

Het ABC van spelen

2019

Marjan Huybrechts - omvorming

0476 92 80 67

A

Atollenspel

Teken met krijt een aantal cirkels van verschillende grootte op de grond. De spelers zijn badgasten en zwemmen rond in de zee. Op het teken van de spelleider komt de haai die de badgasten opschrikt. Alle spellers proberen nu een plaatsje te bemachtigen op een eiland (=in de cirkel). De spelleider verkleint echter bij elke ronde enkele eilanden of laat er verdwijnen door ze te schrappen. De badgasten proberen elkaar te helpen om zo lang mogelijk veilig te blijven.

Aap en kokosnoot

De spelers staan in een kring. In het midden ligt een bal, dit is de kokosnoot. Eén speler staat buiten de kring met de rug naar de groep, dat is de aap.

De aap moet proberen, nadat de spelleider een verdediger heeft aangewezen uit de kring, de kokosnoot mee te nemen uit de kring, zonder getikt te worden. De verdediger mag pas tikken als de aap de kokosnoot heeft aangeraakt. De aap is verplicht de kring te verlaten door dezelfde opening als waardoor hij binnen is gekomen

B

'Het bommenteam'

In een verduisterde ruimte worden een aantal wekkers verstopt. Het alarm van de wekkers is gezet op 3, 4, 5, 6 ... minuten (iedere keer 1 minuut interval). Het bommenteam (een 3-tal spelers per keer) gaat binnen en probeert de bommen te ontdekken. Wanneer een bom afgaat terwijl ze binnen zijn, dan moeten ze dood op de grond vallen. Zo gaan we door tot alle bommen ofwel afgegaan zijn, ofwel onschadelijk gemaakt werden. Om je eigen leven te sparen, mag je voor de tijd opnieuw naar buiten vluchten. Dan kan je nog een tweede keer proberen.

Boze Oog

Laat alle spelers rondlopen op een afgebakende ruimte. Jijzelf speelt het 'Boze Oog', en loopt iedereen achterna. Je duidt nu aan wat je niet meer mag zien, bijvoorbeeld geen armen, geen haar, geen blauwe kledij, ... De spelers proberen om dat te verbergen. Doordat je rondloopt, heb je steeds wisselende standpunten en blijft iedereen in de weer.

C

Cirkelloper

De groep loopt door elkaar. Iedere speler volgt stiekem één van de andere spelers. Op een signaal probeert elke speler 1 rondje te lopen rond zijn 'geviseerde' speler

Chaos

Op het terrein worden meer stoelen gezet dan er spelers zijn. Elke speler krijgt er een andere opdracht mee te vervullen: de stoelen rechtzetten, de stoelen naar buiten dragen, de stoelen op hun kop zetten, de stoelen binnen houden, de stoelen opeen stapelen ... Chaos gegarandeerd!

D

Drop dead

Zorg ervoor dat iedereen op de grond afgetekend wordt met stoepkrijt of met plakband (zoals een lijk in de politiefilms). De spelers lopen daarna kris kras door elkaar. Om niet getikt te worden door de moordenaar moeten ze op zo'n 'lijk' gaan liggen en doen alsof ze dood zijn. Zodra de moordenaar voorbij is, springen ze weer recht. Ben je getikt dan wordt jij de moordenaar.

Drakenstaart/hongerige havik

De spelers gaan in groepjes van 8 à 10 staan, op één rij met de handen op de schouder. Samen vormen ze een draak. Hang een sjaal of een zakdoek aan de 'staart' van de draak. De kop van de draak probeert de staart af te trekken. De eerste spelers werken mee met de kop, de laatste met de staart. Je kan ook de verschillende groepen tegen elkaar laten spelen.

Hongerige havik (een variant).

De spelers staan terug op één rij, per 8 à 10. De eerste is de kip, alle andere zijn kuikens. De laatste maakt zich los uit de rij en wordt havik. De havik gaat bij de kip staan en probeert het laatste kuikentje te tikken

E

Etiketten

Alle letters van alle namen worden op etiketten geschreven. Die etiketten worden bij iedereen op de kleren geplakt. Bij het startsignaal gaan de spelers proberen om alle letters van hun naam te bemachtigen. Er zijn natuurlijk een heleboel namen die letters hebben die vaak voorkomen en iedereen neemt die dus constant weg. Het is niet gemakkelijk om je eigen naam bij elkaar te krijgen ...

Eend-eend-gans

De spelers zitten in een kring, behalve 1. Hij tikt de spelers op het hoofd terwijl hij bij elke speler "Eend" zegt. Op een gegeven moment zegt hij echter bij iemand "Gans". Deze 'gans' moet dan de eerste speler proberen te tikken vóór die helemaal rond de kring kan lopen en de plaats van de gans kan innemen. Als de gans de loper tikt, moet de loper opnieuw proberen, anders wordt de gans loper.

F

Flessen verdedigen

Alle spelers stellen zich in een kring op met op ongeveer een meter voor zich een fles gevuld met water. Iemand gooit met een bal de fles van een collega (niet je buur) omver. Die moet nu eerst de bal pakken en pas dan mag hij/zij zijn/haar fles terug rechtzetten. Ondertussen is er natuurlijk al een hoeveelheid 'uitgeklotst'. Als de fles leeg is, ben je verloren of moet je ze opnieuw vullen of ...

Flippermens

Alle spelers gaan in een kring staan met de gezichten naar buiten en de benen gespreid. De voeten sluiten bij elkaar aan. Voorovergebogen met de armen tussen de benen speelt iedereen voor flipper. De flippers slaan met hun handen de bal naar een speler die in het midden van de kring staat en probeert de bal te ontwijken. Als de kring te groot is, kunnen extra ballen in het spel gebracht worden.

G

Gekke geschenken

De spelers staan in een kring en elke speler bedenkt een geschenk. Dat fluistert hij/zij door aan de rechterbuurman/vrouw. Aan de linkerbuurman/vrouw vertelt hij/zij wat je met dat geschenk kan doen, bijvoorbeeld: bloemen – in een vaas zetten. Daarna vertelt iedereen wat hij/zij gekregen heeft en wat hij/zij ermee moet doen... te gek!

Gedichtenrace

Maak twee ploegen. Leg een gedicht in een andere ruimte. De spelers van elke ploeg lopen één voor één naar het gedicht en onthouden zoveel mogelijk verzen. Dan komen ze terug en schrijven deze op... tot heel het gedicht op papier staat. Wie is het snelst?

H

Hou je tuin leeg

De kinderen staan aan weerszijden van een lang obstakel, bijvoorbeeld een rij banken. Het (eventueel ook met banken) afgebakende terrein is rechthoekig en is de 'tuin'. In elke kant van de tuin liggen evenveel ballen, neem er maar zoveel als je kunt. Op een teken probeert elke ploeg nu alle ballen die in zijn tuin liggen over de banken in de andere tuin te werpen. Elke bal die in jouw tuin terecht komt, gooi je natuurlijk zo snel mogelijk terug.

Help een medemens

Alle spelers plaatsen een schoen op hun hoofd. De schoen mag niet meer aangeraakt worden. Iedereen beweegt zich nu voort, probeert een aantal bewegingen uit, zonder dat de schoen op de grond valt. Gebeurt dit toch, dan moet de speler onmiddellijk bevriezen. Iemand anders kan dan de schoen terug op het hoofd zetten.

I

In de fles

Een touw met een pen/stokje/... wordt om het middel van de speler vastgebonden, de speler sprint naar de overkant, en probeert de pen in de fles die daar staat te laten zakken.

Ik verklaar de oorlog aan. . .

Iemand gooit de bal omhoog met de woorden: "Ik verklaar de oorlog aan Dirk". Dirk moet dan zo snel mogelijk de bal pakken. De anderen rennen weg. Zodra Dirk de bal heeft, roept hij "Stop!" en blijft iedereen stilstaan. Dirk mag dan 3 passen doen en dan proberen iemand aan te smijten. Lukt hem dit, dan moet die speler de oorlog verklaren aan iemand, ander moet hij zelf dat doen.

J

Jeu de band

Heb je veel autobanden op het terrein rondslingeren? Is er ook een kleintje bij? Ja? Dan kan je jeu de band spelen. Smijt een klein autobandje een eind verder. Probeer de andere autobanden er zo dicht mogelijk bij te rollen of te gooien.

Jan zegt ...

De spelleider is 'Jan'. Hij geeft bevelen aan de spelers op de volgende manier: 'Jan zegt ... op 1 been staan'. De spelers volgen de bevelen op, maar enkel wanneer het bevel wordt voorafgegaan door 'Jan zegt ...'. Als de spelleider enkel zegt: 'Op en neer springen', mogen ze dit niet doen. De spelers die het bevel toch uitvoeren, vallen af. Ze mogen de rol van 'jan' ook overnemen ...

K

Krantenkoppen

Knip krantenkoppen tot kortere stukken en maak daarmee een nieuwe kop. De nieuw bedachte kop wordt boven aan een blaadje geplakt. Onder die kop schrijven de spelers dan een eigen krantenberichtje.

Knijperspel

Iedereen krijgt een tiental wasspelden op zijn trui gespeld. In een donker lokaal wordt het licht uitgedaan en iedereen probeert zoveel mogelijk wasspelden bij een ander te pikken. Wanneer het licht opnieuw aangaat, zie je wie er de beste dief is. Maar dan gaat het licht opnieuw uit en probeer je zoveel mogelijk wasspelden kwijt te raken op een ander zijn trui.

L

Lokroep

De groep wordt in 'paren' verdeeld, die elk hun eigen lokroep bedenken en uittesten. Zij worden geblinddoekt en ergens in de ruimte gezet. De paren proberen elkaar dan te lokken met hun eigen geluid. Als ze elkaar gevonden hebben, blijven ze staan en mogen ze hun blinddoek afdoen.

Lepelen (Polen)

De groep is in 2 verdeeld, de groepen staat in een rij tegenover elkaar. Elke groep heeft een lepel met daaraan een flinke bol touw. De lepel moet zo snel mogelijk het einde van de rij bereiken, maar het touw mag niet kapot. Hiervoor moet hij langs de kleren passeren. Bij de eerste speler gaat hij er langs de trui in, en door de broekspijp naar beneden. Bij de tweede speler gaat hij er langs onderen in en moet hij er bovenaan weer uitkomen enzovoort. De lepel moet niet door het ondergoed (!), enkel door trui/T-shirt en broek/rok. Daarna kan je hem ook nog zo snel mogelijk doen terugkeren. Wie een stretchbroek aanheeft, is de pineut...

M

Mama Mango

Iedereen krijgt een kaartje met een familienaam en zijn plaats binnen het gezin, bijvoorbeeld 'moeder De Bok'. Laat de gezinnetjes nu op één stoel samen zitten en wel in deze volgorde: papa onderaan, dan mama, zoon, dochter en huisdier ...

Minuten meten

Iedereen zoekt een plek in de ruimte, gaat daar zitten, en sluit de ogen. Bij een gegeven signaal wordt er gestart met aftellen van 3 minuten. Iedereen telt in zichzelf, met de ogen dicht. Na de eerste minuut, steekt men een hand met 1 vinger omhoog in de lucht, na 2 minuten twee vingers. Wie drie minuten heeft afgeteld, doet zijn ogen open. Eens zien hoe lang ieders minuten duren. . .

N

Naamdeken

Je verdeelt de groep in 2 ploegen die op een kluitje gaan staan. Twee spelers houden een grote doek omhoog. Van elke ploeg gaat er snel iemand achter het doek zitten of staan (zonder dat ze elkaar gezien hebben). Wanneer je het doek laat vallen, moeten ze zo snel mogelijk de naam zeggen van degene die tegenover hen zit...

Je kan de groep ook een familieportret laten uitbeelden. Iemand kijkt naar het portret. Dan wordt het doek opnieuw omhoog gedaan en iemand van de familie verdwijnt/verandert van plaats. Wanneer het doek valt moet de speler raden wie er weg is.

Namenalliteratie

De spelers staan/zitten in een kring. Eén iemand begint en zegt voor zijn eigen naam een bijvoeglijk naamwoord dat met dezelfde letter begint als zijn/haar eigen voornaam. Bvb. Grappige Gijs. De volgende zegt dan dit is "Grappige Gijs" en ik ben "Dikke Dirk". En zo gaat het de hele kring verder.

Variatie: speel dit door er een gebaar bij te laten doen of dit enkel met gebaren te spelen. Grappige Gijs maakt een grappig sprongetje terwijl hij zijn naam zegt.

O

Op het voetbalveld:

De spelers worden in vier of vijf groepjes verdeeld. Elk groepje moet een kreet of leuze bedenken die op een voetbalveld thuishoort. De groepjes krijgen een nummer. De spelleider zet de groepjes op een rij en gaat er zelf voor staan. Hij steekt telkens een bepaald aantal vingers in de lucht. Het groepje met dat nummer moet dan onmiddellijk zo hard mogelijk zijn leuze herhalen totdat de spelleider zijn hand omlaag doet en een nieuw aantal vingers opsteekt. Op dat moment gaat een ander groepje zijn leuze roepen, enzovoort. Je kan ook met beide handen een nummer vormen en zo twee groepjes hun leuze laten scanderen.

Opeenstapeling

Iedereen zit in een stoelenkring. De spelleider geeft een mogelijke beschrijving van de spelers, bijvoorbeeld: de voordeur van hun huis is rood, ze verjaren in mei, ze houden van spaghetti,... Alle spelers, die beantwoorden aan de beschrijving beantwoorden, schuiven één plaats naar links op. Telkens iemand beweegt en ziet dat de plaats links al is ingenomen, moet hij op de schoot van die speler gaan zitten, enzovoort. Als meerdere schootzitters aan de beschrijving voldoen, moeten ze in groep gaan verzitten... totdat er twee grote stapels overblijven of tot er iemand de overbelasting niet meer aan kan.

P

Pang!

Zet alle spelers in een kring. Je duidt een stoere cowboy aan om te beginnen en geeft hem/haar een denkbeeldige revolver. De cowboy kijkt iemand van de andere spelers recht in de ogen, mikt met de wijsvingerrevolver en roept "Pang!" Wie geraakt is, slaakt een kreet en valt even neer. Beide burens van de gevelde draaien nu zo snel mogelijk een volledige toer rond de eigen as en proberen de andere 'ronddraaiende' met een eveneens denkbeeldige revolver neer te knallen door luid "Pang!" te roepen. Wie als tweede en laatste reageert, zet zich neer en is even uitgeschakeld. Nu wordt het nog spannender, want hoe minder overblijvende cowboys, hoe meer concentratie om de juiste cowboy te raken.

Poetsvrouw

De spelers staan verspreid in het lokaal, in een houding die ze zelf hebben gekozen (doe er eventueel enkele voor). Eén tikker, de poetsvrouw staat bij jou en krijgt een stofdoek mee. Nu mag ze een standbeeld 'afstoffen'. Als de poetsvrouw echter op de tenen van een beeld trapt, dan loopt ze heel hard weg en gaat het beeld erachteraan. De anderen vormen hindernissen waartussen de twee spelers lopen.

Q

Quartet

Of ook gewoon kwartet. je bakent een vierkant af. In elke hoek bevindt zich een kamp. Je zorgt ervoor dat je van verschillende materialen vier stuks hebt. Iedere groep staat in één kamp. Na het startsignaal mag er telkens één lid van de groep naar een ander kamp lopen om daar een voorwerp weg te halen. Hij/zij moet dit dan naar het eigen kamp brengen. Dan mag de volgende vertrekken. Zo moet je proberen zoveel mogelijk kwartetten te vormen. Pas wanneer je vier stuks van iets hebt, mag je het aan de kant leggen. Andere groepen mogen dus proberen te vermijden dat je het kwartet kan vormen.

R

Reus-heks-dwerg.

De groep wordt verdeeld in 2 en gaat achter een lijn staan. Elke groep neemt een personage aan, waarmee ze de andere groep willen bevechten.

- Dwerg: handen zijn hol, armen naar beneden. De dwergen kunnen de voeten van de heks kietelen en zo winnen.
- Heks: handen en armen zijn gestrekt. De heks kan de reus betoveren en zo winnen.
- Reus: handen zijn bol, armen in de lucht. De reus is veel groter dan de dwerg en kan zo van hem winnen.

Wanneer beide groepen stiekem beslist hebben welk personage ze kiezen, komen ze van achter hun lijn en gaan ze tegenover elkaar staan, langs een lijn in het midden van het speelveld. Op "3" tonen ze elkaar welk personage ze zijn. Het team met het winnende personage moet zo snel mogelijk de spelers van de andere groep tikken. De verliezers moeten zo snel mogelijk weglopen tot achter hun lijn, zonder getikt te worden. Wie getikt was wordt speler van het winnende team. Dan wordt opnieuw gespeeld...

Reis naar Amerika

Bij dit spel wordt de volgorde van het alfabet aangehouden. De letters Q, X en Y mag men overslaan.

De eerste speler moet een zin maken waarin een land of plaatsnaam en een voorwerp voorkomen, beginnend met de letter A, bv. "Ik ga naar Amerika en ik koop er apenootjes". De tweede speler doet hetzelfde met de letter B, bv. "Ik reis naar Benidorm en ik huur een boot". Zo gaat het spel verder. Wie niet verder kan, krijgt een strafpunt en geeft zijn letter aan de volgende speler.

S

Suikerklontje

In het lokaal ligt een suikerklontje verstopt. Iedereen mag zoeken, wie het gezien heeft, mag gaan zitten.

Spaghetti

Je neemt evenveel touwtjes als de helft van de groep. Die neem jij in het midden vast in je hand. De spelers nemen allemaal een uiteinde vast. Nu moeten ze proberen te ontwarren wie aan het andere eind van hun touwtje hangt...

T

Tik tak boem (Ierland)

Iedereen staat in een cirkel, een speler heeft een bom vast. In het midden speelt iemand de klok met de ogen dicht. Wanneer de klok begint te tikken, wordt de bal doorgegeven in de kring. De klok tikt tik tak tik tak tik tak.... Wanneer de klok BOEM zegt, ontploft de bal in de handen van de speler die hem op dat moment vast heeft(of laten vallen heeft). Wie gedood is, gaat op de grond zitten, de benen gestrekt. De bom gaat opnieuw rond, maar moet altijd

van hand tot hand gaan. Je mag hem dus niet gooien naar je buur, maar je moet telkens over de doden heen stappen, en weer naar je plaats stappen.

Tien, negen, acht ...

Iemand staat in het midden van het terrein. Iedereen houdt van deze speler een vinger vast. Zodra de speler begint af te tellen (10-9-8-7- . . .) loopt iedereen weg en verstopt zich. Bij 0 opent de speler die telde zijn ogen en kijkt rond. Wie gezien is moet uitkomen. De volgende keer telt de speler maar van 9, daarna van 8 enz. Tot er gewoonweg geen tijd meer overschiet om je te verstoppen en iedereen gezien is.

U

Uit evenwicht halen

Twee spelers gaan tegenover elkaar staan op 1 been, op handen en knieën, in pomphouding ... en proberen elkaar uit evenwicht te halen.

Uil en vossen

De spelers zitten in een kring op de grond. De 2 grote ballen worden in een bepaalde richting doorgegeven. Dit zijn de vossen. De 3e, kleinere bal, is de uil. Aangezien een uil kan vliegen, mag de kleinere bal naar eender welke speler doorgeworpen worden. De vossen moeten proberen de uil te pakken te krijgen, door bij de speler te raken die de uilenbal heeft.

V

Voorhoofdschrijven:

laat de spelers een papiertje tegen hun voorhoofd houden en zo trachten hun naam of een ander woord te schrijven... wie heeft dit niet in spiegelschrift gedaan, wiens naam is duidelijk leesbaar?

Vliegende punaise

Dit is een eigenlijk een fantasie –en tikspelletje. Eén van de spelers is de tikker en hij probeert een punaise na te bootsen (bv. door een vingertje uit te steken en een gekke houding aan te nemen). De andere spelers (dus diegene die door de punaise getikt zullen worden) zijn allemaal ballonnen of fietsbanden. Ze gedragen zich dus best op een opgeblazen manier. De punaise begint dan achter de ballonnen/fietsbanden te lopen. Wanneer deze ballonnen/fietsbanden geprikt worden, dan zakken ze volledig in elkaar (tot ze op hun hielen zitten). De andere ballonnen kunnen nu deze ballonnen terug komen

oppompen door er simpelweg langs te komen staan en enkele keren door hun knieën te zakken (dus een pompbeweging maken).

W

Woesh

Met een zwaaibeweging van de handen naar de persoon ernaast wordt het geluid 'woesh' doorgegeven in een kring. Zegt iemand 'wow' met een rembeweging van de handen, moet de woesh in de andere richting doorgegeven worden. Zegt iemand 'zap zap' met een zapbeweging naar iemand anders in de kring, dan moet deze persoon verder doen vanop zijn plaats. Zegt iemand 'ajajaj' met de beweging met de handen die een bril vormen, dan wordt er iemand overgeslagen bij het doorgeven. Zegt iemand 'pruttel pruttel', dan moet de volgende 'tanken tanken' zeggen en doet de volgende weer verder. Wordt er 'Freak out' geroepen, moet iedereen van plaats verwisselen. Hoe sneller dit spel wordt gespeeld, hoe leuker het wordt!

Wie ben ik?

Iedere speler krijgt een kaartje op zijn rug gehangen, met daarop de naam van een bekend speler, stripfiguur, of popband. Het is de bedoeling dat je door middel van vragen stellen aan andere spelers erachter komt wat er op jouw kaartje staat. Je mag alleen vragen stellen waarop met "ja" of "nee" kan worden geantwoord. Je mag aan iedereen vragen stellen. Krijg je van iemand op je vraag nee te horen, dan moet je een andere speler opzoeken om vragen aan te stellen. Wie raadt het snelst wie of wat er achter op zijn rug staat?

Als variant kun je ook nog kijken wie er binnen een bepaalde tijd het meeste goede oplossingen heeft.

X

Xylofoontje

Alle spelers gaan op een rij en vormen zo de xylofoon. Twee spelers blijven even aan de kant. Dat zijn de xylofoonspeler en zijn leerling. De xylofoonspeler speelt een liedje op de xylofoon, door spelers op hun rug te tikken in een bepaalde volgorde. De spelers mogen ook een geluidje maken als ze getikt worden. De leerling probeert nu het liedje na te spelen ...

Y

Ijsblokje

Iedereen zit rond de tafel met zijn buik bloot, behalve 2 personen. Eén van deze twee kruipt onder de tafel en houdt een ijsblokje tegen iemands buik. De tweede speler zit bovenop de tafel met gesloten ogen en moet proberen te raden op wiens buik het ijsblokje wordt gehouden. Als hij drie keer verkeerd raadt, wordt het ijsblokje in zijn T-shirt gestoken als straf, als hij juist raadt, mag hij onder tafel en mag er iemand anders op de tafel zitten.

Z

Zwoele Liza

Dit spel verloopt net zoals dikke Bertha, waarbij je moet proberen het speelveld over te steken zonder door een tikker van de grond getild te worden. Nu krijgt de tikker echter een dikke laag lippenstift op en probeert hij de anderen te tikken en hen een zoen te geven. Degenen die een aantoonbaar paar lippen op hoofd of armen overhouden, krijgen eveneens de rode 'zwoele' lippen en worden mee tikker.

Zatte botten

Op het terrein is een lijn getrokken. Om beurten gaan alle spelers op het uiteinde staan. Ze draaien 20 keer om hun as en wandelen de andere kant op. Wie van zattigheid naar een kant valt, blijft bij die ploeg staan.