

Plein- en kringspelen

Billeklets

De spelers zitten in een kring op de stoelen of op de grond. Een speler telefoneert naar iemand anders in de kring door zijn beide handen op zijn oren te houden en te zeggen: "Ik telefoneer naar (hij noemt een willekeurige naam uit de groep)". De persoon naar wie getelefoneerd wordt houdt onmiddellijk z'n beide handen op z'n oren; zijn beide burens doen hetzelfde, maar met één hand op één oor nl. dat aan de kant van de getelefoneerde. Is er iemand van de drie te laat, of maakt iemand anders in de kring de beweging, dan mag die door gelijk wie op de dij getikt worden. Degene die opgeroepen werd, is nu aan de beurt om met zijn handen op zijn oren naar iemand anders te telefoneren.

Citroen Citroen

De spelers zitten in een kring op stoelen (aantal stoelen = aantal spelers -1). Een vrijwilliger om te beginnen staat in het midden. De spelleider roept 2 willekeurige namen uit de groep; deze personen moeten zo snel mogelijk van plaats verwisselen. De persoon in het midden mag tijdens het wisselen proberen één van de plaatsen in te nemen door erop te gaan zitten. Degene die daarna geen plaats heeft, blijft in het midden staan en probeert een stoel te bemachtigen wanneer de volgende namen worden geroepen. De spelleider kan ook meer dan 2 namen noemen. Als de spelleider "citroen citroen" roept, moet iedereen van plaats verwisselen.

Dit is kwakkel

Ik (eigen naam) zegt dat dit kwakkel is. (Volgende:) Ik (eigen naam) zegt dat (voorgaande naam) zegt dat dit kwakkel is. Enz.

Ik gooi de bal naar

De spelers zitten in een kring. Een vrijwilliger om te beginnen heeft de bal in handen en zegt: "Ik gooi de bal naar... (hij noemt een willekeurige naam uit de groep)". Ondertussen gooit hij de bal naar die persoon, die hem moet opvangen. De persoon die de bal nu heeft gooit hem op dezelfde manier naar een andere speler. Na een tijdje worden eventueel meerdere ballen of proppen papier in het spel gebracht.

Ik rippel stippel

"Ik (eigen naam) rippel stippel zonder/met stippels telefoneer naar (andere naam) rippel stippel zonder/met stippels". Bij fout krijgt de persoon één stippel bij.

Ik zit in 't groen

De spelers zitten in een kring op een stoel (aantal stoelen = aantal spelers +1). Eén van de beide burens van de lege stoel (de spelleider duidt om te beginnen iemand aan) schuift op naar de stoel en zegt ondertussen: "Ik zit". De speler die nu naast hem zat schuift nu op naar de vrijgekomen stoel en zet: "In 't groen". De volgende schuift op en zegt ondertussen: "En ik hou van (hij vult nu een willekeurige naam uit de groep in)". De genoemde persoon is nu leeg en de beide burens moeten om het eerst proberen de stoel te bezetten en "Ik zit" te zeggen. Is het één van de burens gelukt de stoel te bemachtigen, dan zet het spel zich op dezelfde manier verder.

Pang

Iedereen staat in een kring. Iemand noemt een naam. Diegene die zijn naam hoort gaat zo snel mogelijk door de knieën. De twee personen aan iedere kant van hem/haar probeert elkaar zo snel mogelijk af te schieten door "Pang" te roepen.

Ritme Klaar

De spelers zitten in een kring op de grond of op stoelen. Een vrijwilliger begint:

1. klapt met beide handen 1x op zijn dijen en zegt tegelijkertijd: "Ritme"
2. klapt 1x in de handen en zegt tegelijkertijd "Klaar"
3. steekt zijn rechterduim over zijn rechterschouder in de lucht en zegt tegelijkertijd zijn eigen naam.
4. steekt zijn linkerduim over zijn linkerschouder in de lucht en zegt tegelijkertijd een willekeurige naam uit de groep.

De genoemde gaat nu verder in hetzelfde ritme: hij herhaalt de bewegingen en duidt weer iemand anders aan. Ondertussen zegt iedereen de woorden "Ritme Klaar" mee, ook de bewegingen worden door de groep meegedaan. De bedoeling is dat er een ritme aangegeven wordt, dat niet onderbroken wordt en dat naar het einde toe versnelt.

Slaan met knuppel

De spelers zitten in een kring op de grond, een vrijwilliger om te beginnen staat in het midden en heeft een opgerolde krant (de knuppel) in de hand. De spelleider start het spel door een naam te noemen uit de groep. De persoon in het midden moet nu zo snel mogelijk de genoemde proberen te vinden en hem een mep op de schouder geven met de knuppel, voordat de genoemde een andere willekeurige naam uit de groep heeft kunnen noemen. Slaagt de genoemde er niet in op tijd een nieuwe naam te vinden en wordt hij gemept, dan komt hij in de kring en wordt hij mepper. Slaagt hij er wel in dan komt de nieuw genoemde speler aan de beurt om zo snel mogelijk een nieuwe naam te noemen; de persoon in het midden blijft staan en kan opnieuw proberen op dezelfde manier iemand te meppen.

2 is te weinig, 3 is te veel

Iedereen gaat om te beginnen in een cirkel staan. Daarna vorm je een tweede kring.

Bijvoorbeeld: Jan, Tom, Els, Sofie staan in een cirkel. Nu zet je Tom achter Jan, Sofie achter Els enz... tot iedereen iemand voor of achter zich staan heeft. Je kiest nu één kat en één muis. Zelfde systeem de kat probeert de muis te vangen. Wanneer de muis VOOR een koppel kinderen gaat staan, wordt de kat MUIS en de achterste van de drie kinderen wordt KAT.

Adam & Eva

Iedereen staat in een kring. Eén jongen (Adam) en één meisje (Eva) staan in het midden van de kring geblinddoekt. Nu moet Eva trachten haar Adam te vinden. Daarvoor zegt ze "Adam, waar ben je?" waarop Adam zegt "Ik ben hier, Eva."

Ofwel laat je Eva en Adam elkaar zoeken ofwel laat je Eva alleen zoeken en probeert Adam te ontvluchten aan Eva.

Alsjeblief...dankjewel...

Materiaal : kaars, vuur, blinddoek

Men zit in een kring, iemand zit geknield in het midden met een blinddoek om. Een brandende kaars wordt in de kring rondgegeven (de kaars mag zowel door- als teruggegeven worden. Er wordt telkens "alsjeblief" en "dankjewel" gezegd, zodat de persoon met de blinddoek ongeveer weet waar de kaars is, deze moet immers proberen de kaars uit te blazen. Diegene bij wie de kaars wordt uitgeblazen wordt geblinddoekt.

Variant: een kurk of een suikerklontje aan een touw doorgeven. De geblinddoekte moet proberen om het in zijn mond te nemen.

Bericht doorfluisteren

Spelers zitten in kring. Een bericht wordt kring doorgefluisterd. Welk bericht komt aan eind van kring aan.

Bewakertje

Materiaal : stoelen

De helft van de spelers zit op een stoel in een kring, de rest staat (met de handen op de rug) achter iemand die op een stoel zit. Een stoel is echter leeg; er staat wel iemand achter. De persoon achter de lege stoel moet al knipogend een van de zittende personen op zijn stoel proberen te lokken. Deze kan echter tegengehouden worden door de persoon achter zijn stoel, wanneer die hem een tikje op de schouder geeft voor hij kan vertrekken.

Blindemannetje 2

Materiaal: blinddoek, krantenrol

De spelers vormen een kring, in het midden staat een geblinddoekt speler. Elke speler in de cirkel heeft een nummer. De geblinddoekte speler noemt twee nummers en de betreffende spelers moeten van plaats verwisselen. Het blindemannetje probeert deze twee te tikken met zijn krantenrol. Wanneer het van plaats verwisselen is gelukt roept men "klaar". Dan speelt men gewoon verder. Kan de blindeman iemand tikken, dan wordt deze de nieuwe blindeman.

Bom

Materiaal: een tiental voorwerpen

Alle voorwerpen liggen in het midden van de kring. Iemand gaat weg en met de overblijvende wordt afgesproken welk van de voorwerpen de bom zal zijn. De persoon komt terug en neemt één voor één de voorwerpen. Wanneer hij de bom neemt roept heel de groep "boem". Bedoeling is om zoveel mogelijk voorwerpen te kunnen nemen voordat men de bom vastneemt.

Boswachter en stroper

Materiaal: zakdoek

De spelers staan in een kring. Er wordt een stroper weggestuurd. Nu wordt een boswachter aangeduid, zonder dat de stroper weet wie dat is. In het midden van de kring ligt de buit (zakdoek). De stroper komt in de kring, grijpt de buit en probeert buiten te geraken voor de boswachter hem tikt. De boswachter mag zich niet te vroeg verraden. Kan de stroper ontkomen dan mag hij opnieuw proberen met een nieuwe boswachter. Kan de boswachter de stroper tikken, dan wordt hij stroper. Telkens van boswachter veranderen zonder dat de stroper het weet.

Cactus & bloem

Ideaal spel voor jonge leden. De leden zitten in een cirkel. 1 Van hen wordt even buiten gestuurd. Intussen wordt de bloem aangeduid. Alle andere leden zijn cactus. Het lid dat buiten stond komt weer binnen en moet op zoek gaan naar de bloem. Dit moet hij doen door op de schoot van de leden te gaan zitten. Gaat hij op een cactus zitten, dan krijgt hij een kneep in z'n achterwerk. Kiest hij juist en komt hij bij de bloem terecht, krijgt hij een kus op de wang.

Dat is mijn hond, dat is mijn kat

Materiaal: enkele kleine voorwerpen

Iedereen zit in een kring. De spelleider geeft een voorwerp aan zijn linkerbuur en zegt

"dat is mijn hond", waarop de laatste antwoordt "wat is dat?". De spelleider antwoordt terug "dat is mijn hond". Vervolgens geeft de linkerbuur van de spelleider dat voorwerp aan zijn linkerbuur en zegt "dat is mijn hond". Hierop vraagt deze "wat is dat?". Nu is de vraag opnieuw bij de spelleider aangekomen en deze antwoordt "dat is mijn hond". Deze "dat is mijn hond" wordt doorgezegd tot aan diegene die de vraag stelde. Ondertussen is de spelleider ook al in de andere richting vertrokken met "dit is mijn kat".

Variant: meerdere dieren kunnen in de kring worden rondgegeven.

De andere oever

Materiaal : evenveel blinddoeken en kleine voorwerpen als spelers.

De spelers liggen in een kring, languit op hun buik op de grond, gezicht naar het midden en geblinddoekt. Achter elke speler ligt een voorwerp. De spelers trachten het voorwerp te nemen dat achter de speler ligt die recht over hen ligt. De spelers moeten dus over of onder elkaar kruipen om het voorwerp te bereiken. Het spel is beëindigd wanneer elke speler zijn voorwerp bemachtigd heeft.

De grote doos

Materiaal: enorm veel kleine voorwerpen, 1 doos per groep.

We zitten in 4 groepen. De voorwerpen zijn uitgestald op een tafel in het midden van de vier groepen. Iedere groep mag op hetzelfde moment 5 voorwerpen nemen en in zijn doos steken. Nu wordt de groep aangeduid die mag beginnen. De bedoeling is alle voorwerpen in de eigen doos te krijgen door ze op te vragen aan de andere groep. Indien ze aan een groep een voorwerp vragen dat niet in hun doos te vinden is, mag die groep verder doen.

De hond en het been

Materiaal: blinddoek, een voorwerp

Een speler zit met een blinddoek in het midden van het terrein en bewaakt een voorwerp (het been). De animator wijst dan een andere speler (de hond) aan die het been van de bewaker moet afpakken. De hond sluipt langzaam naar het been. De bewaker luistert goed om te horen vanwaar de hond komt. Als hij in de goede richting wijst moet de hond terug naar de mand. Als de hond het been weet te bemachtigen, mag deze bewaker spelen.

Varianten:

hindernissen op het parcours plaatsen.

veel andere inkleding zijn mogelijk (heks in de heksenkring, ...).

Detective bekijken

Materiaal: papier en pen

Een speler verlaat het lokaal, ondertussen noteert iedereen alles wat hij zich van het uiterlijk van die persoon op dat moment herinnert. Na een afgesproken tijdslimiet komt de betrokken persoon terug binnen en worden de gevonden kenmerken vergeleken. Wie de meeste kenmerken heeft, is de beste speurder.

Diertje raden

Materiaal: papier met verschillende dierennamen op plakband

Iedereen heeft op zijn rug een naam van een dier gekleefd. Hij moet zijn dier proberen te achterhalen door vragen te stellen aan de anderen over zijn dier. Iedereen loopt door het

lokaal. Men mag slechts één vraag tegelijk stellen per persoon. Op de vragen wordt enkel geantwoord met ja of nee.

Variant: namen van landen, beroemde mensen, ...

Dirigentje

Iedereen zit in een kring. Eén speler krijgt een blinddoek voor, waarna een tweede speler wordt aangewezen als dirigent. Deze gaat nu denkbeeldig een instrument bespelen; de andere spelers neemt dit zo snel mogelijk over. Men neemt nu de blinddoek af en hij moet nu proberen te achterhalen wie de dirigent is. De dirigent moet wel af en toe wisselen van instrument.

Doorduwen

De spelers zitten in twee kringen. Een gearmde, dicht op elkaar zittende binnenkring met het gezicht naar binnen. Een buitenkring met minder spelers, met het gezicht naar buiten zittend 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 een of meerdere spelers zich in de kring hebben ingewerkt.

Drie stoelen

Een paar personen gaan naar buiten. De personen die binnen zitten, moeten zeggen op welke stoel de persoon zal gaan zitten als hij binnenkomt.

Als de moni zegt: "Kom" moet hij op stoel 1 gaan zitten

Als de moni zegt: "Kom maar" moet hij op stoel 2 gaan zitten

Als de moni zegt: "Kom maar binnen" moet hij op stoel 3 gaan zitten

De spelers moeten raden waarom de persoon die binnenkomt altijd op de juiste stoel gaat zitten.

Dronkemansrit

Zet 2 spelers tegenover elkaar. Speld ze elk een papiertje in een bepaalde kleur op de rug, zonder dat de tegenspeler het ziet. Nu moeten ze proberen het papiertje op de rug van de andere te zien, en de kleur te roepen, zonder hun eigen kleurtje te verraden.

Eet je rond

Materiaal: 1 dobbelsteen, verkleedstukken, 1 appel, mes en vork en een bord.

Men zit in een kring en om beurt wordt er met de dobbelsteen gegooid. Wie een zes gooit, mag naar het midden van de kring, trekt de kleren aan en mag met vork en mes van de appel eten. Wanneer er iemand een zes gooit (de anderen blijven gooien) dan moet de eerste "eter" onmiddellijk de kleren terug uitdoen en terug op zijn plaats gaan zitten.

Varianten:

- i.p.v. kleren aantrekken, andere opdrachten
- met twee dobbelstenen en wie dezelfde cijfers gooit mag "gaan eten"

Familieke

Materiaal: voor iedere speler een balpen en papier

Iedere speler schrijft op een stuk papier een zelfgekozen schuilnaam. Deze briefjes worden ingezameld door de animator. Alle namen worden een keer voorgelezen. Dan

begint er iemand een naam te raden: vb. "Ik denk dat jij ET bent". Als dit juist is behoort de persoon wiens naam geraden is tot de familie van diegene die juist raadde. Zij mogen dan samen raden tot zij een fout maken. Als men fout gegokt heeft, is het aan diegene bij wie men gokte om verder te spelen. Als men een ganse "familie" wil inpalmen, moet men alle namen van die groep noemen. Variant : men kan vragen dat de schuilnaam alleen uit een thema wordt gekozen.

Handen weg...handen terug!

Materiaal: tafel, kleine voorwerpen

Er worden twee groepen gevormd. In elke groep wordt een leider gekozen. De twee partijen zitten tegenover elkaar aan tafel. Groep 1 mag nu een klein voorwerp kiezen. Leider 1 neemt dit in de hand. Nu roept leider 2 "handen weg". Meteen verdwijnen de handen van groep 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 groep 1 zijn gesloten handen op tafel. Groep 2 moet nu raden waar het voorwerp zit. Lukt dit niet binnen 3 keren raden dan krijgt groep 1 een punt. Hierna geeft groep 2 door en mag groep 1 raden.

Variant: de twee groepen kunnen ook tegelijk doorgeven.

Ik ga op reis en neem mee...

De leden zitten in de kring. Iemand begint: "Ik ga op reis en ik neem mee: een tandenborstel". De tweede herhaalt dit en voegt er een voorwerp aan toe hij kan meedoen op reis. Zo wordt telkens de kring rondgegaan, en wordt de reeks voorwerpen telkens langer en langer, tot iemand het niet meer kan onthouden. Hij mag dan niet meer meedoen. Wie heeft het beste geheugen?

Je soep kookt over

Materiaal: stoelen (1 minder dan het aantal spelers)

Iedereen kiest voor zichzelf de naam van een groente en vertelt die duidelijk aan de rest van de groep. Men gaat in een kring zitten met nog iemand die rechtstaat. Deze loopt rond de kring en somt de namen van de groenten op. Diegenen wiens naam vernoemd wordt loopt achter die persoon aan. Op een bepaald moment roept de voorste: "Je soep kookt over!". Iedereen probeert nu terug op een stoel te gaan zitten. Maar er is iemand die recht moet blijven staan. Deze gaat opnieuw de kring rond en herbegint het spel.

Klapbal

Materiaal: 1 bal

Opstelling: De spelers staan in een kring, handen op de rug. De animator gooit de bal naar een willekeurige speler. De speler moet vooraleer de bal te vangen in de handen klappen. Als iemand een bal vangt zonder dit te doen, of in zijn handen klapt als hij geen bal toegeworpen krijgt, moet hij op zijn knieën verder spelen. Mist hij nog, dan moet hij gaan zitten, of nog later op de buik gaan liggen. Daarna is hij uitgesloten.

Variant: Je kan de bal ook rollen.

Luciferdoosjeskoers

Materiaal: 2 luciferdoosjes

De spelers zitten in een kring en krijgen afwisselend een nummer 1 of 2. De nummers 2 gaan tegenover de nummers 1 aan de buitenkant van de kring zitten. Nu spelen de twee groepen tegen elkaar. Een luciferdoosje wordt per ploeg doorgegeven met de neus. Je mag de doosjes niet met de handen aanraken. De doosjes starten elk aan een

tegenovergestelde kant van de kring. Het doosje dat het andere inhaalt levert de winnende ploeg op.

Moordenaar - Detective – Burger

Iedereen zit in een kring met de ogen DICHT. Iedere speler krijgt van de leider één of meerdere tikjes op de rug.

Eén tik = burger

Twee tikken = detective

Drie tikken = moordenaar

De moordenaar probeert nu iedereen uit te moorden door te knipogen naar iemand zonder dat de detectives het merken. De vermoorde valt natuurlijk spectaculair neer (met aangepaste kreten) en blijft liggen.

Piep eens wat

Materiaal : Krantenrol, blinddoek.

Alle kinderen zitten in de kring op een na. Deze zit geblinddoekt in het midden met de krantenrol. Hij tast voorzichtig de kinderen van de kring af tot iemand het uiteinde van de knuppel vast neemt. Dan gaat de blindeman voor dat kind staan en vraagt "Piep eens wat". Het aangeduide kind moet dan met een verdraaide stem iets "piepen". Als de blindeman kan raden wie het was die piepte wisselen ze van plaats. Lukt het niet dan zoekt de blindeman verder.

Pif poef paf

De spelers zitten in een kring. De spelleider vertelt een verhaal waarin geschoten wordt. Wijst hij naar een speler en zegt "PIF", dan moet de speler beide armen in de lucht steken. Zegt hij iets anders, vb. "POEF", dan mag de speler dit niet doen. Wie zich vergist valt af of moet zijn stoelomdraaien.

Russisch ei

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

Scheve zeven

De spelers zitten in een kring. De eerste speler zegt 1, de tweede 2, de derde 3. Zo wordt door iedere speler de kring rond een getal genoemd tot honderd. Maar bij iedere zeven of bij ieder getal dat deelbaar is door 7 of waarin een zeven voorkomt (vb. 47) moet de speler opstaan en "hup" roepen. Wie een fout maakt valt af. Dan moet met het tellen opnieuw begonnen worden. Hoe hoger het tempo ligt bij het tellen, hoe plezieriger het wordt...

Variante: bij ouderen kan je gerust verder dan 100 tellen.

Schoenenwissel

Materiaal : blinddoek, spelers met schoenen aan

Iedereen zit in de kring en alle schoenen liggen in het midden. Het blind mannetje moet nu iedereen zijn schoenen aanpassen.

Variante: iedereen moet om het eerst zijn schoenen zoeken, aantrekken terug gaan zitten.

Stoelendans

Iedereen zit in een kring op een stoel. Terwijl de muziek draait, loopt iedereen rond de stoelen. De spelleider haalt ondertussen 1 stoel weg. Wanneer de muziek stopt, probeert

iedereen op een stoel te gaan zitten. Diegene die geen stoel weet te bemachtigen, moet op de grond gaan zitten en is dood. Zo gaat het spel verder tot er maar enkele stoelen meer over zijn.

Telefoontje

Iedereen zit in een kring en geeft zijn burens een hand, iemand zit in het midden. In de kring zitten één of meerdere centrales. Zij kruisen hun armen en geven dan weer een hand. De spelleider begint en zegt "Ik telefoneer naar (naam) en hij is vertrokken". Wanneer hij vertrokken zegt, knijpt hij in het hand van één van zijn burens. Deze knijpt in het hand van zijn buur enz... tot het bij de gekozen naam komt. Wanneer de telefoon een centrale passeert, zegt de centrale altijd "TING TING" en mag hij kiezen:

ofwel stuurt hij het bericht verder langs dezelfde kant;

ofwel stuurt hij het bericht terug naar de kant van het vandaan kwam.

Als de telefoon de gekozen naam bereikt, zegt deze "Aangekomen". Het kind dat in het midden zit, tracht te zoeken waar de telefoon zit.

Vangstok

Materiaal: stok (borstelsteel)

De groep staat in een kring. De spelleider staat in het midden en houdt een stok vast die in het midden van de cirkel staat. Wanneer de spelleider plots de naam van een groepslid roept, laat hij de stok vallen. De geroepene moet de stok opvangen vooraleer deze de grond raakt. Slaagt hij er in, dan krijgt hij één winstpunt. In het ander geval valt hij uit.

Verkeersknoop

We vormen een lange rij door elkaar een hand te geven. Iemand verplaatst de rij en steekt ze volledig sdoor elkaar zonder dat er handen losgelaten worden. Iemand anders moet dan de knoop ontwarren zonder de ketting te breken.

Voeltje

Materiaal: een grote zak, 10 verschillende voorwerpen.

Alle voorwerpen liggen in een zak. De kinderen mogen één voor één met hun handen in de zak voelen. Na afloop moet iedereen zoveel mogelijk voorwerpen proberen op te sommen. Telkens er een voorwerp juist geraden wordt, wordt dit uit de zak gehaald.

Voorwerpenklim

Materiaal : allerlei voorwerpen, een doek

De spelers bekijken de voorwerpen gedurende een korte tijd. Dan worden ze afgedekt met een doek. De spelers noteren de voorwerpen die men kon onthouden. Men kan de moeilijkheidsgraad verhogen door, als de voorwerpen bedekt zijn, te vragen alleen de voorwerpen op te schrijven met een bepaalde kleur.

Variant: - de voorwerpen passen steeds twee aan twee (zoals naald en draad). De spelers moeten de juiste combinatie opschrijven.
- alle voorwerpen worden achter elkaar getoond.

Voorwerpenwoord

Materiaal : al wat in de nabijheid is

Twee ploegen krijgen een woord met evenveel letters. Nu proberen ze zo vlug mogelijk hun woord te vormen met voorwerpen, d.w.z. voor elke letter van het woord moeten ze een voorwerp zoeken dat met deze letter begint en dat bij de spelleider brengen. Wie er eerst in slaagt zijn voorwerpenwoord te vormen, wint.

Woordenboekje

Materiaal: Nederlands woordenboek, een balpen voor ieder, kleine papiertjes.

Iemand zoekt een onbekend woord op in een woordenboek en geeft dat woord aan de anderen. Dan schrijft iedereen een zelf gevonden omschrijving op een briefje, behalve de persoon die het woord opzoekt (die schrijft natuurlijk de juiste omschrijving). Alle briefjes worden ingezameld en de omschrijvingen worden door de animator voorgelezen. Na elk briefje probeert men te achterhalen van wie de omschrijving is. Wie het eerst juist raadt welke de juiste omschrijving is, krijgt het woordenboek en mag opnieuw beginnen.

Zaalbal

Materiaal: 1 bal

De spelers zitten in een kring, een speler buiten de kring probeert door middel van een bal zittend spelers te raken boven de heup. Wie geraakt wordt moet mee helpen aangooien. De spelers beschermen zich door de bal af te eren met de voeten. Wordt iemand niet rechtstreeks aangetikt (bal kwam eerst op de grond of werd afgeweerd door een andere speler) dan is die er niet aan.

1-2-3 piano

Iedereen staan aan de ene kant van het terrein, behalve 1 persoon. Deze staat met zijn gezicht naar de overigen. Op een bepaald moment draait deze zich om en zegt: "1-2-3 Piano", waarbij hij 3 keer klopt (bijvoorbeeld op de muur voor zich). Tijdens die periode mogen de overige leden zich verplaatsen in zijn richting. Als hij zich echter weer omkeert, mag hij niemand zien bewegen. Als hij wel iemand ziet bewegen, moet die terug naar de startlijn. Het spel gaat verder tot iemand de "Pianist" kan tikken zonder dat hij hem zien bewegen heeft...

Ballonnentrap

Iedere speler krijgt een ballon via touwtje om enkel. Probeer andere ballonnen kapot te trappen.

Busverhaalspel

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

Ik verklaar de oorlog aan

Iedereen staat in het begin een kring, één iemand in het midden met de bal. Deze zegt "*Ik verklaar de oorlog aan (naam van iemand uit de groep)*". Degene die zijn naam hoort, probeert de bal zo snel mogelijk te pakken terwijl de anderen wegllopen. Heeft de bal dan roept hij STOP en mag hij nadien 3 (grote) passen zetten met de bedoeling iemand te kunnen raken met de bal. (Niet op het hoofd en andere gevoelige plaatsen). Kan hij de bal direct nemen zonder te botsen, dan mag hij direct zeggen "*Ik verklaar de oorlog aan (andere naam uit de groep)*".

Kat en hond

Materiaal: 20 kleine voorwerpen

Er worden twee groepen gevormd: de honden en de katten. Iedere groep kiest een aanvoerder en tien voorwerpen. De twee aanvoerders verstopten de tien voorwerpen in een afgebakend terrein. Dan mogen de twee groepen beginnen zoeken naar de verstopte voorwerpen van de tegenpartij. Hebben ze een voorwerp gevonden dan wordt er (als ze hond zijn) luid geblaft of (als ze kat zijn) luid gemiauw. De aanvoerders verzamelen de

gevonden voorwerpen. Welke groep vindt eerst de tien voorwerpen van de andere groep?

Kat en muis

Vorm met de kinderen enkele rijen, zodanig dat je een vierkant krijgt. Iedere speler moet zijn armen open kunnen ronddraaien. Je duidt nu één muis en één kat aan. De kat probeert de muis te vangen. Alle spelers staan met hun armen open. Wanneer de spelleider éénmaal fluit draaien de kinderen 90° zodanig dat hun armen nu in de andere richting wijzen. Wanneer de muis getikt is, wordt de muis kat en de kat muis.

Omgekeerd verstoppertje

Een speler krijgt de tijd om zich ergens te verstoppen. De anderen moeten hem zo snel mogelijk proberen te vinden. Wie hem vindt, zet zich stilletjes bij hem neer. Wie is de laatste die hem vindt?

Variant: Wie zich verstoopt heeft een fluitje bij en fluit éénmaal langdurig. Wie hem het eerst vindt krijgt het fluitje en gaat zich ergens anders verstoppen. Nu moeten de anderen hem vinden.

Ratten & Raven

De groep is in twee verdeeld (ratten & raven). De ratten staan langs één kant, de raven langs de andere kant. De spelleider vertelt nu een verhaaltje. Wanneer hij in zijn verhaaltje ratten of raven of rat of raaf vernoemd, vlucht de groep die zijn naam heeft gehoord naar zijn kamp. Bijvoorbeeld:

KAMP RAVEN

RAVEN

RATTEN

KAMP RATTEN

Stel dat de spelleider in zijn verhaal het woord ratten heeft vernoemd, dan vluchten "RATTEN" naar "KAMP RATTEN". De "RAVEN" daarentegen lopen achter de "RATTEN" proberen zoveel mogelijk "RATTEN" te tikken. De getikte "RATTEN" worden "RAVEN".

De spelleider vernoemt in zijn verhaal ook woorden die op ratten en raven lijken. Zo ontstaat er verwarring en dit kan leiden tot grappige taferelen.

Schipper, mag ik overvaren?

Iedereen zingt: Schipper, mag ik overvaren, ja of neen. Moet ik dan een centje betalen ja of neen? De Schipper zegt nu een opdracht of een kenmerk. Diegene die de opdracht niet doen of die niet voldoen aan het kenmerk (bijv. gele kousen) kunnen getikt worden door de schipper. De "getikten" helpen de schipper met tikken.

Stoorzender

De groep wordt in 3 verdeeld.

Groep 1: probeert een zin naar groep 3 te roepen

Groep 2: maakt zoveel mogelijk kabaal zodat groep 3 het niet kan begrijpen

Groep 3: probeert de zin van groep 1 te begrijpen

Vlaggenroof

De groep wordt in twee verdeeld. Ieder heeft zijn kamp. Binnen de groep krijgt iedereen een nummer beginnend met 1. Tussen de twee groepen ligt een vlag (of dergelijke). De

spelleider roept nu een nummer (of meerdere nummers). Deze nummers proberen de vlag naar hun kamp te krijgen. Bijvoorbeeld:

1 2 3 4 5 6 7 8

vlag

1 2 3 4 5 6 7 8

De spelleider zegt nu bijvoorbeeld nummers 3. De nummers 3 van rood en blauw lopen nu naar de vlag. Stel dat rode 3 de vlag neemt, dan probeert blauwe 3 rode 3 te tikken en omgekeerd. Zegt de spelleider bijvoorbeeld nummers 5 en 6, dan lopen nummers 5 en 6 van iedere ploeg naar het midden MAAR de nummers 5 mogen alleen elkaar tikken en de nummers 6 mogen alleen elkaar tikken. Wanneer rode 5 de vlag neemt, dan kan blauwe 6 hem niet tikken.

Wigwam

De spelers worden in 2 groepen verdeeld. Groep A staat in een kring met de benen gespreid, zij zijn de wigwammen. Groep B zijn de Indianen die op bijvoorbeeld 10 meter afstand vrij in het rond lopen. Op een teken van de animator gaan ze zo snel mogelijk op hun knieën in een wigwam zitten. Wie het laatst in een wigwam zit valt af. Je mag nooit twee keer in dezelfde wigwam. Na een tijdje keren de rollen om.

Wandelende Slangen

Materiaal: afbakeningslint of krijt

Twee even groepen gaan op hun hurken zitten en vormen elk een rij. Elke speler legt de handen op de heupen van zijn voorbuurman. Op deze manier proberen de slangen om het vlugst de overkant te bereiken.

Schaduwtikkertje

De tikker kan de andere speler eraan maken door op zijn schaduw te trappen. Wiet getikt werd, blijft staan maar kan verlost worden door de nadere spelers. Deze moeten daarvoor met beide voeten samen springen op de schaduw van wie getikt werd.

Variante: wie getikt is, is nu op zijn beurt tikker.

Weven

De spelers liggen op een lange rij, allemaal naast elkaar op de grond. Afwisselend ligt iemand op zijn buik plat op de grond en iemand op handen en knieën. De achterste speler kruipt tussen de ketting door onder de bruggen en over de liggende. Als de animator fluit wisselen de spelers dadelijk van houding (brug gaat liggen en omgekeerd). Wanneer de eerste speler weer vooraan ligt, is het spel afgelopen.

De vos en de kippen

Alle spelers behalve twee loper (1 vos en 1 kip) vormen kringetjes van 4. De vos moet nu proberen de kip te tikken. Deze kan dit voorkomen door in een kringetje te gaan staan. De nieuwe kip is nu een speler uit dat groepje. De spelers zijn immers in elke kring genummerd en nu loopt nr. 1. De volgende keer is het de beurt aan nr. 2 enz. De binnengelopen kip krijgt het nummer van de weggelopen speler en komt in de kring staan. Lukt het de vos om een kip te tikken dan worden de rollen omgekeerd.

Hoepelwerpen

Materiaal: hoepel, lang touw

De uiteinden van het lange touw worden aan mekaar geknoopt. Met dit touw wordt een cirkel gevormd. De spelers van ploeg 1 lopen met deze cirkel op het terrein. De spelers

van ploeg 2 passeren de hoepel naar mekaar om deze tenslotte in de bewegende cirkel te doelen. Men mag maximaal drie stappen doen met de hoepel in de hand. De spelers van ploeg 1 moeten proberen de hoepel te ontwijken. Ze mogen hem echter niet aan raken of opzettelijk vasthouden. Na enige tijd wisselen de ploegen.

De derde is teveel

Een speler en staat in de hoek van het veld. De overige spelers staan per twee verspreid opgesteld en geven elkaar een hand. Er is tenslotte nog een looper die moet vermijden getikt te worden. Daartoe kan hij zich veilig stellen door een tweetal een hand te geven. De derde man (geteld vanaf de looper) wordt nu de looper getikt, dan wisselen de rollen.

Ballonnenoverloop

Materiaal: ballonnen, touwtjes

Iedere speler krijgt een opgeblazen ballon die met een touwtje aan de linkervoet bevestigd is. Op een teken van de animator proberen de spelers nu elkaars ballon stuk te trappen. Ze moeten daarbij echter oppassen dat hun eigen ballon bij al dat gespring niet met een knal uit elkaar klapt. Wie zijn ballon het langst heel houdt, is de winnaar.

Variante: let twee kleuren ballonnen kan men in twee ploegen tegen elkaar spelen

Weg met de stok

Materiaal: stok (1 meter lang)

Een speler is tikker en staat in een hoek van het terrein. De rest is verspreid in de speelruimte. Een van de spelers heeft een stok van 1 meter. Hij moet deze steeds verticaal dragen. De spelers mogen de stok aan elkaar doorgeven want de tikker mag alleen diegene tikken die de stok in de handen heeft. De stok moet wel verticaal doorgegeven worden (niet gegooid). Wie met de stok in zijn handen getikt wordt, of wie de stok laat vallen is tikker.

Voorwerploop

Aan elke zijde van het terrein staat de helft van het aantal spelers opgesteld. In het midden staat een tikker. Wanneer deze vb. Roept "rode sokken", dan moeten alle spelers met rode sokken naar de overkant lopen. Wie getikt is wordt de nieuwe tikker.

Hoekoverloop

Materiaal: afbakeningsmateriaal

In elke hoek van het terrein wordt een vrijplaats afgebakend. Op een teken moeten de spelers kloksgewijs één vrijplaats opschuiven zonder hierbij door twee tikkers in het veld te worden getikt. Wie getikt wordt helpt.

Variante: - Wie getikt is helpt niet, maar lost af (zo blijven er maar twee tikkers).
- In plaats van kloksgewijs op te schuiven kan men ook af en toe diagonaal overlopen.

Burchtenspel

Materiaal: krijt

De spelers staan per twee tegenover elkaar in hun eigen burcht, die als cirkels met twee meter middellijn is getekend. De cirkel raken elkaar. Nu probeert elke burchtheer zijn buurman uit zijn burcht te trekken en zelf daar binnen te komen.

Goede fee, boze fee

Eerst wordt een boze fee (of tovenaars) aangeduid. Deze gaat even weg. Dan kiest men een goede fee. De boze fee weet dus niet wie dit is. De boze fee probeert dan zoveel mogelijk kinderen te betoveren door ze te tikken. Deze kinderen blijven stok stijf staan. Alleen de goede fee kan hen terug tot leven brengen door hen opnieuw te tikken. Ze moeten dit echter geniepig doen, want als de boze fee haar kan tikken kan niemand maar verlost worden. Het spel eindigt wanneer iedereen betovert is.

Kleur de animator

Materiaal: vingerverf, opdrachten

De spelers krijgen een opdracht. Als ze deze juist kunnen uitvoeren mogen zij een gedeelte van het gezicht van de animator verven.

Poffertjesspel

Materiaal: afbakeningslint of krijt

Op het terrein teken je een groot kacheloppervlak met de kachelpijp erbij. Alle spelers zijn kastanjes die op de hete kachel worden gelegd om te poffen. Omdat de kachel heet is, moeten de spelers heel de tijd wippen. Ze proberen natuurlijk zo vlug mogelijk van de kachel te komen, maar dat kan alleen via de kachelpijp. De mensen (1 of 2 tikkers) willen hun kastanjes natuurlijk op de kachel houden. Daarom leggen ze de kastanjes in pannetjes, dan kunnen ze niet weggrollen (d.i. als de spelers getikt worden, moeten ze in een cirkel op de kachel gaan staan), maar ook hier moeten ze blijven wippen. De kastanjes kunnen elkaar uit de pannetjes halen door tegen een pannetje te botsen. Dan kunnen ze weer verder richting kachelpijp. Als ze van de kachel afgeraakt zijn, moeten ze niet meer wippen, maar kunnen nog wel gepakt worden. De mensen mogen immers overal komen. Het spel eindigt wanneer alle kastanjes in pannetjes liggen of wanneer ze allemaal van de kachel zijn geraakt.

Chinese muur

Alle spelers (op de tikker na) staan aan 1 zijde van het speelveld. De tikker loopt in het speelveld. Op teken van de animator of tikker moeten alle spelers onmiddellijk naar de overzijde lopen. De tikker probeert hierbij zoveel mogelijk spelers te tikken. Is men goed door het veld gekomen, dan wacht men op een volgens teken. De geraakte spelers vormen met elkaar een ketting in het midden van het speelveld. Vervolgens wordt het spel hervat. Het overlopen wordt door de steeds groeiende ketting moeilijker, want de ketting mag niet breken (man mag wel onder de benen door e.d.).

Variante: Ook de twee uiteinden van de ketting mogen tikken, doch niet van hun plaats komen.

Enkelkamp

Materiaal: afbakeningslint of krijt, scalpen

Het terrein is vrij beperkt en duidelijk afgebakend. Iedere speler heeft een scalp om de enkel gebonden. Op het teken van de animator moet men proberen de scalp van de andere spelers weg te nemen. Diegene die zijn scalp kwijt is, valt uit. De laatste is de winnaar.

Variante: Men kan het terrein zo klein maken dat het een echte mierennest wordt.

Spring in 't veld

In het midden van het veld wordt een cirkel getrokken (doormeter = 2 meter). Een speler staat in gebogen houding midden in de cirkel. Volgens een afgesproken

nummering springen de spelers haasje over, over de speler in de cirkel. Ze moeten er wel voor zorgen niet met hun voeten in de cirkel te komen. Telkens wanneer een speler in de cirkel komt, moet hij in het midden staan. Er wordt nu gewoon verder gedaan. Als iedereen gesprongen heeft begint opnieuw nr.1, zonder aanloop, van op de plaats waar hij staat.

Opm. de spelers mogen aanlopen vanwaar ze willen.

Breek overloop

De spelers moeten per twee (hand in hand) overlopen zonder getikt te worden. De tikker kan slechts iemand tikken wanneer die alleen loopt en hij hem drie tikken op de rug kan geven. Dus moet de tikker eerst tweetallen proberen te scheiden. Wie geraakt is is mee tikker.

Variant: - per drie overlopen
 - in 1 lange ketting overlopen

Koop een koe

Twee gelijke groepen staan op 2 lijnen tegenover elkaar opgesteld. Iedereen heeft een persoonlijke tegenstander. De aanvallende groep loopt naar de tegenstander, deze heeft de rechterhand open naar voren gestoken. OP een bepaald moment slaan ze op deze hand (de andere hand van de tegenpartij is op de rug). De verdedigende groep loopt daarna achter de weglappende tegenstander en probeert deze te tikken vooraleer deze zijn lijn heeft bereikt. Daar verwisselen de rollen. Wie getikt is verliest voor zijn ploeg een punt.

Opm: het tikken mag met schijnbewegingen, het wegtrekken met de hand is niet toegelaten.

Doorbraakspel

Materiaal: afbakeningslint

Het plein wordt afgebakend en in 3 delen verdeeld. Het middendeel is bestemd voor de koning en zijn helpers, de twee buitenste delen worden benoemd A en B. Nadat de koning is aangeduid proberen de spelers over te lopen van vak A naar vak B en omgekeerd. Hierbij moeten ze wel opletten want in zijn veld kan de koning hen tikken. Als ze getikt zijn worden ze de helpers van de koning. Wie laatst overblijft is de nieuwe koning.

Variant: de groep in twee verdelen en elke groep duidt een koning aan, die zoveel mogelijk mensen van de andere groep poogt te tikken. Wie getikt is valt af.

Partijoverloop

Materiaal: fluitje

Aan elke zijde van het terrein staat een ploeg opgesteld. In het midden staat voor elke ploeg een tikker. Op het fluitsignaal van de animator lopen de ploegen over. Elke tikker mag enkel de spelers van de vijandige ploeg te tikken. Wie getikt is valt af. De ploeg die het langst spelers overhoudt heeft gewonnen.

Duwkamp

Twee ploegen bevinden zich ongeveer 10 meter afstand van elkaar. De spelers van elke ploeg staan naast elkaar en haken de armen in elkaar. OP een signaal lopen beide ploegen naar elkaar toe. Door te duwen probeert men de tegenpartij terug over haar eigen lijn te duwen en er zelf met heel de ploeg over te komen. Gedurende het spel mogen de spelers elkaar niet loslaten.

De zwarte non

Materiaal: Touw, krijt

Op twee tegenoverliggende hoeken van het plein wordt een vrijplaats bepaald door een touw, krijt. Nu wordt de zwarte non aangeduid. De overige spelers begeven zich naar een van de twee vrijplaatsen. De zwarte non gaat in het midden van het plein staan en roept: "Wie is er bang van e zwarte non?" Iedereen roept "Ik niet!" en loopt naar de overkant. Wie hierbij getikt wordt door de zwarte non valt af. De zwarte non moet met de hand de schouder van de overloper tikken.

Variant: Wie getikt is wordt mee zwarte non

Geitenmanieren

Materiaal: Touw

Een der spelers wordt aan een paatje bevestigd met een bewegingsvrijheid van ongeveer 1 meter. Deze speler heeft als taak de andere spelers te beletten het paaltje aan te raken, dit door de meest rare geitenmanieren te doen. Wie immers door de geit getikt wordt valt af.

Variant: Men kan de spelers ook proberen de paal met een bal te laten raken.

Tweelingtikers

Twee spelers hebben elkaar bij de handen vast en staan in een hoek van het speelveld. De overigen staan verspreid. De overigen staan verspreid. Op het teken van de animator begint het tweetal te lopen en probeert een speler te tikken. Lukt dit, dan wisselt de geraakte speler met een van de spelers van het tweetal. Wie van de spelers komt nooit als tikker aan de beurt?

Variant: De getikte speler sluit aan en nu lopen ze met drie. Wanneer er nog een vierde bijkomt, mogen ze splitsen in twee tweetallen.

Dag en nacht

Materiaal: houten blokje met een zwarte en witte kant.

Twee even sterke groepen gaan in het midden van het terrein staan. ertussen is een afstand van 7 meter. De ene groep is de dagploeg en de andere si de nachtploeg. Aan beide zijden van het plein zijn de vrijplaatsen waar de twee groepen veilig zijn., maar die van de dagploeg ligt aan de kant van de nachtploeg en omgekeerd. De animator gooit het blokje op en roept luid welke kleur boven ligt. Is het wit, dan probeert de dagploeg haar vrijplaats te bereiken, zonder getikt te worden door de nachtploeg. Is de kleur zwart, dan moet de nachtploeg lopen. Diegene die getikt wordt valt af.

Variant: Diegene die getikt is gaat bij de andere ploeg.