

SPELLEN VOOR DE KLEINE KIDS

1. TEKEN TIKKERTJE

DOEL VAN HET SPEL

De tikker probeert de lopers te tikken, terwijl de lopers proberen om niet getikt te worden.



BENODIGD MATERIAAL

- 1x Lintje

SITUATIESCHETS

Dit spel kan binnen diverse arrangementen gespeeld worden, zoals een leeg deel van de zaal of binnen een opstelling met toestellen. Je hebt slechts 1 lintje nodig voor de tikker.

OMSCHRIJVING

De tikkers proberen alle leerlingen te tikken. Als je getikt wordt, ga je als een "steentje" op de grond zitten (zie foto). Leerlingen die nog niet getikt zijn kunnen leerlingen die af zijn bevrijden. Je doet dit door een (simpele) tekening te maken op hun rug. Als het "steentje" binnen drie pogingen raadt wat er getekend is, dan is hij vrij. Zo niet, dan moet hij wachten tot iemand anders komt tekenen. Als je bij iemand op zijn rug aan het tekenen bent, kun je niet getikt worden. Na een x-aantal getikte leerlingen wordt er gewisseld van tikker.



2. TIJDBOM TIKKERTJE

DOEL VAN HET SPEL

Als jij de tikker bent wanneer de tijdbom "ontploft" ben je af.



BENODIGD MATERIAAL

- 1x Bal

SITUATIESCHETS

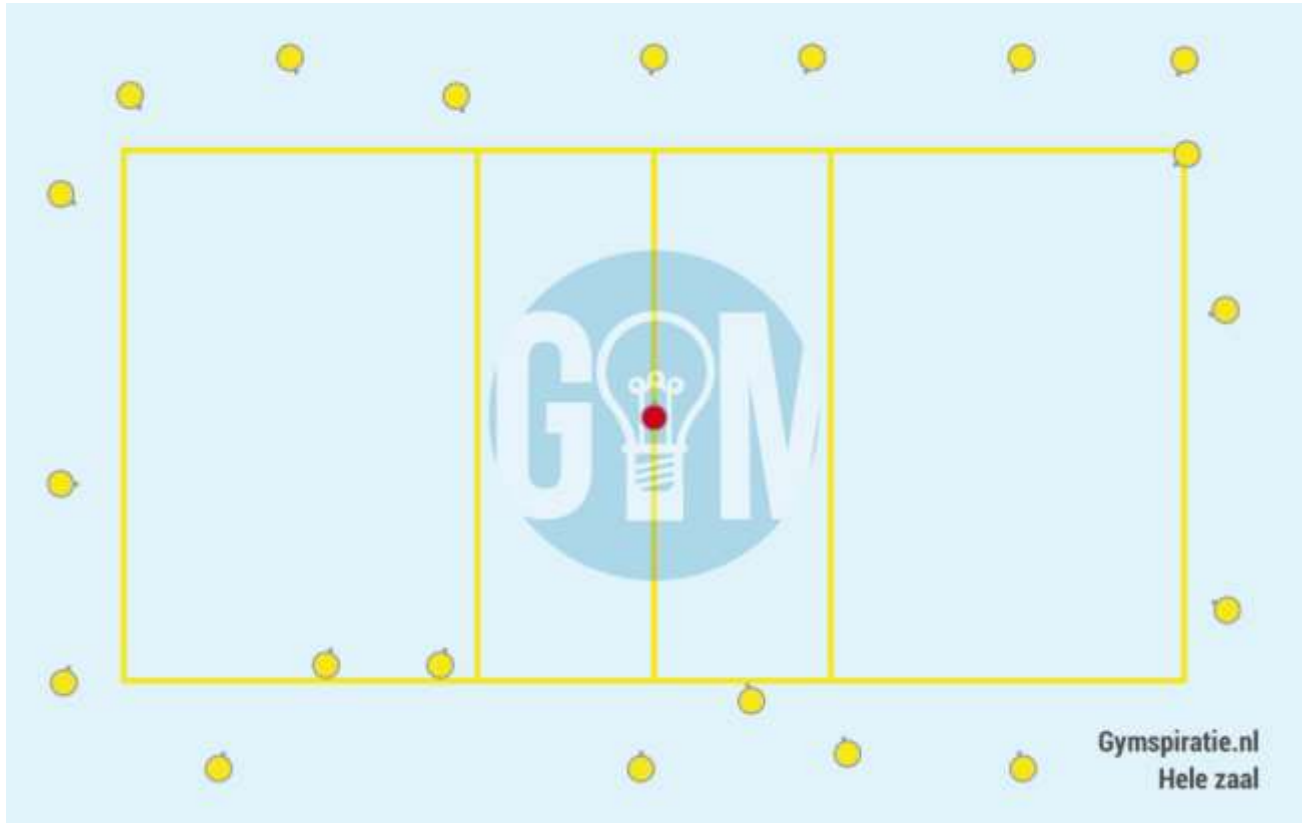
De leerlingen beginnen met 1 tikker, als de tikker een leerling getikt heeft is hij de tikker. De tikker heeft altijd de tijdbom in zijn handen (bal) en de docent houdt een tijd bij die je zelf verzint. Ben jij de tikker en ontploft de tijdbom, dan ben je af.

.

3. SCHAT STELEN

DOEL VAN HET SPEL

Proberen stilletjes de schat te stelen voordat de gierigaard je hoort.



BENODIGD MATERIAAL

- 1x Theedoek

SITUATIESCHETS

In het midden van de zaal zit een leerling geblinddoekt op de grond. Alle andere kinderen zitten heel stil tegen de muur helemaal rondom.

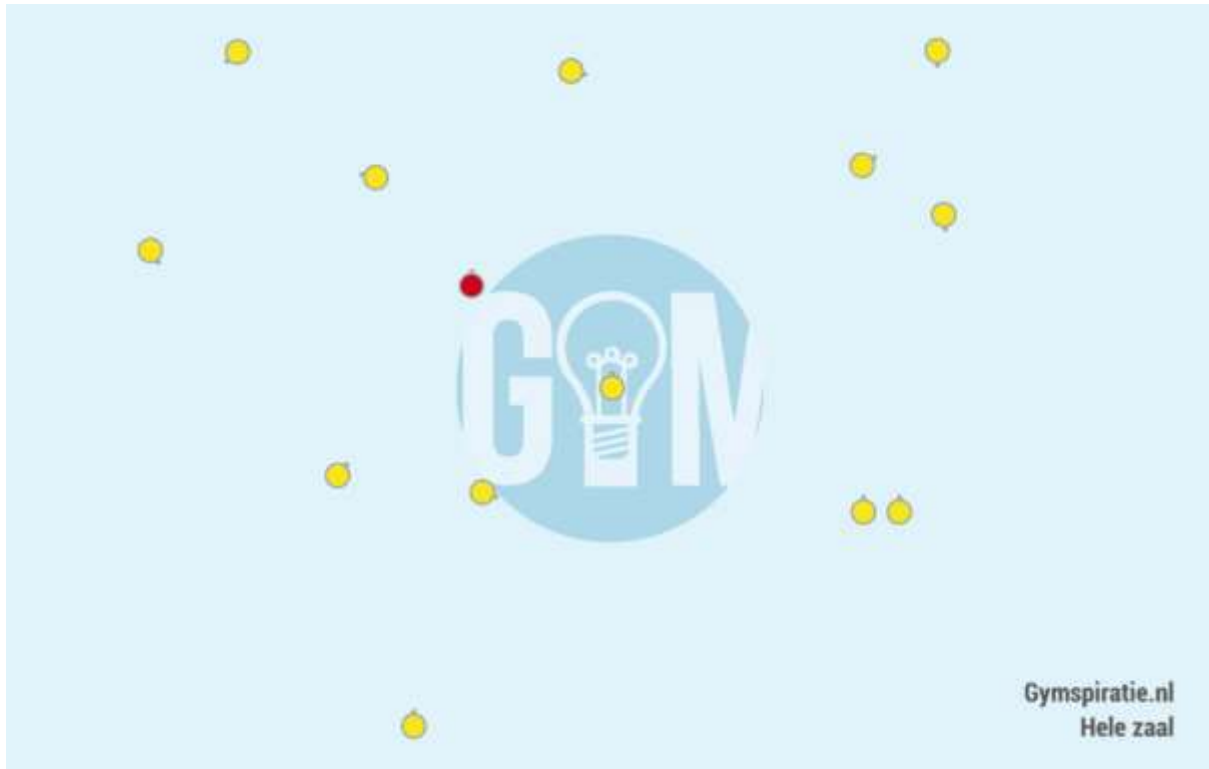
OMSCHRIJVING

Op het teken van de Gierigaard mogen de dieven stilletjes bewegen naar de schat waar de gierigaard op zit. Lukt het jou om de schat aan te raken voordat de gierigaard jou gehoord heeft dan mag je de schat hebben.

4. STANDBEELD TIKKERTJE

DOEL VAN HET SPEL

Proberen zoveel mogelijk te tikken.



BENODIGD MATERIAAL

- 2x Lintje

SITUATIESCHETS

leerlingen lopen vrij door de zaal.

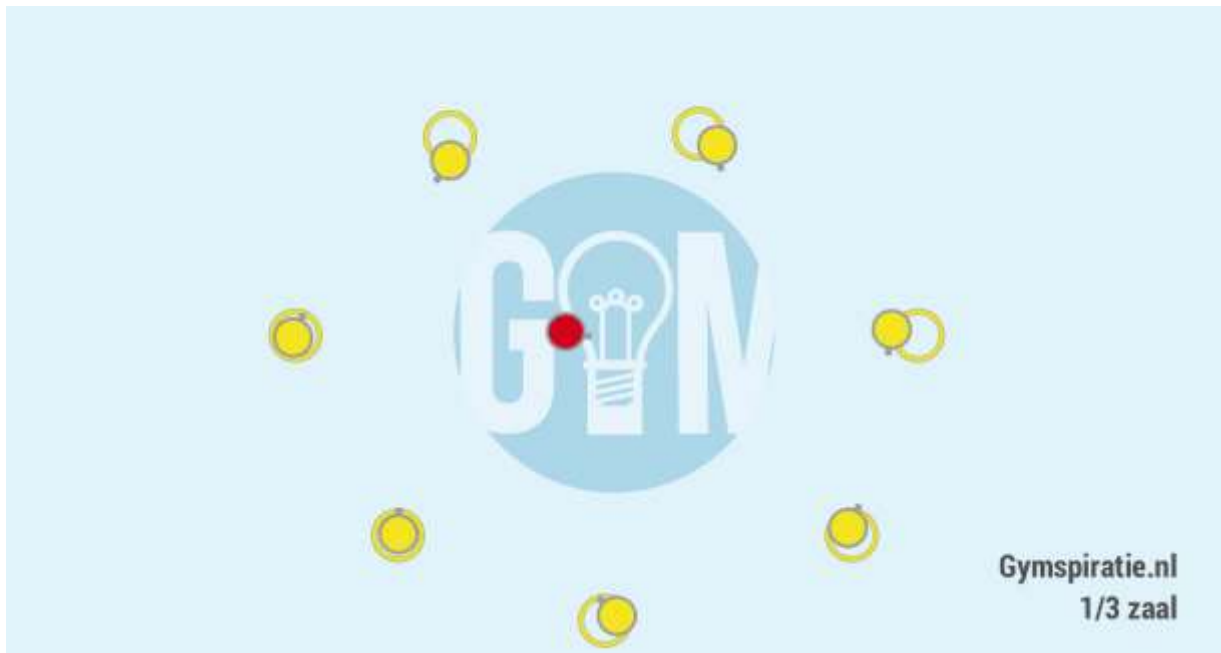
OMSCHRIJVING

Er is 1 of 2 tikkers en die proberen van alle lopers een standbeeld te maken.

5. BOOMPJE VERWISSELEN

DOEL VAN HET SPEL

De kinderen proberen van boom te wisselen en de tikker probeert looper te worden.



BENODIGD MATERIAAL

- 6x Hoepel

SITUATIESCHETS

In een cirkel liggen matjes of hoepels. Er ligt 1 hoepel minder dan er lopers zijn. In het midden staat de tikker.

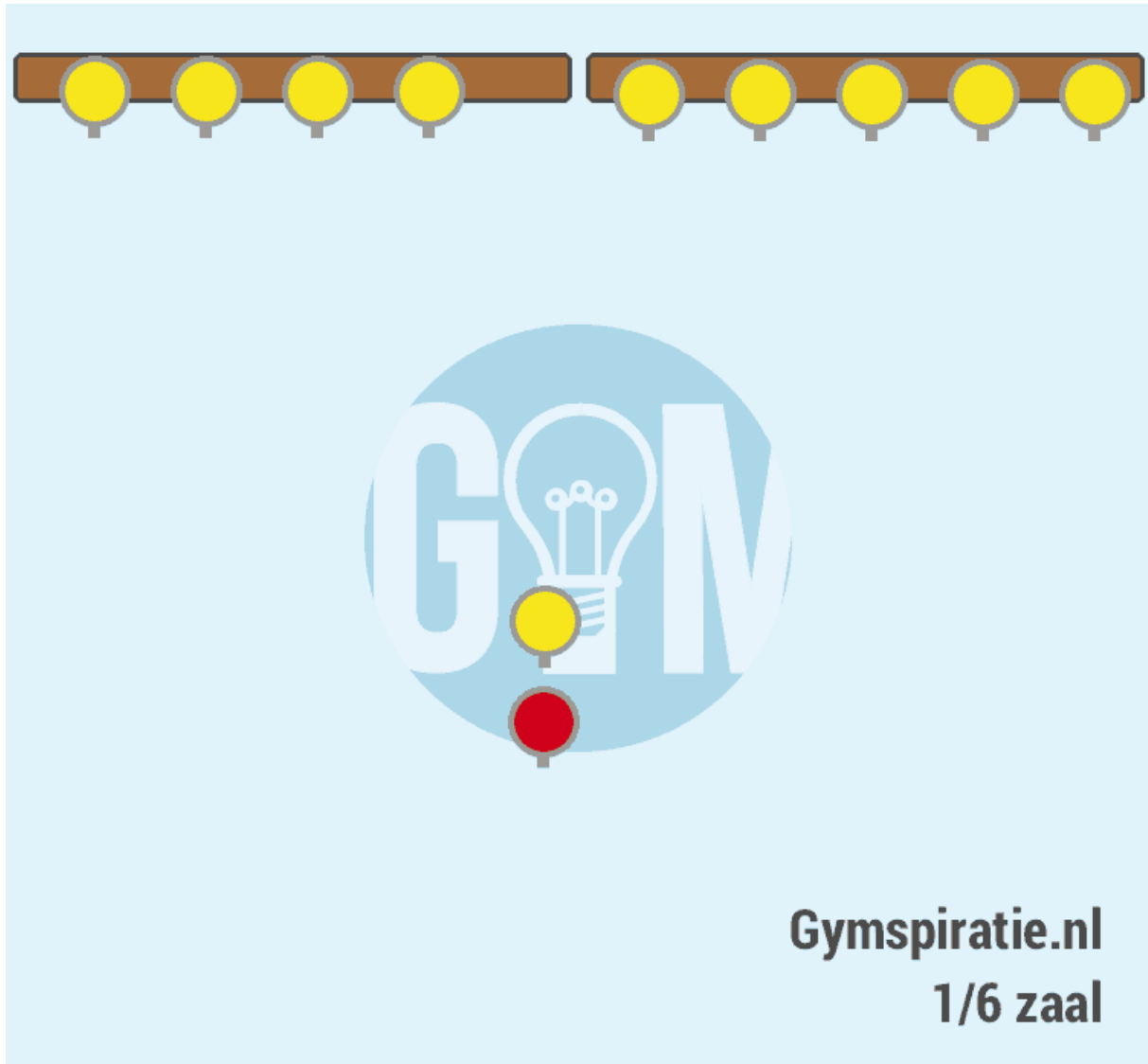
OMSCHRIJVING

De lopers proberen van hoepel(boom) te wisselen. De tikker probeert eerder in een lege hoepel te staan. Het kind dat zijn hoepel kwijt is, wordt dan de tikker.

6. TIK TIK TIK, WIE BEN IK?

DOEL VAN HET SPEL

Luisteren naar iemand die je aantikt en diegene herkennen



SITUATIESCHETS

Er zit 1 leerling als rader op de grond, met zijn rug naar de groep. De leerkracht wijst een leerling aan die naar de rader mag toelopen, hem aantikt en zegt 'Tik, tik, tik, wie ben ik?'.

OMSCHRIJVING

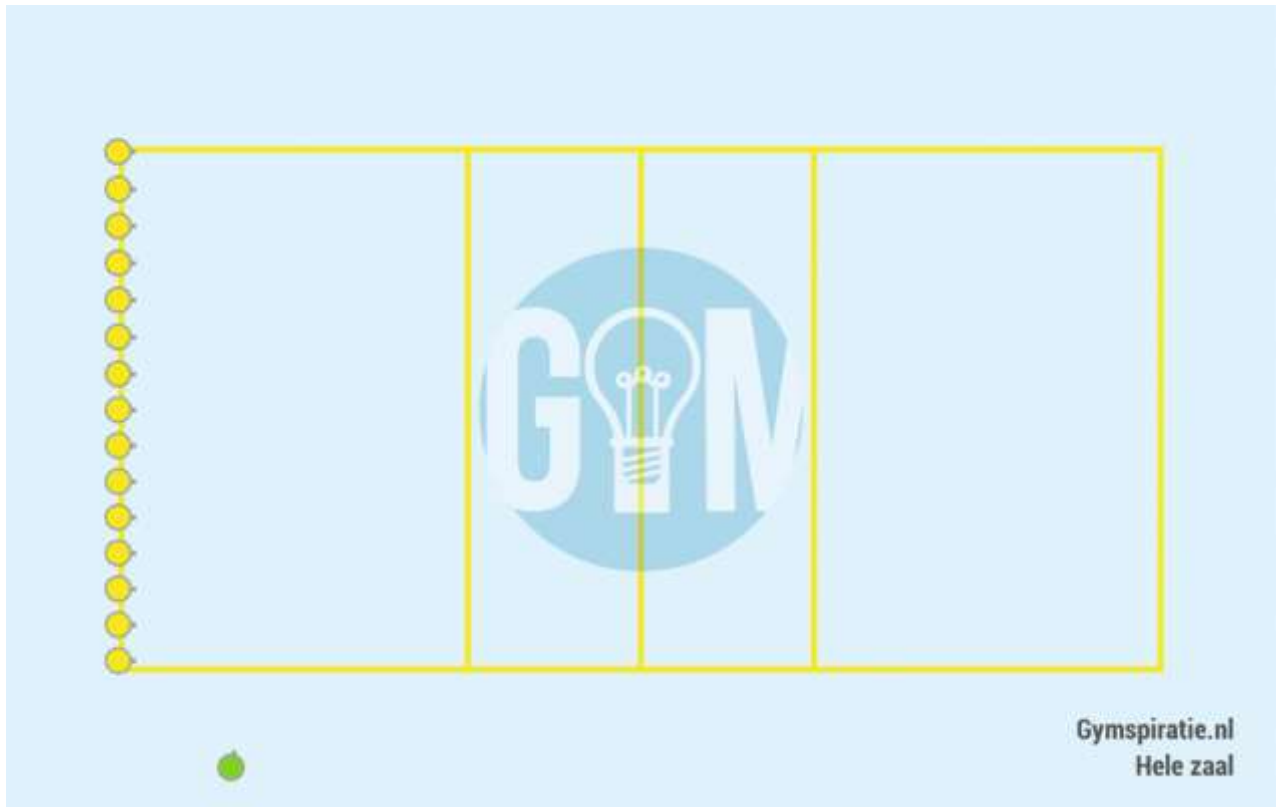
De 'rader' mag 3 vragen stellen om ontdekken wie het is.

BUITEN SPELLEN

7. LIJNEN SPEL

DOEL VAN HET SPEL

Proberen zo snel mogelijk een lijn te bereiken.



SITUATIESCHETS

De zaal is leeg en alle leerlingen staan naast elkaar zonder dat ze elkaar aanraken.

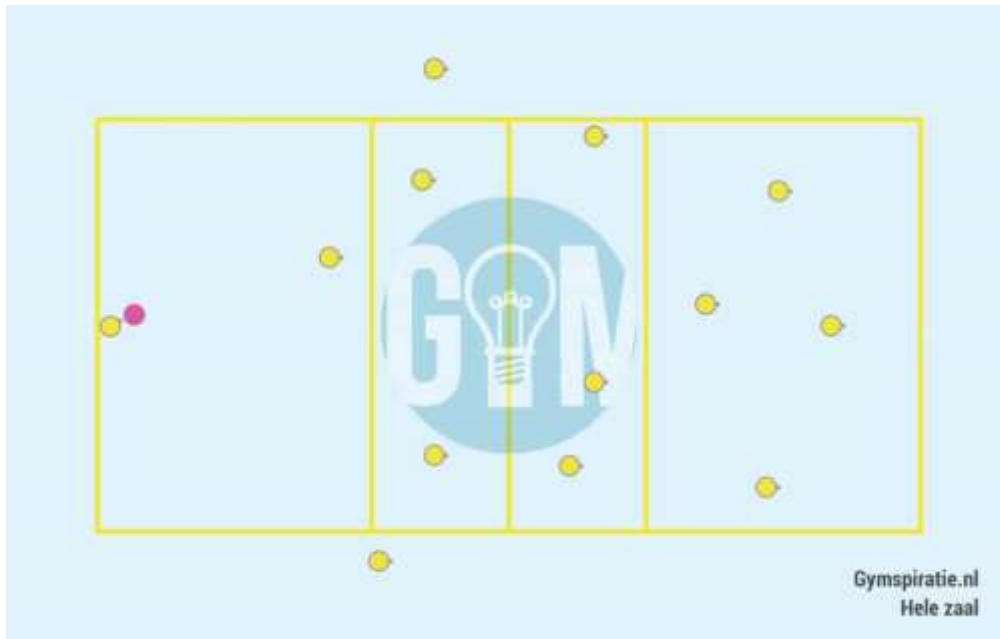
OMSCHRIJVING

Iedereen start op lijn 1. Vervolgens als de leraar lijn 2 zegt rent iedereen zo snel mogelijk naar lijn 2. De nummers van de lijnen kunnen door elkaar genoemd worden.

8. STAND IN DE MAND

DOEL VAN HET SPEL

De bal door de benen van één van de spelers rollen of een speler afgooien.



BENODIGD MATERIAAL

- 1x Bal

SITUATIESCHETS

Dit spel is op 1/3 zaal, 1/2 zaal of hele zaal te spelen. Je hebt slechts één bal nodig om dit spel te kunnen spelen.

OMSCHRIJVING

Eén speler heeft de bal, de anderen staan er om heen. De speler gooit de bal recht omhoog en roept: 'Stand in de mand en de bal is voor (er wordt een naam genoemd bijv.:) Rosa. Iedereen loopt hard weg, behalve Rosa, zij moet de bal pakken. Als ze hem heeft, roept ze: 'Stop.' Dan mag niemand meer van zijn plaats en moet Rosa proberen met de bal een van de andere spelers te raken of de bal door de benen van een speler te rollen. Wordt een speler geraakt, dan is hij af en mag Rosa de bal omhoog gooien en een andere speler kiezen.

9. STRESS TIKKERTJE

DOEL VAN HET SPEL

Zo snel mogelijk alle lopers tikken en sneller zijn dan het andere team.



BENODIGD MATERIAAL

- 2x Bank
- 1x Zandloper (1 min)
- 4x Lintje

SITUATIESCHETS

1/3 zaal. Aan de zijkant van het speelveld staan twee banken. (Voor ieder team één bank). De grootte van het speelveld pas je aan aan het niveau van het groepje en het aantal deelnemende spelers. Één team is voorzien van lintjes. Het tikkende team heeft een zandloper (1 min.) of een stopwatch.

OMSCHRIJVING

Er worden 2 teams gemaakt. Team 1 staat verspreid in het veld, team 2 zit op de bank. De leerkracht of spelleider geeft het signaal ("Start de tijd!") en dan mag een speler van team 2 proberen om een speler van team 1 te tikken.

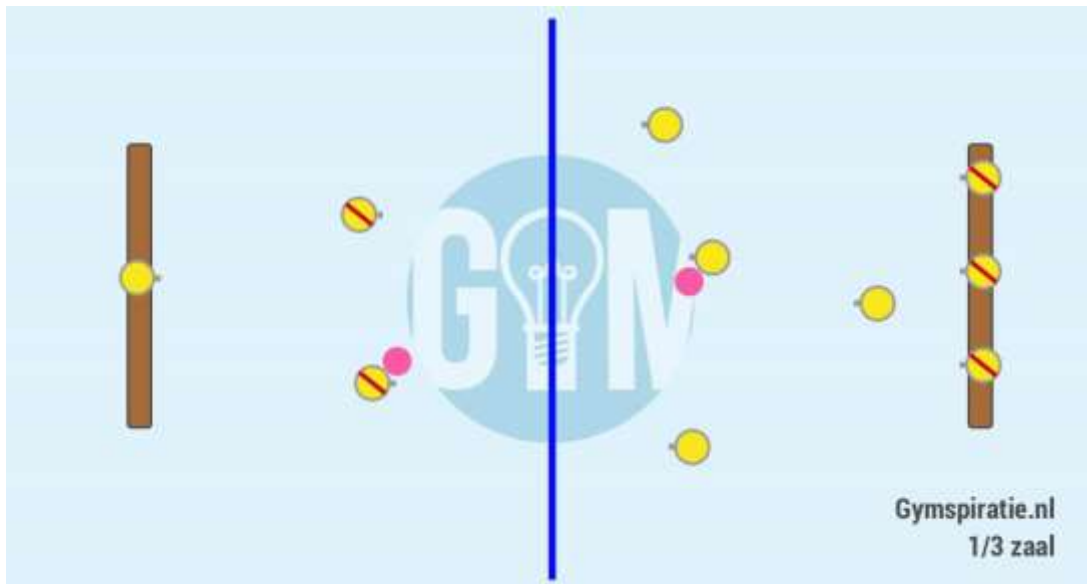
Als het lukt om een speler van team 1 te tikken dan gaat de getikte speler zitten op de bank aan de zijkant en rent de speler van team 2 terug naar zijn team om de volgende in de rij aan te tikken. Ook deze speler gaat weer iemand van team 1 tikken. Als iedereen van team 1 getikt is stopt de tijd. Daarna wisselen de teams van functie.

Welk team is het snelst en heeft tactisch goed gespeeld?

10. BANK BAL

DOEL VAN HET SPEL

Door gooien en vangen van de bal, op de bank komen te staan met al je teamgenoten.



BENODIGD MATERIAAL

- 2x Bal
- 2x Bank
- 5x Lintje

SITUATIESCHETS

1/3 zaal. Het vak is verdeeld in twee speelhelften. Op elke speelhelft staat een bank. Er wordt gespeeld met twee ballen. Er is voor één team een aantal lintjes.

OMSCHRIJVING

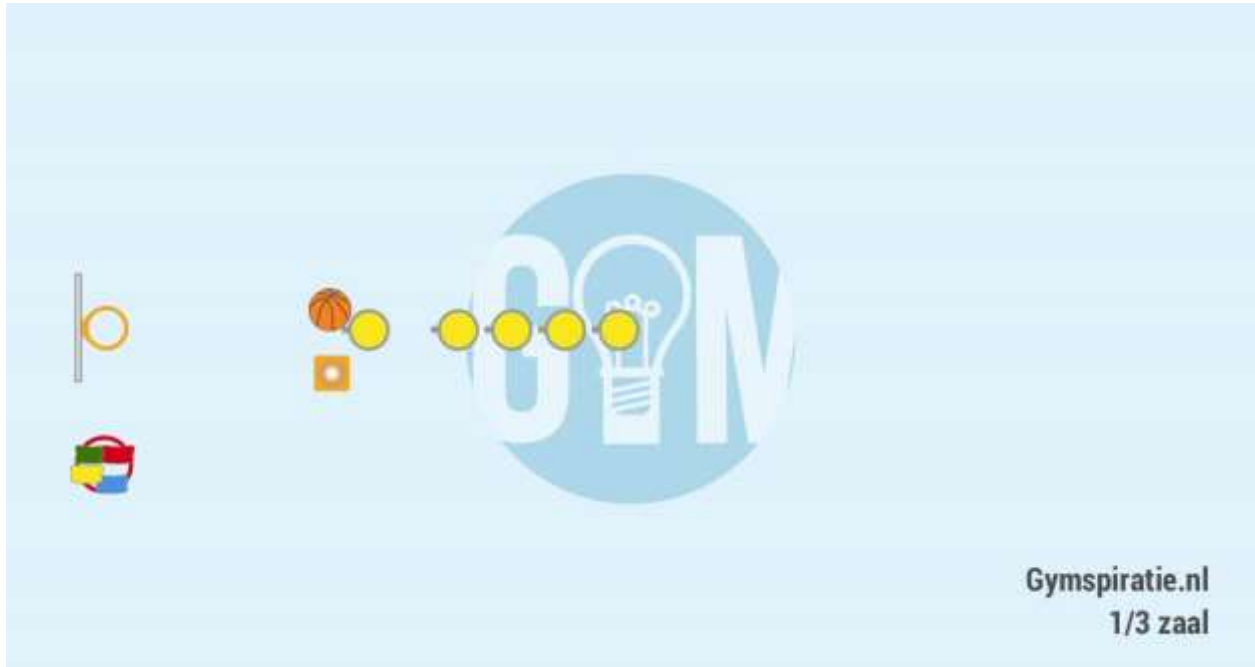
Dit spel kan je zowel klassikaal als in een vak spelen. Het spel is simpel, gaat om samen werken en heeft weinig materiaal nodig.

Het vak waarin gespeeld wordt bestaat uit twee helften. Op elke helft staat een team, zij mogen niet over de middenlijn komen. Van elk team gaat één speler, in het vak van de tegenstander, op de bank staan. De overige spelers van het team proberen vanaf hun helft de bal zonder stuit naar de speler op de bank te gooien. Vangt de speler op de bank de bal, dan mag de speler die heeft gegooid erbij gaan staan op de bank. Het team waarvan alle spelers als eerste op de bank staat bij de tegenstander wint.

11. 7-UP

DOEL VAN HET SPEL

Scoren in de basket om te voorkomen dat je minpunten krijgt.



BENODIGD MATERIAAL

- 1x Basket
- 1x Basketbal
- 1x Pylon

SITUATIESCHETS

1/3 zaal. Hier staat een basket (of korfbalpaal met korf). Er is een vast punt waar vandaan gegooid moet worden (vrije worp lijn of een pylon).

OMSCHRIJVING

Dit basketbalspel is een erg leuk spel dat leert onder druk scoren. Het spel is te spelen van 2 tot 10+ spelers, waarbij het zo is dat hoe meer spelers, hoe minder je de bal raakt, dus verdelen in groepen van 3 t/m 5 leerlingen is beter.

Je maakt een volgorde waarin je speelt. Iedere bal speel je vanaf een vast punt (bijvoorbeeld de vrije worp lijn) en die probeer je te scoren.

Wanneer je scoort, dan gaat er 1 punt in de “pot”, wanneer je mist dan krijg je alle punten uit de pot en komt er geen punt bij in de pot. Wanneer de pot op nul staat en je mist, dan heb je geluk en krijg je er niks bij. Als de pot op 1 staat en je scoort, dan staat de pot dus op 2 voor de volgende speler.

Wie uiteindelijk 7 of meer punten heeft, die verliest het spel. Hierna begin je het spel opnieuw. Het kan dus zijn dat je in het hele spel maar 1 keer mis gooit, maar toch verliest, in dit geval is de pot dan 7 punten of meer.

Voorbeeldspel met 4 spelers:

Speler A mist, pot stond op nul, dus geen punten erbij voor speler A

Speler B raakt, pot komt op 1

Speler C raakt, pot komt op 2

Speler D mist, krijgt 2 punten, pot staat weer op nul.

Speler A raakt, pot staat op 1

Speler B mist, krijgt 1 punt, pot staat weer op nul.

Speler C raakt, pot staat op 1

Speler D mist, krijgt 1 punt erbij en heeft nu dus 3 punten totaal.

enz. tot iemand 7 of meer punten heeft.

Voor de lagere groepen kan je eventueel met een echte pot spelen, een hoepel waar ze na een score een pittenzakje in moet doen en na score alles eruit moeten pakken als er wat in ligt. Dit maakt voor deze groepen de pot wat duidelijker doordat het tastbaar en zichtbaar is.

12. HIGH-FIVE TIKKERTJE

DOEL VAN HET SPEL

De tikker probeert zoveel mogelijk lopers te tikken, terwijl de lopers dit proberen te voorkomen.



BENODIGD MATERIAAL

- 1x Lintje

SITUATIESCHETS

1/3 zaal. Er is een lintje voor de tikker.

OMSCHRIJVING

De tikker probeert zoveel mogelijk leerlingen te tikken. Ben je getikt dan ga je met je hand naar voren staan op de plek waar je getikt bent. Geeft een leerling die nog niet getikt is jou een high five dan mag je weer meedoen.