

Binnenspelen

(kleine spelletjes)



Auteur: Marlies Vereecke

Geschikte leeftijd: Alle

Duur activiteit: /

Terrein: Binnen

Benodigde begeleiders: /



Beschrijving van de activiteit

Inhoudstafel:

1. Kousenroof
2. Billenklets
3. 1-2-3 piano
4. Nachtwacht
5. Wie ben ik?
6. De onbekende dirigent
7. Moordenaar en detective
8. Stoelendans
9. Kledingstuk veranderen.
10. Chinees fluisteren
11. Blinde dirigent
12. Cactus en bloem
13. Slapende zeerover
14. Klop, klop, wie is dat?
15. Vampierenjacht
16. Het fluitje
17. De toren van Babel
18. Koetje Beu
19. De duikboot
20. De bewogen treinreis
21. Kringblazen
22. Slaapzakspelletjes
 - 22.1. Dierengeluiden
 - 22.2. Gevaarlijke nacht
 - 22.3. Wie werd gekidnapt?
 - 22.4. Slaapzakwandelen
23. Bevroren schoen
24. De Bellenman
25. Elastiektikkertje
26. Dierenmedley
27. Zwarte magie
28. De geschiedenis van de kus
29. Commando pingel pangel
30. Neergestort vliegtuig
31. Kaarsje blazen
32. Creatief verhaal
33. Meesterschatter
34. Buikballonnen
35. Bommetje
36. Spelletje in het donker
 - 36.1. Boer en koe
 - 36.2. Duistere bedoelingen
- 36.7. Diapresentatie
- 36.8. Het uur van de waarheid
- 36.9. Schimmenspel
- 36.10. De stille Jeti
- 36.11. Heksenbezem
- 36.12. Schoenen koppelen
- 36.13. 1-2-3-zon
37. Dansende hoeden
38. Dag Madam
39. Weerwolven van Wakkerdam



- 36.3. Blind verstoppertje
- 36.4. Menseneter
- 36.5. Voetzoeker
- 36.6. Voetje verhoog

Speluitleg

1. Kousenroof

Iedereen doet zijn schoenen uit en doet zijn kousen voor de helft van zijn voet. Vanaf nu geldt het principe van dassenroof: je moet proberen iemand zijn kousen af te trappen en tegelijkertijd je eigen kousen beschermen. Degene die als laatste een kous aan heeft is gewonnen.

2. Billenklets

Alle deelnemers zitten in een cirkel met hun beide handen op de rug. Een speler roept de naam van een andere speler. De burens van deze laatste moeten hun handen op hun benen leggen, als ze dit niet op tijd doen, mag de genoemde speler hen op de billen kletsen. Nadien mag de genoemde speler weer een nieuwe naam roepen,...

3. 1-2-3-piano

Iedereen staat aan de ene kant van het terrein op een lange rij, behalve 1 persoon. Hij/zij kijkt naar de lange rij kinderen. 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). In die tijd mogen de andere kinderen zich verplaatsen in zijn richting. Als hij zich echter weer omkeert, mag hij niemand meer zien bewegen. Als hij wel iemand ziet bewegen, noemt hij zijn/haar naam en moet die terug naar de startlijn. Het spel gaat verder tot iemand de "Pianist" kan tikken zonder dat hij hem zien bewegen heeft.

4. Nachtwacht

De leden zitten in het lokaal, behalve 1, die buiten staat. Alle leden krijgen een nummer van 1 tot 12 (sommigen hebben dus 2 nummers). De nachtwacht komt binnen en zegt bijvoorbeeld: "de klok slaat 1". De persoon die nummer 1 heeft moet dan 1 keer een geluid naar keuze maken. De nachtwacht moet dan raden wie het is. Is het fout, moet hij de klok opnieuw laten slaan, een ander uur. Is het juist, is de persoon die geraden werd, de volgende nachtwacht.

5. Wie ben ik?

Materiaal:

- stickers of plakband waarop je kunt schrijven
- alcoholstift

Speluitleg:



Alle spelers krijgen een kaartje op de rug met daarop een naam van een bekend persoon, een dier, een voorwerp,... Door vragen te stellen aan de andere spelers tracht men erachter te komen wie of wat men voorstelt. Heeft men 1 vraag aan een speler gesteld, dan wandelt men na het antwoord naar een volgende speler. Men mag alleen antwoorden met ja of nee.

6. De onbekende dirigent

De leden zitten of staan in een kring. Een persoon wordt weggestuurd zodat hij niets kan zien of horen. Intussen wordt een dirigent aangeduid. De persoon komt terug. De dirigent doet dan stiekem een bepaalde beweging of actie en de andere spelers doen dat na. De persoon die weggestuurd was, gaat in het midden van de kring staan en probeert te achterhalen wie de dirigent is. Heeft hij de dirigent gevonden, dan komt de dirigent in het midden staan en wordt een andere vrijwilliger gezocht om de kring te verlaten.

7. Moordenaar en detective

Iedereen zit in een kring en dekt zijn ogen af. De leiding loopt rond en geeft iedereen 1, 2 of 3 tikjes op de schouder. 1 tikje wil zeggen dat je een gewone burger bent, 2 tikjes maken van jou een detective, 3 tikjes en je bent de moordenaar.

Nadat iedereen aangetikt werd, loopt iedereen gewoon rond, en zoekt oogcontact met elkaar. De moordenaar kan mensen vermoorden door een knipoog te geven naar iemand. Heeft iemand naar jou geknipoogd, dan val je ter plaatse dood op de grond. Het is de taak van de detective om zo snel mogelijk de moordenaar te ontmaskeren.

8. Stoelendans

Materiaal:

- evenveel stoelen als deelnemers
- cd-speler en cd's
- lijst met korte opdrachten

Speluitleg:

De stoelen staan in een kring met het zitvlak naar buiten gericht. Iedere deelnemer zoekt een stoel uit en staat er voor. Van zodra de muziek begint te spelen, lopen ze rond de stoelen. De spelleider neemt dan ook telkens één stoel weg. Als de muziek stopt zoeken de deelnemers zo snel mogelijk een stoel om op te zitten. Eén deelnemer zal jammer genoeg geen stoel hebben. Hij/zij moet aan de kant zitten. Dit gaat zo door totdat er een winnaar is.

Variant: Opdrachtenstoelendans

Op een aantal stoelen zijn opdrachten gekleefd. Wanneer die stoel uit de groep wordt gehaald, moeten ze eerst de opdracht goed uitvoeren voordat ze verder met de stoelendans doen.

9. Kledingstuk veranderen



Alle kinderen zitten op de grond. De spelleider stuurt één iemand weg. Nu moeten twee kinderen een kledingsstuk verwisselen. Als dat gebeurd is mag het kind terugkeren en moet hij proberen te raden wat er precies verwisseld is.

10. Chinees fluisteren

Alle kinderen zitten samen in een kring. De spelleider fluistert tegen zijn linker- of rechterbuur een (moeilijke) zin. Deze zin moet dan al fluisterend doorgegeven worden in de kring. Als iedereen de zin 1 keer gehoord heeft moet de laatste persoon de zin luidop zeggen. Hoeveel fouten zitten erin?

11. Blinde dirigent

Materiaal:

- blinddoek
- dirigeerstokje (tak)

Speluitleg:

Iedereen wandelt rond in een kring. In het midden staat de geblinddoekte dirigent. Hij geeft met zijn dirigeerstokje de richting aan waarin de spelers moeten wandelen. Plots heft de dirigent zijn stokje op, waarop alle spelers stokstijf moeten blijven staan. De blinde dirigent wijst dan met zijn stokje iemand aan. Die speler moet met verdraaide stem een liedje zingen. Als de dirigent kan raden wie er zingt, dan mag hij een nieuwe dirigent aanduiden. Raadt hij fout, dan wordt de speler die hij aanwees dirigent.

12. Cactus en bloem

De kinderen zitten allemaal in een kring en er moet 1 vrijwilliger de kring verlaten. De spelleider duid een persoon aan en die is dan de bloem, de rest zijn cactussen. De vrijwilliger moet dan terugkomen en hij moet proberen te raden wie de bloem is. Dit doet hij door op de handen van iemand te gaan zitten. Als die persoon de cactus is, dan moet hij nijpen, is hij de bloem dan moet hij een zoen op de wang geven.

13. Slapende zeerover

Materiaal:

- stoel
- blinddoek
- sleutelbos of iets dat lawaai maakt als je het vast neemt

Speluitleg:

Alle kinderen zitten in een kring. Eén kind zit in het midden op een stoel en is geblinddoekt. Onder het krukje ligt een sleutelbos. De spelleider wijst nu een kind aan dat moet proberen om de sleutelbos weg te halen. Het kind dat op het krukje zit moet proberen om de "dief" af te tikken. Is dit gelukt dan wordt de "dief" nu de slapende zeerover.

14. Klop, klop, wie is dat?



Iedereen gaat in een kring op zijn buik liggen. De handen worden zo voor je geplaatst dat tussen jouw handen zowel een hand van je linker- als van je rechterbuur ligt. Het is de bedoeling dat je met je hand op de grond klopt wanneer de hand van je buur dit net gedaan heeft. We beginnen met eenmaal kloppen op de grond in wijzerzin. Eenmaal kloppen wil zeggen: gewoon doorgeven. Wanneer dat aardig lukt, mag je ook twee keer met je hand op de grond kloppen, dan veranderen we van speelrichting. Wie een fout maakt, moet zijn hand terugtrekken.

15. Vampierenjacht

Materiaal:

- blinddoeken voor elke deelnemer
- eventueel afbakenlint

Speluitleg:

We zorgen voor een afgebakend terrein! Iedereen wordt geblinddoekt. Wanneer dit gebeurd is, wordt één iemand aangeduid door een tikje op zijn schouder. Dit is de vampier. Iedereen loopt nu willekeurig door elkaar. Wanneer de vampier tegen iemand opbotst, probeert hij die persoon in de schouder te “bijten”, door een zachte nijp te geven. Word je door de vampier gebeten, dan slaak je een luide kreet, zodat de andere spelers weten waar de vampier zich bevindt, en word je zelf ook vampier...

Variant: kippensoep

Iedereen loopt geblinddoekt rond, één iemand wordt aangetikt en wordt meneer vos. De rest zijn allemaal kippen in een kippenhok. Telkens ze tegen elkaar opbotsen vragen de een “Toktok?” Als de ander “Toktok!” antwoordt, gaat hun zoektocht verder. Wanneer ze echter tegen meneer vos opbotsen, zal hij antwoorden met “Rrrrrrw!” antwoorden. De kip wordt dan ‘verslonden’ en wordt ook een vos.

16. Het fluitje

Een drietal oningewijde spelers verlaten de zaal. De spelleider legt aan de anderen uit dat het fluitje, waarop gefloten wordt, op zijn rug hangt. Men tracht dus te fluiten, daar waar de leider staat in de kring. De eerste komt naar binnen. Hij krijgt nu 3 kansen om aan te duiden wie het fluitje heeft op het ogenblik dat er gefloten wordt. Vanzelfsprekend denkt die persoon nu dat het fluitje in de kring wordt rondgegeven en kijkt minder naar de spelleider, totdat zal opvallen dat het signaal eigenlijk altijd uit de richting van de leider komt.

17. De toren van Babel

Drie kinderen gaan naar buiten. In het midden van de kring worden enkele stoelen op elkaar geplaatst waar men onmogelijk kan overspringen. Het eerste kind komt binnen en de leider zegt: “Doe je schoenen uit en spring erover. Het kind zal protesteren omdat het onmogelijk is maar in feite moet hij alleen maar over zijn schoenen springen.

18. Koetje beu



Er gaan drie kinderen naar buiten. Intussen worden de spelregels uitgelegd aan de anderen van de groep. Als het eerste kind naar binnen komt, moet het in het midden van de kring gaan zitten op handen en voeten. Het kind is het kalfje en wij zijn allemaal koeien en wie het luidst loeit is de moeder. Alle koeien roepen zeer luid “beu” en het kind moet iemand aanduiden. Gelijk wie hij aanduidt, het is fout en dit tweemaal achter elkaar. De derde keer zeg je dat het juist is, het kind gaat in de kring zitten en doet mee. Het tweede kind komt binnen en je doet tweemaal hetzelfde, maar de derde keer bij het tweede kind gebaart iedereen dat hij zal roepen maar doet het niet. Het eerste kind weet niet van de afspraak en zal dus alleen loeien.

19. Duikboot

Drie kinderen gaan naar buiten en het spel wordt uitgelegd. Het eerste kind moet plat op de grond liggen en er wordt een jas (liefst een KW). over gelegd. De leider vertelt dat ze in een duikboot zit en dat de mouw de periscoop is om naar buiten te kijken. De leider vertelt een verhaaltje. “Het is een zonnige dag, de vogeltjes fluiten, maar plots begint het te waaien en te stormen en te regenen en oeps je bent vergeten de periscoop af te sluiten” en dan giet je een glas water in de mouw

20. De bewogen treinreis

De spelleider vertelt een verhaaltje over een trein die in grillige bochten door de bergen rijdt. Roept de leider PATAPOEF dan springt iedereen recht. Is het bevel echter PATAKLAK dan zit iedereen gehurkt en weerklinkt PATABOEM dan gaat iedereen liggen. De bevelen worden in willekeurige volgorde gegeven. Wie mist gaat eruit.

Variant: met diernamen

21. Kringblazen

Materiaal:

- een aantal ballonnen
- een touw

Speluitleg:

We maken een kring en houden elkaars handen vast. De spelleider laat een ballon los in de kring. Het is de bedoeling de ballon zo lang mogelijk in de lucht te houden.

Variatie:

De groep wordt in twee ploegen verdeeld in het midden wordt er een touw gelegd. De bedoeling is dat de beide groepen om ter vlugst de ballon over het touw heen blazen.

22. Slaapzakspelletjes

22.1. Dierengeluiden



De helft van de groep gaat naar buiten. De andere leggen zich in een kring en kruipen volledig in hun slaapzak. Alle leden van de groep die nu terug naar binnen komen, kiezen een slaapzak en gaan ervoor zitten. Ze moeten proberen te raden wie in de slaapzak zit. Er mag gevoeld worden. Als ze het geraden hebben moet degene in de slaapzak raden wier er voor hun slaapzak zit. Hij/zij moet dierengeluiden maken om niet herkend te worden.

22.2. Gevaarlijke nacht

Er zijn 2 ploegen. De ene ploeg staat aan een zijde van het lokaal, zij stellen boten voor. Alle leden van deze groep trekken een slaapzak over hun hoofd zodat ze niet meer kunnen zien, maar wel nog kunnen lopen. De andere ploeg verspreiden zich in het lokaal, zij stellen de klippen van de zee voor, zij bootsen het geluid van de zee na. De boten moeten proberen aan de andere kant van de zee te geraken zonder tegen de kliffen aan te varen. Er is dichte mist, pas als een boot op 50cm afstand van een klif is mag deze geluid maken. Stuit de boot tegen een klif, dan valt hij uit.

22.3. Wie werd gekidnapt?

Iedereen loopt rond in het lokaal. Ze hebben allemaal hun slaapzak over hun kop getrokken. De spelleider neemt 1 persoon mee naar buiten. Als de spelleider fluit kruipt iedereen uit zijn slaapzak en proberen ze te raden wie gekidnapt is. Wie eerst het juiste antwoord weet te zeggen, die mag nu kidnapper zijn.

22.4. Slaapzakwandelen

Er worden duo's gevormd. Eén persoon is de slaapwandelaar, de andere is het hondje. Het hondje moet proberen de slaapwandelaar naar zijn slaapplaats te brengen (de andere kant van de zaal), maar het hondje mag alleen maar blaffen, grommen, janken,....

23. Bevroren schoen

Iedereen zet zijn schoen op zijn hoofd en loopt zo rond. Als de schoen valt moet hij stokstijf blijven staan totdat iemand anders de schoen terug op zijn hoofd heeft gezet. Ze mogen hun schoen niet vasthouden met hun handen.

24. De Belleman

Alle spelers zijn geblinddoekt, behalve 1. Deze heeft een belletje dat hij voortdurend laat rinkelen. De geblinddoekte spelers moeten proberen de Belleman aan te tikken. Wie hem heeft kunnen tikken, mag zijn plaats innemen.

25. Elastiektikkertje

Iedereen heeft een elastiek aan zijn oor hangen en een wasknijper in de hand. De elastieken kan je verkrijgen bij de centrale post in de zaal. Iedereen loopt door elkaar en probeert de elastiek van iemand anders af te nemen met een wasknijper. Wanneer dit lukt mag de winnaar heeft zijn gewonnen elastiek bijhouden. De verliezer mag een nieuwe elastiek halen bij de centrale post. Na een paar minuten wordt het spel afgeblazen en het aantal elastiekje geteld. De namen en het aantal elastiekjes worden opgeschreven en we spelen een volgende ronde. Wie is de winnaar?



26. Dierenmedley

De groep wordt in ploegjes van 3 of 4 ingedeeld. De ploegjes krijgen 2 minuten de tijd om zoveel mogelijk titels op te schrijven van liedjes waar dieren in voorkomen. We beginnen te zingen: een strofe van 1 liedje van groepje 1; daarna een strofe van een liedje van groepje 2. Telkens een nieuw liedje ingezet wordt doorstrepen we in elk groepje die titel als hij voorkomt. Welk ploegje kan het meest liedjes inzetten?

27. Zwarte magie

Stuur iemand weg en spreek met de rest van de groep een voorwerp af. Roep de persoon terug en stel hem vragen (die persoon weet hoe het spel in elkaar zit).

- Is het een groene jas?
- Nee
- Is het de witte tafel?
- Nee
- Is het de zwarte jas.
- Nee
- Is het mijn blauwe uniform?
- Ja

Inderdaad, het is mijn blauwe uniform dat we hadden afgesproken. De truc: het afgesproken voorwerp is dat wat volgt op het eerste zwarte voorwerp!

Variant: zo bestaat er ook witte, gele, groene magie...

28. De geschiedenis van de kus

Drie kinderen gaan naar buiten. Vijf kinderen gaan op een rij staan, de laatste neemt wat water in zijn mond. Een kind komt terug binnen en onderzoekt de geschiedenis van de kus. De eerste (prehistorie), zoent hem op zijn voeten, de tweede (middeleeuwen), zoent hem op zijn knieën, de derde kust hem op zijn hand, de vierde op zijn wang en de laatste doet alsof hij een zoen op de mond wil geven, maar spuugt water in plaats daarvan.

29. Commando pingel pangel

We zitten in een kring op de grond. Eén iemand is de legeraanvoerder en deelt bevelen uit. Bv. klap in je handen, stamp met je voeten, sta op, zit neer... Wanneer er geen commando voor gezegd werd, mag je de opdracht niet uitvoeren. Doe je dit toch, dan val je eruit.

30. Neergestort vliegtuig

Materiaal:

- een touw
- 4 sponzen
- emmer water

Speluitleg:



Vier passagiers nemen plaats in het vliegtuig (in één rij). Er wordt een verhaal over een verre vliegtuigreis verteld. Het vliegtuig stijgt op naar Kenia. Ze zijn nu boven de Middellandse Zee, plotseling breekt een vleugel af en stort het vliegtuig neer in het water. Als de passagiers in hun stoel worden gedrukt, zitten ze op een natte spons.

31. Kaarsje blazen

Materiaal:

- theelichtje en aansteker
- bord bloem
- twee blinddoeken

Speluitleg:

Twee slachtoffers moeten goed kijken waar een brandende kaars tussen hen in staat. Daarna worden ze geblinddoekt en moeten ze straks zagezegd zo snel mogelijk de kaars uitblazen. 'Veiligheidshalve' worden hun gezichten eerst nat gemaakt. Daarna moeten ze hard blazen om de kaars uit te blazen. Ondertussen staat, zonder dat die personen het weten geen kaars, maar een bord bloem voor hun neus.

32. Creatief verhaal

Materiaal:

- voor elke deelnemer een balpen en papier

Speluitleg:

De spelleider begint met een grappige zin te verzinnen, het begin van een verhaal. Nadat hij één zin heeft gezegd, gaat de volgende verder. Zo gaat het verhaal de hele kring rond. Hierbij kan ook een toneeltje gespeeld worden, of worden de zinnen gewoon uitgebeeld.

Variant:

De kinderen krijgen een pen en papier. De eerste kiest een titel voor hun verhaal (ze mogen kiezen welk genre: roman, komedie, thriller, ...) De blaadjes worden aan de buur doorgegeven. De buur begint nu het verhaal te schrijven. Na een paar minuten schuiven we weer door. Vooraleer we dit doen, wordt het blad zodanig geplooid zodat enkel nog de titel te zien is. De volgende schrijver gaat aan de slag. Dit gaat een aantal keer door, totdat het verhaal bij de oorspronkelijke schrijver komt (of als er veel deelnemers zijn, bij de overbuur). De verhalen worden voorgelezen. Je komt de gekste dingen tegen!

33. Meesterschatter

Materiaal:

- pen en papier voor elke deelnemer

Speluitleg:



De spelleider bepaalt vooraf een aantal vragen. Bv. Hoeveel beschuiten krijgt iemand in zijn mond? Hoelang duurt het om met de hele ploeg rond het lokaal te kruipen?

Elke deelnemer krijgt pen en papier en terwijl de vragen voorgelezen worden, schrijft elk voor zich op wat volgens hem het antwoord is (schatting). Wanneer alle vragen zijn overlopen, voert men de opdrachten uit en kijkt men wie er telkens het dichtst bij zijn schatting zat. Deze wordt dan uitgeroepen tot 'Meesterschatter'.

34. Buikballonnen

Materiaal:

- een heleboel ballonnen
- een bol sjortouw
- schaar

Speluitleg:

Iedereen blaast een ballon op en stopt die onder zijn bovenkieren. Op een teken van de spelleider probeert iedereen de ballon van de anderen te doen ploffen. Wie houdt zijn ballon het langst heel?

Variant: ballonnentrap

In plaats van de ballon onder de T-shirt te steken, wordt ze met een touwtje aan een voet gebonden. En trappen maar !

35. Bommetje

Iedereen doet één schoen uit en legt die in het midden van de kring. De bommenzoeker gaat naar buiten. Ondertussen wordt één schoen aangeduid als bom. De bommenzoeker komt terug binnen en neemt dan schoen per schoen weg. Hij krijgt vijf kansen om de bom te vinden. Als hij de bom vast neemt, roept de hele groep 'BOEM'.

36. Spelletjes in het donker

36.1. Boer en koe

Materiaal:

- kurk en een aansteker
- een heleboel voorwerpen, verspreid in het lokaal

Speluitleg:

Het spel wordt gespeeld in een duister lokaal voorzien van gewone en minder gewone aanwezige voorwerpen: kussens, zetels, stoelen, tafels, emmers,... De deelnemers worden geblinddoekt en gaan zitten op handen en voeten (verspreid in het lokaal). Je vertelt dat ze koeien zijn en door het lokaal mogen rondkruipen (stilletjes zijn



is echter wel de boodschap). Ergens in het lokaal ligt een gebrande kurk. Wanneer je die te pakken krijgt, wordt je boer en is het je taak om de aanwezige koeien te 'brandmerken' door middel van het roet op de kurk. Dit doe je geblinddoekt en op een stuk blote huid van de koe, zodanig dat die ook weet dat hij/zij eraan is.

Wanneer je als koe gebrandmerkt bent, mag je de blinddoek afnemen en van op de zijlijn de rest van het spel gade slaan.

Wanneer de boer tijdens een worsteling met een koe zijn kurk verliest, worden de rollen omgedraaid...

De winnaar is diegene die de laatste koe kan brandmerken.

De bedoeling van de voorwerpen in het lokaal is aan de koeien de mogelijkheid te bieden om zich stilletjes strategisch in een hoekje te verstoppertje...

Als spelleider waak je over de veiligheid, het roet op de kurk, en geef je aan wanneer iemand er aan is.

36.2. Duistere bedoelingen

Materiaal:

- een doosje lucifers

Speluitleg:

Ga in een kring op de grond zitten. Leg in het midden wat lucifers (1 minder dan het aantal spelers). Begin een griezelig verhaal te vertellen. De anderen luisteren goed. Wanneer je het woord 'donker' zegt, nemen de anderen snel een lucifer. Wie zonder lucifer blijft zitten, moet doorgaan met het verhaal tot ook hij het woord 'donker' laat vallen. De lucifers worden na elke vertelbeurt terug in het midden gelegd. Verhaalideeën: een mier van 5 m lang die de kamer binnen komt kruipen, een sneeuwman die levend wordt...

36.3. Blind verstoppertje

Het verschil met gewoon verstoppertje is dat iedereen een blinddoek om heeft, ook degene die de anderen moet vinden. Iedereen zoekt dus op de tast de goede verstoppertje of is op zoek naar anderen. Wie zich schuilhoudt, moet zich zo klein mogelijk maken en zo stil mogelijk zijn, dan zijn ze veel moeilijker te vinden. De eerste die gevonden wordt, heeft verloren. Bij de volgende rond is het zijn beurt om te zoeken.

36.4. Menseneter

De boswachter wijst aan wie er op de gang moet gaan staan. Dat is de beer. De anderen zijn houthakkers in het bos. Plotseling komt de beer grommend de kamer binnen. Iedereen werpt zich op de grond en doet alsof hij dood is. De beer loopt van de een naar de ander en probeert op alle mogelijke manieren iedereen weer levend te maken (kietelen bv.). Zodra de boswachter het kleinste teken van leven bespeurt, mag de beer de schijn-dode verslinden en die verandert dan ook in een beer. De twee beren gaan de kamer uit en de houthakkers hakken weer hout, plotseling klinkt er luid gegrom. De beren komen binnen... Het spel wordt zolang gespeeld totdat alle houthakkers in beren zijn veranderd.



36.5. Voetzoeker

Materiaal:

- wit laken
- tafel

Speluitleg:

We wijzen één spook aan. Het spook krijgt een laken over zich heen en gaat onder de tafel zitten. De anderen lopen rondjes rond de tafel, terwijl het spook kruipend hun voeten probeert te grijpen. De anderen moeten één hand op de tafel houden. Het spook mag niet onder de tafel vandaan komen. Als hij een voet te pakken krijgt, mag het slachtoffer niet meer bewegen. Het spook moet aan de voeten en benen van het slachtoffer raden wie het is. Als hij goed raadt, krijgt het slachtoffer de beurt om spook te zijn. Lukt het niet, dan blijft hij nog even spook.

36.6. Voetje verhoog

Zet in de zaal een aantal stoelen neer (één minder dan het aantal spelers) op het fluitsignaal gaat iedereen snel op een stoel zitten, wie overblijft, mag niet meer bewegen. Hij wordt het slachtoffer van het spook, dat op handen en knieën naar hem toe kruipt. Als het spook raadt wie het slachtoffer is, krijgt diegene de beurt. Anders houdt het spook zelf de beurt. Een spook dat vals speelt door het laken op te tillen of de ander te laten struikelen, krijgt een extra opdracht.

36.7. Diapresentatie

Materiaal:

- zaklamp

Speluitleg:

Verdeel de spelers in een groepje acteurs en een groep toeschouwers. Terwijl de zaklamp aan is, fluistert de spelleider de acteurs een onderwerp in. Dan doet hij het licht even uit. In die tijd stellen de acteurs zich snel op. Als het licht aangaat bevriezen ze en moeten de toeschouwers raden wat de scène die te zien krijgen voorstelt.

36.8. Het uur van de waarheid

Materiaal:

- zaklamp
- uurwerk

Speluitleg:

Iemand is de tijdsmeter, die staat recht. De anderen nemen plaats op de grond. Het licht gaat uit. De spelleider geeft het startsein. Iedereen telt in gedachten de seconden, terwijl de tijdsmeter met de zaklamp op het uurwerk kijkt. Wie denkt dat de minuut om is, staat op en roept 'Eén minuut is om!' Is het fout, dan krijgt hij een opdracht, is het goed, dan is hij de tijdsmeter.



36.9. Schimmenspel

Er wordt een wit laken in de deuropening gehangen (met punaises). De acteurs nemen plaats achter het doek. Als het nodig is om wat meer schaduw te hebben, schijn dan met een zaklamp van achter de acteurs op het doek.

Raadselachtige beroepen: Laat hen een beroep uitbeelden achter het doek, zodat de anderen het kunnen raden.

Onherkenbare schimmen: Gebruik zoveel mogelijk voorwerpen die je vindt om je figuur te vervormen. Je gaat achter het doek staan en nu is het aan de anderen om te raden wie er staat.

Dierenschim: Je kunt ook dieren raden door met je handen dieren na te doen.

36.10. De stille Jeti

Iedereen is geblinddoekt behalve de Jeti. Iedereen, behalve de Jeti, gaat in een kring zitten met zijn gezicht naar de buitenkant. De Jeti gaat op zijn hurken in het midden zitten en kruipt geluidsloos op een van de anderen af. Hij moet hem op zijn schouder tikken zonder dat de ander hem heeft horen aankomen. Als die hem wel gehoord heeft, steekt hij zijn hand op en roept 'Help een Jeti'. Dan moet de Jeti terug naar zijn beginplaats en opnieuw beginnen. Wie het per ongeluk zegt terwijl de Jeti helemaal niet op hem afkomt, heeft verloren en krijgt de beurt.

36.11. Heksenbezem

Ga in het donker in een kring zitten. De heks staat in het midden van de kring en houdt een bezem omhoog. In gedachten kiest ze een slachtoffer. Plotseling noemt ze de naam van de ongeluksvogel, laat de bezem los en gaat zitten. De ander springt snel op om de bezem op te vangen, voordat hij de grond raakt. Lukt dat, dan mag hij de heks zijn.

36.12. Schoenen koppelen

Iedereen doet zijn schoenen uit en we leggen ze op een hoop. We doen het licht uit. Iedereen moet zijn eigen schoenen terug vinden en zo snel mogelijk weer aantrekken. Alle veters moeten geknoopt zijn, anders geldt het niet. Je mag natuurlijk de ander saboteren door de schoen die zeker niet van jou is weg te gooien. Pas op dat het niet te wild wordt, want anders zal er vlug een kind een schoen tegen zijn hoofd krijgen.

36.13. 1-2-3-zon

Materiaal:

- zaklamp

Speluitleg:

Eén iemand gaat met zijn gezicht tegen de muur staan. De anderen staan naast elkaar tegen een muur aan de andere kant van het lokaal. De zon klopt op de muur terwijl ze 1-2-3-zon roept. Terwijl mogen de anderen naar



voor komen, maar op 'zon' moeten ze terug stil staan. De zon draait zich om op 'zon' en schijnt met zijn zaklamp rond en inspecteert of hij iemand ziet bewegen. Is dit zo, dan stuur je hem terug.

37. Dansende hoeden

Materiaal:

- cd-speler en muziek
- twee hoeden
- stoel

Speluitleg:

De kinderen zitten in een grote kring. In het midden zit een kind op een stoel. Terwijl de muziek speelt, geven de kinderen twee hoeden in de kring door, van hoofd tot hoofd in de afgesproken richting. Als de muziek stopt, proberen de twee kinderen die de hoed op het hoofd hebbe, zo snel mogelijk hun hoed op het hoofd van het kind op de stoel te plaatsen. Wie daarin lukt, mag zelf op de stoel gaan zitten.

38. Dag Madam

Iedereen zit op een stoel in een kring. In het midden staat een tafel. Op de tafel liggen 3 pakken kaarten. Om de beurt gaat een speler naar de tafel en neemt hij een kaart. Hij zegt welke kaart hij vast heeft. Bij enkele kaarten hoort een opdracht dat de hele groep moet uitvoeren (behalve de persoon die de kaart moest omdraaien).

1 à iedereen staat op zijn stoel en legt zijn hand op z'n hoofd

5 à achter je stoel staan en een liedje beginnen fluiten.

10 à toertje lopen rond de tafel en weer op je stoel gaan zitten.

boer à onder de tafel kruipen en op de stoel tegenover je gaan zitten.

dame à op de stoel staan en "dag madam" zeggen.

koning à voor je stoel staan en groeten zoals in het leger

De persoon die als laatste een opdracht uitvoerde krijgt die kaart. Het is de bedoeling dat je zo weinig mogelijk kaarten hebt na het spel.

39. Weerwolven van Wakkerdam

Weerwolven van Wakkerdam

Iedereen zorgt ervoor da hij / zij comfortabel zit / ligt / hangt (maakt niet uit). Het is best dat je in een kring zit zodat je iedereen kan zien.

Er is 1 spelleider die (vanzelfsprekend) het spel leidt.

De spelleider zegt : ' De stad gaat slapen ' waarop iedereen zijn ogen dicht doet. De spelleider gaat rond en geeft 1 (of 2 personen, dit hangt af van met hoeveel personen je het spel speelt) een tik op de rug. Deze persoon is



de moordenaar. Diegenen die geen tik hebben gekregen zijn gewoon 'burger'.

De spelleider zegt nu: 'de moordenaar(s) worden wakker'. De moordenaar(s) duid(en) dan iemand aan die hij/zij vermoorden (door middel van ernaar te wijzen of de naam te lippen). **HET IS HEEL BELANGRIJK DAT JE GEEN LAWAAI MAAKT EN ZO WEINIG MOGELIJK BEWEEGT!!!**

Bijvoorbeeld: Dieter is vermoord door de moordenaar(s).

De spelleider zegt terug: 'de moordenaar(s) gaan slapen'. De moordenaar(s) gaan dan terug met de ogen gesloten zitten.

Nu zegt de spelleider: 'de stad wordt wakker zonder Dieter(die dus vermoord is) en ook de moordenaars worden wakker.

Nu kan het spel beginnen. Je moet proberen uit te vissen wie de moordenaar is door elkaar te beschuldigen (in het begin van het spel is dit puur gokwerk), te discussiëren,elkaar te overtuigen waarom je denkt dat hij / zij de moordenaar is.

De moordenaar moet zichzelf verdedigen als hij / zij ervan word(en) beschuldigd de moordenaar te zijn en proberen iemand anders verdacht te maken. **PROBEER NIET TE LATEN MERKEN DAT JE MOORDENAAR BENT!** anders is het spel meteen gedaan.

Na een tijdje vraagt de spelleider om te stemmen op een persoon. Is de persoon met de meeste stemmen effectief de moordenaar dan is het spel afgelopen (tenzij er nog een 2de moordenaar is gaat het spel gewoon door). Als de persoon waarop is gestemd niet de moordenaar is, sterft hij/zij onschuldig en gaat het spel voort (zonder degenen die gestorven zijn of vermoord).

De spelleider zegt dan opnieuw: 'de stad gaat slapen' ...