

FEEST!
en andere speciale dagen



**jong
nederland**

Voorwoord

Feest! en andere speciale dagen is een boekje met spelletjes en activiteiten uitgebracht door Jong Nederland ter gelegenheid van het 75-jarig bestaan. In dit spelboekje tref je een kalender met per maand een selectie van feest- en speciale dagen. De feest- en andere speciale dagen kunnen je op ideeën brengen bij het bedenken van activiteiten.

Om je op weg te helpen, vind je bij veel dagen alvast leuke spelletjes. Zo kan het boekje je het hele jaar door inspireren!

Er zijn heel erg veel speciale dagen. In dit spelboekje hebben we een selectie gemaakt. Feestdagen die geen vaste datum hebben, staan er niet in. We hebben er verder voor gekozen om de aanduidingen wereld, internationale en nationale, weg te laten.

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

Jong Nederland wenst je veel feestplezier!

Januari ■ 4
Februari ■ 14
Maart ■ 24
April ■ 34

Mei ■ 44
Juni ■ 54
Juli ■ 64
Augustus ■ 74

September ■ 82
Oktober ■ 92
November ■ 104
December ■ 114



4 JANUARI Brailledag

Kun jij blind je naam leggen?

Nodig: verschillende voorwerpen, blinddoek

Maak tweetallen. Eén van de spelers is geblinddoekt. De ander zorgt voor de begeleiding en veiligheid.

In de ruimte liggen voorwerpen die met verschillende letters beginnen. De speler moet deze voorwerpen gebruiken om een woord of de eigen naam te leggen. Bijvoorbeeld: als de naam van de speler Kim is, dan kan de speler op zoek gaan naar een knikker, kiezelsteen, kurk voor de letter K, naar inkt, ijsjes of ijzerdraad voor de letter I en naar een muntje, mand of magneet voor de letter M. De spelleiding zorgt ervoor dat alle letters te vinden zijn.

Variant

Leg materiaal neer in een woord. Bijvoorbeeld: L E P E L met de materialen lucifer, ei, pen, emmer, lintje. Om de beurt mogen de spelers geblinddoekt de voorwerpen voelen, de eerste letters onthouden en het woord proberen te raden.

4 JANUARI Spaghettidag

Toren van spaghetti

Nodig: ongekookte spaghetti, marshmallows, touw, plakband, meetlint

Maak teams van 4 spelers. Spreek een tijd af, bijvoorbeeld 20 minuten. De teams moeten binnen de afgesproken tijd een vrijstaande hoge toren van spaghetti, marshmallows, touw en plakband bouwen. Het team met de hoogste toren wint.

6 JANUARI Driekoningen

Koningencake

Nodig: cake of eierkoeken, een bruine boon, een papieren kroon

Met Driekoningen bepaalt het lot wie koning wordt. Afhankelijk van de tijd kan er ofwel een cake gebakken worden met een boon erin verstopt of kunnen er eierkoeken worden uitgedeeld waar in één van de koeken een boon verstopt zit. Wie de boon vindt, wordt de koning en krijgt de kroon op! Deze speler krijgt iets speciaals en mag bijvoorbeeld het volgende spel kiezen.

22 MAART Doe-eens-gek-dag

Crazy 88

Nodig: lijst met opdrachten, camera/mobieltje

Maak een lijst met 88 gekke opdrachten die in een bepaalde tijd uitgevoerd moeten worden. Leg elke opdracht vast met een foto of video. Voorbeelden van opdrachten zijn: wikkel jezelf in met wc-papier, vraag een speler (zogenamd) ten huwelijk, maak een zo lang mogelijke menselijke polonaise.

26 MAART Spinaziedag

Spinaziekracht

Nodig: touw, boomstam, spijker, hamer, paal

Wie heeft de meeste spinazie gegeten en is dus het sterkst? Er zijn vijf spelrondes: wie verzamelt de meeste punten?

1. Touwtrekken
 2. Spijkerslaan
 3. Paalwerpen
 4. Armpje drukken
 5. Proberen een speler uit een hoepel te duwen
-

28 MAART Iets-op-een-stokje-dag

Rijgen

Nodig: spaghetti, penne

Elke speler krijgt een spaghetti-stokje en neemt deze in de mond. Op de tafel ligt penne. Elke speler probeert zoveel mogelijk penne aan de spaghetti te krijgen, zonder de handen te gebruiken.

30 MAART Potlooddag

Potloodpionieren

Nodig: potloden, elastiekjes

Vandaag pionieren we met potloden en elastiekjes. Met elastiekjes kun je de uiteinden van de potloden aan elkaar vastknopen. Wie maakt een mooi kunstwerk met de potloden?



4 MEI Dag van de brandweer

Brandweerstand

Nodig: water, emmers, bekertje, waterpistool, pingpongballen, touw/ stoepkrijt

Maak twee teams en zet twee estafettes uit. Om de beurt brengt iedere speler een bekertje water over naar de lege emmer, totdat de emmer helemaal vol zit/tot aan het lijntje. Daarna worden alle pingpongballen met een waterpistool over de lijn gespoten.

Wie is als eerste klaar?

6 MEI Bellenblaasdag

Bellenblaaswolk

Nodig: lege fles zonder bodem, oude sok, elastiek, emmer sop

Bevestig de sok met een elastiek onder aan de fles. Zorg ervoor dat de tenen goed gespannen over de fles zitten. Sop de sok in het sop en blaas nu door de flessenhals voor een grote belzenblaaswolk.



8 MEI Draag-geen-sokken-dag

Met blote voeten

Nodig: zie beschrijving

Kunnen spelers de volgende activiteiten uitvoeren met hun blote voeten?

- **Was ophangen:** Span een waslijntje op ongeveer 30 cm boven de grond. Leg sokken en wasknijpers in de buurt. Wie kan de sokken het snelste ophangen met enkel de voeten/tenen?
- **Schrijven:** De spelers proberen hun naam te schrijven met hun voeten.
- **Voelen:** Leg voorwerpen neer en laat de spelers raden wat ze voelen (bijvoorbeeld een afwasborstel, lepel, knoflookpers enzovoort).

9 MEI Herdenkingsdag voor verloren sokken

Vang een sok

Nodig: niets

Alle spelers doen hun schoenen uit en kruipen door de zaal. De spelers proberen bij elkaar de sokken af te pakken.

Let op: spreek van tevoren af dat als een speler pijn heeft, er een codewoord gezegd wordt en dat de spelers stoppen.

2 AUGUSTUS Dag van het kleurboek

Kleuren speuren

Nodig: schmink, pen, papier

De spelers krijgen een paar stippen of vegen in een bepaalde kleur op hun gezicht, een kleur per speler of tweetal. De spelers moeten ontdekken welke kleuren andere spelers op hun gezicht hebben. Hier proberen ze achter te komen zonder dat andere spelers ze zien. Spelers worden in de wijk/het bos op pad gestuurd om op te schrijven welke kleur de andere spelers hebben. Dit schrijven ze op een papiertje. Weten ze de kleuren van de andere spelers, dan komen ze terug naar het verzamelpunt. De speler of het team dat als eerst terugkomt en alles goed heeft, wint.

3 AUGUSTUS Watermeloendag

Watermeloenpizza

Nodig: watermeloen, fruit naar keuze, geraspte kokos

Snijd een watermeloen doormidden. Snijd hier plakken van een paar centimeter af zodat het een stevige bodem is. Leg de plakken meloen op een bord. Laat de spelers de meloen beleggen met fruit. Afhankelijk van de leeftijd kunnen de spelers het fruit zelf schillen en wassen of de spelleiding kan dit voor ze doen. Strooi geraspte kokos over de pizza en snijd de pizza in punten.



5 AUGUSTUS Verkeerslichtendag

Stoplichtenspeurtocht

Nodig: niets

Deze route zet je uit met de kleuren van een verkeerslicht: rood, oranje en groen. Spreek af welke kleur welke richting is. Je kunt de spelers ook een vel met getekende stoplichten meegeven, waarbij steeds enkel het bolletje ingekleurd is, dat aangeeft welke richting er gevolgd moet worden. Bijvoorbeeld rood is rechts, groen is links en oranje is een post of opdracht.

6 AUGUSTUS Dag van de frisse adem

Tandpasta

Nodig: tandpasta, tandenborstel per speler

De spelers zitten geblinddoekt in een kring. Elke speler heeft een tandborstel met tandpasta erop. Elke speler krijgt 3 minuten de tijd om de tanden van de speler rechts te poetsen.

6 AUGUSTUS Wiebel-je-tenen-dag

Doorgeeftenen

Nodig: voorwerpen om door te geven

De spelers zitten in een kring en doen hun schoenen en sokken uit. Een speler probeert nu met de tenen een voorwerp te pakken en deze aan de volgende speler door te geven. Het voorwerp mag alleen met de tenen worden aangepakt en weer doorgegeven. Hoe snel kunnen de spelers het voorwerp de kring rond laten gaan?

1 OKTOBER Dag van de muziek

Geluidentocht

Nodig: voorwerpen om muziek (geluid) te maken, 5 kleuren stiften

Vijf speleiders (= muzikmakers) verspreiden zich in het bos. Ze hebben ieder een voorwerp bij zich waarmee ze muziek (geluid) kunnen maken. Elke muzikmaker heeft een viltstift in een andere kleur. De muzikmakers maken muziek (geluid) zodra ze een plekje in het bos gevonden hebben.

De spelers gaan de muzikmakers zo snel mogelijk zoeken. Als een speler een muzikmaker gevonden heeft, schrijft de muzikmaker een nummer op de hand van de speler: nummer 1 voor de eerste, nummer 2 voor de tweede, enzovoort.

Als alle spelers 5 cijfers op hun hand hebben, is het spel afgelopen. De spelers tellen de cijfers op hun hand op. Wie heeft het laagste getal?

2 OKTOBER Koekjesdag

Koekjesgezicht

Nodig: (maria)koekjes

De spelers krijgen een koekje op hun voorhoofd. Wie lukt het als eerste, om zonder handen te gebruiken, het koekje in de mond te krijgen?

4 OKTOBER Tacodag

Ingrediënten vangen

Nodig: stukken karton (1 per speler, eventueel geel geschilderd), proppen papier (het liefst gekleurd)

In dit spel gaan de spelers ingrediënten vangen! Hiervoor gebruiken ze taco's van karton. Geef elke speler een stuk karton en laat ze het doormidden vouwen. De spelleiding gooit de ingrediënten (proppen papier). Als je gekleurd papier hebt, is het extra leuk: geel papier is dan bijvoorbeeld mais, bruin papier is gehakt, rood papier zijn tomaten en groen papier is sla. De spelers proberen met hun 'taco' zoveel mogelijk ingrediënten te vangen.

Het is handig om meerdere proppen tegelijk te gooien, zodat niet alle spelers tegelijk naar een prop toe rennen.

