

# Spelmix!

Een bonte mix van leuke  
snel te spelen spelletjes



# Spelmix!

Een bonte mix van leuke  
snel te spelen spelletjes



*Landelijk bureau Jong Nederland*

# Voorwoord

**Spelmix!** is een boekje vol leuke snel te spelen spelletjes, uitgebracht door Jong Nederland. Voor deze spelletjes heb je geen of weinig materiaal nodig. Met Spelmix! heb je altijd leuke spelideeën bij de hand.

Spelmix! is gemaakt voor iedereen die, beroepsmatig of in zijn vrije tijd, met kinderen werkt. Spelmix! is er ook voor ouders.

Jong Nederland is een landelijke jeugd- en jongerenorganisatie die veel waarde hecht aan het laten spelen van jeugdigen.



Via het spel bevordert Jong Nederland het respect voor mensen, voor leven en voor de natuur. Het spelen van een spel schept voorwaarden om bij jeugdigen een houding te ontwikkelen waarbij ieder mens uniek, onvervangbaar en waard is om gerespecteerd te worden. Spelen is een wezenlijk onderdeel van het leven.

Tijdens het spelen ontdekt het kind de ander, de wereld en vooral zichzelf. Spelen betekent ontmoeting, ontspanning en ontplooiing. Spelen is leren leven. En spelen is vooral leuk!

Daarom brengt Jong Nederland met enige regelmaat spelaanbod uit, zoals Spelmix! Voor meer informatie over Jong Nederland en ons spelaanbod, kijk op [www.jongnederland.nl](http://www.jongnederland.nl).

Jong Nederland wenst je veel speelplezier!

## Hoe werkt dit boekje?

In dit boekje vind je een bonte mix van leuke en snel te spelen spelletjes, waar je geen of weinig materiaal voor nodig hebt. Steek het boekje in je broekzak en neem het mee als je met een groep kinderen op pad gaat. Als je dan snel een spel nodig hebt heb je een heleboel ideeën bij de hand. Het boekje is ook te gebruiken om een verjaardagsfeestje, een familiedag of buurtfeest te vullen met leuke activiteiten.

### Leeftijd

De leeftijdsaanwijzing bij elk spel wil alleen zeggen dat kinderen vanaf die leeftijd het spel aankunnen. Maar ook oudere kinderen kunnen enorm veel plezier beleven aan het spel. Door extra spelregels toe te voegen of een variant toe te passen maak je een spel snel geschikt voor oudere spelers.

## Volg het beeldverhaal...

**De plaatjes in dit boekje vormen een beeldverhaal zoals in het associatiespel.** Dat spel gaat zo.

De kinderen zitten in een kring. De eerste noemt een woord, bijvoorbeeld: 'kip'. De tweede zegt dan het eerste wat er dan bij hem opkomt, bijvoorbeeld: 'spiegelei'. Ga zo door en laat je verrassen door de associaties van de kinderen.



# 6

## Vla voeren

Hilarisch vla klierspel

### uitdagingsspel

minimum  
aantal spelers  
**6**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**7 jaar**

nodig  
**vla, lepels,  
bakjes,  
blinddoeken**

Verdeel de groep in tweetallen. Van elk tweetal wordt één speler geblinddoekt. De ander gaat op zijn schoot zitten. De geblinddoekte speler gaat nu de andere speler vla voeren. Welk tweetal heeft het eerst de vla op en daarbij het minst geknoeid?

### Variatie

- 1) Beide spelers van een tweetal krijgen een blinddoek en voeren elkaar.
- 2) Laat de spelers vooraf zelf, naar eigen smaak, verschillende soort vla mixen.



# 7

## Tape abc

Een plakkerig spelletje...

Maak twee teams. Elk team krijgt een rol schilderstape. Welk team kan het snelst het alfabet op de grond plakken?

### Variatie

In plaats van het alfabet kun je ook een woord, een korte zin, de naam van de jarige enzovoort nemen.

### uitdagingsspel

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**schilderstape**



# 8

## Ringtone verstoppertje

Een moderne mix

**uitdagingsspel** Verstop een gsm, bijvoorbeeld in het bos. De spelers moeten allemaal op zoek gaan.

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**2 gsm  
telefoons**

De spelleiding smst of belt de verstopte telefoon met enige regelmaat. Wie vindt als eerste de telefoon?

### Variatie

- 1) Sms een woord, zin, code of opdracht.
- 2) Wie het eerst de telefoon opneemt is winnaar (maak er een renspeel van).
- 3) Wie de telefoon opneemt krijgt een opdracht of de locatie waar de beloning verstopt is en gaat op zoek.



# 9

## Zeg eens Aa

Oren dicht!

Maak twee rijen tegenover elkaar. De eerste speler van elke rij begint "aa" te roepen tot hij niet meer kan. De tweede speler in de rij neemt het over. Welke rij is als laatste klaar en kan dus het langst aan één stuk door "aa" roepen?

**uitdagingsspel**

minimum  
aantal spelers  
**8**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**niets**



10

## Klerenslinger

Wie maakt de langste?

**uitdagingsspel** Maak 2 teams. Het gaat erom welk team de langste slinger maakt met kleding, schoenen, veters enzovoorts.

minimum  
aantal spelers  
**8**

Let wel op of iedereen zich er prettig bij voelt.

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**10 jaar**

nodig  
**kleding/spullen  
van de spelers**

### Variatie

- 1) Speel het spel alleen met schoenveters, schoenen en sokken.
- 2) Speel het spel met kleding uit de bagage (dus niet kleding die de spelers dragen)
- 3) Speel het spel met slaapzakken, kussenslopen.



11

## Melig haha spel

Hou dan je lach maar eens in!

De spelers zitten in een kring. De eerste speler zegt "ha." De volgende zegt "haha." De derde zegt "hahaha." Zo gaat het de kring rond en komt er telkens een 'ha' bij. Een speler valt af als hij niet het juiste aantal keren 'ha' zegt of als hij in de lach schiet. De overige spelers mogen proberen de haha-speler aan het lachen te maken. Wie houdt dit spel het langst vol zonder in de lach te schieten?

**uitdagingsspel**

minimum  
aantal spelers  
**8**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**niets**



# 12

## Bierviltjes flippen

Een alcoholvrije mix!

**uitdagingsspel** Verspreid willekeurig in het speelveld een heleboel bierviltjes met 2 verschillende kanten. Maak twee teams. De ene kant van het viltje hoort bij het eerste team, de andere kant bij het tweede team. De teams moeten proberen zoveel mogelijk bierviltjes met hun eigen kant naar boven te krijgen door de viltjes om te draaien. Welke groep heeft na 5 minuten de meeste juiste bierviltjes op de grond liggen?

minimum  
aantal spelers  
**6**

intensiteit  
**zeer actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**bierviltjes**



# 13

## Wedden dat...?

Zorg zelf voor het antwoord.

Laat de groep allerlei vragen verzinnen. Hoeveel keer kunnen we samen touwtje springen? Hoe lang zijn al onze voeten achter elkaar? Hoeveel wegen wij als groep? Enzovoort. Vervolgens geeft elke speler een antwoord op de vragen. Daarna ga je de antwoorden testen door de vragen met de groep uit te voeren. Wie heeft de meeste antwoorden goed?

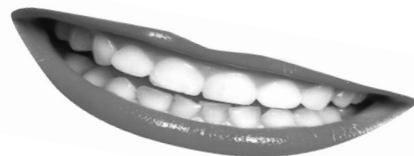
**uitdagingsspel**

minimum  
aantal spelers  
**6**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**niets**





# 14

## Schiet eens uit je slof!

Waar schoenen al niet goed voor zijn!

**uitdagingspel** Maak gelijke teams. De teams staan in een rij achter de startlijn. Iedereen doet zijn schoen 'half uit'. De eerste van elk team 'schiet' zijn schoen naar voren. Vanaf het punt waar de schoen terecht komt, mag de tweede zijn schoen 'schieten' enzovoort. Welk team komt het verst?

minimum  
aantal spelers  
**6**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**5 jaar**

nodig  
**niets**

**Variatie**  
Laat de teamleden ook hun tweede schoen 'schieten'. Zo komt iedereen twee keer aan de beurt.



# 15

## Liklollywedstrijd

Voor de lolly fanaten!

Elke speler krijgt een lolly met een grote knots (bijvoorbeeld salmiak-knotsen). Op het startsein van de spelleider gaat iedereen fanatiek aan zijn lolly zuigen en likken. De speler van wie de lolly het eerst door de flessenhals van de lege bierfles past, is winnaar!

**uitdagingspel**

minimum  
aantal spelers  
**2**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**4 jaar**

nodig  
**bierflesje  
lolly**



# 16

## Hossen en hangen

**Klinkt makkelijker dan het is!**

### uitdagingspel

De spelers staan in een kring, met de armen over de schouders van de buurman. Elke speler krijgt een nummer ingefluisterd van de spelleider. De spelleider roept telkens een nummer. De speler(s) met dat nummer gaan nu hangen door hun benen in te trekken. De groep probeert de kring overeind te houden met zoveel mogelijk hangenden.

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**12 jaar**

### Variatie

Als grap kun je alle spelers hetzelfde nummer geven.

nodig  
**niets**



# 17

## Woordmix

**Hints maar dan anders**

Twee spelers zitten op een stoel met de rug naar een schoolbord. De rest van de spelers zit met het gezicht naar het schoolbord toe. De spelleider schrijft een bekend woord op het bord. De twee spelers moeten raden welk woord er staat. Wie raadt het woord? De overige spelers geven aanwijzingen door om de beurt iets over het woord te vertellen. Ze mogen het woord zelf niet gebruiken.

### Variatie

De 2 spelers mogen om de beurt een vraag stellen aan de groep.

### raadspel

minimum  
aantal spelers  
**6**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**schoolbord,  
krijt, borstel  
(of pen/stift,  
A4 vellen)**



## Natte voetenmix

Voeten voelen voorwerpen

### raadspel

minimum  
aantal spelers  
**4**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**(grote) bak  
met water,  
voorwerpen,  
blinddoek,  
eventueel  
stopwatch**

In een bak met water liggen voorwerpen die niet snijden of scherp zijn. Eén speler mag met blote voeten en een blinddoek om in de waterbak gaan staan. De speler moet raden welke voorwerpen er in het water liggen, door te voelen met de voeten.

### Variatie

- 1) De speler moet door voelen met de voeten, geblinddoekt, één bepaald voorwerp zoeken.
- 2) Wie van de groep raad het snelst de voorwerpen? Neem de tijd op met een stopwatch.



## Slaapzakkenmix

Wie zit er in welke slaapzak?

### raadspel

minimum  
aantal spelers  
**6**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**slaapzakken**

Iedereen kruipt in zijn slaapzak. Eén speler wordt naar buiten gestuurd. De rest van de spelers wisselt van slaapzak (of juist niet!) en kruipen er goed in. Dan komt de speler terug en probeert te raden wie in welke slaapzak zit.

### Variatie

- 1) de speler mag aan de slaapzakken voelen
- 2) de speler mag een naam noemen. Die persoon moet dan een geluid maken, mag met verdraaide stem.



# 20

## Chinees portret

Wie is het?

**raadspel**

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**niets**

Maak twee teams. Elk team verzint een gebaar voor elke persoon van de tegenpartij. Bijvoorbeeld voor Jan gebaren we een bril omdat hij een bril draagt.

De teams staan vier meter uit elkaar, in een rij, rug naar de tegenpartij. De spelleider haalt uit elk team één persoon, laat ze achteruit lopen zodat ze elkaar niet zien en zet ze in het midden, met de ruggen tegen elkaar. De teams draaien om. Met gebaren probeert elk team zijn medespeler in het midden duidelijk te maken wie van de tegenpartij achter hem staat. Wie raad het als eerste?



# 21

## Land van Nogernogie

Wat kan er wel en wat kan er niet?

**raadspel**

minimum  
aantal spelers  
**4**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**10 jaar**

nodig  
**niets**

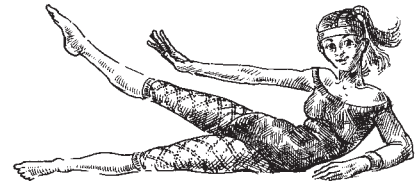
In Nogernogie is er geen water maar wel thee. Geen varkens maar wel vlees. Auto's zijn er alleen zonder motor. Er is wel zout maar geen suiker. Wat is dit voor een land? De spelers moeten raden waarom er bijvoorbeeld wel thee maar geen koffie is in Nogernogie.

**Hoe werkt het?**

In het land van Nogernogie bestaan alle woorden waar R, I of IE in voor komen niet.

**Variatie**

Bedenk zelf een land met andere letters.



## 1 minuten race

Hoe staat het met je tijdsbesef?

**raadspel**

minimum  
aantal spelers  
**4**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**horloge of  
stopwatch**

Eén of meer spelers zingen een liedje. Wanneer iemand denkt dat hij 1 minuut gezongen heeft stopt hij. De spelleiding houdt op een horloge bij hoeveel tijd er echt is verstreken. Wie weet het best hoelang een minuut duurt?

### Variatie

Verzin andere spelvarianten zoals 1 minuut op een been staan, 1 minuut stil zijn, 1 minuut gekke bekken trekken enzovoorts.



## Hoog-laag

Who has the money?

Eén van de spelers kan punten halen en staat bij de tafel. De anderen zitten aan tafel en geven onder tafel een euro muntstuk door. De staande speler roept dan "Hoog!" Alle spelers steken hun handen met gebalde vuisten in de lucht. Op het commando "Laag!" slaan alle spelers met de vlakke hand op tafel. Wie heeft nu het muntstuk? Goed geraden betekent een punt en nog een keer. Niet geraden? Dan is de volgende aan de beurt. Wie haalt de meeste punten?

### Variatie

Je moet ook de juiste hand aanwijzen.



**raadspel**

minimum  
aantal spelers  
**6**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**muntstuk**

## Guess who?

Beschamend leuk spel

### raadspel

Elke speler schrijft, zonder dat anderen het kunnen zien, op een briefje het meest beschamende of bizarre moment uit zijn leven. Geef wel grenzen aan. De briefjes worden verzameld door de spelleider. Elk briefje wordt voorgelezen. Het is aan de groep om te raden over welke persoon het gaat.

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**14 jaar**

nodig  
**briefjes,  
pennen**



## Wie zit er op mijn rug?

Wie ben ik maar dan anders...

Elke speler krijgt een post-it op zijn rug geplakt, met daarop de naam van een andere speler. Om beurten mag iedere speler een vraag stellen aan de groep om zo achter de naam te komen. Vragen worden alleen met ja of nee beantwoord. Wie weet het als eerste?

### Variatie

- 1) Neem als naam een bekende Nederlander, een sprookjesfiguur, een beroep enzovoort.
- 2) Spelers lopen rond en mogen een ieder vragen stellen

### raadspel

minimum  
aantal spelers  
**8**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**post-its of  
stickers, pen**



# 26

## Levend mastermind

**Kraak de kleurenmix!**

**raadspel**

minimum  
aantal spelers  
**2**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**14 jaar**

nodig  
**4 kleuren  
schmink,  
kwast, pen,  
papier**

Elke speler doet zijn ogen dicht en krijgt van de spelleiding drie of vier stippen schmink op zijn voorhoofd. Er mogen maar vier kleuren in het spel zijn. Elke speler moet nu raden welke kleuren hij op zijn voorhoofd heeft.

Elke speler ziet de stippen van de andere spelers en kan aanwijzingen geven. Bijvoorbeeld "alle kleuren komen even vaak voor" of "ik zie meer rode als gele stippen."

De spelers krijgen van iedereen slechts één aanwijzing. De spelers mogen aantekeningen maken.



# 27

## Wie begint er toch?

**Best irritant eigenlijk!**

Alle spelers zitten in een kring. Eén speler wordt even weggestuurd. De spelleider wijst nu een speler aan die telkens begint met bewegingen te maken, bijvoorbeeld zwaaien, lange neus maken enzovoort. De rest van de spelers doet hem telkens na. De speler die even weg was gaat midden in de kring en moet raden wie er toch telkens begint.

**kringspel**

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**niets**



## Mode mix

Zoek de verschillen!

### kringspel

Alle spelers zitten in een kring. Eén speler wordt even weggestuurd. Nu wordt er bij twee spelers iets aan de kleding veranderd, bijvoorbeeld elkaars trui aantrekken, een schoen verwisselen. De speler komt terug en gaat in de kring. Hij probeert te raden wat er veranderd is.

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**niets**



## Handknieklapspel

Kwestie van opletten!

De spelers zitten in een kring. Elke speler legt zijn handen op de knie van de linker en rechterbuur. De armen van de spelers kruisen elkaar. Eén speler begint en tikt op de knie van zijn buur. De tik moet nu op knievolgorde de kring rond gaan. Dus nu moet de hand die op de tweede knie van speler 2 ligt tikken en zo verder. Twee maal tikken betekent van richting veranderen. Verkeerd tikken betekent 1 hand op de rug. Twee maal verkeerd betekent niet meer meedoen. Wie blijft er over?

### kringspel

minimum  
aantal spelers  
**6**

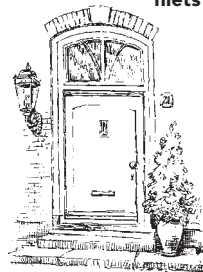
intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**12 jaar**

nodig  
**niets**

### Variatie

Speel het spel met de handen op een tafel of liggend op de grond





## The Wave

### Stoelenmix

#### kringspel

Eén speler staat in het midden van de kring. Alle andere spelers zitten op hun stoel. Eén stoel is leeg.

minimum  
aantal spelers  
**10**

De spelers schuiven nu steeds een plaats op. De speler in het midden moet proberen op een lege stoel te gaan zitten, voordat de volgende speler erop schuift. De speler die zijn stoel kwijt raakt is dan aan de beurt.

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**stoelen**



## Ouderwets stokkenvangspel

### Geen stok tussen te krijgen!

De spelers staan in een kleine kring, dicht op elkaar. In het midden staat één speler met een stok. Hij houdt met één hand de stok verticaal overeind. Op het moment dat hij de stok loslaat, roept hij de naam van een medespeler. Deze probeert de stok te pakken voordat hij de grond raakt. Als dat lukt, neemt hij de plaats in van de speler in het midden.

#### kringspel

minimum  
aantal spelers  
**8**

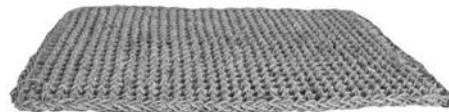
intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**stok**

#### Variatie

- 1) Twee stokkenspelers
- 2) Eén speler met 2 stokken
- 3) Middenspeler staat op een verhoging.



## Romeo en Juliet

Op zoek naar je ware liefde

### kringspel

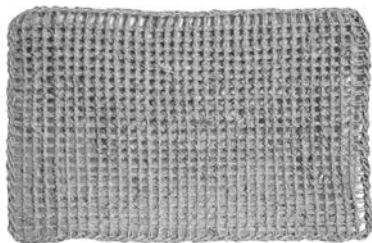
minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**blinddoek**

De groep zit in een kring op stoelen. Eén speler wordt geblinddoekt. Hij of zij is Romeo of Juliet. Juliet loopt de kring rond, gaat bij iemand op schoot zitten en vraagt: "Ben jij mijn Romeo?" Die persoon antwoord met verdraaide stem. Juliet moet nu raden bij wie ze op schoot zit. Ze mag maar één keer raden. Goed geraden? Dan mag de Romeo in het midden. Niet geraden? Opnieuw beginnen.



## Rijmrace

Hier heb je talent voor nodig!

### kringspel

minimum  
aantal spelers  
**6**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**12 jaar**

nodig  
**niets**

De spelers zitten in een kring. De spelleider stelt een vraag aan de speler naast hem, op rijm. Deze moet ook op rijm antwoorden. Bijvoorbeeld: "Wat staat er raar in je haar?" De speler antwoord: "Een appelflap in mijn haar, dat is pas raar!" Dan is de bevroagde speler aan de beurt en stelt op zijn beurt een vraag aan zijn buur. Enzovoort.

### Suggesties

Wat heeft Bas in zijn tas?  
Welk snoep smaakt naar poep?  
Wat is vet in je bed?



## Retour afzender

De postbode is niet populair

### kringspel

De spelers staan in een kring en krijgen elk de naam van een gemeente. Eén speler is postbode en staat in het midden met een opgerolde krant. Op vier plaatsen in de kring staan stoelen (brievenbussen). De postbode roept: "Ik heb een brief." De groep vraagt: "Waar vandaan?" De postbode antwoordt bijvoorbeeld "Tilburg" en loopt snel naar één van de brievenbussen, legt daar zijn knuppel neer en snelt zich naar de plek waar de speler 'Tilburg' stond. Die moet eerst de knuppel pakken en proberen de postbode af te tikken voordat hij in 'Tilburg' is. Lukt dat, dan wordt Tilburg postbode, anders blijft de ander postbode.

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**7 jaar**

nodig  
**4 stoelen, opge-  
rolde  
krant**



## Mix de vraag en het antwoord

Knotsgekke combinaties van vragen en antwoorden

De spelers zitten in een kring.

Alleen fluisteren is toegestaan.

Om de beurt fluistert elke speler een vraag naar zijn buur. De buur fluistert zijn antwoord terug. De vraagsteller onthoudt het antwoord. Alleen ja of nee antwoorden is verboden. Op het einde heeft iedereen dus zijn eigen vraag en het antwoord wat zijn buur gaf onthouden.

Dan stelt speler 1 zijn vraag weer aan speler 2. Speler 2 vertelt het antwoord dat speler 3 gaf op de eigen vraag.

### Variatie:

Eén speler stelt zijn vraag aan een willekeurige andere speler. Deze geeft het antwoord van zijn buur dat hij onthouden heeft.

### rustig spel

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**12 jaar**

nodig  
**niets**



## Iedereen is anders

Of toch niet?

**rustig spel**

minimum  
aantal spelers  
**6**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**niets**

De spelers lopen door elkaar heen, zonder te praten. Op het sein van de spelleiding zoekt iedereen een partner die in een bepaald opzicht een overeenkomst met hem heeft: dezelfde schoenen, kleur ogen, dezelfde hobby enzovoort. Als de tweetallen bij elkaar staan weten ze niet of ze elkaar op dezelfde overeenkomst hebben uitgekozen. Als iedereen een partner gevonden heeft, wordt er uitgewisseld welke overeenkomst ze in gedachten hadden.

### Variatie

- 1) Partners kiezen elkaar op basis van een belangrijk verschil
- 2) Gebruik dit spel als aanleiding om het binnen je groep te hebben over verschillen en overeenkomsten

## Levend boter, kaas en eieren

Gezonde zuivelmix

Teken op de grond of in het zand een veld van drie bij drie vakken.

Maak twee teams. Vijf spelers van het ene team zijn de 'kruisjes', vijf spelers van het andere team zijn de 'rondjes' van het spel boter, kaas en eieren.

De overgebleven spelers spelen het spel, door hun 'kruisjes' of 'rondjes' in het veld te plaatsen. Welk team heeft het eerst drie mensen op één rij?

Daarna wisselen.

**rustig spel**

minimum  
aantal spelers  
**12**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**niets**



## Levend memory

Zoek 2 dezelfde in de mix van geluiden

**rustig spel**

Geef steeds twee spelers eenzelfde dierengeluid. Verspreid de groep over de ruimte, door elkaar. Twee spelers moeten nu dezelfde dieren bij elkaar zoeken. Zij wijzen om beurten steeds twee spelers aan die daarop het geluid van 'hun dier' maken. Dieren die geraden zijn verlaten het veld. Wie raad de meeste dieren?

minimum  
aantal spelers  
**20**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**niets**

### Variatie

- 1) Je kunt ook beroepen, artiesten, liedjes enz. nemen in plaats van dieren.
- 2) Dieren die zijn geraden blijven zitten om het moeilijker te maken.



## Mijn liefje wat doe je?

Liefde kan vreemd zijn

De spelers staan in een kring. Eén speler begint wat uit te beelden. De speler naast hem vraagt: "Liefje, wat doe je?" waarop hij bijvoorbeeld antwoord: "Ik sta op mijn handen." De vraagsteller moet nu op zijn handen gaan staan. De volgende speler vraagt weer "Liefje, wat doe je?" enzovoort. Leuk spel voor een creatieve groep. Verzin hilarische activiteiten.

**rustig spel**

minimum  
aantal spelers  
**8**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**12 jaar**

nodig  
**niets**



# 40

## Snoeproulette

Het blijft een gok!

**rustig spel**

minimum  
aantal spelers  
**4**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**verschillende  
snoepjes**

Op tafel liggen verschillende soorten snoepjes. Eén speler wordt even weggestuurd. De overige spelers kiezen één snoepje uit. Dan mag de speler terugkomen en één voor één de snoepjes willekeurig aanwijzen. Zolang hij niet het snoepje dat de andere kinderen hebben aangewezen kiest, mag hij de snoepjes houden of opeten. Daarna is een andere speler aan de beurt. Als een speler het vol kan houden tot het laatste snoepje, dan mag hij nog een keer.



# 41

## Op de tast

Letterlijk en figuurlijk

De spelers zijn geblinddoekt.

Elke speler heeft een stoel, of ander voorwerp. De spelers moeten nu, op de tast, de stoelen in een cirkel zetten, met een tussenafstand van een meter. Onderling overleggen mag. Als de groep denkt dat de stoelen goed staan, mogen ze gaan zitten en gaan de blinddoeken af. Is het gelukt?

**Variatie**

In plaats van een cirkel kies je een driehoek of een letter.

**rustig spel**

minimum  
aantal spelers  
**6**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**blinddoeken,  
stoelen**



# 42

## Dwarsliggen

Lekker niet luisteren!

**reactiespel**

De spelers staan op een rij naast elkaar. De spelleider geeft telkens commando's die de spelers dan omgekeerd moeten doen. Lekker niet luisteren! Bijvoorbeeld doe één stap naar voren. De spelers doen dan één stap naar achteren. Wie gehoorzaamt, is af en gaat zitten. Wie houdt dit het langst vol?

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**niets**



# 43

## Blinde Boedha

Steel de waarheid

De spelers zitten in een kring. In het midden van de kring zit Blinde Boedha, in kleermakerszit en geblinddoekt. Voor Blinde Boedha ligt een sleutelbos op de grond, met de sleutel tot de kluis waarin de grote waarheid zit. Blinde Boedha heeft een knuppel, bijvoorbeeld een opgerolde krant, in zijn hand. De overige spelers proberen de sleutelbos te stelen zonder een klap te krijgen.

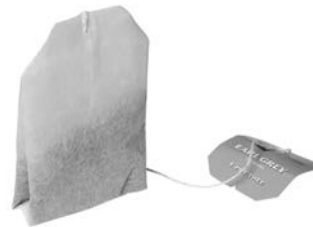
**reactiespel**

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**krant,  
sleutelbos**



# 44

## Levende mixmachine

Mix it up!

**reactiespel**

Eén speler begint met het maken van een zelf verzonnen geluid en een beweging van een zelf verzonnen machine. Een volgende speler sluit zich hierbij aan met een eigen geluid en beweging. Zo sluiten alle spelers zich om beurten aan. Als iedereen is aangesloten kan het tempo worden opgevoerd. Daarna komt de machine langzaam weer tot stilstand.

minimum  
aantal spelers  
**6**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**4 jaar**

nodig  
**niets**



# 45

## Soundmix

Vind je maatje in het lawaai!

Verdeel de groep in tweetallen. De tweetallen spreken samen een bepaald geluid af. De één doet zijn ogen dicht (of krijgt een blinddoek voor). De ander gaat op een afstand staan en maakt het afgesproken geluid, zo hard mogelijk! De blinde moet zijn maatje vinden door op het geluid af te gaan. Dat is extra moeilijk omdat iedereen geluid maakt. Wie heeft het eerst zijn maatje gevonden?

**reactiespel**

minimum  
aantal spelers  
**16**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**blinddoeken**





# 46

## Was ophangen

Maar waar is de drooglijn?

**reactiespel**

Elke speler krijgt 5 wasknijpers. Op het startsein lopen de spelers rond en proberen hun wasknijpers op de kleding van iemand anders kwijt te raken. Ook de wasknijpers die ondertussen op de eigen kleding terecht zijn gekomen. Na het stopsein worden de wasknijpers in je bezit geteld. Wie heeft de minste?

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**wasknijpers**

### Variatie

Gebruik stickertjes in plaats van wasknijpers.



# 47

## Dooie pier

Zit er nog leven in?

Alle spelers liggen op hun rug op de grond en zijn dooie pieren. Ze houden de ogen open en bewegen niet. Eén speler is de grapjas en probeert de dooie pieren aan het lachen te maken. Gekke bekken trekken, strak aankijken, rare geluiden maken enzovoort. Hij mag de dooie pieren niet aanraken. Als een dooie pier licht, is hij af en wordt ook grapjas.

**reactiespel**

minimum  
aantal spelers  
**4**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**4 jaar**

nodig  
**niets**



48

## Paardenrace

Racen zonder vooruit te komen

**reactiespel**

De spelers zitten aan tafel.  
De bedoeling is dat we gaan rennen  
(met de handen op tafel slaan) tot aan  
de finish. Iedereen is winnaar.

minimum  
aantal spelers  
**6**

De spelleider geeft het startsein en  
geeft de hindernissen aan.

intensiteit  
**actief**

De hindernissen op het parcours  
worden door de spelers, tijdens het  
rennen, genomen.

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

Bocht naar links (iedereen leunt naar  
links)

Bocht naar rechts (leunen naar rechts)

nodig  
**niets**

Waterbak (iedereen veert op en maakt  
'brrr geluid' met wijsvinger langs  
lippen)

Hindernis (iedereen veert op, armen in  
de lucht en roept "Hooooo!")

Deftig publiek (opveren, hand op hart  
en deftig knikken)

49

## Paardenrace

Publiek links (opveren en naar links  
zwaaien)

Publiek rechts (opveren en naar rechts  
zwaaien)

Iedereen moet blijven "rennen"  
tijdens en na de bewegingen.  
Het laatste stukje heel hard rennen.  
De finish! Juichen!

**Variatie**

Spelers zitten in een kring op hun  
knieën en slaan op hun dijbenen



# 50

## Dierenstaartentikkertje

Een spel met een staartje...

**tikspel**

Maak twee teams. De spelers van het ene team krijgen allemaal een lint.

minimum  
aantal spelers  
**12**

Het lint is de staart van een dier dat ze achter in hun broek doen.

intensiteit  
**actief**

De spelers verzinnen zelf welk dier ze zijn. Het dierenteam loopt het bos in en verstopt zich. Zij maken telkens het geluid van het dier dat ze zijn.

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

Het andere team, de jagers, moet proberen om de dieren te vinden en te tikken door hun staart af te pakken. Hoe lang duurt het voordat de jagers alle dieren hebben getikt?

nodig  
**lintjes**



# 51

## Mix it up & match!

Wees op je hoede

De groep staat in 2 rijen achter elkaar.

**tikspel**

Iedereen staat hand in hand. Als de eerste van de voorste rij "Mix it up!"

minimum  
aantal spelers  
**10**

roept, beginnen beide rijen te stappen. Ondertussen knijpen de

deelnemers van de achterste rij in elkaars handen, tot aan de laatste in de rij. Deze roept: "Match!"

intensiteit  
**actief**

Dan draait de voorste rij zich om en probeert de achterste rij te tikken.

Wie getikt is voegt zich bij de eerste rij. Wie blijft er over?

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**niets**



## Teletubbietikkertje

O oh...

### tikspel

Wijs een tikker en een bevrijder aan. Elke speler moet lopen als een Teletubbie (gestrekte benen en armen). De tikker loopt ook als Teletubbie. Als een speler getikt wordt, blijft hij stilstaan en roept: "O-Oh." Terwijl hij dat zegt gooit hij zijn armen in de lucht en weer terug naar beneden. De bevrijder kan bevrijden door een knuffel te geven. De bevrijder kan ook getikt worden. Dan is er geen bevrijder meer. Het spel stopt als iedereen getikt is.

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**niets**



## Liedtikkertje

Ieder zingt zijn eigen lied!

Eén speler is de tikker. De andere spelers lopen vrij rond en proberen de tikker te ontwijken. Als de tikker gevaarlijk dicht in de buurt komt, dan kunnen de spelers zich beschermen door stil te staan en snel een liedje te zingen. Wie geen liedje kan verzinnen mag getikt worden en wordt dan de nieuwe tikker.

### Variatie

- 1) Als iemand getikt wordt gaat hij mee tikken.
- 2) Extra moeilijk: spreek af welk soort lied er gezongen moet worden, Kinderlied, Engelstalig lied, sinterklaaslied.

### tikspel

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**zeer actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**niets**



# 54

## Smurfenspel

**Ik haat smurfen!**

**tikspel**

Eén speler is Gargamel en één speler is de kat Asraël. Asraël loopt op handen en voeten. Alle anderen zijn smurfen. Gargamel en de kat proberen de smurfen te vangen.

minimum  
aantal spelers  
**12**

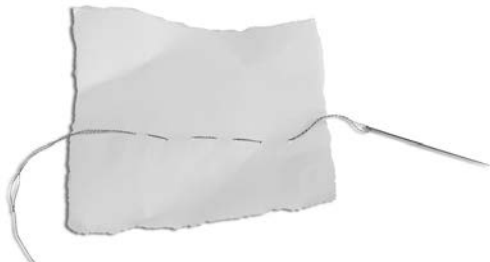
intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**niets**

Als Gargamel een smurf tikt moet deze met gespreide benen blijven staan. Hij kan nu niet door Asraël gepakt worden. Hij kan bevrijd worden als een andere smurf door zijn benen kruipt. Smurfen die door Asraël getikt zijn, worden ook kat en gaan op handen en voeten mee tikken.

Het spel is over als alle smurfen kat zijn of door Gargamel zijn gepakt.



# 55

## Schaduwtikkertje

**Niet in het donker spelen!**

Eén speler is de tikker. Als de tikker op je schaduw staat ben je af.

**Variatie**

Als je af bent ga je mee tikken.

**tikspel**

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**niets**



## Etenstijd!

Voor hongerige spelers...

### tikspel

minimum  
aantal spelers  
**8**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**niets**

De speelleider loopt voorop met de spelers achter zich aan. Eén van de spelers is tikker. De spelers vragen de speelleider hoe laat het is. Hij noemt een tijd. Maar als hij "Etenstijd!" roept, lopen alle spelers weg en probeert de tikker iemand te tikken. Die wordt de nieuwe tikker. Extra spannend: speelleider draait plotseling om of wacht wat langer met antwoorden.

### Variaties

- 1) Speelleider is tikker
- 2) Spelers staan op afstand van de speelleider. De tijd is het aantal stappen dat ze mogen zetten. Als ze dichtbij komen is het 'etenstijd!'

## Toverstaftikkertje

Zwaaï maar met je toverstaf, pief, poef, af!

### tikspel

minimum  
aantal spelers  
**8**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**stokje**

De spelers staan in een cirkel, met telkens één meter tussenruimte. In het midden staat de Fee met haar toverstaf. De Fee toont met haar toverstaf wat de spelers moeten nadoen:

Op en neer: alle spelers springen op en neer

Van links naar rechts: alle spelers springen van links naar rechts

Draaien: alle spelers draaien om hun as

Toverstaf stil: alle spelers moeten stil staan

Als de Fee haar toverstaf laat vallen, gaat ze alle spelers tikken. De spelers vluchten. De speler die als laatste overblijft, wordt de nieuwe Fee.

## Doolhoftikkertje

Pas op dat je de weg niet kwijt raakt

### tikspel

Alle spelers, op de tikker en de prooi na, staan in rijen achter elkaar (vierkant), met armen wijd. De rijen vormen de muren van een doolhof. De tikker gaat zijn prooi tikken. Ze rennen daarbij tussen de rijen door. Op signaal van de spelleider draaien de spelers in het vierkant 90 graden om. Zo ontstaat een levend doolhof. Hoe lang blijft de prooi uit handen van de tikker?

minimum  
aantal spelers  
**20**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**niets**



## Stinkdierenspel

Daar zit een luchtje aan!

In het bos woont een stinkdier. Maak twee teams. Maak 2 lijnen ongeveer acht meter uit elkaar in het zand. Elk team staat achter een lijn. In het midden ligt een bal, dat is het stinkdier. Niemand wil het stinkdier in de buurt hebben! Door met dennenappels tegen de bal te gooien, moeten de teams proberen het stinkdier bij de tegenpartij achter de lijn te rollen. Een speler die over de lijn komt is af.

### Variatie

Dit spel kan ook binnen gespeeld worden met een strandbal en tennisballen.

Bij alleen kleine dennenappels, afstand verkleinen.

### balspel

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**(strand)bal,  
dennenappels  
(of  
tennisballen)**



# 60

## Bom doorgeven

**Explosief balspel!**

**balspel**

De spelers staan in een kring en geven de bal door. Als de spelleider fluit of klapt is degene die de bal vast heeft gebombardeerd en verlaat de kring. Wie blijft er over?

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**bal**

### Variaties

- 1) Spelers lopen door elkaar en gooien de bal over
- 2) Spelers over 4 vakken verdelen. Bom doorgeven (gooien) naar ander vak. Bij fluitsignaal krijgt het vak waar de bal is een strafpunt.
- 3) Idem, maar eerst binnen eigen vak één keer overgooien.
- 4) Gebruik een kookwekker in plaats van een bal.



# 61

## Flipperen!

**Een spel om van te flippen!**

De spelers staan in een kring, met de rug naar het midden. Eén speler staat midden in de kring en moet de bal ontwijken gedurende 1 minuut. Daarna is een andere speler aan de beurt. De rest buigt voorover en flippert de bal tussen de benen door om de middenspeler te raken. Elke keer raak is een punt voor de middenspeler. Wie haalt de minste punten?

**balspel**

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**bal**





62

## Iemand niemand

Trefbal plus

**balspel**

Er is één speelveld. Een ieder die de bal heeft mag een ander afgooien.

Als je af bent moet je aan de kant.

Bij een vangbal is de werper af.

minimum  
aantal spelers  
**12**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**bal**

### Variaties

1) Speler die af is mag er pas weer in als zijn afgooier ook af is.

2) Stel een maximum aantal spelers dat af mag zijn. Als dat wordt overschreden, mag de eerste weer meedoen.

3) Met twee handen gooien.

4) Afweer is toegestaan.



63

## Muurbiljart

Biljarten met je vuisten

De spelers staan op een rij naast elkaar, op vier meter afstand van de muur. De eerste speler slaat de bal met zijn vuist. De bal moet telkens eerst de grond raken, dan de muur en dan weer de grond. De volgende moet de bal slaan voordat die voor de tweede keer de grond raakt. Als de bal de muur niet raakt, of 2 keer stuitert is de speler af. De volgende speler neemt het dan over. Wie blijft het langst in het spel?

**balspel**

minimum  
aantal spelers  
**8**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**10 jaar**

nodig  
**bal**



64

## Bomenvoetbal

Mix van voetbal en bosspel

**balspel**

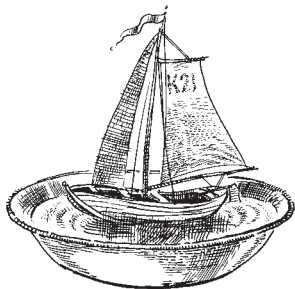
minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**bal**

Elke speler krijgt een boom toegewezen. Als deze tijdens het voetballen geraakt wordt, krijgt de speler een strafpunt. De spelers mogen vrij rondlopen, maar moeten ook hun boom bewaken. Wie heeft de minste strafpunten?



65

## Klootschieten

Klinkt pijnlijker dan het is

Maak twee teams. Elk team krijgt een (zware) bal. Welk team kan met zo min mogelijk worpen een bepaalde route afleggen? De spelleider houdt van elk team het aantal worpen bij. Het eerste team werpt eerst. Dan het tweede team. Komt de bal van team twee niet voorbij die van het eerste team, dan moeten ze nog een keer gooien. Anders is het eerste team weer aan de beurt.

**balspel**

minimum  
aantal spelers  
**6**

intensiteit  
**vrij rustig**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**2 ballen, pen,  
papier**



## Honey I shrunk the kids!

Krimpspel

**balspel**

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**bal**

De spelers staan in een kring en gooien een bal naar elkaar over.

Wie de bal mist moet op zijn knieën gaan zitten en zo verder spelen.

Mist hij daarna weer een bal, dan moet hij op de grond gaan zitten.

Daarna weer mis? Dan gaan liggen.

Als hij een bal vangt mag hij weer een stukje omhoog komen. Zo worden de spelers steeds kleiner als ze een bal missen en weer groter als ze een bal vangen.

**Variatie**

- 1) Twee ballen in het spel
- 2) Balgooier noemt de naam van degene naar wie hij gooit



## Veelvratenrace

Wie eet het snelst?

Maak twee teams. Zet op een tafel verschillende etenswaren klaar. Op het teken van de spelleider vertrekt de eerste van elk team. Hij eet van elk etenswaar iets op bijvoorbeeld 1 nootje, 1 koekje, 1 slok ranja. Daarna rent hij terug en tikt de volgende speler van zijn team aan. Welk team heeft als eerste alles opgegeten?

**estafettespel**

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**diverse  
etenswaren**



## Ballonnenrace

Blazen, rennen en knallen!

### estafettespel

minimum  
aantal spelers  
**8**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**ballonnen,**  
**2 stoelen**

Maak twee teams. Elke speler krijgt een ballon. Op tien meter afstand staat een stoel voor elk team klaar. Op het startsein blaast de eerste speler van elk team zijn ballon op, stopt hem tussen zijn benen en loopt of springt naar de stoel. Aanraken met de handen mag niet. De speler gaat omgekeerd op de stoel zitten (rugleuning naar het gezicht) en probeert de ballon tegen de rugleuning te laten klappen. Daarna rent hij terug en tikt de volgende aan. Die blaast zijn ballon op en vertrekt, enzovoort. Welk team is het snelst?



## Over de rug van een ander

Doe wel voorzichtig!

Twee teams staan gebukt in een rij achter elkaar. Iedere speler houdt zijn voorganger bij het lichaam vast. De laatste moet over de ruggen van de anderen naar voren. Zodra hij de grond raakt, roept hij "Binnen!" en gaat weer gebukt staan. Dan is de volgende aan de beurt. Welk team is als eerste helemaal rond geweest?

### estafettespel

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**10 jaar**

nodig  
**niets**



# 70

## Krantenmixestafette

Stel je eigen pagina samen

**estafettespel** Maak twee teams en nummer de spelers. De teams staan opgesteld in een cirkel. Elk team krijgt een pagina van een krant die in zoveel stukken wordt gescheurd als er spelers zijn. Iedereen krijgt een stuk en moet dat goed bekijken. Lezen, markante tekens onthouden, etcetera.

minimum  
aantal spelers  
**14**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**krant**

Vervolgens haalt de spelleider alle stukken op en legt ze in het midden van de cirkel. De spelleider roept nu telkens een nummer. De speler met dat nummer gaat zijn stuk krant ophalen, en gaat weer terug. Dan roept de spelleider een ander nummer enzovoort. De teams gaan nu



# 71

## Krantenmixestafette

puzzelen. Welk team heeft als eerste zijn pagina weer compleet?

### Variaties

- 1) De teams schuiven op. Stel nu met anderms stukken de pagina weer samen.
- 2) Neem een kleurplaat of foto of bestaande puzzel in plaats van een krant.



## Toren estafette

Mix van snelheid en voorzichtigheid

### estafettespel

Maak twee teams. Plaats een tafel op een bepaalde afstand van elk team. De voorste van elk team neemt één plastic beker mee, zet deze op tafel, rent terug en tikt de volgende aan. Met de bekeraars moet een toren worden gebouwd op de tafel. Als de toren omvalt, moeten alle bekeraars in één keer terug en dan opnieuw beginnen. Welk team bouwt de hoogste toren binnen een bepaalde tijd?

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**plastic  
bekertjes,  
stopwatch of  
horloge**

### Variatie

Gebruik speelkaarten en bouw een kaartenhuis



## Kiss of death

Even doorbijten...

Maak twee teams. Elke speler krijgt een wasknijper en doet die tussen zijn tanden. Elk team krijgt een bierviltje. De eerste van het team doet het bierviltje tussen de wasknijper in zijn mond, handen op de rug, en geeft het viltje zo door aan de volgende. Welk team heeft het viltje het eerst bij de achterste speler?

### estafettespel

minimum  
aantal spelers  
**8**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**wasknijpers,  
bierviltjes**



## Serineus spel

Vingerverven met je neus!

### estafettespel

Maak twee teams. Elk speler krijgt vingerverf op zijn neus. Op tien meter afstand ligt een vel papier op een tafel geplakt. Elk team moet zo snel mogelijk een woord op het vel verven, met de neus! Het woord heeft minimaal zoveel letters als er spelers zijn in een team. Op het startsein vertrekt de eerste van elk team. Hij verft met zijn neus, handen op de rug, de eerste letter, rent terug en tikt de volgende aan. Welk team heeft het eerst het woord geschreven?

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**papier,  
vingerverf,  
tafels**

### Variatie

Welk team maakt het mooiste schilderij binnen een bepaalde tijd?



## Frietketel

Verbrand je vingers niet!

De spelers staan tegenover elkaar, op een aantal meters afstand, met de handen vooruit gestoken. Iedereen doet zijn ogen dicht en stapt naar elkaar toe. Wanneer twee spelers elkaar raken met de handen roepen zij: "Aaauuuuuuw! Verbrand!" Iedereen moet dan zo snel mogelijk terug naar de startlijn rennen. Welk team is als eerste terug?

### renspel

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**niets**



# 76

## Time is running out!

Een race tegen de klok

**renspel**

Elke speler geeft aan de spelleider zijn naam door en de tijd die hij denkt nodig te hebben om een vooraf afgesproken parcours af te leggen. Om beurten lopen de spelers nu het parcours. De tijd van elke speler houdt je bij met een horloge of stopwatch. De speler die het dichtst bij zijn geschatte tijd zit, wint.

minimum  
aantal spelers  
**8**

intensiteit  
**zeer actief**

minimum  
leeftijd  
**12 jaar**

nodig  
**stopwatch of  
horloge, pen,  
papier**

### Variatie

- 1) Breng hindernissen aan in het parcours
- 2) Laat spelers elkaar uitdagen en vervolgens tegen elkaar rennen.



# 77

## Mix eens een boompje!

Verover je eigen boom

Zoek in het bos een aantal bomen vlak bij elkaar en baken het gebied af. Elke speler staat bij een boom. Eén speler staat in het midden tussen de bomen. Op teken van de spelleider verwisselt iedereen van boom en moet de speler in het midden proberen een boom te bemachtigen. Als dat lukt, is de speler die dan geen boom meer heeft aan de beurt. Wie staat er het minste aantal keren in het midden?

**renspel**

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**zeer actief**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**niets**





## Zweetvoetenrace

Mix up your shoes!

**renspel**

Alle spelers trekken hun schoenen uit. De schoenen komen op een grote hoop. De groep gaat op tien meter afstand staan van de hoop. Op het startsein rent iedereen naar de hoop. Wie is het eerst terug op zijn eigen schoenen? Zorg wel dat het parcours schoon en veilig is.

minimum  
aantal spelers  
**8**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**niets**

### Variatie

- 1) Ook de sokken gaan op de grote hoop.
- 2) Wie is het eerst terug op de schoenen van een ander? (vooraf namen verdelen)



## Van tien naar nul

Steeds minder

Eén speler is de zoeker. De spelleider bedekt de ogen van de zoeker met de handen. De andere spelers staan in een kring rond de zoeker. De zoeker telt hardop af van tien naar nul. Ondertussen rennen de spelers weg en verstoppen zich in het bos. Bij nul haalt de spelleider zijn handen weg. De zoeker mag zich niet verplaatsen en roept de naam van alle spelers die hij ziet. Die zijn af. Daarna een nieuwe ronde met de overgebleven spelers. De zoeker telt nu af van negen naar nul, daarna van acht naar nul. Enzovoort. Wie blijft het langst over?

**renspel**

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**niets**



# 80

## Voetzoekertje

Houd je voeten aan de grond!

**duw- en  
trekspel**

minimum  
aantal spelers  
**2**

intensiteit  
**zeer actief**

minimum  
leeftijd  
**12 jaar**

nodig  
**stift**

Op de onderkant van één blote voet van elk van de deelnemers wordt een letter of cijfer geschreven. Per twee gaan de deelnemers nu met elkaar worstelen om zo de verborgen letters te kunnen zien. Wie houdt zijn letter het langst geheim?

### Variatie

Op beide voeten wordt een letter of cijfer geschreven.



# 81

## Idols!

Wie is jouw idool?

Elk van de spelers neemt iemand van de groep (een idool) in gedachte. Op teken van de spelleider gaat iedereen zijn idool opzoeken, loopt 3 rondjes om hem heen en legt hem op de grond. Als je op de grond ligt ben je af. Maar wie heeft jou in gedachte als idool en wil je gaan vloeren? Als je jouw idool hebt gevloerd, neem je iemand anders in gedachten. Je mag tussentijds niet van idool wisselen. Het spel is klaar als er 1 iemand overblijft.

### Variatie

Deel kaartjes met namen uit.

**duw- en  
trekspel**

minimum  
aantal spelers  
**8**

intensiteit  
**zeer actief**

minimum  
leeftijd  
**10 jaar**

nodig  
**niets**



## Natte voeten!

Houd jij het droog?

**duw- en  
trekspel**

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**zeer actief**

minimum  
leeftijd  
**12 jaar**

nodig  
**niets**

Teken een cirkel op de grond, doorsnede één meter. De cirkel is een plas water. De spelers staan hand in hand in een kring rond de plas.

Na het startsein proberen ze elkaar door trekken en duwen in de plas te krijgen. Wie natte voeten krijgt is af en verlaat de kring. Als in de kring handen worden losgelaten, zijn beide spelers die de verbinding hebben verbroken af. Wie houdt zijn voeten het langst droog?

**Tip**  
Nog leuker met een echte plas water!



## Billen botsen

Pas op je achterwerk!

Teken een cirkel of vak op de grond. Twee spelers dagen elkaar uit. Zij gaan in de cirkel staan met gekruiste armen en rug tegen rug. De spelers proberen elkaar uit de cirkel te duwen met het achterwerk. De winnaar mag een andere speler uitdagen. Wie staat het langst in de cirkel?

**Variatie**  
De spelers proberen elkaar van een stoel te duwen.

**duw- en  
trekspel**

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**niets**



# 84

## Lichaamsmix

Levend lunapark

**behendig-  
heidsspel**

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**niets**

Zet de spelers naast elkaar. De eerste op handen en voeten, de tweede plat op de grond, de derde weer op handen en voeten, enzovoort. Eén speler is aan de beurt en begint nu door de rij te kruipen. Onder degenen door die omhoog zitten, en over degenen heen die plat liggen. Echter, op het teken van de spelleider draaien de rollen om. Wie plat ligt gaat op handen en voeten en vice versa. Wie redt het tot het eind van de rij?



# 85

## Drijfzand!

Je mag de grond niet raken!

Geef de groep allerlei materiaal waar je op kan staan. Maak een beginpunt en een eindpunt. De hele groep moet met behulp van het materiaal aan de overkant zien te komen. Ze mogen de grond (drijfzand!), nooit raken. Haal steeds een voorwerp weg. Met goed teamwork moet het lukken!

### Variatie

Maak twee teams. Welk team is het snelst aan de overkant zonder de grond te raken?



**behendig-  
heidsspel**

minimum  
aantal spelers  
**6**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**voorwerpen  
om op te  
staan**

## De levende mixer

Evenwichtig spel

**behendig-  
heidsspel**

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**4 jaar**

nodig  
**bal**

De spelers staan in twee rijen, gezichten naar elkaar, armen gestrekt vooruit. Eén speler loopt met een bal in één hand boven zijn hoofd door de 'levende mixer' en probeert het einde van de machine te halen zonder dat de bal valt. De rijen proberen de speler uit evenwicht te brengen door met hun handen te duwen, draaien, kietelen. Wie haalt het tot de overkant?



## Zeg eens "uh"

Houdt het gesprek zo lang mogelijk vol

**behendig-  
heidsspel**

minimum  
aantal spelers  
**2**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**12 jaar**

nodig  
**stopwatch of  
horloge**

De spelleider is de interviewer. Hij stelt vragen aan de eerste speler. De speler geeft alleen antwoord op de vragen. De speler mag geen 'uh' zeggen. De spelleider neemt de tijd op met een stopwatch. Welke speler houdt het gesprek het langst vol?

### Variatie

- 1) Je mag geen ja of nee zeggen.
- 2) Je mag een bepaald woord niet zeggen.
- 3) De geïnterviewde weet niet wat het verboden woord is.
- 4) De ene speler interviewt de ander.



## Hitmix

Voel en raad het ritme!

### muziekspel

Laat de groep tien algemeen bekende liedjes bedenken, bijvoorbeeld kinderliedjes, en schrijf deze op. Vervolgens kiest één speler een liedje uit. Hij klapt het ritme van het liedje. Wie raad welk lied het is? Degene die het raad is vervolgens aan de beurt.

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**rustig**

### Variatie:

- 1) Laat spelers het ritme spelen op een (geïmproviseerde) trommel.
- 2) Laat spelers het ritme fluiten.

minimum  
leeftijd  
**10 jaar**

nodig  
**pen en papier,**  
eventueel  
**trommel**



## Meidengroep!

Ook voor jongens...

Alle spelers dansen op muziek. Wanneer de muziek stopt roept de spelleider een getal. Dit is het aantal bandleden van de meidengroep. Alle spelers moeten nu zo snel mogelijk een meidengroep vormen met het juiste aantal bandleden, door de handen bij elkaar op de schouders te leggen. Wie over blijft is af.

### Tip:

als je geen muziek voorhanden hebt, gebruik je een fluitsignaal.

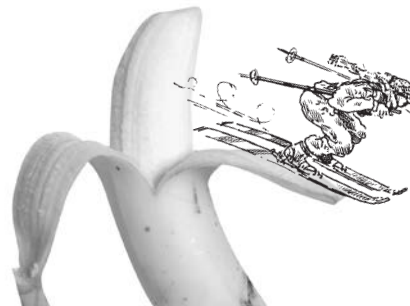
### muziekspel

minimum  
aantal spelers  
**16**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**muziek**



90

## Stoelenkoor

You can do it...in the mix!

### **muziekspel**

Plaats evenveel stoelen als er spelers zijn. Twee spelers zijn het koor en zingen een lied naar keuze.

minimum  
aantal spelers  
**12**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**stoelen**

De overige spelers lopen rond. Zodra het koor stopt met zingen, zoekt iedereen een plaats. Haal bij elke ronde een stoel weg. De speler die geen stoel heeft, voegt zich bij het koor. Wie blijft er uiteindelijk over? De koorleden houden elkaars hand vast. Door te knijpen geven ze elkaar het teken om te stoppen met zingen. Je kunt ook een dirigent aanwijzen.



91

## Stoel op schoot

Alternatieve stoelendans

### **muziekspel**

Plaats evenveel stoelen als er spelers zijn. Dit spel gaat als stoelendans, maar er valt niemand af! Als de muziek stopt moeten de spelers gaan zitten. Is er geen plaats meer, dan moet je bij iemand op schoot. Haal bij elke ronde één stoel weg. Uiteindelijk zit iedereen bij elkaar op schoot, op dezelfde stoel.

minimum  
aantal spelers  
**10**

intensiteit  
**actief**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**stoelen**



92

## Spiegeltje spiegeltje aan de wand

It's magic!

**toverspel**

De spelers zitten in een kring. Er zijn twee spelers A en B. B gaat even weg. Eén speler kijkt in de spiegel.

minimum  
aantal spelers  
**6**

Dan komt B terug en kan door in de spiegel en de groep te kijken vertellen wie er in de spiegel keek.

intensiteit  
**rustig**

Hoe kan dat? Spelleider A zit tussen de andere spelers en neemt dezelfde houding aan als de speler die in de spiegel heeft gekeken. Spelleider B zoekt de speler die dezelfde houding heeft als A.

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**spiegel**



93

## De magische stoel

Ra ra ra..

Eén speler gaat de ruimte uit. In de ruimte staan drie stoelen op een rijtje. Iemand van de groep gaat op één van de stoelen zitten. De speler wordt teruggeroepen en voelt, ruikt, betovert de drie stoelen en wijst feilloos de stoel aan waar iemand op gezeten heeft.

**toverspel**

minimum  
aantal spelers  
**4**

intensiteit  
**rustig**

**Hoe werkt het?**

Met de speler die weggaat worden codes afgesproken voor het binnen roepen:

'Kom!' = de eerste stoel

'Kom binnen' = de tweede stoel

'kom maar (naam van de speler)' = de derde stoel.

minimum  
leeftijd  
**8 jaar**

nodig  
**3 stoelen**





## De magische foto

Wonderlijk spel

**toverspel**

Er zijn twee spelleaders A en B. Wijs iemand van de groep aan als helper. Hij gaat een magische foto maken van iemand door enige seconden een A4 vel voor het gezicht te houden. A verlaat de ruimte en bekijkt bij terugkomst het A4 vel aandachtig. Dan vertelt hij wie er op de 'foto' staat.

minimum  
aantal spelers  
**6**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**vel A4 papier**

### Hoe werkt het?

B is medeplichtig en geeft aanwijzingen aan A. Bijvoorbeeld door dezelfde houding aan te nemen als de betreffende speler, of een andere code die je van tevoren afspreekt.



## Tovermix met namen

Zelfs je gedachten zijn niet meer veilig

**toverspel**

De groep noemt 5 namen van groepsleden. De spelleider schrijft elke naam op een briefje en maakt er een propje van. Even husselen. De groep kiest 1 propje uit. Vernietig de overige propjes. De spelleider zegt een toverspreuk en vertelt dan de naam die op het propje staat.

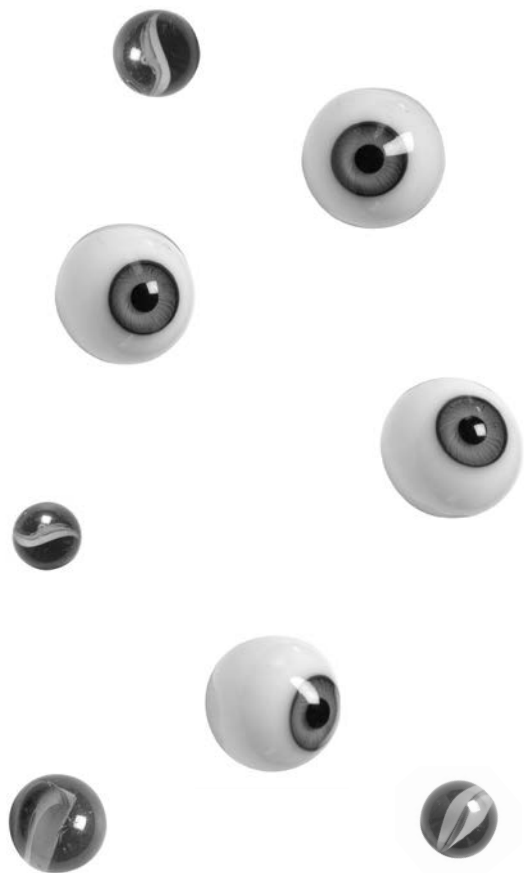
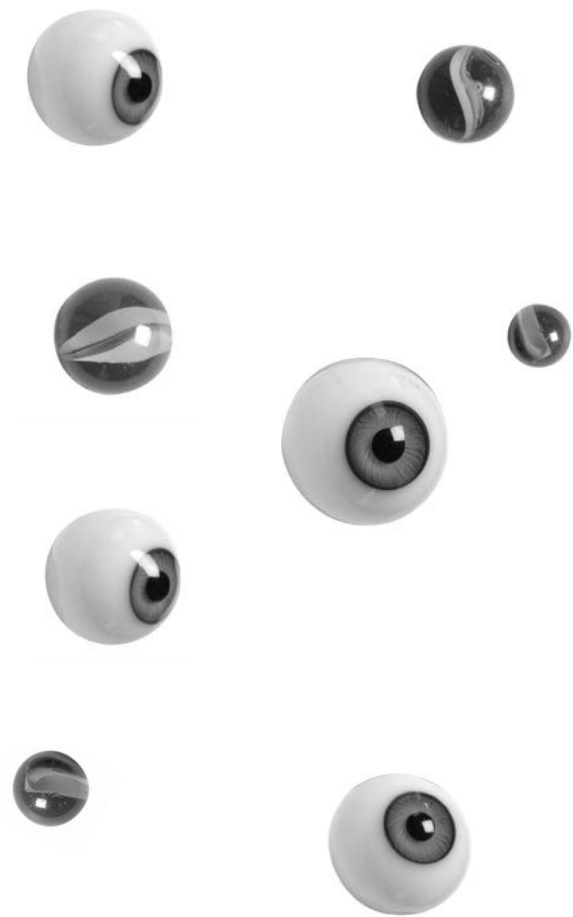
minimum  
aantal spelers  
**5**

intensiteit  
**rustig**

minimum  
leeftijd  
**6 jaar**

nodig  
**papiertjes,  
pen**





# Inhoudsopgave

## Uitdagingsspelen

- Vla voeren **6**
- Tape Abc **7**
- Ringtone verstopperkje **8**
- Zeg eens Aa **9**
- Klerenslinger **10**
- Melig haha spel **11**
- Bierviltjes flippen **12**
- Wedden dat...? **13**
- Schiet eens uit je slof! **14**
- Liklollywedstrijd **15**
- Hossen en hangen **16**

## Raadspelen

- Woordmix **17**
- Natte voetenmix **18**
- Slaapzakkenmix **19**
- Chinees portret **20**
- Land van Nogernogie **21**
- 1 minuten race **22**
- Hoog-laag **23**
- Guess who? **24**
- Wie zit er op mijn rug? **25**
- Levend mastermind **26**

## Kringspelen

- Wie begint er toch? **27**
- Mode mix **28**
- Handknieklapspel **29**
- The Wave **30**
- Ouderwets stokken-  
vangspel **31**
- Romeo en Juliet **32**
- Rijmrace **33**
- Retour afzender **34**

## Rustige spelen

- Mix de vraag en het  
antwoord **35**
- Iedereen is anders **36**
- Levend boter, kaas en  
eieren **37**
- Levend memory **38**
- Mijn liefje wat doe je? **39**
- Snoeproulette **40**
- Op de tast **41**

## Reactiespelen

- Dwarsliggen **42**
- Blinde Boedha **43**
- Levende mixmachine **44**
- Soundmix **45**
- Was ophangen **46**
- Dooie pier **47**
- Paardenrace **48, 49**

## Tikspelen

- Dierenstaartentikkertje **50**
- Mix it up & match **51**
- Teletubbietikkertje **52**
- Liedtikkertje **53**
- Smurfenspel **54**
- Schaduwtikkertje **55**
- Etenstijd! **56**
- Toverstaftikkertje **57**
- Doolhoftikkertje **58**

## Balspelen

- Stinkdieren spel **59**
- Bom doorgeven **60**
- Flipperen! **61**
- Iemand niemand **62**
- Muurbiljart **63**
- Bomenvoetbal **64**
- Klootschieten **65**
- Honey, I shrunk the kids! **66**

## Estafettespelen

- Veelvratenrace **67**
- Ballonnenrace **68**
- Over de rug van een ander **69**
- Krantenmixestafette **70, 71**
- Toren estafette **72**
- Kiss of death **73**
- Serineus spel **74**

## Renspelen

- Frietketel **75**
- Time is running out! **76**
- Mix eens een boompje! **77**
- Zweetvoetenrace **78**
- Van tien naar nul **79**



## Eerder verschenen spelaanbod van Jong Nederland

### Spelfeest!

Snel te spelen spelletjes zonder  
of met weinig materiaal  
ISBN 90-72348-11-7 (2004)

### Spelmap Tijd!

Spelmap voor 4 t/m 18 jarigen  
ISBN 90-72348-10-9 (2002)

### Spelmap Werelds!

Spelmap voor 4 t/m 15 jarigen  
ISBN 90-805930-1-X (2000)

### De Verleiding

Een spel voor het bespreekbaar  
maken van gevoelige onderwer-  
pen binnen een jongerengroep.  
(2005)



**Meer informatie en bestellen?**

Surf naar [www.jongnederland.nl](http://www.jongnederland.nl)

## Colofon

*Spelmix!* is een uitgave van:

*Landelijk bureau Jong Nederland*

**website** [www.jongnederland.nl](http://www.jongnederland.nl)

**e-mail** [info@jongnederland.nl](mailto:info@jongnederland.nl)

ISBN-10: 90-72348-12-5

ISBN-13: 978-90-72348-12-8

**Samengesteld door** John Smits, Kim van Korven

**Eindredactie** John Smits

**Opdrachtgever** Bart Donders, Stichting Jong Nederland

**Vormgeving en beeld** Margo Vlamings, Arnhem

**Druk** Drukkerij Roos en Roos, Arnhem

© Copyright Jong Nederland 2006

Niets uit deze uitgave mag op welke wijze dan ook vermenigvuldigd  
worden zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

# Spelmix!

Spelen is een feest. Kinderen laten zich graag verrassen met een nieuw spel. Maar als ouder, begeleider of jeugdleider heb je niet altijd zomaar een spel bij de hand. In dit boekje staan eenvoudig uit te leggen en snel te spelen spelletjes waar bijna geen materiaal voor nodig is. Stop het boekje in je tas of in je broekzak en je hebt altijd een spel klaar om te spelen.

