

Blusklussen

Onderdeel	: Spel
Duur	: 60 minuten
Ontwikkelingsgebied	: Spelontwikkeling Sociaal-emotionele ontwikkeling Motorische ontwikkeling
Doelgroep	: vanaf 4 tot +/- 7 jaar
Locatie	: Speelplaats Grasveld Binnenruimte Speeltuin Buitenruimte

Wat heb je nodig?

- ☐ geprinte vuurkaartjes voor spel 1, 2 en 6 (eventueel gelamineerd)
- ☐ geprinte helmkaartjes voor spel 1
- ☐ wasknijpers, tape o.i.d. kaartjes te bevestigen bij spel 1
- ☐ materialen voor een hindernisbaan (hoepels, kruiptunnel, pionnen e.d.) voor spel 2
- ☐ twee emmers voor spel 2, 5 & 6
- ☐ 10 geprinte pagina's verboden voor vuur voor spel 3
- ☐ een touwtrektouw voor spel 4
- ☐ rode plastic bekertjes met de hierop geplakt de vlammetjes (uit bijlage) voor spel 5
- ☐ waterpistolen voor spel 5
- ☐ kleine emmertjes of grote plastic bekertjes voor spel 6

Voordat je begint

Kies de spelletjes die je wilt gaan doen uit en zet de materialen klaar.

Uitleg activiteit

Spel 1: Brandweertikkertje

Print de kaartjes van de brandweerhelmen en de vlammetjes. Je hebt meer vlammetjes nodig dan helmen. Wil je dit spel vaker spelen, lamineer dan de kaartjes.

Twee of drie kinderen zijn brandweerman of brandweervrouw. Je bevestigt het kaartje met de helm aan de kleding van de kinderen (dubbelzijdig tape, een wasknijper, een veiligheidsspeld) of je hangt het kaartje om met een lint (maak met een perforator gaatjes in de kaarten en maak hier een lint door).

Wil je de kaartjes niet gebruiken dan kun je ook partijlintjes gebruiken. Bijvoorbeeld rood voor de brandweermannen en geel voor de vlammetjes.

De brandweerlieden moeten met elkaar proberen alle vlammetjes (kinderen) te pakken. De brandweerlieden mogen samenwerken. Alle gepakte vlammetjes gaan op de bank zitten. Als alle vlammetjes zijn gepakt, is het vuur uit en hebben de brandweerlieden hun werk goed gedaan. Evt. kan het spel nogmaals worden gespeeld met andere brandweerlieden.

Spel 2: Zo snel mogelijk naar de brand!

In dit spel strijden twee brandweercorpsen tegen elkaar. Je deelt de groep dus in in twee teams. De brandweermannen (kinderen) moeten zo snel mogelijk bij de brand komen. Zet in jouw ruimte (dit kan binnen of buiten zijn) twee identieke hindernisbanen klaar. Denk bijvoorbeeld aan stenen waarop ze moeten stappen,



hoepels waar ze doorheen moeten klimmen, een kruiptunnel en allerlei andere materialen. Heb je niet voldoende materiaal dan kun je ook op tijd spelen en dezelfde hindernisbaan voor twee groepen gebruiken. Dit kan vooral handig zijn wanneer je dit spel buiten in de speeltuin wilt spelen en de kinderen bijvoorbeeld van de glijbaan wilt laten gaan.

De kinderen moeten zo snel mogelijk naar het 'vuur' (de andere kant van de hindernisbaan) om dat te blussen. Op de plaats van de brand staat een emmertje met bij iedere groep evenveel vlammetjes (zie bijlage). Iedere brandweerman die bij het vuur is neem een vlammetje mee terug naar zijn groep. Welke groep heeft het eerst zijn vuur 'geblust'?

Spel 3: Heet onder je voeten

Leg verspreid door de ruimte ongeveer 10 A4-tjes met een 'vuur verboden print' op de grond (zie bijlage). De kinderen spelen voetje van de vloer. De vloer is heet van het vuur en je bent veilig op zo'n papier. Eén kind is tikker die moet de andere kinderen tikken. Als je op een 'vuur verboden' papier staat, ben je veilig en mag je niet getikt worden. Geef wel even aan dat de kinderen niet langer dan 5 of 10 tellen op zo'n papier mogen staan.

Dit spel kun je ook spelen met muziek. Dan is het een variant op de stoelendans.

Spel 4: De brandweerslang

Deel de groep in tweeën. Oeps, er is een brandweerslang kwijt. Twee groepen brandweermannen hebben ruzie om de slang die over is. Zij gaan kijken wie het sterkste zijn. Het spel gaat als touwtrekken. Maar in dit geval is het touw natuurlijk de brandweerslang.

Spel 5: Blus die brand!

Zet (rode) plastic bekertjes klaar waarop je vlammetjes hebt geplakt. Zet emmers klaar met water en zorg voor twee stevige waterpistolen. Stapel de bekertjes op een grote tafel. Leg de kinderen uit dat zij hun waterpistool mogen vullen met water en vanaf een bepaalde afstand (bijvoorbeeld vanachter een lijn) het vuur mogen blussen door de bekertjes van de tafel af te schieten met het waterpistool. Doe dit eventueel in twee teams tegen elkaar of neem per persoon de tijd op. Wie is het snelst?

Spel 6: De waterbrigade

Speel dit spel in 2 teams. De teams stellen zich naast elkaar in rijen op. Bij dit spel gaat het erom om de lege emmer water zo vol mogelijk te krijgen. De teams beginnen tegelijkertijd en krijgen vooraf te horen hoelang ze de tijd hebben. Zet de stopwatch op deze tijd in. De voorste in de rij vult het bekertje wat naast de emmer staat met water. Hij probeert over zijn hoofd het water in de beker van de achterbuurman te gooien. Hij doet dit dus naar achteren toe (zie foto). Zo gaat het door tot de achterste speler. Deze gooit het water in de lege emmer en rent naar voren toe. Hij is nu de voorste speler, vult zijn beker met water en probeert het water uit zijn beker door te geven aan zijn achterbuurman. Als de tijd op is stopt het spel en wordt er weer gemeten hoe vol de emmer van elk team zit.



Blus die brand



Blus die brand



Blus die brand



Blus die brand



www.doenkids.nl