



Oriëntatie op geluid

Hilarisch spel dat de oren traint, voor alle leeftijden.

Doel: spelender- en ervarenderwijs leren hoe het is om je te oriënteren op geluid.

Benodigheden: blinddoeken, evt. lang touw (of iets anders om speelveld af te bakenen).

Aantal deelnemers: 5-25

Opzet: variant a. Geblinddoekte deelnemers (vleermuizen) staan aan één kant van een speelveld (dat kan een grasveld zijn maar ook een terrein met variërende obstakels (laat dit afhangen van leeftijd en fysieke conditie). Aan de andere kant van het veld staat een persoon die een geluid maakt (bijvoorbeeld door af en toe of regelmatig te klappen). De vleermuizen bewegen zich over het terrein naar het geluid (met of zonder competitielement).

Variant b. Eén persoon wordt geblinddoekt (de 'vleermuis'). In een (bijvoorbeeld met een touw) afgebakend speelveld (het 'landschap') nemen een aantal personen als 'landschapselementen' (stiekum) een vaste plek in. De vleermuis beweegt zich vervolgens door het 'landschap' op zoek naar die ene rijkbloeiende linde (om te 'jagen'). Het zoeken gaat als volgt. De vleermuis klapt ('sonar'). Als de vleermuis binnen enkele meters van een object is roept dat object zijn naam (boom, lamp e.d). Als de vleermuis 'tegen de lamp loopt' moet ie 180° draaien, om vervolgens via een omweg verder te gaan, op zoek naar de linde. Het is ook aardig om enkele bewegende objecten in te brengen bijvoorbeeld auto's op een weg (die bewegen heen en weer over het veld). Er zijn allerlei variaties mogelijk; bijvoorbeeld bij de boom moet de vleermuis wachten ('verblijf') tot een andere vleermuis hem bevrijd, een uil (ook geblinddoekt) vliegt rond en moet de vleermuis tikken voordat ie bij de jachtplek is, voorbijrijdende auto's mogen geluid maken om de 'echo' te verstoren. Speel eens met verschillende varianten gebaseerd op de ecologie van de vleermuis.

* bij landschapselementen kun je denken aan gebouw, boom, lamp, linde, dijk. Kies de elementen die in de omgeving staan.

