

ENERGYZSERS

Madzimba

We starten de dag met een oerkreet. De groep gaat in een kring, zij aan zij staan. We ademen even diep in en uit. Een persoon (met lange adem) start de kreet, door heel luid 'Maaaaa' te roepen. Hierbij doet hij een stap naar voren in de kring, en strekt hij zijn armen voor zich uit. De persoon rechts van hem doet hierop onmiddellijk hetzelfde, we gaan zo de kring rond tot iedereen luid 'Maaaaaa' roept. Wanneer de energie op een climax is, roept iedereen tegelijkertijd 'Zimba!'. Daarbij maak je een 'yes' beweging: op een voet gaan staan, ander been plooiën en de armen tegelijkertijd naar je toe plooiën.

Paardenrace (Macedonië)

Iedereen staat in een kring, we gaan paardrijden. Eerst de helm opzetten, dan de broek aandoen, de laarzen en de handschoenen, de zweep in de handen nemen. We bestijgen ons paard, en gaan ontspannen (knieën lichtjes gebogen) staan. De paarden beginnen te rijden wanneer iedereen in de handen en achtereenvolgens met het rechterhand op de rechter en met het linkerhand op de linker knie klapt (heel snel).

De paarden draven langs het parcours, en onderweg kan vanalles gebeuren:

- Een heuvel: de paarden steigeren (armen omhoog en hihhi roepen)
- Een bocht naar links/rechts (armen omhoog naar links/rechts en ieieiet)
- Een beek (vingers voor de mond en gloegloegloe)
- De tribune met persfotografen (foto's trekken en klikklikklik)
- Twee paarden worden verliefd (handen in de lucht en 'love is in the air' zingen)
- Een sprong (armen omhoog en opspringen)

Tussendoor geeft de spelleider commentaar alsof het een echte race is.

Balletje bal

Alweer in een kring, iemand heeft een balletje en gooit dat naar een andere deelnemer, en zegt daarbij de naam van die andere deelnemer. Zo wordt het balletje willekeurig de kring rond gegooid tot iedereen aan de beurt geweest is. Onthouden van wie je de bal kreeg en naar wie je hem gooide, want... We proberen het opnieuw in dezelfde volgorde, zo snel mogelijk, zonder de bal te laten vallen. Nu komt een tweede balletje in het spel. Deze keer zeg je bij het gooien niet de naam van een persoon, maar wel een fruitsoort. Ook hier weer onthouden van wie de het balletje kwam en naar wie je het gooide, want we proberen nu zo snel mogelijk de twee balletjes tegelijkertijd te gooien. Eventueel kan je ook nog een derde balletje in het spel brengen, waarbij je bv. een land noemt.

Zwaardvechten

Iedereen staat verspreid in de ruimte, met voldoende plaats om de armen vrij te bewegen. De spelleider staat vooraan en is zwaardvechter. In zijn rechterhand heeft hij een groot zwaard, dat de deelnemers moeten proberen ontwijken. Met het zwaard kan de zwaardvechter volgende bewegingen maken:

- Voeten afmaaien: laag bij de grond zwaaien van links naar rechts (deelnemers springen over het zwaard)
- Hoofd afhakken: hoog in de lucht zwaaien van links naar rechts (deelnemers gaan door de knieën)
- Steek in de buik (deelnemers springen naar achter en maken zich hol, armen naar voren)
- Steek in de linke/rechterzij (deelnemers maken zich krom als een banaan en springen in tegengestelde richting opzij)

Het is belangrijk om soepel en zo licht mogelijk te bewegen, als een echte krijger. Wie geraakt wordt valt af.

Alo a go go go (Polen)

Voor dit zangspelletje staan we in een kring, in koppels met het gezicht naar elkaar, met de zij naar het midden van de kring.

Het lied:

De bewegingen:

A lo a go go go naar partner 2	3 x klappen, daarna draaien
A lo a gó gó partner 1	2 x klappen, daarna draaien terug naar
A lo a lo a gó gó partner 2	2 x klappen, daarna draaien terug naar
A lo a lo a go	1 x klappen en handen van partner 2 vasthouden, samen draaien en opnieuw beginnen

Op go wordt er telkens een keer geklapt, de koppels klappen op elkaars handen. Na elke regel wordt van partner gewisseld, door jezelf 180 graden te draaien, je klapt dan dus op de handen van de persoon die achter je stond. Bij de volgende regel draai je opnieuw terug naar je eerste partner.

Na de laatste regel hou je de handen vast van je partner, en samen draaien jullie 180 graden (jij staat dan op de plaats van je partner, je partner op jouw plaats) en je begint opnieuw. Uiteindelijk draait iedereen eens de cirkel rond!

Tik tak boem (Ierland)

Iedereen staat in een cirkel, een persoon heeft een bom vast. In het midden speelt iemand de klok met de ogen dicht. Wanneer de klok begint te tikken, wordt de bal doorgegeven in de kring. De klok tikt tik tak tik tak tik tak.... Wanneer de klok BOEM zegt, ontploft de bal in de handen van de persoon die hem op dat moment vast heeft(of laten vallen heeft). Wie gedood is gaat op de grond zitten, de benen gestrekt. De bom gaat opnieuw rond, maar moet altijd van hand tot hand gaan. Je mag hem dus niet gooien naar je buur, maar moet stuk voor stuk over de doden heen stappen, en weer naar je plaats stappen.

Lepelen (Polen)

De groep is in 2 verdeeld, de groepen staat in een rij tegenover elkaar. Elke groep heeft een lepel met daaraan een flinke bol touw. De lepel moet zo snel mogelijk het einde van de rij bereiken., het touw mag niet kapot. Hiervoor moet hij langs de kleren passeren. Bij de eerste persoon gaat hij er langs de trui in, en door de broekspijp naar beneden. Bij de tweede persoon gaat hij er langs onderen in en



moet er weer bovenaan uitkomen enz. De lepel moet niet door het ondergoed (!), enkel door trui/T-shirt en broek/rok.

Daarna kan je hem ook nog zo snel mogelijk doen terugkeren. Wie een stretchbroek aanheeft is de pineut...

Grote boze wolf (Portugal)

De groep verdeelt zich zo snel mogelijk per 3, en gaat samen in een kring staan. Iemand is de deur, iemand het raam, iemand de eekhoorn. Deur en raam nemen elkaar handen vast en maken een 'huis' (handen in de lucht), de eekhoorn kruipt erin.

De spelleider staat in het midden en heeft geen huisje. Hij kan nu deur raam of eekhoorn roepen. Op dat signaal verwisselen de genoemden van plaats/huis, de spelleider probeert zelf een plekje te bemachtigen. Wie dan in het midden komt mag opnieuw iets opnoemen. Wanneer er 'grote boze wolf' geroepen wordt, moet iedereen zo snel mogelijk van plaats verwisselen.

Big Boeddie

Lijkt een beetje op 'ritme klaar'. Iedereen staat in een cirkel, een iemand is de big boeddie.

De persoon links van big boeddie heeft nummer 2, de 2^e nummer 3 enz.

Iedereen marcheert ter plaatse op het tempo dat big boeddie aangeeft, en zingt tegelijkertijd 2x 'O yes- big boeddie big boeddie big boeddie' Iedereen blijft marcheren om het tempo aan te geven.

Dan noemt big boeddie zijn eigen naam en een nummer, op het tempo van het marcheren, vb. Big boeddie-2. 2 moet dan op het tempo zijn eigen nummer en opnieuw een ander nummer noemen. Vb. 2-5. Is 2 te laat(uit het ritme), dan zingt iedereen op het tempo 'O shit, big buddie big buddie big buddie x 2'.

Ondertussen gaat 2 in de kring op de plaats staan van de persoon met het hoogste nummer (de persoon rechts van big buddie). Iedereen schuift dan een plaats op richting big buddie (4 wordt 3, 3 wordt 2).

Ook big buddie kan vernoemd worden, maakt hij/zij een fout dan wordt big buddie het hoogste nummer, en wordt nummer 2 big buddie.

Revolutie

We staan aan het begin van de evolutie, iedereen is een amoebe en zwemt lustig in het rond. Wanneer 2 amoebes elkaar tegenkomen, proberen ze elkaar te bevechten (blad-steen-schaar). Wie wint stijgt een gradatie in de evolutie en wordt dinosaurus. Wie verliest blijft amoebe, de allerlaagste gradatie.

Dino's lopen monsterachtig rond en gaan opnieuw op zoek naar soortgenoten om elkaar te bevechten (blad steen schaar). Wie wint stijgt opnieuw in gradatie, wie verliest daalt vanaf nu in gradatie. Iedereen probeert de hoogste rang (koning /koningin) te bereiken.

De verschillende soorten: amoebe - dino - aap - mens - koning/koningin.

Van elke soort kunnen er meerdere zijn, zij zoeken elkaar op (herkenbaar aan hun typische bewegingen) en proberen elkaar te bevechten om in rang te stijgen. Er kan slechts 1 koning en 1 koningin zijn. Die nemen plaats op een troon, en wachten tot ze uitgedaagd worden door mensen. Verliest de koning/koningin, dan wordt die opnieuw amoebe. Verliest de mens, dan wordt die opnieuw aap. Wie houdt langste stand?

Fly game (Portugal)

Op een ruime (en niet gladde!) plek binnen of buiten liggen 3 stenen op een rij dicht bij elkaar. Iedereen moet proberen naar de andere kant te geraken, zonder de stenen aan te raken. Tussen elke steen mag je slechts een voetstap zetten.

In het begin is dit makkelijk, maar... De plaats waar de voet van de laatste persoon neerkomt, bepaalt de nieuwe plek van de buitenste steen. De groep moet nu opnieuw over de stenen, maar in tegengestelde richting. Opnieuw wordt de laatste steen verlegd naar de plaats waar de voet van de laatste persoon geland is. Zo komen de stenen alsmaar verder van elkaar te liggen. Moedig elkaar aan... Wie toch een steen raakt valt af. Wie het verst vliegt is een...?

Thunderstorm

Goed om op gang te komen. Iedereen staat in een kring, dicht bij elkaar. We gaan het doen stormen... De eerste wind komt opzetten, we wrijven in de handen. Al enkele regendruppels: we knippen met de vingers, daarna met beide handen tegelijk. Het begint te gieten. We roffelen met de handen op de knieën. Wanneer



de storm echt losbarst stampen we hard met de voeten op de grond. Je kan dit daarna ook in omgekeerde richting doen om tot rust te komen.

Touch blue

De spelleider noemt een kleur. Iedereen probeert zo snel mogelijk een voorwerp van die kleur aan te raken. Na enkele kleuren mogen mensen ook kledingstukken van iemand anders aanraken.

Reus-heks-dwerg.

De groep wordt verdeeld in 2. En gaat achter een lijn staan. Elke groep neemt een personage aan, waarmee ze de andere groep willen bevechten.

Dwerg: handen zijn hol, armen naar beneden. De dwergen kunnen de voeten van de heks kietelen en zo winnen

Heks: handen en armen zijn gestrekt. De heks kan de reus betoveren en zo winnen

Reus: handen zijn bol, armen in de lucht. De reus is veel groter dan de dwerg en kan zo van hem winnen.

Wanneer beide groepen stiekem beslist hebben welk personage ze kiezen, komen ze van achter hun lijn en gaan ze tegenover elkaar, langs een lijn in het midden van het speelveld staan. Op 3 tonen ze elkaar welk personage ze zijn. Het team met het winnende personage moet zo snel mogelijk de leden van de andere groep tikken. De verliezers moeten zo snel mogelijk weglopen tot achter hun lijn, zonder getikt te worden.

Wie getikt was wordt lid van het winnende team. Dan wordt opnieuw gespeeld...

Schattenjacht

De groep wordt verdeeld in 4 of 5 groepen, elke groep heeft een afgebakend eiland (cirkel getekend op de grond). In elk eiland liggen evenveel soorten voorwerpen als er groepen zijn. Van elke soort mogen er 2 a 3 per eiland liggen.

Elke groep kiest van welke soort ze alle voorwerpen die in omloop zijn willen verzamelen. Vb. Groep 1 heeft 4 deelnemers, dus 4 stylo's, 4 balletjes, 4 stukken touw en 4 scharen. Ze beslissen voor alle balletjes te gaan.

Op het startsein probeert iedereen in zijn eiland alle voorwerpen van de gekozen soort te verzamelen. Alle andere voorwerpen horen niet op het eigen eiland thuis, en worden op één van de andere eilanden gedropt. Je mag slechts een voorwerp

tegelijkertijd verplaatsen (dit wil zeggen op een ander eiland droppen of van een ander eiland wegnemen). Chaos verzekerd!

Geef er een lap op (Senegal)

De spelleider verstopt een lap stof (vb. handdoek). Op het startsein gaat iedereen op zoek naar de lap. Wie de lap eerst vindt, moet proberen er zoveel mogelijk mensen mee te slaan, voor die de verloszone (op voorhand aangeduid) kunnen bereiken. Wie eerst de verloszone bereikt mag de lap opnieuw verstoppen.

Cowboys en koeien (Portugal)

De groep is in 2 verdeeld, een groep zijn koeien, de andere zijn cowboys. Op de grond zijn 6 weiden getekend, 2 rijen van 3 hokken. De hokken moeten groot genoeg zijn om in te kunnen bewegen (min. 2,5 m. breed, en mogen niet te ver van elkaar liggen, zodat de koeien vlot van het ene hok naar het andere kunnen verspringen. Tussen de hokken moet je ook kunnen lopen.

Bij de start bevinden de koeien zich aan de ene kant van de weiden, de cowboys aan de andere kant. De cowboys proberen de koeien te pakken. Ze mogen hiervoor enkel tussen de weiden lopen, of met hun armen in de weiden zwaaien. De koeien moeten proberen naar de overkant (waar het gras groener is) van het terrein te crossen en terug, zij mogen zich echter alleen in de weiden begeven. Omdat ze fit en lenig zijn, kunnen ze zich al springend van de ene wei naar de andere begeven. Als één koe erin slaagt om veilig de overzijde en terug te bereiken, zijn de koeien gewonnen. Wordt je als koe getikt door een cowboy, dan val je af.

Baby Shark (Ierland)

Een lied met gekke bewegingen.

Baby shark tutu tututudu Baby shark tutu tututudu - Baby shark tutu tututudu -

Baby Shark (handen op elkaar en klappen als een bek van een vogel)

Mama Shark (idem) (handen klappen maar verder van elkaar)

Papa Shark (...) (handen op elkaar klappen, nu heel wijd de armen openen)

Grandma Shar (...) (twee vuisten maken en handen opnieuw als een bek tegen elkaar slaan, oma heeft immers geen tanden meer 😊)

Grandpa Shark (...) (opnieuw twee vuisten tegen elkaar, nu weer heel wijd openen)

Going swimming (...) (zwembeweging)

Saw a shark (...) (hand boven aan de ogen, ik zie beweging)

Lost a leg (...) (met been zwabberen)

Lost an arm (...) (met arm en been zwabberen)

CPR (...) (hartmassage op jezelf)

Going to heaven (...) (zweefbeweging)

Dance with Jezus (...) (door elkaar springen als bij freak out)

Wasmasjien

Heel geschikt om even te ontladen na een confronterende sessie, of om terug jezelf te worden na een fantasiesessie. Je wordt letterlijk 'back to reality' gewassen. De begeleiders zijn een carwash, iedereen passeert erdoor en wordt duchtig gewassen. Als je zelf gewassen bent wordt je ook een stukje carwash, vb. de drogers, opblinken,... tot iedereen gewassen is!

IJSBREKERS

1,2,3, kijk zo ni

iedereen kijkt naar de grond, iemand telt af en op ja kijkt iedereen naar de ogen van iemand in de kring. Wie oogcontact maakt valt af.

Knie

De spelers zitten in een kring, één speler zit in het midden en duidt een speler aan. Deze geeft een verkeerde boodschap. Hij zegt bvb. 'Dit is mijn knie' en wijst

zijn neus aan. De rechterbuur grijpt zo snel mogelijk zijn neus vast en zegt een ander lichaamsdeel. De persoon daarnaast grijpt het genoemde lichaamsdeel vast en geeft een ander door...

Er zijn nog wachtenden voor u

De spelers vormen een rij achter elkaar. Pas dan vertel je dat het ieder zijn doel is vooraan te geraken. De tweede speler in de rij kiest een duidelijk zichtbaar kenmerk. Vb. Schoenen met veters, blauwe ogen... Wanneer een kenmerk wordt opgenoemd dat je hebt, mag je een plaats naar voor schuiven. Na afgesproken tijd kijk je wie vooraan staat. Variant: de laatste zegt het kenmerk.

Kijk een diep in m'n ogen

Iedereen staat in een cirkel. Er begint een iemand te lopen in de richting van iemand anders. Wanneer je doorhebt dat die persoon indringend in je ogen kijkt (en dus op je afstapt), begin jij ook te lopen in de richting van een persoon die je diep in de ogen probeert te kijken enz...

Wanmolen

Iedereen doet de ogen dicht. Jij geeft een klein balletje aan 1 speler die het snel moet verstoppen. Daarna mogen alle spelers bij elkaar voelen, aan elkaar schudden, ... tot het balletje op de grond valt.

Knoop of geen knoop

Pet- twee kinderen deel je een redelijk lang touw uit, ongeveer 3 tot 5 meter. De beide spelers houden het touw vast in een van beide handen. Je laat hen aanduiden wie van beide liet initiatief neemt, en deze persoon probeert nu een knoop in het touw te leggen door zo snel mogelijk een maneuver te maken waarbij hij/zij de andere te snel af is. De tegenspeler probeert het leggen van een knoop te verhinderen.

Pang!

Zet alle deelnemers in een kring. Je duidt een stoere cowboy aan om te beginnen en geeft hem/haar een denkbeeldige revolver. De cowboy kijkt iemand van de andere spelers recht in de ogen, mikt met de wijsvingerrevolver en roept

pang! Wie geraakt is slaakt een kreet en valt even neer. Beide burens van de gevelde draaien nu zo snel mogelijk een volledige toer rond de eigen as en proberen de andere 'ronddraaiende' met een eveneens denkbeeldige revolver neer te knallen door luid pang! te roepen. Wie als tweede en laatste reageert zet zich neer en is even uitgeschakeld. Nu wordt het nog spannender, want hoe minder overblijvende, hoe meer concentratie om de juiste cowboys te raken.

Wagenwiel

Laat de deelnemers kleinere groepjes maken, van ongeveer 4 tot 6 personen. Iedereen neemt mekaar bij de hand en het 'wiel' begint rond te draaien. Er moet echter steeds een kant van het wiel de zijkant van het lokaal, de omgevende muren, bomen,... raken. Draaien **maar**.

Voorloper doorloper

Alle spelers verzamelen binnen een afgebakende ruimte. Op sein van de begeleider probeert iedereen zo snel mogelijk voor een andere speler te lopen, maar tegelijk te vermijden dat er iemand ook voor hen loopt door af te wijken, te draaien enz.

Waslijn

Deel aan elke speler vijf wasknijpers uit en laat iedereen met de knijpers in de hand voorzichtigjes rondwandelen. Op jouw sein probeert iedereen zo snel mogelijk alle knijpers kwijt te raken op de kledij van anderen (op de grond vallen is oprapen), maar tegelijk te vermijden dat hij/zij zelfbespeld wordt door wasknijpers. '

Schoenenloop

Elke speler trekt een schoen uit en plaatst die op het hoofd. Leg een dansmuziekje op en laat iedereen vrij bewegen. Wie de schoen verliest, bevriest tot een collega hem uit het lijden verlost door de schoen terug te zetten!

Tweelingen

Laat alle spelers door elkaar wandelen en iedereen ongemerkt 1 slachtoffer uitkiezen. Iedereen probeert nu zijn/haar slachtoffer exact na te bootsen qua manier van voortbewegen en qua mimiek. Probeer tegelijk uit te vissen of er niemand jou aan het nabootsen is! Als je denkt een ander ontmaskerd te hebben,

mag je het er even vingerdik opleggen en de ander met veel poeha verklikken.
Daarna zoek je gewoon een ander slachtoffer.

AANGENAME KENNISMAKING

Gifwolk

We staan in een kring, en we voelen ons erg boom. In het midden van de bomen zweeft een gifwolk, traag en spuuglelijk, op weg om alle bomen stuk voor stuk te wurgen. De bomen willen dit natuurlijk niet, en spreken af dat, als de wolk op hen af komt, ze oogcontact zullen zoeken met een andere boom, die dan de naam van het bijna-slachtoffer roept, waardoor de gifwolk wordt afgeleid en naar een ander slachtoffer op zoek gaat. Als de gifwolk een boom bij de keel kan grijpen, bv doordat niemand de naam riep, of het slachtoffer vergat oogcontact te maken, dan ploft de dan ex-boom dramatisch neer en wordt hij uit wraak ook een gifwolk.

Graffiti

Een spelletje waarbij je voor elke speler een stift en een reeks etiketten nodig hebt, een stuk of tien per persoon. Laat de spelers zich verspreiden over de ruimte. Op jouw sein begint iedereen te lopen. Als je een tweede sein geeft, zoekt iedereen de dichtstbijzijnde collega op en wisselt wat informatie uit over hobby's, favoriete reisbestemming, enz. Op het derde sein stop je de conversatie en schrijft op een etiket één woord dat de conversatie samenvat. Kleef het op de kledij van je slachtoffer en begin opnieuw. Na een tiental rondes laat je iedereen een woordje uitleg geven over zijn of haar etiketten.

Vijf keer prijs

Stel iedereen op in een cirkel. Laat elke speler zijn eigen naam en de naam van de twee linkerburen en die van de twee rechterburen op een briefje schrijven. Verzamel de briefjes en laat iedereen er eentje uittrekken. Laat ze door elkaar sprinten, en op jouw sein zo snel mogelijk de vijf namen op hun briefje opzoeken en hen een goeiedag zeggen. Verzamel de briefjes opnieuw en herhaal het



spelletje om te achterhalen wat ieders favoriet gerecht is, liefste Vlaamse zanger, meest verafschuwde diersoort, enz.

Onder de lakens

Verdeel de groep in twee en geef beide groepen een doek. Doe even kort een rondje waarbij iedereen de naam vertelt, de leden van de andere groep proberen alle namen te onthouden. Laat de beide groepen zich omdraaien en één lid van de groep onder het doek verbergen. Op jouw sein gooien die het doek af en roepen zo vlug mogelijk de naam van de kollega die van onder het doek komt.

Stamboom

Verdeel de groep in koppels. Laat hen mekaar interviewen over mekaars naam: hoe is hij geschreven, vanwaar komt hij, hoor je hem graag, had je anders willen heten, waarom hebben je ouders hem gekozen, wat als je van het andere geslacht geweest was, ... ? Daarna stelt de interviewer de andere voor aan de ganse groep, met de nodige zwier en wierook natuurlijk.

Wie van de drie

De deelnemers aan dit spelletje verdelen zich in groepjes van drie personen. Per groepje bereiden zij een spelletje 'wie van de drie' voor. Dat betekent dat zij naam, hobby en een eigenschap van één van hun drieën afspreken en zich alle drie op die manier voorstellen. Een voorbeeld: 'Ik ben Bruno, ik verzamel Flippo's van de Flinstones en rijd op een eenwielfiets. De anderen mogen proberen om door vragen te stellen aan een persoon naar keuze de twee leugenaars door de mand te laten vallen.

Naamzinnnetjes

Zet de letters van je eigen naam onder elkaar en maak een zin waarvan alle woorden beginnen met die letters: 'Waarom altijd leren tekenen en rekenen?', 'Eindelijk durven dinosaurussen Yamaharijden'.

goeiendag zeggen

De deelnemers lopen kris kras door elkaar en zeggen zo snel mogelijk tegen iedereen goeiendag.

groepjes maken

De begeleider roept een bepaalde eigenschap. Deelnemers vormen zo snel mogelijk willekeurige groepjes, volgens die bepaalde eigenschap. Bijvoorbeeld: ga zo snel mogelijk bij elkaar staan volgens...

- ▶ hetzelfde kleur van T-shirt
- ▶ het aantal letters van je voornaam
- ▶ de kleur van je ogen
- ▶ het aantal jaar op het speelplein
- ▶ je lievelingseten
- ▶ een land waar je naartoe bent geweest
- ▶ je lievelingsdag van de week
- ▶ je lievelingsmuziek of festival

van plaats wisselen

Een kleine variatie. De deelnemers zitten op een stoel in een cirkel. Er is één stoel te weinig. Eén deelnemer staat in het midden en roept een willekeurige eigenschap. Bijvoorbeeld... alle jongens, iedereen met blond haar, iedereen die nog geen rijbewijs heeft,... Wie de eigenschap heeft staat recht en gaat zo snel mogelijk op een vrijgekomen stoel zitten. De persoon in het midden probeert natuurlijk ook een vrijgekomen stoel te bemachtigen.

naamkaartjes

Neem een aantal vellen stickerpapier en een paar stiften. Iedereen schrijft z'n naam op, één letter per sticker. De stickers worden willekeurig verdeelt over de deelnemers. Iedereen probeert zijn of haar stickers terug te krijgen.

namenvolleybal

De deelnemers staan opgesteld zoals twee echte volleybalploegen, rond een ingebeeld net. Ze spelen ingebeelde volleybal. Telkens ze een bal naar iemand toespelen zeggen ze de naam van die persoon. Er komt al aardig wat fantasie kijken bij dit spelletje.

smakelijke kennismaking

De deelnemers lopen door elkaar zoeken voor zichzelf een etenswaar dat begint met dezelfde letter als hun voornaam. Als iedereen iets heeft gevonden stellen ze zich even voor aan elkaar: *goeiedag, ik ben Yoghurt Yannick, hallo ik ben Citroensap Cindy,...* De deelnemers proberen nu in kleine groepjes met de aanwezige etenswaar een gerecht of een menuutje samen te stellen.

hang 'ns lekker door

In een kring. Iedereen haakt de armen in. Om de beurt zegt iedereen z'n naam en trekt op dat moment z'n benen bij elkaar en heft z'n voeten van de grond. De burens houden hem/haar overeind. *Variatie:* "ik ben ... en ik hang in de bananenboom en ik geef mijn banaan door aan ...". Als hij dit gezegd heeft, gaat hij weer gewoon staan en de andere persoon, wiens naam gezegd werd, moet dan als een aap in de bananenboom gaan hangen. *Variatie:* Ik leg een ei voor...

naamschaduw

De deelnemers stappen door elkaar. Willekeurig stopt er 'ns iemand, die bevriest in een bepaalde positie staan en roept iemands naam. Die persoon moet dan de perfecte schaduw vormen. Zodra dat gebeurt mogen ze allebei verder stappen. (Je kan hier nu op verder bouwen met het spelletje *schaduw*: de eerste begint te stappen, de andere stapt erachter als een schaduw en af en toe wisselen.)

123 galaxy

De opstelling is dezelfde als 123 piano. Zodra de persoon aan de muur zich heeft omgedraaid begint iedereen te stappen. Als de 'bewaker' je naam kan roepen dan moet je stoppen, anders stap je gewoon verder, kordaat op de muur af! Spanning en sensatie.

ten voeten uit

Iedereen krijgt een groot blad papier en een alcoholstift. Je tekent je voetafdruk op dat papier en je schrijft er kunstzinnig je naam bij. Iedereen legt z'n blad op de grond. Zet vervolgens een muzikje op. Als je de muziek stop zet moet je zo snel mogelijk bij een blad gaan staan. Geef de deelnemers nu een 'kennismakings' vraag *bvb naar welke festivals ga je deze zomer?* De deelnemers moeten nu het

antwoord zien te verkrijgen van de persoon bij wiens blad ze staan en het antwoord op de flap schrijven. En dan gaat de muziek weer aan...

popidool

Iedereen loopt door elkaar. Wie je tegenkomt geef je een hand en je zegt elkaars naam (Hallo Geert). De begeleider spreekt af dat degene die hij een heeeeel stevige handdruk geeft het idool wordt. Wanneer die idool iemand een hand geeft knipoogt hij. Degene die beknipoogd werd door het idool speelt verder, maar begint na 10 seconden hysterisch te gillen en blijven staan. Wie van de niet-beknipoogden kan ontdekken wie het idool is? (Als je het weet roep je: 'Idool Sofie!!!').

Passief tikkertje

Ieder schrijft zijn naam op een blad papier en hangt het verspreid op in het lokaal. De begeleider is tikker en de deelnemers zitten in een cirkel samen. De bgl. probeert de blaren te tikken. Wanneer hij een blad getikt heeft, wijst de hele groep naar die persoon.

Aan de hand van een doek alleen de voeten/neuzen/... tonen. Iemand moet raden.

Familieke

Iedereen schrijft een schuilnaam voor zichzelf op een papiertje. Eén iemand verzamelt de briefjes, leest ze voor en probeert om te zoeken welke naam bij wie past (met hulp). Wiens naam ontdekt werd zoekt mee achter de anderen.

Gregoriaanse ster

In een kring liggen met de schouders tegen elkaar. Je zingt om beurten je naam in het gregoriaans en de anderen zingen je na..

Naamdeken/familieportret

Je verdeelt de groep in 2 ploegen die op een kluitje gaan staan. Jij heft een groot doek omhoog. Van elke ploeg gaat er snel iemand achter het doek zitten (zonder dat ze elkaar gezien hebben). Wanneer je het doek laat vallen moeten ze zo snel mogelijk de naam zeggen van degene die tegenover hen zit... Je kan de groep ook

een familieportret laten uitbeelden. Iemand kijkt naar het portret. Dan wordt het doek opgehooft en iemand van de familie verdwijnt/verandert van plaats. Wanneer het doek valt moet de persoon raden wie.

Zombie

Iedereen staat in een cirkel. Eén persoon loopt met handen voor zich uit (als zombie) wanneer hij iemand de nek kan omklemmen, wordt hij ook zombie en probeert hetzelfde te doen bij anderen. Hoe kan je je verdedigen tegen een zombie-aanval. Wanneer je doorhebt dat iemand naar je toeloopt, kijk je een ander lid van de cirkel in de ogen. Deze persoon moet je naam roepen voor de zombie je nek kan omklemmen. Wanneer hij de naam hoort, draait hij om van richting en probeert iemand anders tot zombie te maken. Je snapt het al na een minuut wordt het aartsmoelijk je mededeelnemers te redden van een zombievirus.

Amerikaans liften

De spelers zitten in een kring op een stoel. Er wordt afgenummerd. Nummer één begint met het spel. Op teken van deze speler gaan alle handen in de lucht, dan slaat ieder op de knieën, klapt in de handen en knipt met de vingers om beurten boven de linker en rechter schouder. Goed onthouden dus: klap in de handen, knip links, knip rechts. Bij het knippen in de vingers links, roept nummer 1 zijn eigen naam en bij het knippen rechts over de schouder roept hij de naam van iemand in de kring. Die neemt de beurt over. De groep slaat weer op de knieën en klapt in de handen, allen knippen links, terwijl degene zijn naam noemt, allen rechts knippen, terwijl degene nu een andere naam noemt. Zo gaat verder. Wie het ritme verstoort, of de verkeerde handeling uitvoert, moet opstaan.

Billeke klets

De leden zitten op een stoel in de kring met hun handen aan hun oren. Iemand heeft "de bal". Hij mag nu op de dichtstbijzijnde billen van zijn burens slaan tenzij die hun hand er leggen. Als hij zegt "Ik geef de bal door aan Dirk", mag Dirk zijn burens kletsen, en hij niet meer. Als iemand op het hand van iemand klopt (als dat al op de bil lag), krijgt de klopper van die persoon een vrije slag.

Variatie: Bunny bunny

Bunny bunny is eigenlijk juist hetzelfde als billeklets. dus je gaat in een kring zitten en iemand zegt een naam (bv.ditte) dan moet ditte met haar 2 handen oortjes maken van een konijn (of bunny daarvan bunny bunny) en moet de hele tijd bunny bunny bunny blijven zeggen de persoon die links van haar zit moet dan met de hand langs de kant waar ditte zit ook de oortjes van een konijn nadoen en dan aan de rechterkant juist andersom als de persoon die naast jou zit te laat is of fout doet mag je die op zijn billen kletsen.

Blaas uit die kaars

Eén persoon wordt geblinddoekt. In de kring wordt een brandende kaars doorgegeven. Degenen die de kaars doorgeeft zegt telkens: "Alstublieft". De ontvanger antwoordt vriendelijk met "danku wel". De geblinddoekte speler moet proberen de kaars uit te blazen.

Blub blub, Wie roept

Iedereen ligt in een kring met voor zijn gezicht een bakje met water. Iedereen behalve één persoon, ligt met zijn gezicht in het water. Die persoon roept een naam, hapt lucht en steekt zijn gezicht ook onder water. De persoon wiens naam geroepen werd, heft zijn gezicht uit het water, roept zo vlug mogelijk een andere naam uit de groep, hapt lucht en steekt zijn gezicht terug in het water. Zo gaan we verder tot ...

Chinese spiegel

De groep opsplitsen in twee groepen. Elk groepje gaat op een rij staan met de ruggen naar het midden. De spelleider neemt van elke ploeg twee mensen en zet ze met de ruggen tegen elkaar. Bij een signaal mogen de andere groepsleden zich terug omdraaien. Zij mogen enkel aan de hand van gebaren uitbeelden wie er achter hun teamlid staat. De personen in het midden moeten dus raden aan de hand van de gebaren die ze doen wie er achter hen staan. Ze mogen enkel antwoord geven als ze hun hand omhoog steken. Wie het eerst het juiste antwoord

geeft is gewonnen. Er mogen geen beledigende gebaren gebruikt worden en lichamelijk contact is ook uit den boze.

Citroen citroen

De deelnemers zitten in een kring. Iemand staat in het midden en roept 2 namen. Deze 2 personen proberen dan van plaats te veranderen, zonder dat de persoon in het midden op hun plaats kan komen zitten. Als het de persoon in het midden toch lukt om een plaats in te nemen, dan moet de persoon die daar wou gaan zitten in het midden gaan staan. Als de persoon in het midden roept "Citroen-Citroen", moet iedereen van plaats verwisselen.

Crazy action repeating

Iedereen zit in een kring, 1 begint en zegt: "Ik ben Jan en ik doe.....(maakt gebaar, beweging of geluid). de volgende in de kring zegt: "Dat is Jan, hij doet..... en ik ben Miep, ik doe..... Enzovoort het rijtje af. Als het fout gaat begint men opnieuw vanaf degene die de fout maakte.

De drie wijzen

Noem drie dingen van jezelf, waarvan er één niet waar is. De groep moet proberen te achterhalen wat niet juist is.

Dierentemmer

Eén persoon staat in het midden van de kring. Iemand uit de kring noemt een naam. Die persoon moet nu zo vlug mogelijk een andere deelnemer uit de kring bij naam noemen. Wordt hij door de persoon in het midden getikt voor hij een andere naam genoemd heeft, dan moet hij in het midden gaan staan.

Doorschuivertje

Alle leden zitten op een stoel in een kring. De leid(st)er staat buiten de kring of doet gewoon mee en zegt vb : "de leden die 2 broers hebben schuiven één plaats op naar links". Er zijn natuurlijk ook leden die geen of maar één broer hebben, die blijven gewoon zitten. Zo kom je op elkaars schoot terecht en moet je er misschien daarna wel onderuit! Je verzit iets nieuws vb wie deze maand jarig is schuift een plaats op naar rechts, enz... .

Etiketten

Alle letters van iedereen zijn naam worden op etiketten geschreven. Die etiketten worden bij iedereen op de kleren geplakt. Bij het startsignaal gaat iedereen proberen om alle letters van zijn naam proberen te bemachtigen. Er zijn natuurlijk een heleboel namen die letters hebben die vaak voorkomen en iedereen neemt die dus constant weg. Het is niet gemakkelijk om je eigen naam bij elkaar te krijgen...

Gerechten/ krantenklop

Iedereen zit in een kring, één persoon staat met een opgerolde krant in de kring. Iemand begint met een naam te noemen van iemand van de groep, de persoon van wie de naam genoemd wordt moet zo snel mogelijk, voor dat de persoon met de krant hem/haar een tik op het hoofd kan geven, een andere naam van de groep roepen. Als de krantenklopper eerst is met kloppen, dan wordt de persoon krantenklopper en men begint het spel opnieuw. Als de krantenklopper te laat is dan loopt het spel gewoon door.

Variatie 1: Je speelt het spel i.p.v. met namen, met tv (radio) programma's

Variatie 2: Je klopt met verschillende kranten. De standaard: deftig kloppen; De morgen: met linkerhand; GVA: met rechterhand; Het volk: men maakt eerst een kruisteken voor men slaat; enz.

Graffiti wall

Iedereen plakt een blad op de rug en stapt rond in het lokaal. De spelbegeleider loopt er ook tussen en stelt vragen wanneer er een signaal gegeven werd. Dit signaal geeft aan dat je bij de persoon moet gaan staan waar je het dichtste bij staat wanneer het signaal gaat. Je geeft dan een antwoord op de vraag die de begeleider stelt en schrijft dat op het blad van de persoon waar je bij staat. Bvb. Hoe heet de persoon die bij je staat, aantal broers/zussen, leeftijd, studierichting, ...

Handen voelen

De spelers worden verdeeld in twee gelijke groepen. Een groep vormt een cirkel, met de gezichten naar buiten en de ogen geblinddoekt. De andere spelers kiezen

een partner en laten hun handen voelen. Na een tijdje laat men de handen los en de buitenste spelers geven hun handen willekeurig aan geblinddoekten. Wie voelt het eerst de handen van zijn/haar partner?

Hang en valspel

De groep staat in een kring en legt de armen bij de burens over de schouders. Fluister van te voren een woord in bij iedereen. Vertel nu een verhaal, waarin de woorden voorkomen. Op het moment dat iemand het woord hoort dat is ingefluisterd, dan gaat hij aan zijn buurmensen hangen. Wil je een hilarisch moment? Fluister dan bij iedereen hetzelfde woord in.

Herkennertje

Alle deelnemers, behalve 1, vermommen zich. Eén deelnemer staat aan de muur en moet proberen, uit de massa vormloze klerenwezens, die zich in haar richting begeven, de groepsgenoten te herkennen. Als je herkend wordt vlieg je terug naar af (en kan je je opnieuw vermommen) Wie aan de muur komt zonder herkent te worden, mag raden.

Ik ben ... en ik krab aan mijn ...

Iedereen zit (of staat) in een kring. Iemand zegt: "Ik ben Jan en ik krab aan mijn(maakt gebaar, beweging of geluid). De volgende in de kring zegt: "Dat is Jan, hij krabt..... en ik ben Karin, ik krab..... Enzovoort het rijtje af. Als het fout gaat, begint men opnieuw vanaf degene die de fout maakte.

Ik draai rond

Iedere deelnemer krijgt een blaadje met de naam op van een andere deelnemer. De bedoeling is dat je na het startsein drie keer rond de persoon loopt wiens naam op jouw blaadje staat. (het probleem ligt hem en het feit dat iedereen dit moet doen)

Ik ga op reis en ik neem mee...

Je begint met de zin "Ik ga op reis en neem mee... een valies". De volgende herhaalt deze zin en voegt iets toe Ik ga op reis en neem mee een valies en een schoen". Zo gaat het verder tot iemand het niet meer weet.

Ik speel met de voeten van

Alle spelers zitten op stoelen in een kring. In het midden staat een speler. Die zegt: "Ik speel met de voeten van..." hier noemt hij 3 of 4 namen van kinderen. Deze personen moeten dan van plaats verwisselen. De speler in het midden moet trachten een van de vrijgekomen stoelen te bemachtigen. Wie overschiet begint opnieuw.

Variatie: Een andere naam voor het spel is "ik kook soep van en"

Ik zit in het groen

Iedereen zitten in een kring. Ergens is er een open plek. De 2 die er naast zitten proberen om zo snel mogelijk er te gaan zitten en te zeggen "Ik zit. . .". De persoon daar naast zet zich op de vrijgekomen plaats en zegt: ". . . in 't groen. . .". Dan zet de volgende zich op de vrijgekomen plaats en zegt: ". . . en ik hou van Lut". Lut moet dan op de plaats naast deze laatste persoon gaan zitten. Ondertussen strijden de 2 vorige burens van Lut om haar plaats en gaat het spel voort.

Ken je kuitje

Je blinddoekt één persoon. Daarna zet je drie personen op een rijtje op een stoel en laat hun broekspijp oprollen tot aan de knie (als de groep elkaar al wat beter kent). Je zet de geblinddoekte persoon op de knieën voor de drie personen. Deze moet raden wie er voor hem/ haar zit, door aan de kuiten te voelen.

Kennismakingskwartet

De groep wordt verdeeld in verschillende groepjes van ongeveer 4 spelers. Om de beurt mogen die groepjes iemand uit een andere groep vragen. Dit gebeurt volgens de principes van kwartet. Groep 1 zegt bvb. "Wij vragen uit groep vier Els". Zit er toevallig een Els in groep 4, dan sluit zij zich aan bij groep 1. De groep die aan de beurt is, mag net zolang blijven vragen tot ze een fout maakt. Dan is de groep aan de beurt aan wie er iemand gevraagd was. Uiteindelijk moet er één grote groep ontstaan.

Kijk je goed

De spelers gaan in tweetallen tegenover elkaar staan. Ze bekijken elkaar een tijdje. Dan draaien ze de rug naar elkaar toe. Een van beiden verandert iets aan zijn/haar uiterlijk. Wat is er veranderd?

Variatie: Zelfde werkwijze, maar nu stelt de spelleider een vraag: bv. Wat is de kleur van de trui van je partner. Regelmatig wordt er gewisseld van persoon.

Klaar ritme met namen

Alle spelers vormen, zittend, een kring. Eén stoel blijft leeg en de persoon links daarvan is de eerste en krijgt nummer 1, de persoon hiernaast nummer 2, enzovoort. Dan begint iedereen tezamen "ritme klaar" te zeggen op steeds dezelfde cadans. Bij het uitspreken van het woord "Ritme" slaat men op de knieën en bij "klaar" klapt men in de handen. Daarna steekt men de linker duim omhoog dan de rechterduim. De persoon die aan beurt is, zegt bij het opsteken van zijn linker duim zijn eigen naam, en bij het opsteken van zijn rechterduim de naam van iemand anders. Deze persoon die als tweede genoemd wordt, gaat dan verder en begint opnieuw. Steeds in hetzelfde ritme. Zo snel als iemand iets fout doet, of niet in het ritme blijft moet hij achteraan op de lege stoel gaan zitten en krijgt hij een ander nummer. Alle anderen schuiven dan één stoel naar voor. Het is uiteraard de bedoeling dat je bij het einde van het spel op stoel nummer één terecht komt.

Variatie: klaar ritme met cijfers: ipv een naam zegt iedereen een nummer. Iedereen krijgt bij het begin van het spel een nummer, in volgorde met de kring mee. Je kiest er ergens een begin uit. Wie fout zegt, schuift "achteraan" in het cijferrijtje aan en krijgt de laatste nummer. De andere nummers schuiven allemaal mee op. Zo krijg je een nieuwe nummer als er iemand met een lager nummer in de fout gaat.

Moeder Theresa

De persoon die begint is Moeder Theresa, zij wil iedereen graag bij zich hebben en begint met de namen op te sommen van de mensen die ze kent. Wanneer Moeder Theresa iemand aanwijst en diens naam juist gezegd wordt, dan gaat die persoon achter moeder Theresa gaan staan. Wanneer er een foute naam gezegd wordt, dan mag die persoon als moeder Theresa verder gaan. Het spel blijft duren totdat iedereen achter één moeder Theresa staat.



Naamballonnen

Er is een ballon in het spel. Wanneer je naam geroepen wordt, moet je ervoor zorgen dat je de ballon omhoog blijft houden door er onder te blazen. Je moet dan snel een andere naam roepen en die persoon moet dan de ballon omhoog houden. Bij wie het mislukt, die krijgt een strafpunt; en het is om de minste strafpunten.

Namenketting

Alle deelnemers staan willekeurig door elkaar. Eén persoon begint met zijn/ haar naam te zeggen. Bvb. Katrien. Iemand anders wiens naam met de laatste letter van de vorige persoon zijn/haar naam begint, neemt plaats naast deze persoon. Bvb. Noa, enzovoort. Katrien - NoA - Anke - ...

Namenspelletje

Je staat in een kring. Ieder zegt zijn naam. Dit wordt verschillende keren herhaald in verschillende emoties.

Overdracht

De spelers staan per twee, en vertellen elkaar zoveel mogelijk over zichzelf. Hierbij geven ze ook aan mekaar een voorwerp door. Na een tijdje hebben beiden dus een verhaal gehoord, en een voorwerp ontvangen dat hoort bij dit verhaal. Iedereen gaat nu het verhaal en het voorwerp doorgeven aan een andere speler, krijgt daarbij zelf een nieuw verhaal te horen, en ontvangt het daarbij horende voorwerp. Dit gaat zo'n tijdje door, en na een aantal ronden wordt in de grote groep geluisterd naar wat er van de oorspronkelijke verhalen geworden is. Iedereen vertelt daarbij het verhaal dat hij of zij het laatst gehoord heeft. Vaak worden grappige dingen of verkeerde combinaties onthouden.

Overeenkomsten zoeken

Alle deelnemers staan in een kring. De persoon die aan de beurt is, begint dingen over zichzelf te vertellen (hobby's, studie, jeugdbeweging, ...). Telkens als hij of zij iets vertelt dat ook voor een andere persoon geldt, gaat die persoon zitten. De bedoeling is zo snel mogelijk iedereen te doen gaan zitten. Hierna is de volgende

persoon aan de beurt. Men speelt door tot iedereen een keer aan de beurt is geweest. Op deze manier kan je snel te weten komen wie gezamenlijke hobby's heeft, of in een zelfde vereniging zit of zat.

Pangpang - Lucky Luke

De spelers staan in een cirkel. Eén persoon staat in het midden. Deze moet in het midden met de ogen dicht en met de handen in pistoolhouding staan. Hij draait rond zijn as en schiet een persoon uit de cirkel dood door hem aan te wijzen en te zeggen: "Pang, Tom"; Tom bukt zich. De spelers rechts en links van Tom houden dan zo snel mogelijk de handen in pistoolhouding en draaien in 360° zich één keer rond hun as en schieten elkaar dood. Degenen die eerst kan schieten wint. De gedode speler gaat dan neerzitten, de winnaar gaat in het midden staan en Tom mag terug rechtekomen (Je kan ook de persoon in het midden laten staan tot het einde van het spel). Zo spelen we tot er slechts twee personen overblijven. Op het einde zetten deze twee zich rug aan rug. Zoals bij een echt duel stappen ze weg van elkaar. Er mag geschoten worden als er verkeerd wordt geteld: bv. één, twee, drie, vier, zes. De beste cowboy is gekend. Het is ook leuk om met de afvallers een levend saloon te bouwen met klapdeurtjes, bar, barkrukken, klanten,...

Portefuille

Ieder geeft zijn portefeuille aan zijn linkerbuur. (Op voorhand mag de persoon de dingen die hij/zij niet wil laten zien eruit halen). De buur vertelt aan de hand van de portefeuille wat hij/zij allemaal weet van deze persoon. Hij/zij probeert dus op te maken wie die persoon is. Je zou zelfs als opdracht kunnen geven om een opsporingsbericht te maken van die persoon of een zoekertje (laat je fantasie maar werken).

Racen

De groep wordt in twee gesplitst. De deelnemers staan in twee rijen achter elkaar. De eerste van elke rij begint met iets van zichzelf te vertellen (een eigenschap, iets typisch,...), de tweede herhaalt dat van de eerste en vult aan met iets van zichzelf, de derde herhaalt dat van de eerste, dan van de tweede en vult dan aan met iets van zichzelf. De volgende doet hetzelfde verder. Als de laatste van de rij alles juist kan zeggen, dan loopt hij naar voor en begint als eerste van de rij

opnieuw. Iedereen vertelt nu wel iets anders over zichzelf. Als de laatste niet alles kan herhalen dan begint de eerste opnieuw. Wie van de twee rijen zal winnen?

Rebusnaam

Geef iedereen een stuk papier; hierop tekent iedereen in rebusvorm zijn eigen naam.

Reclamespot

Elke deelnemer krijgt de opdracht om reclame te maken voor zichzelf. Ieder maakt een affiche, een spotje, een promotiefilmpje, enz..

Rippel stippel

De leden zitten in een kring. Iemand begint en zegt: "Ik Joris, rippel stippel, zonder stippel, vraag aan Jan, rippel stippel, zonder stippel, hoeveel stippels heb jij?" Jan gaat dan verder, en stelt deze vraag aan iemand anders. Je noemt dus eerst je eigen naam, en dan de naam van de persoon aan wie je de vraag stelt. Na elke naam zeg je "rippel stippel", en hoeveel stippels die persoon heeft (dit kan dus zijn: zonder stippel, met 2 stippels, . . .) Een stippel krijg je als je een fout maakt in de formulering. Nadat je je stippel gekregen hebt, mag je uiteraard niet meer zeggen "zonder stippel", maar moet je zeggen "met 1 stippel", enzovoort. Het gaat er dus om zo min mogelijk stippels te hebben op het einde van het spel.

Variatie: rode bollen/ gele bollen/ blauwe bollen gebruik je in plaats van rippel stippel. Je geeft dan een de kleur bol op het gezicht die fout gezegd wordt. Zo wordt het bvb. Ik Jan, zonder rode bollen, met één gele bol en drie blauwe bollen vraag aan Eric zonder rode bollen, zonder gele bolle, met twee blauwe bollen, hoeveel rode bollen, gele bollen, blauwe bollen heb jij?

Schoenen uitwisselen en dan achteraf bespreken

Je loopt rond in het lokaal en bij het signaal stop je bij de persoon die het dichtst bij je staat. Je vertelt over jezelf terwijl je je schoen afgeeft. Dat doen beide personen en geven hun schoen aan elkaar. Dan stap je verder. Bij het volgende signaal stop je weer, maar deze keer vertel je over de schoen en de bijhorende persoon van wie je de laatste keer de schoen kreeg. Je geeft dan de schoen

waarover je net vertelde ook weer door aan deze persoon. Zo gaat dat een tijdje verder. Wanneer de spelleider dit rondwandelen beëindigd, gaat iedereen in een kring zitten en vertelt over de laatste schoen die hij/ zij gekregen heeft. De eigenaar van de schoen mag dan aanvullen of verbeteren. Dan gaat deze persoon verder en vertelt over zijn laatst gekregen schoen.

Spinnenweb

De deelnemers zitten in kring. Het kind dat de rol garen vast heeft zegt de naam van een kind dat tegenover hem zit en gooit de rol dan naar dat kind. Die doet hetzelfde enz. Op het einde krijg je een echt spinnenweb.

Stand in de mand

Een speler staat in het midden van de cirkel met een bal. De middenspeler roept: "Stand in de mand en de bal is voorrrrr..." gooit de bal omhoog waarbij hij een naam roept. Iedereen stuift snel weg en de persoon wiens naam is geroepen komt aangelopen en probeert de bal te vangen. Hij moet dan de bal tussen de benen rollen van iemand die het dichtstbij staat. Bij dit persoon wordt een strafpunt geteld. En hij moet vervolgens in het midden van de kring staan en het spel gaat weer verder. Wie heeft als laatste de meeste strafpunten?

Stapelen!!

Iemand roept "stapelen" en een naam; de persoon met de genoemde naam loopt weg, de andere moeten trachten op deze persoon te gaan liggen. Vanaf dat het de persoon teveel wordt kan hij op zijn beurt "Stapelen" roepen en een naam, enzovoort.

Stoelenwalk volgens schoenmaat/ leeftijd/ ...

Je zet evenveel stoelen in een kring of op een rijtje als er deelnemers zijn. (Dit kunnen ook iets minder stoelen zijn om het wat spannender te maken). Je doet als spelbegeleider gewoon mee. Je vraagt de groep dan om volgens schoenmaat te gaan staan of volgens leeftijd van bvb links te beginnen. Als er meerdere mensen bvb dezelfde schoenmaat hebben, kan je een extra kenmerk erbij geven zoals bvb dan ga je als jongste met die schoenmaat eerst staan.

Stomme sabrina/ lullige linda met gebaren

De deelnemers staan/ zitten in een kring. Eén iemand begint en zegt voor zijn eigen naam een bijvoeglijk naamwoord dat met dezelfde letter begint als zij/ haar eigen voornaam. Bvb. Grappige Gijs. De volgende zegt dan dit is "Grappige Gijs" en ik ben "Dikke Dirk". En zo gaat het de hele kring verder. *Variatie:* Speel dit door er een gebaar bij te laten doen of dit enkel met gebaren te spelen. Grappige Gijs maakt een grappig sprongetje terwijl hij zijn naam zegt.

Telefoontje/ telegram versturen

Iedereen zit, hand in hand, in een kring, behalve 1, die in het midden staat. Iemand wordt aangeduid. Hij zal een telegram versturen. Hij zegt: "Ik stuur een telegram naar . . .", met iemands naam erbij. Hierna knijpt hij in een van de 2 handen die hij vasthoudt, waarna hij zegt: ". . . en hij is vertrokken". Het handknijpen wordt nu doorgegeven: het is de telegram. Dus, als iemand naast jou in je hand knijpt, knijp jij in de andere hand die je vasthoudt. Als de telegram aangekomen is, zegt de persoon naar wie hij werd verzonden dat. De persoon in het midden moet proberen de telegram te onderscheppen, door te raden bij wie hij nu is. Hij mag slechts 3 keer raden.

Trein verhaalspel

Iedereen gaat achter elkaar staan (zogenaamd in een trein. Vertel nu een verhaal. Vooraf is echter afgesproken dat bepaalde woorden een bepaalde beweging voorstellen. Dus bijvoorbeeld bij het horen van het woord "storm" moet de hele groep gaan zitten. Degene die een verkeerde beweging maakt is af.

Troeven

Iemand begint een verhaal te vertellen om zichzelf voor te stellen, de andere groepsleden hebben een aantal kaartjes die ze zo snel mogelijk moeten kwijt geraken. Als de verteller iets zegt waarop jij vanuit jezelf iets kan bij vertellen of naast leggen dan mag jij verdergaan; je legt dan een kaartje af en vertelt het verhaal verder.

Tweelingtikkertje



Persoon 1 en persoon 2 geven elkaar de hand en vertellen elkaars naam. Samen tikken ze persoon 3 en deze zegt zijn naam. Persoon 1 mag nu afvallen en is terug vrij om te tikken. Versneld kan je dit spelen met 2 tweelingen.

Verplettertje

Een persoon is geblinddoekt en gaat op de grond liggen. Iemand gaat op de geblinddoekte liggen en deze moet raden wie dat is.

Vraagspel

De groep splitst zich in tweetallen. Elk tweetal mag vier minuten lang aan elkaar vragen stellen over hobby's, afkomst, leeftijd, naam, familie, ... Na vier minuten mogen er geen vragen meer worden gesteld. De spelleider stelt nu een vraag over je partner, deze vragen kunnen over van alles gaan. Zonder te vragen of te kijken schrijf je het antwoord op. Als iedereen het antwoord heeft opgeschreven, controleren de partners elkaars antwoord. Is het antwoord goed, dan krijg je een punt. Als het fout is, krijg je geen punten. Als dat is gebeurd, gaat iedereen een andere partner zoeken, en start het verhaal opnieuw. Zo doe je het in totaal vijf keer (iedereen heeft elke keer een andere partner). Aan het eind gaat iedereen staan. De spelleider gaat dan vragen wie er een vraag goed heeft. Iedereen die een of meer vragen goed heeft, blijft staan, heb je geen vragen goed, dan ga je zitten. ZO gaat de spelleider door. Degene die de meeste vragen goed hebben, blijven dus het langste staan.

Wie ben ik?

Iedere speler krijgt een kaartje op zijn rug gehangen, met daarop de naam van een bekend persoon, stripfiguur, of popband. Het is de bedoeling dat je door middel van vragen stellen aan andere spelers erachter komt wat er op jouw kaartje staat. Je mag alleen vragen stellen waarop met "ja" of "nee" kan worden geantwoord. Je mag aan iedereen vragen stellen. Krijg je van iemand op je vraag nee te horen, dan moet je een andere speler opzoeken om vragen aan te stellen. Het accent van dit spel ligt duidelijk op kennismaking. Vandaar ook dat je na een nee antwoord op zoek moet gaan naar een andere speler. Wie raadt het snelst wie of wat er achter



op zijn rug staat. Als variant kun je ook nog kijken wie er binnen een bepaalde tijd het meeste goede oplossingen heeft.

Zapperke

Iemand begint een verhaal, er wordt gezapt op een andere persoon en deze vertelt verder. Dit kan je ook doen met bv. het spelen van een kortfilm, een soap, enz.

Op wie gezapt wordt deze persoon valt in.

BEWEGINGSSPELLETJES

BallonGuard

Elke speler steekt een opgeblazen ballon onder zijn trui. Doel: jouw ballon zo lang mogelijk heel houden en die van de anderen kapot knijpen.

Levend woordenboek

Er zijn 2 ploegen. Een spelleider roept een woord en de 2 ploegen proberen dit woord om ter snelst uit te beelden. Elk lid van de groep vormt met zijn lichaam 1 letter op de grond.

Chaos

Ieder krijgt een opdracht i.v.m. een groep stoelen. Bvb. De een moet ze recht zetten, een andere zo snel mogelijk op de zij leggen, opstapelen, buitendragen, binnen houden,...

Klapcirkel

stap 1: een iemand loopt over, de ander loopt terug naar zijn plaats. Stap 2: je loopt over, blijft staan voor iemand, springt beiden omhoog, klapt beide handen tegen elkaar en elk gaat op de ander zijn plaats staan. Stap 3: hetzelfde met 3 duo's. Stap 4: ombeleeft als je iemand in het midden tegenkomt en niet te "aanklapt", ook in het midden spring je dan omhoog.

Binnen-buiten

Een ploeg zet zich buiten het lokaal, een ploeg binnen. Ze hebben 1 minuut de tijd om een taktiek te verzinnen om zo snel mogelijk binnen-buiten te geraken (de 2 ploegen verwisselen van plaats).



Knieworstelen

Per 2 tegenover elkaar gaan zitten op de grond. De een houdt knieën samen, de ander gaat errond met zijn knieën. De speler die gevangen zit probeert zich te bevrijden.

Inktvistikkertje

De inktvis bestaat uit 4 tikkers die met de rechterpolsen bij elkaar gebonden zijn. De 4 tentakels kunnen dan tikken. Wie getikt is gaat apart staan, wanneer deze ook met 4 zijn, vormen zij ook een inktvis....tot er geen visjes meer zijn.

Rumble

1 speler = tikker, en staat in de hoek van het terrein. De groep spreekt in een andere hoek af wie de bevrijder is. De tikker tikt, de bevrijder bevrijdt. Wie getikt is, gaat neerzitten en mag terug meespelen na een tikje van de bevrijder. De tikker zoekt de bevrijder. Als die getikt is, stopt het spel.

Jongleursgezelschap

Voor dit spelletje heb je een 6-tal jongleerballen nodig. De deelnemers gaan in een cirkel staan en steken hun hand omhoog (in de eerste ronde). Eén speler gooit een bal naar een andere, die gooit hem door naar iemand anders. Je kan eventueel ook de naam van die persoon zeggen. Als je de bal hebt gekregen laat je je hand zakken. Leg uit aan de spelers dat ze gewoon rustig moeten spelen, oogcontact moeten maken met de andere speler en in een mooie boog moeten gooien.

Daarna laat je twee ballen vertrekken die hetzelfde parcours volgen. Daarna drie, vier,... Hoe meer ballen hoe meer spektakel. Daarna kan je hetzelfde doen, maar de ballen vliegen steeds in een willekeurige richting. Tenslotte laat je de deelnemers door elkaar stappen en lopen terwijl ze de jongleerballen naar elkaar gooien.

vleesetende plant

De deelnemers veranderen in vleesetende planten. Ze geven zichzelf een 'latijnse' naam door '-us' aan hun naam te plakken. Ze lopen rond terwijl ze hun naam op een vreselijke manier brullen. Als ze erin slagen om iemand op te heffen dan neemt het slachtoffer de naam van zijn of haar overwinnaar over. Het slachtoffer probeert nieuwe soortgenoten te maken en zo de 'naam' van zijn of haar overwinnaar verder te zetten. Zo gaan we door tot er maar één soort over blijft.

drakenstaart/hongerige havik

De deelnemers gaan in groepjes van 8 à 10 staan, op één rij met de handen op de schouder. Samen vormen ze een draak. Hang een sjaal of een zakdoek aan de 'staart' van de draak. De kop van de draak probeert de staart af te trekken. De eerste deelnemers werken mee met de kop, de laatste met de staart. Je kan ook de verschillende groepen tegen elkaar laten spelen.

hongerige havik

Een variante. De deelnemers staan terug op één rij, per 8 à 10. De eerste is de kip, alle andere zijn kuikens. De laatste maakt zich los uit de rij en wordt havik. De havik gaat bij de kip staan en probeert het laatste kuikentje te tikken.

zwaardgevecht

Je staat vooraan en oefent even met de deelnemers. Als jij met een ingebeeld zwaard naar voor steekt moeten zij achteruit deinzen. Zwaai je met het zwaard over de vloer dan moeten ze omhoog springen, zwaai je ter hoogte van de schouders dan moeten ze snel naar beneden duiken. Steek je links moeten zij naar rechts, en steek je rechts moeten zij naar links. Drijf het tempo op, wie zich vergist sterft met een verschrikkelijk gereutel.

drop dead

Zorg ervoor dat iedereen op de grond afgetekend wordt met stoepkrijt of met plakband (zoals een lijk in de politiefilms). De deelnemers lopen daarna kris kras door elkaar. Om niet getikt te worden door de moordenaar moeten ze op zo'n lijk gaan liggen en doen alsof ze dood zijn. Zodra de moordenaar voorbij is springen ze weer recht. Ben je getikt dan wordt jij de moordenaar.

domino

De deelnemers staan in een cirkel, schouder tegen schouder. In het begin geeft één deelnemer een klein duwtje met z'n rechterschouder tegen de schouder van de buurman, zoals een dominosteentje. Die geeft het dat duwtje door aan de volgende. In de tweede ronde geeft de eerste een duwtje door naar links en naar rechts. Door een beetje tijd tussen te laten kruisen ze elkaar niet altijd bij dezelfde persoon. Na een tijdje kan je er een geluidje aantoevoegen: telkens je een duwtje geeft zeg je 'tok'. Waar de twee duwtjes zich kruisen sla je tilt.

KLEUTERS

De beer is los

Een tikspelletje met hilarische toestanden. Baken op de grond een 'kooi' af. Daarbinnen loopt de beer. leeuw, kanarie jodelend rond. De kleuters proberen de kooi zo dicht mogelijk te benaderen. Wanneer je roept: "De beer is los, dan stormt de beer uit de kooi en probeert een vol,-ende beer te tikken.

Chinese muur

Alle kleuters staan opgesteld aan één kant van het speelveld. Op jouw teken mogen ze overlopen. Een Chinese tikker probeert zoveel mogelijk kinderen af te tikken. De tikker mag de getikte kinderen nu in groepjes van 2 of 3 zo opstellen dat ze een hindernis vormen (een Chinese muur) voor de anderen die opnieuw overlopen.

Hou je tuin leeg

De kleuters staan aan weerszijden van een lang obstakel, bijvoorbeeld een rij banken. Het (eventueel ook met banken) afgebakende terrein is rechthoekig en is de 'tuin'. In elke kant van de tuin liggen evenveel ballen, neem er maar zoveel als je kunt. Op het teken probeert elke ploeg nu alle ballen die in zijn tuin liggen over de banken in de andere tuin te werpen. Elke bal die in jouw tuin terecht komt, gooi je natuurlijk zo snel mogelijk terug.

Slingerzakken

Maak voor dit spelletje evenveel slingerzakjes als er kleuters zijn. Dat doe je door rond een klein zakje gevuld met zand of pitten een touwtje niet een uiteinde van een halve meter te knopen. Laat de kleuters nu experimenteren hoe ze de zak kunnen wegslingeren. Allerlei proefjes verzinnen: naar een kegel slingeren, in een doos, door het venster van een kasteel, naar die Chinese vaas, ...

Boebies

Hiervoor heb je eindjes elastiek nodig van 2 tot 3 meter. Binnenbanden van fietsen gaan ook, maar let op de scherpe uitsteeksels. Vorm nu groepjes van twee kleuters en geef hen een elastiek. De ene kleuter is de boebie en krijgt het elastiek rond het middel, de andere houdt de beide uiteindjes vast. De boebie probeert nu van zijn/haar baasje weg te lopen, de baas

probeert te volgen. Door de elastiek zit er behoorlijk wat speling op het rennende duo, zodat het plezier verzekerd is.

Marie-Louise

Met dezelfde elastieken kun je ook de zee op, je hebt nu wet voor iedereen een elastiek of fietsband nodig. Laat alle kleuters op de grond achter elkaar zitten en laat hen de elastiek rond de lenden van de kleuter voor hen slaan. Laat hen nu de voeten tegen het zitvlak van de kleuter voor hen plaatsen en dan kun je beginnen 'roeien'. En daar gaan we: 'voor-achter, benen van de grond, rechstaan in de boot, harder roeien, ...

Poetsvrouw

De kleuters staan verspreid in het lokaal, in een houding die ze zelf hebben gekozen (doe er eens enkele voor). Eén tikker, de poetsvrouw staat bij jou en krijgt een stofdoek mee. Nu mag ze een standbeeld 'afstoffen'. Als de poetsvrouw echter op de tenen van een beeld trapt, dan loopt ze heel hard weg en gaat het beeld erachteraan. De anderen vormen hindernissen waartussen de twee kleuters lopen.

Haven binnenvaren

Baken een 'vaargeul' af met banken. Zorg dat deze een achttal meter lang is en een tweetal meter breed. In de vaargeul staan drie geblinddoekte kleuters, de 'zandbanken'. De anderen, die op de banken staan, proberen zo stil mogelijk de vaargeul over te steken, zodat de zandbanken hen niet kunnen tikken.

6-8 JAAR

Carwash

Laat de spelers in twee lange rijen op de knieën zitten, de hoofden naar elkaar toe, twee aan twee tegenover elkaar. Tussen de spelers bevindt zich een klein tussengangetje. Laat de kinderen nu één voor één voorzichtig door de carwash gaan, en kondig hen aan als een klein autootje, een

vrachtwagen, een politiewagen, een bus, enz. De anderen wassen, spoelen en borstelen de auto's.

Flipperkast

Laat de groep zich verdelen over een rechthoek. Iedereen is een paaltje van een flipperkast. Lanceer een van de spelers in het veld, en laat hij of zij met de handen vooruit botsen tegen een paaltje, dat natuurlijk een bijhorend geluidje maakt. Wissel op tijd van 'balletje'.

Kermis

Hiervoor zoek je op het speelplein een tiental vervoermiddelen, het kunnen natuurlijk fietsen van de deelnemende kinderen zijn. Laat hen in een kringetje rondje rijden en houd een lange stok vast met daaraan een touwtje en een 'flosj'. De spelers proberen de flosj van het touw te trekken wanneer ze passeren aan de plaats waar hij zwierelt. Jij hebt natuurlijk in de hand hoe moeilijk of gemakkelijk dat is.

Boze Oog

Laat alle spelers rondkrossen op een afgebakende ruimte. Jijzelf speelt het 'Boze Oog', en loopt iedereen achterna. Je duidt nu aan wat je niet meer mag zien, bijvoorbeeld geen armen, geen haar, geen blauwe kledij, ... De spelers proberen om dat te verbergen. Doordat je rondloopt, heb je steeds wisselende standpunten en blijft iedereen in de weer.

Beer, kom uit je hol

Stel een obstakel op waarachter een speler zich kan verstoppen, het kan natuurlijk ook gewoon een boom zijn. Laat alle anderen de verstopte speler naderen en roepen 'Beertje, waar zitje?'. Op een moment dat hij of zij zelf beslist komt de beer tevoorschijn en probeert een nieuwe beer aan te tikken.

Zwoele Liza

Dit spel verloopt analoog als dikke Bertha, waarbij je moet proberen het speelveld over te steken zonder door een tikker van de grond getild te worden. Nu krijgt de tikker echter een dikke laag lippenstift op en probeert hij de anderen te tikken en hen een zoen te geven. Degenen die een aantoonbaar paar lippen op hoofd of armen overhouden, krijgen eveneens de lippen rood en worden mee tikker.

Boksmatch

Zoek enkele grote stukken mousse (vier liefst) en bind die met enkele touwtjes rond de vuisten van twee bokkers in spe. Maak een kring met de anderen rond de twee spelers en laat hen 'op een speelse wijze' boksen. Voor de 'fight of the night' neem je natuurlijk enkele veiligheidsmaatregelen in acht, en je voorziet de inkleding (gong, scheidsrechter, ...). Het spelen met de moussehandschoenen op zich is zo leuk dat het geen agressie uitlokt.

9-10 JAAR

Drakestaart

Alle kinderen gaan achter elkaar staan en zetten de handen in de heupen van degene er net voor. Het laatste kind heeft een staart achter op de rug hangen'. De eerste van de rij (de kop van de draak) probeert nu de staart van het achtereind te bemachtigen door rond te draaien en het achtereind te proberen te verschalken. De draak moet wel heel blijven, d.w.z. probeer je voorganger steeds vast te houden. De draak zal kronkelen tot ze in lachen uitbarst! Op tijd wisselen van posities.

De vuilnisman

Stop een vuilniszak vol papieren proppen. Twee kinderen worden even vrijwillig aangeduid, de ene is de tikker, de andere de 'vuilnisman'. De vuilnisman krijgt de vuilniszak en loopt vlug weg. De tikker probeert nu de vuilnisman met de vuilniszak aan te tikken. Deze kan echter de zak vlug

naar een andere vuilnisman gooien en op die manier niet meer getikt worden. De tikker jaagt nu op de nieuwe vuilnisman. Als de vuilnisman getikt wordt, wordt hij of zij de nieuwe tikker.

Bergbeklimmer

Speel dit spel in een omgeving met veel hoogteverschillen. Duid een tikker aan die op de anderen mag jagen. Wie echter op een hoogte staat is veilig en kan niet getikt worden. Op elke verhoging mogen maximum twee spelers samen staan, komt er een derde bergbeklimmer bij, dan moet de eerst aangekomene de hoogte verlaten. Wie getikt wordt, is natuurlijk de nieuwe bergbeklimmerjager.

Dag meneer

Neem hiervoor een aantal oude, eventueel onvolledige, kaartspelen en schudt ze door elkaar. Je draait nu de kaarten één voor één met de beeldzijde naar boven en spreekt af dat je bij het verschijnen van een plaatje zo vlug mogelijk een bepaalde reactie moet hebben. Bijvoorbeeld:

- bij de boer: zo snel mogelijk de handen in de zakken
- de dame: een sierlijke buiging maken
- de heer: bovenop de stoel/tafel staan en luid 'schip ahoy' roepen
- de aas: de vuisten midden op de tafel op elkaar stapelen
- de joker: handen in de heupen en een kleine buikdans

Hoe sneller je dit spel speelt, hoe leuker natuurlijk.

Spelen met speeltuigen

Een klassieker op het speelplein, omdat je de toestellen meestal ter plaatse hebt natuurlijk. Je kent ongetwijfeld het schommelsjotten (een bal voor de voeten van degene die schommelt en zo ver mogelijk) en de dodensprong (vanop de schommel over een hindernis op een mat landen).

Probeer ook eens de zweef-bollo (op je buik schommelen en met een tennisbal gooien naar een stapel blikken), glijbaankegelen (onder de glijbaan een kudde flessen met kleurtje water en van bovenaf met een bal rollen) en klimrekwateren (aan het klimrek hangen met een emmer water tussen de voeten geklemd en proberen tot aan de overkant van het klimrek te bengelen).

Kleur-ver-springen

Een spelletje gebaseerd op verspringen. Rol een lange rol behangpapier uit naast de plaats waar je gaat verspringen. Druk daarop een opeenvolging van voeten af, telkens in een verschillende kleur. Gebruik in totaal vier verschillende kleuren. De kinderen lopen nu één voor één aan, springen op de baan naast het behangpapier en kijken naar de kleur van de voet die geschilderd is op de verte van hun sprong. Op die manier proberen ze in zo weinig mogelijk beurten op een voet van de vier verschillende kleuren te springen.

10-12 JAAR

Jute zakken

Alle spelers krijgen een jutezak. Je vindt dergelijke zakken bij handelaars in aardappelen, groenten. kolen, graan. Als opwarming legt iedereen de zak op de grond en plaatst er een voet op. Op jouw teken proberen de spelers zoveel mogelijk zakken met een voet aan te tikken. Je loopt natuurlijk niet op en af tussen twee zakken.

Leuk wordt het als je per twee een zak neem en op de grond legt. De ene gaat op de zak staan. De andere neemt de zak bij twee hoeken vast. De eerste speler springt nu omhoog en daarbij trekt de andere de zak een stukje vooruit. De eerste speler landt daarna terug op de jutezak. Als je het springen goed in de benen hebt, kun je wedstrijdjes houden.

Tip: laat de spelers aan het effect wennen door eerst de schouders van de 'wegtrekker' vast te pakken.

Fietsbandsleuren

Zorg voor een aantal oude fietsbanden. Eén per drie spelers is ideaal. Verdeel de groep in kleine groepjes van 3 spelers. Laat ze ter opwarming een fietsband met één hand vastnemen en proberen om elkaar op die manier van de plaats te trekken. Leg nu de fietsbanden op de grond. Elk groepje van drie neemt elkaars handen vast en gaat rond de band staan. Nu proberen ze door te trekken en te sleuren mekaar in of op de fietsband te krijgen.

Beestentikkers

Wat een tikspel is, dat weet je natuurlijk. Dat er honderden varianten bestaan op het eenvoudigste tikspel, dat weet je ook. Hieronder vind je een vijftal tikspelletjes, met beesten in de belangstelling.

- olifanttikker: de tikker wordt een olifant door met de linkerhand de neus vast te houden en de rechterhand door de opening van de linkerarm te steken. Wie getikt wordt door de slurf gaat mee tikken.
- konijnetikker: zowel de spelers als de tikker mogen zich alleen huppelend verplaatsen en met de handen flapperend achter het hoofd als konijne-oren
- slangetikker: zoek een voorwerp van een halve meter lengte dat een slang kan voorstellen (een tuinslang bijvoorbeeld), de tikker start met de slang in de hand, wie getikt wordt neemt ook de slang vast en tikt mee
- inktvistikker: een inktvis bestaat uit drie tikkers die met de rechterhand elkaars rechterpols vastnemen en zo vastklitten, nu probeert de inktvis

anderen te tikken; wie getikt wordt komt bij de inktvis; deze splitst zich op bij 5 of 6 spelers

- duizendpoottikker: een tikker start alleen en wordt achteraan aangevuld met de andere spelers die afgetikt worden. Een handige duizendpoot beweegt zich natuurlijk ook zijwaarts ...

Waterfietskross

Hiervoor heb je een gevarieerd en avontuurlijk speelterrein nodig. Daarop stippel je een krossparkoers uit. Laat de kinderen de fiets meebrengen van thuis en bind op de bagage drager een emmer stevig vast. Je vult nu de emmer tot de rand met water. In groepjes of individueel laatje de kinderen van start gaan over het parkoers. Op liet einde meet je hoeveel water iedereen over heeft.

Scoren

Er zijn tal van bewegingsspelletjes te bedenken waarbij het de bedoeling is om met een bal een doel te raken. Ik geef je hierbij enkele tips om het klassieke voelbaldoel te vermijden en het scoren van een punt leuker te maken.

- hang een fietsband aan een touw omhoog en probeer in de band te mikken; maak het nog leuker door papier over de band te plakken waar je door moet trappen

- van elke ploeg gaat één iemand op een tafel staan meteen emmer in de hand. in de emmer is een punt

- zet drie kegels op een rij op een bank of op een tafel en probeer ze er één voor één af te mikken

- zet een kegel op zijn top en leg er bovenop een grote dobbelsteen, als je de kegel omver trapt dan rolt de dobbelsteen en bepaalt het aantal ogen je punten.

Kringtrefbal

De spelers staan in een kring en krijgen een nummer van 1 tot 4. De nummers 1 gaan in het midden van de kring staan. Ze leggen hun handen op elkaars schouders en vormen zo een rij. De spelers in de kring krijgen een mousse balletje en proberen de laatste in de rij te raken. De spelers in het midden mogen de handen niet los laten, alleen de eerste speler heeft de handen vrij en mag zich afschermen. Wanneer de laatste geraakt is gaat die vooraan in de rij staan. Doe zo verder tot iedereen in het midden geraakt is. Dan wordt er gewisseld en komen de nummers twee in het midden. Combineer eventueel met 'duikboot' waarbij enkel de laatste in de rij kan zien en dan de andere spelers stuurt!

TIENERS

Schoenenparade

Alle spelers staan in een kring, trekken hun schoenen uit en leggen ze op een grote hoop. Op jouw teken pakt iedereen willekeurig twee verschillende schoenen en steekt er de voeten in. De opdracht is om zo snel mogelijk op een rij te gaan staan, zo dat alle paren naast mekaar staan, een schoenendomino als het ware.

Step aerobics

De begeleider neemt een paar schoenen en plaatst die op een stoel/tafel naast elkaar. Hij/zij steekt er de handen in en gaat nu de schoenen bewegen: linkerschoen naar rechts. rechter zijwaarts. sprongetje in de lucht,... Iedereen in de groep volgt de beweging van de schoenen. Je kunt

nog iets verder gaan door hetzelfde te doen met een knuffelbeer. Iedereen volgt de beweging die de begeleider voortoont op de knuffelbeer.

De vuilnisman

Stop een vuilniszak vol papierenproppen. De 'vuilnisman' krijgt de vuilniszak en loopt vlug weg. De tikker probeert, de vuilnisman aan te tikken. Die gooit echter de zak vlug naar een andere speler, vooraleer aangetikt te worden. De tikker probeert nu de nieuwe vuilnisman te . tikken. Als de vuilnisman getikt wordt, wordt hij of ZIJ tikker.

Getikt

Laat iedereen door elkaar lopen. Op een sein probeert iedereen zo snel mogelijk:

- tien anderen te fikken
- van vijf anderen hun favoriet gerecht te kennen
- drie veters los te trekken/schoenen af te trekken
- vijf ruggen te tikken zonder zelf getikt te worden

Kross je vort

Met dit spelletje leer je een groep 'beslissen'. Zet de spelers in het midden en wijs telkens enkele van de vier hoeken van het, lokaal aan als mogelijke keuzes. Bijvoorbeeld: muur 1 is de Club Brugge en muur 2 is Anderlecht of hoek 1 is 'Twix', hoek 2 is 'Mars', hoek 3 is 'Leo' en hoek 4 is 'Kitkat'. Als je 'kross je vort' roept loopt iedereen naar zijn keuze. Je mag natuurlijk reageren op de anderen ...

Je speelt spelletje met dranken, automerken, dieren, reisbestemmingen, gerechten. ...

Hang de was op

Iedereen krijgt drie wasknijpers. Opdracht: probeer zo snel mogelijk je wasknijpers kwijt te raken op de kledij van anderen, ook degene die andere ondertussen op jou geknepen hebben. Go!

Onderzeeër

Voor dit spel heb je een behoorlijke groep tieners nodig: minstens 12. Verdeel die groep in ongeveer gelijke teams van drie tot vijf spelers. Die teams vormen telkens een rij waarbij iedereen de handen op de schouders van de persoon voor zich legt. De rijen stellen zich naast mekaar op. Blinddoek nu alle spelers behalve degene die op de laatste plaats van elke rij staat. Hij/zij is de stuurman van de onderzeeër die nu op pad gaat. De stuurman geeft instructies aan de geblinddoekten: 'vooruit, links, sneller'. Op het moment dat hij recht voor zich een vijandelijke onderzeeër ziet, mag hij de, eerste speler van de rij als 'torpedo' afvuren, door te roepen: "torpedo klaar, vuur". De torpedo mag nu proberen de onderzeeër te raken door geblinddoekt op de boot af te lopen en hem te tikken. Lukt dat, dan scoort hij een punt, en mag hij de plaats van de stuurman innemen.

GROEPSVERDELERS

De soep kookt over

(variant stoelendans) Iedereen in de kring heeft een groentennaam. 1 persoon loopt langs binnen de kring af en zegt groentennamen-wie genoemd wordt loopt achter de speler mee. Wanneer hij zegt: 'de soep kookt over' zoekt iedereen een zitplaats. 1 persoon blijft over. Eventueel kan je een nummer aanbrengen op de stoel voor je groepsverdeling.

OM EEN GROEP IN TWEE TE DELEN ...

Grassprietje

Alle spelers plukken een grassprietje en gaan per 2 staan. De grassprietjes worden dwars over elkaar gelegd. Beide spelers trekken aan de uiteinden tot een grassprietje breekt. De spelers met kapot grassprietje bij elkaar, de hele zijn de andere ploeg.

Gemene deler

De 2 ploegen worden gevormd door een bepaald kenmerk samen te brengen: kleur ogen, schoenen met of zonder veters, schoenmaat, kleur kousen, maand van verjaardag...

Schoenenhoopje

Iedereen doet een linkerschoen uit. De begeleiding gooit willekeurig 2 hopen bij elkaar.

Blad-steen-schaar

Winnaars samen en verliezers samen.

Zatte botten

Op het terrein is een lijn getrokken. Om beurten gaan alle deelnemers op het uiteinde staan. Ze draaien 20 keer om hun as en wandelen de andere kant op. Wie van zattigheid naar een kant valt, blijft bij die ploeg staan.

Touwtje trek

Een bundel touwtjes (helft van de deelnemers) wordt vastgehouden door een begeleider. Ieder neemt een uiteinde vast. Wanneer de knoop wordt losgelaten zijn de duo's bekend. Je kan ze op een rij zetten en links en rechts scheiden.

Wasknijper

De spelers staan per 2 en hebben 1 wasknijper. Diegenen die na 1 minuut de wasknijper op zich hebben, zetten zich samen.

Kop of munt

Men staat per 2 met 1 muntstuk, men probeert dit in de schoen van de andere te stoppen. Winnaars en verliezers bij elkaar. Je kan het ook voor minder competitief gerichte indeling op een gokspel houden. Ze kiezen kop of munt, wie juist was en wie fout was bij elkaar.

Op een rij

Het principe is eenvoudig: je maakt een lange rij van alle deelnemers en maakt net in het midden de splitsing. Zoek echter een zo willekeurig mogelijk systeem om de rij te vormen: alfabetisch op voornaam, stijgend huisnummer, afstand tussen huis en het speelplein, aantal dagen tot je verjaardag,

Harten en ruiten zijn rood

Hiervoor heb je een spel kaarten nodig. Neem evenveel kaarten uit het spel als er deelnemers zijn. De helft rode kaarten en de helft zwarte kaarten. Schud de kaarten en deel ze uit. Breng nu de spelers met de rode kaarten bij elkaar en evengoed de zwarte kaarten. Als je vier groepen wilt, kan je verdelen volgens schoppen, klaveren, harten en ruiten. Je kan ook werken met de prentjes.

De snoepdoos

In een doos steekje evenveel snoepen als er deelnemers zijn. Je zorgt ervoor dat er twee soorten snoep zijn (om mijn eigen voorkeur naar voor te schuiven: chocotoff & fruitella). Iedereen krijgt zomaar bij het binnenkomen een snoep, mogen die opeten (als cadeautje), maar worden verzocht het papiertje bij zich te houden. Zo gaan we 2 groepen vormen: de chocotoffs tegen de fruitella's.

Suiker en zout

Iedereen krijgt een zakje met daarin zout of suiker. Op het zicht kan je niet bepalen wat zout is en wat suiker is. We moeten dus proeven. De vinger wordt natgemaakt, in het zakje gestopt en de vinger wordt in één keer afgelikt. Wie een zuur smoeltje trekt, komt aan de ene kant staan. Wie meer lust vormt de andere groep.

Verkouden?

Iedereen in de groep is verkouden en je deelt een zogenaamd willekeurig aantal zakdoekjes uit (natuurlijk evenveel als de helft van het aantal deelnemers). Iedereen moet niezen en vraagt aan wie een zakdoek heeft om die even te lenen om zijn/haar neus te mogen snuiten. Na een tijdje roept de spelleider stop. Al wie dan een zakdoek bij zich heeft is groep één, wie zomaar het snot heeft is groep twee.

OM EEN GROEP IN KLEINERE GROEPJES TE VERDELEN..

Verknipte afbeelding

Zoek in een tijdschrift zoveel afbeeldingen samen als je groepen wilt en knip ze in zoveel stukken als er kinderen meespelen. Deel de stukken uit en laat hen de originelen weer samen puzzelen.

Dieren op de rug

Maak evenveel kaartjes met diernamen als er kinderen zijn, maar groepeer ze per 'dierenfamilie'. Een voorbeeld: mus-vink-grasparkiet of dolfijn-haai-potvis. Laat nu iedereen zijn dierenfamilie samen zoeken, maar... je mag geen woorden gebruiken, alleen gebaren en geluiden!

Gekleurde neuzen

Meng met waterverf een aantal kleuren, zoveel als je groepen wilt. Laat iedereen de neus door een gaatje in een stuk karton steken. Verf het topje van de neus in een kleur en laat identieke neuskleuren samen neuzen.

Geurige schoenen

Iedereen wordt vriendelijk gevraagd een schoen uit te trekken. Terwijl je een hinkelspelletje speelt, zet je de schoenen willekeurig in groepjes samen. Je mag op zoek naar je eigen schoenen en zegt goeiedag tegen de eigenaars van de naburige schoenen.

Tombola

Zoek thuis of op het speelplein naar tombola-biljetten van een wedstrijd uit een ver verleden (of maak ze zelf). Laat de kinderen een biljet trekken, gooi de dubbels in een tonnetje en trek de leden van ploeg 1, 2,3...

Manège 'De Dartele Merrie'

Laat iedereen een paard imiteren, met bijhorende geluiden voor galop, dorst, honger, ... Het eerste paard dat je tegenkomt spring je nu op de rug en je vormt een paard met ruiter. Laat elk koppel nog een ander paar(d) ontmoeten en 'paard en wagen' vormen: iemand voorop, twee mensen gebogen erachter en de lichtste van de vier bovenop de wagen. Je groep is verdeeld, maar eerst natuurlijk nog een drafwedstrijdje ...

Familie

Iedereen krijgt een kaartje met een familienaam en zijn plaats binnen het gezin, bijvoorbeeld 'moeder De Bok'. Laat de gezinnetjes nu op één stoel

samen zitten en wel in deze volgorde: papa onderaan, dan mama, zoon, dochter en huisdier ...

het vieruurtje

Voor het vieruurtje leg je fruit klaar. Je zorgt ervoor dat er zoveel soorten zijn als er groepen nodig zijn. Er zijn evenveel stukken fruit als er deelnemers zijn. Wie binnenkomt kiest een stuk fruit. Daarna zet je dezelfde fruitsoorten bij elkaar.

smurfen

Wanneer de groepsleider zegt: 'smurf 2', dan gaat de groep per twee staan. Je doet dit een aantal keer na elkaar, bvb. 'smurf 11, smurf 5, smurf 9, smurf 6'. De laatste keer roep je het getal datje wil bekomen, bvb. 'smurf 3', zodat ze per drie staan en dan kan je van start gaan.

geluidendomino

Je vult filmdoosjes (waarin het rolletje bewaard wordt) met een ingrediënt dat lawaai maakt, bvb. zand, rijstkorrels, knikkers, Je vult iedere keer een evenveel potjes met hetzelfde ingrediënt als je personen in een groep wil. Daarna laatje iedereen een potje kiezen en schudden. Ze gaan op zoek naar potjes die hetzelfde geluid maken. Zo gaan ze bij elkaar staan.

OM DUO'S OVER TE HOUDEN

Touwtjes

Je neemt evenveel touwtjes als de helft van de groep. Die neem jij in het midden vast. De spelers nemen allemaal een uiteinde vast- nu moeten ze proberen te ontwarren wie aan het andere eind van hun touwtje hangt...

Beestenboel

Maak op voorhand papiertjes met (naargelang hoeveel groepen je nodig hebt) namen op van dieren die behoren tot een diergroep (reptielen,

boerderij, onder water, ...) Op het startsein beeldt iedereen zijn dier uit en gaat op zoek naar de mensen van zijn diergroep. (kan ook met fruit/groenten, beroepen, ...).

Kleurneuzen

Elke speler stopt zijn neus door een gaatje in een grote doos. De spelleiding die aan de andere kant van de doos zit, schminkt de neuzen in een verschillende kleur. Elk kleurtje is een ploeg.

Ballonnen

Elke speler krijgt een ballon, die opgeblazen wordt tot hij knalt. Op het briefje in de ballon staat tot welke groep ze horen. Alle namen van de spelers zitten in een doosje. Namen trekken en op hoopjes leggen, (ev. afroepen), je vormt het aantal dat je wil.

Kroonkurken

In een doos zitten een gelijkvormig aantal kroonkurken: de schwepsen bij elkaar, de coca's, ...

Klappen

De spelers lopen door elkaar. Tweemaal fluiten is per 2 gaan staan (of met vingers in de lucht en klappen). Dit doe je enkele malen om te oefenen tot je het gewenste aantal groepjes bereikt hebt.

Puzzelstukken

Ieder krijgt een puzzelstukje. Diegene die een volledige puzzel kunnen samenleggen vormen een ploegje.

Verstoppertje

Buiten wachten evenveel zoekers als er groepjes moeten zijn. Om beurten zoeken ze iemand. Wie gevonden is, blijft staan bij zijn vinder...

Snoepen, deo

Met soorten snoepjes, zelfde snoepjes bij elkaar of met soorten deo's, zelfde deo's bij elkaar

Vliegertjes

Elk vouwt een vlieger, schrijft zijn naam erop en gooit die om ter dichtst bij de muur. Je neemt gewoon uit de hoop wat je nodig hebt...

Tunnel

Iedereen moet door een tunnel kruipen. Op het einde staat een begeleider die de deelnemers in de richting van hun groepje laat kruipen...

Liedje

Iedere speler trekt een kaartje met een bekend liedje op. Men loopt door elkaar en zoekt de mensen die hetzelfde liedje zingen als jij.

Het toeklappende boek

Als je 'koppels' wilt overhouden, kan je de rij uit het eerste verdeelspelletje net in het midden laten toeklappen, zoals een boek. De personen die rechtover mekaar staan blijven samen.

Blind date

Iedereen staat in de kring met z'n ogen dicht. Steek je rechterarm vooruit en stap voorzichtig naar het midden. Eenmaal je op de tast een andere hand gevonden hebt hou je die stevig past. Jullie worden een 'paar' in het volgende spelletje.

Sokkenslag

Iedereen trekt de linker sok uit. Die berg sokken gaan in een grote zak. Eén voor één mag men een sok uit de zak halen, met gesloten ogen het liefst (en met gesloten neus misschien). Trek je eigen sok, dan stop je die als de gesmeerde bliksem terug natuurlijk.

De dansschool

Iedereen kiest een partner. Op de achtergrond weerklinkt een Weense wals (of je zingt er zelf één) en iedereen draait maar rond en rond, tot de dansler(a)r(es) roept: 'Changer'! Men kiest een nieuwe partner. Je mag geen twee keer met dezelfde partner dansen. Tot op een bepaald moment de lera(a)r(es) roept: 'Stop'! Je hebt je partner gevonden.

De luciferdoosjes

Iedereen krijgt een luciferdoosje. In het doosje zit één snoepje (bvb. Macintosh bestaat in een aantal verschillende smaken en kleuren van verpakking). Iedereen gaat iemand anders zoeken die dezelfde verpakking heeft rond zijn snoep en de duo's zijn gevormd.

SFEERMAKERS EN FOPSPELLETJES

Geef de slang een nieuw vel

Vraag aan alle deelnemers om op een rij te staan, de ene achter de andere. Elke speler steekt zijn handen onder zijn benen door om de hand te nemen van de persoon achter zich. De speler die helemaal achteraan staat, laat de hand los en gaat in gehurkte positie zitten. De rij beweegt nu voorzichtig naar achter, over de gehurkte deelnemer heen. Degene die op die manier het eerst over de gehurkte gepasseerd is, gaat nu op zijn/haar beurt zitten in hurkpositie. De rij beweegt opnieuw verder naar achter waarbij telkens de volgende in de rij hurkt en de slang over zich heen laat gaan.

Slow-motion

Verdeel de groep in koppels. Elk koppel krijgt als opdracht een situatie te bedenken waar een grote dosis actie in zit en die met twee uit te voeren is, bijvoorbeeld een boksmatch, een bankoverval, een paardewedren, ... Laat hen even de actie oefenen, en geef daarna de opdracht diezelfde actie te doen in slow-motion. Let op alle bewegingen, ook de mimiek!

Buiklachen

Iedereen ligt met zijn hoofd op de buik van een ander. Je sluit dus telkens dwars aan op de vorige speler, met je hoofd op zijn onderbuik. Je fluistert de eerste persoon in het oor dat hij probeert om zo onbedaarlijk te lachen. De anderen proberen serieus te blijven, maar door het wiebelend effect van de buik waarop je ligt, is dat niet eenvoudig.

Menselijke machine

Laat alle medespelers in een kring staan met het gezicht naar het midden. Aan de persoon links van jou geef je een ingebeeld pakje. Die doet er iets mee, bijvoorbeeld een stempel op zetten, en geeft het opnieuw door. De volgende doet het open en roert er hevig in, enz. Als je zo een rondje

gedaan hebt, geef je opnieuw een pakje aan de eerste, en dat blijf je doen tot het eerste pakje terug bij jou komt en het de ganse menselijke machine gepasseerd is, evenals alle volgende pakjes ...

Scheiden en aaien

Een spelletje voor een groep waar men elkaar al wat kent. Iedereen krijgt een papiertje waarop hij/zij het ergste scheldwoord schrijft wat hij/zij kent, zonder daarbij té grof te worden. Dan worden de papiertjes in een hoed geworpen. Eik om beurt trekt een papiertje, leest het voor en probeert te raden van wie het komt. Doe daarna hetzelfde met het liefste koosnaampje.

Lucifers stapelen

Legje met de ganse groep op de grond op je buik, in een cirkel met de hoofden naar, en zo dicht mogelijk tegen, elkaar. In het midden van die hoofden zet je een klein flesje. Iedereen krijgt een twintigtal lucifers, die je om beurt probeert op de hals van de fles te stapelen. probeer eerst om het elkaar zo moeilijk mogelijk te maken, probeer daarna eens samen te werken om een zo hoog mogelijke toren te hebben.

Striproulette

Nog een luciferspelletje: steek met een aansteker een lucifer aan langs de kant van het houtje en laat het een half minuutje branden. Blaas de lucifer uit en geef de lucifer nu door van hand tot hand, waarbij je dus telkens de kop van de lucifer vastneemt. Telkens krijgje de opdracht het houtje met de aansteker aan te steken, zonder dat de kop van de lucifer mee ontvlamt, tot dat ...

Aan tafel

Zet vier stoelen dicht bij elkaar in een vierkant waarbij de leuning telkens naar de buitenkant van het vierkant gericht is. Laat nu vier mensen plaats

nemen op de stoelen, met de leuning aan hun linkerkant. Als ze achterover leunen, kunnen ze nu liggen en leunen op de buik van de persoon achter zich. Laat iedereen zich opspannen zodat de achterwerken lichtjes van de stoel komen. Trek nu de stoelen weg, en mits de nodige spanning en concentratie blijft de tafel staan!

Suikerklontje

In het lokaal ligt een suikerklontje verstopt. Iedereen mag zoeken, wie het gezien heeft, mag gaan zitten.

Naar voor, naar achter

Iedereen gaat in een kring staan en neemt handen stevig vast. Ze krijgen allen een nummer 1 of 2. De twee's hangen naar voor, de eens naar achter. Blijft de kring in evenwicht?

De FAX

De begeleider toont 15 seconden een tekening aan één iemand van de groep. Die tekent het na, en toont het aan de volgende, enzovoort. (er kunnen steeds nieuwe tekeningen vertrekken). Op het einde zien we hoe hard het origineel en de aangekomen fax verschillen.

Beestjesrace

Zoek eerst allemaal een beestje (mier, worm, ...) en maak met de groep een parcours om een race in te houden.

FOPSPelletjes

Even een nootje vooraf. Speel de spelletjes voor de gezelligheid, voor het plezier van het spelen. De inkleding, de opbouw en de sfeerschepping zijn veel belangrijker dan het feit dat iemand gefopt wordt. Dat degefopte niet 'een slachtoffer' wordt, dat heb jij als begeleider perfect in de hand.

Ik geef deze stokken gekruist door

We starten met enkele bekende kringspelletjes waarbij je eigenlijk de ganse groep fopt ...

Laat iedereen op een stoel zitten en neem een stok in elke hand. Geef ze door aan je buur, terwijl je zegt: "ik geef deze stokken gekruist door", ofwel "ik geef deze stokken niet gekruist door". Hij geeft ze op zijn beurt door aan zijn buur met dezelfde woorden, enz. Jij gaat als spelleider telkens zeggen of ze de opdracht goed of slecht uit voerden. De sleutel daarbij is dat het al dan niet kruisen van de stokken afhangt van het al dan niet gekruist zijn van de benen van degene die de stokken doorgeeft! Dat betekent dat wie de stokken doorgeeft met de benen over elkaar, moet zeggen: "ik geef deze stokken gekruist door". Spelen tot iedereen het doorheeft!

Zwarte magie

Een behekst spel, waarbij je iemand, Anja bijvoorbeeld, naar buiten laat gaan. De groep duidt een voorwerp aan dat Anja straks zal kunnen raden, bijvoorbeeld de kapstok. Je laat Anja binnen en vraagt: "Is het dit kleurpotlood", "Ha neen", "Is het deze blinkende sapcentrifuge?" "Nee zulle", "Is het dit zwart T-shirt?", "Ook niet. "Is het deze kapstok?", waarop Anja bevestigend knikt! Heb j'em? Je hebt met de 'buitenganger' op voorhand afgesproken dat het aangeduide voorwerp komt na iets wat 'zwart' is; daarom heet het spel natuurlijk 'zwarte magie'!

Wie heeft de fluit?

Vraag opnieuw een vrijwilliger om naar buiten te gaan. Zet de anderen in een kring en toon een scheidsrechters of ander fluitje datje op je rug houdt. Laat de vrijwilliger binnen en vertel het volgende: "Binnen de cirkel wordt een fluitje doorgegeven, geregeld zal iemand er op blazen. Probeer te zoeken wie het fluitje heeft." Jij blijft echter het fluitje op je rug houden, en doordat je telkens net voor iemand gaat staan, geef je hem/haar de kans hard te fluiten...

Yellow Submarine

Een onderzeeër maakt zich klaar voor een gevaarlijke reis en zoekt een stoere kapitein om het roer in handen te nemen. Laat de kapitein, Marco bijvoorbeeld, op een tapijt liggen en leg een (oude) jas over hem heen (ideaal is een gele oliejekker). Laat Marco nu kijken naar het plafond door zijn periscoop (één van de mouwen) en laat alle anderen voorwerpen zoeken of maken die Marco in de verte kan zien. Telkens jij aankondigt dat er iets aan komt, laat je de kapitein roepen "Laat maar komen", waarna je het voorwerp voor de mouw laat passeren. Bijvoorbeeld: "een stuk wrakhout, kapitein!", "Laat maar komen". Hou op het einde een glas water naast de mouw en roep: "een reuzegrote golf, Marco!". "Laat maar ko.... prssst ... "

Melk, de witte motor

Zet drie bekertjes melk op een rij en deel identieke bekertjes, gevuld met water, uit. Laat iedereen proberen om zo goed mogelijk een glas melk na te maken, voorzie daarom wat 'witmakend' materiaal: krijt, bloem, gips, soorten verf (latex, vingerverf, plakkaatverf. ...). Als alle melkglazen klaar zijn, zet je ze op een rij. Niemand heeft gezien dat je stiekem een glas melk hebt weggezet! Vraag nu aan drie vrijwilligers om een glas melk uit te kiezen en te proeven. Misschien kun je nog net op tijd het helemaal uitdrinken van de bekertjes beletten ...

De zieke koe

Als boer ben je heel tevreden over je bende koeien die zo zuiver loeien. Oefen eens het loeien en vraag dan twee personen naar buiten te gaan. De eerste die terug binnenkomt, Isabella bijvoorbeeld, ga je foppen. Vertel haar dat er een zieke, valsloeiende koe in je kudde zit. Zij moet die opsporen. Laat de kudde luid loeien, maar vermits er geen zieke koe is, zal

Isabella die ook niet vinden! Laat haar nu gewoon tussen de anderen zitten, en vraag haar bij de volgende loeien gewoon luidkeels mee te doen.

Als de tweede persoon binnen komt, vertel je hetzelfde verhaal en ga je de kudde opnieuw laten loeien. Je hebt echter met de groep afgesproken van diep adem te halen; maar *niet* te loeien. En wie is dan de enige die voor de ganse kudde *wel* loeit? Isabella!

Hoeveel koeien staan er in de wei?

Neem twee bekertjes en zeg: "Hoeveel koeien staan er in de wei? Kijk goed!" Voer nu allerlei bewegingen uit met de bekertjes (draaien, omdraaien, tikken,...). Het juiste antwoord: 'Twee koeien.' Het aantal koeien is afhankelijk van het aantal woorden dat je zegt na de vraag: hoeveel koeien staan er in de wei? Zeg je bijvoorbeeld: "let goed op!" dan staan er drie koeien in de wei... Ga door tot iedereen het door heeft!

De markt van Antwerpen/ Het land van 'genernochi'

Ga in een kring zitten. Om de beurt zeg je de zin "Ik ga naar de markt van Antwerpen en ik koop... Aardappelen!" De clou zit 'm hier dat je steeds iets koopt met de volgende letter van het woord 'Antwerpen' (andijvie, noedels, toast, worstjes, eieren,...). Ongeveer hetzelfde principe bij 'genernochi'. Zeg om de beurt: Ik ga op reis naar 'genernochi' en ik neem mee... een slaapzak. De clou is hier dat je nooit iets mag mee nemen waar een 'r' of een 'i' in zit (geen r noch i!).

Flessendans

Zet een aantal flessen op een rechte lijn in het lokaal, met een tussenruimte van iets meer dan een voetstap. Vraag een vrijwilliger om het lokaal te verlaten. De vrijwilliger wordt geblinddoekt terug binnen gebracht en krijgt de opdracht om over de rij flessen te lopen. Wat de vrijwilliger natuurlijk niet weet is dat jij stiekem alle flesjes hebt weggenomen...

Hilariteit alom... maar de andere kinderen moeten natuurlijk hun lach inhouden...

Geschiedenis van de kus

Een speler (van de bij voorkeur gemengde groep) staat buiten. Intussen spreken we af met 3 andere spelers: We gaan de geschiedenis van de kus uitbeelden, en de persoon buiten is testpersoon. Als straks de persoon binnenkomt, moet die de verschillende stappen uit de geschiedenis van de kus volgen: Bij de Romeinen kuste men de voeten, in de Middeleeuwen kuste men de buik en nu kust men op de mond. Wat we niet vertellen aan de testpersoon is dat degene die er gekust moet worden de mond vol water heeft ...

Ik kus dit poppetje op...

De spelers staan in de kring en geven het popje door. Als ze het popje krijgen zeggen ze: "Ik kus dit poppetje op..." en vullen aan met een lichaamsdeel. Daarna kussen ze het popje op dat lichaamsdeel en geven het door. Als iedereen aan de beurt is gekomen, geef je het 2de deel van de opdracht: "Kus je linkerbuurman op de plaats waar je het popje hebt gekust." Een ideaal spelletje om de brutalere deelnemers eens in de problemen te doen raken...

LIJF AAN LIJF

Band of brothers

Iedereen op stoel in kring, kwartdraai maken en op schoot van buur gaan liggen. Als iedereen ligt trekken we één voor één de stoelen weg.

Op zo weinig mogelijk stoelen

We beginnen op de helft van het aantal stoelen, iedereen moet er op staan. Telkens een stoel wegnemen.

zo dicht mogelijk bij elkaar lopen

De deelnemers lopen willekeurig door elkaar in de ruimte. Ze stappen flink door. Voorzichtig proberen ze nu dichterbij elkaar te lopen zonder te botsen. Op den duur krijg je een wriemelende massa. Bevries als je heel dicht bij elkaar staat.

levend twister

Je kan levend twister spelen met je kleding. Rechterhand op blauw, linker knie op zwart, je neus op groen,...

I climb the mountain

Iedereen staat in een cirkel. We stappen ritmisch rond op de tonen van 'I climb the mountain' (jij zegt dit steeds). Je zegt dit zoveel na elkaar als je wil maar opeens zeg je 'I climb the hill'. Dan moet iedereen bevriezen. Door het sneller te spelen moet je proberen anderen in de val te lokken, want op 'hill' moet iedereen stokstijf blijven staan.



oogcontact

De deelnemers lopen kris kras door elkaar. Iedereen heeft 'een partner'. Terwijl je door elkaar stapt mag je het oogcontact met je partner nooit verbreken. Plots zegt de spelleider: stop. Iedereen sluit z'n ogen en probeert geblinddoekt en zonder iets te zeggen z'n partner terug te vinden.

popcorn

Het spel begint individueel. Iedereen maakt zich klein, op een plekje apart. Langzaam wordt iedereen groter en dikker en begint langzaam te sudderen als popcorn die warm wordt. Uiteindelijk zwel je zo hard dat je 'poft' en springt naar een ander plekje. Als twee spelers met elkaar in aanraking komen kleven ze vast aan elkaar en 'poffen' ze samen verder. Tot we uiteindelijk één grote popcorn krijgen.

SAMENWERKING EN VERTROUWEN

Filmpotje

In een filmpotje of een ander klein recipiënt moeten de deelnemers het hele alfabet zien te krijgen. Bv: Aarde, Banaan, Cent, Dirk (een stukje nagel ofzo), ...

Tot 10 tellen

Met hele groep tot 10 proberen te tellen, met volgende regels:

- er mogen geen twee mensen tegelijkertijd spreken
- niemand mag twee keer achter elkaar getal zeggen (dus niet tweedrie)
- je mag niet gewoon de rij afgaan of een andere externe volgorde afspreken (alfabetisch bv)

Luciferdoosjesrace

De spelers geven een luciferdoosje door met alleen maar hun neuzen (geen handen!!!). Variant: iedereen heeft een plastic bekertje tussen de knieën geklemd. Bij 1 persoon zit er water in. Het water moet de kring rond zonder de handen te gebruiken.

Centimeters

Op Xmeter afstand wordt een krijtlijn getrokken. De spelers worden geblinddoekt en moeten zo dicht mogelijk op de lijn komen te staan met de groep (kan ook indiv. Gespeeld worden).

Limbo

Vier personen vormen, achterwaarts steunend op handen en voeten, in krabbenstand, een vierkant. Het hoofd van de ene bevindt zich dus bij de knieën van de andere. Bij een sein spant iedereen zich op en legt zijn hoofd

op de bovenbenen van de andere. Nu kan je de armen wegtrekken en voor jezelf een aplaus geven. Probeer eventueel met 5-6 of 7. Of probeer eens een bal door te geven.

De groepsblinddoek

Elke opdracht is een samenwerkingsopdracht als de groep geblinddoekt is: een voorwerp zoeken, zich verplaatsen, iets bouwen/tekenen,`

Regenstorm

Iedereen zit in een kring. De begeleider staat in het midden en maakt een geluid (bv. Vingers knippen). De begeleider draait rond zijn as en gaat zo langzaam iedereen af- wanneer je gepasseerd bent begin je mee te knippen- dit geeft een crescendo-effect. Af en toe introduceert de begeleider een nieuw geluid. Variant: een 'wave' doen door op de grond te kloppen. Als je je ogen sluit hoor je een waterval...

Koorddans

Teken een lijn op de vloer (met krijt). Aan de beide uiteinden staat een groep. Beide groepen trachten de overkant te bereiken. Ze starten op het zelfde moment en moeten dus kruisen. Geraken beide ploegen er zonder dat er iemand afvalt.

Draaien maar

Iedereen staat in de kring met de rug naar het midden handen, stevig vast. Nu moeten de spelers proberen om zonder de handen los te laten, allen met het gezicht naar het midden te kijken.

Gebroken ketting

Alle spelers vormen een kring en leggen de rechterarm op de linkerschouder van de rechterbuurman. Iedereen krijgt een herkenningsteken: één, twee, drie, ..tikken op de schouder. Iedereen doet een blinddoek om. Op een rij ,schouder aan schouder, lopen ze een eindje door. Op een teken van de

spelleider laten de spelers elkaar los en doen nog 7 stappen verder in een willekeurige richting. Weer op een teken van de spelleiding proberen de spelers elkaar terug te vinden en in de kring te gaan staan zoals in het begin. Er wordt niet gesproken, alleen gebruik gemaakt van het afgesproken herkenningsteken. Zo moeten ze de juiste volgorde terugvinden. Als je iemand op de schouder tikt en hij/zij reageert niet, dan sta je goed. Maakt de persoon zich echter los, dan sta je niet op je plaats.

Samen bouwen

de groep krijgt 10 minuten om iets te bouwen waarna een uitdaging volgt. (bvb. Een eitje kunnen opvangen, er moet iemand op kunnen staan, water naar beneden laten lopen, iets volledig verstoppen)

Levend dammen

Baken je terrein af en verdeel je groep in twee. De beide ploegen stellen zich op, op 1 rij, aan elke kant van het terrein. Om beurten mag een 'zet' gedaan worden. Dit wil zeggen dat alle spelers van ploeg A een stap mogen zetten. Dit mag een reuzegrote stap zijn of een klein stapje. Je moet wel beide voeten vlak naast elkaar zetten wanneer je de 2^{de} voet bijtrekt en je mag natuurlijk niet uit evenwicht geraken. Je mag je stap in alle richtingen zetten, behalve achterwaarts. Beide ploegen zetten om beurt 'zetten' naar elkaar toe. De bedoeling is om de spelers van de tegenpartij uit te schakelen door ze te tikken. Goeie strategie en samenwerking is nodig. Wie getikt wordt bevriest en neemt zo veel mogelijk plaats in. Zo vorm je een hindernis voor de andere spelers. Wie erin slaagt om zonder getikt te worden aan de overkant te geraken maakt een dam. Hij of zij mag iemand van z'n ploeg die getikt is op de rug nemen en twee passen na elkaar doen. Om ter eerst met je ploeg aan de overkant.

Smokkelaars

Verdeel de groep in twee ploegen en laat ze op een paar meter van elkaar op 1 lijn op de grond zitten. Eén van de spelers van elke ploeg is de douanier. Hij/zij krijgt 5 stokjes of potloden en probeert de andere groep goed in de gaten te houden. De andere spelers krijgen één steen.. Ze geven stiekem de steen aan elkaar door. Ze proberen de steen naar de overkant te krijgen. Ze kunnen ook meehelpen met hun douanier. Als je iemand van de andere groep kan tikken moet die z'n handen tonen. Zo kan je voorkomen dat een steen naar de overkant geraakt. Als één groep z'n steen heeft overgekregen, en de andere niet, dan moet de verliezer een stokje afgeven. De douanier mag nooit de steen overbrengen.

Blind leiden

Per koppel wordt 1 persoon geblinddoekt. Deze persoon wordt geleid door de niet geblinddoekte: eerste door middel van de elleboog vast te houden en zo te sturen, dan door elkaars hand vast te houden, enkel met de vingers elkaar vasthouden, enkel met de vingertoppen tegeneen. Dit gebeurt in stilte. Je kan na elke stap wisselen van geblinddoekte, of na de hele rij. Je kan ook de geblinddoekte over het terrein leiden door mondeling instructies te geven. Zorg wel dat die instructies aankondigend zijn: niet juist voor een hindernis zeggen dat die er is, want dan heb je veel kans dat de geblinddoekte erover valt, doordat zijn/haar ritme wordt verstoord. Wel: 'neem nu kleinere stapjes, sta nu stil, til je voet nu op, strek hem voor je uit, nog, nog, zet hem nu voorzichtig neer, . . .' Wanneer dit lukt, kan je de geblinddoekte een hindernissenparcours laten afleggen. Blijf als leidende persoon vlak bij de geblinddoekte, zodat je duidelijke en alerte instructies kan geven en de geblinddoekte meer vertrouwen in je kan hebben. Je kan ook eens een hele groep geblinddoekte personen leiden. Je start hiervoor met de groep op een vlak en open terrein, waar je allerlei kronkelende bewegingen kan maken, zonder dat je instructies moet geven. Daarna kan je overgaan naar een terrein met alsmaar meer obstakels. Bij elk obstakel geef

je een instructies aan de eerste persoon, die geeft die dan door wanneer hij/zij erover is, en zo verder.

Zorg dat je het tempo laag houdt, want de instructies worden alsmaar onduidelijker naarmate de achterste geblinddoekte ze moeten opvolgen: de geblinddoekte personen kunnen namelijk niet goed inschatten wat de grote van het obstakel is, weten ook niet hoe de vorige personen erover zijn geraakt, . . . Wanneer je het terrein met obstakels gaat exploreren, kunnen het best een aantal andere begeleiders, niet geblinddoekte personen naast de rij met geblinddoekte personen lopen, om zo mogelijke valpartijen te voorkomen.

Elektrische muur

Laat de leden over een voorwerp kruipen zonder het aan te raken.
Bijvoorbeeld: een tafel, een voetbalnet, ...

Flipperkast

De deelnemers gaan in een kring staan, schouders tegen elkaar. Een iemand van de deelnemers gaat in het midden staan en laat zich tegen iemand van de kring aanvallen. Deze persoon duwt de middelste persoon terug, zodat die ook tegen iemand anders aanbotst. Deze persoon duwt dan ook weer terug, zo blijf je even bezig en wordt je in de flipperkast heen en weer geduwd.

Fluitje

Eerst en vooral gaan we een vierkant terrein afbakenen. Het beste is dat je een instructeur aan elke zijde van het veld opstelt, om ongelukken te voorkomen. Vervolgens gaan we alle spelers blinddoeken, behalve 1. Deze ene speler krijgt van de leiding een fluitje. We verspreiden al de geblinddoekte spelers in het terrein. Nu kan het spel beginnen! De persoon

met het fluitje gaat nu door de geblinddoekte personen stappen. Om de 30 seconden ongeveer moet hij 1 keer fluiten. Zo weten de geblinddoekte spelers waar de fluitende persoon zich bevindt en kunnen ze op het geluid afgaan. Het doel van het spel is de fluitende persoon te tikken.

Kringzitten

Ga in een kring staan, allen met het gezicht in wijzerzin. Ga heel dicht tegen elkaar staan, zodat de cirkel heel klein wordt. Ga rustig zitten op de schoot van de persoon achter je. Je zal merken dat, alhoewel iedereen neerzit, toch niemand omvalt (of dat zou toch moeten...)

Levende mensenbrug

Alle deelnemers, uitgezonderd 1, gaan op 2 rijen staan, met de gezichten naar elkaar, iedereen houdt de armen voor zich gestrekt. Zorg dat er tussen de 2 rijen, makkelijk een persoon door kan lopen. De uitzondering moet onder de mensenbrug doorlopen. Juist voor hij tegen de armen gaat botsen, doen de mensen die de brug vormen deze vliegenreis omhoog.

Mensenmuur

Alle deelnemers, uitgezonderd 1, gaan op een lange rij staan. De uitzondering wordt geblinddoekt en gaat op x aantal meters van de rij, met gezicht naar de rij gericht, staan (de begeleiding leidt hem naar daar en zet hem juist). De geblinddoekte moet nu zo snel (als hij/zij durft) mogelijk naar de rij lopen. De rij zal hem opvangen en tegenhouden. Bij een redelijk kleine afstand kan er het best nog een rij achter de eerste staan, om de snelheid en het gewicht op te vangen. Rij 1 remt dan alleen maar af.

Verwittig de mensen die de rij vormen, dat ze in rij mogen bewegen, zeker wanneer de geblinddoekte de verkeerde richting uitloopt. De rij mag echter alleen naar links en rechts bewegen, niet naar voor, want dan kan ze de geblinddoekte niet efficiënt opvangen. Dit moet wel in stilte gebeuren, om de geblinddoekte niet in verwarring te brengen. Wanneer de geblinddoekte

niet goed durft, kan je als begeleider er (in stilte) naast lopen. Zeg het ook tegen de geblinddoekte dat je dit gaat doen, zodat hij/zij wat meer vertrouwen heeft

Omdraaien

Leg een plastic op de grond, waarop alle deelnemers moeten gaan staan. (Wanneer er te veel plastic niet bezet is, moet je het plastic wat kleiner maken.) De deelnemers moeten de plastic omdraaien en op de andere zijde, zonder dat er iemand afstapt.

Variatie: Zet een tafel bovenop het plastic/ laken en probeer dit om te draaien zonder dat er iemand van de tafel komt.

Plank

2 personen gaan op een zekere afstand (ongeveer 1 meter) van elkaar staan, met de gezichten naar elkaar toe. De andere persoon gaat ertussen (in het midden) staan, met zijn gezicht naar 1 persoon gericht. Deze persoon maakt zich tot plank en moet zich laten vallen. De 2 andere personen vangen hem telkens op wanneer de 'plank' naar hun zijde valt, en duwen hem dan voorzichtig naar de andere persoon. De personen die opvangen moeten zorgen dat ze stevig staan en wat mee veren. De afstand tussen de 2 personen die opvangen, kan telkens een beetje worden vergroot, zelfs tot de persoon vrijwel plat op de grond ligt. De plank moet proberen zo lang mogelijk het vallen, zonder zich te ontspannen, vol te houden. Je kan ook het volgende proberen: Nu vormen de deelnemers nu met een aantal een cirkel rond de 'plank'. Verder hetzelfde. Zorg er wel voor dat de plank in het midden van de cirkel staan en door alle personen op tijd kan opgevangen worden. Ook erop letten dat de persoon niet te ruw wordt verder geduwd en niet heel de tijd aan de naast buur wordt doorgegeven. De naaste burens kunnen ook mee het gewicht opvangen en doorduwen naar ergens aan de overkant.

Rollend tapijt

De leden liggen naast elkaar op hun buik, zo dicht mogelijk tegen elkaar. De achterste rolt over alle ruggen heen tot helemaal vooraan en legt zich naast de eerste. Zo gaat het spel door, tot een bepaalde afstand is afgelegd.

Transportband

De leden staan per 2 en geven elkaar de hand met gekruiste armen. De koppels staan schouder aan schouder, zo dicht mogelijk tegen elkaar. Enkele vrijwillige deelnemers worden op het begin van de transportband gelegd. Door zachtjes op te gooien, schuift de persoon op tot het einde. Let op de veiligheid van alle deelnemers.

Vampierke

Eerst en vooral gaan we alle spelers blinddoeken. De geblinddoekte spelers verspreiden zich in het lokaal. Er zijn in de groep 2 vampiers. Deze vampiers worden door de leiding aangeduid door een tikje op de schouder. Deze vampiers hebben honger en gaan in dit spel op zoek naar vers bloed. De spelers moeten in het lokaal door mekaar lopen. Wanneer ze iemand tegenkomen (dus tegen een andere speler opbotsen) moeten ze nagaan of ze wel of niet met een vampier te maken hebben... Dit doe je door gebaren. Een gewone mens geeft de andere een hand. Een vampier knijpt de andere lichtjes in de schouder: deze persoon is in de nek gebeten door de vampier en wordt nu zelf ook vampier. Zo zullen op het einde alle gewone mensen gebeten worden door een vampier en zelf vampier worden. Het spel is gedaan wanneer er maar 1 mens overblijft: hier moet de leiding op toekijken wie dit is.

Wipwappen



Ga per 2 met de ruggen tegen elkaar staan en haak de armen in elkaar.
Hang nu om de beurt naar voor, zodat de ander even van de grond komen.
Probeer een regelmatig ritme (kan snel/traag zijn) te bereiken.

FOCUS OP FANTASIE

Mammoet, oerman, oervrouw

Twee groepen: we zijn in de oertijd, en elke stam heeft het moeilijk te overleven. Om te overleven moeten ze zich aanpassen en soms zelfs transformeren. Ze kunnen daarbij kiezen tussen

- mammoet: trompetteren met slurf (met 1 hand in neus knijpen en arm door het gat steken dat je daardoor creëert. De mammoet vertrappelt de oervrouwen.
- Oervrouw: slingert gevaarlijk met haar hangborsten (uitgebeeld door de armen op en neer te bewegen). De oervrouw palmt de oerman in.
- Oerman: schiet pijlen af met bijgeluid: kdjoef. De oerman maakt gehakt van de mammoet.

De twee groepen beslissen aan het begin van elk seizoen in wat ze gaan transformeren. Als dat gebeurd is gaan ze naar de steppe, waar ze de anderen ontmoeten. Ze gaan op een kleine 2 meter van elkaar staan, en op het af te spreken signaal veranderen ze in de afgesproken gedaante. Als de twee groepen in hetzelfde veranderen gebeurt er niets, maar als ze in verschillende gedaanten veranderen begint de voedselketen te werken: de mammoeten lopen weg voor de oermannen, de oermannen voor de oervrouwen, de oervrouwen voor de mammoeten... Ze zijn pas veilig als ze in hun kamp zijn, en als ze toch gegrepen worden voegen ze zich bij de groep waardoor ze zijn overmeesterd.

Kebang

Helden leren omgaan met shotgun. Volgens stappenplan evolueren ze tot ze bijna de perfectie bereiken

- buur afschieten: kebang
- kogelvrij vest tonen: met alle chinezen...
- burgerzin in openbare leven: ela manneke! (en wijzen)
- ontstressmoment met collega's: groovy BITCHES
- paniekmoment voor granaat: FIRE IN THE HALL (door elkaar lopen en van plaats wisselen)
- onderduiken mets steun van collega's: dive (als vissen door elkaar)

biebedie biebedie biebedie bop

De deelnemers staan in een cirkel. Eén iemand staat in het midden, draait voortdurend rond en zegt steeds 'biebedie biebedie biebedie bop'. Plots duidt hij/zij iemand aan.

- ▶ na 'biebedie biebedie bebedie', wie aangeduid is zegt dan 'bop'
- ▶ na 'biebedie biebedie biebedie bop', wie aan geduid is zegt dan niets

De persoon in het midden mag ook een opdracht geven:

- ▶ *Kennedy*: de aangeduide persoon zakt door de benen, de burens draaien 1x rond hun as en proberen zo snel mogelijk hun buur te beschieten
- ▶ *Bond*: wie aangeduid is neemt de houding aan van james bond, de burens leggen hun armen op z'n schouder en zeggen 'hey James'
- ▶ *Toaster*: de burens vormen een broodrooster, wie aangeduid is springt eruit.

Zodra je een fout maakt ga je in het midden staan.

spreekwoorden uitbeelden

De begeleider vuurt aan een hoog tempo een hele pak spreekwoorden af die de deelnemers alleen of per twee moeten uitbeelden.

Iemand het licht in de ogen niet gunnen, wie een put graaft voor een ander valt er zelf in, met lange tanden eten, vlug op je tenen getrapt zijn, spijkers op laag water zoeken, een druppel op een hete plaat, hoge bomen vangen veel wind, iemand de pieren uit de neus halen, de appel valt niet ver van de boom, ...

de woesh voor mietjes

Iedereen kent ondertussen wel de woesh. Een kleine variante. In plaats van een woesh geef je een woeshy door (met wat flauwe maniertjes).

- ▶ de 'how' wordt 'oei oei oei' (een paniekerige reactie, alsof je niet meer weet wat je met de woeshy moet doen)
- ▶ de 'zap' wordt 'zeg': een truttige slag met de 'sjakosj'.
- ▶ de 'freak out' wordt 'eeek een muis'
- ▶ de 'groovalicious' blijft ongeveer hetzelfde, alleen wrijf je met je handen over je slanke taille terwijl je met je gat schudt

varianties op 123 piano

123 frigo

In plaats van 'piano' zeg je iedere keer iets uit de keuken dat de deelnemers moeten uitbeelden terwijl ze stil staan.

123 piano op stoelen

De deelnemers krijgen allemaal een stoel. Als de 'tikker' zich omdraait moet iedereen terug op z'n stoel staan. Je kan ook verschillende stoelen verspreiden over het terrein.

varianties op bunny bunny

prrrrr tsjak

De middenste deelnemer steekt de handen in de oren en zegt prrrr. De burens steken 1 hand en het dichtst-bijzijnde oor. Om de prrrr door te geven: handen uit de oren, beide wijsvingers naar voor en 'tsjak' zeggen.

olifant, vis en krokodil

Als je de beweging over gooit zegt je welk dier de andere moeten nadoen.

- ▶ *olifant*: de middelste speelt de slurf, de buren de oren
- ▶ *vis*: de middelste de mond, de buren de kiewen
- ▶ *krokodil*: de middelste de muil, de buren spelen de ogen

slijmbunny

In plaats van de bunny doorgeven, massa's slijm uit je neus halen, overgooien en terug opsnuiven.

tikkertje boze papa

De tikker is de boze papa. Hij/zij krijgt een hoed op en loopt heel de tijd te vloeken op de kinderen. De kinderen proberen de hoed af te pakken van de papa. De papa deelt kletsen uit op het gat van de kinderen. Wie 'getikt' is begint luid te wenen tot een ander kind je komt troosten. Wie erin slaagt om de hoed af te pakken verandert in boze papa.

tikkertje tuinkabouter

Vooraf even brainstormen over enkele typische houdinge van een tuinkabouter. Daarna veranderen we allemaal in giechelende kabouters, behalve de tikker, die verandert in boze heks. Als de boze heks een kabouter kan tikken bevriest die in de typische poze van een tuinkabouter. Hij/zij kan bevrijdt worden doordat een andere kabouter hem uit de grond trekt.

TIKKERTJES

Ajuinenspel

We duiden een aantal "ajuinen " aan, dit zijn de tikkers. Als ze iemand tikken, blijft die staan, en begint onbedaarlijk te wenen. Je kan hem bevrijden door hem een doekje te geven (om hem te troosten). Als de tikker iemand tikt die een doekje heeft, geeft die dat af en loopt verder. De doekjes mogen/moeten doorgegeven worden. De tikker steekt de doekjes zichtbaar in zijn broek. De andere leden mogen dan proberen van ze terug te pakken

Ballontikkertje

Er is 1 persoon de tikker of de vanger. Al de anderen krijgen een ballon en moeten die opblazen, maar NIET vastknopen: gewoon vasthouden zodat de lucht er niet uitkan! De tikker of vanger moet zoveel mogelijk anderen proberen aan te tikken. Als je aan getikt bent, moet je je ballon leeg laten lopen. Als iemand anders die er nog niet aan is je ballon terug opblaast, mag je terug meedoen.

Boktikkertje

Wie getikt is, moeten bok gaan staan. Zodra iemand over de bok springt, is het kind weer vrij.

Boomtikkertje

Eerst wordt er een tikker uitgekozen. Vervolgens gaan de rest van de deelnemers allemaal bij een boom staan. De tikker gaat hier ergens tussenin staan. Wanneer de begeleider fluit, is het de bedoeling dat iedereen van boom verwisselt en naar een andere boom toeloopt. Dan is het moment van de tikker daar, zijn doel is eigenlijk een boom te bemachtigen. Dus diegene

die na het fluitsignaal geen vrije boom meer vind is de volgende tikker. Let wel op dat op voorhand duidelijk is welke bomen er gebruikt worden (bv papiertje ofzo aanhangen), anders zou iemand die zonder boom zit wel naar een boom kunnen toelopen die nog niet eens meedoet in het spel.

Kettingtikkertje

Eén kind is tikker. Wie getikt wordt, moet mee gaan tikken. Wie getikt wordt, moet de tikker een hand geven. De volgende die getikt wordt, sluit aan. Zo ontstaat er een steeds langere rij kinderen. Alleen de tikker mag tikken. Het kind aan het andere eind van de rij mag wel kinderen pakken om te laten tikken.

Konijn - wortel - jager

In het begin is er 1 jager en de rest zijn konijnen. De konijnen roepen "konijn, konijn, konijn, ..." en de jager roept "jager, jager, jager, ...". Heeft de jager een konijn getikt dan verandert de konijn in een wortel. De wortel staat met gespreide benen en met de armen boven het hoofd en de handen tegen elkaar (dus in een driehoek vorm). De wortel roept "wortel, wortel, wortel, ...". Wanneer een konijn onder de benen van een wortel doorkruipt wordt de wortel weer een konijn.

Kruistikkertje

De tikker noemt de naam van degene die hij gaat tikken. Dan begint de achtervolging. Zodra een ander kind tussen de twee doorloopt, wordt hij degene die getikt moet worden.

Ongeluktikkertje - tikkertje handicap.

Op de plaats waar je getikt wordt, moet je je hand houden.

Overlooptikkertje

De kinderen moeten de speelplaats oversteken, maar kunnen onderweg getikt worden. Eenmaal op weg mogen ze niet meer terug.

Rijtikkertje

Iemand is tikker en iemand moet getikt worden, zoals steeds. Maar, omdat alle andere leden in een rij staan, moet men steeds rond deze rij lopen. Als degene die getikt moet worden, moet worden, kan hij iemand uit de rij duwen, die dan zijn plaats inneemt.

Teletubbietikkertje

Men heeft 1 of 2 tikkers. Dat hangt van de grootte van de groep af. Iedereen moet zoals een teletubbie lopen (gestrekte benen en gestrekte armen). Als men wordt aangetikt dan moet men blijven stilstaan en dan roept men: "o oh o oh...". Terwijl men dat doet gooit men de armen in de lucht en terug naar beneden. Diegene die kan bevrijden doet dit door 2 knuffels te geven, daarna mag men weer verder lopen.

Tikkertje chocmousse

Er is één tikker. De rest heeft allemaal een potje chocmousse en een lepeltje vast. Zo snel je getikt bent, blijf je staan en doe je je potje chocmousse open. Je kan bevrijd worden wanneer iemand met zijn lepeltje een hapje komt nemen uit je potje.

Tikkertje met onbekende verlos

Er worden verschillende tikkers gekozen. Daarna wordt een verlosser aangewezen (zonder dat de tikkers het zien). De kinderen die getikt zijn, moeten stil blijven staan. De verlosser mag de getikte kinderen verlossen door ze aan te tikken. De tikkers moeten proberen te achterhalen wie de verlosser is.

Tikkertje stopcontact

Naargelang het aantal vrije spelers worden er tikkers aangesteld. Deze tikkers hebben als doel iedereen zo snel mogelijk in een stopcontact te veranderen. Dit gebeurt door een simpele tik. De getikte plaats zich met zijn handen in de zij en wacht af. De andere spelers kunnen hem bevrijden uit zijn benarde stopcontactpositie door met gestrekte armen op hem toe te lopen. Deze armen worden langs weersijden van het lichaam onder de armen door geschoven. De getikte is terug vrij nadat ze 2 seconden lang een elektroshock beweging maken.

Tikkertje TV

Men speelt gewoon tikkertje, om te vermijden dat men getikt wordt moet men snel een TV programma roepen. TV programma's die al geweest zijn tellen niet meer mee!

Vierhoekentikkertje

Er zijn drie tikkers. Wie getikt wordt, moet in een van de vier hoeken gaan staan en kan door andere kinderen verlost worden door een tikje op de hand.

Vliegende punaise

Dit is een eigenlijk een fantasie -en tikspelletje. Een van de deelnemers is de tikker en hij probeert een punaise na te bootsen (bv. door een vingertje uit te steken en een gekke houding aan te nemen). De andere deelnemers (dus diegene die door de punaise getikt zullen worden) zijn allemaal ballonnen of fietsbanden. Ze gedragen zich dus best op een opgeblazen manier. De punaise begint dan achter de ballonnen/fietsbanden te vangen. Wanneer deze ballonnen/fietsbanden geprikt worden dan zakken ze volledig in mekaar (tot ze op hun hielen zitten). De andere ballonnen kunnen nu deze ballonnen terug komen oppompen door er simpelweg langs te komen

staan en enkele keren door hun knieën te zakken (dus een pompbeweging maken).

Tikkertje-zot

Wie getikt is moet in het gekkenhuis, een afgebakend gebied binnen je speelveld. In het gekkenhuis is het de bedoeling dat ze 'van de kip geven', m.a.w. om het gekst doen. Ze kunnen uit het gekkenhuis verlost worden wanneer ze door twee medespelers draagberriegewijs uit het gekkenhuis gedragen worden. De tikker loopt ondertussen verder rond in liet speelveld en doet het geluid van een sirene van een politieauto na, kwestie van de gekken op te pakken.

Tikkertje-dwerg

Een tikspelvariant voor gevorderden. De moeilijkheidsgraad wordt in dit spel verhoogd doordat de 'getikte' verder mag bewegen in het spel. De persoon die getikt wordt moet zich zo klein mogelijk maken en kan dan zo verder rondlopen in het spel. Hij kan het de tikker moeilijk maken door steeds voor zijn/haar voeten te gaan lopen ofwel kan hij weer proberen zijn gewoon gestalte terug te krijgen. Dit kan hij doen door zelf een zoen op een medespelers zijn wang te geven.

Tikkertje-Oostenrijk

Een spelvariant die het best gespeeld wordt in een heuvelachtig spelgebied. Iemand die getikt wordt, gaat bovenop een heuvel staan, begint daar zowaar te jodelen totdat een medespeler hem komt verlossen. De getikte verlossen doe je door je broekspijpen tot boven de knieën op te rollen en een billenklets-dansje uit te voeren. Voor dames in rok hoeft dat oprollen van broekspijpen niet, zij kunnen beter hun rok langs beide kanten vasthouden en zo rond de getikte dansen, terwijl die een billenkletsdans uitvoert.

Tikkertje-Bejaarde

De getikte wordt hierbij automatisch een ouder iemand, die duidelijk een stok nodig heeft om op wandel te gaan. Hij zoekt hierbij hulp en roept 'Ela. Ela, kuj mei ier ne kji komn elpn?' De bejaarde kan verlost worden wanneer een medespeler een afstand van twee meter aflegt met de bejaarde aan de arm. Let wel, de bejaarde kan niet snel meer wandelen!

Tikkertje-Rock 'n' Roll

De getikte persoon blijft terplaatse staan, de benen wijd open. Hij kan verlost worden wanneer een medespeler komt aangelopen, afstoot, opgevangen wordt door de getikte, eerst op de linkerheup, daarna op de rechterheup en dan door de benen schoven wordt. Dit gebeurt natuurlijk allemaal in één vloeiende beweging. Wanneer de verlosser door de benen van de getikte schuift, is de getikte verlost. Mocht je dit niet begrijpen. probeer dan nog eens een aflevering van 'Happy Days' te bekijken, alwaar The Fonz u een uitgebreide show zal brengen.

Tikkertje-hamburger

Wie getikt wordt, gooit zich op de grond en begint wat te schudden, beter nog, wat te sudderen in de pan. Hij/zij kan verlost worden wanneer er zich twee medespelers als broodjes aandienen, waartussen de hamburger dan moet gaan liggen. Je kan ook de 'big mac' variatie spelen waarbij er

Tikkertje Boysband

Voor dit superpopulaire tikspel moet een getikt kind (sic) zich opstellen naast een andere getikte. Wanneer je met vier op een rij staat, kan je jezelf verlossen door een refreintje van een bekend boysbandnummer te zingen.

Tikkertje kelner

Een vrijwilliger wordt onze tikker. Wie getikt wordt gaat in de 'kelner-houding' staan, een arm in de lucht een denkbeeldige serveerplateau



torsend. Je bent verlost wanneer iemand een (al even denkbeeldig) glas van je plateau neemt je gezondheid wenst en het glas ledigt.

Kringroltikkertje

Iedereen ligt in kring met buik op de grond. Er wordt een Jager en een prooi aangeduid. De jager moet proberen over de prooi te rollen, deze is pas veilig als hij weer op zijn oorspronkelijke plaats gerold is. De winnaar kiest de volgende prooi, de verliezer wordt of blijft jager.

NEW GAMES

Handen voelen

Verdeel de groep in twee, stel hen op in een binnencirkel en een buitencirkel, met de gezichten naar elkaar toe. Zorg ervoor dat iedereen een 'partner' voor zich heeft staan. De personen in de binnencirkel sluiten de ogen en steken hun handen naar voor. De personen van de buitencirkel leggen nu de handen in die van hun partner en laten die uitgebreid betasten. De mensen in de binnencirkel houden de ogen nu gesloten, terwijl de anderen rondlopen en hun handen aanbieden aan verschillende 'binnencirkelaars'. Als die mensen de oorspronkelijke handen te herkennen, geven ze ze een (vriendschappelijke) kneep ...

Leugenaars

Verdeel de spelers in kleine groepjes, van drie of vier personen. Laat iedereen zich om beurt voorstellen met de eigen naam en drie 'feiten'. Een van die feiten is gelogen, de anderen proberen natuurlijk te ontdekken dewelke. Een voorbeeld: " Ik ben Tim, ik ben pas zestien geworden, mijn moeder is van Aziatische afkomst en ik droom iedere nacht van Samson. "

Kleurrijke mensenknoop

Voor dit spel heb je twee (eventueel zelfgemaakte) dobbelstenen nodig. De ene dobbelsteen heeft zes kleuren als vlakken, i.p.v. ogen. De deelnemers dragen zoveel mogelijk kledij in de kleuren van de dobbelstenen. De andere dobbelsteen heeft op de vlakken de linker- en rechterhand, de linker- en rechterschoen, de neus en het achterwerk. De begeleider gooit nu met beide dobbelstenen en de deelnemers voeren het kommando uit. Bijvoorbeeld: 'rood-linkerhand' betekent: 'neem met je linkerhand een rood kledingstuk

vast', enz. De begeleider blijft met de dobbelstenen gooien tot een onontwarbaar kluwen is ontstaan.

Papieren wasdraad

Span een wasdraad en bevestig er met wasspelden papieren flappen aan. Aan beide kanten neemt een speler plaats die even bedenkt wat hij gaat tekenen. Ze proberen beiden hun tekening te maken, zonder af te spreken, en zonder de flap vast te houden.

Opeenstapeling

Iedereen zit met het achterwerk op een stoel in een grote kring. De opdracht luidt: bij iedere beschrijving waaraan je voldoet een plaats naar links opschuiven. Ieder geeft op zijn beurt een beschrijving, bijvoorbeeld: je woont in een huis met oneven huisnummer, je draagt witte kousen, je speelde vroeger met Lego, ... Als je naar links opschuift en die stoel is bezet, dan wip je op de schoot van je buur. Moet je opschuiven, en zitten er kollega's op je schoot dan moeten die meeschuiven. Het spel gaat door tot er enkele 'mensenhoppen' achter elkaar aan zitten!

Hoe ziet die van jou eruit?

Iemand uit de groep verlaat het lokaal. De rest van de groep kiest een deel van het lichaam, van het hoofdhaar tot de kleine teen. De vrijwilliger komt het lokaal terug binnen en probeert door vraagstelling te achterhalen over welk lichaamsdeel het gaat. Hij mag echter alleen aan anderen vragen hoe die van hen er uit zien/ziet. Zo groot, behaard, rond, blauw met witte stippen,...

Visnet

Maak een kring waarbij iedereen met gespreide benen staat. Iedereen sluit de ogen. Zet een zacht muziekje op op de achtergrond. Enkele vrijwilligers nemen nu binnen de kring plaats als 'vissen'. Ze zwemmen in gevangenschap

rond en proberen eigenlijk door het net te glippen. Dat kunnen ze door zo stil mogelijk door de benen van iemand uit de kring te glippen. Als iemand vermoedt dat een vis door de benen glipt, dan mag hij zich bukken en de vis aantikken. Je kunt het iets moeilijker maken door de vissers met het gezicht naar buiten te zetten.

Punten naar beneden

Leg aan de groep uit dat elk lijf negen kontaktpunten heeft: twee handen, twee ellebogen, twee voeten, twee knieën en het voorhoofd. Roep nu telkens een getal van 1 tot 9, waarop iedereen met het genoemde aantal punten de grond moet raken. Je maakt de opdracht moeilijker door groepjes van twee, drie, ... mensen te maken en hen de grond te laten raken met vier, vijf, ... kontaktpunten.

Dierentuin

Alle spelers, kiezen een dierennaam van een dier dat in de dierentuin voorkomt en verspreiden zich over de ruimte. Ze doen de ogen dicht en maken het geluid dat bij hun dier past. Al tastend en luisterend probeer je in de dierentuin soortgenoten te vinden.

Bal zonder hand

Laat de spelers tweetallen vormen en laat ze een bal tussen zich in klemmen en op die manier allerlei opdrachten uitvoeren: wandelen, hurken, op de tafel klimmen. ..

Sprinkhaan

Je hebt een groot doek nodig met een gat erin. Ga met een tiental rond het doek staan en neem het stevig vast. Je kan nu allerlei opdrachtjes verzinnen: de bal opwippen, over een net wippen, in een basketkorf mikken. de bal in het doek rond laten rollen. Probeer een bal op het doek te leggen en op te wippen. Probeer de bal in een keer in het gat te mikken.

Flippermens

Alle spelers gaan in een kring staan met de gezichten naar buiten en de benen gespreid. De voeten sluiten bij elkaar aan. Voorovergebogen met de armen tussen de benen speelt iedereen voor flipper. De flippers slaan met hun handen de bal naar een speler die in het midden van de kring staat en probeert de bal te ontwijken. Als de kring te groot is, kunnen extra ballen in het spel gebracht worden.

Koekjesmachine

De spelers gaan op de grond liggen in twee rijen en met de hoofden naast elkaar. Probeer af te wisselen zodat iedereen oor tegen oor ligt met de burens. Laat de handen in de lucht steken en een hoek van 90 graden vormen met de pols. De laatste in de rij wordt bovenop de handen gelegd en doorgegeven tot in het begin. Voorzichtig spelen is de boodschap en attent zijn als begeleider.

Amoebe

Laat een groep spelers dicht op elkaar staan, een tweede groep sluit de eerste groep in. Ze nemen elkaars handen vast en keren het gezicht naar binnen. Zij vormen de celwand van de amoebe. Eén iemand zit op de schouder van iemand in het midden. Laat die de bestuurder zijn van de gehele amoebe en op die manier een parkoers afleggen.

Atollen

Teken met krijt een aantal circels van verschillende grootte op de grond. De spelers zijn badgasten en zwemmen rond in de zee. Op het teken van de spelleider komt de haai die de badgasten verschrikt. Alle spelers proberen nu een plaatsje te bemachtigen op een eiland (=in de cirkel). De spelleider verkleint echter bij elke ronde enkele eilanden of laat er verdwijnen door



ze te schrappen. De badgasten proberen elkaar te helpen om zo lang mogelijk veilig te blijven.

Mensendomino

Elke persoon heeft twee kleuren: de hoofdkleur van de trui/T-shirt en de hoofdkleur van de broek/rok. Iedere persoon heeft 4 geldige 'aanhechtingspunten' (bovenaan en onderaan twee). Probeer nu iedereen als een dominosteen te leggen met de telkens de juiste kleuren bij elkaar. De eerste speler gaat in het gras liggen, de tweede legt zich aan, enzoverder.

REACTIESPELLETJES

Dierennamen

Voor dit spel gebruik je twee kaartspellen. De kaarten worden geschud en vervolgens één voor één rondgedeeld. Elke deelnemer heeft dus een stapeltje voor zich. De deelnemers kiezen nu zelf een dierennaam. De speler aan de linkerkant van de deler begint het spel. Hij draait de bovenste kaart van zijn stapeltje om en legt deze voor het stapeltje neer. Dan doet de tweede speler hetzelfde en zo ook de derde. Zodra er echter een kaart wordt gedraaid die er al ligt, roepen de beide 'dieren' met identieke kaarten zo snel mogelijk mekaars dierennaam. Wie het eerst de goede naam roept, geeft zijn gedraaide kaarten (die voor het stapeltje liggen) aan de ander. Deze legt de kaarten onder zijn stapel die nog gedraaid moet worden. Het spel gaat door tot één van de spelers geen kaart meer over heeft.

Ezelen

Alvorens te beginnen krijgt iedere speler een kaartje aan een touwtje om zijn nek. Vervolgens krijgt iedere speler een kwartet kaarten: vier boeren, vier tieners, enz. Als ieder een kwartet heeft, worden deze door de spelleider weer ingenomen. De kaarten worden goed geschud en onder de spelers verdeeld.

In het midden op tafel liggen knopen of geldstukken. Het aantal is één minder dan het aantal spelers. Op teken van de spelleider schuift ieder gelijktijdig één kaart. die hij niet gebruiken kan naar zijn linker buurman. Door dit schuiven probeer je een betere kaart in handen te krijgen om zo een kwartet te kunnen vormen. Wanneer één van de spelers een kwartet heeft, legt hij dit op tafel en pakt een knoop van het midden. Daarop

reageren ook de andere spelers en pakken ook zo snel mogelijk een knoop. Maar wie het laatst is, krijgt als 'beloning' de letter E op de kaart rond de hals geschreven. Is hij nog een keer laatste, dan krijgt hij de letter Z. Het gaat erom, wie van de groep het eerst een 'Ezel' is en dat wil natuurlijk niemand zijn.

Weg of ik heb je

Eén van de spelers krijgt een plastic bekertje met één dobbelsteen erin. De andere spelers hebben een houten kraal met een touwtje eraan. Midden op tafel ligt een bierviltje. De spelers leggen hier hun kraal op en houden het touwtje vast. De speler met de beker gooit de dobbelsteen onder de beker en tilt de beker omhoog... ligt er nu een 1 of een 6, dan zet hij zo snel mogelijk de beker op alle kralen, die op het bierviltje liggen en probeert ze te vangen. De anderen proberen de kraal zo snel mogelijk weg te trekken, van het bierviltje af. Komt 2,3,4 of 5 boven, dan mag er niet gevangen worden. Om beurten mag iemand van de spelers drie keer gooien met de dobbelsteen. Wie gevangen wordt krijgt een strafpunt.

Wees op je hoede

Op de tafel leggen alle spelers, tegen elkaar in het midden, één hand plat neer. Trek met papiertape een vierkant rond de handen. Eén van de spelers staat bij de tafel met een losjes opgerolde krant. Deze speler bepaalt twee cijfers van de dobbelsteen, bijvoorbeeld 2 en 4. Wanneer één van de beide cijfers door de speler geworpen wordt, reageren de spelers en trekken hun handen weg van de tafel, terwijl de werper probeert een van de spelers met de opgerolde krant binnen het vierkant te raken. Elke geraakte hand geeft een punt, maar ook als een speler zijn hand wegtrekt als niet het afgesproken cijfer wordt gegooid. Er wordt van beurt gewisseld wanneer de speler die aan de beurt is geen enkele speler raakt, nadat hij het bepaalde cijfer heeft geworpen.

Van 1 tot 15 en terug

Om beurten gooit een speler met drie dobbelstenen en probeert met de geworpen ogen alle cijfers van 1 tot en met 15 te maken. Om dit te bereiken mag je deze vier rekenkundige bewerkingen gebruiken: optellen, aftrekken, delen en vermenigvuldigen. Elke steen mag maar eenmaal voor hetzelfde getal gebruikt worden. Het is niet noodzakelijk alle drie de stenen te gebruiken. Wanneer een speler niet ineens tot 15 komt, dan schrijft hij op tot hoe ver hij gekomen is en gaat de volgende beurt met dat getal verder. Bij 15 gekomen, gaat hij weer terug naar 1. Wie is het eerst bij 1 weer terug?

Popcorndobbelen

In het midden op tafel staat een bordje gevuld met popcorn. De spelers gooien nu om beurten met twee dobbelstenen. Wie twee gelijke aantallen gooit moet zo snel mogelijk een servet omdoen, mes en vork nemen en zoveel mogelijk popcorn verorberen met mes en vork. De anderen werpen intussen door. Wanneer iemand anders een 'dubbel' gooit, pakt hij het servet en mes en vork over en gaat verder. Het spel gaat zo lang door tot alle popcorn verorberd is, door wie dan ook.

Vliegen vangen

Een kinderklassieker. De kinderen zitten op een rijtje, de handen plat tegen elkaar (alsof ze zitten te bidden...). Jij staat voor de kinderen en gooit een bal gericht naar een van de kinderen. Als het kind de bal kan vangen heeft het één vlieg gevangen. Daarna gooit het kind de bal terug naar jou. Je mag nu natuurlijk schijnbewegingen allerhande doen. Opent een kind onterecht z'n handen dan zijn alle vliegen gaan vliegen en dan begint het kind terug opnieuw te tellen.

Koning

Eén van de spelers is de koning en gaat op een stoel zitten. De andere spreken af welk beroep ze voor de koning zullen uitbeelden. De koning



roept de kinderen en vraagt: “dag kindjes, waar hebben jullie zo lang gezeten?”. De kinderen beelden het beroep uit. De koning probeert te raden welk beroep. Zodra hij het gevonden heeft springt hij recht en probeert hij zijn onderdanen te tikken. Wie als eerste getikt wordt, wordt de nieuwe koning.

KRINGSPELLETJES

Dode leeuwen

De ganze bende kinderen is een kudde wilde leeuwen. Een iemand id fe jager op groot wild. Op het teken van de jager vallen alle leeuwen schijndood op de grond. De jager probeert nu te kontroleren of de leeuwen echt dood zijn door te proberen hen aan het lachen te brengen. Lukt dat dan, wisselen de rollen.

Liplezen

Een spelletje dat je zeker al eens gedaan hebt is een zin doorgeven. Probeer dat nu ook eens zonder gesproken woorden. Je mag alleen liplezen. eventueel probeer je het eens met gebaren.

Overeind houden

Een reactiespelletje. Iemand staat midden in de kring en houdt een stok recht. Hij noemt een naam en laat de stok los. De genoemde probeert de stok te vangen voor deze op de grond valt.

De Ring rond Brussel

Sta in een kring en houdt een dichtgeknoopt touw vast dat door een ring is geregen. Probeer de ring door te geven over het touw zonder dat de persoon in het midden het ziet.

Dirigent

Sta in een kring, met één persoon in liet midden. Iemand uit de kring toont telkens een gebaar voor, de groep doet zo snel mogelijk na. De persoon in

liet midden probeert te raden w ie verantwoordelijk is voor de veranderingen.

Tijdschatten

Een spel om bij in slaap te vallen. Spreek at dat iedereen op de grond ligt. Na het startsein moet je voor jezelf schatten hoelang liet duurt voor bijvoorbeeld 1 minuut verstreken is. Als je denkt dat het zover is mag je voorzichtig rechtekomen. Na de volle minuut worden ook de anderen wakker gemaakt

Zoef

Ga in een kring staan. De spelleider geeft een luid 'zoef' door aan de buur. Verbeeld je dat het een voorbijzovende auto is. De buur geeft op zijn beurt de 'zoef' door aan de huur enzoverder. Het wordt een spannende autorace, die nu eens versnelt, dan weer wat vertraagt. Proheer het ook een met woef met een klets en met een poing

Blaaspingpong

De spelers liggen in een kring met de hoofde naar elkaar toe. Leg een pingpongballetje in het midden De bedoeling is dat het balletje niemand raakt. Dat vermijd je door het balletje weg te blazen.

Dit is mijn knie

De spelers zitten in een kring, één speler geeft een verkeerde boodschap, hij zegt bijvoorbeeld dit is mijn knie wijst zijn neus aan. De rechterbuur gijpt nu zo snel mogelijk zijn neus vast en roept 'dit is mijn knie'. De volgende mag opnieuw een nieuwe boodschap aangeven.

REGELSPELLETJES

Mug-mens

Verdeel de groep in twee kampen, baken de ruimte goed af. Een kind start op zijn gebied en haalt heel diep adem. Je mag in het andere kamp zoveel mogelijk kinderen tikken terwijl je luid zoemt als een mug. Van zodra het zoemen ophoudt moet je terug op je eigen helft zijn, anders kan je afgetikt worden. Iedereen die door de mug getikt is moet naar het andere kamp. Daarna is het natuurlijk aan de andere ploeg om kinderen te heroveren.

Verkeersknoop

Vorm een lange sliert door hand in hand te gaan staan. De eerste van de sliert brengt de sliert in de war door overal onder en door te kruipen. Een aangeduide speler probeert de sliert opnieuw te ontwarren.

Zwoele Lisa

Ken je het spel 'dikke Bertha'? Dit is een variant. De tikker staat midden het terrein met een lippenstift en stelt rode lippen. De anderen proberen over te lopen. Lisa kan kinderen tikken door hen een zoen op hoofd, armen of benen te geven, de lippenstift geldt als bewijs. Al wie getikt is krijgt rode lippen. Hilariteit verzekerd.

Boter, kaas en eieren

Je kent het spelletje als gezelschapsspel, probeer het eens 'in het echt': speel het met drie tegen drie op een afgebakend terrein.

Hagediskrijgertje

De groep vormt een lange rij met het gezicht naar de rug van je voorganger en de handen telkens in de lenden van de persoon voor je. De laatste van de

rij heeft een das op de rug, bijvoorbeeld achter de broeksriem. De eerste in de rij probeert die af te nemen.

Verdwijnende eilanden

Speel dit op een grote koer. Iedereen, behalve de tikker krijgt in kruit een grote cirkel waarbinnen hij plaatsneemt, dit is je eiland. De spelleider schraapt één van de eilanden, de eigenaar ervan gaat op de loop. Wanneer hij op een ander eiland springt, moet de eigenaar daarvan op de vlucht. De tikker probeert de loslopende bewoner te tikken. De spelleider schraapt steeds meer eilanden zodat het vechten wordt voor een plekje.

Variante in het bos: iedereen wordt 'konijn' en krijgt een reep stof die hij rond een boom bindt. De spelleider sluit de holletjes door de doeken weg te nemen.

Overstroming

Iedereen neemt plaats op een eiland, t.t.z. binnen een cirkel die je afbakent met een dik touw. Als het water stijgt (verklein de cirkel door het touw aan te spannen), moet je plaats winnen, door op aan mekaar te gaan hangen en op mekaar te klimmen.

Jaws

Een spelletje waarvoor je enkele wat kranten of een kruit nodig hebt. Binnen een afgebakend speelterrein, een uitgestrekte oceaan, worden een aantal eilanden getekend. De grootte van de oceaan is afhankelijk van het aantal deelnemers. Voor de eerste ronde zijn er evenveel eilanden als deelnemers. Alle deelnemers zwemmen rustig rond in de oceaan. Wanneer de speelbegeleider een ijselijke gil slaakt, dan betekent dit dat er haaien op komst zijn. Iedere zwemmer probeert een eiland te bereiken. In de eerste ronde zal dit niet zo moeilijk zijn, er zijn genoeg eilanden. Dan verdwijnt één eiland. Opnieuw een ijselijke gil en iedereen zorgt ervoor dat ze een

eiland bereiken. Niemand valt uit de boot, neen, een eiland zal eerst met twee moeten gedeeld worden. De eilanden vallen één voor één af, tot er nog een eiland over blijft waar iedereen dan maar zijn plaatsje moet op vinden. We gaan stapelen, op elkaars schouders moeten zitten, want het eiland is natuurlijk niet groot genoeg om allemaal mooi naast elkaar te kunnen staan.

'allen op één'

Een spel zo oud als de straat, maar met een leuke variatie erop. We hebben stoelen nodig, het liefst redelijk stevige, en een vleugje muziek. Alle stoelen worden bij elkaar gezet, één stoel minder dan er deelnemers zijn. We gaan rond de stoelen lopen, tot de muziek stilvalt (tot daar redelijk klassiek en zelfs al een beetje met een geurtje). Iedereen probeert op een stoel te zitten. Wie geen stoel vindt, gaat bij een ander op een stoel zitten, zonder dat voeten de grond raken. De muziek begint, valt stil, ondertussen is er opnieuw een stoel weggenomen en toch moet iedereen een plaatsje vinden. Zo gaan we verder tot de hele groep moet proberen op één stoel plaats te nemen (vandaar de vraag naar stevige stoelen).

'Het bommenteam '

In een verduisterde ruimte worden een aantal wekkers verstopt. Het alarm van de wekkers is gezet op 3, 4, 5, 6 ... minuten (iedere keer 1 minuut interval). Het bommenteam (een 3-tal kinderen per keer) gaan binnen en proberen de bommen te ontdekken. Wanneer een bom afgaat terwijl ze binnen zijn, dan moeten ze dood op de grond vallen. Zo gaan we door tot alle bommen ofwel afgegaan zijn, ofwel onschadelijk gemaakt werden. Om uw eigen leven te sparen mag je voor tijd opnieuw naar buiten vluchten. Dan kan je nog een tweede keer proberen.

'De toren van Pisa'

Een spel waarbij een groep de kans krijgt om een toren te bouwen, met hun eigen lichamen dan wel te verstaan. Eén vrijwilliger die zich vrijwillig aandient, gaat vooraf al aan de kant staan. Hij sluit de ogen en telt tot tien. Ondertussen bouwen de anderen aan hun toren. Op tien opent de vrijwilliger de ogen en wanneer iemand nog beweegt, dan moet hij/zij uit de constructie verwijderd worden. De observator sluit opnieuw de ogen en telt tot tien. Zo gaan we verder tot de volledige groep in de constructie geïntegreerd is. Om de spanning wat op te bouwen zouden we zelfs de tijd kunnen opmeten.

'Hoogtebal'

Een spel waarin heel de groep zijn behendigheid en samenwerking kan demonstreren. Een gewone, lichte voetbal moet van de ene kant van het veld naar de andere kant gebracht worden. De bal moet voortdurend in beweging zijn en van lichaam wisselen. De bal mag ook de grond niet raken. Van je lichaam mag je alles gebruiken, behalve de handen (die houd of bind je op je rug) en je voeten (die houd je het best op de grond). Het komt erop neer dat je met je buik, je schouders, je hoofd, je knieën de bal doorgeeft van de een naar de ander en als je ziet dat hij op de grond zal vallen, dat je desnoods je lichaam ertussen gooit om ervoor te zorgen, dat de bal toch geen grond raakt. Geen eenvoudige klus als je het mij vraagt.

Shitspel

Twee ploegen. Ze staan in twee rijen naast elkaar opgesteld, elk op de hoek van een rechthoekig terrein. De lijnen van dat terrein zijn de rails waarlangs de twee ploegen elk een trein (= 1 persoon) naar het andere kamp willen sturen. Doel is zo snel mogelijk een trein in het station van de tegenstander te krijgen. Hoe gebeurt dat: de twee ploegen sturen tegelijk 1 trein de rails op. Op het punt waar de twee treinen elkaar tegenkomen moeten ze duelleren (schaar-steen-papier) wie verder mag, de andere trein ontspoord



en roept teleurgesteld SHIT ofzo, waardoor zijn ploeg weet dat ze onmiddellijk een andere trein moeten sturen om de trein van de anderen tegen te houden.

Vergeet niet af te spreken wanneer ze gewonnen hebben: een extra lijn voor de finish, waarna ze een finaal duel moeten houden...

Zwoele rugby

Rugby, al dan niet met grote bal of dweil...

Maar op het rugbyterrein loopt een zwoele tante, die de mannen van het spel probeert af te leiden door hen te kussen. Wanneer iemand wordt gekust wordt hij/zij ook erg zwoel, en kan hij zijn/haar ploeg enkel nog helpen door anderen te kussen, die dan ook erg zwoel worden, etc.

Het spel eindigt als een ploeg helemaal is uitgeroeid, de ploeg die het meeste punten scoorde in tussentijd heeft gewonnen.

Meer inspiratie?

- ▶ Apacki, C. (1994). *Energize. Groepsactiviteiten voor klein en groot*. Brussel: Leefsleutels vzw.
- ▶ Leefsleutels vzw. (2001) *Energize 2. Speelse groepsactiviteiten*. Mechelen: auteur.
- ▶ Badegruber, B. (2001). *Spelen om problemen op te lossen*. Katwijk: Panta Rhei.
- ▶ Van Caeyzeele, W. & Meuwissen, S. (Red.) (s.d.). *Njam-njim-njom. Vormingsmethodieken voor het jeugdwerk*. Oud-Heverlee: Jeugddienst Don Bosco.
- ▶ *Spelewei's kleine spelenboek (s.d.)*. Leuven: Spelewei.
- ▶ Wiertsema, H. (1991). *Honderd bewegingsspelen voor onderwijs en jeugdwerk*. Katwijk: Panta Rhei.
- ▶ Rooyackers, P. (1993). *Honderd dramaspelen*. Katwijk: Panta Rhei.
- ▶ Van der Meer, J., Bakker P. & De Ruyter, I. (1991). *Ander spel. Speel anders dan anders*. Den Haag: Janzeuven.
- ▶ Gees, P. (1993) *Spel in zich't*. Leuven: Centrum Informatieve Spelen.
- ▶ Centrum Informatieve Spelen. (1995). *Door spelen. Een speels antwoord op conflict, macht en geweld*. Leuven: Auteur.