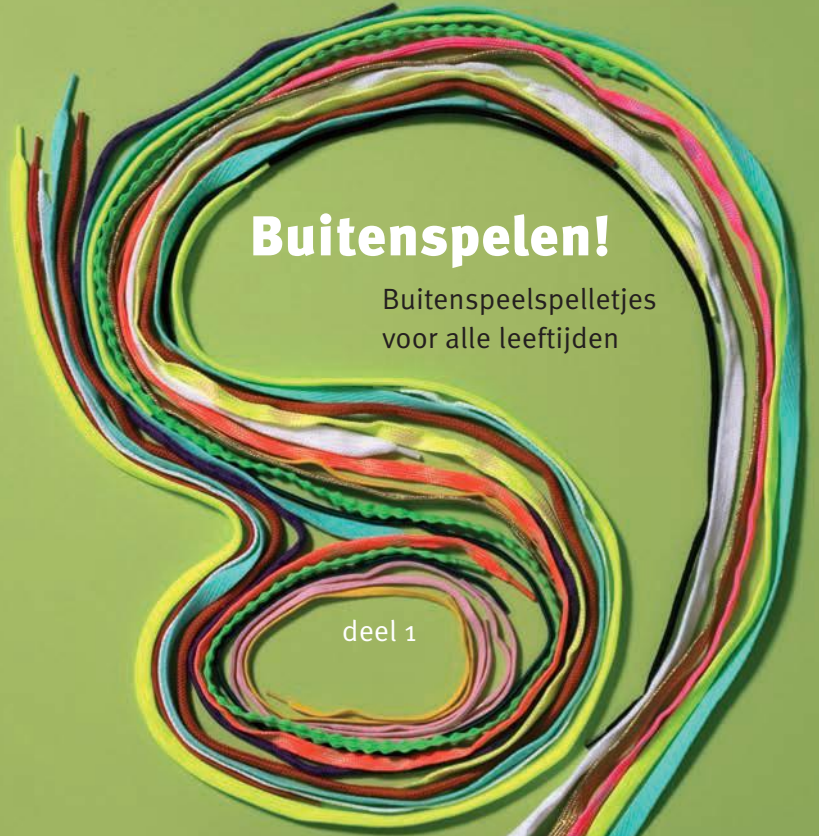




Buitenspelen!

Buitenspeelspelletjes
voor alle leeftijden

deel 1



Voorwoord

Buitenspelen! is een boekje met 65 buitenspelen uitgebracht door Jong Nederland ter gelegenheid van het 65 jarig bestaan.

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

Jong Nederland is een landelijke jeugd- en jongerenorganisatie die het belangrijk vindt jeugdigen te laten spelen. Via het spel bevordert Jong Nederland het respect voor mensen, het 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!

Jong Nederland brengt met enige regelmaat spelaanbod uit. Voor meer informatie over Jong Nederland en ons spelaanbod, kijk op www.jongnederland.nl.

Jong Nederland wenst je veel speelplezier!

Hoe werkt dit boekje?

In dit boekje vind je allerlei buitenspelen. De buitenspelen zijn geordend op omgeving: bos, veld en wijk. De donkergroene balkjes geven aan dat daar de **bosspelen** te vinden zijn. Bij de lichtgroenen balkjes vind je de **veldspelen** en bij blauw de **wijkspelen**. Binnen de ordening op omgeving, zijn de spelen vervolgens geordend op leeftijd.

LEEFTIJD

De leeftijds aanduiding bij een spel wil zeggen dat kinderen vanaf die leeftijd het spel kunnen spelen. Ook oudere kinderen kunnen enorm veel plezier beleveren aan die spelen. Door extra spelregels toe te voegen of een variant toe te passen, maak je een spel snel geschikt voor oudere spelers.



Spelen in het bos ... 6
Spelen op het veld ... 50
Spelen in de wijk ... 86

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.

Zoek de tijdbom



BOSSPEL

minimum
leeftijd **4 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig **EEN**
KOOKWEKKER

In het bos wordt een kookwekker verstopt en op een bepaalde tijd gezet, bijvoorbeeld 5 minuten.

Op het teken van de spelleiding gaan de spelers zoeken. Wie vindt hem binnen de tijd?

Variatie:

Als extra moeilijkheid kun je bij de wekker een kaartje doen met daarop de naam van een speler. De speler is dan de bommenexpert en alleen deze speler kan de bom onschadelijk maken.



Deksel op de pot

BOSSPEL

minimum
leeftijd **4 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig **POTJES EN**
BAKJES MET
DEKSELTJES EN
FLESSEN MET
DOPPEN

In het bos verstopt de spelleiding een aantal potjes, flesjes en bakjes. De spelers worden in twee groepen gedeeld en elke groep krijgt een aantal deksetjes en dopjes mee. Welk groep heeft als eerste de goede potjes, bakjes en flessen gevonden.



Spinnenweb

BOSSPEL

minimum
leeftijd **4 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig **VEEL TOUWEN**
EN 2 BOMEN DIE
ONGEVEER 2 METER
VAN ELKAAR STAAN

Tussen de 2 bomen worden de touwen gespannen. Ook worden er touwen diagonaal en verticaal gespannen, zodat het een spinnenweb wordt. Dan is het de bedoeling dat de spelers door de gaten tussen de touwen naar de overkant gaan. Ieder gat mag maar een keer gebruikt worden.



Moeren en schroeven

BOSSPEL

minimum
leeftijd **4 JAAR**

minimum aantal
spelers **6**

nodig **MOEREN**
EN SCHROEVEN IN
VERSCHILLENDE
MATEN

Verstop in het bos moeren en schroeven, voor elk groep een andere maat. Laat elke groep op zoek gaan naar de goede schroeven en moeren. Nemen ze de verkeerde maat moeren mee, moeten ze deze afgeven aan de groep die wel die maat heeft.

Tip:

strik een lintje aan de moeren en schroeven zodat ze zeker gevonden worden en niet in het bos blijven liggen.



Indiaan Strepenroef

BOSSPEL

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig **3 KLEUREN
SCHMINK,
KWASTJES,
WASHANDJES**

In het bos zitten drie spelleaders met ieder een andere kleur schmink. De spelers mogen bij elke spelleader een streepje schmink gaan halen dat op de hand gezet wordt.

Er loopt een tikker in het bos met een washandje. Wanneer de tikker een speler tikt, mag de tikker de streep(jes) op de hand weghalen. Heeft een speler alle drie de kleuren op de hand en kan de speler het beginpunt halen waar een spelleader staat met schmink, mag de speler een streep op het gezicht laten zetten. De strepen op de hand worden verwijderd en de speler mag nog een keer proberen strepen te bemachtigen.

Welke speler ziet het er aan het eind uit als een indiaan met veel strepen op het gezicht?



Postbodespel

BOSSPEL

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig **KAARTJES
IN VERSCHILLENDE
KLEUREN MET DAAROP
AFBEELDINGEN,
BRIEVBUSSEN
MET AFBEELDINGEN
EROP. DIT KUNNEN
GEWOON BAKJES OF
SCHOENENDOZEN ZIJN**

In het bos verstopt de spelleiding een aantal brievenbussen (dozen). De groep wordt in tweetallen of drietallen verdeeld. Iedere groep krijgt een kleur toegewezen. Per groep heb je gekleurde kaartjes met daarop een afbeelding. Deze afbeelding staat ook op een brievenbus. Iedere groep krijgt een kaartje en moet deze in de brievenbus stoppen die dezelfde afbeelding heeft. Als dit gebeurt is, gaat de groep weer terug naar de spelleader om een nieuw kaartje te halen. De groep die als eerste zijn kaarten goed gepost heeft, heeft gewonnen.

Je kunt ook ansichtkaarten met adressering gebruiken. Het adres staat ook op de brievenbus.



Alternatief paintballen



BOSSPEL

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **10**

nodig **PER SPELER:**
1 WATERPISTOOL,
2 KARTONNEN PLATEN,
TOUWTJES, EEN MES
EN WC-PAPIER

Dit spel vereist wel wat voorbereiding. De spelleiding maakt voor elke speler twee kartonnen platen. Deze worden verbonden met touwtjes zodat elke speler deze op de schouders kan dragen. Dus een plaat voor op de buik en een plaat voor op de rug. Per kartonnen plaat worden twee gleuven gemaakt met een mes. De afstand moet zo zijn dat er een wc-papiervelletje op het karton geklemd kan worden. En dat wc-papiervelletje moet natuurlijk vervangbaar zijn. Elke speler heeft een waterpistooltje. Verdeel de spelers in twee groepen. Nu moet het ene groep de andere groep uitschakelen. Je bent af als je wc-papier tje door water geraakt is (dit is gemakkelijk te controleren). Nu mag je zelf niet meer schieten en moet je een nieuw wc-papier tje te gaan halen bij de spelleiding.



Alternatief paintballen

VERVOLG

Variaties:

- De watervoorziening (emmers) kunnen verstopt zijn waardoor je eerst op zoek moet gaan naar munitie (water).
- Elke speler speelt voor zichzelf, dus wie blijft het langste droog...
- Elke groep bewaakt een voorwerp (bijvoorbeeld crêpepapier), terwijl een andere groep dit nat probeert te schieten.



Cluedo

BOSSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig **DE SPELLEIDING**
MAAKT EEN LIJST MET
5 VERDACHTEN,
5 VOORWERPEN,
5 PLAATSEN,
5 SLACHTOFFERS
EN 5 TIJDEN.
BIJ ELK ONDERDEEL
ZOEKEN ZE OOK
5 PLAATJES.
VAN ELK ONDERDEEL
HANGEN ER 4 KAARTJES
IN HET BOS VERSTOPT

Er is een moord gepleegd, welk tweetal lost het mysterie rond de moord op? Elk tweetal krijgt een lijst mee met alle voorwerpen, verdachten enzovoort. Ze gaan nu op zoek naar de kaartjes in het bos en vinken, wat ze vinden, af op de lijst. Van elk onderdeel blijft er één onderdeel open. Zo komen ze er achter wie de verdachte is, met welk voorwerp de moord is gepleegd en waar. Wie heeft als eerst de moord opgelost?

Variatie:

- verstop i.p.v. kaartjes echt de voorwerpen.
 - neem i.p.v. moord een ander onderwerp.
- Bijvoorbeeld: wie houdt een feestje, waar, hoe laat, wat moet je meenemen en wat voor cadeau vraagt de jarige?

Vlaggenroof



BOSSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig **TWEE**
VLAGGEN EN
WASKNIJPERS

Maak twee groepen. Verstop per groep een vlag en wijs een tikker aan. Geef daarna aan alle spelers een wasknijper, die de spelers als leven aan de broekspijp moeten knijpen. Is je leven afgepakt door een tikker? Ga dan bij het centrale punt een nieuwe halen. Hier zit een speelleider die controleert of dit eerlijk gebeurt. De groep die met beide vlaggen het bos uitkomt, heeft gewonnen. De tikker mag niet dichter in de buurt van de vlag komen als 1,5 meter.

Variatie:

Om een nieuwe wasknijper te krijgen, kun je ook eerst een opdracht moeten volbrengen.



Geldboom

BOSSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **6**

nodig **VEEL**
NEPGELD EN DRIE
VERSCHILLENDE
GEKLEURDE LINTJES

Er zijn drie groepen: groep één en twee zijn de geldwolven en groep drie zijn de vrekken. In het midden van het bos staat een boom waar neggeld in hangt. De groepen geldwolven moeten proberen het geld uit deze boom te stelen en terug te brengen naar hun kamp dat aan elke zijkant van het bos is. De vrekken moeten dit proberen te voorkomen door de geldwolven te tikken. De geldwolven hebben altijd geld bij zich, bijvoorbeeld € 10. Deze moeten ze dan afgeven aan de vrekken als ze getikt worden. Dan moeten ze bij de spelleiding nieuw geld gaan halen en opnieuw beginnen. Wie heeft er na een bepaalde tijd het meeste geld?



Blikjesbende



BOSSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **6**

nodig **20 BLIKJES:**
BIJVOORBEELD
10 COLA BLIKJES EN
10 SINAS BLIKJES

Maak twee groepen. Elke groep krijgt tien dezelfde blikjes mee, deze moeten ze in het bos verstoppen. Als ze verstoppt zijn, gaan ze de blikjes van de andere groep zoeken en proberen deze terug te brengen naar de eigen groep. Elke groep moet twee tikkers aanwijzen, deze moeten het eigen terrein bewaken en proberen de andere groep te tikken als ze een blikje hebben gepakt. Als je getikt wordt met een blikje, moet je het blikje aan de tikker afgeven. Deze kan het blikje dan weer opnieuw verstoppen. Wie heeft als eerste alle blikjes van de tegenstander gevonden en naar zijn eigen kamp gebracht. Je kunt ook een bepaalde tijd afspreken en kijken wie het meeste blikjes heeft.



Koning Franciscus



BOSSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **8**

nodig **KAARTJES**
MET SLEUTELS
EN KAARTJES MET
VOEDSEL EN DRINKEN

We leven in het land van koning Franciscus. Het is een land waar eten in overvloed is en de rivieren altijd gevuld zijn. Maar de koning is gierig en gemeen en wil niet delen met zijn onderdanen. Al het voedsel en drinken slaat hij op in zijn schuren, zodat niemand er bij kan.

Het spel gaat als volgt: één persoon van de spelleiding is de koning. Hij bewaakt de sleutels van de schuren.

De spelers (onderdanen) willen deze sleutels stelen om in de schuren te komen. Als ze getikt worden door de koning moeten ze terug naar de rand van het bos en het opnieuw proberen. Als ze een sleutel hebben, gaan ze op zoek naar de voorraadschuren. Deze worden bewaakt door wachters. Als je door hen getikt wordt,



Koning Franciscus

VERVOLG

lever je je sleutel in en begin je opnieuw. Als je er aan voorbij bent, heb je voedsel of drinken en begin je opnieuw. Wie het meeste eten en drinken heeft, heeft gewonnen.

Varianten:

- 2 dorpen tegen elkaar, welk dorp verovert het meeste eten en drinken.
- Een gevangenis. Als je getikt bent door de koning ga je de gevangenis in, pas als je wordt vrijgetikt mag je weer meedoen. De gevangenis wordt ook bewaakt door wachters.



Tien tellen in de jungle

BOSSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **8**

nodig **NIETS**

Dit spel lijkt op verstoppertje. Eén speler is de zoeker. De andere spelers zijn de apen in de jungle.

De zoeker sluit zijn ogen en roept bij de eerste spelronde “10 tellen in de jungle” en begint hierna af te tellen van 10 naar 0. Alle apen hebben nu iets meer dan 10 tellen de tijd om zich te verstoppen. De zoeker mag de apen gaan zoeken nadat hij klaar is met tellen, net als bij verstoppertje.

Bij de volgende spelronde roept de zoeker “9 tellen in de jungle”. De tijd wordt dus per spelronde korter. Wie krijgt het voor elkaar om zich toch steeds goed te verstoppen in een steeds kortere tijd?



Wachters en jagers

BOSSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **8**

nodig **BEKERTJES**
WATER

Maak twee groepen. Iedere groep maakt een hut. Als die klaar is, worden er bekertjes water in de hut gezet. Iedere groep heeft wachters en jagers. De wachters lopen rond de hut en proberen de spelers van de andere groep te tikken. Wanneer die getikt worden, gaan ze terug naar hun eigen hut en proberen het opnieuw. De jagers proberen bij de hut van de andere groep een van de bekertjes met water om te gooien. Er mag iedere keer maar één bekertje omgedraaid worden. Is dat gelukt, dan gaan alle spelers terug naar de eigen hut en begint het opnieuw. Wie als eerste al de bekertjes om heeft van de andere groep wint.

Variatie:

ballonnen doorprikken, lintjes doorknippen of zaklampen uitzetten.



Spinnen en vliegen

BOSSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **8**

nodig **EEN BOL
TOUW, SCHAAR,
SCHAARKAARTJES,
BLAD MET KRUIS
VOOR DE OPPERSPIN**

De spelleiding knoopt met een heleboel losse stukjes touw een spinnenweb tussen drie bomen. Er zit een vlieg (spelleiding) midden in het web gevangen. De vlieg heeft een schaar bij zich. De arme vlieg kan door de andere vliegen (spelers) geholpen worden, maar zij moeten wel oppassen voor de spinnen (spelleiding of spelers). Op een centrale plek in het bos krijgen de vliegen een schaar (= kaartje met schaar erop). De vliegen proberen met het kaartje bij het web te komen. Lukt ze dat, dan mogen ze door het kaartje in te leveren, één touwtje van het web doorknippen. De juiste touwtjes moeten worden doorgeknipt zodat de gevangen vlieg weer snel vrij is.



Spinnen en vliegen

VERVOLG

In het bos lopen ook een paar spinnen rond (= 2 spelers achter of naast elkaar) die de vliegen proberen tegen te houden. Kan een spin een vlieg tikken, dan moet de vlieg zijn schaarkaartje afgeven en een nieuw kaartje gaan halen op de centrale plek. De vlugge vliegen kunnen, door een boom vast te pakken, de spinnen ontlopen. De spin laat de vlieg nu met rust en gaat op zoek naar andere vliegen. De vlieg aan de boom moet nu wachten tot een andere vlieg hem komt bevrijden. De opperspin, de spin der spinnen met een groot kruis op de rug, kan wel alle vliegen tikken. Wees dus voorzichtig!



Dierenstratego

BOSSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **10**

nodig **DIERENKAARTJES**

PER GROEP:

1 KAARTJE MET DE

**KAAS EROP, EEN PAAR
KAARTJES MET**

DE MUIS, DE POES,

DE HOND EN DE OLIFANT

Maak twee groepen. Iedere speler krijgt een dierenkaartje. De spelers van de ene groep moeten de spelers van de andere groep proberen te tikken en andersom. Wanneer een speler getikt wordt, moet deze het kaartje laten zien aan de tikker, die ook zijn kaartje laat zien. Dan moet er gekeken worden wie er af is van de twee. Dit zit zo:

De kaas: is alleen af als deze getikt wordt door de muis. Wanneer de kaas af is, is het spel afgelopen en heeft de groep die de kaas afpakte gewonnen. De kaas kan niemand tikken.

De muis: kan de kaas en de olifant tikken en kan zelf getikt worden door de poes.

De poes: kan de muis tikken en kan getikt worden door de hond.



Dierenstratego

VERVOLG

De hond: kan de poes tikken en kan getikt worden door de olifant.

De olifant: kan de hond tikken en kan getikt worden door de muis.

Bij andere combinaties dan hierboven gaan de spelers gewoon verder met het spel.

Voordat het spel begint, wordt er een persoon per groep aangewezen die niet meespeelt, maar die aan de zijkant staat met de overige kaartjes van die groep.

De spelers leveren hier de gewonnen kaart in en krijgen hier een nieuw kaartje. De groep die als eerste de kaas vindt, heeft gewonnen.



Pacman



BOSSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **10**

nodig **PACMAN BUTTON,**
2 SPOOKJES BUTTONS, 2
FRUITBUTTONS,
5 LEVENSKAARTJES

Een speler is Pacman, dit is te zien aan de gele Pacman button. Twee spelers zijn de spookjes (de spookjesbuttons), twee spelers zijn het fruit (fruitbuttons). De rest van de spelers verstoppen zich in het bos.

De Pacman gaat de spelers in het bos gaat zoeken, de spelers zitten allemaal apart. De Pacman moet wel uitkijken voor de spookjes, want als de Pacman één van hen tegenkomt, moet deze een leven inleveren (één van de vijf kaartjes die Pacman heeft). Als een spookje een leven heeft afgepakt, moet deze dit leven



Pacman

VERVOLG

naar de spelleiding gaan brengen, pas daarna mag het spookje verder gaan tikken. In het bos loopt echter ook nog fruit rond. Deze spelers hebben de levens van Pacman. Als Pacman fruit tegenkomt, krijgt deze er een leven bij. Het fruit moet zich na het tegenkomen van Pacman melden bij de spelleiding. Het spel is afgelopen als Pacman alle spelers heeft of als Pacman game over is. Spelers die gevonden zijn door Pacman, melden zich bij de spelleiding.



De geheime boodschap



BOSSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **10**

nodig **GROOT
SPEELTERREIN,
SNIPPERS PAPIER
MET EEN
BOODSCHAP/REBUS**

Maak twee groepen: een groep met spionnen en een groep met geheim agenten. De geheim agenten moeten een geheime boodschap ontcijferen en zij moeten voorkomen dat de spionnen de geheime boodschap onderscheppen. De spionnen verspreiden zich over het hele terrein. De geheim agenten spreken een begin en eindpunt af. Of dit wordt aangewezen.

Voordat de agenten vanaf het beginpunt vertrekken, krijgen zij een boodschap/rebus op “snippers” papier. Elke speler krijgt een snipper mee. Daarop staat minimaal één woord. Elke speler verstopt de snipper tussen zijn kleren en gaat op weg naar het eindpunt, ervoor wakend niet door de spionnen ontdekt te worden. Als een spion erin slaagt een geheim agent



De geheime boodschap

VERVOLG

te pakken, heeft deze de tijd om de geheim agent te fouilleren en te proberen om het stuk papier te vinden. De geheim agent moet elke keer als deze gepakt wordt, terug naar het beginpunt. De geheim agent mag blijven meedoen als deze de snipper van het bericht kwijt is of als de snippers op zijn.

Als de speeltijd om is, komen de spionnen en geheim agenten bij elkaar. De spionnen hebben gewonnen als ze erin slagen om binnen vijf minuten op basis van de gevonden fragmenten de boodschap te raden. Zo niet, dan hebben de geheime agenten gewonnen. Na een ronde wisselen. Dan worden de geheim agenten spionnen en andersom.



Bosgolf

BOSSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **10**

nodig
**HOCKEYSTICKS,
PAPIER, PEN, BALLEN**

Maak kleinere groepen. Elke groep krijgt een half uur de tijd om in het bos een baan te maken van ongeveer vier meter lang. Ze mogen takken, stenen en zand gebruiken.

Bij elke baan komt een hockeystick te liggen en een tennisbal (of een stok en een pingpong bal). Elke groep krijgt een scorelijst en een pen. Wie het balletje met het minste aantal slagen in het gat krijgt wint (spreek van te voren af hoe de score gaat). Dan gaan ze naar de volgende golfbaan.

Nu heb je een mini midgetgolf 'park' waar alle groepjes kunnen golfen.



Kwartet

BOSSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **12**

nodig **MINIMAAL
4 VERSCHILLENDE
MATERIALEN
WAARVAN STEEDS
MINIMAAL 4 STUKS**

Maak kleine groepen. Zorg dat je voorwerpen hebt, in het aantal dat er groepen zijn (bijvoorbeeld: 5 groepen is 5 lepels, 5 ballen, 5 spellintjes enzovoort).

Geef elke groep van alle voorwerpen er één en geef ze een plaats in het bos. Elke groep heeft een verdediger. De andere spelers mogen op het startsein voorwerpen weg gaan nemen bij de andere groepen. Wordt een speler getikt, dan meldt de speler zich bij de spelleiding en neemt weer deel aan het spel. Na het eindsignaal bekijken alle groepen hoeveel kwartetten ze hebben. Dus van elk voorwerp minimaal vier stuks hebben.



Knikkerjacht



BOSSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **12**

nodig **ELKE GROEP**
KRIJGT VAN DE
SPEELKAARTEN EEN
KLEUR (BIJVOORBEELD
SCHOPPEN) EN
20 KNIKKERS

Er zijn vier groepen. Iedere groep moet zoveel mogelijk knikkers roven bij de andere groep. De knikkers voor elke groep zitten in een potje en staan ergens in het bos. Elke geroofde knikker moet de speler bij zich houden tot het einde van het spel.

Onderweg kun je getikt worden door een speler van de andere groep. Als dat gebeurt, vergelijk je de kaarten. De hoogste kaart wint en de speler krijgt de kaart van de ander. Als je je kaart kwijt geraakt bent, haal je bij de speleiding een nieuwe kaart. Bij gelijke sterkte wissel je de kaarten. Een gewonnen kaart breng je terug naar de speleiding.



Knikkerjacht

VERVOLG

Het roven van knikkers mag niet twee keer achter elkaar bij dezelfde groep.

Het einde van het spel is als je geen kaarten en/of knikkers meer overhebt, of als nog maar weinig spelers een kaart hebben.

De puntentelling is als volgt:

- geroofde knikkers zijn 2 punten waard
- overgebleven knikkers zijn 1 punt waard
- gewonnen kaarten zijn 1 punt waard
- overgebleven kaarten zijn 3 punten waard



Slinkse smokkelaars

BOSSPEL

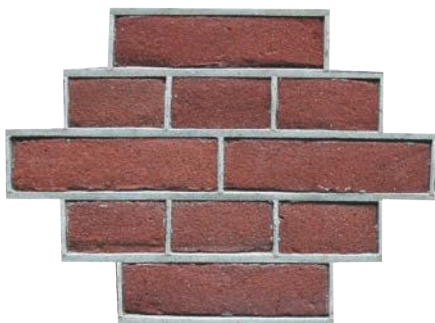
minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **15**

nodig **EIKELS**
(OF KAARTJES MET
EEN EIKEL OP)

Eekhoorns en muizen zijn knaagdieren. Zij zijn dol op eikels en willen een zo groot mogelijke voorraad verzamelen. De vos lust echter wel een eekhoortje of muis ...

Maak drie gelijke groepen: de eekhoorns, de muizen en de vossen. De eekhoorns en muizen kiezen ieder een schuilplaats. Beide groepen proberen zo veel mogelijk eikels over te brengen van de centrale plek naar hun hol. Op de centrale plek zit één van de spelleiding die eikels uitdeelt. De vossen jagen op beide dieren en kunnen de eekhoorns of muizen opeten door deze te tikken en hun eikel af te nemen. Welke diergroep heeft, na een bepaalde tijd, de meeste eikels verzameld? Of hebben de vossen het meest gesmuld?

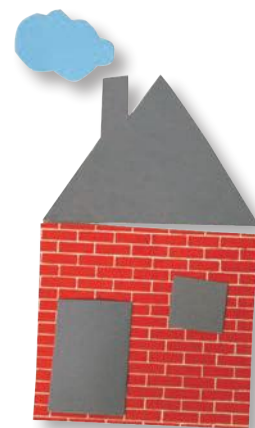


Slinkse smokkelaars

VERVOLG

Variant:

- Wanneer een bepaalde tijd is verstreken, worden de rollen omgedraaid zodat elke groep een keer vos is geweest. Hierna wordt geteld welke groep de meeste eikels verzameld heeft gedurende het hele spel.
- Na een fluitsignaal verandert de centrale plek.



Jagen in de prehistorie



BOSSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **16**

nodig **KAARTJES:**
10 JAGERS, 3 HERTEN,
2 DINOSAURUSSEN,
1 DODO

De jagers gaan op de dieren jagen. Maar jagers mogen niet alleen gaan jagen, want dat is gevaarlijk. Wanneer de jagers denken dat een speler een hert is, moeten ze met twee jagers één hert vangen. Maar herten zijn kuddedieren, dus zij kunnen ook samenwerken. Wanneer de drie herten samen zijn en ze worden getikt door twee jagers, zijn de jagers gewond en moeten vijf minuten langs de kant gaan zitten om te herstellen. Wanneer de drie herten worden gevangen door zes jagers, zijn de herten af en moeten in de gevangenis gaan zitten.

Dan heb je de dinosaurussen nog. Zij zijn groot en sterk en moeten door vier jagers gevangen worden.



Jagen in de prehistorie

VERVOLG

Dus één dinosaurus, vier jagers. Dinosaurussen mogen niet samenwerken, maar kunnen wel in hun eentje de andere dieren beschermen. Wanneer een dinosaurus gevangen is door vier jagers, gaat hij ook naar de gevangenis.

De dodo is een bijzondere vogel. Deze is alleen af wanneer hij door drie jagers wordt getikt. Wanneer de dodo af is, is het spel ook snel afgelopen. De dodo bezit namelijk de magische kracht om dieren te genezen en te bevrijden. Dus wanneer de dodo bij de gevangenis komt en de dieren tikt, zijn zij weer vrij. Als de kaartjes zijn uitgedeeld, mogen de dieren zich gaan verstoppen en gaan overleggen. Na enkele minuten komen de jagers om te jagen.



Kleurcodespel



BOSSPEL

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **6**

nodig **STIFTEN/
PENNEN/KRIJTJES
IN 7 KLEUREN,
SCOREFORMULIER,
KLEURCODE VERZINNEN**

Verstop in het bos de 7 stiften en verdeel de scoreformulieren. Maak als spelleiding een kleurcode die de spelers moeten vinden. Speel het spel als mastermind. De spelers moeten met de gevonden stiften vier vakjes inkleuren en daarna terug naar de spelleiding komen om te kijken of ze de juiste kleuren hebben. Ze moeten dus na iedere regel terugkomen om te kijken wat er goed / fout is. De spelleiding geeft aan hoeveel kleuren ze goed hebben en hoeveel kleuren er op de juiste plaats staan. De spelers zoeken net zolang tot ze de juiste combinatie hebben gevonden. Degene die als eerste de goede combinatie heeft, is de winnaar.

Variatie:

Laat een vakje open (kleur wit) of kleur 2 vakjes met dezelfde kleur.



Kleurcodespel

VERVOLG

SCOREFORMULIER KLEURCODE-SPEL

				kleur goed	juiste plaats
○	○	○	○		
○	○	○	○		
○	○	○	○		
○	○	○	○		
○	○	○	○		
○	○	○	○		
○	○	○	○		



Het kartelspel



BOSSPEL

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **6**

nodig **AFZETLINT/
PIONNEN,**

**SPELERSLINTJES
IN DRIE KLEUREN
VOOR ALLE SPELERS,
DRIE VERSCHILLENDE
ARTIKELEN IN GELIJKE
AANTALLEN
(HET AANTAL VAN
IEDER ARTIKEL MOET
ONGEVEER DE HELFT
VAN HET AANTAL
SPELERS ZIJN.**

**ZO HEEFT IEDER BEDRIJF
EEN OVERSCHOT, ZODAT
NIET METEEN ALS
IEMAND GETIKT IS EEN
SPELER NIET MEER MEE
KAN DOEN.)**

Er zijn drie groepen (bedrijven) die ieder een eigen kring (hun hoofdkantoor) hebben. Er zijn drie verschillende voorwerpen in het spel. Het doel van het spel is het bemachtigen van alle voorwerpen van één soort, ofwel het behalen van een monopoly van dat artikel. De voorwerpen hebben een onderlinge rangorde. Bijvoorbeeld: sponzen, flessen water, lucifers.

De spelers zijn vertegenwoordigers van de bedrijven. Zij nemen zelf een artikel mee uit hun eigen kring en gaan een vertegenwoordiger van een ander bedrijf tikken. Zij kunnen alleen vertegenwoordigers tikken die een artikel bij zich dragen dat verliest van die van hen (lucifer wint van spons, spons wint van waterfles, waterfles wint van lucifer). Als een speler getikt wordt, geeft degene met het zwakkere artikel zijn artikel af.



Het kartelspel

VERVOLG

Dit gebeurt net zolang tot één bedrijf alle artikelen van één soort heeft, waarmee dat bedrijf de winnaar is. De spelleiding is de kartelpolitie. Zij houden het verloop van het spel in de gaten, maar hebben geen actieve rol.

Overige regels:

Alle artikelen moeten duidelijk zichtbaar worden meegenomen.

Je mag geen artikelen uit andermans hoofdkantoor stelen.

Je kunt niet schuilen in je hoofdkantoor.

Wanneer je je artikel kwijt bent, ga je terug naar je hoofdkantoor en mag daar een nieuw artikel kiezen.

Als je een tweede artikel hebt gewonnen, mag je niet getikt worden, maar ook niet tikken. Je gaat terug naar je hoofdkantoor en kiest een nieuw artikel.

VERVOLG OP PAGINA 44 →



Het kartelspel

VERVOLG

Je mag niet tussentijds artikelen wisselen, niet in het hoofdkantoor, noch met andere spelers.

Je mag geen andere spelers fysiek tegenhouden.

Spelers die geen artikel meer mee kunnen nemen uit hun hoofdkantoor kunnen niet meer meedoen met tikken. Ze mogen wel als afleiding dienen. Als er weer genoeg artikelen zijn, mag je weer gewoon meedoen. Tip: Houd je assortiment breed!

Variatie:

Dierentuin: De spelers zijn oppassers van concurrerende dierentuinen die al de dieren van één soort proberen te bemachtigen. De hoofdkantoren zijn nu dierentuinen.

Volgorde: muis → olifant → leeuw



Dodende straal

BOSSPEL

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **8**

nodig **ZAKLAMPEN,
EEN OLIELAMP
OF KAARS**

In een donker bos of parkje wordt midden op een speelveld een olielamp of kaars geplaatst.

Hier omheen zit een aantal spelleiders met een zaklamp. Zij moeten alle spelers die in de buurt van de lamp komen, af te 'tikken' door hen met de zaklamp te beschijnen. De spelleider noemt eventueel de naam van speler die beschenen is.

De spelers moeten ieder apart proberen de olielamp uit te blazen zonder dat zij gezien worden door de spelleiding met zaklampen.

De spelers moeten, wanneer zij 'beschenen' zijn, terug naar de centrale plek.



Vikingspel



BOSSPEL

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **12**

nodig **KAARTJES IN
DRIE VERSCHILLENDE
KLEUREN,
(AFZET)LINT**

Aan de ene rand van het bos is een Vikingdorp. Hier wonen de Vikingen en vanuit hun dorp gaan ze op ontdekkingstocht naar onbekende dorpen en landen. Er zijn in totaal drie Vikingendorpen, dus je kunt er 2 gaan ontdekken die aan de andere kant van het bos zitten. De Vikingen moeten ongezien daar zien te komen. Vooral ongezien, omdat midden in het bos een kapersstrook is. Dit is een strook van ongeveer vijf meter breed over de breedte van het bos. Hier zitten de kapers. Wanneer zij je tikken ben je af en moet je mee gaan kapen. Wie van de Vikingen haalt het vaakst ongezien de overkant. Op de terugweg mogen de Vikingen gezien worden. Welk dorp krijgt de meeste kaartjes naar de andere dorpen gebracht? En welke kaper krijgt de grootste groep medekapers?



Vikingspel

VERVOLG

Er zijn drie kapers en de rest zijn Vikingen. De spelleiders zitten in de dorpen en delen de kaartjes uit en houden de punten bij.

Aandachtspunten:

- Motiveer de spelers om echt te sluipen en eventueel camouflage materiaal uit het bos te gebruiken. Let op: sloop het bos niet, alleen losse onderdelen gebruiken.
- Het aantal dorpen en kapers ligt aan het aantal spelers. Dit kan aangepast worden aan de grootte van de groep.



De Boebelziekte

BOSSPEL

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **12**

nodig

**DOBBELSTEEN,
SCHMIK, KAARTJES
MET INGREDIËNTEN,
INGREDIËNTEN, MIDDEL
TEGEN BACTERIËN,
WONDERMEDICIJN**

Maak twee groepen: de zieken en de bacteriën.

In het dorp heerst een hele gevaarlijke ziekte. Wie deze ziekte heeft, krijgt stippen op het gezicht. Alle spelers van de groep zieken moet gooien met een dobbelsteen. Het aantal ogen, is het aantal stippen dat de spelers bij het begin van het spel op het gezicht krijgt.

In het dorp woont gelukkig een hele slimme professor. De professor heeft het recept voor een wondermedicijn. Wanneer je dat drinkt, verlies je je stippen en ben je genezen. De professor is echter een beetje vergeetachtig en heeft niet alle ingrediënten in huis. Hij durft niet op zoek te gaan naar de ingrediënten, want anders zou hij misschien ook ziek worden. Degene die wil genezen moet dus de nodige ingrediënten naar de professor brengen. Wie maar één stip heeft, hoeft maar één ingrediënt brengen, twee stippen twee ingrediënten, enzovoort. De professor vertelt welk ingrediënt je moet zoeken. Je trekt dan een (of meer) kaartje(s) waar dat ingrediënt opstaat. Vervolgens kun je het gaan zoeken.



De Boebelziekte

VERVOLG

Er zijn ook bacteriën in het dorp! Als die je te pakken krijgen, krijg je er een stip bij.

Het wondermedicijn van de professor kan je wel genezen, maar kan de bacteriën niet doden.

Dus zolang het middel tegen de bacteriën niet gevonden is, kan iedereen blijven ziek worden.

Het middel tegen de bacteriën is in het bos verstopt.

Alle spelers mogen er gedurende het hele spel naar zoeken. Wie het middel vindt en op dat moment geen stippen op zich heeft, heeft gewonnen!

Aan de bacteriën kun je een tip vragen. Je krijgt er dan vier stippen bij, maar ook een tip over de plek waar het middel verstopt is.

Hoe minder stippen je hebt, hoe meer de bacteriën achter je aan zullen zitten. Want ze willen natuurlijk niet dat er iemand geneest! Met veel stippen ben je dus veiliger als met weinig. Maar opgepast!! Want wie tien stippen heeft, wordt zelf een bacterie!



Jacht op de moutersteen

BOSSPEL

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **20**

nodig **FIETSBAND
PER SPELER,
4 STOKKEN
SPEELKAARTEN,
DOBBELSTENEN,
ZAKLANTAARNS**

Er zijn vier vuurtorens op het eiland (vier posten in het bos) die ongeveer om elke halve minuut schijnen (rondzwaaien met een sterke zaklamp) om handelsschepen te lokken.

Elk handelsschip (drie aan elkaar geknoopte fietsbanden) heeft drie bemanningsleden (in elke fietsband een speler). Wanneer een handelsschip bij een vuurtoren komt, krijgt elk bemanningslid één speelkaart van de vuurtoren (elke vuurtoren heeft z'n eigen kleur). Elk bemanningslid probeert apart van elkaar zoveel mogelijk setjes van vier verschillende kleuren kaarten te verzamelen. De kapitein van elk schip (bepaald door de dobbelsteen) zegt naar welke vuurtoren gegaan wordt. De winnaar is het bemanningslid met de meeste punten (1 kaart is 1



Jacht op de moutersteen

VERVOLG

punt, 4 verschillende kleuren is 8 punten).

In het bos lopen ook kaperschepen (twee aan elkaar geknoopte fietsbanden) met kapers (in elke band een speler). Wanneer een kaperschip een handelsschip tikt in de vrije zee (rond ongeveer vijf meter van het eiland is een neutrale zee), wordt er gedubbeld welke twee bemanningsleden van het handelsschip hun plek ruilen met twee kapers. Elke speler behoudt daarbij zijn eigen speelkaarten.

Daarna wordt in het nieuwe handelsschip gedubbeld wie de nieuwe kapitein is (eventueel m.b.v. een zaklamp als het donker is). Deze kapitein houdt de dobbelsteen en de zaklamp bij zich en bepaalt de nieuwe route.



De boze fee

VELDSPEL

minimum
leeftijd **4 JAAR**

minimum aantal
spelers **10**

nodig **STOKJE**

Ga met de groep in een kring staan. Tussen elke speler blijft ongeveer een meter afstand. Eén speler staat in het midden van de kring en speelt de boze fee. De boze fee heeft een stokje in de hand waarmee ze de andere spelers laat zien wat ze moeten doen.

- stokje op en neer: alle spelers moeten op en neer springen
- stokje van links naar rechts: alle spelers moeten van links naar rechts springen
- draaien met het stokje: alle spelers moeten om hun as draaien
- niet bewegen met het stokje: alle spelers moeten stilstaan



De boze fee

VERVOLG

Het spel gaat zo even door, tot de boze fee plotseling het stokje laat vallen!!! De spelers moeten dan zo snel mogelijk weglopen, want de boze fee probeert nu een speler te tikken!

De speler die getikt werd, wordt nu de boze fee en gaat in het midden van de kring staan.

Variatie:

In plaats van de voorbeelden die je met het stokje kan doen, zijn er nog vele andere mogelijkheden! Bijvoorbeeld het stokje neerleggen: iedereen moet gaan liggen, het stokje vooruit en achteruit bewegen: iedereen moet vooruit en achteruit stappen, enzovoort.



Zeskamp in het ijs

MET
DANK AAN
JONG NEDERLAND
ZIJTAART

VELDSPEL

minimum
leeftijd **4 JAAR**

minimum aantal
spelers **20**

nodig **HEEL VEEL
IJSKLONTEN, SPULLEN
OM PARCOURS UIT TE
ZETTEN (LINT, PIONNEN,
STOELEN ED.),
LEGE BIERFLESJES,
BLIKKEN, EMMERS,
BAK MET WATER,
SCORELIJSTEN,
PENNEN,
STOPWATCHES**

Er zijn zes spellen uitgezet op een veld. Elke groep begint bij een spel. Elk spel duurt tien minuten. Voor de wisseling en uitleg worden vijf minuten uitgetrokken.

1: Ijsklontjes stapelen

Bouw een zo hoog mogelijke toren van ijsklontjes, vijftientig ijsklonten per groep. Wie de hoogste toren heeft gebouwd die minimaal een minuut blijft staan, krijgt de meeste punten.

2: Ijsbaan

De spelers leggen een parcours af met een ijsklont in hun hand. Aan het eind van het parcours wordt de ijsklont in een bak gedaan. Na tien minuten wordt de bak met water/ijsklonten gewogen. De groep met het hoogste gewicht heeft dit onderdeel gewonnen.



Zeskamp in het ijs

VERVOLG

3: Smelt hem erin

De spelers zitten met zijn allen rond een bierflesje. Het is de bedoeling om zoveel mogelijk ijsklonten in het bierflesje te krijgen. Hoe ze dit doen mogen ze zelf weten. De groep die de meeste ijsklonten in het flesje krijgt is de winnaar van dit onderdeel.

4: Ijskoud overgooien

De groep staat in een cirkel, tussen ieder speler zit twee meter. De groep moet proberen om zo vaak mogelijk een ijsklontje over te gooien naar zijn of haar buurman/ buurvrouw zonder dat dit valt. Het doel is om zo vaak mogelijk over te gooien voordat het ijsklontje is gesmolten. Valt het ijsklontje op de grond, moet de groep opnieuw beginnen met een nieuw ijsklontje. De groep die een ijsklont het vaakst over heeft gegooid wint dit onderdeel.

VERVOLG OP PAGINA 58 →



Zeskamp in het ijs

VERVOLG

5: Blikgooien

Met ijsklontjes zoveel mogelijk blikken omgooien. De spelers staan vier meter van de blikken af. Ze moeten om beurten gooien, iedere speler drie keer in een beurt. De blikken die omgegooid zijn, zijn goed voor één punt per blik. Alle omgegooide blikken van alle spelers worden bij elkaar opgeteld. Er mag net zolang gegooid worden als het spel duurt, dus tien minuten. De groep met de meeste omgegooide blikken wint dit onderdeel.

6: Pak hem eruit

Elke speler moet om beurten een ijsklont uit een bak water pakken met de mond. Als ze een ijsklont te pakken hebben, moeten ze deze in een emmer doen. De volgende speler mag beginnen als de ijsklont van het vorige speler in de emmer ligt. De spelers volgen elkaar steeds op, totdat de tien minuten voorbij zijn. De groep met de meeste ijsklonten in de emmer heeft dit onderdeel gewonnen.



Zeskamp in het ijs

VERVOLG

Score uitleg:

Winnaar van een onderdeel krijgt vijf punten, nummer twee krijgt vier punten, nummer drie krijgt drie punten, nummer vier krijgt twee punten en het team dat als laatste eindigt krijgt één punt. Degene die na zes spellen de meeste punten heeft is de ijskoude winnaar van deze zeskamp.



Krabben

VELDSPEL

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig **NIETS**

Iedereen die mee doet gaat op zijn handen en voeten staan maar wel zo dat zijn rug naar de grond gericht is. Op die manier lijkt je op een krab, vandaar de naam van dit spel. Het is de bedoeling dat je probeert om andere spelers met hun rug de grond te laten raken, zodat ze af zijn. Maar kijk uit: andere spelers proberen dat ook. Wie met zijn rug op de grond komt, is af en wie als enige nog op handen en voeten loopt zonder met zijn rug de grond te hebben geraakt is de winnaar.



Aankleedwedstrijd

VELDSPEL

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig **EEN HOOP
KLEREN**

Maak twee groepen. De spelers staan aan een kant van het veld en de kleren liggen aan de andere kant. Eén speler van elk groepje gaat zo snel mogelijk een kledingstuk halen en geeft dat aan een andere speler in zijn groepje. Deze speler kleedt de speler, die het kledingstuk is gaan halen, aan met het kledingstuk. De speler die het kledingstuk aankrijgt mag niet mee helpen bij het aantrekken. De groep die als eerste de kledingstukken aanheeft wint.



Duohindernisbaan

VELDSPEL

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig **2 STOKKEN,
EEN STOPWATCH,
SPULLEN OM EEN
HINDERNISBAAN
TE MAKEN**

Maak een hindernisbaan. Daarna worden tweetallen gevormd. Ieder tweetal probeert het parcours af te leggen in een zo snel mogelijke tijd.

Handicap:

ieder tweetal moet samen een stok vasthouden terwijl ze het parcours afleggen.



De jaloerse echtgenote

VELDSPEL

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **5
(ALTIJD EEN
ONEVEN AANTAL)**

nodig **NIETS**

Er zijn twee groepen. De ene groep (met een speler meer) gaat met hun buik op het gras liggen. De andere groep gaat op de ruggen van de spelers, die op het gras liggen, zitten. Eén speler die op het gras ligt heeft dan niemand op zijn rug. Hij gaat knipogen naar één van de andere spelers die op de grond ligt. Die probeert op te staan. Degene die op hem zit, probeert dat tegen te gaan, zonder de handen te gebruiken. Als degene opgestaan is, gaat hij op de rug zitten van de speler die geknipoogd heeft. Dan begint het spel weer van voor af aan.



Tunnelbal

VELDSPEL

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **8**

nodig **PLASTIC
OF KARTONNEN
WEGWERPBOKERTJES,
SCHAAR,
ELASTIEKJES,
VOETBAL**

Knip per speler de bodem uit twee bekertjes, maak van de kokertjes een brilletje met behulp van een kort elastiekje voor over de neus en een lang elastiekje voor over de achterkant van het hoofd. Elke speler zet z'n bekertjesbril op. Maak twee groepen en speel een partijtje voetbal (of een ander balspel).



Het grote wortelspel

VELDSPEL

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **8**

nodig **WORTELS**

Maak twee groepen. Iedere speler krijgt een wortel. Alle wortels moeten ongeveer even lang (en gewassen) zijn. Een van de spelleiding is de jager (tikker). De spelers zijn allemaal konijntjes die rondlopen op een afgebakend terrein. De jager roept de hele tijd "jaag jaag, pang pang". De konijntjes roepen steeds "konijn konijn". Zodra een konijntje getikt wordt door de jager, moet het op die plek blijven staan met de wortel in de mond. De konijntjes kunnen bevrijd worden doordat een medespeler van de eigen groep een stuk van je wortel komt bijten. Na tien minuten roept de spelleiding alle spelers bij elkaar. De groep die met hun wortels de langste rij kan maken, heeft gewonnen.



Vla-twister

VELDSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig **GROOT ZEIL,
VLA (4 VERSCHILLENDE
KLEUREN - SMAKEN)**

Op een veld maak je op het zeil een twisterspel: voor de verschillende kleuren gebruik je vla. Je maakt dus verschillende stippen van 4 verschillende vlasoorten. Deze stellen de normale gele, rode, blauwe en groene stippen voor op het twister speeldoek. Voor de rest is het precies hetzelfde als twister. De spelers moeten wel oude kleren of badkleding aanhebben want het wordt best een zootje.



Kruistouwtrekken

VELDSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig **4 TOUWEN,
4 PIONNEN**

Je knoopt de 4 touwen aan elkaar op 1 plaats. Dan pakt iedere speler een touw en kunnen ze touwtrekken. De touwen hebben dan de vorm van een kruis, dus vandaar kruistouwtrekken. Elke speler trek in de eigen richting. Degene die als eerste de pion bereikt, heeft gewonnen.



Modderspons gooien

VELDSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig **ZEIL,
SPONZEN,
2 EMMERS MODDER**

Span een zeil halverwege het spelveld. Verdeel de spelers in twee groepen. Iedere groep gaat aan een kant van het zeil staan. In ieder speelveld staat ook een emmer met modder. Elke groep krijgt een aantal sponzen, doopt deze in de modder en gooit deze dan over het zeil. De sponzen worden zo heen en weer gegooid. De spelers zien niet wat er aan de andere kant van het zeil gebeurt. Na een tijd kijk je welke groep het vieste is geworden. Deze groep heeft verloren.



Waterdragers

VELDSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig **EMMERS,
WATER, MEETLINT**

Maak twee of meer groepen. Elke groep krijgt twee emmers die ze minimaal tien meter uit elkaar moeten zetten. Eén van de emmers is gevuld met water. Na het startschot moet elke groep zoveel mogelijk water in de andere emmer zien te krijgen. Hiervoor krijgen ze drie minuten de tijd. Na die tijd wordt er bekeken wie het meeste water heeft overgebracht.

De spelers mogen alleen spullen gebruiken die ze aan of om hebben (zoals shirtjes die ze uit kunnen wringen en petjes) of kommetje maken met de handen. Bij de volgende ronde worden de emmers verder uit elkaar gezet of de tijd verkort.



Een schat aan woorden

VELDSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **6**

nodig **VEEL**
ZELFKLEVENDE BRIEFJES,
1 SCHATKIST MET
SCHATTEN, 1 STIFT

Een bewaker gaat de schat bewaken. Alle andere spelers zijn schattenjagers. Zij krijgen een zelfklevend briefje op het voorhoofd geplakt met daarop een woord dat ze zelf hebben mogen kiezen, dit kan in thema, bijvoorbeeld een voorwerp uit de keuken.

De schatbewaarder gaat ergens apart zitten. Alle jagers beginnen aan een kant van het veld, na het startsignaal gaan ze allemaal op pad. Ze proberen nu om een muntstukje of iets anders waardevols uit de schatkist te graaien, maar de schatbewaarder mag niet in staat zijn het woord dat op hun voorhoofd kleeft te lezen. De jagers en de schatbewaarder blijven van elkaar af.



Een schat aan woorden

VERVOLG

Door middel van snel bewegen, draaien en rollen enzovoort proberen zij hierin te slagen. Kan de bewaarder het woord lezen, dan geven zij hun papiertje af en zijn ze af.

Wissel regelmatig van bewaarder en kijk wie er het meeste briefjes verzamelde. Dit is de beste bewaarder van allemaal.

Wie heeft de meeste schatten kunnen bemachtigen? Dit is dan de beste jager.



Vrijlopen



VELDSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **6**

nodig
**herkennings-
voorwerp (muntje
of iets dergelijks),
4 pionnen**

De spelers staan op één rij, met het gezicht naar de zelfde kant en de handen op de rug. Een van de spelleiding loopt achterlangs en stopt bij één van de spelers een 'herkenningsvoorwerp' in de hand.

Diegene moet als enige over een lijn zien te lopen aan de overkant, tien meter verderop, maar zonder getikt te worden. De rest is tikker, maar weet niet wie de vrijloper is. Als deze getikt is, kiest de spelleiding een nieuwe. Met de pionnen worden de lijnen afzet.



Smokkelaars en Douaniers

VELDSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **8**

nodig **NIETS**

Maak twee groepen: de smokkelaars en de douaniers. Beide groepen staan aan weerszijde van het veld. Als de spelleiding "smokkelaars vooruit" roept, rennen de smokkelaars naar het midden van het veld en gaan daar plat op hun buik liggen. Vervolgens roept de spelleiding "vuur", dan slaan zij drie keer op de grond. Dan mogen ze pas opstaan en terug naar de rand van het veld rennen. Als de spelleiding "vuur" geroepen heeft, rennen de douaniers naar voren om zo veel mogelijk smokkelaars te tikken. Wie getikt wordt, gaat naar de andere groep. Bij de volgende beurt wisselen de rollen.



Blind trefbal



VELDSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **8**

nodig **BAL, ZEILTJE**

Hetzelfde spel als trefbal, alleen is er op de middellijn een zeil gespannen zo hoog dat de spelers er niet overheen kunnen kijken. Er zijn twee speelvelden met elk een achtervak voor spelers die af zijn. De spelers gooien de tegenstanders af met de bal, die niet via de grond mag. Als je af bent ga je naar je achtervak (achter de tegenstander). Een vangbal betekent dat een speler terug mag uit het achtervak naar het eigen vak. Als je in een achtervak staat en je gooit een tegenspeler af, mag je ook terug, maar er moet altijd minimaal één speler in de achtervakken staan. De groep heeft verloren als er geen spelers meer in hun speelvak staan.



De was

VELDSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **8**

nodig **EMMERS,
TAPE, WATER,
MEETLINT,
THEEDOeken**

Maak vier groepen. Elke groep krijgt twee emmers met daarin theedoeken en water en twee lege emmers (met een stuk tape erop). De groepen mogen nu een plek op het veld zoeken. Na het startschot mogen de groepen de theedoeken nat maken en het water uitwringen bij een willekeurige andere groep in een emmer met tape. Het gaat er om dat je zoveel mogelijk water verliest bij je eigen groep, maar bij een andere groep juist veel water achterlaat. De emmers mogen natuurlijk niet geleegd worden!

Variatie:
water gaan stelen in plaats van achter laten.



Groot kwartet

VELDSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **8**

nodig **HEEL VEEL
VOORWERPEN,
4 VAN ELK**

Maak vier groepen. In het midden van het veld liggen voorwerpen, 4 van elk. De groepen staan in de hoeken van het veld. Als beginsignaal klinkt, loopt de eerste van de groep naar het midden en pakt een voorwerp.

Als deze terug is met een voorwerp, mag de tweede vertrekken, enzovoort. Je gaat met je groep zoveel mogelijk kwartetten verzamelen. De groep die de meeste kwartetten heeft als alle voorwerpen weg zijn, heeft gewonnen.



Over het paard getild

VELDSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **8**

nodig **BAL**

De spelers gaan per twee in een kring staan. De ene (de ruiter) zit op de rug van de andere (het paard). De spelleiding gooit een bal naar een van de ruiters, deze gooit de bal terug. Als een ruiter de bal laat vallen, springen alle andere ruiters van hun paard en lopen ze weg van de kring. De ruiter die de bal liet vallen, pakt die zo snel mogelijk, dan moeten alle andere ruiters stil blijven staan. De ruiter met de bal probeert dan om de bal tegen een van de weggevluchte ruiters aan te gooien. Lukt dat niet, dan zijn paard en ruiter af. Het tweetal dat het langst in het spel kan blijven, wint.



Wie de schoen passe, trekke het aan

VELDSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **8**

nodig **HEEL VEEL
PAREN SCHOENEN
IN GROTE MATEN**

Maak twee groepen. Elke groep heeft een eigen kamp op het speelterrein. Elke speler krijgt eerst twee verschillende schoenen aan en daarna een opdrachtkaartje met welke twee schoenen de speler moet verzamelen, bijvoorbeeld 'blauwe laars aan linkervoet, bergschoen aan rechtervoet'. De spelers proberen hun schoenen te verkrijgen bij één van hun tegenspelers. Je mag niet van schoen verwisselen met iemand van je eigen groep. Om een schoen van de tegenpartij te verkrijgen, tik je een tegenspeler aan en daag je diegene uit voor een duelspel: blad-steen-schaar, hanengevecht, duimworstelen enzovoort. De winnaar bepaalt welke schoen er geruild wordt. De groep die het snelst de juiste schoenen aan heeft, wint het spel.



Tikkertje langs het touw

VELDSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **8**

nodig
LANG DIK TOUW

Alle spelers staan aan één zijde van het veld. In het midden ligt een dik touw, over de hele breedte van het veld. Er zijn één of meer tikkers. Zij mogen alleen langs het touw lopen. Alle andere spelers moeten naar de overkant rennen. In het midden van het veld kruipen zij onder het touw. Als je getikt bent, moet je op de plaats waar je getikt bent op het touw gaan staan. Nu wordt het voor de andere spelers moeilijker om onder het touw door te kruipen. Wie als laatste overblijft, heeft gewonnen.



De verdwenen kaart

VELDSPEL

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **6**

nodig
**STOK KAARTEN,
BLAADJES, PENNEN**

Er is een kaart gestolen uit een stok kaarten!

Zoek uit welke kaart gestolen is!

Maak drie groepen en geef ze elk zeventien speelkaarten. Je houdt dus één kaart over. De groepen staan zo dat ze ieder even ver van een andere groep staan (in een driehoek, tien tot twintig meter van elkaar af). Ze leggen zestien van deze kaarten in een vierkant (4 x 4) in het gras. Eén kaart blijft over voor de loper.

Als het startsignaal klinkt, rent de loper naar een van de andere groepen, geeft daar de kaart af, kiest een nieuwe kaart uit de zestien die op het veld liggen en loopt hiermee terug naar de eigen groep.



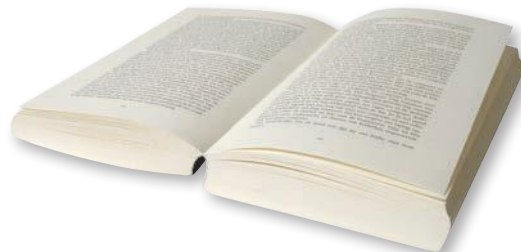
De verdwenen kaart

VERVOLG

Bij de eigen groep wordt door een van de medespelers de kaart doorgestreept op een blad (of ze schrijven het op een blanco blad). De kaart zelf wordt bij de zestien kaarten op het veld gelegd. Wanneer de loper terugkomt in bij de eigen groep, mag er de tweede loper vertrekken.

Op den duur weten ze zo alle kaarten die bij de andere groepen lagen. Eén kaart zit echter niet in het spel en deze zoeken ze. De groep die weet welke kaart gezocht wordt, rent dan naar de spelleider en vertelt welke kaart er gezocht wordt. De groep die als eerste het juiste antwoord geeft, wint!

VERVOLG OP PAGINA 82 →



De verdwenen kaart

VERVOLG

Het spel kan sneller gaan als twee of meerdere lopers tegelijk lopen. Doordat er uiteindelijk nog slechts een paar kaarten nodig zijn, is het moeilijk de goede kaart te vinden (je trekt gemakkelijk kaarten waarvan je al weet dat ze in het spel zitten). Kies er dus niet te snel voor om meerdere lopers tegelijk te laten lopen, want het spel verloopt dan langzamer op het einde. Ook kun je kaarten wegnemen (laat dit wel aan alle spelers weten).



Achteruitvoetbal



VELDSPEL

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **6**

nodig **EEN BAL,**
4 PIONNEN,
LINTJES IN TWEE
VERSCHILLENDE
KLEUREN

Maak van de pionnen twee goals op een veldje. Verdeel de spelers in twee groepen. Iedere groep krijgt lintjes in een andere kleur, zodat de groepen goed uit elkaar te houden zijn. Nu moeten de spelers gaan voetballen, maar ze mogen alleen achteruit lopen. De bal mag je dus ook alleen achteruit schoppen. Er zijn geen keepers. Let op!! Dit is wel een erg lomp spel. Houd hier rekening mee!



Laat de “ballen maar vallen”

VELDSPEL

minimum
leeftijd **12 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig
**AFVALMATERIAAL
ALS PLANKEN,
PLASTIC, LAKENS,
KNIKKERS**

Maak groepen van twee of drie spelers. In het midden van het veld liggen oude planken, plastic, hamers, lakens enzovoort. Elke groep krijgt drie kwartier de tijd om een knikkerbaan te maken van minimaal anderhalve meter hoog. Aan die baan zitten wel wat voorafgestelde eisen. Bijvoorbeeld dat deze moet bestaan uit minimaal drie soorten materiaal en dat er een geluidseffect in moet zitten. Wanneer de baan klaar is krijgt het groepje een knikker, deze knikker moet de baan over, zonder van de baan af te vallen. Hij moet minimaal langs één voorwerp komen waar geluid gemaakt wordt.



Kwalballen

VELDSPEL

minimum
leeftijd **12 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig **JUTEN ZAK
MET MODDER,
6 PIONNEN,
2 BAKKEN WATER**

Maak twee groepen. Met de pionnen geef je het midden en de eindes van het veld aan. De bakken water staan aan de eindes van het veld. Iedere groep gaat aan een kant van het veld staan. De juten zak (dit is de kwalbal) wordt in het midden gelegd. Iedere groep moet proberen om de kwalbal over de lijn in de bak water van de andere groep te krijgen. Dan heeft die groep een punt. De tegenspelers moeten proberen om degene met de kwalbal om te duwen of om de kwalbal uit de handen te trekken.

?



Brancard race

VELDSPEL

minimum
leeftijd **12 JAAR**

minimum aantal
spelers
**5 personen
per groep
(minstens
2 groepen)**

nodig
**PIONIERHOUT,
EEN PAAR PIONNEN
EN TOUW**

Iedere groep maakt een brancard van pionierhout. Zij doen dit zo dat je hem ook echt als brancard kunt gebruiken. Vier spelers moeten de brancard tillen terwijl er een speler op zit. Als iedere groep klaar is met pionieren, leggen ze zo snel mogelijk een parcours af dat bijvoorbeeld met pionnen is uitgezet.

Wie het snelste is, wint.



A-lopen

VELDSPEL

minimum
leeftijd **12 JAAR**

minimum aantal
spelers
**5 personen
per groep
(minstens
2 groepen)**

nodig
**PIONIERHOUT,
EEN PAAR PIONNEN
EN TOUW**

Iedere groep maakt een A door drie pionierpalen aan elkaar te pionieren. Vervolgens bindt iedere groep twee touwen aan elke schuine balk van de gepioneerde A. Dan wordt er met de pionnen een parcours uitgezet. Vier spelers pakken elke een touw en de vijfde speler gaat op de horizontale balk van de A staan. Dan gaan ze het parcours zo snel mogelijk afleggen door te lopen met deze A. Dit doe je doordat de speler in de A hem naar een kant trekt en de juiste spelers trekken dan aan een touw. Zo loop je vooruit. Dit is in het begin lastig, maar als je groep de slag te pakken heeft kan het heel snel gaan.



Burchtbal

VELDSPEL

minimum
leeftijd **12 JAAR**

minimum aantal
spelers **6**

nodig

**PIONIERHOUT,
LINT, EEN BAL, TOWW**

Er worden twee groepen gemaakt. Iedere groep pioniert een driepoot. De driepoten worden aan weerskanten van het veld neergezet. Om die driepoten span je vervolgens een lint op de grond in de vorm van een cirkel, maar wel zo dat als de driepoot omvalt hij binnen de cirkel blijft. Het is de bedoeling dat iedere groep de driepoot van de andere groep probeert om te gooien. Je mag alleen niet in de cirkel komen, dan ben je af en moet je een minuut aan de kant gaan zitten. Gooi je de driepoot om, dan heb je punt. Wie de meeste punten heeft wint.



Paalrace

VELDSPEL

minimum
leeftijd **12 JAAR**

minimum aantal
spelers **6**

nodig **PER GROEP**

**EEN PAAL,
EEN PAAR PIONNEN**

Maak groepen van drie spelers. Je maakt een parcours met de pionnen. Twee spelers uit het groepje pakken de paal vast en de derde speler gaat op de paal zitten. Dan racen ze tegen de andere groepjes door zo snel mogelijk het parcours af te leggen met de speler op de paal. Als de speler van de paal af valt, moeten ze stoppen en moet de speler eerst weer op de paal gaan zitten voordat ze verder mogen.



Levend ganzenbord

WIIKSPEL

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig **STOEPKRIJT,
EEN DOBBELSTEEN**

Je tekent een ganzenbordveld op de stoep. Ieder vak krijgt een nummer, schrijf bij sommige nummers een opdracht (net als bij het normale ganzenbord). Eén nummer wordt de put en bij een ander nummer mag je nog een keer gooien. Wie als eerste bij 63 is heeft gewonnen.



Vier op een rij in 't groot

WIIKSPEL

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **20**

nodig **STOEPKRIJT,
LINTJES OF HESJES
IN 2 VERSCHILLENDE
KLEUREN**

Maakt een spelbord in het groot, met duidelijke vakken. De spelers mogen maar langs één kant in dit spelbord 'glijden'. Om de beurt gaat een speler het spelbord in en de speler blijft gaan tot de grens of totdat de speler een andere speler tegenkomt. De speler neemt dan dat vak in. Het is de bedoeling om vier leden van dezelfde groep horizontaal, vertikaal of diagonaal naast elkaar te krijgen.

Variant:

boter, kaas en eieren in het groot.



Buffels en Apachen

WIKSPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **6**

nodig
BLOEM (OF KRIJT)

Maak twee groepen: de buffels en de Apachen.

De buffels krijgen één verkenner mee van de groep van de Apachen, een spion... De buffels gaan zich zover mogelijk van de Apachen vandaan verstoppen.

Ze krijgen hiervoor twintig minuten. De spion volgt de buffels en laat sporen na met bloem. Na twintig minuten gaan de Apachen op zoek naar de buffels.

Als de Apachen de buffels gevonden hebben, worden de rollen omgewisseld. Wie heeft er het minste tijd nodig om de buffels te vinden?



Het spel met het paard

WIKSPEL

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig **1 KLEIN
VOORWERP (ZOALS
EEN HOUTEN BLOK),
STOEPKRIJT**

Maak twee groepen en teken een spelbord van 8 bij 8 vakjes. Eén groep begint. Het voorwerp wordt in een hoek van het spelbord gezet. Iedere groep gaat dit voorwerp om de beurt bewegen, maar dit voorwerp mag alleen bewegen zoals je het paard beweegt bij schaken. Dus of één vakje naar voren of achteren en twee naar rechts of links, of twee vakjes naar voren of achteren en één vakje naar rechts of links. Als het voorwerp in een vakje heeft gestaan, wordt dit vakje afgetekend met stoepkrijt. In dit vak mag het voorwerp dan niet meer neergezet worden. Op een gegeven moment zijn er geen mogelijkheden meer en de groep die het voorwerp niet meer kan verzetten verliest.



Hoedje raden

WIJKSPEL

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **6**

nodig **PER TWEETAL 2**
HOEDEN VAN 1 KLEUR
(DEZE KUNNEN VAN
GEKLEURD PAPIER
GEVOUWEN WORDEN),
PENNEN, PAPIER

De groep wordt in tweetallen gesplitst. De groepjes lopen na elkaar een wijk in en zetten daar hun hoeden op. De groepen mogen de hoeden niet van te voren aan de andere groepen laten zien.

Dan moeten de spelers proberen om er achter te komen welke groepen welke kleur hoedden hebben. Dit schrijven ze op papier. Tegelijkertijd moeten ze er voor zorgen dat de andere groepen hun hoeden niet te zien krijgen (de hoeden moeten wel op blijven tijdens heel het spel). Na een bepaalde tijd komen de groepen weer terug bij het beginpunt en wordt er gekeken wie er de meeste kleuren goed heeft. Een sluip- en verstopspel!



Ruil je rijk

MET
DANK AAN
JONG NEDERLAND
BOERDONK

WIJKSPEL

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **12**

nodig **3 DWEILEN**
(THEEZAKJES,
APPELS, EIEREN...)

Maak drie groepen, bij elke groep komen twee spelleaders. Elke groep krijgt een dweil.

De groepen gaan bij mensen aanbellen en vragen of ze de dweil willen ruilen tegen iets wat zij kwijt willen. Als je de dweil hebt geruild tegen bijvoorbeeld een stoel, dan ga je naar het volgende huis en probeer je de stoel te ruilen. Je ruilt net zolang tot de tijd om is of tot je iets hebt waarvan je denkt het spel mee te gaan winnen.

Degene die met het leukste, origineelste, grappigste, mooiste of grootste ding terugkomt heeft gewonnen.

Variatie:

Je kan de groepen de opdracht geven spullen te verzamelen die starten met een bepaalde letter (bijvoorbeeld p: pindakaas, punaise, pasta, potlood).



Ongezien terug

WIKSPEL

minimum
leeftijd **12 JAAR**

minimum aantal
spelers

5 (IN 1 GROEP).

KLEINERE GROEPEN

ZIJN BIJNA NIET TE

VINDEN EN GROTERE

GROEPEN KUNNEN

ZICH AMPER (OP TIJD)

VERSTOPPEN

nodig **GSM**
(VOOR DE VEILIGHEID)

Drop de spelers, in groepjes, op een afstand van ongeveer twee tot drie kilometer van het startpunt. De groep moet ongezien teruglopen naar het startpunt. De spelleiding probeert de spelers te zoeken met de auto, fiets of te voet. Afhankelijk van de groep en de spelduur kan men de gevonden groepen stafpunten geven of terugbrengen naar de droppingsplaats.

Bij voorkeur kennen alle spelers de weg naar het startpunt.

TIP:

Spreek een duidelijke eindtijd af. Laat de spelers een telefoontje meenemen zodat ze kunnen bellen als ze niet op tijd terug kunnen zijn (verdwaald zijn...). Je kunt hen dan gaan oppikken.



Spelen in het bos

INHOUD

Zoek de tijdbom ■ 6

Deksel op de pot ■ 7

Spinnenweb ■ 8

Moeren en schroeven ■ 9

Indiaan Strepnroef ■ 10

Postbodespel ■ 11

Alternatief paintballen ■ 12

Cluedo ■ 14

Vlaggenroef ■ 15

Geldboom ■ 16

Blikjesbende ■ 17

Koning Franciscus ■ 18

Tien tellen in de jungle ■ 20

Wachters en jagers ■ 21

Spinnen en vliegen ■ 22

Dierenstratego ■ 24

Pacman ■ 26

De geheime boodschap ■ 28

Bosgolf ■ 30

Kwartet ■ 31

Knikkerjacht ■ 32

Slinkse smokkelaars ■ 34

Jagen in de prehistorie ■ 36

Kleurcodespel ■ 38

Het kartelspel ■ 40

Dodende straal ■ 43

Vikingspel ■ 44

De Boebelziekte ■ 46

Jacht op de muitersteen ■ 48

Spelen op het veld

INHOUD

De boze fee ■ 50
Zeskamp in het ijs ■ 52
Krabben ■ 56
Aankleedwedstrijd ■ 57
Duohindernisbaan ■ 58
De jaloerse echtgenote ■ 59
Tunnelbal ■ 60
Het grote wortelspel ■ 61
Vla-twister ■ 62
Kruistouwtrekken ■ 63
Modderspons gooien ■ 64
Waterdragers ■ 65
Een schat aan woorden ■ 66
Vrijlopen ■ 68
Smokkelaars en Douaniers ■ 69
Blind trefbal ■ 70

De was ■ 71
Groot kwartet ■ 72
Over het paard getild ■ 73
Wie de schoen passe,
trekke het aan ■ 74
Tikkertje langs het touw ■ 75
De verdwenen kaart ■ 76
Achteruitvoetbal ■ 79
Laat de "ballen maar vallen" ■ 80
Kwalballen ■ 81
Brancard race ■ 82
A-lopen ■ 83
Burchtbal ■ 84
Paalrace ■ 85

Spelen in de wijk

INHOUD

Levend ganzenbord ■ 86
Vier op een rij in 't groot ■ 87
Buffels en Apachen ■ 88
Het spel met het paard ■ 89
Hoedje raden ■ 90
Ruil je rijk ■ 91
Ongezien terug ■ 92



COLOFON

Buitenspelen! is een uitgave van *Jong Nederland*

WEBSITE www.jongnederland.nl

E-MAIL info@jongnederland.nl

SAMENGESTELD DOOR Katrien Ammerlaan, Kim van Korven,
Harm van den Heuvel

EINDREDACTIE Katrien Ammerlaan

OPDRACHTGEVER Landelijk Bestuur Stichting Jong Nederland

VORMGEVING EN BEELD Margo Vlamings (www.margovlamings.nl)

DRUK Drukkerij Ars, Roermond

Deze uitgave is mede mogelijk gemaakt dankzij een financiële
bijdrage van Stichting Zonnige Jeugd.

Copyright Jong Nederland 2009

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

isbn nummer 978-90-72348-13-5

Buitenspelen!

is een boekje met 65 buitenspelen uitgebracht door Jong Nederland ter gelegenheid van het 65 jarig bestaan.

Jong Nederland is een landelijke jeugd- en jongerenorganisatie die het belangrijk vindt jeugdigen te laten spelen. 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!

Jong Nederland wenst je veel buitenspeelplezier!

