

SPELENBUNDEL

Inhoud

Spelenbundel.....	1
Dode momenten.....	3
Dode momenten liedjes.....	15
Kennismakingsspelletjes.....	30
Kennismakingsspelen voor 8 jarigen.....	30
Kennismakingsspelen voor 10 jarigen.....	36
Kennismakingsspelen voor 12 jarigen.....	40
Kennismakingsspelen voor 14 jarigen.....	42
Groepsvorming.....	43
Groepsvorming voor 8 jarigen.....	43
Groepsvorming voor 10 jarigen.....	46
Groepsvorming voor 12 jarigen.....	52
Groepsvorming voor 14 jarigen.....	56
Groepjes maken.....	58
Groepsverdeling voor 8 jarigen.....	58
Groepsverdeling voor 10 jarigen.....	62
Groepsverdeling voor 12 jarigen.....	63
Verdeeldspelletjes.....	63
Kringspelen.....	64
Kringspelen voor 8 jarigen.....	64
Kringspelen voor 10 jarigen.....	80
Kringspelen voor 12 jarigen.....	91
Kringspelen voor 14 jarigen.....	93
Fospelen.....	94
Fospelen voor 8 jarigen.....	94
Fospelen voor 10 jarigen.....	101
Fospelen voor 12 jarigen.....	102
Fospelen voor 14 jarigen.....	103
Kleine spelletjes.....	104
Zaalspelen voor 8 jarigen.....	104
Zaalspelen voor 10 jarigen.....	117
Zaalspelen voor 12 jarigen.....	123
Zaalspelen voor 14 jarigen.....	126



Waterspelen voor 8 jarigen.....	127
Waterspelen voor 10 jarigen.....	129
Waterspelen voor 12 jarigen.....	130
Tafelspelen voor 8 jarigen.....	131
Tafelspelen voor 10 jarigen.....	135
Tafelspelen voor 12 jarigen.....	139
Tafelspelen voor 14 jarigen.....	141
Pleinspelen voor 8 jarigen.....	142
Pleinspelen voor 10 jarigen.....	182
Pleinspelen voor 12 jarigen.....	225
Pleinspelen voor 14 jarigen.....	234
Opdrachtenspelen voor 8 jarigen.....	243
Opdrachtenspelen voor 10 jarigen.....	247
Opdrachtenspelen voor 12 jarigen.....	250
Opdrachtenspelen voor 14 jarigen.....	251
Estafette voor 8 jarigen.....	252
Estafette voor 10 jarigen.....	260
Estafette voor 12 jarigen.....	266
Estafette voor 14 jarigen.....	268
Kleine bosspelen voor 8 jarigen.....	269
Kleine bosspelen voor 10 jarigen.....	281
Kleine bosspelen voor 12 jarigen.....	294
Kleine bosspelen voor 14 jarigen.....	298
Ingeklede activiteiten.....	299
Ingeklede activiteit voor 8 jarigen.....	299
Ingeklede activiteit voor 10 jarigen.....	301
Ingeklede activiteit voor 12 jarigen.....	307
Ingeklede activiteit voor 14 jarigen.....	309
Grote bosspelen voor 8-jarigen.....	311
Grote bosspelen voor 10 jarigen.....	316
Grote bosspelen voor 12 jarigen.....	325
Grote bosspelen voor 14 jarigen.....	329

DODE MOMENTEN

1 TOT 10 TELLEN

Sta in een cirkel en sluit allemaal de ogen. Bedoeling is dat je nu samen van 1 tot 10 gaat tellen, waarbij lukraak iemand het volgende cijfer zegt. Wanneer twee mensen tegelijkertijd het cijfer zeggen, moet je terug opnieuw beginnen. Als je samen tot 10 raken, zijn jullie goed afgestemd! Neem rustig de tijd om te voelen of het het moment is dat jij iets kan zeggen.

123 FOTOMODEL

A staat met rug naar de rest van de groep, die aan de overkant van de ruimte staat. A zegt: "123 Piano" (ondertussen lopen de anderen zijn richting uit) en draait zich dan om. Op dat moment moet iedereen stil staan in een fotomodelpose. A stuurt wie lacht, niet fotomodelachtig genoeg is, of wie beweegt terug naar achter (door zijn naam te zeggen). Dit herhaalt A een aantal keren. De eerste die A kan tikken is gewonnen.

123 PIANO

A staat met rug naar de rest van de groep, die aan de overkant van de ruimte staat. A zegt: "123 Piano" (ondertussen lopen de anderen zijn richting uit) en draait zich dan om. Op dat moment moet iedereen stil staan. A stuurt wie beweegt terug naar achter (door zijn naam te zeggen). Dit herhaalt A een aantal keren. De eerste die A kan tikken is gewonnen.

2 IS TE WEINIG, 3 IS TEVEEL

De groep wordt in twee verdeeld. De eerste helft gaat in een cirkel staan. Er gaat telkens iemand van de tweede groep achter iemand van de eerste groep staan. Eén paar wordt uit de cirkel gehaald.

Van het paar dat uit de cirkel is gehaald is één persoon prooi en de ander is jager. De jager moet proberen om de prooi aan te tikken. Indien dit lukt, wordt de prooi jager en de jager prooi.

De prooi kan ook voor een paar gaan staan. De achterste van dat koppel is dan jager en de jager wordt prooi.

BILLENKLETS

Telefoontje, waarbij men de handen op de oren legt. (de telefoneerder hand op beide oren, zijn 2 burens op het oor dat gericht is naar de telefoneerder toe). Indien iemand niet tijdig reageert, dan mag er op deze persoon doorgeslagen worden totdat hij dit goed doet.

BILLY BILLY BOP

Iedereen staat in een cirkel, 1 iemand staat in het midden. Deze persoon zegt tegen een willekeurig iemand: "billie billie bob". De andere persoon moet proberen bob te zeggen voor de eerste persoon dat kan. Indien dit niet lukt, moet hij in het midden gaan staan. Indien het lukt moet de eerste een ander slachtoffer vinden.

BRANDALARM

(spel te spelen in een groepen niet deelbaar door 3)

Iedereen staat per 3 in een cirkel. (De 2 buitenste maken een huisje door hun handen zo hoog mogelijk vast te nemen, de 3^e persoon staat in het huisje). De overblijvende pers(ol)on(en) staan in de cirkel.

De spelleider roept afwisselend "brandalarm", "overstroming", "aardbeving". Bij elk van de termen moeten mensen van plaats veranderen. De overblijvers moeten proberen een plaats in de cirkel te bemachtigen.

Bij brandalarm wisselen de huisbewoners (binnenste personen) van plaats. Bij overstroming spoelen de huisjes weg en wisselen de buitenste personen van plaats. Bij aardbeving wisselt iedereen van plaats.





START

CACTUS EN BLOEM

Iedereen zit in een cirkel in kleermakerszit met de handen op de knieën, palm naar boven. Eén persoon wordt even afgezonderd (=bij). Uit de groep wordt één bloem aangeduid. Al de rest zijn cactussen. De bij komt terug en moet nu de bloem zoeken. Dit doet hij door op de schoot van de verschillende cactussen/bloem gaan zitten. De cactussen knijpen in de billen van de bij. De bloem geeft een kus. Wanneer de bij de bloem gevonden heeft wordt de bloem de nieuwe bij, en beginnen we opnieuw.

DASSENROOF

Versie 1:

Materiaal nodig: één sjaaltje

De deelnemers worden in 2 groepen verdeeld. Iedereen uit de groep krijgt een nummer. Beide groepen staan op een rij, op gelijke afstand van een sjaaltje in het midden. De spelleider roept een nummer. De 2 spelers met dit nummer moeten proberen om het snelst de sjaal terug naar hun eigen ploeg te brengen zonder dat de andere hem kan tikken. Lukt dit, dan wint hij. Anders verliest hij.

Versie 2:

Materiaal nodig: één sjaaltje per persoon

Iedereen bind zijn sjaaltje aan de achterkant van zijn broek. Na het startsein probeert iedereen zoveel mogelijk sjaaltjes te stelen van de andere deelnemers. (Je mag sjaaltjes stelen zolang je eigen sjaaltje nog aan je broek hangt). Wanneer iedereen zijn sjaaltje gestolen is stopt het spel. Hij met de meeste sjaaltjes is de winnaar.

Versie 3:

Materiaal nodig: één sjaaltje per persoon

De deelnemers worden in 2 groepen verdeeld. Iedereen uit de groep krijgt een nummer. Beide groepen staan op een rij tegenover elkaar. Iedereen bind zijn sjaaltje aan de achterkant van zijn broek. De spelleider roept een nummer. De 2 personen met dit nummer trachten de sjaal van de tegenstander te stelen. Hij die dit het eerste lukt, wint.

DE BLINDE BEWAKER

Benodigd materiaal: bal & blinddoek

Eén speler is de bewaker. Hij staat geblinddoekt bij een bal. De andere spelers staan in een kring rond de bewaker. Één voor een mogen de spelers de bal proberen weg te nemen. Als de bewaker de speler hoort en kan aanwijzen, moet de bal teruggelegd worden. Kan de speler de bal nemen en er stilletjes mee buiten de cirkel komen dan wordt hij de nieuwe bewaker.

DE BOM

Iedereen doet zijn schoenen uit en gooit die op een hoop. 1 persoon gaat weg en "de bom" (=schoen) wordt aangeduid. Als de persoon terugkomt doet al de rest: "tik tak, tik tak, tik tak..." ondertussen probeert de persoon zoveel mogelijk schoenen te nemen zonder de bom te pakken. Als hij die neemt, roept iedereen luid "BOEM" en is zijn spel gedaan. Degene die het meeste schoenen kon nemen wint.

DE KIP EN DE VOS

Materiaal nodig: een ei of een sjaaltje

Alle spelers staan in een cirkel. Één iemand is de kip en staat buiten de cirkel. Zonder dat de kip het ziet wordt er ook een vos aangeduid. Het ei van de kip (of het sjaaltje) ligt in het midden van de kring, en de kip moet dat voorwerp uit de kring brengen. Vanaf het moment dat de kip het ei aanraakt, mag de vos proberen de kip te tikken (voor de kip uit de kring is). Als de kip het ei uit de kring krijgt, wordt er een nieuwe vos aangeduid. Kan de vos de kip tikken, mag hij de kip worden.

DE SIAMESE TWEELING

Iedereen staat per twee (achter elkaar) in een cirkel, behalve één iemand. Die roept iemand bij zich uit de binnenste cirkel. Deze probeert weg te lopen van zijn partner, die hem probeert op de schouder te tikken. Indien dit lukt, moet hij blijven staan. De eenzame zoekt dan iemand anders.

Variatie: naast elkaar, je "grabbelt" de ander rond zijn middel / binnenste cirkel op stoelen / degene van wie de naam geroepen wordt moet blijven staan, het is de andere die moet weglopen / ...



DIERENKETING

Iemand zegt een dier, de volgende persoon zegt een dier dat begint met de eindletter van het vorige dier. Blijf dit spelen totdat iedereen afvalt.

DIKKE BERTHA

Alle kinderen gaan achter een lijn staan en één kind gaat in het midden staan. Om te beginnen kan iemand van de begeleiding in het midden staan. De persoon die in het midden staat is Dikke Bertha. De kinderen die achter de lijn staan moeten proberen om naar de overkant te lopen zonder dat ze opgepakt worden door Dikke Bertha. Niets van lichaamsdelen mag de grond nog raken bij het oppakken. Wanneer er iemand is opgepakt, dan moet hij/zij mee in het midden komen staan en bij de volgende keer mee kinderen oppakken. Wie het laatste overblijft is gewonnen.

DIKKE PIK

Eén persoon gaat met zijn benen open in het midden van het veld staan. De rest van de ploeg staat op een rij (naast elkaar) aan de rand van het veld. Als het startsignaal gegeven wordt, moet iedereen zo snel mogelijk door de benen van de persoon in het midden proberen te kruipen. Wie er als laatste doorkomt, moet bij de volgende ronde achter de persoon in het midden gaan staan, (look met de benen open). Na elke ronde staat er dus een persoon meer in het midden. Het spel is gedaan wanneer de laatste twee personen door de benen gekropen zijn.

DIRIGENTJE

De leden zitten in een kring. Een persoon wordt buiten gehoorsafstand gebracht. Intussen wordt een dirigent aangeduid. De persoon komt terug. Intussen bootst de dirigent muziekinstrumenten na. De andere spelers doen die na. De persoon die weggestuurd was, gaat in het midden van de kring staan en probeert te achterhalen wie de dirigent is.

DOLFIJNENTRAINING

Per 2: A heeft iets heel concreets in gedachten wat B moet uitvoeren. Bv.: op de stoel in de hoek van de ruimte gaan zitten. B begint zomaar wat te doen en past zich aan aan de tekens van A: die mag enkel maar goedkeurende geluidjes maken als B "de goede richting uitgaat" en boos of sip kijken als B dingen doet die net niét in de richting gaan van wat A hem wil laten doen.

Variatie: je kan dit ook met een ganse groep doe, 1 persoon heeft een idee en 'regisseert' de ganse groep

DOOD AAN

Materiaal nodig: 1 bal

In het midden van het terrein staat iemand met de bal en de rest staat er allemaal rond. De eerste gooit de bal omhoog en roept ondertussen: DOOD AAN...(naam van iemand uit de groep) bijv. 'JAN'. Iedereen loopt weg, behalve Jan die zo snel mogelijk de bal probeert te vangen. Zodra hij dit heeft gedaan roept hij STOP en iedereen moet blijven staan.

Nu kan Jan 3 grote passen zetten richting iemand van de groep.

En dan mag hij gooien. Is het raak dan mag deze persoon DOOD AAN roepen (pas als iedereen terug verzameld heeft). Mist Jan dan probeert hij terug de bal te nemen terwijl de rest verder weg mag lopen.

DOOIE VIS

Dit is een variant van 123 piano. De spelers liggen hierbij op de grond, met hun gezicht naar boven. Een iemand is de tikker. De spelers moeten onbeweeglijk op de grond blijven liggen. Vanaf de tikker één van hen ziet bewegen, mag hij deze persoon tikken. De getikte moet dan terug naar het begin. Het doel is om als eerste de eindstreep te behalen. De tikker telt regelmatig af "drie-twee-een dooie vis". Zolang de tikker aftelt mogen de spelers bewegen en dichterbij de eindstreep gaan.

EEND EEND GANS

De deelnemers zitten in een kring. Een speler loopt rond de kring en tikt iedereen op het hoofd, terwijl hij zegt "eend, eend, eend...". Bij één deelnemer zegt hij plots "gans", loopt hij de volledige cirkel rond en zet zich neer op de plaats van de gans. Lukt hem dit alvorens de gans hem kan tikken, is hij gewonnen, en hebben we een nieuwe gans.



START

GEKRUIST -NIET GEKRUIST

Materiaal nodig: 1 voorwerp

Iedereen zit in een cirkel. Een voorwerp wordt doorgegeven. Als je dit voorwerp doorgeeft zeg je of je dit gekruist, dan wel niet gekruist doorgeeft. De spelleider bevestigt of je inderdaad gekruist of niet gekruist doorgeeft. De bedoeling is dat de deelnemers de achterliggende kruis-regel achterhalen.

Wanneer geef je gekruist door? Enkel als je benen gekruist zijn!

GELUIDSMUUR

Uit de groep worden 2 personen gekozen. 1 iemand wordt hiervan de megafoon, de andere de ontvanger. De anderen vormen de geluidsmuur en staan tussen deze 2 personen. De megafoon krijgt een bepaald woord ingefluisterd. Het is de bedoeling van de megafoon om dit woord te roepen naar de ontvanger zodat deze het hoort. Echter is het de taak van de geluidsmuur om dit te verhinderen door zoveel mogelijk tegenlawaai te maken.

GROEPSFOTO

Variatie 1:

Iedereen beeld zijn antwoord uit op de gestelde vraag (bv de vraag: "hoe vond je de voetbalmatch")

Variatie 2:

Met een volledige groep, speel je een stilstaand plaatje na. Bv de foto van aan het strand.

Variatie 3:

We maken samen, doch één voor één een groepsfoto. (bv van aan het strand).

Één iemand gaat in het middenstaan, beeld een voorwerp of ding uit, en zegt wat hij uitbeeld (bv: ik ben de strandstoel). De volgende gaat erbij staan, beeld iets uit en zegt wat hij uitbeeld (bv: ik ben de parasol).

Één voor één vervolledigen we het plaatje.

HANENGEVECHT

Verdeel de groep in 2. Geef iedereen in de groep een nummer. We gaan nu om de beurten vechten. De spelleider roept afwisselend een nummer. De beide deelnemers met dit nummer kruisen de armen en gaan op één been staan. De armen moeten in die houding blijven en minstens 1 van de benen moet van de grond zijn. Het is de bedoeling om de tegenspeler met beide benen op de grond te dwingen door hem te duwen.

HEKS, KABOUTER, REUS

(Variant op schaar, steen papier en ratten & raven). De heks betovert de kabouter, de kabouter kietelt de reus dood en de reus vermorzeld de heks.

2 ploegen staan elk op 1 lijn (in het midden van het speelveld, op 1m van elkaar). Op het teken van de spelleider beeld ieder groep zijn personage uit (1 personage per groep). Wanneer de ene groep de andere kan doden proberen die zoveel mogelijk personen van de andere groep te tikken. Tikken mag zolang de personages in het speelveld staan. Getikte personen sluiten bij de andere groep aan.

HET LACHBED

De eerste persoon gaat liggen, de 2de gaat ook liggen maar met het hoofd op de buik van de vorige persoon, de 3de gaat liggen met het hoofd op de buik van de vorige persoon. Zo doet iedereen dat.

Nu moet de eerste persoon 1x "ha" zeggen, daarna zegt de 2de persoon 2x "ha", de 3de persoon zegt 3x "ha",... enz.

Als men bij de laatste persoon geweest is begint men terug bij de eerste. Dus eigenlijk kan je het zolang spelen als jezelf wilt. Tracht om tussendoor niet te lachen.



START

HET LAND VAN NOGERNOGI

Iedereen zit in een kring.

De eerste begint en zegt: "Ik ga naar het land van Nochernochie en ik neem mee (vb. Mijn hond)"

Deze persoon mag mee.

Als er nu iemand een fiets meeneemt mag hij/zij niet meegaan naar het land van Nochernochie.

Doel van het spel:

In het woord van het voorwerp wat je meeneemt vb. fiets mag geen R of I voorkomen anders mag die persoon niet mee naar Nochernochie.

IETS UITBEELDEN

1 iemand van de groep krijgt een woord ingefluisterd. Hij moet dit woord uitbeelden. De rest van de groep moet raden wat hij aan het uitbeelden is. Hij die het raad, mag een nieuw woord uitbeelden.

IK GA OP REIS EN IK NEEM MEE

De eerste speler die aan de beurt is, zegt de zin "Ik ga op reis en ik neem mee" hardop. Vervolgens noemt hij of zij dan een voorwerp op. De beurt gaat dan over naar de tweede persoon. Ook hij/zij zegt de zin "Ik ga op reis en ik neem mee" hardop. Vervolgens noemt hij/zij het voorwerp dat de eerste persoon heeft gezegd en verzint zelf een nieuw artikel. De nummer drie noemt dan in de juiste volgorde de artikelen op die de eerste twee personen hebben opgenoemd, en verzint er weer een voorbeeld bij. Op deze manier wordt de keten van woorden steeds langer.

Degene die een vergissing maakt met het opnoemen van de voorwerpen (hetzij in de verkeerde volgorde of verkeerd voorwerp) is "af" en kan niet meer meedoen met dit spel. Wanneer dit spel met meerdere personen wordt gespeeld, gaat dit spel door, totdat er nog maar één speler over is.

IK HANG IN DE BANANENBOOM

Ga allen in een cirkel staan, hou elkaar goed vast (elleboog in elleboog). 1 iemand laat zich hangen (voeten optrekken) en zegt: "Ik hang in de bananenboom en ik gooi de banaan aan x". Waarna hij zich weer rechtzet en X in de boom gaat hangen.

IK KUS DIT POPPETJE OP

Materiaal nodig: een poppetje

De spelers staan in de kring en geven het popje door. Als ze het popje krijgen zeggen ze: "Ik kus dit poppetje op. ..." en vullen aan met een lichaamsdeel. Daarna kussen ze het popje op dat lichaamsdeel en geven het door.

Als iedereen aan de beurt is gekomen, geef je het 2de deel van de opdracht: "Kus je linkerbuurman op de plaats waar je het popje hebt gekust."

IK ZIT IN 'T GROEN

Materiaal nodig: voor iedereen één stoel

De spelers zitten in een kring op een stoel (aantal stoelen = aantal spelers +1). Eén van de beide burens van de lege stoel (de speelleider duidt om te beginnen iemand aan) schuift op naar de stoel en zegt ondertussen: "Ik zit". De speler die nu naast hem zat schuift nu op naar de vrijgekomen stoel en zegt: "In 't groen". De volgende schuift op en zegt ondertussen: "En ik hou van (hij vult nu een willekeurige naam uit de groep in)". Deze persoon komt op de lege stoel zitten. De eerste stoel van de genoemde persoon is nu leeg en de beide burens moeten om het eerst proberen de stoel te bezetten en "Ik zit" te zeggen. Is het één van de burens gelukt de stoel te bemachtigen, dan zet het spel zich op dezelfde manier verder.

Variatie: Je kan ook bv 1 speler in het midden van de kring zetten. Deze mag op elke vrijgekomen stoel proberen te gaan zitten. Het is dus de bedoeling dat de 'ik zit'; 'in 't groen'; 'en ik hou van X' zeer snel op elkaar volgen zodat de persoon in het midden belet wordt om op een stoel te gaan zitten. Lukt het deze persoon wel om op een stoel te gaan zitten dan moet diegene die te laat reageerde in het midden gaan staan.



START

KANON (PANG PANG IN'T GROOT)

Iedereen staat in een grote cirkel. De spelleider staat in het midden en draait met zijn ogen dicht rond. Wanneer hij stopt wijst hij iemand aan.

Deze persoon gaat zo snel mogelijk gehurkt zitten. Zijn 3 burens (aan beide kanten) vormen samen een kanon. (2 buitenste grijpen elkaars handen vast (= de wielen), de middelste gaat erop liggen (= de loop)). Beide groepen draaien een rondje van 360° en de groep die het eerst terug rond is, schiet op de andere en roept "boem". Van de groep die verliest, sterft de loop van het kanon. Deze gaat plat op de buik liggen, terwijl de gehurkte terug rechtstaat. Dit blijven we spelen tot er maar zes mensen meer over blijven.

De laatste twee groepen gaan op elkaar schieten op de "westerse manier". Met de ruggen tegen elkaar, tien passen zetten (iedereen telt luidop mee) en dan omdraaien en schieten.

KAT EN MUIS

Zet iedereen in rijen. Als je vb. met 18 personen bent maak je 4 rijen van 4 personen. Twee personen gaan niet in één van de rijen staan. Iedereen gaat nu zo staan zodat hij/zij met gestrekte armen de vingertoppen van de persoon langs hem/haar en voor en achter hem/haar juist kan raken. Iedereen houdt de armen gestrekt en gaat met het gezicht naar dezelfde richting staan zodat er precies gangen gevormd worden. Nu lopen de twee personen die niet in de rijen staan door de gangen. De ene moet de andere tikken. Als nu iemand vb. fluit moet iedereen die deel uitmaakt van de gangen, die gevormd worden door de gestrekte armen, zich 90° draaien naar links zodat de gangen nu in de andere richting zijn. Dit herhaald zich tot de tikker diegene die moet lopen heeft kunnen tikken.

KETTINGIKKERTJE

Er wordt 1 tikker aangewezen. De groep mag 5 tellen uitlopen en dan gaat de tikker tikken. Als de tikker iemand tikt dan moeten zijn hand in hand samen verder lopen. Als de ketting uit meer dan 4 personen bestaat splits de ketting in tweeën. Hij die het laatste overblijft is de winnaar.

KIEKEBOE

Men speelt eigenlijk gewoon verstoppertje maar de teller mag zich niet verplaatsen. Hij begint de eerste keer zonder te kijken te tellen van 20,19,18,17,...1,0 terwijl moet de rest van de groep zich verstoppen. Eens hij aan nul is gekomen mag hij terug zien. Nu moet hij proberen iemand te zoeken zonder van zijn plaats te komen. Ziet hij niemand meer dan begint hij weer zonder te kijken te tellen maar beginnend vanaf 19, daarna 18, dan 17. Het is de bedoeling dat elke deelnemer de teller tikt telkens wanneer deze aan het tellen is. De deelnemers hebben telkens minder tijd om zich te verstoppen en de teller heeft het steeds makkelijker om deelnemers te zien. Dit blijft men spelen totdat er uiteindelijk 1 winnaar overblijft. De volgende die moet tellen is de persoon die het eerste gezien is.

KNOOPJE

De volledige groep (buiten 1 iemand) neemt elkaars handen vast (ze worden 1 lange rij). Nu gaan we deze rij zodanig door elkaar draaien (zonder de handen los te laten) zodat we een heuse knoop bekomen. De persoon die niet in de knoop zit, moet deze nu ontwarren.

KRANTENKLOP

Materiaal nodig: een opgerolde krant

De leden zitten in een kring. Iemand staat in het midden van de cirkel met een opgerolde krant. Hij mag op iemand slaan zoveel hij wil, tot die 'Ik heb post voor...de naam van iemand anders' gezegd heeft. Dan moet de persoon in het midden die persoon gaan kloppen, tot die weer iemand anders zegt....

LIEGEBEEST

1 iemand vertelt een verhaal (2 min) over zichzelf. Hierin steekt hij één leugen. De rest moet raden wat de leugen is.



START

LITTLE NEMO

(Woesjh variatie) In een cirkel kunnen verschillende woorden met daarbij horende gebaren doorgegeven worden naar de volgende speler. (Hoe overdreven en hoe sneller, des te leuker).

Blub, met grote ogen kijken naar buur en blub zeggen

HHHaaap, adem inhouden, van richting wisselen

Plons, crawlbeweging met een arm naar eender wie in cirkel

Aas, aas, aas.... naar boven wijzen en kijken, ondertussen traag naar beneden zakken, iedereen doet mee, zelfde persoon gaat verder met blub.

Haai!!, Wordt geroepen, iedereen gilt en loopt door elkaar, gaat een andere plaats innemen, zelfde persoon gaat verder met Blub.

MOEDER KLOEK

Alle spelers worden geblinddoekt. De spelleider geeft hen telkens één (kuiken) of twee (Moeder Kloek) tikjes op hun rug. Eén van hen is Moeder Kloek en de kuikens moeten haar zoeken. De spelers wandelen rond. Als ze elkaar tegenkomen, zeggen ze PIEP PIEP. Alleen Moeder Kloek mag niets zeggen of antwoorden. Als een kuiken haar gevonden heeft, blijft ze bij de Moeder Kloek en mag ook niets meer zeggen. Op het eind van het spel blijft geen enkel kuiken meer alleen over.

MOORDENAARTJE

Wanneer de spelers niet kijken, geeft de spelleider iedereen 1, 2 of 3 tikjes. (1 tikje is een gewone man, 2 tikjes is detectieve, 3 tikjes is moordenaar).

Wanneer iedereen zijn tikjes gekregen heeft gaan we door elkaar lopen. De moordenaar kan spelers vermoorden door naar hen te knipogen. Wie vermoord is, valt met een ijselijke kreet neer. De detective moet de moordenaar ontdekken, zonder zelf vermoord te worden. Hij mag 2 keer raden. Lukt dit, dan wint de groep, anders de moordenaar.

NAMENDRIL

Er zijn twee cirkels. Iemand start door naar iemand te wijzen en zijn naam te zeggen. De 2^e persoon gaat verder, wijst iemand aan en zegt zijn naam, daarna de 3^e, ...Dit moet heel snel gaan. Kan je het tempo niet volgen of maak je een fout, ga je naar de andere kring. Tracht de kring zo klein mogelijk te maken.

NINJA

Iedereen staat in een cirkel, samen roepen we Ninja, en we springen in één Ninja-houding. Om de beurt gaan we nu proberen om het hand van een andere te tikken. Lukt dit dan verliest deze persoon zijn hand. Dit handtikken moet in één vlotte beweging gebeuren. Dit is de enige beweging die ja mag maken (je mag je tijdens het handtikken ook je benen verplaatsen, als dit past in de vlotte beweging). Na jouw poging is het aan de volgende.

Je hand wegtrekken mag enkel en alleen als de andere je probeert te slaan. Indien je je hand verkeerdelijk wegtrekt, ben je het ook kwijt.

De winnaar is hij die als laatste een hand over heeft.

OPPAKERTJE

Iedereen loopt rond en zegt constant zijn eigen naam. De deelnemers trachten elkaar van de grond te lichten. Lukt dit, dan zal de gelichte persoon vanaf nu constant jouw naam zeggen. Na 5 min wordt er gekeken welke naam het meest wordt gezegd. Deze persoon heeft gewonnen. Het spel eindigt ook als er slechts 1 naam meer wordt gezegd.



PAARDENRACE

Bij de paardenrace doen de deelnemers alsof zij meedoen in een echte paardenrace op een renbaan. De facilitator speelt de rol van verslaggever van de race (voor de kenners onder ons: zoals Hans Eijsvogel de races op renbaan Duindigt placht te becommentariëren). De deelnemers gaan in een kring dicht naast elkaar op hun knieën zitten. Zodra de race start, beginnen ze met twee vlakke handen op de vloer te kloppen. Ze bootsen het hoefgetrappel na. En terwijl ze continu op de vloer blijven kloppen, reageren ze op het commentaar van de facilitator door vijf bewegingen:

- de paarden zijn onderweg: kloppen op de vloer
- de paarden gaan door de waterbak: kloppen op de bovenbenen
- bocht naar links: iedereen leunt naar links
- bocht naar rechts: iedereen leunt naar rechts
- voor de tribune: iedereen doet de wave!

PACMAN (HET COMPUTERSPELLETJE)

Je hebt 1 tikker die zich voortbeweegt tussen de tafels en stoelen, al de anderen kunnen getikt worden en mogen zich alleen voorwaarts bewegen (niet stilstaan of omdraaien). Wordt er iemand getikt, dan wordt die de nieuwe tikker. Je kan ook in je handen klappen, het teken waarop iedereen zich omdraait en zo van richting verandert...

PANG PANG

Iedereen staat in een grote cirkel. De speelleider staat in het midden en draait met zijn ogen dicht rond. Wanneer hij stopt, doet hij zijn ogen open, wijst iemand aan en roept "pang" met naam van de persoon erachter.

Deze persoon gaat zo snel mogelijk gehurkt zitten. Zijn twee burens draaien een rondje van 360° en degene die het eerst terug rond is, schiet op de andere en roept "pang". Degene die dood is gaat plat op de buik liggen, terwijl de gehurkte terug rechtstaat. Dit blijven we spelen tot er maar twee mensen meer over blijven.

De laatste twee gaan op elkaar schieten op de "westerse manier". Met de ruggen tegen elkaar, tien passen zetten (iedereen telt luidop mee) en dan omdraaien en schieten.

Terwijl je schiet, vorm je met je handen een geweer.

PIDONG

Iedereen staat in een cirkel, één iemand staat in het midden. Samen zingen we het pidong liedje. De persoon in het midden wandelt tijdens het zingen. Op het einde van het liedje gaat hij voor iemand staan en zegt pidong. De andere in de cirkel antwoordt met pidong, waarna de eerste zich omdraait en pidong zegt. Samen gaan ze nu op de wandel, het lied wordt aangehopen.

Op het einde van het lied gaat de voorste, voor iemand in de cirkel staan. Hij zegt pidong tegen deze persoon. Deze persoon antwoordt met pidong. De eerste zegt draait zich om en zegt pidong tegen iedereen die achter hem in de slang staat. De rest van de slang antwoordt, 1 voor 1 pidong, terwijl ze zich ook 180° draaien.

De nieuwe eerste persoon van de slang wandelt verder. Dit doen we verder tot iedereen in de slang zit.

Wanneer men pidong zegt, moet men ook een klein sprongetje maken

PIRANHA

Benodigd materiaal: blinddoek, stukjes krijt

De Piranha is een zeer gemene vis en valt graag mensen aan. Eén speler is de piranha en wordt geblinddoekt. Op de grond wordt rond hem een kring in krijt getekend. Daarin liggen enkele stukjes krijt. De andere spelers staan in een grote kring rond de piranha en krijgen een nummer. Elk nummer komt tweemaal voor. De piranha roept een nummer. Deze spelers moeten in de kring een kruisje komen zetten en van plaats verwisselen. De piranha probeert één van de nummers te tikken, maar mag niet uit zijn kring komen. Lukt dit mag het nummer dat niet getikt is, de piranha zijn. Anders roept de piranha een nieuw nummer.

POESJE WILT EEN KOEKJE

Iedereen zit in een cirkel. Één iemand zit in het midden van de cirkel en speelt kat. De kat moet proberen iemand uit de cirkel aan het lachen brengen. Dit doet hij door "poesje wil een koekje" te zeggen, en poes te spelen tov een persoon in de cirkel. Als persoon in de cirkel mag je enkel "ga naar de burens" en "neen" zeggen. Als je lacht wordt jij de nieuwe kat.

POPCORN

In kring. Iedereen is maïs in hete olie. Wanneer je wilt "poppen", spring je en roep je "POP". Wanneer 2 of meer maïskorrels tegelijkertijd poppen, moeten deze 5 tellen uit de kring stappen en er nadien terug in komen.

RATTEN EN RAVEN

De deelnemers staan in twee rijen, met de rug tegen elkaar... De ene rij zijn de ratten, de andere de raven.

De bedoeling is dat als de leiding 'ratten' zegt, de ratten weg lopen en de raven moeten proberen deze te tikken. De ratten zijn veilig als ze over een bepaalde grens zijn gelopen. Als de leiding 'raven' zegt lopen de raven weg en lopen de ratten erachter. De leiding kleedt de 'ratten' en de 'raven' natuurlijk best in door een verhaaltje te vertellen.

bv. Vorige week ging ik bij mijn bomma in het schuurtje eens snuffelen, toen ik de deur opendeed sprong er juist voor mijn voeten een rrrrat weg

RIJENRACE

Ga zo snel mogelijk (je krijgt bijvoorbeeld 30s tijd) op één lijn staan, in alfabetische volgorde. Je krijgt er een halve minuut de tijd voor. Wanneer je denkt dat je juist staat ga je zitten. Wanneer iedereen zit wordt gecheckt of het klopt.

Variaties: volgens huisnummer, volgens leeftijd....

SCHAAR, STEEN PAPIER-RACE

2 teams en een parcours tussen beide teams. Van elke ploeg mag er 1 speler actief op het parcours zijn. Komen beide spelers elkaar tegen, dan spelen ze een spelletje schaar, steen papier. De verliezer valt af, de volgende speler van zijn groep komt in het speelveld. De winnaar mag doorlopen. De bedoeling is om een speler van jouw team, via het parcours, in het andere kamp te loodsen.

SCHIPPER MAG IK OVER VAREN

Iedereen staat aan een kant van het terrein, behalve de "Schipper". Deze geeft een opdracht (zie onder). Op een signaal gaat iedereen het terrein over, terwijl hij de opdracht uitvoert. Lukt een persoon daar niet in, dan kan de Schipper deze tikken en moet die verder de schipper helpen bij zijn taak. Doel van het spel is natuurlijk om zo lang mogelijk over en weer te gaan.

Opdrachten: Klassiek spelen wij het dat aan de ene kant een opdracht werd gegeven (bijvoorbeeld hinkelen, koprollen, ...) en aan de andere kant een kleur. Bij een kleur was het de bedoeling dat je er voor zorgde dat die kleur niet in je kleding voorkwam. Is dat zo, dan mocht je over, is dat niet zo: run for it!

Meestal moet de Schipper z'n opdracht pas geven nadat de overigen zingen:

Schipper mag ik overvaren, ja of neen? Moet ik dan een cent betalen, ja of neen? Wat moet ik doen?

SIMON SAYS

Een spel om liggend op de grond, of aan tafel te spelen. Er is één spelleider die de orders van Simon doorgeeft. Zo kan Simon o.a. zeggen:

- Pinkelen: met de pink op tafel tokkelen
- Plat: handen plat op tafel, palm naar beneden
- Bol: handen bolvorming, met de rug naar beneden
- Berg: een vuist op tafel

Het is de bedoeling dat iedereen doet wat Simon zegt. Er mag enkel van houding gewijzigd worden als het commando vooraf gegaan wordt door "Simon says". Als je fout bent verlies je één hand. Als je zonder handen zit ben je uitgeschakeld.

SPIEGELTJE

Per twee tegenover elkaar, in een gelijk ritme ga je afwisselend (stap 1) handen omhoog-links-of – rechts (naar keuze) uitsteken, en daarna (stap 2) op de dijen kletsen.

Telkens je in stap 1 elkaars spiegelbeeld vormt, is de volgende stap 1 een "pang", waarbij je met twee pistoolhanden naar elkaar wijst. (ipv de normale stap 1)



STRUISVOGEL

Iedereen zit neer verspreid over de ruimte met de ogen dicht. De spelbegeleider haalt 1 iemand weg (of meerdere personen) of verstopt iemand onder een doek. Aan de groep om eens de ogen geopend mogen worden zo snel mogelijk te achterhalen wie weg is.

TELEFOONTJE

Iedereen gaat in een cirkel zitten in kleermakerszit en geeft handen aan elkaar. Eén iemand kruist zijn armen. Hij/zij is het station. De handen van iedereen moeten goed zichtbaar zijn. Er gaat één persoon in het midden van de cirkel staan. Iemand van de begeleiding begint. Hij zegt: "Ik telefoneer naar ... (een naam) en hij is vertrokken." Er moet tegelijk geknepen worden als er wordt gezegd dat hij is vertrokken. Door middel van dit knijpen moet de persoon van wie de naam is gezegd bereikt worden. De persoon die in het midden staat moet proberen te zoeken waar er op dat moment geknepen wordt. Het station kan de knijpen terug sturen of voort laten gaan. Hij/zij kan dus van richting veranderen. Wanneer het station een knijp krijgt, moet hij tingelingboemboem zeggen. Als de persoon in het midden heeft kunnen zien waar er is geknepen, wordt er van persoon gewisseld. Er komt dan iemand anders in het midden staan. De persoon voor wie de telefoon was mag verder telefoneren. Heeft de kneep de persoon bereikt voor wie hij bedoeld was, dan blijft de persoon in het midden dezelfde. Dit maximum drie keer.

Je kan het spel makkelijker maken door meer stations te gebruiken zodat de zoeker op meerdere momenten weet waar de kneep is aangekomen. Het spel wordt moeilijker gemaakt wanneer het station niet laat weten dat de kneep daar is geweest.

TIKKERTJE K3

We spelen een normaal spelletje tikkertje. 1 tikker, de rest tracht niet getikt worden. Wanneer je getikt wordt ga je met je armen open stilstaan. Je kan bevrijd worden als er 2 anderen links en rechts van jou komen staan, en jullie samen een liedje van K3 zingen.

TIKKERTJE TELETUBBIE

We spelen een normaal spelletje tikkertje. 1 tikker, de rest tracht niet getikt worden. Wanneer je getikt wordt, wordt je een teletubbie en moet je stilstaan. De teletubbie moet zijn armen op en neer bewegen en Ohoooh roepen. De vrije spelers kunnen een teletubie bevrijden door hem een stevige knuffel te geven.

TIKKERTJE VERKLEIN HET VIERKANT

Benodigd materiaal: 1 stukje krijt per persoon

De tikker staat in een vierkant en mag hier niet buiten. Al de anderen staan aan de buitenkant van het vierkant, en hebben een stukje krijt vast. Ze trachten, zonder getikt te worden, het vierkant te verkleinen. Wanneer je getikt bent val je af. De tikker valt af indien hij uit zijn vierkant stapt.

TIKKERTJE ZANG

We spelen een normaal spelletje tikkertje. 1 tikker, de rest tracht niet getikt worden. Wanneer je getikt wordt blijf je stilstaan. Je kan bevrijd worden wanneer er iemand bij jou komt en een liedje start, en je erin slaagt om het liedje verder te zingen wanneer de bevrijder zijn lied stopt.

TIKTAKBOEM

Benodigd materiaal: 1 bal

Alle deelnemers staan in een kring. De spelleider gaat in het midden van de kring zitten met de ogen toe. De andere deelnemers geven een bal door in wijzerzin. De spelleider in het midden zegt de hele tijd "tik tak tik tak ...". Af en toe zegt de spelleider "BOEM". Wie dan de bal heeft, valt dood op de grond en blijft liggen. De speler die naast hem staat, moet de volgende keer dat hij de bal moet doorgeven, over deze persoon springen en de bal afgeven en teruglopen.



START

TUSSEN VUUR EN VLAM

Benodigd materiaal: 1 sjaal

Alle spelers staan in een kring. Iemand loopt rond met een das en stopt ergens tussen 2 personen. Deze 2 personen lopen nu zo snel mogelijk rond de kring, en proberen de das te pakken. Hij die het eerst rond is, mag de volgende slachtoffers kiezen.

Tussendoor zingen we een volgend liedje:

*"Tussen Vuur en Vlam,
daar lag een gele kam
en die kam die zei:
zet je tussen jouw en mij."*

VAN PLAATS WISSELEN

We zitten in een kring met stoelen, er is 1 stoel te weinig. Één deelnemer staat in het midden en roept een willekeurige eigenschap. Wie die eigenschap heeft staat recht en gaat zo snel mogelijk op een vrijgekomen stoel zitten. De persoon in het midden probeert ook een stoel te bemachtigen.

VERKRACHTERTJE

Je neemt iemand apart, die mag beginnen. De helft van de spelers (plus de speler die mag beginnen) gaan op hun buik in een cirkel liggen, zodat ze elkaars gezicht goed kunnen zien. De andere helft gaat er bovenop liggen. De speler die mocht beginnen knipoogt naar een van de onderste personen, die vervolgens moet proberen op de persoon die alleen is te gaan liggen. De bovenste wil dit natuurlijk tegenghouden, en houdt de andere speler goed vast, wat volgt is een ware worstelpartij.

VERSTOPPERTJE

Iemand van de groep gaat met de ogen gesloten tegen de dikste boom van het bos staan en telt tot honderd. Alle andere spelers gaan zich ondertussen vlug verstoppen. Na honderd tellen gaat de zoeker in het bos kijken of hij/zij een speler kan vinden. Als de zoeker iemand ziet dan roept hij/zij de naam van de persoon en loopt vliegensvlug naar de aftelboom om af te tikken. De eerste speler die zo werd gevonden zal bij het volgende spel de zoeker moeten zijn.

De verstopte spelers mogen wel proberen om de zoeker voor te zijn bij het aftikken.

VLEESHOOP

Er zijn 1 of meerdere personen die aan de kant blijven.

De rest gaat in een cirkel op de buik liggen. Met de armen in elkaar gehaakt. Diegene die aan de kant bleven mogen beginnen aan de benen beginnen trekken tot er iemand los komt. Wie lost helpt mee aan de benen trekken tot iedereen heeft losgelaten.

Wanneer er 2 groepjes ontstaan, bv 3 mensen die de groep lossen maar die wel aan elkaar blijven, dan zijn die er NIET aan.

VLIEGEN VANGEN

Benodigd materiaal: bal

Alle deelnemers staan op een rij, met de handen op elkaar. De spelleider gooit de bal telkens naar een deelnemer. De deelnemer die de bal vangt, vangt een vlieg. De bedoeling is om zoveel mogelijk vliegen te vangen en bij te houden. Echter: als men de handen opent zonder de bal te vangen, is men al zijn vliegen kwijt. De spelleider mag schijnbewegingen uitvoeren.

VOETSCHAAK

2 groepen, beiden op 1 rij, met 5m tussenaafstand. De groepen springen om de buurt. Springen moet met de hele groep tegelijk, met 2 voeten samen, en verplicht voorwaarts (schuinvoorwaarts kan ook). Je vermoord een tegenstander wanneer je erin slaagt om zijn voeten aan te raken en zelf terug recht te staan (zonder je eigen voeten van de grond te doen, en zonder met andere lichaamsdelen de grond te raken). De ploeg die erin slaagt om de andere ploeg uit te moorden wint.

WIE IS HET?

Verdeel de groep in tweeën. Beide groepen gaan in twee rijen naast elkaar zitten, met de rug naar elkaar toe. Uit elke groep wordt één persoon uitgekozen, die met de rug naar het midden gezet wordt. De anderen mogen zich omdraaien. De groep moet zijn persoon in het midden duidelijk maken wie er samen met hem in het midden staat. (door gebaren te maken). Wie, in het midden, eerst raad wie naast hem staat wint.



START

WILLIE WORTEL

Dit spel kan in een kring of aan een tafel gespeeld worden. Men legt de handen op elkaar, met de palm naar boven. Hierbij ligt je rechterhand boven dat van je buur, en je linkerhand onder dat van je andere buur. We zingen het liedje. (zie hieronder). Een handklap wordt doorgegeven terwijl we dit liedje zingen. Op het einde van het lied zegt iemand een letter (bv D), waarop we verder tellen en klappen tot aan de gekozen letter.

Diegene die normaal de klap van de gekozen letten zou ontvangen, moet zorgen dat diegene die de klap uitdeelt op zijn eigen hand klapt. Het spel eindigt wanneer er op een hand (het eigen of die van de tegenstander) wordt geklapt. De persoon op wiens hand geklopt wordt is uit.

Het liedje: "Willy wortel ga je mee? Commissaris commissaris. Willy Wortel ga je mee commissaris comité."

WOEF WOEF

Elke speler is een hondje of een baasje. De hondjes zitten op handen en knieën in een kring. Achter elk hondje gaat een baasje rechtzitten op de knieën met de handen achter de rug. Er is echter één eenzaam baasje, dat geen hondje heeft. Daar kan hij enkel snel iets aan veranderen, door een hondje naar hem te lokken. Dat doet hij door te roepen "kom woefke ... [naam]". Als een hondje zijn naam hoort, dan mag die naar het nieuwe baasje kruipen. Maar zijn baasje kan hem tegenhouden door de handen rond het middel te leggen. Is de ontsnapping mislukt, dan moet het eenzame baasje het bij een ander hondje proberen, lukt het wel, is er een nieuw eenzaam baasje die hondjes moet lokken.

WOESJH

In een cirkel kunnen verschillende woorden met daarbij horende gebaren doorgegeven worden naar de volgende speler. (Hoe overdreven en hoe sneller, des te leuker).

Woesh, met binnenste hand golfbeweging naar buur – gewoon verder.

Hooow, twee handen tegelijkertijd omhoog - terugkeren.

Zap, horizontaal klappen, met onderste hand doorwijzen naar eender wie in kring, deze gaat verder.

Groovelicious, traag en sensueel zeggen, heupenwiegend naar beneden, iedereen doet gewoon onmiddellijk mee. Zelfde persoon zet het weer in gang met woosh of zap.

Freak Out! Wordt geroepen, iedereen gilt en loopt door elkaar, gaat een andere plaats innemen, zelfde persoon gaat verder met woosh of zap.

ZAKDOEK LEGGEN

De spelers zitten in een kring, behalve 1. Terwijl de overigen het eerste liedje zingen: loopt die ene persoon rond de kring met de zakdoek. Hij laat deze zakdoek vallen achter een persoon. Deze persoon moet dan die eerste proberen te tikken voor die nog eens volledig rond de kring kan lopen. Lukt dat, dan is de volgende zakdoeklegger. Wordt hij getikt, dan moet hij in het midden van de kring gaan zitten, waar hij pas uit mag als de volgende in de kring moet komen zitten. Als iemand getikt wordt, wordt er traditioneel lied 2 gezongen:

Lied 1: 'Zakdoekje leggen, niemand zeggen 'k heb de hele dag gewerkt 2 paar schoenen heb ik afgewerkt 1 van stof en 1 van leer hier leg ik mijn zakdoekje neer

Lied 2: "Vogeltje gij zijt gevangen in een kotteke zult gij hangen gij blijft hier, gij blijft hier lieve vogel, gij blijft hier"

ZIN FLUISTEREN

Iedereen zit in een kring. De eerste persoon bedenkt een zin en fluistert die in het oor van de persoon naast zich. Het doorfluisteren van de zin mag maar één keer. De volgende persoon fluistert de zin in het oor van de persoon die daarnaast zit enzovoort, ... totdat de zin de hele cirkel rond is. De laatste in de kring zegt hardop wat hij ervan verstaan heeft.

ZULLEN WE? JA DAT DOEN WE!

Een iemand roept: zullen we ... (aangevuld met een actie). Iedereen roept: "Ja dat doen we" en voert de actie uit totdat de volgende "zullen we..." zegt.

DODE MOMENTEN LIEDJES

10 KLEINE NEGERS

Tien kleine negers, Die stonden in de regen.
Eéntje werd er doodgeregend, Toen waren er nog maar negen.

Negen kleine negers, Die stonden eens op wacht.
Eéntje werd er doodgewacht. Toen waren er nog maar acht.

Acht kleine negers, Die gingen eens gaan zweven.
Eéntje werd er doodgezweefd. Toen waren er nog maar zeven.

Zeven kleine negers, Die speelden met een mes.
Eéntje werd er doodgemest. Toen waren er nog maar zes.

Zes kleine negers, Die speelden met een rijf.
Eéntje werd er doodgerijfd. Toen waren er nog maar vijf.

Vijf kleine negers, Die speelden met een pier.
Eéntje werd er doodgepierd. Toen waren er nog maar vier.

Vier kleine negers, Die speelden met een bie.
Eéntje werd er doodgebiet. Toen waren er nog maar drie.

Drie kleine negers, Die speelden in de zee.
Eéntje werd er doodgezeed. Toen waren er nog maar twee.

Twee kleine negers, Die stonden op één been.
Eéntje werd er doodgebeend. Toen was er nog maar één!

Eén kleine neger, die trouwde met Katrien.
Ze hadden heel veel kindjes, toen waren ze weer met tien.

10 KLEINE VISJES

10 Kleine visjes
Die gingen naar de zee.
T'is goed zij de moeder
Maar ik ga niet mee.
Ik blijf lekker in die oude boeren sloot.
Want in de zee zwemmen haaien
En die bijten je
(van 10 tot 2)
Blub, blub, blub, blub, blub
Blub, blub, blub, blub, blub
Blub, blub, blub, blub,
(bij 1)
Dood

2 EMMERTJES WATER HALEN

Tekst:

Twee emmertjes water halen
Twee emmertjes pompen
De meisjes op de klompen
De jongens op hun houten been
Je mag niet door mijn straatje heen

Van je ras ras ras
Rijdt de koning door de plas
Van je voort voort voort
Rijdt de koning door de poort
Van je erk erk erk
Rijdt de koning naar de kerk
Van je één, twee, drie!

Beweging:

Twee rijen staan tegenover elkaar. Paar aan paar houden ze elkaars handen vast, waarbij de armen gekruist zijn. Tijdens het zingen van het eerste deel van het lied t/m 'poortje heen' bewegen ze hun armen heen en weer. Dan laten ze elkaar los, doen een stapje achteruit, klappen in hun handen en zingen verder. Hierbij danst het voorste paar door de 'poort' en sluit achter aan. Het lied wordt zo vaak herhaald totdat alle paren een keer door de poort hebben gedanst.

3X3 IS NEGEN

3x3 is negen,
ieder zingt zijn eigen lied,
3x3 is negen,
en (naam) die zingt zijn lied,
en (naaaaaam) die zingt zijn lied

Hierna begint naam zijn gekozen lied te zingen.

BANANA SONG

Zing het volgende liedje met bijhorende bewegingen:

Make banana make make banana (beide armen gestrekt naar boven het hoofd brengen)

Peel banana, peel peel banana (beide armen terug naast het lichaam brengen)

Shake banana, shake shake banana (rond de as draaien)

Go banana, go go banana (rondhuppelen met 1 vuist de hoogte in)

Squize banana, squize squize banana (door de knieën zakken en terwijl draaien van links naar rechts)

Proetsj (op de grond vallen)

BIG FAT PONY

Lied (genre duifje duifje). Iedereen staat in een cirkel, 1 iemand start in het midden. Het onderstaande lied wordt gezongen. De eerste 4 zinnen loopt de persoon rond als een pony in de cirkel. De volgende 3 zinnen moet er geborstschudderd worden met een persoon die nog in de cirkel staat. De laatste zin trek je die 2^e persoon mee in de cirkel.

(tekst op druncken sailor)

What shall we do with the big fat pony (rondhuppelen)

What shall we do with the big fat pony (rondhuppelen)

What shall we do with the big fat pony (rondhuppelen)

Early in the morning (rondhuppelen)

Front front front oh baby (voorwaartst borsten schudderen, en armen draaien)

Back back back oh baby (achterwaartst borsten schudderen, en armen draaien)

Side side side oh baby (zijwaartst borsten schudderen, en armen draaien)

Early in the morning (rondhuppelen + vriendje meenemen)

BROEDER JACOB

Broeder Jacob, (x2)
Slaapt gij nog? (x2)
Hoor de klokken luiden. (x2)
Bim Bam Bom (x2)

Zuid-Afrikaans

Vader Jakob, Vader Jakob
Slaap jy nog? Slaap jy nog?
Hoor hoe lui die kerkklok
Ding dong del, ding dong del.

Engels

Are you sleeping? Are you sleeping?
Brother John, Brother John!
Morningbells are ringing
Ding, ding, dong. Ding, ding, dong.

Frans

Frère Jacques, Frère Jacques
Dormez-vous, dormez-vous?
Sonnez les matines,
Ding ding dong, ding ding dong.

DAAR IS DE LENTE

Refrein: Daar is de lente, daar is de zon
Bijna, maar ik denk dat ze weldra zal komen.
De falus inpudibus staat al in bloei
En de blaadjes krijgen bomen.

Mijn vrouw en mijn kat zijn allebei krols
Het valt me moeilijk ze rustig te houwen.
Ik zal binnenkort weer een hele boel
Nesten moeten bouwen.

(refrein)

De bloempotten barsten open met 'n knal
En de meisjes ontbloten de kuiten.
De bouwvakkers hebben na een nare tijd
weer iets om naar te fluiten.

(refrein)

Daar is de lente, daar is de zon
Bijna, maar ik denk dat ze weldra zal komen.
De falus inpudibus staat al in bloei
En de klokken vertrekken naar Rome

DAG MIJN ROZEMARIJNTJE

(Sta in 2 gelijke cirkel, 1 binnencirkel, 1 buitencirkel, oog in oog met elkaar)

Dag, m'n Rozemarijntje, (hand geven met rechterhand)
dag, m'n Augustijntje, (hand geven met met linkerhand)
't Schijnt dat gij mij gaarne ziet, (kwade vingerbeweging aan het oor maken)
Nee, nee, nee dat geloof ik niet! (met vinger neen schudden)
't Kan me niets meer schelen, (handen in de zij, en draaien naar links)
't Kan me niets meer schelen, (handen in de zij, en draaien naar rechts)
gij (wijzen naar de andere) blijft hier (wijzen naar de grond)
en ik (wijzen naar de eigen borst) ga door (wijzen naar links)!

(binnencirkel schuift 1 persoon door naar links)

DE BOOM STAAT OP DE BERGEN

En de boom staat op de bergen, hali, halo.
En de boom staat op de bergen, hali, halo.
En aan die boom daar kwam een tak, een reuzetak.
Een pracht van een tak; ach, jongens wat een tak was dat!
En de tak van de boom en de boom staat op de bergen, ha-li-lo.
En de boom staat op de bergen, ha-li-ha-lo.

En de boom staat op de bergen, hali, halo.
En de boom staat op de bergen, hali, halo.
En aan die tak daar kwam een blad, een reuzeblad.
Een pracht van een blad; ach, jongens wat een blad was dat!
En het blad van de tak, en de tak van de boom en de boom staat op de bergen, ha-li-lo.
En de boom staat op de bergen, ha-li-ha-lo.

Bij iedere strofe het nieuwe woord bijvoegen.

En aan dat blad daar kwam een nest
En in dat nest daar kwam een ei
En uit dat ei daar kwam een jong
En aan dat jong daar kwam een veer
En aan die veer daar kwam een hoed
En aan die hoed daar kwam een juf
En aan die juf daar kwam een heer
En aan die heer daar kwam een huis
En aan dat huis daar kwam een stal
En aan die stal daar kwam een geit
En aan die geit daar kwam een staart
En aan die staart daar kwam een eind.

DE KIKKERTJES

De kikkertjes, de kikkertjes
Zijn aardig om te zien

refrein: Ooh kwak-kwak-kwak, ooh kwak-kwak-kwak
Ooh kwak- ooh kwak- ooh kwak-kwak-kwak (x2)

Geen oortjes, geen oortjes
Geen oortjes hebben zij

(refrein)

Geen staartjes, geen staartjes
Geen staartjes hebben zij

(refrein)

In 't hoge gras, in 't lage gras
Daar springen kikkers rond

(refrein)

DE POES VAN TANTE LOES

Er is een 1 2 3 4 5 6 7 –ling geboren,
Bij de poes van tante Loes.
Er is een 1 2 3 4 5 6 7 –ling geboren,
Bij de poes van tante Loes.

De eerste was een jongen,
De tweede was een meisje.
De derde kon niet komen,
Want de vierde was te vroeg.
De vijfde was te mager,
De zesde was te dik.
En de zevende had de billen
Van de achtste ingeslikt.

Ouwe taaie joepie joepie je e eh,
Ouwe taaie joepie joepie jeeeh,
Ouwe taaie joepie joepie je e eh,
Ouwe taaie joepie joepie jeeeh.

DE POPPENSTOET

Opzij, opzij, opzij

De poppenstoet gaat hier voorbij

Ze komen recht uit speelgoedland

Daar zijn ze dansend hand in hand

En Zwarte Piet marcheert vanvoor

Nog zwarter dan een ouwe moor

Refrein: Een Zeeuwse boer, een eskimo

Roodkapje en Pinokkio

Een indiaan, een kapitein

Een Mexicaan en Harlekijn

Een edelvrouw, een nobele heer

En Mickey Mouse met Teddybeer

Ohee, ohee, ohee

Wie stapt er met die stoet niet mee

Trompetten klinken hoog en hel

Tesaam met trom en rinkelbel

En klein en groot aan dansen gaat

Wijl Harlekijn de maten slaat

(refrein)

Hoera, hoera, hoera

Nu komt de Sint bij ons weldra

En ieder wordt door hem bedacht

Als hij op tocht gaat door de nacht

Daarom ook danst de hele stoet

Zo blij de avond tegemoet

(refrein)

DE ZEPPELIN

We stegen met een zucht,

naar boven in de lucht...

we zaten zo gezellig in ons huisje...

we hadden pret voor tien,

we konden alles zien!

Leve de Zeppelin!!

DE ZEVENSPRONG

Tekst:

Heb je wel gehoord van de zevensprong
Heb je wel gehoord van de zeven, de zeven
Heb je wel gehoord van de zevensprong
Ze zeggen dat ik niet dansen kan
Ik kan dansen als een edelman
Dat is één

Heb je wel gehoord van de zeven, de zeven
Heb je wel gehoord van de zevensprong
Ze zeggen dat ik niet dansen kan
Ik kan dansen als een edelman
Dat is één
Dat is twee

Dat is drie
Dat is vier
Dat is vijf
Dat is zes
En dat is ze-he-ven!

Beweging:

- 1=been naar voren
- 2=andere been naar voren
- 3=op één knie gaan zitten
- 4=ander knie erbij
- 5=op één elleboog leunen
- 6=op andere elleboog leunen
- 7=helemaal in elkaar gedoken op de grond met je hoofd tussen je armen

DUIFJE DUIFJE

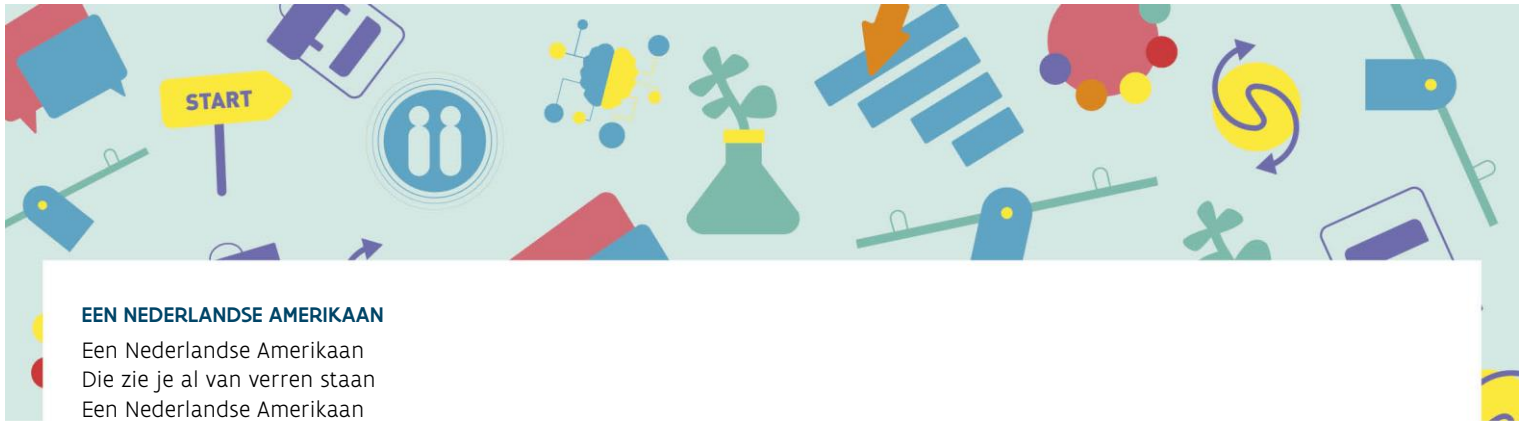
Tekst:

Duifje duifje aan het venster,
Duifje duifje aan het raam
Duifje duifje aan het venster,
Kom eens even bij me staan
Links 2 rechts 2 zwaaien (x3)
Buigen en draaien.

Beweging:

Iedereen staat in een cirkel, 1 iemand in het midden. Deze persoon begint te zingen. Tijdens het eerste deel loopt hij rond in de cirkel en speelt hij duif. Tijdens het tweede deel gaat hij bij iemand staan. Op het einde van het liedje neemt hij zijn vriendje mee in de cirkel. We gaan door tot iedereen meedoet.

Tijdens duifje duifje: rondlopen als een duifje
Links 2: met linkerhand 2 keer draaien
Rechts 2: met rechterhand 2 keer draaien
Zwaaien: met beide handen 2 keer draaien.
Buigen: buigen
Draaien: een rondje draaien



EEN NEDERLANDSE AMERIKAAN

Een Nederlandse Amerikaan
Die zie je al van verre staan
Een Nederlandse Amerikaan
Die zie je al van verre staan

Refrein: Van voor naar achter van links naar rechts
Van voor naar achter van links naar rechts
Van voor naar achter van links naar rechts
Van voor naar achter van links naar rechts

Zijn hoofd lijkt wel een varkenskop
Er staat zowat geen haar meer op (x2)
(refrein)

Z'n neus lijkt wel een zure bom
Ik wou dat ik er in happen kon (x2)
(refrein)

Zijn hemd lijkt wel een prentenboek
Het hangt een meter uit zijn broek (x2)

(refrein)

Z'n das lijkt wel een ratelslang
Die is wel zeven meter lang (x2)
(refrein)

Zijn broek reikt amper tot zijn kuit
Gestreepte sokken er onderuit (x2)
(refrein)

Zijn buik lijkt wel een lucht ballon
Ik wou dat ik er in prikken kon (x2)
(refrein)

Maar iemand met een goed verstand
Doet zoiets niet in Nederland (x2)
(refrein)

EN DE KROKODIL

Tekst: En de krokodil en de oerang oetang.
En de vogels in de lucht en de slangen op de grond.
En de kat, de muis, de olifant, ja iedereen doet mee.
Alleen de kleine visjes, die zwemmen in de zee!

Bewegingen:

krokodil: met gestrekte armen vooruit, de handen op elkaar slaan

Vogels: vogelbeweging

Slangen: met de armen, voor jou een S-beweging maken

Kat: Met de handen 2 grote katteoren maken

Muis: met de handen de snorharen maken

Olifant: met 1 hand de neus vastnemen, andere hand speelt surf door het vrij gekomen gat.

Visjes: schoolslag beweging

ER ZATEN ZES KIPPEN

(canon, 2^e start na 1^e zin)

Er zaten zes kippen
in een oud kippenhok
Die gingen vanavond
voor 't eerst op stok
voor 't eerst op stok

FIVE LITTLE DUCKS

Five little ducks went out to play
Over the hill and fare away
Mother duck said Quack Quack Quack
But only four little ducks came back.

Four little ducks ...
Three little ducks ...
Two little ducks ...

One little duck
Went out one day
Over the hill and far away
Mother duck said
"Quack, quack, quack, quack."
But none of the five little ducks came back.

Sad mother duck
Went out one day
Over the hill and far away
The sad mother duck said
"Quack, quack, quack."
And all of the five little ducks came back.

GISTERENAVOND

Gisterenavond tuut tuut bong bong
In de beenhouwersstraat tuut tuut bong bong
Werd er een egel tuut tuut bong bong
Zijn gat afgereden tuut tuut bong bong
En de politie tuut tuut bong bong
Altijd vol zottigheden tuut tuut bong bong
Hong een affiche tuut tuut bong bong
Waar op stond geschre-e-ven tuut tuut bong bong

GRAUWTJE DE EZEL

Grauwkje de ezal stond eens in de wei (vooruit wandelen)
Kwispelend met haar staartje Oh wat was ie blij (schudden met het gat)
I-ah I-ah I-ah I-ah I-ah (vooruit springen)

HINKY PINKY

En dit is de historie
Van een oude Chinees
Hij heette Hinkie Pinkie
Da's net zoveel als Kees

Refrein: En van je he la he la he la ho la la,
He la he la he la ho la la.
He la he la he la ho la la.
He la hela ho la la.

(refrein)

Hij woonde in een stalletje
Aan de Chinese muur
Hij verkocht er pinda, pinda's
Augurken in het zuur !

(refrein)

Hij had ook bruine veters,
Maar die verkocht hij zwart.
Per centi-centimeter.
Wat ging dat zaakje hard !

(refrein)

Toen kwamen twee polities
Die namen Pinkie weg
Hij moest in de gevangenis
Wat had die man een pech !

(refrein)

En dit was de historie
van een oude Chinees.
Hij heette Hinkie Pinkie
't was net zoveel als Kees.

HOEDJE VAN PAPIER

1-2-3-4 Hoedje van, Hoedje van
1-2-3-4 hoedje van papier
En als het hoedje dan niet past,
Zet het in de glazen kast
1-2-3-4 Hoedje van, Hoedje van
1-2-3-4 hoedje van papier

IK ZING EEN VROLIJK LIED

Ik zing een vrolijk lied (een vuist maken)
De zon schijnt zie je niet (naar de zon wijzen)
Wat een heerlijk gevoel (handen kruisend op de schouders)
Al die zon-zon op je smoel (naar de zon kijken, en zon op je gezicht wuiven)

Duimen uit
Knieën samen
Tenen samen
Gat naar achter
Borst vooruit
Hoofd recht
Ogen toe
Tong eruit

Oetjatja, Oetjatja, Oetja Oetja Oetjatja (x2)

IN EEN KLEIN STATIONNETJE

In een klein stationnetje
's morgens in de vroege
Stonden 7 wagentjes
Netjes op een rij
'k zie een machinistje
Draaien aan een wieletje
Akke akke Tuut Tuut, weg zijn wij.

IN HET BOS

In het bos daar staat een huisje (huisje vormen met vingers)
Keek eens door het vensterraam (verrekijker maken met de ogen)
Kwam een haasje (oortjes maken met de handen) aangelopen (joggen)
Stopte bij het raam
Help mij help mij uit de nood (hulp roepen)
Of de jager schiet mi j dood (geweer van de jager maken met handen)
Laat mij in uw huisje klein (biddend gebaar maken)
T'zal u dankbaar zijn (handen kruisen over de schouders)



START

'K ZAG 2 BEREN

'k Zag twee beren broodje smeren,
O het was een wonder.

't Was een wonder, boven wonder,
dat die beren smeren konden.

Hi hi hi, ha ha ha!

'k Stond erbij en ik keek er naar.

bijen - autorijden,

slangen – was ophangen

apen – noten kraken

koeien – bootje roeien

vliegen – kindje wiegen

apen – wortelen schrapen

vlooien – mutsen plooiën

poezen – samen douchen

vlooien – water gooien

mussen - de juffrouw kussen

giraffen - de juffrouw straffen

apen - nootjes rapen

geiten - paardje bijten

slangen – was ophangen

KIEKEN OP EEN SPOOR

Er zat een kieken op het spoor

En de trein die kon niet door:

Singing bale wale doedel om di dee.

Na veel getoeter en lawaai

Ging dat kieken toen op zwaai

Singing bale wale doedel om di dee.

Very well (very well) Very well (very well)

Very well hier op ons kamp

't Is zo geweldig en plezant

Maar vooral hier in dit land:

Singing bale wale doedel om di dee.

KORTJAKJE

Altijd is Kortjakje ziek

Midden in de week maar 's zondags niet

's Zondags gaat hij naar de kerk

Met haar boek vol zilverwerk

Altijd is Kortjakje ziek

Midden in de week maar 's zondags niet

LAURENTIA

Laurentia lieve Laurentia
Ik zou toch zou graag eens bij jou willen zijn op maandag
En dat het toch gauw weer eens maandag was
En ik bij mijn lieve Laurentia was
Laurentia

Laurentia lieve Laurentia
Ik zou toch zou graag eens bij jou willen zijn op dinsdag
En dat het toch gauw weer eens maandag was en dinsdag was
En ik bij mijn lieve Laurentia was
Laurentia

(door de knieën gaan bij iedere dag en bij iedere Laurentia)

MIJN HAAN IS DOOD

Mijn haan is dood, mijn haan is dood.
Mijn haan is dood, mijn haan is dood
Hij zal niet meer zingen kokodie kokoda
Hij zal niet meer zingen kokodie kokoda
Mon coq est mort - Il ne chantera plus
Mein Hahn ist tot - Er wird nicht mehr singen
My cock is dead - He will never sing.

OP EEN GROTE PADDESTOEL

Op een grote paddenstoel
Rood met witte stippen
Zat kabouter pinnemuts
Heen en weer te wippen
Krak zij die paddestoel
Met een diepe zucht
Allebij de beentjes
Hopla in de lucht.

PAPEGAAI IS ZIEK

Papegaai is ziek, en hij zal sterven
Maken appelmoes al vol conserven
Voor onze gaai, voor onze gaai
Voor onze allerliefste zoete papegaai
Papegaaitje leef je nog, ie-a-dee-a
Ja mevrouw ik ben er nog, ie-a-dee-a
Heb mijn eten opgegeten, en mijn drinken laten staan,
ie-a-dee-a boemsasa

VADER ABRAHAM

Vader Abraham, Had zeven zonen
Zeven zonen, Had vader Abraham
en ze aten niet,
en ze dronken niet,
En ze hadden veel plezier.

VROLIJKE VRIENDEN

Refrein: Vrolijke, vrolijke vrienden,
Vrolijke vrienden dat zijn wij.
Vrolijke, vrolijke vrienden,
Vrolijke vrienden dat zijn wij.

Als we samen gaan kamperen
in het bos of in de hei.
Dan klinkt het wel duizend keren,
vrolijke vrienden dat zijn wij.

(refrein)

's Morgens komt de zon ons wekken
en de vogels zingen blij
Dan is 't tijd dat wij gaan trekken
door de dennen, bos of hei

(refrein)

Twee of drie die koken 't eten
brengen lekk're dingen mee
Dat is iets dat wij wel weten,
wie op kamp is eet voor twee!

(refrein)

En gaat stil de avond komen,
zingen, dansen wij bij 't vuur
Tot wij in ons tent gaan dromen
in het late, late uur!

WOUTERTJE

Refrein: Oh die Woutertje, Woutertje, wiede wiede woep
Piepklein kaboutertje, kom als ik roep.
Woutertje, Woutertje piepklein kaboutertje,
Wiede wiede woep, kom als ik roep.

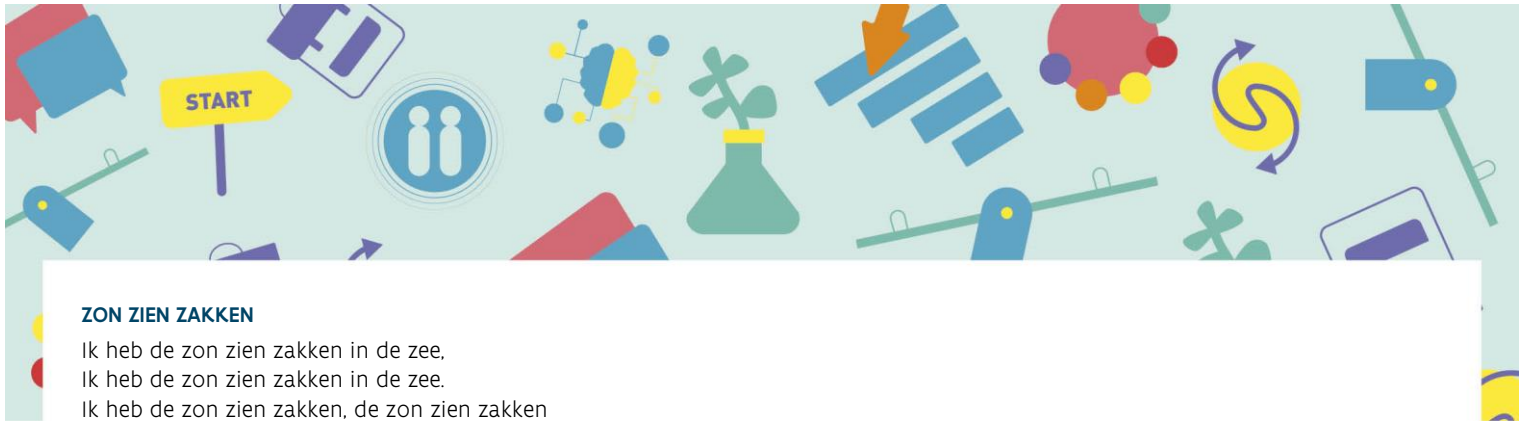
Ik ken hem al jaren en nooit geeft hij last,
Hij woont in een trommeltje onder de kast.
En 's morgens om zeven uur hoor je geluid,
Dan roept ie om eten en wil ie eruit!

(refrein)

Ik zag hem voor 't eerst op de mat in de gang
Ik zei goeiemorgen, ben jij hier al lang?
Hij zei: " nou, ik denk een minuutje of vijf,
Maar ik vind je wel aardig , ik denk dat ik blijf.

(refrein)

We kennen elkander, we hebben veel pret,
Maar 's avonds om zeven uur moet ie naar bed.
Hij trekt zijn pyjamaatje aan van katoen,
Dan bindt ie zijn baard op en krijgt nog een zoen.



ZON ZIEN ZAKKEN

Ik heb de zon zien zakken in de zee,
Ik heb de zon zien zakken in de zee.
Ik heb de zon zien zakken, de zon zien zakken
De zon zien zakken in de zee.

Ik heb de zon zien zeeën in de zak.
Ik heb de zak zien zonnen in de zee.
Ik heb de zak zien zeeën in de zon.
Ik heb de zee zien zonnen in de zak.
Ik heb de zee zien zakken in de zon.

KENNISMAKINGSSPELLETJES



KENNISMAKINGSSPELEN VOOR 8 JARIGEN

1,2,3 KIJK TOCH NIET ZO

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

Iedereen zit in een kring en kijkt naar beneden en denkt aan 1 iemand in de groep. Dan kijkt men op in de richting van de persoon. Kijken jullie met twee naar elkaar dan vallen jullie af.

ALLEMAAL GAAN ZITTEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Iedereen gaat in een kring zitten (eventueel op een stoel), behalve één. Deze loopt rond de kring en zegt de namen van iedereen die daar is. Als iemand zijn naam hoort, moet deze opstaan en meelopen. Als de eerste op een bepaald moment roept: "Allemaal gaan zitten", moet iedereen proberen te gaan zitten. Wie overblijft, moet het spel hervatten. Men moet minstens 5 keer rond de kring gelopen zijn en er moet minstens de helft meelopen.

BEKENTJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 7	Intensiteit : Licht

Materiaal: bekkentjes met water

Speluitleg:

Iedereen ligt neer in een kring met voor zijn gezicht een bekkentje met water. Iedereen behalve één persoon, ligt met zijn gezicht in het water. Die één persoon roept een naam, hapt lucht en steekt zijn gezicht ook onder water. De persoon wiens naam geroepen werd, heft zijn gezicht uit het water, roept zo vlug mogelijk een andere naam uit de groep, hapt lucht en steekt zijn gezicht terug in het water. Zo gaan we verder tot het ergens fout loopt...

COLLAGES MAKEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: materiaal om een collage te maken, papier scharen, lijm, magazines etc..

Speluitleg:

Hier zijn veel variaties mogelijk, bijv.: Iedereen maakt collages van zichzelf, d.m.v. tekeningen, tijdschrift knipsels etc. Zo kan iedereen van het blad afleiden, wie deze persoon is. Daarna 'legt een ieder in de groep uit' wat alles op de collage betekent. I.p.v. eigen collage maken, collage maken over een ander aan de hand van een kennismakingsgesprek met die persoon. I.p.v. in de groep vertellen wat alles betekent, rondlopen en aan een ieder die je tegenkomt 'vragen + vertellen' over de betekenis van de collage.

DEKENSPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: deken of laken waar je niet door kan kijken

Speluitleg:

Twee groepen zitten tegenover elkaar, tussen hen in staan twee leiding met een deken. Van elke groep schuift een persoon naar voren. Als de deken door de leiding wordt weggehaald, roepen de personen aan weerszijde van de deken de naam van de ander. Degene die de naam van de ander als eerste raadt, heeft gewonnen. De verliezer schuift door naar de andere groep. Het spel houdt op als in een van de twee groepen er een paar overblijven.

EEN LEVENSGROOT SILHOUET

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : Per twee
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : vlak
Minimum aantal deelnemers : 4	Intensiteit : Licht

Materiaal: papier en stiften

Speluitleg:

Op en extra groot blad tekent iedereen per twee een silhouet van zichzelf. Daarin schrijft iedereen voor zich op de juist plaats het antwoord op de volgende vragen: Wat speelt er door je hoofd? Waarvoor trek je je neus op? Waar heb je de mond vol van? Wat ligt je nauw aan het hart? Wat heb je goed in je vingers zitten? Wat heb je (niet) onder de knie? Waarvoor ben je snel op je tenen getrapt? achteraf kan elkeen zich voorstellen aan de hand van het silhouet.

EVENWICHTSBALK

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: stevige balk of stoelen

Speluitleg:

Stel dat je een lange, stevige balk hebt die je op één of andere wijze horizontaal boven de grond kan plaatsen als een soort evenwichtsbalk. Of zet een aantal stoelen mooi op een rijtje. Alle deelnemers gaan op de stoelen staan en trachten zonder van de stoelen of balk te vallen op alfabetische volgorde te gaan staan.

Variaties:

De deelnemers gaan op grootte, huisnummer, verjaardag... staan. -er mag niet gepraat worden

FOTOKWARTET

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 3
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : vlak
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Midden

Materiaal: kwartetten, foto's van de deelnemers, tijdschriften

Speluitleg:

Vooraf werd aan de spelers gevraagd een foto van zichzelf mee te brengen. Elke speler maakt een set van vier kaarten: op de eerste kaart komt de foto met de naam eronder. Voor de drie andere kaarten mogen de spelers prenten uit tijdschriften en reclamebladen gebruiken. Op de tweede kaart komt dan de prent van een huis, met hun adres eronder. Op de derde kaart komt de auto die ze liefst zouden hebben, met de naam eronder. De vierde kaart vermeldt tenslotte de hobby, ook met een leuke illustratie. Alle kaarten worden geschud. De deelnemers verdelen zich over minstens 3 groepen. De bedoeling is zoveel mogelijk kwartetten (dwz. de vier bij elkaar horende kaarten van een speler) te verzamelen, volgens de regels van het kwartetspel. Als de groep te groot is, dan kunnen er meerdere kwartettafels ingericht worden.

IN DE SCHOENEN STAAN VAN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

Om beurten zegt iemand dit: bv. "Ik sta graag in de schoenen van Vincent Van Gogh omdat hij zo schitterend kon schilderen." Met dit spel kun je de interesses van de spelers wat te weten komen.

NAAM IN BAD

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: Emmer vol water Krantenpapier, schaar, veiligheidsspelden

Speluitleg:

Ieder steekt om beurt zijn hoofd onder water en roept zijn naam tot de anderen hem door het water heen hebben verstaan. Dan scheur je een vis uit krantenpapier, schrijf je je naam erop en speld hem op de rug.

NAAMSCHADUW

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

De spelers roepen de naam van een medespeler en plaatsen zich daarbij in een bepaalde houding. Zodra de genoemde persoon in dezelfde houding achter de roeper staat, zijn ze beiden weer vrij om zelf een nieuwe naam te roepen of ergens te gaan staan waar ze zelf geroepen worden.

NAMENBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: bal

Speluitleg:

De spelers staan in een kring en één staat in het midden. Deze werpt de bal in de lucht en noemt hierbij de naam van een medespeler. Kan deze de bal vangen mag hij in het midden staan zoniet mag de vorige nog eens gooien.

RONDDRAAIEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 7	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Iedere deelnemer krijgt een blaadje met de naam op van een andere deelnemer. De bedoeling is dat je na het startsein drie keer rond de persoon loopt wiens naam op jouw blaadje staat. (het probleem ligt hem en het feit dat iedereen dit moet doen)

SPINNENWEB

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 7	Intensiteit : Licht

Materiaal: een bol wol en een strandbal

Speluitleg:

We verdelen ons in twee of meerdere ploegjes van minimum zes personen. Elk ploegje vormt een kring, iemand zegt een naam en gooit de bol wol naar die persoon maar blijft zelf ook een stukje wol vasthouden. Zo gaat dit een vooropgestelde tijd verder tot men een spinnenweb bekomt. Er zijn nu zoveel spinnenwebben als er ploegjes zijn. De strandbal wordt nu met behulp van het spinnenweb van het éne naar het andere ploegje gesmeten, de bal mag de grond niet raken. Spinnenwebben met leemten (personen wiens naam weinig vernoemd werden) hebben hier natuurlijk een nadeel.

STRUISVOGELSPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

Je laat de spelers rondlopen kras kras door elkaar. Op een bepaald signaal staan ze stil en moeten ze hun ogen afdekken. Je laat één of twee spelers het lokaal verlaten of je bedekt hen met een groot doek. De medespelers mogen terug kijken en zoeken wie weg is. Er spelers moeten ook een nauwkeurige beschrijving geven van de persoon en zijn kledij. Dit spel wordt bij voorkeur gespeeld bij een groep waar niemand mekaar kent.

SUPER STEPHAN!

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

Iedereen stelt zich voor door zijn naam te noemen tegelijk met een adjectief en een gebaar. Het adjectief moet bij de naam passen, bijvoorbeeld allitereren. Voorbeeld; Stephan steekt zijn rechterarm met gebalde vuist vooruit (als Superman) en roept "Super Stephan!". Iedereen doet dit gebaar en de naam na. Ssssara de Sssslang. Kan confronterend zijn voor verlegen mensen.

Variaties:

in combinatie met "ik ga op kamp met" dan moet elke deelnemer de namen en bewegingen van de anderen herhalen

WIE IS WEG?

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: Niets

Speluitleg:

Iedereen gaat op de grond liggen met zijn ogen dicht. De spelbegeleider haalt iemand weg, de anderen mogen dan weer kijken en raden wie er weg is.

KENNISMAKINGSSPELEN VOOR 10 JARIGEN

ADVERTENTIESPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal: Papier en schrijfgierief

Speluitleg:

Deelnemers schrijven in het kort iets over zichzelf (leeftijd, karaktereigenschap, studie, hobby's, woonplaats) op een papiertje. Alle advertenties worden op een hoop gegooid en de groep moet raden van wie de voorgelezen advertentie is.

BALLEKEN TRAP

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Midden

Materiaal: Bal, terrein met voldoende verstoptmogelijkheden

Speluitleg:

Er wordt een speler aangeduid als "de zoeker". Een andere speler trapt de bal weg. De zoeker loopt achter de bal aan. Wanneer hij de bal in handen heeft loopt hij achterwaarts terug naar de startplaats. De andere spelers verstoppen zich ondertussen. De bedoeling van het spel is dat de spelers trachten om de bal opnieuw weg te trappen vooraleer de zoeker hun kan aftikken door op de bal te tikken en hun naam te roepen (bal is buutplaats). Wanneer iemand afgetikt is moet deze gaan zitten. Trapt een van de spelers de bal weg, dan is iedereen weer vrij.

Variaties:

Beperk de terreingrootte, of speel met meerdere zoekers, want één speler blijft al gauw een kwartier of langer "zoeker".

BEROEMDE KOPPELS

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: naamkaartjes van beroemde stelletjes/duo's

Speluitleg:

Maak naamkaartjes van beroemde stelletjes/duo's. Als de groep aankomt, krijgt iemand een naam op zijn of haar rug. Die kan dit dus niet lezen en de anderen mogen alleen vragen beantwoorden met ja of nee (is het een echt figuur, is het een vrouw enz). Het eerste paar dat elkaar vindt wint. Het is leuk, breekt de sfeer en activeert mensen.

BOLLETJESPRET

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: vetschminkstiftjes

Speluitleg:

Alle spelers kiezen bij hun voornaam een staffelrijm: vb. Griezelige Guido, Wollige Willy. Een eerste speler neemt het woord: 'Ik, Griezelige Guido, zonder gele bollen, zonder rode bollen, zonder blauwe bollen, zonder rode bollen, telefoneer naar Wollige Willy zonder gele bollen, zonder rode, blauwe bollen.' Gebeurt dit zonder zich te vergissen, dan is de 'opgebeld' speler aan de beurt. Als een speler mist, dan krijgt hij een gekleurd bolletje op de wang, er moet dit dan ook telkens vermelden als hij aan het woord is

Variaties:

Je kant het zinnetje dat moet gezegd worden, eindeloos variëren of ook langer maken.

BUMPITY BUMP BUMP BUMP

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: niets speciaal

Speluitleg:

Eén speler staat in het midden van de kring. Hij wijst iemand aan en zegt daarbij rechts of links. De aangewezen speler moet dan de naam van degene die links of rechts van hem staat noemen, voordat de speler in het midden de woorden bumpity-bump-bump-bump helemaal heeft uitgesproken. Kan hij dat niet, dan moet hij de plaats innemen van de speler in het midden en iemand in de kring aanwijzen. Om het spel moeilijker te maken, wijzig je af en toe de opstelling van de spelers. Iedereen komt dan weer naast een andere speler te staan.

BUMPITY BUMP BUMP BUMP (2)

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

Alle spelers vormen zittend een kring en zoeken voor zichzelf een staffelrijm: V.b. Griezelige Guido. De speluitleg gebeurt best aan de hand van een voorbeeld. Jolige Jan staat in het midden en zegt: 'Kranige Kristien, drie rechts.' Kristien probeert dan zo snel mogelijk het tafelrijm van de speler die op de derde plaats rechts van haar zit, luidop te zeggen. Lukt dit vooraleer Jan "Bumpity bump bump bump" heeft gezegd, dan mag Kristien blijven zitten. Is Jan sneller, dan, komt Kristien in de plaats van Jan.

Variaties:

In plaats van "Bumpity bump bump bump" te zeggen, kan je de middenspeler moeilijke zinnen laten zeggen zoals: De kat krabt de krollen van de trap. De koetsier poetst de postkoets. De zinnetjes moeten dan niet alleen sneller, maar ook juist worden uitgesproken!

DAAR ZIT EEN LUCHTJE AAN...

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: parfum, deo, whatever

Speluitleg:

Laat de deelnemers met hun ogen dicht en hun armen vooruit gaan staan. Als ze iets op hun arm voelen dan mogen ze hun armen intrekken. Smeer nu een luchtje op de deelnemers, parfum, deo, whatever. Gebruik verschillende luchtjes en laat de luchtjes elkaar opzoeken.

GOODMORNING

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Midden

Materiaal: geen

Speluitleg:

Op de grond liggen in een kring, alle voeten naar het midden gericht. Een persoon gaat zitten en zegt: "Goodmorning ladies and gentleman, my name is" Iedereen gaat zitten en zegt in koor: "Goodmorning nice to meet you". Iedereen gaat weer liggen en de volgende gaat verder. (ook leuk als ochtendgym).

HERKENNINGSSPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Kaartjes met telken sdaarop de naam van een der spelers, van alle spelers een.

Speluitleg:

Elke speler krijgt een kaartje waarop de naam van een andere speler staat, op de rug gespeld. De spelers mogen aan elkaar vragen stellen over hun speler. De andere speler mag alleen met ja of neen antwoorden. Uiteraard worden vragen als ben ik Jan Modaal, niet gevraagd. Als een speler denkt te weten wie hij is, gaat hij bij de speler in kwestie en vraagt: "Ben ik jij?" Bij een eerste ronde mag er naar uiterlijke kenmerken gevraagd worden, zoals naar kleur van haar.... Speel je het spel een tweede keer dan kan dit niet meer!

PIEP EENS WAT

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: speeldas

Speluitleg:

De leden zitten in de kring, op één na. Deze gaat naar buiten en wordt geblinddoekt. Hij komt terug en de leider zet hem in het midden van de kring op een stoel. Hij mag d.m.v. zich rond te draaien op de stoel bewegen. Hij moet dan iemand aanwijzen en zeggen: "Piep eens wat". Degene die wordt aangewezen moet 2x piep zeggen, met vervormde stem. De geblinddoekte mag nu 1 keer raden wie de persoon is.

KENNISMAKINGSSPELEN VOOR 12 JARIGEN

BEZEMSTEEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: bezem

Speluitleg:

De deelnemers zitten in een kring. Een persoon staat in het midden en houdt een omgekeerde bezem vast. Hij roept de naam van een persoon en op hetzelfde moment loopt hij weg. De persoon die genoemd is moet zo snel mogelijk opstaan en de bezem pakken voor deze op de grond valt. Als dat niet lukt is hij nu aan de beurt.

IK (K)EN JIJ

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 90 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 4	Intensiteit : Licht

Materiaal: 24 exemplaren van een foto of tekening (formaat A4) ; verdeeld over 4 kleuren (6 exemplaren per kleur). Alle foto's of tekeningen zijn aan de achterkant verdeeld in 8 gelijke vakjes, genummerd van 1 tot 8. Per deelnemer een blad waarop de acht domeinen en de bijbehorende vragen staan. Schrijfgerief.

Speluitleg:

Het spel wordt dus met vier personen gespeeld. Elke speler kiest zich een kleur en krijgt dan 1 foto of tekening van de andere kleuren en 3 exemplaren van de eigen kleur. Elke foto of tekening wordt ter plaatse verknipt tot 8 gelijke en op de achterkant genummerde "speelkaarten". Elke speler heeft op die manier 48 kaarten, die hij in een waaier met de kleuren naar zich toe trekt. Nu vraagt speler A: ik wil beginnen met bijvoorbeeld levensdomein 6. Alle spelers denken even na en schrijven dan op de vraag bij domein 6 drie antwoorden op, waarvan één antwoord juist is. Dit juiste antwoord onderstrepen ze zonder dat de anderen het zien. Daarna begint speler A met het voorlezen van zijn (haar) drie antwoorden. Speler A begint nu met het aanleggen van 3 stapeltjes speelkaarten. Eén stapeltje dat te maken heeft met speler B, één voor C en één voor D. Als B uit de drie antwoorden het juiste gekozen heeft, legt A op het stapeltje van B een speelkaart nr. 6 met de eigen kleur. Hij legt die kaart omgekeerd, met de kleur naar onder. Als B een verkeerd antwoord koos, legt A op het stapeltje van B een speelkaart nr. 6 met de kleur van B. Dezelfde werkwijze voor de keuzes van C en D. Vervolgens leest B zijn (haar) 3 antwoorden voor, enz... Als iedereen op die manier aan de beurt is geweest, is het B die een volgend levensdomein kiest, en alles herhaalt zich. Dit tot alle acht de levensdomeinen aan de beurt zijn geweest. Elk gaat nu met de drie stapeltjes, die hij of zij gemaakt heeft, terug 3 tekeningen samenstellen. Zitten in die tekeningen veel speelkaarten van de eigen kleur, dan betekent dit dat de drie medespelers vaak het juiste antwoord uit de drie mogelijkheden konden kiezen en dat ze jou bijgevolg vrij goed kennen. Komen er veel andere kleuren in voor dan is dat een signaal dat de anderen over jou een heel ander beeld hebben. Nu volgt een tweede deel. Iederen kan aan de anderen vragen waarom ze dan wel dachten dat een of ander antwoord het juiste was. Hier kan dieper ingegaan worden op bepaalde thema's. Tips: De acht levensdomeinen en de bijbehorende vragen kan je uiteraard best zelf vinden, afhankelijk van wat je met je groep wil bereiken. Toch een aantal mogelijke domeinen: relatie met jezelf (jezelf in de spiegel), gezin (huis- thuis?), vriendengroep, ontspanning en (on)vrije tijd, seksualiteit, verkering, verliefdheid, relaties en kledij-muziek-symbolen, uitgaan en relaties, relaties en geloof, normen..... Suggesties voor vragen: 1. Tot nu toe koop je je kleren samen met je moeder. Je wilt echter af en toe eens alleen uit winkelen om je kleren te kopen. Hoe ga je dat aan boord leggen? 2. Je bent verliefd. Maar je ouders weten het nog niet. Wat ga je doen? 3. Er is een boeiende film op TV. maar je broer/zus wil naar die leuke tekenfilm kijken. Wat ga jij doen? 4. Welke karaktertrekken vind je het mooiste van jezelf? 5. Je hebt morgen examens en je bent heel



zenuwachtig. In je voelt de behoefte om een moment stilte te nemen en te bidden... Hoe reageer je op dit gevoel? 6. Je moet je vriend(in) iets vertellen over de jeugdvereniging waarin je zit. Wat ga je hen zeggen? 7. Je wilt tijd nemen voor ontspanning. Wat is voor jou ontspanning? 8. Wat is volgens jou het verschil tussen vriendschap en liefde?

KENNISMAKINGSSPELEN VOOR 14 JARIGEN

INGEWIKKELD DOORSCHUIFSPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : kennismakingsspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: stoelen (1 per persoon)

Speluitleg:

De ploegen worden alfabetisch weergegeven en de spelers met nummers. Je plaatst de groep spelers in een cirkel en verdeelt hen in groepjes van minstens evenveel personen. Het aantal groepjes is minimum twee en het aantal personen is minimum 6, dus 3 personen per groep. De bedoeling van het spel is dat je met je ploeg in volgorde komt te zitten. De ploeg die het eerst in volgorde zit, is gewonnen. Regels: De stoel rechts van je mag niet leeg zijn. Als er iemand op de stoel rechts van je komt zitten voordat jij erop kan plaatsnemen, moet je vertrekken. Je mag je stoel niet verlaten als de stoel links van je leeg is. Je mag enkel je plaats verlaten als er iemand links en rechts van je zit. Als de stoel links bezet is en deze rechts van je leeg is, moet je daarop plaatsnemen. Je moet je plaats verlaten als er iemand rechts van je komt zitten. Het spel begint als er iemand zijn stoel verlaat. Lukt dit niet dan duidt de spelleiding een persoon aan.

GROEPSVORMING



GROEPSVORMING VOOR 8 JARIGEN

BLIND DOOLHOF

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: krijt, blinddoek, stoelen, tafels ..

Speluitleg:

Teken een grillig gevormd pad op de grond. Blinddoek een lid. Dit lid moet, geleid door een ander, niet geblinddoekt lid, de route afleggen. Zelf kan je eventueel voor muur gaan spelen als je ziet dat het lid van het pad gaat afwijken. Maak het pad ook breder in het begin en smaller op het eind. Voorzie hoeken, bochten, tunnels, bruggen.

GEHEIME VRIEND

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : Kamp (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Licht

Materiaal: namen van deelnemers op briefje

Speluitleg:

Iedere deelnemer krijgt een briefje met de naam van een andere deelnemer. De opdracht is om die persoon zoveel mogelijk te verwennen, zonder dat die persoon het merkt. Bijvoorbeeld door thee te zetten, haar spullen te dragen enz. (dit spel schijnt voor sommige mensen iets te eng te zijn)

GORDIAANSE KNOOP

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal: niets nodig

Spelitleg:

Dit is een erg bekend spel maar het werkt goed. Mensen staan in een kring, steken twee handen in de lucht en sluiten de ogen. Dan lopen ze naar elkaar toe en proberen met iedere hand een andere hand te pakken. De ogen mogen weer open en nu proberen ze de knoop te ontwarren door over en onder elkaar heen/door te klimmen. Goed voor het groepsproces door het aanraken en doordat ze naar elkaar moeten luisteren om de knoop te ontwarren. Verfijning: iedereen balt de linkervuist en zoekt met de rechterhand een andere linkervuist.

KENNISMAKINGSWEB

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: bol wol

Spelitleg:

Iemand heeft een bol wol of koord in de hand en stelt een vraag aan iemand anders uit de groep. Ondertussen werpt hij/zij hem/haar de bol toe maar houdt het andere uiteinde vast. De tweede antwoord en stelt de volgende vraag, werpt die bol verder en zo voort.

OMGEKEERD VERSTOPPERTJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Spelitleg:

Zoals de naam zegt spelen we verstoppertje maar omgekeerd. Eén gastje steekt hem weg en de rest zoekt hem. Wie hem gevonden heeft gaat er zich in alle stilte bij zetten zodat iedereen de kans heeft hem te vinden.

ZOEK JE PARTNER

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Eventueel blinddoeken voor de helft van de groep.

Speluitleg:

Groep in paren verdelen. Nummer 1 ogen dicht, nummer 2 mag in 10 tellen zich verstoppen. Dan moeten nummers 1 hun partner zoeken.

Variaties:

Beide groepen ver uit elkaar tegenover elkaar. Op startsein naar elkaar toesluipen. Degeen die het eerst zijn partner herkent noemt zijn naam. 2. (binnen) in totaal verduisterd lokaal.

GROEPSVORMING VOOR 10 JARIGEN

BEVROREN SCHOEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal: niets speciaal

Speluitleg:

Iedereen zet zijn schoen op het hoofd en mag die schoen, vanaf het moment dat hij erop staat, niet meer met de eigen handen aanraken. De leider zet een leuk muziekje op en vraagt iedereen door de ruimte te bewegen. Als de schoen van je hoofd valt, blijf je stokstijf staan en wacht je tot iemand anders de schoen weer op je hoofd zet. Die moet natuurlijk oppassen dat zijn eigen schoen niet valt of hij moet ook stokstijf blijven staan.

CHINESE KNOOP

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: niets speciaal

Speluitleg:

Iemand gaat naar buiten. De rest vormt een slinger (hand in hand) en vormen een enorme knoop (door over benen te stappen, onder armen te kruipen, ...). Daarna mag degene die buiten stond de knoop proberen te ontwarren door te zeggen wie wat moet doen. Men mag elkaar echter niet loslaten.

EARTH WALK

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: 1 blinddoek per deelnemer

Speluitleg:

Een wandeling met daarin activiteiten die mensen de natuur op een andere/intensieve manier laat beleven. a.Visions Deelnemers worden geblinddoekt en naar een bepaalde plek geleid, waar bv. een met mos overdekte boomstam ligt. De gids vertelt een verhaal over wat hij ziet, waarin de kleine details worden uitvergroot tot bomen, grotten, moeras enz. (Als de mensen hun blinddoek afnemen, zullen ze beter naar details kijken.) b.Colordabs De begeleider vertelt dat hij een schilder is en z'n inspiratie opdoet in de details in de natuur, bv. in de kleuren van blaadjes, zand, twijgjes, stenen enz. Met behulp van een paletje (een stukje bordpapier geknipt in die vorm), een lijmstift en materiaal dat om je heen ligt maakt iedereen een kunstwerk. c.Whiffs Iedereen kent de cocktaildrinks; een aantal drankjes worden gemixt. We gaan een geurencocktail maken. In de natuur kun je allerlei geuren aantreffen. Die kun je mengen tot een prachtig parfum. Deelnemers krijgen een beker met gekleurd water. Er worden allerlei natuurlijke materialen ingegooid, die samen tot een heerlijk parfum zullen leiden (ik heb dit ook wel zonder water gedaan en dat ging prima !). Als ze voldoende tijd hebben gehad om een cocktail te maken, laat je ze in een kring komen en laat je de mensen hun cocktail aanprijzen. Dan gaan ze rond. Eventueel weer met de ogen dicht. Als de mensen hun eigen cocktail herkennen houden ze hun beker vast (er zullen mensen zijn die een andere cocktail als de hunne herkennen of hun eigen cocktail voorbij laten gaan). d.Eye in the sky Wij kijken altijd vanuit een bepaald perspectief naar de wereld. Recht vooruit op ongeveer een driekwart meter hoogte. Eekhoorns bekijken de wereld vanuit de boomtoppen, en soms op de kop. Hoe zou dat eruit zien ? Met spiegeltjes doe je een paar oefeningen. e.Magic Spot Een plek voor jezelf, alleen maar niet eenzaam. Een plek voor bezinning, of om stilte je verbonden te voelen met de natuur om je heen. We gaan ongeveer 20 minuten een plek voor onszelf opzoeken, en er van genieten. Bij terugkomst mag iedereen de "praatstok" opnemen en vertellen wat ie heeft beleefd. f.Quiet Walk Meestal lopen we al pratend met elkaar door het bos. Dan mis je veel. Nu proberen we in stilte door het bos te lopen, en om van je zintuigen gebruik te maken. Ondertussen kun je elkaar op dingen wijzen (zonder woorden).

GEBROKEN KETTING

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: voor elke speler een blinddoek

Speluitleg:

Alle spelers vormen een kring en leggen de rechterarm op de linkerschouder van de rechterbuurman. Iedereen krijgt een herkenningsteken: één tikje op de schouder, twee schouder tikjes, drie tikjes. Dan doet iedereen de blinddoek om. Op een rij, schouder aan schouder, lopen ze een eindje rond. Op een teken van de spelleiding laten de spelers elkaar los en doen nog zeven stappen verder in een willekeurige richting. Weer op een teken van de spelleiding proberen de spelers terug de cirkel te vormen van waaruit ze vertrokken zijn. Er wordt niet gesproken, maar alleen gebruik gemaakt van het afgesproken herkenningsteken. Als je iemand op de schouder tikt, en hij reageert niet, dan sta je goed; maakt hij zich echter los, dan sta je niet op je plaats. Lukt het om de oorspronkelijke kring te herstellen?

HET EILAND

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 4	Intensiteit : Midden

Materiaal: willekeurige voorwerpen; een stuk karton of een plank

Speluitleg:

Iedereen zoekt een voorwerp van ongeveer 50 op 50 cm (mag ook wat groter zijn). Vermeld echter niet waartoe dit zal dienen. Hou wel in de gaten dat men op het voorwerp moet kunnen zitten. Stel nu de groep op in een cirkel. Bij het spreiden van de armen, mag men mekaar net niet kunnen raken. In het midden van de cirkel (op 2,5 m afstand) bevindt zich een stuk karton of een plank, groot genoeg om de hele groep erop plaats te laten nemen. Het is de bedoeling dat de hele groep in het midden geraakt zonder de grond (met handen noch met voeten) te raken. Ze mogen zich niet gezamenlijk met hun voorwerp verplaatsen. Als ze op een ander voorwerp staan, mogen ze wel hun voorwerp verplaatsen. Van het moment dat iemand de grond raakt, moet iedereen terug vanuit de startpositie beginnen.

HIDE AND SEEK

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Licht

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

Leuk spel voor 's avonds als het schemer of donker is. Een persoon verstopt zich (ergens buiten waar genoeg plaats is voor meer personen). Alle anderen gaan zoeken. Zodra iemand de persoon vindt, gaat hij stilletjes bij hem zitten. Zo wordt de groep zoekenden steeds kleiner, totdat de laatste iedereen bij elkaar vindt. N.B. Maak goede afspraken over het "gebied" waarin verstopt mag worden.

JA, FANTASTISCH

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Midden

Materiaal: geen

Speluitleg:

De animator roept een opdracht bvb: "We gaan Eva kietelen!" dan roept iedereen "Ja, fantastisch!!!" En begint iedereen Eva te kietelen, daarna weer een andere opdracht....

Variaties:

Laat de vakantiegangers zelf opdrachten roepen

KETINGLOOP

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

De spelers van iedere ploeg staan achter elkander op het rechterbeen. Met uitzondering van no. 1 vat nu elke speler met de rechterhand de linkervoet van de speler vóór hem. Ongebroken moet nu deze ketting van: spelers: zo snel mogelijk de baan: afleggen. Afstand niet te groot maken!!

KLINKER ROEPEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Mensen roepen de eerste klinker van hun naam en iedereen met de zelfde klank komt bij elkaar.

KONINGIN EUGENIE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Het verhaal gaat dat het Grote Leger van koningin Eugénie naar een verre oorlog aan het marcheren was. Ze wilden even pauzeren maar de velden waren te nat. Terwijl ze een soldatenliedje neurieden gingen ze in een cirkel staan met allemaal hun gezicht naar hun rechterbuurmensen. Dan gaan ze langzaam zitten op de knieën van hun achterbuur. Het kan echt ! Op een Spielfest in Essen (D) in 1978 hebben 2500 mensen het tegelijk gedaan ! Een variatie erop is dat je ze in etappes steeds dichterbij elkaar brengt. Eerst loop je gewoon een rondje. Dan wordt je wat minder verlegen en pak je de schouders van je voorbuur. Dan het middel, dan de schouders van de gene twee plaatsen voor je. En dan zit je bijna. Probeer of ze kunnen lopen ! Oh ja, het schijnt veel verschil uit te maken of je op de knie of op de heup zit.

NETWERK

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Midden

Materiaal: touw

Speluitleg:

Span 2 touwen tussen 2 bomen. De touwen moeten horizontaal boven elkaar gespannen zijn, op een afstand van ongeveer 1 meter. Het laagste touw hangt ongeveer 80 cm. boven de grond. Tussen deze twee touwen worden op verschillende plaatsen andere touwen vastgeknoopt, zodat verschillende vakken ontstaan, evenveel als er deelnemers zijn. Nu moet elke -12'er door een andere opening naar de overkant kruipen zonder de touwen te raken. De bedoeling is dat men elkaar helpt en uitzoekt in welke volgorde men door welk vak zal kruipen, zodat iedereen aan de andere kant van de touwen geraakt.

OCEAAN OVER

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: twee planken, lang genoeg zodat iedereen zijn voeten er kan opplaatsen

Speluitleg:

De spelers proberen, met behulp van de planken, maar zonder de grond te raken, een aangeduid eindpunt te bereiken.

Variaties:

In plaats van planken krijgt de ploeg per drie of vier spelers een stoel; ofwel per speler één baksteen plus één baksteen extra voor de ploeg

STANDBEELD

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal: ieder een bal!

Speluitleg:

de spelers dribbelen en wanneer de spelleider code 1, 2, 3, 4, 5 of 6 roept, moeten de spelers uitvoeren wat bij die code hoort (bijvoorbeeld de bal botsen en dan vangen met gestrekte armen voor zich uit, of op de bal gaan zitten,...) en dan zo stokstijf stil mogelijk blijven staan; wie een foute code uitvoert, de bal laat vallen, of als laatste standbeeld is, valt af. Degene die uiteindelijk overblijft, is de winnaar.

ZEBRA

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: blinddoeken voor de helft van het groepje

Spelitleg:

De groep wordt in 2 gedeeld. De ene helft van de spelers wordt geblinddoekt. Zo moeten zij een afstand overbruggen. De andere helft van de spelers vormt een levend tapijt en is dus zebrapad. De geblinddoekte helft moet de weg oversteken op het 'levend zebrapad'. Het levend zebrapad is er verantwoordelijk voor dat de blinde spelers veilig en wel de overkant bereiken. De blinde spelers mogen de straat niet raken, ze moeten over het levend tapijt lopen. De zebrapadspelers mogen zich verplaatsen.

GROEPSVORMING VOOR 12 JARIGEN

BLIND VIERKANT

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: lang touw

Speluitleg:

Heel de groep wordt geblinddoekt. Daarna krijgt één persoon van de groep van iemand die observeert een lang touw waarvan de eindjes aan elkaar geknoopt zijn. De groep moet er nu voor zorgen dat ze met het touw een perfect vierkant (4 rechte hoeken, 4 even lange zijden en 4 even lange diagonalen) vormen. Iedereen moet het touw vasthouden.

DRIE OP EEN RIJ

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: iets om de punten aan te duiden

Speluitleg

Dit spel is gebaseerd op een spel voor twee personen, waarbij men probeert 3 voorwerpen op 1 rechte lijn te krijgen (horizontaal, verticaal, diagonaal). Wij gaan het spelen met ploegen van 3 spelers. Die stellen zich binnen het speelveld op als volgt. Speler 1 zet zich op 1 van de 9 punten van het speelveld. Dan mag de eerste speler van ploeg B zich opstellen op 1 van de overige punten, vervolgens A2, B2, A3 en B3. Als iedereen op het veld staat is het aan een van de 3 spelers van groep A om zich te verplaatsen naar 1 van de 3 open punten. Daarna is het aan 1 van de spelers van groep B. De kunst is om zonder afspraken te maken onderling, alle drie op 1 rechte lijn komen te staan en er natuurlijk wel op te letten dat de tegenpartij daar niet in kan lukken. Dit kan door hun lijn te verstoren.

EÉN IS GELIJK AAN ÉÉN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 45 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Midden

Materiaal: krijt, papier en stiften

Speluitleg:

Eén is gelijk aan één is een plezierige en afwisselende workshop om respect en waardering voor diversiteit te ontwikkelen. Drie mini-activiteiten geven de deelnemers de mogelijkheid de verschillen tussen hen te bestuderen, na te denken over wat hen uniek maakt en wat ze gemeenschappelijk hebben. * De eerste activiteit is een spelletje waarbij de spelers een lijn al dan niet moeten oversteken als ze een bepaald kenmerk hebben. Op die manier ontstaan er steeds nieuwe groepjes van spelers die een kenmerk gemeenschappelijk hebben tegenover deelnemers die dit kenmerk niet delen. * Tijdens de tweede activiteit krijgen de deelnemers de kans om na te denken over wat hen uniek maakt. Op een creatieve manier maken ze dit duidelijk in een ontwerp voor een T-shirt die hen kenmerkt en zegt wie ze zijn. * In het laatste deel gaan de spelers zelf op zoek naar kenmerken die ze gemeenschappelijk hebben. * Tenslotte is het natuurlijk belangrijk in de nabespreking in te gaan op andere ervaringen die ze al hadden binnen het thema gelijkheid en verscheidenheid.

ELEKTRISCHE MUUR

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: touw, sjorbalk van 3 meter

Speluitleg:

Span een touw tussen twee bomen op ongeveer 1,7 meter hoogte. Eventueel kan je een doek aan het touw bevestigen dat tot op de grond komt. Dit vormt het elektrische veld. De groep neemt plaats aan de ene kant van deze muur en moet aan de andere kant geraken. Als hulpmiddel kan je de groep eventueel een balk van 3 meter geven. Noch de balk, noch de deelnemers mogen het doek of het touw raken. Als er een balk is moet ook de balk op het einde van de opdracht zich aan de andere zijde bevinden. Men mag geen gebruik maken van bomen of andere hulpmiddelen. Er onderdoor kruipen is ook niet toegelaten. Eens over de muur mag niet meer teruggekeerd worden. Als men het elektrische veld aanraakt, moet er terug opnieuw gestart worden.

GORDIAANSE KNOOP

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: Blinddoek per speler

Speluitleg:

Mensen staan in een kring, steken twee handen in de lucht en sluiten de ogen. Dan lopen ze naar elkaar toe en proberen met iedere hand een andere hand te pakken. De ogen mogen weer open en nu proberen ze de knoop te ontwarren door over en onder elkaar heen/door te klimmen. Goed voor het groepsproces door het aanraken en doordat ze naar elkaar moeten luisteren om de knoop te ontwarren.

Variaties:

Verfijning: iedereen balt de linkervuist en zoekt met de rechterhand een andere linkervuist.

JUISTE VOLGORDE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: evenveel stoelen als spelers

Speluitleg:

De stoelen worden vlak naast elkaar op een rij gezet. Op elke stoel staat een speler. Een spelleider geeft een aantal opdrachten die zo snel mogelijk uitgevoerd moeten worden vb. ga in alfabetische volgorde staan volgens voornaam, ga volgens grootte staan. De spelers doen dit zo snel mogelijk zondervan de stoel af te komen.

Variaties:

men kan dit ook spelen zonder dat de spelers spreken

KEN-JE-PLOEG-FIETSTOCHT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 70 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 1 fiets per gastje en animator, krijt, fiches met vragen + multiple choice antwoorden

Speluitleg:

De groep wordt verdeeld in twee ploegjes. Ploeg één vertrekt per fiets met alle vraagfiches. Op het eerste kruispunt stoppen ze. Iemand van de ploeg geeft antwoord op de eerste vraag. Naargelang hij A, B of C antwoordt, bepaalt dit de richting waar in de ploeg verder fietst: links, rechts of rechtdoor. De fiche wordt op het kruispunt achtergelaten met bovenaan de naam van de persoon die geantwoord heeft. Wat verderop geeft een pijl de juiste richting aan voor de tweede ploeg. De tweede ploeg vertrekt 15 min. later en probeert de eerste ploeg in te halen. De vragen op de fiche moeten gewetensvragen zijn; aangepast aan de groep waarmee je dit spel doet.

NETWERK

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: een touw

Speluitleg:

Span 2 touwen in het heem of tussen 2 bomen of palen. De touwen moeten horizontaal boven elkaar gespannen zijn, op een afstand van ongeveer 1 m. Het laagste touw hangt ongeveer 80 cm boven de grond. Tussen deze 2 touwen worden op verschillende plaatsen andere touwen vastgeknoopt, zodat verschillende vakken ontstaan, evenveel als er spelers zijn. Nu moet elke speler door een andere opening naar de overkant kruipen zonder de touwen te raken. Men mag niet van de ene naar de andere kant lopen. Wie nog niet door het netwerk kroop, blijft aan de voorkant, wie er al door is, blijft aan de achterkant. De bedoeling is dat men elkaar helpt en uitzoekt in welke volgorde men door welk vak zal kruipen, zodat iedereen aan de andere kant van de touwen geraakt.

GROEPSVORMING VOOR 14 JARIGEN

EGG' XERCISE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: 1 of meerdere ongekookte eieren; touw; schaar; kleefband; kranten

Speluitleg:

Een ei hangt met een touw aan het plafond op 1,5 m van de grond. Het is de bedoeling dat de deelnemers in groepjes een constructie bouwen, zodat het ei niet breekt al na enkele minuten het touw wordt doorgeknipt. Na een afgesproken tijd valt het ei. Ze beschikken enkel over kleefband en kranten. De constructie mag niet hoger zijn dan de hoogte waarop het ei hangt en er mag niet gepraat worden tijdens het bouwen

KLIMMEN IN DE LUCHT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: geen

Speluitleg:

Alle spelers staan bij elkaar. Eén speler zet een stap in de lucht. Een andere speler speelt hierop in en kruipt op handen en knieën, met zijn rug onder de voet van die ene speler. Zo kan die speler van hieruit weer een andere stap in de ruimte zetten, in een willekeurige richting. De anderen moeten ervoor zorgen dat de speler stappen kan blijven zetten.

KOM ER BIJ

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: krijt waarmee je een klein vierkant op de grond tekent; een vierkante meter per vijftien spelers

Speluitleg:

Alle spelers staan op vijf meter afstand van het vierkant. Op een teken proberen alle spelers een plaatsje te vinden op het te kleine vierkant. Niemand mag de grond buiten het vierkant nog raken. In het begin zullen de spelers nogal individueel spelen maar na enkele keren te hebben gespeeld, merken de spelers dat samen werken de opdracht gemakkelijker maakt. Komen ze niet tot dit inzicht, dan kan de spelleiding een tip geven.

Variaties:

Probeer ook eens met heel de ploeg onder een tafel te zitten, of samen in één telefoonhokje te kruipen, of samen in een binnenband vn een fiets.

METRONOOM

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Midden

Materiaal: geen

Speluitleg:

De spelers staan per twee op een armlengte afstand achter elkaar. De achterste speler plaatst de handen op de schouders van de voorste speler. De achterste speler beweegt de handen langzaam naar zich toe, waardoor de voorste speler langzaam naar achteren kiept, zoals de slinger van een metronoom. Als de voorste speler voldoende vertrouwen heeft in de achterste speler, kan deze laatste de handen wegnemen van de schouders van de voorste speler. De voorste speler houdt zich stijf en kiept vanuit de enkels naar achteren. De achterste speler zorgt ervoor dat hij de voorste speler steeds opvangt.

STIJVE HARK

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Midden

Materiaal: geen

Speluitleg:

De spelers staan in kringvorm dicht naast elkaar. Eén speler staat in het midden en houdt zich heel stijf. Hij laat zich als een plank achterover of voorover vallen en wordt door de speler rond hem opgevangen, terwijl z'n voeten steeds op dezelfde plaats blijven staan. Zo wordt deze speler door de anderen rond en over en weer bewogen. Let wel: Er wordt niet overgesmeten; hou het gezellig! Iedereen voelt zich verantwoordelijk voor de speler midden in de kring.

SUSJE DRAAIEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsvormend	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: papiertjes, waarop nummertje van nul tot het aantal deelnemers staan

Speluitleg:

De spelers krijgen elk een nummer en houden dit geheim. Daarna vormen ze, met de rug naar elkaar toe, een kring. De afstand tussen elke speler bedraagt één meter. Op een teken van de spelleiding laat nummer 1 zich stokstijf achterover vallen, terwijl de andere spelers zich omdraaien en hem opvangen, voor zijn rug de grond raakt. Bij dit spel moeten de spelers op elkaar kunnen rekenen en elkaar vertrouwen.

GROEPJES MAKEN



GROEPSVERDELING VOOR 8 JARIGEN

BLAD-STEEN-SCHAAR

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsverdeling	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

We spelen per twee blad-steen-schaar. De winnaars vormen een ploeg, de verliezers ook

GELIJKE KENMERKEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsverdeling	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

De twee ploegen worden gevormd door een bepaald kenmerk samen te brengen:-

GRASSPRIETJES BREKEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsverdeling	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 1	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Alle spelers plukken een grassprietje en gaan per twee staan. Beide spelers trekken aan de uiteinde tot één grassprietje breekt. De spelers met de kapotte grassprietjes vormen één ploeg; de anderen zijn de tweede ploeg

KAARTSPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsverdeling	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: kaartspel

Speluitleg:

Met een kaartspel: De kaarten worden willekeurig uitgedeeld:-

OP 1 BEEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsverdeling	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

Zeg de mensen dat ze op 1 been moeten gaan staan. De mensen die op hun linkerbeen gaan staan zitten in een groep.

PHOTOSHOP

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsverdeling	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Licht

Materiaal: tijdschriften

Speluitleg:

Zoek in een tijdschrift zoveel afbeeldingen als je groepen wilt en knip ze in zoveel stukken als er kinderen meespelen. Deel de stukken uit en laat hen de orginelen weer samenpuzzelen

SCHOENENHOOP

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsverdeling	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Iedereen doet de linkerschoen uit. De spelleiding gooit de schoenen willekeurig op twee hopen. Elke hoop is een ploeg.

SPEELKAARTEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Groepsverdeling	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 4	Intensiteit : Licht

Materiaal: een boek kaarten

Speluitleg:

Met dit spelletje kan je de groep in 2, 3 of 4 groepjes verdelen. De spelbegeleider heeft een boek kaarten zoveel kaarten genomen als er spelers zijn. Om de groep bv. in 3 te verdelen, gebruik je alleen de harten, de schoppen en de ruiten. Elke speler trekt een kaart en gaat bij zijn kleur of soort staan: de harten, de ruiten, de schoppen ...

SPINNENKOP

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Groepsverdeling	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: touwtjes

Speluitleg:

Een bundel touwtjes (zoveel als de helft van de deelnemers) wordt door de spelleiding bij elkaar gehouden. Elke speler neemt 1 uiteinde vast. De spelleiding laat de touwtjes los. Als de 'knoop' ontward is, weten de spelers bij wie ze horen. De paren staan naast elkaar. Wie links staat hoort bij de ene ploeg, wie rechts staat bij de andere.

ZATTE RITA

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Groepsverdeling	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: krijt

Speluitleg:

Op het terrein is een lijn getrokken. Elke speler gaat om de beurt op het beginpunt van de lijn staan, neemt een borstel bij de steel en steekt hem ver boven het hoofd. Terwijl hij zijn ogen gericht houdt op de borstel, draait de speler zo vlug mogelijk twintig maal om de eigen as. De speler probeert zo goed mogelijk op hetzelfde punt te blijven. Wie van zattigheid naar de ene kant van de lijn valt, behoort tot de ene ploeg. De spelers die naar de andere kant vallen, behoren tot de andere ploeg.

GROEPSVERDELING VOOR 10 JARIGEN

BALLONTRAPPEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsverdeling	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 30	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: ballonnen papiertje met nummertje op

Speluitleg:

Iedereen heeft een ballon met een papiertje erin om een voet gebonden. Nu proberen de spelers elkaars ballon stuk te trappen. Op het papiertje staat bij welke ploeg de deelnemers horen.

RECHTE LIJN (EEN KROMME MAG OOK)

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsverdeling	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

Het principe is eenvoudig: je maakt een lange rij van alle deelnemers en maakt in het midden de splitsing. Zoek echter een zo willekeurig mogelijk systeem om de rij te vormen: alfabetisch op voornaam, stijgend huisnummer,...

GROEPSVERDELING VOOR 12 JARIGEN

HEMEL, VAGEVUUR EN HEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Groepsverdeling	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: krijt

Speluitleg:

3 velden aansluitend achter elkaar. Resp "Hemel", "Vagevuur" en "Hel". Iedereen begint in de hemel. Ieder mag een ander het vagevuur in drukken. Als over de lijn, dan mag niet terug. In het vagevuur mag iedereen de ander in de hel drukken. Men mag ook een ander wegtrekken naar hel of vagevuur. Wie blijft over?

VERDEELDSPELLETJES

KRING SPELEN



KRING SPELEN VOOR 8 JARIGEN

AAP EN DE KOKOSNOOT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kring spel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: bal

Speluitleg:

Alle kinderen gaan in een kring zitten. 1 kind wordt even weggestuurd, dit is de beer. Dan wordt er door de spelleider een ander kind aangewezen, dit is de aap. In het midden van de kring ligt een kokosnoot (rugbybal). Deze kokosnoot is van de aap die in de kring zit. Dan wordt de beer geroepen. De beer probeert om de kokosnoot weg te halen. Hij weet niet wie de aap is. Als de beer de kokosnoot heeft aangeraakt, mag de aap opstaan om de beer te tikken. Als het de beer lukt om op de plaats van de aap te gaan zitten voordat hij getikt wordt door de aap dan heeft hij gewonnen.

ADAM EN EVA

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : per twee
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: 2 knuppels en materiaal om lijnen af te bakenen

Speluitleg:

Bij dit spel heeft men twee knuppels nodig. Deze worden het best gemaakt van bijeen gerolde kranten. Alle spelers staan in een kring, of zetten zich neer in een kring. Er worden twee spelers aangesteld als Adam en Eva. Ze worden beiden geblinddoekt en trachten door het roepen van de tegenspeler zijn naam (Adam of Eva) elkaar te raken met de knuppel.

BESLUIPEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Licht

Materiaal: Blinddoek

Speluitleg:

Een speler zit geblinddoekt op de grond met een aantal voorwerpen voor zijn neus. De spelleider wijst een van de anderen aan die een van die voorwerpen moet stelen. Deze besluipt de geblinddoekte. Als de geblinddoekte speler weet waar het geluid vandaan komt, wijst hij in die richting. Spelleider bepaald of dit klopt. Niet juist? Doorgaan. Speler goed aangewezen? Af en volgende speler mag proberen. Als speler een voorwerp steelt zonder aangewezen te worden mag hij met de geblinddoekte ruilen van plaats.

Variaties:

Laat geblinddoekte de cirkel bewaken en dief proberen te tikken.

BLAASPINGPONG

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: pingpongballetje

Speluitleg:

De spelers liggen in een cirkel, de armen gekruist en het hoofd naar binnen gericht (het hoofd steunt op de armen). Een pingpongbal ligt in het midden van de cirkel. De bal moet voortdurend worden weggeblazen. Wie de bal tegen de arm krijgt, vliegt eruit.

Variaties:

met meerdere balletjes

BROKKENPILOOT

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Noem één van de spelers bij naam en geef die een opdracht; brokkenpiloot, olifant, palmboom, kip, broodrooster. Spreek van te voren af welke beweging erbij hoort. Degene die is genoemd EN de twee burens moeten samen die beweging doen, bv bij brokkenpiloot vormt de middelste een gek vliegersbriljetje met zijn handen, en de burens spelen de vleugels. Bij de olifant is de middelste de slurf en de burens doen de flaporen. Wie niet op tijd reageert is af.

CHINESE VOETBAL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Bal

Speluitleg:

Bij dit spel staan de spelers in een kring met hun rug naar buiten. De bal beweegt in de cirkel doordat de spelers de bal met de vuist mogen naar de andere spelers slaan. Indien er een bal door de benen van een van de spelers gaat, zal deze nadien slechts een hand meer mogen gebruiken. Bij de tweede bal moet hij zich omdraaien en mag hij opnieuw twee handen gebruiken. Wanneer hij een derde bal binnenlaat mag hij opnieuw maar een hand gebruiken en bij de vierde bal moet hij het spel verlaten.

Variaties :

Speel het spel met meerdere ballen

CIRKELLOPER

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Midden

Materiaal: geen

Speluitleg:

Alle spelers staan in de kring en kiezen in gedachte een andere speler uit. Op signaal van de begeleider tracht iedereen zo snel mogelijk 3 toeren te lopen rond de uitgekozen persoon.

CITROEN-CITROEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

De deelnemers zitten in een kring. Iemand staat in het midden en roept 2 namen. Deze 2 personen proberen dan van plaats te veranderen, zonder dat de persoon in het midden op hun plaats kan komen zitten. Als het de persoon in het midden toch lukt om een plaats in te nemen, dan moet de persoon die daar wou gaan zitten in het midden gaan staan. Als de persoon in het midden roept "Citroen-Citroen", moet iedereen van plaats verwisselen.

Variaties:

geef iedereen een andere naam, bijvoorbeeld een vrucht

DE VALK EN ZIJN PROOI

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

De spelers maken een kring door elkaar de hand te geven. Een speler (de prooi) staat in het midden en twee spelers staan buiten de kring (de valken). De spelers die de kring vormen, rennen en springen op en neer om de valken uit de kring te houden. Als de valken onder of over de spelers kunnen kruipen, kunnen zij de prooi pakken. De prooi wordt dan valk en het spel begint opnieuw.

DIT IS MIJN KNIE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

De spelers zitten in een kring. 1 speler zit in het midden en duidt een speler aan. Deze geeft een verkeerde boodschap. Hij zegt bijv: "Dit is mijn knie", en wijst zijn neus aan. De rechterbuur grijpt nu zo snel mogelijk zijn neus vast en roept: "Dit is mijn knie." De speler in het midden duidt nu een andere persoon aan die een boodschap geeft. Als iemand fout reageert, wisselt hij van plaats met de persoon in het midden.

DOBBELSTEENSPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: dobbelsteen, papier (of iets anders om de levens van de kinderen weer te geven)

Speluitleg:

De spelers nemen plaats in een ronde en krijgen elk drie levens. Om beurt gooien de kinderen met een dobbelsteen. Wordt er één gegooid, dan moet de speler een leven aan zijn linkerbuurman geven. Wordt er een twee gegooid, dan moet de speler een leven in de pot doen. Bij 4, 5, en 6 zijn er geen gevolgen. Degene die op een bepaald moment zonder levens komt te zitten kan verder blijven meedoen als hij een keer zes gooit, anders is hij af. Wie blijft er het langst over ?

DODE LEEUWEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: geen

Speluitleg:

Alle spelers vormen een kudde wilde leeuwen (in een cirkel). 1 speler is jager op groot wild. Als de jager schiet, vallen alle leeuwen schijn dood op de grond. De jager probeert nu te controleren of de leeuwen echt dood zijn door te proberen ze aan het lachen te brengen.

DOOIE PIER

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen materiaal nodig

Speluitleg:

Alle spelers gaan plat op hun rug op de grond liggen en zijn dooie pieren. Ze moeten ogen openhouden en mogen zich niet bewegen. Een speler is tikker en gaat proberen de anderen aan het lachen te maken. Hij mag de dooie pieren niet aanraken. Als een dooie pier lacht is hij af en wordt dan ook tikker

DOOSJES RAPEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 14	Intensiteit : Midden

Materiaal: Krijt en 7 doosjes.

Speluitleg:

Twee groepen nemen plaats achter 2 evenwijdige lijnen met ongeveer 5 m tussenruimte. Tussen de twee lijnen komen 7 doosjes. Elke speler krijgt een nummer. De spelers staan zo opgesteld dat de laatste speler van de ene groep tegenover de eerste speler van de andere groep staat. Als de leider een nummer roept proberen deze twee zoveel mogelijk doosjes achter hun lijn te krijgen. Ze mogen echter maar één tegelijk nemen. Wie meest doosjes heeft krijgt een winstpunt voor zijn ploeg.

Variaties:

Uiteraard kunnen de doosjes op dachtocht of zo vervangen worden door dennenappels, takjes, sjaaltjes...

DRIE TEGEN ÉÉN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: sjaaltjes

Speluitleg:

Alle vier de spelers worden geblinddoekt. Een van de spelers moet door de andere gevangen worden. Dezen moeten hem vasthouden en naar zijn naam vragen. Als ze de verkeerde te pakken hebben, moet hij worden losgelaten. Eenmaal gevonden wordt hij van de blinddoek verlost door de spelleider. Ook amusant voor de toeschouwers die de spelers binnen het terrein houden.

DUIFJE DUIFJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal: GEEN

Speluitleg:

De spelers staan in 2 kringen, de ene binnen de andere, met het gezicht naar elkaar. Bij het begin lopen de 2 ploegen rond: de ene ploeg in wijzerzin, de andere in tegenwijzerzin. Intussen zingen ze: "Duikje, duikje, voor het venster, duikje, duikje, voor het raam. Duikje, duikje, voor het venster, o, duikje kom eens voor mij staan." Bij het woord "staan" stoppen de beide ploegen, en gaan ze met het gezicht naar elkaar staan. Het gezang gaat verder, terwijl de 2 voor elkaar staande spelers: - met de linkerhand op en neer zwaaien (2 keer) - met de rechterhand op en neer zwaaien (2 keer) - met beide handen zijwaarts zwaaien (dit zwaaien doen ze 3 keer) - buigen voor de andere - de rechterarm in elkaar haken en een halve draai draaien. Dit ritueel gaat gepaard met het vervolg van het lied: "Links twee, rechts twee, zwaaien, links twee, rechts twee, zwaaien, links twee, rechts twee, zwaaien. Groeten, en draaien." Daarna begint het geheel opnieuw, alleen steeds iets sneller.

EEND-EEND-GANS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

De leden zitten in een kring behalve 1. Hij tikt de leden op het hoofd terwijl hij bij elk lid "eend" zegt. Op een gegeven moment zegt hij bij iemand "gans". Deze gans moet dan de eerste persoon proberen te tikken voor die helemaal rond de kring kan lopen en de plaats van de gans kan innemen. Als de gans de loper tikt, moet de loper opnieuw proberen, anders wordt de gans loper.

FOLLOW THE LEADER

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 9	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

Een persoon wordt even weggestuurd, de anderen blijven in de cirkel zitten. Een persoon in de cirkel wordt aangewezen als de 'leider'. De leider begint met een of ander gebaar/beweging en/of geluid te maken, de rest doet met hem mee. De weggestuurde persoon komt weer binnen en gaat in de kring staan. Nu verandert de leiding steeds de beweging, en dus doet iedereen dit, de middelste persoon moet proberen te raden wie de leider is.

FRUITMAND

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

De groep zit in een kring. 1 kind staat het midden. De spelers krijgen allemaal een naam: nr. 1 is een appel, nr. 2 een peer nr. 3 is een appel, nr. 4 is een peer enz. het kind in het midden roept nu appels. Iedereen die appel is moet nu wisselen van plaats met iemand die ook een appel is. Als het kind peren roept moeten alle kinderen die peer zijn wisselen met een ander kind dat een peer is. Als de spelleider fruitmand roept moeten alle kinderen van plaats verwisselen. Het kind in het midden moet nu proberen een plaats in de kring te veroveren. Degene die nu overblijft moet daarna in het midden. Eventueel spelen met meerdere fruitsoorten.

GEDULD IS EEN SCHONE ZAAK

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal: Een presentje veel kranten muziek.

Speluitleg:

Alle spelers zitten in een kring en geven een presentje rond. Op het moment dat de muziek stopt, mag de speler die het pakje dan in zijn handen heeft het proberen uit te pakken. Trekken en scheuren is niet toegestaan, de speler moet de plakband netjes los maken en het pakpapier "afwikkelen". Zover komt het niet, want na 10 seconden gaat de muziek weer lopen en moet het pakje opnieuw doorgegeven worden

Variaties:

Pak een pakje in meerdere lagen in, die elk afzonderlijk met plakband zijn afgetaped. Dit ter voorkoming van "automatisch uitpakken" tijdens ronddelen. Een presentje kan alles zijn, een rolletje pepermunt, of een autootje, maakt niet uit. Maar een onbreekbaar pakje verdient de voorkeur.

GEVANGENE BREEKT UIT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Alle spelers staan in een kring en houden elkaar stevig vast aan de arm. Er staan een tweetal spelers in het midden van de cirkel die nu moeten trachten uit de cirkel te breken. De personen die willen uitbreken mogen alle middelen gebruiken om hun doel te verwezenlijken.

HANDJE KLAP

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 14	Intensiteit : Midden

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

De kinderen vormen een grote kring en houden hun handen op de rug. Een speler loopt rond. Als hij iemand op de handen tikt moet deze in een tegenovergestelde richting beginnen lopen, wie eerst terug is mag de lege plaats innemen en de andere probeert hetzelfde elders.

HANG- EN VALSPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Licht

Materiaal: verhaal voorbereiden sleutelwoorden vh verhaal

Speluitleg:

Iedereen gaat in een cirkel staan en legt zijn armen bij zijn buurman over de schouders. Iedereen heeft van te voren een woord ingefluisterd gekregen door de leiding. De leiding gaat nu een verhaal vertellen, waarin de woorden voorkomen. Zo gauw als iemand het woord hoort dat hem ingefluisterd is, dan gaat hij aan zijn buurmannen hangen.

Variaties:

Leuke effecten zijn in te bouwen door bijvoorbeeld iedereen hetzelfde woord in te fluisteren.

IK ZIT INT GROEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal: Stoelen

Speluitleg:

De spelers zitten in een kring op stoelen, één zit in 't midden en er is 1 lege stoel. Degene links van de lege stoel gaat op de open plaats zitten en zegt: "Ik zit in 't groen" degene die nu links van de lege stoel zit gaat op de open plaats zitten en zegt "en ik hou van Jan" dan proberen zowel Jan als degene die in het midden zit de lege stoel te bezetten. De verliezer moet in het midden gaan zitten en we herbeginnen.

IN DE KNOOP LEGGEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

Een iemand nodig als ontknoper. Iedereen van de groep steekt zijn handen omhoog en loopt naar elkaar toe. Je pakt willekeurig 2 handen vast, zodat een mooie chaos ontstaat. De knoop wordt op 1 punt door de leiding losgemaakt. Opdracht voor de ontknoper is nu, om nu zonder de handen los te laten, de knoop te ontwarren.

Variaties:

Variatie: van de groep wordt iemand aangewezen als moordenaar (onbekend bij de ontknoper) Wanneer de moordenaar naar iemand in de knoop knip-oogt, mag deze 10 seconden niet bewegen. Dit maakt het extra lastig.

INHAALBAL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Licht

Materiaal: Bal

Speluitleg:

Dit spel spelen we in twee gelijke groepen. De twee groepen nemen plaats in een cirkel zodat er naast elke speler van de ene ploeg twee spelers van de andere ploeg zitten. Op het startsignaal starten beide ploegen met het doorgeven van een bal. De ploeg die het snelste de bal van, de andere ploeg inhaalt, is de winnende ploeg.

JAGER EN PROOI

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : per twee
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: steen en denappel

Speluitleg:

De groep wordt verdeeld in tweetallen. De tweetallen staan in een grote kring met de gezichten naar elkaar toe, waardoor een buitencirkel en een binnencirkel ontstaat. Iemand van de buitencirkel krijgt de prooi (= dennenappel) in handen. Iemand van de binnenkring krijgt een steen; dat is de jager. Beide voorwerpen kunnen enkel verplaatst worden door van hand tot hand doorgegeven te worden. Als de jager de prooi heeft ingehaald, tikt de steen de dennenappel aan. Dan wisselen jager en prooi van kring en begint het spel opnieuw.oven te gooien. De vanger heeft een papieren stok om mee af te tikken.

JUMP AROUND

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Touw en gewicht

Speluitleg:

Een speler draait een touw met een licht gewicht vlak boven de grond rond zich. Een voor een komen de spelers de cirkel binnen en springen op het juiste moment. Hoeveel spelers kunnen er in de cirkel voor het mis gaat ?

Variaties:

Neem als gewicht een tennisbal in een sok of iets anders niet al te zwaars. De heavy variant bestaat uit een zandzak door leiding rondgeslingerd. Speel dit op gras, want degene die de fout ingaat gaat onderuit.

KAT EN MUIS IN KRING

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal:

Speluitleg:

Alle spelers stellen zich op in een grote kring en nemen elkaars handen vast. Er is ook een persoon die een muis speelt en een persoon die de kat speelt. Het is nu de bedoeling dat de kat de muis vangt. De kat moet echter dezelfde weg als de muis volgen. Wanneer de kat de muis tikt, draaien de rollen gewoon om. Op een fluitsignaal wisselen beide spelers eveneens van rol.

KNIPOOG

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Bij dit spel zitten alle spelers in een cirkel en staat er een wachter in het midden. Vervolgens kunnen de spelers van plaats verwisselen door afspraken te maken d.m.v. knipogen. Terwijl de twee spelers van, plaats verwisselen mag de wachter proberen een van de twee stoelen in te nemen.

KOORD MET RING

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: koord en een ringetje

Speluitleg:

Een koord met een ringetje eraan, wordt dichtgeknoopt. Iedereen zit in een kring en houdt met twee handen de koord vast. Ze trachten ongezien het ringetje door te geven aan hun buur. Degene die in het midden staat, tracht te ontdekken waar het ringetje zit. (een spel uit Rwanda).

KRANTENDANS

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : per twee
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Kranten, krijt, muziek

Speluitleg:

Er worden twee cirkels binnen elkaar getekend op de vloer. Er worden koppels van twee spelers gevormd, waarvan de ene in de binnenste cirkel moet gaan staan en de ander buiten de buitenste cirkel. Op signaal/muziek gaat de spelers in de binnenste cirkel met de klok mee lopen/dansen/hinkelen, en de spelers buiten de buitenste kring doen hetzelfde, maar tegen de klok in. Als de muziek stopt, of een signaal klinkt, lopen de spelers buiten de cirkel naar hun partner. Deze legt de krant op de grond. Het koppel dat als laatste samen op de krant staat, moet de krant doormidden scheuren. Deze helft doet niet meer mee. Het team dat het langst samen op de krant kan staan heeft gewonnen.

KRINGBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Bal

Speluitleg:

De spelers staan in een kring op 2 meter van elkaar. In het midden staat een speler met een bal, hij werpt deze op een speler uit de kring en loopt weg. De getroffen speler legt de bal in het midden van de kring en probeert de weggelopen speler te tikken voor deze de bal uit de kring schopt.

LETTERDANS

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: kaartjes of blokjes met letters, een bord

Speluitleg:

Voor dit spel gebruik je de letterblokjes van een scrabblespel, ofwel maak je ze zelf op kaartjes. Reken voor elke speler op minstens 5 letters. De letters worden omgekeerd (dus niet zichtbaar) op een bord gelegd. Alle spelers zitten in de kring. Op muziek wordt het bord doorgegeven. Wanneer de muziek stopt, mag de speler die het bord vasthoudt, een letter nemen. Dan wordt het bord verder doorgegeven totdat er uiteindelijk een speler is die een woord van vier letters kan vormen. Hij roept stop en laat zijn woord zien. Natuurlijk is hij ook de winnaar.

LIEF POEZEKE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

De spelers zitten allemaal, behalve 1, in een kring. Deze ene zit in het midden en is de kat. Zij/hij moet naar iemand die in de kring zit, kruipen, ervoor gaan zitten en gekke bekken trekken. Nu zegt de kat: "Miauw". De speler waar de kat voor zit, zegt (zonder te lachen): "Aaa, mijn lief poezeken" en aait over het poezeken haar koppeken. Kan hij het zeggen zonder te lachen, dan gaat de poes verder. Anders is de aaiër de poes.

NEUZENSPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: Luciferdoosje

Speluitleg:

Bij dit spel zitten de deelnemers in een kring en trachten zo snel mogelijk een luciferdoosje door te geven van neus tot neus. Bij dit spel mag men echter geen gebruik maken van de handen.

SPINNENWEB

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: krijt, blinddoek.

Speluitleg:

De speler in de kring vormen het spinnenweb. In het midden van de kring tekent men een vierkant van 40cm op 40 cm waarin men enkele stukken krijt legt. Een geblinddoekte speler, de spin, neemt plaats in de kring. Hij roept een nummer, bv. 3. AL de nummers 3 sluipen naar het midden en trachten een kruisje te zetten in het vierkant. Daarna moeten ze een andere plaats innemen dan die waarvan ze oorspronkelijk vertrokken zijn. Tijdens dit heen en weer lopen tracht de spin een speler te vatten, die dan spin wordt. Wordt er niemand gevat, roept zij een ander nummer.

STORM OP ZEE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: stoelen

Speluitleg:

De leden zitten op een stoel in een kring, behalve 1, die in het midden staat. De leden krijgen een functie. Zo is er een kapitein, een machinist, enkele matrozen, een dekwabber, het lid in het midden is de verstekeling. De leiding begint een verhaal te vertellen. Hierin komen de verschillende personages voor. Op een mooie dag besluit de kapitein (kapitein staat op en draait om zijn as en gaat weer zitten) ... Op het moment dat er gezegd wordt "storm op zee" moeten alle leden een plaats opschuiven. De verstekeling moet proberen een stoel te bemachtigen. Het lid dat nu overblijft wordt nu verstekeling.

Variaties:

Een variant is dat de leden naar de overkant van de kring moeten lopen. Nu is er meer kans voor de verstekeling maar ook meer kans op botsingen.

STROPEN

Locatie : BUITEN / BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Sjaal

Speluitleg:

De spelers staan in een kring met in het midden de sjaal. Er wordt een boswachter aangeduid, dan komt de stroper (die niet weet wie de boswachter is) in de kring tussen 2 spelers, hij neemt de sjaal en verdwijnt tussen de 2 zelfde spelers. De boswachter moet hem tikken voor hij met de sjaal de kring uit is. De boswachter mag zich pas kenbaar maken wanneer de stroper de sjaal vast heeft.

THE KISSING GROUND

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Midden

Materiaal: stoel per 2 deelnemers

Speluitleg:

Er wordt een cirkel van stoelen gemaakt. Op elke stoel zit een meisje, behalve op één stoel, deze blijft leeg. Achter elke stoel, ook de lege gaat een jongen staan. De jongen die achter de lege stoel staat, moet proberen één van de meisjes te verleiden om op zijn stoel te komen zitten. De jongen die achter het meisje staat moet dat verhinderen! Als het meisje kan ontsnappen aan de handen van haar jongen dan is deze jongen verleider om zijn stoel op te vullen. (een spel uit Roemenië voor gemengde groepen).

VOGELKOOI

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Strand
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Midden

Materiaal: kegels (4), een bal en krijt

Speluitleg:

1 speler (het vogeltje) zit in een vierkante kooi; aan elke zijlijn staat een speler; het vogeltje gooit een bal langs een welbepaalde zijde naar buiten; als de speler daar de bal kan pakken, blijft de vogel in de kooi, anders kan die langs daar ontsnappen, en wisselen beide spelers van rol.

ZEVENSPRONG

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

We lopen allemaal in een kring en zingen allemaal het lied van de zevensprong: "Heb je wel gehoord van de zeven, de zeven. Heb je wel gehoord van de zevensprong. Hij zei dat ik niet dansen kan, ik kan dansen als een edelman. Dat is 1 (enz...)" 1: 1 stap naar voren; 2: 2 stappen naar voren; 3: op 1 knie gaan zitten; 4: op 2 knieën gaan zitten; 5: op 1 elleboog leunen; 6: op 2 ellebogen leunen; 7: met je hoofd naar de grond;

KRINGSPELN VOOR 10 JARIGEN

BEKERTJE TRAPPEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Midden

Materiaal: touw, bekertje

Speluitleg:

Het speelveld voor dit spel voor 5 à 10 personen, is een cirkel op de grond met een diameter van 3 meter . Iemand bindt met een touw een beker rond zijn/haar heupen (niet rond het middel), zodat de beker aan zijn/haar achterste bengelt, en gaat in het midden van het speelveld staan. De andere spelers proberen de beker met de voet te raken. Als een speler echter zelf door de middenspeler wordt geraakt, dan komt hij in het midden te staan.

BLOKJES ONDER DE STOELN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 1 blinddoek per deelnemer, 1 stoel per deelnemer en 4 blokjes per deelnemer

Speluitleg:

Er wordt 1 stoel per speler in een kring gezet. In het midden van een kring liggen blokjes op een hoop. Alle spelers zitten geblinddoekt op een stoel. Bij het startsignaal vertrekt iedereen naar het midden om een blokje te halen. Dat blokje wordt aan een poot van de stoel van de speler gelegd. Daarna gaat de speler terug om een ander blokje te halen. Zo speelt men verder tot de speler onder elke poot van zijn stoel een blokje heeft liggen. Wie het eerst op zijn verhoogde stoel in evenwicht kan zitten, is de winnaar. TIP: Leg een persoonlijk voorwerp op je stoel zodat hij voor jou herkenbaar blijft.

BODYGUARD

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Er is een binnencirkel en achter elk persoon op 1 na staat een 'bodyguard'. De speler die alleen staat roept de naam van een ander in de binnencirkel, namelijk Anna. Die moet snel naar de eenzame persoon rennen en er achter gaan staan. Maar de bodyguard van Anna (degene die achter haar staat dus) mag haar vastgrijpen en dan blijft Anna staan en roept de eenzame persoon een ander. De bodyguards moeten wel wat in hun enthousiasme geremd worden anders vallen er doden. Ringen af, Kettingen en armbanden ook. Bodyguards eventueel handen op de rug of iedereen moet zitten, dan is er meer tijd om de vluchteling te pakken.

BOSWACHTER EN STROPER

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: speeldas

Speluitleg:

De spelers staan in een kring. Een stroper wordt weggestuurd. De overige spelers duiden een boswachter aan zonder dat de stroper dit ziet. In het midden van de kring ligt de buit (speeldas). De stroper wordt teruggeroepen en komt terug in de kring, tracht de buit te grijpen alvorens de boswachter hem binnen de kring kan tikken. Kan de stroper ontsnappen dan mag hij herbeginnen. Men verandert wel telkens van boswachter.

BUIKTELEFOONTJE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

Het spel gaat zoals telefoontje maar: iedereen ligt op de grond met het hoofd op de buik van de volgende, zo wordt een cirkel gevormd. Eén iemand zit in het midden. Het signaal vertrekt ergens ("vertrokken") en passeert onderweg een centrale ("Bib bib") en komt tenslotte ergens aan ("aangekomen").

DE ANDERE OEVER

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: 1 blinddoek en 1 voorwerp per deelnemer

Speluitleg:

De spelers liggen geblinddoekt op hun buik op de grond, met het aangezicht naar het midden. Achter elke speler ligt een voorwerp. De spelers proberen het voorwerp te nemen dat achter de persoon recht voor hen ligt. De spelers moeten dus onder of over elkaar kruipen om hun voorwerp te bereiken. De spelers mogen niet rechtstaan. Het spel eindigt als elke speler zijn voorwerp heeft.

DENNENAPPELTJE LEGGEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: denneappels

Speluitleg:

Dit is een variatie op het overbekende zakdoekje leggen. De speler gaat nu rond met een dennenappel. Wie getikt wordt vliegt nu niet in de soep maar krijgt de dennenappel die hij bij naamkaartje of tekening legt in het midden van de cirkel. Vooraf hebben de leden (eventueel de leiding) op een blad hun naam geschreven of een tekening gemaakt die herkenbaar is. Ook wie getikt wordt omdat hij nog steeds ter plaatse zit met de dennenappel achter zijn achterkasteel krijgt een dennenappel bij op zijn verzamelpunt. De dennenappellegger krijgt steeds een nieuwe dennenappel als hij er iemand één heeft aangesmeerd. Wie heeft er na verloop van tijd het minst dennenappels verzameld?

Variaties:

Indien geen denneappels, kan je ook iets anders gebruiken. Liefst geen kastanjes in bolsters. Beukenootjes etc zijn misschien wat klein.

DOE DIT, DOE DAT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

De animator geeft houdingen en bewegingen aan. Zegt hij: "doe dit" dan moet de groep hem nadoen. Zegt hij: "doe dat" dan moet de groep hem niet nadoen. Dit spel kan in twee kringen gespeeld worden, wie verkeerd is gaat naar de andere kring

DOKTERTJE SPELEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

Twee varianten: een dokter en de rest patiënten (die allemaal het zelfde hebben) of 1 patiënt en de rest doktoren. De dokter gaat de patiënt(en) vragen stellen over wat deze mankeert. De patiënt mag alleen met ja en nee antwoorden.

Variaties:

Te makkelijk ? Kies moeilijkere ziektes. Een allergie voor huiswerk of spruitjes is moeilijk te ontdekken.

DRIE IS TEVEEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: Niets

Speluitleg:

Tikspel. Verdeel de groep zodanig dat je een cirkel kan vormen waar telkens 2 personen achter elkaar staan (en je een soort ster bekomt). Hou nog 2 personen apart (1 tikker & 1 looper). Zorg ervoor dat er tussen de spelers nog voldoende ruimte is opdat de "loper" ertussen kan. Je start met ergens achter een paar kinderen de "loper" te plaatsen en de tikker aan de overzijde van de kring te plaatsen. De "loper" mag in het midden komen, de tikker niet. Twee spelers kunnen niet getikt worden als ze achter elkaar staan. Als een derde erbij komt moet de persoon die de eerste in het rijtje staat weg en wordt hij de "loper". Als de looper getikt wordt draaien de rollen om.

Variaties:

De "loper" mag niet in het midden komen, hierdoor wordt het spel wat intensiever.

FLESSENVERDEDIGER

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: 1 hoepel, 1 fles en 1 bal

Speluitleg:

De spelers staan in een kring. In het midden wordt een hoepel gelegd of met krijt een cirkel getekend met een doorsnede van ongeveer 1 m. Middenin die cirkel (of hoepel) wordt een fles gezet. Eén speler gaat in de kring staan die de spelers gevormd hebben, maar mag niet in de cirkel (hoepel) komen. De spelers in de kring krijgen een bal waarmee ze de fles proberen om te gooien. De flessenverdediger moet dit proberen te beletten door de bal af te weren. Lukt het een speler om toch de fles om te gooien, dan wordt die de nieuwe flessenverdediger. Tip: Je kan het spel wat moeilijker maken door verschillende flessen in de cirkel (of hoepel) te plaatsen.

GRONDDUWEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: koord

Speluitleg:

We staan in een kring en houden een koord vast. Eén speler in het midden probeert de koord tegen de grond te duwen, de anderen houden ze omhoog. Als je hand wordt aangeraakt door de middenspeler, moet je even loslaten.

HANG ON

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Midden

Materiaal: verhaal met trefwoorden

Speluitleg:

Spelers gaan allemaal in een kring staan met armen over schouders van buurman. Hebben allemaal een trefwoord ingefluisterd gekregen. Als ze hun trefwoord horen gaan ze hangen door hun benen in te trekken. Groep proberen overeind te houden met zoveel mogelijk hangenden.

JA OF NEE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

Iedereen ligt in een kring. Om de beurt stelt een speler een vraag. Alle spelers die ja antwoorden op de vraag, gaan op de speler rechts van hen liggen. De nee-zegggers blijven liggen. We proberen zo 1 stapel te maken.

KNIPOOGJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Men vormt een dubbele kring, jongens in de buitenste kring, meisjes in de binnenste kring, op stoelen of gehurkt. De jongens houden hun handen op hun rug. Één jongen heeft geen meisje voor zich: hij gaat proberen er een te lokken d.m.v. een knipoog. Zodra een meisje ziet dat er naar haar geknipoogd wordt, staat ze op en rent naar de andere jongen. Echter: als een jongen ziet dat 'zijn' meisje wordt geknipoogd en probeert weg te lopen, pakt hij haar snel vast. Na enige tijd jongens en meisjes laten wisselen!

MOND OP SLOT

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

De spelers zitten op stoelen in een kring. Eén speler wordt buitengestuurd. Ondertussen overleggen de anderen welke opdracht deze speler zal moeten uitvoeren, bv. uit de kast een stuk krijt nemen en een bloem op het bord tekenen, of een jas en sjaal aantrekken. Vervolgens wordt er een spelbegeleider gekozen. De spelbegeleider roept de speler binnen. Vanaf dan mag er niets meer gezegd worden. De speler, die de opdracht moet uitvoeren, wordt alleen door tekens geleid. Maakt hij een verkeerde beweging of loopt hij in de verkeerde richting, dan schud iedereen het hoofd. Gaat het goed, dan knikken de spelers. De begeleider mag de zoekende speler niet aanraken, maar slechts leiden door bewegingen (voorgaan, blijven staan, bukken, enz). Als de opdracht goed is uitgevoerd, klapt iedereen goedkeurend in de handen. Dan kan er weer een speler buitengestuurd worden.

ONTROUWE ECHTGENOOT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 11	Intensiteit : Midden

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

De spelers vormen een kring met duo's die op mekaar liggen. 1 iemand ligt alleen. Deze persoon probeert een partner te krijgen door naar iemand die onderaan ligt te knipogen. Deze probeert te ontsnappen en bij de knipoger bovenop te gaan liggen. Wie alleen ligt, probeert iemand bij hem te krijgen.

ONTSNAPPING IN DE GEVANGENS

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 11	Intensiteit : Midden

Materiaal: stoelen

Speluitleg:

De helft zit op een stoel in een grote kring. De rest staat achter iemand die op een stoel zit. Eén stoel is leeg maar er staat wel iemand achter. De persoon achter de lege stoel moet al knipogend 1 van de zittende personen op zijn stoel te lokken. Deze kan echter tegengehouden worden door de bewaker die achter hem staat, als deze tijdig op zijn schouder tikt.

OP REIS GAAN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

De leden zitten in de kring. Iemand begint: "Ik ga op reis en ik neem mee: een tandenborstel". De tweede herhaalt dit en voegt er een voorwerp aan toe hij kan meedoen op reis. Zo wordt telkens de kring rondgegaan, en wordt de reeks voorwerpen telkens langer en langer, tot iemand het niet meer kan onthouden. Hij mag dan niet meer meedoen. Wie heeft het beste geheugen?

OVERSPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Licht

Materiaal: één stoel per 2 spelers + 1

Speluitleg:

De helft zit op een stoel in een grote kring. Achter elk van hen staat iemand. Samen vormen zij een koppeltje. Eén stoel is leeg maar er staat wel iemand achter (vrijgezel). Deze vrijgezel moet al knipogend één van de zittende personen trachten te verleiden tot overspel door hem/haar op zijn stoel te lokken. Deze kan echter tegengehouden worden door zijn/haar partner die achter hem staat, als deze tijdig op zijn schouder tikt.

PAS OP VOOR DE ZEVEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Bij dit spel moet iedereen in de kring een getal zeggen. Men begint bij nul en men geeft telkens een hoger getal. Men mag echter geen getal noemen dat een veelvoud van 7 is of een getal waarin een 7 voorkomt!!! Spelers die dit toch doen, vallen af.

PLATWALSEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

We staan in twee kringen rond mekaar. In de buitenste kring zijn 1 of 2 spelers meer. De buitenste kring probeert nu de binnenste kring bij mekaar te drukken. De binnenste kring probeert dit natuurlijk te verhinderen.

SLAPENDE WACHT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 1 blinddoek, 1 speelwimpel

Speluitleg:

De spelers staan in een grote kring op een tiental meter afstand van een speelwimpel, waarbij een geblinddoekte speler de taak van schildwacht vervult. Op beginsignaal sluipen de spelers nader en trachten de speelwimpel te veroveren. Zodra de schildwacht iets meent te horen, wijst hij in de bepaalde richting en de aangeduide speler wordt uitgeschakeld. Men rekent op de ridderlijkheid van de schildwacht die slechts zal wijzen wanneer hij werkelijk iets hoort.

Variaties:

1. De spelers moeten over een barricade klimmen voor men de wimpel bereikt.
2. Elke speler wordt om beurten aangeduid om de naar de wimpel te sluipen. Wie er in lukt de wimpel te grijpen, wordt zelf schildwacht.
3. Als nachtspel met een zaklamp voor de schildwacht.
4. SLAPENDE ZEEROVER: met een mes in de grond gestoken, i.p.v. de speelwimpel.

SPROT

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

De spelers zitten in een kring en er wordt van 1 tot b.v. 200 geteld. Iedere speler zegt om beurt een getal, maar het cijfer 7 is verboden, eveneens wanneer het in een ander getal voorkomt, b.v. 17, ook ieder veelvoud van het cijfer 7 mag niet genoemd worden, b.v. 21. Iedere keer dat men verplicht is zulk getal te noemen, zegt men in de plaats daarvan: <>. De spelers die missen, worden uitgesloten.

STAPELEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Licht

Materiaal: Stoel per speler, spel kaarten

Speluitleg:

Mensen zitten in een kring op stevige stoelen of banken. Iedereen krijgt een kaart uit een spel kaarten en onthoudt of dit schoppen, harten, ruiten of klaveren is. Iemand heeft de pot (van een kaartspel), en draait de bovenste kaart om. Als het harten is, moet iedereen die harten had 1 stoel naar links. Als daar al iemand zat, dan moet je dus bij diegene op schoot zitten. Het kan een fikse stapel worden ! (Als je iemand op schoot hebt kun je je niet verplaatsen)

Variaties:

Je kan de stapels in zijn geheel laten verplaatsen en die een nieuwe kaart geven.

STOKKENDANS

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: 1 stok per speler.

Speluitleg:

Spelers in kring met stok in de hand, rechtop de vloer staand. Stokken blijven op plaats. 1speler fluit en allen moeten de stok een plaats naar rechts doorgeven, 2 maal fluiten, stok naar links doorgeven, 3 keer is stok ronddraaien. Wie fout is valt af.

TELEGRAAF

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

Alle spelers inclusief spelleider zitten in de kring met hun linkerhand op rechterbovenbeen linkerbuurman en hun rechterhand op linkerbovenbeen rechterbuurman. Klopsignaal wordt doorgegeven met de klok mee. Fout is hand weg en eventueel inschuiven.

Variaties:

Eventueel richting bepalen door twee keer kloppen.

VERGIS JE NIET

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: bal

Speluitleg:

De spelers gaan in een kring zitten. De afstand tussen de spelers moet zo zijn dat elke speler met de gestrekte arm de wang van de speler naast zich kan aanraken. Een speler krijgt de bal en moet die naar een andere speler in de kring werpen. Zodra die de bal in handen heeft en zolang hij die vasthoudt, alvorens hem naar iemand anders te gooien, moeten zijn beide buien hun hand aan zijn wang houden. Het spel gaat voort tot er maar drie spelers meer over zijn, want wie zich vergist, of niet snel genoeg reageert, valt uit.

VOS & EEND

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Licht

Materiaal: 2 grote ballen 1 kleine bal

Speluitleg:

De spelers zitten in een kring op de grond. De 2 grote ballen worden in een bepaalde richting doorgegeven. Dit zijn de vossen. De derde, kleinere bal is de eend. Aangezien eenden kunnen vliegen, mag de kleinere bal naar eender welke speler worden doorgegooid. De vossen proberen de eend te krijgen, door bij de speler te geraken die de bal heeft.

WIGGEL-WAGGEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 voorwerpen

Speluitleg:

Je zit in een kring. Harrie, die het spel uitlegt, heeft 2 voorwerpen in zijn hand. Hij geeft het aan degene die direkt rechts van hem zit: R1. En zegt: Harrie: Dit is een wiggel R1: Een wat? Harrie: Een wiggel R1: Oh een wiggel Nu geeft R1 het voorwerp aan degene die rechts van hem/haar zit, en zegt terwijl hij steeds de persoon aankijkt tegen wie hij spreekt: R1: Dit is een wiggel R2: Een wat? R1: Een wat? (kijkt naar Harrie) Harrie: Een wiggel R1: Een wiggel R2: Oh een wiggel. R2 aan R3: Dit is een wiggel R3: Een wat? R2: Een wat? R1: Een wat? Dit gaat zo door - en het is leuk om het soort echo-effekt te zien en al de draaiende hoofden: het lijkt een beetje op dominostenen omkukelen. Nu pakt Harrie het andere voorwerp, en geeft dit aan degene links van hem, persoon L1. Harrie: Dit is een waggel R1: Een wat? Harrie: Een waggel R1: Oh een waggel ENZOVOORTS. Harrie moet af en toe heel snel zijn om de verschillende vragen: "een wat?" te beantwoorden, maar het allerergste is het voor degene die ongeveer tegenover Harrie zit in de kring, want die krijgt twee taken, de vragen "Een wat?" doorgeven en de antwoorden "Een waggel/wiggel"! Het spel is afgelopen als het een grote spraakverwarring ontstaan is, en het werkt dus om de tongen los te maken! Iedereen is bij het spel betrokken. Je kunt ook afspreken dat het afgelopen is als de wiggel en waggel elkaar ontmoeten: zie maar, en heel veel plezier ermee!

ZIP-ZAP-BOING

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Leg alsjeblieft elke stap apart uit en oefen het dan. Er is een energiebal die wordt overgegooid. Stap I. Je mag eerst de bal alleen naar je buur doorgooien onder het roepen van ZIP-naam. Doe het een beetje zippig, een mooie gooi stijl. Stap II. Dan mag je de bal naar ieder ander dan je buur gooien onder het roepen van ZAP-naam (ZIPpen mag nog steeds). Stap III. Vertel je dat ze kunnen weigeren de bal aan te nemen door hem Boing! tegen hun buik te laten stuiten. Stap IV. ZOP-Sophie tenslotte betekent dat je met Sophie gearmd een rondedansje maakt in het midden en van plaats wisselt. Sophie heeft dan de bal.

KRING SPELEN VOOR 12 JARIGEN

LEVENDE STOELDANS

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Licht

Materiaal: Muziek

Speluitleg:

Ik neem aan dat je je nog wel kan herinneren hoe de stoelendans gaat. Maar nu zijn er geen stoelen nodig. De binnenste kring bestaat uit alleen maar jongens, die met de klok meelopen(dansen) op de muziek. In de buitencirkel lopen de meisjes de andere kant op. Er is 1 meisje meer dan er jongens zijn, dus als de muziek stopt moet elk meisje erg snel een jongen zoeken. Natuurlijk draai je de rollen regelmatig om.

SPINNEWEB 2

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Cadeautjes en draad voor elke speler.

Speluitleg:

Dit spel is bedoeld om cadeautjes te verdelen, bv. tijdens een kerstfeestje. Dwars door de speelruimte worden de draden van een spinneweb getrokken. De draden (zoveel als er deelnemers zijn) kruisen elkaar zo dikwijls, dat er een schijnbaar onontwarbaar net ontstaat. Aan het einde van iedere draad hangt een cadeautje. Iedereen neemt nu een uiteinde vast, waaraan geen cadeautje hangt en rolt (elk om beurt) zijn garens op. Wie aan het einde van zijn draad is gekomen, mag zijn pakje openen.

Variaties:

Aan het einde van de draden kan je ook een spelopdracht vastmaken. Dit kan een individuele of groepsopdracht zijn. Als je niets aan de uiteinden hangt en je laat iedere deelnemer een uiteinde vastgrijpen, dan kan je dit spel ook gebruiken om paren te vormen. Er mag dan wel maar voor iedere twee deelnemers een touw zijn. Aan de uiteinde kan je ook papiertjes hangen met daarop de groep waartoe de speler behoort, of de taak die hij (op kamp bv.) moet opknappen.

TOREN VAN PISA

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: een touw of ander voorwerp waarmee een steeds kleinere kring kan gemaakt worden.

Speluitleg:

Maak een kring waar iedereen makkelijk in kan gaan staan. Laat de leden er ook effectief in gaan staan. Maak de kring iets kleiner en laat hen er weer in gaan staan. Herhaal telkens met steeds kleinere kringen.

VLIEGENDE BAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: kleine bal

Speluitleg:

De spelers vormen een kring en staan op een onderlinge afstand van ongeveer 1 m. Een tennisbal wordt van speler tot speler doorgespeeld in gelijk welke richting. De speler die de bal laat vallen voor de eerste maal, moet knielen; de tweede maal moet hij in kleermakerszit zitten; de derde maal steekt hij een arm achter de rug; de vierde maal is hij uitgeschakeld. De spelers moeten iedere keer in de voorgeschreven houding de bal opvangen en terugwerpen. Op het einde worden de punten toegekend als volgt: voor iedere rechtstaande speler: 4 punten; knielende speler 3; zittende 2 en arm op de rug 1. de uitgeschakelde spelers kunnen een strafspel ondergaan.

WOORDENSLANG

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Bij dit spel zit iedereen in een kring en mag elke speler telkens een woord aan een verhaal of een zin toevoegen. Dit spel kan men ook, spelen door elke speler een blaadje te geven en dit telkens door te geven nadat men een woord opschreef. Uiteindelijk bekomt men de raarste zinnen.

KRING SPELEN VOOR 14 JARIGEN

MAFFIA-SPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Kringspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

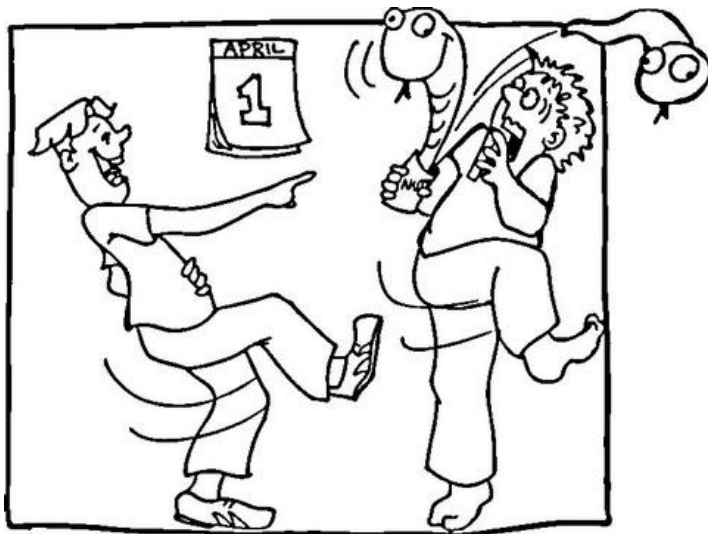
Speluitleg

Het spel wordt best in een kring gespeeld. Er is 1 spelleider. Alle andere personen sluiten de ogen. De spelleider gaat rond en geeft iedereen een tik. Wie 2 tikken krijgt is de moordenaar. (een beetje het principe van moordenaartje) Dan vertelt de spelleider een verhaaltje over: "De stad slaapt en de moordenaar slaat voor de eerste keer toe. De stad ontwaakt maar alleen...mag blijven slapen want hij/zij werd reeds vermoord." Degene die de moordenaar is heeft ondertussen iemand aangeduid, die persoon is nu reeds vermoord en kan niet meer mee discussiëren. De groep begint nu na te gaan wie de moordenaar zou kunnen zijn. Aan de hand van gedragingen en bedenkingen kan iedereen iedereen verdenken. Op het einde van de discussie wordt er 1 persoon gekozen (de meerderheid wint) van wie de groep denkt dat het de moordenaar is. Iedereen sluit weer de ogen en de spelleider herhaalt: "De stad slaapt, de moordenaar slaat weer toe...de stad ontwaakt en ...is vermoord." Als de persoon die door de groep uitgestemd werd niet de moordenaar is dan is hij/zij nu ook dood. (door de groep vermoord) en de moordenaar kan daardoor rustig verder moorden. Op dat moment zijn er al 3 personen dood. En zo gaat het spel verder tot de moordenaar aangeduid wordt.

Variaties:

Wanneer de groep groot genoeg is kan er ook een dedectieve aangeduid worden. De moordenaar is verloren wanneer hij de dedectieve vermoord. Wanneer de groep zeer groot is dan kunnen er meerdere moordenaars zijn die alleen kunnen vermoorden wanneer ze dezelfde persoon aanduiden... Dit spel kan overal gespeeld worden en is ideaal als dood-moment opvullertje. Het is wel aan te raden om genoeg te discussiëren zodat er niet te overhaast beslist wordt om iemand weg te stemmen. Daarom is het wel leuk als de deelnemers al een gevorderde leeftijd hebben. Hoewel je dit ook met 11-12 jarigen kan spelen, alleen gaat dan de diepgang van het spel wat verloren. (ps: dit spel kan ook perfect buiten gespeeld worden)

FOPSPLEN



FOPSPLEN VOOR 8 JARIGEN

AUTORIJDEN BIJ HEET WEER

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Licht

Materiaal: 2 eetborden, lucifers of aansteker

Speluitleg :

Dit fopspel vraagt wel een kleine voorbereiding. Aan de onderkant van 1 bord, houd je een lucifer zodat er roet aan het bord plakt. Je hebt nu 2 personen nodig, waarvan iemand het spel al kent. Die persoon die het spel kent (persoon A) krijgt het bord zonder roet, de andere persoon (B) het bord met roet. Beiden zitten tegenover elkaar, met de onderkant van het bord naar de andere persoon gericht. A begint per auto te rijden, en gebruikt het bord als stuur. B moet hem volledig nadoen. Na een tijd, wrijft A in zijn gezicht, alsof hij hard zweet. B zal hetzelfde doen, maar maakt door het roet dat op zijn bord kleefde, zijn gezicht zwart.

BETOVEREND KLEDINGSTUK

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 4	Intensiteit : Licht

Materiaal: Een blinddoek

Speluitleg:

Iemand gaat buiten met een blinddoek voor zijn ogen. De rest, die binnen zit, betovert een kledingstuk: nl. de blinddoek. Daarna mag de geblinddoekte persoon terug naar binnen komen. Het is aan hem om te raden welk kledingstuk betoverd is. Raadt hij het fout, dan moet hij dat kledingstuk uitdoen die hij zojuist vernoemd heeft. Hij moet blijven raden, tot hij door heeft dat het betoverende kledingstuk de blinddoek was.

CIRKELSPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Iedereen zit in een cirkel, een persoon in het midden, ogen dicht. Spelleider wijst een persoon in de kring aan. Deze loopt zachtjes naar de persoon in het midden, wacht daar even en brengt z'n hand vlak boven het hoofd van de middenpersoon. Als de middenpersoon denkt dat de hand boven z'n hoofd is zegt hij: "Ja"... Klopt het moment?

CIRKELSPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Iedereen gaat in een grote kring zitten, een persoon in het midden, deze houdt zijn ogen dicht. De spelleider wijst een persoon in de kring aan; deze staat zo stil mogelijk op, sluipt naar het midden en gaat achter de persoon in het midden zitten. Dan wordt de volgende uit de kring aangewezen die ook naar het midden gaat, etc. Na enkele personen wordt de gene in het midden gevraagd hoeveel personen er achter hem zitten..... Klopt het?

DIRIGENTJE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Alle spelers zitten in een kring en één persoon verlaat even de zaal. Vervolgers duiden de spelers een leider aan die start met het maken van een bepaalde beweging.

EROPSTAAN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Licht

Materiaal: een glas

Speluitleg:

De spelbegeleider zet demonstratief een glas voor zich op de grond en zegt dan: "Als iemand mij een geldstuk geeft, dan ga ik erop staan." Iedereen denkt waarschijnlijk dat de spelbegeleider op het glas gaat staan. Als één van de kinderen hem dan een geldstuk geeft, legt de spelbegeleider dit voor zich op de grond en gaat op het geldstuk staan. Dus doet hij precies wat hij gezegd heeft.

EZEL DRIJVEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 3
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: krantenpapier

Speluitleg:

Er worden enkele ploegjes samengesteld. In iedere ploeg speelt iemand voor ezel. Nadat de ezels zijn weggegaan uit de ploegen, geeft de spelleiding de volgende uitleg aan de groep: "Het is de opdracht van de ploeg om je eigen ezel van punt A naar punt B te drijven, met ongeveer vier meter tussenruimte. Je krijgt enkele rolletjes krantenpapier. Je mag de ezel niet dragen. Winnaar is de ploeg waarvan de ezel het eerst aan de overzijde is." Afzonderlijk aan de ezels vertelt de spelleiding het volgende: "Je mag alleen vooruitgaan als je door iedereen 'lief' wordt behandeld, b.v. gestreeld, geloofd, vriendelijk gevraagd. Word je daarentegen geslagen en krijg je verwijten naar je hoofd, dan mag je geen stap voorwaarts zetten." Na deze uitleg gaan de ezels terug naar hun ploeg achter de startlijn en wordt het beginsignaal gegeven. Welke ploeg krijgt haar ezel als eerste naar de overkant? Wellicht lokt dit spel een babbel uit?

FLESSENDANS

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal: lege flesjes, speeldas

Speluitleg:

De spelbegeleider plaatst een tiental lege flesjes op gelijke afstand op een rij op de vloer. Bedoeling is dat een vrijwilliger geblinddoekt over die flesjes probeert te stappen zonder ze om te gooien. Wat de vrijwilliger echter niet weet, is dat de flesjes stiekem worden weggenomen wanneer hij zijn blinddoek om heeft. De flessendans gaat beginnen: het ene na het andere niet meer aanwezige flesje wordt overwonnen. Een boeiend schouwspel!

GEKRUIST, ONGEKRUIST

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Bij dit spel zit iedereen in een kring en geeft men een voorwerp door. De doorgever zegt telkens hoe hij dit voorwerp doorgeeft: gekruist of ongekruist. De overige spelers moeten nu uitzoeken op welke manier ze hun voorwerp juist kunnen doorgeven. Het is de bedoeling dat enkel iets kan gekruist doorgegeven worden indien ook de benen werden gekruist. Iets ongekruist doorgeven kan enkel door de benen evenwijdig te houden bij het doorgeven. De spelleider kan de spelers misleiden door het voorwerp met gekruiste handen door te geven.

GLAZEN OP DE TAFEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 1	Intensiteit : Licht

Materiaal: 2 glazen of bekers (en eventueel reserve) water

Speluitleg:

De spelbegeleider daagt de groep uit: "Kan iemand twee glazen die ik hem geef op de tafel zetten?" De vrijwilliger die zich aanbodt, moet zijn beide handen vooruitsteken, met de handpalmen naar boven. Voor hij het beseft, zet de spelbegeleider op elk hand een gevuld glas. In die positie zal het voor de speler onmogelijk zijn om beide glazen zonder schade op tafel te krijgen.

HET LAND NOGERNOGI

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Het is de bedoeling dat iedereen in een kring gaat zitten en een of twee spelers meespelen die het spel reeds kennen. Deze persoon vertrekt op reis en zegt: Ik ga naar het land van NOGERNOGI en ik neem een wagen mee, maar geen mercedes. Zo gaat men heel de kring rond en de spelleider beslist telkens of de reizigers hun bagage mogen meenemen. Om te zien of de spelers hun bagage mogen meenemen moet men gewoon zoeken of er zich in het woord een r of een i bevindt. Indien er geen r of i aanwezig is kan men vertrekken, anders niet

IK KUS DIT POPPETJE OP

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: poppetje of knuffel

Speluitleg:

De spelers staan in de kring en geven het popje door. Als ze het popje krijgen zeggen ze: "Ik kus dit poppetje op" en vullen aan met een lichaamsdeel. Daarna kussen ze het popje op dat lichaamsdeel en geven het door. Als iedereen aan de beurt is gekomen, geef je het 2de deel van de opdracht: "Kus je linkerbuurman op de plaats waar je het popje hebt gekust."

THEE UIT MELK

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal: lucifers

Speluitleg:

De spelbegeleider beweert dat hij thee uit melk kan maken! Uit melk kan je toch alleen maar boter, kaas of vanillepudding maken? "Goed, ik zal het bewijzen", zegt de spelbegeleider. Hij haalt 13 lucifers uit een doosje. Daarmee vormt hij in drukletters het woordje MELK. Vervolgens gooit hij de lucifers weer door elkaar en vormt er het woord THEE mee.

TOVERWATER

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: vrij grote bak water - kaars - lucifers

Speluitleg:

Alle kinderen gaan rond een kleine, bij voorkeur ronde, tafel zitten. Op die tafel staat een vrij grote bak water. De spelbegeleider legt uit dat de groep een experiment gaat uitvoeren. Hij steekt een kaars aan en laat een druppel kaarsvet in het water vallen. Bedoeling is dat iedereen de druppel kaarsvet in het water zolang mogelijk blijft volgen, tot hij volledig oplost. De kaars wordt rustig doorgegeven en ieder kind mag één druppel kaarsvet in het water laten vallen. Als de laatste druppel gevallen is, zegt de spelbegeleider: "En nu moeten jullie heel goed naar de druppels kijken". Dan slaat hij met een snelle, vlakke hand in de waterbak. De rest hoeft niet verteld te worden.

VARSENTJE-KUS

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: een voorwerp - maakt niet uit wat

Speluitleg:

Je neemt een flesje of zo, en zegt "ik geef het varkentje een kusje op z'n(een lichaamsdeel in vullen, bv wang, achterste, oor, neus, ...)". Je geeft het flesje op die denkbeeldige plaats een kusje. Je geeft het flesje door en dan is het de beurt aan de volgende. Wanneer iedereen geweest is zeg je: nu geef je de persoon rechts van je een kusje op dezelfde plaats als het varkentje.

VIND HET FLUITJE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: Fluitje

Speluitleg:

Bij dit spel zitten alle spelers in een cirkel en zorgen dat er weinig plaats is tussen de verschillende deelnemers. Een van hen heeft een fluitje en geeft dit door. De persoon in het midden van de cirkel moet trachten aan te wijzen wie het fluitje heeft. De spelers mogen af en toe op het fluitje blazen. Men kan dit spel ook geblinddoekt spelen.

VLIEGEN VANGEN 2

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Alle spelers en de spelleider staan in een kring. De spelers hebben hun handen tegen elkaar (bidhouding). De spelleider stuurt de vlieg (gooit de bal) naar één van de spelers. Wanneer hij deze kan opvangen heeft hij één vlieg. Wanneer een speler z'n handen van elkaar doet zonder hij dat hij een vlieg kan vangen is hij al z'n vorige vliegen kwijt. De spelleider kan ook schijnbewegingen uitvoeren.

VLIEGEN VANGEN 3

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: bal

Speluitleg:

Zet de leden in een (halve) cirkel rond je. Jij hebt de bal. Iedereen houdt de handen samen. Gooi de bal naar iemand. Deze mag even zijn handen van elkaar doen om de bal te vangen. Als je een schijnmanoeuvre doet, mag niemand zijn handen uit elkaar doen, of hij is al zijn vliegen kwijt. Als je de bal vangt heb je dus een vlieg meer. Doe je je handen uit elkaar, zonder de bal te vangen (of hij valt) ben je al je vliegen kwijt. Wie vangt de meeste vliegen?

FOPSPELEN VOOR 10 JARIGEN

EVENWICHTSSTUNT MET MUNTEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: 2 munstukken en 2 stoelen

Speluitleg:

De spelbegeleider vraagt twee vrijwilligers om elk op een stoel te komen zitten. Zij moeten hun hoofd achterover houden zodat er een muntstuk er op kan blijven liggen (dus zo goed als horizontaal). De spelbegeleider gaat dan bij elk van hen langs en drukt hen elk een geldstuk stevig op het voorhoofd. Na enkele seconden drukken, pakt de spelbegeleider de munt zo voorzichtig mogelijk weer weg. Beide vrijwilligers moeten nu opstaan en – zonder de munt op het voorhoofd te verliezen – van plaats verwisselen. De andere spelers misleiden hen met kreten als "Pas op, hij valt!" tot op het moment dat zij doorhebben dat er helemaal geen geldstuk op hun voorhoofd ligt. Tip: Het muntstuk na het drukken ongemerkt van het voorhoofd nemen, is niet zo gemakkelijk. Je kan eventueel wat lijm aan een vingertop smeren.

GESCHIEDENIS VAN DE KUS

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: water

Speluitleg:

De spelers die het spel niet kennen staan buiten. Intussen spreken we af met de andere spelers, We gaan de geschiedenis van de kus uitbeelden, en de persoon buiten is testpersoon. Als straks de persoon binnenkomt, moet die de verschillende stappen uit de geschiedenis van de kus volgen. In de oudheid kuste men de voeten, bij de Romeinen kusten men de knieën, in de Middeleeuwen kuste men de buik, in de Victoriaanse tijd de elleboog, rond de eeuwwisseling de schouders en nu kust men op de mond. Wat we niet vertellen aan de testpersoon is dat degene die hij / zij op de mond moet kussen water in z'n mond heeft.

FOPSPELEN VOOR 12 JARIGEN

COMMANDO PIMPELEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Bij dit spel zitten alle spelers zodanig dat alle spelers elkaar en ook de spelleider duidelijk kunnen zien. De spelleider zal tijdens het spel de verschillende opdrachten roepen. Deze zijn de volgende: Commando pimpelen, high en strike. Bij het eerste houden we de handen voor ons en bewegen met de wijsvingers op en neer. Bij het tweede steken we de handen in de lucht en bij het laatste legt men de handen op de benen. De spelleider zijn bevelen mogen enkel opgevolgd worden als hij er commando voor zegt. Bv.: Bij pimpelen mogen we niet veranderen van opdracht, enkel indien de spelleider Commando pimpelen roept start iedereen met de uitvoer ervan. Spelers die een fout maken of te laat zijn bij het uitvoeren dienen ofwel het spel te staken of bv. een kledingstuk uit te doen. De spelleider mag de deelnemers ook misleiden door andere bewegingen uit te voeren.

KLEDINGSTUKKEN RADEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: 1 blinddoek

Speluitleg:

één kind verlaat de zaal; ondertussen wordt aan de andere kinderen in de zaal het spel uitgelegd; het "slachtoffer" komt geblinddoekt binnen en moet op een tafel gaan staan; hij of zij krijgt te horen dat de kinderen in de zaal één welbepaald kledingstuk hebben afgesproken; hij/zij moet raden welk; als het juist is, wint hij of zij; als het fout is, moet hij het gegokte kledingstuk uitdoen; uiteindelijk blijkt het dan om de blinddoek te gaan!

FOPPELEN VOOR 14 JARIGEN

BOMEN VEREDELLEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Fopspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: takjes, glas water

Speluitleg:

De spelers gaan in een kring op de grond zitten. De spelbegeleider gaat in de kring staan en legt uit: "Jullie zijn allemaal oude bomen, waarop bijna geen nieuwe en frisse takken wat gaan veredelen. Veredelen wil zeggen: mooier maken, er jullie frisser doen uitzien." De spelbegeleider vraagt de spelers om recht te staan als echte bomen (in een cirkel), neemt wat jonge takjes, gaat buiten de cirkel staan en steekt in de kragen van de spelers een takje. Daarbij zegt hij: "Ik, de tuinman, veredel je". Op een bepaald moment reikt een helper van de tuinman hem ongezien een glas water aan. Eén ongelukkige boom krijgt dan voor hij het beseft een glas water in zijn kraag gekiept, in plaats van een takje.

KLEINE SPELLETJES



ZAALSPELEN VOOR 8 JARIGEN

APPEL BIJTEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: verkleedgerief, appel

Speluitleg:

In het midden van de kring liggen enkele kledingsstukken, bv. een jas, een sjaal, een muts en handschoenen. Verder ligt er ook een appel op een bordje, met een vork en een mes. De spelers gooien om de beurt twee luciferdoosjes. Wie erin slaagt de beide luciferdoosjes zo op de grond te doen belanden dat de bovenzijde van de doosjes naar omlaag ligt, die moet vliegensvlug al de kledingsstukken aantrekken en mag daarna met mes en vork een stukje van de appel eten. Ondertussen worden luciferdoosjes echter doorgegeven in de kring. Als er opnieuw iemand de doosjes met de tekening naar boven kan gooien, dan mag die naar het midden en moet de vorige speler onmiddellijk alle kledingstukken uittrekken en weer op zijn plaats gaan zitten.

BERENBRAK

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: 1 das per speler.

Speluitleg:

Ieder rolt zijn das op. Het is verboden hem nat te maken of er een knoop in te leggen. Iemand zit geknield (en bijna opgerold) in het midden. Een ander bewaakt hem. Beiden zijn verbonden met een das, die ze vasthouden. Iedereen mag naar hartelust op de rug van de "zitter" slaan. Maar, als de "bewaker" je kan tikken, wordt jij de zitter en de vroegere zitter wordt bewaker. Opmerking: als de das tussen zitter en bewaker wordt gelost door een van de twee, mag iedereen op allebei slaan, tot de das terug op zijn plaats zit.

BEROEPEN RADEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal: een fiche waar beroepen, sporten op vermeld staan

Speluitleg:

Dit spel kan individueel of met twee ploegen gespeeld worden. Een van de leiders start met het uitbeelden van een beroepen en de ploeg of de speler die het eerste het beroep kan vernoemen krijgt een punt.

BOM DOORGEVEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: Bal en fluit

Speluitleg:

De spelers staan in een ruimte, en geven de Bom (bal) door aan elkaar, als iemand fluit, gaat diegene die de bal dan heeft dood. Die mag dan de fluit overnemen en legt zich op zijn buik met gezicht naar beneden en fluit nu zonder te kijken. Telkens (na elk fluitsignaal) valt er iemand af. Wie blijft over?

Variaties:

Spelers in 4 vakken verdeeld. Bom doorgeven (-gooien) naar ander vak (na binnen eigen vak 1x overspelen). Als fluit gaat krijgt vak waar de bal dan is een punt minder.

BUSVERHAALSPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: een verhaal en woorden die bepaalde bewegingen oproepen.

Speluitleg:

Iedereen gaat achter elkaar staan (zogenaamd in een bus). De leiding gaat nu een verhaal vertellen. Vooraf is echter afgesproken dat bepaalde woorden een bepaalde beweging voorstellen. Dus bijvoorbeeld bij het horen van het woord "regen" moet de hele groep gaan zitten. Als men roept halte, doet iedereen de deur open, klink omdraaien. Degene die een verkeerde beweging maakt is af.

Variaties:

Na een tijdje spreek je af dat meisjes het omgekeerde doen van de jongens. Zitten wordt staan en omgekeerd. Bepaalde woorden krijgen een speciale betekenis. Bv. zegt iemand Chauffeur dan zegt iedereen yooo de mannen.

DETECTIEFJE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

1 persoon krijgt, zonder dat de rest het weet, de opdracht moordenaar te zijn, een ander is detective. Je gaat het verduisterde lokaal binnen en begint rond te lopen. De moordenaar knipoogt naar iemand en die valt dan voor dood neer. De taak van de detective is uiteraard om de moordenaar op te sporen zonder zelf vermoord te worden. Het spel is beëindigd als de detective de moordenaar aanduidt of als de detective wordt vermoord

DRIEHOEK TREKKEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 3
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: trektouw, allerlei voorwerpen

Speluitleg:

Voor dit spel is een dik trektouw nodig. Beide uiteinden worden stevig aan elkaar vastgeknoopt. Drie spelers grijpen, op regelmatige afstanden, het touw met de rechterhand vast. Op gelijke afstand van ieder van hen wordt een voorwerp gelegd, bv. een sjaal of een geldbeugel. Op het startsein moet iedereen trachten zijn voorwerp met de linkerhand op te nemen, intussen zijn tegenspelers in het oog houdend om hen te beletten hun voorwerp op te rapen. De tijd wordt opgenomen bij iedere ploeg. De winnaars kunnen eventueel tegen elkaar nog eens uitkomen.

ELEKTRISCHE KRING

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 3
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: een getekende kring

Speluitleg:

De spelers geven mekaar de hand en vormen een kring. In de kring wordt een kleine kring getekend. De spelers moeten trachten mekaar in de kring te duwen zonder dat ze daarbij de handen lossen. Wie met de voeten in de kring terecht komt, valt uit.

EZELSTAART

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Midden

Materiaal: figuur van een ezel, een staart (papier of breigaren)

Speluitleg:

Dit spel wordt ook ezeltje prik genoemd. Aan een prikbord hangt een grote tekening van een ezel. De staart ontbreekt. Die wordt afzonderlijk getekend, of bestaat uit een strengetje breigaren, waaraan een bordprikker wordt vastgemaakt. De spelers worden om beurt geblinddoekt, (evt. om het iets moeilijker te maken, eventjes rondgedraaid) en op enkele meters van de ezel gezet met de staart in hun handen. Ze moeten proberen om die staart op de goeie plaats op de tekening te prikken. Als op de ezel een puntenverdeling is aangeduid, weet je ook meteen wie het hoogste scoort. Je kan ook hetzelfde spelen met de oren van de ezel, of met een poot.

FLESKNIKKEREN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: krijt, twee flessen, twee tot vier knickers

Speluitleg:

Langs twee tegenover mekaar liggende zijden van het lokaal is een kring getekend met een diameter van ongeveer 70 cm, met in het midden een fles. De spelers van de twee ploegen nemen een vaste plaats in het lokaal in. Ze mogen zich daarna niet meer verplaatsen! Al naargelang van het aantal spelers zijn er twee, drie of vier knickers in het spel. Men tracht met een knikker de fles van de andere ploeg te raken. De knickers mogen alleen rollen!

Variaties:

De spelers zitten, in plaats van te staan. De 'doelmannen' zijn geblinddoekt, maar krijgen een handborstel om het doel te verdedigen.

GEITEBAL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: bal en materiaal om terrein en doelen af te bakenen.

Speluitleg:

De deelnemers worden opnieuw in twee ploegen verdeeld. Ze moeten nu trachten te voetballen, maar mogen enkel de bal raken met het hoofd. Hierop kunnen tal van variaties worden gespeeld.

GLOEIENDE BAL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal:

Speluitleg:

Verdeel het lokaal in 2 en gooi aan iedere kant evenveel ballen. De spelers moeten nu zo snel mogelijk een bal van hun kant van de zaal overbrengen naar de andere kant van de zaal. Dit kunnen ze doen door de bal naar de andere kant te werpen, de ploeg die op het einde van het spel het minst aantal ballen heeft liggen op zijterrein heeft is gewonnen.

Variaties:

Het wordt pas echt leuk als er een moedige leider in het midden blijft staan.

GRIJP DE DIEF

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Per speler uit ploeg 1 een voorwerp.

Speluitleg:

De spelers worden in twee ploegen verdeeld. Beide ploegen staan achter een streep tegenover elkaar. Voor elke speler van ploeg 1 ligt een bepaald voorwerp (bv. een vod, een lepel, een doos....) op ongeveer 1/3 van de totale afstand.

GRUIP!

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: snoepje, slagroomgebakje

Speluitleg:

Spelers lopen rond in een kring. Tevoren heeft de spelleider ieder van hen een diernaam in het oor gefluisterd; er zijn steeds twee spelers die dezelfde diernaam hebben. In het midden van de kring ligt een toffee. Op zeker ogenblik roept de leider de naam van een dier. De twee spelers, die de naam van dit dier toegewezen gekregen trachten nu de toffee te bemachtigen. Onder voorwendsel van nieuwe diernamen te geven, fluistert de leider tenslotte allen dezelfde diernaam in het oor. Het is interessant te aanschouwen, wat er gebeurt wanneer de leider de naam van dit dier afroept en de prijs in het midden niet een toffee doch b.v. een paar slagroomgebakjes is.

HANDENSPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 14	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: speeldas, eventueel krijt om terrein af te bakenen

Speluitleg:

De groep wordt verdeeld in twee helften die zich elk even ver zetten van een centraal punt. Iedereen van elke groep krijgt een nummer zodat men koppels vormt met telkens een speler van de eenen en van de andere ploeg. Deze nummers blijven echter geheim en worden af en toe verwisseld. Bij het afroepen van de nummers moeten de spelers met deze nummers nu zo snel mogelijk naar het midden rennen en daar trachten een das te roven. Ze mogen echter niet worden getikt door de tegenspeler voor ze met de das over hun eigen lijn raken. Het komt er dus op aan om sneller te zijn dan de andere of door snel te reageren. Men krijgt een punt wanneer men de speler die de das heeft genomen kan tikken of wanneer men met de das in zijn kamp kan terugkeren.

HANG- EN VALSPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: verhaal

Speluitleg:

Iedereen gaat in een cirkel staan en legt zijn armen bij zijn buurman over de schouders. Iedereen heeft van tevoren een woord ingefluisterd gekregen door de leiding. De leiding gaat nu een verhaal vertellen, waarin de woorden voorkomen. Zo gauw als iemand het woord hoort dat hem ingefluisterd is, dan gaat hij aan zijn buurmannen hangen. Leuke effecten zijn in te bouwen door bijvoorbeeld iedereen hetzelfde woord in te fluisteren.

IK ZEG WAT

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

Dit spel kan je beschouwen als een variant op Commando pinkelen. Eén van de spelers mag bevelen geven. Slechts die bevelen die voorafgegaan worden door Ik zeg, moeten door de anderen worden opgevolgd. Bv. Ik zeg handen omhoog. Bij dit bevel steekt iedereen (ook de spelbegeleider) de handen omhoog. Als hij echter zegt Bukken, dan mag het bevel niet worden opgevolgd. Wie fout reageert, verliest een punt. Ook hier wordt regelmatig van spelbegeleider gewisseld.

KANGOEROEËSTAFETTE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 ballen en materiaal om parcours af te leggen.

Speluitleg:

De deelnemers staan in twee ploegen aan de startlijn. Met een bal tussen de knieën geklemd trachten ze nu een bepaald parcours zonder fouten af te leggen. De ploeg die binnen een bepaalde tijd de meeste foutloze rondjes aflegde is de winnaar.

KOEIEN EN EENDEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: kaartjes met namen van verschillende dieren op en hint voor geluid dat ze maken.

Speluitleg:

Je speelt leiding en fluistert mensen om en om in het oor wat ze zijn. Of je laat ze kaartjes trekken. De mensen moeten met hun ogen dicht hun medekoeien of -eenden vinden. C.q. hond, kat enz.

LIJNTJESJAGERBAL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: elke speler één bal en een zaal met lijnen!

Speluitleg:

idem aan het jagerbal-bal; maar de spelers mogen nu enkel en alleen over de lijnen van het veld lopen; zij mogen echter niet van de ene naar de andere lijn springen; enkel maar lijnen volgen.

MORSE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: Kaartjes met codes, verf om codes op voorhoofd te schilderen.

Speluitleg:

Teken op het voorhoofd van elke speler een morsecode. Geef de spelers ook een kaartje met een code op. Bij het fluitsignaal mogen ze op zoek gaan naar de speler die de code draagt die zij op hun kaartje hebben en hem zijn kaartje (steekt in de broekzak) afhandig maken. De winnaar van het duel gaat met het nieuwe kaartje opzoek naar de speler die de code van z'n nieuwe kaartje draagt. Een speler is uit wanneer hij z'n kaartje kwijt is of wanneer hij z'n eigen code te pakken heeft.

NACHTWACHT

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal: krijt om een cirkel te tekenen en een blinddoek. Ook een voorwerp bv. Een belletje...

Speluitleg:

In het middelpunt van het terrein vinden we een cirkel. In het midden van de cirkel zit een geblinddoekt persoon. Men moet nu trachten een voorwerp uit de cirkel te nemen zonder getikt te worden door de geblinddoekte persoon. Het voorwerp kan bv. een belletje een das of een balletje zijn. De persoon die ongemerkt het voorwerp kan wegnemen mag plaats nemen in de cirkel en zelf tikker spelen.

NIET TE LAAT...

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: een vezonnen of bestaand verhaal

Speluitleg:

Voor het spel worden een aantal plaatsen en bewegingen gedefinieerd, zoals bijvoorbeeld "noord", "tijgeren", "baloe" of "zwarte heuvels". Vervolgens worden de plaatsen of bewegingen in een verhaal gezet of gewoon verteld. Diegene die als laatste reageert is af.

Variaties:

Kan in elk thema omgebouwd worden

PAS OP VOOR DE EXPLOREUZEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Midden

Materiaal: speeldassen

Speluitleg:

In het duidelijk afgebakend speelveld zitten de spelers op de grond. Zij zijn de Explo reuzen. Twee spelers worden geblinddoekt. Alvorens ze van start gaan, worden ze door de spelbegeleider 2 à 3 keer rondgedraaid. Los van elkaar moeten ze proberen door het bos van slapende Explo reuzen te lopen. Goed oppassen, want bij de minste aanraking explodeert zo'n reus! Dan maakt hij een enorm geluid. Als de spelbegeleider een teken geeft, moeten de geblinddoekte spelers stil blijven staan. Op dat moment is er een aardbeving en dan rollebollen alle Explo reuzen over de grond, tot ze op een heel anderen plaats liggen. Lukt het de twee spelers om door het bos te komen zonder een reus te laten exploderen?

PLAKKERTJE PLAK ('S NACHTS)

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: zelfklevers fluit donkere kamer

Speluitleg:

Geef elk lid een 10-tal zelfklevers, die ze op hun eigen kleding kleven. Op een signaal van de leiding doe je het licht uit en begint iedereen zelfklevers te stelen bij de anderen en die op hun eigen kleding te kleven (één klever per keer). Wie heeft na verloop de meeste klevers?

REIS PER BOOT

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: voorwerpen als hindernissen (kegels, stoelen, bankjes)

Spelitleg:

Eén of meer groepjes spelers staan achter elkaar, de handen op de schouders van de voorganger. Allen zijn geblinddoekt, behalve de laatste. Deze richt zijn boot langsheen de hindernissen naar de overkant. Om zijn boot te richten, werkt de laatste persoon met handdrukken op de schouders van zijn voorganger die het doorgeeft tot de eerste. Op de rechterschouder naar rechts uitwijken, op de linker naar links uitwijken. Rechtdoor: tikken op het hoofd. Zo weinig mogelijk hindernissen omverwerpen. Het spel wordt in stilte gespeeld.

SCHADUWSPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: Een spot en een groot wit doek.

Spelitleg:

Men hangt en doek op waarachter men een lichtbron plaatst. Het is nu de bedoeling dat de personen voor het doek raden wat de persoon achter het doek tracht te zeggen. Ook mogelijk om te spelen met twee ploegen. De ene ploeg moet dan raden wie er zich van de andere ploeg achter het scherm verstopt

SCHIPPER MAG IK OVERVAREN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Spelitleg:

Dit spel spelen we op het bekende wijsje met de woorden: Schipper, mag ik overvaren, ja of nee. Of moet ik dan een cent betalen, ja of nee. De schipper geeft een bepaalde voorwaarde of opdracht en vervolgens mag iedereen oversteken. De personen die de opdracht niet goed uitvoeren of niet aan de voorwaarden voldoen mogen door de schipper getikt worden. Zij zullen vervolgens helpen bij het uitvoeren van de opdracht van de schipper

SCHOENENSPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Alle deelnemers leggen hun schoenen op een hoop en gaan daarna in een cirkel staan. Bij een teken van de leiding pakt iedereen 2 willekeurige schoenen en trekt deze aan. Het is nu de bedoeling dat de juiste schoenen weer een paar vormen terwijl iedereen de schoenen aan moet houden..

STUURBOORD, BAKBOORD, 'T SCHIP ZINKT

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: stoelen

Speluitleg:

Op een vlak speelterrein wordt er een kring van stoelen neergepoot. Iedereen neemt plaats op een van de stoelen. Als de kapitein, die in het midden van de kring staat, BAKBOORD roept, gaan alle personen 1 stoel naar links. Wanneer hij STUURBOORD roept gaat iedereen een stoel naar rechts. Indien de kapitein 'HET SCHIP ZINKT' roept, gaan alle spelers een andere plaats zoeken. (De kapitein neemt echter elke keer één stoel weg.

SUIKERKLONTJE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal: suikerklontje

Speluitleg:

In het lokaal wordt een suikerklontje verstopt. Iedereen loopt rond in het lokaal en zoekt het suikertje. Wie het gevonden heeft gaat zitten (en laat het klontje liggen). Wie is de laatste die nog rechtstaat?

TAARTSNIJDEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: minimaal twee kilo meel en kleine snoepjes, taartvorm

Speluitleg:

Een taartvorm wordt gevuld met meel en omgekeerd op tafel gezet. De vorm wordt verwijderd en er wordt een snoepje opgeplaatst. Om de beurt mogen de spelers met een bot mes een stukje afsnijden van de taart (hoeft niet groot). Als de taart instort of het snoepje naar binnen zakt, moet men het snoepje met de mond uit de taart halen en is de volgende speler aan de beurt

TEKEN – ESTAFETTE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: schoolbord of grote witte bladen, krijt of kleurpotloden/stiften

Speluitleg:

De groep wordt in twee of meer ploegjes verdeeld. Zij staan aan de ene kant van het lokaal. Aan de andere kant hangt aan de muur een schoolbord (indien mogelijk) of enkele grote vellen papier. De spelbegeleider geeft nu een tekenopdracht voor de hele ploeg, bv. teken een speeltuin, of een boerderij. De spelers krijgen dan even de tijd om met elkaar te overleggen wie welk onderdeel van de tekening zal maken. Op een teken van de spelbegeleider begint de eerste speler van elk ploegje te tekenen. Als hij met zijn onderdeel klaar is, geeft hij het krijt of de stift snel door aan speler 2 die zijn deel van de tekening, enz. Er worden punten gegeven voor de groep die het snelst klaar is en voor de groep die de mooiste tekening heeft gemaakt.

TEKENROULETTE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: tafel en tekenmateriaal, fluit

Speluitleg:

Alle deelnemers nemen plaats rond één grote tafel. Ze krijgen elk één kleurtje en één blad papier. Iedereen krijgt dezelfde opdracht en start met tekenen. Bij het fluitsignaal schuift iedereen zijn tekening door naar rechts en tekent verder. Indien de leiding twee maal na mekaar fluit schuiven we ons kleurtje naar links door.

WIE ZET DE WEKKER AF?

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Licht

Materiaal: speeldassen, wekker(s)

Speluitleg:

Om beurt worden de spelers geblinddoekt. In de speelruimte wordt ergens een wekker geplaatst. Zodra deze begint af te lopen, moet de geblinddoekte speler zo snel mogelijk de wekker proberen te bemachtigen en tot zwijgen te brengen. Er wordt genoteerd hoeveel seconden iedere speler daarvoor nodig heeft. De snelste is uiteraard de winnaar.

Variaties:

Je kan twee spelers tegelijk blinddoeken. Wie het eerst bij de wekker is, heeft gewonnen. Voor oudere spelers kan je de wekker op een moeilijker te bereiken plaats zetten, bv. onder de kast.

ZINKEND SCHIP

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: tafel, doeken, veel balletjes en ballen.

Speluitleg:

Bij dit spel heeft men een omgekeerde tafel nodig die het omgekeerde schip moet voorstellen. Rondom de poten een doek hangt men een doek en men zet één of twee spelers in het schip. Op het startsein trachten de spelers die in het schip staan alle balletjes uit het schip te werpen. De spelers die niet in het schip staan moeten trachten alle ballen in het schip te krijgen. De personen in het schip moeten verder proberen om alle ballen uit hun schip te krijgen. Na een tijdje worden de personen in het schip vervangen. De ploeg die er het eerst in slaagt om, het schip leeg te "hozen" of om alle ballen in het schip te werpen, is de winnaar.

ZOEK DE SCHAT

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: veel kroonkurkjes

Speluitleg:

Op een afgebakend stukje gras (lieft geen kort gras) worden een aantal kroonkurkjes uitgestrooid. De kroonkurkjes stellen de schat voor. Het is nu de bedoeling om alle muntstukjes binnen een zo kort mogelijke tijd terug te brengen naar de schatkist. Dit spel kan men spelen in twee of meerdere groepen. De groep die het meeste kroonkurkjes wist te verzamelen is de winnende ploeg.

ZAALSPELEN VOOR 10 JARIGEN

ALSJEBLIEFT...DANKJEWEL...

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: kaars, lucifers

Speluitleg:

Men zit in een kring, iemand zit in de kring geblinddoekt. Een brandende kaars wordt in de kring doorgegeven of teruggegeven. Als de gever de kaars weggeeft, zegt deze: "Alsjeblieft" en de krijger zegt: "Dankjewel". Zo weet de geblinddoekte waar de kaars zich ongeveer bevindt. Als hij het weet zegt hij: "Stop" en probeert de kaars uit te blazen. Lukt dit niet dan gaat het spel verder, lukt dit wel, dan wordt degene die de kaars vasthield, geblinddoekt.

BAL IS VRIJ

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Midden

Materiaal: 5 ballen

Speluitleg:

Bij dit spel komt het vooral op samenspel aan. Het kan gespeeld worden door maximaal 8 spelers. 5 van hen krijgen een bal. De tikker mag enkel spelers tikken die geen bal in de handen hebben. Wordt nu een speler die geen bal heeft door de tikker bedreigd, dan is het de taak van een speler die wel een bal hebben, deze snel naar de bedreigde speler door te spelen. De spelbegeleider telt op hoeveel keer de tikker erin slaagt een speler aan te tikken. Na een tijdje kan er iemand anders als tikker aangeduid worden.

BOEDDHA

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: 1 blinddoek, 1 geldstuk

Speluitleg:

Een speler zit geblinddoekt midden in de kring. Tussen zijn benen ligt een geldstuk. De spelbegeleider duidt een van de spelers uit de kring aan en die mag proberen het geldstuk weg te nemen. Kan de boeddha die in het midden zit, de sluiper aanwijzen, dan wordt de sluiper Boeddha.

B-TAAL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Licht

Materiaal: niets speciaal

Speluitleg:

De B-taal is een geheimtaal, die door de kinderen snel en zonder problemen te leren is. Na elke klinker komt een b, gevolgd door de klinker, die eraan vooraf ging. Hebet ibis kibip-eebeenvouboudibig. (Het is kip-eenvoudig). Zodra alle spelers de B-taal onder de knie hebben, kan er een zeer geanimeerd gesprek over koetjes en kalfjes ontstaan.

CHAOSNETBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: een volleybalnet, een volleybal, vier kegels, twee tennisballen

Speluitleg:

We spelen 3 tegen 3 met vangen en werpen; de bedoeling is dat iedereen van een ploegje de bal een keer geraakt heeft; dus speler a vangt hem, past naar speler b, en die past dan naar speler c, die er weer overgooit! er zijn ook drie na-acties, de speler die de bal het eerst had opgevangen, moet op de achterlijn de tennisbal die op één van de kegels ligt, verplaatsen naar de andere kegel; de tweede speler gaat de "vrije" kegel tikken, de derde speler doet handjklap met z'n twee ploegmaats. Als de bal valt of in het net of buiten wordt geworpen, of als de spelers niet tijdig met hun na-acties klaar waren, krijgt de andere ploeg een punt.

DE KLEINSTE MAG OOK EENS WINNEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 1	Intensiteit : Licht

Materiaal: Papier, schrijfgerief, touw, scrablestokjes.

Speluitleg:

Voor elke speler ligt een scrableblokje. Op het sein van de spelleiding worden deze blokjes doorgegeven. Als de spelleiding 'stop' roept, proberen de spelers zoveel mogelijk woorden op te schrijven die beginnen met de letter die voor hen ligt. Na dertig centimeter worden de woorden geteld. Elke speler krijgt een touw, waarvan de lengte in centimeter of decimeter gelijk is aan het aantal gevonden woorden. DOEL: een touw knopen met dezelfde lengte als het eigen lichaam.

Variaties:

De spelers beperken zich tot een beperkt thema (muziek, sport, namen,...).

DE TIPPERS GAAN ZITTEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 1 stoel per deelnemer -1

Speluitleg:

Iedereen gaat in een kring zitten (op een stoel), behalve ene. Deze loopt rond de kring en zegt de namen van iedereen die daar is. Als iemand zijn naam hoort, moet deze opstaan en meelopen. Als de eerste op een bepaald moment roept: "De tippers gaan zitten", moet iedereen proberen te gaan zitten. Wie overblijft, moet het spel hervatten. Men moet minstens 5 keer rond de kring gelopen zijn en er moet minstens de helft meelopen.

HEMEL, VAGEVUUR EN HEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Licht

Materiaal: Materiaal om terrein af te bakenen.

Speluitleg:

3 velden aansluitend achter elkaar. Resp. "Hemel", "Vagevuur" en "Hel". Iedereen begint in de hemel. Iedereen mag een ander het vagevuur in drukken. Als over de lijn, dan mag niet terug. In het vagevuur mag iedereen de ander in de hel drukken. Men mag ook een ander wegtrekken naar hel of vagevuur. Wie blijft over?

IMPROVISATIE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: kaartjes met onderwerp

Speluitleg:

De leider schrijft op een kartonnetje voor iedere speler, een onderwerp waarover hij gedurende 2 à 3 minuten zal moeten spreken. Al de kaartjes worden in een doos gedaan en het lot zal uitwijzen welk onderwerp men te behandelen zal hebben. De spelers vormen zelf de jury en noteren de punten die men aan de sprekers zal toekennen.

Variaties:

Men kan de onderwerpen door de medespelers zelf eerst opschrijven, en daarna laten uittrekken.

INDIAANS TIKKERTJE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 1 blinddoek, tafels

Speluitleg:

Tikspel: Tikker geblinddoekt. Tafels in parcours door speelveld. Andere spelers kijken.

Variaties:

Variante 1: Spelleider verplaatst tafels.

Variante 2: Iedereen geblinddoekt, of licht uit.

JACKPOT

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: Kaartspel, moet niet volledig zijn (als er veel spelers zijn, twee kaartspellen); voor elke speler een lepel.

Speluitleg:

De kaarten worden allemaal verdeeld over de spelers. De lepels liggen in het midden op de tafel. Een speler gooit een kaart op de stelen van de lepels. De volgende speler moet volgen; gooit dus een kaart van dezelfde soort. Kan iemand niet volgen, dan gooit hij twee willekeurige kaarten in het midden. (Er kan niets gebeuren.)

KEGELTIKKERTJE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 11	Intensiteit : Midden

Materiaal: 6 kegels, lichte ballen

Speluitleg:

De spelers staan achter de streep en hebben elk één of meer lichte ballen. Op een bepaalde afstand staan 6 kegels. Wanneer het spel begint, staat de tikker achter de kegels. De spelers moeten met hun ballen proberen de kegels om te werpen. Zodra ze geen bal meer hebben, moeten ze proberen die terug te halen zonder door de tikker aangeraakt te worden. De tikker mag echter enkel spelers achternazitten wanneer alle kegels rechtop staan. Tip: Het aantal kegels en de werpafstand kan variëren naargelang de leeftijd en handigheid van de spelers. De kegels moeten zover uit elkaar staan dat ze niet tegen elkaar kunnen vallen.

KNIGHTS, ROUNDHEADS, CAVALIERS

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : Per twee
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: muziek

Speluitleg:

Paren dansen. Muziek stopt, leiding roept Knights, roundheads, cavaliers. Bij knights gaan de jongens zo snel mogelijk op hun knieën zitten, de meisjes op hun schouders. Bij roundheads neemt de jongen het meisje zo snel mogelijk in de armen (als een baby). Bij cavaliers nemen de meisjes de jongens op de rug. Het koppel dat als laatste de opdracht heeft vervuld, krijgt een strafpunt. Opnieuw muziek, etc.

KNOCK YOUR SOCKS OFF

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Alle deelnemers trekken hun schoenen uit en gaan op hun achterwerk zitten. Op het startsein beginnen ze de sokken van de anderen uit te trappen zonder zelf hun sokken kwijt te raken. Alles (op bijten, trappen, schoppen, slaan en krabben na) is toegestaan. Het is weliswaar niet de bedoeling dat men gaat staan. Wie het laatst nog een sok aan heeft is de winnaar.

Variaties:

in plaats van de sokken uit te trappen kan je ze ook uittrekken.

NETVOETBAL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: volleybalnet en bal

Speluitleg:

Het spel verloopt volledig volgens de regels van volleybal. Er wordt echter opgegeven met de voet en tijdens het spel mag men de bal enkel raken met de voeten, borst of hoofd.

PAS OP JE EIGEN STOEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: stoelen

Speluitleg:

Er staan twee rijen stoelen, met de ruggen naar elkaar. Elke ploeg neemt plaats op een rij stoelen. Iedere speler van elke ploeg is genummerd en alle spelers zitten neer. De spelbegeleider noemt een nummer. De spelers van beide ploegen die dat nummer hebben, lopen om het snelst om de twee rijen stoelen heen. Wie eerst terug op zijn stoel zit, krijgt een punt voor zijn ploeg.

Variaties:

Je kan het spel ook actiever maken door verschillende nummers tegelijk te laten lopen.

PINGPONGVOETBAL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: pingpongballetjes, materiaal om terrein af te bakken en twee doelen.

Speluitleg:

Twee ploegen spelen voetbal in een beperkte ruimte. Ze mogen echter de bal enkel laten bewegen door naar de pingpongbal te blazen. Het spel speelt men beter met een klein aantal spelers. Het ware dus beter als het ware een toernooi te houden en zo de beste ploeg te vinden.

ZIP EN ZAP

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: Niets

Speluitleg:

Alle deelnemers staan in een kring. Eén deelnemer begint met het doorgeven naar links van het woord "zip" samen met een armbeweging (beide armen doen een beweging van rechts naar links). Deze handeling gaat de kring rond, iedereen doet hetzelfde. Je mag ook "zap" zeggen maar dan gaat de beweging verder naar rechts. De armen bewegen dan van links naar rechts. Dit spel wordt altijd sneller en sneller uitgevoerd.

ZAALSPELEN VOOR 12 JARIGEN

5 MIMESPELEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Mijn liefje, wat doe je ? (my dear, what are you doing ?) Kring. 1 persoon begint met een pantomime uitbeelding. De volgende in de cirkel vraagt 'mijn liefje, wat doe jij nou ?'. waarop deze antwoord 'ik melk een koe'. De gene die dit vroeg moet nu de koe gaan melken (ja, het is dus een beetje gek). Als de tweede nu een koe melkt, vraagt de derde weer; "wat doe JIJ nou ??????" (ik rijd op een fiets, sta op mijn hoofd, krijg een kind) leukst in een creatieve groep. Virtueel kleien Een persoon heeft een kluit klei in zijn handen. Pantomime-klei natuurlijk. Hij boetseert nu iets ervan, zonder te zeggen wat het is. Als hij klaar is geeft hij het voorwerp door aan de tweede, die daarop doorkneedt of iets heel anders maakt. Levende Machine 1 Persoon begint een ritmische beweging te maken en telkens te herhalen, alsof hij een stukje van een machine is. De anderen sluiten hier 1 voor 1 op aan (er moet wel een logisch verband met de bestaande beweging zijn) en na een tijdje heb je een Grote Levende Machine ! Als iedereen een geluidje erbij maakt is het helemaal leuk ! Ballon/blaasbalg Iedereen is een ballon. Aan het begin nog leeg, dus slap op de grond o.i.d.. 1 iemand is de blaasbalg, en blaast de anderen steeds groter en groter op. Zijn ze eenmaal vol dan kunnen ze of als een ballon leeglopen (dus zo fladderend door de lucht) of iemand prikt met een mime-speld en ze knallen uit elkaar. Regenritueel Zit in een kring, ogen dicht. De leidende persoon, sjamaan of medicijnmens, begint zachtjes regen te imiteren. Heel zachtjes, de pinken op de knieën. De linkerbuur gaat dat nadoen, en verder tot iedereen zachtjes regent. Langzaam maar zeker gaat het harder, tot een kletterende stortbui. Dan wordt de regen weer zachter en hopelijk is aan het eind de regen buiten ook afgelopen.

ALFABET DIALOOG

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

De groep wordt in twee verdeeld. De twee ploegen gaan in twee rijen tegenover elkaar zitten. In het midden worden twee stoelen tegenover elkaar gezet. De eersten van elke rij komen daar op zitten. Zij moeten met elkaar een gesprek beginnen, waarin elk om beurt één zin zegt. De eerste moet de zin beginnen met een A, de tweede met een B, de eerste antwoord dan weer met een zin beginnend met de letter C, enz Als één van de twee te lang aarzelt, of een letter overslaat, of een woord gebruikt dat al eens gezegd is (dit laatste alleen voor oudere spelers!), dan moet de volgende speler van zijn ploeg overnemen. Het spel gaat door tot één van beide ploegen al zijn spelers heeft opgebruikt.

BEROEMDHEDEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 7	Intensiteit : Licht

Materiaal: kartons met foto's of tekeningen, papier, potloden

Speluitleg:

Genummerde kartons waarop foto's of tekeningen van beroemde personen geplakt zijn, worden doorgegeven of getoond. Daarna moeten de spelers een lijst opmaken met de namen van de beroemdheden die zij herkend hebben en het nummer van het karton waarop zij afgebeeld staan.

BEROEPENSLANG

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: krant

Speluitleg:

Elke speler in een kring kiest voor zichzelf een beroep. Als ieder om beurt een paar keer hardop zijn beroep heeft genoemd, kan het spel beginnen. Eén van de spelers krijgt een opgerolde krant in de hand en gaat in het midden van de kring staan. De spelbegeleider begint en roept bv. muzikant. De speler in het midden mag dan proberen om met de krant op de benen van de muzikant te slaan, voordat deze een ander beroep uit de kring roept. Lukt dat (wanneer de muzikant te lang aarzelt, of per ongeluk het beroep van de speler met krant noemt), dan moet de muzikant in het midden van de kring gaan staan en de krant overnemen. De speler die uit het midden komt, gaat op de stoel van de muzikant zitten en zet het spel verder door een ander beroep van een speler uit de kring te noemen.

DAGBLADENKOERS

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal: 1 dagblad per deelnemer, let wel op dat deze dagbladen allemaal dezelfde zijn

Speluitleg:

Ieder speler bezit éénzelfde dagbladnummer en ontvangt één van de volgende opgaven: 1. In een bepaalde kolom al de letters O schrappen. 1 punt voor ieder doorstreepte letter; 2 verliespunten voor ieder vergeten letter. 2. Aantal naam-, hoedanigheids-, en werkwoorden opgeven voor een bepaald artikel. 3. Reeks vragen beantwoorden bij middel van het dagblad. B.v. Aantal foto's, hoge en lage tij, voetbaluitslagen van ploeg x, gestolen fietsen, gebroken armen en benen, enz.

VRIEND EN VIJAND

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Licht

Materiaal: Niets

Speluitleg:

Alle deelnemers gaan in een kring staan. Elke deelnemer kiest voor zichzelf 2 deelnemers uit de kring. De ene deelnemer is zijn vriend, de andere zijn vijand. Als de spelleider "start" zegt, loopt iedereen door mekaar. Terwijl moet elke speler door zijn vriend beschermd worden tegen zijn vijand. M.a.w. elke speler moet ervoor zorgen dat zijn vriend tussen hem en zijn vijand staat. --> deze 3 moeten dus steeds proberen op een rij te staan: speler - vriend - vijand. Dit geeft soms grappige situaties omdat niemand van elkaar weet wie zijn vriend en wie zijn vijand is.

Variaties:

op start signaal ga je eerst je vijand een klets op de bil geven, nadien ga je je vriend omhelzen. Dit doe je een paar keer in dezelfde volgorde * op startsignaal probeer je in driehoekopstelling te staan met je vriend en met je vijand.

ZAALSPELEN VOOR 14 JARIGEN

INTERVIEWGAME

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : per twee
Soort spel : Zaalspel	Normale tijdsduur : 90 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Dit spel eist voorbereidingshulp van alle leiding!! Door enkele leiding worden twee "interviewvragenlijsten" samengesteld met ieder 10 a 15 vragen (de twee vragenlijsten moeten ongeveer gelijkwaardig zijn).

Speluitleg:

Het idee is nu telkens twee kinderen aan elkaar vragen komen stellen (kinderen moeten over en weer vragen). Van tevoren worden door de leiding tweetallen samengesteld die elkaar niet via taal kunnen begrijpen, dus niet dezelfde of een gemeenschappelijke taal hebben (liefst ook geen aanverwante taal). Er moet voor worden gezorgd dat elk kind de vragenlijst in zijn eigen taal heeft (leiding moet dus voor eigen kinderen vertalen). Het spel begint: de twee kinderen krijgen per tweetal hun lijsten en gaan op een afgezonderd plaatsje zitten. Spel heeft geen haast, het doel is de juiste antwoorden te krijgen.

WATERSPELEN VOOR 8 JARIGEN

BALLONNEN WERPEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Waterspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: ballonnen

Speluitleg:

De kinderen staan in een cirkel. Een heeft een ballon gevuld met water. Deze roept de naam van een medespeler en gooit hem de ballon toe. Als hij hem vangt zonder dat de ballon springt mag hij werpen. Wanneer de ballon wel stukspringt zal hij misschien nat zijn en krijgt hij een strafpunt wanneer hij de ballon liet vallen.

BLINDENRACE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Waterspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: ballonnen, blinddoeken, water en materiaal om parcours te maken

Speluitleg:

Iedere speler is geblinddoekt en moet afzonderlijk een traject afleggen met bommen (water gevulde ballonnen) liefst op blote voetjes. Het is de bedoeling zo vlug mogelijk de overkant te bereiken. Als er een ballon geraakt wordt 1 strafpunt, springt hij kapot 3 strafpunten.

DWEILIKKERTJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Waterspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: dweil, emmer met water

Speluitleg:

In plaats van een krantenknuppel gebruiken we een dweil om te tikken. Eerst wordt de dweil in een emmer met water gedoopt waarna je een pracht van een slaginstrument krijgt dat nauwelijks kwetst en op het dagen zelfs leuk aankomt.

GLIJDEN OP PLASTIC

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Waterspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 1	Intensiteit : Licht

Materiaal: groot zeil, water, bruine zeep of afwasproduct of iets anders dat goe sleer is

Speluitleg:

Leg het zeil op het gras, giet er een beetje water over en wat bruine zeep. Strijk dit goed open zodanig dat het ongeveer overal even sleer is. Nu kan je komen afgelopen en je op je buik laten sleren op het zeil

SPELEN MET WATERBALLONNEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Waterspel	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Strand
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: ballonnen

Speluitleg:

Vul de ballonnen met water. Met waterballonnen kan je vele spelletjes spelen. Bijvoorbeeld tienbal, estafette waarbij de ballon door de benen moet doorgeven wordne, bekogelen van de vijand, basket...

WATERSPELEN VOOR 10 JARIGEN

IK WEET 'T BETER

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : per twee
Soort spel : Waterspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Midden

Materiaal: emmer en water

Speluitleg:

Dit spel voor warm weer is afgeleid van het EO-tv-spel "Ik weet 't beter". Twee kinderen komen bij je staan en de krijgen een categorie (bv. huisdieren) aangeboden. Nu gaan ze ze tegen elkaar "opbieden", wie de meeste woorden kan opnoemen. Degene, die de meeste kan opnoemen speelt het spel. Wordt binnen een bepaalde tijd het aantal woorden opgenoemd, dan krijgt de tegenstander een emmer water over zich heen. Lukt het niet, dan wordt hij/zij zelf nat.

KIPPENKOERS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Waterspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: Petfles per groep, emmers, water

Speluitleg:

Een heerlijk waterspelletje, waar vooral de leider soms krom ligt van het lachen! De leden moeten ergens een Petfles vullen met water, en ze dan tussen hun knieën stoppen. Zo, met de fles zonder dop erop tussen hun knieën en zonder ze aan te raken, moeten ze een parcours afleggen (hou het simpel). Aan het eind van het parcours moeten ze de fles leeggieten in een emmer zonder hun handen te gebruiken! De ploeg die het eerst een bepaalde hoeveelheid water heeft overgebracht wint!

WATERMUUR

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Waterspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: sponzen, 2 emmers, knikkers en lepels

Speluitleg:

Dit wordt gespeeld in twee ploegen. De ene ploeg vormt twee watermuren in twee lijnen rechttegenover elkaar te staan. Zij krijgen sponzen en elk een emmer water. De andere groep moet zoveel mogelijk knikkers overbrengen. Dit gebeurt met een lepel, die ze in de mond nemen. De ene watermuur mag een natte spons naar de overkant gooien en ondertussen proberen de knikker van de lepel te gooien. Nadat de emmers leeg zijn, worden de ploegen omgewisseld. De ploeg met de meeste knikkers heeft gewonnen.

WATERSPELEN VOOR 12 JARIGEN

DE KONING EN ZIJN ZEEHONDEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Waterspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Afbakeningslint, spons

Speluitleg:

In het midden staat Neptunus de zeeconing met een spons en de spelers staan achter een lijn. Op het fluitsignaal lopen de kinderen over. Als Neptunus een overloper drie maal kan tikken met zijn spons wordt deze een zeehond. Wanneer de lopers opnieuw oversteken mag het zeehondje ze tegenhouden tot Neptunus ze ook drie tikjes kan geven. Uiteraard is aan de kleren trekken en schoppen uit den boze. In de buurt staat best een emmer water zodat de spons altijd goed nat is.

DE LEKKENDE WHISKYFLES

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Waterspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: X-aantal gevulde waterballons per ploeg, 1 tandestoker per deelnemer

Speluitleg:

De groep wordt verdeeld in twee ploegen. Elke speler heeft een diepvrieszakje. Elke ploeg heeft een stuk bos ter zijn beschikking. De bedoeling is om zoveel mogelijk water over te brengen. De ploegen moeten gaan vullen op het terrein van de tegenpartij en naar hun reservoir brengen. Hierbij gelden volgende spelregels: je kan enkel getikt worden op het vreemde terrein, handig als de ploegen herkenbaar gemaakt worden. Als je getikt wordt speel je blad-steen-schaar. Is de winnaar op eigen terrein krijgt de tegenstander een gatje in de ballon, hiervoor hebben de spelers een tandenstokertje ter hunner beschikking. Verliest de thuisspeler gaat de tegenspeler vrijuit. Eventueel kan er ook afgesproken worden dat je enkel mag getikt worden als je water in het zakje hebt. Herkenbaar maken is niet vereist. Wie brengt het meest water over.

DWEILVOETBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Waterspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: water, emmer, dweil en twee aftrekkers, materiaal voor goal te maken (eventueel 2 tafels)

Speluitleg:

Er worden doelen en ploegen gemaakt zoals gewoon voetbal. In het midden ligt een dweil en elke speler krijgt een borstel. Het is de bedoeling de dweil in het doel van de tegenstander te krijgen en daarbij enkel de borstel te gebruiken (dus geen handen of voeten). Leg het spel stil wanneer de dweil te droog is geworden. maak hem terug nat en start opnieuw.

TAFELSPLEN VOOR 8 JARIGEN

DE VOGEL VLIEGT

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal: één of twee tafels en stoelen zoveel als er spelers zijn.

Speluitleg:

Bij dit spel heeft men een of twee tafels nodig waar rond de spelers zitten. De spelers leggen één wijsvinger op de tafel. De spelleider noemt de naam van een of ander ding dat wel of niet kan vliegen. Het is de bedoeling dat de spelers hun vinger opheffen wanneer het ding kan vliegen. Indien de spelers en foutieve beweging maken, moeten ze het spel staken.

DING-DONG

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Licht

Materiaal: kaartspel (52 kaarten) of indien met veel 2 boeken kaarten samen, maar beter is dan 2 spelgroepjes te vormen

Speluitleg:

De kaarten worden goed dooreengeschud. Elke speler krijgt vijf kaarten; de rest van de kaarten wordt gestapeld met de rug naar boven. De bovenste kaart van de stapel wordt ernaast gelegd met de tekening naar boven. Elke speler mag nu om de beurt een kaart afleggen. Op de laatst gelegde kaart, mogen alleen kaarten van dezelfde waarde of soort worden gelegd. Voorbeeld: als harten zeven laatst ligt, mag een andere harten daarop volgen of een andere zeven. Wie niet kan volgen, met een kaart van de tafel nemen. Als de stapel op is, worden alle reeds gebruikte kaarten terug op een hoop gelegd, behalve de laatste kaart. Wie zijn voorlaatste kaart neerlegt moet ding-dong roepen. Wie dit vergeet, moet twee nieuwe kaarten bijnemen van de stapel. Is iemand uit, dan tellen de overige spelers hun kaarten. De cijferkaarten tellen voor een punt; de boer, de koningin en de koning voor vijf punten.

Variaties:

- Op een boer mag alleen een boer volgen. Op een koning kan ofwel een kaart van dezelfde soort worden afgelegd of een andere koning. In dit geval mag de aflegger alle kaarten van de soort van deze kong afleggen.
- VARIANT MET MET DE TWEEEN EN DRIEEN ALS BOOSDOENERS Als iemand een 2 aflegt, mag de volgende niet opleggen, maar moet 2 extra kaarten van het stapeltje nemen. Als iemand een 3 aflegt, mag de volgende ook niet afleggen, maar moet 1 extra kaart nemen deze keer. Bij alle andere kaarten blijft het spelverloop hetzelfde.

DOOSJE VOL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Licht

Materiaal: voor elke speler een doosje vol lucifers, een kaartspel, een potje !! Naargelang het aantal spelers moeten er 1,2,3,4 of geen heren uit den boek kaarten genomen worden

Speluitleg:

Alle kaarten worden verdeeld. De speler met harten zeven mag beginnen, door deze kaart op tafel te leggen. Om de beurt mogen de spelers proberen om aan te leggen. Aanleggen betekent ofwel omhoog gaan (7-8-9, enzovoort) ofwel omlaag (7-6-5, enzovoort) bij dezelfde soort (harten bij harten). Wie een andere zeven heeft, mag die (als het zijn beurt is) ook bloot leggen. Zo heeft iedereen meer kans om aan te leggen; Wie niet kan aanleggen, moet een lucifer in het potje leggen. Wie zijn voorlaatste kaart legt, roept 'doosje-vol'. Dit vergeten betekent één beurt overslaan. De winnaar is uiteraard diegene die als eerste alle kaarten kwijt is. Deze speler krijgt alle lucifers uit het potje, en van elke speler zoveel lucifers als deze nog kaarten heeft! Wie heeft na een aantal ronden de meeste lucifers?

ETEN OF GEGETEN WORDEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Midden

Materiaal: per team twee kranten, een tafel

Speluitleg:

Twee spelers gaan beiden geblinddoekt aan het uiteinde van een tafel tegenover elkaar staan. De linkerhand ligt op tafel, in de rechterhand houdt men een opgerolde krant. Op signaal gaan beide tegen de klok in lopen en proberen de ander met de krant op de rug te meppen. Wie lukt dat als eerste? De linkerhand moet contact houden met de tafel.

HANDEN WEG, HANDEN TERUG

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Midden

Materiaal: allerlei voorwerpen

Speluitleg:

Er worden 2 groepen gevormd. In elke groep wordt een koning gekozen. De 2 groepen zitten tegenover elkaar aan tafel. Groep 1 mag nu een klein voorwerp kiezen. Koning 1 neemt dit in zijn hand. Koning 2 roept nu: "Handen weg". De onderdanen van, en koning 1 steken hun handen onder tafel, waar het voorwerp met de nodige schijnbewegingen wordt doorgegeven. Na een poosje roept koning 2: "Handen terug". Nu legt iedereen zijn gesloten handen terug op tafel. Groep 2 overlegt met hun koning wie het voorwerp in zijn handen heeft. Raden ze juist dan mag koning 2 een voorwerp nemen.

HANDJE KLAP

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

De leden zitten in een kring rond de tafel met hun handen op de tafel, als volgt gerangschikt: Als ze van links naar rechts zitten als A-B-C, liggen de handen voor B als volgt: linkerhand B, rechterhand A, linkerhand C, rechterhand B. Probeer het even uit: je moet gewoon je arm kruisen met die van je buur. Nu moeten de handen in de VOLGORDE dat ze liggen op de tafel kloppen (hier dus eerst B-links, A-rechts, C-links, B-rechts, Y) Wie mis is, moet het hand dat in overtreding was, verwijderen.

Variaties:

Als iemand 2 keer kort na elkaar klopt, veranderen we van richting.

KNUPPEL IEDEREEN VAN TAFEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: 4 tafels, blinddoek, kussen

Speluitleg:

De tafels worden in een vierkant geplaatst en wel zo dat er tussen de tafels nog een opening is. Tussen de tafels staat een geblinddoekt lid met een kussen of papieren knuppel. De rest van de deelnemers verspreiden zich rond de tafels. Zij moeten steeds (met gelijk welk lichaamsdeel) contact houden met één van de tafels. Men mag ook op of onder de tafels lopen/kruipen. De geblinddoekte persoon moet nu proberen iedereen te raken met zijn kussen of knuppel. Degene die geraakt is of te lang geen contact gehad heeft met de tafels valt af.

POLITIE EN DIEF

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Licht

Materiaal: tafel, blinddoeken, een belletje.

Speluitleg:

Twee spelers staan geblinddoekt rond een tafel. Het is de bedoeling dat de ene speler tracht de andere te vangen. De andere speler moet zich trachten van de gendarme te verwijderen. Hij doet dit best door heel goed te luisteren. De toeschouwers moeten zeer stil zijn, anders is het voor de spelers onmogelijk om de opdracht uit te voeren. Men kan eventueel een belletje rond de achtervolger zijn voeten, arm of hals binden.

ZENUWSPIRAAL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 1	Intensiteit : Licht

Materiaal: spiraal van geleidend materiaal, sirene of andere geluidsbron, een transformator, een voet voor de spiraal, een geleider (ring met arm), enkele meters elektriciteitsdraad

Speluitleg:

De spiraal, voorzien van enkele strategisch geplaatste rustpunten, moet met een geleider (een soort grote naald, waarbij het oog om de spiraal heen zit) van de ene kant naar de andere verplaatsen. Alleen de tijd (en straf tijd) tellen. Af? Terug naar laatste rustpunt.

Variaties:

Als de geluidsbron een autoclaxon is, worden deelnemers extra zenuwachtig...

TAFELSPLEN VOOR 10 JARIGEN

BLAASVOETBAL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Licht

Materiaal: (buig) rietjes, ping pong balletje, tafel (liefst met opstaande randen), materiaal voor twee goals.

Speluitleg:

Spelers worden in twee partijen verdeeld rondom een tafel met opstaande randen en daarop twee goals. Alle spelers krijgen een rietje en moeten het pingpong balletje in het goal van de tegenstander blazen. Voor spelers die in hun buigrietje nog wel een hockeystick herkennen en deze ook als zodanig gebruiken, is een schaar aanbevelenswaardig. In elk geval het dreigen ermee.

Variaties:

Geen goals of goals te lastig ? Haal de opstaande uiteindes van de tafel en werk met dit tafelbrede goal.

DIERENNAMEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: 2 kaartspelen

Speluitleg:

Voor dit spel gebruik je twee kaartspelen. Alle kaarten worden geschud en beschouwd als één spel. De deelnemers krijgen allen een dierennaam (dit kan bv. door het trekken van een kaart uit een dierenkwartet). Een speler begint het spel. Als de kaarten gedeeld zijn, draait hij zijn bovenste kaart om en legt ze voor het stapeltje neer. Dan doet de tweede speler hetzelfde en zo ook de derde, ... tot er een kaartwaarde wordt omgedraaid die er al ligt (bv. een boer). Beide boeren moeten dan om het snelst elkaars dierennaam roepen of, nog leuker, elkaars dierengeluid nabootsen. Wie eerst en juist was, geeft zijn gedraaide kaarten, die voor het stapeltje liggen aan de ander. Deze legt de gekregen kaarten onder zijn stapel die nog omgedraaid moet worden. Het spel gaat door tot één van de spelers geen kaarten meer heeft. TIP: Je kan het spannender maken door gezamenlijk de kaarten om te draaien.

HANDEN WEG, HANDEN TERUG

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: 1 voorwerp

Speluitleg:

Er worden twee groepen gevormd. In elke groep wordt een koning gekozen. De twee groepen zitten tegenover elkaar aan tafel. Groep 1 mag nu een klein voorwerp kiezen. Koning 1 neemt dit in zijn hand. Koning 2 roept nu: "Handen weg". De onderdanen van koning 1 steken hun handen onder tafel, waar het voorwerp met de nodige schijnbewegingen wordt doorgegeven. Na een poosje roept koning 2: "Handen terug". Nu legt iedereen zijn gesloten handen terug op tafel. Groep 2 overlegt met hun koning wie het voorwerp in zijn handen heeft. Raden ze juist dan mag koning 2 een voorwerp nemen.

KAARTENHUISJE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 40 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: speelkaarten, dozen

Speluitleg:

De groep wordt verdeeld in groepjes van 5. Elke groep heeft vier stoelen en daartegenover een cirkel, waarin één speler van de groep als uitbeelder moet staan. De uitbeelders krijgen allemaal tegelijk een woord opgegeven om uit te beelden. Ze mogen daarbij geen geluid maken. Het groepje dat eerst het woord raadt, krijgt een speelkaart. Tegelijkertijd krijgt het winnende groepje echter een handicap: er wordt een doos tussen het groepje en de uitbeelder geplaatst. Op die manier zal er, naarmate het spel verloopt, steeds minder van de uitbeelder zichtbaar blijven, waardoor het steeds moeilijker wordt om het uitgebeelde woord te raden. Op het einde van de speeltijd krijgen de groepen drie minuten de tijd om met de gewonnen speelkaarten een kaartenhuisje te bouwen. Wie het hoogste kaartenhuisje heeft, wint het spel.

LEVEND CLUEDO

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 3
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: Lijst waarop alle mogelijke personen, ruimtes en wapens vermeld zijn per ploeg. Drie soorten kaartjes met alle mogelijke ruimtes, wapens en personen.

Speluitleg:

Het doel van dit spel is om er achter te komen wie de moordenaar is, van een verzonnen persoon, waar de persoon vermoord is en wat het wapen geweest is. Elke groep krijgt een lijst waarop alle mogelijke personen, ruimtes en wapens vermeld zijn. Voor het spel zijn ook kaartjes nodig waar op elk kaartje ook, of een persoon, of een ruimte of het wapen vermeld staan (elk een eigen kleur). Je kunt zelf bepalen hoeveel mogelijke moordenaars, wapens en ruimtes je in het spel brengt, als er van alle 3 maar even veel zijn. Voor het spel begint, neem je van elk van de drie soorten kaartjes, er één weg; dit betreft de moordenaar, de ruimte en z'n wapen. De overige kaartjes worden over de groepen verdeeld, en worden in de middencirkels gelegd. Doordat nu deze kaartjes gestolen mogen worden (één tegelijk), kunnen de groepen er achter komen wie de moordenaar is, door steeds te noteren welke kaartjes in het spel zitten. Om het spel sneller te laten verlopen, kun je op de lijst een aantal aanwijzingen geven, zodat er ook wat gepuzzeld moet worden. Als een groep de oplossing weet hebben zij gewonnen.

MARSMANNETJES

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: Tafel, koordjes met kralen, deksel van kookpot, spel kaarten.

Speluitleg:

Alle spelers leggen een touwtje met een kraaltje (=aardbewoner) aangebonden op tafel. Alle kraaltjes (aardbewoners) liggen in het midden van de tafel bij elkaar. Eén speler heeft het deksel (vliegende schotel) vast en iemand draait de kaarten van een kaartspel om. Op voorhand wordt er afgesproken dat er bij bijvoorbeeld 2,7 en 10 een aanval komt van de marsmannetjes. Op zo'n moment moeten de koordjes (met de kralen) snel weggetrokken worden omdat anders de parels gevangen worden door het deksel/blik.

TAFELVOETBAL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: Tafel, pingpongbal of veertje en materiaal om een lijn op tafel te tekenen (krijt)

Speluitleg:

Twee ploegen van elk drie personen nemen plaats langs een andere zijde van een tafel. Ze laten hun kin rusten tegen het tafelblad en trachten zo de bal over de lijn van de tegenpartij te spelen. De spelers mogen geen handen gebruiken en moeten een afstand van 20cm ten opzichte van de bal behouden. Als bal kan men o.a. een pingpongbal of een eenvoudig veertje gebruiken. Om het spel wat moeilijker te maken kan men aan de spelers een nummer toekennen. De spelers mogen dan enkel blazen als ze aan de beurt zijn. De puntentelling is in beide gevallen dezelfde.

ZONDER EIND

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: pen & papier

Speluitleg:

De spelers proberen samen een zo lang mogelijk woord op te schrijven door om beurten 1, hoogstens 2 letters in te vullen. Telkens wordt gezocht naar een mogelijkheid om het woord nog langer te maken. Wie echt de laatste letter opschrijft, krijgt een strafpunt. De eerste speler zet een letter op papier, bv. "D" en geeft het blad aan de volgende, die er bv. "IE" achter zet. De volgende kan er dan bv. "DIER" van maken, enz...

TAFELSPLEN VOOR 12 JARIGEN

DE TIEN GENIEVRAGENRONDE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : per drie
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 40 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

De tien genievrageronde voor de CMers op kamp.

1. Met een munt heeft u net tien keer achtereen "kruis" ge gooit. Hoe groot is de kans dat de munt opnieuw op "kruis" valt, veronderstel dat ze zuiver is.
2. U bent personeelchef in een land waar sommige mensen altijd liegen en de anderen nooit. Er komt een sollicitant binnen die er eerlijk uit ziet. Hij vertelt dat de volgende sollicitante tegen hem gezegd heeft dat ze een leugenaar is. Liegt hij of niet?
3. Ontwar de volgende woorden. Welk hoort niet in het rijtje thuis? HRAUGBM ILANMA GVEEEN WSHAINGNTO
4. Wat is het ontbrekend getal in het volgende rijtje? 3 7 15 63 127
5. CEYLON staat tot SRI LANKA zoals CONSTANTINOPEL tot: Peru Leningrad Istanbul London Turkije New york
6. Als Sally's dochter de moeder van mijn zoon is, wat ben ik dan van Sally als ik een man ben?
7. Een jonge oudheidkundige belde zijn baas op om te melden dat hij een munt had gevonden dat het jaartal 6 v.C. droeg. Hij werd op staande voet ontslagen, waarom?
8. Aardappelen staan tot pinda's zoals appels tot: druiven. perziken. komkommers. lelies. tomaten.
9. Als 40 mandenmakers 20 manden kunnen vlechten in 2 uur, hoeveel uren hebben twee mannen dan nodig om 10 manden te vlechten?
10. Een dame verzamelt antieke snuifdozen. Ze kocht er twee, maar raakte krap bij kas en moest ze vlug weer verkopen. ze verkocht ze voor 6000 frank per stuk. Op de ene maakte ze 20% winst, op de andere 20% verlies. Had ze in totaal winst of verlies, en hoeveel?

De oplossingen

1. 1 op 2
2. Hij liegt, want een vrouw die altijd liegt zegt niet dat ze een leugenaar is!
3. HAMBURG MILAAN GENEVE WASHINGTON WASHINGTON LIGT NIET IN EUROPA.
4. Verdubbel het voorgaande getal en tel er een bij.(31)
5. ISTANBUL is de huidige naam van CONSTANTINOPEL zoals SRI LANKA van CEYLON.
6. Haar schoonzoon.
7. Een echt munt zou nooit het opschrift v.C. (voor Christus) kunnen dragen.
8. Appels. Appelen en perziken groeien aan bomen, aardappels en pinda's onder de grond.
9. 20 uur.
10. Ze maakte verlies! De ene doos had haar 5000 en de andere 7500 frank gekost. Nu verkocht ze deze voor 12000 frank.

KIMBA

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 90 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 4	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Het kimbaspel is een ontdekkingsreis. Een ontmoeting met jezelf en je medespelers. Je ontdekt bij elkaar toffe dingen maar ook spanningen en problemen. Niet meteen een plezierreisje, zul je denken. Toch is dit spel leuk en verrassend. Het doel van het spel is: 'leren luisteren en praten, over jezelf en met anderen'. Het luisteren en praten verloopt volgens vaste communicatieregels. Het leert de spelers zichzelf en hun omgeving te ontdekken en te waarderen. Naast een spelbord, dobbelsteen en pionnen zitten er in het Kimbaspel vijf reeksen kaartjes: -vraag-opmerking kaartjes -spelopdrachten -twee reeksen over wensen en dromen, -één over relaties en -één over seksualiteit en gezondheid -en één rond geloof

POK

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

De leden zitten in een kring rond een tafel. Iemand is begeleider en zegt bijvoorbeeld: 'Mijn tante zegt pampelen'. Alle spelers tikken dan om beurten met hun linker en rechter wijsvinger op de tafel. Wie fout is mag niet meer meedoen. De andere uitspraken van de begeleider zijn: 'Mijn tante zegt pok': de top van wijsvinger en middenvinger op de tafel, de hand er recht boven. 'Mijn tante zegt dubbele pok': 2 "pokken" boven op elkaar 'Mijn tante zegt vuist': een vuist op de tafel 'Mijn tante zegt dubbele vuist': 2 vuisten op elkaar De begeleider probeert op alle mogelijke manieren de leden te misleiden.

TAFELSPLEN VOOR 14 JARIGEN

KERELTJE LEEF JE NOG

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Tafelspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: Lucifer, tafel, brandblusser...

Speluitleg:

De leden zitten rond een tafel en geven een brandende lucifer door. Bij wie de lucifer uitgaat, of wie hem niet meer kan houden stoppen we. Die persoon moet een "straf" krijgen. Dit kan bijvoorbeeld zijn een kledingstuk uitdoen. Hierna gaan we verder.

Variaties:

Je kan de gestrafte ook laten kiezen welke straf hij wil; iets drinken, liedje zingen.

PLEINSPLEN VOOR 8 JARIGEN

1 – 2 – 3

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

Het speelveld wordt in 3 gelijke vakken verdeeld en elk vak krijgt een cijfer nl. 1, 2 en 3. Nu nemen alle spelers plaats in een vak bv. 3. Wanneer de leider nu roept "1" dan lopen allen zo vlug mogelijk naar vak 1. Wie het laatst arriveert valt af. Het spel gaat zo verder tot er een overblijft.

1 – 2 – 3 PATAT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal:

Speluitleg:

Alle spelers staan op een lijn aan de ene kant van het speelveld. Wanneer de spelleider, die tegen een muur staat, het wijsje roept, mogen de spelers vooruit gaan. Op het einde van het wijsje mag de spelleider zich omdraaien. Indien er dan nog iemand beweegt zal de spelleider deze persoon kunnen uitsluiten door zijn naam te roepen. Dit spel stopt wanneer iemand de muur kan tikken zonder dat de spelleider hem zag bewegen. Deze persoon wordt de nieuwe spelleider.

Variaties:

Van voor tot achter het terrein staan dozen rechtop. Kriskras door elkaar. Je speelt 1-2-3 piano. Maar i.p.v. niet te bewegen, moet je nu in een doos geraken en niet meer zichtbaar zijn.

1 – 2 – 3 PIANO

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

Iedereen staan aan de ene kant van het terrein, behalve 1 persoon. Deze staat met zijn gezicht naar de overigen. Op een bepaald moment draait deze zich om en zegt: "1-2-3 Piano", waarbij hij 3 keer klopt (bijvoorbeeld op de muur voor zich). Tijdens die periode mogen de overige leden zich verplaatsen in zijn richting. Als hij zich echter weer omkeert, mag hij niemand zien bewegen. Als hij wel iemand ziet bewegen, moet die terug naar de startlijn. Het spel gaat verder tot iemand de "Pianist" kan tikken zonder dat hij hem zien bewegen heeft...

Variaties:

Een terrein met een muur

1 – 2 – 3 KASTEEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

We spelen 1-2-3-piano, maar in plaats van piano zeggen we telkens een ander woord (vb kasteel, stoel, ...) tijdens het stilstaan moet dit begrip worden uitgebeeld.

ADAM EN EVA

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: 2 knuppels en materiaal om lijnen af te bakenen

Speluitleg:

Bij dit spel heeft men twee knuppels nodig. Deze worden het best gemaakt van bijeen gerolde kranten. Alle spelers staan in een kring, of zetten zich neer in een kring. Er worden twee spelers aangesteld als Adam en Eva. Ze worden beiden geblinddoekt en trachten door het roepen van de tegenspeler zijn naam (Adam of Eva) elkaar te raken met de knuppel.

AJUINENTIKKERTJE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: Doekjes

Speluitleg:

We duiden een aantal "ajuinen" aan, dit zijn de tikkers. Als ze iemand tikken, blijft die staan, en begint onbedaarlijk te wenen. Je kan hem bevrijden door hem een doekje te geven (om hem te troosten). Als de tikker iemand tikt die een doekje heeft, geeft die dat af en loopt verder. De doekjes mogen/moeten doorgegeven worden. De tikker steekt de doekjes zichtbaar in zijn broek. De andere leden mogen dan proberen van ze terug te pakken.

AMERIKAANSE WEDLOOP

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: 4 voorwerpen

Speluitleg:

Er worden vier ploegen gemaakt. Elke ploeg staat op een rij, zodat de vier ploegen samen in een vierkant staan. Op het signaal lopen de nummers 1 van elke ploeg rond het vierkant en geven aan de persoon die het laatst in hun rij staat een voorwerp, dat doorgegeven wordt aan nummer twee. Deze vertrekt dan op zijn beurt. Men schuift dus tekens een plaats op doordat de loper zich achteraan in de rij plaatst. De ploeg waarvan de laatst speler rond het vierkant gelopen heeft en waarvan het voorwerp terug bij nummer 1 beland is, heeft het spel gewonnen.

ANNEMARIA KOEKOEK

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: geen

Speluitleg:

Een speler is hem, en de andere gaan op een lijn aan de andere kant van het veld staan als loper. Dat is op zeker tien meter afstand. Als de speler ziet dat een loper beweegt, roept hij diens naam en deze moet terug naar de achterlijn. Als de speler niets meer ziet bewegen, draait hij zich om, zodat hij geen loper meer kan zien, en roept : "Annemaria Koekoek". Bij koekoek draait hij zich pijlsnel om en ziet nog net hoe enkele enthousiastelingen proberen ogenblikkelijk stil te staan. Na het roepen van hun namen moeten zij dus weer naar de achterlijn. Welke loper bereikt als eerste de lijn van speler ? Hij is de nieuwe speler.

Variaties:

Jonge kinderen gebruiken nog wel eens de tactiek van alle kinderen die zij als een bedreiging zien maar op te noemen. Met andere woorden wordt de naam van de kinderen die een denkbeeldige lijn overschrijden telkens genoemd. Laat leiding in de gaten houden dat de speler wel eerlijk en objectief blijft.

BAL GA WEG EN KOM WEER TERUG

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Bal

Speluitleg:

Een van de spelers krijgt de bal en roept met luide stem: "Bal ga weg en kom weer terug !". Daarbij gooit hij de bal zo ver mogelijk weg. De anderen lopen er achterna. Wie hem krijgt zegt weer, terwijl hij de bal weggooit: "Bal ga weg en kom weer terug !". Wie gegooid heeft hoeft niet meer te lopen. Als tenslotte nog maar één werper en één loper overgebleven zijn, dan zegt de werper: "Bal ga weg en vang mij". Dan moet de laatste achter de bal aan gaan en proberen een van de spelers aan te gooien. Lukt het dan is het spel afgelopen en kan het spel eventueel opnieuw beginnen.

BAL IS VRIJ

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: veel ballen

Speluitleg:

De spelers nemen plaats in een afgebakend terrein en krijgen allemaal een bal uitgezonderd drie. De tikker probeert een speler te tikken zonder bal. Lukt hem dit is de getikte de volgende tikker. De spelers kunnen hun vriendjes natuurlijk helpen door de bal naar een bedreigde speler te passen.

BAL MET DE VOETEN DOORGEVEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: bal

Speluitleg:

De spelers verdelen zich in twee ploegen en elke ploeg zet zich in een cirkel. Het is de bedoeling dat de beide ploegen de bal zo vlug mogelijk doorgeven. Zo mogen echter de bal enkel met de voeten raken en de bal mag ook niet op de grond vallen. Wanneer de bal valt, moet de ploeg herbeginnen. De ploeg die de bal het eerst een rondje kan laten afleggen is de winnende ploeg.

BALLEN GOOIE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Licht

Materiaal: een hele hoop (zachte) balletjes

Speluitleg:

Verdeel het terrein in 2 en gooi aan iedere kant evenveel ballen. Op een teken van de leiding beginnen de leden de ballen naar de andere kant te gooien (alweer: een per een). Wie heeft na verloop van tijd het minste ballen?

Variaties:

het wordt pas echt leuk als er een moedige leider in het midden blijft staan.

BALLON BESCHERMEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: ballonnen

Speluitleg:

Elke speler steekt een opgeblazen ballon onder zijn trui en iedereen loopt door elkaar. Het is de bedoeling jouw ballon zo lang mogelijk heel te laten en die van de anderen stuk te knijpen. Als je ballon stuk is ga je aan de kant staan.

BORSTELSTOKWORSTELLEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Midden

Materiaal: borstelsteel

Speluitleg:

2 leden staan tegenover elkaar. Ze houden allebei met beide handen de spelstok vast. Op een teken van de leiding proberen ze de andere van de stok te trekken. Je mag dit door jezelf in bochten te draaien. Je mag de andere echter niet rechtstreeks aanvallen (schoppen, bijten, krabben, ...). Wie een hand lost doet verder met 1 hand!

BURGEROORLOG

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: 1 das per speler en materiaal om terrein in 5 vakken te verdelen.

Speluitleg:

Verdeel het plein in 5 vakken. Al de spelers beginnen in vak 5. Iedereen is vijand van iedereen. Elke speler heeft een das in zijn broek(de scalp). Op het fluitsignaal probeert elk een das van iemand anders te veroveren zonder de zijne te verliezen. Dit gebeurt door te scalperen (dassenroof) in een eerlijk face-to-face gevecht. Iemand die zijn scalp kwijt is kan geen andere veroveren. Iemand die een scalp gewonnen heeft, hoeft er geen tweede te veroveren. Resultaat : de helft van de groep heeft 2 scalpen de andere helft heeft geen scalp. De verliezers krijgen hun scalp terug en verhuizen naar vak 4. De winnaars blijven in vak 5. Het zelfde scenario opnieuw laten spelen. De verliezers van vak 4 verhuizen naar vak 3. De winnaars van vak 4 blijven er en de verliezers van vak 5 komen bij vak 4. De winnaars uit vak 5 blijven daar. Dan staat 1/4 in vak 5, 1/2 in vak 4 en 1/4 in vak 3. Herhaal het scenario totdat er slechts 1 man in vak 5 overblijft.

Variaties:

Maak de vakken smaller en laat ook de spelers zonder scalp toe een scalp te spelen door spelers in een hoger vak hun scalp te stelen.

CARAMEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: Kaartjes maken met lettergrepen en snoepjes klaar leggen.

Speluitleg:

De groep wordt in twee ploegen verdeeld. Een ploeg zijn aanvallers en de andere verdedigers. Het is de bedoeling van het spel dat men het woord caramel kan vormen. Bij de eerste leider krijgt men 'CA', de tweede leider geeft 'RA', en de derde 'MEL'. Wanneer men nu terug bij de eerste leider komt en men kan nu het woord voorleggen krijgt men een snoepje, een caramel. Er zijn nu echter ook verdedigers die een kaartje kunnen afnemen door het dasvechten. Wanneer de aanvaller wint krijgt men een vrijgeleide tot de eerst volgende leider, wanneer de verdediger wint, moet de aanvaller een lettergreep afgeven. Na 20 minuten worden de aanvallers verdedigers en vice versa.

DASSENROOF

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 1 das per persoon

Speluitleg:

Dassenroof spelen we op een klein, afgebakend stukje terrein. Iedere persoon krijgt één of twee dassen. De das bevestigt men aan de achterzijde van de broek, maar men knoopt deze niet vast!!! Bij het startsignaal tracht iedereen zo veel mogelijk dassen te verzamelen door ze van tegenspelers af te nemen. De spelers mogen echter niet buiten het terrein komen. Anders verliezen ze één das. De personen die geen das meer bezitten zetten zich neer op de grond en trachten zo een das van een van de andere spelers te roven. Wanneer iemand een das verliest moet hij onmiddellijk een andere das in de plaats steken of neer gaan zitten.

DE AANHANGWAGEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: materiaal om lijnen af te bakenen

Speluitleg:

Bij het aanhangwagen is het de bedoeling dat twee ploegen zo vlug mogelijk alle leden over een eindlijn zetten. Ze moeten dit wel op de volgende manier doen: de spelers maken een soort aanhangwagen. Er loopt één persoon voorop, een tweede loopt gebukt achter deze eerste aan en deze tweede heeft een derde persoon op de rug. Aan de eindlijn mag enkel de persoon op de rug afstappen, da andere twee moeten opnieuw naar de startlijn. Van daar mag er een zelfde of een nieuwe ploeg vertrekken.

DE BLINDE KAT

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: 1 blinddoek en 2 stoelen

Speluitleg:

De kat wordt geblinddoekt en tussen twee stoelen geposteerd. Deze stoelen worden ongeveer in het midden van de ruimte op zo'n drie meter uit elkaar neergezet. De overige spelers zijn muizen die aan de ene kant van het spelterrein staan. Zij proberen nu tussen de twee stoelen door te glippen naar de andere kant, één voor één, of in ploegjes. De kat probeert zoveel mogelijk muizen aan te raken. Een aangeraakte muis is gevangen en gaat buiten het gebied van de twee stoelen neerzitten. Is iedereen aan de overkant dan begint de muizenkaravaan aan haar terugtocht. Wie blijft er over ?

DE BOZE FEE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Midden

Materiaal: een toverstokje voor de fee

Speluitleg:

Het speelveld is ingedeeld in vijf delen :- olifantzone : de spelers nemen in deze zone met de linkerarm het rechteroor vast en gebruiken de rechterarm als slurf.- slangzone : de spelers bewegen zich al kronkelend voort op de buik- gorillazone : de spelers bewegen zich al springend en smoelen trekkend voort.- papegaaizone : de spelers zwaaien 'vliegend' met de armen.- kikkerzone : de spelers bewegen zich voort met de kikkersprong. In elke zone is er een tikker die zich voortbeweegt zoals zijn zone het voorschrijft. De spelers lopen op een teken van de spelleiding van de ene naar de andere kant van het terrein. Wie in een bepaalde zone aangetikt wordt, helpt in deze zone de tikker op dezelfde manier bewegend.

DE KROON

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 14	Intensiteit : Midden

Materiaal: Kroon

Speluitleg:

Eén van de leden is de koning van Ouagadougou. Deze Koning heeft echter nog niet zo lang geleden veel geld van de inwoners van zijn land afgenomen om een nieuwe kroon te kunnen kopen. Nu paradeert hij door de straten beschermd door zijn lijfwachten (de leiding). De andere leden (inwoners van Ouagadougou) vinden dat zij ook recht hebben om de kroon eens te mogen dragen, ze hebben er tenslotte voor betaald. Ze proberen dus de kroon van de koning af te nemen, de lijfwachten trachten dit te verhinderen. Slaagt er iemand in de kroon te bemachtigen dan wordt deze persoon koning en moeten de lijfwachten hem beschermen. De lijfwachten van de koning kunnen de aanvallers uitschakelen door hen te tikken, Dan moeten de aanvallers die getikt werden met de benen wijd open gaan staan, Ze kunnen verlost worden door een andere aanvaller die door hun benen kruipt. De speler die er in slaagt van ongetikt door de benen van de koning te kruipen wordt de nieuwe koning.

DE VOS EN ZIJN KIPPEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: 1 hoepel

Speluitleg:

2 vossen (= tikkers) moeten de kippen bijten. Als je gebeten bent, moet je hinkelen. Kom je in de hoepel, dan ben je weer een gezonde kip.

DOOD AAN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: bal

Speluitleg:

Bij het begin, van het spel staat iedereen rond een persoon die een bal in de handen heeft. Deze persoon zegt: "De dood aan" roept een naam en werpt de bal in de lucht. Bij het roepen van de naam snelt iedereen weg. De betrokken persoon neemt zo vlug mogelijk de bal en roept stop. Van af het punt waar hij stop riep mag hij 3 passen zetten en moet hij proberen een speler te tikken. Indien hij niemand kan tikken moet hij plaats nemen in het midden van de cirkel. Als hij wel iemand kan tikken zal de persoon die getikt is in de cirkel komen staan.

DOOLHOFSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: krijt om de doolhof te tekenen

Speluitleg:

De spelers staan verspreid in de doolhof. Twee tikkers staan bij het begin op de x. De spelers en de tikkers mogen niet over de volle lijnen lopen. De tikkers mogen ook niet over de drie stippellijnen lopen, de spelers wel. De tikkers proberen alle spelers aan te tikken.

DRAAKSTAARTBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: bal

Speluitleg:

De spelers vormen een lange slang door de persoon voor zich bij de schouders te nemen. Het is nu de bedoeling dat één of twee leiders trachten de staart van de draak te doden door de laatste persoon te tikken. Indien de laatste persoon getikt wordt moet hij het spel verlaten. Het spel stopt wanneer de volledige draak dood is (geraakt werd).

DRIE APPELS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Midden

Materiaal: 3 ballen en materiaal om terrein af te bakenen

Speluitleg:

1 speler tegen 1 speler aan weerszijden. Drie ballen op middellijn. Spelers pakken eerst een bal en leggen die terug. Wie de laatste bal pakt heeft gewonnen.

DRIE TIKKERS MET BAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: Bal en materiaal om terrein af te bakenen.

Speluitleg:

Drie tikkers moeten de andere spelers aftikken met bal. Tikkers mogen niet lopen met bal en tijdens tikken bal vasthouden. Tikkers mogen wel overgooien. Af = aan de kant.

Variaties:

Variant 1: Getikte wisselt met tikker.

Variant 2: Getikte helpt mee met tikken.

DWEILBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: dweil, twee trekkers

Speluitleg:

De leden van de groepen staan tegenover elkaar en hebben een nummer gekregen. Ze staan in volgorde van nummer zoals aangegeven. Bovenaan ligt er een bezem voor de rechter groep. Onderaan ligt er een bezem voor de linker groep. In het midden ligt er een dweil. De leiding roept een getal, bijvoorbeeld "3". De nummers 3 lopen naar hun bezem. Met de bezem rennen ze richting dweil. Het is de bedoeling om de dweil over de lijn van de tegenstander te krijgen. Is de dweil over de lijn dan heeft de groep een punt. Hiervoor is een gladde ondergrond noodzakelijk, alhoewel ook andere ondergronden leuke effecten kunnen geven.

EIGEN HUISJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Midden

Materiaal: autobanden (1 minder dan het aantal kinderen)

Speluitleg:

De autobanden (spelers-1) worden in een vierkant geplaatst en genummerd van 1 tot ... De spelers worden genummerd en de laatste is af. Alle spelers stappen rond het vierkant en op het fluitsignaal neemt iedere speler zijn eigen huisje in. De speler die af is tracht ook een huisje te bemachtigen. Wie niet juist staat moet zich in zijn eigen nummer begeven (=nieuwe kans). Om controle te vergemakkelijken kan je iedereen een kaartje bezorgen met zijn nummer, maar dan moet diegene die af was het nummer krijgen van de speler die uitvalt

EILANDENSPEL

Locatie : BINNEN / BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: krijt of andere markering

Speluitleg:

Spelers lopen om een met krijt getekend eiland heen. Het eiland is erg krap voor de spelers. Op een bepaald signaal roept de leiding "Haaien !" en krijgen de spelers 10 seconden om op het eiland te gaan staan. Lukt niet ? Af ! Na elke ronde wordt het eiland kleiner en kleiner..

Variaties:

Spelers mogen samenwerken, op elkaars nek klimmen e.d.

ER ZIJN NOG WACHTENDEN VOOR JOU

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

De spelers vormen een rij achter elkaar. Pas als ze in de rij staan, wordt het doel van het spel verteld. Elke speler moet proberen op de eerste plaats van de rij te staan. De tweede speler in de rij kiest een duidelijk zichtbaar kenmerk, b.v. schoenen met veters, en roept dat luid. Spelers met dat kenmerk mogen voor hun voorganger gaan staan. De speler die zo op de tweede plaats in de rij komt, mag op zijn beurt een kenmerk roepen, b.v. blauwe ogen. Na de afgesproken tijd (b.v. vijf minuten) wordt bekeken wie vooraan staat, maar ook wie achteruit ging.

Variaties:

De laatste speler mag een kenmerk roepen.

ESTAFETTEKRIJGER

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: speeldas of een ander voorwerp

Speluitleg:

De spelers verspreiden zich over het speelveld. Eén speler is de jager en één heeft een voorwerp bij dat hij gedurende het spel aan iemand anders kan geven. Diegene die het voorwerp krijgt mag niet weigeren en moet op zijn beurt beginnen lopen en de jager moet hem nu proberen te tikken. De vorige neemt de plaats in. Tikt de jager de loper, dan wisselen de rollen & voorwerp. Het is wel verboden het voorwerp te gooien.

EVENWICHTSKAMP

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Licht

Materiaal: Lange balk

Speluitleg:

Twee spelers staan op een smalle balk en moeten nu trachten de tegenstander van de balk te duwen en zelf te blijven staan. De speler die het langst op de balk blijft staan en de grond niet raakt, is de winnaar.

EVENWICHTSSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Kegels voor terreinafbakening

Speluitleg:

De spelers lopen vrij rond op het terrein, tot er een fluitsignaal gegeven wordt. Dan mogen de gasten zich niet meer bewegen, en probeert de leiding hen omver te duwen of hen op een andere manier uit hun evenwicht te krijgen.

Variaties:

Omgekeerd spelletje waar gasten de leiding mogen omverduwen,

FAKTEURKE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 4 dozen, 1 omslag per speler met zijn naam erop vermeld

Speluitleg:

De spelers staan aan de ene kant van het terrein daartegen over circa 10 meter staat de spelleider. Daartussen, in het midden, vier dozen of kringetjes: de brievenbussen. De leider is in het bezit van een groot aantal omslagen met daarop de namen van de spelers. Een is fakteurke. Op het fluitsignaal loopt het fakteurke naar de leider (=de post) neemt de brief en roept hardop de geadresseerde bv. Pieter en tracht dan de brief in een van de bussen te werpen. Doch zogauw de speler die de naam van Pieter heeft dat hoort, tracht hij het fakteurke te tikken voor hij kan posten. Gelukt hem dit dan wordt hij het nieuwe fakteurke. Het fakteurke krijgt dan de naam van het nieuwe fakteurke.

FLESSEN VERDEDIGEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: flesjes

Speluitleg:

De kinderen staan rond een afgebakende cirkel. In het midden staan vijf lege flessen en één kind. De kinderen proberen met een bal de flesjes om te gooien waarbij de middenspeler als verdediger fungeert. Wie het laatste flesje omgooit wisselt met de verdediger.

FLUITVOETBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: 4 goals, voetbal

Speluitleg:

In elke hoek van het terrein wordt een goal gemaakt, waarvan de opening naar binnen wijst. Er zijn twee groepen die elk in tweetallen verdeeld worden. Het spel wordt met 4 tweetallen gespeeld. Elk tweetal verdedigt zijn eigen goal en probeert bij de andere goals te scoren. De andere groepen van tweetallen wachten langs de kant. Als de bal door samenspel in een goal terechtkomt, wisselen de verdedigers van die goal met een tweetal langs de kant. Als de spelbegeleider vindt dat het te lang duurt vooraleer er gescoord wordt, dan fluit hij en vindt er een totale groepswissel plaats. Op die manier kan de spelbegeleider het tempo beïnvloeden

FOP DE TORENWACHTER

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Strand
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Midden

Materiaal: lege tetrablikken (twee) waspoedertonnen krijt om terrein af te bakenen

Speluitleg:

De toren bestaat uit twee waspoedertonnen die op elkaar worden gezet. In het speelveld wordt een cirkel getrokken waarin de toren staat. Deze toren wordt bewaakt door de torenwachter. Vanaf de basis- of de werplijn mogen alle spelers met een (leeg) melkbrik de toren proberen om te gooien. Lukt dat, dan mogen de spelers zo snel mogelijk hun brik weer oprapen en zich weer opstellen achter de werplijn. De torenwachter mag elke speler die het speelveld betreedt, aftikken. Als de toren is omgegooid, moet hij die eerst herstellen en daarna mag hij pas aftikken. Wie in het speelveld wordt afgetikt, is de nieuwe torenwachter. Voor de werplijn zijn de spelers vrij.

GEITEBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Bal, afbakeningslint of kegels

Speluitleg:

De deelnemers worden verdeeld in twee groepen, die elk plaats nemen op een rij achter de startlijn. Verder op het veld staan enkele teuten opgesteld, en de spelers moeten op handen en voeten de bal voortrollen met het hoofd, rond de teuten en terug naar de startlijn. Daar vertrekt dan de volgende speler, die hetzelfde doet. De ploeg, van wie alle spelers als eerste gelopen hebben, is de winnaar.

Variaties:

Iets anders dan een bal gebruiken, b.v. een ballon, een strandbal.

GEITJE TEMMEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Midden

Materiaal: paal draad

Speluitleg:

1 van de spelers is de geit. Deze wordt aan een paaltje bevestigd met een bewegingsvrijheid van ongeveer 1 à 2 meter. Deze speler moet beletten dat de andere spelers het paaltje rake door ze te tikken. Als de andere getikt zijn, vallen ze af. Wie laatst overblijft, is gewonnen en wordt de volgende geit.

GEVAARLIJKE HENGST

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: touw en paaltje

Speluitleg:

Eén van de spelers is door middel van een touw om de lenden vastgebonden aan een stok die stevig in de grond steekt. Deze speler is de gevaarlijke hengst. Het touw reikt net tot aan de zijden van het niet erg brede terrein; De andere spelers trachten de weide over te geraken zonder door het paard "getrapt" getikt te worden. Gebeurt dit toch, dan gaan ze op handen en voeten zitten op de plaats waar dit gebeurde. Ze kunnen door de medespelers verlost worden al één van hen op hun rug gaat zitten en zo paardje rijdt tot buiten het bereik van de hengst.

GLOEIENDE BALLEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Midden

Materiaal: heel veel kleine en grote ballen; 4 banken

Speluitleg:

Ploeg A staat in het midden van het spelterrein in een vierkant, gevormd door 4 banken. In dit vierkant liggen veel ballen. De spelers van ploeg A proberen alle ballen uit het vierkant te krijgen, maar ploeg B die met dubbel zoveel spelers is, probeert alle ballen terug in het vierkant te gooien. Wie zijn doel eerst bereikt, wint.

Variaties:

De spelers worden over twee gelijke groepen verdeeld en staan per ploeg tegenover mekaar langsheen een lijn die het terrein middendoor snijdt. Elke ploeg bezit bij het spelbegin evenveel ballen. Beide ploegen proberen alle ballen zo vlug mogelijk op het terrein van de andere ploeg te gooien, en ook de ballen van de andere ploeg terug te gooien. Wie eerst alle ballen kwijt is, wint. Ofwel bepaalt men een speluur. De ploeg die bij het verstrijken van de tijd de minste ballen heeft, wint.

GOKTIKKERTJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: chronometer (of ge kunt ook gewoon luidop tellen)

Speluitleg:

Er wordt gewoon "tikkertje" gespeeld. Maar nu moet de speler gokken hoeveel hij er zal tikken binnen de afgesproken tijd. Wie het dichtst bij zijn gokgetal zit, is gewonnen

HAAIENPLAAG

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Speeldassen, autobanden

Speluitleg:

Op het terrein worden her en der autobanden neergelegd (1 per 2 a 3 spelers). Het zijn eilanden in de baai van de zee. Een speler wordt aangeduid als haai die de zwemmers in zee probeert te grijpen. De overige spelers, de zwemmers, hebben elk een das in de broek. Op een eiland kan maar een zwemmer tegelijk toevlucht zoeken. De aanwezige moet steeds plaats ruimen voor de nieuwkomer. Wordt een das van een zwemmer door de haai gegrepen dan wordt de zwemmer ook haai.

HAGEDISKRIJGERTJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: wimpel

Speluitleg:

De leden van de groep gaan achter elkaar staan en nemen elkaar bij het middel vast zodat men een slinger vormt. De laatste van de slinger heeft een wimpel op de rug. De voorste in de rij probeert de wimpel van de achterste te grijpen en de laatste probeert dit te verhinderen. Bij een grote groep kunnen er twee slingers gevormd worden met twee wimpels. Dan probeert de eerste van de ene slinger de wimpel van de andere te bemachtigen.

Variaties:

*wimpels

HALLIHALLO

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 11	Intensiteit : Licht

Materiaal: bal

Speluitleg:

Alle spelers staan in een rij naast elkaar. Voor hen staat de ballengooier. Hij moet een naam (een diernaam, een begrip, een plant,) bedenken. Dan maakt hij de eerste letter van die naam bekend en ook de categorie waarin moet gezocht worden, bv. een dier, beginnend met de letter D. Vervolgens gooit hij één van de spelers de bal toe. Die speler gooit de bal terug naar de gooier en raadt ondertussen een naam, bv. dromedaris. Als dat een foute gok is, speelt de gooier de bal door naar de andere speler die mag raden en teruggooien. Dat gaat zo door tot iemand juist geraden heeft. Dan laat de ballengooier de bal vallen, roept Halli Hallo! en loopt snel weg. De speler die het woord geraden heeft, moet de bal zo snel mogelijk pakken en stop roepen. De gooier blijft staan en houdt zijn armen voor zich zodat ze een ring vormen. De speler met de bal moet dan proberen om van op zijn plaats in die ring te gooien. (De ballengooier mag de bal niet ontwijken!). Lukt dat, dan wordt hij de nieuwe ballengooier.

HEKS IN DE PAN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: Lang touw en bezemsteel als steel van de pan.

Speluitleg:

Leg het touw aan de rand van het terrein in panvorm. Iemand is heks en loopt rond de pan. Als hij iemand kan tikken moet die in de pan gaan staan. Als iemand over de steel van de pan kan springen is iedereen terug vrij.

Variaties:

Probeer het ook eens met 2 heksen, zodat er één de steel kan bewaken.

HEKSEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Midden

Materiaal: krijt

Speluitleg:

Leg het touw (tekenen met krijt) aan de rand van het terrein in panvorm: iemand is heks en loopt rond de pan. Als hij iemand kan tikken moet die in de pan gaan staan. Als iemand over de steel van de pan kan springen is iedereen terug vrij. Probeer het ook eens met 2 tikkers, zodat er een de steel kan bewaken

HET ISOMO-VRETERKES-SPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: isomo-platen, alarm, afbakenlint

Speluitleg:

Magda en Antoine gaan bouwen. Zij dromen al jaren van hun prefab-isomo-huis. Ze bestellen bij de firma "Go with isomi" bouwplaten. Deze wordt overgebracht naar het bouwterrein voor de arbeiders (=spelers). 1 bouwplaat moet steeds door 2 arbeiders vastgehouden worden. Maar... Opeget!! Zij moeten door het gevaarlijk gebied van de isomo-vreterkes. Deze kunnen de bouwplaten aantasten (=aantikken). Elk isomo-vreterke zit in één strook. Bij een bepaald alarm kunnen de vreterkes uit hun strook en lopen naar het bouwterrein. Alle arbeiders laten hun bouwplaten vallen en lopen eveneens naar het bouwterrein. Ze haken in bij elkaar om alzo het bouwwerk te verdedigen. De vreterkes proberen bouwplaten te veroveren. Bij hetzelfde alarm gaan de vreterkes terug naar hun strook en herneemt het spel zich.

HINDERNIS IN DE MIST

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Midden

Materiaal: aantal stoelen, blinddoek per speler, voor variatie: dozen

Speluitleg:

Een aantal stoelen in het vertrek als hindernis. Aan het einde, een doel. De spelers vertrekken op het beginpunt en moeten geblinddoekt trachten het doel te bereiken. Als een speler een hindernis raakt, moet hij er eerst driemaal omheen lopen, alvorens zijn weg te vervolgen. Wie eerst de baan aflegt, wint. Zorgen dat men geen sterk licht heeft.

Variaties:

Vaargeul maken van stoelen 6-8 m lang en 2-3 m breed. Daarin plaatst men dozen, allen door elkaar. Men vertrekt geblinddoekt en telkens men een doos raakt, een strafpunt (sommige dozen kunnen een hogere puntenwaarde hebben).

HINDERNISBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 10
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: bal

Speluitleg:

Bij dit spel staat er één speler tussen de andere spelers. De spelers gooien een bal naast of over de derde speler. Die speler moet trachten de bal te bemachtigen zodat hij niet meer in het midden hoeft te staan. De speler die er voor zorgde dat de bal verloren ging, moet nu in het midden gaan staan.

HONKBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Midden

Materiaal: Bat en slagbal. Materiaal om verschillende honken af te zetten, fluitje.

Speluitleg:

Dit spel is een typisch Amerikaans spel dat bij ons in een vereenvoudigde vorm wordt gespeeld. Er zijn twee ploegen en een veld dat start vanuit een rechte hoek. Er is een slagploeg en een veldploeg. De veldploeg staat op het terrein en zorgt dat ze spelers over het hele veld heeft staan. Nu zal elke speler van de slagploeg trachten de bal zo ver mogelijk weg te slaan d.m.v. een bat/tennisracket/... en proberen de verschillende (4) honken af te lopen. De 4 honken bevinden zich op gelijke afstand van elkaar. De slagman moet wel zorgen dat hij stil staat op een van de honken, voor de bal terug bij de eerste honk (thuishonk) is. Anders is deze speler uitgebrand. Een speler is ook uitgebrand wanneer hij na drie weigeringen en drie slagbeurten nog steeds geen bal wist te raken. De bal moet wel binnen de lijnen worden gespeeld. Wanneer de bal rechtstreeks kan worden opgevangen door een veldspeler, dan is de slagman uitgebrand. Na drie uitbranders wisselen de ploegen van plaats.

Variaties:

Men kan honkbal ook spelen door een aantal variaties te gebruiken. Men kan de bal laten wegschoppen, een klein balletje gebruiken, een ballon gebruiken, een botsbal gebruiken....Men kan de slagmannen ook laten vooruitgaan op één been, of de benen aan elkaar binden.

IEMAND NIEMAND

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Licht

Materiaal: bal

Speluitleg:

Soort trefbal met 1 speelveld. Ieder die de bal heeft mag een ander afgooien. Af = aan de kant. Varianten: Met of zonder afweer, bij vangbal is werper af.

Variaties:

Variante 1: Speler die af is mag er pas weer in als zijn afgooier ook af gaat.

Variante 2: Maximum aantal spelers mag af zijn. Als dat wordt overschreden, mag de eerste weer spelen.

Variante 3: Speler die af is mag weer spelen als diegene die hem afgegooid heeft af is.

Variante 4: Met 2 handen gooien.

Variante 5: Met voet de bal schieten.

Variante 6: Als af ter plekke zitten, mag weer verder spelen als deze de bal aanraakt.

IN HET OERWOUD

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Licht

Materiaal: krijt om de terreinen af te bakenen

Speluitleg:

Het speelveld is ingedeeld in vijf delen :- olifantzone : de spelers nemen in deze zone met de linkerarm het rechteroor vast en gebruiken de rechterarm als slurf.- slangzone : de spelers bewegen zich al kronkelend voort op de buik- gorillazone : de spelers bewegen zich al springend en smoelen trekkend voort.- papegaaizone : de spelers zwaaien 'vliegend' met de armen.- kikkerzone : de spelers bewegen zich voort met de kikkersprong. In elke zone is er een tikker die zich voortbeweegt zoals zijn zone het voorschrijft. De spelers lopen op een teken van de spelleiding van de ene naar de andere kant van het terrein. Wie in een bepaalde zone aangetikt wordt, helpt in deze zone de tikker op dezelfde manier bewegend.

JAGERSBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit :

Materiaal: afbakening

Speluitleg:

Bij dit spel lopen alle spelers rond. Het is de bedoeling dat de jager alle personen met een bal tikt. De getikte spelers blijven zitten en kunnen nu ook andere spelers tikken die dan ook af zijn. Men kan het spel ook spelen met meerdere tikkers en/of spelers.

JAGERBAL-BAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: per kind één bal

Speluitleg:

de groep speelt jagerbal (vb. 2 jagers en 6 konijnen), maar zowel de jagers als de konijnen hebben een bal; de konijnen kunnen naar hen geworpen ballen afweren met hun eigen bal.

KABOUTERTJE TIK

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Midden

Materiaal: materiaal om terrein af te bakenen

Speluitleg:

We spelen dit spel met vier tikkers die op hun knieën de overstekende mensen proberen te tikken. Als iemand getikt wordt verandert hij in een kabouter en kan dan meetikken door zich te verplaatsen op zijn knieën. Als iedereen getikt is begint het spel opnieuw.

KAT & MUIS OP EEN RIJ

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 30	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

De spelers staan naast mekaar in twee rijen. Ze staan echter niet zomaar naast mekaar: beurtelings staan ze met hun gezicht naar voor en naar achter. De twee rijen staan haaks op mekaar. De kat zit steeds achter de muis aan, die kan ontsnappen door een persoon die in de rij staat, in het spel te duwen, zodat deze de nieuwe kat wordt. De speler die kat was wordt muis. Wanneer de kat de muis te pakken krijgt, wisselen ze van rol.

KAT EN MUIS IN DOOLHOF

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 40	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Bij dit spel is er wel een groot aantal deelnemers vereist. De spelers stellen zich op in rijen en zorgen dat ze de persoon naast en voor zich net kunnen raken met gestrekte armen. Alle spelers zetten zich nu in eenzelfde richting. De kat tracht de muis te vangen en mag andere gangen dan de muis gebruiken. Op het fluitsignaal draait iedereen echter een kwartslag, zodat men andere gangen krijgt. Wanneer de muis getikt wordt, veranderen de rollen.

KATJE GEBREK

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

We spelen gewoon tikkertje, met dat verschil dat de persoon die getikt is, het lichaamsdeel WAAR hij getikt is moet vasthouden, tot hij iemand anders getikt heeft.

KATJE OP DE HOOGTE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Midden

Materiaal:

Speluitleg:

Dit is een zeer traditioneel spel. Er is een tikker en de andere personen moeten trachten zich te plaatsen op een verhoging. De tikker mag telkens tot drie tikken en dan moeten alle spelers een andere plaats zoeken. De persoon die men kan tikken zal de nieuwe tikker worden.

KETTINGTREKKAMP

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: trektouw

Speluitleg:

Bij dit spel staan de twee ploegen die gaan touwtrekken niet gescheiden van elkaar, maar recht tegenover elkaar. Elke ploeg staat langs een zijde van de koorde. Bij het startsein neemt iedereen het touw op en duwt recht vooruit!!! De ploeg die als eerste volledig over de eindlijn geraakt, is de winnaar.

KIKKERS IN DE SLOOT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: krijt, speeldas

Speluitleg:

Een kring wordt afgebakend = de sloot. Alle spelers zijn kikkers, uitgenomen een die de snoek is. De kikkers bewegen zich vrij rond in de sloot, de snoek, met de voeten tezamen gebonden probeert ze te tikken. Als hij iemand te pakken heeft draaien de rollen om. Als de snoek na verloop van tijd nog geen succes heeft gekend zal de spelleider ingrijpen en voor een verse snoek zorgen. Opgelet wie buiten de sloot gaat heeft de eer snoek te zijn.

KLAPBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: bal

Speluitleg:

Men staat in een kring. Ze moeten de namen van iemand zeggen en dan de bal naar iemand gooien. Deze moet voor hij de bal vangt 2x in zijn handen klappen. Laat hij de bal vallen of wordt er slecht gepast, dan moet men eerst op 1 knie zitten, daarna op 2, vervolgens op zijn gat, later op zijn buik liggen en ten slotte valt men af. Als men iemand anders kan laten mislukken, klimt hij terug in graad.

KNIKKER IN DE LEPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: lepels en knikkers en materiaal om parcours af te bakenen.

Speluitleg:

Dit is een oud estafettespel. De spelers worden in minimum twee groepen ingedeeld en leggen de spelers van elke ploeg leggen om beurten een parcours af. Dit moeten ze echter doen terwijl ze een lepel tussen de tanden houden waarin een knikker ligt. De ploeg die het eerst alle leden over de eindstreep krijgt, is de winnende ploeg. Wanneer de knikker uit de lepel van de speler valt, moet men opnieuw vanaf de startlijn vertrekken.

KRIJGSTOCHT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: lijst met opdrachten

Speluitleg:

De leider beveelt een reeks oefeningen die hij vooraf op een strook papier geschreven heeft. b.v. Al de spelers gaan zitten, lopen naar buiten, staan op handen en voeten, doen schoenen uit, kruipen onder de tafel door, knielen, hoesten, komen voor mij staan, links van mij, rechts van mij, achter mij, raken me aan, enz. De speler die als laatste de bevelen uitvoert, valt uit. Men speelt tot er slechts één eindoverwinnaar is.

KRIJTSPELEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: veel kleuren krijt

Speluitleg:

Een verkeersvrij stuk straat wordt een reuze tekenblad.- Pictionary: Van de twee ploegen komt 1 speler bij de spelbegeleider. Die fluister hen het te tekenen woord in het oor. De ploeg die het eerst het juiste woord geraden heeft, mag het krijtstreepje op de scorebordstraat bijzetten. Voor elk woord komt er een andere tekenaar aan bod.- Wat zit er in de zak? De spelbegeleider heeft in een zak een tiental kleine voorwerpen zitten. Om beurt mogen de spelers eens in de zak voelen zonder iets te zeggen. Zodra iedereen aan de beurt is geweest om te tasten, wordt het startsein gegeven. De spelers krijgen dan enkele minuten de tijd om de voorwerpen die ze zich herinneren met krijt op de grond te tekenen, elk in zijn eigen afgebakend vierkant. - Eilandje: Met het krijt worden een aantal cirkels (de eilandjes) van ongeveer 50 cm diameter op de straat (de zee) getekend. Er zijn een tweetal tikkers (de haaien). Alle andere spelers (de zwemmers) nemen elk plaats in een cirkel. Telkens er een fluitsignaal gegeven wordt, moeten ze hun eiland verlaten en een ander proberen te bemachtigen. Onderweg kunnen ze door de haaien gepakt worden. Om het spel moeilijker te maken, kunnen gaandeweg enkele eilandjes "overstroomd" worden, die worden dan doorkruist en tellen niet meer mee in het spel.

KRINGENSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Licht

Materiaal: krijt om cirkels te tekenen en uit te vegen

Speluitleg:

Bij het kringenspel staan alle spelers aan de andere kant van een terrein en kijken de andere kant op. Op het fluitsignaal mogen de spelers elk een cirkel uitzoeken op het terrein. Elke keer worden er echter cirkels verplaatst of weggenomen. De spelers die geen cirkel meer kunnen vinden vallen af.

KRUIWAGENTJE RIJDEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: geen

Speluitleg:

De spelers staan aan de startlijn opgesteld en trachten nu zo snel mogelijk de eindlijn te bereiken. De twee spelers moeten echter Kruiwagentje spelen. De ene speler neemt de andere bij de benen en de andere beweegt zich voort op de handen. De spelers mogen onder weg wel van plaats verwisselen.

LEPELSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: touw, lepels

Speluitleg:

De twee ploegen staan elk achter een touw. In het midden ligt 1 lepel minder als dan er leden zijn. Het is de bedoeling om op signaal van de leiding zo snel mogelijk een lepeltje te gaan halen. Diegene die geen lepeltje heeft val af. Herhaal dit tot er maar 1 iemand overblijft.

LEVEN EN DOOD

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: bal, materiaal om terrein af te bakenen

Speluitleg:

Het terrein is in 2 vakken verdeeld. In elk vak staat een ploeg. Een van de ploegjes begint en gooit de bal omhoog, in het vak van de andere ploeg, met de woorden: "Dood aan ...". Als de andere ploeg de bal kan vangen, zonder dat hij de grond raakt, gebeurt er niets, anders moet ... opzij gaan staan, want ze is nu dood. De andere ploeg kan de dode terug levend maken door de bal te werpen en te zeggen: "Levend ...". Je kan op die manier personen van de andere ploeg werven voor jouw ploeg. Het spel is ten einde als er een ploeg "uitgestorven" is.

Variaties:

Laat de roep: "De pot voor ons" toe, waarmee je alle doden tot leven kan wekken, en niet slechts een.

LIJNEN VERLEGGEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Afbakeningslint of kegels en een (zware) bal

Speluitleg:

De spelers worden opgesteld op twee rijen, op een afstand van elkaar, met het aangezicht naar elkaar. Een van de ploegen krijgt een (zware) bal, en moet die achter de andere ploeg gooien. Kan de andere ploeg de bal vangen voor deze de grond heeft geraakt, mag ze terug gooien vanaf dezelfde lijn als vooreerst. Kan ze de bal echter niet opvangen, dan verschuift hun lijn naar het punt waar de bal op de grond viel. De ploeg die niet meer over de lijn van de andere kan gooien (3 pogingen), is verloren.

LIJNENVOETBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: bal en krijt om lijnen te tekenen

Speluitleg:

Het spel verloopt gelijk aan het gewone spel voetbal. Alle regels blijven dezelfde. Het enige verschil is het volgende. De spelers krijgen elk een vak toegewezen dat ze niet mogen verlaten. Via combinaties via verschillende vakken moeten de ploegen trachten te scoren. Wanneer een speler een vak verlaat met de bal, verandert de bal van ploeg.

MAAK DE BEER WAKKER

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 1	Intensiteit : Midden

Materiaal: Kegels

Speluitleg:

Op het terrein wordt een "kamp" afgebakend, waarin alle spelers, behalve één, zich verzamelen. Eén speler speelt de "beer", die zich op het terrein "te slapen" legt. Bij het startsignaal komen de andere spelers uit hun kamp en besluipen voorzichtig de "beer", en plagen hem "om hem wakker te maken". De "beer" wacht geduldig zijn kans af, en schiet als hij een mooie kans ziet "wakker"

MASTVERDEDIGING

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Een lange stok, enkele kegels op elkaar, een bal

Speluitleg:

In het middelpunt van het terrein vinden we een cirkel. In het midden staat er een ongeveer een meter hoge toren. De bedoeling van het spel is de volgende: Eén persoon verdedigt deze MAST met handen en voeten terwijl alle andere personen met een bal de mast trachten omver te werpen. Ze moeten wel op ongeveer 5 meter van de mast blijven. De persoon die de mast kan omver werpen gaat in de plaats van de vorige bewaker staan.

MEELTAART

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal: ongeveer 2 kilo bloem, een 'taartvorm' of iets wat hiervoor door kan gaan (een plastic schaalpje), een dienblad, een mes (bv. een broodmes), wat kleine snoepjes (bv. zuurtjes) en water.

Speluitleg:

Het spel gaat als volgt. Maak met de bloem en de taartvorm een taart op het dienblad (vorm vullen, dienblad erop, alles omdraaien en vorm optillen). Bovenop de zojuist gemaakte taart plaats je een snoepje. Zet iedereen in een kring en de taart in het midden. De bedoeling is nu dat het mes rond gaat en iedereen een stukje van de taart snijdt. De taart mag echter niet instorten! De 'taart' wordt dus steeds kleiner. Als het snoepje in de taart valt, moet diegene die het laatst sneed het snoepje met de mond uit de taart pakken, met als gevolg een wit gezicht! Afijn, als je het spel een keer doet zul je zien dat het leuk is! Probeer wel van te voren even een taart te maken, hier komt wat handigheid bij kijken dus oefenen kan geen kwaad!

MURKE SJOT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: bal en muur

Speluitleg:

Dit is een zeer traditioneel spel dat vooral op de scholen veel wordt gespeeld. Het is de bedoeling dat iedereen om beurt de bal tegen een aangeduid deel van de muur trapt. De regels zijn de volgende. Iedereen moet de volgorde van trappen behouden. Iemand die op het verkeerde moment trapt moet het spel verlaten. De bal moet tussen de afgesproken lijnen de muur raken. Personen kunnen uitvallen indien zij door de bal worden geraakt. De laatste persoon die overblijft wint. Het volgende spel zal gestart worden door de winnaar van het vorige spel.

Variaties:

schuppen binnen een bepaald vlak, op een bepaalde manier, bal moet één keer botsen voor hij de muur raakt enz,...

NACHTWACHT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: Blinddoek, voorwerpen

Speluitleg:

In het middelpunt van het terrein vinden we een cirkel. In het midden van de cirkel zit een geblinddoekt persoon. Men moet nu trachten een voorwerp uit de cirkel te nemen zonder getikt te worden. Het voorwerp kan bv. een belletje of een zwaarder voorwerp zijn.

Variaties:

Variatie: De spelers moeten trachten een kruisje in de cirkel te zetten, jawel, zonder te worden geraakt.

NETVOETBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: bal en net

Speluitleg:

Dit spel spelen we op een volleybalterrein. Het net hangt op ongeveer 2 meter hoogte. We spelen nu gewoon volleybal, met het enige verschil dat we de bal niet met de armen of handen mogen aanraken. De puntenverdeling verloopt zoals bij volleybal.

OLIFANT TIJGER MUIS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: kaartjes met verschillende dieren

Speluitleg:

Drie soorten kaartjes. Een is altijd sterker dan de ander. Iedere speler neemt een kaartje en tikt een ander. Hoogste neemt kaartje af van lagere. Wie krijgt de meeste kaartjes? .

Variaties:

Spons, water, vuur. Papier, schaar, steen

OMA, JAGER EN WOLF

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

Verdeel de groep in tweeën. Van tevoren spreekt elke groep voor zich af of zij oma, jager of wolf zijn en zogen ervoor dat de andere groep dit niet te weten komt. De groepen gaan nu op kleine afstand van elkaar staan in twee rijen met de ruggen naar elkaar toe. De spelleider telt tot drie en de twee groepen draaien zich tegelijk om. Beide groepen maken nu het gebaar dat hoort bij de afgesproken persoon/dier. Voor oma is dit een hand op de rug en een hand alsof zij steunt op een wandelstok. De jager maakt een schietgebaar en de wolf slaat zijn klauwen uit naar de andere groep. Nu gaat het spel als volgt: De oma verleidt de jager, de jager schiet de wolf en de wolf eet oma op. Het is de bedoeling dat een groep wegrent voor de andere groep. De andere groep probeert zoveel mogelijk mensen te tikken voordat ze achter een van tevoren afgesproken lijn komen. Alle mensen die getikt zijn gaan bij de andere partij en men spreekt opnieuw een bepaald figuur af. Als beide groepen het zelfde figuur hebben gekozen gebeurt er niets en moeten ze weer opnieuw iets afspreken.

OMGEKEERD VERSTOPPERTJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

Alle spelers blijven op het startpunt. Eén speler verstopt zich ergens. Vervolgens gaan alle spelers op zoek. Wanneer ze de verstopte persoon vinden blijven ze stil bij deze persoon zitten. Wie vindt als laatste de verstopte persoon????

ONGELUKSTIKKERTJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

Tikspel waarbij de getikte moet tikken met hand op de plaats waar die getikt is.

PATATTENRAPEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: aardappelen

Speluitleg:

Op 20 m afstand van de startlijn ligt een hoeveelheid aardappelen. De spelers vertrekken op beginsignaal en trachten om ter meest aardappelen op hun plaats achter de startlijn te brengen, rekening houdend dat men slechts één aardappel tegelijk mag aanbrengen.

Variaties:

Op de loopbaan allerlei hindernissen aanbrengen. B.v. over een touw springen, onder een bank kruipen, op één been, de aardappelen in een zak steken, enz.

PLAKKERTJES PLAKKEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Licht

Materiaal: een hele hoop zelfklevertjes

Speluitleg:

Geef elk lid een 10-tal zelfklevertjes, die ze op hun eigen kleding kleven. Op een signaal van de leiding doe je het licht uit en begint iedereen zelfklevertjes te stelen bij de anderen en die op hun eigen kleding te kleven. Je mag maar een klevertje tegelijkertijd nemen.

RATTEN EN RAVEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Krijt om twee lijnen te trekken, of vier kegels en natuurlijk een zot verhaal

Speluitleg:

Opnieuw twee ploegen die elk de naam raven of ratten krijgen. Als de leider ratten roept, moeten alle raven gaan lopen. Indien de leider raven roept gaan alle ratten er vandoor. Wanneer de achtervolgers de rat of de raaf kunnen tikken verandert de getikte persoon van ploeg. Indien hij niet getikt werd blijft hij bij dezelfde ploeg. Het noemen van ofwel ratten of raven kan men best doen onder de vorm van een verhaaltje over raven en ratten. Men kan de spelers nu echter verplichten van al knielend / liggend te vertrekken.

RINGSTICK

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: Ringstik, 2 bezemstelen, materiaal om terrein af te bakenen.

Speluitleg:

We spelen dit spel met twee gelijke ploegen. Aan elke uitkant van het speelveld, ter grootte van een minivoetbalveld, bakenen we twee cirkels af. Daarin staat één speler van de ploeg die vertrekt aan de overkant van het speelveld. De ploegen moeten nu d.m.v. het werpen van een ring trachten punten te scoren door deze ring over de stick van de speler in de kring te werpen. De ring mag enkel d.m.v. werpen worden doorgegeven, niet gewoon doorgeven, en men mag slechts 3 stappen zetten met de ring in de hand. Verdere regels: Als de ring valt, krijgt de andere ploeg de ring in handen, wanneer men de ring kan onderscheppen en op de grond slaan, krijgt de ploeg die de ring kon onderscheppen de ring in hun bezit. We zorgen voor een goede afbakening van, het terrein en zorgen dat de afstand tussen de spelers en de vanger groot genoeg is. We zetten hem in een ring met doorsnede van om en bij de 4 meter.

ROOF

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Een aantal dassen, voor de helft van de groep

Speluitleg:

De spelers worden in twee groepen verdeelt. Een van de twee groepen gaan tegen een muur of op een lijn staan. Op hun linkerschouder ligt een das. Op het fluitsignaal proberen de andere spelers de dassen weg te roven. Worden de spelers tegen de muur iets gewaar, dan mogen ze de dieven tot aan de vertreklijn achtervolgen en hun das opnieuw proberen te bemachtigen.

RUPSKETTING

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: geen

Speluitleg:

Bij dit spel zet elke ploeg zich neer in een lange rij en iedereen neemt de voeten van de persoon achter zich vast. Het is nu de bedoeling om bij het startsein als een rups zo vlug mogelijk naar het eindpunt te bewegen. De ploegen spreken best op voorhand af hoe ze dit het best trachten te doen.

RUSSISCHE SCHOMMEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

Dit is een groepsspel, waarbij het de bedoeling is dat iedereen op de knieën van de persoon achter zich gaat zitten en zo een cirkel proberen te volgen. Wanneer iedereen zit probeert men vooruit te komen.

SCHIPPER MAG IK OVERVAREN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal:

Speluitleg:

Dit spel spelen we op het bekende wijsje met de woorden: "Schipper, mag ik overvaren, ja of nee. Of moet ik dan een cent betalen, ja of nee." De schipper geeft een bepaalde voorwaarde of opdracht en vervolgens mag iedereen oversteken. De personen die de opdracht niet goed uitvoeren of niet aan de voorwaarden voldoen mogen door de schipper getikt worden. Zij zullen vervolgens helpen bij het uitvoeren van de opdracht van de schipper en anderen tikken als ze dit niet goed doen. Voorwaarde om spelers uit te tikken kan bv. zijn: ze eerst op te heffen.

SPELLETJES IN DE REGEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: aangepaste regenkleidij en evt. reservekleren, paraplu(1 per speler) , bekertje (1 per speler)

Speluitleg:

- Twee is te weinig, drie is te veel :De spelers staan per twee onder een paraplu, verspreid over het terrein. Twee parapluoze spelers zijn tikker en prooi, die achter elkaar aanzitten. Als de prooi echter rechts onder een paraplu gaat staan , wordt de meest linkse speler onder die paraplu de prooi, die dan verder achtervolgd wordt en zijn toevlucht moet zoeken onder een andere paraplu. Als de prooi aangetikt wordt, worden de rollen omgewisseld en wordt de tikker prooi.

- Bekertje vullen: Elke speler krijgt een bekertje. Dat moet hij zo snel mogelijk gevuld met water terugbrengen. Hij mag het niet onder een waterkraan of in een emmer of reservoir houden

- Dit is een estafettespel. De spelers van een ploeg staan onder een afdakje of ergens anders op een rij in het droge. Ze moeten zo vlug mogelijk naar de overkant geraken op de volgende manier: speler 1 heeft een paraplu en neemt speler twee bij de hand. Samen lopen ze naar de overkant. Daar blijft speler 1 staan, terwijl speler 2 met de paraplu terugloopt om speler 3 te gaan halen. Speler 3 haalt da speler 4 op, enz... tot de laatste twee overgelopen zijn. Je kan voor dit spel ook een fietscape gebruiken waar de spelers zich met z'n tweeën moeten inwringen.

- Verstekeling:Er zijn twee ploegen. Ploeg A moet overlopen, maar wel zodanig dat de spelers niet herkend worden door ploeg B. Iedere speler van ploeg A heeft daarvoor een paraplu, daarachter probeert hij zich zodanig klein te maken dat alleen nog zijn voeten zichtbaar zijn. Eén voor één proberen de spelers zo de overkant te bereiken. Ondertussen mag ploeg B (na gezamenlijk overleg) 1 naam roepen , telkens er iemand oversteekt. Als dat de naam is van de speler die probeert over te lopen , dan moet deze terug keren. Wie geraakt niet over?

STREETS AND ALLEYS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

Streets and alleys wordt met minimaal 18 kinderen gespeeld. Een kind is de tikker, een ander kind moet getikt worden. De andere kinderen stellen zich steeds in rijen achter elkaar op. nu roept de spelleider -streets- waarop alle kinderen hun buurman een hand geven. Bij het woord -alleys- laten zij de handen los, draaien een kwart slag en pakken wederom de handen van hun nieuwe buurman. Tikker en loper mogen alleen tussen de rijen kinderen doorlopen en geen handen verbreken en worden dus verrast door de wisselende loopomlijkingen

STUURBOORD, BAKBOORD, 'T SCHIP ZINKT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: Stoelen

Speluitleg:

Op een vlak speelterrein wordt er een kring van stoelen neergepoot. Iedereen neemt plaats op een van de stoelen. Als de kapitein, die in het midden van de kring staat, BAKBOORD roept, gaan alle personen 1 stoel naar links. Wanneer hij STUURBOORD roept gaat iedereen een stoel naar rechts. Indien de kapitein 'HET SCHIP ZINKT' roept, gaan alle spelers een andere plaats zoeken. (De kapitein neemt echter elke keer één stoel weg.)

TANTE ROZA

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Midden

Materiaal: geen

Speluitleg:

Alle spelers staan op een rij aan het uiteinde van het terrein; één speler staat in het midden: 'Tante Roza', met de rug naar de spelers. Zij bedenkt een nummer van 1 tot 25. De spelers komen tot op vijf meter van Tante Roza en vragen: 'Tante Roza Hoeveel kuikentjes heb je?' – 'Zoveel als ik er vangen kan!' antwoordt ze. Dan tellen de spelers samen hardop tot ze het cijfer bereiken dat Tante Roza gekozen heeft. Deze keert zich snel om en haast zich om zoveel mogelijk kuikentjes te vangen. De kuikentjes trachten de startlijn te bereiken, waarachter ze volledig veilig zijn. De gevangen kuikentjes helpen Tante Roza bij het vangen van de andere kuikentjes.

Variaties:

De kuikentjes lopen tot in hun nest: dit zijn kringen die aan de zijnde van het plein zijn getekend: één kring per twee kuikens.

TENEN VERVEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: een potje verf (niet te lopend) 2 penselen

Speluitleg:

2 ploegen staan tegenover mekaar, elk aan tegen kant van het terrein. Elke speler heeft een nummer, in beide ploegen dezelfde. De spelers staan op blote voeten. Als de spelleiding een nummer roept, lopen de spelers met dat nummer naar het midden waar verf en penselen liggen. Ze nemen daar een penseel en trachten om ter eerst de dikke teen van de tegenspeler te verven, d.w.z. raken met het penseel zodat er verf op zit.

TIENBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: bal, materiaal om terrein af te bakenen.

Speluitleg:

We spelen dit spel met twee gelijke ploegen. De ploegen moeten nu d.m.v. het werpen van een bal naar hun medespelers trachten minimum 10 passes te geven. De tegenspelers mogen proberen dit te verhinderen op alle mogelijke manieren, zonder fysiek. Als men 10 passes zonder onderbreking haalt, krijgt men één punt. De ploeg met het meeste aantal punten wint. Verdere regels: Als de bal valt, krijgt de andere ploeg de bal in handen, wanneer men de bal kan onderscheppen en op de grond slaan, krijgt de ploeg die de bal kon onderscheppen deze in hun bezit. We zorgen voor een goede afbakening van het terrein en zorgen dat de spelers zich genoeg verspreiden op het veld.

TIK DE STENEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Midden

Materiaal: een steentje

Speluitleg:

De spelers staan naast elkaar, met een tussenruimte van één meter, in een rij. Ze houden de armen voorwaarts uitgestrekt, de handpalmen naar elkaar toe en de duimen omhoog, zodat ze met hun handen een 'bakje' vormen. Eén speler die met een kiezelsteentje langs de rij loopt, kan het dan onopvallend in één van de bakjes laten vallen. De speler die de steen krijgt, moet daarmee snel naar een doel lopen dat tien tot vijftien meter voor de rij getekend is, zonder dat hij door de andere spelers kan getikt worden. Lukt hem dat, dan mag hij op zijn beurt het steentje onopvallend in een 'bakje' laten vallen; anders mag de speler die hem aantikte, dit doen. De speler die het steentje in het 'bakje' krijgt, mag het goede ogenblik afwachten om weg te lopen, maar hij vertrekt in ieder geval vooraleer de speler die het steentje rondbrengt en alle handen aanraakt, bij de laatste speler van de rij is.

TIKKERTJE KLASSIEK

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

Iedereen loopt los binnen een bepaald terrein. Een of enkele mensen zijn tikkers en moeten een van te voren overeengekomen ritueel uitvoeren naar de spelers toe. Lukt dit is de speler ofwel ook tikker, ofwel af. In diverse varianten zijn voor deelnemers ook rituelen mogelijk om tikken te voorkomen.

Variaties:

Oneindig veel versies mogelijk door handicaps, thema's en tikwijze's of rituelen.

TOUWTRAKKEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 5
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: Trektouw, das, kegels

Speluitleg:

De deelnemers worden verdeeld in twee ploegen, op het terrein ligt een lange touw (banaan), met in het midden een das er rond geknoopt; ook zijn er twee merktekens op de grond aangebracht. De twee ploegen nemen een eind van het touw vast en op het fluitsignaal beginnen ze eraan te trekken. De ploeg die de das over het merkteken, het dichtst bij zich kan trekken, is gewonnen.

TOVENAARSBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: bal

Speluitleg:

We verdelen de spelers in twee gelijke ploegen en vervolgens kiezen bij de ploegen een tovenaar. De andere ploeg mag echter niet weten wie de tovenaar is!!! Nu krijgen beide ploegen een bal en moeten trachten de spelers van de andere ploeg te raken. De spelers die geraakt werden mogen niet meer deelnemen aan het spel, behalve wanneer ze worden aangeraakt door hun tovenaar. Het is nu de bedoeling om zo vlug mogelijk de tovenaar van de andere ploeg te zoeken en deze uit te schakelen. De ploeg die als laatste spelers over heeft, is de winnende ploeg. Men kan ook afspreken dat de tovenaar drie keer mag geraakt worden. De spelleider moet wel goed opletten dat de tovenaar gaat zitten nadat hij vier keer werd geraakt.

Variaties:

Tovenaar of één van de spelers mag steeds een schild gebruiken

TREKKAMP OM EEN PAAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: lange stok voor paal in het midden.

Speluitleg:

Alle spelers geven elkaar de hand en gaan in een kring rond een paal staan. Het is nu de bedoeling om elkaar tegen de paal te duwen of te trekken. Spelers die in aanraking komen met de paal moeten het spel staken. Men moet er wel op letten dat de zwakste personen niet steeds als eerste uitvallen. Er moet ook gezorgd worden dat niemand zich kan bezeren indien hij tegen een paal aanbotst.

VERSTOPPERTJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Alle spelers zoeken een goede bergplaats en na een bepaalde tijd zal er één speler de andere spelers gaan zoeken. Wanneer hij en verstopte persoon ziet moet hij zo vlug mogelijk de naam roepen. Indien de spelers het startpunt kunnen bereiken voor dat de zoeker hen zag, krijgen ze een extra punt.

VLUGGE HANDEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 9	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 kleine ballen of 2 kartons met luciferdoosjes

Speluitleg:

De spelers zitten in een kring met de linkerhand op de rug en nummeren zich: 1-2, 1-2, enz. De spelleider geeft een bal aan nr. 1 en aan nr. 2 die diametraal tegenover nr. 1 zit. Nr. 1 werpt de bal door aan de nummers 1 en nr. 2 aan de nummers 2, die rechts van hen zitten. De nummers die hun tegenstanders inhalen, zijn overwinnaars.

Variaties:

Een karton met een 10-tal luciferdoosjes erop doorgeven. Wie deze toren omverwerpt, moet deze terug herstellen!

VOLLE MAGEN SPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: ballonnen, materiaal om terrein af te bakenen

Speluitleg:

Dit is een overrenspel. Een tikker staat in een bepaald vak waar de andere spelers over moeten steken. De andere spelers hebben echter een ballon op hun buik. de tikker moet proberen deze ballon kapot te maken door de ballon tussen looper en tikker te pletten. Is de ballon kapot, dat moet deze persoon ook gaan tikken.

WORTELTIKKERTJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: wortels

Speluitleg:

er zijn drie tikkers, deze hebben elk een wortel. het is de bedoeling dat hun wortel zo snel mogelijk opgegeten wordt: telkens wanneer ze iemand getikt hebben, moet deze persoon een hap van de wortel nemen. de tikker van wie de wortel die het eerst op is, is de winnaar.

ZINKEND SCHIP

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: Tafel en per speler een balletje

Speluitleg:

Bij dit spel heeft men een omgekeerde tafel nodig die het omgekeerde schip moet voorstellen. Rondom de poten een doek en twee spelers erin. De spelers die niet in het schip staan moeten trachten alle ballen in het schip te krijgen. De personen in het schip moeten alle ballen uit hun schip krijgen. Na een tijdje worden de personen in het schip vervangen.

ZOEK DE SCHAT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Materiaal om te verhuizen

Speluitleg:

Bij dit spel is het de bedoeling dat twee ploegen zo vlug mogelijk een verhuis uitvoeren. De worm moet zo snel mogelijk verhuizen dus moeten beide ploegen hem helpen. De twee ploegen vormen elk een lange slinger en moeten nu zo vlug mogelijk een aantal voorwerpen overbrengen van de ene lijn naar de andere lijn. De ploeg die het eerste alles overbrengt is de winnaar.

ZOEKEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: geldstuk en/of damschijven (zie spelvarianties)

Speluitleg:

De spelers vormen een kring. Hierin laat de spelleider een geldstuk vallen. Twee geblinddoekte spelers trachten in een minimum van tijd het geldstuk te vinden.

Variaties:

1. Spelers die de kring vormen kunnen hierbij harder of stiller zingen, naarmate hun makker het muntstuk/de damschijf nadert of er zich van verwijdt.
2. Men legt in de kring 9 damschijven. Twee geblinddoekte spelers krijgen één minuut tijd om het meeste damschijven te zoeken. Voor iedere damschijf, één winstpunt. Eveneens kan men het aantal damschijven verdubbelen met de bepaling: wie op een damschijf trapt, één verliespunt.

ZWERFBAL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: bal

Speluitleg:

De kinderen staan op twee of drie passen van elkaar in een kring. Een bal gaat in deze kring van de ene speler naar de andere. Men mag daarbij onverwacht van richting veranderen want om de kring loopt een speler rond die probeert de bal tegen de grond te slaan. De bal mag alleen geslagen worden als hij van de ene speler naar de andere gaat, maar niet zolang hij vastgehouden wordt. Zodra de kringloper de bal heeft weggeslagen, mag hij zelf in de kring en degene die de bal het laatst gegooit heeft, moet nu om de kring lopen en de bal wegslaan.

PLEINSPLEN VOOR 10 JARIGEN

1,2,3 FRIETKOT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: Niets

Speluitleg:

Het spel gaat zoals het gekende 1,2,3-pianospel. Maar nu kan diegene die 1,2,3-piano roept, ook andere zaken roepen. Zoals stoel. Dan is het de bedoeling dat de andere deelnemers zo snel mogelijk een stoel uitbeelden.

47STE BREEDTEGRAAD

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 touwen

Speluitleg:

Leg 2 touwen evenwijdig met elkaar, op ongeveer 1,5 meter afstand. Zet aan weerszijden van de touwen een ploeg. Het is de bedoeling dat ze elkaar over de "beek" trekken, zonder er zelf over getrokken te worden. Als je overgetrokken bent, moet je de andere ploeg helpen.

AAAAAAAAAAAAA...

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal:

Speluitleg:

Er zijn 2 vakken. In elk vak staat een ploegje. Om beurt loopt een speler uit in het andere vak. Hij roept "Aaaaaaaa". Zolang hij dit roept mag hij personen tikken. Wie getikt is, moet bij het andere ploegje. Als de tikker niet meer roept (of ademt onderweg) moet hij stoppen. Als hij niet meer tijdig in zijn eigen vak raakt, moet hij in het vak blijven. Hij moet dus blijven roepen tot hij terug is. Het spel eindigt als alle spelers in het zelfde vak staan.

AARDAPPELDUEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 3
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Midden

Materiaal: Voor elke speler een aardappel en twee lepels.

Speluitleg:

Elke speler houdt in de ene hand een lepel waarop een aardappel ligt en in de andere hand een tweede lepel. De spelers proberen om zo snel mogelijk de aardappel van de andere speler op de grond te krijgen. De spelers mogen alleen maar met de lepel op de andere lepels slaan!

ARMWORSTELLEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Midden

Materiaal: tafel

Speluitleg:

Twee personen zitten recht tegenover elkaar. Ze nemen elkaars hand vast en trachten deze neer te drukken. De andere hand moeten ze wel op de rug houden en men moet met de ellebogen op de grond blijven.

AUSTRALISCHE KOERS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: materiaal om lijnen te trekken

Speluitleg:

Men trekt twee evenwijdige lijnen op de grond met een tussenruimte van 10, 15 of 20 m, naargelang de afdeling. Al de spelers staan op één der lijnen en op fluitsignaal lopen allen naar de overkant. De speler die het laatst aankomt, valt uit. Nu vertrekken de spelers opnieuw naar de andere lijn en zo verder tot er slechts één eindoverwinnaar overblijft.

Variaties:

De speler die het eerst de lijn bereikt valt uit, zodat de slechtste lopers er een flinke oefening aan hebben.

BALLONNEN KAPOTZITTEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Midden

Materiaal: ballonnen

Speluitleg:

De kinderen moeten zich eerst "dronken" draaien. Daarna moeten ze zo snel mogelijk naar de opgeblazen ballon lopen en er zich opzetten, zodanig dat de ballon springt. Dit moeten ze zo snel mogelijk doen.

BALOO, BALOO, BALOO SPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Licht

Materiaal: materiaal om lijnen te trekken.

Speluitleg:

Verdeel een veld in twee gebieden. Deel de groep in tweeën. Een partij mag beginnen. Een speler van deze partij moet heel die adem halen en dan terwijl hij Baloo, Baloo, Baloo..... roept mag hij het veld van de tegenpartij in rennen en zoveel mogelijk tegenstanders aftikken. De tikker moet wel ervoor zorgen dat hij terug in zijn vak is voordat hij geen adem meer heeft. Roept de tikker niet meer Baloo, Baloo, Baloo.... en hij is nog in het vak van de tegenstanders dan mag hij afgetikt worden. Degene die als laatste overblijft is de winnaar.

BEEKTREKKEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 touwen

Speluitleg:

Leg de 2 touwen evenwijdig met elkaar, op ongeveer 1,5 meter afstand. Zet aan weerszijden van de touwen een ploeg. Het is de bedoeling dat ze elkaar over de "beek" trekken, zonder er zelf over getrokken te worden. Als je over getrokken bent, moet je de andere ploeg helpen. Je mag ook maar met een been in de beek staan.

BILBOKSEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: één mat en een groepje superenthousiaste (en sportieve)kinderen

Speluitleg:

De twee groepjes staan elk aan het uiteinde van het terrein op ongeveer 30 meter van elkaar; in het midden ligt een mat; in elke groepje is er een speler met nummer één, nummer twee, nummer drie...; de spelleider roept bijvoorbeeld drie; de twee nummers drie spurten naar de mat; degene die hete eerst op de mat is, verdient voor zijn ploeg één punt; dan beginnen de twee deelnemers te bilboksen; zij moeten proberen om het eerst de andere van de mat te duwen; daarvoor mag hij/zij enkel zijn/haar kont gebruiken...

Variaties:

Bij een oneven aantal vertegenwoordigt één speler twee nummers

BILJARTBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: 3 ballen met een verschillende kleur en materiaal om terrein af te bakenen.

Speluitleg:

Bij dit spel spelen we gewoon voetbal. Er zijn echter een hoop aanpassingen. De wedstrijdbal zelf, waarmee kan gescoord worden, mag door geen enkele speler aangeraakt worden. De twee ploegen krijgen echter een eigen bal waarmee ze de bal kunnen raken en zo kunnen voortbewegen. De goals mogen bij dit spel ook kleiner zijn dan gewone goals en mogen iets dichter bij elkaar staan. Eventueel kan men elke ploeg meerdere ballen geven om het spel sneller te laten verlopen.

BLAD STEEN SCHAARLOOP

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Midden

Materiaal: geen

Speluitleg:

Twee ploegen staan opgesteld achter een startlijn, alle spelers per ploeg achter elkaar. De eerste speler van elke ploeg loopt over de startlijn. Beide spelers vertrekken tegelijkertijd. Als de spelers elkaar ontmoeten, spelen ze blad-steen-schaar*. De winnaar loopt verder; de verliezer doet teken naar zijn ploeg dat hij verloren heeft. op dat teken vertrekt de volgende speler van zijn ploeg. Als die speler de winnaar ontmoet, spelen ze opnieuw blad-steen-schaar. De winnaar loopt verder; de verliezer doet een teken naar zijn ploeg. Elke ploeg probeert om op die wijze zo vlug mogelijk een speler in het andere kamp te krijgen. Een speler bereikt het andere kamp als hij met de hand over de startlijn kan; de speler moet dus zo nodig op z'n buik gaan liggen om dit te testen.* Beide spelers houden de hand achter de rug. Op een teken brengen ze die hand naar voren en toen ofwel: blad: de hand gestrekt schaar: twee vingers vooruit steen: een vuist blad wint van steen, steen wint van schaar, schaar wint van blad

BLINDE JACHT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: een balletje en een blinddoek

Speluitleg:

De spelers vormen een kring van minstens zes meter doorsnede. In 't midden gaat de jager staan, geblinddoekt. Hij draait langzaam rond, steeds op dezelfde plaats, en werpt plotseling de bal naar een speler. Is deze geraakt, dan wordt hij de blinde jager, en komt de jager in de kring. Wanneer de jager mist, krijgt hij de bal terug en moet hij opnieuw trachten te raken. De jager mag ook vragen, terwijl hij naar een speler wijst: 'Wie is daar?' Deze speler moet dan zijn naam zeggen en blijven staan tot de jager geworpen heeft. De spelers in de kring moeten trachten de bal te ontduiken door naar recht of naar links te buigen. Hun voeten moeten echter op dezelfde plaats blijven.

Variaties:

De spelers lopen in een kring van drie meter doorsnede rond de blinde jager tot deze 'HALT' roept. Dan tracht de jager iemand te raken met de gal.

BLINDE KRING

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: blinddoek per speler, touw

Speluitleg:

De spelers staan geblinddoekt in een kring, met uitgestrekte armen, zodat ze elkaars vingers raken. In 't midden staan 2 ongeblinddoekte spelers aan elkaar gebonden met 1 been. Deze trachten te ontsnappen uit de kring, zonder door de blinden aangeraakt te worden. De blinden mogen met de handen tasten in alle richtingen maar ze mogen hun voeten niet verplaatsen.

BURGEROORLOG

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 1 scalp, wimpel per deelnemer

Speluitleg:

Verdeel het plein in 5 vakken. Al de spelers beginnen in vak 5. Iedereen is vijand van iedereen. Elke speler heeft een scalp/wimpel. Op het fluitsignaal probeert elk een scalp/wimpel van iemand anders te veroveren zonder de zijne te verliezen. Dit gebeurt door te scalperen /wimpelvechten in een eerlijk face-to-face gevecht. Iemand die zijn scalp kwijt is kan geen andere veroveren. Iemand die een scalp gewonnen heeft, hoeft er geen tweede te veroveren. Resultaat : de helft van de groep heeft 2 scalpen/Wimpels de andere helft heeft geen scalp/wimpel. De verliezers krijgen hun scalp terug en verhuizen naar vak 4. De winnaars blijven in vak 5. Het zelfde scenario opnieuw laten spelen. De verliezers van vak 4 verhuizen naar vak 3. De winnaars van vak 4 blijven er en de verliezers van vak 5 komen erbij. De winnaars uit vak 5 blijven daar. Dan staat 1/4 in vak 5, 1/2 in vak 4 en 1/4 in vak 3. Herhaal het scenario totdat er slechts 1 man in vak 5 overblijft

CANADEES TREFBAL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: 3 paaltjes en ballen

Speluitleg:

Trefbal waarbij 3 paaltjes verdedigd moeten worden. De spelers mogen niet lopen met de bal in de hand en moeten de bal afgeven aan de andere ploeg als ze de bal laten vallen of als de andere ploeg de bal kan wegslaan tussen twee spelers van de andere ploeg in. De ploeg die het eerst alle paaltjes van de tegenpartij omgegooid heeft is de winnaar.

Variaties:

Bij vangbal (bal onderscheppen tussen twee spelers van tegenpartij) mag eigen paaltje weer op.

CENTJES GOOIEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: 5 muntstukken per deelnemer en rugnummers

Speluitleg:

Op een mooie rustige bosweg verdelen we ons in twee groepen met elk een spelleider. Per ploeg ziet het spel er als volgt uit : iedereen krijgt een volgnummer en elk vijf muntstukken. Op de grond wordt een streep getrokken waarachter iedereen plaatsneemt. Speler één werpt een muntstuk, speler 2 gooit op zijn beurt en probeert zo dicht mogelijk bij dat van speler 1 te gooien. Als speler 2 met zijn duim en wijsvinger de twee muntstukjes kan raken, dan moet speler 1 een geldstuk afstaan aan speler 2. De winnaar gooit opnieuw, de derde speler probeert nu zijn cent zo dicht mogelijk bij 1 of twee te gooien. Kan hij bespannen krijgt hij een muntstuk van de desbetreffende speler. Kan hij niet bespannen gaat het spel gewoon verder. De muntstukjes worden opgeraapt nadat speler 1 nog eens heeft gegooid. Dan beginnen we opnieuw met speler 2 en staat speler 1 laatst. Wie heeft er na verloop van tijd de meeste geldstukken?

CHAOS

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: niets speciaal

Speluitleg:

De spelers staan in een kring en geven elkaar de hand. Iedereen heeft een persoon in gedachten. Op het signaal van de spelleider lopen de deelnemers naar de persoon die zij in gedachten hebben en proberen er kringetjes rond te lopen.

CIRKELJAGERBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: een licht bal en krijt om een cirkel te tekenen.

Speluitleg:

Twee ploegen, vb. een gele en een rode, staan verdeeld over het veld. Rood heeft de bal en tracht de spelers van geel af te gooien. Hierbij mag niet gelopen worden met de bal in de handen. Spelers van geel die geraakt zijn, nemen plaats in een cirkel in het midden van het veld. Andere spelers proberen de bal te onderscheppen. Is dat gelukt en wordt een eigen speler terug in het veld komen. Lukt het rood om alle gele spelers af te gooien? Zo ja, dan wordt er gewisseld.

CRAZY BAD MAN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: niets speciaal

Speluitleg:

Iedereen staat achter een lijn. Alleen de tikker (crazy bad man) staat in het midden en roept: "Who is afraid of the crazy bad man?". Iedereen roept: "Nobody!" en probeert naar de overkant te komen zonder getikt te worden. De getikte mensen geven de tikker de hand en vormen een lijn. Wederom: "Who is afraid of the crazy bad men?".

Variaties:

Een variatie is naar de overkant komen op een door de tikker aangegeven manier.

DE CIRKEL IS ALTIJD ROND

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: geen

Speluitleg:

Een viertal spelers vormt een cirkel. De anderen lopen op het sein van de spelleiding het speelveld over. De spelers die de cirkel vormen, trachten zonder de cirkel te verbreken, andere spelers te vangen. Als dit gebeurt, worden ook zij een stuk van de cirkel. Wie laat zich als laatste vangen?

Variaties:

Inktvistikertje

DE HOPDUVEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Geen

Speluitleg:

Een speler is de hopduvel (een duiveltje dat 's morgens langs komt bij de mensen die 's avonds te veel gedronken hebben, en ze met een houten hamer op het hoofd slaat). Alle andere spelers lopen rond. Heeft de hopduvel je getikt dan blijf je waggelend staan. Er zijn twee manieren om van die kater af te komen, de eerste is als twee vrije spelers aan weerskanten een arm in haken en drie keer springen en roepen : "Hop" "Duvel" "op !" De spelers zijn dan weer vrij. De andere manier om vrij te komen is als een speler die nog vrij is de staart van de duvel (zijn das, van achteren uit zijn broek stekend) eraf trekt. Dat kan maar een keer !

Variaties:

Geef de hopduvel een opblaashamer (zo'n grote !)

DE MANNE VAN DE VUILKAR

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: vuilzak gevuld met papierproppen

Speluitleg:

Er wordt een vuilnisman en een tikker aangeduid. De vuilnisman krijgt een vuilniszak vol met papierproppen en wordt achternagezeten door de tikker. Voordat de vuilnisman getikt wordt, gooit hij de zak naar een andere speler die op zijn beurt vuilnisman wordt en wordt achternagezeten door de tikker

DE WILDE JAGER

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: plastic bal

Speluitleg:

Er worden enkele wilde jagers aangeduid die elk een plasticbal krijgen. Op het fluitsignaal proberen ze de andere spelers aan te gooien met de bal. Wie geraakt is gaat gehurkt neerzitten. Wanneer iemand de bal kan vangen, is iedereen verlost en mag terug meedoen. De speler die de bal had gevangen geeft die gewoon terug aan de jager. Ook wie er aan is blijft van de ballen en gaat ze zeker niet een einde weggooien.

DE ZEE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

Bij dit spel stelt iedereen zich op in twee rijen zodat er een doorgang ontstaat. Iedereen strekt nu de armen zodat er een zee van armen ontstaat. Eén speler loopt nu zo hart hij kan door deze zee van armen. Iedereen zorgt er wel voor dat hij zijn armen net op tijd opheft. Men moet de spelers wel aanmoedigen om zeer snel te lopen.

DIKKE BERTHA

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Vier kegels voor afbakening terrein

Speluitleg:

Bij dit spel heeft men een lang maar niet te breed speelterrein nodig. Men kiest een persoon uit die plaats neemt in het midden van het veld. Vervolgens moet iedereen trachten de overkant te bereiken zonder dat Bertha hem of haar tikt. Wanneer zij toch iemand kan tikken neemt zij haar slachtoffer in de hand en men hervat het spel. Diegene die als laatste overblijft is de winnaar en wordt Dikke Bertha.

Variaties:

Zwoele lieze : De tikker is gewapend met een stick knalrode lippenstift en heeft alvast zijn eigen lippen flink in de schmink gezet. Als hij erin slaagt een overlopende speler een zoen (d.w.z. afdruk) op de wang te geven, krijgt d'e ook rode lippen opgesmeerd en moet meetikken tot iedereen zijn rode zoen heeft gehad. Bertha-stop: wie bij het overlopen getikt wordt, moet niet mee tikken, maar ter plekke blijven staan. Bij de volgende overloop kan deze speler als volgt bevrijd worden: een andere speler neemt hem op zijn rug en loopt ermee naar de overkant. Eenmaal aangekomen kunnen de twee spelers weer apart verder spelen. Lukt de bevrijding niet, dan blijven ze naast elkaar staan en wachten op een andere bevrijding.

DIT DOET ME DENKEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: geen

Speluitleg:

Een speler begint met te zeggen: "Ik denk aan een fiets". Nr. 2 vervolgt: "Een fiets doet me denken aan fietsers". Nr. 3 gaat voort: "Fietsers doen me denken aan uitstappen". Nr. 4: "Uitstappen doet me denken aan spelen" enz. Wie niet voort kan, wordt uitgeschakeld.

DODE MAN DRAGEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: Materiaal om terrein af te bakenen

Speluitleg:

Bij dit spel spelen er twee ploegen tegen elkaar. Het de bedoeling dat alle spelers, buiten twee over een lijn aan de andere kant van het terrein worden gedragen. De ploeg die als eerste alle spelers over de lijn krijgt, wint. Er mag echter slechts één speler tegelijk overgedragen worden. Spelers die werden overgedragen mogen niet meer deelnemen. De Personen die overdragen nemen met twee de andere spelers op aan schouders en voeten.

DOELFRISBEE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: frisbee, terreinlint, 8 doelpalen, gekleurd lint voor de doelen

Speluitleg:

De ploeg wordt in 2 ploegjes verdeeld. Bij bv. 6 spelers zijn er 4 veldspelers en 2 doelverdedigers. Bij de aanvang van het spel staan de spelers op hun eigen speelhelft. Iemand gooit de frisbee vanaf de middenlijn in het spel. Beide partijen trachten nu door goed samenspel de frisbee bij de tegenpartij tussen de linten over de achterlijn te spelen. Na score gaan alle spelers weer aan de eigen speelhelft, waarna de frisbee vanaf de middenlijn door een speler van de tegenpartij weer in het spel wordt gebracht. Wanneer de frisbee buiten het veld komt, wordt hij door een speler van de tegenpartij vanaf de zijlijn weer in het spel gebracht.

Variaties:

Terrein: In het midden van het speelveld wordt er een middenlijn getrokken. Aan beide korte zijden van het veld is een doelvak. Het doel bestaat uit de gehele breedte van het veld en wordt door palen opgedeeld in 3 vakken. Tussen de doelpalen worden 2 linten gespannen. Het onderste lint op ong. 50 cm en het bovenste op ong. 150 cm. De frisbee moet tussen 2 linten over de achterlijn gespeeld worden.

DOLLE HENGST

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Paaltje, touw, voorwerpen voor bij variaties.

Speluitleg:

Klop een paaltje in het midden van het terrein in de grond en maak er een touw aan vast. Bindt een slachtoffer(vrijwilliger) met z'n midden vast aan het andere uiteinde van het touw. Hij is de tikker en moet zoveel mogelijk spelers uitschakelen. De andere spelers moeten proberen zo veel mogelijk heen en weer te lopen tussen de uiteinden van het terrein zonder getikt te worden. Als er iemand getikt is, valt die af of wordt die de hengst.

Variaties:

Je kan de spelers ook voorwerpen laten overbrengen van de ene naar de andere kant.

DOZEN-SLOOP

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: 20 tal grote dozen en materiaal om terrein af te bakenen.

Speluitleg:

De groep wordt in 2 gedeeld en elke ploeg maakt aan zijn kant van het terrein een dozen toren van zes verdiepingen. Elke ploeg moet nu de toren van de andere ploeg proberen om te gooien met een aantal dozen die zich op hun terreingrond bevinden (voor elke ploeg evenveel). Men mag hierbij de grenzen van zijn eigen terrein niet oversteken. Je kan je toren verdedigen door ervoor te springen en de doos af te weren met de vuisten. Wie geraakt wordt, moet gaan liggen totdat iemand van de ploeg een karton van de andere toren afgooit. Voor elke kartonnen doos die er af vliegt bij de tegenpartij, mag er dus een uitgeschakelde persoon van de gooierende partij weer opstaan. De ploeg wiens toren eerst afgebroken is of waarvan iedereen op de grond ligt is verloren.

DRIE IN ÉÉN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 reeksen gekleurde kaartjes; touw om het terrein af te bakenen; voor elke speler een das

Speluitleg:

In een bos zijn driestroken afgebakend. De ploegen proberen zoveel mogelijk kaartjes over te brengen van hun startplaats tot aan de overkant. Ontmoeten ze in strook A iemand van de andere ploeg, dan proberen ze die speler omhoog te tillen. Lukt dit, dan geeft die z'n kaartje af; in strook B spelen ze dassengevecht om het kaartje te bemachtigen; in strook C springen beide spelers op één been en wie de andere kan omverduwen, krijgt het kaartje. De verliezer gaat naar de eigen startplaats om een nieuw kaartje.

DWEILHOCKEY

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 stoelen, 2 borstelstokken, 1 (natte) dweil

Speluitleg:

De twee ploegen staan met een tussenstand van 4m tegenover elkaar. De spelers van elke ploeg staan naast mekaar. Op de middellijn, gelijklopend tussen de 2 ploegen, liggen in het midden een dweil en 2 stokken; uiterst links en recht staat een stoel. (zie figuur) Elke speler heeft een nummer; elk nummer komt in beide ploegen voor. De spelleiding roept een nummer. De spelers met dat nummer rennen rond hun stoel naar het midden, nemen een stok en proberen de dweil naar hun lijn te 'dweilen'. De spelers mogen proberen om elkaar de dweil te ontfutselen.

EILANDJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : per twee
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: 2 lange touwen 4 kortere touwen, voorwerpen (boeken, spelvoorwerp)

Speluitleg:

Per 2 spelers in een eiland. De eilanden staan in cirkelvorm waarbij de spelers telken spertwee achter elkaar staan (met ongeveer een halve meter tussen). De 4 achterste spelers zijn verbonden met een touw; de 4 voorste spelers zijn ook verbonden aan elkaar met een ander touw. Zonder dat de touwen elkaar raken, worden er voorwerpen doorgegeven langs de touwen.

EMMERCROS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 emmers veel ballonnen gevuld met water tandenstokers

Speluitleg:

Van elke ploeg loopt één speler met een emmer rond het vierkant, midden het spelterrein. Ze vertrekken diagonaal tegenover elkaar, en proberen elkaar in te halen. De andere spelers lopen vrij rond en proberen ballonnen die met een beetje water gevuld zijn en die aan de rand van het terrein liggen, in de emmer van de andere ploeg te gooien. Op hetzelfde moment moeten ze proberen te verhinderen dat de andere ploeg ballonnen in eigen emmer gooit, dit door met een tandenstoker de ballonnen van de tegenspeler te doorprikken. Wanneer een van de lopers de andere inhaalt, mag hij al de ballonnen uit zijn emmer in de emmer van de andere loper leggen. Wie heeft na vijf rondjes lopen de minste ballonnen in zijn emmer?

ENGELSE BULDOG

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: Fluit en materiaal om terrein af te bakenen.

Speluitleg:

Op een fluitsignaal o.i.d. rennen de deelnemers naar de overkant. De persoon in het midden probeert ze tegen te houden, en hen met de schouders op de grond te drukken (op z'n rug), ofwel 3 tellen geheel van de grond te houden. Die persoon is dan 'af' en moet meehelpen tegenhouden. De winnaar is degene die overblijft.

ETALAGEPOPPEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Licht

Materiaal: materiaal om terrein af te bakenen.

Speluitleg:

De leden lopen heen en weer tussen twee lijnen. Wie getikt is blijft staan waar hij getikt is, en in de houding waarin hij getikt is. De overig leden lopen door tot aan de tweede lijn. Als ze dan weer lopen in de richting waarin de getikte speler kijkt, mogen ze hem meenemen tot over de lijn. Als ze hem overbrengen is hij bevrijd en mag hij weer meedoen. De speler die ze moeten overbrengen mag echter niet bewegen en moet stokstijf vervoerd worden!

FLESSEN VULLEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Midden

Materiaal: emmers water, flessen

Speluitleg:

Elke speler heeft naast zich een emmer water en op een tiental meter voor hem een lege fles. Om het eerst moeten de spelers de fles die voor hen staan met water vullen. Maar mogen daartoe het water alleen in hun mond overbrengen.

FOUT IS NAT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 1	Intensiteit : Licht

Materiaal: Emmer touwen twee katrollen

Speluitleg:

De emmer wordt door middel van touwen zo van touw voorzien dat als men de emmer alleen aan het ene touw optilt de emmer rechtop hangt, en trekt men alleen aan het andere touw dan hangt de emmer ondersteboven. Met behulp van katrollen wordt het geheel op 3 a 4 meter hoogte gehangen, gevuld met water. De deelnemers moeten in een moeilijk te verlaten vlak staan (3 tafels op de kant tegen elkaar in een driehoek bijvoorbeeld) De deelnemers krijgen opsom vragen (noem 12 dingen die.....) en een bepaalde tijd. Lukt het niet, hangen we de emmer wat schever. Lukt het wel, mag de emmer weer wat rechterop. Als je het haalt blijf je droog.....

GLOEIENDE CIRKEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: krijt

Speluitleg:

De spelers vormen een kring rond een cirkeltje dat op de grond is getekend. De spelers geven elkaar een hand en proberen zo te trekken of te duwen dat één van de medespelers in het cirkeltje terechtkomt. Wie bij het trekken beide handen loslaat of in de cirkel terechtkomt, gaat buiten de kring staan. Als er drie spelers uit het spel zijn, beginnen zij opnieuw rond een nieuw cirkeltje.

Variaties:

In plaats van een cirkeltje staat er een kegel in het midden van de kring. Wie de kegel omstoot, valt uit.

GROEPSRENBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: bal, afbakenlint of kegels

Speluitleg:

Er zijn 2 partijen: een loopploeg en een veldploeg. De eerste speler van de loopploeg werpt de bal in het veld. De gehele ploeg moet vervolgens naar de overzijde lopen zonder dat iemand daarbij geraakt wordt. De veldploeg moet de bal stoppen en daarmee een lopende speler aangooien. De veldpartij mag niet lopen met de bal in de handen. Wanneer een speler van de loopploeg wordt geraakt, wisselen de beide groepen. Lukt dit niet dan scoort de loopploeg 1 punt en mag van op de overzijde het spel hervatten.

HAASJE OVER IN'T VIERKANT

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: krijt om vierkant te tekenen

Speluitleg:

In het midden is een vierkant van 1.5m op 1.5m getekend. In dit vierkant staat 1 persoon. Iedereen moet haasje over doen bij deze persoon, maar mag niet in het vierkant komen. Waar men neerkomt moet men blijven staan. Het wordt steeds moeilijker om dit te blijven doen. Als iemand toch in het vierkant terecht komt wordt hij de persoon in het vierkant en kan het spel opnieuw beginnen. Als iedereen geweest is, is het terug de beurt aan de eerste en zo tot er iemand een fout maakt.

HALLI-HALLO

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Midden

Materiaal: een bal krijt of hoepels of fietsbanden, enz... voor de honken

Speluitleg:

Op het terrein worden een drietal honken aangebracht. Dit zijn plaatsen aangeduid door vb een hoepel of een fietsband...De hele ploeg gaat midden in het terrein in een kring staan. 1 speler staat in het midden van de kring. Hij heeft de bal en bedenkt een getal tussen de 1 en de 100. Nu gooit hij een speler de bal toe, deze werpt de bal terug en noemt een getal. Daarop zegt de speler in het midden "te veel" of "te weinig" en gooit de bal naar een ander. Zo gaat het spel verder tot iemand het getal raadt. Daarop roept de speler in het midden "Halli hallo", lost de bal en rent naar een honk. De speler, die het getal geraden heeft, moet de bal opvangen, de speler uit het midden achterna rennen en proberen hem af te gooien voordat hij het honk heeft bereikt. Raakt hij hem niet, dan wordt hij speler in het midden en moet hij een nieuw getal in het spel brengen.

HANENGEVECHT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : per twee
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Twee spelers zitten gehurkt neer en trachten elkaar uit evenwicht te brengen. De speler die het langst recht blijft, is de winnaar. Twee spelers zetten zich in pomphouding. De spelers trachten nu de steunen van de andere spelers weg te trekken. De spelers moeten de benen bij elkaar houden en mogen niet steunen op de knieën. De speler die het laatst op zijn buik belandt is de winnaar.

HET BALLENKRAAM

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Licht

Materiaal: werpballen en een tiental blikken voor de toren.

Speluitleg:

De spelers mogen om beurten vanachter een lijn met stoffen ballen gooien naar een piramide van blikken dozen. Elke speler mag met drie ballen gooien tot alle blikken omvallen. Indien dit reeds bij de tweede of de eerste bal gebeurde, mag de speler starten met een nieuwe piramide. De speler die het meeste blikken omver wierp is de winnaar.

HINKELBAAN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Licht

Materiaal: krijt

Speluitleg:

Teken een hinkelbaan, bestaande uit 6 vakken achter elkaar. Iedereen speelt op blote voeten. De eerste speler gooit een steentje in het eerste vak. Hij neemt dan de steen op met zijn tenen, hinkelt verder tot vak 6 en terug. Het steentje mag hierbij niet vallen. De speler blijft het steentje met de zelfde voet vasthouden. Indien hij foutloos de hinkelbaan aflegt, mag hij het steentje in vak 2 gooien, enzovoort. Mist de speler, dan is de volgende aan de beurt.

HOEDJE OP

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 grote doeken, 2 hoeden

Speluitleg:

In elke ploeg houden twee spelers het doek verticaal strak gespannen tot een wand, waarachter de andere spelers van de ploeg zich verbergen. Ze spreken af wie een hoed zal opzetten. Daarna, bij een teken, proberen beide ploegen zo vlug mogelijk te achterhalen wie van de andere ploeg de hoed op heeft. De ploegen mogen daarbij vrij over het terrein bewegen. De spelers blijven wel achter het eigen doek.

HOSPITAL GAME

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

Dit is weer een variatie op "overlooptje". Er staan drie tikkers in het midden van het veld. De rest van de mensen moeten overlopen en kunnen onderweg getikt worden door "het virus" dan gaan ze liggen op de grond. Deze mensen kunnen gered worden door vier anderen die gezamenlijk deze persoon optillen en hem in de vrije zone brengen. Ondertussen zijn de mensen van "de ziekenauto" vrij en kunnen ze niet door het virus getikt worden.

IDOOL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: geen

Speluitleg:

Iedereen van de groep heeft iemand in gedachten. De animator geeft het startsignaal. Nu moet je 3 rondjes rond diegene lopen die je in gedachten hebt, en dan moet je deze persoon op de grond leggen. Deze persoon is uit. Nu denk je aan iemand anders en moet je weer hetzelfde doen. Je mag niet veranderen van slachtoffer éénmaal je aan de rondjes bent begonnen totdat deze op de grond ligt.

IEMAND NIEMAND

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: bal

Speluitleg:

Soort trefbal met 1 speelveld. Ieder die de bal heeft mag een ander afgooien. Af = aan de kant. Varianten: Met of zonder afweer, bij vangbal is werper af.

Variaties:

Variant 1: Speler die af is mag er pas weer in als zijn afgooier ook af gaat.

Variant 2: Maximum aantal spelers mag af zijn. Als dat wordt overschreden, mag de eerste weer spelen.

Variant 3: Speler die af is mag weer spelen als diegene die hem afgegooid heeft af is.

Variant 4: Met 2 handen gooien. Variant 5: Met voet de bal schieten. Variant 6: Als af ter plekke zitten, mag weer verder spelen als deze de bal aanraakt.

IN JE HOK BLIJVEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: krijt

Speluitleg:

Terrein opsplitsen in aangrenzende vakken (evenveel als groepen). Om de beurt mogen de groepen door toeval laten bepalen bij welk van de andere groepen men een lid wegtrekt. Men probeert een speler in het eigen vlak te krijgen (binnen tijdstermijn). Dan is volgende groep. Winnaar is diegene die alleen in vak overblijft.

Variaties:

Ruig spel; let op knopen e.d.

INKTVISTIKKERTJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 30	Intensiteit : Midden

Materiaal: geen

Speluitleg:

De inktvis bestaat uit vier tikkers die met elkaar verbonden zijn door middel van de rechterpols-handverbinding. Met de vrije hand (de tentakels) proberen ze te tikken. Wie aangetikt is, gaat bij de spelleiding staan tot er vier aangetikte spelers zijn, die dan samen ook een inktvis vormen. Het spel duurt tot er alleen nog inktvissen in het spel zijn.

INSLUITERTJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: voor elke deelnemer een stevig stukje touw van 50 cm

Speluitleg:

Elke speler heeft een stuk touw van 50 cm. Twee personen binden hun touwtjes aan mekaar. Daarmee trachten ze de overige, overlopende spelers in te sluiten. lukt hen dat dan wordt het touw van de ingesloten speler aan het andere gebonden. De spelers die ingesloten werden, blijven zelf als obstakel staan op de plaats waar ze werden gevangen. Hoe meer personen gevangen worden, hoe langer het touw wordt en hoe moeilijker het wordt om de overzijde te bereiken.

KEGELLOOP

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: 10 kegels

Speluitleg:

2 ploegen staan achter mekaar, elk achter een lijn, ploeg A vooraan, ploeg B achteraan. De lijnen liggen evenwijdig op 10 m van mekaar. Haaks op de A-lijn liggen op een gelijke afstand 10 kegels op de grond. Elke speler heeft een geheim nummer, dat in beide ploegen voorkomt. De speleiding roept een nummer. De speler van A met dat nummer, loopt naar de kegels en probeert er zoveel mogelijk recht te zetten zonder getikt te worden door de B-speler met dat nummer. Als A over de eindstreep komt zonder getikt te worden, telt men het aantal rechtopstaande kegels. Als A door B getikt wordt, worden er geen kegels geteld. Na 5 nummers wisselen de ploegen van plaats.

KEGELSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: ballen, touw, kegels

Speluitleg:

De buitenste kring met de A-spelers moet proberen om in een minimum van tijd al de kegels om te gooien met ballen. Ze mogen hierbij het touw dat de kring afbakt niet overschrijden. De spelers in de kring proberen de ballen af te weren en zo de kegels te beschermen. Als de laatste kegel omvalt wordt de tijd gestopt en draaien de rollen om.

KEGELVOETBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: een 10tal kegels

Speluitleg:

zelfde regels als bij voetbal; alleen wordt er nu niet op een doel gespeeld maar op een aantal kegels; alle kegels om van een ploeg, betekent dat die ploeg verloren is.

Variaties:

kegels ver uit elkaar zetten; drie ploegen voetbal met drie kleuren kegels...

KERSENPIT SPUGEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Licht

Materiaal: vlak buitenterrein, kersen

Speluitleg:

Trek vanaf het spuugpunt evenwijdige lijnen als afstandsmaten. De deelnemers krijgen een kers en moeten deze zo ver mogelijk weg spugen.

KICKBALL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 45 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: lint om terrein af te bakenen, zelfgemaakte ballen

Speluitleg:

Spel uit de indianencultuur. Voordat de wedstrijd begint, oefenen de spelers door met de tenen de bal in de lucht te trappen. Het traject moet lang zijn, wel 1,5 of 2km, met veel slingers en bochten. De start en de finishlijn moeten duidelijk gemarkeerd zijn. De teams staan bij de start enkele meters uit elkaar om hun bal gegroepeerd. Op een teken begint de wedstrijd. Een der spelers schopt de bal met de tenen van de rechtervoet een flink eind de lucht in; de anderen rennen erachter aan; de spelers blijven dicht bij elkaar. Ze moeten een hechte groep vormen. Het is niet de bedoeling dat een speler de bal voor zichzelf houdt, want het team dat het eerst zijn bal plus alle spelers over de eindstreep krijgt, is de winnaar

KLAAR-OVER

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: Afbakeningslint, schmink

Speluitleg:

Op het plein wordt een groot vierkant afgebakend. De kinderen worden verdeeld in twee groepen. De ene groep krijgt een stipje op de neus als herkenningsteken. Elke ploeg gaat achter een zijde staan. In het midden neemt een kind plaats van elke ploeg. Wanneer die roepen "Klaar-over" rennen de kinderen naar de overzijde waar bij de spelers in het midden zoveel mogelijk tegenstanders tikken die dan aan de kant gaan staan. Wie buiten loopt is er ook aan. De twee die overblijven mogen vanger zijn.

KLEURENVRETER

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 11	Intensiteit : Midden

Materiaal: geen

Speluitleg:

De groep wordt verdeeld in twee ploegen die elk aan de kant van het terrein plaatsnemen. In iedere ploeg krijgt de speler een van de kleuren. In het midden staat de kleurenvreter die graag kleuren lust en dan ook een van de kleuren roept. De spelers die zich herkennen lopen over terwijl de kleurenvreter hen probeert te tikken. Welke ploeg houdt er het langst kleuren in de strijd. De spelers die getikt zijn kunnen eventueel helpen door de speler van de tegenpartij op te houden tot de kleurenvreter er is? Mutsendief

KNIKKERLOOP

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 stoelen, 2 doosjes, zes knikkers

Speluitleg:

Op het spelterrein staan stoelen en bakjes met knikkers, en ook de 2 spelploegen, in estafettevorm opgesteld zoals de figuur het aangeeft. De ploegen proberen alle knikkers zo vlug mogelijk uit het eigen bakje in het bakje van de andere ploeg te leggen. Uit elke ploeg start één speler, loopt tot aan de eerste stoel, kruipt er onderdoor, loopt verder, neemt één knikker uit het eigen bakje en legt die in het bakje van de ander ploeg, en kruipt ook onder de volgende stoel door. Wanneer gij terug bij de eigen ploeg komt, neemt hij achteraan plaats en mag de volgende speler starten.

KOM ER IN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: voor elke speler een speelwimpel, krijt.

Speluitleg:

Elke speler draagt een speelwimpel achter op de rug. Vanaf het startsignaal trachten de spelers van beide ploegen in een cirkel te geraken die zich op het speelveld van een andere ploeg bevindt. Daar gekomen, plaatsen ze een kruisje in de cirkel. Als echter op weg naar de cirkel, hen hun wimpel ontnomen wordt, moeten ze terugkern naar hun eigen speelhelft. Na verloop van tijd kijken we na welke ploeg de meeste kruisjes heeft geplaatst.

Variaties:

Het tactische wordt het als de spelers moeten proberen om zo snel mogelijk met de volledige ploeg in de cirkel te geraken.

KOOPVAARDIJSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 90 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: Materiaal voor bouwen van een schip.

Speluitleg:

Dit spel is gebaseerd op die goede oude tijd, toen de wereldzeeën werden bevaren door goudeerlijke Hollandse en Zeeuwse handelaren, naast verschrikkelijke Spaanse, Portugese en Engelse piraten. Het doel was destijds winst, en uiteraard bij dit spel ook. De elementen in het spel zijn: handelen, verbonden sluiten, verraad, piraterij, zeeslag en uithoudingsvermogen. Het spel wordt op een grote vlakte gespeeld. De kinderen worden in groepen van tenminste 4 personen verdeeld; samen vormt een groep een scheepsbemanning. Indien mogelijk krijgt elk schip ook een leider, maar als het om brave kinderen gaat, is dat niet nodig. Elke groep krijgt (of maakt zelf) een schip. Deze kunnen worden gepioneerd worden o.i.d., als ze maar aan de volgende eisen voldoen: - Het schip mag niet te zwaar zijn; de bemanning moet er de hele tijd mee rond sjouwen. De totale lengte is 2 tot 3 meter; afhankelijk van het aantal opvarenden. - Het moet stevig zijn; als het 20 keer op de grond valt moet het nog bruikbaar zijn. - Er moet een 'ruim' aanwezig zijn. Dit kan d.m.v. een doos of een emmer. Hierin bevindt zich de handelswaar en de munitie. - Aan de mast (bijv. van PVC) hangt een vlag of zeil met het scheepsnummer. Daarnaast krijgt elke groep een startkapitaal, in de vorm van los geld. Op het speelveld bevinden zich de volgende zaken: - Een aantal havens. Hier wordt gehandeld in een aantal goederen, zoals specerijen, porselein, opium en onvrijwillige werknemers. Dit allemaal in de vorm van gekleurde blokjes, rolletjes of doosjes, die in dozen bij de haven liggen. Bij elke haven hangt een bord waarop de prijs van deze goederen staat. De prijzen worden gedurende het spel op creatieve manieren veranderd. Als de havens onbemand zijn, moet er toch eerlijk met het geld van de haven omgesprongen worden. De hoeveelheid geld in de haven moet steeds op peil worden gehouden. - Een bank. Dit is de plek waar de schepen hun banksaldo kunnen verhogen om zo voor iedereen erkend 'rijk' te kunnen zijn. De bemanning met het meeste geld op de bank heeft bij afloop gewonnen. - Boeien. Dit zijn een grote hoeveelheid kleine herkenbare 'punten' op de grond (bijv. tentharingen met een wimpeltje er aan). Bij iedere beurt mag een schip één boei verder varen (met het schip lopen dus). Eén boei verder, betekent dat je niet tussen twee (nabij gelegen) boeien door mag varen. De havens en de bank tellen ook als boeien. Naast de handelswaar, kunnen de groepen ook munitie kopen bij de havens (of slechts bij enkele). Dit bestaat uit met water gevulde boterhammen-zakjes (waterbommen). Het spel gaat als volgt. Om de minuut blaast de spelleider op een hoorn, toeter of fluitje. Dit betekent dat er weer een beurt is, en alle schepen één boei verder mogen varen. Op deze manier kan een schip tussen de havens varen en daarbij winst maken. Als een bemanning nu zin heeft, om op een wat agressievere manier winst te gaan maken, kunnen ze altijd een nabij gelegen/varend schip aanvallen. De aanvallers moeten in dat geval het schip op de grond leggen, en allen met hun lichaam direct contact met hun schip houden. Met de waterbommen mogen ze naar het aan te vallen schip gooien. Het verdedigende schip mag vluchten als er een beurt was, en ze varen reeds, of zouden dat nog kunnen doen. Verdedigen gaat op dezelfde manier als aanvallen (contact houden met stilliggend schip). Als het een schip lukt om tijdens één beurt (dus tussen twee signalen), twee maal een bemanningslid van de vijand te raken (zakje tegen lichaam), dan mag deze naar de verliezer varen en al hun geld en goederen inpikken. Als meerdere schepen bij een beurt zich op dezelfde boei bevinden, mag er tussen deze, gedurende die beurt, niet gevochten worden. Natuurlijk kan het spel worden uitgebreid met een echte piratenschap. Deze heeft dan als taak om zoveel mogelijk schepen aan te vallen, en al hun geld om te zetten in munitie.

KOP OF MUNT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: muntstuk

Speluitleg:

Twee groepen gaan in het midden van het terrein met de rug naar elkaar staan. Ertussen is een afstand van enkele meters. De ene groep is de kop-ploeg, de andere de munt-ploeg. Aan beide kanten zijn er vrije plaatsen, maar de vrije plaats van de kop-ploeg ligt aan de kant van de munt-ploeg en omgekeerd. De leider gooit een muntstuk omhoog en roept welke kant boven ligt. Is het kop, dan probeert de kop-ploeg haar vrije plaats te bereiken zonder getikt te worden door de andere ploeg. Wie getikt wordt valt af of moet bij de tegenpartij staan.

KOUSHOCKEY

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Midden

Materiaal: kousen, krantenpapier en een ballon

Speluitleg:

Verdeel de groep in twee ploegen. Stop nylonkousen vol met krantenpapier. Twee doelen aan weerszijden van het lokaal. De ploegen moeten proberen een ballon of een lichte bal in het doel te krijgen. De bal mag enkel met de koussticks aangeraakt worden.

KREUPELEN EN BLINDEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 14	Intensiteit : Licht

Materiaal: blinddoeken, materiaal om terrein af te bakenen.

Speluitleg:

De spelers worden ingedeeld in 2 ploegen, die nog eens elk in 2 ploegen worden verdeeld: kreupelen en blinden. De blinden van beide ploegen gaan naar één kant van het terrein, de kreupelen naar de andere kant. Van de kreupelen worden de benen samengebonden, de blinden worden geblinddoekt. Op een signaal van de leider vertrekt van elke ploeg een kreupele al huppelend naar de blinden. Als een kreupele aankomt, mag een blinde van deze ploeg vertrekken naar de kreupelen, en zo verder. Het ploegje waarvan de kreupelen en blinden het eerst van kant verwisseld zijn, wint.

Variaties:

Nu worden de spelers ingedeeld in paren. De benen van de kreupelen worden niet samengebonden. De kreupelen staan ong. 10 meter van de blinden. Op een teken van de leider lopen de kreupelen naar hun blinde maat, springen in diens rug, en geven hem aanwijzingen. Het is de bedoeling dat de blinde naar de leider loopt, met de kreupele in zijn rug. Wie het eerst de leider bereikt, wint!

KWALLEBALLEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Licht

Materiaal: jutezak gevuld met zand, 2 kuipen met water

Speluitleg:

In het midden van het terrein ligt de kwal, een jutezak die gevuld is met zand en ongeveer twee kilo weegt. Het is de bedoeling om die zak onder te dompelen (gooien, leggen, droppen) in de met water gevulde kuip van de tegenpartij. Lukt dat regelmatig, dan kan het gewicht van de kwal oplopen tot zes kilo doordat de zak water opneemt. De zak kan je verleggen door één speler te laten vertrekken vanuit je kamp met de zak, de tegenpartij mag die speler proberen te tikken. De speler die getikt werd moet de zak op die plaats laten liggen en volgende beurt mag iemand op die plek starten om te lopen. De basiskampen liggen ongeveer 2 meter achter de bassin met water. Elke ploeg loopt om beurten.

LATVOETBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Midden

Materiaal: latten, tennisballen, nood aan terrein met langs beide zijden een muur

Speluitleg:

Voetbal met tennisbal en lat als doel. Er zijn twee spelers die elk een tennisbal hebben. Ze gooien met de bal en proberen de lat om te gooien. Als lat omvalt, wordt de verliezende speler vervangen.

Variaties:

Variante 1: Met 2 ploegen van max 3 spelers.

Variante 2: Met 4 latten in hoeken en 4 spelers.

Variante 3: Met koningslat in midden van speelveld.

LUCIFER STELEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 4	Intensiteit : Midden

Materiaal: lucifers

Speluitleg:

In elke hoek van de kamer worden enkele lucifers gelegd. In elke hoek gaan ook vier spelers staan, ze moeten proberen zoveel mogelijk lucifers hebben na 2 minuten.

MATBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Bal, 2 kommetjes of emmers.

Speluitleg:

Bij matbal is het de bedoeling dat de beide ploegen een bal bezorgen aan een persoon die aan de andere kant van, het plein in het doel staat. De bal mag men enkel achterwaarts doorspelen en men mag maar 4 stappen zetten met de bal in de handen. De persoon die de bal moet opvangen staat op de strafschopstip en vangt de bal op met een kommetje of een emmer. Deze persoon mag zich echter niet verplaatsen en moet met zijn beide voeten op de grond blijven staan.

MIJNENVELD

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: materiaal om terrein af te bakenen en blinddoeken.

Speluitleg:

De geblinddoekte speler van de eigen ploeg moet je aan de andere zijde van het vierkant krijgen zonder dat deze op een mijn loopt. Op het startsein vertrekt elke geblinddoekte speler vanaf de andere zijde en probeert bij de stoel op het eigen terrein te geraken. Zijn ploegmakers mogen hem gidsen, maar ze moeten achter hun lijn blijven. Wanneer hij echter één van de tegenspelers aanstoot, moet hij van vooraf aan beginnen. Een leider voert hem dan weer naar de kant en laat hem opnieuw vertrekken.

MIJNONTGINNING

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Strand
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: Munten, werktuigen, zeefjes, 2 hopen zand.

Speluitleg:

Verdeel de groep in twee ploegen. De ploegen zitten minimum 5 meter uit elkaar. Elke ploeg krijgt een zandhoop voorgeschoteld. Daarin tien muntstukken en drie werktuigjes verborgen. Doel van het spel is zo vlug mogelijk alle muntstukken te vinden. Er mag enkel gegraven worden met de rechter wijsvinger. Wanneer men een hulpmiddel vindt, mag men hiermee graven. Eén persoon krijgt een zeefje ter beschikking. Hierin komt alle afgegraven grond terecht. De "zeefeigenaar" gaat dat zand af en toe "dumpen" op de zandhoop van de tegenpartij. Vechten is verboden. Als je ziet dat het spel uit de hand zal lopen (vliegende schoppen en messen, vorken in neusgaten, ... zijn duidelijke symptomen), is het misschien beter af te breken en het aantal munten te tellen.

NEW GAMES

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Parachute

Speluitleg:

- windkracht: De spelers staan om de parachute en hebben deze met beide handen vast. Ze maken wind door hun armen op en neer te bewegen. Geef de sterkte van de wind duidelijk aan. : bv. van een zuchtje, een stevige bries,...tot een orkaan.
- Onder de wolk: De parachute wordt door de armen van laag naar hoog te bewegen tot een koepel gebold. De spelers worden genummerd: 1,2,3,...Op teken lopen de nummers 1 of 2, enz. onder de parachute door. Pas op voor botsingen.
- Iglo: De spelers brengen de parachute eerst omhoog en houden hem vast. Vervolgens maken alle spelers enkele stappen naar het midden en trekken de parachute over het hoofd achter de rug. Daarna gaat iedereen op de rand van de parachute zitten.
- Een vluchtig contact: De spelers hebben de parachute laag bij de grond vast en brengen hem krachtig omhoog. Op het hoogste punt laat iedereen op een teken de parachute los. Heel snel lopen de spelers naar het midden onder de parachute , tikken iemand aan en lopen terug om de parachute , nog net voor hij op de grond valt, op te vangen.
- Hollen: De parachute wordt door de groep hoog in de lucht gebracht en gehouden. Elke derde speler laat de parachute, loopt snel om de groep heen en pakt de parachute weer vast. Hierna volgt nog een nieuwe opzwaai en dan lopen de volgende een rondje.

OESTERSCHELPEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: luciferdoos of kubus met rode en gele zijden

Speluitleg:

De spelers zijn in twee groepen verdeeld nl. de rode en de gele. Ze staan in twee rijen tegenover elkaar met een kleine tussenruimte. De spelleider gooit nu in het midden een luciferdoos of kubus met gele en rode zijden. Komt de gele zijde naar boven dan moeten de gele zo snel mogelijk achter de streep vluchten en mag de rode ploeg zoveel mogelijk gele proberen tikken. Bij rood is het net andersom. Iedereen kan blijven meespelen en na verloop van tijd vergelijken we het aantal getikten in elke groep.

OOGKLEP VOETBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: 1 voetbal, 4 pionnen, plastic bekertjes of pingpongballetjes

Speluitleg:

Voorzie voldoende draadjes om de brilletjes vast te hechten aan de oren. Bij dit spel zijn er twee gelijke teams nodig. Alle spelers zetten een bril op van bekertjes waar de onderkant uitgeknipt is. Door deze brillen hebben de spelers beperkt zicht waardoor het voetballen een stuk moeilijker wordt. De spelregels zijn verder gelijk aan die van gewoon voetbal.

OPROER

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: Slaghout, stoel, tennisballen

Speluitleg:

In het midden op een stoel staat de koning met het slaghout. Rond hem staan de oproerlingen die hem met tennisballen proberen te raken. Degene die daarin slaagt wordt koning.

PAINT-BALL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 90 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: Elke speler een oude T-shirt (verf kan er wel uitgewassen worden maar alcoholstiften niet altijd) 1 plastic spuitje per speler (of waterpistooltje) vingerverf, 1 kleur voor elk kamp (bv 4) om emmers waterverf te maken vlaggen, 1 kleur voor elk kamp alcoholstiften om schotwonden te merken afbakelint of kegels voor de ziekenboeg

Speluitleg:

De groep wordt in (bv) 4 ploegen gedeeld. Elke speler wordt gemerkt met vingerverf op de wang. Elk team moet een kamp maken en de vlag zo goed mogelijk verstoppen. Let wel, de vlag moet vanop 5 meter zichtbaar zijn en mag niet begraven of verstopt. Elke ploeg krijgt 1 emmer met waterverf die in het kamp bewaard moet. Het is nu de bedoeling de vlag van andere teams te veroveren. Ondertussen zal je op andere spelers moeten schieten. Een geraakte speler moet naar de ziekenboeg. Daar wordt zijn schoot aangeduid met een stift en hij moet 3 minuten wachten tot de dokter hem genezen verklaart. Als een team de vlag van een andere ploeg kan veroveren moet het veroverde team zich bij de overwinnaars voegen. Ze krijgen de kleur van de overwinnaars op hun gezicht bijgetekend. Het team dat de meeste vlaggen kan veroveren wint het spel.

PARTNERVOETBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: bal en dassen

Speluitleg:

Bij dit spel spelen we gewoon voetbal met twee ploegen. De spelers worden echter per twee aan de voeten vastgebonden zodat het verloop van het spel bemoeilijkt zal worden en er goede afspraken tussen de twee spelers onderlings zullen moeten gemaakt worden.

PENDELWEDSTRIJD

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: banden, zakdoeken

Speluitleg:

De leiding bakent een vierkant af van +/- 5 m. Op elk hoekpunt ligt een band. In deze banden nemen vier spelers plaats elk met een zakdoek. Op het startsignaal rennen ze met hun zakdoek naar de volgende band en leggen hun zakdoek neer, keren dan zo vlug mogelijk terug naar hun vertrekpunt waar reeds een andere zakdoek ligt. Ze herhalen dit tot een speler terugkeert en geen zakdoek meer vindt in zijn band.

PETBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 1 pet of doos per speler, 1 kleine bal, steentjes

Speluitleg:

De petten per spelers liggen bij elkaar in een kring (3 m straal). De spelers staan op de rand. Eén gooit een tennisbal in een pet (niet in zijn eigen pet). Mist hij, dan krijgt hij een steentje in zijn pet. Lukt hij, dan lopen allen weg behalve de eigenaar van de pet waar de bal in is, die de bal opraapt en roept <>. Allen staan stil en de speler met de bal tracht, zonder de kring te verlaten, iemand aan te raken. Mist hij, dan krijgt hij een steentje in zijn pet. Wordt iemand aangeraakt, dan moet deze de bal in de pet werpen. Die op het einde de minste steentjes heeft, wint.

PLAKKERTJES PLAKKEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal:

Speluitleg:

Geef elk lid een 10-tal zelfklevertjes, die ze op hun eigen kleding kleven. Op een signaal van de leiding doe je het licht uit en begint iedereen zelfklevertjes te stelen bij de anderen en die op hun eigen kleding te kleven. Je mag maar een klevertje tegelijkertijd nemen. Wie heeft na verloop van tijd de meeste klevertjes?

POTS RUGBY

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Hoed of pet

Speluitleg:

Doel : de hoed op de doellijn van de tegenpartij leggen (niet werpen) De hoed of pet wordt opgegooid door de spelleider. Diegene die hem opvangt zet de pet op het hoofd en loopt weg. Hij mag hem niet vasthouden. De tegenspelers trachten de pet te ontnemen. De speler mag de hoed ook doorgeven aan een medespeler.

REGENBOOGKOERS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: gekleurde voorwerpen

Speluitleg:

Men vormt verschillende groepjes. Ieder groepje ontvangt nu de naam van een kleur: 1. rood, 2. groen, 3. geel, enz. De spelleider roept nu b.v. gras. Al de spelers van groen lopen nu naar de andere kant van het terrein, waar de laatst aankomende uitgeschakeld wordt. Men speelt door, tot er slechts één speler van iedere groep overblijft. Het vendel, waarvan dan de meeste spelers overblijven, wint. De leider maakt vooraf een lijst, waarop verschillende voorwerpen van een bepaalde kleur voorkomen.

Variaties:

In plaats van te roepen laat de leider een voorwerp zien van een bepaalde kleur.

ROLBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Bal

Speluitleg:

Bij dit spel spelen beide ploegen op een terrein met de afmetingen van een basketbalveld. Er zijn twee doellijnen en de spelers mogen nu trachten de bal over de lijn van de tegenspelers te slaan. De spelers mogen enkele de bal aan raken met gestrekte hand en moeten zorgen dat de bal op de grond blijft. De ploeg die het meeste ballen over de lijn van de tegenstanders krijgt is gewonnen.

SCHOTS BALSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: bal

Speluitleg:

Het spelterrein wordt niet door grenslijnen omgeven. Wel is er de gooiplaats, waar ploeg A op een rij opgesteld staat. 5 meter daar tegenover ligt de tiplijn, 10 meter lang, en aan de uiteinden afgebakend met een paaltje. Ploeg B staat verspreid achter deze tiplijn. Een speler van ploeg A gooit de bal over de tiplijn, in het speelveld, waarna deze speler zoveel mogelijk rondjes maakt rond de eigen rij, zonder de spelers aan te raken. Ploeg B probeert de weggegooide bal te stoppen en vanaf die plaats de bal aan elkaar door te geven, waarbij ze in één rij gaan staan. De eerste speler geeft de bal over het hoofd door aan de volgende speler, deze geeft de bal tussen de gespreide benen door, enzovoort. De laatste speler van ploeg B legt de bal over de tiplijn. Op dat moment stop de lopende A-speler. Elke ronde die deze speler liep, levert hem een punt op voor zijn ploeg. Als alle spelers van ploeg A gelopen hebben, wisselen de ploegen van taak.

SLAGBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 14	Intensiteit : Licht

Materiaal: bal, verschillende honken, materiaal om terrein af te bakenen, tennisraket om bal te slaan.

Speluitleg:

Slagbal. 2 groepen. Veldgroep en slaggroep. Een speler van de slaggroep slaat de bal in het veld. De veldploeg gooit de bal zo snel mogelijk terug naar slagplaats: ondertussen loopt slagspeler zoveel mogelijk honken af. Variant 1: (Beginners) Met 1 honk, mag vaker op en neer. Variant 2: Spelers kunnen afgebrand, maar ook onderweg met bal afgetikt worden. Variant 3: Speler moet homerun maken. Ondertussen bal resp. langs alle honken overgooien. Als speler eerder aankomt dan een punt.

Varianten:

zie Doorgeefslagbal en Cricket.

SPELEN MET OUDE LAKENS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: oude lakens, een licht bal, een wattenpropje, netbalnet

Speluitleg:

- Pluisje blazen: Zes spelen hebben het laken met de handen op schouderhoogte vast. In het midden van het laken ligt een wattepropje. Op teken laten ze het laken zakken en daardoor komt het pluisje los van het laken. Dan kan er geblazen worden. De spelers zorgen ervoor dat het pluisje niet in hun richting komt en proberen het bij de andere speler van het laken te blazen.
- De bal spelen: De spelers hebben een groot laken op borsthoogte vast. In het midden van het laken ligt een niet zware bal. Door het laken op en neer te bewegen komt de bal los. De spelers proberen de bal zo hoog mogelijk te spelen.
- Blinde bal: De spelers houden een groot laken vast. 1 speler staat apart en wordt geblinddoekt. Hij moet de bal in een boog omhoog gooien. De lakenhouders moeten proberen de bal in hun laken op te vangen. De lakenhouders moeten zich zo stil mogelijk over het terrein bewegen, zodat de gooier niet weet waar ze zich ergens bevinden. Als de worp niet opgevangen is, mag de blindeman nog een keer gooien.
- Netbal met lakens: Vier spelers houden elk een tip van het laken vast. Daarin proberen ze de bal op te vangen, die over het net gegooid wordt. Ze moeten minstens 1 keer de bal doorspelen aan een ander lakenviertal van hun ploeg, vooraleer ze de bal terug over het net mogen sturen. Om de bal over het net te krijgen, moeten ze het laken snel van laag naar hoog opspannen, zodat hij hoog genoeg vliegt.

SPIONAGESPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : Individueel / per twee
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: gekleurde mutsen of sjaaltjes

Speluitleg:

Iedereen verspreidt zich in de wijk en zet een bepaalde kleur van muts op zijn hoofd. Niemand weet van de anderen welke kleur muts ze ophebben. Gedurende een half uur moet je trachten te achterhalen wie welke kleur muts op heeft. Individueel ga je op zoek naar anderen, maar je zorgt ervoor dat je zelf niet zichtbaar bent. Als je iedereen hebt ontdekt en de oplossing kent, begeef je je zonder muts naar de beginplaats. De anderen hebben dan geen kans meer jouw kleur te ontdekken.

STERKE ARMEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: krijt om cirkel af te bakenen

Speluitleg:

Bij dit spel staan de twee spelers in een klein cirkel. De spelers nemen elkaar vast bij de voorarm en trachten zo hun tegenspeler uit de cirkel te duwen. De speler die het eerst een voet buiten de cirkel zet is de verliezer.

STRIJD OM DE VOD

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: voorwerp

Speluitleg:

Verdeel de leden in twee ploegen en zet ze elk aan een kant van het lokaal. In het midden ligt een voorwerp; ledere speler krijgt per ploeg een nummer. De spelleider roept een van deze nummers en de leden met die nummer van elk ploegje lopen naar het voorwerp. Ze proberen het te pakken en naar hun kamp te brengen en zo een punt te verdienen. Maar, zodra ze het aangeraakt hebben, kunnen ze door de andere getikt worden. Als de tegenstrever hen tikt, gaat het punt naar zijn ploeg.

TELEFOONBOEKSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: veel telefoonboeken; baltelefoonboek zonder kaft

Speluitleg:

Een speler staat op een stapel telefoonboeken. De spelers van zijn ploeg staan in kringvorm rond hem. De spelers van de andere ploeg proberen met een bal de speler van de stapel telefoonboeken te gooien. De spelers houden zich aan de gewone spelregels van tienbal, maar gooien met een telefoonboek ipv met een bal.

TELEFOONLIJN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: minimum 500 m touw, wol,

Speluitleg:

Ga op zoek naar een avontuurlijke omgeving. Door allerlei 'uitdagende' en heel creatieve opdrachten (b.v. 50 m telefoonlijn in de boomkruinen, 35 m onder de grond,...) moet een ononderbroken aansluiting verzekerd worden. Een regelrechte Belgacom-concurrent is alweer opgestaan.

TIENBAL MET BOTSBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: botsbal

Speluitleg:

De groep verdelen in twee ploegen. Een botsbal wordt doorgegooid naar personen van eenzelfde ploeg. Wie de botsbal tien maal achter elkaar, zonder fouten (zonder botsen) naar elkaar kan gooien is winnaar.

TIKKER JE CIRKEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: krijt

Speluitleg:

Teken met het krijt een aantal cirkels, enkele minder dan er spelers zijn. Iemand is tikker. Hij kan iedereen tikken die niet in een cirkel staat. Wie niet in een cirkel staat, kan er een opeisen door gewoonweg iemand uit zijn cirkel te duwen. Let op: je mag nooit met 2 in een cirkel staan en je mag niet terug naar de cirkel waar je net uitgeduwd bent (als de persoon die je er uit duwde er nog in staat).

TIKKERTJE ATOOM

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

Je moet proberen om de andere spelers te omsluiten met een ploegje van drie, vier of vijf personen. Er starten twee ploegjes van drie personen. Zij proberen de andere spelers te omsluiten. Als dit gelukt is, wordt de gevangen speler lid van het groepje. Een groepje splitst vanaf zes personen. Groepjes die elkaar tegenkomen, mogen leden uitwisselen zodat er sneller gesplitst kan worden.

TUSSEN TWEE VUREN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Licht

Materiaal: Materiaal om vakken af te bakken en een bal,

Speluitleg:

Bij dit spel heeft men een spelveld nodig dat bestaat uit twee grote vakken in het midden en twee vakken achter de grote vakken. Er worden twee ploegen gevormd. De twee ploegen krijgen elk één van de twee vakken in het midden. De ploegen kiezen ook een koning die nu plaats neemt in het vak dat het vers van zijn ploeg is verwijderd. Alle spelers kunnen getikt worden door de andere ploeg indien ze aan de benen werden geraakt met de bal. Deze spelers moeten dan bij hun koning laats nemen en nemen verder deel aan het spel vanuit het vak van de koning. Als er slechts twee spelers in het middelste compartiment van een ploeg overblijven, mag de koning versterking bieden. De koning heeft drie levens en mag dus drie keer worden geraakt voor dat ook hij uitvalt. De ploeg die als laatste spelers over houdt is de winnaar. Men kan ook afspreken dat men spelers kan vrij werpen. Indien er dan een tegenstander geraakt wordt, mag er een speler uit het vak van de koning terugkeren en mag de getikte speler het spel gewoon hervatten.

TWEE IS GENOEG, DRIE IS TEVEEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

De spelers staan in een cirkel. Achter iedere speler staat een tweede speler. Nu zijn er een tikker en een loper. Ze lopen rond de cirkel. De tikker kan voor het rijtje van twee spelers gaan staan en dan moet de middelste verder lopen. De tikker kan achter zo een rijtje gaan staan en de middelste zal dan verder tikken. Men kan inlassen dat de lopers de rollen omkeren wanneer men 1 maal fluit.

UIT DE WEG

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: krijgt waarmee een reuze-draak op de grond getekend wordt

Speluitleg:

Alle spelers staan in de kop van de draak. Ze proberen elkaar in het lijf van de draak te duwen. Wie in het lijf terecht komt, mag spelers uit de kop trekken. Wanneer meerdere spelers in het eerste deel van het lijf zitten proberen ze elkaar steeds maar verder naar de staart van de draak te duwen. Wie blijft het langst in de kop; wie zit eerst in de staart?

VARKENSBAK

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Midden

Materiaal: (trek)touw is lang genoeg

Speluitleg:

Er zijn 2 ploegen met in het midden een lang touw - de 2 ploegen staan tegenover elkaar. Iemand geeft het startsein. De beide ploegen proberen over het touw te graven. De ploeg die het eerst VOLLEDIG over het touw is, heeft gewonnen ! Natuurlijk moeten beide ploegen zorgen dat de tegenstander niet op hun deel komt !!

VLIEGENDE BOM

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: bal (1)

Speluitleg:

Iedereen staat in een kring, één kind zit in het midden met gesloten ogen en telt in stilte tot 20. Als hij aan 10 zit, heft hij zijn linkerhand tot op schouderhoogte, als hij aan 15 zit, heft hij ook zijn rechterhand op en op 20 klapt hij in de handen. Ondertussen hebben de kinderen in de kring een bal doorgegeven. Diegene die de bal vastheeft op het moment dat de persoon in het midden in de handen klapt, valt uit en gaat op de buik liggen. Zo wordt het spel verder gespeeld, maar vanaf nu moet je eerst over de neerliggende persoon springen vooraleer je de bal aan de persoon naast je kan doorgeven. (Er wordt dan doorgeschoven) Dit spel wordt echt lollijg als er drie personen naast elkaar neerliggen waar de persoon met de bal dan telkens moet overspringen.

WIPPLANK

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: materiaal om wipplank te maken spons water voor variaties: maatbekers, ballonnen

Speluitleg:

De spelers worden verdeeld in twee ploegen. Elk team heeft een wipplank voor zich met een spons (nat natuurlijk) erop. Op het startsein lopen de eerste van elke groep naar de plank, waar de spelleider de spons tracht in de lucht te trappen. De speler tracht de spons te vangen, als dit lukt heeft hij een punt voor zijn ploeg.

Variaties:

Mogelijke variaties zijn een beker met water vullen en het resterende water in een maatbeker laten doen. Ook mogelijk is dat de spelleider ballonnen gevuld met water naar de speler werpt, kan hij hem ongeschonden teruggooien een punt.

ZEEHOND

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: stokken, kuipen met water, enz.

Speluitleg:

Aan het eind van de baan een kuip met water voor elke speler; daarin enkele ronde stokken van 20 cm lengte. De spelers vertrekken en trachten, enkel door de mond, de stukken hout uit de kuip te halen en leggen ze aan het einde van de baan op hun vertrekplaats, lopen terug naar de kuip om de volgende stok, enz. Om ter eerst.

Variaties:

1. Mousseballen gebruiken
2. Aardappelen op de bodem
3. Ajuinbijten (met ajuinen natúúrlijk)

ZEILNETBAL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: *2 doeken (moeten groot genoeg zijn), *kleinere (hand)doeken *bal *net of touw

Speluitleg:

Een speler van de ploeg die begint, slaat de bal op. Daarna wordt de bal alleen nog opgevangen en doorgegooid met de doek die door alle spelers van de ploeg vastgehouden wordt. Verder gelden dezelfde regels als bij netbal.

Variaties:

per twee of drie een doek en zo drie passen geven naar elkaar en dan pas overgooien.

ZELFMOORDKEGEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : per drie
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 9	Intensiteit : Midden

Materiaal: kegels : 1 per speler bal : min 1

Speluitleg:

Dit spel is een variatie op kegelvoetbal, maar dan met meerdere ploegjes van drie. Bij kegelvoetbal heeft elke ploeg in plaats van een goal een aantal kegels staan, en moet de andere ploeg die omver stampen met de bal om punten te scoren. Bij dit spel staan de kegels echter verspreid op het terrein (dus niet in ploegen bijeen), en het is gewoon de bedoeling om zo snel mogelijk de kegels van je eigen ploeg omver te sjotten. De eerste ploeg die al z'n kegels omver heeft, is gewonnen, maar het spel gaat dan gewoon door, maar de ploeg(en) wiens kegels omver liggen mogen nu het spel "saboteren" door de bal weg te sjotten en het de anderen zo moeilijk mogelijk te maken!

ZIP-ZAP-BOING

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Midden

Materiaal: bal

Speluitleg:

Leg alsjeblieft elke stap apart uit en oefen het dan. Er is een energiebal die wordt overgegooid. Stap I. Je mag eerst de bal alleen naar je burens doorgooien onder het roepen van ZIP-naam. Doe het een beetje zippig, een mooie gooiestijl. Stap II. Dan mag je de bal naar ieder ander dan je buur gooien onder het roepen van ZAP-naam (ZIPpen mag nog steeds). Stap III. Vertel je dat ze kunnen weigeren de bal aan te nemen door hem Boing! tegen hun buik te laten stuiteren. Stap IV. ZOP-Sophie tenslotte betekent dat je met Sophie gearmd een rondedansje maakt in het midden en van plaats wisselt. Sophie heeft dan de bal.

ZITKAMP

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Midden

Materiaal: twee stokken

Speluitleg:

Beide spelers hurken neer met een stok in de knieholte. De armen worden onder de stok gestoken, met de handen voor de knieën gevouwen. Op die manier trachten de spelers elkaar om het eerst omver te stoten.

ZITTEND HANDBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: bal, borstels, voor elke speler een stoel

Speluitleg:

De doelwachters zitten achter het doel, en zij hebben een borstel waarmee zij de bal uit hun doel trachten te houden. Alle spelers moeten op de hun aangeduide plaats blijven zitten, en de bal doorgooien met de bedoeling een doel te maken. Het spel naast een muur spelen, geeft mogelijkheden om via het kaatsen op de muur de bal door te spelen.

ZITVOETBAL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: *bal *iets om 2 doelen mee aan te duiden

Speluitleg:

Spel voor een egale, niet splinterende vloer (binnen) of een willekeurig buitenterrein. Regels van gewoon voetbal (behalve buitenspel, e.d.) maar de spelers mogen zich alleen zittend verplaatsen. Dat houdt in dat de spelers op hun zitvlak over de grond schuiven, of er hooguit een paar centimeter boven hangen, om erge slijtage te voorkomen. Doelen tussen twee objecten. Rest ongeveer gelijk aan voetbal. Spreek van te voren duidelijk af wat wel en wat niet mag. Kijk binnen uit met lampen en ramen, of speel met een schuimrubber bal.

ZWERKBAL SPELEN IN DE GYMZAAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: stokken voor de spelers drie soorten ballen tennisballen stuiterballen ringen

Speluitleg:

Verdeel de groep in vier groepen. Twee afdelingen spelen tegen elkaar. Geef de spelers een stok, dit is hun bezemsteel. De bezemsteel moeten ze tussen hun benen houden. Dan heb je drie soorten ballen nodig: een softbal ter grootte van een volleybal, dat is de slurk. Neem een bal die zo zacht is dat kinderen deze met één hand kunnen vangen. Verder heb je twee tennisballen nodig, dit zijn de beukers, en een stuiterbal ter grootte van een pingpongbal. Deze laatste is de gouden snaai. Zet twee korfbalpalen aan weerszijden van het veld of hang de ringen uit als doel. Bepaal de grootte van je veld aan de hand van het aantal kinderen dat meespeelt. Ik had twee groepen van zes kinderen, dus heb gekozen voor een half veld. Het team bepaalt in onderling overleg wie de zoeker is, wie de drijvers zijn en wie de jagers zijn. (wachters heb ik niet gebruikt). De zoeker is de enige die de gouden snaai mag vangen. De jagers en de zoeker moeten proberen om de slurk in het doel te krijgen. Een doelpunt levert 10 punten op. De drijvers proberen de jagers die willen scoren af te tikken met de tennisbal. Als een jager is getikt mag hij geen doelpoging meer wagen, maar moet de bal afspelen. Jagers en drijvers mogen niet lopen met de bal. Door overspelen moeten ze dus proberen te scoren en te tikken. Nadat een van de teams heeft gescoord stuitert de leerkracht de snaai in het veld. Dit hoeft niet vlak na het scoren te gebeuren, als er wat tijd tussen zit gaat het spel door en zijn de leerlingen niet zo gefixeerd op de snaai. Als de snaai in het veld is mag alleen de zoeker van de partij die het doelpunt heeft gemaakt de snaai pakken. De andere spelers mogen met hun bezemsteel proberen de snaai uit het veld te slaan. Pas als de zoeker de snaai heeft gepakt krijgt zijn partij 150 punten extra!

ZWOELE LIEZE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Licht

Materiaal: een (oude) lippenstift

Speluitleg:

De spelers staan aan de rand van het terrein, de tikker in het midden. De tikker is gewapend met een knalrode lippenstift, en heeft alvast zijn eigen lippen flink in de 'verf' gezet. Als hij erin slaagt een overlopende speler een zoen (d.w.z. een afdruk) op de wang te geven, dan krijgt die ook rade lippen opgesmeerd en moet mee tikken. Het spel eindigt als iedereen een rode zoen heeft gehad. om de eerste zoen te vergemakkelijken kan je ook beginnen met twee of meer tikkers, aangepast aan het aantal spelers.

PLEINSPLEN VOOR 12 JARIGEN

AARDAPPEL VORK RACE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: aardappels, vorken

Speluitleg:

De groep wordt in twee verdeeld. Iedereen start achter dezelfde lijn. De eerste loopt een eindje naar de finish en probeert met zijn vork de aardappel op te vangen die de ander naar hem toegooit. Is de aardappel gevangen, dan mag de gooier een stuk verder lopen en de vanger gooit vervolgens de aardappel naar hem. Indien de aardappel niet gevangen wordt, gaan beide personen weer naar de beginstreep terug en beginnen opnieuw met gooien. Welk groepje kan de eindstreep halen met de minste worpen?

ALLES OP WIELTJES

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: fiets of iets op wieltjes

Speluitleg:

- slalomfietsen, hindernisfietsen in de vorm van estafette. Als je met je voet aan de grond komt, krijg je een strafpunt.
- Fiets-waterspeltje: Fiets naar de fles die moet gevuld worden met een potje water op je hoofd.
- Ballonprikken: met in de ene hand een borstelsteel waarop een satéstokje is vastgemaakt, net zoals de steekspelen in de Middeleeuwen.- Traagfietsen: zonder met je voeten aan de grond te komen, zolang mogelijk op de fiets blijven over een afstand van 5 meter.
- Fietspolo: Per ploeg een vijftal spelers. De plaats van het doel moet duidelijk aangegeven worden door twee palen op ongeveer 3m afstand van elkaar. Je slaat de bal rustig met je voorwiel in de richting van het doel van de tegenpartij of je speelt hem door naar iemand van je ploeg. De bal mag niet met de hand aangeraakt worden.

BALLON SCHEREN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : per twee
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 4	Intensiteit : Licht

Materiaal: 4 scheermesjes, scheerschuim, veel ballonnen (afhankelijk van het aantal deelnemers)

Speluitleg:

Maak groepjes van twee en blaas een ballon op. Besmeer deze ballon met scheerschuim en probeer hem met z'n tweeën te scheren. De ene persoon houdt de ballon vast en de andere gaat hem scheren. Welk groepje heeft zijn ballon het eerst geschoren zonder dat deze geknapt is?

BLOKJESKOERS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 3
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Midden

Materiaal: 4 emmers, touw, 1 blokje per deelnemer

Speluitleg:

De spelers staan per ploegje apart in een kring en al deze kringen staan op gelijke afstanden opgesteld in één grote kring. Elke ploeg krijgt een ander ploegje aangewezen die ze moet achtervolgen, bv. ploeg 2 achtervolgt ploeg 1, ploeg 3 achtervolgt ploeg 2, enz. Voor elke speler ligt een blokje hout. In de vier hoeken van het terrein staat een emmer. Per ploeg krijgt elke speler een nummer. De spelleiding zegt een nummer. De spelers met dat nummer nemen hun blokje en proberen dat in een emmer (naar keuze) te gooien vanaf een bepaalde afstand (een cirkel rond de emmer). Elke speler moet dat doen vooraleer hij getikt wordt door een speler van de ploeg die hem moet achtervolgen. Lukt hij hierin, dan krijgt hij twee punten voor zijn ploeg. Wordt hij getikt, dan gaat hij zonder punten terug op zijn plaats staan. Wanneer de punten zijn toegekend, neemt elke speler z'n blokje terug mee en legt het terug voor zich.

CENTERBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: bal en twee kregen

Speluitleg:

In het midden van het speelveld wordt een cirkel getrokken van ongeveer 6 m diameter en een strafworplijn op 2 m van de cirkel. In de cirkel staat een doel van ongeveer 3 m breed. Zowel ploeg A als ploeg B heeft een doelverdediger in de cirkel in het doel staan. Ploeg A probeert door middel van samenspel een doelpunt te maken in het doel van ploeg B en omgekeerd doet ploeg B dat bij ploeg A. De aanvallende ploeg krijgt pas het recht om te doelen, wanneer de bal achter de achterlijn van de tegenpartij is gedrukt. Als dat gebeurt is, probeert de aanvallende ploeg bliksemsnel, via samenspel te doelen bij de tegenpartij in de cirkel. Het recht van de aanval gaat verloren, zodra de tegenpartij de bal in handen krijgt, of de bal op eigen speelhelft komt. Enkele afspraken: Men mag niet meer dan 3 passen lopen met de bal in de handen. De bal niet met de voeten spelen. De doelverdediger mag de bal niet over de middellijn werpen. Terugwerpen naar de eigen doelverdediger is niet toegestaan. De veldspelers mogen niet in de cirkel komen. De doelverdediger moet binnen de cirkel blijven.

CHAMPAGNEKURKEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Licht

Materiaal: oude fietspomp, kurken, schietdoelen en een zeil

Speluitleg:

Zaag de bovenkant van een standaardfietspomp af. Steek hier een kurk in en vuur ze af. Plaats een aantal doelen voor een opgehangen zeil (makkelijke en moeilijke) om misgeschoten kurken af te remmen. Kies kurken die nauw in de fietspomp passen.

Variaties:

Voor de knutselaar: bewegende doelen.

FIETSENROOF

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 35 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: Zeer oude fietsen, met zo min mogelijk kwetsbare onderdelen, Gereedschap en Levens

Speluitleg:

De groep wordt in twee partijen verdeeld. Elke groep krijgt van te voren een door de leiding gedemonteerde fiets, met elk even veel onderdelen. Het is de bedoeling dat de partijen bij elkaar de fietsonderdelen gaan roven en deze naar een afgesproken plek brengen. Deze plek is voor beide partijen gelijk. Wanneer nu alle onderdelen van de fiets op de plek aanwezig zijn kan de fiets in elkaar worden gezet. De partij die het eerste de gedemonteerde fiets gemonteerd heeft is winnaar. Opmerkingen: Zorg ervoor dat de onderdelen van de fiets vrij stevig zijn, zodat deze niet na afloop behoeven weggegooid te worden (denk aan spatborden e.d.). Dit voorkomt tevens dat de fietsen moeilijk in elkaar te zetten zijn. Spelregels: Om een massale vechtpartij eventueel te voorkomen, kan aan de spelers een leven worden gegeven, bijv. een wollen draadje om de arm. Voor de rest zijn de spelregels als volgt: Zodra er een fietsonderdeel bij de tegenpartij geroofd is (uit een kraal) mag het onderdeel nog steeds worden teruggepakkt, totdat het onderdeel op de afgesproken plaats komt waar de fiets gemonteerd wordt. Daar mogen geen onderdelen meer worden geroofd. Beide partijen weten vooraf ongeveer waar elkaars kralen zich bevinden.

HET DUW-TREK-TOUW-SPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 7	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: stevig touw krijgt om cirkel te tekenen

Speluitleg:

Alle spelers staan op één lijn naast elkaar en houden met één hand een touw vast. De beide uiterste personen (A en B) en de speler die op de middelste plaats staat (C) in de rij, staan in een op de grond getekende cirkel. Hier mogen ze niet uit. A, B en C trachten de overige spelers te doen lossen van het touw. Dit kunnen ze enkel door het touw te bewegen en in hun cirkel rond te lopen. De grootte van de cirkel bepaalt dus de moeilijkheidsgraad. Bij veel spelers kan er best nog een cirkel(s) bijgemaakt worden.

Variaties:

Alle spelers (behalve A, B en C) kunnen nog een opdracht krijgen.

KERMITSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 3
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: voorwerpen: lepel, banaan, sinaasappel, snelbinder, ijszak, touw,...., kegels, staarten uit karton, pingpongballetje, speelkaarten, bakstenen, flessen, plastieken ringen

Speluitleg:

Kikkervisje De groep staat op een rij en tracht binnen 5 min zoveel mogelijk voorwerpen (lepel, banaan, sinaasappel, snelbinder, ijszak, touw,...) door de kleren te steken (door T-shirt en door lange broek). De groep verdient het aantal staarten gelijk aan het aantal voorwerpen dat door ieders kleren gegaan is. **Dikkopje** Een pingpongbal laat je zigzag over een bepaalde afstand blazen. je maakt een parcoursje aan de hand van kegels en je laat de groep zo veel mogelijk balletjes van de ene naar de andere kant van het parcours blazen. **De voorpoot** De groep moet een hindernissenparcours afleggen. Eerst leggen ze een deel afplat op hun buik. Na dit deel trekken ze een speelkaart: is dit een rode moeten ze terug opnieuw beginnen, is het een zwarte mogen ze verder gaan. Het tweede deel van het parcours hinkelen ze. Na dit deel trekken ze terug een kaart. Rood is opnieuw beginnen, zwart is doorgaan. Het derde stuk leggen ze af op bakstenen zonder hun voeten op de grond te zetten. (Iedereen krijgt drie bakstenen en moet deze zo verleggen dat hij de 9fstand kan afleggen zonder zijn voeten op de grond te zetten. Het aantal personen dat het parcours volledig afgelegd heeft komt overeen met het aantal voorpoten dat de groep krijgt. **De achterpoot** 10 maal rond de vinger draaien, dan naar een fles lopen en daar een ring over trachten te smijten. De groep die het grootste aantal volgroeide kikkers heeft is gewonnen.

KETTINGDUWKAMP

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: Trektouw, fluit, materiaal om lijnen uit te zetten,

Speluitleg:

Twee ploegen staan recht tegenover elkaar. Tussen de twee ploegen leggen we een banaan. (trektouw) Het is de bedoeling dat de beide ploegen bij het fluitsignaal de banaan opnemen en beginnen vooruit te duwen. Zo krijgt men een variatie op het touwtrekken waarbij de kansen vlug kunnen keren. Het is de bedoeling de volledige banaan over de eindmeet van zijn ploeg te krijgen.

KNUFFELTIKKERTJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Midden

Materiaal: geen

Speluitleg:

De tikker moet iemand proberen te tikken (tiens?), degen die aangetikt is wordt de nieuwe tikker. De tikker mag niemand tikken die zich in staat van omhelzing bevindt (enkel hetero-koppels) natuurlijk. I.p.v. weg te lopen v/d tikker is het beter in de armen van iemand anders te vluchten.

LASSODANS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: Trektouw

Speluitleg:

Alle spelers staan op gelijke afstand van een persoon in het midden. Deze start met een grote koord rond te zwaaien en ze steeds langer te laten lopen. De spelers moeten zorgen dat ze niet door de koord worden geraakt. De spelers die worden geraakt door de koord of achteruit stappen, moeten stoppen met het spel. Let op, niet ongevaarlijk en enkel op gras!!!!

LOCOMOTIEF

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: lucifers en 2 lucifersdoosjes

Speluitleg:

Deel je groep op in twee ploegen. Beiden krijgen een parcours of eindpunt aangewezen dat even ver van de startplaats gelegen is. De twee ploegen stellen zich op: alle spelers achter elkaar (als een locomotief). Ze mogen enkel voortbewegen als de voorste speler een brandende lucifer vasthoudt. Als de lucifer uitgaat, moet de eerste speler naar achter en kan de tweede speler (die ondertussen de voorste geworden is) een nieuwe lucifer aansteken. De ploeg die als eerste bij het eindpunt aankomt, is gewonnen.

OLIEVAT-DAMMEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: olievaten (enkele meer dan het aantal spelers)

Speluitleg:

De spelers zijn opgedeeld in 2 ploegen. De vaten hebben per ploegje een andere herkenning. De vaten staan zoals damschijven (afwisselend per ploeg) op de laatste rij vakjes, dus zo ver mogelijk van elkaar. De spelers van iedere ploeg staan op hun vaten. Enkele vaten blijven leeg. De ploegen zijn om beurten aan zet. Een zet is: een speler verplaatst zich naar een ander vat van zijn ploeg; of een vat wordt verplaatst naar een ander vak. Wanneer een speler van ploeg A op een vat in de buurt komt van een leeg vat van ploeg B mag hij dat proberen omver te stampen. Hij moet wel op zijn vat blijven. Het spel is afgelopen als een ploeg geen zet meer kan doen.

Variaties:

Met het gebruik van materiaal zoals touwen en sjobalken kan dit spel gevarieerd worden.

OVERVALLER

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal:

Speluitleg:

Er zijn twee ploegen, te herkennen aan hun dassen. Bij de ene ploeg is de das aan het linkerbeen gebonden, bij de andere ploeg aan het rechterbeen. Er is een afgebakende ruimte waarbinnen de twee ploegen nu moeten trachten elkaar uit te schakelen. De ploegen kunnen leden van de andere ploeg uitschakelen door deze te beroven van de das en de twee benen samen te binden. De ploeg die als laatste nog ongebonden spelers heeft is gewonnen.

PAALDUWEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: grote paal, materiaal om cirkel af te bakenen,

Speluitleg:

Bij het paalduwen staan er twee spelers in een grotere cirkel. Ze nemen elk een balk vast en trachten elkaar via deze balk uit de cirkel te duwen. Let wel op, dit spel moet voorzichtig gespeeld worden!!!!

RINGVOLLEYBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: ring

Speluitleg:

Dit spel spelen we volgens de regels van het normale volleybalspel, maar is wat aangepast voor jongere spelers. In plaats van een bal te gebruiken, gebruiken we een ring. Als men de Ring heeft opgevangen mag men zich niet meer verplaatsen. Men mag wel nog een pass geven aan medespelers.

SPEUREN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 40 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: papier, potloden, stroken, papier voor de antwoorden

Speluitleg:

Iedere groep ontvangt een lijst met twintig vragen over allerlei leerzame onderwerpen. De antwoorden hierop zijn vooraf door de leider op kleine genummerde stroken geschreven, die op verborgen plaatsen in het lokaal geplakt worden. De groepen treden nu binnen en trachten nu, in een bepaalde tijd, om ter meeste antwoorden in te leveren. Dit spel kan eveneens op een koer worden uitgevoerd. De papierstroken verbergt men in de voegen van de muren, onder de vensterbank, enz. Deze plaatsen worden door een bijzonder krijtteken aangeduid, om het zoeken niet al te moeilijk te maken. Dit spel kan eveneens in bos georganiseerd worden, indien men rekening houdt van het volgende: 1. speelgrenzen nauwkeurig aanduiden 2. de bomen, waar de papierstroken gedeeltelijk onder de schors verborgen zijn, door een krijtlijn aanduiden 3. de zoektijd bepalen

STOKVECHTEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 stokken van ongeveer 1,5 m

Speluitleg:

Dit spel wordt één tegen één gespeeld. Je kan het uiteraard ook spelen in de vorm van een toernooi. De twee spelers krijgen een stok van ongeveer 1,5 m lang. Het ene uiteinde van de stok moet steeds op de grond blijven. Met het andere eind moeten men de voet van de tegenstander proberen te raken.

VISSEN STAMPEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: touw een getekende vis per speler

Speluitleg:

Alle spelers steken een touw achter in de broek met aan het uiteinde een getekende vis. De vis komt net op de grond. De bedoeling is om de vis van de andere te 'vangen' door er de voet op te zetten. Wie het langst zijn vis kan bijhouden, wint.

PLEINSPLEN VOOR 14 JARIGEN

BALLETJE BALLETJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : per twee
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Licht

Materiaal: een pingpong-balletje ; een kunststof buis; een boomstronk

Speluitleg:

Je neemt een lange kunststof buis, die je iets schuin legt. Bovenaan zit er iemand die af en toe een pingpongballetje door de buis laat glijden. Onderaan de buis staat een boomstronk en zit iemand met een stok. Het is de bedoeling dat hij het balletjes met een stok probeert weg te slaan als het uit de buis komt. Als het te gemakkelijk gaat, doe het dan blinddoekt.

BLINDE BOEDHA

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: kurk, blinddoek, knuppel

Speluitleg:

Iemand zit blinddoekt, met de knuppel, in kleermakerszit voor de kurk. De anderen proberen de kurk te pakken. Dit zonder klop te krijgen

BLINDENGYMNASTIEK

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Licht

Materiaal: 1 blinddoek per persoon

Speluitleg:

De spelers gaan op een rij staan, ongeveer 1 m uit elkaar. Elke speler blinddoekt zich. Als iedereen de blinddoek om heeft, mag er niet meer gesproken worden. De leidster geeft dan enkele bevelen: 2 stappen voorwaarts, 1 kleine stap naar rechts, 3 grote stappen vooruit... Wanneer 2 geblinddoekte spelers tegen elkaar lopen, krijgen ze elk een strafpunt. De spelers proberen zo weinig mogelijk strafpunten te krijgen. De speler met het minste strafpunten is de winnaar.

COMPUTER FLIGHT

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: stevige stoel, blinddoek, stok, grasveld

Speluitleg:

Per zes spelers: één piloot = één speler, één vliegtuig = vier spelers, één radartoren = één persoon. De piloot neemt geblinddoekt plaats op de stoel. De radartoren gaat aan de andere kant van het terrein staan. De vliegtuigmannen pakken elk een poot van de stoel en nemen de stoel met de piloot erop, op. De piloot neemt de stok (=stuurknuppel) in beide handen. Wanneer de radartoren een afgesproken geluid begint te maken, vertrekt het vliegtuig. De radartoren moet dit geluid constant laten horen. De piloot probeert zijn vliegtuig zo dicht mogelijk bij de radartoren aan de grond te zetten. Hij stuurt zijn vliegtuig met de stuurknuppel. Als de stuurknuppel naar boven wijst, moet het vliegtuig stijgen; naar beneden, is dalen; naar links, is links zwenken; naar rechts is naar rechts zwenken. Hoe hoger het vliegtuig vliegt, hoe sneller het vooruitgaat. Hoe lager, hoe trager.

DE NEERGANG

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 3
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: Geen

Speluitleg:

Een terrein wordt in drieën verdeeld. Rechts hemel, midden vagevuur en links de hel. Een speler mag een andere speler uit het zelfde vak naar een lager vak duwen. Over de lijn is verplicht in dat vak blijven. Als je vanuit een laag vak (waar je ook niet uit mag) iemand in een hoog vak te pakken krijgt en hem jouw vak in weet te sleuren zonder dat een derde erbij hielp mag je weer een veld omhoog. Wie blijft er als langste in de Hemel ?

DEN BOOM IN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : dag (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: mes, touw, pan, kookvuurtje, ingrediënten, EHBO-set

Speluitleg:

Doel I: Een groot platform sjoeren

Doel II: Met de hele groep een heerlijke maaltijd op het platform klaarmaken en verorberen. Iedereen neemt plaats bij een boom op een plankje (aan de stam gesjord) of een stoel. Niemand raakt vanaf nu nog de grond. Bij elke boom ligt wat materiaal (schaar, sjortouw, mes, pan, gasvuurtje, lucifers, eieren, boter,) Tussen de bomen ligt heel wat sjoerhot verspreid. De bedoeling is nu mits samenwerken 'ergens' een platform te sjoeren waarop de hele ploeg kan zitten, een maal klaarmaken en dit opeten.

DIKKE PIK

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: geen

Speluitleg:

Eén persoon gaat met zijn benen open in het midden van het veld staan. De rest staat op een rij (naast elkaar) aan de rand van het veld. Als het startsignaal gegeven wordt, moet iedereen zo snel mogelijk door de benen van de persoon in het midden proberen te kruipen. Wie er als laatste doorkomt moet bij de volgende ronde achter de persoon met de benen open gaan staan. **LET WEL GOED OP DE VEILIGHEID BIJ DIT SPEL: MAAK DUIDELIJKE AFSPRAKEN VOORAF!!!**

GRENSWERPBAL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Midden

Materiaal: afbakenlint of krijt bal(len)

Speluitleg:

2 ploegen, 3 vakken. De ene ploeg probeert de bal zodanig naar de andere ploeg te botsen dat die ploeg de bal niet kan vangen. Bij elke worp moet de bal éénmaal in het middelste (lege) vak botsen. Als de bal niet gevangen wordt, scoort de andere ploeg een punt. Hoe kleiner de groep, hoe kleiner het speelterrein uiteraard.

Variaties:

Om het wat moeilijker te maken, kan je meerdere ballen in het spel brengen.

HAGEDIS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal:

Speluitleg:

De spelers staan achter elkaar in een rij, en houden elkaar stevig vast om het middel. Het is de bedoeling dat de eerste speler (de kop) de handen vrij heeft om de laatste speler (de staart) te grijpen. Het lijf van de hagedis (de andere spelers) probeert de kop tegen te werken en de staart te beschermen. Als de staart gegrepen wordt, wordt de kop de staart en wordt de tweede in de rij kop.

Variaties:

De spelers staan op één lange rij naast elkaar, en wel zo dat de ene helft van de spelers een andere kant uitkijkt dan de andere helft. Iedereen haakt zich met de armen vast bij de spelers die naast hem staan. Het midden van de lange rij is de as. Op het startsein proberen de twee buitenste spelers elkaar in te halen en te tikken

HOOGVLIEGEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Midden

Materiaal: een blinddoek stoel

Speluitleg:

Eén persoon gaat geblinddoekt op een stoel zitten. De stoel wordt door enkele personen (heel langzaam) omhoog geheven tot ongeveer 12 cm van de grond. Tegelijkertijd vertelt er iemand een verhaaltje over de stoel die steeds hoger en hoger van de grond gaat. Het doel is de persoon op de stoel ervan te voertuigen van de stoel te springen

HUPPELBADMINTON

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Midden

Materiaal: badminton- raketten en shuttles (pluimpjes); dassen; autobanden

Speluitleg:

Van elke speler zijn beide voeten met een speldas samengebonden. We vormen duo's (A en B) en die zetten zich tegenover elkaar (afstand: 5 m). Tussen de verschillende duo's wordt 2 m ruimte gelaten. Alle A's nemen een band, alle B's een racket en enkele shuttles. Elk duo probeert op zijn beurt te scoren (shuttle door de band). Lukt dit voor één duo, dan proberen de andere duo's ongetikt achter de respectievelijke eindlijn A of B te komen. Het duo dat scoorde, probeert de weghuppelende duo's te tikken. Let wel: een A-speler mag enkel een A-speler tikken, ook zo voor de B-spelers. Een duo dat scoort, krijgt 1 punt, maar deze score kan oplopen door zoveel mogelijk personen te tikken, nl. telkens 1 punt per aangetikte persoon. Als iedereen achter de eindlijn is, gaat men terug per duo staan. A en B moeten per doelpunt van plaats wisselen. Iedereen moet dus goed in het oog houden of één van de andere duo's scoort.

JEU DE BAND

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Midden

Materiaal: autobanden

Speluitleg:

Smijt een autoband een eind verder. Probeer de andere autobanden er zo dicht mogelijk bij te gooien.

KAARSJESSTRIJD

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 1 kaars per speler, 1 blinddoek per speler Spelers: onbeperkt

Speluitleg:

De spelers, met een brandende kaars in de linkerhand en de rechterhand op de rug, zijn licht geblinddoekt, zodanig dat zij de brandende kaarsen van de anderen vaag zien. Ieder tracht dan de kaars van de anderen uit te blazen en zijn eigen kaars in brand te houden. Wie het laatst overblijft met een brandende kaars, wint.

KEGELLOOP

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: kegels; krijt

Speluitleg:

Bij het startsignaal loopt speler 1 van ploeg A naar de kegels en probeert zoveel mogelijk kegels recht te zetten terwijl hij ongehinderd de eindstreep probeert te bereiken. Tegelijkertijd start de eerst speler van ploeg B (van iets verder dan de A-speler) en tracht de eerste speler van ploeg A te tikken. De A-ploeg krijgt 1 punt per rechtgezette kegel plus nog eens 2 punten voor het ongetikt bereiken van de eindlijn. Ploeg B verdient 1 punt per niet-rechtgezette kegel plus 2 punten als de A-speler de eindlijn niet ongetikt bereikt. Telkens iemand gelopen heeft, moeten de kegels terug neergelegd worden. Als iedereen gelopen heeft, wisselen we van opdracht.

KETTINGSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: twee vlaggetjes

Speluitleg:

De spelers proberen hun eigen vlag op te halen en over de startlijn te brengen zonder getikt te worden door de spelers van de andere ploeg. Maar, een speler mag pas iemand tikken, als hij later dan zijn tegenspeler in het veld is gekomen. Afspraken met de spelers: -we blijven binnen de grenzen van het spelterrein -er wordt alleen getikt als de tikker zeker is dat hij later in het speelveld kwam -een aangetikte speler gaat op de tiklijn staan (zie figuur) -de aangetikte speler kan je bevrijden door hem aan te raken -over de eigen lijn terugkomen is toegestaan -al een speler mét de vlag getikt wordt, blijft de vlag staan waar de speler getikt werd.

Opmerking: dit spel kan nogal voor verwarring zorgen. Onderbrekingen om uitleg te geven, zijn geen luxe.

KIKKERS IN DE VIJVER

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: krijt of afbakenlint

Speluitleg:

Iedereen staat in een vooraf afgebakend terrein. De bedoeling bestaat erin andere spelers uit de cirkel te duwen. Wie overblijft wint.

Variaties:

wie uit de cirkel is kan met een bal iemand in de kring aangooien en op die manier opnieuw een plaatsje veroveren in de cirkel.

KOM MEE, GA WEG

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: bal

Speluitleg:

Een ongeveer gelijk aantal spelers uit de ploegen A en B verspreidt zich aan weerszijden van een afgebakende zone van 5 m breedte. De bal wordt over en weer geworpen over deze 5 m brede zone. Elke speler die er in slaagt de bal tweemaal op te vangen, gaat naar de overzijde van het spelterrein. Het doel van dit tactische spel is zo vlug mogelijk alle spelers van één ploeg aan één zijde van het spelterrein te krijgen. Dit is niet altijd zo eenvoudig, want een speler die voor de tweede maal twee keer een bal opgevangen heeft, komt weer op zijn oorspronkelijke plaats. Als bijkomende spelregel kan je afspreken dat de ploeg die de bal opvangt, eerst nog eens binnen de eigen ploeg aan de eigen zijde van het terrein mag doorspelen.

MENSELIJKE RUGBY

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: geen

Speluitleg:

Ploeg X staat achter een lijn en moet over de lijn aan de andere zijde zien te geraken (zie dikke bertha). Ploeg Y staat in het veld. Ploeg Y krijgt 10 minuten. Zij bepalen wanneer ploeg X mag vertrekken naar de overzijde. Ze moeten proberen de spelers van ploeg X op de grond te krijgen en daar te houden, gedurende die 10 minuten. Dus ploeg Y roept "start", ploeg X vertrekt naar de overkant. Ploeg Y vangt iemand en legt hem op de grond, 1 iemand (of 2 als degene op de grond te sterk is) houdt deze persoon tegen de grond. Ploeg Y roept weer start, ploeg X komt weer over, ploeg Y vangt iemand, enz... Na tien minuten tellen hoeveel er nog op de grond liggen. 5 minuten pauze en dan wisselen de ploegen.

Variaties:

!!!Opgelet, dit is een ruw spel, maak duidelijke afspraken met de deelnemers!!!

OPSTIJGEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Licht

Materiaal: een blinddoek

Speluitleg:

Iemand ligt met gesloten ogen op de grond. De rest duwt hem/haar op verschillende plaatsen met de platte hand krachtig tegen de grond. Na 1 minuut houdt dit op. De persoon die tegen de grond gedruwd werd, heeft het gevoel op te stijgen.

RINGWERPSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 stokken van 1m in glad hout, rubberen ring

Speluitleg:

Van elke ploeg staat één speler achter de eindlijn (zie figuur). De andere spelers proberen door een ring door te gooien, deze over de stok van hun eigen speler achter de eindlijn te gooien. Lukt dit, dan hebben ze een punt. De spelers mogen echter niet over de gooilijn lopen. Er wordt niet gelopen met de ring in de hand.

SPITSROEDEN LOPEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 3
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: krijt om terrein af te bakenen, 8-tal tennisballen

Speluitleg:

In het midden van het speelveld is een baan aangegeven door twee lijnen die op ongeveer 3 m afstand van elkaar liggen. De deelnemers worden verdeeld in 3 ploegen. Elke speler van ploeg A krijgt een tennisbal. Ploeg C staat opgesteld aan het einde van de baan in het midden. Op het signaal lopen de spelers van ploeg C de baan af. Ploeg A probeert met de tennisballen de lopers van C af te werpen. Wie geraakt is, is uit. Bij de volgende ronde mag ploeg B met de ballen gooien. Wanneer er geen enkele speler van ploeg C meer overschiet, wordt het aantal "runs" van deze ploeg opgeteld en wisselen de ploegen van plaats. Wanneer elk van drie ploegen spitsroede gelopen heeft, is het spel uit. De ploeg die de meeste runs heeft gemaakt, is gewonnen.

Variaties:

TIP: Gebruik best lichtere ballen als je het spel met jongere spelers speelt.

STEILE BERG

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 120 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: olievaten, balken, autobanden, kruiwagen, steile berg, allerlei rollend materiaal

Speluitleg:

Met al het materiaal de top van de steile helling bereiken zonder zelf de grond te raken. Op een bepaalde strook mogen bepaalde materialen niet gebruikt worden. (bv de eerste 50m mogen de vaten de grond niet raken, ...) Men zoekt samen naar een manier om deze plaats te overbruggen. Iedereen kijkt mee naar de veiligheid van het geheel.

Variaties:

Eén persoon neemt plaats in de kruiwagen. De groep moet naar boven komen met de bemande kruiwagen en alle materiaal. Ondertussen laat een begeleider regelmatig een autoband naar beneden rollen. Geen enkele band mag voorbij de kruiwagen passeren, d.w.z. dat alle banden onderweg moeten opgevangen worden en in de kruiwagen worden gestapeld. De persoon die in de kruiwagen zit moet al dit rubber vasthouden. En onthou: niemand mag de grond raken!

TOUWTJE PAKT JE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Pleinspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: voor elke speler een stevig touw van zestig centimeter

Speluitleg:

De spelers proberen elkaars benen bijeen te knopen. Lukt dit, dan moet de speler met de vastgeknoopte benen springen naar een afgesproken plaats op het spelterrein. Daar aangekomen, mag de speler het touwtje terug losmaken en opnieuw meespelen. Het kan plezant zijn, spelers die de afgesproken plaats bijna bereikt hebben, op te pakken en een eind terug te dragen. Lastig wordt dit spel als de afgesproken plaats op een heuveltje of duin ligt!

OPDRACHTENSPELEN VOOR 8 JARIGEN

BLAASVOETBAL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: Ping-pong-balletje

Speluitleg:

Dit spel wordt 1 tegen 1 gespeeld. Beiden liggen op de buik en moeten al blazend het ping-pong-balletje in de goal van de tegenpartij krijgen.

CHINEES TOUWSCHOPPEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : per twee
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 4	Intensiteit : Licht

Materiaal: Touw

Speluitleg:

Een touw wordt strak tussen twee personen gehouden, ter hoogte van hun middel. De anderen proberen om beurten tegen het touw te schoppen, eerst vooruit, dan achteruit. Het touw wordt steeds hoger en hoger gehouden. Degene die als laatste het touw kan raken is de winnaar.

CHINESE KNOOP

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 14	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Iemand gaat naar buiten. De rest vormt een slinger (hand in hand) en vormt een enorme knoop door over benen te stappen, onder armen te kruipen,... Daarna mag degene die buiten stond binnenkomen, hij moet nu trachten de knoop te ontwarren door te zeggen wie wat moet doen. Men mag elkaar echter niet loslaten.

EVENWICHTSKAMP

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Licht

Materiaal: bank, boomstam of stoelen voor de variant: een zak met een bal in.

Speluitleg:

De eerste spelers uit iedere groep gaat in evenwicht staan op de bank, boomstam of kruk en probeert de andere uit evenwicht te brengen.

Variaties:

De spelers hebben een zak met daarin een bal vast en slaat zo zijn tegenstander ervan af.

KETTING MAKEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 11	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

De groep wordt in 4 teams verdeeld. Elk team moet een zolang mogelijke ketting van hun eigen kleren maken.

KLIPPENWEDSTRIJD

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Licht

Materiaal: 3 bakstenen per speler materiaal om rivier aan te geven

Speluitleg:

Iedere speler tracht een denkbeeldige rivier over te steken met behulp van 3 bakstenen. Hij mag echter het "water" (de grond) niet te raken. Doet hij dit toch dan moet hij weer beginnen vanaf het beginpunt.

KROKODILLENLOOP

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : per drie
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 4	Intensiteit : Midden

Materiaal: heel veel hoepels (fietsbanden zijn ook goed)

Spelitleg:

groepjes van ongeveer drie personen vertrekken aan beide uiteinden van de bochtige hoepelslinger; op een gegeven moment kruisen zij elkaar; niemand mag uit de hoepels, want er zwemmen gevaarlijke krokodillen; het groepje dat eerst aan het andere uiteinde raakt, is gewonnen!

Variaties:

Er kan een soort octopus-hoepel-parcours uitgestippeld worden met verschillende uitgangen, zodat verschillende groepjes tegelijk kunnen meedoen.

ONTSNAPTE KOE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Licht

Materiaal: Banken, stoelen of tafels

Spelitleg:

Met de banken, of eender wat, maak je een niet-gesloten circl. Alle kinderen zitten geblinddoekt en op handen en kniën in de circl. Zij zijn nu de koeën en hun opdracht bestaat erin om geblinddoekt te ontsnappen. Zij moeten dus trachten de opening te vinden in een circl van banken.

PIRAMIDE-BOWLINGEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 1	Intensiteit : Licht

Materiaal: 15 plastikken bekertjes, 1 balletje aan een lang touw

Speluitleg:

Eerst zoek je een vlakke ondergrond met daarboven een tak of zo, waar je het touw met balletje kan aan bevestigen. Iemand houdt het balletje even opzij terwijl de anderen een piramide maken met de bekertjes. De speler zorgt ervoor dat het balletje in kringen om de piramide heen zwaait. Natuurlijk worden die kringen steeds kleiner en kleiner, waardoor de bal een paar bekertjes raakt, die omvallen. Als het balletje uitgedraaid is, tellen we hoeveel bekertjes zijn omgevallen. De speler met de meeste omgevallen bekertjes is gewonnen.

Variaties:

Je kan dit spel ook binnen spelen, dan stapel je de bekertjes op een tafel die onder lamp aan het plafond hangt. Het touw kan je dan bevestigen aan de lamp

SCHIETVORK

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 1	Intensiteit : Licht

Materiaal: 1 platte eierdoos, verf, penseel, snoepjes of eikels om weg te schieten en vorken

Speluitleg:

Schilder een groene rand en daarna een gele rand om een eierdoos. Het midden maak je rood. De spelers komen een voor een aan de beurt. Iedereen heeft een vork voor zich liggen met de tanden naar het speelbord gericht. De eerste speler legt een snoepje of noot op het uiteinde van de vork en slaat met de vuist op de tanden: de noot vliegt met een boogje door de lucht! Als hij op het groene landt, krijgt de speler 1 punt en op geel 2 punten. Komt het snoepje/nootje op het rode midden terecht, dan krijgt de speler 5 punten.

OPDRACHTENSPELEN VOOR 10 JARIGEN

APPEL BIJTEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Licht

Materiaal: appel

Speluitleg:

Een appel wordt in het midden van de kring gelegd. Iedereen mag om beurt een hap nemen, de gene die het laatste stuk opeet wint.

CHAOS

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Midden

Materiaal: veel stoelen

Speluitleg:

We komen aan bij het lokaal en je fluistert iedereen een opdracht in. "Jij draagt alle stoelen naar buiten" "Jij draagt alle stoelen naar binnen" "Jij zet alle stoelen met de leuning tegen de muur" "Jij stapelt alle stoelen per vijf" "Jij legt alle stoelen plat op d grond"... Na een tijdje fluit je af en kijk je wie de opdracht het best heeft vervuld.

DE HIJSKRAAN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 1	Intensiteit : Licht

Materiaal: Een muizenval, en dingen om te "grijpen" (snoep, extra punten, enzovoort), touw

Speluitleg:

Wie kent de hijskraantjes op de kermis niet? Deze zeer bekende kermisattractie is nu ook verkrijgbaar in de lowbudget scoutingvorm !. Hang drie haken aan het plafond in een driehoek. Maak een gat in de achterkant van een ouderwetse muizenval (eentje met springveer) en bind er drie stukken touw aan. Elk van de drie stukken moet door een andere haak gehaald worden. Met deze vorm van driepuntsbesturing kunnen de kinderen de muizenval overal binnen de driehoek van de drie haken bewegen ! De tafel met doelen ligt binnen de driehoek. Door drie kinderen elk aan een touw te laten trekken moeten ze de muizenval ergens tegenaan stoten, waarna de val dichtklapt, en de buit gevangen is. Deze moet dan nog in een emmer gedeponereerd worden natuurlijk

GOTCHA

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : kamp (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Gotcha is een soort uitputtingsslag. In het begin krijgt iedereen een kaartje met daarop een slachtoffer, een van de andere deelnemers. Als iemand zijn slachtoffer heeft geliquideerd krijgt hij de opdracht van zijn slachtoffer en dat wordt zijn nieuwe slachtoffer. Uiteindelijk blijft er dus één speler over en dat is de winnaar. Hoe wordt een moord gepleegd? Als een speler een stickertje in de nek van zijn slachtoffer kan plakken en kan laten zien (samen met zijn slachtoffer natuurlijk), dan heeft hij zijn slachtoffer vermoord. Dit natuurlijk zonder vechtpartijen o.i.d., dat valt tenslotte veel te veel op voor een professionele huurmoordenaar. Na de moord komen dader en slachtoffer samen naar de centrale post om de moord te registreren en kan het spel verder gaan. Uiteindelijk zullen er prijzen uitgereikt worden voor de meest spectaculaire moord, de deelnemer met de meeste moorden op zijn naam en natuurlijk de winnaar.

HANDIGE HARRY

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Licht

Materiaal: een stuk touw

Speluitleg:

2 spelers staan tegenover elkaar en aan hun polsen zijn ze verbonden met een touw. In dit touw liggen een aantal knopen, ze moeten nu zonder de handen van het touw los te maken de knopen zo snel mogelijk losmaken.

RUITJES SPAREN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : per twee
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bus
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Licht

Materiaal: Per paar een blad met daarop een speelveld van 10x10 ruitjes; voor elke speler een viltstift, voor elk een andere kleur.

Speluitleg:

Om beurten mogen de spelers een zijlijntje van een willekeurig ruitje inkleuren. Als een speler de vier zijlijnen van een ruitje kan omlijnen, dan mag hij daarin de eerste letter van zijn voornaam plaatsen. Er wordt gespeeld tot niemand meer in staat is om een ruitje te omlijnen. Wie de meeste ruitjes heeft verzameld, heeft natuurlijk gewonnen.

ZOETE ACROBATIE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Midden

Materiaal: koekjes (evenveel als er kinderen zijn en als je het spelletje wil spelen + eventueel een aantal reserve)

Speluitleg:

De spelers staan rechtop met de voeten tegen elkaar. Op de rechtervoet wordt een koekje gelegd. De spelers proberen om, met de rechterhand achter de rug en om het linkerbeen heen, de koek te pakken.

OPDRACHTENSPELEN VOOR 12 JARIGEN

BALLONSCHEREN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : per twee
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 7	Intensiteit : Licht

Materiaal: 1 ballon per groepje, 1 scheermesje per groepje en scheerschium

Speluitleg:

Je hangt voor elke groep een ballon gevuld met water aan een draad. Op de ballonnen wordt scheerschium gespoten. De kinderen moet om beurt een stukje van de ballon scheren met een scheermesje. De groep die de ballon volledig heeft kunnen scheren zonder ploffen, mag zichzelf de winnende groep noemen.

Variaties:

Dit kan ook binnen gespeeld worden, indien de ballon niet gevuld wordt met water maar met andere voorwerpen in de ballon.

MUNTGLIJDEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 1	Intensiteit : Licht

Materiaal: munstukken

Speluitleg:

Een muntstuk op je voorhoofd leggen en het zonder handen in je mond krijgen.

ROLLEND TAPIJT

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal:

Speluitleg:

De leden liggen naast elkaar op hun buik, zo dicht mogelijk tegen elkaar. De achterste rolt over alle ruggen heen tot helemaal vooraan en legt zich naast de eerste. Zo gaat het spel door, tot een bepaalde afstand is afgelegd.

OPDRACHTENSPELEN VOOR 14 JARIGEN

CHINESE TURNERS

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Opdracht	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Kamer
Minimum aantal deelnemers : 3	Intensiteit : Licht

Materiaal: tafel

Speluitleg:

Een speler zit op een tafel. Hij moet onder de tafel door en langs de andere kant er terug op, zonder hulp van iemand en zonder de grond te raken. Veiligheidshalve wordt de tafelbest door twee anderen vastgehouden zodat ze niet kan omslaan .

ESTAFETTE VOOR 8 JARIGEN

ABC-RACE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Alfabet op etiketten, strook karton en reservealfabet

Speluitleg:

De ploegjes staan terug in gewone estafetteopstelling. Onder de spelers van elk ploegje wordt een volledig alfabet op zelfklevende etiketten uitgedeeld. Op het startsignaal loopt de speler met het a-etiket naar het eindpunt waar een strook karton ligt. Op dit karton kleven ze hun letter en keren terug. De speler met de b mag nu vertrekken enz... . Wie heeft er het eerst zijn alfabet volledig en juist ? Bij een fout kan men een corrigerende letter krijgen bij de speelleider die een reserve alfabet bij heeft.

ARMBANDESTAFETTE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 10
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 50	Intensiteit : Midden

Materiaal: speeldassen

Speluitleg:

Bij het signaal komt de laatste speler van elke groep twee dassen halen bij de speelleider. Hij loopt naar de eerste speler en bindt de dassen rond deze zijn pols en zijn enkel. Deze vertrekt onmiddellijk daarna, loopt om het richtpunt en komt terug op de vertrekplaats. Daar maakt hij, zonder hulp, de dassen los en bindt ze rond de pols en enkel van de volgende speler.

BAL BOVEN HET HOOFD

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Licht

Materiaal: bal

Speluitleg:

Bij dit spel is het de bedoeling om zo snel mogelijk de hele ploeg eens voor in de rij te laten staan. Men stelt zich bij het begin op een rij en geeft de bal door naar achter over de hoofden. Wanneer de laatste persoon de bal ontvangt gaat hij naar voor en geeft de bal door. Wanneer deze bal op het einde aankomt neemt de laatste speler de bal mee naar voor en geeft hem op zijn beurt door. De ploeg die het eerst alle spelers liet vooraan staan, is gewonnen.

BLOKJES KLEUREN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: Kleurpotloden, karton

Speluitleg:

De spelers stellen zich op in gewone estafetteopstelling. De eerste speler van elke groep krijgt een doos met kleurpotloden. Op een bepaalde afstand voor de groepen liggen drie stukken karton met daarop per speler een vierkant en daarboven een bepaalde kleur. Op het startsein lopen de eerste spelers met hun kleurpotloden naar hun karton en kleuren een blokje in het kleur dat er boven staat. Als een speler hiermee klaar is keert hij terug en geeft de potloden aan de volgende die hetzelfde doet als de eerste. Als er een potlood valt moet de speler met de potloden terugkeren en het oprapen. Het team dat als eerste alle blokken gekleurd heeft, is gewonnen.

CHINEES LOOPSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: krijt en een 2 verkeerskegels als pion.

Speluitleg:

Op de stoep trek je een (lange) lijn met aan het einde een pion en aan het begin een aantal enthousiaste spelers. Dan kunnen we beginnen. Het spel is heel eenvoudig. De eerste van de rij, loopt over de lijn naar de pion toe. Stapt hij of zij naast de lijn, dan moet er van voor af aan worden begonnen. Aan het einde van de lijn staat de pion. Daaromheen moeten 10 rondjes worden gelopen. Dan weer zo snel mogelijk terug naar de rij. Maar stap je nu naast de lijn, dan ga je terug naar de pion en draai je nog eens 5 rondjes. En dit gaat net zolang, todat je terug bij je groep bent. Welke groep is als eerst klaar?

DOBBELSTEENSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 stoelen, 2 dobbelstenen, 1 bal

Speluitleg:

De spelers worden opgedeeld in twee groepen. Aan beide zijden van het spelterrein staat een stoel met een dobbelsteen erop. Bij het begin van het spel wordt de bal in het midden opgegooid. De bedoeling is nu om met de bal de stoel van de tegenspeler om te gooien. De speler die in balbezit is mag echter maar drie passen zetten met de bal. De ploeg die de stoel omgooit mag het aantal ogen dat de dobbelsteen aangeeft bij zijn score tellen.

DRAKENRACE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 dozen per groep

Speluitleg:

Zelfde opstelling. De eerste van elke groep heeft twee dozen waarmee hij de drakenrivier moet oversteken. Hij kan dit door telkens in een doos te gaan staan en zijn andere doos voor hem te plaatsen. De draak (=leider) kan de speler tikken wanneer hij niet in zijn doos staat. (tikken is terugkeren naar begin- of keerpunt)

DUIZENDPOOT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 speeldassen of kegels

Speluitleg:

De twee ploegen staan op een rij voor een lijn. Op 10 m ligt er voor elke groep een band die het keerpunt aanduidt. Op het fluitsignaal vertrekt de eerste, loopt rond het keerpunt en neemt bij zijn terugkeer een tweede speler met zich mee. Zo altijd verder tot alle spelers ingeschakeld zijn. De ploeg die eerst volledig over de lijn komt is gewonnen. Opmerking : de ploeg die onder de weg de ketting verbreekt moet een strafronde lopen.

FLESSEN VULLEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 1 emmer water en 1 flessen per deelnemer

Speluitleg:

Elke speler heeft naast zich een emmer water en op een tiental meter voor hem een lege fles. Om het eerst moeten de spelers de fles die voor hen staan met water vullen. Maar mogen daartoe het water alleen in hun mond overbrengen.

IN DE SOK DUIKEN

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: 2 sokken, de voorwerpen: knopen, bonen, pitten, erwten, kiezelsteentjes, munten van diverse grootte

Speluitleg:

De spelers gaan per ploeg in de rij staan en een speler per ploeg staat op 10 meter tegenover zijn ploeg. Deze laatste heeft een sok (of een zak met een nauwe opening) met daarin een aantal verschillende voorwerpen van gelijke grootte. De spelleider zegt nu welk voorwerp het eerst uit de sok moet gehaald worden. Direct daarna lopen de eerste van elke groep naar hun sok en steken hun hand erin. De speler voelt naar het voorwerp in kwestie en haalt hij het eruit. Als hij een verkeerd voorwerp te pakken heeft gooit hij het terug. Als hij het goede te pakken heeft, geeft hij het aan de spelleider en deze vertelt het volgende voorwerp waarnaar "gedoken" moet worden. De speler loopt naar zijn ploeg, vertelt aan de tweede wat hij moet zoeken en gaat zelf achteraan staan in de rij. De volgende speler probeert nu zijn voorwerp uit de sok te halen. Het spel gaat zo verder tot alles uit de sok is gehaald. Het team dat hiermee het eerst klaar is, is gewonnen. Men kan ook afspreken dat niet alles uit de sok moet zijn maar dat de teams een bepaald aantal voorwerpen in een bepaalde volgorde moeten afwerken.

KANGOEROEËSTAFETTE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Afbakeningslint, kegels, 1 bal per ploeg

Speluitleg:

De deelnemers staan in twee ploegen aan de startlijn. Met een bal tussen de knieën geklemd trachten ze nu een bepaald parkoers zonder fouten af te leggen. De ploeg die binnen een bepaalde tijd de meeste foutloze rondjes aflegde is de winnaar.

KLEEDHOKJESPEL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 1 stoel met kledingsstukken per groepje

Spelitleg:

2 ploegen, op een bepaalde afstand van elke ploeg staat een stoel waarop kledingstukken liggen. Bij het startsein loopt de eerste van elke ploeg naar de stoel, trekt een kledingstuk aan, loopt terug, doet zijn kledingstuk uit en geeft het aan de volgende. Deze doet het terug aan, loopt naar de stoel, doet een tweede kledingstuk aan, loopt terug en doet ze allebei uit. De laatste van elke ploeg zal dus alle kledingstukken aanhebben. De bedoeling is dat alle spelers van elke ploeg zo snel mogelijk aan de beurt zijn geweest of tot alle kledingstukken op zijn.

Variaties:

*voor elke speler een kledingstuk

KNALAFLOSSING

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: ballon voor elke speler banken of stoelen

Spelitleg:

De spelers zitten schrijlings op hun bank. Elke speler moet rechtstaan en al lopend een volledige ronde om de bank afleggen vooraleer opnieuw zijn plaats in te nemen. Hij blaast een ballon stuk en geeft zo het vertreksignaal voor de volgende speler. De laatste speler geeft een aankomstsignaal door zijn ballon stuk te blazen.

NEUZENEUZE-RACE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: rietjes

Spelitleg:

Gewone estafetteopstelling. Elke speler heeft een rietje. Op het startsignaal neemt de eerste speler van elke ploeg het rietje tussen zijn neus en lip en loopt zo naar het eindpunt. Als het onderweg valt of breekt zal de speler een nieuwe poging moeten wagen, dus achteraan terug aanschuiven. De spelers die lukken blijven aan het eindpunt. Welke ploeg neust het best en is bijgevolg het vlugst over ?

PINGPONGBAL MET LEPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: pingpongballetjes, lepels

Speluitleg:

Gewone estafetteopstelling. De nummers één van de rij brengt de pingpongbal op de lepel naar een bepaalde plaats, keert vervolgens terug met de lepel en geeft deze aan nummer twee. Die moet de pingpongbal terughalen en de lepel en de pingpongbal aan de derde geven. Valt de bal van de lepel, dan moet de speler terug naar het uitgangspunt en het opnieuw proberen. Welke rij is het eerst klaar ?

STROOTJE ONDER DE NEUS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: strootjes en materiaal om parcours af te bakenen.

Speluitleg:

Dit is een oud estafettespel. De spelers worden in minimum twee groepen ingedeeld en leggen de spelers van elke ploeg leggen om beurten een parcours af. Dit moeten ze echter doen terwijl ze een strootje onder de neus en de bovenlip houden. De ploeg die het eerst alle leden over de eindstreep krijgt, is de winnende ploeg.

TUNNELBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: bal

Speluitleg:

Bij dit spel is het de bedoeling om zo snel mogelijk de hele ploeg eens voor in de rij te laten staan. Men stelt zich bij het begin op een rij en geeft de bal door naar achter tussen de benen. Wanneer de laatste persoon de bal ontvangt gaat hij naar voor en geeft de bal door. Wanneer deze bal opnieuw het einde aankomt neemt de laatste speler de bal mee naar voor en geeft hem op zijn beurt door. De ploeg die het eerst alle spelers liet vooraan staan, is gewonnen.

TUNNELBAL

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 ballen

Speluitleg:

De leden staan op een rij, achter elkaar, met de voeten wijd open. De eerste man krijgt de bal en rolt hem krachtig naar achter tussen zijn benen, zo doen alle spelers achtereenvolgens totdat de bal de laatste man bereikt. De laatste speler neemt de bal van de grond op, loopt naar voren en komt zich voor de eerste man stellen en hervat het spel. Dit tot iedereen aan de beurt is gekomen.

VUILE SOK

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: per ploeg een sok, een stok en een emmer

Speluitleg:

De ploegjes stellen zich op in gewone estafetteopstelling, voor elke ploeg staat op een tiental meter een wasemmer. De eerste speler van elke ploeg krijgt een stok en een sok. Op het startsignaal lopen die met de sok op de stok naar de wasemmer en gooien ze erin en keert met de stok terug. Indien de sok onderweg eraf tuimelt mag ze niet aangeraakt worden met de handen, ze mag enkel opgeraapt worden met de stok. De stok wordt dan aan de nummers twee gegeven die de sok dan op hun beurt gaan halen, enz... . Wie is er het eerst klaar met de vuile sok ?

WASKNIJPERESTAFETTE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: wasknijpers, koord

Speluitleg:

Beide ploegen gaan terug per ploeg achter elkaar staan. De eerste van elke groep heeft vijf wasknijpers in z'n handen, voor hem hangt een koord op 5 meter. Op het startsein loopt hij naar de draad en hangt z'n knijpers op en keert zo vlug mogelijk terug, dan vertrekt de tweede die de knijpers eraf haalt, terugkeert en de wasknijpers aan de volgende geeft die het spelletje opnieuw begint enz. tot iedereen aan de beurt was. wie het eerst klaar is natuurlijk gewonnen.

ZOEK MAAR ESTAFETTE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Eventueel een aantal willekeurig voorwerpen

Speluitleg:

De ploegen zitten op een rij tegenover mekaar en zijn genummerd per opgaan. (gelijke nummers zitten tegenover mekaar) De spelleider, die die op een verhoog staat op een afstand van de spelers, zegt: "Breng mij ... een lepel, ..., een bruine schoen". Dan roept hij een nummer. De spelers met dit nummer brengen het gevraagde voorwerp zo vlug mogelijk op het verhoog. Wie het eerst is heeft een punt. Tip: indien er weinig materiaal aanwezig is, zal de leiding voor enige voorwerpen in de buurt zorgen.

ESTAFETTE VOOR 10 JARIGEN

BALLENVANGEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: bal

Speluitleg:

Aan het begin van het spelterrein staat ploeg A opgesteld in een cirkel. In het speelveld staat ploeg B verspreid opgesteld. Eén speler van A heeft de bal die hij in het veld B gooit, vervolgens loopt hij rondjes rond zijn eigen ploeg. De speler stopt hiermee als de spelers van B de bal hebben en iedereen in een rij achter de ballenvanger staat. Het aantal rondjes is het puntenaantal. Als iedere speler van A een keer gelopen heeft wisselen we. Wie scoort het meest punten ?

BALLONKLOP

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 14	Intensiteit : Midden

Materiaal: ballonnen

Speluitleg:

Gewone estafetteopstelling. Voor elke ploeg liggen er telkens twee ballonnen. (bij wind ter plaatse houden door met touw onder steen te leggen). De eerste van elke ploeg heeft een stok ter zijnen beschikking. Op het fluitsignaal lopen ze met hun stok naar hun ballonnen en meppen die stuk. Wanneer dat gelukt is keren ze terug en geven de stok aan de volgende die op zijn beurt zijn ballonnen gaat stuk meppen want ondertussen heeft de leiding de ballonnen al vervangen.

BALWERPEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Licht

Materiaal: ballen

Speluitleg:

De groepen staan op een rij en 5 meter ervoor staat een speler met het aangezicht naar zijn groep. Die speler heeft een bal die hij naar de eerste speler van zijn groep gooit. Als hij de bal kan vangen mag ie gaan zitten en wordt het zelfde herhaalt bij de tweede speler. Wordt de bal niet gevangen moet er opnieuw geprobeerd worden. De ploeg die eerst gehurkt zit is gewonnen.

BRENG ME OVER

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: niets speciaal

Speluitleg:

Minimaal twee ploegen stellen zich op op rijen achter een startlijn. Op een afstand van +/- 10 m is weer een streep aangebracht. Op het startsein pakt het eerste kind het tweede bij de hand en met z'n tweeën rennen ze tot achter de eindstreep. Het eerste kind blijft daar, het tweede rent terug om het derde te halen en opnieuw terug te rennen. Als dit tweede paar de eindstreep heeft bereikt, dan blijft het tweede kind en loopt de derde terug enz. De laatste hoeft niet terug te lopen. Wie eerst allemaal over is natuurlijk gewonnen.

Variaties:

De eerste twee lopen over en lopen ook beide terug om de derde op te pikken. Wanneer de laatste moet worden opgepikt, moet de hele ploeg lopen.

BUIKBALRACE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 1 bal per ploeg, iets om de startlijn te markeren, 1 kegel per ploeg als keerpunt.

Speluitleg:

Minimaal twee ploegen stellen zich op in gelijke rijen. De 2 eerste spelers van elke ploeg nemen een bal tussen hun buikjes. Op het startsignaal proberen ze naar het keerpunt te lopen met de bal tussen de buikjes. Valt de bal ervan tussen dan begint het koppel opnieuw vanop de plaats waar de bal viel. Aan het keerpunt nemen ze de bal en geven deze aan het volgende koppel. Wie kan er het best buikballen ?

Variaties:

bal vervangen door waterballons, eieren, enz.

CIJFERKOERS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Licht

Materiaal: kaartjes met cijfers van 0 t.e.m negen,

Speluitleg:

Opnieuw staan de spelers in estafetteopstelling. Onder elk ploegje worden 10 kaartjes verdeeld met daarop de cijfers van 0 tot 9. Voor de ploegjes op een drietal meter staat de spelleider achter een lijn. De spelleider roept een getal, de ploegjes moeten dan de spelers met de cijfers erop uitsturen om het getal te vormen aan de lijn voor de spelleider. Voorbeeld : de spelleider roept "negen!", dan lopen de spelers van elk ploegje met het cijfer 0 en 9 naar de lijn en gaan zo staan dat 09 gevormd wordt. Wie het eerst zijn getal vormt heeft een punt. Het spreekt vanzelf dat getallen met dubbele cijfers niet kunnen voorkomen. (vb. 11, 22, 33)

DRONKEMANSRIT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 emmers of 2 kegels

Speluitleg:

De spelers staan in gewone estafetteopstelling. Op het fluitsignaal lopen de twee eerste spelers naar het keerpunt (= emmer op zijn kop), draaien er tienmaal rond en keren terug naar hun groep waar de tweede mag vertrekken. Wie is het vlugst klaar ?

HINKGROEPWEDLOOP

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: begin- en eindpunt

Speluitleg:

Spelers staan achter elkaar. Iedere speler buigt zijn linker- (of rechter-) been, waarvan de voet door de man die achter hem staat wordt vastgehouden. De laatste in het gelid moet ook zijn been buigen. De vrije hand wordt op de schouder van de voorman gelegd. De hele groep moet zo een bepaalde afstand hinken.

HUPPELESTAFETTE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 5 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 ballen kegels om parcours te maken

Speluitleg:

De kinderen worden in twee groepen verdeeld. Ze gaan op een rij staan achter elkaar, de eerste van elke groep krijgt een bal. Voor hen ligt een parcours dat ze al huppelend met de bal tussen hun knieën moeten afleggen. Valt de bal, dan begint de ongelukkige opnieuw. Wanneer hij het einde haalt neemt hij de bal en rent terug zodat de tweede kan beginnen enz. Wie eerst rond is, is gewonnen.

KELNERHINDERRACE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: 2 kartonnen dozen; 2 grote banden; 4 stoelen; 2 kegels; 2 schenkborden; 2 bekers; 2 emmers met water en 2 zonder.

Speluitleg:

Gewone estafetteopstelling. Voor de groepjes is een klein hindernisparcours aangebracht. Dit bestaat uit een kartonnen doos waar men kan door kruipen, een grote band waar men door moet, een eindje achteruit lopen, twee stoelen waar men moet over kruipen, een kegel waar men eens rond draait. Naast elk team staat er ook een schenkbord, beker en emmer met water. Op het startsignaal neemt de eerste speler de beker vult die en plaatst hem op het schenkbord. Met het schenkbord in de handen legt de speler het traject af. Het water dat hij overhoudt op het einde giet hij in de emmer die daar klaar staat. Daarna keert hij terug en geeft het schenkbord en beker aan de volgende die alles opnieuw doet. Na bepaalde tijd wordt er af gefloten en kijken we wie er het meest water heeft overgebracht.

KELNERRACE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: 2 schenkborden; 2 bekers, 2 maatbekers en en emmer met water.

Speluitleg:

De spelers stellen zich op in estafetteopstelling. De twee eerste spelers hebben elk een schenkbord met daarop een beker water. Op het fluitsignaal lopen ze naar het keerpunt en kieperen het resterende water in de maatbeker en keren terug. De tweede vult de beker en zet hem op het schenkbord enz. Wie brengt het meeste water over in het afgesproken tijdsbestek ?

KLAPPEREN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: papieren stok

Speluitleg:

Elke groep staat in een grote cirkel of vierkant. Tussen de kinderen van iedere groep staat 1 kind van de tegenpartij, dat met papieren stok zoveel mogelijk kinderen probeert te tikken. Een kind dat getikt wordt gaat buiten het speelveld staan zodat het aantal kinderen in het speelveld steeds kleiner wordt. Het kind dat het eerst het aantal kinderen binnen de uitgezette ruimte op één kan terugbrengen heeft een punt voor zijn ploeg. De kinderen nemen terug plaats in de kring (of vierkant) en duiden een nieuwe tikker aan voor hun ploeg. De ploeg die na een bepaalde tijd het meeste punten heeft, heeft gewonnen.

KOPSTOOT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Midden

Materiaal: Niets

Speluitleg:

Gewone estafetteopstelling. De eerste speler van elke groep heeft een bal die hij op het startsignaal met het hoofd moet voortbewegen tot aan het eindpunt, daar neemt ie hem vast en komt terug, geeft de bal door aan de tweede enz... . Het is zeker niet toegestaan de bal met de handen te beroeren. Welke ploeg heeft de beste kopstoot ?

KREEFTENLOOP

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal:

Speluitleg:

Wedloop voor tweetallen. No. 1 van een tweetal gaat tegenover zijn partner staan en springt ruitert-te-paard op zijn borst en kruist de benen op zijn rug. Dan laat hij zich achterover zakken tot hij de enkels van zijn partner goed vast heeft; armen gestrekt houden. De partner buigt zich nu voorover tot aan de grond en wandelt dus op handen en voeten met de knieën een weinig gebogen.

OBBER BRENG MIJN ONTBIJT EENS GAUW !

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: bord,pingpongbal

Speluitleg:

De groepjes gaan in een rij staan, maar laten voldoende ruimte tussen de speler voor en achter hen. De spelers die eerst staan krijgen elk een bord met daarop een pingpongbal. Op het startsignaal vertrekken ze naar het einde van de hun rij al zigzaggend tussen zijn teamgenoten, zonder het balletje van het bord te laten vallen. Als hij aan het einde van de rij komt, rent hij direct naar het begin en overhandigt het bord en de bal aan de volgende speler met de volgende woorden: "hier is uw ontbijt meneer" Zo gaat het spel verder tot iedereen dezelfde tocht heeft afgelegd. Van zodra een speler het ontbijt heeft afgegeven gaat hij terug op zijn plaats staan. Als het balletje van het bord tuimelt moet de speler die het verloren heeft het oprapen en terug van voren af aan beginnen. Welk team is er het eerst klaar en beschikt dus over de beste kelners ?

ZITTENDE ESTAFETTE

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: *bal en/of andere voorwerpen *zoveel stoelen als er kinderen zijn

Speluitleg:

De spelers zitten op twee rijen stoelen tegenover elkaar, met het aangezicht naar elkaar. De eerste speler van elke rij heeft een bal op de voeten. Op het startsein geeft speler 1 zijn bal met de voeten door aan speler 2,enz... Wanneer de bal valt, moet de "gever" hem oppakken, op zijn voeten leggen en weer doorgeven. De bal mag uiteraard niet met de hand aangeraakt worden. Is de bal bij de laatste speler van de rij aangekomen, dan loopt deze met de bal in de hand naar het begin van de rij, terwijl de overige spelers een plaats opschuiven. Dan herbegint het doorgeven met de voeten. Het spel eindigt wanneer alle spelers terug op hun oorspronkelijke plaats zitten.

Variaties:

*Je kan dit spel ook zittend op de grond spelen. *In plaats van een bal kan je ook andere voorwerpen doorgeven.

ESTAFETTE VOOR 12 JARIGEN

BALLENGOOIEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: een bal voor elke speler

Speluitleg:

De leden staan in 2 rijen, met het gezicht naar elkaar. 1 Speler loopt, met een voetbal in 1 hand boven het hoofd, door deze rij. Elke speler gooit zijn bal, en probeert de bal van de lopende speler te doen vallen.

Variaties:

Je kan de speler ook met een brandende kaars door de rij sturen. De andere leden hebben dan een spuit met water vast...

DRUNKEN SAILOR

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: estafette parcours, hockeystick of kleine stok. Evt. alcoholvrij bier.

Speluitleg:

Er wordt een parcours gevormd voor een estafette (als nr.1 binnen is, mag nr. 2 weg, of een bierflesje als doorgeefhoutje) Voor men mag lopen moet met een stok met een punt op de grond zetten, de andere punt in de muis van de hand tegen het voorhoofd houden en 10 rondjes draaien, waarbij de stok stil moet blijven staan. Daarna zo snel mogelijk wegllopen. Als extra effect kan men de deelnemers daarvoor nog een bodempje (alcoholvrij) bier laten drinken snel. De suggestie van dronkenschap wordt zo gewekt.

KOSTER ESTAFETTE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: kaarsen en materiaal voor parkoers, tuinslang...

Speluitleg:

Estafette waarbij een brandende kaars overgebracht moet worden. De ploegen leggen met die kaars een parkoers af en moeten onder bank etc.. Ook kunnen ze bv. Onder sproeier moeten lopen enz.. Eventueel mag een speler van de andere ploeg proberen de kaars van die ploeg uit te blazen. Wie kan er snelst allemaal een kaars overbrengen die nog brandende is??

Variaties:

Variante: In bos, waxinelichtje in potje. 2 posten, halverwege staan de uitblazers.

STOELENCROSS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 stoelen

Speluitleg:

De 2 ploegen staan op een rij opgesteld op 5 meter voor hun stoel. De eerste vertrekt en loopt naar de stoel van de andere ploeg en legt deze plat. Gaat dan naar de eigen stoel en zet deze recht (de ander heeft hem immers platgelegd). Kan iemand op zijn stoel gaan zitten na het omsmijten van de ander dan wint dit team.

Variaties:

I.p. de stoelen om te leggen, wegslijten. Maar dan wel met oude stoelen natuurlijk!

ESTAFETTE VOOR 14 JARIGEN

EVENWICHTSKAMP

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Estafette	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: niets speciaal

Speluitleg:

De eerste spelers uit iedere groep gaat in evenwicht staan op de bank, boomstam of kruk en probeert de andere uit evenwicht te brengen. Variante: de spelers hebben een zak met daarin een bal vast en slaat zo zijn tegenstander ervan af.

KLEINE BOSSPELEN VOOR 8 JARIGEN

2 ZINTUIGENSPELEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: Voorwerpen, blinddoeken

Speluitleg:

1.Opstarter Hiermee kun je mensen laten wennen aan het vertrouwen op andere zintuigen dan alleen de ogen. De ene helft van de groep wordt geblinddoekt en door de anderen rondgeleid. De geblinddoekte moet aan de hand van tast, geur, geluid of smaak raden wat hem/haar wordt gepresenteerd. Na 5 a 10 minuten wordt gewisseld Voorwerpen: iets zachts, iets scherp, iets hoekigs, iets ronds, enz. *Horen: WC doortrekken, koelkast, steen in het water gooien enz. *Geur: Koffie, hooi, benzine enz. *Smaak: Plantjes, allerlei spul uit de keuken *Tast: Tractor, hooi, modder, veenmos, enz

2.De slapende vrek Ergens in het veld. Nodig: een schat en een blinddoek. Iemand in de groep is de slapende vrek. Een ander is de scheidsrechter. De rest is besluiper. De vrek zit geblinddoekt op de grond, wakend over zijn zeer waardevolle schat (bv een grote steen). De rest wil die schat graag stelen. De besluipers staan in een kring van ongeveer 10 meter van de vrek. Ze proberen zo stil mogelijk naar hem/haar toe te komen. Als de vrek iemand hoort wijst hij naar waar volgens hem het geluid vandaan komt. Is dat goed, dan moet de betreffende persoon terug. Wie de schat steelt zonder te zijn aangewezen door de vrek, wordt de vrek in de volgende ronde

ALARM IN DE ZOO

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : per twee
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: kaartjes met informatie voor de verschillende dieren, verkleedmateriaal of maskers voor de dieren

Speluitleg:

Er zijn een tiental dieren ontsnapt uit de zoo. Het is nu de bedoeling dat iedereen afzonderlijk op zoek gaat naar de dieren en de informatie die ze bij zich dragen verzamelen. De eerste die alle informatie bijeen heeft gekregen is de winnaar van het spel.

ANIMAL HUNT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : per twee
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Lijstjes met dieren en schrijfgerief.

Speluitleg:

Kinderen hebben per 2 of 4 een lijst met dieren namen (indien nodig vertaald of getekend). Binnen een afgesproken gebied zitten alle leiders: ieder is een dier. Kinderen moeten op volgorde van hun lijst de dieren gaan zoeken aan de hand van geluid, oftewel: de leiding is steeds zijn dieren geluid aan het roepen. Heel spannend als het gespeeld wordt in het donker of in het bos. N.B. Maak groepjes zo dat ze zich 'veilig' voelen bij elkaar (dus gemengde groepen met 'bange' kinderen samen met anderen)

BLAD-STEEN-SCHAAR-RACE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: geen

Speluitleg:

In een mooie bosweg baken we twee lijnen op de grond. Achter elk van die lijnen gaat een ploeg staan. Op het startteken vertrekken de eerste van elke ploeg. Wanneer ze elkaar ontmoeten spelen ze het bekende blad-steen-schaar. De winnaar mag het parcours verder lopen, de verliezer keert terug naar zijn eigen ploeg. Vanaf het ogenblik dat hij aankomt mag de volgende vertrekken. Na vooraf bepaalde tijd wordt gekeken wie er het meeste spelers aan de overkant heeft gekregen. Het spel kan ook al beëindigd zijn als een ploeg al de overkant heeft bereikt. Variatie: in de geest van de new games kan het competitie element eruit gehaald worden door de winnaar te laten aansluiten bij de tegenpartij. Het spel eindigt dan als alle spelers één grote ploeg vormen.

BOOMPJE WISSELEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Zowat stoelendans maar met bomen. Iedere speler bij een boom, 1 loopt vrij. Spelers moeten wisselen, speler zonder boom probeert lege boom te pakken. De persoon die geen boom heeft moet proberen in een gaatje te springen en zo een andere vrije loper aanduiden.

Variaties:

Variante 1: Met als extra opdracht voorwerpen naar andere kant transporteren.

Variante 2: In zaal met cirkels op grond getekend (fietsbanden).

Variante 3: (Kennismakingsspel) Spelers die wisselen moeten elkaars naam noemen voordat ze de andere boom mogen aanraken.

Variante: zie Ja Wisselen.

BOSKAARTEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Kaartspel

Speluitleg:

Een tweede spel is het Boskaarten. Twee ploegen krijgen elk de helft van een boek kaarten. De éne de rode, de andere de zwarte helft. De spelers trachten nu hun kaarten naar het andere kamp te krijgen, maar kunnen getikt worden door de andere spelers. Wanneer twee spelers elkaar tikken zal de persoon met de hoogste kaart de andere kaart nemen en zijn weg vervolgen. Het is de bedoeling van zo veel mogelijk kaarten naar het andere kamp te brengen. Bij gelijke kaarten spelen we schaar steen papier. Schaar > Papier, Papier > Steen, Steen > Schaar

BOSVOETBAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 14	Intensiteit : Midden

Materiaal: Bal, afbakenlint

Speluitleg:

We spelen bosvoetbal met dezelfde regels als in gewoon voetbal. We spreken duidelijke zij- en doellijnen af en bakenen de goelen af. We letten er wel op dat we het bos niet met de grond gelijk maken.

DE GEHEIMZINNIGE MAN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: Verkleedgerief voor geheimzinnige man,

Speluitleg:

In het bos loopt er een geheimzinnige man rond. Het is de bedoeling dat de spelers de man observeren zonder dat hij hen ziet. anders moeten ze terug keren bij het horen van hun naam. De geheimzinnige man maakt een aantal rare bewegingen en geluiden, deze moeten de spelers melden aan de agent. De speler die het meest (juist) melde is gewonnen.

DENNENAPPELTJE LEGGEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: denappels, papier en stiften

Speluitleg:

Dit is een variatie op het overbekende zakdoekje leggen. De speler gaat nu rond met een dennenappel. Wie getikt wordt vliegt nu niet in de soep maar krijgt de dennenappel die hij bij naamkaartje of tekening legt in het midden van de cirkel. Vooraf hebben de leden (eventueel de leiding) op een blad hun naam geschreven of een tekening gemaakt die herkenbaar is. Ook wie getikt wordt omdat hij nog steeds ter plaatse zit met de dennenappel achter zijn achterkasteel krijgt een dennenappel bij op zijn verzamelpunt. De dennenappellegger krijgt steeds een nieuwe dennenappel als hij er iemand één heeft aangesmeerd. Wie heeft er na verloop van tijd het minst dennenappels verzameld?

DRAKEN EN PRINSENSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: Sleutels

Speluitleg:

De draken verstoppen de sleutel van het kasteel van de prinses, en de prinsen gaan deze zoeken. Er zijn 2 draken nodig om een prins te pakken (armen er omheen). Als 1 draak de naam van de prins schreeuwt dan moet deze prins 30 seconden stil blijven staan. Een andere draak kan dan komen helpen. Twee prinses kunnen een uitgeschakelde prins terug activeren door hem op te heffen.

FRUITCOCKTAIL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Midden

Materiaal: fruit (verschillende soorten) in stukjes gesneden, pen & papier, op voorhand gemaakte "opdrachtkartjes" met de verschillende soorten fruit in een bepaalde volgorde

Speluitleg:

In het bos verstoppen zich een zestal personen met bij zich een doosje met daarin stukjes fruit, per persoon een verschillend soort fruit, en een balpen. De spelers krijgen een kaart met daarop de zes soorten fruit voor iedereen in een andere volgorde. Bij het begin van het spel gaat iedereen op zoek naar een fruitdepot. Als je er een gevonden hebt moet je stoppen en je kaart tonen en eveneens een stukje fruit eten (verplicht). Als het fruit als eerste op de kaart staat krijgt hij eveneens een paragraaf naast het fruit. Je mag dan op zoek gaan naar het tweede op de kaart. Was het fruit niet op de eerste plaats moet je verder en op zoek gaan naar het juiste stuk fruit. Als je alle fruit op de juiste volgorde gevonden hebt mag je naar de centrale plaats terugkeren om je plaats te kennen. Voor de eerste spelers is er een verrassinkje: een fruitcocktail geserveerd en geprepareerd door de leiding. De paragraaf kan vervangen worden door het kleven van een gekleurd bolletje. Vergeet niet dat je als je terug bij een zelfde depot verzeild raakt die nog niet fit moet je opnieuw een stukje fruit degusteren.

GEVECHT VAN NEGERS IN DE NACHT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit :

Materiaal: Touw, blinddoeken, knuppels, belletjes etc.,

Speluitleg:

Een touw is gespannen tussen een paar bomen, om een parcours te vormen. De spelers worden geblinddoekt, en moeten dit parcours volgen. Twee spelers, ook geblinddoekt, krijgen een knuppel (zacht materiaal) en moeten de andere spelers, die het parcours volgen proberen te slaan, afgaande op het geluid.

HERTENJACHT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: 1 Das per speler.

Speluitleg:

Iemand neemt de dassen van iedereen en stopt die in zijn broek, zodat er nog een eind uithangt. Hij gaat lopen in het bos en verstopt zich. Op een teken van de leiding, mag de rest hem gaan zoeken. Als ze hem vinden, proberen ze hem een das af te nemen. Ze mogen hem echter niet tegenhouden. Als het hert geen dassen meer heeft is het spel gedaan en kan er een nieuw worden aangeduid. (bijvoorbeeld diegene met de meeste dassen)

KANEPORA

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Midden

Materiaal: afbakenlint, 4 bomen uit een bos

Speluitleg:

Boven de hoofden van de pinken wordt er tussen de vier bomen een vierkant afgebakend. Een speler staat in het midden, de overige spelers staan onder het afbakeningslint dat het vierkant aanduidt. Wanneer de speler in het midden kanepora roept gaat iedereen zo vlug mogelijk aan een boom staan. Wie getikt wordt gaat de volgende beurt in het midden staan en helpt de volgende beurt tikken na het roepen van kanepora. Wie het laatst overblijft mag het volgende spel tikker zijn of iemand aanduiden. Bij dit spel kies je het liefst een bos waar de bomen niet te dicht staan.

KLEURENSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: teuten van verschillende kleur, op voorhand afgesproken kleurencombinaties.

Speluitleg:

De leiding zoekt een goed te verdedigen plaats in een bos en stapelt er enkele teuten van verschillende kleur op elkaar. De gasten kunnen vervolgens trachten de kleuren combinatie af te lezen. De leiding kan echter de gasten terugsturen bij het roepen van hun naam. De gasten kunnen zich eventueel vermommen door kledingsstukken te verwisselen. Diegene die het eerste de juiste combinatie in het basiskamp kan terugbrengen is de winnaar van het spel.

KOOKWEKKERSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: Wekker

Speluitleg:

Een kookwekker, die een bom voorstelt, wordt afgeplakt, zodat men niet kan zien wanneer deze afloopt. Een speler krijgt de bom, maar deze gaat niet akkoord en tracht de bom zo vlug mogelijk kwijt te raken door iemand anders te tikken en hem de bom te geven. Deze doet hetzelfde en zo wordt de bom steeds doorgegeven tot hij ontploft. Diegene die dus mee ontploft, verliest en valt uit (elkaar). Zo doen we verder tot er nog maar één speler overblijft. Dit wordt dan ons persoonlijk slaafje.

LEVENDE KETTING

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: Materiaal om over te brengen tijdens verhuis.

Speluitleg:

Bij dit spel is het de bedoeling dat twee ploegen zo vlug mogelijk een verhuis uitvoeren. De worm moet zo snel mogelijk verhuizen dus moeten beide ploegen hem helpen. De twee ploegen vormen elk een lange slinger en moeten nu zo vlug mogelijk een aantal voorwerpen overbrengen van de ene lijn naar de andere lijn. De ploeg die het eerste alles overbrengt is de winnaar.

MISMAAKTE KRANT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: Krant

Speluitleg:

Iedereen krijgt een strook krantenpapier mee. Iedereen moet nu trachten het bijpassende stuk krant te vinden en een koppel te vormen met de persoon die dit stukje heeft. Op het einde heeft men een lang sliert en is de krant weer volledig. In het bos lopen echter enkele reporters die de krantenknipsels kunnen onderscheppen.

MUITERIJ

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: afbakeningslint fluit

Speluitleg:

Doel van het spel: Elke ploeg probeert een "muiters" van een ander ploeg terug in zijn eenheid te krijgen. Wie daar het snelst in slaagt, wint. Elke ploeg kiest wie afgevaardigd wordt als "muiters". De muiters wordt aan een ploeg toegewezen en moet zich dan verstoppen. Na een drietal minuten mogen de ploegen de toegewezen muiters gaan zoeken. Ze moeten deze al dan niet met geweld terug in het kamp krijgen. Al te bruto geweld is natuurlijk verboden.

MUIZENPRET

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 3
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Licht

Materiaal: Kaartjes met punten.

Speluitleg:

Er worden 3 groepjes gemaakt. Iedereen van dezelfde ploeg vormt een lange sliert. Zo moeten ze op zoek gaan naar de lekkere hapjes in het bos. Bij deze lekkere hapjes liggen kaartjes. Het kaartje met het hoogste puntenaantal mogen ze meenemen. Er loopt echter nog een kat rond in het bos. Indien de kat de muizensliert kan tikken krijgt ze het kaartje met het hoogste puntenaantal. De groep muizen die op het einde het meeste punten heeft verzameld is de winnende muis.

NUMMERSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Licht

Materiaal: Verf om nummers te schilderen, grote affiche met tekst.

Speluitleg:

Het nummerspel spelen we liefst in eens stuk dicht begroeid bos. De spelers krijgen allemaal een ander nummer op hun voorhoofd me een duidelijk leesbare stift. De spelers mogen dit nummer in geen geval met iets verbergen of verwijderen van hun gezicht. Nu stellen de spelvaarders zich op een goed overzichtbare plek in het bos op en beschermen daar eens tekst die men best op een groot stuk papier aan een boom hangt. De verdedigers kunnen de aanvallers uitschakelen door hun nummer te roepen. De aanvaller moet dan onmiddellijk rechtsomkeer maken.

OMGEKEERD VERSTOPPERTJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Alle spelers blijven op het startpunt. Eén speler verstopt zich ergens. Vervolgens gaan alle spelers op zoek. Wanneer ze de verstopte persoon vinden blijven ze stil bij deze persoon zitten. Wie vindt als laatste de verstopte persoon????

REGENBOOG ZOEKEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: gekleurde kaartjes (genummerd) of viltstiften

Speluitleg:

De groep moet de 6 verstopten zoeken. Iedere verstopte speler heeft genummerde kaartjes bij zich van dezelfde kleur. De speler die een verstopte als eerste gevonden heeft krijgt het kaartje met het hoogste getal. De tweede speler krijgt het kaartje met het een na hoogste getal, enzovoort. De spelopdracht luidt: Zoek de zes basiskleuren van de regenboog en probeer tevens een zo hoog mogelijke score te halen. In plaats van kaartjes kun je ook viltstiften in 6 kleuren gebruiken en op de hand schrijven.

REGENBOOGSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: viltstiften, tekeningen met regenboog

Speluitleg:

Alle spelers krijgen één na één een stift en worden het bos ingestuurd. Ze mogen van elkaar niet weten welke kleur iedere stift heeft. In het bos moeten ze proberen elkaar te tikken en als dat lukt moeten ze hun stiften verwisselen. Diegene die dan de andere getikt had, mag dan met zijn nieuwe stift het juiste vak inkleuren op zijn stuk van de regenboog. Als je op dezelfde manier een zwarte stift in de handen krijgt, heb je natuurlijk pech, want daar kan je geen vlak mee kleuren. Wie eerst al de 7 kleuren van de regenboog heeft ingekleurd is winnaar.

SCHATTENROOF

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Licht

Materiaal: 2 schatten

Speluitleg:

Er zijn twee kampen, die elk een schat hebben. Voor elk kamp zijn er aanvallers en verdedigers, de enen om de schat van het andere kamp te stelen, de anderen om de eigen schat te bewaken. De verdedigers stellen zich op in een cirkel met straal 3m rond de schat, en proberen de aanvallers van de andere ploeg te tikken voor zij in het kamp zijn. Als de aanvaller het kamp kan binnendringen en de schat pakken, moet hij met de schat terug naar zijn eigen kamp lopen, maar eens hij het kamp van de tegenploeg verlaten heeft, kan hij weer getikt worden, en moet hij de schat laten liggen op de plaats waar hij getikt is. Het kamp wordt dus steeds verplaatst. Het kamp dat eerst zijn vlag naar het andere kamp ziet verhuizen verliest.

TEUTENROOF

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers :	Intensiteit : Midden

Materiaal: teuten, levens

Speluitleg:

De spelers werden opgedeeld in twee gelijke groepen. Ze zoeken beide een goed gelegen kamp en verdedigen dit kamp. Het is de bedoeling dat de ploegen trachten de teuten van de andere ploeg te stelen en deze persoonlijk naar het andere kamp terug brengen. Bij affluiten is de ploeg met de meeste teuten de winnaar. Wanneer een verdediger een aanvaller tikt zullen beiden ofwel dassenroof of schaar steen papier spelen

VAN BOOM VERWISSELEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 8	Intensiteit : Licht

Materiaal: Fluit, materiaal om terrein af te bakenen

Speluitleg:

In een bebost terrein wordt een deel afgebakend waarin de spelers plaats nemen aan een boom. De leider duidt een tikker aan en iemand die hij moet proberen te tikken. Op het fluitsignaal beginnen beide te lopen. Wanneer de prooi bij een boom gaat staan waar reeds iemand stond moet deze laatste wegllopen. Kan de tikker iemand tikken draaien de rollen om evenals bij het fluitsignaal.

VERSTOPPERTJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Alle spelers zoeken een goede bergplaats en na een bepaalde tijd zal er een speler de andere spelers gaan zoeken. Wanneer hij en verstopte persoon ziet moet hij zo vlug mogelijk de naam roepen. Indien de spelers het startpunt kunnen bereiken voor dat de zoeker hen zag, krijgen ze een extra punt.

VLAGGENROOF

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 14	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 vlaggen of meer

Speluitleg:

De spelers werden opgedeeld in twee gelijke groepen. Ze zoeken beide een goed gelegen kamp en verdedigen dit kamp. De vlag hangen ze op een goed zichtbare plaats in het kamp. Het is de bedoeling dat de ploegen trachten de vlag van de andere ploeg te stelen en deze persoonlijk naar het andere kamp terug brengen. Elke speler krijgt één leven mee zodat hij wanneer hij getikt werd moet terugkeren naar het basiskamp. Dit spel stopt wanneer de vlag van de ene ploeg in het kamp van de andere ploeg toekomt en dit kamp dan 2 vlaggen bezit. Men kan het spel ook met meerdere vlaggen spelen.

WAAR ZIT DE NACHTEGAAL (FLUITSPEL)

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: Fluit

Speluitleg:

Iemand loopt met een fluit rond in het bos, en hij blaast er regelmatig op. De rest probeert hem te vinden en te tikken, en zo de fluit over te nemen, waardoor hij de gezochte persoon wordt, enzovoort... Diegene die de fluit op het einde van het spel terug aan de leiders geeft, is gewonnen. Let wel op : als het spel afgefloten wordt, zijn alle middelen toegestaan om de fluit in z'n bezit te krijgen.

ZOEK DE SCHAT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Er zijn twee ploegen, een blauwe en een rode, die elk stukjes schat hebben (blauwe en rode). Op een bepaalde plaats in het bos is er een verzamelplaats voor de schat, en daar moeten de spelers hun stukjes schat één voor één naartoe brengen. De winnaar van het spel is de ploeg die in de uiteindelijke schat het meeste stukjes van zijn eigen kleur heeft. Om dit doel te bereiken, mag men spelers van de andere ploeg "aanvallen" : hem tikken, waarna men de speelkaarten vergelijkt, die men in het kamp meegekregen heeft. De hoogste kaart wint natuurlijk, en bij gelijke kaarten, bepaalt een darsengevecht de winnaar. De verliezer moet zijn stukje schat afgeven, wat dan door de winnaar naar zijn eigen kamp wordt teruggebracht. Om het spel nog wat moeilijker te maken, kunnen de leiders de rol spelen van rovers : ook zij lopen rond in het bos en tikken de spelers, die dan hun stukje schat moeten afgeven.

ZOEK DE WEKKER

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 2	Intensiteit : Midden

Materiaal: wekker (niet elektrisch)

Speluitleg:

In het bos wordt een wekker verborgen die na een aantal minuten zal aflopen. De spelers proberen de wekker te vinden voor hij rinkelt.

ZOEK HET BEEST

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Midden

Materiaal: *pen & papier (eventueel kleurpotloden, stiften,...) *iets stevigs waar het tekenpapier kan opgelegd worden

Speluitleg:

Iedereen verstopt zich en moet dierengeluiden nabootsen. Wanneer de zoeker een dier vindt, moet hij dit proberen te tikken. Een dier dat getikt is geeft zijn leven af en gaat naar de centrale plaats. Wanneer hij daar een portret van het dier heeft getekend krijgt hij een leven.

ZOEK JE JUISTE SYMBOOL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: afbakeningslint boek kaarten chronometer fluit pen en papier

Speluitleg:

De groep wordt in twee ploegen verdeeld: de rode en de zwarte. De rode ploeg krijgt een rode kaart en de spelers mogen zich gaan verstoppen in een afgebakend niet al te groot bos. De zwarte ploeg krijgt ook zijn kaarten maar zwarte en met dezelfde afbeeldingen als bij de rode. Op het startsein wordt de chrono ingedrukt en mogen de zwarte spelers op zoek naar de rode. Als ze iemand te pakken hebben vergelijken de beide spelers hun kaart en als dit dezelfde is keren ze zo vlug mogelijk terug naar de centrale plaats. Komen de symbolen niet overeen gaat de zwarte verder zoeken en maakt de rode zich uit de voeten. Als alle spelers terug zijn wordt de chrono ingedrukt en de tijd genoteerd. Nu is het de beurt aan de rode ploeg om zo vlug mogelijk alle duo's te vormen. Welke ploeg had het minst tijd nodig?

KLEINE BOSSPELEN VOOR 10 JARIGEN

BEESTJESPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 14	Intensiteit : Midden

Materiaal: plaatjes met dieren

Speluitleg:

In het bos worden duidelijk zichtbaar zeven afbeeldingen van verschillende dieren opgehangen. De spelers worden opgedeeld in twee groepen die elk een kaartje krijgen met de zeven beestjes erop wel in de omgekeerde volgorde voor de andere ploeg. De bedoeling is om het vlugst al de bomen in goede volgorde aan te tikken. Wie er in slaagt om met de volledige groep al de bomen in de juiste volgorde aan te tikken is natuurlijk gewonnen.

BLAD-STEEN-SCHAAR

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal:

Speluitleg:

Het spel is gebaseerd op het gekende blad-steen-schaar. De groep wordt verdeeld in twee teams. De teams gaan elk aan het uiteinde van het speelveld staan. Daar spreken ze af wat ze zullen worden: blad, steen of schaar. In het midden van het speelveld ligt een stuk touw dat als lijn fungeert. Beide ploegen gaan op een meter van deze lijn staan met het gezicht naar elkaar. De spelleider roept "blad, steen of schaar... beken het maar". Vervolgens laten alle spelers met hun hand zien wat hun groep is. De spelers van het verliezende team rennen terug naar het einde van hun speelveld waar ze veilig zijn. De winnende ploeg zit hen achterna en probeert zoveel mogelijk spelers te tikken. Wie getikt wordt maakt bij de volgende beurt deel uit van de winnende ploeg.

BOEIENKONING

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 3
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Midden

Materiaal: goudstukken, inkledingsmateriaal, lintjes van drie verschillende kleuren, fluit, wachtwoorden.

Speluitleg:

Aan een boom in het bos zit de boeienkoning vastgebonden. Zijn grote truck is mislukt en hij kan niet meer loskomen. Gelukkig hebben zijn drie helpers de sleutels om hem los te maken. Er is alleen een probleempje: de drie helpers willen allemaal een wit voetje bij de boeienkoning halen, dus weigeren de sleutel aan elkaar te geven, zodat er niemand met de drie sleutels hun baas kan bevrijden. De groep wordt verdeeld in drie groepen. Elke groep krijgt een lintje om de arm van de eigen kleur en drie sleutels (in drie verschillende kleuren corresponderend met de lintjes). Ieder groepje moet een wachtwoord verzinnen. Binnen de groep wordt een "wachter" gekozen, die bij de post blijft, en er wordt een "helper van de boeienkoning" aangewezen. Hij of zij kan alleen het wachtwoord doorvertellen. De verschillende groepen moeten nu bij de anderen hun sleutels gaan halen. Een sleutel kun je op twee manieren krijgen: of je stapt in de post van de groep en zegt het wachtwoord: je krijgt de sleutel gratis, of je koopt de sleutel voor vijf goudstukken. Deze goudstukken kun je krijgen als je een post binnenstapt, zonder getikt te worden en het wachtwoord niet weet. Alle kinderen lopen door het spelgebied heen en tikken elkaar. Dit doen ze om het wachtwoord van de ander te weten te komen. Alleen de "helper van de boeienkoning" mag het wachtwoord zeggen. Dus wordt hij/zij getikt en naar het wachtwoord gevraagd, moet het verteld worden. De helpers is dan zijn lintje kwijt. Maar wordt niet de "helper" getikt, dan kan het wachtwoord niet gegeven worden en is de tikker zijn lintje kwijt. Wanneer een groepje drie sleutels heeft, dan kan het de boeienkoning gaan bevrijden.

BOEREN, BURGERS, BUITENLUI

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 3
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Midden

Materiaal: Voldoende kaartjes met etenswaren (haal voor een week de sticker van "alleen geadresseerd drukwerk" van de deur en je hebt genoeg reclame)

Speluitleg:

Er worden drie groepen gevormd. Burgers, Boeren en Buitenlui. Er moeten exact evenveel boeren als burgers zijn. Elke burger hoort bij een boer. Zij vormen een koppel. De burger wordt door de boer in het bos verstopt, waarna de boer terugkomt. Als alle boeren terug zijn, mogen de buitenlui het bos in. Zij moeten als het spel start het eten van de boeren afpakken, wat deze naar hun burger smokkelen. Is een boer getikt, geeft hij zijn kaartje af aan de buitenlui. Is een boer getikt en zijn kaartje kwijt, dan moet hij even naar de centrale post om een nieuwe te halen. Na een ronde van 10 minuten tot een kwartier wordt er gewisseld, zodat na 45-60 minuten iedereen alles is geweest. Welke boer heeft het meeste eten naar zijn burger gebracht? En welke buitenlui was de beste? De kaartjes vormen -zeker voor de jongste kinderen- een belangrijk gegeven voor de inleving in het spel. Haal uit reclamefolders zoveel mogelijk lekkere en gezonde etenswaren, en laat de kinderen op de centrale post ook kiezen wat ze voor hun burger gaan halen.

BOMENCROSS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 vlaggen

Speluitleg:

In het bos wordt er op een aantal bomen een getal aangebracht bijvoorbeeld van 1 tot 10. De groep wordt opgesplitst in twee ploegen. Ze staan op gelijke afstand van de bomen om te beginnen. Op het fluitsignaal vertrekken de eerste twee van elke ploeg om een parcours af te leggen. De speler van de ene ploeg begint aan boom met nr. 1 terwijl de speler van ploeg 2 begint bij nummer 10 en zo aftelt naar 1. Rond elke boom met een getal wordt telkens eenmaal rondgedraaid voordat naar de volgende te lopen. De medespelers mogen aanwijzingen schreeuwen, maar wie een boom vergeten heeft, moet terugkeren naar de desbetreffende boom. Als een speler terug is mag de volgende vertrekken en om enthousiaste tippers ervan te weerhouden om te vroeg uit de startblokken te schieten dient er een vlag te worden doorgegeven. Wie is er het vlugst rond? Om vergelijkbaar te zijn draaien we de rollen ook eens om.

BOSJASSEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: Boek speelkaarten

Speluitleg:

Er zijn vier ploegen met elk een kamp in de uithoeken van het spelterrein. De spelers van elke ploeg nemen een kaart van de boek kaarten van hun kamp (bv. Enkel harten) en tikt spelers van andere beeldje. (schoppen) Hoogste kaart wint, maar 2 slaat aas. Wie verzamelt de meeste kaarten? Ben je je kaart kwijt, dan moet je terug naar je basiskamp en krijg je een nieuwe kaart, kom je iemand tegen met dezelfde kaart (bv. 2 keer en 5) dan moet je d.m.v schaar steen papier beslissen wie de winnaar is. Je mag natuurlijk enkel je eigen kaarten gebruiken en niet die van de andere ploegen!

Variaties:

Variante: 2 slaat alle kaarten met een plaatje.

DASSENROVEN IN VIERKANT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Licht

Materiaal: afbakeningslint en speeldassen

Speluitleg:

Tussen 4 bomen wordt een afbakeningslint aangebracht zodat we een vierkant krijgen waarbinnen de spelers zich opstellen met een das in de broek. Op het startsignaal proberen we mekaar's das uit te trekken. Zij die uit zijn stellen zich aan één van de zijden, ze staan wel zo dat er op den duur twee groepen tegenover mekaar staan (m.a.w. niet alle zijden gebruiken om langs te staan). Wanneer er maar twee kampers meer overblijven wordt er getost tot welk kamp zij behoren. De kant van de winnaar mag terug het vierkant in en speelt het spel nog eens opnieuw.

DE SCHAT VAN ANATOOL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: speeldassen

Speluitleg:

In een bos met rijke onderbegroeiing wordt een kring gevormd met dassen. Deze vormen de schat van Anatool. Naargelang de grootte van de groep worden 1 of 2 spelers aangeduid als Anatool. Zij nemen plaats in het midden van de kring. Op het startsignaal proberen de andere spelers die de Jommekesclub vormen, de schat (=dassen) te heroveren. Anatool kan zijn schat verdedigen door te proberen de jommekesclubleden te herkennen. Camouflage is toegestaan in de mate van het mogelijke, het vernielen van levende planten is m.a.w. niet toegestaan. Een lid van de Jommekesclub die herkend werd moet eerst terug naar de startplaats bij de leider alvorens hij opnieuw mag proberen de schat te heroveren.

DE WILDE JAGER

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Ballen, fluit

Speluitleg:

Er worden enkele wilde jagers aangeduid die elk een plasticbal krijgen. Op het fluitsignaal proberen ze de andere spelers aan te gooien met de bal. Wie geraakt is gaat gehurkt neerzitten. Wanneer iemand de bal kan vangen, is iedereen verlost en mag terug meedoen. De speler die de bal had gevangen geeft die gewoon terug aan de jager. Ook wie er aan is blijft van de ballen en gaat ze zeker niet een einde weggoeien.

DIERENGELUIDEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 90 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: kaartjes met de verschillende namen van de dieren op, per diersoort een stift of stylo

Speluitleg:

Een paar mensen (leiding of kerels) verstoppen zich in een afgebakend bebost terrein en bootsen dierengeluiden na. Er kan gekozen worden tussen de volgende dieren: ezel, poes, hond, haan, aap, koekoek, uil, koe, varken, muis, schaap, paard, slang, leeuw, kikker. De kinderen, 2 per 2, vertrekken na een tijdje om de dierengeluiden te zoeken, wanneer ze iemand vinden moet deze een paragraaf zetten op het kaartje dat de pinken bij zich hebbe

Wie het eerst zijn kaartje vol heeft, is gewonnen. Als er drie volledige kaartjes bij de spelleider afgegeven zijn wordt het spel beëindigt met drie fluitsignalen.

DODENDE STRAAL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: Fluit

Speluitleg:

Iemand verstoppt zich in het bos (de bewaker) met op enkele meters afstand van hem een fluit. De leden proberen op deze fluit te blazen zonder gezien te worden. Als ze gezien worden, roept de bewaker hun naam. Ze keren dan terug naar een afgesproken punt.

Variaties:

Probeer dit spel ook eens in een donker bos, maar geef de bewaker dan wel een zaklamp.

DONDER OP!

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: geen

Speluitleg:

Alle spelers op twee na kiezen een boom naar keuze en blijven daarbij staan. Een vrije speler is tikker, de ander wordt zijn tikobject. Beide lopen rond over het speelterrein en zodra het tikobject getikt is, wordt hij tikker en de ex-tikker zijn tikobject. Als het tikobject vindt dat hij genoeg gerend heeft, loopt hij naar een "bewoonde" boom en roept "Donder op!". Hij wordt de nieuwe bewoner van de boom en de tikker moet achter een ander aan. Snappen de spelers dit na vijf minuten spelen, voer dan een nieuwe regel in. Bij een fluitsignaal wisselen tikker en tikobject van rol.

EIEREN ROOF

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 3
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 30	Intensiteit : Midden

Materiaal: eieren, levens, materiaal om kampen af te bakenen, ballen

Speluitleg:

Drie groepen trekken zich terug in het speelbos. Iedere groep krijgt een eigen speelveld. Daarbinnen maakt de groep een nest van dood materiaal, zoals: takken, grond, bladeren. Het nest heeft een doorsnee van circa drie meter. Hierin liggen twee eieren (ballen ofzo). De eieren moeten bewaakt worden maar tegelijkertijd wil je bij de tegenpartij eieren roven. Als dat lukt moet dat ei in het eigen nest gelegd worden. Als je nog met een leven een cirkel binnen treedt mag je een ei meenemen. Een veroverd ei wordt snel terug gebracht en in het eigen nest gelegd. De speler die met het ei loopt heeft een vrije terugtocht. Je kunt je nest verdedigen door een aanvaller zijn leven af te pakken: je mag niet verder spelen zonder leven! een nieuw leven haal je bij het centrale punt in het bos. Welke groep heeft na een afgesproken tijd de meeste eieren in het nest? Een partij met een leeg nest blijft in het spel, door te gaan aanvallen kan dit snel veranderen. Als de speler met ei geen vrije terugtocht heeft (dus je kunt dan je veroverde ei weer kwijtraken), en je functioneel gebruikt maakt van de ballen in het bosspel, is er een nieuw element te introduceren, namelijk het overgooien van de bal (teamspel). Dit kan een spel nog flitsender maken doordat er nu ook strijd geleverd kan worden op de terugweg.

Variaties:

Lichtgevende eieren kunnen een nachtspel een extra dimensie geven. Leg ze op het honk op een verlichte plaats en gebruik lichtgevende verf voor de eieren. Deze geven dan zo'n 5 minuten licht. Ook kan de vrije aftocht afgeschaft worden, maar dat men na tikken het ei in moet leveren invoeren. Maak het dan wel mogelijk om over te gooien.

FARAO SPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: urnes, levens voor de 2 ploegen, materiaal om terrein af te bakenen.

Speluitleg:

Er zijn 2 teams met levens. Een gebied wordt in 2 delen gedeeld en elk team krijgt een helft waarop hij veilig is. Het is de bedoeling dat de spelers drie levens van de vijand aftikken. Deze drie levens kunnen in het kamp van de vijand ingeruild worden tegen een urn. Het winnende team is het team met de meeste urnen.

FRUITCOCKTAIL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 14	Intensiteit : Midden

Materiaal: Doosjes met stukjes fruit en balpennen, kaartjes voor de spelers.

Speluitleg:

In het bos verstoppen zich een zestal personen met bij zich een doosje met daarin stukjes fruit, per persoon een verschillend soort fruit, en een balpen. De spelers krijgen een kaart met daarop de zes soorten fruit voor iedereen in een andere volgorde. Bij het begin van het spel gaat iedereen op zoek naar een fruitdepot. Als je er een gevonden hebt moet je stoppen en je kaart tonen en eveneens een stukje fruit eten (verplicht). Als het fruit als eerste op de kaart staat krijgt hij eveneens een paragraaf naast het fruit. Je mag dan op zoek gaan naar het tweede op de kaart. Was het fruit niet op de eerste plaats moet je verder en op zoek gaan naar het juiste stuk fruit. Als je alle fruit op de juiste volgorde gevonden hebt mag je naar de centrale plaats terugkeren om je plaats te kennen. Voor de eerste spelers is er een verrassinkje: een fruitcocktail geserveerd en geprepareerd door de leiding. De paragraaf kan vervangen worden door het kleven van een gekleurd bolletje. Vergeet niet dat je als je terug bij een zelfde depot verzeild raakt die nog niet fit moet je opnieuw een stukje fruit degusteren.

HOGER-LAGER

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 14	Intensiteit : Midden

Materiaal: boek kaarten, materiaal om kamp af te bakenen

Speluitleg:

De groep wordt in twee ploegen verdeeld die elk in het bos een kamp afbakenen. Bij elke groep is een spelleider met respectievelijk het zwarte deel of rode deel van twee boeken spelkaarten. De bedoeling is dat de zwarte groep zijn kaarten overbrengt naar het rode kamp en de rode omgekeerd. Om te beginnen krijgt iedere speler een kaart die hij mag bekijken. Op het fluitsignaal vertrekt iedereen. Wanneer twee spelers van een verschillend kleur elkaar ontmoeten spelen ze het gekende spelletje blad-steen-schaar. De winnaar hiervan kiest dan hoger of lager. Kiest hij hoger dan wil dat zeggen dat hij wint als zijn kaart hoger is dan de tegenstander. Bij lager is het net andersom en wint hij als zijn kaart lager is. Wie wint krijgt de kaart van de andere en moet deze achter een nieuwe kaart om terug te kunnen deelnemen aan het spel. Het spreekt vanzelf dat de spelers de kaart verborgen houden tot de keuze van de winnende speler gekend is. Bij een gelijk spel houdt elke speler zijn kaart. Als de voorraad uitgeput is wordt het spel afgefloten. Opgelet: men kan enkel spelen met een kaart van eigen kleur en niet met een veroverde, daarom zullen de spelers een stippel met hun kleur op hun neus krijgen.

LEVEND KWARTETSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: Benodigheden (voor 4 groepen):- 4 kaarten van 4 verschillende kleuren- Kaartjes (levens) van deze kleuren (aantal per kleur: 2 keer aantal kinderen in een groep)

Speluitleg:

Iedere groep krijgt 4 kaarten van dezelfde kleur, en een gebied toegewezen. De 4 kaarten moeten ze, bij elkaar, ergens in hun gebied neerleggen (niet onder bladeren). Iedere persoon krijgt één leven (dezelfde kleur als zijn gebieds- c.q. kwartet-kaarten). Met dit leven mag hij 'vreemde' personen in zijn gebied aftikken. Degene die wordt afgetikt moet zijn kaartje en eventueel de kwartetkaart die hij bij zich heeft afgeven, en een nieuw leven gaan halen bij de centrale post (leiderspost). Buiten je eigen gebied mag je niemand aftikken. Binnen een straal van 5 meter van de kwartetkaarten mag de aanvaller niet meer worden afgetikt; deze mag dan één kwartetkaart meenemen, om in z'n eigen gebied te leggen. In de cirkel van de centrale post mag je alleen komen zonder leven. De gebieden kunnen worden aangegeven afzetlint (niet op struikelhoogte spannen), de plaatsen waar de kwartetkaarten liggen echter niet, want dit verklapt hun positie. Einde spel wanneer 1 groep alle kaarten heeft, of na bepaalde tijd. De groep met de meeste kwartetten heeft dan gewonnen.

LEVEND KWARTETSPEL 2

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: Afzetlint en/of sisal-touw- Aantal voorwerpen; 4 van elke soort (afwasborstels, tennisballen, eetborden, vegers end.)

Speluitleg:

De deelnemers worden in 4 groepen verdeeld. In het spelgebied worden op niet al te grote afstand van elkaar 4 cirkels (doorsnede 15 - 20 m) uitgezet, d.m.v. stukken afzetlint in bomen of struiken. Binnen in deze gebieden wordt een kleinere cirkel (doorsnede ongeveer 3 m) gemaakt van touw o.i.d. dat op de grond vastligt. Bij aanvang van het spel krijgt iedere groep een cirkel toegewezen, en worden de voorwerpen willekeurig over de kleine cirkels verdeeld (overal evenveel). De groepen moeten nu proberen om zoveel mogelijk kwartetten in hun eigen middencirkel te krijgen. Dit kunnen ze doen door één voorwerp uit een andere middencirkel te nemen en in hun eigen te leggen. De leden van de betreffende groep mogen de 'dief' aftikken; doch slechts in het gebied tussen de binnenste en buitenste cirkel (de dief mag niet meer dan één tel in de binnencirkel staan). Als hij is getikt moet het gestolen voorwerp terug in het midden. Er kan ook met verdedigers en aanvallers worden gespeeld; de helft van een groep zijn dan steeds de verdedigers, en alleen zij mogen aftikken. Winnen kan op verschillende manieren: Zo gauw een groep een kwartet heeft kunnen ze een aantekening krijgen, en wordt de winnende groep daarmee later bepaald. Er kan ook gespeeld worden tot een bepaald tijdstip, of tot een groep bv. 3 kwartetten heeft.

ONTSNAPPERKE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Midden

Materiaal: Enkel een bal, een lint of 4 kegels en genoeg plaats om de klein "mannen" hun te laten verstoppem

Speluitleg:

De bedoeling van het spel is dat de begeleider alle andere in de gevangenis krijgt. Dit is een gebied dat door de kegels of het lint is afgezet. Voor de gevangenis ligt de bal en is als de sleutel voor de gevangenis. Het spel begint wanneer de bal mag worden weggetrapt. Dan moet de cipier de bal terug naar de gevangenis brengen. Tegen die tijd moet iedereen (de gevangenen) verstopt zijn. De cipier gaat op zoek naar de gevangenen en telkens hij er eentje ziet moet hij naar de bal lopen om de gevangene af te roepen, die moet dan in de gevangenis zitten. Zo makkelijk blijft het niet voor de cipier...telkens de bal kan worden weggetrapt mogen de gevangenen weglopen en moet hij terug de bal naar de gevangenis brengen voor hij ze opnieuw gaat zoeken. De tikker wordt vervangen door de eerst gevangengenome als er vijf gevangenen zijn.

Variaties:

je kan het thema gemakkelijk veranderen door bijvoorbeeld de gevangenis te vervangen door "de zoo" of de tikker door een cowboy die buffels of wilde paarden moet vangen. Het aantal gevangenen kan ook gerust meer zijn (voorzien de gevangenis er dan wel op... heel realistisch moet dat niet zijn)

OROLOG IN KAARTENLAND

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Speelkaarten

Speluitleg:

In de bossen zijn er twee kampen met telkens een boek kaarten. Bij het begin krijgt elke speler een kaart en moet hij die trachten over te brengen. Komt hij iemand tegen van de tegenpartij dan moeten ze hun kaart tonen. Wie de hoogste heeft is gewonnen en krijgt de kaart. Als hij over is legt hij zijn kaart(en) in de juiste reep. Als er in elke reep drie kaarten zijn is het kaartenland in orde. (bij gelijke kaart telt volgende hiërarchie : ruiten, klaveren, harten, schoppen)

SCHAT ZOEKEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 120 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: afbakeningslint materiaal voor de hints en opdrachten

Speluitleg:

Een dief heeft een schat weggestopt in de bossen. De spelers moeten aan de hand van de gekregen informatie van de dief (vb. brieven, pijlen) de schat terugvinden. De gegeven informatie leidt niet onmiddellijk naar de schat, maar leidt wel naar nieuwe informatie en opdrachten die weggestopt zitten in bomen of onder de grond.

SCHATTENROOF

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: materiaal om kringen af te bakenen, schatten

Speluitleg:

In het bos wordt op een redelijke afstand van elkaar twee kringen afgebakend met lint, de schatkamers en eveneens domein van de bewakers. In de schatkamer liggen of staan duidelijk vijf afbeeldingen van goudkoffers of beurzen met gouden dukaten of diamanten of... . De groep wordt verdeeld in twee ploegen die elk een schatbewaarder aanduiden. In de buurt van elke schatkamer zit een spelleider met de levens van de ploeg. Op het startsignaal vertrekken de spelers vanuit hun schatkamer naar die van de tegenpartij om daar één van de schatten te roven. De bewaker kan zijn domein verdedigen door de naam van de speler te roepen die hij ziet naderen, de speler die ontdekt is gaat zijn leven dan gewoon aan de spelleider geven en een nieuw leven gaan halen bij zijn schatkamer. Eens een speler een schat vast heeft kan die zonder nog gehinderd te worden dit afleveren bij de spelleider aan zijn schatkamer met vertoon van zijn leven. Na een tijdje kan de spelleider een aantal tips van de hand doen zoals camouflage, verwisselen van kledij, vanuit verschillende hoeken werken.

SLUIPKLEUREN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: platen met kleurencombinaties, fluit, kaart met codes voor de spelleider.

Speluitleg:

De spelleider neemt in het bos ergens plaats met een aantal platen met daarop kleurencombinaties van vier bollen. De tweede spelleider is op de hoogte van de combinaties en de volgorde van de combinaties. Op het fluitsignaal mogen de spelers al sluipend vertrekken en trachten de combinatie te ontcijferen en die dan in het oor gaan fluisteren van de leider. Is het juist is hij gewonnen en wordt er eenmaal gefloten om iedereen er attent op te maken dat de combinatie ontcijferd is en er een andere komt. Is het fout moet hij opnieuw proberen. Indien echter de spelleider iemand ziet en hem herkent kan hij zijn naam roepen dan moet deze speler vooraleer hij verder kan spelen terugkeren naar het beginpunt. Wie kan er het best sluipen?

TEMPEL VAN DE GOUDEN BEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: Afzetlint, een bel, korte stukjes sisaltouw, 10 linten in dezelfde kleur, snoepjes, koekjes o.i.d.

Speluitleg:

Het spel: In een stuk bos zonder ondergroei worden 2 cirkels van afzetlint uitgezet; een cirkel met een straal van ongeveer 15 meter, daarin nog een cirkel met een straal van ongeveer 4 meter. In het midden van die cirkel hangt een bel met een touw aan de klepel, op ongeveer 2 meter hoogte. Ongeveer 20 meter van de grote cirkel is een post waar de spelers een sisaltouwje (leven) kunnen krijgen. Er worden 10 spelers aangewezen die de tempel gaan bewaken. Dit doen ze in de grote cirkel. Zij worden voorzien van een gekleurd lint. De andere spelers gaan naar de bron van het leven (touwjespost) alwaar ze een leven kunnen verkrijgen. Dit leven wordt altijd in de hand gehouden van de speler. Het doel van elke speler is om in de kleine cirkel te komen, om zodoende de bel te laten klingelen. Hier mag niet getikt worden door de bewakers. Als een speler dit lukt zonder getikt te worden door een bewaker, wordt hij/zij beloond met een koekje, snoepje o.i.d. door een leid(st)er. Wordt een speler in de grote cirkel getikt door een bewaker, dan geeft die speler zijn leven aan de bewaker. Daarna gaat de speler naar de bron des levens om nieuw leven, om het vervolgens nog maar eens te proberen.

VAN BOOM TOT BOOM

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: 2 ballen

Speluitleg:

De bedoeling van het spel is heel simpel: De overkant van het bos bereiken. De groep wordt vooraf opgesplitst in twee ploegen. De eerste speler van elke ploeg begint aan de rand van het bos. Hij schopt of gooit zijn bal vooruit. Als de bal een boom raakt voor hij de grond raakt mag de volgende speler van daaruit verder spelen. Raakt de bal eerst de grond moet de volgende speler van op dezelfde plaats opnieuw proberen. De poging telt wel en wordt bij de rest opgeteld. Wie heeft aan de rand van het bos de minste beurten nodig gehad?

VIEZE HANDENSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 3
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 25 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Midden

Materiaal: Vuilniszakken- Vingerverf (uitwasbaar)- Kaartjes- Een prijs (iets heiligs)

Speluitleg:

Deelnemers:- De spelers, verdeeld in groepen- Een magiër- Een verjaagde dorpsgek- Een geneesheer

Spelregels: Bij het begin van het spel trek iedere speler een vuilniszak aan. Vervolgens gaat elke groep op aangewezen plekken hun 'dorp' maken (een vrije zone voor de groep). Voor elke groep is er een leider. Deze bevindt zich niet in het dorp, maar altijd op een centrale post (vrije zone voor iedereen). Elke groepsleider heeft een pot verf bij zich (elke groep z'n eigen kleur). De deelnemers wachten in hun dorpen op het beginsignaal. Bij het begin van het spel verstopt de magiër zich, en komt na een tijdje tevoorschijn. Het doel van de groepen is het vinden van de heilige prijs. Alleen de magiër weet waar deze is, en zal het aan een groep vertellen, als héél die groep bij hem is. Om dit te bewerkstelligen kunnen de groepen, om elkaar zoveel mogelijk gaan hinderen. Dit hinderen gaat door middel van 'tikken'. Om te kunnen tikken moet een speler eerst z'n hand met verf insmeren. Een speler heeft een andere speler getikt, als er een handafdruk op z'n rug achterblijft. Als een speler is getikt, moet hij naar de centrale post gaan (kan tot hij daar is, niet getikt worden), alwaar hij een handicap krijgt (handen worden aan elkaar gebonden). Als hij daarna weer wordt getikt komt er een handicap bij (een stuk touw wordt tussen de voeten gebonden), er bij de derde keer is hij 'dood' (blijft dan op de centrale post). In een dorp mag dus niet getikt worden. De verjaagde dorpsgek mag ook tikken, zij het gewoon met z'n vinger. Als hij een speler tikt, moet deze een kaartje trekken uit een stapeltje dat de gek bij zich draagt. Op de kaartjes kan staan:- Vrij (eventuele handicap kan dan verdwijnen)- Handen vast (wordt ter plekke geregeld)- Handen en voeten vast (wordt ter plekke geregeld)- Dood (Ga naar centrale post, en wees dood)- Medicijnen (de gek geeft in dit geval een medicijnkastje af) Omdat de groep compleet voor de magiër moet verschijnen, zullen ze de doden tot leven moeten wekken. Dit kan d.m.v. medicijnen. Deze zijn verkrijgbaar bij de 'geneesheer'. Als twee leden van een groep bij hem komen, krijgen ze van hem een medicijn-kaartje. Daarmee kunnen ze naar de centrale post gaan (en mogen onderweg niet getikt worden), en één 'dode' tot leven wekken; na afgeven van het kaartje moeten ze de 'dode' naar hun eigen dorp dragen (en daarbij niet getikt worden), alwaar deze weer gaat leven. Nieuwe handafdrukken zorgen weer voor handicaps. De verjaagde dorpsgek kan dus ook medicijnen geven. Het is in dat geval wel zaak zo snel mogelijk een tweede groepslid erbij te halen, om zo iemand tot leven te kunnen wekken. Als iemand de heilige prijs heeft gevonden (deze moet dus zonder voorkennis niet te vinden zijn) is het spel afgelopen.

WAAR ZITTEN DE LEVENS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 35 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: levens

Speluitleg:

Een spel dat geschikt is voor een bos met onderbegroeiing. De groep wordt opgedeeld in twee ploegen. Elke ploeg kiest een verdeler die zich gaat verstoppen in het bos dat redelijk groot mag zijn. Enkel de eigen ploeg mag weten waar de verdeler zit en gaan voor het spel begint een leven halen. Op het fluitsignaal gaan de spelers op zoek naar de verdeler van de tegenpartij. Als één van de verdelers gevonden is wordt er afgefloten en is de winnaar bekend. Als twee spelers van een verschillend kamp elkaar ontmoeten spelen ze blad-steen-schaar. De verliezer moet zijn leven afgeven en moet een nieuw leven gaan halen. Dat hij dat zomaar niet kan spreekt voor zich want dan zou de tegenspeler onmiddellijk de verdeler vinden. De verliezer kan ook niet meer spelen tegen een tegenspeler en kan ook niet op zoek gaan naar de verdeler van de tegenpartij. Een verliezer kan proberen een achtervolger af te schudden of de tegenspeler kan proberen ongemerkt te volgen.

KLEINE BOSSPELEN VOOR 12 JARIGEN

BOMENCROSS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: 2 Vlaggen, 4 blinddoeken, bladen met nummers en koordjes

Speluitleg:

In het bos wordt er op een aantal bomen een getal aangebracht bijvoorbeeld van 1 tot 10. De groep wordt opgesplitst in twee ploegen. Ze staan op gelijke afstand van de bomen om te beginnen. Op het fluitsignaal vertrekken de eerste twee van elke ploeg geblinddoekt om een parcours af te leggen. De speler van de ene ploeg begint aan boom met nr. 1 terwijl de speler van ploeg 2 begint bij nummer 10 en zo aftelt naar 1. Rond elke boom met een getal wordt telkens eenmaal rondgedraaid alvorens naar de volgende te lopen. De medespelers mogen aanwijzingen schreeuwen, maar een boom vergeten is terugkeren naar de desbetreffende boom. Als een speler terug is mag de volgende vertrekken en om enthousiastelingen ervan te weerhouden om te vroeg uit de startblokken te schieten dient er een vlag te worden doorgeven. Wie is er het vlugst rond? Om vergelijkbaar te zijn draaien we de rollen ook eens om.

CENTJES GOOIEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 15 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: Eurocenten

Speluitleg:

Op een mooie rustige bosweg verdelen we ons in twee groepen met elk een spelleider. Per ploeg ziet het spel er als volgt uit : iedereen krijgt een volgnummer en elk vijf muntstukken. Op de grond wordt een streep getrokken waarachter iedereen plaatsneemt. Speler één werpt een muntstuk, speler 2 gooit op zijn beurt en probeert zo dicht mogelijk bij dat van speler 1 te gooien. Als speler 2 met zijn duim en wijsvinger de twee muntstukjes kan raken, dan moet speler 1 een geldstuk afstaan aan speler 2. De winnaar gooit opnieuw, de derde speler probeert nu zijn cent zo dicht mogelijk bij 1 of twee te gooien. Kan hij bespannen krijgt hij een muntstuk van de desbetreffende speler. Kan hij niet bespannen gaat het spel gewoon verder. De muntstukjes worden opgeraapt nadat speler 1 nog eens heeft gegooid. Dan beginnen we opnieuw met speler 2 en staat speler 1 laatst. Wie heeft er na verloop van tijd de meeste geldstukken?

DE LEKKENDE WHISKYFLES

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: diepvrieszakjes, water

Speluitleg:

De groep wordt verdeeld in twee ploegen. Elke speler heeft een diepvrieszakje. Elke ploeg heeft een stuk bos ter zijn beschikking. De bedoeling is om zoveel mogelijk water over te brengen. De ploegen moeten gaan vullen op het terrein van de tegenpartij en naar hun reservoir brengen. Hierbij gelden volgende spelregels: je kan enkel getikt worden op het vreemde terrein, handig als de ploegen herkenbaar gemaakt worden. Als je getikt wordt speel je blad-steen-schaar. Is de winnaar op eigen terrein krijgt de tegenstander een gatje in de ballon, hiervoor hebben de spelers een tandenstokertje ter hunner beschikking. Verliest de thuisspeler gaat de tegenspeler vrijuit. Eventueel kan er ook afgesproken worden dat je enkel mag getikt worden als je water in het zakje hebt. Herkenbaar maken is niet vereist. Wie brengt het meest water over.

GOUDELFSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: Schatkaart

Speluitleg:

Een goudveld wordt op een goudzoekkaart aangegeven. Het noorden staat aangegeven. De goudzoekers gaan op zoek naar dat gebied. De goudrovers krijgen een situatieschets van mogelijke goudtransportacties. De goudzoekers halen goudstaven op en proberen die veilig naar de bank te brengen. De goudrovers willen dat transport onderscheppen. Per goudzoeker mag maar een goudstaaf vervoerd worden. De goudrover is gewapend, een tennisbal is zijn munitie. Hiermee tikt of gooit hij (niet op het gezicht) de goudzoeker af. Lukt dit, dan krijgt de goudrover de goudstaaf. De goudzoeker gaat terug naar het goudveld. De goudrovers weten niet precies waar het goudveld ligt, evenmin is de plaats van de bank bekend. De vervoerroutes liggen ook niet helemaal vast. Er wordt een behoorlijk beroep gedaan op het tactisch inzicht van de spelers. Het spel wordt een bepaalde tijd gespeeld, waarna het resultaat wordt vastgelegd. Daarna wordt er gewisseld van functie tussen goudrovers en goudzoekers.

MUITERIJ

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal:

Speluitleg:

Elke ploeg (8 tot 10 man) probeert een "muiters" van een andere ploeg terug in zijn eenheid te krijgen. Wie daar het snelst in slaagt, wint. Elke ploeg kiest wie afgevaardigd wordt als "muiters". De muiters wordt aan een ploeg toegewezen en moet zich dan verstoppen. Na en drietal minuten mogen de ploegen de toegewezen muiters gaan zoeken. Ze moeten deze al dan niet met geweld terug in het kamp krijgen. Wie het snelst daarin slaagt, wint. Opmerking: al te bruto geweld is natuurlijk verboden.

PLAATSGEBREK

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 10 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 14	Intensiteit : Midden

Materiaal: materiaal om cirkel af te bakenen

Speluitleg:

In het midden van het bos bakenen we een vierkant af dat slechts de helft van de groep kan bevatten wanneer ze dicht tegen elkaar staan. De groep wordt in twee verdeeld en de helften gaan aan weerszijden van de tra staan. Op het fluitsignaal crossen ze allemaal naar het vierkant om te proberen een plaatsje in het vierkant te bemachtigen en te proberen dat anderen geen plaatsje vinden. Men spreekt wel op voorhand af dat ruw spel verboden is dus geen armen gebruiken, niet aan elkaars kleren trekken, niet met de benen werken. Na een halve minuut laat de spelleider een tweede fluitsignaal weerklinken waarop alle spelers doodstil blijven staan. Er wordt nu geteld hoeveel spelers van elke ploeg er in het vierkant staan. Daarna begint het spel opnieuw, na een aantal keer is diegene gewonnen die het grootste totaal heeft van de spelers die een plaats hadden in het vierkant.

WIE HEEFT DE EDELSTEEN GESTOLEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	• Intensiteit : Licht

Materiaal: zak evenveel voorwerpen als er spelers zijn afbakingslint

Speluitleg:

In een zak zitten evenveel gelijke voorwerpen als spelers die op een open plek in het bos staan. De spelers mogen de voorwerpen zien waarbij de leider vertelt dat het gemerkte voorwerp een edelsteen is. Om beurten nemen de spelers een voorwerp zonder te kijken en lopen het bos in. Wanneer iedereen zich verwijderd heeft roept de leider "de edelsteen is gestolen!". Dan pas kijken de spelers naar hun voorwerp. Wie hem niet heeft keert terug naar de open plek en wie hem heeft loopt verder en verschuilt zich. Ondertussen weten de andere wie de dader is en gaan hem zoeken. De dief die weet dat er hem een straf wacht; Hij/zij kan deze vermijden door te proberen de edelsteen terug te brengen in de zak zonder getikt te worden. De straf bestaat eruit dat de dader op handen en voeten tussen twee rijen moet rennen terwijl de anderen op zijn zitvlak mogen slaan (niet te hard). Naarmate het spel vordert kunnen er andere straffen ingevoerd worden.

KLEINE BOSSPELEN VOOR 14 JARIGEN

LANTARENGEVECHT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	• Intensiteit : Licht

Materiaal: zaklamp per speler

Speluitleg:

Dit spel speelt men het best als het goed donker is. Het spel vraagt eveneens een grote discipline van al de deelnemers. De spelers worden in twee kampen verdeelt en zorgen dat ze allemaal een goede lantaren bij zich dragen. De spelers van de ene ploeg kunnen nu de spelers van de andere ploeg uitschakelen door ze te beschijnen met hun zaklamp. Spelers die werden geraakt keren terug naar het kamp en wachten daar twee minuten. Der ploeg die als eerste het kamp van de andere ploeg kan binnendringen, is de winnaar.

MOERAS OVERSTEKEN

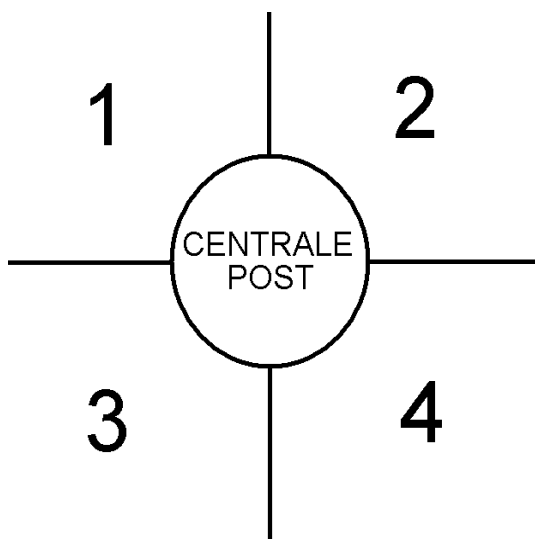
Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 20 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: per persoon 5m fietsbinnenband (een soort leiband)

Speluitleg:

Zoek een vrij dichtbegroeid bos. Het is de bedoeling om zich met de voltallige groep van de ene plaats naar de andere in het bos (door het moeras) te begeven. Iedereen wordt met de binnenband aan andere boom gebonden, met voldoende bewegingsruimte (om iemand anders te kunnen lossen en deze naar een andere boom te begeleiden en daar vast te knopen. Eén persoon per boom! Het is verboden zichzelf los te maken. Anderen mogen dat uiteraard wel. Duo's vormen (ik knoop jou los en jij mij en zo gaan we samen verder) mag niet. Iedereen moet in de 'ontknooping' betrokken worden.

INGEKLEDE ACTIVITEITEN



INGEKLEDE ACTIVITEIT VOOR 8 JARIGEN

LEERLING TOVENAAR

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Ingeklede activiteit	Normale tijdsduur : 70 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	• Intensiteit : Midden

Materiaal: Voorbereidingen: Spelbord maken, goudstukken

Speluitleg:

INKLEDING: Je kan je zondag beginnen met een toneeltje waarin de opper tovenaars één van zijn leerlingen nog een laatste kans geeft om te slagen in zijn tovenaarsexamen. Om hierin te slagen heeft leerling-tovenaar Pirlwriet echter vier dezelfde magische symbolen nodig. En daar ligt nu juist het probleem. Hij heeft zijn vier magische symbolen verloren en hoe hard hij ook zoekt, Pirlwriet vindt ze niet terug. Hij doet dan ook een beroep op de kinderen om hem te helpen zoeken. Om Pirlwriet te kunnen helpen moeten we met zijn allen naar het land van de tovenaars. Iedereen moet zich dus verkleden want enkel tovenaars en leerling-tovenaars mogen er binnen. In Toverland aangekomen gaan we op zoek naar de magische symbolen. Pirlwriet denkt dat we best ieder apart gaan zoeken. HET SPEL: Ieder lid krijgt 4 verschillende magische symbolen (vb.: een knikker, een paperclip, een krijtje en een kurk). De bedoeling is nu dat ieder probeert een kwartet (4 dezelfde symbolen) te bekomen. Als het spel begint mag men iemand tikken en blad-steen-schaar spelen. De winnaar mag dan één van de vier symbolen van zijn tegenstander uitkiezen en er één van zich zelf voor in de plaats geven. Het spel eindigt als Pirlwriet van één van de deelnemers een volledig kwartet krijgt. Terug in het lokaal gekomen wordt het toneeltje verder gespeeld. Pirlwriet slaagt nu natuurlijk met glans in zijn examen.

OLYMPISCHE DAG

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Ingeklede activiteit	Normale tijdsduur : dag (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 20	• Intensiteit : Midden

Materiaal: sport- en spel materiaal, medailles, knutselmateriaal

Speluitleg:

Met bestaande en verzonden sport en spel activiteiten kan een hele middag gevuld worden. Als voorbereiding kunnen al 's ochtends spandoeken gemaakt worden, kleding bedacht worden, een vlag per team gemaakt worden, etc. Leuk is het om aan het eind van de dag medailles uit te reiken (aan iedereen!!!) ter herinnering.

OMGEKEERDE DAG

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Ingeklede activiteit	Normale tijdsduur : dag (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Licht

Materiaal: niets nodig

Speluitleg:

Op deze dag gaat alles achterstevoren, ondersteboven, binnenstebuiten. Leg de kinderen de dag van tevoren uit wat de bedoeling is. dit kan zover doorgevoerd worden als je wil, b.v: -'S morgens iedereen wekken met slaap lekker. -Aankleden: alles binnenstebuiten en achterstevoren. -Diner zitten op tafel, bord op de stoel, schoenen aan de kapstok, jassen op de grond. -Etc.

INGEKLEDE ACTIVITEIT VOOR 10 JARIGEN

ABSURDE OLYMPIADE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 6
Soort spel : Ingeklede activiteit	Normale tijdsduur : 120 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 30	Intensiteit : Midden

Materiaal: lint, vlagjes om het terrein af te bakenen, elastiek, paraplu, strandbal, zwemvliezen, horden (vb.banken)

Speluitleg:

Precies echt! Met topdelegaties uit 5 continenten, die het klaarspelen om alle olympische records te verbrijzelen, en dat in een sportieve geest. Van elk land mogen er drie spelers aan de olympiade meedoen. Elke speler schrijft zich in voor twee disciplines naar keuze. Uiteraard is het interessanter dat de delegaties aan zes verschillende disciplines deelnemen, dit maakt de kans op een blikken medaille groter. Elk land schaft zich bovendien een herkenbaar uniform aan. Er kan een keuze gemaakt worden uit de volgende disciplines:-stijlspringen: dit is verspringen, maar dan om het origineelst, vb. met een draai rond de as, of een balletsprong, of een tarzankreet,...Niet alleen de afstand, maar ook de "stijl" wordt beoordeeld.-100m zwemvlieslopen- strandbalstoten- parapluwerpen-achterwaarts sprinten- 400m konijnensprong- 1000m huppelen- laagkruipen (tegenovergestelde van hoogspringen)- onder-horden- lopen- en vul zelf maar verder aan. De beste drie spelers van elke discipline ontvangen de blikken, de plasticen en de papieren medaille, onder waardig gezang van de nationale hymne, die elk land zelf heeft gekozen. Elk land kan bv. een eigen vlag meebrengen. Vergeet niet dat er een onbevooroordeelde jury moet zijn, compleet in kostuum, met rolmeter, fluitje, chrono, startpistool en scorebord...

DOE JE DING IN DE RING

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Ingeklede activiteit	Normale tijdsduur : 120 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Gras
Minimum aantal deelnemers : 30	Intensiteit : Midden

Materiaal: trommel of potten en pannen afbakenlint stokken kegels 4 dozen naamkaartjes rode neuzen bordje met "nummer 1" muziek op de achtergrond 4 stoelen 4 sponzen 4 emmers water talkpoeder fietsband badmutsen touw rode verf in potjes ballonnen scheerschuim scheermesjes lapje stof naald en draad eieren kloppers potjes wol flesjes water: 12 4 appels 4 aardappelmessjes schminkgerief 4 uien 4 planken .4 hamers ./20 nagels flessen: 8 grote scorebord

Speluitleg:

Inkleding: Assistenten en spelleider zijn prettig gestoord gekleed. In het midden van de zaal, staat een boksring (4 kegels met stokken in en linten tussen gespannen) waarin alle opdrachten gebeuren. Daarbuiten zitten de groepen die dienen aan te moedigen.

Begeleiding: -spelleider -4 assistenten -2 materiaalmeesters -2 juryleden

Spelverloop: De groep wordt in 4 groepen verdeeld: 2 meisjesgroepen en 2 jongensgroepen. De verdeling verloopt adhv namen trekken en afroepen. Elke groep bedenkt voor zichzelf een typische meisjes- en jongensnaam. De groepen nemen plaats rond de boksring. Buiten de ring bevindt zich de 4 assistenten en de spelleider. Eén van de assistenten trekt een naam uit de 4 dozen (voor elke groep is er een doosje met namen). Onder begeleiding van tromgeroffel worden de namen afgeroepen. Deze personen moeten in de ring komen en een opdracht uitvoeren tegen elkaar. Ze worden in elke hoek van de ring "klaargemaakt" (zoals echte bokkers). De spelleider legt de opdracht uit en de deelnemers worden vanuit de hoeken van de ring de arena ingestuurd. Daarop voeren ze de opdracht uit. Het zijn allemaal typische jongens- en meisjesopdrachten. De jury (2 assistenten) beslist wie de winnaar wordt (onder tromgeroffel); soms mag het publiek mee kiezen door de duim naar beneden of boven te richten. De winnaar maakt een zegerondje / door de ring, terwijl hij/zij een bord omhoog houdt met "nummer 1". Terwijl maakt het publiek een wave + geluid. Als de persoon terug naar zijn groepje gaat, roept de spelleider: "Een winnaar is er niet alleen om punten te maken, maar ook om aan te raken!!!". Hij/zij wordt geknuffeld door zijn groepsleden. De jury schrijft vervolgens de punten op: wie eerst is krijgt 4 punten, tweedes 3, der des 2 en vierdes 1 punt.

Rode draad: Als er iemand van de assistenten hun hoed laat vallen, moeten alle deelnemers in hun groepje een opdracht uitvoeren en daarna of tegelijk in polonaise-opstelling gaan staan; terwijl zingen ze "Er staat een paard in de gang ...". De groep die daarin het snelst is, krijgt bij de volgende ronde dubbele punten. Opdrachten rode draad: -kruip met zijn allen in een fietsband -zet een badmuts op -verf je neus rood -rijg een koord door de groep en dus door je kleren -ga allemaal op een stoel staan en ga zo van stoel tot stoel

Spelopdrachten:

1. Ballon scheren: wie krijgt het snelst de scheerschuim van de ballon af, zonder dat deze springt?
2. Touwtje springen: wie heeft de meeste sprongen zonder in de knoop te geraken?
3. Eiwit stijfkloppen: eerst eiwit van eigeel scheiden en vervolgens stijfkloppen. Wordt gecontroleerd door boven eigen hoofd te houden.
4. Armworstelen.
5. Lapje stof aan een kledingstuk naaien van iemand van de eigen ploeg: wordt beoordeeld op afwerking en efficiëntie.
6. Wie brengt de mooiste liefdesserenade aan 1 iemand van de assistenten?
7. ""Wie drinkt het snelst 3 flesjes water leeg meet een rietje?
8. 2 minuten met de vingers ha.-

HONIMOENKWZZZZ

Locatie : BINNEN	Aantal groepen : per twee
Soort spel : Ingeklede activiteit	Normale tijdsduur : 80 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 40	Intensiteit : Licht

Materiaal: - Scorebord - dik macramétouw - bloem - suikerklontjes - emmer water met 2 sponzen - 10 blinddoeken - 3 WC-rolletjes - 10 tennisballen op voorhand geprepareerd - 10 proppen

Speluitleg:

Bedoeling van het spel Verschillende koppels gaan trouwen, maar eerst moeten ze gekeurd worden door de trouwcommissie, de hele familie wordt onderworpen aan een reeks proeven. De grote groep wordt in ploegjes verdeeld, per ploeg zijn er verschillende personages. Er moeten opdrachten uitgevoerd worden waarbij de verschillende personages tegen elkaar uitkomen. Verdeling in ploegen De grote groep wordt in ploegjes van 8 personen verdeeld. Per ploeg moeten de volgende personages aanwezig zijn (ze kiezen zelf wie-wie-is): - Godfather - Bruid - Bruidegom - Moeder - Vader - Suikertante - Baby (moet voorzien zijn van een veldfles met water!!!) - Fuckteur Ze moeten ook per familie een familienaam kiezen, de Godfather moet dan in het begin van het spel de familiegeschiedenis uiteenzetten. Het spel De trouwcommissie (jury van moni's) geeft eerst al bonuspunten voor de Transsexuelen als er zijn, en ook voor de origineelst verklede, de gasten weten niet op voorhand dat daarvoor punten te rapen zijn Bruid-en-bruidegom-opdracht: kieteltouw Voor hun huwelijksnacht samen door te mogen brengen moeten ze elkaar beter leren kennen. Bruid en bruidegom moeten een macramétouw door hun kleren schuiven en een knoop in leggen, plus kniezitten en 3 zoenen geven. 2 minuten-limietijd. Wie slaagt 2 punten, commissie geeft bonuspunten. Suikertante-opdracht: bloem+klontjesuiker We willen weten wie echt de beste suikertante is Gezicht in water, klontje suiker uit bloem, lopen, 5xdraaien, teruglopen en klontje suiker tussen tanden van Godfather steken. Per 2 tegen elkaar, winnaars krijgen 2 punten, commissie geeft bonuspunten Moeder-opdracht: Vind-je-familie Nogal bescheiden typje gaat nu eens de bloemetjes buiten zetten, en ze gaat haar neker goe laten gaan, kan ze een beetje gedesoriënteerd haar kroost nog terugvinden? Ze wordt geblinddoekt en wordt 20 maal rondgedraaid, nu moet ze zo snel mogelijk haar kroost terugvinden. De families worden door elkaar over de zaal verspreid, de vaders ergens achteraan. Van zodra de moeder de juiste vader op de mond heeft gekust gaat heel de familie uit blijdschap op de moeder liggen. 't Is toch zo een toffe! Eerste 5 families krijgen 2 punten, commissie geeft bonuspunten Vader-opdracht: Buikloop Hij heeft teveel gegeten en zal moeten sambakakken Een tennisbal wordt tussen de benen gehangen en een prop moet naar de familie geduwd worden. Onderweg staan 3 WC-rolletjes, wie deze omstampt krijgt strafpunten, men mag elkaar ertegen duwen. Eerste 5 krijgen 2 punten, iedereen moet er geraken anders strafpunten, WC-rolletjes ook strafpunten; commissie geeft bonuspunten Fuckteur – bruid – moeder-opdracht: Ballons-kapot-poepen De facteur is vriend aan huis en heeft reeds menig maal de vrouwelijke huisgenoten bepoteld. Hij moet een ballon kapotpoepen bij de bruid, al liggend en bij de moeder al zittend op een stoel. Baby-opdracht: papfles-boer Op schoot van moeder flesje drinken en dan boerke laten Trouwcommissie geeft punten op uitvoering, o wee als iemand een valse boer laat=natte pamber. De winnende Godfather krijgt een eresaluut van de andere Godfathers, deze moeten zijn voeten aflikken. Het winnende koppel mag de openingsdans geven van het trouwfeest

LEVEND CLUEDO

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Ingeklede activiteit	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Licht

Materiaal: Papier, plattegrondjes, pennen.- Politie-uniform en kostuums voor de in de wijk opgestelde 'getuigen'.- Van het verhaal afhankelijke attributen, zoals potentiële moordwapens.

Speluitleg:

Dit is een combinatie van 'misdaad oplossen', vossenjacht en overtuigend toneelspel. Het kan het beste gespeeld worden in een wat drukker gebied, zodat omstanders hun rol kunnen gaan spelen. De kinderen worden groepen verdeeld, van rond de 4 spelers. Het doel van deze groepen is, om door middel van speurwerk en het 'ondervragen' van 'getuigen' een moord op te lossen. Het spel wordt gespeeld vanuit de centrale post; het 'politiebureau'. Hierin bevindt zich de hoofdcommissaris van politie. Bij het begin van het spel wordt aan al de groepen verteld dat ze zijn ingehuurd om een verschrikkelijke moord op te lossen die zéér recentelijk hier in de buurt is gepleegd. Bepaalde details worden gegeven, en elke groep krijgt een plattegrondje van de wijk, waar ongeveer de posities staan aangegeven van bepaalde 'getuigen' c.q. 'verdachten'. Ook krijgen ze papier, schrijfgerei en eventuele aanwijzingen die nodig zijn bij het oplossen van de moord. Vervolgens gaan de groepen op zoek naar de genoemde personen, om deze te ondervragen. Indien een groep de oplossing van het mysterie gevonden denkt te hebben, gaan ze naar het politiebureau en vertellen hem aan de commissaris. Hierbij moet alles gemotiveerd zijn; wie heeft het gedaan, waarom, waarmee etc. Als een groep de juiste oplossing heeft (die de commissaris dus weet), hebben ze gewonnen, maar kan het spel verder gaan voor het zilver en brons. Belangrijk bij dit spel is het maken van een spannende maar vooral kloppende geschiedenis. Het verhaal moet zo in elkaar zitten, dat de groepen de 'verhalen' van de verschillende getuigen met elkaar in overeenstemming kunnen brengen, en dader niet al te makkelijk is te achterhalen. Het is aan de getuigen en de commissaris om mooi toneel te spelen, zodat de kinderen het bijna echt gaan geloven.

SPIONAGESPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Ingeklede activiteit	Normale tijdsduur : 30 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: gekleurde mutsen of sjaaltjes

Speluitleg:

Iedereen verspreidt zich in de wijk en zet een bepaalde kleur van muts op zijn hoofd. Niemand weet van de anderen welke kleur muts ze op hebben. Gedurende een half uur moet je trachten te achterhalen wie welke kleur muts op heeft. Individueel ga je op zoek naar anderen, maar je zorgt ervoor dat je zelf niet zichtbaar bent. Als je iedereen hebt ontdekt en de oplossing kent, begeef je je zonder muts naar de beginplaats. De anderen hebben dan geen kans meer jouw kleur te ontdekken.

WIE WAS DE MOORDENAAR?

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Ingeklede activiteit	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Licht

Materiaal: -40 genummerde briefjes met daarop een vraag. Wanneer die vraag juist is krijgen ze één van de hints. -een blad/ganzenbord met 40 genummerde vakjes erop. -twee dobbelstenen. -per ploegje een pion voor op het blad. -per ploegje een stylo en papier om de hints op te schrijven en om op te puzzelen. -5 begeleiders verkleed als detective, barones, kasteelheer, schatbewaarder en nar.

Speluitleg:

In dit spel moeten verschillende groepjes kinderen trachten een moord, gepleegd in de ridderzaal van een kasteel, op te lossen. Indeling De kinderen worden in verschillende groepjes verdeeld van twee tot ongeveer 6. Verloop Nu mag één groepje met de dobbelstenen gooien. Gooien deze bijvoorbeeld een drie dan komen zij op vakje drie te staan. Vervolgens moeten zij op het terrein (bos) briefje nr. 3 gaan zoeken. Wanneer ze een briefje vinden, zullen ze merken dat hierop een vraag is vermeld. Is dit niet correct dan moeten ze steeds drie plaatsen terug en lossen deze vraag op. Is het antwoord wel juist dan mogen zij een tip van één van de verdachten ontvangen. Deze tip zal hen helpen bij het zoeken van de dader. Wanneer één groepje vakje 40 bereikt dan is het spel afgelopen. Er wordt nu met behulp van de tips (in ieder groepje) bepaald wie ze als dader nemen. Het is vanzelfsprekend dat het groepje met de meeste tips dichterbij de waarheid kan komen. Het groepje dat de juiste dader te grazen heeft is de winnaar. Situatie Het slachtoffer noemt Francois (zoon van de kasteelheer). De moord is gebeurd in het kasteel en meer bepaald in de ridderzaal om 11 h's morgens. De vier verdachten waren in het kasteel aanwezig op het moment van de moord. Hints Eerste verdachte: de Barones -ze had een goede relatie met Francois. -ze was steeds in het bezit van een wapen in haar handtas. -ze wou naar de ridderzaal gaan toen de politie er aankwam. -ze heeft Francois het laatst gezien om 7 uur 's ochtends. Tweede verdachte: de Kasteelheer -die had af en toe hevige discussies met Francois. -hij was in de gang van de ridderzaal op het moment van de moord. -hij was verzamelaar van wapens maar had geen kogels. -hij was dronken de avond voor de moord. Derde verdachte: de Schatbewaarder -moest nog schulden betalen aan Francois. -is enkele keren betrapt op het stelen van wapens van de kasteelheer. -had hevige ruzie met Francois op de vooravond van de moord. -werd opgemerkt aan de ridderzaal, enkele seconden na het schot in de ridderzaal. Vierde verdachte: de Nar -de nar ging dikwijls op bezoek bij Francois. -was een goed wapenkenner, maar had zelf geen wapen. -heeft iemand horen stelen in de kamer van de kasteelheer. -was op het moment van de moord niet aanwezig in de ridderzaal. Oplossing De barones was wel in het bezit van een wapen, maar had zeer goede relaties met Francois, dus vrijgesproken. De kasteelheer had wel af en toe discussies met Francois maar had zelf geen kogels, dus uitgesloten. De nar ging dikwijls op bezoek bij Francois en was op het moment van de moord niet aanwezig in of bij de ridderzaal, dus ook geen moordenaar. Zo blijft alleen nog de schatbewaarder over. Hij heeft de moord gepleegd omwille van zijn schulden die hij nog moest betalen en ook omdat hij ruzie had op de vooravond van de moord. Hij heeft een wapen gestolen van de kasteelheer, is dan naar de ridderzaal gegaan en heeft Francois doodgeschoten. Onmiddellijk na het schot is hij weggevlucht.

ZEESLAG

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Ingeklede activiteit	Normale tijdsduur : 45 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: allerlei spullen voor de opdrachten op voorhand te verzamelen; 2 grote vellen aan de muur, voorstellende de zeeën van de respectievelijke ploegen en blauwe en rode stiften om de salvo's op zee aan te duiden...

Speluitleg:

De twee teams vervullen verschillende leuke opdrachten; bijvoorbeeld om ter snelst een citroen met de ganse groep oppeuzelen; en de winnende ploeg krijgt als beloning vijf kogels die zij mogen afvuren op de zee van de tegenstander; wie het eerst de boten van de tegenstander keldert, is de winnaar!

Variaties:

Kan zo lang en zo kort gemaakt worden als men wenst door het aantal kogels op te voeren of ook het aantal boten.

INGEKLEDE ACTIVITEIT VOOR 12 JARIGEN

ALLES OF NIETS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 6
Soort spel : Ingeklede activiteit	Normale tijdsduur : 90 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: materiaal voor de verschillende opdrachten

Speluitleg:

Het spel De grote groep wordt in kleinere groepjes verdeeld (5 à 6 man naargelang het aantal opdrachten). Iedereen van het groepje krijgt een verschillende opdracht. Ze mogen zelf kiezen dewelke...de opdrachten zelf krijgen ze eigenlijk feitelijk nog niet, enkel een zéér abstract trefwoord (volgens talent). Na hun talent gekozen te hebben gaan ze per trefwoord bij de moni die hen de opdracht zal uitleggen. Nu krijgen ze 30 minuten om deze opdracht te blokken, oefenen, leren,... Na dit half uur is het dan aan hen om deze opdracht zo goed (of zo kwaad) als mogelijk uit te voeren. De opdrachten Stress : maak een kaartenhuisje, 3 verdiepingen hoog, met 14 kaarten Geheugen : leer zoveel mogelijk getallen na de komma van het getal pi Coördinatie : zolang mogelijk drie tennisballen in de hoogte houden jongleersgewijs, Kunst : leer een gedichtje van buiten...of gedichtjes als de brains onverzadigbaar blijken Uitvoering Stress : om het snelst, dus allen tegelijk tegen elkaar, het torentje moet twee seconden blijven staan Geheugen : elk om beurt, 1 verkeerde aanzet of verspreking betekent het einde !!! Coördinatie : ze hebben geoefend met tennisballen maar nu wordt de opdracht uitgevoerd met eieren boven de hoofden van de ploeggenoten. Elk om beurt, het aantal in de hoogte vertrokken eieren telt, vanaf dat er één de grond, of het hoofd van een collega, raakt is het gedaan... Kunst : Elk om beurt voert het gedichtje op. Een misspreking of een oponthoud van meer dan 3 seconden betekent onherroepelijk het einde!!!

HET GROTE CHIGACO – VEILINGSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Ingeklede activiteit	Normale tijdsduur : 120 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: Vals geld, sjalletjes (in vier verschillende kleuren, dassenroof), naargelang het aantal groepen -> het aantal puzzels van personen, casino-spelen (21-tigen, rad van fortuin, black magic, dobbelstenen, ...) ,hamer

Speluitleg:

Doel: winnen natuurlijk, het verzamelen van alle puzzelstukken van dezelfde persoon. Verzamelen: door op de veiling de juiste stukken te kopen of door onderling met andere groepen ruilen. Veiling: elke 20 minuten wordt er geveild. De veilingmeester verkoopt een aantal puzzelstukken per opbod. De gegevens van deze stukken worden heel beperkt meegedeeld, zodat niemand weet of het wel van de juiste persoon is. Kopen: hiervoor heeft men geld nodig, dit geld kunnen de gasten (bendeleden) verdienen. Verdienen: door ofwel te gaan spelen in het casino, ofwel door dassenroof (een das heeft een bepaalde waarde) Bendeleders: verzamelen het geld van hun bendeleden, kopen of verkopen dassen. Dassengevecht: niemand kan weigeren, enkel tijdens de veiling wordt er op het veilingplein niet gevochten.

Variaties:

In de dassen kunnen vier gradaties zitten. Elke gradatie heeft zijn geldwaarde. Men kan stijgen in deze gradatie door concurrerende dassen te veroveren. Elke gradatie heeft ook zijn positieve invloed in het casino. Bijvoorbeeld de hoogste gradatie verdiend 4 keer meer dan zijn laagste gradatie bij winst. Bij een eventuele winst, bij dassenroof, van een das van de hoogste gradatie, is deze ook vier keer meer waard dan een gewone das.

RECHT DOOR DE WERELD

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Ingeklede activiteit	Normale tijdsduur : dag (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: <http://vormen.org/RechtDoorDeWereld/Materiaallijst.htm>

Speluitleg:

Aard van het spel: openluchtactiviteit met opdrachten inzake mensenrechten Doelgroep: jongeren van 12 à 14 jaar in een school- of jeugdwerkomgeving Doelstelling: Via ludieke activiteiten de deelnemers wat basisinformatie over diverse aspecten van mensenrechten verschaffen en ze sensibiliseren voor mensenrechten. De deelnemers laten ervaren dat nadenken over mensenrechten ook leuk en speels kan zijn. Groepsgrootte: 10 tot 25 spelers (of meerdere groepen van 10 tot 25 spelers tegelijkertijd) Concept: De jongeren worden opgeroepen om de wereld beter te maken: ze mogen op missie als 'Uitstekende Verbeteraar van de Rechten van de Mens' (UVRM'er) (deel 2). Alvorens ze hiertoe in staat zijn, moeten ze opgeleid worden (deel 1). Het eerste deel wordt gespeeld met de ganse groep. Voor het tweede deel wordt de groep opgesplitst in kleine groepjes. Duur: +/- 3 uur (inclusief speluitleg en eventuele verplaatsing naar het terrein)

Variaties:

De volledige speluitleg vind je hier: <http://vormen.org/RechtDoorDeWereld/>

INGEKLEDE ACTIVITEIT VOOR 14 JARIGEN

DRUGPOLITIE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Ingeklede activiteit	Normale tijdsduur : 50 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: zakjes met bloem, verschillende revolvers (ook verschillende kleuren), papier en stift, shmink

Speluitleg:

De rechercheurs (spelers) moeten de drugdealers (leiding) zoeken door middel van codes, opdrachten...Elke rechercheur krijgt een revolver mee. Met die revolver zijn ze veilig. Door het slechte weer (regenachtige dag) schieten ze met losse flodders en om het half uur moeten ze een andere revolver halen (telkens een andere kleur). Als ze dat doen, moeten ze een opdracht vervullen. Als het half uur voorbij is, kunnen de drugdealers de rechercheurs pakken, wan ze schieten met losse flodders. Dan krijgen ze een teken op het gezicht. Het spel begint op de markt. Daar moeten de rechercheurs telkens terugkomen om een andere revolver te halen. Nadat de spelers een opdracht vervuld hebben om een revolver te krijgen, krijgen ze ook een code. Aan de hand daarvan gaan ze naar een bepaald punt. De drugdealers zitten daar verstopt, want de rechercheurs mogen de drugdealers niet kunnen pakken. Op die plaats zit ook een zakje bloem (drugs) verstopt, dat ze moeten verzamelen. Als de rechercheurs te lang moeten zoeken naar de drugs (méér dan een half uur) kunnen ze getikt worden door de dealers. Als ze de drugs wel tijdig vinden, gaan ze terug naar de markt. Daar krijgen ze een nieuwe code, om een nieuwe lading drugs op te sporen. Het spel gaat verder tot alle drugs gevonden zijn. En dan zijn de dealers automatisch opgepakt.

GEBOORTESPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Ingeklede activiteit	Normale tijdsduur : 45 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: o Lintjes (afbakelint) o 5 mutsen (condooms) o ballonnen o 2 naalden voor de abortusdokers o zwarte stift o rode stift o geboortekaartjes

Speluitleg:

Het Spel oDe zaadcellen : Een moni deelt staartjes uit aan de kinderen, hiervoor worden lintjes gebruikt, die als staartje achteraan in de broek moeten gedragen worden. oCondoms: Mutsen die door de kinderen de kinderen doorgegeven worden, door elkaar aan te tikken. Wie een muts draagt kan geen kindjes maken. oEicel: Een moni maakt de bevruchting waar, door de staartjes in te ruilen met een ballon die onder de T-shirt wordt gestoken. De kinderen moeten nu naar de kraamafdeling zien te geraken. oAbortusdokter: Deze dokters prikken de ballons kapot zodat de kinderen opnieuw een staartje moeten gaan halen. oSOA: Tikt de SOA-moni je aan dan komt er op de ballon een zwart kruis, je moet naar de SOA-dokter oSOAdokter: Deze dokter trekt een rood kruis door de besmetting waardoor men opnieuw gezond is. oKraamafdeling: Eerst wordt het kindje gecontroleerd voor SOA, is dit niet het geval dan kan men bevallen en krijgt men een geboortekaartje. Doel Zoveel mogelijk geboortekaartjes verzamelen

VERSLAVINGSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Ingeklede activiteit	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Materiaal: Glazen potjes met dekseltjes, verf, ballonnen, lege pakjes sigaretten, lege pakjes chips, lege flesjes bier, koord, hindernissen, tape, chronometer.

Speluitleg:

Vorbereidingen: Zwarte longen maken Spel: De leden zijn verdeeld in vier groepen. Elke groep van verslaafden (alcoholisten, kettingrokers, snoepverslaafden en geheelonthouders) moet proberen zoveel mogelijk het product waaraan ze verslaafd zijn in hun kamp te krijgen. De leiders zijn de dealers van deze producten en staan op een centrale plaats in het bos. De verslaafden moeten een opdracht uitvoeren die met hun verslaving te maken heeft om het goedje te krijgen. Wanneer ze hun product hebben lopen ze terug naar hun kamp, maar onderweg kunnen ze getikt worden door de geheelonthouders. Ze nemen het product af en zetten een stip op het gezicht van de verslaafde. Zo kan men op het einde zien welke geheelonthouder het beste werk leverde. Kenmerken: Alcoholisten: rode neus (met verf) Kettingrokers: zwarte long (uit papier) Snoepverslaafden: dikke buik (ballon)

GROTE BOSSPELEN VOOR 8-JARIGEN

BESLUIP DE WEERMANNEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 45 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Vlak
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Licht

Materiaal: amuletten en veren als levens

Speluitleg:

In het bos hebben vier weermannen zich teruggetrokken, te weten: 1. de regenmaker. 2. de dondermaker. 3. de mistmaker. 4. de sneeuwmaker. Ze proberen het weer te beïnvloeden. Dat komt wel heel slecht uit, want morgen moet het goed weer zijn! Iedere weerman heeft zijn eigen formule om het weer te doen veranderen: De regenmaker doet een regendans, de dondermaker dondert erop los door op een blik te slaan, de mistmaker loopt "mistig" rond met zijn armen voor zich uitgestrekt en de sneeuwmaker roept luid om sneeuw en plakt plukjes watten vast op zijn kleren. Ze beschikken alle vier over toverkrachtamuletten, een soort heilige stenen. De indianen moeten de heilige plekjes van de weermannen opsporen, een gebied met een middellijn van 6-8 meter. Is dat gelukt, dan wordt de weerman beslopen. De indianen proberen, zonder gezien te worden, de toveramuletten te bemachtigen. Wordt je betrapt of gezien, dan moet de indiaan zijn veer afgeven. Zonder veer ben je geen indiaan. Op de verzamelplaats kun je een nieuwe veer halen. Lukt het de indianen om alle amuletten te bemachtigen, of blijft het altijd slecht weer???? ** Vooraf kun je een afspraak maken over het aantal te veroveren stenen. Je kunt ook na afloop de prestaties van de weermannen vergelijken.

GOUD EN ZILVER

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 6	Intensiteit : Midden

Materiaal: "zilverstukken" "goudstukken"

Speluitleg:

De spelers worden opgedeeld in twee groepen die elk aan de kant van het bos een kamp afbakenen. In elke groep speelt een leider de rol van kasteelheer en er wordt ook een speler aangeduid als kasteeldame. Bij het begin van het spel geeft de kasteelheer zijn ridders een zilverstuk over te brengen naar de overzijde. Komen ze onderweg een ridder van het andere kamp tegen wordt er een spelletje blad-steen-schaar gespeeld. De verliezer moet blijven staan terwijl de winnaar verder mag gaan. De verliezende ridder kan verlost worden door de kasteeldame van zijn kamp maar die moet in ruil zijn leven hebben. Als een ridder aan de overzijde geraakt kan hij zijn zilverstuk afgeven aan de kasteelheer op voorwaarde dat hij zijn leven kan voorleggen. De kasteelheer houdt bij hoeveel zilverlingen elke ridder binnenbrengt. Brengt een ridder drie zilverstukken over dan krijgt hij in ruil een goudstuk mee dat hij probeert over te brengen naar zijn kamp. Wie heeft er op het einde van het spel het meest zilverlingen overgebracht en wie heeft er het meest goudstukken verworven ?

HELP DE HAAS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : per drie
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 9	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: kaart met verschillende gerechten 6 groenten of tekening ervan

Speluitleg:

Een haas vertelt zijn verhaal. Hij vertelt dat hij verleden nacht werkelijk een heerlijke maaltijd heeft genoten. Hij herinnert zich dat hij 4 verschillende dingen heeft gegeten, maar 't was zo donker dat hij zich echt niet meer herinnert in welke volgorde hij alles gegeten heeft. De haas vraagt de hulp van iedereen om in 't bos eten te zoeken, een juiste volgorde te kiezen en hem te komen laten proeven. De groep wordt verdeeld in kleine ploegjes. Iedere groep krijgt een kaart (schotel) waarop de gerechten kunnen geserveerd worden en de haas kan aanduiden of 't juist of verkeerd was (rechts). In het bos zijn zes groenten verstopt (gewoon een tekening of de groente in 't echt). Als je langs komt, kan je een gekleurd bolletje nemen om op het serveerschoteltje te plakken (= stuk groente). De juiste volgorde is bv. wortelen (oranje), radijsjes (rood), erwt (groen), boterboontjes (geel), daarnaast zijn er nog aardappelen (bruin) en aubergines (paars). Hiervan heeft de haas niet gegeten. Als een groepje in het bos een menu heeft samengesteld (d.i. 4 gekleurde bolletjes op het kaartje gekleefd heeft) kan men laten proeven bij de haas op een centrale plaats. Voor elke juiste groente krijgt het groepje een wit bolletje in zijn controlevakje, voor een juiste groente op de juiste plaats een zwart bolletje. En dan maar denken en nieuwe combinaties zoeken.

HOGER-LAGER

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: 2 boeken kaarten rooie & zwarte grimeverf

Speluitleg:

De groep wordt in twee ploegen verdeeld die elk in het bos een kamp afbakenen. Bij elke groep is een spelleider met respectievelijk het zwarte deel of rode deel van twee boeken spelkaarten. De bedoeling is dat de zwarte groep zijn kaarten overbrengt naar het rode kamp en de rode omgekeerd. Om te beginnen krijgt iedere speler een kaart die hij mag bekijken. Op het fluitsignaal vertrekt iedereen. Wanneer twee spelers van een verschillend kleur elkaar ontmoeten spelen ze het gekende spelletje blad-steen-schaar. De winnaar hiervan kiest dan hoger of lager. Kiest hij hoger dan wil dat zeggen dat hij wint als zijn kaart hoger is dan de tegenstrever., bij lager is het net andersom en wint hij als zijn kaart lager is. Wie wint krijgt de kaart van de andere en moet deze achter een nieuwe kaart om terug te kunnen deelnemen aan het spel. Het spreekt vanzelf dat de spelers de kaart verborgen houden tot de keuze van de winnende speler gekend is. Bij een gelijk spel houdt elke speler zijn kaart. Als de voorraad uitgeput is wordt het spel afgefloten. Opgelet: men kan enkel spelen met een kaart van eigen kleur en niet met een veroverde, daarom zullen de spelers een stippel met hun kleur op hun neus krijgen.

INDIAN-CHIEFS GAME

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 6
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: verf, afbakenlint

Speluitleg:

Dit spel heeft wel wat weg van op volgorde zoeken, maar nu met kleuren. Een groep leiders zijn de chiefs en zij verstoppen zich op het terrein, ieder met een andere kleur verf. Een andere groep leiding (± 3) zijn de kannibalen en zijn besmeurd met zwarte verf. De kinderen worden ook verdeeld in zes groepen. Zij moeten allemaal in een andere volgorde de verschillende kleuren krijgen. Als ze alle zes kleuren hebben, zijn ze i.p.v. gewone indianen, chiefs geworden. Als ze bij een chieft komen van een bepaalde kleur moeten ze een opdracht vervullen. Tussen de verschillende "stations" kunnen de kannibalen een groep tikken. Als een persoon van die groep getikt is, krijgen alle leden van die groep een lik zwarte verf over een van hun kleuren heen. De groep moet dan weer terug om die kleur te halen. De groep die als eerste alle kleuren heeft, is de winnaar.

LEVEND STRATEGO

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 45 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Kaartjes voor het spel en de nodige

Speluitleg:

Levend stratego voor de kleinsten onder ons 1,2,3-stratego. Het idee is heel simpel. Verdeel de groep in tweeën en trek een scheidingslijn in het midden van het spelgebied. Aan elke kant van deze lijn komt een groep te zitten. En je werkt met een, voor elke groep een, set kaartjes met daarop de tekst "vijand", "thuis" of "vrij" en een cijfer van 1 t/m 3. met een "vijand"kaartje, MOET je aanvallen (over de scheidingslijn) met een "thuis"kaartje, MOET je verdedigen (voor de scheidingslijn) met een "vrij"kaartje, MAG je weten wat je wilt: aanvallen of verdedigen. Daarnaast is de werking van de 1,2,3-kaartjes als volgt. Degene met de hoogste kaart neemt het kaartje van de ander, die een nieuw kaartje moet halen. Is het cijfer echter gelijk, dan worden de kaartjes geruild en moeten beide een nieuw kaartje halen. Het doel van levend stratego zit er nog steeds in: het veroveren van de vlag bij de tegenstander.

REGENBOOGMANNETJE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: Voorbereidingen: Kledingstukken verstoppen

Speluitleg:

INKLEDING: In het lokaal zit een treurig en verdrietig mannetje Hij vertelt de verbaasde leden dat hij Pimpel het regenboogmannetje is en dat hij zo verdrietig is omdat de Bokkenrijders zijn kleuren weer eens gestolen hebben. Nu kan hij geen regenboog meer maken. De leden troosten hem en beloven Pimpel te helpen zijn kleuren terug te vinden. Hiervoor moeten we naar het land van de bokkenrijders (een bos in de buurt). de Bokkenrijders hebben alle kleuren (=een aantal kledingstukken van Pimpel, elk in een andere kleur van de regenboog) verstoppt.

SPEL: De leden moeten nu deze kleuren trachten terug te vinden zonder dat ze getikt worden door een Bokkenrijder. Ze kunnen zich onzichtbaar maken door plat en onbeweeglijk op de grond te gaan liggen. Als ze toch getikt worden moeten ze een opdracht doen: een regenliedje zingen 10 x rond een boom lopen ... Vindt de Bokkenrijder dat zij hun opdracht niet goed genoeg deden dan moeten ze een kleur afgeven (als ze er al één hebben). Het spel eindigt als Pimpel al zijn kleuren terug (aan)heeft.

SPELLETJES VOOR OP HET STRAND

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Strand
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: kroonkurkjes, vlagjes, papieren zak, petanqueballen, knikkers en koffielepels

Speluitleg:

- munten zoeken: De spelbegeleider verstoppt een tiental kroonkurkjes in het zand (op een afgebakende plek van 3x3 m).Wie vindt er het meest?
- Blind petanque:De gooiers kijken enkele seconden aandachtig naar het vlagje dat ze zo dicht mogelijk moet benaderen. Dan moeten ze met een papieren zak over het hoofd hun bal werpen.
- Beeldhouwen:In plaats van een zandkasteel kan je met z'n allen een mooie zeemeermin, of een reuzenschildpad in het zand maken.
- Een schilderij maken:Met twijgjes, schelpjes, blaadjes, kiezelsteentjes, je in een vierkantje zand een mooi kunstwerk. Als ieder zijn eigen zandschilderij maakt, heb je meteen een hele tentoonstelling.
- Vlaggen pikken:Verspreid over een zandterrein staan een twintigtal vlagjes. De spelers zitten in een afgebakend vierkant midden in het terrein. Zij moeten proberen de vlagjes (één per keer) te pakken en in hun vierkant te brengen. Er zijn echter een aantal tikkers. Een speler die aangetikt wordt wanneer hij uit zijn vierkant is, moet zijn vlag teruggeven en krijgt een "tatoeage".
- Rollende knikker:Per twee spelers maak je een zandheuveltje van zowat 30 cm hoog. Op de top leg je een knikker. Elke speler is uitgerust met een koffielepel. Om de beurt schept elke speler een lepeltje zand weg van het heuveltje. De knikker moet echter wel blijven liggen. De speler die de knikker doet wegrollen,verliest.

STRIPTEKENAARS IN HET BOS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 3
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 70 (minuten)
Minimum leeftijd : 8 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: fragmenten van 3 stripverhalen

Speluitleg:

De groep wordt in drie verdeeld. In het bos zijn overal fragmenten opgehangen van drie verhalen van verschillende stripfiguren. Elke ploeg krijgt een stripfiguur toegewezen waarvan ze zijn avontuur terug moeten samenstellen. Op het startsignaal gaan de jonge striptekenaars het bos in en verzamelen stukjes tekeningen. Als ze er een hebben gevonden keren ze terug naar het tekenatelier. Wel opgepast er lopen ook 1 of twee gommen door de bossen en als die een speler tikken met een stuk van het verhaal gommen die het uit d.w.z. de speler geeft zijn stuk af. De gommen hangen dit opnieuw op in het bos. Welk team heeft de beste striptekenaars ?

GROTE BOSSPELEN VOOR 10 JARIGEN

BANGBAND

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 40 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Licht

Materiaal: binnenbanden van een fiets, kaartjes, ballonnen, touw om de ballonnen te bevestigen, speldjes.

Speluitleg:

Verdeel je groep in 2 ploegen. Als je een kleine ploeg hebt, kan je dit spel ook als een soort een of twee tegen allen spelen. Verdeel het bos in 2 stukken. Elke ploeg spant in het eigen stuk bos een deeltje af met binnenbanden van een fiets. Midden in dit afgebakende stuk hang je aan een touw 1 ballon omhoog. Span de binnenbanden zo dat je, enkel als je met een stevige aanloop tegen de banden loopt, de ballon kan raken. Je kan best zelf even controleren of de ballonnen van de 2 ploegen even moeilijk aan te raken zijn. Elke speler krijgt een speld en een aantal centimeter op een kaartje. Na het startsignaal kunnen de spelers proberen elkaars ballon stuk te maken. Als ze op het grondgebied van de tegenpartij gepakt worden, geven ze hun kaartje met het aantal centimeters af. De ballon mag nu evenveel centimeters achteruit schuiven als er op het kaartje staan. Zorg er dus voor dat elk kamp een 'blinde muur' heeft waar je de ballon langzaam naartoe kan schuiven. Wie wel nog een kaartje heeft, kan een poging wagen om met zijn speld de ballon van de tegenpartij door te prikken. Verdedigers blijven op enkele meters afstand van de 'aanloopplaatsen'. Wie zijn kaartje met centimeters kwijt is, gaat eerst een nieuw halen in het eigen kamp. Je spreekt best in het begin ook een tijdspanne af. Immers, hoe langer het spel duurt, hoe onbereikbaar de ballonnen zijn. Variatie: om wat meer spanning in het spel te brengen kan je kaartjes met veel en met weinig centimeters in het spel brengen. Zo daag je de spelers uit om een strategie te bedenken om de spelers met veel centimeters' te beschermen.

BOSKWARTETTEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 45 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: levens, spelattributen, materiaal om cirkels aan te duiden.

Speluitleg:

Iedere groep heeft een vergelijkbaar eigen stuk terrein. Daar wordt op een willekeurige plaats een cirkel gemaakt. Met een rood-wit lint om de bomen is die gemakkelijk aan te geven. De cirkel kan ook van dood materiaal worden gemaakt. De grootte van de cirkel is voor alle groepen gelijk, bijvoorbeeld 10 meter. De grootte van de cirkel is afhankelijk van het aantal spelers en van de vaardigheid van de spelers. Het moet zo zijn dat er spanning ontstaat tussen "lukken" of "getikt worden". Binnen de eigen cirkel worden vier spelattributen zichtbaar neergelegd. Bijvoorbeeld: * pion * hoepel * blokje * frisbee Iedere speler heeft een leven, bijvoorbeeld een speelkaart in een bepaalde kleur. Om mee te kunnen spelen is zo'n leven noodzakelijk. In je eigen gebied ben je de baas, je kunt er naar hartelust indringers aftikken. Een speler die getikt wordt moet zijn leven halen bij het centrale punt. Buiten je eigen gebied kun je dus afgetikt worden, maar alleen door de partij waaraan dat gebied behoort. Is het je gelukt in de vrij-plaats van de tegenpartij door te dringen, dan mag je ongehinderd met één voorwerp de terugtocht beginnen. Het voorwerp wordt in de eigen cirkel bij de andere voorwerpen gelegd. De groepen proberen zo elk een of meer kwartetten te verzamelen. Van een eenmaal gevormd kwartet mag niets meer worden afgenomen door de tegenpartij. 'Binnen is binnen'. Wil je met puntentelling werken? Levens kun je waarderen met bijvoorbeeld 5 punten per veroverd leven. Elk voorwerp in de cirkel is 25 punten en een kwartet 100 punten. Na afloop is het een kwestie van tellen en je weet welke groep deze keer heeft gewonnen.

GEKLEURDE SOKKEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 40 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: Een groot aantal gekleurde kaartjes- Een aantal gekleurde sokken- Een zwarte sok- Stafleden voor een vaste post- Stafleden die rond lopen/rennen

Speluitleg:

Dit spel kan gespeeld worden in het bos, maar ook in een woonwijk. De deelnemers worden verdeeld in groepen. Hoe groot de groep is hangt af van het aantal deelnemers dat er is. Iedere groep verzamelt zich bij een staflid. Dit staflid blijft op een afgesproken plaats staan, zodat alle leden van de groep hem/haar terug kunnen vinden. Dit staflid geeft aan de leden van die groep een gekleurd kaartje. Het is de bedoeling dat de deelnemers, in een afgebakend gebied, een staflid gaan zoeken die, aan de linker voet, een sok heeft met dezelfde kleur als hun kaartje. Als ze dit staflid gevonden hebben, moeten zij hem/haar aantikken en dan krijgen zij een handtekening op dit gekleurde kaartje. Dit kaartje wordt hierna ingeleverd bij het staflid van de eigen groep (post) en de deelnemer krijgt dan een nieuw, ander kaartje. De groep die binnen een van te voren afgesproken tijd, de meeste kaartjes heeft ingeleverd, heeft gewonnen. Er loopt echter ook een staflid rond die om zijn/haar linker voet een zwarte sok heeft zitten. Dit staflid mag de deelnemers aftikken. De deelnemers moeten dan hun gekleurde kaartje inleveren en bij zijn/haar staflid een nieuw kaartje gaan halen. Er is dus geen punt gescoord. Om het spel wat moeilijker te maken kun je de volgende dingen afspreken:- Ieder staflid heeft aan beide voeten een andere kleur sok. Van alle twee de kleuren zijn er kaartjes in omloop gebracht. De deelnemers moeten er dus rekening mee houden dat alleen de sok om de linker voet telt.- Tijdens het spel mogen de stafleden de sokken wisselen.- Om het de zwarte-sok-drager makkelijker te maken deelnemers te tikken, kunnen de sokken gewoon onder de broek gedragen worden

GELDWOLVEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 5
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: *iets dat voor geld kan doorgaan (grote hoeveelheid) *iets om "thuishonken" af te bakenen *cryptische omschrijvingen voor locatie van een schat voorbereiden *voor variatie: schatkaarten, schop(pen)

Speluitleg:

Geld verzamelen, aanwijzingen kopen, uitdagingen bedenken, schatten zoeken.....De groep wordt in kleinere groepjes van 4 a 5 kinderen verdeeld. Elk groepje heeft zijn eigen thuishonk. Binnen een bepaald gebied (park, stuk bos, in en / of om het H.K.) moeten de groepjes zoveel geld verzamelen, dit kunnen ze in veiligheid brengen door het in hun thuishonk te leggen. In het gebied zijn ook een stuk of 20 schatten verstopt. Een groepje kan bij een bepaald stafid een aanwijzing kopen voor bijv. F 3000,-, hiermee kunnen ze een schat van F 5000,- vinden. Om het nog uitdagender te maken kunnen ze ook geld van elkaar roven, door iemand te tikken. Ze moeten nu allebei naar een willekeurig stafid, die een opdracht bedenkt die ze allebei moeten uitvoeren. De winnaar krijgt het geld van de ander. Tot slot tellen de groepjes hun geld om te kijken welk groepje de beste geldwolven zijn. Rol van de stafleden: Een van de stafleden bezit de aanwijzingen van de schatten in de vorm van een cryptische omschrijving. Alle stafleden lopen in het gebied rond. Ieder stafid kan zelf opdrachtjes bedenken. Bijv. wie heeft als eerste alle deuren van het H.K. open en dicht gedaan. Tijdens het spel geld verstopten, zodat het spel draaiende wordt gehouden. Spelregels: Als je getikt wordt, moet je allebei naar een van de stafleden. Als je in bezit bent van een schat kun je wel worden getikt, maar je hoeft de schat bij verlies van de opdracht niet af te staan. In de thuishonk is het geld veilig en kun je ook niet getikt worden. Uit een andere thuishonk mag dus niet gestolen worden

Variaties:

Varianten: In het gebied buiten zijn schatten begraven en aangegeven met bijv. een kruis. In plaats van een aanwijzing te kopen, kunnen ze een schep kopen voor een aantal minuten. Hiermee kunnen ze dan de schat opgraven. Eventueel zou het gat weer dicht gegooid mogen worden, met het kruis erover heen, zodat er een aantal nepschatten ontstaan. In het gebied zijn schatten verstopt, begraven, maar zijn niet aangegeven met een kruis. In plaats van een aanwijzing te kopen, koop je nu een stuk van de schattenkaart, om zo de schat te kunnen vinden.

HAVENSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : per twee
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: *routelijst per 1 of 2 spelers met namen van havens in een bepaalde volgorde

Speluitleg:

Dit is een voorbeeld van een wat groter ren, zoek en tikspel. Het spel speelt zich af in een flink stuk bos, waar 4 havens zijn, in ons voorbeeld nemen we Amsterdam, Antwerpen, Londen en Marseille. De deelnemers worden in groepjes van 1 à 2 man verdeeld. Dit worden de schepen die vracht vervoeren tussen de havens. Bij het startpunt krijgen alle schepen een routelijst mee, met havens die ze moeten aandoen. Hierop kunnen 1,2 of 3 namen van havens staan. Als ze de havens (in goede volgorde) bereiken krijgen ze een stempel of een andere markering op hun routekaart die aangeeft dat ze er zijn geweest. Hebben ze het hele traject gehad, dan verdienen ze pas de punten. Hoe meer havens op de route hoe meer punten. 1 haven : 1 punt 2 havens : 3 punten 3 havens : 7 punten Het spel wordt moeilijk omdat er een aantal slagschepen en fregatten rondlopen. Dit kunnen mensen van de leiding zijn, of deelnemers als de groep groot genoeg is. Wordt je schip getikt door een fregat: - 15 seconden stil staan en HARDOP tellen, zodat iedereen het kan horen. Daarna kun je verdergaan met de route. Wordt je schip getikt door een slagschip: - Routekaartje inleveren, en naar de dichtstbijzijnde haven gaan voor een nieuw routekaartje. Aan het einde van het spel is het schip met de meeste punten winnaar.

Variaties:

Dit spel valt uit te breiden door de lading een wisselende waarde te geven.

JUWELENSMOKKELSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 80 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: Parels, briefjes 1.000 BEF, verkleed kledij politieagenten, overvallers, struikrovers, bankbediende, juwelier,... Materiaal om de bank en de juwelierszaak in te kleden (loupe, zaklamp, rekenmachine, doeken,...).

Speluitleg:

Inkleding: Een leider verkleedt zich als overvaller en vertelt het verhaal van de overval en legt het spel uit. Tijdens het spel ontfermt hij zich over de juwelen. Hij deelt ze tijdig uit aan de deelnemers. Iemand van de leiding, verkleed als bankbediende (maatpak, rekenmachine, eventueel alternatief loket) ontfermt zich over de bank en houdt nauwgezet de bankrekeningen van de twee overvallers bij. Een ander is juwelier (met vergrootglas, spiegel, en zeker ook in maatpak) en geeft geld als de deelnemers juwelen brengen. De andere leiding verkleedt zich als politieagent of als struikrover. Het verhaal van de overval tijdens de grote treinroof in de USA in 1980 werd een grote hoeveelheid juwelen ontvreemd. De dieven zitten nu in Vlaanderen. Ons land is wereldwijd bekend als paradijs voor criminelen. Hier in België willen ze proberen om hun juwelen te verkopen zodat ze geld hebben om op reis te gaan naar warmere oorden. Tijdens de vlucht naar België hebben de twee overvallers ruzie gekregen om de buit. Ze weten dat ze zo vlug mogelijk van de juwelen af moeten geraken omdat deze over de hele wereld gezocht worden. Ze hebben afgesproken dat hun wegen zich zo vlug mogelijk zullen scheiden omdat ze samen meer in het oog springen. De juwelen zullen niet verdeeld worden, elke overvaller heeft een rekening geopend en neemt alleen het geld mee dat hij vannacht op zijn rekening kan verzamelen. De overschot van de buit zullen ze voor hun eigen veiligheid achterlaten. Blijkbaar is de politie op de hoogte van de witwasactie van de criminelen want net deze nacht patrouilleren zij in het bos. Als een deelnemer de politie tegenkomt, moet hij of zij het juweel of het geld dat hij/zij in zijn bezit heeft afgeven. Niet alleen de politie bedreigt de actie, er logeren ook struikrovers in het bos die de juwelen of het geld ontvreemden. Activiteit: De groep wordt in twee even grote groepen verdeeld. Eerst en vooral gaat iedereen op zoek naar de overvaller. Daar krijgen ze elk een juweel (een parel), dan gaan ze op zoek naar de juwelier die het juweel kan kopen. Als ze die gevonden hebben kunnen ze hun juweel inruilen. Met het geld op zak, zoeken ze de bank op waar ze het geld op de rekening van de overvaller kunnen zetten. Eens het geld op de bank is afgeleverd, kunnen de deelnemers op zoek gaan naar een nieuw juweel. Het wordt de deelnemers iets moeilijker gemaakt door politieagenten en struikrovers die evenzeer in de buit geïnteresseerd zijn. De winnaar van het spel is de groep die het meeste geld heeft ingezameld.

KENNIS IS MACHT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 45 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: Vragenlijstjes (identieke), en waardepunten

Speluitleg:

Dit spel is erg geschikt als men kinderen uitgebreid kennis wil laten maken met een thema, waar ze vaak niet zo veel vanaf weten. Allereerst worden er vragenlijsten gemaakt over het onderwerp, met 20 - 40 open vragen, afhankelijk van de leeftijd en de spelduur. Elke speler gaat met een spelleider mee naar hun thuishonk. De spelleider van elke groep heeft dezelfde vragenlijst bij zich en genoeg waardepunten (bijvoorbeeld ook in thema) en genoeg levens (wasknijpers, draadjes wol, enz.). Na het startsignaal gaan spelers proberen het honk van de andere partij binnen te dringen, zonder hun leven te verliezen. Is dat gelukt, dan krijgen ze een van de thema vragen. Is die goed beantwoord, krijgen ze hun "beloning", een waardepunt. Is de vraag fout beantwoord, wordt het goede antwoord door de spelleider uitgelegd, en als de speler het begrijpt, mag hij zonder beloning weg. Welke groep heeft na x tijd de meeste beloningen ?

NUMMERKLEURENSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1 tegen allen
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 45 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: gekleurde en witte papieren, stiften,

Spelitleg:

In het bos zijn her en der gekleurde papieren met een nummer erop opgehangen. Onder die nummers hangt er ook een controlekaart in licht karton met daarop de namen van de deelnemers. Elke speler krijgt een stift en een verschillend nummer waarmee ze moeten beginnen. Op het startteken gaan de spelers op zoek naar hun nummer. Vindt een speler zijn nummer kleurt hij het vakje naast zijn naam. Daarna gaat hij op zoek naar het nummer dat er op volgt. Is het gevonden nummer het laatste van de reeks, dan begint men bij één tot men aan het nummer komt waarmee men begonnen is. De leiding loopt ook in het bos rond om er op toe te zien dat de spelers hun controlekaart niet te vlug kleuren m.a.w. dat ze eerst nog andere nummers moeten vinden in hun reeks.

NUMMERSCALP

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 40 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 30	Intensiteit : Midden

Materiaal: evenveel gekleurde kaartjes als er spelers zijn fluit pen en papie afbakeningslint

Spelitleg:

De groep wordt verdeeld in twee ploegen. Iedere speler krijgt een nummer opgespeld dat duidelijk zichtbaar moet zijn, wel zo dat voor elke ploeg een verschillend kleurtje is voorzien. Op het startsignaal vertrekken de twee ploegen aan een ander uiteinde van het bos. Als een speler een tegenspeler zijn nummer kan zien, schrijft hij dit op en rapporteert dat op de verzamelplaats van de ploeg. De leider houdt de lijst bij. De ploeg die het rapste alle nummers van de tegenpartij heeft is gewonnen. Het spreekt voor zich dat de nummers niet met de handen mogen afgedekt worden.

Variaties:

Regenboogspel Alle spelers krijgen één na één een stift en worden het bos ingestuurd. Ze mogen van elkaar niet weten welke kleur iedere stift heeft. In het bos moeten ze proberen elkaar te tikken en als dat lukt moeten ze hun stiften verwisselen. Diegene die dan de andere getikt had, mag dan met zijn nieuwe stift het juiste vak inkleuren op zijn stuk van de regenboog. Als je op dezelfde manier een zwarte stift in de handen krijgt, heb je natuurlijk pech, want daar kan je geen vlak mee kleuren. Wie eerst al de 7 kleuren van de regenboog heeft ingekleurd is winnaar.

PERKAMENTJACHT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 3
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 30	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: min. 10 opgerolde affiches (perkamenten) per speler afbakeningslint fluit

Speluitleg:

In het bos worden een groot aantal perkamenten opgehangen (opgerolde affiches met plastic rond). Op de perkamenten staat een nummer vermeld. Van 1 tot 3. De spelers worden verdeeld in drie ploegjes. Elk ploegje bakent zich in het bos een kamp af. Op het startsignaal gaan de spelers op zoek naar de perkamenten. Wanneer een speler van ploeg 1 een perkament vindt met 1 erop brengt hij dit zo vlug mogelijk naar zijn kamp. Wanneer hij op weg is naar zijn kamp met een perkament en gevat wordt door iemand van de andere ploegjes is hij zijn schatten kwijt en moet hij mee naar het vijandelijk kamp, waar men hem gevangen houdt. Verlossen kan door een eenvoudig tikje van een ploegmaat. Wanneer een speler een perkament vindt met een nummer dat niet van zijn ploeg is, plaatst hij het perkament terug op zijn plaats. Veroverde schatten worden steeds bijgehouden, men kan ze niet verliezen. Bij het einde van het spel: 3 punten per schat, 1 punt voor een veroverde schat en 10 strafpunten voor elke speler van het groepje dat op het ogenblik van het blazen nog gevangen is.

Variaties:

Striptekenaar in het bos De groep wordt in drie verdeeld. In het bos zijn overal fragmenten opgehangen van drie verhalen van verschillende stripfiguren. Elke ploeg krijgt een stripfiguur toegewezen waarvan ze zijn avontuur terug moeten samenstellen. Op het startsignaal gaan de jonge striptekenaars het bos in en verzamelen stukjes tekeningen. Als ze er een hebben...

STRATEGO – GOUDROOF

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: Kaartjes met rangorde, vlaggen, goudstaven en materiaal om terrein en kampen af te bakenen.

Speluitleg:

Het bos wordt opgedeeld in drie vakken. In de twee uiterste vakken wordt een cirkel van ongeveer tien meter afgebakend. Dit zijn de kampen van de twee ploegen. In de middenzone worden twee uitkijkposten aangegeven (met vlag of zo). In de twee kampen liggen telkens 15 goudstaven. Ook de vlag van het team is er opgesteld. De spelers van beide teams krijgen een rang toebedeeld (via een kaartje) zoals bij Stratego. Ze vertrekken vanaf hun terreinvak. In de middenzone moeten ze sluipen zonder dat de uitkijkposten hen zien. Deze uitkijkposten moeten hun wel bij hun naam kunnen noemen!!! Na doorheen de middenzone geslopen te zijn, komen ze in het terreinvak van de tegenstander. Daar kunnen ze getikt worden door een tegenspeler. Dan wordt het duel uitgevochten door de rangorde uit te wisselen. Wie de hoogste rang heeft wint. De winnaar maakt een scheur in het kaartje van de tegenstander. Deze moet nu terug naar zijn kamp waar zijn oppermaarschalk (moni) hem een nieuw kaartje geeft (na controle en afgeven gescheurd kaartje). Hij kan nu opnieuw beginnen. De speler die gewonnen had in het duel kan doorlopen. Wanneer hij erin slaagt om in het kamp van de tegenstander te komen kan hij niet meer getikt worden. Hij kan nu één goudstaaf meenemen. Hij heeft een vrije doorgang naar zijn eigen kamp, waar hij de staaf voegt bij de eigen goudvoorraad. Wanneer er geen schatten meer zijn kan men slechts winnen wanneer er twee mannen doorbreken en samen de vlag veroveren (door in het kamp te raken van de tegenstander). Een scheidsrechter loopt rond bij geschillen en kan straffen uitdelen naar goeddunken: zijn wil is wet!!

UITDAAGSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : per drie
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 45 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Midden

Materiaal: Maak een bord met 100 of meer vakjes en nummer ze.

Speluitleg:

Fase 1: Maak een gelijk aantal kaartjes die ook genummerd zijn van 1 tot BV. 100. De kaartjes verstop je in het bos. De kinderen zijn in groepen verdeeld. Elke groep heeft een eigen kleur, en eigen leider die bij het bord blijft zitten. De groep gaat op zoek naar de kaartjes. Als iemand een kaartje heeft gevonden rent die naar het bord en geeft het aan zijn leider. Deze hangt, als de persoon uit groep 'rood' komt en het kaartje '23' is, een rood kaartje op het vakje nummer 23. Groep rood heeft nu een eiland met de grootte van 1 vakje. Het is de bedoeling dat ze dit eiland zo groot mogelijk maken. Het is daarbij verboden om een vakje te bezetten dat grenst aan een vakje dat al door een andere groep bezet is (grenzen aan de hoekpunten mag wel). Na de eerste fase kan het bord er dus als volgt uitzien, waarbij rood heeft gewonnen (eiland van 7 vakjes):

Fase 2: De groepen gaan nu om de beurt proberen de koepeldaken te veroveren, om zo grotere eilanden te krijgen. Dit veroveren gaat door middel van uitdagen. Rood mag beginnen, en kan bijv. strijden om vakje 26; rood daagt blauw uit. Het uitdagen gaat d.m.v. spelletjes. Je kunt voor elk vakje een ander spelletje nemen, een spelletje laten 'trekken' uit een stapel kaartjes of de groepen er zelf één laten kiezen. Veruit het leukste is het, om de kinderen zelf iets te laten verzinnen, en waar de uitdaggers dus goed in zijn. Als rood wint, krijgt het eiland met de vakjes 8-17-18-23-24-25-26-27-34-35-36-45. Als blauw wint, gaan al deze vakjes naar hen.

Spelletjes: * Denken:- Wie kan de meeste woorden uit één woord halen.- Wie lost als eerste een puzzel op.- Wie kent de meeste knopen.- Wie lost als eerste een reksom op.- Wie lost de meeste proviand vragen op.* Snelheid:- Estafettes.- Wie graaft in 1 minuut het grootste gat.- Wie heeft als eerste een zak chips op.- Wie kan als eerste fluiten na het eten van een beschuit.- Wie heeft als eerste 20 handtekeningen.- Wie heeft als eerste een vuurtje brandend.- Wie heeft als eerste een tafel gepioneerd.- Wie heeft als eerste een gekookt eitje.* Kracht:- Wie kan het langste met gestrekte armen twee volle literflessen vasthouden.- Wie kan zich het meeste opduwen.- Wie maakt de meeste set-ups.- Wie kan het verste paalwerpen.- Wie slaat de honkbal het verste weg.- Wie bouwt de hoogste menselijke toren.- Alle kampspelletjes bij 'VELDSLAG OM EUROPA'.

WIE VERLOST MIJ

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 45 (minuten)
Minimum leeftijd : 10 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: afbakeningslint fluit dassen

Spelitleg:

Aan de ene kant van het bos bevindt zich een huis (vierkant), aan de andere kant een boom met dassen erop gebonden. Niet ver van het huis is er nog een vierkant namelijk de gevangenis. Enkele spelers zijn vangers en bevinden zich in het bos, de anderen zijn lopers en bevinden zich in het huis waar je heerlijk kunt wonen. Maar er is één voorwaarde aan verbonden. Eens in het jaar moeten de bewoners het huis verlaten om de boom op te zoeken, waarvan de vruchten je jong houden (dassen). De weg erheen is ongevaarlijk, maar de terugweg des te moeilijker, want nu kunnen de vangers hun gang gaan. Wie door hen afgetikt wordt, moet in de gevangenis. Wie er in slaagt ongedeerd terug te keren naar het huis heeft een leven. Dit moet hij onmiddellijk afgeven als één van zijn broeders in de gevangenis zit want dan is deze verlost. Samen met de bevrijde gevangenen neemt hij terug deel aan het spel. Het spel gaat zolang door tot de vangers een vooraf bepaald aantal gevangenen bereikt hebben.

Variaties:

De volgende spelregel is ook van kracht : als één van de lopers passen achteruit zet of terugkeert moet hij ook naar de gevangenis.

GROTE BOSSPELEN VOOR 12 JARIGEN

BOER EN PILOOT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 3
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 45 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: Levens

Speluitleg:

Stel je een situatie voor in Nederland tijdens WO-2. Een geallieerde piloot (de 'goede') wordt met zijn vliegtuig neergeschoten, maar weet zich met zijn parachute te redden. Dit wordt gezien door een boer (de 'moedige') die voor het verzet werkt, maar ook door een gezagsgetrouwe veldwachter (de 'kwaai', de 'fascist' of de 'boef'). De boer probeert zijn piloot in veiligheid te brengen, maar kan daar natuurlijk ook zijn eigen hachje bij verliezen. De veldwachter wil natuurlijk graag de piloot oppakken, maar is ook attent op boeren die in het verzet zitten. Het spel kan het beste in een dicht bos of bij het invallen van de avond gespeeld worden. Er moet in ieder geval voldoende mogelijkheid zijn om je te verstoppen. De kinderen worden ingedeeld in drie groepen: - Piloten- Boeren- Veldwachters. Er moeten precies evenveel boeren als piloten zijn, want zij worden paarsgewijs aan elkaar gekoppeld; iedere boer krijgt zijn eigen piloot. De grootte van de groep veldwachters kan aan de situatie worden aangepast. Begin het spel door een duidelijk afgebakend gebied tot speelterrein te benoemen en spreek aan de rand daarvan ook één thuisbasis af die door een staf lid bemand wordt. Elke boer en elke piloot krijgt een 'leven' (kaartje o.i.d.). De piloten krijgen enige minuten de tijd om zich ergens in dat gebied te verstoppen, vervolgens wordt het startsignaal gegeven. Nu mogen de boeren hun piloot gaan zoeken en proberen hem in veiligheid te brengen (dus naar de thuisbasis). Ook de veldwachters mogen nu het speelveld betreden. Doel: De piloot moet ongezien door de veldwachters contact zien te leggen met 'zijn' boer. Daarna moeten zij samen de thuisbasis proberen te bereiken. Spelregels: De piloot is gedurende het hele spel 'kwetsbaar' (kan door een veldwachter getikt worden) en mag alleen maar lopen, als hij zich binnen 5 meter van zijn boer bevindt. Neemt de afstand toe, dan moet de piloot stil staan. De boer is alleen maar 'kwetsbaar' als hij in gezelschap is van zijn piloot; d.w.z. binnen 5 meter van deze. Als een boer en/of piloot getikt is moet hij een nieuw leven gaan halen bij de thuisbasis, waarna (als ze allebei dood zijn) eerst de piloot zich moet verstoppen alvorens de boer weer los te laten. Als boer en piloot samen op weg zijn naar de thuisbasis, kunnen zij het spel tactisch spelen; de piloot kan zich verstoppen, terwijl de boer zonder risico de omgeving kan verkennen.

BOSCODESPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Licht

Materiaal: materiaal om terrein af te bakken, code, zaklampen voor 's avonds,

Speluitleg:

Je laat het codespel twee keer spelen. Eerst overdag om te wennen en daarna 's avonds in het donker. OVERDAG: In het bos wordt een cirkel gemaakt. Hierbinnen worden door de leiding achtereenvolgens op bepaalde tijdstippen, korte berichten opgehangen. Twee spelers worden geblinddoekt en nemen plaats in de cirkel. Op circa 20 meter afstand van de cirkel worden nog eens 4 cirkels gemaakt, voor elke groep deelnemers een. Op teken vertrekken er bij de start van elke groep twee spelers. Ze proberen zonder gehoord te worden de middencirkel te bereiken. Als de geblinddoekte spelers iets horen wijzen ze in die richting. Klopt dat (controle door de leiding), dan moet die speler terug. Een andere speler mag het dan proberen. Doel van het spel is om als groep zo snel mogelijk de berichten te bemachtigen. De korte berichten staan in code. Het ontcijferen gebeurt in de eigen cirkel. Welke groep heeft als eerste de berichten gedecodeerd? 'S AVONDS: De twee spelers in de grote kring krijgen nu elk een zaklamp. Ze hoeven niet geblinddoekt. Als ze iets horen of zien schijnen ze met hun zaklamp in die richting. Wordt een van de sluipers met de lichtstraal geraakt, dan start deze terug naar zijn eigen cirkel en start een ander speler. Voor de rest wordt het spel hetzelfde gespeeld als overdag.

DOW JONES

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 70 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 15	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: te ruilen goederen, vals geld, bord om de koers bij te houden,

Speluitleg:

Op de beurs wordt veel gespeculeerd. Snelle handelaren kunnen veel geld verdienen. Dit snelle spel is voor scouts met stalen zenuwen en een snel reactievermogen. De bedoeling van dit spel is steeds een pakket goederen te bemachtigen door te ruilen of te kopen op de zwarte markt. Dit pakket wordt dan weer verkocht tegen de huidige koersen en daarmee kun je geld verdienen. Een pakket goederen bestaat bv. uit een appel, peer, banaan en kiwi. Elke product heeft een bepaalde waarde op de markt. Deze prijzen wisselen steeds door koersdalingen en -stijgingen. Er zijn verschillende soorten pakketten en van elk zijn er meerdere in het spel. Complete pakketten leveren een bonus op (ook afhankelijk van koersstijgingen). Alleen een compleet pakket kan ingeleverd worden en daarvoor krijg je geld. Door onderling te ruilen kun je aan een compleet pakket komen. Natuurlijk zal dit niet altijd lukken, dus is er een zwarte markt, die sommige producten verkoopt. De prijzen zijn geheel afhankelijk van de man achter deze kraam. Je kunt dus flink opgelicht worden..... Wie heeft er aan het einde van het spel (ongeveer een uur later) het meeste geld? Organisatorische punten: · de koersen worden om de tijd gewisseld. Je kunt dus het beste een schoolbord gebruiken op de koersen op te schrijven. · wordt een compleet pakket ingeleverd, dan krijgt de groep een bon voor nieuwe spullen. Deze spullen kunnen dan bij de zwarte markt worden opgehaald. · de ingeleverde spullen gaan naar de zwarte markt, die voor verdere distributie zorgt.

GOUDKOORTS

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 45 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 12	Intensiteit : Midden

Materiaal: emmers, kaarten, goudstukken, touw, deksel

Spelitleg:

Een paar eeuwen geleden trok iedereen massaal naar Amerika. Iemand had er goud gevonden. Misschien wel geluk? Zouden wij net zoveel geluk als hem hebben? In het bos staan een aantal emmers met modder erin. In die emmers zitten een aantal kiezelstenen, enkele daarvan zijn goud geveerd: de goudstukken. Met een kaart kunnen de kinderen de emmers in het bos vinden. Wanneer een emmer is gevonden en de claim is niet bezet, dan plaatst het groepje een bordje bij de emmer met hun naam erop. Daarna gaan ze gezamenlijk naar het goudzoekers hoofdkwartier terug om vier houten haringen te halen. Deze worden in een vierkant rond de emmer in de grond geslagen. Dan halen ze een stuk touw op om de claim af te zetten. Nu is de claim officieel van hen. Het is nu tijd om bij het goudzoekers hoofdkwartier een zeef te halen. In die tijd waren dat geen luxe dingen. Dus gebruiken we een oud pannendeksel waar we met een priem gaten hebben ingeslagen. Er wordt geschept in de emmer en zo wordt al het goud eruit gehaald. Wanneer de groep denkt dat er geen goud meer in de emmer zit, worden hun spullen opgeruimd en weer terug ingeleverd. Daarna wordt gezocht naar een nieuwe claim. Het kan dus gemakkelijk voorkomen dat een claim meerdere malen wordt bezocht door verschillende groepen en wie het eerste komt zal het meeste goud ophalen. Aan het einde van het spel wordt gekeken wie het meeste goud heeft. Zij zijn de winnaars.

Variaties:

Wanneer een claim door een groep is bezocht kan de emmer worden aangevuld met nieuwe goudstukken. Alle materialen bij het goudzoekers HK zijn te koop. De groepen beginnen zonder geld. Dus eerst zal er een schuldbekentenis moeten worden getekend. Wanneer er goud is gevonden, kan dit direct worden ingeleverd om nieuwe (betere?) materialen te kopen en de lening af te lossen. Daarna kun je met de goudkoersen gaan rommelen.

LIVING IN A FAST LANE

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 120 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 10	Intensiteit : Midden

Materiaal: * stadskaarten: vrij veel kaartjes, in 2 kleuren (voor elke ploeg één). * gebouwen: kaartjes waarop de soorten gebouwen en de prijs staan (genoeg gebouwen maken!). * geld: zelf maken of monopolygeld. Voor de gemakelijkheid met 1 000-tallen werken. * plastic zak: dit is de kluis. Hier wordt al het geld en/of de gebouwen ingestoken. Bij diefstal mag er maar één kaartje worden gestolen. * touw. om het stadhuis af te bakenen.

Speluitleg

DOEL: Een moderne stad bouwen **HOE:** De tito's worden opgedeeld in twee ploegen. Het bos wordt in twee stukken verdeeld. Elke ploeg krijgt een stadsgebied waar zij hun stadhuis moeten maken (een kamp dus eigenlijk, van 3 meter doorsnee). De ploegen kunnen een stad bouwen door gebouwen te kopen in een winkel, die centraal in het speelbos te vinden is. Ze moeten er natuurlijk wel voor betalen. **ENKELE VOORBEELDEN VAN PRIJZEN:** Autosnelweg: 5000 Bibliotheek: 2000 Fabriek: 8000 Internetpark: 3000 Politiekantoor: 2000 Ziekenhuis: 4000 Inwoner. 1000 (zeer belangrijk!!!!) ... **HOE VERKRIJGT MEN GELD OM GEBOUWEN TE KOPEN?** Iedere ploeg krijgt een startkapitaal van 10 000. Er loopt iemand van het ministerie van gebouwen rond die subsidies uitdeelt. Hij doet dat met behulp van een fluit. Om het kwartier zal hij zich ergens in het bos opstellen en 3 keer fluiten. Wanneer de deelnemers dat horen, moeten zij zo snel mogelijk naar de man van 't ministerie lopen. De groep die het eerst voltallig is, krijgt 7000 de volgende groep krijgt maar 4000. Door simpelweg te trachten in het andere kamp binnen te dringen en daar ofwel geld ofwel een gebouw te stelen. Het geld en/of gebouwen worden immers bewaard in een kluis in het stadhuis (daar kan je een plastic zak dienst voor gebruiken). Wanneer men op het ander terrein komt, kan men aangetikt worden. Dan wordt er gekampt. Als de indringer wint, mag hij gewoon doorlopen. Wanneer de verdediger wint, moet de indringer zijn stadskaartje afgeven. Drie stadskaartjes kan men in de winkel ruilen voor 1000,-. Elke ploeg krijgt een onbepert aantal stadskaarten. Zij moeten die in hun kamp bewaren. Iedereen moet zo'n stadskaartje op zak hebben. **BOEMAN:** Natuurlijk loopt er ook iemand van 't ministerie van milieu rond. Omdat niemand een vergunning heeft, zullen zij voor hem een tijdrovende opdracht moeten vervullen. (Deze persoon kan tevens ook de andere minister zijn, laat het verschil wel merken, bijvoorbeeld door gebruik te maken van verschillende hoeden). **DE CLIMAX:** Wanneer het spel afgelopen is, zal iedereen wel meteen tellen hoeveel gebouwen zij bezitten. Helaas is dit niet de bedoeling. Want wat is een stad zonder inwoners ... In de winkel kon je ook inwoners kopen. De ploeg die de meeste inwoners heeft gekocht, wint. Dit wordt echter op voorhand niet verteld. **PERSONEN:** * Winkelier: die moet op een centraal punt zitten met de gebouwen. Hij is ook degene waar men naartoe kan stappen als men vragen heeft over het spel. * Minister van milieu: loopt rond en geeft rot opdrachten die lang duren. * Minister van gebouwen: loopt rond en om 't kwartier fluit hij. Hij moet wel voldoende geld op zak hebben. Eén persoon kan eventueel beide ministers spelen.

PARACOMMANDOTOCHT

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 12 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 5	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: materiaal voor parcours

Speluitleg:

Dit is een parcours dat elke deelnemer afzonderlijk in een zo kort mogelijke tijd dient af te leggen. Dit parcours is natuurlijk sterk afhankelijk van de mogelijkheden die men tot zijner beschikking heeft. Enkele voorbeelden.-Onder een net kruipen.-Door een moddergang kruipen.-Langs een apenbrug stappen.-Langs een indianenbrug stappen.-Over obstakels springen.-Over een muur klauteren.-Een gewicht verplaatsen.-.....

GROTE BOSSPELEN VOOR 14 JARIGEN

DRUGS SMOKKELEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 5
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 70 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal: zakjes met poeder, geld

Speluitleg:

Drugs moeten gesmokkeld worden van post 1 naar post 2. 5 ploegen: - Telers, Douane, Drugsbaronnen, Handelaren, Politie. Speelterrein in 3 zones opgesplitst. De verschillende groepen moeten altijd in hun eigen zone blijven. - Drugs-Telers zone (Telers en Douane) (zone1) - Drugs-Baronnen zone (Drugsbaronnen) (zone 2) - Drugs-Handelaren zone (Handelaren en Politie) (zone 3) post 1 zone 1 zone 2 zone 3 post 2 Op de grens van 2 zones kan altijd onderhandeld worden. Baronnen kopen de drugs van de Telers (deze proberen dus zoveel mogelijk te verdienen). Handelaren kopen weer drugs van de Baronnen. Vraag en aanbod bepalen de prijs. De telers kunnen door douane getikt worden en moeten dan hun geld / drugs inleveren, Handelaren kunnen door de politie getikt worden en moeten dan ook alles inleveren. Het spel heeft geen precies einde, maar kan bv. precies een uur gespeeld worden. Winnende groep is de groep die het meest verdiend heeft, danwel in beslag genomen heeft.

DRUGSSPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 1
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 60 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 14	Intensiteit : Midden

Materiaal:

Speluitleg:

PERSONAGES: (startkapitaal) 1 drugsbaron (0 fr) 1 politieman (17 500 fr) 3 dealers (17 500 fr) 1 bankier (17 500 fr) verslaafden (17 500 fr)

DOEL VAN HET SPEL: De dealers en de drugsbaron proberen zoveel mogelijk drugs te verhandelen, zo veel mogelijk winst te maken en zo lang mogelijk onbekend te blijven. De politieman probeert zo snel mogelijk de drugsbaron en de dealers te ontmaskeren.

VERLOOP: Bij het begin van het spel trekt iedereen een kaartje met een personage. Niemand laat zijn kaartje zien. De bankier (best iemand van de leiding) stelt zich ergens op in het bos. Na het startsignaal probeert iedereen zo snel mogelijk bij de bankier te komen. In de zone rond de bankier mag zich steeds maar één speler bevinden. De eerste keer dat men bij de bankier komt, toont men zijn kaartje, waarna men een startkapitaal ontvangt. De bankier moet ook aan de drugsdealers vertellen wie de drugsbaron is. Van zodra de dealers langs de bankier zijn geweest om hun drugs af te leveren, kunnen zij drugs gaan kopen bij de drugsbaron. Deze mag slechts drugs verkopen aan de dealers. Hij mag wel van iedereen drugs kopen. De eerste twee zakjes drugs zijn gratis, van dan af kan de baron zelf zijn prijs bepalen, tussen de 1.000 en 10.000 fr De drugsbaron krijgt in het begin slechts 8 zakjes drugs, hij kan er later wel bijhalen in de bank. De verslaafden kopen hun drugs bij de dealers. Zij kunnen extra geld verdienen door hun drugs door te verkopen aan de bankier (die ze dan weer aan de drugsbaron geeft). De politieman mag gedurende het spel iemand tikken en deze persoon moet dan de inhoud van zijn zakken laten zien. elk zakje drugs en al het geld boven de 3.000 fr moet dan afgegeven worden. Nadeel voor de politieman is dan wel dat hij zich heeft verraden. Van zodra de politieman weet wie dealers en baron zijn, gaat hij dit vertellen aan de bankier Hij moet de 4 namen op hetzelfde moment vertellen. Is het juist, dan is het spel afgelopen. Heeft hij het fout, dan gaat het spel verder.

REGELS: Tijdens het spel mag er niet gepraat worden. Enkel de dealers en de baron mogen iets aan elkaar zeggen en ook bij de bankier mag er gepraat worden. Iedereen die praat wanneer dit niet is toegestaan, moet 5.000 fr. boete betalen aan diegene die dit het eerst opmerkt. De verslaafden moeten dus maar zien dat ze in gebarentaal aan hun spul komen. Wanneer de agent de juiste oplossing heeft gevonden, is het spel afgelopen en wordt het geld geteld. Een zakje drugs heeft een waarde van 5 000 fr. Winnaar is de persoon die het meeste geld bezit.

HET GROTE KRIEK SPEL

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : dag (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 40	Intensiteit : Midden

Materiaal:

- Deel 1 Afbakenlint Levenskaart spelers (Voorbeeldmogelijkheden hieronder) / Vertrek uit kamp X Verloren voor bereiken boomgaard /O Kriek ontvangen in boomgaard X Onderschept door Spreeuw en verloren op terugweg Levens voor spreeuwen
- Deel 2 Kaartjes met flesjes op. Kaartjes met een krat op. Stiften voor monis in elk kamp om 1-4 te schrijven en stiften voor de AAclubspelers Vaatjes, 20 tal gevuld met rood water
- Deel 3 Frisbees 12 à 15 stuks 4 Lege bakken bier (liefst kriek) Obstakels voor parcours, touw, balkjes, teuten.... Paar ballen om mee te smijten naar de plateaus Verkeerskegels 15 tal

Speluitleg:

Alles bij dit grote spel draait rond de bekende drank Kriek. Verschillende café-uitbaters vechten onderling een verbeterde strijd uit. De vier cafés zijn de volgende: 1/Café Mort Subite 2/Café Liefmans 3/Café Belle Vue 4/Café Lindemans Tijdens dit spel moeten de verschillende Cafés zoveel mogelijk kriek laten brouwen van hun eigen merk. Het Café met het meeste aantal vaten op het einde van de middag is de winnaar. Het spel bestaat uit 2 grote onderdelen 1/Het verzamelen van krieken (de grondstof) 2/Het brouwen en bottelen van het bier

SPEELVELD 4 kampen aanduiden Boomgaard afspannen Dit alles met afbakenlint

DEEL 1: KRIEKENPLUK Tijdens het eerste deel van het spel moet elk café zoveel mogelijk krieken uit de boomgaard proberen te stelen. Dit kan door naar de boomgaard te lopen en daar de krieken uit de bomen te plukken. Maximum 1 per keer. Dit alles is natuurlijk niet zo eenvoudig want in de boomgaard zitten ook spreeuwen. De spreeuwen kunnen we herkennen door een sjaaltje van een opvallende kleur rond hun nek. Zij kunnen de plukkers tikken en hun levens afnemen. Hoe gaat dit in zijn werk?? De spreeuwen, 2 van elke ploeg, lopen rond de boomgaard en in het bos en stelen zoveel levens van de plukkers die op weg zijn naar en krieken van de spelers die op terugweg zijn van de boomgaard. Worden ze getikt, dan spelen de twee schaar steen papier. Hoe gebeurt dit praktisch?? De spelers vertrekken in het basiskamp en krijgen daar een levenskaart. Bij vertrek uit het kamp zet de kampverantwoordelijke (moni) een streepje op het kaartje in het eerste vakje. Zie voorbeeld bij benodigdheden. Wordt de speler getikt in de run naar de boomgaard en verliest deze, dan wordt er door de spreeuw een streepje door gezet. De speler moet nu naar het basiskamp om een nieuw leven. Wint de speler dan mag hij doorlopen. In de boomgaard aangekomen wordt het leven veranderd in een kriek, kriek tekenen in 2de vakje. De speler mag dan met de kriek vertrekken naar zijn kamp. Onderweg kan hij echter zijn kriek verliezen net zoals het met het leven kan. Kruis door de kriek en de kriek wordt ongeldig. De spreeuwen dienen elke keer een nieuw leven te halen (als ze verliezen) in de boomgaard bij de verantwoordelijke moni. Als een speler een kriek tot in het kamp heeft gebracht krijgt hij een nieuwe levenskaart en kan opnieuw vertrekken. LET WEL: Elke ploeg heeft een eigen soort kriek en kan dus niets aanvagen met de krieken van de tegenpartijen. Er worden dus enkel krieken doorstreept!!! Niet afgegeven.

DEEL 2 Met de krieken kunnen de verschillende cafés nu naar de brouwerij in het centrum van het speelveld, daar waar vroeger de boomgaard stond. Daar kunnen ze eerst; 1. 1 Krieken inruilen voor 1 flesje dan 2. 4 Flesjes inruilen voor krat en tenslotte 3. 4 kratten inruilen voor 1 ton De ploeg die op het einde het meeste tonnen wist te verzamelen heeft natuurlijk gewonnen. Hoe gebeurt dit nu? De spelers vertrekken in hun kamp met een kriekkaartje en lopen naar de brouwerij waar een kriek wordt vervangen voor een fleskaartje. Onderweg kunnen de lopers getikt worden door leden van de AA club. Zij kunnen nu d.m.v. schaar steen papier de krieken of flesjes van de lopers pikken. Als de spelers van de AA club winnen, dan mogen zij verder gaan na het leven van de AA clubspeler ongedaan te hebben gemaakt. Zo zelfde voor maken van flesjes in krat. Let wel op!! Als een speler 4 flesjes gaat inruilen voor een krat moet dit op een speciale manier! De speler krijgt 4 kriekkaartjes mee die genummerd worden van 1 tot 4. Enkel met zo een combinatie kan men een krat gaan halen. Wordt de loper getikt, dan moet hij 1 flesje laten doorkruisen en een nieuw vierde flesje halen. Zo kan het dus dat een loper enkele keren over en weer moet voor hij een krat heeft. Als een kamp 4 kratten heeft mag een loper met deze vier kratten naar de brouwerij en deze laten omzetten in een Ton bier. Als de kratten werden omgewisseld in een ton mag men vrij naar het kamp terug. Deze vaten worden bewaard tot het einde van het spel. Eenmaal 4 flesjes voor een krat ingeruild zijn stopt de taak van de AA Club spelers dus en kunnen zij niets meer verhinderen.



Deel 3 ESTAFETTE Als het 2 de deel van het spel is afgelopen volgt de finale van het spel. De ploegen moeten met de verzamelde krik in de vaatjes zo snel mogelijk een lege bak bier vullen, aftappen van het grote vat noemen we dat. Dit kunnen ze d.m.v. een estafette waarbij ze enkel het water mogen gebruiken uit de vaatjes die ze wisten te veroveren. Er wordt een parcours afgelegd met een klein bekertje op een omgekeerde frisbee en als garçon dienen ze zo verder te lopen over obstakels, onder koorden etc. Aangekomen bij de bak bier mogen ze de lege flesjes vullen, ze mogen de flesjes echter niet aanraken. De ploeg die als eerste en bak weet vol te krijgen heeft natuurlijk gewonnen. Hiervoor stellen we de vier ploegen naast elkaar op en bouwen een gelijk parcours uit. We zorgen er voor dat continu 3 spelers per ploeg kunnen lopen om iedereen bezig te houden.

JAMES BOND

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 2
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 120 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Zwaar

Materiaal: alcoholstiften, lippenstift, pen en papier, geheimschrift, geluidsfragmenten, prenten met optisch bedrog, tennisbal, vogelpik, voorwerpen, jutte zak, kruiden, kaartjes, witte en bruine rijst, 6 liter water, flessen, spuitjes, emmers, touw met knopen, duimspijkers, speelkaarten

Speluitleg:

basisidee: De jongens zijn de bond-girls en moeten proberen de wereld te verwoesten door tijdens het spel allerlei wapens te verzamelen. De meisjes zijn de 007-agenten die dit moeten verhinderen. Inleiding De leiding verkleedt zich als louche wapenhandelaars: ongere types met een zonnebril, regenjas, leren koffertje, het haar strak naar achter.... Rollen *4 Wapenhandelaars: zij verkopen wapens aan de bond-girls en verplaatsen zich voortdurend tijdens het spel. *2 Controle-agenten: lopen., met alcoholstiften en lippenstift erop zak, rond om te controleren of het spel eerlijk verloopt en delen tips uit zowel aan jongens als aan meisjes. *Bond-girls: (de jongens) willen de wereld vernietigen en hun James Bond uitschakelen. *007-agenten: (de meisjes) willen de wereld redden en hun bond-girls onschakelen Spelverloop Inleiding Straks spelen de jongens tegen de meisjes. in duo's. Zij moeten trachten elkaar te vermoorden. Wie zij moeten vermoorden komen ze te weten aan de hand van tips. Daarom spelen we aan het begin van het spel eerst een kennismakingsronde. Hierbij noteren we voor iedereen enkele eigenschappen die straks als tips kunnen worden uitgedeeld. De leiding vormt dan op voorhand koppels en belangrijk is dat de controle-agenten de juiste tips uitdelen aan de juiste tegenstanders. Wanneer dit spel gespeeld wordt in de afdeling zijn de deelnemers gekend en kan de leiding de duo's en bij horende tips op voorhand opstellen. Training Jongens en meisjes worden aan het begin van het spel apart genomen voor een opleiding tot bond-girl of 007-agent. In heuse commandostijl worden zij getest, fysisch en psychisch, om na te gaan of ze wel over de juiste eigenschappen beschikken. De onderdelen van de training zijn: *lopen (iedereen een paar toertjes) *geheim schrift ontcijferen (met ganse groep) *hindernissenparcours afleggen binnen bepaalde tijd (iedereen) *aantal maal pompen I sit-ups (iedereen) *sluipen over een afstand (iedereen) * gehoorst: een aantal geluiden herkennen (cd's bibliotheek) (met gans de groep) *oogtest: prentjes optisch bedrog herkennen (met ganse groep) . *schietproef tennisbal in buis mikken, vogelpik of basketring (iedereen moet scoren) *voelen I geheugen. voelzak met voorwerpen (gaat de groep rond, iedereen neemt 1 voorwerp vast, herkent hij het, haalt hij het uit de zak, anders blijft het zitten, tot alles herkend werd blijft de zak rond gaan) *proeven I ruiken: kruiden herkennen (enkele vrijwilligers uit de groep) Na deze opleiding krijgen de girls en agenten een erkenning (brevet) en kunnen zij aan hun missie beginnen. Actie! De bond-girls (jongens) vertrekken elk apart naar één van de wapenhandelaars (hoe meer handelaars hoe beter). Deze verkopen elk slechts een aantal types van wapens. Vb.: handelaar 1: atoomwapens, knuppels, tanks, boksbeugels. Ebola-virusen handelaar 2" revolvers, gif, jeeps handelaar 3. raketten, machinegeweren. .. handelaar 2: gas, kanonnen, bommen, messen.. camouflagepakken Elke bondgirl krijgt een kaartje met daarop de juiste volgorde van de te verzamelen wapens. (Voor iedereen "verschillend) Wanneer ze de juiste handelaar bereiken, krijgen ze een kaartje met de naam/afbeelding van dat. wapen en de handelaar kleurt ook het eerste bolletje achter het wapen op de volgordekaart Dan vertrekt de girl naar de volgende post voor een volgende wapen, Wanneer de girls drie wapens verzameld hebben lopen ze naar eerste controle-agent en leveren de drie wapens in voor één tip over hun James Bond (vb. Hij heeft blond haar), De girls trachten aan de hand van de verzamelde tips hun James Bond te vinden. Zij kunnen hem vermoorden door met lippenstift (bij de controle-agenten) een kus in haar James zijn hals te zetten. De 007-agenten vertrekken na hun training gewapend met ballonnen, bloem en een balpen. Zij vullen telkens zelf hun ballonnet met de bloem en kunnen zij deze stuk prikken boven een girl die op weg is van of naar een handelaar, dan moet de girl het kaartje met haar laatst verkregen wapen afgeven. De 007-agent trekt dan ook een kruis door het ingekleurde bolletje op de volgordekaart De girls hebben nu nog twee kansen om het verloren wapen opnieuw te verkrijgen, maar pas nadat ze alle andere wapens heeft mag ze hiermee opnieuw beginnen. De 007-agent, die nu een wapen heeft afgenomen, gaat hiermee naar een controle-agent en krijgt in ruil voor het wapen een tip over zijn moordenaar. Hij kan zijn moordenaar uitschakelen door met alcoholstift een streep over haar nek te trekken Als alle girls vermoord zijn, zijn de geheime agenten erin geslaagd de wereld van de ondergang te redden Zijn eerst alle James Bonds uitgeschakeld, is de wereld verwoest. Diegenen die reeds een geslaagde moord hebben uitgevoerd kunnen dan opnieuw beginnen. Zij krijgen door de controleagenten een andere persoon toegewezen om te vermoorden (iemand van het andere kamp die eveneens reeds in een moord geslaagd is) Diegenen die reeds vermoord zijn kunnen op hun beurt alsnog proberen hun slag thuis te halen. Zij zetten zich aan de kant en proberen met zijn allen om de 7 werken van barmhartigheid uit te voeren, Lukt dit



vooraleer iedereen van hun eigen kamp vermoord is, zijn zij alsnog in hun missie geslaagd De 7 werken zijn” 1. De hongerigen voeden Een hoop witte en bruine rijst van elkaar scheiden 2. De dorstigen laven. 6 liters water leegdrinken 3. De naakten kleden, Een ketting van 5 meter haken. 4. De zieken verzorgen. Flessen vullen met spuitjes. CO² overbrengen over bep. afstand uit een emmer) 5 De gevangenen bezoeken. Alle knopen uit een lang stuk touw halen 6 De doden begraven, Een aantal punaises uit een emmer zand halen, 7. De vreemdelingen onderdak verschaffen Bouw een kaartenhuis van vijf verdiepingen dat tenminste 1 min. blijft staan

KARTELHANDELSPELEN

Locatie : BUITEN	Aantal groepen : 4
Soort spel : Bosspel	Normale tijdsduur : 90 (minuten)
Minimum leeftijd : 14 jaar	Terrein : Bos
Minimum aantal deelnemers : 20	Intensiteit : Midden

Materiaal:

- Kastelen: Plekken waar handel wordt gedreven. Op een aantal borden staan de prijzen (inkoop/verkoop of een eenheidsprijs) aangegeven van goederen en wapens. Niet alle goederen en wapens hoeven op een kasteel te koop te zijn. Tevens kunnen hier diverse jobs en opdrachten verkregen worden. Aantal kastelen bijv. 3 stuk. Op elk kasteel bevindt zich ten minste één leider.
- Bank: Een plek (met een leider) om geld te storten, af te halen en leningen af te sluiten. Elk kartel heeft een eigen rekening. Tegoeden staan aangegeven op borden.
- Roofridder: Een onguur persoon. Bij een contact roofridder X handelaar, raakt de handelaar alle bezittingen die hij op zak heeft kwijt.
- Kartel: Een groepering handelaars die samenwerken; een groep kinderen dus (bijv. 4 stuks).
- Goederen: Een kaartje dat een bepaald handelsgoed (bijv. aardappels, bier of gerst) voorstelt.
- Wapens: Een kaartje dat een wapentuig (bijv. steen, knots, zwaard, goedendag, bijl, pijl en boog) voorstelt. Alle wapens zijn in oplopende volgorde genummerd. Hoe hoger 't nummer, des te sterker en duurder 't wapen.
- Lege kaartjes: Voor de nodige originaliteit tijdens het spel.
- Geld: Mag niet verstopt worden in de kleding.
- Speelveld: De bank ligt midden in een driehoek, gevormd door de drie kastelen (flinke afstanden tussen de kastelen):

Speluitleg:

Het doel: Het doel van het spel is, om als kartel zo rijk mogelijk te worden, d.w.z. een zo groot mogelijk tegoed op de bank bij het einde van het spel. Een andere mogelijkheid is, om elk kwartier het kartel met het hoogste tegoed een punt te geven; op het einde van het spel is het kartel met de meeste punten winnaar. Cash geld telt niet mee. Hoe spelen we het spel nu en verdienen we geld? Dit kan door goederen te verhandelen tussen de diverse kastelen, collegas van andere kartels te overvallen of door opdrachten en werkjes voor de kastelen uit te voeren. Handel: De prijzen op de kastelen zijn zodanig dat er op handel van sommige goederen te verdienen valt. De prijzen fluctueren tijdens het spel, met de voorraad van een bepaald goed op een kasteel mee. Als het kasteel een tekort krijgt aan een goed, zal de prijs stijgen, als er een overschot is, zal de prijs dalen. Vervelende contacten: Handelaar X Roofridder: De handelaar moet al zijn bezittingen afgeven aan de roofridder, dus geld, goederen en wapens. Handelaar X Handelaar: De handelaar met het hoogste wapen, d.w.z. het wapen met het hoogste nummer, krijgt het geld en de goederen van de andere handelaar; dus geen wapens. Als de wapens hetzelfde nummer hebben, gebeurt er niets. Opdrachten op kastelen: Deze staan ergens op een bord en kunnen door handelaren die geld willen verdienen uitgevoerd worden. Bijv. toneelstukje, liedje zingen, iets knutselen etc. Deze opdrachten worden cash of in goederen c.q. wapens uitbetaald. Special Items: Op een blanco kaartje kunnen onder het spel speciale goederen en/of wapens bijgemaakt worden, bijv. als een kind 't hoogste wapen heeft, en meer wil, of om iets speciaals bij het kasteel te gaan verkopen. Het kan ook, dat een ander kasteel plotseling geld gaat geven voor een goed dat niet bestaat. Dit kan een ander kasteel dan verkopen. Tactiek: Een aantal problemen: - Regelmatig naar de bank of niet? - Investeren in wapens of niet? - Veel handel drijven of veel overvallen plegen? - Opdrachten doen op de kastelen? - Op zoek gaan naar Special Items? Een aantal spelwijzen: - De handelaar: Hij zet al zijn geld om in goederen en drijft compleet op de handel. - De struikrover: Hij zet al zijn om in wapens en drijft op overvallen. - Kruisingen tussen deze twee. Spelsituaties: Een kasteel gaat geld bieden voor blikopeners (een nieuw item). Zodra er kinderen langs komen op een ander kasteel en zij vragen naar een blikopener dan gaat dat kasteel die verkopen. Een kasteel gaat ABR-verzekeringen verkopen (Anti Brutale Roofridder Verzekeringen). Als een handelaar met zo'n verzekering door de roofridder wordt getikt, raakt hij alleen zijn verzekeringspolis kwijt en verder niets. Een kasteel gaat jojo's verkopen. Als een handelaar deze koopt, zal hij op andere kastelen moeten vragen of ze misschien interesse hebben. Handelaren mogen natuurlijk altijd proberen om op te bieden of af te dingen. Een kasteel gaat een item veilen tussen 3 handelaren.



brussel