

# Stopdans

Alle kinderen verdelen zich over de ruimte. De Ludiosser/spelleider bedient de muziekbbox. Zodra de muziek aanstaat gaan alle kinderen dansen op de muziek. Op het moment dat de spelleider de muziek uit zet, moeten alle kinderen zo snel mogelijk stil staan. Als je als laatste stilstaat of door blijft bewegen ben je af. Zodra de muziek weer aan gaat begint iedereen weer met dansen. Dit herhaalt zich tot er een winnaar uit komt.

## **Variatie:**

- In plaats van stil staan moeten de kinderen een bepaalde pose aannemen. Bijvoorbeeld als een spin op de grond staan of als een hond/kat op handen en voeten.
- Met jonge kinderen (4 jaar) kun je dit spel spelen zonder dat er iemand af gaat.

# Papieren vliegtuigjes race

Wie kan er het snelste een papieren vliegtuigje vouwen? Als je het eerste klaar bent, win je deze ronde.

Maak een parcours of geef een locatie aan waar het vliegtuigje moet landen. Wie van de kinderen bereikt als eerste de eindlocatie?

## **Differentiatie:**

- Wie bereikt het eindpunt in de minste worpen
- Wie kan de grootste afstand afleggen met zijn vliegtuigje
- Estafette met vliegtuig

## **Estafette:**

Per team krijg je 1 vliegtuigje. Maak afhankelijk van het aantal spelers checkpoints waar het volgende kindje van een team staat. Ieder kind moet een checkpoint halen zodat de volgende van het team mag gooien. Welk team bereikt als eerste de finish?

# Waterpong

Bij waterpong heb je 2 teams die tegen elkaar strijden. Je vult 6 cups voor een beetje met water en zet deze in een piramidevorm neer. Dit doe je aan beide kanten van de tafel. Met je team sta je achter één kant van de tafel en probeer je een pingpongballetje in 1 van de cups van het andere team te gooien. Lukt dit? Dan moet de tegenstander die cup weghalen.

## Wanneer heb je gewonnen?

- Als alle cups van de tegenstander weggespeeld zijn.

## Variatie regels:

- Niet met je elleboog over de eerste rij cups
- Scoor je met 1 stuiter? Dan mogen er 2 cups weggehaald worden bij de tegenstander
- Je gooit 1 keer met je team, daarna is het andere team
- Op basis van de grootte van het team, zet je meer of minder cups neer.

# Verstoppertje/omgekeerd verstoppertje

Bij verstoppertje is het de bedoeling dat er 1 iemand van de groep met zijn ogen dicht gaat tellen. Dit kan tot 30 zijn, maar ook tot 10, afhankelijk van de leeftijd. De rest van de groep gaat zich ergens in de beschikbare ruimte verstoppen. Ben je gevonden? Dan ben je af en mag je het volgende potje weer meedoen.

## Regels:

- De zoeker mag niet spieken tijdens het tellen
- Als je gevonden bent mag je niet vertellen waar de anderen zitten.

## Variant omgekeerd verstoppertje:

- Bij omgekeerd verstoppertje is het juist zo dat 1 iemand zich gaat verstoppen en de rest probeert diegene te zoeken. Heb je diegene gevonden? Dan moet je stil op dezelfde plek gaan zitten. Degene die als laatste de verstopte vindt heeft verloren.

# Sneeuwballen gevecht

**Voorbereiding:** verzamel een groot aantal oude kranten of oud papier. Maak hier sneeuwballen van (propjes).

Verdeel de groep in 2 gelijke groepjes. Beide teams gaan tegen elkaar strijden door deze gemaakte sneeuwballen op elkaar te gooien. Je kunt dit doen zonder een verder doel om de kinderen lekker energie eruit te laten gooien.

Variatie:

- Zodra je geraakt wordt door een sneeuwbal ben je af en ga je aan de kant je team aanmoedigen. Het team dat als eerste het andere team af heeft, heeft gewonnen.

## Targets raken

Zet een aantal targets neer en zorg dat die voor beide teams hetzelfde zijn. Het team dat als eerste al zijn targets omgooit heeft gewonnen.

Je kunt er ook een estafette van maken. Leg de sneeuwballen wat verder weg, de eerste speler van elk team loopt naar de sneeuwballen en pakt er 1. Daarna lopen ze naar de werplijn en proberen ze een target te raken. Na het gooien lopen ze naar hun eigen rij en tikken ze de volgende speler aan om zijn startsein te geven. Het team dat de meeste punten scoort nadat iedereen geweest is wint.

# De vloer is lava

Maak met de aanwezige materialen een parcours in het lokaal. De kinderen moeten proberen dit parcours helemaal te lopen zonder dat zij de lava (vloer) aan te raken.

Je kunt het spannender maken door om de zoveel tijd te roepen "Het parcours is lava". Ze moeten dan zo snel mogelijk van het parcours af. Na een tijdje roep je dan weer "De vloer is lava" en dan moeten ze snel weer op het parcours.

- Je kunt roepen dat bijvoorbeeld 1 van de materialen (stoel) in het parcours lava wordt zodat ze wel door kunnen, maar het moeilijker wordt.

## **Voetje van de vloer:**

Je laat ze over het parcours lopen. De spelbegeleider roept dan "voetje van de vloer!" Dan moeten de kinderen zo snel mogelijk de voeten van het parcours afhalen. Zij mogen niet op de grond gaan staan. Ze moeten bijvoorbeeld gaan zitten op het parcours. Degenen die als laatste zijn voeten van de vloer hebben zijn af of moeten een opdracht doen.

# Ballonnen hooghouden

2 spelers strijden tegen elkaar en hebben 1 ballon per tweetal. Zodra speler 1 de ballon heeft aangeraakt, moet speler 2 de ballon snel omhoog tikken. Lukt dit niet dan wint speler 1.

Slaat speler 2 de ballon wel weer omhoog, dan moet speler 1 weer snel de ballon omhoog proberen te spelen. Dit gaat zo door tot de ballon de grond raakt en 1 van de spelers wint.

## Regels:

- Je mag de ballon niet omlaag slaan
- Je moet elkaar de ruimte geven om bij de ballon te kunnen komen (niet hinderen)

# Pingpong ballen parcours met rietje

Maak een parcours samen met de kinderen. Dit kan van allerlei soorten materialen gemaakt worden.

## **Voorbeeld:**

Met blokken van de bouwhoek kun je een leuk parcours maken. Gebruik deze blokken als muren en blokkades/obstakels. Spreek van tevoren af welke kant het begin is en welke kant het einde is.

Met een rietje proberen de kinderen 1 voor 1 het pingpongballetje door het parcours te blazen. Time hoe lang ze erover doen. Het kind dat de snelste tijd behaald wint.

## **Pingpong parcours met knutselen**

Maak samen met de kinderen een leuk parcours op A1 papier. Dit kun je doen door kleine strookjes papier als een muur erop te plakken. Zo kun je een doolhof, race parcours of een stuntparcours maken met schansjes.



# Ring werpen/gooien

Bij ringwerpen is het de bedoeling dat je een X aantal ringen van een bepaalde afstand om een target heen gooit. Lukt dit? Dan krijg je voor iedere ring die om de target gegooid is een punt. Je kan dit gezamenlijk doen, of in teams om het spannender te maken en er een competitievorm van te maken.

## **Regels:**

- Niet voorbij de lijn van de afgesproken afstand
- Onderhands gooien
- Teams gooien om de beurt

# Blik gooien

## **Blik gooien:**

- Bij blikgooien is het de bedoeling dat je met een bal of klein balletje een X aantal targets op elkaar gestapeld omgooit. Het beste kunnen de targets blikken of blokken zijn die op elkaar gestapeld zijn
- Net als bij ringwerpen kan je dit gezamenlijk doen of in teams

## **Regels:**

- Niet voorbij de afgesproken afstand vanaf waar je moet gooien
- Als je in teams gooit, dan gooi je om de beurt

## **Variatie:**

- Je kan er een race of estafette van maken. Bijvoorbeeld: als alle blokken om zijn gegooid door 1 iemand uit het team, dan moet deze persoon ze zelf weer opstapelen. Pas als dit gelukt is mag de volgende speler uit het team. Het team dat als eerste helemaal klaar is, wint.

# Galgje

Bij galgje is het de bedoeling dat 1 iemand van de kinderen op de groep een woord verzint. Het aantal letters wat dat woord heeft, zoveel horizontale strepen worden er neergezet op het bord of op een papiertje. De andere kinderen van de groep moeten om de beurt een letter raden van dat woord. Is de letter fout geraden? Dan mag het kind dat het woord verzonnen heeft, een streep van de galg neerzetten. Het spel stopt als er een hele galg staat of als het woord geraden is door 1 van de kinderen.

## **Variatie:**

- Tijdsdruk toevoegen aan het raden van de letters.
- Raad je een letter dubbel? Dan mogen er 2 streepjes gezet worden.

# Wie ben ik?

Alle spelers krijgen een kaartje voor op het voorhoofd. Zij kunnen dus niet zien wat er op het kaartje staat.

Het doel is om als eerste te raden wat er op het kaartje staat. Je kunt erachter komen door vragen te stellen zoals “ben ik een persoon?”. De andere spelers mogen dan antwoorden met ja of nee. Na je vraag mag de volgende speler zijn vraag stellen. Als je uiteindelijk denkt te weten wat of wie jij bent, dan mag jij zeggen wat je denkt tijdens je eigen beurt. Als dit goed is dan win je de ronde. Is het fout dan is de volgende speler aan de beurt.

## Ideeën voor kaartjes

- Bekende personen
- Voorwerpen
- Dieren
- Tekenfilmfiguren

# 30 seconds

In deze variant van 30 seconds mag iedereen die meedoet 3 kaartjes maken met een personage, een voorwerp of iets wat kan worden omschreven en uitgebeeld. Deze kaartjes gooi je allemaal in een grote bak en hussel je door elkaar. Maak dan gelijke teams van 3 of meer personen. Omstebeurt hebben alle teams 30 seconden om ervoor te zorgen dat je team raadt wat er op je kaartje staat. 1 persoon van het team pakt dus het kaartje en de andere spelers gaan raden wat het is. Is het kaartje goed geraden en de tijd nog niet op dan mag je nog een kaartje pakken. Probeer dus zoveel mogelijk kaartjes duidelijk te krijgen binnen de 30 seconden.

Wordt er een kaartje niet geraden, dan gaat deze weer terug in de bak en is het volgende team aan de beurt.

Je speelt dit spel in 3 rondes, iedere ronde gaat door tot alle kaartjes uit de bak op zijn. Tel hoeveel kaartjes ieder team heeft en hussel daarna alles weer in de bak zodat ronde 2 kan beginnen. Dit doe je na elke ronde.

## Ronde 1:

Omschrijven:

Tijdens de omschrijf rondes probeer je uit te leggen wat er op je kaartje staat zonder een woord te benoemen van wat er op het kaartje staat.

## Ronde 2:

Uitbeelden:

Tijdens deze rondes probeer je uit te beelden wat er op je kaartje staat. Je hebt alle kaartjes al een keer langs horen komen, dus het zal iets makkelijker zijn.

Je mag deze rondes niet praten!

## Ronde 3:

1 woord:

Alle kaartjes zijn nu 2 keer langs gekomen. Je zou dus, als je goed hebt opgelet, alle kaartjes een beetje kunnen weten.

Probeer met 1 woord ervoor te zorgen dat je team weet wat er op je kaartje staat.

# Laser parcours met touwen

Span stukken touw tussen verschillende voorwerpen in het lokaal. Deze touwen fungeren als lasers. Het is de bedoeling om tussen de lasers door te bewegen van punt A naar punt B.

Raak je een laser aan, dan ben je af en moet je opnieuw beginnen.

Wie o wie kan er naar de overkant komen?

## Variatie:

- Time hoe lang iedereen erover doet en probeer recordtijden te zetten
- Je mag doorgaan na het raken van een touw, maar krijgt strafseconden.
- Leg een voorwerp of meerdere voorwerpen neer aan de andere kant wat gestolen moet worden. 2 teams proberen tegelijk door de lasers heen te komen.
- Wees creatief.

# Blind tekenen

Iedereen moet hetzelfde tekenen. Dit doet iedereen 1 voor 1 geblinddoekt. Wie o wie kan de mooiste tekening maken zonder te zien wat hij/zij doet?

Je mag zelf met elkaar afstemmen wat er getekend gaat worden.

Je kunt ook de persoon die tekent iets laten verzinnen om te tekenen. Als het diegene lukt om iets duidelijk te tekenen zodat de andere spelers het kunnen raken, dan krijgt hij/zij een punt.

# Geen Ja en Nee zeggen

Bij dit spel ga je allemaal vragen stellen aan de kinderen, Dit kun je doen in een verhaal of gewoon 1 voor 1 vragen aan verschillende kinderen stellen.

De kinderen mogen geen ja of nee zeggen. Als ze dit wel doen zijn ze af. Wie als laatste over is wint de ronde.

Op verschillende locaties hebben ze ook kaartjes met vragen. Je kunt hier ook naar kijken voor inspiratie.



## Mini rugby driehoek schieten

Maak van papier een mini driehoek. Twee kinderen zitten tegenover elkaar, het kind zonder driehoek doet zijn wijsvingers tegen elkaar met duimen omhoog (als 2 pistooltjes naar elkaar toe). Met de vuisten op tafel, creëert hij/zij een rugbydoel. Het kind met het papieren driehoekje zet het driehoekje met een puntje op de tafel, met zijn vinger erop en probeert deze met zijn vinger van zijn andere hand door het rugbydoeltje te schieten. Raakt hij, dan krijgt hij een punt. Je schiet om en om.

Bepaal zelf tot hoeveel punten je speelt. Je kunt er ook een toernooitje van maken met meerdere kinderen.

# Krabzand

Maak een speelveld van obstakels wat lijkt op een parcours van “de vloer is lava” en “apenkooi” en pas de grootte aan op het aantal deelnemers. Maak indien mogelijk ook een omheining zodat de tikker hier niet zomaar uit kan treden. Er is 1 tikker, hij of zij is geblinddoekt en moet proberen iemand te tikken. Wanneer iemand is getikt, is hij of zij de nieuwe tikker. De tikker mag ondertussen “krabzand” roepen. Als er een speler de grond aanraakt of niet op een obstakel staat is diegene ook “getikt” en is dat de nieuwe tikker.

## **Cluedo uitbeeldspel (7+)**

3 kinderen gaan de gang op, de rest van de groep verzint een moordenaar, moordwapen en plek van de moord. De moordenaar mag een echt persoon zijn, maar ook een stripfiguur, animatiefiguur etc. Het moordwapen mag ook van alles zijn: van pistool tot lepel. De plek kan variëren van bioscoop, tot bos en van een stadion tot strand. Nadat de kinderen de moordenaar, moordwapen en plek van de moord hebben uitgekozen mag het eerste kind terugkomen. Die krijgt vervolgens te horen wie, met en waar het heeft gedaan. Diegene mag dan de volgende halen en moet beginnen met alles uit te beelden. Zodra degene denkt dat hij het snapt, geeft hij de ander een handdruk. Als alles is uitgebeeld, wordt het laatste kind van de gang gehaald en wordt alles nogmaals uitgebeeld. De laatste moet vervolgens raden wie de moordenaar is, wat het moordwapen is en waar het gebeurd is.

# Slapende leeuwen

Alle kinderen gaan verspreid van elkaar op de grond liggen. Dit zijn de slapende leeuwen. Zij mogen geen geluid maken en ook niet bewegen.

De bewaker loopt rond tussen de slapende leeuwen. Hij of zij zal goed opletten of de leeuwen echt slapen. Als de bewaker een leeuw ziet bewegen of geluid hoort maken, dan moet hij deze leeuw wakker maken. Hij of zij zal dan mee moeten helpen met bewaken.

De bewakers mogen door grapjes te maken en gek te doen proberen om de leeuwen te laten bewegen en lachen. Zij mogen de leeuwen niet aanraken.

De leeuw die als laatste overblijft is de winnaar.

# Stoelendans

Maak een grote kring met stoelen, Je hebt altijd 1 stoel minder dan het aantal deelnemers. Als je bijvoorbeeld met 20 kinderen speelt, heb je 19 stoelen in de kring staan.

De spelleider zet een leuk muziekje op, zolang het muziekje aan staat lopen alle kinderen in 1 richting om de stoelen heen (je mag niet bij een stoel staan wachten). Als de muziek uit gaat moet iedereen zo snel mogelijk op een stoel gaan zitten. Als je als enige geen stoel hebt kunnen bemachtigen, dan ben je af. Haal dan 1 stoel weg en begin de ronde opnieuw (je hebt dan in dit geval nog 18 stoelen staan). Dit gaat zo door tot er nog maar 1 stoel overblijft.

Het kind dat op de laatste stoel komt te zitten wint het spel.

## Variatie:

- Je kunt hoepels gebruiken in plaats van stoelen
- Geef een opdracht aan de kinderen die af zijn
- Je kunt de kinderen die af zijn een stopdans laten doen op de muziek van de stoelendans

# Geheugenspel

De kinderen mogen een minuut lang naar 20 voorwerpen kijken. Degene die de meeste voorwerpen kan onthouden heeft gewonnen.

Je kunt ook een groot aantal voorwerpen op tafel leggen. Alle kinderen krijgen dan weer een minuut om te kijken naar alle voorwerpen. Na de minuut laat je ze allemaal weg kijken en haal je 1 of meer voorwerpen weg. Per weggehaalde voorwerp dat zij goed geraden hebben, krijgen zij een punt.

## Kleuren zoeken

- Noem een kleur, degene die de meeste voorwerpen in die kleur heeft verzameld in een bepaalde tijd heeft gewonnen.
- Noem een kleur. Iedereen moet zo snel mogelijk bij een voorwerp van deze kleur gaan staan. Ben je de laatste, dan verdien je geen punt. Spreek vooraf af tot hoeveel punten je gaat spelen.

# **Spijkerpoepen**

Maak een spijker vast aan een touwtje. Dit touwtje knoop je om je middel met de spijker tussen je benen. Iedere speler gaat boven een flesje staan.

Het doel is om zo snel mogelijk de spijker in het flesje te krijgen zonder je handen te gebruiken.



# Pittenzak punten gooien

Leg een aantal hoepels op een rij neer. De dichtstbijzijnde hoepel is 10 punten waard, 2e hoepel 20, 3e hoepel 30, enz.

Geef de kinderen 3 pittenzakjes per beurt. Zij moeten deze in de hoepels gooien om zoveel mogelijk punten te scoren.

Wie kan de meeste punten scoren?

## **Variatie:**

- Verdeel hoepels door het lokaal. Dit kan op tafels zijn, op de grond en echt overal. Geef deze hoepels punten gebaseerd op de moeilijkheidsgraad.

# Toren estafette met pionnen

Je kunt dit spel op meerdere manieren spelen.

## **Voorbeeld 1:**

Iedere speler krijgt een pion in zijn hand en heeft een pion voor zich staan.

De pion in de hand moet je met een draai (net als een bottle flip) op de andere pion proberen te gooien. Wie deze als eerste raakt wint.

Je kunt ook meerdere pionnen hebben om te gooien. De eerste die er bijvoorbeeld 3 raken wint.

## **Voorbeeld 2:**

Speel dit spel in een toernooivorm. Maak vooraf een schema gebaseerd op het aantal spelers. Iedereen moet een keer tegen elkaar spelen. 2 spelers strijden tegelijkertijd tegen elkaar. Beide spelers krijgen 1 pion om over de pion voor hun te gooien. De winnaar krijgt 2 punten en de verliezer 0. Als iedereen tegen elkaar gespeeld heeft, wint het kind met de meeste punten.

- Je kunt ook een tijd per ronde geven. Als de tijd op is en niemand de pion geraakt heeft krijgen beide kinderen 1 punt voor gelijkspel.
- Er zijn meerdere manieren om een toernooi te doen. Wees creatief!

## **Voorbeeld 3:**

Speel een estafette. Maak 2 of meer teams afhankelijk van het aantal kinderen dat meedoet.

De eerste van ieder team probeert als eerst een pion over de aangewezen pion te gooien. Raakt het kind, dan mag het volgende kindje proberen. Dit gaat door tot alle kinderen van het team de pion geraakt hebben. Het team dat als eerste klaar is, wint.

## **Voorbeeld 4:**

Wie maakt de grootste toren? Geef vooraf aan hoe lang iedereen de tijd heeft.

Iedereen krijgt een groot aantal pionnen. Het kind dat na die tijd de grootste toren weet te maken door de pionnen op elkaar te gooien wint.

# **Blaasvoetbal**

Je hebt rietjes, een pingpongbal en iets waarvan je goaltjes kan maken. Je maakt twee goaltjes op een tafel, er staan twee kinderen tegenover elkaar. De kinderen staan achter de tafel en proberen via het rietje de pingpongbal in de goal van de tegenstander te blazen.

## **Gblinddoekt verstoppertje**

De zoeker wordt gblinddoekt en de kinderen gaan zich verstoppen in de ruimte. Om de minuut moeten de kinderen een geluid maken. Als je wordt getikt/aangeraakt door de zoeker ben je af.

# **Lego bouwwedstrijd**

Er zijn 1, 2 of 3 teams die strijden om wie het mooiste sportgerelateerde bouwwerk kan maken. Hier zit een bepaalde tijdsdruk aan verbonden. Het team dat volgens de jury het mooiste bouwwerk heeft gemaakt heeft gewonnen.

## **Reactie spel**

Bij het reactiespel heb je 2 spelers tegenover elkaar staan. Tussen hen staat 1 pylon in het midden. De spelbegeleider roept een lichaamsdeel waar beide handen op gelegd moeten worden. Bijvoorbeeld: handen op je hoofd of handen op je knieën. Op een gegeven moment zegt de spelbegeleider: pylon! De persoon die dan als eerste de pylon die tussen hen in staat wegtrekt en vast heeft die wint. Zijn er meerdere deelnemers? Dan kan je er een toernooivorm van maken.

# Commando spel

Bij het commando spel is er 1 spelbegeleider die voor een rij met deelnemers gaat staan. De spelbegeleider roept een commando, bijvoorbeeld: Commando handen op je hoofd. De deelnemers doen dan de handen op het hoofd. Als de spelbegeleider alleen handen op je hoofd zegt en de deelnemers doen het weer, dan zijn deze deelnemers af. Dit komt doordat er geen "commando" is gezegd. Er wordt doorgespeeld totdat er 1 winnaar is, die is dan de nieuwe spelbegeleider.

# Pokémon spel

Er is een stapel kaartjes met daarop verschillende Pokémon die verschillende statistieken hebben. Iedere deelnemer krijgt 1 kaartje van de spelbegeleider en rent het speelveld in. Word jij getikt of tik jij iemand anders met een kaartje? Dan speel je het spel: steen, papier, schaar. De winnaar daarvan mag 1 van de statistieken van zijn Pokémon kaart kiezen die hij of zij het beste vindt. Bijvoorbeeld: Aanval 100. De andere deelnemer moet dan dezelfde statistiek kiezen. Is deze lager? Dan levert hij of zij het kaartje in bij de winnaar en haalt een nieuw kaartje op bij de spelbegeleider. Is die hoger? Dan wint hij het kaartje en moet de ander een nieuw kaartje halen. Bij een gelijke statistiek speel je opnieuw.

De kaartjes kun je vinden en uitprinten op: <https://spelenenleren.com/wp-content/uploads/2015/02/pokemon-stratego.compressed.pdf>



# Voorwerp raden

Iedereen krijgt een paar minuten om wat voorwerpen te verzamelen. Dit mag van zowel binnen als buiten zijn. Alle voorwerpen worden in een ondoorzichtige tas of bak verzameld.

Je kan ervoor kiezen om individueel te spelen of teams te maken. Het is de bedoeling dat degene die een voorwerp pakt, dit geblinddoekt doet. Het geblinddoekte kind probeert te raden wat voor voorwerp het is. Als hij of zij het heeft geraden krijgt diegene of het team een punt. Je kan ervoor kiezen om het voorwerp uit het spel te halen als die geraden is of weer terug te doen.