

SPELLENBOEK



Manon Buis
Danique Deen
Fleur van de Streek

Spellenboek

Voor het sport & beweeggedeelte van de buitenschoolse opvang in Suriname.

8-11-2012

Danique Deen

Fleur van de Streek

Manon Buis

In opdracht van: Het ministerie van Sport & Jeugdzaken

Inhoudsopgave

Kennismaking	4
Surinaamse fositeng prey.....	5
Nederlandse volksspelen.....	17
Tikspelen.....	20
Balspelen	26
Overloopspelen	32
Verstopspelen.....	35
Speurtochten	37
Estafettes.....	39
Kringspelen	44
Behendigheidsspelen	56
Fysiek contact.....	57
Ren/reageer spelen	58
Grote spelen	62
Teambuilding spelen	65
Verstopspelen.....	66
Spelen voor binnen	68
Liedjes.....	71

Inleiding

Beste sportleiders,

Voor u ligt het spellen boek met waarin u allerlei spelletjes kunt vinden voor het sport en beweeggedeelte van de buitenschoolse opvang. De spelletjes zijn opgedeeld in verschillende categorieën. De verschillende categorieën en op welke pagina deze te vinden zijn kunt u vinden in de inhoudsopgave. Om het u makkelijk te maken zijn de spelletjes per categorie op alfabetische volgorde gezet. Zo kunt u gemakkelijk voor elke dag een leuk en gevarieerd programma in elkaar zetten.

Veel plezier met het spellenboek!

Danique Deen, Fleur van de Streek en Manon Buis

Kennismaking

Amerikaans liften

Alle kinderen gaan in een kring zitten, op de knieën of in kleermakerszit. Dan leert iedereen de beweging aan: met twee handen op de knieën slaan, dan in je handen klappen, daarna wijs je met je linker duim over je linkerschouder naar achter en tenslotte wijs je met je rechterduim over je rechterschouder. Iedereen doet hieraan mee, in marstempo.

Dan wordt het moeilijker gemaakt. De beweging gaat door maar nu noemt de eerste speler bij de linker duim over linker schouder, de naam van de persoon die links naast hem zit. Bij de rechterduim noemt hij de naam van de persoon die rechts naast hem zit. Hierna is de persoon links van hem aan de beurt (met de klok mee). Iedereen blijft doorgaan met het ritme. Wanneer dat is mislukt dan krijg je een strafpunt.

Ketting Mime

3 kinderen verlaten de ruimte. Een actie, woord of gebeurtenis wordt gekozen en deze moet de mime zien over te brengen. Het eerste kind wordt binnengelaten en hem wordt verteld wat er gekozen is. De volgende komt binnen en deze krijgt dit gekozen ding uitgebeeld. Deze doet het weer voor aan het 3^e kind. Deze laatste moet uiteindelijk hardop zeggen wat hij of zij dacht dat het was. De andere deelnemers zijn het publiek.

Krantenmep

De kinderen zitten in een kring. Buiten de kring loopt bijvoorbeeld Rashid met een opgerolde krant. De leider begint door de naam van iemand te roepen: Fred. Rashid rent dan, om de kring, naar Fred om hem te meppen met de krant. Fred wil dit niet en noemt zo snel mogelijk een andere naam: Olivier. Rashid moet dan op zoek naar Olivier en hem een mep zien te verkopen, voordat Olivier een nieuwe naam noemt. Lukt het Rashid om iemand terecht een mep te verkopen, dan wisselen de rollen.

Materiaal → opgerolde krant

Namen ritme

De spelers zitten in een kring of door elkaar heen. Een leider begint met een zeker ritme zoals bijvoorbeeld met twee handen op beide bovenbenen slaan, dan twee keer klappen in de handen dan knippen met de vingers van de ene hand en tenslotte ook met de andere hand. Iedereen probeert dit gezamenlijk, moet lukken. Zodra dit inderdaad een beetje lukt, dan begint het namenspel. Een speler begint met het ritme en bij de eerste keer knippen in de vingers noemt hij zijn eigen naam en bij de tweede keer (dus met die andere hand), noemt hij de naam van een ander. De laatstgenoemde neemt het ritme dan over enz. Elke speler neemt dus het ritme over zodra hij wordt genoemd.



Surinaamse fositeng prey

Tinkoko

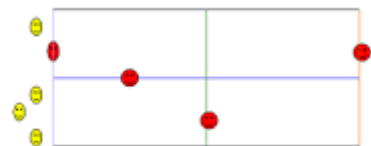
Tinkoko is eigenlijk niet meer dan het Surinaamse woord voor steltlopen. Men heeft 2 lange stokken met daaraan voetsteunen gevestigd. Deze stokken worden de stelten genoemd. De bedoeling is om met beide benen op de stelten te staan en met deze stelten vooruit te lopen.

Materiaal → stelten



Djoel

Het spel djoel is een tikspel. Het woord Djoel wordt niet alleen gebruikt voor het spel, maar ook voor het speelveld waar het in wordt gespeeld. Dit veld ziet er als volgt uit: er wordt in het zand, afhankelijk van het aantal spelers, een rechthoekig veld afgebakend van vijf bij zes meter. Dan wordt er in de lengte en in de breedte een middellijn getrokken. Het komt er uit te zien als in onderstaande afbeelding is aangegeven.



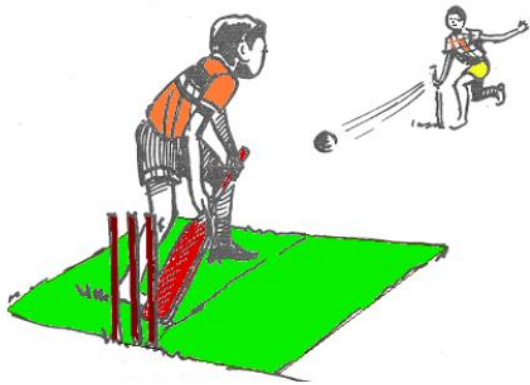
Er worden twee teams gemaakt. De houders en de renners. Zoals in bovenstaande afbeelding is weergegeven gaan de houders op de lijnen staan. Een op de voor- en achterlijn, en telkens een op de middellijn. De houders mogen zich alleen bewegen op de lijn waar ze op staan. Wordt iemand getikt terwijl de houder niet op de lijn staat, dan telt deze niet mee.

De renners moeten proberen om binnen het vak langs de houders te komen, zonder dat ze worden getikt. Er wordt een punt gescoord als een renner zonder getikt te worden langs de voor- en achterlijn is geweest. Echter, als hij eenmaal in een vak is, mag hij niet terug langs dezelfde lijn. Alleen de lange middellijn mag meerdere keren achter elkaar gepasseerd worden. Als er een punt wordt gescoord, wacht deze persoon weer op een nieuw spelletje om mee te doen. Als alle renners binnen zijn, wordt er gewisseld. Worden ze wel aangetikt, mogen ze niet meer meedoen met dit spelletje en moeten ze wachten tot er wordt gewisseld. Of ze krijgen een nieuwe kans en moeten bij het begin weer opnieuw beginnen.

Bat 'n Ball

Bat 'n ball is te vergelijken met het spel cricket. Het spel kan met twee personen worden gespeeld, maar kan ook in teamverband worden gespeeld. Voor dit spel is nodig: een bal, een bat en drie of vier stokjes van ongeveer 50 centimeter. De stokjes worden zo in de grond gestoken, dat de bal er niet tussendoor kan. Op een afstand van tien meter wordt een lijn getrokken, waarvandaan de werper mag gooien. Als het spel met twee personen wordt gespeeld, gaat een persoon voor de 'goal' staan (de keeper) en een persoon achter de tien meter lijn (de werper). De werper moet proberen om een of meerdere van de stokjes om te gooien, lukt dit, dan wordt hij de keeper. Lukt dit echter niet, en slaat de keeper de bal weg, dan moet de werper zo snel mogelijk de bal gaan halen. In deze tijd moet de keeper proberen zo veel mogelijk runs te maken. Een run maak je door heen en weer te rennen tussen de goal en de lijn. Een keer heen en terug is een run. Als de werper de bal ophaalt en ziet dat de keeper halverwege een run is, dan mag hij gewoon weer proberen om de paaltjes om te gooien.

Als dit spel in teamverband wordt gespeeld, komen er na elke slag twee andere spelers aan beurt.



Materiaal → een bal, een bat en drie of vier stokjes van ongeveer 50 centimeter

Kibri of schuiltje

'Verstoppertje'. Eerst moet worden bepaald wie de zoeker is. Als dit is bepaald gaat de zoeker bij een boom op paal staan, en telt hardop tot tien. Als hij hiermee klaar is roept hij voor de zekerheid: "Al klaar?" Als de anderen dan roepen: "Ja!", dan mag de zoeker gaan zoeken.

Als de zoeker een verstopte persoon ontdekt, rennen ze beide naar de paal of boom waar de zoeker stond te tellen. Is de zoeker eerst bij de paal, dan is de verstopte uit. Degene die het eerste uit is, is de zoeker bij het volgende spel. Is de verstopte eerst bij de paal, dan roept hij luid: "Een, twee, drie!", en is deze persoon er zeker van dat hij de volgende ronde weer verstopper is.



Kibri is er in nog een variant. Bij deze variant wordt er een stokje of een ander afgesproken voorwerp verstopt. Een persoon verstopt het voorwerp terwijl de anderen tegen een muur staan met de ogen dicht. Als het voorwerp is verstopt roept de persoon: "Klaar!". Hierna tekent hij vier pijlen op de grond, waarvan een in de richting van het voorwerp wijst. Dan mogen de zoekers gaan zoeken. Is een zoeker ver van het voorwerp vandaan, dan zegt de verstopper: "Joe Koroe". Komt de zoeker dichterbij het voorwerp roept hij: "Joe Waran", en is de zoeker nog maar een meter verwijderd van het voorwerp roept hij: "Joe faja". Als de verstopper dit laatste heeft geroepen, zegt hij niets meer tot het voorwerp is gevonden.

Mochten de zoekers het voorwerp niet kunnen vinden, zeggen ze: "Graman oso". Als ze dit zeggen mag de verstopper het voorwerp pakken en het weer opnieuw gaan verstoppen.

Djompofotoe

In het Nederlands: hinkelen. Het woord djompofotoe wordt gebruikt als naam voor het spel, en als naam voor het speelveld waarin het wordt gespeeld. Het is een vak met 9 kleine vakjes, waarvan vak 5 is afgerond. Hoe het vak eruit ziet is in onderstaande afbeelding te zien.



Een persoon begint met het spel. Deze persoon heeft een plat steentje die zij in het eerste vak gooit. Zelf staat ze voor het eerste vak. Als het steentje in het eerste vak ligt, springt ze met een been over het eerste vak heen. Vervolgens hinkelt ze naar vak 2, 3, 4. Vak 5 is een rust vak, hier mag ze even met twee benen op de grond staan. Vervolgens hinkelt ze weer op een been naar van 6,7,8 en vak 9. In vak 9 pakt ze het steentje uit vak 1(nog op een been). Waarna ze over de djompofotoe(vak 1 in dit geval) uitspringt.

Er zijn een aantal regels waar een beurt aan moet voldoen. Dit zijn:

- Ze mag niet op de lijnen trappen
- Ze mag niet via de zijkant eruit
- Ze moet de juiste weg volgen
- Ze mag alleen in vak 5 met twee benen rusten
- Het steentje moet binnen het juiste vak gegooid worden

Mocht het zijn dat een van deze aspecten niet gebeurd, is de beurt over en moet zij de volgende beurt weer opnieuw bij deze eerste serie beginnen.

Als ze met de eerste serie klaar is mag de volgende persoon het gaan proberen.

Is iedereen een keer geweest, dan beginnen ze met de volgende serie. In de tweede serie wordt het

steentje in het tweede vak gegooid, en wordt er dus over het tweede vak gehinkeld. In serie drie over het derde vak, enzovoort.

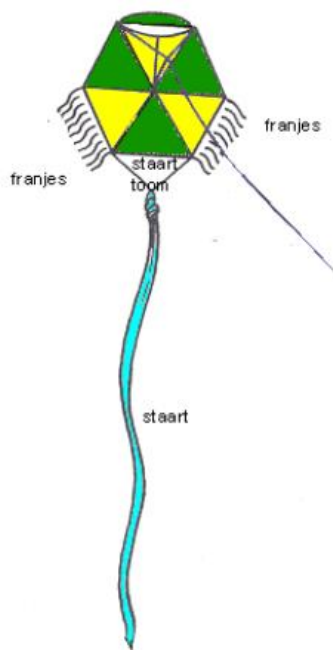
Als al de series zijn voltooid, pakt ze het steentje op, gooit het in de lucht en vangt ze deze op met de rug van haar hand. Zo hinkelt ze nog eens alle vakken door. Daarna gaat de persoon die aan de beurt is met haar rug naar de djompofotoe staan en gooit ze het steentje (die nog op de rug van haar hand ligt) over haar hoofd in een van de vakken. Als dit lukt, heeft ze een boena en mag zij in dit vak een teken zetten. Dit betekent dat ze hier, net als in vak 5, ook mag rusten. Gooit ze het steentje echter in vak 5, dan is haar beurt voorbij en moet ze wachten tot haar volgende beurt om een boena te maken.

Materiaal → zand waarin het veld getekend kan worden of afzetlint, steentje

Vliegeren

Vliegeren wordt zoals in Nederland, ook in Suriname gedaan. Er zijn verschillende versies van vliegers. Het geraamte van de vliegers wordt gemaakt met printa. Dit kun je halen uit de bladernerven van een kokospalm, uit de bast van een bamboestengel en uit de bast van een bladstengel van een obe, een maripa- of warimbopalm.

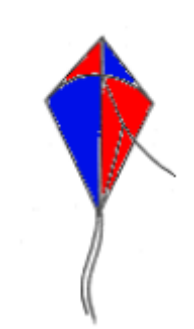
De Fefi-printa of ster



De Fisi-wan

Deze vlieger is een variant op de fefi-printa. Bij deze vlieger is de staande printa anderhalf keer zo lang zodat hij boven de boog printa uitsteekt.

De Kanka-wan



De Japanesi-wan

Deze vlieger verschilt niet veel met de kanka-wan. Het verschil tussen deze vliegers is dat de dwarse printa bij deze vlieger recht is in plaats van dat hij tot een boog wordt gespannen.



Wedstrijden

Als er vliegerwedstrijden worden gespeeld, worden er bij Stre-koti in het uiteinde van de staart gehalveerde scheermesjes geplaatst. De bedoeling is dan dat deze scheermesjes de touwtjes van de vlieger doorsnijden. Wie zijn vlieger het langst heel blijft, wint de wedstrijd.

Bij strehari gaat het erom wie zijn vlieger zo snel mogelijk zo hoog mogelijk de lucht in kan krijgen.

Terwijl het er bij stre-hari-saka om gaat dat je je vlieger zo snel mogelijk naar je toe te trekken.

Bij Stre-dok is degene die zijn vlieger de diepste duik laat maken de winnaar.

Als laatste gaat het er bij stre fromoe om dat je een vlieger van een ander haakt en zo naar je toe trekt.

Knikkeren

Er zijn verschillende knikkerspelletjes. Hieronder staan de vier knikkerspelletjes die in Suriname gespeeld worden uitgelegd.

Bonsbak

voor dit spel zijn een muur of paal en knikkers nodig. Er worden twee partijen gemaakt. De eerste speler gooit zijn knikker tegen de muur, deze komt op de grond te liggen. De bedoeling is dat iemand van de andere partij deze knikker probeert te 'bommen'(raken) of een 'anda'(als de afstand tussen de knikkers is te overbruggen met de afstand tussen duim en pink) te maken via de muur. Als dit lukt moet de eerste speler een knikker betalen. Als de eerste speler 'slijp' roept, mag hij het zand rond zijn knikker weghalen zodat de andere knikker eerder voorbij zal rollen. Is er een knikker ver weg gerold of kan een speler een knikker niet goed zien, dan roept deze 'spien'. Dit betekend dat de andere speler zijn knikker wat dichtter naar de paal moet rollen. Als de knikker dan nog te ver van de paal is roept de speler 'pot poeroe', waarna de speler zijn knikker nog iets dichtter bij de paal moet rollen.

Materiaal→ muur of paal, knikkers

Olometi

Voor dit spel zijn nodig: een kuiltje in de grond met eventueel aan 2 kanten een gleuf zodat het moeilijker wordt om de knikker in het kuiltje te rollen, knikkers en een reis. Een reis is een metalen ronde schijf met een doorsnee van 4 centimeter en een dikte van ongeveer 1 centimeter.

Er wordt op ongeveer 2 meter van het kuiltje een lijn getrokken waarvandaan de deelnemers mogen werpen. De voeten mogen de lijn hierbij niet raken.

Elke deelnemer geeft een knikker aan de deelnemer die het spel mag beginnen. Deze persoon werpt deze knikkers richting het kuiltje. Elke knikker die in het kuiltje komt wordt automatisch van de werper. De speler die als volgende aan de beurt is, mag nu een knikker aanwijzen die de werper moet raken met de reis. Als hij deze raakt, dan mag hij alle knikkers in het spel hebben. Raakt hij de knikker niet, of raakt hij (ook) een andere knikker, dan is zijn beurt voorbij en mag hij alleen de knikkers in het kuiltje hebben.

Materiaal→ gleuf of kuiltje, knikkers

Waka-reis

Dit spel lijkt op bovenstaand spel Olometi. Het verschil is dat dit spel vaak wordt gespeeld op weg van school naar huis, er is dus geen kuiltje nodig.

Al de deelnemers geven een knikker aan de persoon die mag beginnen. Deze werpt de knikkers op een afstandje voor zich uit. De deelnemer die na hem aan de beurt zou zijn, wijst een knikker aan die de eerste deelnemer met de reis moet raken. Lukt dit, dan zijn alle knikkers in het spel voor hem. Lukt het niet om deze knikker te raken of raakt hij een andere knikker, dan is zijn beurt voorbij en mag de volgende deelnemer werpen.

Materiaal→ knikkers

Waka-tjopoe

Ook dit spel wordt vaak gespeeld lopend op weg van school naar huis. Elke deelnemer heeft een boegroe nodig, dit is een grote glazen knikker. Het kan ook met gewone knikkers worden gespeeld als iemand geen boegroe heeft.

De eerste deelnemer werpt zijn boegroe voor zich uit. De tweede deelnemer probeert vervolgens deze boegroe te bommen (raken). Als dit lukt moet de eerste deelnemer een afgesproken aantal knikkers aan de tweede deelnemer geven. Lukt dit niet, dan mag de eerste deelnemer vanaf de plaats waar zijn boegroe ligt, proberen de boegroe van deelnemer twee te raken. Als dit is gelukt dan moet de tweede deelnemer het afgesproken aantal knikkers aan deelnemer een geven.

Materiaal→ knikkers

Elle

Er worden met dit spel twee teams gemaakt, de renners en de krijgers, die in een aangegeven ruimte het spel zullen uitvoeren. De renners moeten in dit gebied blijven. De krijgers maken een denkbeeldig hok, dit is het gebied waar de gevangene renners in moeten blijven.

Als bepaald is wie er mag rennen, verspreiden de renners zich over het speelveld. Dan roept de aanvoerder van de renners: "Elle". Hierna doen alle renners dit en kan het spel beginnen.

Als een renner Elle! heeft geroepen, mag deze gepakt worden. Een krijger pakt een renner door drie keer op de rug te tikken. Als de renner is gepakt moet hij in het denkbeeldige hok van de krijgers. De overige renners mogen ook renners verlossen door hen aan te tikken, hierbij moeten ze erom denken dat ze zelf niet worden gepakt. Als al de renners zijn gepakt, dan begint het spel opnieuw. De groepen wisselen dan van taak.

Peroen, peroen

Bij dit spel zitten de deelnemers in een kring bij elkaar, met de benen gestrekt zodat ze voeten bij elkaar komen. Degene die het spel leidt zingt het volgende lied, waarbij hij bij elke lettergreep een tik op het been van iemand geeft, beginnend bij zichzelf.

“Sie san de na mofo see de kon?

Peroen, peroen mi patron

San wani kon, mek’ a kon

Ingrisiman sa tjara pranga go na jobo pran

Bakoeba, bakoeba, kasiri kasiri

Nimo, nimo, jasabo, bosro mapinka, bosro mabo

Als den grikiyo, den sabi fin’ fin’ wroke

O, Kodjo, Kodjo fa joe don

Joe don do kita kita kai koi

Basi Doorsi joe mofo langa toem’si

Poer’ wan!”

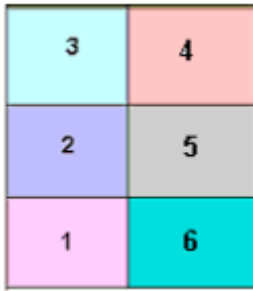
De deelnemer op wiens been getikt wordt tijdens het woordje wan, moet dit been intrekken zodat hier niet meer op getikt kan worden. Als beide benen uit het spel zijn, moet de persoon wachten op een nieuw spel om weer mee te doen. Degene die als laatste over is met een of twee benen heeft gewonnen.



Schopsteentje

Dit spel wordt in een vlak met zes vakken gespeeld. Een persoon gooit van buiten het vak het steentje in het eerste vak. Hierna springt hij met een been in het vak en schopt hij het steentje naar het tweede vak. Vervolgens springt hij op een been naar het volgende vak en schopt daar het steentje weer verder. Dit gaat door tot het zesde vak. Echter, in vak 4 mag de persoon met twee benen springen.

Als behalve in vak 4, nog in een ander vak met twee benen de grond is geraakt, of het steentje in een verkeerd vak is geschopt, is de persoon uit. Vanuit vak 6 schopt de persoon het steentje naar buiten. Vanuit daar gooit de persoon het steentje in vak 2 en springt weer op een been in vak 1. Hij hoeft hier dus niet te schoppen. In vak twee schopt hij het steentje weer naar vak 3, enzovoort. Dit gaat zo door tot en met vak 6, waas hij dus alleen het steentje nog naar buiten hoeft te schoppen.



Materiaal→ steentje, afzetlint of een zandondergrond

Tiki paw

Tiki paw heeft veel van het spel Bat 'n ball. Er zijn twee ronde stukken hout nodig van ongeveer 15 en 60 centimeter. Er wordt met het langste stuk een gleuf in de grond gemaakt van ongeveer 65 centimeter. Het korte stokje wordt dan in de gleuf gelegd, zodat de helft van het stokje boven de grond uitkomt. De persoon die aan de beurt is, geeft een tikje op het deel van het stokje die boven de grond uitkomt, zodat het stokje omhoog springt. Hij slaat het stokje dan zo ver mogelijk weg. De andere speler staat op ongeveer 30 meter afstand van de slagman vandaan. Deze probeert het stokje te vangen. Lukt dit? Dan wordt deze persoon de slagman. Als het niet lukt om het stokje te vangen heeft de slagman een punt.

Materiaal→ 2 ronde stukken hout, stokje

Gongote

Dit is een spel voor meerdere deelnemers. Een deelnemer is de Koek-hen, een is de roofvogel en de rest van de deelnemers zijn kuikens.

De koek-hen en de kuikens gaan in een rij tegenover de roofvogel staan. De koek-hen en de kuikens houden bij elkaar de schouders of de heupen vast. De voorste van de rij (de koek-hen), spreid zijn armen. Dan voert de roofvogel een gesprek met de koek-hen en de kuikens. Dit gaat als volgt:

De roofvogel zegt:

Mi go na baka dam
Mi si wan mama fokroe
Nanga (sebi) pikin
(of hoeveel kuikens er nog zijn)
Mi aksi en wan
Ma a no wani gi mi wan
Ma mi moesoe kisi wan

De koek-hen en de kuikens antwoorden:

Gongote
Gongote
Gongote

Gongote
Gongote
Piep, piep, piep

Bij elke gongote zakken de koek-hen en de kuikens even door de knieën, waarbij de roofvogel een schijnbeweging maakt alsof hij een van de kuikens wil pakken. Na de laatste zin rent hij achter de kuikens aan en probeert er een te pakken. Als dit is gelukt zet hij deze kuiken achter zich. Het spel is af als de roofvogel al de kuikens heeft gevangen.

Koko

Voor dit spel zijn zes kleine steentjes, of vijf steentjes en een balletje nodig. Dit spel kan met meerdere personen worden gespeeld. De eerste persoon die aan de beurt is pakt het balletje en gooit deze omhoog. Voordat hij het balletje opvangt moet hij een steentje oppakken van de tafel. Hij legt dit steentje dan opzij, en gaat zo door tot dat hij alle steentjes zo heeft opgepakt. Dan worden de

steentjes weer op de tafel gelegd en begint de tweede ronde. In de tweede ronde worden er steeds twee steentjes tegelijk opgepakt, en de laatste keer het overgebleven steentje. In de derde ronde worden er drie steentjes opgepakt, in de vierde ronde vier steentjes en in de vijfde rondje worden al de vijf steentjes tegelijk opgepakt. Maakt de deelnemer een fout door bijvoorbeeld niet op tijd de steentjes op te pakken, wordt onthouden waar hij is en gaat de beurt naar de volgende speler. De eerste deelnemer mag bij een fout van de andere deelnemer weer beginnen waar hij was gebleven als hij weer aan de beurt is.

Materiaal→ 6 steentjes, balletje

Makokketje

Bij dit spel worden twee lijnen getrokken op ongeveer drie meter afstand van elkaar. Er wordt een deelnemer (A) uitgekozen die op de ene lijn gaat staan. De rest van de deelnemers (B) gaat op de andere lijn ertegenover staan. Ze zingen dan:

A: Ik kom van verre landen, makok, makok, makokketje (2x)

B: Wat heb je voor me meegebracht, makok, makok, makokketje (2x)

A: Een doos met gouden ringen, makok, makok, makokketje (2x)

B: Voor wie zal dat dan wezen, makok, makok, makokketje (2x)

A: Voor mijne allerliefste, makok, makok, makokketje (2x)

B: Wie is je allerliefste, makok, makok, makokketje (2x)

A: Mijn allerliefste is (naam van allerliefste), makok, makok, makokketje (2x)

Samen: Wij hebben de eerste brief ontvangen, makok, makok, makokketje (2x)

Bij het zingen van een regel loopt de zingende partij naar de andere partij toe, bij het herhalen loopt de zingende partij weer terug. Wanneer A bekend heeft gemaakt zingt iedereen dansend samen: 'We hebben de eerste brief ontvangen...'. A neemt dan zijn allerliefste mee naar de overkant. Waarna ze met zijn allen weer gaan zingen. Het spel is af als iedereen naar de overkant is gekomen.

Pikin gotro

De kinderen staan in paren, schouder aan schouder, op armlengte afstand van elkaar. De gezichten van de kinderen wijzen naar dezelfde kant. Onder het zingen van het lied maken de kinderen kleine sprongen op de maat van het lied op de plaats. Ze springen afwisselend van het rechterbeen naar het linkerbeen. Bij 'djompo j'abra' draait iedereen snel een halve draai om waarbij ze via het linkerbeen op het rechterbeen van de plaats van de partner terechtkomt. (gezichten nu de andere kant op) Bij 'serekoe' maakt iedereen weer kleine sprongen op de plaats tot het liedje af is.

Het liedje gaat als volgt:

Pikin gotro m'e djompo j'a bra,

Serekoe serekoe serekoe sere,

A bra n'a bra serekoe serekoe serekoe sere,

A bra n'a bra serekoe serekoe serekoe sere.

Odi Mestri

De kinderen staan twee aan twee in een rij tegenover elkaar. De gezichten wijzen naar elkaar. Tijdens het zingen van het lied dansen ze op de plaats. Dit gebeurt op de maat van het lied. Als dit goed gaat geven ze elkaar bij 'odi' een rechterhand en verwisselen ze van plaats. Op de nieuwe plaats zingen ze het liedje verder.

Het liedje:

Odi mestro sina man nanga
Langa sigara sinaman

Faja siton

Dit is een doorgeef spel dat meestal zittend in een kring wordt gespeeld. Ieder kind heeft een platte steen in de rechterhand. Hiervoor kunnen ook andere materialen gebruikt worden. Onder het zingen van het liedje maakt iedereen een draaibeweging met het voorwerp op de grond. Bij 'agen' geeft iedereen zijn voorwerp door naar rechts.

Liedje bij Faja siton:

Faja siton no bron mi so,
So bron mi soa gen masra Daantje's kiri soema pikin,
gen masra Daantje's kiri soema pikin.

Materiaal → platte steen

Pinji pinji kasi

Dit spel wordt door twee of meer kinderen die tegenover elkaar zitten gespeeld. Met de handen van de kinderen wordt een torentje gemaakt. Dit gebeurt door de handen om en om op elkaar te stapelen. Dit torentje wordt op de maat op en neer bewogen onder het zingen van het lied. Bij het woord 'alata' kruipen de spelers met hun vingers over de armen van elkaar omhoog. Bij 'tikel' kietelen ze elkaar.

Het lied bij pinji pinji kasi:

Pinji pinji kasi,
Simi pot' mi brede dia,
mi pot' mi faj'watra dia alata wak'a wak'a waka
tikel tikel tikel tikel tikel tikel tik.

Sampoo

Sampoo is een spel waar meerdere personen voor nodig zijn. Bij dit spel, elastieken, is een elastiek nodig die door 2 mensen met de benen wijd gespannen wordt. Een persoon zal door middel van verschillende liedjes door het elastiek springen.



Materiaal → elastiek

Hoepelen

Bij dit spel worden oude velgen van een fiets gebruikt voor de hoepels. Dit zijn alleen de velgen, dus zonder banden en zonder spaken. Met een stok wordt de hoepel vooruit geholpen door middel van de stok in het verdiepte gedeelte van de hoepel te houden.



Materiaal→ fietsvelgen, stok

Autoband

Voor dit spel worden oude autobanden gebruikt. Er worden aan beide kanten stokken in de autoband geplaatst zodat deze vooruit gerold kan worden. De band kan eventueel ook met de handen vooruit geduwd worden.



Materiaal→ 2 stokken, autoband

Touwtje springen

De deelnemer neemt een touw en neemt ieder uiteinde in een hand. Hij gaat voor het touwtje staan zodat hij deze met zijn armen over zich heen kan draaien. Het touwtje wordt draaiende gehouden en er wordt steeds over het touwtje gesprongen.

Materiaal→ touw

Doelschieten

Op ongeveer 25 meter van elkaar af staan twee doelen. Het spel wordt gespeeld met twee spelers. Iedere speler staat in een doel. De ene speler begint vanuit zijn eigen doel, met het schieten van de bal naar het andere doel. Scoort hij, dan heeft hij een punt. Scoort hij niet, dan mag de andere speler nu proberen te scoren vanaf de plek waar de bal tot stilstand is gekomen.

Materiaal→ 2 doelen, 1 bal

Tiep Tiep

Jongleren met een onbepaald aantal ballen. De ballen worden met twee handen een voor een de lucht in gegooid, en met de andere hand weer opgevangen.



Materiaal → minimaal 3 ballen

Nederlandse volksspelen

Aardappelrace

De kinderen moeten in 2 groepen verdeeld worden. Ze moeten een weg vol hindernissen afleggen zoals onder een bankje door, om een stoel heen, tussendoor een hoed opzetten. Dit alles moet gedaan worden met een aardappel op een lepel die er niet af mag vallen. Van welke rij als eerste iedereen is geweest heeft gewonnen. Door de wat oudere kinderen kan dit gespeeld worden met een dienblad vol met bekertjes water.

Materiaal→ 2 lepels, 2 aardappels, materiaal voor hindernissen

Balletje gooien

Geef alle vakjes van een eierendoos punten en laat kinderen vanaf ongeveer 1 meter met een balletje (pingpong) zoveel mogelijk punten gooien. Laat ieder bijvoorbeeld 5x gooien en tel de punten op.

Materiaal→ eierendoos , balletje

Blikgooien

Stel een stapel blikken op, op een tafel bijvoorbeeld. Bouw ze als een toren 4-3-2-1 op. Laat de kinderen om de beurt met een balletje of pittenzakjes gooien vanaf een bepaalde afstand. Je kunt de kinderen ook meerdere keren laten gooien. Het kind dat de meeste blikken om kan gooien is de winnaar.

Materiaal→ minimaal 10 blikken, pittenzakje



Ezeltje Prik

Teken een grote ezel (zonder staart) op een stuk karton, doek of zacht bord. De eerste speler krijgt een blinddoek om en een 'prikvoorwerp' met daaraan draadjes of iets anders (het moet de staart van de ezel voorstellen). De eerste speler probeert nu om geblinddoekt de staart van de ezel op de juiste plek te prikken. Teken een cirkel of markeerteken waar de staart in de ezel geprikt is. Na de eerste speler volgen de andere spelers. De speler die het dichtst bij de plek van de staart heeft geprikt is de winnaar.

Materiaal→ karton, ijzerdraad of iets anders dat prikt.

Hoeveel is het?

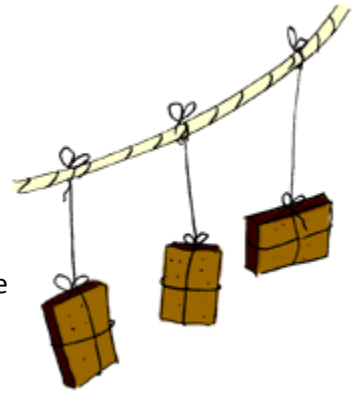
Stop in een doorzichtige bak allemaal kleingeld, knikkers of iets anders en laat kinderen raden hoeveel geld, knikkers, etc. er in de pot zit. Het kind dat het dichtst bij het ware bedrag zit heeft gewonnen.

Materiaal→ pot, kleingeld of knikkers

Koekhappen

De kinderen worden om de beurt geblinddoekt. Aan een touwtje hangt een plakje ontbijtkoek. Deze moeten de kinderen er nu met hun mond van af happen. Hang de koek op goede hoogte ten opzichte van de kinderen. Er kan een wedstrijdje gedaan worden qua tijd.

Materiaal→ blinddoek, touw, ontbijtkoek



Klos- of steltlopen

Voor dit spel heb je klossen of stelten nodig en ruimte buiten. Laat de kinderen een wedstrijd tegen elkaar doen door bijvoorbeeld een parcours af te leggen of wie het verst kan lopen. De groep kinderen die het verst komt of het snelst is wint dit spel. Klossen kunnen ook gemaakt worden van blikken en touw.

Materiaal→ stelten en/of klossen

Marathon of parcours

- Met rauwe eieren op een lepel een parcours afleggen.
- Met plastic bekervol met water een parcours afleggen.
- Plastic bekervol met water doorgeven aan de volgende loper.
- Kruiwagenrace (om het iets moeilijker te maken is de renner geblinddoekt).
- Tweelingrace, deelnemers worden twee aan twee met de benen aan elkaar gebonden.

Materialen→ kijk wat er aanwezig is zoals plastic bekervol, water, eieren etc.

Sjoelen

Pak een sjoelbak of maak er een. Zorg ervoor dat de puntentelling van de vakken goed zichtbaar zijn en laat de kinderen om de beurt met de brikken sjoelen. Het kind met de meeste punten heeft gewonnen. Je kunt het sjoelen herhalen en de punten bij elkaar op tellen.

Materiaal→ sjoelbak + brikken



Slingerbak

Hang een bal of iets zwaars aan een touwtje en hang deze een stuk van de grond af. Stel nu een aantal pionnen op (stuk of 8) en laat de kinderen om de beurt een zwaai aan de slinger met de bal geven. Nu is het afwachten hoeveel pionnen omgaan. Het kind met de meeste pionnen om is de winnaar.

Materiaal→ minimaal 6 pionnen, touw, bal

Snoephappen

Neem een grote bak met water en leg onderin de bak snoepjes. Het moeten snoepjes zijn die tegen water kunnen. Blinddoek de kinderen en laat ze om de beurt (of wedstrijdje tegen elkaar) snoepjes uit de bak met water 'vissen'. Ze moeten dus onderwater met hun hoofd en proberen de snoepjes met hun mond te pakken te krijgen. Een leuke variatie op dit spel is in plaats van water vla of iets anders te nemen.

Materiaal→ snoep, een bak water

Spiegelschrijven

Stel een spiegel op (rechttop) tegen de achterkant van een bak en teken op een papier een patroon waarbinnen de kinderen moeten tekenen. Als ze buiten de lijntjes komen zijn de kinderen af. De winnaar is het kind dat het verst is gekomen met tekenen.

Materiaal→ spiegel, papier, pen

Spijkerpoepen

Bind bij ieder kind of bij kinderen om de beurt een touw (niet te lang) om de middel met daaraan een spijker. Zet nu een lege fles (colafles of iets lastiger: een bierflesje) op de grond. De kinderen moeten proberen om de spijker in de fles 'te poepen'. Het kind dat het snelste is heeft gewonnen. Ook kun je een tijdlimiet opgeven; bijvoorbeeld door te zeggen: 'Wie de spijker het vaakst in de fles krijgt in 3 minuten heeft gewonnen).

Materiaal→ flessen, dunne touwtjes, spijkers



Wat heb je gezien

Schrijf een aantal voorwerpen op een bord of leg een aantal voorwerpen op een tafel neer. Laat de kinderen er een minuut naar kijken. Dan moeten de kinderen zich omdraaien. Haal een paar voorwerpen weg. De kinderen moeten raden wat er is weggehaald.

Materiaal→ welke materialen er in de buurt zijn

Zaklopen

Verdeel de groep met kinderen in twee groepen. Zet een parcours uit, bijvoorbeeld met pionnen waar de kinderen omheen moeten springen. Stel de groepen in rijen op geef het eerste kind van iedere rij een grote jutenzak. Hier moeten zij in gaan staan en al springend het parcours afleggen. Omvallen betekent puntenverlies of opnieuw beginnen. Het parcours wordt afgewerkt in estafettevorm, de groep kinderen die het snelst het parcours hebben afgelegd hebben gewonnen.

Materiaal→ 2 juten zakken



Tikspelen

Allerlei variaties op tikkertje

- Iemand is de tikker en probeert de anderen te tikken. Is dat gelukt, dan is de getikte de nieuwe tikker.
- Slinger tikkertje: pak hand vast van tikker, zo een slinger vormend. Eventueel splitsen bij 4 of 6 spelers.
- Tikkertje met verlos: getikte mensen gaan aan de kant staan maar kunnen vrij worden getikt door nog vrije spelers.
- Jaag tikkertje: als je bent getikt word je ookk tikker, dus zo komen er steeds meer tikkers in het veld.
- Versteen tikkertje: als je bent getikt, dan versteen je ter plaatse. Je kunt vrij worden getikt door nog vrije spelers.
- Vieze luier tikkertje: als je bent getikt, blijf je wijdbeens staan totdat een vrije speler onder je door kruipt.
- Valkuil tikkertje: als je bent getikt, blijf je staan en zwaai je alsmaar met je handen en roept "help! help!". Als twee vrije spelers om je heen een kring vormen, ben je weer vrij.
- Etalage tikkertje: Blijf staan zoals je getikt bent. Als de vrije spelers je over de achterlijn tillen ben je weer vrij.
- Snij tikkertje: Iemand is tikker en iemand moet getikt worden. Wanneer er iemand tussen de tikker en de achtervolgde in komt lopen, wordt hij de achtervolgde.
- Wc tikkertje: De lesgever wijst 1 of meerdere tikkers aan. Als je bent getikt ga je zitten als een wc-pot. Dit betekend 1 knie op de grond en 1 knie omhoog waar iemand op zou kunnen zitten. 1 arm is omhoog zodat iemand kan "doortrekken" dit is gelijk de manier om te verlossen. Let wel goed op dat kinderen echt gaan zitten, anders telt het niet.

Voorkomen dat je wordt getikt...

- Kniel tikkertje: door te knielen ben je veilig.
- Struisvogel tikkertje: door een been op te tillen, je arm eronderdoor te doen en daarmee je eigen neus vast te grijpen ben je veilig.
- Knuffel tikkertje: door iemand te omhelzen zijn jullie beiden veilig.
- Schildpad tikkertje: door op de grond te liggen met armen en benen omhoog ben je veilig.
- Kleefvoet tikkertje: door jouw voetzolen tegen die van iemand anders aan te zetten ben je veilig.



3 is te veel

Er worden 2 tikkers aangewezen en in het veld worden een aantal matten of hoepels neergezet met 2 kinderen erin. De tikkers gaan proberen om de overige kinderen buiten de matten of de hoepels te tikken. Maar wanneer de kinderen op een mat of in een hoepel gaan staan zijn zij vrij. Maar het spel heet 3 is te veel, dus dat betekent dat het kindje dat aan de andere kant aan de buitenkant staat te veel is op de mat of in de hoepel en deze moet hier dan uit stappen. Wanneer iemand is getikt moet hij of zij naar de kant. Tijdens het spel worden er steeds hoepels of matjes weg gehaald omdat er natuurlijk steeds minder kinderen overblijven.

Materiaal→ hoepels en matten, aantal hangt van de grootte van de groep af.

Adelaar en eendjes

Alle spelers, op een na, staan in een rij en houden elkaar op dezelfde manier vast. Dit zijn de moedereend (de kop) en de jonge eendjes. De overgebleven speler is de adelaar en die aast op het achterste eendje. De slinger eendjes probeert nu zo goed mogelijk de adelaar af te houden van het laatste eendje. Wordt het laatste eendje toch getikt, dan is die af en is het volgende eendje het nieuwe slachtoffer.

Assistent tikkertje

Er is één tikker (rood lintje) en één assistent (geel lintje). De lopers mogen niet getikt worden als ze met 2 voeten op een matje staan. Met als uitzondering als de assistent op het matje staat, dan geldt het matje niet meer als vrij plaats. De tikker en de assistent moeten dus goed samenwerken. Als je getikt bent ga je op de bank zitten. 2 is teveel als wisselregel.

Materiaal→ 2 lintjes, 1 matje

Baggerbal

2 Jagers proberen met de jaagbal (de zachte bal) lopers af te gooien. Als een loper af is gaat hij op de bank zitten. De lopers hebben ook een bal waarmee ze niet mogen lopen. Met deze wat hardere bal moeten ze overspelen en proberen te scoren in een korf of emmer. Als dit is gelukt mogen de lopers die af waren het veld weer in.

Materiaal→ 1 harde bal, 1 wat zachtere bal

Boompje verwisselen

Aantal bomen worden aangewezen als speelbomen, twee bomen minder dan er spelers zijn. Een speler wordt aangewezen als tikker. De laatst overgebleven speler is vogelvrij: hij kan worden getikt. Maar deze speler kan zichzelf 'redden' door naar een boom met speler te gaan: die speler moet dan weg want er mag maar een speler staan per boom. De vertrekkende speler is dan dus vogelvrij. Je hoeft natuurlijk niet te wachten totdat je wordt verjaagd van je boom, je kunt natuurlijk meteen al naar een andere boom rennen om het spel zo wat dynamischer te maken.

Buizerds en muizen

De groep wordt in 2 groepen gesplitst. Een van de groepen krijgt nu de rol van de buizerds, de andere groepen zijn de muizen. De buizerds krijgen een duidelijk herkenbaar merkteken, bijvoorbeeld een hesje. De muizen krijgen allemaal een lintje om hun arm gebonden. De buizerds jagen op de muizen, terwijl de muizen voedsel voor zichzelf proberen te verzamelen. De muizen staan aan een kant van het speelveld in een gebied dat is afgebakend als hun veilige hol. Het voedsel dat ze moeten verzamelen ligt aan de andere kant van het speelveld. Dit voedsel moet worden getransporteerd naar hun hol. Per keer mag er maar 1 voedsel-item mee worden genomen. Een

gevangen muis levert zijn lintje in bij de buizerd en gaat naar de muizen-begraafplaats aan de zijkant van het speelveld. Speel in rondes van 5 minuten zodat spelers niet te lang op de begraafplaats liggen en iedereen aan de beurt komt om buizerd te zijn.

Materiaal → - hesjes, - lintjes, - voorwerpen als voedsel, - voorwerpen voor afbakening van veld.

Dolle hengst

Sla een paaltje in het midden van het terrein in de grond en maak het touw er aan vast. Bind het andere eind van het touw om het middel van een slachtoffer. Hij is de tikker. 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.

Materiaal → Paal, touw.

Drakengevecht

De spelers worden opgedeeld in 2 groepen. Elke groep vormt een rij en iedereen pakt elkaar vast bij de schouders of om de middel. Op deze manier vorm je 2 draken met kop en staart. De kop van de ene draak probeert nu de staart van de andere draak te pakken.

Draken tikkertje

Vier tikkers haken hun armen in elkaar en vormen zo een keten. Zij zijn nu samen de draak. Hun armen mogen nooit losschieten, zelfs niet bij het rennen. De tikkers vangen andere spelers door een kring om hen te vormen. De op deze manier gevangen spelers haken hun armen ook aan in de keten de draak groeit dus. Dit gaat door tot iedereen is gevangen.

Drie diep

De kinderen vormen een kring, twee dik, kijkend naar het centrum. Ofwel, er staan dus altijd twee kinderen achter elkaar. Je hebt dus eigenlijk twee kringen achter elkaar. Twee spelers bevinden zich buiten de kring en op enige afstand van elkaar. De ene speler moet nu proberen de ander te tikken. Ze mogen hierbij in beide richtingen om de kring heen en er ook tussendoor. Diegene die getikt moet worden kan zichzelf bevrijden door vooraan een rijtje van twee spelers te gaan staan. Dit rijtje wordt dan drie diep. De buitenste speler moet dan maken dat hij weggeloopt: hij kan nu worden getikt. Wordt hij getikt, dan wordt hij de tikker.

Duo tikkertje

Er worden twee kinderen aangewezen, die beginnen als duo tikker. De tikkers moeten elkaars hand vast blijven houden. Als iemand getikt wordt dan geeft deze persoon ook een hand en gaat mee tikken. Wanneer er dan weer iemand getikt wordt, ontstaan er automatisch twee duo's (de slinger is dus nooit groter dan 3 tikkers! Dit spel wordt ook wel slingertikkertje genoemd).

Engelse bulldog

De kinderen staan aan één kant van het veld. Eén kind wordt aangewezen als de bulldog. Iedereen rent naar de overkant, maar als de bulldog je pakt en optilt en ook nog eens 'Engelse Bulldog' roept, dan wordt je ook een bulldog. Het oversteken wordt dan dus veel moeilijker.

Frisbee bal

Een soort voetbal, maar nu met een frisbee en waarbij de regels gelden die afgeleid zijn van het voetbal, basketbal of volleybal. Het doel is te scoren in het goal van de tegenpartij. Een aanval wordt opgezet door over te gooien. De spelers mogen elkaar niet aanraken. Verdedigers proberen het overgooien te verhinderen en de frisbee te onderscheppen. Als de frisbee op de grond komt, dan is

deze voor de tegenpartij. Als een ploeg gescoord heeft mag de verliezende partij vanaf de middenstip uitnemen.

Materiaal → 2 doelen, 1 frisbee.

Hond en baasje

Zet de kinderen in groepjes van twee, de hond en het baasje. De hond zit tussen de benen van het baasje. Er is een baasje zonder hond. Deze knipoogt naar een hond die dan, op handen en voeten, naar hem toe komt. Lukt het de hond om de voeten van deze nieuwe baas te tikken, dan is hij er en blijft hij bij deze baas. De oude baas probeert natuurlijk zijn hond tegen te houden. Intussen kan de baas zonder hond al naar iemand anders knipogen.

Jagerbal

Er zijn 1 of 2 tikkers. De tikkers hebben hun eigen bal waarmee ze kinderen mogen afgooien. Als je af bent dan ga je zitten op de bank. Wat ook kan is laten staan als een poortje zodat andere lopers ze kunnen bevrijden.

Kringtikkertje

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).

Materiaal → stoepkrijt of hoepels

Lintjes pak

Alle kinderen hebben een lintje achter in hun broek hangen. Er zijn 3 kinderen zonder lintje, en deze moeten proberen een lintje te bemachtigen, door deze uit de broek van de andere kinderen te trekken. Deze kinderen zonder lintje gaan dan weer proberen een lintje te krijgen.

Materiaal → touwtjes of lintjes

Muis en kat

De kinderen staan in een kring met hun gezicht naar buiten en hun benen wijd uiteen. Een kind is kat, de andere is muis. De kat moet de muis tikken, maar als de muis tussen de benen van een speler de kring in vlucht, wordt de speler bij wie de muis tussen de benen kroop de nieuwe kat en de voormalige kat wordt muis. De ex-muis neemt de plaats in de kring over.

Na-aap tikkertje

Als gewoon tikkertje, maar iedereen moet zijn hand of handen precies op de zelfde plek houden als de tikker. Dus als de tikker een hand op zijn knie houdt, dan houdt iedereen een hand op zijn knie. Hoe gekker hoe beter!

Onderzeeërs in het mijnenveld

Verdeel de kinderen in 2 groepen. De ene groep wordt geblinddoekt, zij vormen de mijnen in het mijnenveld. Ze stellen zich zo op dat ze ongeveer anderhalf tot twee armlengtes van elkaar staan en zo een mijnenveld vormen. De andere kinderen zijn niet geblinddoekt, en zij vormen de onderzeeërs. Zij moeten proberen door het mijnenveld heen te komen zonder dat ze geraakt worden door de handen van de geblinddoekte spelers, want dat zijn de mijnen. Als een mijn is geraakt, dan mag die hand verder niet meer worden gebruikt en de geraakte onderzeeër is af.

Als variatie kun je deze onderzeeër ter plekke laten zinken. De kinderen moet dan op zijn knieën gaan zitten waar hij is geraakt. Het team dat uiteindelijk de meeste onderzeeërs aan de andere kant weet te krijgen is de winnaar.

Materiaal→ blinddoeken

Partner tikkertje

Alle kinderen haken nu hun armen in elkaar, op twee spelers na. Deze laatste twee zijn de tikker en diegene die getikt moet gaan worden. Deze laatste kan dat voorkomen door aan te haken bij een paartje. De speler aan de andere kant van het rijtje moet nu maken dat hij weggeloopt want de tikker moet hem gaan tikken.

Praatjesmaker

Een kind wordt aangewezen als de praatjesmaker. Hij staat in het midden met een uitgestrekte arm. De rest houdt lichtjes een vinger vast van de praatjesmaker. De praatjesmaker vertelt een verhaal en zodra hij een woord noemt dat begint met een P, rent iedereen weg. De praatjesmaker tikt dan iemand - dit wordt de nieuwe praatjesmaker.

Ratten en raven

Verdeel de kinderen in twee even grote groepen. De ene groep zijn de Ratten, de andere de Raven. Beide groepen gaan op een lijn tegenover elkaar staan. De verteller begint nu een verhaal te vertellen over ratten en raven. Als de verteller het woord Ratten uitspreekt moeten de raven zo snel mogelijk naar hun achterlijn zien te komen terwijl de ratten proberen zoveel mogelijk raven te tikken. Iedere getikte speler hoort nu bij de ratten. Als de verteller Raven zegt worden de rollen omgedraaid.

Slang in het gras

Een van de kinderen is de slang, en gaat op z'n buik op de grond liggen. De rest van de kinderen gaan er in een kring omheen liggen en leggen een hand op de slang. Zodra de slang zich beweegt moeten ze proberen achter een lijn te komen zonder door de slang getikt te worden.

Slinger tik

Een 2-tal begint te tikken. Wanneer zij een leerling tikken moet die zich samen voegen bij het 2-tal. Uiteindelijk ontstaat er een lange slinger. Het spel stopt wanneer er nog maar 1 leerling over is.

Stap tikkertje

Alle kinderen staan willekeurig ergens. Een kind wordt aangewezen als blindeman en wordt geblinddoekt. De blindeman moet nu proberen iemand te vangen. Kinderen die het risico lopen om gevangen te worden, die mogen een, twee of drie stappen zetten in willekeurig welke richting. Zodra de speler gedurende het spel in totaal 3 stappen heeft gezet, dan moet hij het verdere spel blijven staan en er maar het beste van hopen. Het kind kan nog wel hurken, ontwijken enz. Zolang zijn voeten maar op de grond blijven staan.

Vlag veroveren

Kies uit een groep 1 iemand die de koning is. Deze moet de vlag beschermen. De rest van de kinderen moeten proberen de vlag die achter de koning ligt te veroveren. De koning kan dit voorkomen door het kind die de vlag heeft af te tikken. Het kind die de vlag in handen heeft mag niet lopen, en de vlag alleen maar doorgeven aan een ander. Wordt iemand afgetikt, dan gaat de vlag terug naar het beginpunt en moet de getikte persoon de koning helpen. De groep moet dus zo snel



mogelijk met zo min mogelijk verliezen de vlag veroveren. Als de gestolen vlag aan het achtereind van het speelveld terecht komt heeft de koning verloren.

Materiaal→ vlag, of iets dat als vlag gebruikt kan worden

Voetje van de vloer

Een tikspel waarbij een tikker de andere kinderen probeert te tikken. Als de kinderen met de voeten op de vloer staan mogen ze getikt worden. Als de tikker achter iemand aan zit moet diegene zo snel mogelijk op de grond gaan zitten met de benen in de lucht. Als een kind zo zit mag de tikker niet blijven wachten tot het kindje weer gaat staan. Het kindje mag maximaal 5 seconden op de grond blijven zitten met de benen omhoog. Als iemand is getikt is diegene de tikker en gaat het spel gewoon door.

Vos kom uit je hol

Eén kind, de vos, zit onder een laken. De andere kinderen staan aan de andere kant van de zaal. Ze lopen op de vos af en roepen: "Vos kom uit je hol!". De kinderen komen steeds dichterbij. Ze blijven roepen: "Vos kom uit je hol!" Ineens komt de vos uit z'n hol en probeert zoveel mogelijk kinderen te tikken. Wanneer de kinderen weer aan de andere kant van de zaal zijn en achter een lijn staan (van tevoren afspreken) zijn ze vrij.

Materiaal→ laken

Wek de beer

De beer ligt achter een lijn, op zijn buik te slapen. De rest van de kinderen staat achter een andere lijn, een eindje verder. Ze komen de beer plagen (kriebelen, etc). Als iemand de beer op het achterwerk slaat, wordt hij echter plots wakker, en mag iedereen tikken. De kinderen lopen zo snel mogelijk naar de lijn waar ze eerst stonden, want daar zijn ze veilig. Wie getikt is, wordt de nieuwe beer.

Zit tikkertje

Er zijn 2 tikkers. Wanneer een kind is getikt gaat hij of zij op de getikte plek op de grond zitten. De overige kinderen die nog vrij zijn hebben nu te maken met obstakels waar voor zij moeten oppassen.

Zit tikkertje 2

Er zijn 2 tikkers. Wanneer een kind is getikt gaat hij of zij op de getikte plek op de grond zitten. De overige kinderen die nog vrij zijn hebben nu te maken met obstakels waar voor zij moeten oppassen, want deze obstakels mogen ook de vrije kinderen nog tikken. Wanneer dit gebeurt wisselen de kinderen om, en is het kind die op de grond zat weer vrij en de ander is nu de getikte.

Zit-sta tikkertje

Er zijn 2 tikkers en de rest is loper. Telkens is er maar 1 van de 2 tikkers actief, maar ze mogen op ieder moment wisselen. Lopers mogen niet over de bank springen maar de tikker kan ineens wisselen zodat de andere tikker aan de andere kant begint. Stimuleer kinderen vaak te wisselen. Als er 5 kinderen getikt zijn komen er 2 nieuwe tikkers.

Materiaal→ bank of mat

Balspelen

3 vakken jagerbal

Verdeel de ruimte in 3 vakken die ongeveer even groot zijn. Er zijn 3 jagers en elke jager heeft zijn eigen vak. De jager moet bij het spel in zijn eigen vak blijven, de andere kinderen mogen in alle vakken komen. Er zijn 2 ballen voor de jagers waardoor er altijd een vak is waar een jager zonder bal is. De 3 jagers moeten bij het spel dus goed samenwerken om iedereen af te gooien. 1 kind zal over blijven, en dit is de winnaar van het spel.

Materiaal → 2 ballen, -krijt of pionnen om de vakken af te bakenen.

5-bal

De groep wordt in 2 groepen verdeeld. Er is 1 bal in het spel. Aan 2 kanten van het veld staan 2 pionnen met een meter afstand ertussen. De groepen moeten proberen om aan de overkant de bal tussen de 2 pionnen in te leggen. Dit door samen over te gooien en zo aan de overkant te komen. Er mag niet gelopen worden met de bal. En als het andere team de bal onderschept mogen hun verder gaan. Zo worden de punten opgeteld en zal er een winnaar uitkomen met de meeste punten. Om het makkelijker te maken kan ook afgesproken worden dat de bal over een bepaalde lijn gelegd moet worden.

Materiaal → 4 pionnen

Afvalbal

De kinderen stellen zich op, zo dicht mogelijk bij elkaar dat een grote bal gemakkelijk doorgegeven kan worden. Het doorgeven start. De spelleider draait zich om en fluit plotseling, de speler die in het bezit van de bal is op het moment van fluiten valt uit, wie blijft er over?

Materiaal → 1 bal.



Baggerbal

2 Jagers proberen met de jaagbal (de zachte bal) lopers af te gooien. Als een loper af is gaat hij op de bank zitten. De lopers hebben ook een bal waarmee ze niet mogen lopen. Met deze wat hardere bal moeten ze overspelen en proberen te scoren in een korf. Als dit is gelukt mogen de lopers die af waren het veld weer in.

Materiaal → harde bal, zachte bal, korf

Ballenbingo

Alle kinderen krijgen een tennisbal met daarop een nummer. De kinderen onthouden hun nummer en alle ballen worden door de sportleider in de emmer of mand verzameld. Alle ballen worden daarna de zaal ingegooid. De leerlingen proberen hun eigen bal te vinden. Als ze die gevonden hebben roepen ze 'bingo!' en gaan ze bij de leerkracht staan. Vinden ze een andere bal dan mogen ze die onderhands weg rollen.

Materiaal → -Voor ieder kind een tennisbal, -Stift



Ballen gooi spel

De groep wordt in tweeën verdeeld. De ene groep kinderen zit achter een lijn aan de ene kant van de zaal, de andere groep zit aan de overkant. Tussen de groepen in is het veld. In het veld ligt een bal. Alle kinderen hebben een tennisbal. De kinderen moeten de grote bal met de tennisballen bij de groep aan de overkant over de lijn proberen te krijgen. (Of 1 lijn voor de lijn waar achter de groep

zit). Ze moeten dus met de tennisballen tegen de grote bal mikken. De tennisballen komen zo vanzelf ook telkens aan de overkant, waardoor het spel altijd door kan gaan.

Materiaal → grote bal, tennisballen

Ballon volleybal

Het is gewoon volleybal, maar dan met een ballon. Wanneer dit goed gaat kunnen er meerdere ballonnen gebruikt worden.

Materiaal → -ballonnen, -volleybal net.

Chaos-doelenspel

Het veld wordt verdeeld in twee vakken. Achter in elk vak staan 4 of 5 pionnen met daarop een blokje. Elke pion wordt verdedigd door één kind. De kinderen die over zijn wachten naast de vakken. Er zijn 3 of 4 (foam)ballen in het spel. De kinderen proberen met de foamballen de pionnen in het andere vak te raken zodat het blokje eraf valt. Lukt dit dan moet het kind waarvan de pion geraakt is wisselen met een kind dat staat te wachten. De kinderen kunnen hun pion verdedigen door te ballen te vangen of weg te slaan / schoppen.

Materiaal → -Pionnen, -zachte ballen.

Deens slagbal

De groep wordt verdeeld in twee even grote partijen. Het speelveld is verdeeld in een groot vak met daarnaast twee kleinere vakken. De slagpartij staat aan de kant in het ene kleine vak. Nadat de bal is weggeslagen moet de slagman naar het andere kleine vak aan de overkant rennen en weer terug. Lukt dit dan levert het 2 punten op. Als het niet in één keer lukt mag de slagman ook aan de overkant blijven staan en terug rennen wanneer een andere leerling aan slag is. Dit levert dan 1 punt op. De veldpartij kan op 3 manieren kinderen 'uit' krijgen:

- 1, Door de bal te vangen
- 2, Door met de bal een leerling die heen en weer rent in het grote vak af te tikken.
- 3, Door te branden op het moment dat een leerling in het grote vak heen en weer rent.

Wanneer er drie leerlingen uit zijn wisselen de slag- en de veldpartij.

Materiaal → -tennisbal, -slagplank, -materiaal om het veld af te bakenen

Eilandbal

In de zaal liggen hoepels verspreid (*de 'eilanden'*). In elke hoepel staat een kind. Tussen de hoepels door lopen 3 à 4 kinderen. Er zijn ongeveer 5 ballen in het spel. De kinderen in de hoepels gooien de ballen naar elkaar over. De kinderen die tussen de hoepels doorlopen proberen ze te onderscheppen. Lukt dit dan wordt er gewisseld en mag het kind dat de bal onderschepte in de hoepel gaan staan. Als een kind bij het gooien of vangen buiten zijn hoepel komt moet het ook wisselen.

Materiaal → -Hoepels, -5 ballen

Handdoek volleybal

Verdeel de kinderen in 2 teams en plaats ze in het volleybal veld. Elke 2 kinderen houden een handdoek vast. Met behulp van deze handdoek kunnen ze een waterballon naar de andere kant van het net werpen. De andere kant probeert deze met hun handdoeken op te vangen en terug te gooien. Er zullen veel waterballonnen stuk



gaan, dus zorg voor genoeg.

Materiaal → -handdoeken, -waterballonnen, -volleybalnet.

Handhonkbal

De groep wordt in 2 groepen gesplitst. Een groep zijn de gooiers, en de andere groep de veldspelers. Dezelfde regels als honkbal gelden, alleen wordt de bal nu gegooid. Bij een vangbal is het 1 uit. En wanneer de bal gebrand wordt (in een doel, of in een korf bijvoorbeeld) voordat alle kinderen op een honk staan. Bij 3 uit wisselen de groepen van positie. De bal moet wel over een bepaalde lijn komen wanneer er wordt gegooid, en er moet afgesproken worden wanneer het een foutbal is. Verder kan er afgesproken worden dat een home run voor 2 punten geldt.

Materiaal → -pionnen voor de honken, -doel of korf voor het branden, - een bal.

Hoepelbal

Aan weerszijden van het speelveld ligt een hoepel. De groep wordt met lintjes in tweeën verdeeld en van beide partijen gaat er één kind bij de hoepel bij de tegenstanders staan. Dit kind houdt de hoepel als doel omhoog. De partijen proberen nu door over te spelen het kind met de hoepel te bereiken. Er mag hierbij niet worden gelopen met de bal. De andere partij probeert de bal te onderscheppen als de bal wordt overgespeeld. Als de bal door de hoepel wordt gegooid wordt er een punt gescoord. Het kind die heeft gescoord wisselt met het kind op de mat en de andere partij krijgt de bal.

Materiaal → -2 hoepels, -lintjes, - 1 bal

Iemand is 'm, niemand is 'm

Dit lijkt een beetje op trefbal maar dan zonder veld. Iedereen die de bal heeft mag anderen afgooien. Bij een vangbal is de gooier af. Iedereen die af is gaat aan de kant zitten. Om het spel levendig te houden zou je kunnen zeggen dat er maximaal drie kinderen aan de kant mogen zitten, komt er een vierde dan mag de eerste weer weg. Ook kan de regel gelden dat wanneer iemand af is hij of zij op de grond gaat zitten. Wanneer hij of zij een vrije speler weet te tikken, wisselen ze van positie.

Materiaal → 2 zachte ballen.

Inhaalbal

De kinderen staan in een kring en er worden 2 ballen doorgegeven, startend recht tegenover elkaar. Een bal zal de andere in gaan halen want die wordt gemakkelijker doorgegeven. Welke bal zal dat zijn?

Materiaal → 2 ballen.

Indianen trefbal

De groep wordt verdeeld in twee indianenstammen. Elke indianenstam heeft zijn eigen land (*vak*) en op dat land staan 3 wigwams. De wigwams worden gemaakt van 3 stokken door ze met een touwtje aan elkaar te binden. Of wanneer dit niet mogelijk is kunnen dit ook omgekeerde pionnen zijn. De twee indianenstammen proberen met de zachte ballen vanaf hun eigen land de indianen van de andere stam af te gooien. Indianen mogen ook proberen om een wigwam van de tegenstanders om te gooien. Als dat lukt mag de hele stam van de indiaan die gegooid heeft van de bank af en weer meedoen. Een indianenstam wint als alle indianen van de andere stam zijn afgegooid of als alle wigwams van de andere stam zijn omgegooid.

Materiaal → - 2 zachte ballen, -6 wigwams, -krijt of touw voor veld afbakening

Kraskrasbasketbal

Er worden 4 teams van ongeveer 5 kinderen gemaakt. Elk team heeft een eigen basket of korf. Hieronder staan 3 blokjes. Aan het begin van elke ronde heeft elk team een bal en staat het team bij de eigen basket of korf. Op een teken van de sportleider begint de



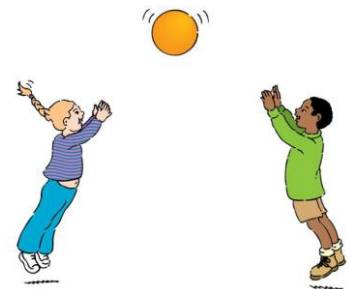
ronde. Er wordt gebasketbald en elke team mag bij de drie andere baskets of korven proberen te scoren. Elke bal mag door de andere teams onderschept worden waarna een ander team er mee verder speelt. Kinderen mogen dribbelen met de bal maar een 'second dribble' is niet toegestaan. Als er gescoord wordt mag de leerling die heeft gescoord een blokje onder de basket of korf omgooien. Het team van de basket of korf waar gescoord is krijgt dan de bal. Als er drie blokjes om zijn bij een basket of korf moet er heel hard 'stop!' worden geroepen. De ronde is dan afgelopen. De andere teams krijgen voor elk blokje dat nog staat een punt. De blokjes worden rechtop gezet, elk team gaat weer met een bal bij zijn basket of korf staan en de volgende ronde begint.

Materiaal → -1 basket per team, -1 bal per team

Jonkvrouwe

De jonkvrouwe kijkt naar een muur. De rest van de kinderen staan achter haar. Dan gooit de jonkvrouwe de bal naar achteren, zonder zich om te draaien. Wordt de bal gevangen, dan is de jonkvrouwe af. In het andere geval komt de bal bij iemand en die houdt de bal achter zijn rug. De rest doet alsof hij een bal achter de rug houdt. De jonkvrouwe mag zich hierna omdraaien en raden wie de bal heeft. Als ze raadt wie de bal heeft dan is dat kind die de bal had nu de jonkvrouwe.

Materiaal → 1 bal.



Krabbenbal

Voetbal waarbij de kinderen op handen en voeten in crab-positie (billen omlaag) zich voortbewegen. Geprobeerd moet worden de ballon in het doel van de tegenstander te krijgen. De bal mag niet met de handen worden aangeraakt. Raakt de ballon buiten het speelveld dan werpt de scheidsrechter deze er weer in.

Materiaal → Ballonnen.

Krachtbal

Verdeel de kinderen in 2 ploegen en stel hen op tegenover elkaar. De bedoeling van het spel is om te proberen de bal over de lijn aan de andere kant van het veld te krijgen, wat voor allebei de ploegen een andere kant is. Beide ploegen willen dus de bal vooruit krijgen. Een van beide ploegen begint en 1 van de kinderen gooit de bal zo ver hij kan. Daar waar de bal valt, mag een kind van de tegenpartij beginnen. Deze gooit dan weer de bal de andere kant op zo ver mogelijk. Zo komen een voor een de kinderen aan de beurt. Het team dat het verst kan gooien zal als eerst zijn lijn bereiken en winnen.

Materiaal → 1 bal.

Kriskrasbasketbal

Er worden 4 teams van ongeveer 5 kinderen gemaakt. Elk team heeft een eigen basket of korf. Hieronder staan 3 blokjes. Aan het begin van elke ronde heeft elk team een bal en staat het team bij de eigen basket of korf. Op een teken van de sportleider begint de ronde. Er wordt gebasketbald en elke team mag bij de drie andere baskets of korven proberen te scoren. Elke bal mag door de andere teams onderschept worden waarna een ander team er mee verder speelt. Kinderen mogen dribbelen met de bal maar een 'second dribble' is niet toegestaan. Als er gescoord wordt mag de leerling die heeft gescoord een blokje onder de basket of korf omgooien. Het team van de basket of korf waar gescoord is krijgt dan de bal. Als er drie blokjes om zijn bij een basket of korf moet er heel hard 'stop!' worden geroepen. De ronde is dan afgelopen. De andere teams krijgen voor elk blokje



dat nog staat een punt. De blokjes worden rechtop gezet, elk team gaat weer met een bal bij zijn basket of korf staan en de volgende ronde begint.

Materiaal → -1 basket per team, -1 bal per team

Krokodillenbal

2/3 van het aantal kinderen staat opgesteld in een kring. Het overige deel staat in het midden van de kring. Ze staan in een rij achter elkaar (krokodil). De jagers proberen gezamenlijk de krokodil op zijn achterlijf af te gooien. De krokodil probeert dit te verhinderen door zich om te draaien. De jagers zullen de bal dus constant moeten overgooien. En de krokodil zal steeds sneller moeten draaien. Wordt de krokodil afgegooid, dan sluit het achterste kind vooraan. Is de hele groep geweest, dan is de volgende krokodil aan de beurt.

Materiaal → een zachte bal.

Lummelen

Iemand wordt uitgeroepen tot lummel, en staat tussen de andere kinderen in. De andere kinderen moeten nu proberen de bal over te gooien/rollen naar andere kinderen zonder dat de lummel de bal te pakken krijgt. Zodra de lummel de bal aanraakt is degene die de bal als laatste heeft aangeraakt de nieuwe lummel.

Materiaal → 1 bal.

Schootbal

Iedereen zit in een kring met de benen gestrekt naar binnen. Op een schoot wordt een bal gelegd. Deze moet naar de buurman worden doorgegeven zonder de bal aan te raken en zonder de voeten te verplaatsen.

Materiaal → 1 bal.

Schotsbalspel

De groep wordt verdeeld in 2 even grote partijen. De helft staat in het speelveld, de andere helft staat aan de rand van het veld op een rij. Bij deze rij ligt ook een hoepel. De eerste leerling van de rij gooit de bal zover mogelijk het veld in en begint dan rondjes om de rij leerlingen heen te lopen. Elk rondje levert 1 punt op. De veldpartij probeert zo snel mogelijk de bal te pakken. Als een kind de bal heeft gaat de rest van de veldpartij op een rij achter dit kind staan. De bal wordt over het hoofd en onder de benen door (om en om) doorgegeven naar achteren. Het laatste kind loopt zo snel mogelijk naar de rij kinderen aan de rand van het veld toe en legt de bal in de hoepel. Op dat moment stopt het rondjes lopen. Op deze manier gooit elk kind een keer de bal in het veld. Daarna wisselen de twee partijen. De partij die de meeste punten heeft gehaald wint het spel.

Materiaal → -1 bal, -1 hoepel

Stampede

In het midden van de zaal wordt een afgebakend gebied gemaakt. Hieromheen staan op een stukje afstand 4 pionnen die een vierkant vormen. De groep wordt verdeeld in teams van ongeveer 6 leerlingen. 1 team gaat in het afgebakende gebied staan. Ze hebben 2 of 3 zachte ballen. De kinderen van de andere teams gaan bij 1 van de pylonen staan. Ze mogen zelf weten waar ze gaan staan en ze hoeven ook niet als team bij elkaar te staan. Op een teken van de leerkracht beginnen de kinderen om de pionnen rondjes te rennen. Ze moeten tellen hoeveel rondjes ze lopen. Het team in het midden probeert vanaf hun gebied de kinderen die rond rennen af te gooien. Ze mogen uit hun gebied om ballen te halen maar gooien mag alleen als ze in het gebied staan. Kinderen die afgegooid zijn gaan aan de kant staan. Na een vooraf afgesproken tijd stopt het spel. Het aantal afgegooiden kinderen wordt geteld. Daarna gaat een ander team in het gebied staan en begint het spel opnieuw. Als alle teams aan de beurt zijn geweest wint het team dat de meeste kinderen heeft afgegooid. Het kind die de meeste rondjes heeft gelopen zonder afgegooid te worden is de individuele winnaar van

het spel.

Materiaal → -2 of 3 zachte ballen, -4 pionnen, -krijt voor afbakening

Stand in de mand

Een kind heeft de bal, de anderen staan er om heen. Het kind gooit de bal recht omhoog en roept: 'Stand in de mand en de bal is voor ... (een naam)'. Iedereen loopt hard weg, behalve de geroepen persoon, die moet de bal pakken. Wanneer hij of zij de bal heeft roept diegene: 'Stand in de mand'. Dan mag niemand meer van zijn plaats en moet hij of zij proberen met de bal een van de anderen te raken. De kinderen mogen wel bukken om de bal te ontwijken, maar niet van hun plaats komen. Wordt een kind geraakt, dan is die af en dan mag de persoon die genoemd was de bal omhoog gooien en een andere speler kiezen. Wordt het kind niet geraakt, dan wordt deze de nieuwe balwerper. Er kan gespeeld worden met bijvoorbeeld 3 levens.

Materiaal → 1 bal.

Stuiterbal

Een of twee kinderen worden aangewezen als lummels, en zij proberen de bal te veroveren. De kinderen in het veld gooien een bal naar elkaar over door deze minstens een keer te laten stuiteren. De lummels proberen deze bal te onderscheppen. Lukt dat, dan wisselen de gooier en de lummel van rol.

Materiaal → 1 bal.

Teambal

2 teams strijden tegen elkaar. De teams moeten proberen om binnen hun team de bal 10 keer over te spelen zonder dat deze de grond raakt of dat hij onderschept wordt. Na 10 keer overspelen krijgen ze een punt. Wanneer het andere team de bal onderschept of wanneer de bal uit is mogen zij proberen om een punt te scoren. Wanneer een team de bal op de grond laat vallen, maar nog wel balbezit heeft wordt er opnieuw geteld.

Materiaal → materiaal voor veldafbakening, 1 bal

Trefbal

Er wordt een veld uitgezet van 2 vlakken. In elk vlak staat een groep, zo is er een groep 1 en een groep 2. De 2 groepen gaan elkaar proberen af te gooien met een zachte bal. Wanneer iemand is afgegooid gaat hij buiten het veld staan van de andere groep. Deze kunnen nu ook de bal ontvangen en wanneer zij iemand uit het veld afgooien mogen zij terug naar hun eigen vlak. Het spel is af als een groep de andere groep helemaal afgegooid heeft en dat vlak leeg is.

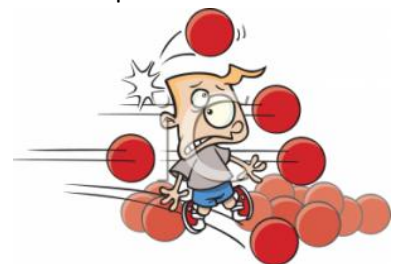
Materiaal → materiaal voor veldafbakening, 1 zachte bal

Verdedig de schat

Verdeel de groep in 2 ploegen. De ene groep staat in de cirkel en de andere erbuiten. De ploeg buiten de cirkel heeft de bal, en probeert de pionnen (de schat) die in het midden van de cirkel op z'n kop staan om te gooien.

De ploeg binnen de cirkel probeert dit te verhinderen. De groep buiten de cirkel krijgt een bepaalde tijd om zoveel mogelijk pionnen om te gooien. Na deze tijd wisselen de 2 groepen en mag de andere groep het proberen. Zo zal uiteindelijk 1 team de meeste pionnen hebben omgegooid, en dit is de winnaar.

Materiaal → pionnen voor in de cirkel, -krijt of een touw om een cirkel te maken, - een bal.



Walvisjacht

Een speler wordt aangewezen als de walvis. Hij mag vrij rondlopen in het afgebakende veld. De andere spelers zoeken een plaats binnen het gebied en mogen zich niet meer verplaatsen: zij zijn de rotsen. Het doel is de walvis te harpoeneren door hem te raken met de bal. De persoon die de walvis raakt, wordt dan de walvis. Het samenspelen van de spelers die stil staan is belangrijk. Ze moeten de bal goed overspelen om de walvis in te sluiten.

Materiaal → een zachte bal.

Weg slaan bal

Alle kinderen dribbelen met een bal door het veld. 2 of 3 kinderen dragen een lintje. Deze kinderen hebben geen bal maar proberen ballen van de andere kinderen weg te slaan. Als dit lukt dan wisselen de kinderen van rol.

Materiaal → -Lintjes, -Ballen

Overloopspelen

Atoompje

De kinderen lopen in looppas vrij door de gymzaal. De leerkracht geeft een signaal en roept dan 'Atoom' met een getal. Bijvoorbeeld 'Atoom drie!'. De kinderen moeten zo snel mogelijk groepjes maken met de grootte van het genoemde getal. Elk groepje maakt een cirkel en de kinderen houden elkaars handen vast. Als alle groepjes zijn gemaakt blijven er meestal een paar kinderen over. Deze kinderen zijn niet af maar het is natuurlijk wel een uitdaging om te zorgen dat je niet over blijft. De leerkracht geeft weer een signaal. De kinderen lopen verder in looppas en het spel begint opnieuw. Soms lopen de kinderen dicht bij elkaar of gaan ze samen rondjes lopen. Geef dan de opdracht om steeds een wand aan te tikken en daarna weer naar een andere wand te lopen. Hierdoor lopen de kinderen meer kriskras door elkaar.

Het spel kan ook op muziek gedaan worden. Als de muziek stopt roept de leerkracht het getal waarmee de groepen gemaakt moeten worden.

Blokjesdans

4 pylonen staan in de hoeken van de zaal. Blokjes (ongeveer evenveel als er kinderen zijn) liggen verspreid, in het midden van de zaal (of pittenzakjes, lintjes, tennisballen, hoepels, etc). De kinderen lopen in looppas om de pylonen heen. Op een teken van de leerkracht pakt elk kind zo snel mogelijk een blokje en gaat zitten. Daarna worden de blokjes weer terug gelegd en vervolgen de kinderen hun looppas. De leerkracht neemt een aantal blokjes weg en geeft na een tijdje weer een signaal. Wie het niet lukt om een blokje te pakken valt af en gaat aan de kant zitten. Dit gaat door tot er 1 kind overblijft.

Net als bij stoelendans wordt het stoppen van muziek als signaal gebruikt.

Materiaal → 4 pionnen, aantal blokjes hangt af van aantal leerlingen



Chinese muur

Aan het begin van het spel staan alle kinderen aan één kant van het veld, achter een (denkbeeldige) lijn. In het midden staat een tikker. Op het gegeven signaal rennen alle kinderen naar de andere kant van het veld en proberen de tikker te ontwijken. Kinderen die getikt worden, vormen een muur in het midden van het veld. Zij staan met gespreide benen in de muur, met de voeten tegen elkaar aan en houden elkaars handen vast.

De kinderen die nog over zijn in het spel kunnen dan onder de benen van de kinderen in de muur kruipen. Hiermee kunnen kinderen in de buurt bevrijd worden. Het spel is afgelopen wanneer alle kinderen zijn getikt, of wanneer de tijd om is.



Het rollend gevaar

Er worden 2 teams gemaakt. Het ene team kinderen zit rond een veld en rollen ballen naar elkaar over. Het andere team zijn de lopers en die moeten proberen om naar de overkant van het veld te komen. Ze mogen hierbij niet geraakt worden door een bal. Bij elke keer dat het lukt krijgt het team 1 punt. De kinderen mogen om de beurt proberen om naar de overkant te komen. Wanneer alle lopers 3 keer zijn geweest

wisselen de groepen om. Aan het einde wordt er gekeken welk team de meeste punten heeft.

Materiaal → -ballen, -pionnen voor afbakening van het veld

Puntenloop

Zet een vierkant uit met pionnen. In het midden zijn 2 of meerdere tikkers. De lopers moeten proberen van pion naar pion te lopen. De rechte lijnen zijn 1 punt waard. Loop een loper schuin door het vak naar de tegenovergestelde pion, krijgt hij 2 punten. De lopers moeten proberen zoveel mogelijk punten te halen. Als je getikt bent zijn alle punten verloren en moet er overnieuw begonnen worden. Wie na 5 minuten de meeste punten heeft, heeft gewonnen. De tikkers worden gewisseld en er kan opnieuw begonnen worden. Het is de bedoeling dat de kinderen zelf hun punten optellen op een eerlijke manier.

Materiaal → 4 pionnen

Reactieloop

Zet 4 pionnen in de hoeken van het speelveld. De kinderen lopen rondjes om het speelveld. Als de sportleider 1x op een fluit blaast moeten de kinderen in tegengestelde richting gaan lopen. Als er 2x keer geblazen wordt moeten ze gaan zitten

Bedenk andere acties bij het fluiten of laat de kinderen acties bedenken. Je kan er ook een afval spel van maken. Kinderen die een verkeerde actie uitvoeren vallen af. Wie blijft er over?

In plaats van een gymfluit kan er ook met twee houten blokjes tegen elkaar aan worden geslagen

Materiaal → -4 pionnen, - fluitje, -eventueel blokjes

Schipper mag ik overvaren

Zorg dat je twee muren of lijnen tegenover elkaar hebt staan. Laat de kinderen tegen de muur aan staan. Zet één kind in het midden neer. De kinderen tegen de muur zingen dan:

Schipper mag ik overvaren, ja of nee?

Moet ik dan een cent betalen, ja of nee?

Het kind in het midden mag dan beslissen of de kinderen over mogen varen en of ze een cent moeten betalen. Is dat zo, dan mag het kind in het midden zeggen hoe ze dan naar de overkant moeten gaan. (dat kan zijn: rennen, lopen, huppelen, springen, rollen, kruipen, enz.) Het kind in het midden, moet dat dan ook doen en moet proberen een kind te tikken. Als het getikt is, dan komt deze in het midden en begint het overnieuw. Hoeven de kinderen geen cent te betalen, dan mogen ze gewoon naar de overkant lopen, zonder dat ze getikt worden.



Verstopspelen

Aftelverstoppertje

Een kind staat in het midden van het terrein, en wordt door de anderen met een vinger vast gehouden. Zodra dit kindje begint af te tellen (10-9-8-7-etc) loopt iedereen weg en verstopt zich. Bij 0 opent het kind die telde zijn ogen en kijkt rond. Wie gezien is moet uitkomen. De volgende keer telt het kind maar van 9, daarna van 8 enz. Tot er geen tijd meer overblijft om je te verstoppen en iedereen gezien is.

Blikspuit

Markeer een buutplaats (bijvoorbeeld met krijt) en leg er een voetbal (oorspronkelijk een leeg blikje) op. Een iemand wordt aangewezen als de eerste zoeker. Een van de andere kinderen schopt daarna de bal zo ver mogelijk weg waarna alle kinderen (op de zoeker na) zich gaan verstoppen.

De zoeker gaat de bal halen en brengt deze terug naar de buutplaats. Daarna gaat de zoeker op zoek naar de verstopten. Zodra de zoeker een verstopt iemand, bv. Johan, heeft gezien, moet deze worden afgebuut: de zoeker gaat naar de buutplaats en roept "Buut Johan!" (terwijl hij in de richting van Johan kijkt). Johan is dan verplicht om tevoorschijn te komen. Als het Johan lukt om eerder bij de buutplaats te komen dan de zoeker, dan kan hij zich vrij buuten door te roepen "buut vrij!".

Iemand die nog niet af- of vrij gebuut is, mag de bal wegtrappen. Daarna mag iedereen zich weer verstoppen. De zoeker moet dan weer de bal gaan halen - het spel begint dus van voren af aan. Het aantal keren dat de bal per zoeker weggetrapt mag worden kan worden beperkt tot bv. twee.

Diegene die als eerste is gevonden wordt de volgende zoeker. Dit kind heeft er dus alle belang bij dat die bal snel weggetrapt wordt, want dan begint alles opnieuw en wordt hij misschien niet de volgende zoeker.

Aan het ophalen van de bal kunnen aan de zoeker allerlei beperkingen worden opgelegd zoals "niet rennen", "achterstevoren teruglopen", "ogen dicht of naar de grond gericht".

Engels verstoppertje

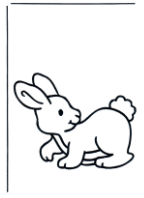
Een kind verstopt zich ergens op het terrein. De rest gaat als groep zoeken naar dit kind. Als iemand de verstopper gevonden heeft laat hij niets merken en loopt gewoon met de groep mee. Op een onbewaakt moment vlucht hij weg van de groep en verstopt zich bij de verstopper. Dit gaat zo door totdat er van de groep slecht één zoeker -of zeer weinig zoekers bij een grote groep- over blijft. Een nieuwe spelronde kan dan beginnen met bijvoorbeeld de overgebleven zoeker als nieuwe verstopper..

Gevangenis uitbraak

Verstoppertje waarbij twee spelers werkelijk zoeken en een de buut-plaats verdedigen. Op de buutplaats worden de gevonden spelers gevangen gehouden. Deze kunnen worden bevrijd door de andere spelers. Bijvoorbeeld doordat een speler bij de gevangenis komt en UITBRAAK! roept.

Materiaal → afbakening materiaal





Konijnenjacht

Verdeel de kinderen in 2 partijen van ca. 15 (konijnen en jagers). De konijnen, voorzien van een lint verstoppen zich. Tijdens het spel mogen ze zich verplaatsen. De jagers proberen de konijnen te vangen. Zodra een konijn getikt is, geeft hij/zijn zijn/haar lint af aan de jager en gaat terug naar het verzamelpunt. Na ongeveer 15 minuten wisselen de partijen van functie.

Materiaal→ lintjes

Nummerjacht

Zes kinderen verstoppen zich elk afzonderlijk. Zij hebben allen de nummers 1 t/m 15 bij zich. Aan het eerste kind waardoor ze ontdekt worden, geven ze het briefje met het getal 15, aan de tweede dat met het getal 14, enz. Wie heeft na ca. 20 minuten spelen de meeste punten behaald?

Materiaal→ kaartjes met nummers

Roversjacht

De kinderen worden verdeeld in de rovers en de politieagenten. De rovers kiezen in hun midden een roverhoofdman. De politie agenten op hun beurt een hoofd commissaris.

Na de speluitleg krijgen beide partijen om zich voor te bereiden: de politiemacht gaat een mooie plek zoeken voor de gevangenis en de hoofd commissaris blijft in principe bij de gevangenis (hoeft niet!).

De rovers verstoppen zich zo goed mogelijk. Dan begint het spel: de agenten gaan op zoek naar de rovers. Als een agent een rover tikt, dan wordt deze rover door een of twee agenten naar de gevangenis gebracht. De rover mag proberen te ontsnappen! Pas als de gevangen rover getikt is door de hoofd commissaris, mag de rover niet meer proberen te ontsnappen.

Rovers die in de gevangenis zitten, kunnen alleen worden bevrijd door getikt te worden door de roverhoofdman. Als alle rovers en de roverhoofdman in de gevangenis zitten, dan is het spel afgelopen.

Materiaal→ afbakening materiaal voor de gevangenis

Speurtochten

Fotospeurtocht

Maak foto's op het terrein rondom je accommodatie of in het dorp - maak ook foto's van details. Plaats de foto's op vellen papier, meerdere foto's per vel. Onder

iedere foto is wat tekst ruimte. De kinderen (in groepjes) krijgen nu de foto's mee en gaan op zoek waar deze foto's zijn gemaakt: dit schrijven ze bij de betreffende foto.

Eventueel kun je een lijst met alle foto-locaties bijvoegen: ze moeten dan de juiste locatie bij de juiste foto neerzetten. Ook kun je ervoor kiezen om per foto een paar locaties te noemen (multiple-choice).

Materiaal → foto's, pennen



Smakentocht

De route van de speurtocht wordt bepaald door smaak: zoet is links af, zout is rechts af en zuur is rechtdoor.

Theezakjesrace

In dorp of stad wordt deze race gehouden. Deel de groep op in twee- of drietallen. Aan elk groepje geef je een theezakje. Het is de bedoeling dat dit theezakje met mensen in het dorp/stad geruild wordt voor iets mooiers (duurders). Hetgeen je ervoor terug krijgt ruil je weer voor wat anders. Op deze manier blijf je net zolang doorruilen totdat de tijd voorbij is. Hoe je dat ruilen voor elkaar krijgt, dat is aan de kinderen zelf om dat op te lossen. Je moet accepteren wat je krijgt, tenzij het alcohol of rookwaren etc. betreft. Ook ruil voor bv. levende dieren (bv. de cavia) mag niet.

Materiaal → theezakjes

Vallende sterren

Iemand van de leiding gaat met een flitser ongeveer 5 minuten voor de groep de uit en wacht de groep op, maar hij behoudt zijn voorsprong zo veel mogelijk. Het spel start wanneer de leider de flitser een keer laat flitsen waarna de groep in de richting van de flits moet lopen. Na een aantal minuten laat hij de flitser weer flitsen en gaat dan weer verder met de route. Dit gaat zo door tot de groep op een centraal punt is beland of tot dat we weer terug zijn bij de accommodatie.

Materiaal → lichtje

Zig zag

Voor dit spel heb je veel ruimte nodig (Een wijk in een stad of dorp). Verdeel de kinderen in groepjes van 2-4 personen, en geef iedere groep zijn eigen kleur. Bedenk net zoveel opdrachten als er groepjes zijn, en kies een locatie voor elk van deze opdrachten. Op iedere locatie komen enveloppen te hangen in de kleuren van de groepjes. In elk van deze enveloppen zit dezelfde opdracht, maar voor ieder groepje een andere vervolg locatie.

Zodra het spel is voorbereid krijgt ieder groepje een envelop met de eerste aanwijzing. De groepjes kunnen nu naar hun eerste locatie toe gaan. Daar pakken ze de envelop met hun eigen kleur en voeren de opdracht uit die erin zit. Zodra de opdracht is uitgevoerd kunnen ze aan de hand van de vervolg locatie naar de volgende opdracht gaan. Voor iedere goed uitgevoerde opdracht krijgt een

groepje een punt. Wordt de opdracht niet goed, of niet binnen de tijd gehaald, dan krijgt de groep geen punt en mag aan de hand van de aanwijzing alsnog door naar de volgende post.

De groep die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, is de winnaar.

Materiaal → -Enveloppen met opdrachten, -Materiaal voor de opdrachten



Estafettes

Estafettes kunnen gedaan worden met verschillende attributen. Voorbeelden die gedaan kunnen worden bij estafettes: slommen om pionnen, lopen over banken, kruipen door hoepels, kruipen onder een net door etc.

Bij het kijken welke groep de winnaar is, is een handig hulpmiddeltje om de kinderen te laten zitten. Op deze manier hou je overzicht en blijven de kinderen op hun plek.

6 kamp

Estafette vormen die gebruikt worden bij 6-kamp:

- * Matje om draaien met de voet.
- * Met een bal op een cup lopen, alleen de cup mag vastgehouden worden.
- * Een ballon op een stoel kapot maken door erop te zitten.
- * Met een stok een bal vooruit tikken om een pion heen.
- * een bal op een zak naar de overkant brengen met z'n 2^e, de bal mag niet aangeraakt worden. Aan de overkant ligt een andere bal, deze moet weer mee terug genomen worden op de zak.
- * Achter elkaar op de knieën zitten, en elkaars enkels vastpakken. Zo met z'n alle heen en terug.

Aardappelrace

Er worden een aantal teams gemaakt van ongeveer 6 kinderen. De voorste van elke groep krijgt een lepel en een aardappel. De kinderen moeten nu een parcours afleggen waarbij ze de lepel vasthouden met de aardappel erop. Wanneer de aardappel eraf valt moeten ze opnieuw beginnen. Wanneer zij terug zijn bij hun groep geven ze de lepel en de aardappel door aan de volgende. De groep die als eerste allemaal zijn geweest wint. De aardappel kan ook vervangen worden door een ei.

Materiaal → -Lepel per groep, -Aardappel of ei per groep, -Voorwerpen voor het parcours (pionnen, hoepels etc.)



Ballonnenbalans

Verdeel de groep in teams van zes tot acht spelers. Elke team heeft een grote en een kleine ballon. Het eerste kind van elke groep balanceert bij de start van het spel de kleine ballon op de grotere en rent naar de pion. Wanneer de ballon eraf valt moet hij of zij opnieuw beginnen. Lukt het het kind om bij de pion te komen dan mag hij of zij met beide ballonnen in de handen gehouden terug rennen om de ballonnen aan het volgende kind te geven. Het team dat als eerste klaar is wint.

Materiaal → -2 ballonnen per groep, - 2 pionnen per groep.

beschuitje fluiten

Laat 2 kinderen het tegen elkaar opnemen. Ze beginnen tegelijkertijd een beschuitje te eten. De eerst die weet te fluiten wint.

Materiaal → Beschuit



Bestemming onbekend

De kinderen worden in 2 groepen verdeeld. 1 kind van elke groep wordt geblinddoekt. Dit kind moet een kruis tekenen op een A-4tje die een paar meter verderop ligt. Zijn mede teamgenoten helpen hem hierbij. Deze schreeuwen hem de weg door (wordt hierbij gestoord door de andere groep die hetzelfde doet). De groep waarvan de geblinddoekte kinderen als eerste allemaal een kruisje op het A-4tje hebben gezet wint.

Materiaal → -2 blinddoeken, - 2 A-4tjes, - 2 stiften



Bierviltjes rollen

Op de grond worden 3 cirkels met stoepkrijt getekend, elk met een andere score. De kinderen proberen hierna om de beurt bierviltjes in de kringen te rollen. Als iedereen is geweest worden de punten bij elkaar opgeteld. Op deze manier kan er een wedstrijdje gedaan worden van 2 groepen tegen elkaar.

Materiaal → -Stoepkrijt, - Bierviltjes

Bobslee race

De kinderen gaan achter elkaar zitten, met de benen aan beide zijden van de voorganger. Ongeveer 4 meter links of rechts van de rij is de finish. Het doel is dat de kinderen alleen gebruik maken van hun handen en op deze manier de finish halen. Breekt de bobslee ergens doormidden, dan moet het team zich eerst weer netjes opstellen. De groep die als eerste over de finish is heeft gewonnen.

Bokjesspring

Een kind begint om als bok te staan. Het 2^e kind springt over deze heen en gaat op een meter afstand ook als bok staan. Nu volgt kind 3, kind 4 etc. Zo probeert de groep om over een bepaalde lijn te komen. Welke groep als eerst met de hele groep over de lijn is wint.

Dekselse pannen

Per groep worden er 10 verschillende potten en pannen neergezet. De deksels van deze potten en pannen liggen op een grote hoop. Beide groepen moeten proberen om zo snel mogelijk de juiste deksel op de goede pan te leggen. Welke groep dit als eerst voor elkaar krijgt heeft gewonnen.

Materiaal → 10 pannen +deksel

Doorgeefestafette

De kinderen gaan in een rij achter elkaar staan. aan de voorkant van de rij ligt een blokje/bal/spons, het is de bedoeling dat ze dit voorwerp over hun hoofd doorgeven naar achteren, en onder hun poortje door naar voren. Wie als eerste het blokje weer vooraan heeft, heeft gewonnen.

Materiaal→ iets om door te geven

Eeuwige drup

Verdeel de kinderen in groepjes van ongeveer 6. Deze gaan allemaal achter elkaar in een rij op de grond zitten. Bij de voorste staat een emmer met water. En achter de laatste staat een lege emmer. Alle groepen krijgen nu een spons. De eerste van de groep laat deze spons vollopen met water en geeft hem over zijn hoofd door aan degene die achter hem zit. Als de spons bij de laatste is aangekomen dan knijpt hij de spons uit in de lege emmer. Dan staat dit kind op en neemt plaats helemaal vooraan in de rij, waarbij de andere een stukje achteruit schuiven. Welke groep heeft na

een bepaalde tijd het meeste water in de lege emmer gekregen?

Materiaal → -een spons per groep, - 2 emmers per groep, -water.

Groep estafette

Kind 1 vertrekt, rent rond punt B (evt. met hindernissen), keert terug en neemt kind 2 bij de hand. Beide doen de omloop, keren terug, nemen kind 3 bij de hand, enz... tot alle kinderen van een ploeg in een lange sliert het parcours afleggen. Wie aan het uiteinde van de sliert hangt, moet uitkijken dat hij niet valt. De groep die als eerste met de hele groep rond punt B heeft gerend en weer terug is heeft gewonnen.

Kippenkoers

De kinderen worden in 2 groepen verdeeld. Beide groepen hebben een pet fles met water waarvan de dop eraf is. De voorste van beide groepen plaatsen de fles tussen hun knieën. Zo moeten ze met de fles een parcours afleggen, waarbij de fles niet met de handen mag worden aangeraakt. Aan het einde van het parcours moeten ze de fles leeggieten zonder hun handen te gebruiken. De groep die als eerste een bepaalde hoeveelheid water heeft overgebracht wint.

Materiaal → -2 pet flessen, - 2 emmers gevuld met water, -2 lege emmers

Letterestafette

Verdeel de kinderen in groepjes van ongeveer 5 of 6. Elk groepje staat of zit achter elkaar bij een pion. Zet met de andere pionnen een looproute uit en zet in het midden van deze looproute een emmer neer met daarin de letterkaartjes. De sportleider geeft aan welk woord er gemaakt moet worden en hoeveel letters dat woord (minimaal) moet hebben. Bijvoorbeeld:

- een dier met 4 letters;
- een naam van een kind uit de klas met 4 of meer letters;
- een beroep met tenminste 5 letters;
- een bekend persoon met tenminste 6 letters;
- een land met tenminste 5 letters.

De kinderen krijgen vervolgens kort de tijd om te bedenken welk woord ze willen maken. Daarna geeft de sportleider het startsein en de estafette begint. Het eerste kind van elk groepje rent de looproute en pakt een letter van het woord dat gemaakt moet worden. Er mag steeds maar één kaartje tegelijk gepakt worden. Als het eerste kind van een groepje terug is loopt het volgende kind om een kaartje te halen. Daarna het derde kind, enzovoorts. Het groepje dat als eerste het gevraagde woord heeft gemaakt roept 'klaar' en wint. Alle letterkaartjes worden terugggelegd in de emmers.

Materiaal → -Letterkaartjes, -1 emmer per groep, -Pionnen

Muzikale blinden

De kinderen worden in 2 groepen verdeeld. Van iedere groep wordt een deelnemer geblinddoekt. Deze moeten proberen zo snel mogelijk door het parcours te komen. Zij worden hierbij aangestuurd door 4 kinderen, die iedere een muziek instrument hebben. Elk muziek instrument geeft een richting aan (links, rechts, vooruit, achteruit). Welke groep als eerst de geblinddoekte door het parcours heeft kunnen lijden heeft gewonnen.

Materiaal → -4 verschillende instrumenten voor beide groepen, - 2 blinddoeken

Olifantenspel

Olifanten hebben hun ogen niet naast elkaar, en kijken daardoor heel anders. Bij dit spellen zetten de kinderen om de beurt een bril op gemaakt van 2 plastic bekertjes zonder bodem. Met deze bril moet de olifant een parcours afleggen terwijl hij een dienblad met bekertjes water en/of pingpongballetje meedraagt.

Materiaal → -per groep 2 bekertjes, 3 elastiekjes, 1 dienblad, 1 pingpongballetje, bekertjes water.

Oversteekloop

Zet in de lengte van het veld evenwijdig 2 rijen met 6 pionnen uit. De pionnen zijn genummerd van 1 tot en met 6. Aan het begin van elke rij ligt een hoepel. Verdeel de groep in 2 rijen. De rijen staan achter een lijn bij de hoepel. De sportleider noemt 2 cijfers (bv. '2 en 5'). Het eerste kind van elke rij moet nu eerst pion 2 in de eigen rij aantikken, daarna oversteken en dan pion 5 in de andere rij aantikken. Wie daarna als eerste in de eigen hoepel staat heeft gewonnen.

Materiaal → -12 pionnen, -2 hoepels

Reis naar de maan

2 groepen staan in een rij. Elk kind grijpt de middel vast van diegene die voor hem staat. Op deze manier vormt de rij een raket. Een pion wordt geplaatst aan het einde van het parcours, en dit is de maan. Een spelleider speelt Houston en telt af: 10-9-8 enz start, we have take-off (bij start mogen de kinderen beginnen). De raket gaat zo snel mogelijk naar de maan, keert daar weer en komt weer snel terug naar de startpositie. Bij iedere terugkomst blijft er 1 kind achter, dit is de achterste. Dit herhaalt zich totdat alleen de neus van de raket nog in het spel is. Ook deze komt uiteindelijk bij de startpositie. Het eerste team dat volledig zit, wint.

Materiaal → 2 pionnen

Rietje Race

De kinderen worden in 2 groepen verdeeld. De voorste van beide groepen krijgen een rietje en een stukje papier. Zij moeten een klein parcours afleggen met het rietje in hun mond. De bedoeling is dat het stukje papier gedurende het hele parcours aan het rietje blijft zitten. Dit door door het rietje te zuigen. Valt het papiertje dan moet er weer opnieuw begonnen worden.

Materiaal → - per persoon een rietje, - per persoon een stukje papier



Ring werpen

Een kind van elke groep begint met het werpen van de ringen om de uitgezette pionnen. De ringen die niet om pionnen zijn geworpen, worden aan het volgende kind gegeven enz. Het streven per groep is om alle ringen om de pionnen te krijgen.

Materiaal → -pionnen per groep, - ringen per groep

Rupsen

Een groep kinderen gaat achter elkaar op de grond zitten met de knieën licht opgetrokken. Ieder kind pakt vervolgens de enkels van het kind achter zich vast. Dan wordt het sein "lopen" gegeven.

Synchroon zal de hele rij nu loopbewegingen moeten gaan maken: linker hand en voet naar voren, dan rechter hand en voet naar voren en billen aanschuiven enz. Er moet dus goed samen gewerkt worden.

Schoenen estafette

De groep wordt in groepjes van 6 tot 8 kinderen verdeeld. Alle kinderen doen hun schoenen uit en leggen die aan de overkant neer bij hun eigen groep. De bedoeling is nu dat de kinderen om de beurt naar de berg met schoenen rennen en daar hun eigen schoen uitkiezen, deze aandoen en weer terug rennen. Welke groep als eerste allemaal hun eigen schoenen weer aanheeft heeft gewonnen. Er moeten van te voren wel goede afspraken gemaakt worden over wanneer de schoenen goed zitten, moeten de veters bijvoorbeeld gestrikt worden?

Sinaasappel kinnetjes

De kinderen worden in 2 groepen verdeeld. Deze beide groepen vormen 2 rijen en de kinderen staan met hun handen op de rug. Een appel wordt tussen de kin en schouder van de eerste persoon geklemd. Bij 'start' worden de sinaasappels doorgegeven aan de volgende persoon in de rij zonder dat de handen worden gebruikt. Als de appel valt moet de hele rij opnieuw beginnen. De groep die als eerste de appel bij de achterste heeft gekregen heeft gewonnen.

Materiaal → 2 appels

Sponzenestafette

Laat de kinderen achter elkaar staan met ongeveer 1,5 meter tussen elk kind. Het is de bedoeling dat natte een spons gegooid wordt tot de laatste 'm heeft. Deze knijpt de spons uit in een lege emmer. Dan wordt de spons weer door gegooid naar voren. Hier wordt de spons weer in een emmer met water gestopt en weer door gegooid naar achteren. Op het fluitsignaal wordt er gekeken welke groep het meeste water in de lege emmer heeft gekregen.

Materiaal → een spons per groep, 4 emmers

Vliegend tapijt

Alle kinderen gaan op een deken staat en proberen zo snel mogelijk 10 meter af te leggen zonder van de deken af te komen. Dit kan ook in wedstrijd vorm door 2 groepen tegen elkaar te laten strijden. Een andere vorm is het gebruik van 2 vuilniszakken per groep. Met deze 2 vuilniszakken moeten de groepen naar de overkant zien te komen zonder dat zij de grond raken. Ze moeten dus steeds 1 vuilniszak verleggen en daar dan opspringen.

Materiaal → 1 of 2 dekens, 2 of 4 vuilniszakken

Voorwerpen estafette

De kinderen staan in een rij achter de lijn. Achter de achterlijn liggen een bepaald aantal voorwerpen. (aantal ligt aan het aantal spelers) De spelers moeten een voor een de voorwerpen ophalen. Wie alle voorwerpen heeft gehaald gaat op de grond zitten en gaat juichen. Wie dit als eerst doet wint. Als variatie kan er nog gezegd worden dat alle voorwerpen weer om de beurt terug gebracht moeten worden.

Voorwerp verplaatsen

Een estafette waarbij de kinderen een voor een een route moeten afleggen met een bal/ballon/blokje/krantenrol etc. tussen hun knieën. Als variatie kan je een klein voorwerp bijvoorbeeld tussen nek en schouder laten houden of tussen kin en borst. ook kun je in 2-tallen een route afleggen met een bal tussen beide in. De bal mag niet met de handen aangeraakt worden, maar moet bijvoorbeeld tussen beide ruggen of beide buiken gehouden worden. Wanneer de bal valt kan je afspreken dat de kinderen weer opnieuw moeten beginnen. Als variatie kan er ook een ander voorwerp gebruikt worden dan een bal.



Kringspelen

Aapjes

Iedereen aapt iemand anders na, zonder dat die ander het weet, met als gevolg dat de kans groot is dat uiteindelijk iedereen dezelfde, uitermate heftige beweging maakt.



Blindemannetje

Alle kinderen staan in een kring. Een speler wordt aangewezen als blindeman en die gaat in het midden staan en wordt geblinddoekt. Hierna rent de kring in het rond totdat de blindeman "Stop!" roept. Hierna moet de blindeman op het gevoel proberen de spelers te identificeren. De spelers mogen hun lichaam bewegen om de blindeman te ontwijken, maar ze mogen hun voeten niet verplaatsen!

Materiaal → blinddoek

Blindeman op schoot

Er wordt een kring gevormd van stoelen, met de stoelen naar binnen. Alle kinderen zitten op de stoelen. De blindeman staat in het midden, hij of zij is geblinddoekt. Nu verandert iedereen van stoel en de blindeman gaat bij iemand op schoot zitten. Hij of zij moet er nu achter zien te komen bij wie hij of zij op schoot zit. Raadt hij het, dan ruilen de twee van plaats.

Materiaal → stoelen

Blokjes roof kasteel

Er zijn 1 of 2 tikkers. Dit zijn bewakers van het kasteel en staan in de cirkel. De dieven (lopers) proberen de goudblokken te stelen die in het kasteel liggen. In de cirkel kunnen lopers getikt worden. Als een loper is getikt legt hij/zij een blokje om en probeert het nogmaals. De tikkers hebben gewonnen als alle blokjes of pylonen om zijn. De lopers hebben gewonnen als alle blokjes geroofd zijn. Het spel werkt het beste als lopers onderling goed samenwerken en de tikkers dreigen.

Materiaal → blokjes

Bodyguard

De kinderen staan in een kring met zijn tweeën achter elkaar, paarsgewijs dus. Achter één speler, Janny, staat niemand: zij is helemaal alleen en dat vindt ze echt niet leuk. De kinderen die achter iemand staan, houden hun handen op hun rug. Janny noemt nu de naam van een andere speler die ergens vooraan staat, bijvoorbeeld Tarek. Tarek rent dan naar Janny en gaat achter haar staan. Achter Tarek staat Juan. Zodra de naam van Tarek is genoemd, zal Juan proberen zijn armen om de vluchter (Tarek) heen te slaan en proberen hem te behouden - want anders staat Juan helemaal alleen! Lukt het hem om Tarek vast te houden, dan blijft Janny alleen en moet die het met iemand anders proberen. Lukt het Juan niet om Tarek vast te houden, dan is Juan aan de beurt om te proberen een andere speler te verkrijgen.

Boeh bah

Alle kinderen zitten in een kring. Een voor een noemt iedereen zijn volgnummer 1, 2 Als nummer deelbaar is door 3, dan wordt 'Boe' gezegd. Is het deelbaar door 5, dan wordt 'Bah' gezegd. Is het deelbaar door 3 en 5, dan wordt 'BoeBah' gezegd en de richting wordt omgedraaid.

Cactus en bloem

De kinderen zitten in een kring. Een van hen wordt even naar buiten gestuurd. Intussen wordt de bloem aangeduid. Alle andere spelers zijn cactus. Het lid dat buiten stond komt weer binnen en moet op zoek gaan naar de bloem. Dit moet hij doen door op de schoot van de spelers te gaan zitten. Gaat hij op een cactus zitten, dan krijgt hij een kneep in z'n achterwerk. Kiest hij juist en komt hij bij de bloem terecht, krijgt hij een kus op de wang (of zo).

Cirkel hagedistikkertje

In de cirkel staan 2 hagedisjes. Deze tikkers hebben een lintje in hun broek als staartje. De rest van de kinderen, de lopers, staan om de cirkel verspreid. In de cirkel kunnen lopers getikt worden. Als een loper wordt getikt dan wordt hij/zij wachter. Als een loper zonder getikt te worden een staartje kan pikken dan wordt hij tikker. De tikker die zijn/haar staartje verliest wisselt ook met een wachter. Afhankelijk van het aantal spelers/grootte van het veldje bepaal je het aantal wachters, maar het beste is 1 of 2.

Materiaal → lintjes

Cirkel verdedigen

Er worden twee even grote teams gemaakt. 1 team maakt een ruime cirkel en staat met het gezicht naar buiten toe. Het andere team staat in een cirkel om dit team heen met het gezicht naar binnen toe. 1 kind van de buitenste cirkel gaat in het midden van de binnencirkel staan. De kinderen van de buitenste cirkel krijgen de bal. Ze spelen de bal naar elkaar over en moeten proberen om de bal naar het kind in het midden te gooien. Lukt dit dan krijgt het team een punt en gaat een ander kind in het midden staan. Het andere team probeert de bal te onderscheppen. Dit mag alleen als de bal naar het kind in het midden wordt gegooid. Als de bal drie keer is onderschept wisselen de teams van rol.

Materiaal → 1 bal

Chinees voetbal

Alle kinderen moeten in een kring gaan staan met de gezichten naar elkaar toe en de benen wijd open. Ze moeten ervoor dat de voeten tegen de voeten van de buurman staan. In het midden ligt een bal. Je maakt met 2 handen een vuist en slaat de bal zo door de kring. Probeer de bal bij iemand door het poortje te slaan. Wanneer dat lukt krijgt die persoon een beperking. Die mag dan bijvoorbeeld zijn poortje nog maar met 1 hand beschermen.

Materiaal → bal

Commando pinkelen

Alle kinderen gaan in een kring om een tafel zitten. Elke kind trommelt met 2 wijsvingers op tafel. Een speler vertelt wat de rest moet doen. Aan elk bevel moet het woordje 'commando' vooraf gaan. Wordt dat er niet bij gezegd, dan mogen de kinderen het bevel niet uitvoeren en de kinderen gaan gewoon door met waarmee ze al bezig waren. Wie wel het foute commando uitvoert, die is af.

Er zijn 4 commando's: pinkelen (trommelen met 2 wijsvingers), hol (handpalm naar boven draaien), bol (handpalm naar beneden), plat (handpalm dwars).



Dieren keepen

De kinderen zitten of staan in een kring. Elke deelnemer krijgt een dieren naam toegewezen. Een imaginaire (mime) bal wordt gegooid naar een deelnemer waarbij de gooier het betreffende dier noemt. De genoemde is dan de keeper en probeert de bal te vangen - op zich niet echt moeilijk met een mime-bal. De spelers naast de keeper moeten echter, direct nadat de dieren naam van de keeper is genoemd, hun onder-arm aan de kant van de keeper opsteken als doelpaal. Dat is het moeilijkere deel van het spel. Is een doelpaal niet op tijd, dan is die doelpaal af en doet hij deze ronde niet meer mee. De volgende in de kring wordt dan dus de nieuwe doelpaal voor dit dier. Dit valt niet mee voor de doelpalen!

Materiaal→ bal

Dirigentje

Iedereen zit in een kring. Een persoon gaat even weg. Dan wordt de dirigent aangeduid. De persoon komt terug. De dirigent bootst nu muziekinstrumenten na waarop de andere spelers meteen volgend. De persoon die weggestuurd was, gaat in het midden van de kring staan en probeert te achterhalen wie de dirigent is.

Doorvertellen

Een zin wordt doorgegeven van kind naar kind. Dit door dit bij elkaar in het oor te fluisteren. Wanneer de zin bij het laatste kind is aangekomen zal deze de zin hardop moeten zeggen. Er zal vaak iets grappigs uitkomen.

Duimelotje

De kinderen zitten in een kring. Eerste speler zegt 'Duimelotje gaat slapen!'. De groep vraagt 'Hoe?'. De eerste speler antwoordt dan 'Nou, zo oooooohhhh' onderwijl een eenvoudige beweging makend en die alsmaar herhalend (bv. knikkebollen). De hele groep neemt de beweging over.

De volgende speler is dan aan de beurt terwijl de eerste beweging nog steeds wordt herhaald. Ook hij zegt 'Sliepie gaat slapen!', de groep vraagt wederom 'Hoe?' waarna de speler een beweging TOEVOEGT aan de eerste beweging. De hele groep neemt ook dit over. Daarna de volgende speler. De bewegingen worden dus steeds ingewikkelder, raarder en onmogelijker. Probeer zoveel mogelijk bewegingen in het spel te krijgen voordat de puinhoop helemaal in elkaar stort.

Eend, eend, gans

De kinderen zitten in een kring, behalve 1. Hij tikt de anderen op het hoofd terwijl hij bij elk lid 'Eend' zegt. Op een gegeven moment zegt hij echter bij iemand 'Gans'. Deze gans moet dan de eerste persoon proberen 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.

Fopbal

Er wordt een kring gevormd door de kinderen. Iemand staat in het midden met de bal. Iedereen in de kring doet de handen op de rug. Degene in het midden gooit de bal echt of nep naar iemand.

Wanneer de bal echt gegooid wordt, moet je hem vangen, wanneer de bal voor nep gegooid wordt, moet je je handen op je rug laten. Komen de handen toch tevoorschijn, dan ben je af en moet je gaan zitten. Ook moet je gaan zitten als de bal wel gegooid wordt maar niet wordt gevangen.

Materiaal→ 1 bal

Gordiaanse knoop

De kinderen gaan in een niet te ruime kring staan. Iedereen sluit de ogen en steekt de handen in de lucht. Dan (zachtjes) op elkaar af lopen. Iedereen grijpt met elke hand een hand van iemand anders. Daarna opent iedereen de ogen. De opdracht is: probeer uit elkaar te komen zonder de handen los te laten.



Handenkruisklap

Starthouding: Iedereen gaat in een kring zitten. De echte kring zijn de knieën. Leg je handen plat op de knieën van de beide burens: op iedere knie komt 1 hand. Iedereen doet dit met als gevolg dat iedere arm de arm van een buurman kruist.

Dan tikt de leider met zijn linkerhand op de rechterknie van de buurman. We gaan met de klok mee, dus de hand op de andere knie van de buurman moet nu een tikje geven. En dan op de volgende knie enz. Zo ga je een keer rond zodat iedereen het begrijpt. Ga eventueel nog een keer tegen de klok in. Dit blijkt voor velen al moeilijk.

Dan begint het eigenlijke spel: er moet nu snel worden getikt, ofwel de tik gaat snel langs de kring. Lukt dat, dan maken we het moeilijker: als iemand 2x tikt, dan wisselt de richting van de tik! Tik je terwijl je niet mocht tikken? Dan is die hand af. Ben je te laat met tikken? Dan is die hand ook af. Als er een hand af is, dan speel je gewoon door met de andere hand, totdat die ook af is. Ondertussen zijn je knieën vast nog in gebruik door andere spelers. De speel-kring wordt dus gevormd door knieën waar nog een hand op ligt.

Handschoentje tast

Iedereen staat in een kring. In het midden staat de taster, hij draagt dikke handschoenen en is geblinddoekt. De taster kiest iemand uit de kring en probeert te voelen wie hij uitgekozen heeft. Als hij kan raden, mag degene die geraden wordt in het midden gaan staan.

Materiaal→ handschoenen, blinddoek

Hete aardappel

De kinderen staan in een kring en geven een bal door (later in het spel zal je zelfs moeten overgooien). Een kind staat buiten de kring met zijn gezicht van de kring af. Plotseling roept hij "Stop!". Diegene die de bal heeft, mag deze niet meer doorgeven. Het doel is natuurlijk om niet gepakt te worden met de bal in je handen. Word je toch gepakt, dan moet je gaan zitten en doe je deze ronde niet meer mee. De laatst overgeblevene is de volgende die het spel telkens mag stoppen.

Materiaal→ 1 bal

Hiawatha en de rode bloem

De kinderen staan hand in hand in een kring - dit is het dorp. Midden in het dorp brandt de rode bloem - het vuur. Een kind wordt gekozen als Hiawatha waarna deze het dorp verlaat en even ergens anders met de ogen gesloten staat. Twee andere spelers in de kring worden aangewezen. Zij verdedigen het vuur. Hiawatha stapt nu het dorp binnen, onder de armen door van twee spelers. Deze twee spelers houden die armen omhoog zodat Hiawatha straks weet waar hij het dorp weer kan verlaten. Hiawatha probeert nu de Rode Bloem te pakken. Zodra Hiawatha de Rode Bloem aanraakt, komen de verdedigers in actie: zij proberen Hiawatha te grijpen voordat Hiawatha het dorp verlaat. Maar Hiawatha mag alleen het dorp verlaten daar waar hij het dorp is binnengekomen. Bij elke nieuwe ronde worden nieuwe verdedigers gekozen. De speler die Hiawatha speelt, blijft Hiawatha totdat hij wordt gepakt, daarna wordt iemand anders als Hiawatha verkozen.

Ik kus dit poppetje

De kinderen 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." Een ideaal spelletje om de brutalere spelers eens in de problemen te doen raken.

Materiaal→ poppetje

Inhaalbal

De kinderen staan in een kring en er worden 2 ballen doorgegeven, startend recht tegenover elkaar. Een bal zal de andere in gaan halen want die wordt gemakkelijker doorgegeven. Welke bal zal dat zijn?

Materiaal→ 2 ballen

Japans ballonnen spel

De kinderen staan in een kring, of gewoon dwars door elkaar, en een ballon wordt doorgegeven. Zodra de begeleider affluit, dan moet de speler die de ballon op dat moment vastheeft, op de ballon gaan zitten. Deze zal knappen. In de ballon zit een opdracht of vraag. Deze moet uitgevoerd dan wel beantwoord worden. Daarna gaat het spel verder met een nieuwe ballon.

Materiaal→ 1 ballon, vragen



Kat van de buren

Iedereen staat in de kring en een geblinddoekte speler staat in het midden en wordt een paar keer rondgedraaid. Iedereen loopt heel zachtjes in de kring of, met andere woorden, de kring draait heel zachtjes. De blinddoekte speler loopt in een willekeurige richting en vangt een slachtoffer. Dit slachtoffer zegt, met een verwrongen stem "Ik ben de kat van de buren" en mauwt dan even. Als het de geblinddoekte speler lukt om zijn gevangene te herkennen (bij naam te noemen), dan wisselen de twee van plaats, anders gaat het spel gewoon verder met dezelfde geblinddoekte speler.

Materiaal→ blinddoek

Kinderen schatten

De kinderen zitten in een kring. Een speler gaat in de kring zitten en krijgt blinddoek om. Daarna wijst de begeleider steeds een andere speler aan. Die gaat stilletjes achter de geblinddoekte speler zitten. Nadat er een paar zitten, wordt aan de geblinddoekte gevraagd: "hoeveel mensen zitten er achter je?".

Materiaal→ blinddoek

Knipoog moordenaartje

Wie is de moordenaar? Laat de spelers zich in een kring opstellen. Stuur 1 speler even weg. Deze speler wordt de 'detective'. Er wordt een moordenaar aangewezen - deze kan jou vermoorden door te knipogen. De detective wordt teruggeroepen en hij moet uitzoeken wie de moorden pleegt. Natuurlijk sterft iedereen overtuigend. Lukt het de moordenaar om iedereen te vermoorden zonder betrapt te worden? De detective mag hooguit 3x raden. Het knipogen kun je natuurlijk ook vervangen door andere signalen zoals bv. door je haren strijken terwijl je iemand aankijkt.

Koppen vangen

De kinderen staan in een kring en de leider staat in het midden met een voetbal. De leider gooit de bal naar een van de kinderen en roept "Koppen" of "Vangen". De speler reageert op de juiste manier. Mislukt het, dan moet die gaan zitten. Het spel kan hierna moeilijker worden gemaakt door dezelfde commando's te roepen maar dan van de spelers te verlangen dat ze precies het omgekeerde doen.

Materiaal→ 1 bal

Lach overgooien

Kring. Een speler heeft de lach en vermaakt zich kostelijk terwijl de rest serieus kijkt en het lachen in probeert te houden. Dan 'gooit' hij de lach naar iemand anders door hem aan te kijken en te knikken. Onmiddellijk is deze speler weer serieus. De speler die de lach krijgt, moet nu lachen totdat hij die lach weer overgooit. Het zal onmogelijk zijn om de lach naar iedereen over te gooien omdat lachen heel aanstekelijk werkt.



Levende Kim

Alle kinderen zitten in een kring. 1 speler verlaat ruimte. 1 persoon in kring verlaat kring of trekt andere kleding aan. Speler komt terug in kring en probeert erachter te komen wie kring heeft verlaten of andere kleding heeft aangetrokken.

Levende machine

Eén Persoon begint een ritmische beweging te maken en telkens te herhalen, alsof hij een stukje van een machine is. Hierbij maakt hij een passend geluid. De anderen sluiten hier één voor één op aan (er moet wel een logisch verband met de bestaande beweging zijn) en na een tijdje heb je een Grote Levende Machine!

Levend stoelendans

Dit is een stoelendans zonder stoelen. De binnenste kring bestaat uit alleen maar jongens, die met de klok meelopen op de muziek. In de buitenkring lopen de meisjes de andere kant op. Er is een meisje meer dan er jongens zijn. Dus als de muziek stopt, moet elk meisje zo snel mogelijk een jongen zoeken. Er zal 1 iemand over blijven.

Mep 'm

Alle kinderen zitten in een kring, gezicht naar binnen, handen op rug, duimen omhoog (dus palm naar buiten). Een speler loopt met opgerolde krant langs buitenkant kring. Deze legt de krant dan ineens bij iemand in zijn handen die dan onmiddellijk inmept op de speler RECHTS van hem. Deze stelt dat vanzelfsprekend helemaal niet op prijs (ja toch?) en rent zo snel mogelijk rond de cirkel naar de eigen plaats - totdat hij daar is gearriveerd mag de mepper blijven meppen. Als hij weer terug is, is de mepper aan de beurt om rustig langs de kring te lopen om de krant bij iemand anders in de handen te leggen. Oh ja, als je de krant bij iemand in de handen hebt gelegd, dan ga je daar ook in de kring staan - die plaats komt immers vrij.

Materiaal→ krant

Muis en kat 1

De kinderen staan in een kring met hun gezicht naar buiten en hun benen wijd uiteen. Een speler is kat, de andere is muis. De kat moet de muis tikken, maar als de muis tussen de benen van een speler de kring in vlucht, wordt de speler bij wie de muis tussen de benen kroop de nieuwe kat en de voormalige kat wordt muis. De ex-muis neemt de plaats in de kring over.



Muis en kat 2

De kinderen staan in een kring met de handen vast. Een kind is kat en staat buiten de kring. Een kind is muis en staat binnen de kring. De kat moet de muis proberen te tikken. De kring probeert dat te verhinderen door de kat niet in de kring te laten. Lukt het de kat toch om in de kring te komen, dan moet hij proberen om de muis te tikken. De kring helpt de muis om hem niet getikt te laten worden. Wanneer het de kat is gelukt zullen er 2 anderen kinderen aangewezen worden als kat en muis.

Na-aapertje

Alle kinderen staan in een grote cirkel. 1tje gaat in het midden staan, en deze doet zijn of haar ogen dicht. Vervolgens wordt er iemand in de kring aangewezen die vervolgens het spel zal gaan leiden. Het is de bedoeling dat de persoon in het midden deze persoon gaat raden. De persoon die is aangewezen om het spel te leiden doet dit door middel van allerlei dans pasjes. De rest van de cirkel doet hem of haar na. Op deze manier moet de persoon in het midden raden wie de danspasjes steeds veranderd.

Olifant, palm en aapje

Alle kinderen staan in een ruime kring, 1 in midden. Speler wijst iemand aan in kring en zegt 'olifant'. Deze speler en zijn twee burens vormen gezamenlijk een olifant: middelste vormt met armen een slurf, beide buitenste vormen oren met armen in cirkel gevormd. Diegene die het laatst de pose heeft aangenomen, verwisselt positie met diegene in midden. Daarna het spel moeilijker maken: palm: alle spelers spreiden hun handen uit om zo takken te vormen. En tenslotte aapjes: beeldt het bekende horen, zien, zwijgen uit, ofwel een aapje houdt handen tegen de oren, een tegen de ogen en de laatste voor de mond.

Denk in de plaats van olifant ook eens aan 'broodrooster', 'kip' etc.

Orkaan

Alle kinderen zitten stil in een kring, met de ogen gesloten, wachtend op de eerste beweging van de leider. De regen begint doordat de leider in zijn handen gaat wrijven. Zodra de speler links van hem dit hoort, gaat hij dit geluid ook maken enz. Zodra iedereen in zijn handen wrijft, dan wordt het geluid van de regen versterkt doordat hij met zijn vingers gaat knippen. Dit geluid gaat ook weer rond in de kring. Daarna wordt het geluid versterkt door in de handen te klappen, op de benen te slaan en met de voeten op de grond te stampen. De storm hangt nu echt recht boven je. Daarna wordt alles achterstevoren weer afgewerkt, dus na het stampen met de voeten, het slaan op de benen, het klappen in de handen enz. totdat de stilte weer is teruggekeerd. De kinderen houden gedurende de gehele activiteit hun ogen gesloten.

Paardenrace

Alle kinderen gaan op de knieën in een kring zitten met de handen op de knieën. Als de race start gaat iedereen met de handen op de knieën slaan. Nu kunnen er een aantal dingen in het spel worden gebracht: Hindernis : Over de hindernis springen Waterbak : Naar voren duiken en plons geluid maken Bocht links : Iedereen hangt naar links Bocht rechts : Iedereen hangt naar rechts Publiek links : Juichen naar links Publiek rechts : Juichen naar rechts Finish : Juichen Iedereen luistert hierbij naar de instructies van de spelleider. Deze kan bijvoorbeeld beginnen met rustig rondkijken op het circuit, dan in de startboxen te komen en daarna de race (met misschien een overstekende kudde herten?).

Pak de ratelslang

De kinderen staan in een grote kring. In het midden worden twee spelers geblinddoekt. Een, de jager, heeft een oude sok gevuld met wat papieren proppen. De ander, de ratelslang, heeft een gesloten blikje met wat grint of zo. De jager start het spel door te roepen "Ratelslang!". De ratelslang blijft dan op de plaats staan waar hij op dat moment is en schudt even met het blikje. De jager snelt naar de plaats waar hij denkt dat het geluid vandaan komt en mept die kant op met zijn sok. Als hij mist, dan verplaatst de ratelslang zich heel stilletjes. De jager roept weer "Ratelslang!" en weer wordt het blikje geschud. Dit gaat door totdat de jager de ratelslang heeft geraakt. Als het de jager lukt, dan wisselen ze van plaats. Na twee minuten zijn de volgende twee spelers in de kring aan de beurt.

Materiaal→ blikje met grint, sok, kranten/papier

Pang pang

Alle kinderen gaan in een kring staan, een iemand staat in het midden van de kring. Wanneer de persoon die in het midden staat, een persoon die in de kring staat aanduidt, gaat de aangewezen persoon zitten, de personen links en rechts van de zittende, draaien zo snel mogelijk rond. Wanneer je met je gezicht naar de andere draaiende persoon staat, roep je pang en de naam van je tegenstander (bijvoorbeeld: pang Filip). Degene die het laatst pang roept, valt af.

Poortbal

Maak een kring: handen vast en zo groot mogelijk. Dan handen los en de benen wijd, tegen de voeten van de buurman/vrouw. Een bal wordt in het spel gebracht: met de handen proberen de spelers de bal tussen de benen bij iemand anders door te rollen. De voeten moeten blijven staan! Spelers mogen de bal met de handen tegen proberen te houden, en dan natuurlijk proberen bij iemand anders de bal tussen de benen door te spelen. Een speler die een bal doorlaat, moet een hand op de rug doen. Gebeurt het weer, dan moet de tweede hand op de rug. Gebeurt het dan weer, dan moet de speler uit de kring, de kring wordt daarop kleiner.

Tip: zet een paar begeleiders rondom de kring zodat eventueel doorgeschoten ballen snel weer in het spel kunnen worden gebracht.

Materiaal → minimaal 1 bal



Reus en kabouter

De kinderen vormen een kring met de handen vast. In de kring is één opening, dit is de deur van het kabouterhuisje. In de kring staat de kabouter. De reus staat buiten de kring. Hij klopt aan en vraagt: mag ik komen spelen? De kabouter heeft geen zin. De reus loopt weg en gaat buiten de kring liggen slapen. De kabouter sluipt er achteraan en maakt de reus wakker. Nu mag de reus de kabouter proberen te tikken. Maar als de kabouter weer in zijn huis is (de kring), is hij vrij en heeft hij gewonnen.

Ritme festival

Alle kinderen staan in een kring. Elke speler in kring bedenkt wat hij de afgelopen week het leukste vond, bijvoorbeeld 'tikkertje spelen'. Eerste speler klapt ritme van de woorden - zonder woorden hardop te zeggen. Volgende in kring voegt zich hierbij met ritme worden van wat hij heeft bedacht. Dit gaat door totdat iedereen in hele kring eigen ritme klapt. Daarna een voor een weer stoppen. Ook kun dit na elkaar doen, dus iedereen klapt om beurten wat hij het leukst vond. Er mogen geen rustpauzes vallen!

Schootbal

Alle kinderen zitten in een kring, benen gestrekt naar binnen. Op een schoot wordt een bal gelegd. Deze moet naar de buurman worden doorgegeven zonder de bal aan te raken en zonder de voeten te verplaatsten.

Materiaal → minimaal 1 bal

Spinnenweb

Alle kinderen krijgen een bolletje touw of wol. Dit touw wordt om het middel vastgemaakt (begeleiders: help even hierbij!). Daarna gaan alle kinderen in een kring staan. De kinderen gooien op hun beurt hun bolletje naar een andere speler. Deze speler windt het touw een keer om zijn middel. Heeft een speler ondertussen twee of meer bolletjes wanneer hij aan de beurt is, dan gooit hij deze allemaal naar iemand anders. Op een goed moment is het spinnenweb wel compleet. De opdracht is nu om dit web te ontrafelen.

Materiaal → bolletjes wol

Spiralen

Vorm een lijn, hand in hand. Voorste loopt rond en neemt rest van lijn mee. Dan cirkelt voorste vrijwel om zijn as en vormt daarmee een bal. Door langzaam rond te blijven draaien wikkelen andere spelers zich vanzelf als een spiraal om hem heen. Als gehele spiraal klaar is kiest de voorste speler een weg naar buiten, onder armen door, over armen heen. Rest volgt - zonder de ketting te verbreken! Let op: doe dit vooral langzaam.

Storm op zee

De kinderen zitten op een stoel in een kring, één kind staat in het midden. Iedereen krijgt een functie. Zo is er een kapitein, een papegaai, een machinist, enkele matrozen, een dekwabber, enz. De speler in het midden wordt de verstekeling.

De leiding vertelt een verhaal. Hierin komen de verschillende personages in voor. Voorbeeld: "Op een mooie dag besluit de kapitein (op dit moment staat de kapitein op, draait een rondje om zijn eigen as en gaat weer zitten) de tocht te maken met zijn boot. Met de papegaai (draait) op zijn arm stapt de kapitein (draait) aan boord. Hier staan de matroos, kok en machinist al op het te wachten (deze draaien). De stuurman (draait) vraagt: Kapitein (draait) weet u wel zeker dat u wil varen. Er is storm op komst..." Op het moment dat "storm op komst" wordt gezegd moeten alle spelers een plaats opschuiven. De verstekeling moet proberen een stoel te bemachtigen. Het kind dat nu overblijft wordt nu de verstekeling. Een variant is dat de spelers naar de overkant van de kring moeten lopen. Nu is er meer kans voor de verstekeling maar ook meer kans op botsingen.



Telefoontje

De kinderen gaan in een kring zitten en vormen een ketting door elkaars handen vast te houden. Een kind in de kring krijgt de opdracht contact met iemand te maken in de kring: "Ik zoek contact met Jaap", en knijpt met de linker of rechter hand de speler naast hem of haar. Het 'signaal' kan dus links of rechtsom de ketting in 'gestuurd' worden. Deze speler geeft vervolgens dit 'signaal' door aan de volgende naast hem of haar, enzovoort, totdat Jaap geknepen wordt. Jaap roept dan "ring..ring", of "kontakt", "en ik zoek kontakt met Miep". In het midden van de kring staat een speler, die moet proberen dit signaal te 'onderscheppen'. Ziet hij of zij, dat er ergens geknepen wordt, dan ruilen ze om en gaat de speler dat kneep in het midden van de kring. Het spel gaat verder bij de speler die net in de ketting heeft plaats genomen.

Tik tak boem

De kinderen zitten in een kring op de grond. Ze geven een bal de kring rond. De bal moet netjes aan het volgende kind gegeven worden. Buiten de kring staat het kind dat de bom speelt. Hij/zij staat met de rug naar de kring en zegt: tik, tak, tik, tak, tik, tak, tik, tak... Ondertussen gaat de bal de kring rond. Dan roept de bom ineens 'boem!'. Het kind dat de bal op dat moment vast heeft is af en verlaat de kring. Het spel gaat weer verder.

Materiaal → 1 bal

Tik tik tik, wie ben ik?

Dit is een variatie op Kinderen schatten

Alle kinderen zitten in een kring. Een kind gaat in de kring zitten en krijgt blinddoek om. Daarna wijst de begeleider een ander kind aan. Die gaat stilletjes achter de geblinddoekte speler staan en tikt hem om de schouder met de tekst "tik tik tik, wie ben ik?". De geblinddoekte probeert dan te raden wie het is. De kinderen zullen al snel hun stem gaan verdraaien, wat het spel vanzelf moeilijker (en leuker) maakt.

Touwtje draaien

De kinderen vormen een grote cirkel. Iemand gaat in het midden staan met een lang touw en draait deze zodat deze net boven de grond komt. De kinderen in de cirkel moeten proberen om over het touw heen te springen. Wanneer iemand het touw raakt is hij of zij af en moet dan in het midden gaan draaien.

Materiaal → lang touw (bijvoorbeeld een springtouw)

Vang de ballon

De kinderen staan in een kring, en alle kinderen hebben een opgeblazen, niet dicht geknoopte, ballon vast. 1 kind staat in het midden van de kring. Op een teken laten alle kinderen tegelijk hun ballon los. Het kind dat in het midden staat moet proberen om zoveel mogelijk ballonnen te vangen.

Materiaal → Ballonnen

Verover de stoel

Variaties hierop: Overeenkomsten, Eten en drinken, Military, Storm op zee

Alle kinderen zitten in een kring op stoelen. Een kind wordt aangewezen en gaat midden in de kring staan en laat zijn stoel dus leeg. Op een goed moment commandeert hij 'Naar Rechts!'. De persoon die links van de lege stoel zit, schuift nu naar rechts. Onmiddellijk schuift de volgende persoon ook door, en zo de hele kring rond. De speler in het midden probeert een lege stoel te bemachtigen. Lukt hem dat, dan is het kind die had moeten schuiven aan de beurt om in het midden te staan. Hij die in het midden staat is mag ineens een ander commando geven: 'Naar Links!' en in de verwarring die dan optreedt, maakt hij een goede kans om een stoel te bemachtigen. Twee keer hetzelfde commando kan een soortgelijke verwarring opleveren.

Wat doe jij nou

Staande kring. Eén kind begint met een pantomime uitbeelding (bijvoorbeeld door een boek bladeren). De volgende in de kring vraagt hem 'Hee, wat doe jij nou?', waarop deze antwoordt 'ik melk een koe'. De vrager moet op zijn beurt nu doen alsof hij een koe staat te melken. Dan vraagt de volgende: 'Hee, wat die jij nou?'. De koemelker verzint nu iets anders, bijvoorbeeld: rijdt op een fiets, staat op zijn hoofd, krijgt een kind enz.

Wat voel ik

Een zak of kussensloop wordt gevuld met allerlei voorwerpen zoals een steen, een tandenborstel, een veer enz. De voelzak gaat de kring rond. Zodra de begeleider 'stop' roept, dan mag de speler met de zak in de zak voelen en een voorwerp uitkiezen. De speler beschrijft dan aan de anderen wat hij voelt. Als iemand het denkt te weten: vinger opsteken



en wachten op je beurt. Is het goed? Dan is die speler aan de beurt om wat te kiezen in de zak en het te beschrijven.

Materiaal→ een zak, willekeurige materialen

Winter pinkelen

Alle kinderen staan in een kring. Eén kind vertelt wat iedereen moet doen. Eén kind vertelt wat de rest moet doen. Aan elk bevel moet het woordje 'commando' vooraf gaan. Wordt dat er niet bij gezegd, dan mogen de kinderen het bevel niet uitvoeren en de kinderen blijven dan gewoon het voorgaande commando uitvoeren. Wie een fout maakt, die is af. Er zijn vier commando's: commando trappelen (dat is trimmen zonder vooruit te komen), commando spring (in de lucht springen), commando grond (de grond aanraken), commando lucht (handen in de lucht).



Zakdoekje leggen

Alle kinderen zitten in een kring. Gezicht naar binnen. Een kind staat buiten de kring met een zakdoek. In de kring moet iedereen zijn ogen sluiten en liedje zingen; 'Zak doekje leggen, niemand zeggen, ik heb de hele dag gedaan. 2 paar schoenen heb ik afgemaakt. 2 van stof en 2 van leer, hier leg ik mijn zakdoekje neer. Kijk voor je, kijk achter je. Wie 'm vindt die mag me pakken'. Speler legt ergens zakdoek neer. De ogen worden geopend en er wordt gevoeld. Diegene die het zakdoekje vindt, staat op en moet nu proberen om de legger te tikken voordat deze op de vrije plek gaat zitten. Is de legger getikt, dan is deze opnieuw legger. Redt de legger het om ongetikt op de vrije plek te komen, dan wordt de tikker de nieuwe legger.

Materiaal→ zakdoek of lintje

Zin doorfluisteren

De begeleider fluistert zijn buurman een zin in het oor. Mag in principe maar één keer! Die fluistert wat hij ervan begrepen heeft door aan de volgende. De laatste zegt hardop wat er van de zin over is gebleven. Lijkt vaak nergens meer op!

Zinnig verhaal

De kinderen zitten in een kring dicht bij elkaar. De eerste speler begint met de openingszin van een verhaal ('Op een dag kwam Jantje met zijn hondje bij een brug over een beekje'). De volgende in de kring voegt dan een zin toe aan dit verhaaltje en zo gaat het verhaal alsmaar de kring rond totdat een kind er een einde aan weet te maken.



Behendigheidsspelen

Bikkelen

Een kind gooit een balletje op. Dat valt weer naar beneden en stuitert. Voordat het balletje een tweede keer heeft gestuiterd, moet een kind een blok opgestapeld hebben. Spel eindigt zodra de stapel instort of een vang fout wordt gemaakt (dus 2 of meer keer stuitert). Hoe ver kun je komen?

Materiaal→ stuitbal, blokken

Overdragen

De kinderen staan in een kring en geven aan elkaar door:

Een krant tussen je knieën

Een bal op de bovenkant van je handen

Een sinaasappel, die je onder je kin vastklemt

Een vloeitje onder je neus (flink inademen, vereist een zekere oefening)

Als iemand het voorwerp laat vallen, is hij natuurlijk af. Wie blijft het langst staan?

Reactie bezemsteel

Plaats een kind tegenover je. Houd met gespreide armen horizontaal een bezemsteel vast. De deelnemer houdt zijn hand (los van de steel) boven de steel. Plotseling laat je de bezemsteel vallen. Het kind moet dan proberen de bezemsteel te grijpen alvorens die op de grond valt.

Materiaal→ bezemsteel

Telekinese met lucifers

De presentator doet zich voor als iemand die de 'aardse' krachten beheerst en geeft een demonstratie: Hij neemt twee normale houten lucifers en strijkt deze meerder malen door zijn haar, vlak boven zijn oren. Daarna wrijft hij de lucifers over zijn broek en tot slot blaast hij even over de lucifers en mompelt wat. En dan... concentratie.

De presentator klemt (op een speciale manier) een lucifer horizontaal in zijn ene hand. Dan legt hij met zijn andere hand een lucifer met het ene eind op de rand van de tafel en het andere eind op de vastgeklemd lucifer. Met de vrije hand beweegt hij dan boven de lucifers en plotseling maakt de lucifer kleine sprongetjes. De toeschouwers verdenken de presentator al snel van het draaien met de lucifers maar de presentator houdt vast aan de telekinese uitleg. De toeschouwers houden hun handen boven de lucifers en jawel, ze springen weer. Ze mogen de handen van de presentator vasthouden, en nog steeds springen die lucifers. Hoe kan dit? Geef de toeschouwers zelf lucifers en laat ze proberen. Laat zien dat ze hun lucifers voldoende statisch hebben gemaakt enz. De toeschouwers zullen volkomen vertwijfeld zijn: dit kan niet!

Materiaal→ lucifers

Fysiek contact

Adelaar en eendjes

Alle kinderen, op één na, staan in een rij, houden elkaar op dezelfde manier vast. Dit zijn de moedereend (aan kop) en de jonge eendjes. De overgebleven speler is de adelaar en die aast op het achterste eendje. De slinger eendjes probeert nu zo goed mogelijk de adelaar af te houden van het laatste eendje. Wordt het laatste eendje toch getikt, dan is die af en is het volgende eendje het nieuwe slachtoffer.

Drakengevecht

Deel alle kinderen op in twee groepen. Elke groep vormt een rij en iedereen pakt elkaar vast bij de schouders of, beter, om de middel. Op deze manier vorm je twee draken met kop en staart. De kop van de ene draak probeert nu de staart van de andere draak te pakken.

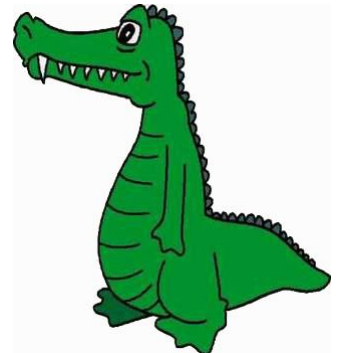
Knopen

Alle kinderen staan in een kring met de ruggen naar binnen en handen vast. 1 kind wordt aangewezen als arts en gaat even weg. Daarna wordt de knoop gegenereerd: iedereen loopt door elkaar, kruipt over elkaar heen enz. maar de handen worden NIET losgelaten. Zodra de knoop groot genoeg is, wordt de dokter teruggeroepen: hij moet alle mensen uit de knoop halen. Nog steeds geldt: handen blijven vast zitten.

Krokodillenbal

2/3 van het aantal kinderen staat opgesteld in een kring. Het overige deel (1/3) bevindt zich in het midden van de kring. Ze staan in een rij achter elkaar (krokodil). De jagers (de kringspelers) proberen gezamenlijk de krokodil op zijn achterlijf af te gooien. De krokodil probeert dit te verhinderen door zich om te draaien. De jagers zullen de bal dus constant moeten overgooien. En de krokodil zal steeds sneller moeten draaien. Wordt de krokodil afgegooid, dan sluit de achterste speler vooraan. Is de hele groep geweest, dan is de volgende krokodil aan de beurt.

Materiaal → minimaal 1 zachte bal



Rupsen

Een groep kinderen gaat achter elkaar op de grond zitten met de knieën licht opgetrokken. Ieder kind pakt vervolgens de enkels van het kind achter zich vast. Dan wordt het sein "lopen" gegeven. Synchroon zal de hele rij nu loopbewegingen moeten gaan maken: Links handen en voeten naar voren, dan rechts handen en voeten naar voren, billen aanschuiven, enzovoort... samenwerking strikt noodzakelijk dus.

Vissenstaart grijpen

De kinderen staan in een rij en houden elkaar vast rond het middel. Het eerste kind is de kop van de vis, de laatste de staart. Bij de start probeert de kop de staart te pakken te krijgen terwijl de staart dit tracht te voorkomen. Iedereen moet elkaar vast blijven houden.

Ren/reageer spelen

Aanraken

De kinderen lopen rond. Op een commando, zoals “Raak aan blauw” raken ze allemaal iets blauws aan bij iemand anders. Zo ook “Raak aan schoenveters” of “Raak aan haren” etc.

Annemaria koekoek

Alle kinderen staat achter een lijn, behalve het kind dat “Annemaria” is. Deze speler staat zo’n 25 meter verderop, met zijn rug naar de overige kinderen. Dit kind roept heel hard “An-ne-ma-ri-a Koe-koek” en bij Koekoek draait deze speler zich om. Iedereen waarvan hij nu ziet dat die nog beweegt, wijst hij aan en/of roept zijn naam en deze speler moet weer terug naar de lijn. Diegene die als eerste bij Annemaria komt, wordt dan de Annemaria.

Atoompje

De kinderen lopen in looppas vrij door de gymzaal. De sportleider geeft een signaal en roept dan ‘Atoom’ met een getal. Bijvoorbeeld ‘Atoom drie!’. De kinderen moeten zo snel mogelijk groepjes maken met de grootte van het genoemde getal. Elk groepje maakt een cirkel en de kinderen houden elkaars handen vast. Als alle groepjes zijn gemaakt blijven er meestal een paar kinderen over. Deze kinderen zijn niet af maar het is natuurlijk wel een uitdaging om te zorgen dat je niet over blijft. De leerkracht geeft weer een signaal. De leerlingen lopen verder in looppas en het spel begint opnieuw.

Diamantenroof

In het midden van de zaal ligt een hoepel met daarin diamanten (pittenzakjes of blokken). Er zijn 2 of 3 bewakers (de tikkers) en er zijn dieven (de andere kinderen). De dieven staan in hun huis (een hoepel) aan de rand van het speelveld. De dieven proberen de diamanten te stelen en naar hun huis te brengen. Ze mogen 1 diamant tegelijk pakken. Worden ze getikt door een bewaker, dan moeten ze eerst weer terug naar hun huis (hebben ze op dat moment een diamant dan moet die weer op de mat). Het spel stopt als alle diamanten gestolen zijn. Eventueel wint het kind dat de meeste diamanten heeft gestolen.

Materiaal → -Hoepels, -Blokjes, -Pittenzakjes

Hoepeldans

4 pionnen staan in de hoeken van het veld. Hoepels (ongeveer evenveel als er kinderen zijn) liggen verspreid in het veld binnen de 4 pionnen. De kinderen lopen in looppas om de pionnen heen. Op een teken van de sportleider loopt elk leerling zo snel mogelijk naar een hoepel en gaat daarin staan. Daarna vervolgen de kinderen hun looppas. De leerkracht neemt een aantal hoepels weg en geeft na een tijdje weer een signaal. Wie het niet lukt om in een hoepel te staan valt af en gaat aan de kant zitten of staan. Dit gaat door tot er 1 leerling overblijft.

Materiaal → -4 pionnen, -Hoepels

Hordeloop

2 groepen zitten in 2 rijen tegen over elkaar met de gezichten naar elkaar toe. De benen liggen gestrekt op de grond, en de voetzolen zitten tegen elkaar aan. Elk paar krijgt een benaming. Aan beide einden van de rij wordt een pion geplaatst. Dan vertelt de spelleider een verhaal. Zodra een paar hun naam hoort, springen ze op, rennen zo snel mogelijk naar de eerste pion, over alle benen heen. Dan lopen ze een rondje om de pion, rennen over alle benen heen naar de tweede pion. Ook om deze pion lopen ze een rondje en keren daarna terug naar hun plaats. De spelleider kan het moeilijker maken om tijdens het rennen gewoon door te gaan met vertellen en een ander koppel ook te laten starten. Blote voeten zijn verstandig bij dit spel.

Materiaal → 2 pionnen



Huifkarren

Er worden 2 gelijke groepen gemaakt. Deze 2 groepen gaan tegenover elkaar op stoelen zitten. Vervolgens gaat de spelleider een verhaal voorlezen over een dagje uit. De kinderen moeten hierop reageren door te gaan staan op het moment dat ze hun rol horen noemen. Op het moment dat je het woord "huifkar" hoort schuift iedereen een plaats op en gaat de voorste deelnemer snel op de achterste stoel zitten. De rollen zijn: vader, moeder, kinderen, koetsier, hoorn, grote koffer, kleine koffer, tas met broodjes, paard, zweep.

Het volgende verhaal wordt verteld:

Vader en moeder hadden besloten om een dagje uit te gaan met de kinderen en de huifkar. Vader had de huifkar vroeg besteld en de kinderen stonden al op de uitkijk, en ja hoor, daar kwam hij de hoek van de straat omrijden. Alle kinderen stormden als een wervelstorm naar buiten.

De koetsier blies op zijn hoorn en zwaaide met zijn zweep, zodat ze wisten dat hij reeds in aantocht was. Vader droeg de grote koffer en de kleine koffer op de bok. De kinderen klommen juichend naar binnen en het paard hinnikte van ongeduld. De koetsier zette de grote koffer en de kleine koffer op de bok. Hij klapte met zijn zweep en blies op zijn hoorn, waarna de huifkar zich in beweging zette en het paard trok hem in draf de straat uit.

De grote koffer en de kleine koffer stonden te schudden en toen de huifkar te snel de hoek om ging, vielen de grote en de kleine koffer op de grond. "Ho", riep de koetsier en het paard bleef stokstijf staan. Vader en de koetsier sprongen van de huifkar af en raapten de grote en de kleine koffer op en zette ze weer terug in de huifkar. Met wat touw werden de kleine en de grote koffer nog eens extra door de koetsier vastgebonden. Daarna klom hij weer op de bok en het paard zette zich weer in draf na een klapje met de zweep.

De kinderen begonnen een liedje te zingen en al snel kwamen ze bij de speeltuin. Hier moesten we maar eens stoppen zei moeder, en vader gaf een stopteken aan de koetsier en met een ruk stond de huifkar stil en de kinderen sprongen juichend naar buiten. Met een zwaai tilde de koetsier de grote koffer en de kleine koffer van de bok. De kinderen vlogen de speeltuin in en vader en moeder volgden met de grote koffer en de kleine koffer en met de tas met broodjes.

De hele dag werd er gespeeld in de speeltuin. Ze dronken limonade en aten de broodjes uit de tas allemaal op en 5 uur werd de huifkar weer ingeladen. De koetsier en vader sprongen op de bok.

Moeder en de kinderen waren vermoeid. De koetsier blies op zijn hoorn en liet zijn zweep knallen. Het paard hinnikte luid en terwijl vader een lied inzette reed de huifkar onder luid gezang tot voor het huis.

Het was een heerlijk dagje huifkarrijden geweest. Vader en moeder en de kinderen waren blij dat ze weer thuis waren en de koetsier kon nu ook naar huis met zijn paard en zijn huifkar en hij nam zijn zweep en hoorn ook mee. Maar voordat hij naar huis kon gaan moest hij eerst nog even de grote koffer en de kleine koffer van de huifkar afhalen. Hij was overigens wel vergeten zijn eigen tas met broodjes op te eten. En daar reed de koetsier met zijn huifkar de straat uit.

Materiaal → Stoelen

Lijnenspel

Er worden in het veld 5 lijnen achter elkaar gevormd. De lesgever geeft aan naar welke lijn de kinderen moeten rennen. Opgeven moment kan er een wedstrijdje gedaan worden, de leerling die als laatste op de lijn eindigt is af en er zal uiteindelijk 1 winnaar overblijven.



Nummerbal

Er worden door de kinderen 2 rijen gevormd. De rijen gaan tegenover elkaar staan met daartussen een flinke ruimte. Zorg ervoor dat iedereen tegenover iemand staat. In elke rij krijgt iedereen een nummer. Begin bij 1 en tel verder tot de laatste persoon. In het midden van de ruimte tussen de 2 rijen ligt een bal. De spelleider roept een nummer. Deze nummers rennen naar de bal toe. Als je de bal pakt, moet je er zo snel mogelijk mee terug naar je plaats. Máár, zodra één van de twee de bal pakt, mag de ander die persoon tikken. Wordt je getikt, dan heeft de andere groep een punt. Bereik je echter je plaats zonder getikt te zijn, dan heeft jouw groep een punt.

Materiaal → 1 bal

Nummerloop

De kinderen staan op een rij. 5 of meer hoepels liggen op een rij evenwijdig aan de kinderen. De kinderen krijgen allemaal een nummer. Kinderen met hetzelfde nummer vormen een groepje waarbij de groepjes niet groter mogen worden dan het aantal hoepels. De kinderen met hetzelfde nummer hoeven niet bij elkaar te gaan staan. De sportleider roept vervolgens een nummer waarna de kinderen met dat nummer naar de overkant rennen, de muur aan tikken en in een hoepel gaan staan. Wie het eerst in een hoepel staat wint. De kinderen gaan weer in de rij staan waarna de sportleider een ander nummer roept.

Materiaal → hoepels

Ratten en raven

De kinderen staan in twee rijen in het midden van de zaal. De kinderen staan 2 aan 2 tegenover elkaar. De ene rij is de ratten, de andere rij de raven. De leerkracht vertelt een verhaal (terplekke bedenken). Valt in dit verhaal het woord "ratten" dan rennen de ratten zo snel als ze kunnen weg, naar de muur. De raven proberen de ratten voordat ze bij de muur zijn te tikken. Valt het woord raven in het verhaal, dan rennen de raven weg en gaan te ratten tikken. De kinderen spelen 2 aan 2, dus een kind mag alleen het kind tikken wat bij hem/haar hoort.

Ren je rot

Er worden 4 vakken gemaakt. Deze vakken staan voor antwoord A,B,C of D. De kinderen worden verdeeld in een paar gelijke groepen.

De kinderen wordt een meerkeuze vraag gesteld met 4 mogelijke antwoorden. Na het roepen van "Ren je rot"rennen de spelers zo snel mogelijk naar het juiste antwoord (tijd is beperkt). Het aantal spelers van een groep dat in het juiste vak staat, is het aantal punten dat de groep krijgt. Om het moeilijker te maken kan de tijd steeds korter worden.

Materiaal → -Krijt, -Meerkeuzenvragen, -Lintjes

Ren naar..

Neem een voorwerp in je gedachten. Geef de kinderen de opdracht: loop zo snel mogelijk naar de bank, een stoeltje, een rugzakje. Lukt het de kinderen er eerder te zijn dan jij? Ook kan er gewerkt worden met kleuren bijvoorbeeld.

Tovertrommel

Iemand speelt op een trommel en rapt hierbij 'mijn tovertrommel laat je 'kruipen' of 'bewegen als een robot' of 'in elkaar zakken' etc. Alle kinderen blijven bewegen zolang de trommel doorspeelt. Zodra de trommel stopt, stopt de tijd ook en daardoor ook alle bewegingen.

Materiaal → trommel.

Verzamelspel

De groep kinderen rent door elkaar. De lesgever roept steeds verschillende lichaamsdelen en verschillende cijfers. Bijvoorbeeld 2 neuzen, of 30 tenen. De leerlingen moeten zo snel mogelijk dit bij elkaar zoeken. Op deze manier rennen ze korte sprintjes.

Water en vuur

2 groepen. Bij 1 groep staan pionnen op 1 meter afstand en de spelers staan achter een lijn. De andere groep staat ook achter een lijn aan de andere kant. Deze 2e groep moet nu proberen om de pionnen achter hun lijn te krijgen. De andere groep gaat dit tegen houden. Dit doen ze door de spelers te tikken wanneer zij een pion vast hebben.

Materiaal → pionnen



Grote spelen

Boer en piloot

De kinderen worden verdeeld over 3 groepen: piloten, boeren en veldwachters. Het aantal boeren moet gelijk zijn aan het aantal piloten. Elke boer krijgt een eigen piloot aangewezen, en zij vormen een paar. De overige zijn veldwachters.

Elke boer en elke piloot krijg een 'leven'. De piloten krijgen een paar minuten de tijd om zich ergens in het speelgebied te verstoppen. Dan wordt het startsignaal gegeven. Nu mogen de boeren hun piloot gaan zoeken en proberen om hem in veiligheid te brengen in de thuisbasis.

Het doel is dus dat de piloten ongezien door de veldwachters contact zien te leggen met 'zijn' boer. Daarna moeten zij samen de thuisbasis proberen te bereiken.

De piloot kan het hele spel door de veldwachters getikt worden. De boer kan alleen maar getikt worden als hij in gezelschap is van zijn piloot. Als een boer en/of piloot getikt is moet hij een nieuw leven gaan halen bij de thuisbasis. Wanneer ze allebei getikt zijn halen ze beiden een nieuw leven en de piloot gaat zich weer verstoppen. Pas daarna mag de boer zijn piloot weer gaan zoeken.

Materiaal: -Papier, -Pen, -Lintjes voor de veldwachters.

Dierengeluidenspel

Een aantal begeleiders krijgen ieder een rol als dier en verspreiden zich in een afgebakend gebied. De kinderen worden ingedeeld in kleine groepjes. Elk groepje krijgt een lijstje mee met daarop alle dieren vermeld. Voor iedere groep is de volgorde anders. Zij moeten deze dieren in de juiste volgorde opsporen. Heeft de groep een dier gevonden dan krijgen ze een paraaf van dat dier op hen lijstje. De dieren maken elke 30 seconden hun geluid zodat de spelers erachter kunnen komen waar het dier zich bevindt. Wanneer de groep alle dieren heeft opgespoord gaan ze terug naar de thuisbasis. De eerste groep die terug is heeft gewonnen.

Materiaal → -Papier, -Pennen

Dierengeluiden spel met spion

Lijkt op het gewone dierengeluidenspel, maar nu krijgen de kinderen bij aanvang slechts 1 dier. Dit dier zoeken ze op en daar krijgen ze een paraaf op het papiertje en een nieuw papiertje van een ander dier dat ze hierna moeten opzoeken. In het speelterrein lopen ook een of twee spionnen of vossen rond voorzien van een zaklantaarn. Deze spionnen proberen op een van de groepen te schijnen en iemand van de groep te tikken. Lukt dit, dan moet de groep alle briefjes met paraaf inleveren bij de spion. Ook kan er van te voren afgesproken worden dat er 1 briefje wordt afgepakt.

Materiaal → -Papier, -Pennen, - Zaklantaarns

Fobieënspel

De kinderen worden ingedeeld in kleine groepjes. Elke groepje krijgt een lijstje mee met daarop een aantal figuren. De opdracht voor elke groep is om deze figuren op te sporen en om ze te benaderen op de juiste manier, omdat ieder figuur een fobie heeft. Wanneer de groep het figuur op de juiste manier benaderd krijgen ze een paraaf op het lijstje en een letter. Aan het begin is de groepen verteld welke figuren in het bos lopen en hoe je ze moet benaderen. Zodra alle letters zijn verzameld, moet daarmee een woord worden gemaakt. Welk groepje als eerste het woord heeft gemaakt heeft gewonnen.

Voorbeelden voor figuren:

*Claustrofobie: insluiten met je groepje

*Opera zangeres: kan geen hoge tonen meer horen dus met een bromstem benaderen.

*Geflippte opticien: Vooral niet recht in de ogen kijken.

*Vieze man: krijgt stukjes zeep.

*Aerofoob: is bang voor de wind. Dus van 4 kanten benaderen en ondertussen een huilende wind nadoen.

*Varkens kwijt: Een boer die denkt dat hij zijn varkens kwijt is. De groep moet de varkens na doen en dan denkt de boer dat hij zijn varkens gevonden heeft.

Etc.

Materiaal → -stukjes zeep, -verder voorwerpen om de figuren te benaderen.

Grenzenspel

Verdeel de spelers in 2 partijen. Verdeel ook de tennisballen in 2 gelijke hoeveelheden. Deze leggen de spelers in een korf voorbij de achterlijn. De spelers van beide partijen moeten proberen om achter de achterlijn van de andere groep te komen, zonder getikt te worden. Wanneer dit lukt mag de speler 1 tennisbal meenemen en terug lopen naar zijn eigen helft en vervolgens in de eigen korf leggen. Beide partijen mogen alleen in het eigen vak tikken. Wordt iemand getikt, dan gaat deze speler terug naar het eigen vak en neemt daarna weer deel aan het spel. Na een bepaalde tijd wordt er gekeken welke partij de meeste tennisballen heeft verzameld.

Materiaal → -2 korfen, -tennisballen

Hertenjacht

Een aantal leiders spelen voor hert. En deze herten verstoppen zich niet, maar ze gaan gewoon in het bos staan en verplaatsen zich af en toe. De kinderen trekken erop uit en proberen de herten te vinden en ze heel stil te benaderen. Zodra een hert een speler in de gaten heeft, dan wijst het hert naar deze speler waarna de speler af is. Zodra er wordt, gaat iedereen staan. De speler die de herten het dichtst heeft benaderd, die heeft gewonnen.

Levend kwartet 1

De groep wordt in 4 teams verdeeld. Ieder kind in elk team bedenkt nu voor zichzelf een naam van iemand uit een televisieprogramma, een boek, een sprookje etc. Deze naam moet het kind zeggen tegen de leiding. De leiding schrijft op welke naam bij welk kind hoort. De kinderen mogen verder tegen niemand anders zeggen welke naam ze hebben.

Als alle kinderen een unieke naam hebben, noemt de spelleider alle genoemde namen op en het spel begint. Het eerste groepje begint, en vraagt aan één van de andere groepjes bijvoorbeeld "Pietje, ben jij Lucky Luke?" Als Pietje niet Lucky Luke is, dan blijft Pietje zitten, en mag het groepje van Pietje nu iets vragen aan een andere groep. Als Pietje Lucky Luke is, moet Pietje opstaan en bij het eerste groepje gaan zitten. Hij hoort voortaan bij dat groepje. Het eerste groepje mag doorgaan met vragen stellen, totdat ze een vraag fout hebben.

Wanneer de volgende groep aan de beurt is, mogen ze niet meteen hun eigen groepsleden terugvragen. Ze moeten éerst een andere naam goed geraden hebben. De groep die op het laatst alle kinderen heeft, heeft gewonnen.

Levend kwartet 2

De groep wordt in 4 teams verdeeld. Ieder team gaat in een hoek van de zaal zitten en de hoek wordt afgeschermd door krijt. Er worden een aantal objecten verzameld, waarvan ieder object er 4 moeten zijn. (4 hoepels, 4 lintjes, 4 ballen etc.) Elke groep krijgt van alle objecten er eentje. En de groep legt al deze objecten in hun afgebakende gebied. Daarna moeten alle groepen proberen zoveel mogelijk kwartetten (4 dezelfde objecten) bij elkaar sprokkelen door spullen bij de andere groepen te toveren. Maar wanneer je een object heb gepakt en terug rent naar je eigen gebied kan je getikt worden door de kinderen van de groep waarvan jij hebt gestolen. Wanneer je dan getikt wordt moet je het object weer terug leggen. Wanneer de tijd om is, worden de kwartetten geteld. Er kan van te voren afgesproken worden dat wanneer een groep kwartet heeft, deze niet meer afgepakt mag worden.



Levend mikado

Gebruik grote stokken van ongeveer 50 cm. Deze laat de groep op de grond vallen. Iemand uit de groep begint en probeert een stok te pakken waarbij de overige stokken niet bewegen. Wanneer een andere stok wel beweegt mag de andere groep het proberen. Welke groep aan het einde de meeste stokken heeft, heeft gewonnen.

Materiaal → 12 stokken.

Spectrum

Aan een aantal bomen worden kleurencombinaties gehangen. De kinderen moeten die bomen gaan zoeken en de kleurencombinaties aan de leider komen melden. Wie het eerst alle combinaties heeft wint.

Materiaal → -Papier, -Kleurenstiften, -Punaises

Streepjesspel

Op een speelveld staat in elke hoek een begeleider met een eigen kleur schminck. Bij elke leider staat een groep kinderen. Op deze manier zijn de kinderen verdeeld in 4 groepen. De spelers moeten nu van iedere kleur een streep op hun arm krijgen door naar de leiders te rennen. Wanneer ze alle kleuren op hun arm hebben gaan ze langs bij de startpost. Hier geven ze door bij welk team ze horen en zo krijgt het team 1 punt. De schminck wordt dan weer van hun arm afgeveegd. Maar er zijn een of twee streepjesrovers met een natte spons. Wanneer je door een van hen getikt wordt mogen zij al je verf weer weg vegen en dan moet je weer opnieuw beginnen. Welke groep de meeste punten heeft na een bepaalde tijd wint.

Materiaal → -4 kleuren verf, - kwasten, - 6 sponzen.

Vlaggenroof

Er worden 2 groepen gemaakt. Iedere groep krijgt een vlag mee die ze moeten verstoppen, maar de vlag moet wel zichtbaar zijn. Ook verzint iedere groep een plek voor de gevangenis waar ze gepakte tegenspelers gevangen houden. Dan begint iedere groep met het zoeken naar de vlaggen. Word iemand tijdens het zoeken gevangen door iemand van het andere team, dan word je afgevoerd naar een soort van gevangenis die de groep heeft bedacht. De teamgenoten kunnen de gevangen kinderen bevrijden als ze bij je kunnen komen zonder gepakt te worden.

Materiaal → -2 vlaggen.



Teambuilding spelen

Levende pyramide

De groep wordt in 2e gedeeld. Deze krijgen nu beide de opdracht om een zo hoog mogelijke toren te maken. Het is hierbij wel belangrijk dat er een veilige ondergrond is, dus matten of gras. De groep die de hoogste toren weet te maken wint.

Materiaal → Eventueel matten.



Mijnenveld

Door het veld heen liggen allemaal mijnen (hoepels, blokjes, pionnen etc.) Door de kinderen wordt er in 2-tallen gewerkt. Een van deze 2 wordt geblinddoekt. De ander moet door middel van aanwijzingen het geblinddoekte kind naar de overkant krijgen, maar de mijne mogen niet geraakt worden. Wanneer dit wel gebeurt moet het 2-tal weer opnieuw beginnen. Is het gelukt, dat wisselen de 2 van positie.

Materiaal → Voorwerpen als mijnen, -per 2-tal een blinddoek.

Ontvel de slang

De groep kinderen gaat achter elkaar staan in de spreidstand, de kleinste staat vooraan en de grootste achteraan. Vervolgens steekt iedereen de rechterhand tussen de eigen benen door naar achteren en de linkerhand naar voren om de rechterhand van je voorganger beet te pakken. Alleen de voorste en de achterste speler zullen nu nog een vrije hand hebben. Het is nu tijd om de slang te ontvellen. Dit begint als het achterste kind op de grond gaat zitten en de rest van de groep naar achter schuifelt. De handen mogen niet losschieten. De groep schuifelt gewoon verder achteruit en het achterste kind zal uiteindelijk op de grond liggen. Het volgende kind gaat dan achter dit kind zitten, benen aan beide zijden van die deelnemer. De hele groep blijft zo doorschuiven totdat iedereen op de grond zit. Dan is het tijd om een nieuw vel te laten groeien. De achterste speler staat nu op en schuifelt langzaam naar voren en trekt zo de volgende speler omhoog totdat iedereen uiteindelijk weer staat.

Waterwip

De waterwip is een houtenplank van ongeveer 1 tot 2 meter. Onder de plank wordt in het midden een baksteen gelegd. Op het uiteinde van de plank staat een bekertje water. Om de beurt gaat er een kind naar de waterwip en zet een bekertje water op het uiteinde van de plank. Vervolgens gaan ze dit bekertje wegschieten door op het andere uiteinde van de wip te trappen. Nu is het de bedoeling het bekertje weer op te vangen en het overgebleven water in een emmer te gooien. Ook kan dit spel in 2 groepen gespeeld worden. De groep met het meeste water in hun emmer wint.

Materiaal → -houten plank,- 1 of 2 lege emmers, - baksteen,- cups

Verstopspelen



Aftelverstoppertje

Iemand staat in het midden van het terrein, en wordt door de anderen met een vinger vast gehouden. Zodra de persoon begint af te tellen (10-9-8-7-etc) loopt iedereen weg en verstopt zich. Bij 0 opent de persoon die telde zijn ogen en kijkt rond. Wie gezien is moet uitkomen. De volgende keer telt de persoon maar van 9, daarna van 8 enz. Tot er gewoonweg geen tijd meer overblijft om je te verstoppen en iedereen gezien is.

blikspuit

Markeer een buutplaats en leg er een voetbal (oorspronkelijk een leeg blikje) op. Iemand wordt aangewezen als de eerste zoeker. Een van de andere spelers schopt daarna de bal zo ver mogelijk weg waarna alle kinderen (op de zoeker na) zich gaan verstoppen.

De zoeker gaat de bal halen en brengt deze terug naar de buutplaats. Daarna gaat de zoeker op zoek naar de verstopten.

Zodra de zoeker een verstopt iemand, bv. Johan, heeft gezien, moet deze worden afgebuut: de zoeker gaat naar de buutplaats en roept "Buut Johan!" (terwijl hij in de richting van Johan kijkt). Johan is dan verplicht om tevoorschijn te komen. Als het Johan lukt om eerder bij de buutplaats te komen dan de zoeker, dan kan hij zich vrij buuten door te roepen "buut vrij!".

Iemand die nog niet af- of vrij gebuut is, mag de bal wegtrappen. Daarna mag iedereen zich weer verstoppen. De zoeker moet dan weer de bal gaan halen - het spel begint dus van voren af aan. Het aantal keren dat de bal per zoeker weggetrapt mag worden kan worden beperkt tot bv. twee.

Diegene die als eerste is gevonden wordt de volgende zoeker. Deze persoon heeft er dus alle belang bij dat die bal snel weggetrapt wordt, want dan begint alles opnieuw en wordt hij misschien niet de volgende zoeker.

Aan het ophalen van de bal kunnen aan de zoeker allerlei beperkingen worden opgelegd zoals "niet rennen", "achterstevoren teruglopen", "ogen dicht of naar de grond gericht".

materiaal → bal

Engels verstoppertje

Een deelnemer verstopt zich ergens op het terrein. De rest gaat als groep zoeken naar deze persoon. Als iemand de verstopper gevonden heeft laat hij niets merken en loopt gewoon met de groep mee. Op een onbewaakt moment vlucht hij weg van de groep en verstopt zich bij de verstopper. Dit gaat zo door totdat er van de groep slecht één zoeker -of zeer weinig zoekers bij een grote groep- over blijft. Een nieuwe spelronde kan dan beginnen met bijvoorbeeld de overgebleven zoeker als nieuwe verstopper.

Dit spel wordt vaak gespeeld als het heel donker is. Dat heeft als nadeel dat het voor de verstopper behoorlijk eng kan zijn om zich helemaal alleen te verstoppen (veel kinderen zullen dit niet uit zichzelf toegeven, dus suggereer zelf meteen al een oplossing!). Oplossingen hiervoor zijn: binnen zo'n 30 meter een begeleider laten posten.

Gevangenis uitbraak

Verstoppertje waarbij twee kinderen werkelijk zoeken en een de buut-plaats verdedigen. Op de buutplaats worden de gevonden kinderen gevangen gehouden. Deze kunnen worden bevrijd door de andere kinderen. Bijvoorbeeld doordat een kind bij de gevangenis komt en UITBRAAK! roept.

Konijnenjacht

Verdeel de kinderen in 2 partijen van ca. 15 kinderen (konijnen en jagers). De konijnen, voorzien van een lint verstoppen zich. Tijdens het spel mogen ze zich verplaatsen. De jagers proberen de konijnen te vangen. Zodra een konijn getikt is, geeft hij/zijn zijn/haar lint af aan de jager en gaat terug naar het verzamelpunt. Na ongeveer 15 minuten wisselen de partijen van functie

Materiaal→ lintjes

Nummerjacht

Zes kinderen verstoppen zich elk afzonderlijk. Zij hebben allen de nummers 1 t/m 15 bij zich. Aan de eerste speler waardoor ze ontdekt worden, geven ze het briefje met het getal 15, aan de tweede dat met het getal 14, enz. Wie heeft na ca. 20 minuten spelen de meeste punten behaald?

materiaal→ briefjes met nummers

Roversjacht

De kinderen worden verdeeld in de rovers en de politieagenten. De rovers kiezen in hun midden een roverhoofdman. De politie agenten op hun beurt een hoofd commissaris.

Na de speluitleg krijgen beide partijen om zich voor te bereiden: de politiemacht gaat een mooie plek zoeken voor de gevangenis en de hoofd commissaris blijft in principe bij de gevangenis (hoeft niet!).

De rovers verstoppen zich zo goed mogelijk. Dan begint het spel: de agenten gaan op zoek naar de rovers.

Als een agent een rover tikt, dan wordt deze rover door een of twee agenten naar de gevangenis gebracht. De rover mag proberen te ontsnappen! Pas als de gevangen rover getikt is door de hoofd commissaris, mag de rover niet meer proberen te ontsnappen.

Rovers die in de gevangenis zitten, kunnen alleen worden bevrijd door getikt te worden door de roverhoofdman. Als alle rovers en de roverhoofdman in de gevangenis zitten, dan is het spel afgelopen



Spelen voor binnen

Anoebe opstaan

De kinderen gaan in een Kring zitten met de rug naar elkaar en de ellebogen om elkaar. Zo probeert de hele groep tegelijkertijd op te staan. als dit niet lukt, probeer het dan eerst in 2 tallen en bouw dit op naar een kring.

Bij wie hoor ik?

Maak naamkaartjes van beroemde stelletjes/duos. 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.

commando pinkelen

Elk kind trommelt goed zichtbaar met twee wijsvingers ('pinkelen') op tafel. Als het maar goed zichtbaar is. Eén kind vertelt wat de rest moet doen. Aan elk bevel moet het woordje 'commando' vooraf gaan. Wordt dat er niet bij gezegd, dan mogen de spelers het bevel niet uitvoeren en de spelers gaan gewoon door met waarmee ze al bezig waren. Wie wel het foute commando uitvoert, die is af. Er zijn vier commando's: pinkelen (trommelen met 2 wijsvingers), hol (handpalm naar boven draaien), bol (handpalm naar beneden), plat (handpalm dwars).

Dirigentje

Alle kinderen zitten in een kring. 1tje gaat in het midden staan, en deze doet zijn of haar ogen dicht. Vervolgens wordt er iemand in de kring aangewezen die vervolgens het spel zal gaan leiden als dirigent. Het is de bedoeling dat de persoon in het midden deze persoon gaat raden. De persoon die is aangewezen om het spel te leiden doet dit door middel van het nadoen van allerlei instrumenten. De rest van de cirkel doet hem of haar na. Op deze manier moet de persoon in het midden raden wie het instrument steeds veranderd.



handenkruisklap

Starthouding: Iedereen gaat in een kring zitten. De echte kring zijn de knieën. Leg je handen plat op de knieën van de beide burens: op iedere knie komt 1 hand. Iedereen doet dit met als gevolg dat iedere arm de arm van een buurman kruist.

Dan tikt de leider met zijn linkerhand op de rechterknie van de buurman. We gaan met de klok mee, dus de hand op de andere knie van de buurman moet nu een tikje geven. En dan op de volgende knie enz. Zo ga je een keer rond zodat iedereen het begrijpt. Ga eventueel nog een keer tegen de klok in. Dit blijkt voor velen al moeilijk.

Dan begint het eigenlijke spel: er moet nu snel worden getikt, ofwel de tik gaat snel langs de kring. Lukt dat, dan maken we het moeilijker: als iemand 2x tikt, dan wisselt de richting van de tik! Tik je terwijl je niet mocht tikken? Dan is die hand af. Ben je te laat met tikken? Dan is die hand ook af. Als er een hand af is, dan speel je gewoon door met de andere hand, totdat die ook af is. Ondertussen zijn je knieën vast nog in gebruik door andere spelers. De speel-kring wordt dus gevormd door knieën waar nog een hand op ligt.

Ik ga op reis

Iemand start de sessie en zegt "Ik ga op reis en ik neem mee.. een tandenborstel, de volgende zegt, ik ga op reis en neem mee een tandenborstel en tandpasta, de volgende zegt, ik ga op reis en neem mee een tandenborstel, tandpasta en een zonnebril etc.

Variatie: iemand start de sessie en zegt "Ik ga op reis en ik neem mee.. een fiets" Diegene ernaast zegt dan "Ik ga op reis en ik neem mee.. een brommer". Nee zegt de eerste, jij mag niet mee. De volgende noemt een rammelaar als voorwerp. Ja, zegt de eerste, jij mag wel mee. Dit gaat door totdat (vrijwel) iedereen mee op reis mag (en dus blijkbaar de clou door heeft).

Aan de opeenvolging van de woorden zit een regelmaat en dus clou verbonden. Hierboven was al een hele moeilijke clue gebruikt: de laatste letter van het laatstgenoemde woord moest de eerste letter van het volgende woord zijn om mee te mogen op reis: fiets - brommer; fout. brommer - rammelaar; goed. Degene die begint bepaalt de clou. Een simpele clou is vaak al moeilijk genoeg: laatste letter, op één na laatste letter, eerste letter moet de volgende in het alfabet zijn: fiets - gitaar, etc.



kat van de burelen

Iedereen staat in de kring en een geblinddoekte speler staat in het midden en wordt een paar keer rondgedraaid. Iedereen loopt heel zachtjes in de kring of, met andere woorden, de kring draait heel zachtjes. De geblinddoekte speler loopt in een willekeurige richting en vangt een slachtoffer. Dit slachtoffer zegt, met een verwrongen stem "Ik ben de kat van de burelen" en mauwt dan even. Als het de geblinddoekte speler lukt om zijn gevangene te herkennen (bij naam te noemen), dan wisselen de twee van plaats, anders gaat het spel gewoon verder met dezelfde geblinddoekte speler.

Knipoog moordenaar

Alle kinderen zitten in een kring, en eentje staat in het midden. Deze doet zijn of haar ogen dicht, en dan wordt de moordenaar uitgekozen. Dan gaan de ogen van het kindje dat in het midden staat weer open. Vervolgens gaat de moordenaar naar de kinderen knipogen en deze kinderen vallen dan voor dood neer. De persoon in het midden moet raden wie de moordenaar is.

onderzeeërs in het mijnenveld

Verdeel de kinderen in twee groepen. De ene groep wordt geblinddoekt, zij vormen de mijnen in het mijnenveld. Ze stellen zich op zodanig dat ze ongeveer anderhalf tot twee armlengtes van elkaar staan en zo een mijnenveld vormen. De andere spelers, die niet zijn geblinddoekt, vormen de onderzeeërs. Zij moeten proberen door het mijnenveld heen te komen zonder dat ze geraakt worden door de handen van de geblinddoekte spelers, want dat zijn de mijnen. Als een mijn ontploft, dan mag die hand verder niet worden gebruikt en de geraakte onderzeeër is 'af'. Als variatie kun je deze onderzeeër ter plekke laten zinken: de speler gaat op zijn knieën zitten daar waar hij is geraakt. Het team dat de meeste onderzeeërs aan de andere kant weet te krijgen is de winnaar.

paardenrace

Iedereen gaat op de knieën in een kring zitten met de handen op de knieën. Als de race start gaat iedereen met de handen op de knieën slaan. Nu kunnen er een aantal dingen in het spel worden gebracht: Hindernis : Over de hindernis springen Waterbak : Naar voren duiken en plons geluid maken Bocht links : Iedereen hangt naar links Bocht rechts : Iedereen hangt naar rechts Publiek links : Juichen naar links Publiek rechts : Juichen naar rechts Finish : Juichen Iedereen luistert hierbij naar de instructies van de spelleider. Deze kan bijvoorbeeld beginnen met rustig rondkijken op het circuit, dan in de startboxen te komen en daarna de race (met misschien een overstekende kudde herten?).

Poppetjes tekenen

Ieder kind neemt een blaadje en vouwt deze in 3^e. Allee kinderen beginnen op het bovenste deel een hoofd te tekenen. Wanneer zij klaar zijn vouwen zij het briefje zo dat je alleen het middelste gedeelte kan zien.

telefoontje

De kinderen gaan in een kring zitten en vormen een ketting door elkaars handen vast te houden. Een kind in de kring krijgt de opdracht contact met iemand te maken in de kring: "Ik zoek contact met Jaap", en knijpt met de linker of rechter hand de speler naast hem of haar. Het 'signaal' kan dus links of rechtsom de ketting in 'gestuurd' worden. Deze speler geeft vervolgens dit 'signaal' door aan de volgende naast hem of haar, enzovoort, totdat Jaap geknepen wordt. Jaap roept dan "ring..ring", of "contact", "en ik zoek contact met Miep". In het midden van de kring staat een speler, die moet proberen dit signaal te 'onderscheppen'. Ziet hij of zij, dat er ergens geknepen wordt, dan ruilen ze om en gaat de speler dat kneep in het midden van de kring. Het spel gaat verder bij de speler die net in de ketting heeft plaats genomen.

Tongbrekers

Laat de kinderen de volgende zinnen zo snel mogelijk uitspreken.

- De kat krabt de krullen van de trap
- De schipper bepikte zijn schip met pik. Met pik bepikte de schipper zijn schip
- De knappe kapper knipt en kapt knap, maar de knecht van de knappe kapper knipt en kapt knapper dan de knappe kapper knipt en kapt
- Ezels eten netels niet en netels eten ezels niet
- Er was eens een meisje dat heette Barbara. Barbara had een groentenwinkel en verkocht ze goede rabarber, daarom noemden alle mensen haar Rabarberbarbara. Later begon ze een café met een bar. Op het raam stond: Rabarberbarbarabar. Daar kwamen echte barbaren op bezoek, de rabarberbarbarabarbarbaren. Ze hadden lange baarden: de rabarberbarbarabarbarbarenbaarden. En de barbier die de baarden moest knippen was een rabarberbarbarabarbarbarenbaardenbarbier
- Frans zei tegen Frans in het Frans dat Frans in het Frans Frans is. Nee, antwoordde Frans in het Frans tegen Frans, Frans is in het Frans Fransois
- Als jouw tekkel mijn tekkel tekkelt, tekkelt mijn tekkel jouw tekkel terug.
- Liesje leerde Lotje lopen langs de lange Lindelaan.

Toren bouwen

Benodigdheden: veel plastic bekertjes en bierviltjes. Geef ieder kind of groepje kinderen een stapel bierviltjes en bekertjes. De bedoeling is dat ze een zo hoog mogelijke stapel bekertjes (op z'n kop) en bierviltjes maken

Verandering

Alle kinderen staan in een kring. 1 kind verlaat ruimte. 1 persoon in kring verlaat kring of trekt andere kleding aan. Het kind komt terug in kring en probeert erachter te komen wie kring heeft verlaten of andere kleding heeft aangetrokken.

Wat ben ik?

Alle kinderen zitten bij elkaar, bijvoorbeeld in een kring. Een kind verlaat de ruimte. Terwijl hij weg is spreken de anderen af wat hij is (een beroep). Als de kinderen bijvoorbeeld besluiten dat hij een politie-agent is, dan roepen ze hem terug en hij moet aan iedere speler vragen wat hij voor zichzelf moet kopen. De ene zal zeggen 'zwarte laarzen', een ander 'een fluitje', een derde 'een zaklantaarn' enz. Op deze manier gaat onze koper de hele kring rond. Lukt het hem niet te raden wat hij is, dan moet hij weer de ruimte verlaten (of juist niet).

Liedjes

Dit zijn mijn wangetjes

Dit zijn m'n wangetjes en dit is mijn kin. Dit is mijn mondje met tandjes erin. Dit zijn m'n oogjes, m'n oortjes, m'n haar. Nu nog m'n neusje en dan ben ik klaar.

Een haaienbruiloft

Een haai die wou eens bruiloft vieren
Hij nodigde alle waterdieren
Fiederaldalda, fiederaldalda, fiederaldaldaldalda

Hij koos daarvoor zijn achternichtje uit
En maakte die tot zijn liefste bruid
Fiederaldalda, fiederaldalda, fiederaldaldaldalda

Zij zijn toen naar de kerk gegaan
en moesten voor de preekstoel staan
Fiederaldalda, fiederaldalda, fiederaldaldaldalda

Een snoek die hield een reuze preek
en maakte het paar geheel van streek
Fiederaldalda, fiederaldalda, fiederaldaldaldalda

Een dikke paling in gelei
die wrong zich op de eerste rij
Fiederaldalda, fiederaldalda, fiederaldaldaldalda

Toen zei een dikke waterbaars
die preek die lap ik aan mijn laars
Fiederaldalda, fiederaldalda, fiederaldaldaldalda

Na de bruiloft zou er een feestmaal zijn
en aan tafel dronk men fijne wijn
Fiederaldalda, fiederaldalda, fiederaldaldaldalda

Het diner bestond uit gemberbier
en daarna at men lekker wier
Fiederaldalda, fiederaldalda, fiederaldaldaldalda

De biefstuk die was reuzefijn
van een verdonken zeekaptein
Fiederaldalda, fiederaldalda, fiederaldaldaldalda

Een garnaal die wou eens lollijg zijn
En trok aan de bel in maneschijn
Fiederaldalda, fiederaldalda, fiederaldaldaldalda

De gasten waren zeer verschrikt
de snoek heeft zich in 't vlees verslikt
Fiederaldalda, fiederaldalda, fiederaldaldaldalda



De haai die werd toen vreselijk kwaad,
En stormde naar buiten in nachtgewaad
Fiederaldalda, fiederaldalda, fiederaldaldaldalda

De bruiloft werd een reuze strop
Want de haai at al zijn gasten op
Fiederaldalda, fiederaldalda, fiederaldaldaldalda

Alleen de garnaal die bleef gespaard
die was de moeite toch niet waard
Fiederaldalda, fiederaldalda, fiederaldaldaldalda

Hoofd schouders knie en teen

Bij elk woord raak je met beide handen het betreffende lichaamsdeel aan. En bij puntje-van-je-neus draai je een rondje om je as. Daarna vervang je 'hoofd' door 'mmmm' en de rest zing je nog gewoon. En nog steeds hoofd aanraken. De keer erop vervang je ook schouders door 'mmmm'. Totdat het hele liedje uit 'mmmm's' bestaat.

Hoofd, schouders, knie en teen, knie en teen

Hoofd, schouders, knie en teen, knie en teen

oren, ogen, puntje van je neus

Een eenvoudige kleuterversie zonder draaien om je as, maar alleen aanraken van de betreffende lichaamsdelen:

Hoofd, schouders, knie en teen, knie en teen

Hoofd, schouders, knie en teen, knie en teen

oren, ogen, neus en mond

Hoofd, schouders, knie en teen

Kom mee naar buiten

Kom mee naar buiten allemaal
dan zoeken wij de wiewaai
en horen wij die muzikant
dan is zomer weer in 't land

refrein:

dudeljo klinkt zijn lied

dudeljo klinkt zijn lied

dudeljo en anders niet

Hij woont in 't dichte eikenbos
Gekleed in gouden vederdos
Daar jodelt hij op zijn schalmei
Tovert onze harten blij



Catootje (botermarkt)

Ik ben met Catootje naar de botermarkt geweest
En zij kon maken wat ze wou
Zij kon maken wat ze wou
Zij kon maken wat ze wou
Zij kon maken wat ze wou

En ze maakte van boter een dominee
Een dominee pardoes
In de kark, in de kark, zei de dominee
In de kark, in de kark, zei de dominee
Een domi-dominee, een domi-dominee
En m'n zuster die heet Kee
En m'n zuster die heet Kee
En m'n zuster die heet Kee
Wafelvrouw - kom maar binnen
Toverheks - 'k zal je pakken
Kastelein - eerst betalen
Barones - in de suite
Ouwe heer - heel voorzichtig
Dikke meid - lekker zoenen
Lichtmatroos - mooie benen



Tante uit Marokko

En m'n [G] tante uit Marokko ja die komt (of: en ze komt)
Hiep hoi
En m'n tante uit Marokko ja die [D7] komt
Hiep hoi
En m'n [G] tante uit Marokko
M'n [C] tante uit Marokko
M'n [C] tante uit [D7] Marokko ja [G] ze komt, hiep hoi

Refrein (helemaal in [G])
Singing ay ay yippi yippi yeh, hiep hoi
Singing ay ay yippi yippi yeh, hiep hoi
Singing ay ay yippi, ay ay yippi
Ay ay yippi yippi ye, hiep hoi
(later achter hiephoi ook alle nieuwe geluiden)

En ze rijdt op twee kamelen als ze komt
Hobbeldebobbel

En ze schiet met twee pistolen als ze komt
Pief Paf

En we braden dan een varken aan het spit
Gnorgnor

En we drinken coca cola als ze komt
Klok klok

Wat zullen we lekker eten als ze komt
mmm mmm
(of: En dan smullen we met z'n allen als ze komt
nou nou)

En dan gaat ze met de sneltrein weer naar huis
Fuut fuut

En mijn tante uit Marokko is weer weg
Heh heh

(of de laatste twee coupletten:

Maar m'n tante kon niet komen door de sneeuw
Ooohhh)

Tumba

Het liedje telkens weer opnieuw beginnen en telkens weer wat sneller totdat niemand het meer bij
kan houden. Ook te zingen als canon of als klap-liedje

[[F] Tumba tumba tumba tumba

[C] Tumba tumba [F] tumba

[F] In het [A] bos in het [F] bos

[F] Wonen Indi- [C] -anen

[C] Ze eten [Bb] niet,

Ze [C] drinken [Am] niet,

Ze [C] schieten met ba- [F] -nanen

tumba

Tumba tumba tumba tumba

Tumba tumba tumba

In het bos, in het bos

Wonen Indianen

Ze weten niet

Wat pijlen zijn

En schieten met bananen

Tumba tumba tumba tumba

Tumba tumba tumba

Schiet m dood

In zijn poot

Leg m in een kisse

Doe er dan wat water bij

Dan zwemt ie als een vissie

Tumba tumba tumba tumba

Tumba tumba tumba

Tijsje Wijs ging op reis

hij ging schaatsenrijden

eerst naar links toen naar rechts

hij ging baantje glijden



Twee emmertjes water halen

Iedereen staat in twee rijen tegenover elkaar en iedereen houdt de handen vast van de persoon ertegenover. Armen gekruist. Op het ritme wordt een soort 'zaagbeweging' gemaakt. Bij het refrein gaat het paar aan de ene kant op de muziek heen en weer dansend/rennend onder de armen door, armen vast blijven houden! En op 'drie' sluiten ze aan de andere kant van de rij aan. Daarna herhaalt het liedje zich voor het volgende paar totdat iedereen is geweest.

Twee emmertjes water halen,
twee emmertjes pompen.
De meisjes op de klompen.
De meisje op hun houten been
Rij maar door mijn poortje heen.

zevensprong

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 een... twee... drie!
Zevensprong
In ruime kring. Het couplet wordt gezongen en er wordt gedanst, handen vast.
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

Elke keer dat je het liedje zingt ga je hieronder een stapje verder, in totaal dus 7 keer!
En dat is één (linkerbeen stapje naar voren)
En dat is twee (rechterbeen nu ook stapje naar voren)
En dat is drie (linkerbeen nog een stapje naar voren)
En dat is vier (kniel met rechterbeen)
En dat is vijf (kniel met je linkerbeen)
En dat is zes (linker elleboog op de grond, je hoofd steunt op de hand)
En dat is ze-e-ven (rechter elleboog op de grond, je hoofd steunt op beide handen)
Zo gaat de molen
Hier horen de juiste bewegingen bij (welke?)
zo gaat de molen de molen
de molen zo gaat de molen de molen
zo gaan de wieken de wieken de wieken
zo gaan de wieken de wieken
zo gaan mijn handjes mijn handjes mijn handjes
zo gaan mijn handjes mijn handjes
zo gaan mijn voetjes mijn voetjes mijn voetjes
zo gaan mijn voetjes mijn voetjes
zo gaan mijn schouders mijn schouders mijn schouders
zo gaan mijn schouders mijn schouders
zo gaat mijn hoofdje mijn hoofdje mijn hoofdje
zo gaat mijn hoofdje mijn hoofdje.