

colofon

Samenstelling:

Frank Coppens, Filip Precckler, Joke Wegsteen, Naomi Van der Velden en Karen Van Holle

Met dank aan:

alle vrijwillige nalezers voor de correcties en de praktische tips

Lay-out:

Daniel Peeters

© september 2002

VVKSM vzw

Lange Kievitstraat 74
2018 Antwerpen

Tel 03 231 16 20

fax 03 232 63 92

info@vvksm.be

www.vvksm.be

vu. Rudy Verhoeven

Niet van gisteren:

Deze publicatie werd gemaakt in de periode voor we onze naam van VVKSM veranderden in Scouts en Gidsen Vlaanderen. We blijven deze uitgave aanbieden omdat we de inhoud nog actueel vinden. Laat je leeslust niet bederven door het verouderde "VVKSM" in de tekst.

inhoud

Spel-lonken..... 1

- Inleiding.....6
- Spel.....7

Balspelen..... 13

- 1. Ballonnenhandbal..... 14
- 2. Belletje..... 15
- 3. Bosvoetbal..... 16
- 4. Dweilvoetbal / -hockey..... 17
- 5. Flipperspel..... 18
- 6. Kniebal..... 19
- 7. Kousenhockey..... 20
- 8. Kwalleballen..... 21
- 9. Stoelenvoetbal..... 22
- 10. Vos en eend..... 23
- 11. Woordenbal..... 24

Behendigheidsspelen..... 25

- 1. Bergrollen..... 26
- 2. Blikkenfrisbee..... 27
- 3. De langste krant..... 28
- 4. De lezende bewaker..... 29
- 5. Flessenstap..... 30
- 6. Haakjeskoers..... 31
- 7. Het "knuppel iedereen van tafel" - spel..... 32
- 8. Hoofdzak..... 33
- 9. In z'n achteruit..... 34
- 10. Kippenkoers..... 35
- 11. Krantendans..... 36
- 12. Taartsnijden..... 37
- 13. Van de sokken gelopen..... 38

Contact- en vertrouwenspelen..... 39

- 1. Buiklachen..... 40
- 2. De deur..... 41
- 3. De fles..... 42
- 4. Doorduwen..... 43
- 5. Doorgooien..... 44
- 6. Een brief als geen ander..... 45
- 7. Een paratochtje..... 46
- 8. Feel it, Post it..... 47
- 9. Gehaktbal..... 48
- 10. Ik kus dit poppetje op..... 49
- 11. In de knoop..... 50
- 12. Levende stoelendans..... 51
- 13. Levend weven..... 52
- 14. Opstarter..... 53
- 15. Stapelen..... 54
- 16. Trust Walk..... 55

- 17. Zatte Patte..... 56

Denk- en doespelen..... 57

- 1. De proefproef..... 58
- 2. Geheugenestafette..... 59
- 3. Ik heb jeuk..... 60
- 4. Rippel Stippel..... 61
- 5. Speling der natuur..... 62
- 6. Telefoonspel & telefoonenquête..... 63
- 7. Van een citroen en een halve citroen..... 64
- 8. Voel een boel..... 65
- 9. Wiggel-Waggel..... 66
- 10. Woordenestafette..... 68
- 11. Woorden rijgen..... 69
- 12. Zoekspel..... 70

Evaluatiespelen..... 71

- 1. Advertentietjes..... 72
- 2. Associëren..... 73
- 3. Cirkevaluatie..... 74
- 4. Harten troef..... 75
- 5. Levend tafereel..... 76
- 6. Magic Spot..... 77
- 7. Postbodespel..... 78
- 8. Ruimtelijk plaatsn..... 79
- 9. Schrappen en schrijven..... 80

Expressiespelen..... 81

- 1. Alien..... 82
- 2. Arm poesje..... 83
- 3. Ballon of blaasbalg..... 84
- 4. Continu acteren..... 85
- 5. Emotieduo's..... 86
- 6. Kijken, kijken, kijken..... 87
- 7. Maak het verhaal van Romeo en Juliet..... 88
- 8. Marionettenspel..... 89
- 9. Mijn liefje, wat doe je?..... 90
- 10. Regenritueel..... 91
- 11. Sprookjestoneel... maar dan anders..... 92
- 12. Standbeeldje..... 93
- 13. Toverbal..... 94
- 14. Toverdans..... 95
- 15. Vampier..... 96

Kennismakingsspelen en 'beter leren kennen'-spelen..... 97

- 1. Advertentiespel..... 98
- 2. De brief in de fles..... 99

3. De nachtwaker	100
4. Eigenhedenrace	101
5. Het interviewspel	102
6. Groeten en buigen	103
7. Handen voelen	104
8. Hondenmanieren	105
9. Gordijntje	106
10. Ik zit in 't groen	107
11. Ruggetje	108
12. Super Stefan!	109
13. Vragenlijstjes	110

New Games 111

1. Cirkelzit	112
2. Duizendpoot	113
3. Levitatie	114
4. Magie, liever niet?!	115
5. Salontafeltje	116
6. Stage diven	117
7. Met de aardbol	118
8. Met de parachute	119
9. Met de komeet	121

Op basis van bekende (gezelschaps)spelen 123

1. Band-petanque	124
2. Bosscrabble	125
3. Mastermind	126
4. Mikado	127
5. Post-it quiz	128
6. Spons-Water-Vuur Risk	129
7. Twister	130
8. 3D-Twister	131

Relaxatiespelen 132

1. De handendouche	133
2. Het vliegend tapijt	134
3. Laat je bewegen	135
4. Massagebed	136
5. Massagesalon	137
6. Sfeerinkleding	138
7. Tennismassage	139
8. Zwevend bedje	140

Samenwerkingsspelen en teamvormende spelen 141

1. De menselijke ladder	142
2. De sjobalk	143
3. Eilandenspel	144
4. Hang on	145
5. Het lakenspel	146
6. Het spinnenweb	147
7. Knopen leggen	148

8. Levende brug	149
9. Levende postzak	150
10. Magische schoenen	151
11. Vierpoot	152

Sluipspelen 153

1. De slapende vrek	154
2. Dierengeluidenspel	155
3. Hanenjacht	156
4. Haringen in een ton	157
5. Het gekleurde sokkenspel	158
6. Jacht op de jager	159
7. Koning Eénoog	160
8. Legerspel	161
9. Lichtenspel	162
10. Optellen	163
11. Zoek Zin Zluip Zpel	164

Spelen uit andere culturen 165

1. Bijenspel (Marokko)	166
2. Cody, cody, cody (India)	167
3. De diertrein (Singapore)	168
4. De rode haan (Suriname)	169
5. De stok valt (Marokko)	171
6. Eskimo-voetbal (Alaska)	172
7. Haas en vos (Turkije)	173
8. Het zakdoekspel (Australië)	174
9. Ik heb mijn ring verloren (Suriname)	175
10. Paardentikkertje (Marokko)	176
11. Rameda (Marokko)	177
12. Tseira (Marokko)	178
13. Wie is het? (Marokko)	179

Tafelspelen 180

1. Blaasvoetbal	181
2. Buikje, strekje	182
3. Handen weg, handen terug!	183
4. Handje klap	184
5. Watervoetbal	185
6. Voel het ijsblokje (niet)	186

Tussendoortjes 187

1. Belletje	188
2. Beroemde koppels	189
3. Bewakertje	190
4. Billenklets	191
5. Blind tikkertje	192
6. Citroen-Citroen	193
7. De generaal zegt	194
8. Don Juan	195
9. Dooie Pier	196
10. Eerlijke rechter	197
11. Eye in the sky	198

12. Gekruist of evenwijdig	199
13. Groeten en draaien	200
14. Kaarsje uitblazen	201
15. Ketting aan het voorwerp	202
16. Moordenaartje	203
17. Overeenkomsten	204
18. Schat, lach als je van me houdt!	205
19. Telefoonspel	206

Uithoudingsspelen

1. Australische achtervolging	208
2. Baloe, Baloespel	209
3. De Hopduvel	210
4. De slaapkoppen	211
5. Hang heel lang	212
6. Gotcha!	213
7. Kat en muis	215
8. Rijtikkertje	216
9. Stokkengevecht	217
10. Van 10 naar 0	218

Uitleefspelen

1. Bananenbomenspel	220
2. Brandweer	221
3. De neergang	222
4. De vliegende douche	223
5. Eten of gegeten worden	224
6. Nummerjacht	225
7. Pik-het-snoepje	226
8. Postbodespel	227
9. Rek je, strek je	228
10. Zigzagtrekken	229

Bibliografie

Publicaties	231
Websites	233
Nuttige adressen	234

Inleiding

Wat voor je ligt is een bundel vol spelideeën om samen met je takleden te spelen. De bundel is takoverschrijdend, dus alle leeftijden kunnen ermee aan de slag. Het geheel bestaat uit spelfiches. Elke fiche heeft dezelfde overzichtelijke structuur, zodat opzoeken makkelijk blijft en zodat je de fiche tijdens het spel bij de hand kan houden. De fiches zijn gegroepeerd per spelsoort.

Deze spelen zijn maar een greep uit het grote spelaanbod. We bieden jou een waaier aan kant-en-klare spelen waarmee je aan de slag kan gaan. Gebruik de spelletjes als basis en combineer, fantaseer erop los ...

Veel plezier ermee!



Spel

Rondrennen en de energie de vrije loop laten, fantaseren en experimenteren, zo leert een kind zichzelf en zijn omgeving kennen. In scouting geven we spel een belangrijke plaats. Spelenderwijs ontdekken scouts en gidsen hun omgeving, hun mogelijkheden en beperkingen. Al spelend leren ze zich uitdrukken, samenwerken, creatief naar oplossingen zoeken en overleggen. Spel maakt mensen behendig en krachtig. Spelen is leren. Spelen is pret. Het is een waarde op zich. En dat kan gaan van zomaar een beetje aanmodderen of stoeien in het gras tot ingewikkelde constructies met raadselachtige opdrachten.

Het spel van een achtjarige verschilt natuurlijk van dat van een zeventienjarige. Deze spelbundel wil takoverschrijdend zijn, dus bij elk spel zal je moeten bedenken hoe je het spel het best kan aanpassen aan de leefwereld van de leeftijdsgroep of tak waarmee jij bezig bent.

Als je een spel speelt, is het belangrijk rekening te houden met een aantal **criteria**. Door vooraf te bepalen aan welke criteria een spel moet voldoen, geef je er een duidelijke richting aan.

Sommige criteria gelden voor alle spelen. Elke activiteit moet veilig, aangepast aan de leeftijd en verantwoord zijn. Iedereen wordt erbij betrokken, je gaat respectvol om met elkaar, met materiaal en de omgeving.

Specifieke criteria kunnen variëren. Je bepaalt bijvoorbeeld zelf of de activiteit speels, avontuurlijk, efficiënt, rustig, sereen, plezierig, actief en/of ontspannend zal zijn.



Een activiteit heeft een doelstelling: je wilt iets bereiken. Een aantal elementen zijn daarbij belangrijk. We noemen ze 'de zes van de activiteit', namelijk de *tijd*, de *plaats*, de *personen*, het *materiaal*, de *thema's* en de *speelvelden*.

Als je aandacht hebt besteed aan deze zes elementen, staat je activiteit stevig op poten. Alle spelen zijn activiteiten, maar niet alle activiteiten zijn spelen. Daarom passen we 'de zes van een activiteit' toe op het concept SPEL.

Speelvelden

In scouting zijn er enkele speelvelden waarin de werking zich afspeelt: tocht, spel, technieken en kamp.

Deze speelvelden worden ingevuld naargelang de leeftijd en de mogelijkheden van de kinderen en jongeren. Dit noemen we progressie. Met welpen sjoer je geen metershoge toren of trek je niet op overlevingsweekend, maar speel je een boeiend bosspel of maak je een fietsparcours. Om het jaar zo interessant mogelijk te maken, maak je best gebruik van de vier verschillende speelvelden waarvan spel er dus maar ééntje is.

Tijd

Spelen kunnen verschillen in lengte: enkele uurtjes, een halve dag, een hele dag, meerdere dagen. Ook het moment waarop je speelt, kan een activiteit grondig bepalen. Een spel in de zomer creëert andere mogelijkheden dan een spel in de winter. Een spel bij klaarlichte dag krijgt een andere dimensie als het donker wordt.



Plaats

De plaats waar je het spel speelt, biedt beperkingen en mogelijkheden. Je kan binnen of buiten spelen, in het bos, in het park, op het grasveld, op het plein, in de stad, op een lege parking, op het strand, in de duinen, in het lokaal, in een supermarkt, op een zolder, in een museum, in de metro, op de kamer van een leid(st)er, in de kelders van het cultureel centrum. Met een beetje creativiteit kan je bijna overal spelen.

Als je besluit om ergens binnen of op een niet-alledaagse plaats een activiteit te organiseren, *vraag dan op voorhand toestemming* en *houd je aan de* (al dan niet uitgeschreven) *regels* van die plaats.

Natuurlijk vraagt elke plaats, zowel binnen als buiten, om een activiteit die aangepast is aan de omgeving. Het is evident dat je in een museum niet gaat voetballen.

Personen

Geen spel zonder spelers. Voor elk spel is het goed om weten *hoeveel* deelnemers er nodig zijn. Want met twee speel je andere spelletjes dan met zesenvertig. Sommige spelletjes kan je gewoon niet spelen met te veel of te weinig deelnemers.

Een tweede vraag is *hoe* je speelt en hoe je de groep verdeelt: één tegen één of één tegen allen, tegen elkaar in of samenwerken, met de hele groep, de hele tak, per nest of per patrouille, met een andere groep, met de ouders, met voorbijgangers.

Materiaal

Een spel kan je spelen met of zonder materiaal. Materiaal is overal en in alle maten en vormen te vinden. Je kan het materiaal gebruiken als uitgangspunt of als ondersteuning.



Thema's

VVKSM werkt vooral rond een zestal thema's die maatschappelijk belangrijk zijn en dus leerrijk voor de leden: solidair zijn met de wereld, goed omgaan met elkaar, emancipatie, leefmilieu, levensbeschouwing en Vlaanderen. Hoe jullie met deze thema's omgaan hangt zoals altijd van de doelgroep en van jullie zelf af.

Naast de grote thema's van VVKSM kan je elk spel ook fantasierijk inkleden met allerlei tot de verbeelding sprekende thema's: heksen, indianen, de maffia, sprookjes, cowboys, middeleeuwen, ridders, oermensen ... Je kan het zo gek niet bedenken of er is een spel van te maken.

Aandachtspunten

Bij het maken van een spel

- ✓ Bekijk voor elk spel de zes componenten en zorg voor voldoende afwisseling.
- ✓ Speel in op de leefwereld van je leden; haal onderwerpen uit boeken, strips, gezelschapsspelen, de actualiteit en je eigen fantasie. Een gepaste INKLEDING is heel belangrijk.
- ✓ Je kan variaties maken op bestaande spelen. Verander een voorwerp, het terrein, de spelregels, het materiaal, de ploegindeling, enz. Er ontstaat prompt een nieuw spel.
- ✓ Je kan ook meerdere bestaande spelen combineren. Bvb. vogelpik + ganzenbord = waarbij de gegooide eenheden gelijkstaan met het aantal vakjes dat men zich mag verplaatsen.
- ✓ Je kan bestaande spelletjes spelen in mini of maxi uitvoering, bv. mikado met tandenstokertjes of met bezemstelen.
- ✓ Je kan levende gezelschapsspelen spelen. Het spelbord wordt het marktplein, pionnen worden leden, enz.
- ✓ De meest creatieve manier om een spel te bedenken is je fantasie te gebruiken, te brainstormen en alles te noteren. Tijdens het brainstormen zijn alle ideeën goede ideeën, probeer pas achteraf kritisch te zijn en de bruikbare ideeën eruit te halen.



Bij de speluitleg

- ✓ Je kan met een enthousiaste uitleg de leden warm maken.
- ✓ Probeer hun aandacht te grijpen, laat ze bvb. gaan zitten.
- ✓ Leg stap voor stap het spel uit.
- ✓ Spreek luid en duidelijk en niet te snel.
- ✓ Speel het even voor en fris elke stap nog eens op.
- ✓ Ga na of de leden het begrepen hebben.
- ✓ Zorg ervoor dat ook de leiding de spelregels en hun taak kennen.
- ✓ Het is beter als één leider het spel uitlegt.

Tijdens en na het spel

Een spel voorbereiden is één ding, het spelen is nog iets anders. Het tofste spel dat je voorbereid hebt, kan uitdraaien op een fiasco. Een ter plaatse verzonnen spel kan soms de topper zijn.

Nog enkele speltips:

- ✓ Blijf iedereen motiveren.
- ✓ Durf het spel stilleggen als het mislukt.
- ✓ Evalueer je spel.
- ✓ Let erop dat niet te veel spelers afhaken.
- ✓ Speel in op nieuwe situaties die zich kunnen voordoen.
- ✓ Wees niet al te streng met spelregels.
- ✓ Zorg ervoor dat je je als leiding ook amuseert, maar probeer een overzicht over het geheel te bewaren.



De tien geboden van het spel

1. Elk spel wordt geleid door slechts één spelleider.
2. Kies steeds een aangepast terrein en/of afbakening.
3. Zorg dat het materiaal op voorhand klaarstaat.
4. Leg het spel duidelijk uit.
5. Spreek een duidelijk begin- en eindsignaal af.
6. Voorzie een kaartje met spelverloop en uitleg.
7. Zorg voor een logische volgorde en afwisseling.
8. Zorg dat je altijd alles goed kan overzien.
9. Benadruk ook de verdiensten van de verliezers.
10. Zorg voor een leuk slot aan je activiteit.

De spelfiches

De spelfiches zijn geordend per soort spel. Elke fiche heeft dezelfde structuur: bovenaan staan 4 pictogrammen met schematische uitleg en eronder staat de speluitleg.



: Het materiaal dat je nodig hebt.



: De plaats waar het spel bij voorkeur gespeeld wordt.



: De duur van het spel.




: Het aantal deelnemers.





Balspelen



I. Ballonnenhandbal

 : ballonnen, 2 naalden

 : binnen, in het lokaal, op de bus ...


 : 30 minuten

 : minimum 10


Verdeel de groep in twee ploegjes. Vooraan en achteraan het lokaal zit iemand met een naald. Deze personen zijn het doel. De spelers van de twee ploegjes zitten verspreid in het lokaal. Ieder ploegje slaat de ballon naar het eigen doel. Gaat de ballon stuk door de naald van de eigen doelverdediger, dan is er een punt gescoord.



2. Belletje

 : belletje, blinddoek, zachte bal

 : binnen

 : 20 minuten

 : minimum 8

De spelers vormen een kring en er wordt een belletje doorgegeven. Eén speler zit geblinddoekt in het midden en probeert met de bal de persoon met het belletje aan te werpen. Als dit lukt moet de persoon die op dat moment het belletje heeft in het midden gaan staan.



3. Bosvoetbal



: een bal



: buiten, in een stuk bos met een 'vrije' bodem, voldoende bomen en genoeg ruimte ertussen



: 30 minuten



: minimum 12

Baken in een stukje bos een terrein af. Speel hier gewoon voetbal. De bomen zijn ongewilde mede- of tegenspelers.

Variant 1: Iedere speler heeft een boom en krijgt bij aanvang tien punten. Als de boom met de voetbal geraakt wordt, verliest die speler een punt.

Variant 2: Iedere speler moet een stok ingraven die dan met de bal omgetrapt kan worden. Wanneer je stok omgetrapt is, verlies je een punt.


Variant 3: Zoek twee kruisende boswegen die breed genoeg zijn om een 'doel' te plaatsen en een 'matchke' te spelen. Speel hier nu met vier ploegen: twee ploegen tegen elkaar, één tegen drie, met één of twee ballen ...



4. Dweilvoetbal / -hockey

 : een dweil, voor iedereen een bezem(steel), water

 : binnen, in het lokaal

 : 15 à 20 minuten

 : minimum 12

Er worden ploegen gevormd en doelen gemaakt zoals bij voetbal, maar nu in het lokaal. In het midden ligt een vochtige dweil en elke speler krijgt een borstel. Het is de bedoeling de dweil in het doel van de tegenstander te krijgen en daarbij enkel de borstel te gebruiken (dus geen handen of voeten). Leg het spel stil wanneer de dweil te droog is geworden. Maak hem terug nat en start opnieuw.

Dit is een originele manier om het lokaal te poetsen.



5. Flipperspel

 : een bal

 : buiten

 : 2 minuten per speler


 : minimum 10


De spelers staan in een kring, rug naar het midden. Eén speler in de kring moet de bal proberen te ontwijken. De kringspelers 'flipperen' de bal voorover buigend tussen de benen door.


Iedere keer de middenspeler geraakt wordt, krijgt deze een punt. Als de bal door de kringspelers buiten de kring geslagen wordt, gaat er een punt af. De winnaar is de speler die binnen een vaste tijd het minste punten haalt.




6. Kniebal

 : een bal, twee doelen (dozen)

 : binnen of buiten, voldoende ruimte

 : 20 minuten

 : minimum 14

De groep wordt verdeeld in 2 ploegen. Twee rijen spelers zitten afwisselend tegenover elkaar op stoelen. Naast en tegenover elke speler zit dus iemand van de andere ploeg. Elke ploeg heeft een doel, hetzij links, hetzij rechts van de stoelenrij. Elke ploeg tracht, door de bal met de knieën door te geven, doelpunten te maken.


Variant: de spelers kunnen ook op de grond zitten en de bal met de voeten doorgeven.

Doel van B	A	B	A	B	A	B	A	B	Doel van A
	B	A	B	A	B	A	B	A	



7. Kousenhockey

 : nylonkousen, krantenpapier, ballon of lichte bal, twee doelen

 : buiten of binnen





 : 10 à 20 minuten

 : minimum 10

Verdeel de groep in twee ploegen. Maak sticks door nylonkousen vol te stoppen met krantenpapier. Plaats twee doelen aan weerszijden van het lokaal of plein. De ploegen moeten proberen een ballon of een lichte bal in het doel van de andere ploeg te krijgen. De bal mag enkel met de koussticks aangeraakt worden.



8. Kwalleballen


-  : een jutezak gevuld met zand (\pm twee kg), twee kuipen gevuld met water
-  : buiten op een open plaats, een plat oppervlak
-  : 30 minuten
-  : minimum 10


In het midden van het terrein ligt de kwal (een jutezak die gevuld is met ongeveer twee kilo zand) en aan weerszijden van het terrein staat een kuip. Het is de bedoeling om die zak onder te dompelen (gooien, leggen, droppen) in de met water gevulde kuip van de tegenpartij. Lukt dat regelmatig dan kan het gewicht van de kwal oplopen tot zes kilo doordat de zak water opneemt. De spelregels zijn dezelfde als bij rugby.



9. Stoelenvoetbal

 : een bal, twee doelen, voor iedere speler een stoel

 : binnen of buiten, voldoende ruimte


 : 30 minuten


 : minimum 10


Test de creativiteit van je spelers: geef ze een stoel en zeg dat ze voetbal gaan spelen. Ze mogen de bal enkel voortbewegen met de stoel.



10. Vos en eend

 : twee grote ballen, een kleinere bal

 : binnen of buiten

 : 20 minuten


 : minimum 6

De spelers zitten in een kring op de grond. Twee grote ballen worden in een bepaalde richting doorgegeven. Dit zijn de vossen. Een derde, kleinere bal, is de eend. Aangezien eenden kunnen vliegen, mag de kleinere bal naar eender welke speler doorgegooid worden. De vossen moeten proberen de eend te pakken te krijgen, door bij de speler te geraken die de bal heeft.



II. Woordenbal

 : een bal

 : binnen of buiten

 : 15 minuten

 : minimum 6


Alle spelers zitten in een cirkel. Een speler gooit de bal naar iemand anders terwijl hij/zij de eerste lettergreep van een woord zegt. De speler die de bal aanpakt maakt het woord af. Lukt dit, dan gooit hij/zij de bal door naar iemand anders en zegt hij/zij de eerste lettergreep van een nieuw woord.




Behendigheids- spelen



I. Bergrollen

 : per speler een grote vuilniszak

 : buiten, op hellend grasveld


 : 20 à 40 minuten


 : minimum 10


De groep wordt verdeeld in twee (of meer) ploegen. Beneden aan de helling wordt de finishlijn getrokken. Alle spelers stellen zich boven op de helling op, in hun vuilniszak waar ze eventueel twee gaten in maken voor de benen. Op het startsignaal leggen de eerste spelers zich klaar en laten zich naar beneden rollen. Wanneer ze de eindstreep over zijn, staan ze recht en lopen terug naar boven om de tweede te laten vertrekken.



2. Blikkenfrisbee

 : tien lege blikjes, een frisbee

 : buiten

 : 20 minuten


 : minimum 2


Tien lege blikjes worden opgesteld als bowlingkegels. Elke speler heeft drie werpbeurten om de blikjes te raken. De hoeken achteraan leveren 10 punten op, de spits 20 punten. Alle andere blikjes leveren 5 strafpunten op. De afstand is zelf te bepalen: hoe verder, hoe moeilijker.



3. De langste krant

 : kranten

 : binnen of buiten

 : 20 minuten


 : minimum 2


Alle spelers krijgen een pagina uit een krant. Iedere speler scheurt daarvan een slinger uit één stuk. Wie maakt de langste slinger?

Variant: scheur de krantenpagina op een zodanige manier dat je er nadien door kunt stappen zonder de 'krant' te scheuren.




4. De lezende bewaker

 : stiften, papier of karton, een doos met inhoud, kleefband

 : binnen of buiten

 : 20 à 30 minuten

 : minimum 5

Een bewaker bewaakt een doos met een lekkere inhoud (de schat). De jagers krijgen allemaal een papiertje of een stukje karton. Hierop schrijven ze een woord en maken dat papiertje vast aan het hoofd.


Nu mogen de jagers proberen bij de schat te komen en er een stukje uit te nemen, zonder dat de bewaker kan lezen wat er op het papiertje geschreven staat. Toch zijn er enkele beperkingen: de bewaker mag de jagers niet aanraken en de jagers mogen niets voor hun hoofd houden. Kan de bewaker het woord van een jager lezen, dan valt die jager af.



5. Flessenstap

 : flessen, blinddoek

 : buiten

 : 3 minuten per persoon

 : minimum 3

Meerdere flessen worden op de grond gezet. Eén speler moet geblinddoekt over de flessen lopen zonder ze om te stoten. Hij moet zich dus de plaats van de flessen inprenten voor hij geblinddoekt wordt. Zodra de speler geblinddoekt is, ruimen de anderen muisstil de flessen op. Onder aanmoedigingen en allerlei opmerkingen van de anderen (“Been hoger!”, “Pas op!”) probeert de geblinddoekte nu over de flessen te stappen. Na afloop mag hij zien waar hij over is gestapt.



6. Haakjeskoers

🔑 : /

Ⓟ : buiten, open ruimte


🕒 : 15 minuten

👤 : per 2


Twee spelers staan naast elkaar, nemen elkaar om het middel vast en haken de naast elkaar staande benen in elkaar. Ze moeten zich voortbewegen zonder dat de twee binnenste benen de grond raken.



7. Het "knuppel iedereen van tafel" – spel

 : vier tafels, een blinddoek, een kussen of een papieren knuppel

 : binnen, in het lokaal


 : 30 minuten

 : minimum 5


Vier tafels worden opgesteld zodat ze elkaar steeds raken. Tussen de tafels staat een geblinddoekte speler met een kussen of papieren knuppel. De overige spelers verspreiden zich rond de tafels. Zij moeten steeds (met gelijk welk lichaamsdeel) contact houden met één van de tafels. Men mag ook op of onder de tafels lopen en kruipen. De geblinddoekte speler moet nu proberen iedereen te raken met zijn kussen of knuppel. Degene die geraakt is, valt af.




8. Hoofdzaak

 : voor iedere speler een schoen, krant, boek, ...

 : binnen in het lokaal

 : 20 minuten

 : minimum 5

Elke speler legt een schoen op zijn/haar hoofd en stapt rond om dit gewoon te worden. Probeer langzaam enkele simpele bewegingen: bukken, draaien, achteruit lopen, door de knieën buigen, op één been staan ...

Als je de schoen laat vallen, dan laat je hem liggen en wacht tot je geholpen wordt door een andere schoendrager. Als de schoen terug op je hoofd staat, mag je terug meedoen.

Variant: Wie getikt wordt, zet zijn schoen op de grond en wacht tot hij/zij verlost wordt.



9. In z'n achteruit

 : krijt, spiegel(t)je(s), verschillende kleine stevige hindernissen

 : binnen, in het lokaal

 : 3 minuten per persoon

 : minimum 2

Je tekent op de grond een parcours uit: een lange kronkelende lijn. Op dat parcours plaats je allerlei kleine en ongevaarlijke voorwerpen. De speler zet zich aan het begin van de lijn. De speler probeert nu met behulp van een zakspiegel(t)je het parcours achteruit af te leggen. De speler moet steeds een voet op de lijn houden. De overige spelers letten mee op of hij/zij steeds met een voet op de lijn staat en waarschuwen bij een naderende botsing met één van de voorwerpen.


Variant: Gebruik in plaats van een spiegel(t)je een verrekijker waar de speler verkeerdt doorkijkt zodat alles veel verder lijkt en doe dan het parcours voorwaarts.



10. Kippenkoers

 : plastic flessen, twee emmers, water

 : buiten

 : 20 à 30 minuten


 : minimum 4


De spelers moeten een bepaald parcours afleggen terwijl ze een met water gevulde plastic fles tussen hun knieën gekneld houden. Aan de andere kant van het parcours staat een emmer waar ze de plastic fles in moeten leeggieten. Dit alles zonder hun handen te gebruiken.



II. Krantendans

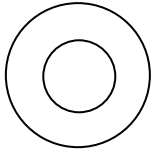
 : kranten, muziek

 : binnen of buiten, plat oppervlak

 : 30 minuten

 : minimum 10

Er worden twee cirkels getekend op de vloer.





De spelers gaan per koppel staan. De éne gaat in de binnenste cirkel staan en de ander stelt zich op buiten de buitenste cirkel. Per koppel krijgt men één krantenpagina. Op de maat van de muziek nemen de spelers in de binnenste cirkel de krantenpagina op en gaan met de klok mee lopen. De spelers buiten de buitenste kring huppelen gewoon tegen de klok in. Als de muziek stopt of een signaal klinkt, lopen de spelers buiten de cirkel naar hun partner. Deze legt de krant, in de ruimte tussen de twee cirkels, op de grond. Het koppel dat als laatste samen op de krantenpagina staat, moet deze pagina doormidden scheuren. Eén helft doet niet meer mee en dat gaat zo door. Het team dat het langst samen op een stukje krant kan staan, is gewonnen.



12. Taartsnijden

 : minimum twee kg meel, kleine snoepjes, taartvorm, tafel

 : binnen, windvrij

 : 30 minuten

 : minimum 3

Een taartvorm wordt gevuld met meel en omgekeerd op tafel gezet. De vorm wordt verwijderd en er wordt een snoepje op geplaatst. Om de beurt mogen de spelers met een bot mes een stukje snijden van de taart (dat hoeft niet te groot te zijn). Als de taart instort of het snoepje in de 'taart' zakt, moet deze speler het snoepje met de mond uit de taart halen en mag de volgende speler een stukje afsnijden.

Variant: Een pingpongballetje wordt op een kom rijst, die torenhoog gevuld is, geplaatst. De spelers mogen om de beurt met (koffie)lepel rijst weghalen.



13. Van de sokken gelopen

 : sokken

 : binnen, in het lokaal

 : 10 à 20 minuten

 : minimum 10

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

Variant: Probeer de sokken uit te stappen, dus geen handen



Contact- en vertrouwens- spelen



I. Buiklachen

🔑 : /

Ⓟ : binnen of buiten


🕒 : 10 minuten


👤 : minimum 8

De spelers liggen op de grond telkens met hun hoofd op de buik van de vorige. De eerste speler begint en zegt "ha". De volgende voegen er telkens nog een "ha" bij. Op die manier krijg je een 'echte' lachbui.



2. De deur

 : blinddoek

 : binnen of buiten

 : 10 à 20 minuten


 : minimum 10

Eén speler is geblinddoekt en wordt omringd door de overigen die elkaar een hand geven. Op één plaats is de kring open (de beide spelers plaatsen een hand in de zij). Op een gegeven signaal mag de geblinddoekte zachtjes de deur zoeken en uit de cirkel proberen te geraken.


Variant: de kring beweegt heel langzaam.



3. De fles

 : /

 : binnen of buiten

 : 10 à 20 minuten

 : 7 à 8

Eén speler wordt omringd door de medespelers. De speler in het midden gaat stokstijf staan, doet de ogen dicht en laat zich vallen, zonder knieën of rug te buigen. De kring vangt de speler op en duwt hem zachtjes weer naar het midden, waarbij de speler zal doorkantelen en weer wordt opgevangen.



4. Doorduwen

🔑 : /

Ⓟ : grasveld

🕒 : 10 minuten

👤 : minimum 8

De spelers zitten in twee kringen: een gearmde, dichtbij elkaar zittende binnenkring met het gezicht naar binnen en een buitenkring met minder spelers, zittend met het gezicht naar buiten, en op enige afstand van de binnenkring. De spelers van de buitenkring trachten (ieder voor zich) al zittend zich in de binnenkring in te werken. De binnenkring tracht dit te verhinderen door de kring gesloten te houden. Het spel is beëindigd wanneer één of meerdere spelers zich in de kring hebben ingewerkt.



5. Doorgooien

🔍 : /

Ⓟ : buiten


🕒 : 10 à 20 minuten


👤 : minimum 10

De spelers worden in twee rijen opgesteld, met het gezicht naar elkaar. Met de handen houden de twee rijen elkaar stevig vast (je kan best de handen kruisen, zodat de rechterhand de rechterhand vastheeft, en de linker de linker, of je kan een weefpatroon maken). Een speler (de stormram) werpt zich op de armenrij en wordt voortgestuwd door de op- en neerbewegingen van de twee armenrijen. (je kan de persoon tegelijk opgooien, maar let op voor schoenen die rondvliegen...). Vang op het einde de speler zeker op. Speel op veilig!



6. Een brief als geen ander

 : papier en een balpen voor alle spelers

 : binnen of buiten

 : 10 à 15 minuten

 : minimum 6


Iedere speler schrijft onderaan op een papier zijn/haar naam en geeft het door aan zijn/haar rechterbuur. Elke speler schrijft in één of twee zinnen wat er positief is aan de eigenaar van het blad: wat die persoon zo interessant maakt, wat hij/zij goed kan, waarom je hij/zij leuk of interessant is. Nadien wordt het papiertje dichtgeplooid en doorgegeven. Na één ronde komt het papiertje terug bij de eigenaar, die nu en weet wat de groep zo fijn vindt aan hem/haar.




7. Een paratochtje

 : dassen

 : buiten, in een bos

 : 10 tot 30 minuten


 : ongeveer 20


In het bos worden de spelers per twee of drie met de enkels samengebonden. Eén speler van elk ploegje wordt niet geblinddoekt, de rest wel. Vervolgens wordt een zorgvuldig uitgekozen parcours afgelegd. De ene speler moet de andere helpen. Je kan op voorhand de groepjes kiezen zodat de activiteit de groeps sfeer ten goede komt.



8. Feel it, Post it

 : voor elke speler 10 zelfklevende memoblaadjes, balpennen

 : binnen, in een lokaal dat verduisterd kan worden


 : 2 à 5 minuten

 : minimum 8


Elke speler schrijft op tien memoblaadjes zijn naam en plakt deze op zijn/haar lijf. Het licht gaat uit. In een donker lokaal krijgen de spelers een aantal minuten tijd om zoveel mogelijk memoblaadjes van anderen te pakken en op het eigen lichaam bij te plakken. Wie de meeste briefjes bemachtigd heeft, is gewonnen.




9. Gehaktbal

 : /

 : grasveld


 : 30 minuten


 : minimum 10


De spelers liggen op hun buik in een cirkel, met de hoofden naar elkaar toe en vormen een gehaktbal. Iedere speler haakt met de twee buurmannen de armen in elkaar. Eén speler ligt niet in de kring en moet iemand uit de cirkel proberen te trekken. Wanneer iemand uit de cirkel getrokken is, mag hij helpen trekken. Dit gaat zo door tot er niemand meer vastgehaakt is.



10. Ik kus dit poppetje op...

 : een poppetje

 : binnen of buiten

 : 15 minuten

 : minimum 10

Iedereen staat in een kring en geeft een poppetje door. Wie het poppetje in handen heeft, zegt: "Ik kus dit poppetje op -lichaamsdeel-", kust het poppetje daar en geeft het daarna door.

Daarna doet het poppetje weer de ronde maar nu moet diegene die het poppetje heeft zijn buur kussen op de plaats waar hij/zij in de eerste fase het poppetje kuste.



II. In de knoop

🔑 : /

Ⓟ : binnen of buiten

🕒 : 15 minuten

👤 : minimum 8


Alle spelers staan zeer dicht bij elkaar met de handen in de lucht. Op een gegeven teken pakt elke hand de hand van een ander. Eén speler zet zich aan de kant en kijkt niet. De spelleider legt knopen in de mensenketting. De speler die aan de kant zit, mag de knoop proberen te ontwarren zonder dat er handen losgelaten worden.


Variant: tijdens het ontwarren een knijpsignaal rondsturen dat bij een ander moet aankomen.



12. Levende stoelendans

 : muziek

 : binnen of buiten

 : 20 minuten

 : minimum 20

Het concept stoelendans kent iedereen. Maar voor deze variant zijn er geen stoelen nodig. De binnenste kring bestaat uit enkel jongens die met de klok meelopen (dansen) op de muziek. In de buitencirkel lopen de meisjes de andere kant op. Er is één meisje meer dan er jongens zijn, dus als de muziek stopt moet elk meisje zo snel mogelijk een jongen zoeken. Natuurlijk draai je de rollen regelmatig om.

Variant: In plaats van 'jongens-meisjes' als indeling te nemen, kan je ook indelen op basis van haarkleur, schoenmaat ...



13. Levend weven

🔑 : /

Ⓟ : buiten, op een grasveld

🕒 : 15 minuten

👤 : minimum 6


De spelers gaan naast elkaar op de grond liggen. De eerste op handen en voeten, de tweede plat op de grond, de derde weer op handen en voeten, enz. Dan begint één van de spelers ertussen te kruipen. Het is de bedoeling dat de spelers onder diegenen die omhoog zitten, klimmen en bovenop diegenen die plat liggen.

Als de spelleider fluit, keren de rollen echter om: wie lag, gaat rechtop zitten en wie rechtop zat, gaat liggen.



14. Opstarter

 : verschillende zintuigprikkelende elementen

 : binnen of buiten

 : 5 à 10 minuten per spelbeurt

 : minimum 4

Met dit spel kan je mensen leren vertrouwen op andere zintuigen dan de ogen. De ene helft van de groep wordt geblinddoekt en door de anderen rondgeleid. De geblinddoekte moet aan de hand van tast, geur, geluid of smaak raden wat hem/haar wordt gepresenteerd.

Enkele voorbeelden zijn:

Horen : Wc doortrekken, koelkast, steen in het water gooien ...

Ruiken : Koffie, hooi, benzine ...


Proeven : Plantjes, allerlei spul uit de keuken ...


Voelen : Tractor, hooi, modder, veenmos ...



15. Stapelen

 : stoelen, kaartspel

 : binnen

 : 10 minuten


 : minimum 10

De spelers zitten in een kring op stoelen of banken. Elke speler trekt een kaart uit een spel kaarten en onthoudt of dit schoppen, hart, ruit of klaver is. Iemand houdt de overige kaarten vast en draait de bovenste kaart om. Als het hart is, moet elke speler die hart heeft een stoel naar links. Als daar al iemand zat, dan moet je dus bij diegene op schoot gaan zitten. Het kan een flinke stapel worden!

(Als je iemand op schoot hebt kan je je natuurlijk niet verplaatsen ...)



16. Trust Walk

 : een blinddoek per 2

 : buiten of binnen


 : 3 minuten per spelbeurt

 : per 2


Vraag de spelers om duo's te vormen. Van elk paar wordt één persoon geblinddoekt en door de ander langs een parcours geleid. Na een paar minuten wordt er gewisseld. Je kan nabespreken hoe het voelt om zo afhankelijk te zijn.



17. Zatte Patte

 : materiaal om een terreintje af te bakenen

 : buiten, op een grasveld

 : 20 minuten

 : minimum 12





Alle spelers staan op een afgebakend terreintje. Als het startsignaal klinkt, mogen de deelnemers niet te dicht bij elkaar staan en mogen ze maar met één voet de grond raken. Raken ze de grond met iets anders aan, dan zijn ze uitgeschakeld. Ze mogen rond hinkelen en proberen elkaar om te duwen en uit balans te brengen. Als ze omvallen of de andere voet bijplaatsen, vallen ze af en moeten ze het terrein verlaten. Wie blijft er het langst over?



Denk-en doespelen



1. De proefproef

-  : diverse smaken in afsluitbare potjes en bekertjes water om de smaak te neutraliseren, eventueel voedingskleurstoffen
-  : binnen of buiten
-  : 10 à 30 minuten
-  : minimum 6

De spelers worden geblinddoekt en houden hun handen open. Ze krijgen allemaal dezelfde eetbare smaakstof op hun hand. Op een gegeven teken mogen ze dit allemaal tegelijk in hun mond steken. Wie de smaak als eerste herkent, is de winnaar. Hou water bij de hand, want een aantal smaken kan door sommige spelers als vies worden ervaren.


Variant: Met veilige, eetbare kleurstoffen, kan je nog veel verder gaan. Geen blinddoek, maar groen sinaasappelsap, blauw appelsap of rode chocolademelk. Ogen beïnvloeden de smaak ...



2. Geheugenestafette

 : per groepje een tekst, papier, een balpen of potlood

 : binnen, in het lokaal

 : 15 à 20 minuten

 : minimum 6

Eerst worden er drie- of vierkoppige ploegjes gevormd. Zo zijn er één schrijver en twee of drie boodschappers per ploegje. Elk ploegje krijgt dezelfde tekst, die opgehangen wordt aan de beide kanten van de zaal. Op het teken van de leid(st)er vertrekt iemand van de groep naar de tekst, leest er een stukje van, onthoudt dat en komt het doorzeggen aan de schrijver. Als alles juist genoteerd is, mag de tweede boodschapper vertrekken. Het spel eindigt als de hele tekst foutloos gekopieerd is. Een spelleider controleert voortdurend de teksten op fouten en maakt de groepjes hier attent op.



3. Ik heb jeuk

🔑 : /

Ⓟ : binnen of buiten

🕒 : 5 à 10 minuten

👤 : minimum 8


Alle spelers staan in een kring en één speler begint: "Ik heet X en heb hier jeuk" en krabt bijvoorbeeld aan de kin. De volgende speler zeg: "Hij heet X en heeft daar jeuk (en krabt op zijn kin) en ik heet Y en heb hier jeuk" terwijl ze over haar pols krabt.


Variant 1: pas hier het principe van "mijn tante gaat op reis en neemt mee ..." toe en benoem en bekrab alle personen die al aan de beurt geweest zijn.


Variant 2: X: "Ik heet X en heb jeuk aan mijn oor" (en krabt over de knie). Y: "Hij heet X en heeft jeuk aan zijn knie (en krabt aan zijn oor) en ik heb jeuk aan mijn neus (en krabt over haar bil)", enz.



4. Rippel Stippel

 : 1 kurk, 1 aansteker

 : binnen of buiten


 : 30 minuten

 : minimum 8


De spelers zitten in een kring. Iemand begint en zegt: *"Ik X, rippel stippel, zonder stippel, vraag aan Y, rippel stippel, zonder stippel, hoeveel stippels heb jij?"* Y gaat 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 (een stip van de geblakerde kurk) krijg je als je een fout maakt in de formulering. Nadat je de 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.



5. Speling der natuur

 : /

 : buiten, in een bos

 : 10 minuten (per opdracht)

 : per 2

De spelers worden in duo's verdeeld. Ieder duo maakt op een bospad een vak van 50 cm x 50 cm. Vervolgens gaan de duo's het bos in en kunnen 10 minuten lang op zoek gaan naar bijzonder gevormde voorwerpen uit de natuur. Ieder duo moet 5 voorwerpen verzamelen, zoals bv. stenen, dennenappels, bladeren, vreemd gevormde takken, enz. De voorwerpen worden in het vak gelegd.

Na het verzamelen schuift ieder groepje één vak op en probeert identieke voorwerpen te zoeken, zoals deze door het groepje van dat vak zijn uitgestald.



6. Telefoonspel & telefoonenquête

🔑 : /

Ⓟ : binnen of buiten

🕒 : 5 minuten

👤 : minimum 4

telefoonspel:

De spelers zitten in een kring. Eén speler krijgt een verhaaltje ingefluisterd en moet dat doorfluisteren aan zijn buurman, deze vertelt het weer aan zijn buurman, enz. Welk bericht komt er uiteindelijk uitgerold?

Variant: Er worden 2 ploegjes gevormd. De spelleider fluistert de eerste speler van elke groep een opdracht in het oor, die door de laatste moet worden uitgevoerd. Als dit lukt, schuift iedereen een plaats op en herbegint het spel.

telefoonenquête:

De spelers zitten in een kring. Een speler (A) fluistert een vraag in het oor van de speler naast hem (B). B fluistert een vraag in het oor van C en C fluistert hier een antwoord op. Dan stelt C een vraag aan D en krijgt hier een antwoord van.

Na een rondje vertelt iedereen welke vraag hen gesteld werd en welk antwoord ze gekregen hebben. Vragen en antwoorden komen helemaal niet overeen, of toch?



7. Van een citroen en een halve citroen

🗝️ : /

Ⓟ : binnen of buiten

🕒 : 10 minuten

👤 : minimum 6

Alle spelers krijgen een nummer. Nummer één begint en zegt: “van één citroen en een halve citroen naar zeven citroenen”. Nummer zeven gaat verder en zegt: “van zeven citroenen en een halve citroen naar twee citroenen”.

Variant 1: Wie zich verspreekt krijgt een glas citroensap te drinken.


Variant 2: Wie zich verspreekt valt af en


- ✓ zijn nummer verdwijnt gewoon uit de reeks
- ✓ zijn nummer gaat naar de persoon rechts van hem, die er dan 2 of meer heeft
- ✓ alle nummers worden herteld vanaf de ‘eerste citroen’

Variant 3: wie zich verspreekt valt af en schuift achteraan bij. De nummers worden opnieuw geteld van de ‘eerste’ citroen af.



8. Voelen boel

 : een doos of zak, diverse tastvoorwerpen

 : binnen of buiten

 : 5 minuten (per spelbeurt)

 : minimum 4

Alle materialen worden in een zak of een doos gedaan. Indien met een doos gewerkt wordt, is dit een dichte doos met enkel openingen voor de armen. De spelers mogen de voorwerpen niet zien liggen. Op de tast moeten ze zoveel mogelijk voorwerpen herkennen.


Variant: (*voor oudere spelers*) Het herkennen wordt moeilijker als de voorwerpen in een bepaalde substantie geplaatst worden. Als de voorwerpen bijvoorbeeld in een afwasteiltje vol afwaswater liggen, voelt alles gladder aan. Voor mensen die liever geen afwasmiddel verspillen, is een teiltje modder natuurlijk ook leuk.



9. Wiggel-Waggel

 : 2 kleine voorwerpen

 : binnen of buiten

 : 20 minuten

 : minimum 10

Alle spelers zitten in een kring. De spelleid(st)er heeft 2 voorwerpen in zijn/haar hand. Hij geeft het aan diegene die rechts van hem zit, namelijk R1, en zegt:

Dit is een wiggel

R1: Een wat?

Spelleider: Een wiggel

R1: Oh een wiggel

Nu geeft R1 het voorwerp aan degene die rechts van hem/haar zit, en zegt terwijl hij steeds de persoon aankijkt tegen wie hij spreekt:

R1: Dit is een wiggel

R2: Een wat?

R1: Een wat? (kijkt naar spelleider)

Spelleider: Een wiggel

R1: Een wiggel

R2: Oh een wiggel.

R2 aan R3: Dit is een wiggel

R3: Een wat?

R2: Een wat?

R1: Een wat?



Dit gaat zo door en het is leuk om een echo-effect te zien ontstaan. De draaiende hoofden: lijken wel omvallende dominosteentjes.

Nu pakt de spelleider het andere voorwerp, en geeft het aan wie links van hem zit, L1.

Spelleider: Dit is een waggel

L1: Een wat?

Spelleider: Een waggel


L1: Oh een waggel


Het spel is afgelopen als er een grote spraakverwarring ontstaan is, en het werkt dus om de tongen los te maken. Iedereen is bij het spel betrokken.


Je kunt ook afspreken dat het afgelopen is als de wiggel en waggel elkaar ontmoeten.



10. Woordenestafette

 : schoolbord en krijt of een grote flap met papier en stiften

 : binnen of buiten

 : 20 minuten

 : minimum 6

Dit spel wordt in stilte gespeeld. De groep staat voor een groot papier of schoolbord. Eén voor één schrijven de spelers een woord op. Op die manier ontstaat een zin, en misschien wel een leuk verhaal.



II. Woorden rijgen

 : kranten waar een grote letter op geschreven staat

 : binnen


 : 20 à 40 minuten

 : minimum 12

Verdeel de groep in ploegjes. Neem voor alle spelers een grote, opgevouwen krantenpagina en maak een gat in het midden, zodat de krant als poncho te dragen is. Kies een woord bestaande uit evenveel letters als het aantal spelers per ploegje, bijvoorbeeld BOREN. Elke speler heeft een letter op zijn poncho staan. Een ander ploegje maakt nu een woord met de letters van BOREN, bijvoorbeeld BOER. Binnen een minuut moeten de spelers op een rij gaan staan zodat het woord juist gespeld is. Spelfouten betekenen het einde van het spel voor het ploegje. Als het woord juist gevormd is, moet de volgende ploeg een nieuw woord uitbeelden, beginnend met de letter waarmee de andere ploeg eindigde. Wie houdt dit het langst vol?



12. Zoekspel

 : gekleurde kaartjes met een nummer erop, evenveel voorwerpen die niet in een bos thuishoren

 : buiten, in een bos

 : 30 à 60 minuten

 : minimum 12

In een bos worden kaartjes met nummers opgehangen op duidelijk zichtbare plaatsen. Binnen een straal van 4 meter van dit nummer wordt een voorwerp verstopt dat niet in het bos thuishoort, bijvoorbeeld een theelepeltje, een rolletje plakband, een asbak ...

De spelers gaan nu (alleen of in groep) op zoek naar een willekeurig nummer, zoeken het vreemde voorwerp, leggen het voorwerp weer terug en melden dat aan de spelleid(st)er. Hierna gaan zij een volgend nummer opzoeken. Het spel is gedaan als een speler of een groepje alle voorwerpen gevonden heeft.




Evaluatiespelen



1. Advertentietjes

 : een advertentieplaats, papier, balpennen

 : binnen of buiten

 : 10 à 20 minuten


 : minimum 2


Maak tijdens het kamp of het weekend een advertentiemuurtje waar de spelers terecht kunnen met hun mening over de voorbije activiteiten, over elkaar, over hun wensen ... Het advertentiemuurtje kan op kamp een soort barometer zijn voor leiding en leden.

Variant: Maak een weerkaart met hoge en lage drukgebieden. De spelers mogen dan een pionnetje plakken op de kaart.



2. Associëren

 : een groot papier, stiften

 : binnen of buiten

 : 10 à 20 minuten

 : minimum 3

De spelleid(st)er noteert in het midden van een groot blad een basiswoord (een onderwerp of probleem dat besproken moet worden). Iedereen schrijft nu op wat bij hem/haar opkomt als hij/zij daaraan denkt. Daarna kan, op basis van wat op het blad staat, een gesprek op gang worden gebracht.



3. Cirkevaluatie

🔑 : voorbereide vragen

Ⓟ : binnen of buiten


🕒 : 30 à 45 minuten

👤 : minimum 2


Er wordt een kring gemaakt en alle spelers sluiten de ogen. De spelleid(st)er stelt een vraag en de spelers kunnen positief (een stap voorwaarts), neutraal (blijven staan) of negatief (een pas achteruit) antwoorden.



4. Harten troef

 : een kaartspel

 : binnen en buiten

 : 20 minuten


 : minimum 3


Iedere speler neemt beurtelings een kaart van de stapel en toont ze. Is het een 'harten' dan moet hij/zij bruikbare commentaar geven op een activiteit, een voorstel, een persoon ...


Variant: dit kan ook toegepast worden op andere spelen: een vijf gooien, mikado doen bewegen ...



5. Levend tafereel

 : /

 : binnen of buiten

 : 30 minuten

 : minimum 2

De beleving van de activiteit, of wat dan ook, wordt geschetst in een levend tafereel. Is de meerderheid negatief dan zal het een trieste uitbeelding worden, is het echter positief dan wordt het eerder een blijspel.



6. Magic Spot

🗝️ : stok

Ⓟ : buiten, een rustig stukje natuur

🕒 : 30 minuten

👤 : minimum 2

Elke speler zoekt een plekje waar hij/zij rustig kan nadenken. Na 15 minuten komt iedereen terug en mag één speler de 'praatstok' (een 'stok' die het recht geeft iets te zeggen, terwijl de andere spelers stil zijn en aandachtig luisteren) opnemen en vertellen wat hij/zij heeft beleefd.


Variant: Iedereen vertrekt met een algemene vraag of met enkele heel concrete vraagjes.



7. Postbodespel

 : een aantal gekleurde brievenbussen, brieven met ploegnaam

 : buiten, in een bos

 : 30 minuten

 : minimum 2

Ieder ploegje krijgt een aantal brieven met opdrachten of vraagjes mee. In het bos staan ook een aantal brievenbussen verspreid. Alle ploegjes proberen hun opdrachten of vraagjes zo goed mogelijk te beantwoorden. Daarna stoppen ze elke brief in de bijbehorende brievenbus. Als dit gedaan is, melden ze zich bij de spelleid(st)er.

Variant: speel dit op het einde van het kamp op basis van het hele kampschema en verstop per kampdag een brievenbus. Laat de spelers per dag(activiteit) een codering, waardering of evaluatie geven.



8. Ruimtelijk plaatsen

📍 : /

Ⓟ : binnen of buiten, een afgebakende ruimte

🕒 : 30 minuten


👤 : minimum 3


Bedenk binnen de afgebakende ruimte drie assen: een diepte-as (origineel of niet), een breedte-as (goed of niet) en een hoogte-as (persoonlijk betrokken of niet). De spelers plaatsen zich zodat het visueel duidelijk wordt wat ze ervan vonden. Staan ze vrij centraal of aan de rand? Zitten ze neer of staan ze op hun tippen? ...



9. Schrappen en schrijven

 : papier, balpennen

 : binnen of buiten

 : 15 minuten

 : minimum 3


Alle spelers krijgen een papier waar boven aan een onderwerp genoteerd staat. Iedere speler schrijft twee positieve en twee negatieve trefwoorden of ideeën op die bij dit onderwerp horen en geeft daarna het papier door. De volgende speler gaat hiermee akkoord en verandert er niets aan, ofwel schrapt hij maximum één woord en vervangt het door een ander woord. Wanneer de papieren weer bij 'af' zijn, worden de activiteiten aan de hand van de overgebleven woorden overlopen en besproken.




Expressiespelen



I. Alien

 : /

 : binnen

 : 10 minuten

 : minimum 8

Er is een Alien in het spel! Dit onzichtbare wezen gaat op je gezicht zitten en zuigt je uit!

Als de Alien op je gezicht terechtkomt, moet je het wezen zo snel mogelijk met twee handen van je gezicht trekken en wegslijten in de richting van iemand anders. Die iemand wil natuurlijk niet uitgezogen worden ...



2. Arm poesje

🔑 : /

Ⓟ : binnen of buiten

🕒 : 10 minuten

👤 : minimum 6

Alle spelers zitten in een kring. Eén speler speelt een poesje en gaat van de ene persoon naar de andere en probeert iemand aan het lachen te brengen door een poesje na te doen. Het poesje mag drie keer miauwen en de andere moet ernstig blijven, over het kopje wrijven en 'arm poesje' zeggen. Wie zijn lach niet kan inhouden, wordt zelf het poesje.



3. Ballon of blaasbalg

🔑 : /

Ⓟ : binnen of buiten


🕒 : 10 minuten


👤 : minimum 6


Elke speler is een ballon. In het begin is de ballon nog leeg en ligt hij slap op de grond. Eén speler is de blaasbalg en blaast de anderen steeds groter en groter op. Eenmaal opgeblazen kunnen ze ofwel als een ballon leeglopen (fladderend door de lucht) ofwel doorpikt worden met een mimespeld en uit elkaar knallen.




4. Continu acteren

 : /

 : binnen of buiten

 : 5 à 60 minuten


 : minimum 3


Zet twee “acteurs” in het midden van de spelerskring en laat hen een bepaalde situatie uitbeelden (iemand koopt lingerie, een bevalling, een cowboyduel). Alle spelers die in de cirkel zitten, mogen om op het even welk moment 'Stop!' roepen en één van de twee aflossen.



5. Emotieduo's

 : 2 reeksen kaartjes met verschillende emoties

 : binnen of buiten

 : 15 à 20 minuten

 : minimum 10

Elke speler krijgt een kaartje waarop een emotie staat. Als de muziek start bewegen de spelers zich volgens de emotie op hun kaartje. Iedereen kijkt goed rond wat de anderen doen. Op een signaal van de spelleid(st)er zoekt ieder zijn emotionele wederhelft en beweegt nog even voort als emotieduo.

Variant: ga op zoek naar een tegengestelde emotie.



6. Kijken, kijken, kijken

🔑 : /

Ⓟ : binnen of buiten

🕒 : 10 minuten


👤 : minimum 6


Iemand van de groep gaat naar buiten en de overige spelers spreken een woord af dat een gevoel of karaktereigenschap representeert (droevig, triest, gelukkig, trots ...).


De zoeker wordt binnengeroepen en bestookt de anderen met vragen. De rest antwoordt enkel met gebaren (waar telkens een beetje van het gekozen woord in te vinden is). De kunst is om, door goed naar de houding en de manier van antwoorden te kijken, te weten te komen om welk gevoel of karaktereigenschap het gaat.



7. Maak het verhaal van Romeo en Juliet...

 : een verhaal, eventueel enkele basisstukken kledij

 : binnen of buiten

 : 30 minuten





 : minimum 10

Enkele spelers beelden uit wat je op dat moment vertelt. Telkens je in het verhaal een beetje verder komt, zie je dat je een persoon te weinig hebt en begint het verhaal van voor af aan opnieuw en opnieuw en opnieuw.

Het verhaal eindigt natuurlijk met de liefdeskus. De romantiek van dat moment valt in het water als Juliet Romeo een natte kus geeft: ze proest hierbij een mondvul water in zijn gezicht.



8. Marionettenspel

-  : stukken touw, tafel, blinddoeken en attributen voor de opdrachten
-  : binnen
-  : 15 minuten
-  : 2 per spelbeurt

Verdeel de groep in duo's. Eén speler is marionet en staat geblinddoekt voor een tafel. Op de tafel staat een poppenspeler met twee touwtjes in zijn handen die om de polsen van de marionet gebonden zijn. De marionet moet een opdracht vervullen (blokken stapelen, bord soep eten of iemand chips te eten geven) maar is volkomen slap. De poppenspeler mag tegen de marionet praten, maar alleen als de touwen slap hangen en de marionet in ruststand is. Men kan wel afspreken dat een kort rukje aan het rechtertouw betekent: laat het blok maar los, probeer chips te pakken, enz. Het duo dat het eerst de opdracht volbrengt, wint.



9. Mijn liefje, wat doe je?

🔑 : /

Ⓟ : binnen of buiten

🕒 : 15 à 20 minuten

👤 : minimum 6

De spelers staan in een cirkel. Eén speler begint iets uit te beelden. De rechterbuur vraagt: "Mijn liefje, wat doe jij nu?" waarop de eerste bijvoorbeeld antwoordt: "ik snij brood". De tweede speler doet nu alsof hij brood snijdt. Waarop de rechterbuur weer vraagt: "mijn liefje, wat doe jij nu?" De tweede speler antwoordt nu: "ik was de ruiten van het Atomium." Hierop doet de derde alsof hij de ruiten van het Atomium wast en de vierde vraagt ...



10. Regenritueel

🔑 : /

Ⓟ : binnen of buiten

🕒 : 5 minuten per spelbeurt

👤 : minimum 8

De spelers zitten met gesloten ogen in een kring. De leidende persoon, sjamaan of medicijnmens, begint zachtjes regen te imiteren. Heel zachtjes, met de pinken op de knieën. De linkerbuur doet dat na en dat gaat zo verder tot iedereen zachtjes regent. Langzaam maar zeker gaat het harder, tot het een kletterende stortbui wordt ...



II. Sprookjestoneel... maar dan anders

🔑 : /

Ⓟ : binnen

🕒 : 5 à 10 minuten per toneeltje

👤 : minimum 10

Speel met de groep een bekend sprookje na, maar met een schepje erbovenop en breng het achterstevoren. Enkele voorbeelden zijn: hoe zou Roodkapje afgelopen zijn in de oertijd? Of Sneeuwwitje op Mars anno 2301? Je kan dit ook doen met een deel van de groep zodat je een publiek hebt.



12. Standbeeldje

🔑 : /

Ⓟ : binnen of buiten

🕒 : 10 minuten


👤 : minimum 6


De spelleid(st)er duidt een verkoper en een klant aan. De overige spelers wandelen rond in het lokaal. Wanneer de verkoper "STOP" roept, blijft iedereen stokstijf staan. Daarna gaan de verkoper en de klant de standbeelden bekijken, keuren en aan het lachen brengen. Het standbeeld dat 'de keuring' doorstaat zonder te lachen, wisselt van plaats met de verkoper. Wie z'n lach niet kan inhouden, blijft een standbeeld.



13. Toverbal

 : een bal

 : binnen of buiten





 : 10 à 20 minuten

 : minimum 3

De spelers zitten in een kring en geven een bal door. De spelleid(st)er zegt ondertussen welk soort bal het is. De spelers behandelen de bal dan ook zo, bvb. een loden bal, een warme bal, een stekelige bal, een gladde bal ...



14. Toverdans

-  : een toverstaf voor elke speler (stok van ongeveer een meter lang), een drumpan, een fluit
-  : buiten
-  : 10 à 30 minuten
-  : minimum 8

Alle spelers staan in een kring met een stok in de rechterhand en dansen op het ritme van een drummer. Op een afgesproken signaal moet er een actie uitgevoerd worden. Deze signalen kunnen met de fluit gegeven worden, met toverwoorden of gewoon verteld. De standaardacties zijn: links, rechts en omdraaien. Bij links stapt iedereen naar links, maar iedereen laat z'n eigen staf staan. Men moet de staf van de linkerbuurman pakken, die vanaf dat moment jouw staf is.

Opgepast: dit moet gebeuren voordat de staf omgevallen is, anders valt men af. Hetzelfde geldt voor rechts en ook voor omkeren.

De spelleid(st)er let op wie (de oude of de nieuwe eigenaar) de val van de stok veroorzaakt heeft.



15. Vampier

🔑 : blinddoeken

Ⓟ : binnen, in een duister lokaal

🕒 : 10 à 20 minuten

👤 : minimum 15

Het is belangrijk dat een vrij grote ruimte duidelijk voelbare grenzen heeft. Alle spelers lopen rond met de ogen dicht. Eén van de spelers is de vampier (ook met z'n ogen dicht)! Met een akelige kreet 'bijt' de vampier diegene tegen wie hij/zij oploopt. De 'gebeten' persoon slaakt een maagdelijke kreet (vampiers lusten alleen jonge maagdelijke vrouwen) en wordt ook een vampier!

Variant: Wanneer twee vampiers elkaar raken, worden ze allebei genezen verklaard. Ze herkennen elkaar natuurlijk want een vampier klinkt heel anders dan een maagd!




Kennismakings- spelen en 'beter leren kennen'- spelen



1. Advertentiespel

 : papier, balpennen

 : binnen of buiten

 : 10 minuten

 : minimum 6

De spelers schrijven in het kort iets over zichzelf (leeftijd, karaktereigenschap, studie, hobby's, woonplaats) in een advertentie. Alle advertenties worden op een hoop gegooid en de groep moet raden van wie de voorgelezen advertentie is.



2. De brief in de fles

🔑 : papier, pen, een (plastic) fles per persoon

Ⓟ : binnen of buiten

🕒 : 20 minuten

👤 : minimum 3


Elke speler heeft zijn/haar gemarkeerde fles. Iedereen schrijft een brief naar:


- ✓ de speler van wie hij/zij het minste weet
- ✓ de speler aan wie hij/zij iets specifiek wilt vragen
- ✓ iedereen waarin hij/zij zichzelf een beetje voorstelt
- ✓ ...

Nadien kan je hiermee verder werken. Het systeem van persoonlijke post kan ook het hele jaar of het hele kamp blijven bestaan.




3. De nachtwaker

 : een aantal hindernissen

 : binnen, in een duister lokaal

 : 10 minuten

 : minimum 12

Alle spelers, op één na (de nachtwaker), verstoppen zich in het lokaal. Op de vloer liggen een aantal hindernissen. Iedereen krijgt 'een tijdstip' toegewezen door de leiding en kiest zelf een dierengeluid. De nachtwaker mag binnenkomen als iedereen verstopt zit. Hij loopt rond in het verduisterde lokaal en zegt "Het is nu x uur". De speler die zich op dat moment moet laten horen, produceert z'n dierengeluid. De nachtwaker moet raden wie het is. Goed geraden? Dan wordt die speler de nieuwe nachtwaker.



4. Eigenhedenrace

🔑 : /

Ⓟ : binnen of buiten


🕒 : 20 minuten


👤 : minimum 8


Elke speler bedenkt een kenmerk dat hem/haar goed typeert (bvb. dat hij piano speelt). Vervolgens wordt door de spelleid(st)er een lijst van deze kenmerken gemaakt. De groep moet gokken wie bij welke eigenschap hoort.



5. Het interviewspel

 : pen en papier voor iedereen

 : binnen of buiten

 : 30 minuten

 : minimum 10

Vooraf bedenkt de spelleid(st)er een aantal vragen (wat zijn je hobby's, idolen, gekste gebeurtenissen, wensen, enz.). De spelers worden zo geplaatst dat ze, wanneer er een vraag wordt gesteld, deze op papier kunnen beantwoorden zonder dat een ander meeleeft. Nadat alle vragen gesteld zijn, worden de formulieren opgehaald. Vervolgens leest de spelleid(st)er de antwoorden voor. "Deze speler heeft als hobby scouting en tafeltennis, vindt Schumacher sneller dan Museeuw en ijs lekkerder dan spruitjes." De spelers mogen nu op een blaadje de naam schrijven van de speler over wie zij denken dat het gaat. Eén punt per goed antwoord, ook al ben je het zelf. Wie kent wie het best?

Variant: Nadat je weet van wie een blaadje is, kunnen de leukste opmerkingen nog even toegelicht worden.



6. Groeten en buigen

🗺️ : /

Ⓟ : binnen of buiten

🕒 : 10 à 15 minuten


👤 : minimum 6

Alle spelers vormen een rij. De eerste speler begint en zegt heel hoffelijk: "Meneer X groet u beleefd." De andere speler antwoordt (met een kleine buiging) en zegt: "Meneer Y groet u ook, meneer." Als X de rij begroet heeft, sluit hij achteraan aan, dan begint nummer twee. Wanneer iedereen iedereen begroet heeft, begint X terug met bedanken of afscheid te nemen: "Vaarwel meneer Y." Iedereen probeert zich dus al de namen te herinneren. Wie een naam niet meer weet, verontschuldigt zich en vraagt heel beleefd of die persoon zijn/haar naam, alstublieft, nog eens wil herhalen.



7. Hands voelen

 : blinddoeken

 : binnen of buiten


 : 15 minuten


 : minimum 8


De spelers betasten per twee elkaars handen nauwkeurig tot ze er zeker van zijn elkaar te kunnen herkennen louter door te 'voelen'. Nadien wordt één van de spelers geblinddoekt en bevoelt hij/zij de handen van de niet-geblinddoekte spelers tot hij/zij een paar handen herkent.




8. Hondenmanieren

 : /

 : binnen of buiten

 : 5 à 20 minuten


 : minimum 8

De spelers lopen rond op handen en voeten als hondjes. Als je een ander hondje tegenkomt, 'besnuffel' je elkaar, met andere woorden, je wrijft met je kopjes tegen elkaar en daarna fluister je elkaars naam in het oor.




9. Gordijntje

 : een donker deken of gordijn

 : binnen of buiten


 : 10 minuten

 : 10 tot 30 personen


De spelers staan opgesteld in 2 rijen, aan weerszijden van het 'gordijn', met het gezicht naar elkaar toe. Op een teken valt het 'gordijn'. De twee spelers proberen elkaar zo snel mogelijk bij de naam te noemen.



10. Ik zit in 't groen ...

 : /

 : buiten, op een grasveld

 : 15 à 30 minuten


 : minimum 10


De spelers zitten in een kring. Eén speler staat in het midden. Er is een open plek in de kring. Je spreekt vooraf een richting af waarin bewogen wordt. De speler die rechts of links naast de open plek zit, probeert om zo snel mogelijk de open plaats in te nemen door erop 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 X". X moet dan op de plaats naast deze laatste persoon gaan zitten. Ondertussen probeert de speler in het midden de open plaats te bemachtigen. Slaagt hij/zij erin, dan wordt X de centrale speler.



II. Ruggetje

 : papier, pen, veiligheidsspeld (of plakband) per persoon

 : binnen of buiten

 : 20 à 30 minuten

 : minimum 10

Op de rug van alle spelers wordt een groot, stevig blad papier geplakt. De spelers lopen door elkaar en stellen elkaar willekeurige vragen. De antwoorden worden door de vraagsteller op de rug van de speler die antwoordde geschreven. Nadien worden de papieren verzameld en worden de antwoorden voorgelezen. Wie herkent wiens antwoorden?



12. Super Stefan!

🗝️ : /

Ⓟ : binnen of buiten

🕒 : 20 minuten

👤 : minimum 10


Alle spelers stellen zichzelf voor door hun naam te noemen samen met een adjectief en een gebaar. Het adjectief moet bij de naam passen.


Bv. Stefan steekt zijn rechterarm met gebalde vuist vooruit (als Superman) en roept 'Super Stefan!'. Iedereen herneemt dit gebaar en de naam.




13. Vragenlijstjes

 : papier, pen, lijstje met vragen per persoon

 : binnen of buiten

 : 20 minuten

 : minimum 10

De spelers zitten in een kring en schrijven op een papiertje de antwoorden op vragen zoals 'Wat zou je minstens 1 keer in je leven gedaan willen hebben?', 'Als je zou reïncarneren, hoe zou je dan terug willen komen'.

De papiertjes worden op een stapel gelegd. Een speler neemt een briefje, leest het voor en raadt van wie het papiertje is. Als het goed is, krijgt hij een punt en kan er opnieuw geraden worden.



New Games



I. Cirkeľzit

🔑 : /

Ⓟ : binnen of buiten


🕒 : 20 minuten


👤 : minimum 14


Vorm met de spelers een cirkel en kijk allemaal naar de speler voor je. Nu gaat elke speler gelijktijdig zitten op de knieën van de speler achter hem/haar. Als alles goed gaat, kan je zo comfortabel blijven zitten.




2. Duizendpoot

 : /

 : bij voorkeur buiten

 : 15 minuten

 : minimum 6

Alle spelers gaan op de grond zitten, tussen de benen van de achterbuurman, en sluiten goed aan. Vervolgens legt elke speler zijn/haar benen om het middel van de persoon voor hem/haar en houdt hem/haar goed vast. Door samen heen en weer te schommelen probeert de groep zich om te draaien zodanig dat 'de duizendpoot' rechtstaat op de handen. Probeer te wandelen tot 'de duizendpoot' het begeeft.



3. Levitatie

🔑 : /

Ⓟ : binnen, in een lokaal dat half verduisterd is

🕒 : 5 minuten

👤 : 7 (per ploegje)

Eén speler ligt op de grond met de benen gestrekt en gekruist. Hij/zij moet zich als een plank houden. Nu moeten zes spelers, drie aan elke kant, hun vlakke hand onder zijn/haar lichaam schuiven en gewoon heffen. Zonder moeite til je zo iemand twee meter op en zet je hem zacht terug neer.




4. Magie, liever niet?!

 : stoel

 : binnen

 : 5 minuten


 : 5 (per ploegje)

Eén speler X gaat gewoon op de stoel zitten en vier anderen vormen met hun beide handen een revolver (vingers in elkaar en twee wijsvingers naar voor steken). Elke speler neemt plaats bij een knie of een oksel van de speler op de stoel en steekt zijn 'revolver' onder een knie of oksel. Nu probeer je X op te heffen, wat niet echt goed lukt.


Vervolgens moet je alle vier je vlakke hand boven het hoofd van de speler op de stoel houden zonder dat je handen elkaar raken. Probeer dit 1 tot 2 minuten vol te houden. Probeer nu de speler op de stoel op te heffen op dezelfde manier als daarnet. Je zal merken dat de speler verbazingwekkend licht geworden is!




5. Salontafeltje

 : 4 stoelen

 : binnen of buiten, op vlakke ondergrond

 : 10 minuten

 : 4 (per groepje)

Plaats vier stoelen in een vierkant zodanig dat er zich maar één leuning per zijde bevindt. Vier mensen nemen plaats, de voeten op de grond. De 4 spelers laten nu hun bovenlichaam zakken tot ze liggen op de benen van een andere speler. Als iedereen goed ligt, kunnen enkele vrijwilligers de stoelen aan de leuning wegtrekken zonder dat het 'tafeltje' ineenvalt.



6. Stage duiven

 : verhoogje van ongeveer 1,10 meter

 : binnen of buiten, een zachte, ongevaarlijke ondergrond


 : 10 minuten

 : minimum 12


De spelers staan in twee rijen van zes naar elkaar toe en houden elkaars handen stevig vast. Eén speler laat zich van een verhoogje (kastje) voorover vallen op de armen van de medespelers. De “vallende speler” houdt de armen gestrekt langs het lichaam.



7. Met de aardbol

 : een aardbol (heel grote bal) of een grote stoffen zak vol ballonnen

 : buiten, op een grasveld

 : 30 à 60 minuten

 : minimum 10

Balspel

Speel met de aardbol een klassiek balspel zoals netbal, volleybal ...

Draaibal

Het spel wordt gespeeld in twee ploegen. Je probeert de bal over de lijn van de tegenstander te brengen. Je mag rollen, gooien,... Aan de stof van de bal trekken, mag niet.

In de lucht houden


De grote groep staat, zit of ligt kriskras door elkaar. Het is de bedoeling de bal zo lang mogelijk in de lucht te houden door de groep.

Snel doorgeven


De spelers staan in een kring. Het is de bedoeling de bal zo snel mogelijk rond te geven op verschillende manieren. Je kan gooien, toetsen, boven het hoofd houden, tussen twee handen zonder dat de armen de bal raken, liggend met de voeten ...



8. Met de parachute

 : parachute, bal

 : buiten, op een grasveld

 : 30 minuten

 : minimum 15

Berg maken

Alle spelers, op één na, kruipen onder de parachute. De overgebleven speler kan 'buiten' blijven en de berg beklimmen.

Moppen tappen

Maak eerst gezellig een tent door de parachute omhoog te zwaaien en er nadien allemaal onder te gaan zitten op de rand. Binnen kan je dan naar hartelust moppen tappen.

Paddenstoel

Zwaai de parachute omhoog en los hem op het hoogste punt. Loop met z'n allen naar het midden. De groep vormt zo de stam en de zwevende parachute de hoed van de paddenstoel.

Plafond

Hou de parachute zo hoog en gespannen mogelijk boven het hoofd. Zo vorm je het plafond. Je kan nu proberen de parachute los te laten en hem toch in de lucht te houden.




Zee

We spelen een dagje aan zee:


- ✓ verschillende windsnelheden: zachter of harder schudden met de parachute
- ✓ probeer een boodschap door te geven bij het lawaai van de schuddende parachute
- ✓ over het water lopen: houd de parachute op een twintigtal centimeter van de grond en beweeg hem op en neer. Eén speler doet de schoenen uit en wandelt over de 'zee'.
- ✓ eronder liggen met het water over je heen: één speler legt zich op de grond terwijl de overige spelers de parachute boven die speler op en neer bewegen. Let wel op voor het gezicht.
- ✓ onder de zee oversteken in groep: als groep laat je de parachute op borsthoogte bewegen als een zee. Na een seintje van de spelleider wisselen de spelers met bepaalde kenmerken (bvb. volgens kledij) onder de zee door van plaats.
- ✓ bal op de golven: iedereen houdt de parachute ontspannen vast. De spelleider legt nu een bal op de parachute. Nu kan men beginnen variëren:
 - de parachute op en neer bewegen en de bal zo hoog mogelijk opgooien
 - de parachute op en neer bewegen en de bal contact laten houden met de parachute maar die toch zo hoog mogelijk bewegen
 - de parachute op en neer bewegen en de bal de rand van de parachute laten volgen
 - de parachute op en neer bewegen en de bal 'diagonaal' laten oversteken...




9. Met de komeet

 : komeet of nylonkous, tennisbal of moussebal

 : buiten, op een grasveld

 : 30 à 60 minuten

 : minimum 6

Komeet maken

Materiaal: nylonkous, tennisbal (met een moussebal werkt het ook en het is veiliger)

Stop een tennisbal in een nylonkous. Zo krijg je een leuke zelfgemaakte komeet. De nylonkous zorgt voor de staart. Door de komeet bij de staart rond te draaien zorg je ervoor dat je hem ver kan werpen. Je mag de komeet wel maar 1 keer ronddraaien.

Initiatie

Het is de bedoeling kennis te maken met de komeet. De spelers gooien de komeet omhoog en zorgen ervoor dat iemand hem kan vangen. Slechts 1 keer draaien met de komeet bij het opwerpen.

Naam roepen

Er is één komeet per vier spelers. Eén speler werpt de komeet omhoog en noemt de naam van de speler die hem moet vangen. Als die speler hem kan vangen, is het zijn beurt om op te werpen.

Golfbal

Het is de bedoeling om de komeet vanaf een startplaats in zo weinig mogelijk worpen de komeet in een voorafbepaald terreintje te doen landen.



Vijfpassenspel


De groep is verdeeld in twee ploegen. De ploegen moeten onderling vijf passen geven zonder dat een tegenspeler de komeet onderschept. Dan mag de andere ploeg proberen vijf passen te geven. Begin elke keer terug opnieuw te tellen.




Op basis van bekende (gezelschaps) spelen



1. Band-pétanque

 : een grote autoband per speler en één klein bandje

 : buiten


 : 30 minuten

 : minimum 4


De spelers staan achter een lijn op een vlak terrein. Eén speler gooit een klein autobandje een eind verder. Elke speler probeert nu een grote autoband zo dicht mogelijk bij het kleintje te gooien.



2. Bosscrabble

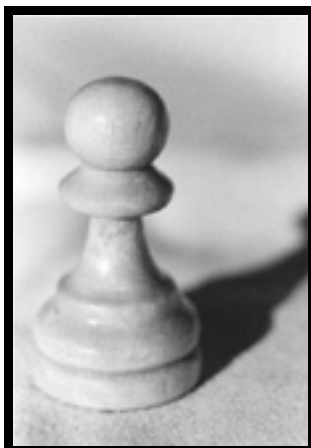
 : letterkaartjes (zoals bij een gewoon scrabblespel), groot zelfgemaakt scrabblespeelbord, kaartjes (om op te hangen in het bos)

 : buiten, in een bos


 : 30 à 60 minuten

 : minimum 15


De spelers verdelen zich in ploegjes en trekken 7 letters uit een zakje. Hiermee vormen ze een zolang mogelijk woord en ze gaan op zoek naar de letters die ze nodig hebben. Medeklinkers vinden ze in het bos. Voor klinkers moeten ze opdrachten doen bij de *klinkeraars*, die verspreid zitten in het bos. De ploeg die op het einde het meeste aantal (scrabble)punten heeft door woorden te vormen op het grote bord, wint.




3. Mastermind

 : zes verschillende kleurpotloden, bladen of wimpels in dezelfde kleuren, duimspijkers, een invulblaadje in de vorm van het mastermindspeelbord

 : buiten, in een bos


 : 30 minuten


 : minimum 10


In het bos hangen de zes kleuren (verborgen) met hun bijhorend potlood. De spelleid(st)er kiest op voorhand een combinatie. De spelers proberen deze combinatie zo snel mogelijk te ontdekken. Daarom kleuren ze op hun modelblad een combinatie met de potloden die in het bos hangen. Deze combinatie tonen ze aan de spelleid(st)er die in het bos rondloopt. Als twee spelers elkaar tegen het lijf lopen, kunnen ze door een kamptechniek (bvb. blad-steen-schaar) proberen de combinatie van de andere speler te weten te komen (met daarbij de commentaar van de spelleid(st)er).



4. Mikado

 : stokken of mikadostokjes

 : binnen of buiten

 : 20 minuten

 : minimum 4

Een stapel mikadostokjes wordt op een hoop gelegd. Eén speler moet om de beurt een stokje pakken zonder dat de andere stokjes bewegen. Lukt dat, dan is het stokje van hem/haar en mag de speler nog een keer. Lukt het niet, dan is een andere speler aan de beurt. Wie heeft op het einde de meeste stokken?

Variant 1: In plaats van de beroemde mikadostokjes kan je ook andere dingen gebruiken: sjorpalen, haringen, stoelen ... Als er objecten met een verschillende moeilijkheidsgraad bij zitten, kan men de diverse objecten ook anders waarderen (meer punten voor een grote sjorpaal bijvoorbeeld).

Variant 2: Met grote palen kan men ook groepen tegen groepen laten spelen.



5. Post-it quiz

🔑 : post-itblokjes, een stift, Trivial Pursuitkaartjes, zaklamp

Ⓟ : binnen, in een duister lokaal





🕒 : 30 minuten

👤 : minimum 4

Noteer het juiste antwoord van elk kaartje op een post-itje en kleef dit op een muur in een donker of verduisterd lokaal. Doe dit tot de hele muur volhangt. Daarna krijgen de spelers een vraag en een zaklamp voor ze het lokaal ingaan. Beide zijn nodig om in het donkere lokaal het juiste antwoord te zoeken.



6. Spons-Water-Vuur Risk


-  : een aantal sponsen, water- of vuurkaartjes, een kenmerk per ploegje (op de kaartjes)
-  : buiten
-  : 60 minuten
-  : minimum 14

De spelers worden in drie ploegen verdeeld en in elke ploeg zit een spelleid(st)er. De verdeling in groepen kan gebeuren aan de hand van de kaartjes, waar het groepsnummer of een grappige groepsnaam op staat. Per groep moeten de kaartjes zodanig geschud zijn, dat er een redelijke verdeling in spons, water en vuur ontstaat. Iedere groep bakent ergens een stuk terrein af. Dit wordt hun vesting. Daarna kan het spel beginnen en gaan de deelnemers van de verschillende groepen op jacht. Als ze een tegenspeler ontmoeten, worden de kaartjes vergeleken. De spons wint het van water want het water wordt opgeslorpt, het water wint van het vuur want vuur dooft door water en de spons verliest van het vuur want een spons kan verbranden. Bij gelijke kaartjes vervolgt ieder zijn weg. De winnaar neemt de verliezer mee naar zijn vesting. De verliezer levert zijn kaartje in, wordt ingelijfd bij het andere leger en gaat op pad. Het spel is afgelopen als iedereen in één vesting zit.


Een vesting heeft een diameter van ca. 5 meter. Spelers mogen nooit kaartjes achterhouden, dus je kan alleen ingelijfd worden bij het nieuwe leger als je het oude kaartje inlevert.



7. Twister

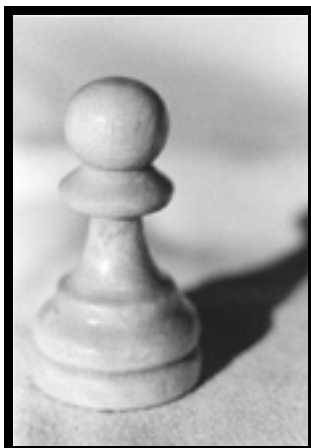
 : een vlak met 4x4, 5x5 of 6x6 gekleurde vlakken en een draaischijf met de vier ledematen en 4, 5 of 6 kleuren

 : binnen of buiten op een vlakke bodem

 : 30 minuten

 : minimum 4

Het speelveld zijn de gekleurde vlakken, die zo dicht of ver van elkaar afliggen dat de spelers in elk geval bij een vlak van elke kleur kunnen komen. Bij de start van het spel gaan de spelers op een vlak staan. Er wordt gedraaid of op andere wijze bij toeval bepaald welke hand of welke voet (links of rechts) op een kleur gezet moet worden. Het is niet toegestaan om de grond te raken met andere lichaamsdelen dan beide handen en voeten.



8.3D-Twister



: vier gekleurde vlakken, een Twisterschijf



: binnen in een vrije hoek met enkele tafels om een deeltje af te bakenen (ongeveer 1,5 à 2 meter). Zo bekom je vijf bruikbare zijden (de vloer en de vier wanden).
Elke zijde krijgt een kleur toegewezen.



: 10 à 30 minuten



: minimum 4

Bij het begin van het spel staan alle spelers op het 'vloervlak'. Vervolgens wordt er met de Twister-schijf bepaald welke voet of hand op welke kleur geplaatst moet worden. Eens een voet of een hand geplaatst is, mag de speler deze niet meer verplaatsen.





Relaxatiespelen



1. De handendouche

 : matjes, rustige muziek

 : binnen, in een verduisterd lokaal

 : 15 à 30 minuten


 : per 8

Eén speler ligt op de buik, houdt de armen naast het lichaam en ontspant zich volledig. De anderen zetten zich rond de liggende persoon. Nadien leggen ze hun handen zachtjes op het lichaam van de liggende speler.


Wanneer, op teken van de leider, de douchekraan zachtjes opengedraaid wordt, trommelen de anderen stilletjes met hun vingers op zijn/haar lichaam. Naarmate de douche sneller of stiller gaat, gaan ook de vingers sneller of trager (niét harder). Als de leid(st)er uiteindelijk de douche toedraait verstommen de vingers en worden het de druppeltjes die zachtjes naar beneden aflopen.



2. Het vliegend tapijt

 : /

 : buiten





 : 15 minuten

 : per 5

Vier spelers zetten zich op handen en knieën terwijl een vijfde zich ruggelings neerlegt op de ruggen van de medespelers. De vijfde speler sluit de ogen en laat alles gebeuren. De vier anderen kunnen door gezamenlijk te bewegen (vooruit, achteruit en opzij schommelen, zo diep mogelijk doorzakken, ronddraaien met het bovenlichaam; afwisselend hoger en lager doorbuigen; ...) 'de passagier' een zalig zweverig gevoel bezorgen.




3. Laat je bewegen


-  : matjes, rustige muziek
-  : binnen, in een (verduisterd) lokaal
-  : 10 à 20 minuten
-  : per 2 (een genierter en een verwenner)

Verdeel de groep in duo's. Eén van beiden (de genierter van dienst) legt zich op de rug op een matje of een handdoek, niet zomaar op de vloer. De ander neemt nu de arm van de genierter en beweegt die heel voorzichtig op en neer, heen en weer, plooit de arm, pols, vingers ... Het is de bedoeling dat je je volledig ontspant.




4. Massagebed

 : /

 : buiten


 : 10 minuten

 : minimum 8

De spelers liggen op de buik naast elkaar. De eerste in de rij rolt gewoon over de hele rij heen en sluit achteraan aan. Dan vertrekt de volgende, enz.



5. Massagesalon

 : voetbadjes, wierook, boekjes, drankjes, geurtjes, ...

 : binnen

 : minimum 30 minuten


 : minimum 2


Het lokaal (of een tent op kamp) is volledig ingericht als massagesalon. Er staan verschillende soorten voetbadjes, er is iets om te drinken, om bij te praten, je kan gemasseerd worden maar ook leren masseren ...

Tip: Dit kan deugd doen na een dagtocht




6. Sfeerinkleding

 : geurstokjes, kaarsjes, matjes, rustige muziek

 : binnen, in een verduisterd lokaal





 : minimum 15 minuten

 : onbeperkt

Laat de spelers in alle rust en stilte plaatsnemen op de matjes. Speel zachte muziek en vertel een verhaal dat hen terugbrengt naar zichzelf. Laat na het verhaaltje de stilte nog even duren en laat hen zo zachtjes mogelijk wakker worden. Maak eventueel gebruik van deze rustige stemming om een kalm gesprek te beginnen.



7. Tennismassage


-  : matjes, rustige muziek
-  : binnen, in een verduisterd lokaal
-  : 10 à 20 minuten
-  : per 2 (een genierter en een masseur)


Verdeel de groep in duo's. Eén van beiden legt zich op de buik op een matje of een handdoek, niet zomaar op de vloer. De ander neemt nu één of twee tennisballen en beweegt deze licht duwend en rollend over de rug, de benen, de armen ... van de genierter.




8. Zwevend bedje

 : matjes, rustige muziek

 : binnen, in een duister lokaal

 : 5 minuten per persoon

 : minimum 8

Eén persoon legt zich op de buik, armen naast het lichaam en ontspant zich volledig. De anderen zetten zich rond de liggende persoon. Nadien schuiven ze hun handen zachtjes onder het lichaam van de liggende speler (Geef vooral steun aan de schouders, het bekken, het hoofd en de voeten.). Op een gegeven teken heffen de spelers 'de genierter' een tiental centimeters van de grond en houden haar/hem daar eventjes. Laat haar/hem daarna geleidelijk zakken en vermijd hard neerkomen.

Variant: Het effect kan nog versterkt worden door eerst een minuutje zachte druk uit te oefenen op het lichaam en het daarna op te heffen.




Samenwerkings- spelen en teamvormende spelen



1. De menselijke ladder

 : enkele kleine sjorbalkjes

 : buiten, op een grasveld

 : 15 minuten


 : minimum 14

Eén speler 'wandelt' over de balkjes die vastgehouden worden door de overige spelers. De balkjes waar de 'wandelaar' al over is, moeten vooraan weer aansluiten om zo de continuïteit van de 'wandeling' te garanderen.


Variant: in de lucht wandelen: de wandelaar is geblinddoekt en plaatst hand, voet, arm ... in de lucht terwijl de andere spelers hem/haar ondersteunen. Zo gaat de speler op stap in de lucht zonder enig besef van hoe hoog/laag hij/zij vertoeft. Let op de veiligheid!




2. De sjorbalk

 : een sjorbalk (3 à 4 meter), een koord om te spannen op een hoogte van ongeveer 2 meter

 : buiten

 : 30 minuten


 : minimum 8


De spelers zetten zich aan één zijde van het koord en moeten, enkel met behulp van de sjorbalk, aan de andere zijde geraken. De koord raken of eronder kruipen is verboden.



3. Eilandenspel

 : een krijtje of een touw

 : binnen of buiten


 : 5 à 10 minuten

 : minimum 7


Teken een eiland (=cirkel) op de grond waar alle spelers net in passen. Laat iedereen achter elkaar om het eiland heen lopen. Op een gegeven moment roept de spelleider: 'Haaien!!'. De spelers hebben dan tien seconden om op het eiland te komen. Wie er na tien seconden niet op staat, valt af. Omdat het hier een zeer bijzonder, tropisch, eiland betreft dat langzaamaan kleiner wordt, teken je een kleinere cirkel in het eiland. De overgebleven spelers gaan opnieuw rond het eiland lopen of zwemmen. Tegelijkertijd vegen ze het oude eiland uit. Na verloop van tijd roept de leiding weer 'Haaien!!' enz. Uiteindelijk hou je een eiland over waar net één schoen in past. Als de laatste spelers elkaar een beetje helpen, kan je hier met drie personen op staan.



4. Hang on

 : een verhaal met trefwoorden

 : buiten, op een grasveld


 : 20 minuten


 : minimum 14


De spelers gaan allemaal in een kring staan met de armen over de schouders van de buurman. Elke speler krijgt een trefwoord toegefluisterd. Als de spelleid(st)er een trefwoord roept, gaat de speler wiens trefwoord genoemd wordt, hangen door de benen in te trekken. De groep probeert zich overeind te houden met zoveel mogelijk hangenden.



5. Het lakenspel

 : een laken of dekbedovertrek

 : binnen of buiten


 : 10 à 20 minuten


 : minimum 20


De hele groep staat op een laken. De spelers werken samen zodat ze erin slagen als groep het laken om te draaien zonder dat iemand de grond raakt.




6. Het spinnenweb

 : twee staanders of bomen op 2 à 3 meter van elkaar, waartussen een spinnenweb gespannen is

 : buiten

 : 30 minuten


 : minimum 14

Het is de bedoeling dat de spelers van de ene zijde van het web naar de andere zijde geraken. De spelers moeten door de mazen van het net raken maar mogen het net niet raken. Om het niet al te makkelijk te maken mag er maar 1 speler door elke maas.



7. Knopen leggen

 : touw

 : buiten, op een grasveld


 : 10 à 20 minuten

 : minimum 8


Alle spelers houden hetzelfde touw vast, de handen naast mekaar geplaatst, met ongeveer een meter afstand tussen elke speler. De spelleid(st)er duidt aan waar een knoop (in het touw) gelegd moet worden. Dit gebeurt zonder het touw te lossen of de handen te verplaatsen.




8. Levende brug

 : /

 : buiten


 : 20 minuten

 : minimum 14

De spelers krijgen de opdracht ervoor te zorgen dat iemand zelf een bepaalde afstand of een bepaald obstakel kan overbruggen (zonder de grond te raken) door enkel gebruik te maken van de steun van het lichaam en de mogelijkheden van de 'brug'. De brug moet sterk genoeg zijn om een speler toe te laten de brug over te steken. Steunpunten voor de brug zijn toegelaten maar wel zo ver mogelijk uit elkaar.



9. Levende postzak

 : /

 : buiten


 : 5 minuten

 : minimum 8

Aan weerszijden van het terrein staat een ploeg. In het midden ligt iemand die 'postzak' is. Op een teken van de leiding, proberen beide ploegen de postzak in hun kamp binnen te halen.



10. Magische schoenen

 : /

 : buiten

 : 15 minuten

 : minimum 8

De spelers moeten over een denkbeeldige kloof geraken met behulp van de 'magische schoenen'. Er zijn wel enkele probleempjes: de schoenen mogen maar éénmaal door iemand aangedaan worden én ze kunnen enkel teruggenomen worden als iemand ze aanheeft. Teruggooien of katapulteren is uitgesloten.



II. Vierpoot



: een stoel



: buiten, op een stevige ondergrond



: 10 minuten



: minimum 4


Probeer een hele groep op één stoel te krijgen, geen enkel lichaamsdeel mag nog de grond raken.




Sluipspelen



1. De slapende vrek

 : een schat, een blinddoek

 : binnen of buiten

 : 10 minuten

 : minimum 8


Eén speler uit de groep is de slapende vrek. Een andere speler is de scheidsrechter. De rest van de groep bestaat uit sluipers. De vrek zit geblinddoekt op de grond, wakend over zijn zeer waardevolle schat (bvb. een grote steen). De sluipers willen die schat graag stelen. Ze staan in een kring rond de vrek op een afstand van ongeveer tien meter. Ze proberen zo stil mogelijk naar hem/haar toe te lopen. Als de vrek iemand hoort, wijst hij naar de bron van het geluid. Kan hij het geluid correct lokaliseren, dan moet de betreffende persoon terug. Wie de schat steelt zonder te zijn aangewezen door de vrek, wordt de vrek in de volgende ronde.



2. Dierengeluidenspel

 : voor elke 'jager' een stukje papier, voor elke 'prooi' een stift

 : buiten, in een bos

 : 30 à 60 minuten

 : minimum 14

Een aantal spelers worden als 'prooien' aangeduid, kiezen een dierengeluid en verstoppen zich in het bos. Als dat gebeurd is; worden de jagers het bos ingestuurd. Ze hebben allemaal een stukje papier gekregen en gaan op zoek naar de prooien, die intussen begonnen zijn met het produceren van hun eigen geluid. Als een speler een prooi vindt, dan zet 'het beest' met zijn stift een merkje op de kaart van de speler. Wie heeft als eerste alle dieren?


Er kan ook een wolf zijn, die van dierengeluiden kan wisselen om af te leiden. Als je hem ontmoet, zet hij een kruis door eerder behaalde resultaten bij andere prooien.



3. Hanenjacht

 : blinddoeken

 : buiten in een bos

 : 20 minuten

 : minimum 6

Eén speler is de haan, hij neemt alle dassen en stopt die achter in zijn broek zodat er nog een eindje uithangt. Hij gaat lopen in het bos en verstopt zich. Op een teken van de spelleid(st)er mogen de andere spelers hem gaan zoeken. Als ze hem vinden, proberen ze hem een das te ontfutselen. Ze mogen hem niet tegenhouden. Als de haan geen staart (dassen) meer heeft, is het spel gedaan en kan een nieuwe haan worden aangeduid (bvb. de speler met de meeste dassen).



4. Haringen in een ton

🔍 : /

Ⓟ : buiten





🕒 : 15 minuten

👤 : minimum 8

Eén speler verstopt zich. De anderen zoeken hem. Zodra een speler de verstopte heeft gevonden, gaat die erbij zitten. Het spel is afgelopen als iedereen bij elkaar zit.



5. Het gekleurde sokkenspiel

-  : een groot aantal gekleurde kaartjes, een aantal gekleurde sokken, een zwarte sok
-  : buiten, op een afgebakend terrein
-  : 60 minuten
-  : minimum 14


De spelers worden verdeeld in ploegjes. Ieder ploegje verzamelt bij een spelleid(st)er. Deze leid(st)er blijft op een afgesproken plaats staan, zodat alle leden van de ploeg hem/haar terug kunnen vinden. Hij/zij geeft de leden van die groep eveneens een gekleurd kaartje. Het is de bedoeling dat de deelnemers op een afgebakend terrein een leid(st)er gaan zoeken die aan de linkervoet een sok draagt met dezelfde kleur als hun kaartje. Als ze deze leid(st)er gevonden hebben, moeten zij hem/haar aantikken en krijgen zij een handtekening op dit gekleurde kaartje. Dit kaartje wordt hierna ingeleverd bij de leider van de eigen ploeg en de speler krijgt dan een nieuw, ander kaartje. Het ploegje dat binnen een vooraf afgesproken tijd, de meeste kaartjes heeft ingeleverd, is gewonnen. Er loopt echter ook een leid(st)er rond die aan de linkervoet een zwarte sok draagt en de spelers mag tikken. De spelers moeten dan hun gekleurde kaartje inleveren en bij zijn/haar leider een nieuw kaartje gaan halen.

Variant 1: Iedere leider heeft aan beide voeten een andere kleur sok. Van alle twee de kleuren zijn er kaartjes in omloop gebracht. De spelers moeten er dus rekening mee houden dat alleen de sok om de linkervoet telt.

Variant 2: Tijdens het spel mag de leiding sokken uitwisselen.




6. Jacht op de jager

 : een lijst met verschillende zichtbare en herkenbare gebaren, een draaiboek daarvan, papier, balpennen

 : buiten, in een bos


 : 20 à 30 minuten


 : minimum 10


Twee spelers, de jager en zijn hond, wandelen door het bos. De jager volgt het draaiboek. Op een fluitsignaal krijgt de hond één van de gebaren. De jager jaagt niet op dieren maar op spelers die hem trachten te bespioneren. Al hij een speler heeft gezien, noteert hij de naam. De spelers zelf proberen de verschillende gebaren van de hond op te schrijven en ook hoeveel keer hij die gebaren krijgt (te controleren aan de hand van het draaiboek).



7. Koning Eénoog

 : een trommel of fluitje

 : buiten, in een bos, 's nachts

 : 30 minuten


 : minimum 4

Koning Eenoog zit verborgen achter in het bos en is moeilijk te vinden, maar maakt af en toe geluid met een trommel of een fluitje. De spelers moeten een voorwerp, dat ze aan de ingang van het bos krijgen, naar hem toe brengen.

Het enige is dat er lantaarndragers in het bos zitten. Als een lantaarndrager met zijn zaklamp op je schijnt, moet je het voorwerp inleveren!



8. Legerspel

 : papier en balpen, woorden op papiertjes (om op het hoofd te bevestigen)

 : buiten, op een open terrein, in twee helften





 : 20 minuten

 : minimum 14

Het Belgisch leger staat er slecht voor en er zijn twee kolonels die daar iets aan willen doen. Er wordt een grote 'oefening' gehouden om nieuwe manschappen te rekruteren. Elke kandidaat-soldaat krijgt een papier waarop een slagzin moet worden ingevuld. De oplossing is op te halen aan de andere zijde van het terrein. Bij de kolonels aan de ingang halen ze een woord dat op één of andere manier zichtbaar aan hun hoofd wordt bevestigd. Met het papier op het hoofd, moeten de spelers een sluipstrook oversteken. Daar liggen soldaten op de loer die hun best doen om de woorden te kunnen lezen. Als hen dat lukt, moet de speler terug naar de kolonels om hen een nieuw woord te vragen. Als de spelers de helft van het terrein voorbij zijn, mogen ze het laatste stuk lopen tot aan het andere eind van het veld. Daar zitten twee soldaten die de speler een letter en een handtekening geven. Wie de slagzin volledig maakt, is gewonnen en wordt opgenomen in het Belgisch leger ...







9. Lichtenspel

-  : zaklampen bedekt met gekleurd plastic, lijstjes met de kleuren in willekeurige volgorde, pennen
-  : buiten, in een bos
-  : 30 à 60 minuten
-  : minimum 15

De groep wordt in kleine ploegjes verdeeld en een aantal spelleid(st)ers verstoppen zich in het bos. Iedere spelleid(st)er heeft een ander gekleurd licht bij zich. De ploegjes krijgen een lijstje met alle kleuren. Dan proberen ze de kleuren in de volgorde van het lijstje in het bos op te zoeken. Hebben ze een kleur gevonden, dan krijgen ze daar een handtekening en moeten ze op zoek naar de volgende kleur.



10. Optellen


-  : per speler een set gekleurde kaartjes die genummerd zijn van 1 tot en met x
-  : buiten, in een bos
-  : 60 minuten
-  : minimum 14

Alle spelers, op vijf na, lopen door het bos. De vijf anderen fungeren als verstopte posten die zich mogen verplaatsen. De verschillende reeksen kaartjes worden door elkaar gehaald en over de vijf posten verdeeld.

Bij het beginsignaal gaan de spelers de posten zoeken. Alleen een '1' wordt zomaar cadeau gegeven. De andere moeten geruild worden (de 1 kan alleen voor een 2 van dezelfde kleur geruild worden, de 2 voor een 3, enz.). De spelers moeten zo – op goed geluk – bij de posten langs gaan op zoek naar hun volgende nummertje. Wie als eerste de reeks volledig heeft, wint.



11. Zoek Zin Zluispel

 : alle letters van een zin apart op kleine stukjes karton, 2 grote stukken karton met vakjes waar de letters van de zoekzin in moeten komen, 2 fluitjes, 4 goede zaklampen

 : buiten, in een bos

 : 40 minuten

 : minimum 12

Twee spelleid(st)ers (A & B) zitten ieder aan een kant van het bos. Verdeel de groep in twee ploegen. Ieder ploegje begint bij één van de spelleid(st)ers. Hier krijgt iedere speler een letter die hij/zij naar de andere leider moet zien te brengen. Onderweg kan de speler echter opgepakt worden. Dit gebeurt als één van beide grenswachten (spelleiders C & D) met een zaklamp de persoon beschijnt en zijn/haar juiste naam in één keer zegt.


Als dit gebeurt, dan moet de speler zijn letter inleveren en opnieuw een letter gaan halen. Kan de speler de grenswachten wel passeren, dan levert hij de letter in bij de andere leid(st)er. Die zet de overgebrachte letter op de juiste plaats in de zoekzin. Als de speler de zoekzin weet, dan zegt hij het antwoord aan de leider. Als de zin correct is, fluit de leider het spel af. Weet de speler de zin niet, dan gaat hij terug naar de eerste spelleider om opnieuw een letter te halen. Zijn alle letters op, dan zoeken alle spelers naar de zoekzin. Als ze hem na 10 minuten nog niet gevonden hebben, wordt het spel afgefloten en is het ploegje met het grootste aantal overgebrachte letters de winnaar.





Spelen uit andere culturen



I. Bijenspel (Marokko)

 : blinddoek

 : binnen of buiten

 : 20 minuten


 : minimum 6


Eén speler wordt geblinddoekt. Hij is de imker. De andere spelers zijn bijen. Ze 'vliegen' zoemend en met gespreide vleugelarmen rond de imker. Eén van de bijen 'steekt' de imker met zijn wijsvinger. Die moet proberen te raden, door naar het gezoem van de bijen te luisteren, welke bij hem gestoken heeft. Als hij kan raden wie het was, wordt iemand anders imker. Als hij verkeerd raadt, worden alle bijen 'killerbijen' en beginnen ze de imker met hun wijsvingerangels te 'steken' tot hij zich overgeeft.



2. Cody, cody, cody (India)

 : touw of stoepkrijt

 : buiten, op een speelveld


 : 30 minuten


 : minimum 10


Het veld wordt verdeeld in twee helften door een middenlijn. Er zijn twee ploegen die elk op hun helft staan. Loting bepaalt welke ploeg begint. Een speler van het ene ploegje loopt het vijandelijke gebied binnen en probeert zoveel mogelijk anderen te tikken. Dit doet hij nadat hij van tevoren goed adem heeft gehaald en tijdens het rennen 'pak, pak, pak' (of cody, cody, cody) roept zonder opnieuw in te ademen. Als het de speler lukt om, op tijd, veilig op zijn eigen terrein terug te keren, dan gaan de spelers die hij heeft getikt op de middenlijn staan en zijn ze uitgeschakeld. Lukt dat niet, dan mogen de slachtoffers terug meedoen. Daarna is een speler uit het andere veld aan de beurt. Het spel gaat door tot een groep is uitgeschakeld.



3. De dierentrein (Singapore)

 : kruk of stoel, fluitje, touw of krijt voor de beginstreep

 : binnen of buiten

 : 20 minuten


 : minimum 10

Er zijn twee ploegjes. Elk ploegje gaat op een rij staan achter de beginstreep. Tegenover iedere rij staat een kruk of stoel. Nummer één van het ploegje is de locomotief en de anderen zijn de dieren, bijvoorbeeld nummer twee, de ezel, nummer drie, de olifant ... Het spel begint bij het fluitsignaal. De locomotieven rennen naar voor, lopen om het krukje heen en terug. Elke locomotief laat duidelijk het tjoek-tjoekgeluid horen. Als de locomotief teruggekomen is, haken de wagons met de ezels aan, die luid balkend met de trein meerijden. Daarna haken de olifanten aan die luid toeteren, enz. De trein wordt steeds langer en maakt hoe langer hoe meer geluid. Het ploegje dat het eerst met de trein klaar is, is gewonnen.


Variant: De spelers krijgen een kaartje waar een dier op afgebeeld staat. Ze mogen dit niet aan elkaar laten zien zodat het iedere keer een verrassing is welk dier zich zal aansluiten bij de trein.



4. De rode haan (Suriname)

 : /

 : binnen of buiten

 : 15 minuten

 : minimum 4

Er zijn twee ploegen met een gelijk aantal spelers. Elke speler heeft een persoonlijke tegenstander. De ploegen zitten gehurkt tegenover elkaar met het gezicht naar elkaar en de armen gekruist voor de borst. Dan volgt het gesprek:

Eerste rij:

Kameraad aan de overkant, hallo!

Heb je daar een rode haan zien passeren?

Heb je hem gepakt?

Heb je hem gebraden?

Heb je hem opgegeten?

Wel, waar is mijn deel dan?

Tweede rij:

Ja, kameraad!

Ja, kameraad!

Ja, kameraad!

Ja, kameraad!

Ja, kameraad!

Ik heb het op tafel gezet,
maar de kat sprong erop en
pakte het!

Wel, dan gaan we duwen!!!


De ploegen roepen nu: 'Tjoe tjoe tjoe rdei kaka' (rode, rode haan). Elke speler probeert tijdens het roepen zijn tegenstander omver te duwen door zijn gekruiste armen onder die van de tegenstander te steken. De omgeduwde spelers vallen af. De ploeg met de minste afvallers wint.




Variant: De spelers staan op één been. De speler die als eerste met het andere been de grond raakt, valt af.




5. De stok valt (Marokko)

 : stok, berg los zand

 : buiten

 : 20 minuten

 : 6


Alle spelers gaan rond een berg zand zitten waarin een stok steekt. De bedoeling is om beurtelings een handvol zand weg te nemen zonder dat de stok valt. Als je de stok laat omvallen, moet je een opdracht uitvoeren. De opdracht wordt bedacht door wie rechts van je zit.



6. Eskimo-voetbal (Alaska)

 : touw of stoepkrijt

 : buiten, open veld


 : 30 minuten


 : minimum 10


Op de grond worden twee evenwijdige lijnen getrokken. De spelers worden verdeeld in twee gelijke ploegen, die zich elk op een lijn opstellen. Midden tussen deze lijnen staat de scheidsrechter aan de kant van het veld. Hij laat de bal langzaam in het veld rollen en als de bal stilligt, roept hij 'ai'. Dit is voor beide ploegen het teken om het veld op te rennen en te trachten de bal over de lijn van de tegenpartij te krijgen. De bal mag niet met de handen worden aangeraakt. Wie de bal over de lijn van de tegenpartij weet te werken, is de winnaar.




7. Haas en vos (Turkije)

 : /

 : binnen of buiten


 : 20 minuten

 : minimum 10


Alle spelers, behalve twee, staan in een kring dicht bij elkaar. Eén speler, de vos, staat aan één kant van de kring. Een andere, de haas, staat aan de andere kant. Beiden staan buiten de kring. De vos probeert de haas te tikken. De spelers in de kring moeten ervoor zorgen dat de haas niet in de kring kan binnendringen. Als de haas binnen geraakt, begint het spel opnieuw maar wisselen de vos en de haas van rol. Als de vos de haas kan tikken, worden een nieuwe vos en haas gekozen.



8. Het zakdoekspel (Australië)

 : felgekleurde zakdoek (of das)

 : buiten

 : 20 minuten

 : minimum 8


Alle spelers, behalve de jager, zitten in een grote kring. De jager staat in de kring en moet proberen diegene te tikken die de zakdoek in zijn bezit heeft. Aan de zakdoek wordt een voorwerp vastgemaakt, zodat er mee gegooid kan worden. De zakdoek wordt in de kring rondgespeeld. Als er iemand wordt getikt, is die persoon de volgende jager. De vorige jager wordt, al hurkend in de kring, helper van de anderen. Hij kan tussenpersoon zijn om de zakdoek op te vangen en door te spelen. Wordt hij echter getikt, dan wordt hij weer jager.


Variant: Als de jager iemand getikt heeft, gaat die persoon buiten de kring staan en doet hij/zij niet meer mee.



9. Ik heb mijn ring verloren (Suriname)

 : touw, ring

 : binnen of buiten

 : 15 minuten

 : minimum 5

De spelers staan in een kring. Door middel van een aftelrijmpje wordt bepaald wie er in het midden van de kring gaat staan. De spelers houden achter hun rug een touw vast, waar een ring omheen geschoven is. Eén van de spelers houdt de ring verborgen in zijn vuist. De middenspeler probeert de ring op te sporen terwijl de kringspelers het touw rond laten gaan. De spelers mogen de ring niet verschuiven, maar laten deze met het touw meegaan. Ondertussen hebben zij het volgende gesprek:

*zoeker: 'mi linga lasi' (mijn ring is verloren)

*kring: 'bar kre' (huil hard)


*zoeker: 'mi pa e go fon mi' (mijn vader zal me slaan)

*kring: 'bar kre' (huil hard)


Als de zoeker denkt te weten wie de ring verbergt, mag hij bij die speler de vuist openmaken. Als hij de ring vindt, ruilen zoeker en speler van plaats.




10. Paardentikkertje (Marokko)

 : bal

 : buiten

 : 30 minuten

 : minimum 10


De spelers staan per twee als paard en ruiter in een kring. De ruiters gooien elkaar een bal toe. Als één van de ruiters de bal laat vallen, springen alle ruiters van hun paard en proberen de paarden de ruiters aan te gooien met de bal. Als alle ruiters eraan zijn, wisselen de rollen om: paarden worden ruiters en ruiters paarden. Met een grote groep kan je ook meerdere ballen gebruiken.



II. Rameda (Marokko)

 : blinddoek, staart

 : buiten


 : 20 minuten


 : minimum 8


Eén speler is het blindemannetje. Deze speler wordt geblinddoekt, krijgt een staart en gaat wijdbeens staan. Hij/zij probeert de anderen te tikken. De anderen proberen de staart te pakken maar dat mag enkel door onder de benen van het blindemannetje door te gaan. Wie de staart pakt, wordt het volgende blindemannetje.



12. Tseira (Marokko)

 : schoenen van de spelers, stoepkrijt

 : buiten, harde ondergrond

 : 20 minuten

 : minimum 10

Alle spelers trekken hun schoenen uit en leggen ze bij elkaar in een kring die op voorhand op de grond getekend is. Eén speler is de bewaker die door duwen en trekken de schoenen mag verdedigen. Iedere speler probeert zijn/haar schoenen terug te krijgen maar mag ook de anderen helpen hun schoenen terug te nemen. Als iedereen zijn/haar schoenen terug heeft, blijven enkel de schoenen van de bewaker over. De spelers proberen nu ook deze schoenen uit de kring te trekken. Als dat lukt, moet de bewaker ervoor zorgen dat hij uit de kring kan springen voor de anderen hem met zijn eigen schoen kunnen tikken.



13. Wie is het? (Marokko)

🔑 : /

Ⓟ : binnen

🕒 : 15 minuten

👤 : minimum 8


Met een aftelrijmpje wordt een speler gekozen, de 'Wie-is-het'. Deze speler gaat even buiten. Ondertussen wordt iemand van de andere spelers aangeduid. Hij is de 'Ik-ben-het'. Als de 'Wie-is-het' terug binnenkomt, gaat hij/zij op zoek naar de "Ik-ben-het". Hij/zij moet daarvoor afgaan op het handgeklap van alle spelers. Die klappen harder of zachter naar gelang de "Wie-is-het" verder of dichterbij de "Ik-ben-het" is. Luid klappen is warm, stil klappen is koud. Als de "Ik-ben-het" gevonden is, wordt hij/zij "Wie-is-het" en begint het spel opnieuw.





Tafelspelen



I. Blaasvoetbal

 : een tafel met een groot en glad tafelblad, per speler 2 flesjes of blikjes als doelpalen, een pingpongbal

 : binnen of buiten

 : 20 minuten

 : minimum 6

Rondom de tafel maakt iedereen zijn/haar doel. De pingpongbal wordt in het spel gebracht en iedereen probeert, al blazend, zoveel mogelijk te scoren. Iedereen houdt voor zich het aantal gescoorde punten bij.

Variant: Breng meer pingpongballetjes in het spel




2. Buikje, strekje

 : een tafel, een brede beker

 : binnen


 : 5 minuten

 : minimum 4


Zet de beker deels over de rand van de tafel, ga vlakbij staan met ingetrokken buik, stoot nu door middel van de buik de beker zover mogelijk de tafel op en meet de afstand.



3. Hands weg, handen terug!

 : tafel, kleine voorwerpen

 : binnen

 : 20 minuten

 : minimum 8


Er worden twee ploegen gevormd. In elke ploeg wordt een spelleider gekozen. De twee ploegen zitten tegenover elkaar aan tafel. Ploeg 1 mag een klein voorwerp kiezen (bvb. een muntstuk). Leider 1 neemt dit in de hand. Nu roept leider 2: 'Handen weg'. Meteen verdwijnen de handen van ploeg 1 onder tafel en wordt daar het voorwerp, met de nodige schijnbewegingen doorgegeven. Na een poosje roept leider 2: 'Handen terug'. Nu legt iedereen uit ploeg 1 zijn gesloten handen op tafel. Groep 2 moet nu raden waar het voorwerp zit. Lukt dit niet na 3 keren raden, dan krijgt ploeg 1 een punt. Hierna geeft ploeg 2 door en mag ploeg 1 raden.

Variant: de twee ploegen kunnen hun voorwerp ook tegelijkertijd doorgeven.



4. Handje klap

 : een tafel

 : binnen of buiten

 : 10 à 20 minuten


 : minimum 6


De spelers zitten allemaal rond een tafel met de handen plat op tafel: je linkerarm schuif je onder de rechterarm van je linkerbuur en je rechterarm steekt over de linkerarm van je rechterbuur. Ieder ziet nu deze volgorde: eigen linkerhand, rechterhand van de linkerbuur, linkerhand van de rechterbuur, de eigen rechterhand. Nu moet elke speler om de beurt de hand op tafel slaan, het rijtje af, steeds sneller.


Variant: Als iemand twee keer slaat (snel) dan draait de richting om. Een hand die zich vergist, valt af en moet van tafel.




5. Watervoetbal

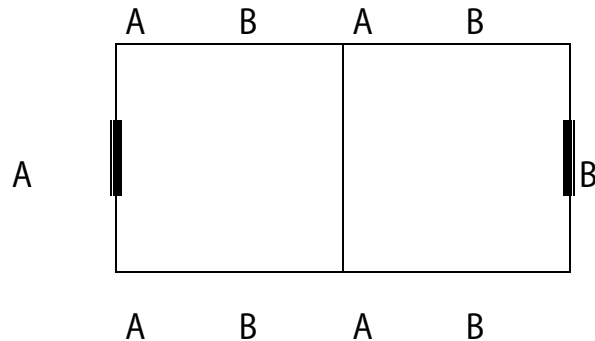
 : waterpistolen of plantenspuiten, een grote waterbestendige tafel (pingpongtafel, een groot zeil, een grote kunststofplaat), een 'bal' (omgekeerd bekertje of een klein plastic potje), een krijtje om het doel aan te geven, water om de pistolen bij te vullen

 : binnen of buiten

 : 5 à 10 minuten per spel

 : per 2, 3, 4 of 5

Hoe groter de tafel, hoe meer spelers er per keer kunnen meedoen. Eén tegen één tot vijf tegen vijf is haalbaar, meer spelers leidt al snel tot een onoverzichtelijke chaos.



Het spelverloop is zoals bij voetbal. Alleen worden hier waterbekertjes door het doel geschoten.



6. Voel het ijsblokje (niet)

 : een tafel, een ijsblokje, ontblote buiken

 : binnen

 : 5 minuten

 : minimum 8


Alle spelers nemen plaats aan de tafel en ontbloten, onder het tafelblad, de buik. Onder tafel zit nog een persoon met een ijsblokje in de hand. Daar houdt hij/zij het blokje afwisselend tegen de buiken. Boven tafel mag aan de gezichten niet te zien zijn wie door het ijsblokje geplaagd wordt.




Tussendoortjes



I. Belletje

 : belletje, blinddoek, zachte bal

 : binnen

 : 20 minuten


 : minimum 8


Alle spelers liggen in een kring en er wordt een belletje doorgegeven. Eén speler zit geblinddoekt in het midden en probeert met de bal de persoon met het belletje aan te werpen. Als dit lukt moet de persoon die op dat moment het belletje heeft in het midden.




2. Beroemde koppels

 : naamkaartjes van beroemde duo's

 : binnen of buiten

 : 10 à 20 minuten


 : minimum 14

Elke speler krijgt een naam op zijn of haar rug. De speler kan de naam zelf niet lezen en de anderen mogen alleen vragen beantwoorden met ja of nee (is het een mediafiguur?, is het een vrouw? enz). Weet je welk personage je 'bent' dan kan je op zoek naar je partner. Het eerste paar dat elkaar gevonden heeft, is gewonnen.



3. Bewakertje

 : stoelen

 : binnen of buiten

 : 15 minuten


 : minimum 14

De helft van de spelers zit op een stoel in een kring, de andere helft staat, met de handen op de rug, achter iemand die op een stoel zit. Eén stoel is echter leeg. Er staat wel iemand achter. De speler achter de lege stoel moet al knipogend één van de zittende personen op zijn stoel proberen te lokken. Deze kan echter tegengehouden worden door de speler achter zijn/haar stoel, wanneer die hem een tikje op de schouder geeft voor hij/zij kan vertrekken. Lukt het toch om van stoel te wisselen, dan is de speler met de lege stoel aan de beurt om knipogend een partner te lokken.




4. Billenklets

 : stoelen

 : binnen of buiten

 : 10 minuten


 : minimum 10


De spelers zitten op een stoel in de kring met hun handen op hun oren. Iemand heeft 'de bal'. Als hij zegt: 'Ik geef de bal door aan X', mag X op de dichtstbijzijnde billen van zijn burens kletsen. De burens kunnen wel verdedigen door hun hand op hun bil te leggen. Als iemand op de hand die al op de bil lag een slag krijgt, dan mag hij/zij een vrije slag uitdelen.




5. Blind tikkertje

 : blinddoeken

 : buiten, afgebakend terrein

 : 10 minuten

 : minimum 12

De spelers houden de ogen gesloten. Er is een tikker, een (of meer) vanger(s) en de overige spelers. De tikker is er om loslopende mensen op te sporen en te tikken. Ze gaan dan stokstijf stilstaan en maken een geluid, zodat de vanger ze kan vinden. Als die ze opgespoord heeft, moeten ze naar een hoek buiten het speelveld. Dan mogen ze toeschouwer worden.



6. Citroen-Citroen

🗝️ : /

Ⓟ : binnen of buiten

🕒 : 15 minuten


👤 : minimum 8


De spelers zitten in een kring. Iemand staat in het midden en roept twee namen. Deze twee personen proberen van plaats te wisselen 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 'Citroen-Citroen' roept, moet iedereen van plaats verwisselen.


Variante: geef iedereen een nieuwe naam, bijvoorbeeld een vrucht of een kleur.



7. De generaal zegt ...

 : /

 : binnen of buiten

 : 20 minuten

 : minimum 4

De leider is de generaal die opdrachten geeft. Deze opdrachten mogen pas uitgevoerd worden als ze door de leider worden ingeleid door: 'De generaal zegt'. Als dit niet gebeurt, mag de opdracht niet worden uitgevoerd. Wie dit toch doet valt af. Ook gekend als: 'Simple Simon Says' of 'Jacques a dit.'



8. Don Juan

🔑 : /

Ⓟ : buiten, afgebakend speelveld


🕒 : 15 minuten


👤 : minimum 12


De spelers lopen rustig rond op een veld. Eén van hen is de beroemde charmeur Don Juan. Als Don Juan naar je knipoogt, dan val je in zwijm. Iedereen mag proberen uit te zoeken wie Don Juan is. Als twee mensen denken dat ze het weten, moeten ze **tegelijktijd** de naam noemen. Als ze allebei gelijk hebben dan hebben ze gewonnen. Maar als maar één van hen gelijk heeft dan wordt dat **niet** verteld en kunnen ze niet meer raden omdat ze hopeloos verliefd zijn. Het is dus wachten op de volgende twee ...



9. Dooie Pier

 : /

 : binnen of buiten


 : 20 minuten

 : minimum 6


Alle spelers gaan plat op hun rug op de grond liggen en zijn dooie pieren. Ze houden de ogen open en mogen niet bewegen. Eén speler is tikker en probeert de anderen aan het lachen te maken. Hij mag de dooie pieren niet aanraken. Als een dooie pier lacht, is hij af en wordt hij op zijn beurt tikker.



10. Eerlijke rechter

 : /

 : binnen

 : 15 minuten


 : minimum 3


Laat de spelers één voor één binnen. Er is een 'rechtbank' opgericht, waarin de 'Eerlijke Rechter' zetelt. Hij stelt zich voor en zegt dat hij daar is om recht te spreken over hen die niet eerlijk antwoorden. Hij stelt vragen zoals: 'Wat is de kleur van je schoenen?'. Als de speler dan 'bruin' antwoordt, is z'n antwoord fout en moet hij zijn schoenen uitdoen. Het antwoord moet namelijk zijn: 'Eerlijk bruin', want de rechter heeft toch gevraagd om EERLIJK te antwoorden. Naarmate de speler er langer staat, kan je meer tips beginnen geven.




II. Eye in the sky

 : spiegeltjes

 : buiten, op een open veld


 : 20 minuten


 : minimum 6


Wij kijken altijd vanuit een bepaald perspectief naar de wereld, recht vooruit op ongeveer een anderhalve meter hoogte. Eekhoorns bekijken de wereld vanuit de boomtoppen, en soms op de kop. Hoe zou dat eruit zien? Met de spiegeltjes probeer je hetzelfde effect te bereiken door rond te kijken vanuit verschillende hoeken.



12. Gekruist of evenwijdig

 : twee stokjes, potloden, mes en vork, ...

 : binnen of buiten


 : 15 minuten


 : minimum 8

Een mes en vork worden gekruist of evenwijdig doorgegeven, terwijl de speler zegt: 'Ik krijg ze gekruist/evenwijdig en geef ze gekruist/evenwijdig door'. De groep moet erachter komen welke hiervoor de juiste manier is. Men moet namelijk zijn benen houden zoals men het zegt als de vork en het mes doorgegeven worden (gekruist of niet gekruist). Dus je hoeft niet op het mes en de vork te letten, maar wel op de benen, of deze gekruist zijn of niet. De bedoeling is dat ieder van de groep het systeem door krijgt. Met veel show en handengegoochel kan de aandacht natuurlijk van de benen afgeleid worden.



13. Groeten en draaien

 : /

 : binnen of buiten


 : 10 à 20 minuten

 : minimum 10


De spelers gaan in twee cirkels staan: een grote en een kleinere erin. Op het signaal 'draaien', beweegt één cirkel naar rechts en de andere naar links. Op voorhand zijn een aantal begroetingen afgesproken: 1= gewoon knikken, 2= een handkus, 3= een hand geven, 4= een hartstochtelijke omhelzing ... De spelleid(st)er noemt een cijfer en de twee spelers die op dat moment tegenover elkaar staan groeten elkaar op de gepaste manier. Na de begroeting draaien de cirkels door. De volgende keer begroet men iemand anders, enz.



14. Kaarsje uitblazen

 : kaars, aansteker, blinddoek

 : binnen

 : 10 minuten


 : minimum 8

De spelers zitten in een kring en geven een brandende kaars door. Eén speler zit geblinddoekt in het midden en probeert de kaars uit te blazen. Als dat lukt, moet de persoon die op dat moment de kaars heeft, in het midden.


Variant: bij het doorgeven van de kaars moet telkens “alstublieft” en “dank u” gezegd worden zodat de geblinddoekte zich toch een beetje kan oriënteren.



15. Ketting aan het voorwerp

 : klein voorwerpje, wasknijper of veiligheidsspeld

 : binnen


 : 5 à 15 minuten

 : minimum 8


De spelers lopen door elkaar. De spelleider bevestigt een voorwerp aan één van de spelers. Op het fluitsignaal moet iedereen trachten de persoon met het voorwerp te vinden. Als hij/zij de speler gevonden heeft, neemt hij hem/haar ergens vast en loopt hij mee rond.



16. Moordenaartje

 : een kaartje minder als er spelers zijn, één met een kruis en de rest met cirkels

 : binnen

 : 10 minuten

 : minimum 14


De detective wacht buiten het lokaal. Elke speler krijgt een kaartje. De speler die het kaartje met 'de x' krijgt is de moordenaar. De detective komt binnen. De moordenaar mag mensen vermoorden door te knipogen naar die persoon. De vermoorde persoon stort zich dan ter aarde en blijft tot het eind van het spel zo liggen. De detective moet de dader vinden voordat iedereen vermoord is.



17. Overeenkomsten

 : stoelen

 : binnen of buiten


 : 15 à 20 minuten


 : minimum 8


De spelers zitten in een cirkel op stoelen. Er is één stoel te weinig. In het midden staat X. X roept bijvoorbeeld 'ik draag een blauwe broek' en dan moet iedereen die ook een blauwe broek draagt op een andere stoel gaan zitten. Alle mensen met een blauwe broek staan dus op en verdringen elkaar voor de vrijgekomen stoelen. X probeert snel op een stoel te gaan zitten, zodat een ander in het midden komt.



18. Schat, lach als je van me houdt!

 : /

 : binnen of buiten

 : 15 minuten

 : minimum 12

De spelers stellen zich op in een cirkel rond een centrale persoon. Deze persoon moet de anderen aan het lachen brengen. Hij/zij moet voor iemand gaan staan en vragen: "Schat, lach als je van me houdt!" Hierbij mag hij/zij lichaamstaal gebruiken en zowat alles doen, behalve de persoon in de kring aanraken. Die moet dan op zijn/haar beurt antwoorden: 'Schat, ik hou wel van jou maar ik kan niet lachen.'. Als het slachtoffer wél lacht, dan wisselen ze van plaats.



19. Telefoonspel

📞 : /

Ⓟ : binnen of buiten

🕒 : 5 minuten

👤 : minimum 6


Spelers zitten in een kring. Speler 1 krijgt wat ingefluisterd en moet dat doorfluisteren aan zijn buurman. Deze weer aan zijn buurman, enz. Welk bericht komt er uiteindelijk uitgerold?




Uithoudings- spelen



1. Australische achtervolging

 : /

 : buiten

 : 30 minuten

 : 4 of een veelvoud ervan

Aan elke hoek van de rechthoek staat een ploeg (minimum 2 ploegjes, maximum 4). Op een teken van de spelleider begint van elk ploegje iemand te lopen. Die persoon loopt helemaal rond. Als hij terug bij zijn ploeg is, lost iemand hem af. Als hij iemand van een ander ploegje, die hij ingehaald heeft, kan tikken wordt het spel stilgelegd. De getikte speler gaat naar het ploegje van diegene die hem tikte en het spel gaat verder. Als er maar één ploegje meer is, is het spel ten einde.



2. Baloe, Baloespel

🔑 : /

Ⓟ : buiten

🕒 : 10 minuten

👤 : minimum 8

De spelers worden in twee ploegen verdeeld. Een gebied wordt in tweeën gedeeld en elke ploeg krijgt een helft. Eén speler gaat bij de grens staan, haalt heel diep adem, en loopt het vak van de tegenpartij in terwijl hij Baloe, Baloe roept zonder opnieuw in te ademen. Hij probeert zoveel mogelijk mensen te tikken. Stopt hij met roepen, mag iedereen hem tikken zolang hij in het vijandelijke vak is. Degene die overblijft wint.


Variant: ook gekend als AAAAA-tikkertje of dodododo-tikkertje



3. De Hopduvel

 : 1 das

 : buiten

 : 15 minuten

 : minimum 8

Eén speler is de hopduvel (een duiveltje dat 's morgens langskomt bij de mensen die 's avonds te veel gedronken hebben en ze met een houten hamer op het hoofd slaat). Alle andere spelers lopen rond. Heeft de hopduvel je getikt, dan blijf je waggelend staan. Er zijn twee manieren om van de kater af te komen. De eerste is als twee vrije spelers aan weerskanten een arm in haken en drie keer springen en roepen :'Hopduvel op!' De spelers zijn dan weer vrij. Een andere manier om vrij te komen is als een speler die nog vrij is, de staart van de duvel (zijn das, van achteren uit zijn broek stekend) eraf trekt. Dat kan maar één keer!



4. De slaapkoppen

🔑 : /

Ⓟ : binnen

🕒 : 10 à 15 minuten

👤 : minimum 6

Eén speler is de opkomende zon, de Cornflakes-haan, de wekker of iets waar je wakker van wordt. De andere installeren zich comfortabel, zodat ze het lang zonder bewegen kunnen volhouden. Wie houdt het langst vol om te blijven slapen, met de ogen open, terwijl de 'wekker' op allerlei manieren de slaapkoppen probeert wakker te maken. Opmerking: ademen en met de ogen knipperen is toegestaan.

Variant 1: de 'wekker' doet naarstig voort tot hij/zij iedereen gewekt heeft.

Variant 2: wie wakker gemaakt is, mag mee 'wekkeren'.



5. Hang heel lang

🔑 : afhankelijk van de versie

Ⓟ : binnen of buiten

🕒 : ?

👤 : minimum 4

Van dit spel, waarbij het de bedoeling is dat men zo lang mogelijk blijft hangen, zijn meerdere versies. Bezemsteelhangen, pionierpaal hangen en spijkerbroek hangen zijn slechts enkele voorbeelden van het spel. In een veilige ruimte hangt een voorwerp beweeglijk of onbeweeglijk vast en daar moet men zo lang mogelijk aan blijven hangen.


Hoe? Iedereen mag eigen tactiek bepalen, maar het moet hangen blijven.


Zorg dat als men zich uitgeput laat zakken, men niet drie meter naar beneden tuimelt. Een hanghoogte van 15 cm is even spannend als 2 meter.


Variant: Bij hangen boven water is het net of men langer blijft hangen...




6. Gotcha!

 : papiertjes met alle namen van de leden, stickertjes

 : binnen of buiten

 : 30 minuten

 : minimum 6

Gotcha is een soort uitputtingsslag. In het begin krijgt iedereen een kaartje met daarop een slachtoffer: één van de andere spelers. Als iemand zijn slachtoffer heeft vermoord (zonder getuigen!) krijgt hij de opdracht van zijn slachtoffer en dat wordt zijn nieuwe slachtoffer. Uiteindelijk blijft er dus 1 speler over en dat is de winnaar.

Hoe wordt een moord gepleegd?

Als een speler een stickertje in de nek van zijn slachtoffer kan plakken en achteraf kan laten zien (samen met zijn slachtoffer natuurlijk), dan heeft hij zijn slachtoffer vermoord. Alles gebeurt best in alle stilte om de aandacht van de andere spelers niet te wekken. Na de moord komen dader en slachtoffer samen naar de centrale post om de moord te registreren. Daarna kan het spel verder gaan.


Uiteindelijk zullen er prijzen uitgereikt worden voor de meest spectaculaire moord, de speler met de meeste moorden op zijn naam en natuurlijk de winnaar.




Variant: elke speler krijgt een papiertje met daarop de naam van de door hem/haar te vermoorden speler. Lukt dit ongezien dan geeft 'de gedode' de naam van zijn/haar slachtoffer door en moet de moordenaar zijn volgend slachtoffer proberen te vermoorden. Lukt dit niet ongezien, dus met getuigen, dan blijft het slachtoffer leven en wordt de geweldpleger vogelvrij verklaard. Dit moet wel vermeld worden op een centraal bord. Wie de vogelvrijverklaarde nu volgens de regels kan vermoorden, heeft dan twee mogelijke slachtoffers.



7. Kat en muis

 : /

 : buiten

 : 20 minuten


 : minimum 8

De spelers vormen een kring, waarbij ze met de benen gespreid staan (muizenholletjes). Twee spelers gaan in de kring staan: de één is de kat, de ander de muis. De kat moet nu de muis proberen te tikken. De muis kan zich veilig stellen door in een muizenholletje (door de benen) te kruipen. Het muizenhol wordt nu de kat, de kat wordt de muis en de muis wordt muizenhol.


Variant: om dit spel vanzelf te laten eindigen gaan de muizen, als ze door een holletje zijn gekropen, op de grond zitten. Het aantal holletjes wordt dus steeds kleiner! Als er geen muizenholletjes meer over zijn, is het spel afgelopen.




8. Rijtikkertje

 : /

 : buiten

 : 20 minuten

 : minimum 10

Er is een tikker en iemand die getikt moet worden. Alle andere spelers staan nu in een rij, wisselend van kijkrichting. Bvb: ↑↓↑↓↑↓↑↓↑↓↑↓↑↓↑↓

Als degene die getikt moet worden, moe wordt, kan hij iemand langs de rugzijde uit de rij duwen, die dan zijn plaats inneemt.


Variante: Laat de tikker iemand uit de rij duwen, die hem dan aflost.



9. Stokkengevecht

 : een stok (bezemsteel van 40 à 50 cm)

 : buiten, op een grasveld

 : 20 minuten

 : minimum 4

Twee spelers staan tegenover elkaar. Ze houden allebei met beide handen de stok vast. Op een teken van de spelleider proberen ze de andere van de stok te trekken.

Je mag dit doen door jezelf in bochten te draaien. Je mag de andere echter niet rechtstreeks aanvallen (schoppen, bijten, krabben, ...). Wie een hand lost doet verder met één hand!



10. Van 10 naar 0

🔑 : /

Ⓟ : buiten, in een bos

🕒 : 30 minuten

👤 : minimum 8


Er wordt verzameld op een stuk bebost terrein, waar je je gemakkelijk kan verstoppen. De spelleider gaat achter een speler staan en doet zijn handen voor diens ogen. De andere spelers moeten met één hand de geblinddoekte speler aanraken en mogen klaar staan om weg te sprinten. Als deze hardop gaat aftellen van tien naar nul, rent iedereen weg en verstopt zich. Bij nul laat de spelleider de blinde opnieuw kijken. Hij/zij mag zich niet verplaatsen en moet alle spelers die hij ziet melden. Zij komen naar het centrale punt en vallen af. Daarna wordt een nieuwe ronde gestart met de overgebleven spelers. Maar dezelfde speler telt nu af vanaf negen, en een volgende ronde vanaf acht. Wie blijft er het langst over en kan zich dus kennelijk heel snel verstoppen?




Uitleefspelen



I. Bananenbomenspel

 : /

 : buiten

 : 30 minuten





 : minimum 10

Eén speler is de bananenbomenkweker en één speler is de aap. De rest van de spelers zijn bananenbomen. De kweker probeert de bananenbomen te tikken. Als je getikt bent door de kweker, dan ga je als een bananenboom staan: benen naast elkaar, armen in de lucht en zwaaien met je vingers, want dat zijn de bananen.

De aap probeert de bananen uit de boom te schudden. Dit doet hij door de armen van de getikte spelers op en neer te zwaaien, zodat de bananen eruit vallen. Deze bomen zijn dan weer vrij. Welke kweker kan de meeste bomen kweken? Welke aap is het snelst?



2. Brandweer

-  : plonsbad, één tijdschrift per speler, een stapel tijdschriften per groep, 2 emmers
-  : buiten
-  : 30 à 60 minuten
-  : minimum 6

De groep wordt in tweeën gesplitst. Beide ploegen nemen plaats aan de startlijn. Enkele meters verder staat het plonsbadje met aan elke kant een stapel tijdschriften. Nog een tiental meter verder staan twee emmers. Twee spelers lopen nu naar de tijdschriften, vouwen hiermee een bakje, scheppen water uit het plonsbad, lopen naar de emmer en gieten het water erin, waarna ze terugkomen en afgelost worden door een tweede speler. Het spel eindigt wanneer een emmer vol is of het badje leeg is.

Variante: iedereen draagt inlineskates- of rollerblades. Een harde ondergrond is dan noodzakelijk.



3. De neergang

🔑 : /

Ⓟ : buiten, terrein ingedeeld in drie vakken


🕒 : 20 minuten

👤 : minimum 10

Een terrein wordt in drie verdeeld. Rechts de hemel, in het midden het vagevuur en links de hel. Een speler mag een andere speler uit hetzelfde vak naar een 'lager' vak duwen. Eenmaal over de lijn is men verplicht in dat vak te blijven. Als je vanuit een laag vak (waar je ook niet uit mag) iemand in een hoog vak te pakken krijgt en hem in jouw vak kan sleuren zonder dat een derde erbij hielp, mag je terug een veld omhoog. Wie het langst in de hemel blijft, is de winnaar.



4. De vliegende douche

 : een rubberen (dokers)handschoen, een naald, een elastiekje

 : buiten


 : 10 à 30 minuten


 : minimum 8

De groep stelt zich op in een cirkel of in twee even lange rijen, afhankelijk of het een kleine of grote groep is. De handschoen wordt met water gevuld en met een elastiekje vastgebonden zodat je ze opnieuw kan gebruiken. In de cirkel (kleine groep) kan de handschoen kriskras heen en weer gegooid worden, voor de rijen heeft een zigzaggende baan (zonder iemand over te slaan) meer effect. Net voor de handschoen in het spel gebracht wordt, worden er enkele gaatjes in geprikt zodat iedereen een beetje nat wordt.



5. Eten of gegeten worden

 : twee kranten, een tafel

 : binnen of buiten


 : 5 minuten

 : per 2

Twee spelers gaan geblinddoekt tegenover elkaar aan het uiteinde van een tafel staan. De linkerhand ligt op tafel, in de rechterhand houdt men een opgerolde krant. Op signaal gaan beide tegen de klok in lopen en proberen de ander met de krant op de rug te tikken. De linkerhand moet contact houden met de tafel.



6. Nummerjacht

 : zes setjes gekleurd karton, elk setje genummerd van 1 tot en met 15

 : buiten, in een bos


 : 30 à 45 minuten


 : minimum 10

Zes spelers verstoppen zich goed in het bos. Deze spelers hebben elk hun eigen set gekleurde kaartjes mee. De jagers gaan hen zoeken. Aan de eerste die hem vindt, geeft de verstopte speler de 15, daarna de 14 aan de volgende, enz. Wie na afloop de meeste punten heeft, is gewonnen.




7. Pik-het-snoepje

 : voldoende snoepjes

 : binnen, in het lokaal





 : 5 minuten per speler

 : minimum 3

Er worden vijf snoepjes op tafel gelegd. Eén speler wordt het lokaal uitgestuurd en de rest bepaalt welke het pik-snoepje is. Er liggen dus vier snoepjes op tafel die gekozen mogen worden en ééntje dat er niet mag uitgepikt worden. De speler komt terug binnen. Kiest hij/zij het verboden snoepje, dan valt hij/zij af. Neemt hij/zij een ander snoepje, dan mag hij/zij het houden en doorspelen. Wanneer de speler vier snoepjes gepakt heeft zonder het pik-snoepje aan te duiden mag hij/zij het lokaal uit en worden er vier snoepjes bijgelegd.




8. Postbodespel


-  : zes verschillend gekleurde brievenbussen, voor iedere groep zes brieven met hun naam erop
-  : buiten, bos of een ander afgebakend terrein
-  : 20 minuten
-  : per 2


De spelleider splitst de groep op in duo's. Ieder duo krijgt zes brieven met hun namen erop. In het bos zitten zes brievenbussen verstopt. Bij het startsein proberen alle groepen zo snel mogelijk in elke verdoken brievenbus één van hun brieven te posten. Als ze hierin slagen, melden ze zich bij de spelleider. Pas als alle groepen terug zijn, is het spel afgelopen (tenzij er groepen zijn die er langer dan 20 minuten over doen). De spelleider haalt nu alle brievenbussen leeg en controleert of alle brieven juist bezorgd zijn. Klopt dit allemaal, dan is de groep die als eerste terug was winnaar. Opmerking: zorg ervoor dat de brievenbussen goed afgesloten zijn om vals spelen te voorkomen.



9. Rekje, strekje

 : een wc-rolletje, een krijtje

 : binnen of buiten


 : 5 à 10 minuten


 : minimum 4


Trek een lijn van twee meter in het zand of op de grond. Elke speler (of een ploegje van twee, drie personen) moet proberen een voorwerp (bijvoorbeeld een wc-rolletje) zover mogelijk over de lijn naar te zetten zonder het te gooien.



10. Zigzagtrekken

 : een scheidingslijn

 : buiten, een effen terrein

 : 15 minuten

 : minimum 10

Twee ploegjes gaan rug aan rug langs weerszijden van een scheidingslijn staan. Tussen de benen door neemt elke speler de handen van de speler achter hem/haar vast. De linkerhand wordt gegrepen met de linkerhand en de rechter met de rechter. Zo ontstaat een zigzaglijn. Na het startsein proberen de spelers van het ene ploegje de spelers van het andere ploegje over de streep te trekken. Wie over de lijn getrokken wordt, is verloren.



Bibliografie



Publicaties

- ✓ ABOS e.a., *Zuid-Noordspelenboek. Mondiale vorming voor jongeren*, Antwerpen, 1998.
- ✓ Allué, J.M., *Het grote kinderspelletjesboek: 250 spelletjes voor alle jaargetijden*, Cantecleer, Baarn, 2000.
- ✓ Centrum Informatieve Spelen, *Spel In Zicht Activiteitenboek 3*, Van der Poorten, Kessel-Lo, 1993.
- ✓ Commissariaat kapoenen en zeehondjes, *Lange mouwen en wat eruit komt*, Sint-Joris, Brussel, 1999.
- ✓ Commissariaat kabouters en (zee)welpen, *Kickers op stelten*, Sint-Joris, Brussel, 2000.
- ✓ Commissariaat jonggidsen, jongverkenners en scheepsmakkers, *Breedbeeldsproeten*, Sint-Joris, Brussel, 1999.
- ✓ Commissariaat gidsen en (zee)verkenners, *Wij, jullie en augustus*, Sint-Joris, Brussel, 1999.
- ✓ Commissariaat gidsen en (zee)verkenners, *Givers doen het in de stad*, Sint-Joris, Brussel, 1998.
- ✓ Commissariaat Jin, *Rode schoenen en patchoeli*, Sint-Joris, Brussel, 1997.
- ✓ Dekeyser, P.(red.), *Speelprikkels 2, weer een boek vol spelimpulsen*, Nationale diensten- en onderzoekscentrum voor het spelende kind, Brussel, 1992.
- ✓ Don Morris, G.S. & Stiehl, J., *Maak je eigen spel*, Intro, Nijkerk, 1992.
- ✓ Gorz, H., *Het grote spelenboek. Ruim 600 spelen-voor één en voor velen*, Lannoo, Tielt, 1977.
- ✓ Grunfeld, F., *Jeux du monde. Leur histoire-comment les construire-comment y jouer*, Editions Lied, Genève, 1979.
- ✓ Hemminck, A.& Spannenburg, C., *Speel je met ons mee: 150 spelletjes voor binnen en buiten*, Bosch & Keuninck, De Bilt, 1997.
- ✓ Hoffman, A., *77 leuke spelletjes om buiten te spelen*, Deltas, Aartselaar, 2000.
- ✓ Hoffman, A., *77 leuke spelletjes voor de hele familie*, Deltas, Aartselaar, 2000.
- ✓ KLJ, *SpeelsAKTIEF*, Van der Poorten, Kessel-Lo, 1992.
- ✓ Löscher, W., *Luisterspelletjes voor kinderen van 3-8 jaar*, Intro, Nijkerk, 1989.
- ✓ Löscher, W., *Ruik- en smaakspelletjes*, Intro, Nijkerk, 1990.
- ✓ Merlo, P. & Lelièvre, P., *Groepsspelletjes 6-14 jaar. Voor thuis, op school of bij de jeugdbeweging*, Casterman, Antwerpen, 2000.



- ✓ Mulder, B. & Van Rijswijk, C., *Interculturele spelen in je groep. Ideeën en tips over internationaal en intercultureel spelen*, Scouting Nederland, Leusden, 1998.
- ✓ Rooyackers, P., *Honderd dramaspelen. Kennismakings-, zintuig-, pantomime-, verhalen- en tikspelen, geluidsverhalen, rekwisietenspelen, masker- en poppenspelen*, Panta Rhei, Katwijk, 1998.
- ✓ Schmittberger, R.W., *Mens erger je weer. Nieuwe regels voor klassieke spelen*, Aramith, Bloemendaal, 1994.
- ✓ Seitz, R., *Tastspelletjes voor kinderen van 3-8 jaar*, Intro, Nijkerk, 1985.
- ✓ Tyberghein, F., *100 Spelletjes voor binnen*, Deltas, Aartselaar, 1998.
- ✓ Tyberghein, F., *100 Spelletjes voor buiten*, Deltas, Aartselaar, 1998.
- ✓ Tyberghein, F., *365 Spelletjes voor binnen en buiten*, Deltas, Aartselaar, 1999.
- ✓ V. Grunfeld, F., *Jeux du monde*, Editions Lied, Genève, 1979.
- ✓ V. Grunfeld, F., *Spelletjes uit de hele wereld: fijn om te maken en te spelen*, Plenary Publications International, Amstelveen, 1975.
- ✓ Van Besouw, J-W., *Groot speel- en spellenboek*, Cantecleer, Baarn, 1975.
- ✓ Vanhee, T. (red.), *Bos en Spel. Exploratie-ideeën, bosspelen, overlevingsactiviteiten en aktietips naar maat van de jeugdbeweging*, Chirojeugd Vlaanderen, Antwerpen, 1987.
- ✓ Velthuis, C., *BRES spelenboek, Landelijke dienst voor beweging, recreatie en spel*, Baarn, 1992.
- ✓ Velthuis, C., *BRES: spel in beweging, Landelijke dienst voor beweging, recreatie en spel*, Soesterberg, s.d.
- ✓ Vincent, C., *Energize. Groepsactiviteiten voor groot en klein*, Quest International Leefsleutels, Brussel, 1994.
- ✓ Vink, C., Temur, I & Laconti, L., *Intercultureel spelenboek*, CIS, Leuven, 1996.
- ✓ VVKSM, *Kijk op scouting*, BIS, Herentals, 1997.
- ✓ Wiertsema, H., *100 Bewegingsspelletjes: voor onderwijs en jeugdwerk*, Panta Rhei, Katwijk, 1991.



Websites

- ✓ www.vvksm.be
- ✓ www.spelinfo.be
- ✓ users.scoutsnet.nl/~smasj
- ✓ www.chiro.be
- ✓ www.scouting.nl
- ✓ www.jeugdwerknet.be/spelensite
- ✓ users.pandora.be/vdn/speldex.htm
- ✓ www.xs4all.nl/~kropveld/wesp.html
- ✓ www.paletweb.nl/steunpunt/schatkist3.htm



Nuttige adressen

Volgende diensten bieden educatieve spelen aan. Een aantal van deze spelen kunnen ontleend worden in het documentatiecentrum van VVKSM.

Centrum Informatieve Spelen
Naamsesteenweg 164
3001 Leuven
016 22 25 17
www.spelinfo.be

Globelink
Lange Kievitstraat 74
2018 Antwerpen
03 227 27 85
www.globelink.be

Jeugd en Sexualiteit
Wollemarkt 28
2800 Mechelen
015 20 69 68
www.jeugdwerknet.be/jeugd.en.sexualiteit

Jeugd en Vrede
Van Elewycckstraat 35
1050 Brussel
02 640 19 98
www.jeugdenvrede.be

Vereniging voor Bos in Vlaanderen
Geraardsbergsesteenweg 267
9090 Gontrode
09 252 21 13
www.vbv.be

VVKSM
Lange Kievitstraat 74
2018 Antwerpen
03 231 16 20
www.vvksm.be

VAD (Vereniging voor Alcohol- en andere drugproblemen)
E. Tollenaerstraat 15
1020 Brussel
02 423 03 33
www.vad.be



