

# Ballon hoog houden



<b>AANTAL SPELERS</b>	<i>Minimaal 1</i>
<b>MATERIALEN</b>	<i>Ballon</i>
<b>OPSTELLING</b>	<i>Afgebakende ruimte</i>

## **SPELOPDRACHT**

*Probeer de ballon zo lang mogelijk van de grond te houden.*

## **REGELS**

*Je mag de ballon met alles raken  
De ballon mag de grond niet raken*



# Ballonnenestafette

## AANTAL SPELERS

Minimaal 4

## MATERIALEN

2 ballonen, 4 pionnen, stokken, keerpunten

## OPSTELLING

Start achter de startlijn. In minimaal twee gelijke groepen.

## SPELOPDRACHT

Ren met de ballon naar de pylon aan de overkant. De ballon mag niet worden vastgehouden en mag de grond niet raken. Welk team is als eerste klaar?

## REGELS

De ballon mag de grond niet raken

De ballon mag niet vastgehouden worden

## AANPASSEN

2<sup>e</sup> ballon hooghoudend



# Bellenspel

**AANTAL SPELERS**      *Minimaal 2*  
**MATERIALEN**         *Bellenblaas*  
**OPSTELLING**         *Afgeschermdde ruimte;*

## SPELOPDRACHT

*Eén van de twee gaat bellen blazen, de ander gaat ze zo snel mogelijk kapot maken. Er mag géén enkele bel de grond raken.*

## REGELS

*Kijk uit voor botsingen/slaan  
De bellen mogen de grond niet raken  
De blazer mag 10 keer blazen, dan is de ander.*

## AANPASSEN

*Meer blazers  
Meer prikkers*



# Blind Vertrouwen

**AANTAL SPELERS**

*Minimaal 5*

**MATERIALEN**

*Blinddoeken*

**OPSTELLING**

*Iedereen geblinddoekt behalve de persoon in het midden*

**SPELOPDRACHT**

*De persoon in het midden moet een figuur maken. Dit moet die doen door de mensen met blinddoek te coachen en aanwijzingen te geven zodat het touw precies in die figuur wordt gelegd.*

**REGELS**

*Niet rennen*

**AANPASSEN**

*Meer personen met blinddoek*



# Bungelende Emmer

## AANTAL SPELERS

Minimaal 1

## MATERIALEN

1 bal, 1 emmer, touw

## OPSTELLING

Je hangt de emmer aan een tak en het kind staat er 3 meter vanaf met een bal in zijn hand.

## SPELOPDRACHT

Gooi de bal in de hangende emmer.

## REGELS

## AANPASSEN

Gooi van achter de gooi streep

Grotere/kleinere gooi afstand

Hoger/lager hangen van de emmer

Veranderen van balgrootte



# Doolhof van Bladeren

## AANTAL SPELERS

Minimaal 2

## MATERIALEN

Heel veel bladeren, pen, papier

## OPSTELLING

Maak van de stapel bladeren een doolhof, denk aan veel doodlopende paden.

## SPELOPDRACHT

Wie vindt het snelst de uitgang, zonder door een muur te gaan?

## REGELS

Je mag niet door de muren heen

Je mag niet over muren heen springen

## AANPASSEN

Verander het doolhof

Speel het geblindoekt, begeleiding door een andere speler (alleen met woorden)



# Eilandbal

## AANTAL SPELERS

*Minimaal 6*

## MATERIALEN

*Hoepels of stoepkrijt 3 ballen*

## OPSTELLING

*In een speelveld liggen 4 hoepels met elk een kind erin, de andere kinderen lopen tussen de hoepels door.*

## SPELOPDRACHT

*De kinderen in de hoepels proberen de bal over te gooien, de andere de bal te onderscheppen. Lukt het onderscheppen wisselt het kind in de hoepel met degene die de bal onderschepte. Gebeurt er tijdens het gooien/vangen dat het kind uit de hoepel stapt moet die ook wisselen.*

## REGELS

*Blijf in de hoepel*

## AANPASSEN

*Met krijt een groter eiland maken*

*Meer/minder ballen*



# Figuren maken

**AANTAL SPELERS**

*Minimaal 5*

**MATERIALEN**

*Geen*

**OPSTELLING**

*De spelleider staat voor de groep en de groep in een vak.*

**SPELOPDRACHT**

*De spelleider roept een figuur, deze moet de groep dan maken, wanneer ze een figuur goed hebben krijgen ze een punt zo kan je er een wedstrijd van maken. Wie kan het meeste figuren maken in een bepaalde tijd?*





# Fruit happen

**AANTAL SPELERS**

*Minimaal 1*

**MATERIALEN**

*Bak met water*

*Fruit*

**OPSTELLING**

*Het gewenste fruit zit in de bak met water*

**SPELOPDRACHT**

*Probeer het gewenste fruit zonder handen uit het water te pakken.*

**REGELS**

*Handen mogen niet gebruikt worden.*

**AANPASSEN**

*Kleinere stukken fruit*

*Grotere bak met water.*



# Geef de kroon door

## AANTAL SPELERS

Minimaal 6

## MATERIALEN

Kroon, materialen om een parcours te maken

## OPSTELLING

2 teams staan naast elkaar beide een zelfde parcours, in twee wissel vakken staat een kind waar de kroon aan doorgegeven moet worden.

## SPELOPDRACHT

Het is een estafettespel waarbij de kroon op het hoofd moet blijven. Valt het kroontje, dan moet je als team helemaal overnieuw starten. Wie het eerste het parcours heeft afgelegd, heeft gewonnen.

## REGELS

Het kroontje mag niet vallen. Valt het kroontje, dan moet je opnieuw starten. Kroon mag niet worden vastgepakt met de handen, behalve in de wisselvlakken.

## AANPASSEN

Speel met het parcours. Maak checkpoints waar vandaan opnieuw begonnen moet worden na het vallen van de kroon.

## SPELVARIANTEN

Obstakel Run: speel het spel zonder kroon in een speeltuin. Teamwork: samen als groep, inclusief opdrachten (bv. kruiwagenloop).



# Gordiaanse knoop

**AANTAL SPELERS**  
**MATERIALEN**  
**OPSTELLING**

Minimaal 4, maximaal 10

Geen

Iedereen staat in een kring schouder aan schouder, daarna steken ze de handen voor hen uit en pakken ze elk een andere hand vast van een ander kind, het mag niet van je buurman/vrouw zijn en ook niet 2 handen van dezelfde persoon.

**SPELOPDRACHT**

De spelleider roept bijvoorbeeld 'Eten met 4 letters'. De kinderen overleggen over welk woord ze willen. Vervolgens gaat telkens 1 van 't 2-tal het veld in opzoek naar een juiste letter. Gevonden, neem het kaartje mee terug en wissel met je partner.

Welk woord maak jij?

**REGELS**  
**AANPASSEN**

Je mag niet loslaten  
Zittend beginnen



# Hamburgerspel

<b>AANTAL SPELERS</b>	<i>Minimaal 5</i>
<b>MATERIALEN</b>	<i>Zachte ondergrond</i>
<b>OPSTELLING</b>	<i>Afgebakende speelruimte</i>

## SPELOPDRACHT

De kinderen lopen kris kras tussen de matjes door, wanneer de spelleider iets roept moeten ze en opdracht uitvoeren. De opties zijn: Hamburger: Kinderen liggen plat op de buik. Cheeseburger: Twee kinderen liggen bovenop elkaar. BIG MAC: Drie kinderen liggen boven op elkaar. Frietje: In een viertal bij elkaar, met de handen omhoog. Frietje met mayonaise: In een vijftal bij elkaar, vier staan met de handen omhoog, 1 persoon krult zich al liggen om het groepje heen. Doe dit zo snel mogelijk. Ben je als laatste, of blijf je over? Dan krijg je een strafletter (bv. H van Hamburger).

## REGELS

Blijf voorzichtig met elkaar. Af is een volgend letter van het woord Hamburger.  
Wie Hamburger heeft, verliest.



# Hi - Ha - Hoe

<b>AANTAL SPELERS</b>	+/- 5 kinderen
<b>MATERIALEN</b>	Geen
<b>OPSTELLING</b>	Iedereen in een grote kring

## SPELOPDRACHT

Iedereen doet alsof die een samoeraizwaard voor zich heeft, dus 2 handen als een vuist recht voor zich. Het spel begint: persoon A slaat recht iemand in de kring en roept 'Hi'. B weert de klap af door zijn zwaard boven zijn hoofd te houden en roept 'HA'. Dit was tevergeefs want zijn burens, C en D steken B in zijn buik en roepen 'HOE'. Nou is B niet dood maar slaat gelijk richting een ander en roept weer 'Hi'. Wanneer de kinderen het spel gaan begrijpen kan je het sneller gaan spelen en kun je er een wedstrijd van maken door degene die mislaat af te laten zijn.

<b>REGELS</b>	Geen
<b>AANPASSEN</b>	Door het tempo te verhogen.



# Hinkel - woord spel

## AANTAL SPELERS

Minimaal 1

## MATERIALEN

Stoepkrijt

## OPSTELLING

Eén kind tekent met stoepkrijt vakken waarbij 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1 de volgorde is. Hierin zetten ze woorden.

## SPELOPDRACHT

Een kind probeer al hinkelend zoveel mogelijk lopende zinnen te maken van deze woorden. Wie maakt de meeste zinnen?

## REGELS

1 tegelijk op het hinkelpad



# Hoelaaaa hoop

**AANTAL SPELERS**

*Minimaal 5*

**MATERIALEN**

*1 hoepel*

**OPSTELLING**

*Iedereen in een kring met de handen vast*

**SPELOPDRACHT**

*De kinderen houden elkaars handen vast en proberen zo de hoepel een rondje te laten maken door de kring.*

**REGELS**

*De handen mogen niet los.*

**AANPASSEN**

*Meer mensen*

*Meer hoepels*



# Houd de dief!

## AANTAL SPELERS

Minimaal 4

## MATERIALEN

Foto's, papier, kist

## OPSTELLING

Er is een beginpunt en eindpunt

## SPELOPDRACHT

'Boris de boef' heeft ingebroken en heeft een buit meegenomen. Aan de kinderen de taak om deze buit weer op te sporen. In de kist waar uit gestolen is ligt een foto, deze is van een bekende plek voor de kinderen. Hier is Boris langs gevluht en bij deze plek ligt de volgende aanwijzing zo wordt het verder gespeeld.

## REGELS

Blijf met je groep bij elkaar

Je hebt een begeleider waaraan je tips mag vragen.





# Inhaalbal

## AANTAL SPELERS

Minimaal 10; altijd even aantal.

## MATERIALEN

2 ballen

## OPSTELLING

Er staan 2 partijen in 1 grote kring, waarbij ze om en om staan.

## SPELOPDRACHT

2 tegenoverstaande kinderen hebben een bal. Deze geven ze in dezelfde richting door naar je teamgenoot. De bedoeling is wie het eerst andermans bal heeft ingehaald heeft gewonnen.

## REGELS

De bal moet doorgegeven worden, mits dit anders is verteld.

## AANPASSEN

Afstanden groter zodat ze moeten gooien.



# Koekhappen

## AANTAL SPELERS

Minimaal 2

## MATERIALEN

Waslijn of touw, ontbijtkoek, blinddoek

## OPSTELLING

Elk kind doet een blinddoek om en gaat bij een koek staan.

Elke koek zit vast aan een touwtje en dit touwtje weer aan de waslijn.

## SPELOPDRACHT

Bij het startsein begint elk kind te happen, wie het eerst zijn koek op heeft wint.

## REGELS

Handen mogen niet worden gebruikt.

## AANPASSEN

Eerst wat rondjes laten draaien



# Koningsverstoppertje

## AANTAL SPELERS

Minimaal 6

## MATERIALEN

Geen

## OPSTELLING

Grote ruimte met voldoende verstoppelkken.  
1 kind verstopt zich, de rest is zoeker.

## SPELOPDRACHT

1 koning of koningin moet zich verstoppen, wordt die gevonden dan gaat degene erbij zitten.  
Dit spel speel je totdat iedereen de koning of koningin gevonden heeft. Degene die als eerste was wordt gekroond en mag zich nu verstoppen.

## REGELS

Niet verklappen door hard te roepen  
De koning(in) mag zich niet verplaatsen  
Groter gebied om te verstoppen.

## AANPASSEN



# Letter/cijfer spel

## AANTAL SPELERS

Minimaal 6

## MATERIALEN

Kaartjes, 4x elke medeklinker op aparte kaartjes, 8x elke medeklinker op aparte kaartjes.

## OPSTELLING

Verspreid de kaartjes binnen het afgesproken gebied. Elk tweetal begint op een eigen startplaats.

## SPELOPDRACHT

De spelleider roept bijvoorbeeld 'Eten met 4 letters'. De kinderen overleggen over welk woord ze willen. Vervolgens gaat telkens 1 van het 2-tal het veld in opzoek naar een juiste letter. Gevonden, neem het kaartje mee terug en wissel met je partner. Welk woord maak jij?

## REGELS

Telkens 1 speler van een tweetal in het veld;  
1 kaartje per keer mee nemen.

## AANPASSEN

Meer/minder letters. Langere woorden.  
Laat ze een speciaal woord maken.



# Maak je eigen vlieger

## AANTAL SPELERS MATERIALEN OPSTELLING

Minimaal 1

Stokken, karton, stof, touw, vislijn

Elk kind maakt zijn eigen vlieger door 2 stokjes als een kruis aan elkaar vast te maken. Daarna knip je uit een stuk karton een diamant vorm plak je deze vast aan de stokjes. Maak met stukken stof een staart voor de vlieger en plak deze aan de langste uiteinde van de vlieger. Maak tenslotte het vislijntje vast aan het midden van het kruis, dit dient en dit wordt gediend als vliegerdraad.

## SPELOPDRACHT

Vliegeren maar!

## REGELS

Zorg voor een goed open plek zodat je minder kans hebt dat je vlieger in een boom komt.



# Natuurlijk schilderij maken

**AANTAL SPELERS**

*Minimaal 1*

**MATERIALEN**

*Verf, stiften, potloden, lijm, canvas/papier*

**OPSTELLING**

*Ga naar het bos en zoek met elkaar dingen uit de natuur: beukenootjes, kastanjes, bladeren etc.*

**SPELOPDRACHT**

*Maak jouw eigen schilderij, waarbij je de spullen uit de natuur erbij kunt plakken, zodat het extra echt lijkt. Op het laatst een gaatje erin en je kan hem ophangen!*

**REGELS**

*Geen*



# Om - kijkertje

<b>AANTAL SPELERS</b>	Minimaal 4
<b>MATERIALEN</b>	Geen
<b>OPSTELLING</b>	Eén persoon (zoeker) met hoofd naar de muur gericht. De overige kinderen achter de startlijn.

## SPELOPDRACHT

De kinderen proberen de persoon met het hoofd richting de muur op de schouder te tikken, maar kijk uit! Deze persoon mag zich omdraaien, ziet die dat je beweegt moet je weer achter je lijn gaan staan.

## REGELS

Als je beweegt tijdens het kijken van de zoeker, dan ben je af en ga je terug naar de startlijn. Kijkt de zoeker niet, dan ga je zo snel en ver mogelijk naar voren. Zoeker heeft altijd gelijk, geen discussie. Afstanden groter, kleiner

## AANPASSEN



# Oversized Memory

## AANTAL SPELERS

Minimaal 2

## MATERIALEN

Papier, karton, schaar, stiften/potloden

## OPSTELLING

Knip uit het papier, gelijke grootte vellen (12/18/24 stuks)

Teken op twee vellen dezelfde tekening. Plak de vellen op even grootte stukken karton

## SPELOPDRACHT

Schud de kaarten goed door elkaar heen. Leg ze op de kop op de grond. Draai om en om twee kaarten om. Wie vind de meeste setjes?

## REGELS

Draai telkens twee kaarten om;

Heb je twee dezelfde kaarten (set), dan pak je deze;

Heb je een setje, dan mag je nog een keer.

Je wint als je aan het einde de meeste setjes hebt

Meer setjes kaarten

Voeg waarden/punten toe aan setjes

(1 punt, 4 punten, etc). Diegene met de meeste punten aan het einde wint.

## AANPASSEN





# Oversteekspel

## AANTAL SPELERS

Minimaal 4

## MATERIALEN

6 voorwerpen om op te staan (bijvoorbeeld karton of planken)

## OPSTELLING

Maak een start- en finishlijn. Tussen de lijnen is een moeras met krokodillen.

## SPELOPDRACHT

De groep moet naar de overkant en zijn alleen veilig op de meegebrachte voorwerpen. Kom je in het moeras, dan wordt je opgegeten door de krokodillen.

## REGELS

Raak niet het moeras aan met je voeten of handen. De voorwerpen mogen worden doorgegeven als er niemand opstaat.

## AANPASSEN

Kleinere/grotere voorwerpen  
Minder/meer voorwerpen  
Kortere/langere afstand  
Speel op tijd. Wie is het snelst aan de overkant?



# Paardenrace

## AANTAL SPELERS

Minimaal 15

## MATERIALEN

Geen

## OPSTELLING

Iedereen staat in een kring. Bij dit spel geeft de spelleider de commando's.

## SPELOPDRACHT

Je begint: iedereen klimt op het paard (kinderen doen net alsof ze op het paard stappen). Wanneer je begint loop je rustig naar de start, kinderen mogen dit doen door te stampen of op hun bovenbenen te slaan. Dan begin je 3,2,1 go! Nu stampen of slaan ze als een gek op de grond of benen en zijn ze aan het racen. Nu komen er verschillende opdrachten, bocht links is leun naar links, bocht rechts leunen ze naar rechts. Hindernis iedereen springt hier overheen, waterbak iedereen doet BRRRR met hun armen kruislings voor hun lichaam. Publiek links, zwaaien naar links, publiek rechts is zwaaien naar rechts (kortom, laat je fantasie de vrije loop en verzin zelf de leukste opdrachten).

## REGELS

De race-leider bepaalt

## AANPASSEN

Dit kan je doen door opdrachten te mixen of moeilijke te bedenken.



# Ping.. Pong.. Mikado!

## AANTAL SPELERS

Minimaal 2

## MATERIALEN

Kippengaas, stokken, kastanjes/pingpongballen

## OPSTELLING

Van het kippengaas wordt een koker gemaakt, hier worden allerlei stokken doorheen gedaan. Hier worden 3 kastanjes/pingpongballen opgelegd.

## SPELOPDRACHT

Om de beurt trekt het kind een stok uit het gaas, wie er het minste ballen laat vallen heeft gewonnen.

## REGELS

Je mag maar 1 stok per keer eruit halen.

## AANPASSEN

Meer of minder stokken, meer of minder ballen, dikke takken.



# Rattenvanger

## AANTAL SPELERS

Minimaal 5

## MATERIALEN

1 klein balletje

## OPSTELLING

De rattenvanger staat buiten de kring, de zitten met hun benen gestrekt voor zicht uit in ene kring

## SPELOPDRACHT

De rattenvanger staat met zijn rug naar de groep toe. Deze laten een balletje(rat) onder elkaars benen door de kring rond gaan. Roept de rattenvanger "stop!", dan moet degene die het balletje bij zijn benen heeft onopvallend het balletje onder zijn of haar benen laten liggen. De rattenvanger mag alleen maar kijken,. Raadt die het goed, dan wordt de persoon waaronder het balletje lag rattenvanger. Heeft die het fout draait die zich om en blijft hij de rattenvanger.

## REGELS

Het balletje moet over gerold worden

## AANPASSEN

Groter balletje



# Reactieloop

## AANTAL SPELERS

Minimaal 5

## MATERIALEN

Fluitje

## OPSTELLING

De kinderen lopen een rondje om een veld, de spelleider staat in het midden van dit rondje.

## SPELOPDRACHT

De kinderen lopen rondjes en de spelleider koppelt het fluitje aan opdrachten bijvoorbeeld, 1 keer fluiten is andere kant op lopen, 2x fluiten is zitten, 3x is springen enzovoort. Nadat de kinderen een beetje geoefend hebben kan je er een afvalrace van maken, waarbij de minst snelle afvalt.

## REGELS

Niet inhalen

## AANPASSEN

Speel met de opdrachten



# Regenbui - tikkertje

**AANTAL SPELERS**  
**MATERIALEN**

Ongeveer 10  
Per 5 kinderen 1 paraplu

## SPELOPDRACHT

Het regent, er zijn 2 paraplu's met elk 2 kinderen eronder.  
Onder de paraplu ben je vrij voor de tikker. De tikker mag de kinderen die niet onder de paraplu staan tikken. De kinderen mogen snel onder de paraplu rennen. Het kind dat er dan het langste staat moet eronder vandaan.

**REGELS**  
**AANPASSEN**

Bij 3 getikte kinderen is het wisselen  
1 persoon per paraplu, meerdere tikkers



# Spijkerbroekhangen

**AANTAL SPELERS**

*Minimaal 1*

**MATERIALEN**

*Hang deze op de hoogste stang van bijvoorbeeld een klimrek.*

**OPSTELLING**

*Geen*

**SPELOPDRACHT**

*Wanneer het startschot geklonken heeft probeer je zo lang mogelijk te hangen, wanneer je met je voeten de grond aanraakt stopt de tijd. Wie het langst hangt wint.*

**REGELS**

*Je mag de grond niet aanraken. Alleen hangen aan de broek.*



# Spijkerpoepen

## AANTAL SPELERS

Minimaal 2

## MATERIALEN

2 touwtjes, 2 lange spijkers, 2 flessen

## OPSTELLING

Elk kind doet het touwtje met de spijker om zijn middel zo dat de spijker hangt tussen de benen van het kind. Dit op ongeveer 20 centimeter van de grond.

## SPELOPDRACHT

Je probeert zonder je handen te gebruiken de spijker in de fles te krijgen.

## REGELS

Handen mogen niet gebruikt worden

## AANPASSEN

Kleinere spijker

Kleiner flesje

Grotere fles.





# Stand in de mand

## AANTAL SPELERS

Minimaal 4

## MATERIALEN

1 bal

## OPSTELLING

Kinderen staan in een kring, 1 kind met een bal in de handen.

## SPELOPDRACHT

Het kind met de bal in zijn/haar handen gooit de bal omhoog en zegt 'stand in de mand en de bal is voor', bijvoorbeeld (Roos) en gooit de bal omhoog. Alle kinderen moeten nu proberen zo ver mogelijk weg te rennen. Wanneer Roos hem vangt roep ze: "stand in de mand!". Elk kind moet nu stilstaan. Zij probeert nu de bal tegen een kind aan te gooien. Lukt dit, dan verliest hij/zij 1 van de 3 levens. Lukt dit niet verandert er niks. Roos wordt nu de gooier.

## REGELS

De bal moet zo recht mogelijk omhoog gegooid worden.

## AANPASSEN

Kleinere bal, de bal moet eerste stuiten

De kinderen moet hinkelen i.p.v. rennen.



# Stoepdarten

## AANTAL SPELERS

*Minimaal 2*

## MATERIALEN

*Stoepkrijt*

*3 gelijke voorwerpen per persoon*

## OPSTELLING

*Je tekent een dartbord, waarbij de binnenste cirkel 100 punten is, degene daarbuiten 50, daarna 25 en uiteindelijk 10 punten.*

## SPELOPDRACHT

*Iedereen heeft eigen 3 voorwerpen meegenomen, kastanjes, beukenootjes, steentjes of iets dergelijks. Daarna moeten ze op ongeveer 2 meter proberen zoveel mogelijk punten te scoren. Wie haalt de meeste punten?*

## REGELS

*Gooien vanachter de werplijn*

*Wacht op je beurt met gooien*

## AANPASSEN

*Meer/minder ringen*

*Groter/kleiner dartbord*

*Grotere/kleinere afstand*



# Twist again

## AANTAL SPELERS

Minimaal 2

## MATERIALEN

Doek, verf, papier

## OPSTELLING

De kinderen maken samen een groot twister spel, waarbij ze allerlei rijen maken van verschillende kleuren.

## SPELOPDRACHT

De spelleider geeft aan linkerhand op groen, rechter voet op blauw etc. wie kan het langst blijven staan?

## REGELS

Elkaar niet omduwen

Val je om, dan ben je af

## AANPASSEN

De spelleider kan het zo moeilijk maken als je wil.



# Verdedig je kasteel!

## AANTAL SPELERS

Minimaal 2

## MATERIALEN

2 hoepels, 1 bal

## OPSTELLING

Elk kind staat in zij of haar hoepel.

## SPELOPDRACHT

Gooi met elkaar de bal over, zo dat deze goed vangbaar is voor de ander.

## REGELS

Vang je de bal niet, dan is het een punt voor de ander

Gooi je de bal 3x slecht aan, dan is het een punt voor de ander

Er moet in ieder geval 1 voet in de hoepel blijven

## AANPASSEN

● Grotere/kleinere afstand

Grotere/kleinere bal

Hardere/zachtere bal



# Verfrissing voor een hete zomerdag

## AANTAL SPELERS

Minimaal 1

## MATERIALEN

Kraan, fles, iets waarmee je kan prikken, tuinslang, tape

## OPSTELLING

Maak van een schone frisdrankfles een tuinslangkop, prik gaatjes in het flesje en tape hem vast aan een tuinslang.

## SPELOPDRACHT

Nu kan je er spellen mee doen, watergevecht, of spring over het water (wanneer je de tuinslang schuin neerzet). Zet wel de kraan aan de andere kant van de tuinslang aan.

## REGELS

Geen



# Verstop de knijper

AANTAL SPELERS

Minimaal 2

MATERIALEN

Geen

OPSTELLING

Wasknijpers in verschillende kleuren

SPELOPDRACHT

Eén van het tweetal verstoppt de knijper, de andere gaat deze zoeken.

REGELS

AANPASSEN

De knijper moet worden verstoppt, maar moet nog zichtbaar blijven  
Meer wasknijpers verstoppen; Beide spelers verstoppen tegelijk de wasknijper, wie vindt de knijper als eerste? Grotere teams, per zoeker 1 wasknijper verstoppen.



# Vossenjacht

## AANTAL SPELERS

Minimaal 12 + minimaal 8 vrijwilligers

## MATERIALEN

Stempelkaart, pennen

## OPSTELLING

De kinderen verdelen zich in groepen van 3 en gaan op zoek naar de vossen.

## SPELOPDRACHT

Hierbij zijn er erg veel varianten, wanneer je de vos hebt gevonden vraag je: "ben jij een vos?". Als die "ja" zegt, krijg je een vraag. Heb je deze goed, geeft die je hiervoor punten. Daarna geef je je kaart, zet de vos een handtekening + aantal punten en ga je verder op zoek. Aan het einde wordt er gekeken naar de tijd, aantal vossen en aantal punten. Wie hierbij het snelst, de meeste vossen en de meeste punten heeft verzameld heeft gewonnen.

## REGELS

Vossen mogen niet wegrennen.

## AANPASSEN

Moeilijkere vragen



# Wie Wat Waar

## AANTAL SPELERS

Minimaal 2

## MATERIALEN

De kinderen zoeken allerlei verschillende materialen in het bos.

## OPSTELLING

Alles wordt verzameld op tafel. De materialen worden goed bekeken en waar nodig toegelicht.

## SPELOPDRACHT

Na een tijdje gooien ze er een doek over heen, nu moet 1 persoon gaan raden wat er allemaal onder lag. Dit schrijf je op en daarna kijk je hoeveel hij of zij er goed had. Je kan ook doen dat wanneer er een persoon aan de beurt is degene wegloopt en de ander dan wat spullen weghaalt. Dit kan je doen i.v.m. eerlijkheid.

## REGELS

Je mag niet spieken onder het doek.

## AANPASSEN

Meer/minder voorwerpen.





# Zaklopen

**AANTAL SPELERS**

*Minimaal 2*

**MATERIALEN**

*2 zakken (bv. oude dekbedden)*

**OPSTELLING**

*Maak met stoepkrijt, pionnen of touw een start en finish.*

**SPELOPDRACHT**

*Bij het startsein gaan de kinderen zo snel mogelijk naar de finish dit proberen ze zonder uit de zak te stappen.*

**REGELS**

*Je mag niet uit je zak*

**AANPASSEN**

*Zet er een zig/zag in of maak een parcours.*



# Zeilrace

## AANTAL SPELERS MATERIALEN OPSTELLING

Minimaal 2

Basis voor het bootje (pak, fles, blik), stokje, touw, tape, karton  
Maak zelf je bootje van de bovenstaande middelen, daarna ga je een wedstrijd zeilen over een bak water. Onder begeleiding kan het zelfs bij de vijver (maak dan wel een touw aan het bootje om deze terug te trekken).

## SPELOPDRACHT

Welk bootje haalt als eerste de overkant?

## REGELS

Je mag je eigen bootje helpen door te blazen (eventueel door een rietje), maar niet tegen andere bootjes. Je mag je handen niet gebruiken, alleen om het bootje terug te brengen naar de start.

## AANPASSEN

Grotere/kleinere afstand



# Zelfgemaakt *boter* - kaas - en - eieren

## AANTAL SPELERS

Minimaal 2

## MATERIALEN

Takken, kastanjes, eikels/beukenootjes

## OPSTELLING

Maak met takken een raster van 9 vakken

## SPELOPDRACHT

Welke speler heeft als eerst 3 op een rij? Je legt om en om je voorwerp in het speelveld.

## REGELS

Speler 1 legt een kastanje in een vak, vervolgens speler 2 een eikel in een ander vak, enz. Heb je drie op een rij, dan win je!



