

<b>Energizers</b>	6
Madzimba	6
Paardenrace (Macedonië)	6
Zwaardvechten	6
Alo a go go go (Polen) - MONDMASKER	7
Tik tak boem (Ierland)	7
Big Boeddie	8
Revolutie - MONDMASKER	8
Fly game (Portugal)	9
Thunderstorm	9
Baby Shark (Ierland)	10
<b>Ijsbrekers</b>	11
1,2,3, kijk zo ni	11
Er zijn nog wachtenden voor u - MONDMASKER	11
Kijk een diep in m'n ogen	11
Knoop of geen knoop - MONDMASKER	11
Pang!	11
Schoenenloop - MONDMASKER	12
Tweelingen - MONDMASKER	12
<b>Aangename kennismaking</b>	13
Graffiti - MONDMASKER	13
Vijf keer prijs - MONDMASKER	13
Onder de lakens	13
Stamboom - MONDMASKER	13
Wie van de drie	14
Naamzinnnetjes	14
Goeiendag zeggen - MONDMASKER	14
Groepjes maken - MONDMASKER	14
Namenvolleybal	15
Smakelijke kennismaking - MONDMASKER	15
Naamschaduw - MONDMASKER	15
123 galaxy	15
Ten voeten uit - MONDMASKER	15
Passief tikkertje - MONDMASKER	16
Familieke	16
Naamdeken/familieportret	16
Zombie - MONDMASKER	16
Amerikaans liften	17
Bunny bunny	17
Chinese spiegel - MONDMASKER	17
Citroen citroen - MONDMASKER - Twijfelgeval	17
Crazy action repeating	18

De drie wijzen	18
Gerechten/ krantenklop - MONDMASKER	18
Graffiti wall - MONDMASKER	18
Herkennertje	19
Ik draai rond - MONDMASKER	19
Ik ga op reis en ik neem mee...	19
Ik speel met de voeten van - MONDMASKER	19
Ik zit in het groen - MONDMASKER	20
Kennismakingskwartet - MONDMASKER	20
Kijk je goed	20
Klaar ritme met namen - MONDMASKER	20
Moeder Theresa - MONDMASKER	21
Namenketting	21
Namenspelletje	21
Overeenkomsten zoeken	21
Pangpang - Lucky Luke	22
Racen - MONDMASKER	22
Rebusnaam	22
Reclamespot	22
Rippel stippel	23
Volgens schoenmaat/ leeftijd/ ... - MONDMASKER	23
Stomme sabrina/ lullige linda met gebaren	23
Trein verhaalspel - MONDMASKER	23
Troeven	24
Vraagspel - MONDMASKER	24
Wie ben ik? - MONDMASKER	24
Zapperke	25
<b>Allez bougez! Bewegingsspelletjes</b>	25
Levend woordenboek	25
Binnen-buiten - MONDMASKER	25
Rumble - MONDMASKER	25
Vleesetende plant - MONDMASKER	25
Zwaardgevecht	26
Drop dead - MONDMASKER	26
KLEUTERS	26
De beer is los - MONDMASKER	26
Slingerzakken - MONDMASKER	26
6-8 JAAR	27
Boze Oog - MONDMASKER	27
9-10 JAAR	27
Bergbeklimmer - MONDMASKER	27
Dag meneer	27
Spelen met speeltuigen	28
Kleurverspringen	28
10-12 JAAR	28
Jute zakken - MONDMASKER	28
Waterfietskross	28
Scoren	29
TIENERS	29

Step aerobics	29
Getikt - MONDMASKER	29
Kross je vort - MONDMASKER	30
<b>Groepsverdelers</b>	31
De soep kookt over - MONDMASKER	31
OM EEN GROEP IN TWEE TE DELEN .	31
Grassprietje - MONDMASKER	31
Gemene deler	31
Schoenenhoopje	31
Blad-steen-schaar - MONDMASKER	31
Zatte botten - MONDMASKER	31
Op een rij	32
Harten en ruiten zijn rood	32
Suiker en zout	32
OM EEN GROEP IN KLEINERE GROEPJES TE VERDELEN.	33
Verknijpte afbeelding - MONDMASKER	33
Dieren op de rug - MONDMASKER	33
Tombola	33
Familie - MONDMASKER	33
Het vieruurtje	33
Smurfen - MONDMASKER	33
Geluidendomino	34
OM DUO'S OVER TE HOUDEN	34
Touwtjes - MONDMASKER	34
Beestenboel - MONDMASKER	34
Kroonkurken	34
Klappen - MONDMASKER	34
Verstoppertje - MONDMASKER	35
Vliegertjes	35
Liedje - MONDMASKER	35
De dansschool - MONDMASKER	35
De luciferdoosjes - MONDMASKER	35
<b>Sfeermakers en fopspelletjes</b>	36
Slowmotion- Mondmasker	36
Menselijke machine - Mondmasker	36
Scheiden en aaien	36
Suikerklontje	36
De FAX	36
Beestjesrace	37
FOPSPELLETJES	37
Zwarte magie	37
Yellow Submarine - Mondmasker	37
De zieke koe - Mondmasker	38
Hoeveel koeien staan er in de wei? - Mondmasker	38
De markt van Antwerpen/ Het land van 'genernochi' - Mondmasker	38
Flessendans - Mondmasker	38
<b>Lijf aan lijf → NIET coronaproof</b>	39
<b>Band of brothers</b>	39

<b>Op zo weinig mogelijk stoelen</b>	39
Zo dicht mogelijk bij elkaar lopen	39
Levend twister	39
I climb the mountain	39
Oogcontact	39
Popcorn	40
<b>Samenwerking en vertrouwen</b>	41
<b>Filmpotje</b>	41
<b>Tot 10 tellen</b>	41
Luciferdoosjesrace	41
Centimeters - Mondmasker	41
De groepsblinddoek - Mondmasker	41
Regenstorm - Mondmasker	41
Samen bouwen - Mondmasker	42
Levend dammen - Mondmasker	42
Blind leiden - Mondmasker	42
Elektrische muur	43
Fluitje - Mondmasker	43
Levende mensenbrug - Mondmasker	43
Vampierke - Mondmasker	44
<b>Focus op fantasie</b>	44
<b>Mammoet, oerman, oervrouw - Mondmasker</b>	44
<b>Kebang</b>	45
Biebedie biebedie biebedie bop - Mondmasker	45
Spreekwoorden uitbeelden - Mondmasker	45
De woesh voor mietjes - Mondmasker	46
Variaties op 123 piano	46
Variaties op bunny bunny	46
<b>Tikkertjes</b>	47
Ajuinenspel	47
Ballontikkertje	47
Boktikkertje	47
Boomtikkertje	47
Kettingtikkertje	48
Konijn - wortel - jager	48
Kruistikkertje	48
Ongeluktikkertje - tikkertje handicap.	48
Overlooptikkertje	48
Rijtikkertje	48
Teletubbietikkertje	49
Tikkertje chocomousse	49
Tikkertje met onbekende verlos	49
Tikkertje stopcontact	49
Tikkertje TV	49
Vierhoekentikkertje	50
Vliegende punaise	50
Tikkertje-zot	50
Tikkertjedwerg	50

Tikkertje Oostenrijk	51
TikkertjeBejaarde	51
Tikkertje Rock 'n' Roll	51
Tikkertje Hamburger	51
Tikkertje Boysband	52
Tikkertje kelner	52
<b>Kringroltikkertje</b>	52
<b>New Games</b>	53
Leugenaars - Mondmasker	53
Papieren wasdraad	53
Opeenstapeling - Mondmasker	53
Hoe ziet die van jou eruit? - Mondmasker	53
Visnet	54
Punten naar beneden - Mondmasker	54
Dierentuin - Mondmasker	54
Sprinkhaan - Mondmasker	54
Flippermens - Mondmasker	55
Atollen - Mondmasker	55
<b>Reactiespelletjes</b>	56
Weg of ik heb je - Mondmasker	56
Van 1 tot 15 en terug	56
Vliegen vangen	56
Koning - Mondmasker	57
<b>Kringspelletjes</b>	58
Dode leeuwen - Mondmasker	58
Overeind houden - Mondmasker	58
Dirigent - Mondmasker	58
Tijdschatten - Mondmasker	58
Zoef - Mondmasker	58
<b>Regelspelletjes</b>	59
Boter, kaas en eieren - Mondmasker	59
Jaws - Mondmakser	59
'Het bommenteam ' - Mondmasker	59
'Hoogtebal' - Mondmasker	60
<b>Shitspel</b>	60
<b>Meer inspiratie?</b>	61
<b>Dankuwel!</b>	61

# 1. Energizers

## **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.

## **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 afmaaïen: 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 linker/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) - MONDMASKER**

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	3 x voeten tikken, daarna draaien naar partner 2
A lo a gó gó	2 x voeten tikken, daarna draaien terug naar partner 1
A lo a lo a gó gó	2 x voeten tikken, daarna draaien terug naar partner 2
A lo a lo a go	1 x voeten tikken, samen draaien en opnieuw beginnen

Op go wordt er telkens een keer getikt met de voeten.

Na elke regel wordt van partner gewisseld, door jezelf 180 graden te draaien, je tikt dan dus op de voeten van de persoon die achter je stond. Bij de volgende regel draai je opnieuw terug naar je eerste partner.

Na de laatste regel draai je 180 graden met je partner (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 gedoodt 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.

### **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<sup>e</sup> 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 - MONDMASKER**

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

### **Geef er een lap op (Senegal) - MONDMASKER**

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 verstoppem. Let er op dat je het voorwerp telkens vervangt of ontsmet.

### **Cowboys en koeien (Portugal) - MONDMASKER**

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 met een lasso. 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 gevangen 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)

## **2. 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.

### **Er zijn nog wachtenden voor u - MONDMASKER**

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 genoemd 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...

### **Knoop of geen knoop - MONDMASKER**

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 manoeuvre 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 wijsvinger revolver en roept pang!

Wie geraakt is slaakt een kreet en valt even neer. Beide burens van de 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 overblijvenden, hoe meer concentratie om de juiste cowboy's te raken.

#### **Schoenenloop - MONDMASKER**

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 - MONDMASKER**

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.

### **3. Aangename kennismaking**

#### **Graffiti - MONDMASKER**

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 - MONDMASKER**

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 collega die van onder het doek komt.

#### **Stamboom - MONDMASKER**

Verdeel de groep in koppels. Laat hen elkaar interviewen over elkaars 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 Flintstones en rijd op een eenwiel fiets. De anderen mogen proberen om door vragen te stellen aan een persoon naar keuze de twee leugenaars door de mand te laten vallen.

### **Naamzinnetjes**

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 - MONDMASKER**

De deelnemers lopen kriskras door elkaar en zeggen zo snel mogelijk tegen iedereen goedendag.

### **Groepjes maken - MONDMASKER**

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

## **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 - MONDMASKER**

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: *goiedag, 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.

## **Naamschaduw - MONDMASKER**

De deelnemers stappen door elkaar. Willekeurig stopt er eens 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 - MONDMASKER**

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 muziekje 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...

### **Passief tikkertje - MONDMASKER**

Iedereen 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 bladen te tikken. Wanneer hij een blad getikt heeft, wijst de hele groep naar die persoon.

### **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.

### **Naamdeken/familieportret**

Je verdeelt de groep in 2 ploegen die op een kluitje gaan staan. Jij hebt 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 opgeheven en iemand van de familie verdwijnt/verandert van plaats. Wanneer het doek valt moet de persoon raden wie.

### **Zombie - MONDMASKER**

Iedereen staat in een cirkel. Eén persoon loopt met handen voor zich uit (als zombie) wanneer hij iemand met een stok kan tikken, wordt die 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 kan aantikken. 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 aartsmoeilijk 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 diegene nu een andere naam noemt. Zo gaat verder. Wie het ritme verstoort, of de verkeerde handeling uitvoert, moet opstaan.

### **Bunny bunny**

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.

### **Chinese spiegel - MONDMASKER**

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 lichamelijke contact is ook uit den boze.

### **Citroen citroen - MONDMASKER - Twijfelgeval**

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.

### **Gerechten/ krantenklop - MONDMASKER**

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 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 - MONDMASKER**

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, ...

### **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 draai rond - MONDMASKER**

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 - MONDMASKER**

Alle spelers zitten 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 plaats te bemachtigen. Wie overschiet begint opnieuw.

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

### **Ik zit in het groen - MONDMASKER**

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 daarnaast 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.

### **Kennismakingskwartet - MONDMASKER**

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 - MONDMASKER**

Alle spelers vormen, zittend, een kring. Eén plek 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 linkerduim omhoog dan de rechterduim. De persoon die aan beurt is, zegt bij het opsteken van zijn linkerduim 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 plaats gaan zitten en krijgt hij een ander nummer. Alle anderen schuiven dan één plaats naar voor. Het is uiteraard de bedoeling dat je bij het einde van het spel op plaats nummer één terecht komt.

### **Moeder Theresa - MONDMASKER**

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.

### **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.

### **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,...

### **Racen - MONDMASKER**

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 herhaald 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.

## **Volgens schoenmaat/ leeftijd/ ... - MONDMASKER**

Je maakt evenveel plekken in een kring of op een rijtje als er deelnemers zijn. (Dit kunnen ook iets minder plekken 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.

## **Trein verhaalspel - MONDMASKER**

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 kwijtraken. Als de verteller iets zegt waarop jij vanuit jezelf iets kan bij vertellen of naast leggen dan mag jij verder gaan; je legt dan een kaartje af en vertelt het verhaal verder.

## **Vraagspel - MONDMASKER**

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? - MONDMASKER**

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.

## **4. Allez bougez! Bewegingsspelletjes**

### **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.

### **Binnen-buiten - MONDMASKER**

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

### **Rumble - MONDMASKER**

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. Gebruik in dit spel een voorwerp om te tikken en een andere vorm van bevrijden.

### **Vleesetende plant - MONDMASKER**

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 blad-steen-schaar te winnen 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.

## **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 - MONDMASKER**

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. Zorg dat de tikker met een voorwerp of handeling tikt in plaats van met directe aanraking.

## **KLEUTERS**

### **De beer is los - MONDMASKER**

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 volgende beer te tikken. Zorg dat de tikker met een voorwerp of handeling tikt in plaats van met directe aanraking.

### **Slingerzakken - MONDMASKER**

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, ... Zorg dat elk zakje een unieke identificatie heeft zodat de spelers hun eigen zakje kunnen terugnemen.

## 6-8 JAAR

### **Boze Oog - MONDMASKER**

Laat alle spelers rondcrossen 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.

## 9-10 JAAR

### **Bergbeklimmer - MONDMASKER**

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. Zorg dat de tikker met een voorwerp of handeling tikt in plaats van met directe aanraking.

### **Dag meneer**

Neem hiervoor een aantal oude, eventueel onvolledige, kaartspelen en schud 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 zweefbollo (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). ontsmet de speeltuigen bij het wisselen waar nodig.

### **Kleurverspringen**

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 - MONDMASKER**

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.

### **Waterfietskross**

Hiervoor heb je een gevarieerd en avontuurlijk spelterrein nodig. Daarop stippel je een krossparkoers uit. Laat de kinderen de fiets meebrengen van thuis en bind

op de bagagedrager een emmer stevig vast. Je vult nu de emmer tot de rand met water. In groepjes of individueel laat je de kinderen van start gaan over het parkoers. Op het 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 voetbaldoel 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 met een 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.

## **TIENERS**

### **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 voor toont op de knuffelbeer.

### **Getikt - MONDMASKER**

Laat iedereen door elkaar lopen. Op een sein probeert iedereen zo snel mogelijk enkele verzonden opdrachten uit te voeren:

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  
Zorg uiteraard dat deze opdrachten coronaproof zijn.

### **Kross je vort - MONDMASKER**

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.

## **5. Groepsverdelers**

### **De soep kookt over - MONDMASKER**

(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 plaats voor je groepsverdeling.

### **OM EEN GROEP IN TWEE TE DELEN .**

### **Grassprietje - MONDMASKER**

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 - MONDMASKER**

Winnaars samen en verliezers samen.

### **Zatte botten - MONDMASKER**

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.

### **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.

### **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.



## OM EEN GROEP IN KLEINERE GROEPJES TE VERDELEN.

### **Verknipte afbeelding - MONDMASKER**

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 samenpuzzelen.

### **Dieren op de rug - MONDMASKER**

Maak evenveel kaartjes met diernamen als er kinderen zijn, maar groepeer ze per 'dierenfamilie'. Een voorbeeld: musvinkgrasparkiet of dolfinhaaipotvis. Laat nu iedereen zijn dierenfamilie samenzoecken, maar... je mag geen woorden gebruiken, alleen gebaren en geluiden!

### **Tombola**

Zoek thuis of op het speelplein naar tombolabiljetten van een wedstrijd uit een 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...

### **Familie - MONDMASKER**

Iedereen krijgt een kaartje met een familienaam en zijn plaats binnen het gezin, bijvoorbeeld 'moeder De Bok'. Laat de spelers hun familie zoeken en een familieportret uitbeelden met papa 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 - MONDMASKER**

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 dat je 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 laat je 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 - MONDMASKER**

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 - MONDMASKER**

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, ...).

### **Kroonkurken**

Je verdeelt een gelijkvormig aantal kroonkurken: de schwepsen bij elkaar, de cola's

### **Klappen - MONDMASKER**

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.

### **Verstoppertje - MONDMASKER**

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

### **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...

### **Liedje - MONDMASKER**

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

### **De dansschool - MONDMASKER**

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 danslera(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. Zorg dat het samendansen contactloos gebeurt. Toon desnoods voor hoe de dans in elkaar zit.

### **De luciferdoosjes - MONDMASKER**

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.

## **6. Sfeermakers en fospelletjes**

### **Slowmotion- Mondmasker**

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 paardenwedstrijd, ... Laat hen even de actie oefenen, en geef daarna de opdracht diezelfde actie te doen in slowmotion. Let op alle bewegingen, ook de mimiek!

### **Menselijke machine - Mondmasker**

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. Elk om beurt trekt een papiertje, leest het voor en probeert te raden van wie het komt. Doe daarna hetzelfde met het liefste koosnaampje.

### **Suikerklontje**

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

### **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 de gefopte niet 'een slachtoffer' wordt, dat heb jij als begeleider perfect in de hand.*

### **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'!

### **Yellow Submarine - Mondmasker**

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.... prsssst ... "

### **De zieke koe - Mondmasker**

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? - Mondmasker**

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’ - Mondmasker**

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 - Mondmasker**

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...

## **7. Lijf aan lijf → NIET coronaproof**

### **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 dicht bij 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, linkerknie 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 kriskras 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.



## **8. 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 twee-drie)
- 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 - Mondmasker**

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).

### **De groepsblinddoek - Mondmasker**

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

### **Regenstorm - Mondmasker**

Iedereen zit in een kring. De begeleider staat in het midden en maakt een geluid (bvb. 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...

### **Samen bouwen - Mondmasker**

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 - Mondmasker**

#### **Tikken veranderen**

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<sup>de</sup> 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.

### **Blind leiden - Mondmasker**

Per koppel wordt 1 persoon geblinddoekt. Deze persoon wordt begeleidt door de niet geblinddoekte 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, ...

### **Fluitje - Mondmasker**

#### **Fluitje vervangen door klappen of iets anders.**

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.

### **Levende mensenbrug - Mondmasker**

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 vliegvlug omhoog.

## **Vampierke - Mondmasker**

### **Kan door ander gebaar vb. knipogen**

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 elkaar 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.

## **9. Focus op fantasie**

### **Mammoet, oerman, oervrouw - Mondmasker**

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 - Mondmasker**

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 aangeduid 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 - Mondmasker**

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 bommen vangen veel wind, iemand de pieren uit de neus halen, de appel valt niet ver van de boom, ...*

### **De woesh voor mietjes - Mondmasker**

Iedereen kent ondertussen wel de woesh. Een kleine variatie. 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 'eek een muis'
- de 'groovalicious' blijft ongeveer hetzelfde, alleen wrijf je met je handen over je slanke taille terwijl je met je gat schudt

### **Variaties 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.

### **Variaties op bunny bunny**

#### ***Prrrrr tsjak***

De middelste deelnemer steekt de handen in de oren en zegt prrrr. De burens steken 1 hand en het dichtstbijzijnde 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 zeg 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 kieuwen
- *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.

## **10. Tikkertjes**

### **TIKKEN AANPASSEN DOOR IETS ANDERS**

#### **Ajuinenspel**

We duiden een aantal "ajuienen " 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 degene 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, moe wordt, kan hij iemand uit de rij duwen, die dan zijn plaats inneemt.



### **Teletubbietikkertje**

Men heeft 1 of 2 tikkers. Dat hangt van de grote 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 chocomousse**

Er is één tikker. De rest heeft allemaal een potje chocomousse en een lepeltje vast. Zo snel je getikt bent, blijf je staan en doe je je potje chocomousse 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 plaatst 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 weerszijden 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 elkaar (tot ze op hun hielen zitten). De andere ballonnen kunnen nu deze ballonnen terugkomen 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.

### **Tikkertjedwerg**

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 billenkletsdansje 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 ter plaatse 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 'kelnerhouding' staan, een arm in de lucht een denkbeeldige serverplateau 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.

## 11. New Games

### Leugenaars - Mondmasker

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."

### 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 - Mondmasker

*In plaats van op elkaars schoot te gaan zitten, achter elkaar gaan staan.*

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 collega's op je schoot dan moeten die meeschuiven. Het spel gaat door tot er enkele 'mensenhopen' achter elkaar aan zitten!

### Hoe ziet die van jou eruit? - Mondmasker

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**

### ***Tikken vervangen door iets anders***

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 - Mondmasker**

Leg aan de groep uit dat elk lijf negen contactpunten 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, ... contactpunten.

### **Dierentuin - Mondmasker**

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.

### **Sprinkhaan - Mondmasker**

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 - Mondmasker**

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.

### **Atollen - Mondmasker**

Teken met krijt een aantal cirkels 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.

## 12. Reactiespelletjes

### Weg of ik heb je - Mondmasker

#### *Materiaal en handen goed ontsmetten*

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.

### Van 1 tot 15 en terug

#### *Materiaal en handen goed ontsmetten*

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?

### Vliegen vangen

#### *Materiaal en handen goed ontsmetten*

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 - Mondmasker**

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.

## 13. Kringspelletjes

### Dode leeuwen - Mondmasker

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

### Overeind houden - Mondmasker

#### *Materiaal en handen goed ontsmetten*

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.

### Dirigent - Mondmasker

Sta in een kring, met één persoon in het midden. Iemand uit de kring toont telkens een gebaar voor, de groep doet zo snel mogelijk na. De persoon in het midden probeert te raden wie verantwoordelijk is voor de veranderingen.

### Tijdschatten - Mondmasker

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

### Zoef - Mondmasker

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

## **14. Regelspelletjes**

### **Boter, kaas en eieren - Mondmasker**

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

### **Jaws - Mondmasker**

Een spelletje waarvoor je enkele wat kranten of een krijt 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 spelbegeleider 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, nee, een eiland zal eerst met twee moeten gedeeld worden. De eilanden vallen één voor één af, tot er nog een eiland overblijft 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.

### **'Het bommenteam' - Mondmasker**

In een verduisterde ruimte worden een aantal wekkers verstoppt. Het alarm van de wekkers is gezet op 3, 4, 5, 6 ... minuten (iedere keer 1 minuut interval). Het bommenteam (een 3tal 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.

## **'Hoogtebal' - Mondmasker**

### ***Materiaal en handen goed ontsmetten***

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...

## 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.

## Dankuwel!

Koen Steuperaert, Mariëk Vanden Abeele, Kwinten Fort, Sophie Van Daele, Leo Vandemeulebroecke, Piet Vanderhoeven, Jo Robberechts, Neal Raes, Ief Vercruyse, Christophe Toye, Mieke Vanoppen en de ploeg van VDS Limburg voor de 'spelenbundel'.

Aanpassingen en filtering voor een coronaproof versie gebeurde door Margo Diels en Nathan Van den Hende