

# Het regent, het regent voor tieners (12-16)

Ook voor tieners zijn er volop binnenactiviteiten te bedenken die weinig voorbereiding vragen. Activiteiten die je dus snel kunt opstarten, wanneer het onverwacht regent.

## Levend Mastermind

Aantal Spelers: 10 -15 personen

Duur van het spel: 30 minuten

Benodigheden: Stickertjes in 4 verschillende kleuren, papier en pennen

Elke speler doet zijn ogen dicht en krijgt drie stickertjes op zijn voorhoofd geplakt. Iedere speler moet raden welke kleurencombinatie op zijn hoofd is geplakt.

Er mogen maar vier kleuren in het spel zijn. Omdat elke speler de stickertjes van de andere spelers wel kan zien, kan hij aanwijzingen geven.

Bijvoorbeeld: 'Ik zie op jullie hoofden meer rode stickers dan gele' of 'Alle kleuren komen even vaak voor'. De spelers geven zo om de beurt aanwijzingen zonder direct iets los te laten. Iedereen maakt aantekeningen voor zichzelf. Wie het eerst zijn kleurencombinatie achterhaalt, is winnaar.



## Levend kwartet

Aantal spelers: 12 of meer personen (4 groepjes van min. 3 personen)

Duur van het spel: 10 – 40 minuten

Benodigheden: Diverse voorwerpen, zoals; lepels, kaarsen, stiften, ballen, pannen, petten, pionnen etc. (overal 4 van).

### Vorbereiding:

Scherm vier hoeken van de ruimte af met vier stukken touw (of laat dat door de kinderen doen). Verzamel een aantal objecten en zorg dat je van elk object vier dingen klaar hebt liggen (vier kaarsen, vier lepels, vier pannen, vier pionnen, vier ballen, vier petten etc.).

Je maakt 4 groepen, en geeft van elk object dat je hebt, één object per groep. De groep legt al hun objecten in hun eigen gebied (één van de afgezette hoeken).

### Spelverloop:

Iedere groep moet proberen zoveel mogelijk kwartetten (vier dezelfde objecten) bij elkaar te sprokkelen door spullen bij de andere groepen te roven. Je mag de andere kinderen aftikken die bij je gebied in de buurt komen. Ze moeten eerst terug naar hun eigen gebied en kunnen het dan opnieuw proberen. Wanneer de tijd om is, worden de kwartetten geteld.

Je kunt afspreken dat wanneer een groep een kwartet compleet heeft, deze vier objecten niet meer geroofd mogen worden.

## **Casino**

Aantal spelers: 8 of meer personen

Vorbereidingstijd: 30 minuten

Duur van het spel: 60 – 120 minuten

Benodigheden: muntjes, spullen voor de spelletjes

### **Vorbereiding:**

Zet meerdere tafels in de zaal en zet bij elke tafel een ander (gok)spel klaar.

Bij de meeste spelletjes is begeleiding gewenst.

Elke persoon moet bij elk spel een bepaalde inzet doen. Naast de casinospelletjes kun je bijvoorbeeld ook eet- en drinkgelegenheid maken, waar kinderen hun gewonnen geld (of gewoon een consumptiebon) kunnen uitgeven, of een bank, waar kinderen muntjes kunnen krijgen in ruil voor een willekeurig onderpand. Geef ieder kind een bepaald aantal muntjes, waarmee ze kunnen gokken.

## **Armpje drukken**

Laat twee kinderen tegen elkaar armpje drukken, of een jeugdlid tegen de leiding. Wie het spel wint, wint de inzet van de ander.

## **Balletje balletje**

Nodig: Drie dezelfde potjes, één balletje

Het spel wordt gespeeld met één kind tegen de spelleider. Zowel de speler als degene die het spel leidt moet een bepaalde inzet doen. De spelleider doet het balletje onder één van de potjes en beweegt de verschillende potjes heel snel langs elkaar. Raadt het kind onder welk potje het balletje zit, dan krijgt het de inzet van de spelleider, anders krijgt de spelleider de inzet van het kind.

## **Hoger/lager (met dobbelstenen)**

Nodig: Drie dobbelstenen

Het spel wordt gespeeld met één kind tegen de spelleider. Zowel de speler als degene die het spel leidt moet een bepaalde inzet doen. Laat de speler met 3 dobbelstenen gooien en tel deze punten bij elkaar op. Laat nu de spelleider met 3 dobbelstenen gooien en tel ook deze punten bij elkaar op. Degene die de hoogste score heeft, heeft de totale inzet gewonnen.

## **Hoger/lager (met kaarten)**

Nodig: Kaartspel

Hoger/lager is een eenvoudige versie van Black-Jack.

Het spel is op meerdere manieren te spelen.

Manier 1: Deze versie wordt gespeeld met de aas (= 1) en de nummers 2 tot en met 10 van een pakje spelkaarten. De kinderen zetten een bepaald bedrag in. Daarna mogen ze van 3

kaarten achter elkaar zeggen of het hoger of lager wordt. Hebben ze alles goed, dan krijgen ze hun inzet verdubbeld.

Manier 2: Zowel de speler als degene die het spel leidt moet een bepaalde inzet doen. De speler laat 5 kaarten trekken uit de stapel. Tel het aantal punten van de kaarten bij elkaar op. Nu trekt de spelleider 5 kaarten uit de stapel en tel ook deze punten bij elkaar op. Dege-ne die de hoogste score heeft, heeft gewonnen. Is de score gelijk, speel dit spel dan nog een keer.