

Spelfeest!

Snel te spelen spelletjes zonder of
met weinig materiaal



Spelfeest!

Snel te spelen spelletjes zonder of
met weinig materiaal



Landelijk bureau Jong Nederland

Voorwoord

Spelfeest! is een boekje vol spelen dat is uitgebracht door *Jong Nederland* ter gelegenheid van zijn zestig jarig bestaan. *Jong Nederland* is een organisatie die veel waarde hecht aan het laten spelen van jeugdigen.

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

Jong Nederland ziet spelen als een wezenlijk onderdeel van het leven. Tijdens het spelen ontdekt het kind de ander, de wereld en vooral zichzelf. Een kind is nieuwsgierig en naïef tegelijk. Het wil zich laten verrassen, het avontuur tegemoet treden. Spelen geeft plezier, verdriet, emotie. Spelen betekent ontmoeting, ontspanning en ontplooiing. Spelen is leren leven, spelen is een feest!

Hoe werkt dit boekje?

In dit boekje vind je ruim honderd snel te spelen spellen waar je weinig of geen 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.

Leeftijd

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

Rustig tot zeer intensief

De rustige spelen staan vooraan in het boekje. De zeer intensieve spelen staan achterin. Zo kun je snel gericht zoeken naar een leuk spel.

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

Eén-twee-drie...spel

Wie kan tellen kan spelen

theaterspel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
4 jaar

nodig
niets

De spelleider begint en roept: "één-twee-drie!" en de naam van een dier, bijvoorbeeld: "één-twee-drie-olifant!". Iedereen doet zo snel en zo goed mogelijk een olifant na. Wijs na een paar keer iemand anders aan. Nu mag deze speler tellen en iets bedenken.

Variatie

Laat ook voorwerpen en emoties uitbeelden.



7

Beeldhouwer

Wie bouwt het mooiste kunstwerk?

Eén speler is een beeldhouwer en maakt van een groepje andere spelers een kunstwerk. Het kunstwerk stelt een actie voor, bijvoorbeeld een groep mensen die aan het wachten is op de trein of een groep voetballers. De overige spelers raden om welke actie het gaat. De speler die het goed heeft, mag de volgende ronde de beeldhouwer zijn.

theaterspel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets



8

Doorgeefspel

Wat geef je door?

theaterspel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets

De spelers lopen rond in het speelveld. Iedere speler bedenkt een object dat hij denkbeeldig bij zich heeft, bijvoorbeeld een tennisbal waarmee hij tegen de muur stuitert of een kopje koffie waarin hij roert en een slok van neemt. Komen ze een andere speler tegen dan demonstreren beide spelers het voorwerp dat ze bij zich hebben. Hierbij mag niet gesproken worden. Daarna wisselen ze van voorwerp. Aan het eind van het spel vertelt iedere speler welk voorwerp hij op dat moment bij zich denkt te hebben.



9

Glimlach overgooien

Zeer ernstig spel waar maar één iemand om kan lachen

Alle spelers zitten met een ernstig gezicht in een kring. Eén persoon heeft de glimlach. Deze is goed te zien. De speler met de glimlach doet zijn handen voor zijn gezicht en als hij ze er weer voor vandaan haalt, gooit hij zijn glimlach naar iemand anders in de kring. Deze vangt de glimlach op en gaat meteen glimlachen. De persoon die gegooid heeft is nu ook weer ernstig. Houdt iedereen dit vol?

theaterspel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets



Levend woordenboek

Duidelijke lichaamstaal!

theaterspel

Verdeel de groep in twee teams. De spelleider roept een woord en de twee teams moeten dit woord (alle letters samen) uitbeelden. Hierbij gaan ze in de vorm van de letters op de grond liggen. De groep die dit het snelst kan, wint.

minimum
aantal spelers
10

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets

Spiegelen

Kun jij dit na doen?

De spelers staan in tweetallen tegenover elkaar. Terwijl de spelers elkaar aan blijven kijken begint er één met bewegen. De andere doet dit na maar precies in spiegelbeeld. Beweeg niet te snel. Wissel na een paar minuten de rollen om. Welk tweetal kan het beste spiegelen?

Variatie

Stel twee teams tegenover elkaar op. Het ene team beeldt een actie uit die het andere team probeert te spiegelen.

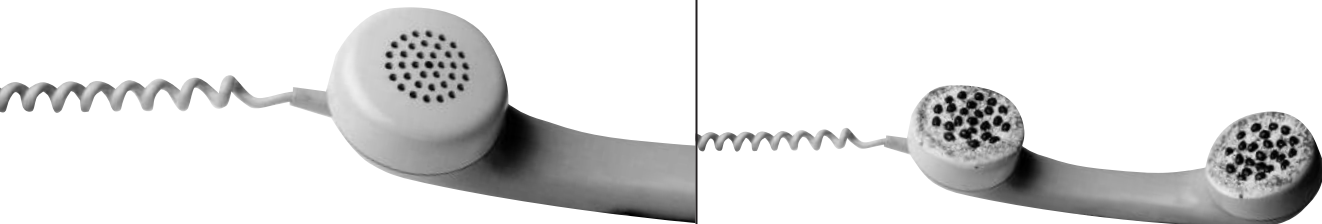
theaterspel

minimum
aantal spelers
10

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets



12

Gegroet

Hoe goed kun jij je inleven?

theaterspel

Alle spelers lopen over het speelveld.

De spelleider roept een typetje bijvoorbeeld: "burgemeester!"

minimum
aantal spelers
6

Alle spelers groeten elkaar dan als burgemeester. Als de spelleider in zijn handen klapt loop iedereen weer verder.

intensiteit
rustig

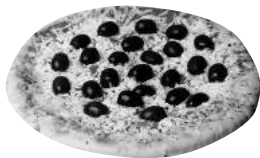
Voorbeelden van typetjes: indiaan, eskimo, koning, punker, soldaten, goede vrienden, verliefde mensen, vijanden enzovoort.

minimum
leeftijd
4 jaar

Variatie

Roep een geluid bijvoorbeeld: "drilboor!" Alle spelers maken dit geluid totdat de spelleider weer in zijn handen klapt.

nodig
niets



13

De echoput

Echo, echo, echo, echo, echo!

Alle spelers staan in een kring.

Het midden is de echoput.

Om de beurt stapt één speler naar voren en maakt een vreemd geluid of schreeuwt iets in de put. De anderen spelers roepen het na, zoals echo, echo, echo, echo.

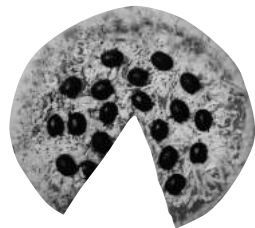
theaterspel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
4 jaar

nodig
niets



14

Magisch vierkant

Wie laat zich in het magisch vierkant lokken?

uitdagingspel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
krijt
blinddoeken

Teken midden op het speelveld een vierkant van ongeveer één m2. Alle spelers stellen zich rondom het speelveld op. Ze kijken goed waar het vierkant ligt. Daarna blinddoeken ze zich. Op het teken van de spelleider lopen ze geblinddoekt naar het vierkant. Zodra ze denken in het vierkant te zijn blijven ze stilstaan. Op het teken van de spelleider doet iedereen zijn blinddoek af. Wie heeft het vierkant gevonden?



15

Kringbreken

Lukt het iedereen om vast te houden?

uitdagingspel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets

Iedereen staat in een kring met het gezicht naar binnen en haakt de armen in elkaar. Het is de bedoeling dat iedereen gaat zitten zonder elkaar los te laten. Als dat lukt, probeer je terug recht te staan zonder los te laten.



16

De vuilniszak

Samenwerken om de juiste draai te vinden

uitdagingspel

Spread een vuilniszak uit op de grond. De hele groep gaat op de vuilniszak staan. Zonder de grond te raken probeert de groep de vuilniszak om te draaien.

minimum
aantal spelers
4

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
vuilniszak



17

Hoeveel voeten heb je nodig?

Creatief denken, anders kom je er nooit!

Deel de groep op in twee teams.

Stel ze beide op aan één kant van het speelveld. Geef de beide teams dezelfde opdracht, bijvoorbeeld om met zeven voeten en drie handen naar de overkant te gaan. De beide groepen proberen zo snel mogelijk de overkant te bereiken zonder met meer voeten of handen de grond te raken. Wie is het snelst?

Variatie

Maak het spel steeds moeilijker. Welke groep heeft de minste handen en voeten nodig om de overkant te bereiken?

uitdagingspel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
niets



18

Rug tegen rug

Zonder handen moet het wel lukken

uitdagingspel Twee spelers zitten rug tegen rug op de grond. Zij proberen zonder hun handen te gebruiken op te staan. Als dat gelukt is gaan zij weer zitten en komt er een derde persoon bij. Met hoeveel spelers lukt dit nog? Wat is het record?

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
niets



19

Levende knoop

Een ingewikkelde mensenmassa

Iedereen loopt door elkaar met de handen omhoog. Op een teken pakt elke speler twee willekeurige handen beet maar niet van dezelfde persoon. Zo ontstaat een hele grote knoop. De groep probeert nu de knoop te ontwarren. Ze maken een kring zonder de handen los te laten.

uitdagingspel

minimum
aantal spelers
10

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
niets



20

Stoot kom op mijn schoot!

Even lekker uitrusten?!

uitdagingspel

minimum
aantal spelers
10

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
niets

Alle spelers staan schouder aan schouder in een kring. Dan draait iedereen een kwartslag dezelfde kant op en staan ze achter elkaar. Iedereen pakt degene voor hem bij de heupen vast. Dan zakt iedereen langzaam door de knieën en komt op de knieën van de achterbuurman te zitten. Probeer allemaal je evenwicht te bewaren.

Variatie

Probeer te lopen en de handen los te laten.

Tip

Spreek allemaal de 'toverformule' uit: "stoot kom op mijn schoot" of "please come on my knees".



21

Draai maar

Omdraaien is toch niet zo moeilijk?

De spelers nemen elkaar bij de hand en vormen een kring, met de ruggen naar het midden gekeerd. Zonder de handen los te laten proberen ze de kring om te draaien zodat iedereen uiteindelijk met het gezicht naar het midden staat.

uitdagingspel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
niets



22

Luchtschrijven

Weet jij wat er staat?

raadspel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
niets

De spelleider geeft een speler een woord. Deze schrijft dat in de lucht. De groep probeert te raden wat er wordt geschreven.

Variatie

Schrijf met de hand van iemand anders een woord in de lucht en laat deze zelf raden wat er wordt geschreven.



23

Wie ben ik?

Slimme vragen stellen

raadspel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
niets

Eén speler neemt een persoon in gedachten die bij iedereen bekend is en vraagt: "wie ben ik?" De anderen stellen om de beurt een vraag waarop alleen met 'ja' en 'nee' geantwoord mag worden. Bij een 'ja' mag degene die aan de beurt is nog een vraag stellen. Bij 'nee' is de volgende aan de beurt. Wie weet wie de persoon is mag het zeggen. Is het antwoord fout dan is hij uit het spel.

Variatie

Kies een beroep of een voorwerp. De openingszin is dan: "Wat ben ik?" of "Ik ben naar de winkel geweest en heb gekocht".

24

Slaapspel

Wel wakker blijven!

raadspel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
niets

De spelers liggen op de vloer en proberen precies één minuut stil zijn. Degene die het dichtst bij de minuut wakker wordt en dan heel hard 'ja' roept heeft gewonnen.

Variatie

Alle spelers moeten heel hard zingen, in plaats van stil zijn. De speler die het dichtst bij de minuut stopt met zingen heeft gewonnen.



25

Doktertje spelen

Wie is de beste dokter?

Eén speler speelt de dokter.

De anderen zijn patiënten en lijden aan dezelfde ziekte. Deze ziekte hebben ze samen afgesproken. Bijvoorbeeld: wie met gekruiste benen zit antwoordt altijd met "ja".

De dokter stelt de patiënten om de beurt vragen en probeert te ontdekken wat de ziekte is. De patiënten antwoorden alleen met 'ja' en 'nee'.

Variatie

Speel het spel met één patiënt en een heleboel dokters.

raadspel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
niets



Wie is het?

Slimme vragen stellen

raadspel

minimum
aantal spelers
10

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
knikker

Alle spelers staan in een kring met de handen op de rug. Eén speler wordt even weggestuurd. De spelleider geeft een knikker aan een andere speler. De speler die weg was komt terug en raadt wie de knikker heeft. Dit doet hij door vragen te stellen. Hij vraagt bijvoorbeeld: "is het een meisje?" Als een meisje de knikker heeft dan gaan alle jongens zitten. Zo stelt hij verschillende vragen totdat op het laatst één speler overblijft. Die heeft de knikker. Wie heeft hiervoor de minste vragen nodig?



Gekkenhuisje

Wie steekt de anderen aan?

raadspel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets

Alle spelers zitten in een kring. Eén speler wordt even weggestuurd. De spelleider wijst één speler aan die steeds begint met het maken van een rare beweging zoals zwaaien, lange neus maken, enzovoort. De rest van de spelers doet hem steeds zo snel mogelijk na. De speler die weggestuurd was komt terug en raadt welke speler telkens begint met de bewegingen.



Schaar, steen, papier

Wie het juiste gebaar maakt wint

raadspel

minimum
aantal spelers
2

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets

Twee spelers staan tegenover elkaar en houden hun handen op de rug. Ze roepen: "Schaar, steen, papier!" Bij papier steken ze tegelijkertijd een hand naar voren en laten zien of ze voor schaar, steen of papier gekozen hebben. Dat doen ze door het juiste gebaar te maken. Een steen is een gebalde vuist. Een schaar zijn twee gespreide vingers en papier is een vlakke hand.

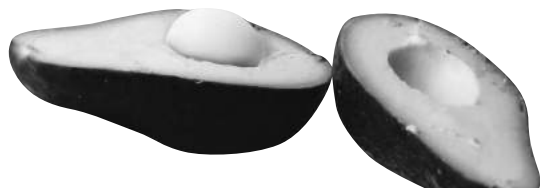
Wie wint er? Een papier kan een steen inpakken en wint. Deze speler krijgt een punt. Een steen maakt een schaar bot. Een schaar kan een papier stukknippen. Wie na drie keer spelen de meeste punten heeft wint.



Schaar, steen, papier

Variaties

- 1) Maak er een evolutiespel van. Iedere speler begint als amoebe. Na het spelen van schaar, steen, papier evolueert de winnaar in een konijn. Daarna komt de aap en dan de mens. Alleen dieren van dezelfde soort kunnen tegen elkaar spelen.
- 2) Als iemand wint gaat hij een stap omhoog in de evolutie. Verliest hij dan gaat hij een stap omlaag.



Stuiver in mijn hand

Wie heeft de stuiver?

raadspel

Alle spelers staan dicht bij elkaar in een kring met de handen op de rug. Eén speler staat in het midden. De spelers zingen het onderstaande liedje en geven ondertussen de stuiver door. Dit doen ze achter hun rug om zodat de speler in het midden niet ziet waar de stuiver zich bevindt. De speler in het midden raadt aan het einde van het liedje wie de stuiver heeft.

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
**stuiver of
een knikker**

Liedje:

*"Ik heb een stuiver in mijn hand,
die gaat reizen door 't land,
is hij hier, is hij daar,
als je hem ziet dan zeg je 't maar."*



Woordenrace

En je blijft maar doorpraten!

Eén speler zegt een woord, bijvoorbeeld 'mandarijn'. Een tweede speler zoekt een woord dat begint met de laatste letter van mandarijn, bijvoorbeeld 'noot' enzovoort. Een woord mag niet tweemaal worden gebruikt.

Variaties

- 1) Beperk de mogelijke woorden tot een bepaalde onderwerp zoals voor- namen, fruit, troetelnamen, plaatsnamen of scheldwoorden
- 2) Elke speler zegt een samengesteld woord, waarvan het eerste deel werd genoemd door de vorige speler bijvoorbeeld: appelmoes, moestuin, tuinman.
- 3) De groep verzint een sprookje. De eerste speler begint met: er was eens een heel wijze vrouw. De volgende speler maakt nu een zin die begint met het woord 'vrouw'... Enzovoort.

kringspel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
niets

Rippel stibbel

Welke rippel stibbel heeft de minste stippels?

kringspel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
schmink

De spelers zitten in een kring. Iemand begint en zegt: "Ik ben Joris, rippel stibbel, zonder stippel, hoeveel stippels, rippel stibbel heb jij, Jan? Jan gaat dan verder, en stelt dezelfde vraag aan iemand anders. Wie aan de beurt is begint steeds met de eigen naam en noemt op het eind de naam van de volgende speler. Elke speler die een fout maakt krijgt met schmink een stippel op het gezicht. Als deze speler weer aan de beurt is zegt hij met één stippel, twee stippels enzovoort. Wie heeft op het einde de minste stippels?



Telegraaf

Klopt het allemaal nog wel?

kringspel

minimum
aantal spelers
10

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
niets

Alle spelers zitten in een kring met hun linkerhand op de rechterknie van de linkerbuurman en met hun rechterhand op de linkerknie van de rechterbuurman. Er ontstaat zo een kring van handen op knieën. De volgorde van handen is belangrijk, niet de volgorde van knieën of spelers. Eén speler begint. Hij klopt één keer met zijn hand op de knie van zijn linkerbuurman. Met de klok mee is de volgende hand aan de beurt om één keer te kloppen. Ga zo de kring rond totdat iemand een dubbele klopp geeft. De richting keert dan om. De hand die te vroeg of te laat klopt wordt uit het spel genomen. Wie kan het langst een hand in het spel houden?

Variatie (extra spelregel:)

wanneer een hand omgedraaid wordt moet de volgende hand een beurt overslaan.

Tante Matilde

Wat voor huisdieren heeft tante Matilde?

kringspel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
niets

De spelers zitten in een kring. Eén speler begint en zegt: "tante Matilde woont aan de zee met haar hond, waf, waf". De tweede speler herhaalt de zin en voegt er een dier aan toe. Zo gaat het verder, waarbij elke speler steeds weer al de voorgaande dieren met de juiste geluiden in de juiste volgorde herhaalt. Wie zich vergist, gaat achteraan zitten en krijgt zo nog een tweede kans!

Variaties

- 1) Tante Matilde gaat op reis en neemt mee. Noem nu steeds de voorwerpen die tante Matilde meeneemt.
- 2) Elk nieuw woord begint met de laatste letter van het vorige woord.



Hoofdvoetbal

Voetbal waarbij je je hoofd moet gebruiken

kringspel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
niets

Stel de groep op in een kring. Eén persoon houdt met twee handen zijn hoofd vast, de bal. Aan beide zijden van deze speler staan doelpalen. Dit zijn spelers met één arm omhoog. De speler die de bal heeft gooit de bal naar een ander door de naam van de ander te noemen. Deze vangt de bal. Deze speler heeft dus zijn handen aan zijn hoofd. Zijn burens zijn doelpalen. Wie een fout maakt is af en gaat zitten. Je krijgt dus steeds nieuwe burens.



Aap en kokosnoot

Houdt de dief!

kringspel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
(rugby)bal

Alle spelers zitten in een kring. Eén speler wordt even weggestuurd, dit is de beer. De spelleider wijst dan een andere speler aan, dit is de aap. In het midden van de kring ligt een kokosnoot, een (rugby)bal. De kokosnoot is van de aap die in de kring zit. Dan wordt de beer geroepen. De beer probeert de kokosnoot weg te halen. Hij weet niet wie de aap is. Als de beer de kokosnoot aanraakt, mag de aap opstaan om de beer te tikken. Als het de beer lukt op de plaats van de aap te zitten voordat hij getikt wordt dan heeft hij gewonnen. De aap wordt nu beer.



Schat, lach als je van me houdt

Probeer je lach in te houden

kringspel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
niets

Alle spelers staan in een kring. Eén speler staat in het midden. Hij loopt naar een willekeurige speler in de kring en vraagt: "Schat, lach naar me als je van me houdt". Nu mag het hele lichaam of gezicht gebruikt worden om de ander aan het lachen te krijgen. Alleen aanraken is niet toegestaan. De speler in de kring probeert zonder te lachen terug te zeggen: "schat ik hou wel van je maar ik kan niet lachen". Als hij toch lacht moet hij in het midden gaan staan. Schiet hij niet in de lach dan moet de speler in het midden het bij een andere speler proberen.



Telefoontje

Wie belt naar wie?

kringspel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets

Alle spelers staan in een kring en houden de handen vast. Eén speler gaat in het midden staan. De spelleider zoekt nu een speler uit die gaat telefoneren. Deze noemt een naam van iemand uit de groep. Nu word er gebeld. De beller knijpt in de hand van één van zijn buurmannen. Deze buurman geeft zijn buurman ook weer een kneepje in zijn hand enzovoort. Dit gaat net zolang door tot de telefoon bij degene wiens naam genoemd is aankomt. Als de genoemde speler een knijp in zijn hand voelt roept hij "tring tring". Intussen probeert de speler die in het midden staat te raden waar de telefoon zich bevindt. Lukt dit dan moet de speler die telefoon kreeg in het midden. Lukt dit niet dan moet de speler in het midden blijven staan en wordt een nieuwe beller aangewezen.

Omgekeerd verstoppertje

Hierbij moet je niet zoeken maar vinden

Eén speler verstopt zich. De andere spelers gaan hem zoeken. Als iemand hem gevonden heeft gaat hij erbij zitten. Tot iedereen verstopt is.

Tip

Doe dit spel 's avonds in het donker in een groot huis met veel verschillende kamers.

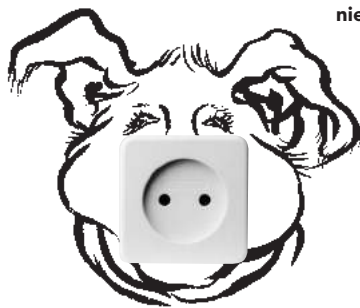
rustig spel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets



Levend kwartet

Een spel om bij na te denken

rustig spel

minimum
aantal spelers
12

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
10 jaar

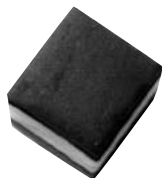
nodig
**pen
papier**

Maak vier groepen. Iedere speler bedenkt voor zichzelf een nieuwe naam, bijvoorbeeld van een tv programma of uit een sprookje. Deze naam vertelt hij aan de spelleider. De spelleider schrijft op welke naam bij welk speler hoort. De spelers mogen verder tegen niemand anders zeggen welke naam ze hebben. Als alle spelers een naam hebben doorgegeven noemt de spelleider alle genoemde namen één keer op. Dan begint het spel.

Groep één begint. Ze vragen aan een speler uit een andere groep bijvoorbeeld: "Jan ben jij Donald Duck?" Is Jan niet Donald Duck dan blijft Jan zitten en mag zijn groep nu iets vragen aan een andere groep. Is Jan wel Donald Duck dan gaat Jan naar

Levend kwartet

groep één en hoort hij voortaan bij die groep. Groep één mag verder gaan met vragen. Als groep twee aan de beurt is mag deze niet meteen Jan terugvragen. Eerst moet de groep zelf een nieuwe naam geraden hebben. De groep die op het laatst alle spelers verzameld heeft, wint.



Buskruit

Knal die bal weg

rustig spel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
bal

Eén speler trapt de bal weg. De zoeker loopt erheen en loopt achterwaarts terug. De andere spelers verstoppen zich. De bal is buitplaats. De zoeker zoekt alle andere spelers. Gevonden spelers moet hij afbuten op bal. Maar als één van de vrije spelers de bal wegtrapt dan is iedereen weer vrij. De zoeker moet dan opnieuw proberen iedereen te vinden. De bal mag twee keer worden weggetrapt.

Tip

Beperk de grootte van het terrein, of speel met meerdere zoekers, want één speler blijft al gauw een kwartier of langer zoeker.



Boppen

Zonder sneeuw toch heel veel lol

Alle spelers zitten achter elkaar met opgetrokken benen, dicht bij elkaar, handen op schouders van de persoon ervoor. En dan wordt er 'gebopt'; iedereen zegt "bobobobobobo..." en maakt kleine sprongetjes. De voorste leider roept ineens "rechts", en iedereen helt naar rechts, "links" idem, "scherp rechts", etc... en tot slot "remmen": iedereen leunt achterover.

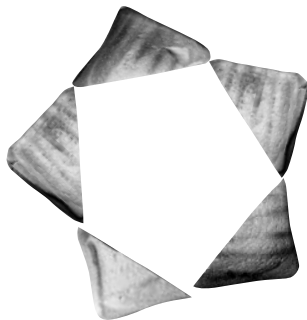
rustig spel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets



Er zijn nog... wachtenden voor jou!

Zorg dat je de beste plek krijgt

rustig spel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets

De spelers vormen een rij achter elkaar. Pas als ze in de rij staan, wordt het doel van het spel verteld.

Elke speler moet proberen vooraan in de rij terecht te komen. De tweede speler in de rij kiest een duidelijk zichtbaar kenmerk bijvoorbeeld, schoenen met veters. Hij roept dit kenmerk luid. Spelers die schoenen met veters dragen mogen voor hun voorganger gaan staan. Wie dan op de tweede plaats in de rij staat mag het volgende kenmerk noemen.

Wie na de afgesproken tijd (b.v. vijf minuten) vooraan staat heeft het spel gewonnen.

Variatie

De laatste speler mag een kenmerk roepen



Schreeuwspel

Hoe kun je nog normaal praten met zoveel lawaai?

Maak twee groepen. Eén of twee spelers uit één groep stellen de zender voor, die een boodschap wil doorgeven aan de andere spelers van dezelfde groep. Deze staan een aantal meters verderop.

De tweede groep staat tussen de zenders en de ontvangers in en probeert door veel lawaai te maken te verhinderen, dat de ontvangers de boodschap kunnen verstaan. De tweede groep is dus een stoorzender. Kunnen de ontvangers de boodschap toch verstaan dan wordt er gewisseld.

rustig spel

minimum
aantal spelers
12

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets

Tip

Gebruik voor dit spel korte boodschappen.



46

Slangenjacht

Wie vangt de langste slang?

rustig spel

minimum
aantal spelers
12

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets

Maak groepen van vier personen. Stel deze achter elkaar op en laat de eerste drie de ogen dicht doen. De laatste in de rij, de staart, stuurt de slang door te kloppen op de linker- en rechterschouder. De anderen geven dit door en de kop verandert dan van richting. Alle slangen lopen kris kras door de ruimte. Als de spelleider: "bijt" roept, stopt de slang met lopen alleen het hoofd loopt door. Bijt het hoofd in een andere slang dan moet iedereen die voor de beet zit zich aansluiten bij de slang waar de kop vandaan komt. Welke slang wordt het langste?



47

storm op zee

Wie is het eerst in veiligheid?

rustig spel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
blinddoeken

De spelers worden in groepjes verdeeld en geblinddoekt. Ze nemen per groepje elkaar bij het middel vast. Elk groepje is een schip in nood. De spelleider is de haven. Hij maakt regelmatig een geluid, zodat ze hem kunnen vinden. Wie het eerst in de haven aankomt heeft gewonnen.

Variatie

De haven verplaatst zich



Schoenenroef

Een spel met een luchtje

rustig spel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
6 jaar

Eén speler zit geblinddoekt in het midden van een afgebakende kring. In deze kring liggen schoenen van de andere spelers. Alle spelers proberen, vertrekkende van een beginlijn, hun eigen schoenen terug te krijgen. Zij sluipen naar de kring en grijpen telkens één schoen zonder getikt te worden door de geblinddoekte speler. Wie getikt wordt moet zijn schoen laten liggen en opnieuw vanaf de achterlijn beginnen.

nodig
blinddoek

Tip
Bij een grote groep meerdere spelers blinddoeken.



In de beek, uit de beek

Van de wal in de sloot

Teken een rechte lijn of leg een touw op de grond. Stel alle spelers op aan één kant van het touw. Zij staan in de beek. Als de leider zegt: "uit de beek", springen ze allemaal naar de andere kant. Zegt de leider "in de beek", dan springen ze weer naar deze kant. Er mag alleen maar gesprongen worden als dat nodig is, en enkel als de leider de goede woorden gebruikt. De spelleider probeert met andere woorden de spelers over te laten springen. Wie een fout maakt is af en gaat zitten. Wie luistert er het best en blijft het langste staan?

reactiespel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets



Kringwisselspel

Je moet snel zijn als je wilt zitten

reactiespel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets

Spelers zitten in een kring op een stoel. Iedereen krijgt een nummer op één speler na. Deze speler staat in het midden en noemt twee nummers. Die nummers wisselen snel van plaats. De speler in het midden probeert de plaats van één van hen in te nemen.

Variatie

De spelers krijgen speelkaarten uitgedeeld. De speler in het midden noemt een kleur. Alle spelers met die kleur moeten van stoel wisselen.



Land-water-lucht

Heb jij veel verstand van dieren?

De groep staat in een kring met één speler in het midden. Deze heeft een bal en roept 'land', 'water' of 'lucht' en gooit daarna de bal naar iemand. Deze speler moet voordat hij de bal vangt een dier genoemd hebben uit de groep die de gooier riep. Lukt dit niet voordat de bal word gevangen dan moet deze speler in het midden staan.

Voorbeelden:

Land: koe, paard, muis, olifant, kat
Water: goudvis, paling, dolfin, walvis, kreeft
Lucht: mus, kraai, ooievaar, adelaar

reactiespel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
bal



Commando pinkelen

Wie kan het beste bevelen opvolgen?

reactiespel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
niets

Elke speler trommelt goed zichtbaar met twee wijsvingers op tafel. Dit is pinkelen. Eén speler zegt wat de rest moet doen. Aan elk bevel moet het woordje 'commando' vooraf gaan. Wordt dat er niet bij gezegd, dan mogen de spelers het bevel niet uitvoeren. Wie wel het foute commando uitvoert is af. Hoe sneller de bevelen elkaar opvolgen, hoe moeilijker het is om ze foutloos uit te voeren.



Commando pinkelen

Er zijn verschillende commando's:

Pinkelen - trommelen met twee wijsvingers.

Hol - hand in de vorm van een kommetje op tafel leggen

Bol - Hand in de vorm van een omgekeerd kommetje op tafel leggen

Plat - hand plat met handpalm naar beneden op tafel leggen

Muur - handpalm dwars rechtop op tafel zetten



Het weekmenu

Wat eten we vandaag?

reactiespel

De spelers zitten in een kring. Eén speler staat in het midden. Deze speler gooit de bal naar een andere speler in de kring en vraagt bijvoorbeeld: "wat eten we op dinsdag?" De vanger antwoordt bijvoorbeeld: "doperwtjes" voordat hij de bal vangt.

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
bal

Het is dus de bedoeling iets eetbaars te noemen dat begint met de eerste letter van de gevraagde dag. Wie dit niet lukt moet de speler in het midden van de kring vervangen. Een antwoord mag maar één keer gegeven worden.

Variatie

Verander de vraag in bijvoorbeeld: "Waar gaan we heen op ...?"



De omgekeerde wereld

Iets klopt er niet!

reactiespel

Alle spelers zitten in een kring op stoelen of op de grond. Eén speler staat in het midden. Plots gaat hij voor een speler staan en zegt bijvoorbeeld: "dit is mijn oor" terwijl hij zijn voet vastpakt. De andere speler moet dan direct antwoorden met het omgekeerde, dus: "dit is mijn voet" terwijl hij zijn oor vastpakt. Kan de speler dit niet of aarzelt hij, dan moet hij de plaats innemen van de speler in het midden.

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
niets



Reus, elf en tovenaar

Snel reageren en vangen of gevangen worden

reactiespel

minimum
aantal spelers
16

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
niets

Reuzen staan op hun tenen en houden hun armen zo hoog mogelijk in de lucht en roepen: "reuzen!" De elven zijn kleine wezentjes, ze zitten op hun hurken en zeggen heel zachtjes: "elfjes". Toveraars staan met een kromme rug en proberen met hun magische blik en draaiende arm-bewegingen hun tegenstanders te betoveren.

Maak twee teams. Elk team spreekt af welk wezen ze zullen uitbeelden. De teams stellen zich op drie meter afstand tegenover elkaar op. Achter elk team is op ongeveer tien meter afstand een veiligheidszone.

De teams beelden eerst alledrie de wezens uit en roepen: "Reuzen, elven, tovenaars!" Na het laatste woord beelden ze meteen het wezen uit dat

Reus, elf en tovenaar

ze afgesproken hebben. De groep die het sterkste wezen uitbeeldt probeert de spelers uit de andere groep te tikken. De andere spelers vluchten zo snel mogelijk naar hun veiligheidszone. Wie getikt wordt sluit zich aan bij het team van de tegenstanders. Reuzen kunnen de elven gemakkelijk overweldigen. De elven kunnen met hun kunsten de tovenaars overwinnen. De tovenaars kunnen de reuzen betoveren.



58

Fopbal

Laat je niet voor de gek houden

reactiespel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
bal

Alle spelers staan in een kring met de handen op de rug. Eén speler staat in de kring met een bal. Hij gooit de bal naar een andere speler in de kring. Deze probeert de bal te vangen. Als hij de bal laat vallen is hij af. Het speler in de kring mag ook net doen alsof hij de bal gooit. Als deze dan zijn handen laat zien om de bal te vangen is hij ook af. Ga net zolang door tot er één speler overblijft.



59

De grote busreis

Gezellig met zijn allen in de bus

reactiespel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
rustig

minimum
leeftijd
4 jaar

nodig
niets

Iedereen gaat achter elkaar staan (zogenaamd in een bus). De spelleider gaat nu een verhaal vertellen. Vooraf is afgesproken dat bij bepaalde woorden een bepaalde beweging hoort. Degene die een verkeerde beweging maakt is af.

Voorbeelden

Regen - gaan zitten

Remmen - een piepend geluid maken

Bocht naar links - naar links hangen

Winkelstraat - zwaaien



60

Weg met de bal

De bal vasthouden is veel te gevaarlijk

tikspel

De spelers lopen verspreid door de ruimte en spelen een bal over.

minimum
aantal spelers
8

De tikker probeert de speler die de bal heeft te tikken. Lukt dit dan wordt deze de nieuwe tikker.

intensiteit
actief

Variaties

- 1) gebruik meerdere ballen
- 2) wijs meer tikkers aan

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
bal



61

Lint-tikkertje

Heel lang tikspelletje

tikspel

Het spel begint met één tikker. Als de tikker iemand tikt dan geeft deze de tikker een hand en tikt mee.

Zo ontstaat er een lang lint. Dit gaat door totdat er één persoon over is die de nieuwe tikker wordt.

minimum
aantal spelers
12

intensiteit
actief

Variatie

Tweelingtikkertje: Twee tikkers lopen hand in hand. Word er iemand getikt dan houdt deze de hand vast van de tikker. Als de tikkers een vierde persoon hebben getikt splitst de rij in tweeën. Dit gaat door totdat iedereen is getikt.

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets



62

Rugdekking

Pas op: wie tikt word getikt

tikspel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets

Alle spelers doen hun linkerhand op de rug. De spelleider geeft het teken dat het spel begint. Nu probeert iedereen zoveel mogelijk anderen te tikken op de hand die op de rug is. Maar je moet er ook voor zorgen zelf zo min mogelijk getikt te worden.



63

Politie en dieven

Kan de politie echt alle dieven vangen?

tikspel

minimum
aantal spelers
10

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets

Maak een gevangenis in het midden van het speelveld door een vierkant op de grond te tekenen. De groep bestaat uit dieven die in de gevangenis thuishoren. Drie spelers, de politie, proberen de dieven te vangen door ze te tikken. Is een dief getikt dan moet deze naar de gevangenis. De dieven in de gevangenis kunnen bevrijd worden door aangeraakt te worden door een nog los lopende dief.

Tip

Bij een grote groep meer politie-mensen aanwijzen.



64

Sociaal tikkertje

Wie er in nood zit word geholpen

tikspel

De groep heeft één bal. Wie de bal in handen heeft mag niet getikt worden. De tikker probeert iedereen te tikken. De rest van de groep gooit de bal naar degene die dreigt getikt te worden. Kan de tikker iedereen tikken?

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
bal



65

Kikker en de ooievaar

Zorg dat je niet word opgegeten

tikspel

Eén speler is ooievaar de rest is kikker. De kikkers springen rond en proberen uit de buurt van de ooievaar te blijven. De ooievaar hinkt op één been en probeert de kikkers 'op te eten' door ze te tikken. Als een kikker getikt is word hij ook ooievaar en gaat kikkers eten. Welke kikker springt het langst.

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets



De Hopduvel

Een spel voor mensen die niet van hoofdpijn houden

tikspel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
lint of das

Eén speler is de hopduvel. Dit is een duiveltje dat 's morgens langs komt bij de mensen die 's avonds teveel gedronken hebben. Hij slaat ze met een houten hamer op het hoofd. Alle andere spelers lopen rond.

Heeft de hopduvel je getikt dan blijf je waggelend staan. Er zijn twee manieren om van die kater af te komen. De eerste is als twee vrije spelers aan weerskanten een arm in haken en drie keer springen en roepen : "Hop duvel op!" De speler is dan weer vrij. De tweede manier om vrij te komen is als een speler die nog vrij is de staart van de duvel eraf trekt. Deze staart is een das of een lint dat van achteren uit zijn broek steekt. Dan zijn alle spelers weer vrij. Maar, dat kan maar één keer!

Inktvis

Wie weet uit de tentakels van de inktvissen te blijven?

tikspel

minimum
aantal spelers
12

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
niets

Over de hele breedte van het speelveld stelt zich in het midden een rij spelers op. Dit zijn de inktvissen. Met hun gestrekte armen kunnen ze elkaar net niet raken. De andere spelers stellen zich in een rij op aan één kant van het veld en proberen tegelijkertijd de overkant te bereiken. Wie halverwege getikt wordt door de inktvissen is af en wordt ook inktvis. De inktvissen moeten op hun plaats blijven staan. Ze mogen hun voeten niet verzetten. Wie getikt wordt moet op die plaats blijven staan. De overige spelers proberen zo vaak mogelijk het veld over te steken. Wie als laatste overblijft wint.



Visnet

Welke vis kan het langst uit het net blijven?

tikspel

minimum
aantal spelers
12

intensiteit
actief

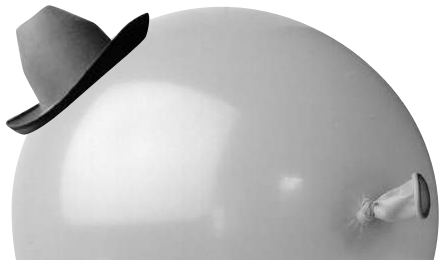
minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
niets

De tikker probeert iedereen te tikken. Is een speler getikt dan blijft hij op die plek staan. Iemand die nog niet is getikt kan hem bevrijden. Dit kan door een code uit te voeren. Bijvoorbeeld de eerst de tenen en daarna de neus van de getikte aan te raken of twee keer op de rechter schouder te kloppen en drie keer op de linker. Als een speler bevrijd is kan hij weer meedoen.

Tip

Laat de spelers zelf de code bedenken.



Code tikkertje

Razendsnel code spel

tikspel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets

Aan één kant van het speelveld staan enkele vissers en aan de andere kant de vissen. De vissers houden elkaar bij de handen vast en vormen zo een visnet. De groepen gaan naar elkaar toe. De vissen proberen uit het net te blijven. Ze mogen niet door het net heen breken. Ze zijn gevangen als het net zich als een kring helemaal om hen heen sluit. Gevangen vissen sluiten zich aan bij het visnet. Het net opent zich daarna weer en probeert meer vissen te vangen. Welke vis blijft het langst uit het net?



70

Bal onderscheppen

Probeer de bal van de tegenpartij af te pakken

balspel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
bal

Verdeel de spelers in twee ploegen. Eén van de ploegen heeft de bal. Als zij er in slagen om de bal zeven keer over te gooien zonder dat die de grond raakt, hebben zij een punt. De andere ploeg probeert dit te voorkomen door de bal te onderscheppen. Lukt dit dan proberen zij zelf de bal zeven keer over te gooien.



71

Slangenbal

Krijgt de groep de slang te pakken

balspel

minimum
aantal spelers
12

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
bal

Verdeel de groep in twee teams. De ene groep vormt een ruime kring. De tweede groep vormt een slang door in een rij te gaan staan en elkaar bij de heupen vast te pakken. De spelers in de kring proberen de slang te vangen door met een bal de staart van de slang te raken. De slang probeert dit te voorkomen door steeds rond te kronkelen en te zorgen dat de staart, de achterste speler, niet in de buurt van de bal komt.



Voetbalmuur

Hand in hand voetballen

balspel

minimum
aantal spelers
12

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
bal

Twee rijen spelers stellen zich tegenover elkaar op met een tussenruimte van ongeveer vijf à zes meter. De spelers van iedere ploeg geven elkaar een hand om op die manier poorten te vormen, die de doelen zijn. Er wordt nu een bal over en weer getrapt, waarbij de spelers moeten proberen de bal door een poortje (doel) van de tegenpartij te krijgen. De spelers van de tegenpartij zullen dit proberen te verhinderen door de bal met hun voeten tegen te houden, en op hun beurt proberen te scoren door de poortjes van de andere ploeg. De handen mogen in geen geval los gelaten worden, niet bij de verdediging en ook niet bij het wegtrappen. Per doelpunt krijgt het scorende team één punt.

Lummelen

Om het elkaar lekker moeilijk te maken

balspel

minimum
aantal spelers
4

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
bal

Alle spelers staan in een kring. Eén speler staat in het midden, dit is de lummel. Hij probeert de bal, die door de andere spelers wordt overgegooid, te vangen. De spelers in de kring mogen niet lopen met de bal. Zodra de lummel de bal heeft gevangen wordt de speler die als laatste de bal gooide de lummel.



Ik verklaar de oorlog aan

Snel wegrekken voordat er oorlog uitbreekt

balspel

minimum
aantal spelers
4

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
bal

Eén speler gooit de bal omhoog met de woorden: "Ik verklaar de oorlog aan (naam van een speler)".

Deze speler moet dan zo snel mogelijk de bal pakken. De anderen spelers rennen weg. Zodra de speler wiens naam is genoemd de bal heeft, roept hij: "Stop!" en blijft iedereen stilstaan. De speler met de bal mag dan 3 passen doen en proberen iemand aan te gooien. Lukt hem dit, dan moet die speler de oorlog verklaren aan een andere speler. Lukt dit niet dan moet hij zelf de bal opgooien en de oorlog verklaren.



Netjes rugby

Zonder blauwe plekken rugbyen

balspel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
zeer actief

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
bal

Maak twee teams en verdeel het speelveld in tweeën. Elk team krijgt een eigen helft. De spelleider gooit een bal in het veld. De spelers moeten proberen de bal op de grond te leggen achter de achterlijn van de tegenpartij. De spelers mogen niet lopen met de bal. De tegenpartij moet proberen de bal te onderscheppen. Je mag elkaar niet aanraken. Als er een punt gemaakt is krijgt de tegenpartij de bal en mag vanuit de middenlijn uitkomen.



Krabbenbal

Beestachtig leuk voetbalspel

balspel

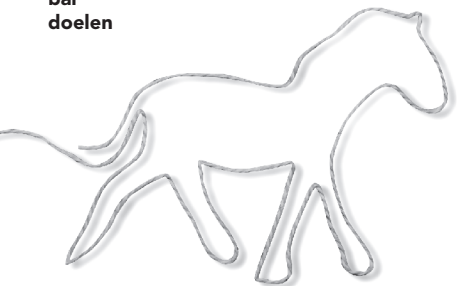
minimum
aantal spelers
4

intensiteit
zeer actief

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
bal
doelen

Maak twee teams. Elke speler gaat in krab-positie op de grond zitten. Dit is op handen en voeten met de rug naar beneden. De teams proberen de bal in het doel van de tegenpartij te krijgen. De bal mag niet met de handen worden aangeraakt. Raakt de bal buiten het speelveld dan gooit de speelleider deze in.



Poortbal

Laat niets door de poort ontsnappen!

balspel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
bal

Alle spelers staan in een kring met de benen wijd zodat er een bal tussen-door kan. De voeten staan strak tegen die van de buurman aan. De spelers proberen een bal bij iemand anders in de kring tussen de benen door te slaan. De spelers proberen hun poort te verdedigen door de bal met de handen af te weren. Gaat de bal tussen de benen door dan moet deze speler één hand op de rug houden. Bij een tweede keer moet hij zich omdraaien en mag weer met beide handen spelen. Bij de derde keer verliest hij weer een hand. Bij de vierde keer is een speler af en gaat het spel uit. Het is niet toegestaan de bal bij een buurman door de benen te slaan.

?



Inhaalbal

Om van door te draaien!

balspel

minimum
aantal spelers
10

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
2 ballen

Alle spelers staan in een kring. Ze krijgen allemaal een nummer; één-twee-één-twee-één-twee enzovoort. Eén speler met nummer één krijgt een bal en precies tegenover hem krijgt één speler met nummer twee een bal. Nu proberen de spelers van groep één de bal van groep twee in te halen door de bal zo snel mogelijk door te spelen. Dus nummer één gooit de bal zo snel mogelijk door naar de volgende speler met nummer één en die gooit de bal ook weer zo snel mogelijk door. (in de richting van de klok gooien). Heeft nu bal één bal twee ingehaald dan heeft groep één gewonnen, heeft bal twee bal één ingehaald dan heeft groep twee gewonnen.

Siamezenrace

Dubbel dwaze estafette

Verdeel de groep in twee. Rug aan rug (ingehaakt) lopen nummers één en twee van elk team naar de overkant van het speelveld. Daar aangekomen loopt nummer twee terug en haalt nummer drie op. Aan de overkant loopt nummer drie terug om nummer vier op te halen, enzovoort. Dit gaat door tot de hele groep aan de overkant is. Welk team is het snelst?

estafettespel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
niets



Dronkemansestafette

Kom jij nuchter over de eindstreep

estafettespel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
2 pylonnen

Stel de spelers op in twee groepen. De voorste rent zo snelmogelijk naar een flesje (pylon) en draai er tien rondjes om heen. Daarna rent hij zo snel mogelijk terug. Tikt de voorste aan en die doet het zelfde.

Welke groep is het snelst terug?

Baltransport

Met handen en voeten!

Deel de groep in tweeën. De spelers van elke groep gaan op hun rug liggen met handen en voeten in de lucht, kop aan kont. Zo vormen ze een cirkel. Een bal (of ballon) wordt met handen en voeten doorgespeeld. Welke groep heeft als eerste de bal rond?

Variaties

- 1) Als de bal de grond raakt moet de bal weer vooraan beginnen.
- 2) Wie de bal laat vallen, moet één been wegdoen. Bij meerdere fouten word dan één arm, tweede been en tweede arm weggelaten.

estafettespel

minimum
aantal spelers
10

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
2 ballen



Rups estafette

Wie is het snelst?

estafettespel

minimum
aantal spelers
10

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
2 ballen

Maak twee groepen, stel de spelers van elke groep achter elkaar op in een rij. Ze kijken allemaal naar voren. Geef aan de voorste spelers van elke groep een bal. Op het startsein geeft deze de bal over zijn hoofd door aan de persoon achter hem. Deze geeft hem weer door maar dan onder zijn benen door. De volgende doet het weer over zijn hoofd. Tot aan de laatste. Als de laatste de bal heeft loopt hij naar voren en begint het opnieuw totdat de eerste weer vooraan staat.



Tweeling race

Kan jij stevig staan op twee benen

Verdeel de groep in twee teams.

Van elk team staan twee spelers naast elkaar en houden elkaar vast om het middel. Ze haken de naast elkaar staande benen in elkaar en heffen deze van de grond af. Alleen de twee buitenste benen mogen de grond raken. Zo moeten ze proberen door het uitgezette parcours te lopen. Het is niet toegestaan te springen. Zijn de spelers terug bij het beginpunt dan mogen de volgende twee spelers lopen.

estafettespel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
niets



Schots balspel

Dit heeft niets met korte rokjes te maken!

estafettespel

minimum
aantal spelers
10

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
bal

Verdeel de groep in twee gelijke teams. Het ene team stelt zich in het veld op. Het andere team mag als eerste proberen punten te scoren. Eén van hen schopt de bal het veld in en gaat daarna zo snel mogelijk rondjes lopen om zijn eigen team heen. Zijn team staat zo strak mogelijk tegen elkaar om de kring zo klein mogelijk te laten zijn. Het veldteam probeert de bal zo snel mogelijk weer naar de slagplaats te brengen. Daarvoor stellen zij zich vanaf het punt waar ze de bal te pakken krijgen in een rij op. Ze geven de bal aan elkaar door afwisselend over hun hoofd en door hun benen. Zodra de bal de schopplaats bereikt moet de speler die rondjes rent stoppen. Het aantal rondjes dat hij gerend heeft is het aantal punten dat hij verdiend heeft voor zijn team.

Kat en muis

Hoe vangt een muis een kat?

renspel

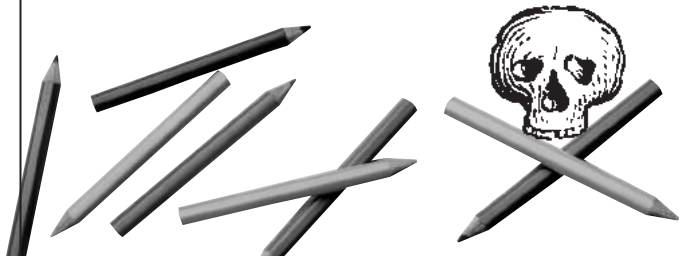
minimum
aantal spelers
8

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
niets

Spelers staan in een kring met het gezicht naar buiten en hun benen in een spreidstand. Eén speler is kat en één andere is muis. De kat moet de muis proberen te tikken, maar als de muis tussen de benen van een speler in de kring de kring invlucht, wordt de speler bij wie de muis tussen de benen doorging kat, en de voor-malige kat muis. De ex-muis neemt de plaats van de nieuwe kat over in de kring.



Levende voetbal

Wie maakt de meeste kopdoelpunten?

renspel

minimum
aantal spelers
10

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
hoed

Deel de spelers in twee groepen in. De spelers staan tegenover elkaar. De achterlijn is het doel. Eén van de groepen heeft de hoed (of muts) en één speler zet deze op. Hij is de voetbal, en kan een doelpunt maken door over de lijn van de tegenstander te lopen. Hij mag de hoed niet vasthouden. De andere ploeg kan in balbezit komen door de hoed van het hoofd van de 'bal' te nemen en zelf op te zetten. Er mag niet gelopen worden met de 'bal' als deze niet op een hoofd zit.



Eén is te weinig

Zorg dat je meer ophaalt dan de andere

renspel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
3 ballen

Maak twee teams. Elk team stelt zich aan zijn eigen kant van het speelveld op achter een achterlijn. Leg in het midden van het speelveld drie ballen. Op het beginsignaal rennen de nummers één van beide teams naar het midden. Ze nemen allebei één bal en brengen deze zo snel mogelijk naar hun eigen achterlijn. Daarna rennen ze terug en proberen als eerste de derde bal te pakken te krijgen. Het team dat de derde bal te pakken krijgt heeft voor zijn team één punt gescoord. Hierna zijn de nummers twee aan de beurt. Welk team heeft uiteindelijk de meeste punten?



Etalagepoppen

Etalagepoppen horen niet midden op een speelveld

renspel

minimum
aantal spelers
10

intensiteit
zeer actief

minimum
leeftijd
12 jaar

nodig
niets

Alle spelers staan aan één zijde van het terrein. De tikker staat in het midden. De spelers proberen naar de andere kant van het terrein te lopen. Wie getikt wordt, moet ter plaatse blijven staan. Hij wordt een etalagepop. Vrije spelers kunnen hem verlossen door hem op te tillen en naar de kant van het terrein te dragen. Alle spelers moeten altijd tegelijkertijd overlopen in dezelfde richting. De 'etalagepoppen' mogen alleen maar naar die zijlijn gedragen worden waarnaar ze zelf aan het lopen zijn.

Tip

Wissel de tikkers regelmatig af.

Klopjacht

Welke dief is het sluwst?

renspel

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
levens

Eén (of enkele) speler(s) zijn de bankrovers. Ze hebben net een bank overvallen en hebben een grote hoeveelheid politie achter zich aan. Ze krijgen even voorsprong. Na x tellen / minuten mogen de anderen (de politie) het bosperceel uit gaan kammen.

De bankrovers krijgen een leven mee. Dit is een wasknijper aan de broek of een touwtje om de enkel. Als de bankrover zijn leven verliest (en dus echt gepakt is) stopt zijn tijd. Welke bankrover weet het langst uit handen van de politie te blijven.



AAAAAAAH spel

Wie heeft de langste adem?

renspel

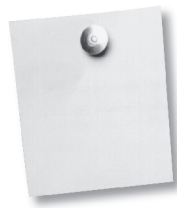
minimum
aantal spelers
10

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
niets

Verdeel het speelveld in tweeën. Maak twee teams, team A en team B. Ieder team gaat op zijn eigen speelhelft staan. De spelers van team A proberen de spelers van team B te veroveren en andersom. Daarvoor rennen zij het speelveld van team B op en proberen de B spelers te tikken. Wie zij tikken moet zich aansluiten bij het A team. Maar tijdens het tikken moet de A speler in één ademdeug: "AAAAAAH" roepen. Is hij buiten adem voordat hij terug is op zijn eigen helft dan moet hij zich bij het B team aansluiten. Het team dat alle spelers van de tegenpartij weet te veroveren wint.



Drie is te veel

Een snel renspel voor tweetallen

De spelers vormen tweetallen.

Zorg dat er twee mensen over blijven, de tikker en een eenling.

De tweetallen verspreiden zich over het speelveld en gaan achter elkaar staan. De tikker probeert de eenling te tikken. Maar de eenling kan zich in veiligheid brengen door achter een tweetal aan te sluiten. De voorste persoon moet nu vluchten want drie is te veel. Zodra de tikker een eenling tikt wordt de tikker eenling en de eenling tikker.

Tip

Laat de tweetallen in een rij staan.

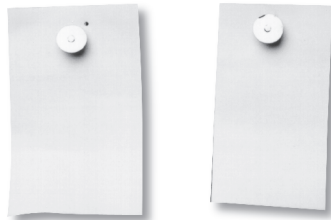
renspel

minimum
aantal spelers
10

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
niets



Kegelroof

Wie is het snelst of het slimst?

renspel

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
kegel

Deel het speelveld op in tweeën.

Zet op het midden van het veld een kegel. Twee groepen strijden tegen elkaar. Het doel van het spel is om de kegel achter de eigen achterlijn te krijgen zonder getikt te worden.

Op een teken loopt van elke groep één speler naar de kegel. Op het moment dat één speler de kegel aanraakt probeert de ander hem tikken. Een speler krijgt een punt voor zijn team als hij de kegel over de eigen achterlijn krijgt of als hij iemand aftikt.



Kegelroof

Variatie

Zodra iemand getikt wordt laat hij de kegel op die plek op de grond staan. De tikker neemt de kegel op en probeert deze over zijn eigen achterlijn te brengen. Maar één tweede speler probeert hem nu te tikken. Wie de kegel over de achterlijn krijgt, wint een punt voor zijn team.



94

Vier keer vier race

Probeer je zelf in te halen

renspel

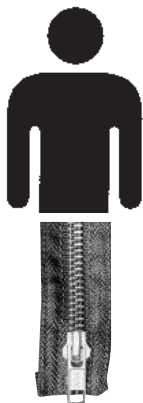
minimum
aantal spelers
10

intensiteit
zeer actief

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
niets

Vier spelers staan buiten de kring. Op het sein van de spelleider rennen ze allemaal met de klok mee en proberen degene voor hen te tikken. wie getikt is gaat in de kring staan. Wie blijf er als laatste over.



95

Kleurenoverlooptje

Hoe meer kleur hoe makkelijker het wordt

renspel

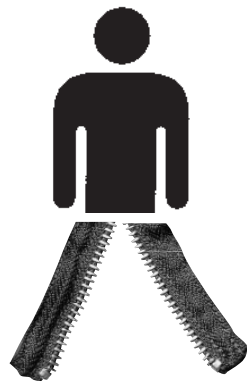
minimum
aantal spelers
10

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
6 jaar

nodig
niets

Alle spelers staan aan één kant van het speelveld. In het midden staat de tikker. De tikker noemt een kleur bijvoorbeeld blauw. Alle spelers die blauw in hun kleren hebben mogen vrij overlopen. Als al de vrije spelers aan de overkant zijn moet de rest overlopen. Deze spelers kunnen getikt worden. Iedereen die getikt is helpt mee met tikken.



Hollandse leeuwen

Probeer alle leeuwen te temmen

**duw- en
trekspel**

minimum
aantal spelers
10

intensiteit
zeer actief

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
niets

De groep stelt zich naast elkaar op aan één kant van het speelveld. Kies één leeuwentemmer. Deze gaat in het midden van het speelveld staan en geeft een teken waarop de leeuwen over mogen steken. De leeuwentemmer probeert de leeuwen op te tillen waarna die ook leeuwentemmer worden. Aan de overkant zijn de leeuwen veilig totdat de leeuwentemmer ze weer laat oversteken. De laatste leeuw wordt de nieuwe leeuwentemmer.

Kwak

Bots billen spel

**duw- en
trekspel**

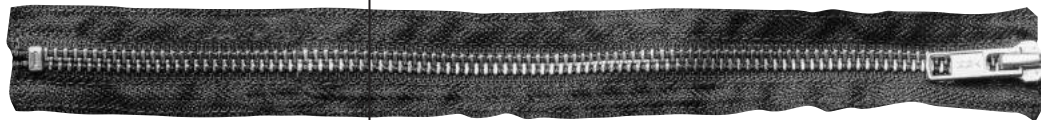
minimum
aantal spelers
6

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
8 jaar

nodig
niets

Alle spelers buigen zich voorover en houden hun knieën vast. Nu lopen ze achteruit door elkaar. De spelers mogen alleen tussen hun benen door kijken. Wanneer een speler tegen een andere speler opbotst proberen ze elkaar om te laten vallen (kwakken). De speler die is gevallen mag gewoon weer door spelen. Er kunnen ook meerdere spelers tegelijkertijd tegen elkaar op kwakken.



Doorduwen

Een spel voor doordouwers

**duw- en
trekspel**

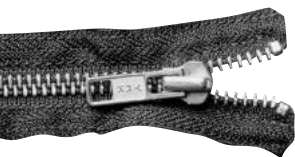
minimum
aantal spelers
12

intensiteit
zeer actief

minimum
leeftijd
12 jaar

nodig
niets

De helft van de spelers vormt een kring. Ze gaan met het gezicht naar het midden van de kring op de grond zitten. Een tweede groep vormt een ruimere kring om de eerste heen en gaat met het gezicht naar buiten op de grond zitten. De spelers in de buitenste kring proberen zich een weg te banen door de binnenste kring heen. Ze mogen daarbij alleen met hun rug door de kring heen duwen. Hoelang kan de binnenste kring de buitenste kring buiten houden?



Vleeshoop

Een spel voor mensen die niet bang zijn voor een schrammetje

**duw- en
trekspel**

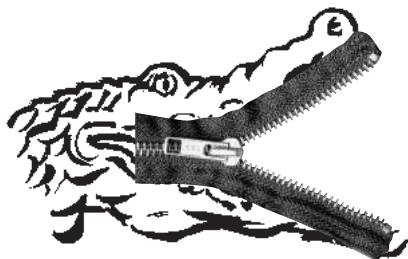
minimum
aantal spelers
10

intensiteit
zeer actief

minimum
leeftijd
12 jaar

nodig
niets

Op één speler na gaan alle spelers op een hoop liggen en houden elkaar zo stevig mogelijk vast. De losse speler probeert de hoop mensen uit elkaar te trekken. Steeds als het hem lukt om een speler los te krijgen gaat deze speler hem helpen. Welke twee spelers kunnen zich het langst aan de vleeshoop vastklampen?



100

Botsautootjes

Wie kan er het slechtste rijden?

**duw- en
trekspel**

minimum
aantal spelers
6

intensiteit
actief

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
niets



101

Buffertikkertje

probeer daar maar eens langs te komen

**duw- en
trekspel**

minimum
aantal spelers
10

intensiteit
zeer actief

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
niets

De spelers staan aan één kant van het speelveld. In het midden staat een tikker die de naam van één speler noemt. Deze probeert hij te tikken. De andere spelers proberen dit te voorkomen door een buffer op te werpen. Ze moeten hun handen op hun rug of gekruist voor zich houden. Lukt het de tikker om de genoemde speler te tikken?



102

Hagedis

Pas op dat de staart er niet afvalt

**duw- en
trekspel**

minimum
aantal spelers
8

intensiteit
actief

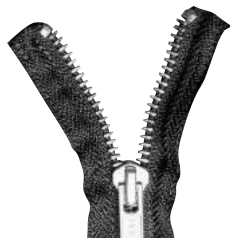
minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
niets

De spelers staan achter elkaar in een rij, en houden elkaar stevig vast om het middel.

Het is de bedoeling dat de eerste speler (de kop) de handen vrij heeft om de laatste speler (de staart) te grijpen. Het lijf van de hagedis (de andere spelers) probeert de kop tegen te werken en de staart te beschermen. Als de staart gegrepen wordt, wordt de kop de staart, en wordt de tweede in de rij de kop.

Variatie



103

Hagedis

De spelers staan in één lange rij naast elkaar. Vanaf het midden van de rij staat de ene helft met het gezicht de ene kant op en de andere helft met het gezicht de andere kant op. Iedereen haakt zich met de armen vast aan de spelers die naast hem staan. Het midden van de lange rij is de as. Op het startsein proberen de twee buitenste spelers elkaar in te halen of te tikken.



Eén tegen één

Wie wordt de duw- en trek kampioen?

**duw- en
trekspel**

minimum
aantal spelers
2

intensiteit
zeer actief

minimum
leeftijd
10 jaar

nodig
niets

Hanengevecht

Twee hanen staan tegenover elkaar. Ze staan op één been en houden de armen over elkaar. Ze hinkelen op elkaar af en proberen de tegenstander om te duwen. Wie met beide benen op de grond komt of van hinkelbeen wisselt is af.

Krabbengevecht

Twee krabben vechten tegen elkaar. Ze lopen op handen en voeten met hun rug naar beneden. Wie van de twee valt als eerste om? De krabben mogen elkaar proberen om te duwen of om te trekken. Maar ze mogen elkaar niet slaan.

Standplaats

Twee spelers staan op ongeveer een halve meter afstand tegenover elkaar. Ze strekken hun armen recht naar

Eén tegen één

voren en plaatsen hun handen zo dat de handvlakken van de twee spelers elkaar raken. De spelers proberen hun tegenstander door duwen en stoten uit evenwicht te brengen. Ze mogen daarbij alleen duwen en stoten tegen het handvlak van hun tegenstander. Wie een voet verplaatst is van standplaats gewisseld en verliest.



Knock your socks off

Gevecht met een vreemd geurtje

**duw- en
trekspel**

minimum
aantal spelers
10

intensiteit
zeer actief

minimum
leeftijd
12 jaar

nodig
niets

Alle spelers doen hun schoenen uit.
Na startsignaal probeert iedereen bij
iedereen de sokken uit te trekken.
De speler die het langst een sok
aanhoudt is winnaar.



Inhoudsopgave

Theaterspelen

- Eén-twee-drie...spel **6**
- Beeldhouwer **7**
- Doorgeefspel **8**
- Glimlach overgooien **9**
- Levend woordenboek **10**
- Spiegelen **11**
- Gegroet **12**
- De echoput **13**

Uitdagingspelen

- Magisch vierkant **14**
- Kringbreken **15**
- De vuilniszak **16**
- Hoeveel voeten heb je nodig? **17**
- Rug tegen rug **18**
- Levende knoop **19**
- Stoot kom op mijn schoot! **20**
- Draai maar **21**

Raadspelen

- Luchtschrijven **22**
- Wie ben ik? **23**
- Slaapspel **24**
- Doktertje spelen **25**
- Wie is het? **26**
- Gekkenhuisje **27**
- Schaar, steen, papier **28, 29**
- Stuiver in mijn hand **30**

Kringspelen (rustig)

- Woordenrace **31**
- Rippel stibbel **32**
- Telegraaf **33**
- Tante Mathilde **34**
- Hoofdvoetbal **35**
- Aap en kokosnoot **36**
- Schat, lach als je van me houdt **37**
- Telefoontje **38**

Rustige spelletjes

- Omgekeerd verstoppertje **39**
- Levend kwartet **40, 41**
- Buskruit **42**
- Boppen **43**
- Er zijn nog... wachtende voor jou! **44**
- Schreeuwspel **45**
- Slangenjacht **46**
- Storm op zee **47**
- Schoenenroof **48**

Reactiespelen

- In de beek, uit de beek **49**
- Kringwisselspel **50**
- Land-water-lucht **51**
- Commando pinkelen **52, 53**
- Het weekmenu **54**
- De omgekeerde wereld **55**
- Reus, elf en tovenaer **56, 57**
- Fopbal **58**
- De grote bus reis **59**

Tikspelen

- Weg met de bal **60**
- Lint tikkertje **61**
- Rugdekking **62**
- Politie en dieven **63**
- Sociaal tikkertje **64**
- Kikker en de ooievaar **65**
- De hopduvel **66**
- Inktvis **67**
- Visnet **68**
- Code tikkertje **69**

Balspelen

- Bal onderscheppen **70**
- Slangenbal **71**
- Voetbalmuur **72**
- Lummelen **73**
- Ik verklaar de oorlog aan **74**
- Netjes rugby **75**
- Krabbenbal **76**
- Poortbal **77**
- Inhaalbal **78**

Inhoudsopgave

Estafettespelen

- Siamezenrace **79**
Dronkenmansestafette **80**
Baltransport **81**
Rups estafette **82**
Tweeling race **83**
Schots balspel **84**

Renspelen

- Kat en muis **85**
Levende voetbal **86**
Eén is te weinig **87**
Etalagepoppen **88**
Klopjacht **89**
AAAAAAAHH spel **90**
Drie is te veel **91**
Kleurenoverlooptje **92**
Kegelroof **93**
Vier keer vier race **94**

Duw en trekspelen

- Hollandse leeuwen **96**
Kwak **97**
Doorduwen **98**
Vleeshoop **99**
Botsautootjes **100**
Buffertikkertje **101**
Hagedis **102, 103**
Eén tegen één **104, 105**
Knock your socks off **106**



Colofon

Speelfeest! is een uitgave van:
Landelijk bureau Jong Nederland
Postbus 252 / 3830 AG Leusden
telefoon 033-4960285
fax 033-4960222
e-mail info@jongnederland.nl
website www.jongnederland.nl

ISBN: 90-72348-11-7

Samensteller Jeroen Puik
Eindredactie Corno de Mol
Opdrachtgever Ben Vernooij, Jong Nederland
Vormgeving en beeld Margo Vlamings, Arnhem
Druk Drukkerij Advadi, Arnhem

© Copyright Jong Nederland 2004

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

De auteur van dit boekje heeft dankbaar inspiratie geput uit diverse publicaties van de jeugdorganisatie Chirojeugd-Vlaanderen vzw, Kipdorp 30, 2000 Antwerpen.

Spelfeest!

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.