

# Boompje verwisselen

## Aantal personen

Minimaal 5 kinderen (geen maximum).

## Doel

Probeer een boom van iemand van anders te veroveren

## Wat heb je nodig

Stoepkrijt

## Wat spreken we af?

- Elke cirkel is 1 boom. In de boom (cirkel) ben je veilig.
- In elke boom (cirkel) is plek voor 1 kind.
- Wanneer je als eerste in de boom staat, mag je blijven staan.

## Stappen

### Stap 1

Kies een plekje op het schoolplein en blijf daar staan. Teken om jezelf een cirkel, dit is een boom.

### Stap 2

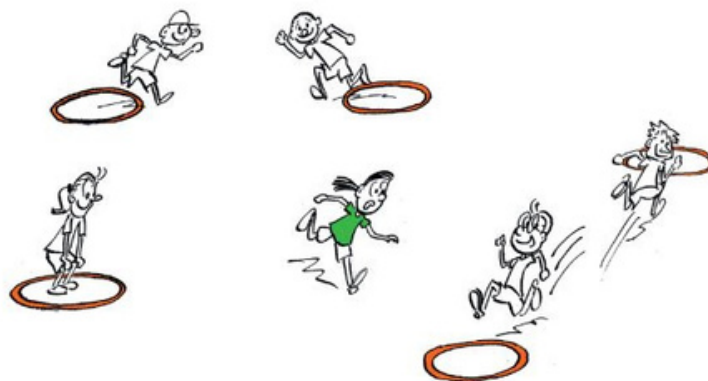
Probeer met anderen van boom te verwisselen.

### Stap 3

1 kind heeft geen boom getekend en probeert een boom te veroveren.

## Extra uitdaging

- Teken een kruis in een cirkel, hierna mag je deze niet meer gebruiken.



# Tienbal

## Aantal personen

6 tot 12 personen

## Doel

Probeer de bal 10 keer naar je teamgenoten te spelen.

## Wat heb je nodig

4x pylon | 1x zachte bal | 6x lintje

## Wat spreken we af?

- Heb je de bal? Sta stil.
- Gooi je de bal over? Tel dan hardop.
- Vangt het andere team de bal? Het andere team probeert 10 keer over te spelen.
- Komt de bal op de grond? Begin opnieuw met tellen.
- Houd een armlengte afstand tussen jou en de tegenstander.
- Heb je de bal in je handen? Het andere team blijft om je heen staan, zonder de bal uit je handen te pakken of te slaan

## Extra uitdaging

- Komt de bal op de grond? Dan is de bal voor het andere team.

## Stappen

### Stap 1

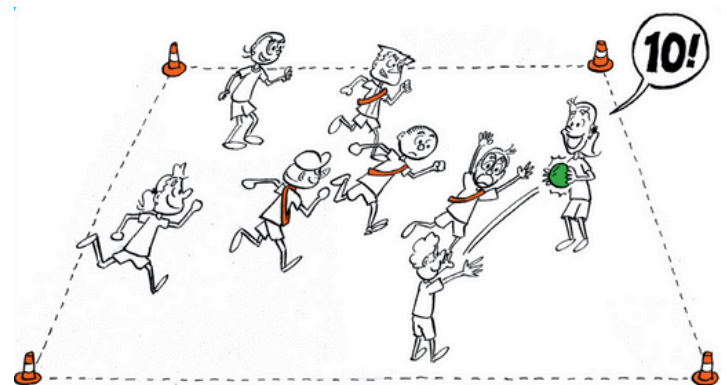
Maak een speelveld met de 4 pylonnen.

### Stap 2

Maak 2 teams. Een team draagt een eigen kleur lintje.

### Stap 3

Speel de bal 10 keer met je team over, zonder dat het andere team de bal kan pakken. Gelukt? Dan heb je 1 punt en geef je de bal aan het andere team.



# Boter, kaas en eieren estafette

## Aantal personen

4 tot 8 spelers

## Doel

Zorg ervoor dat er 3 lintjes van dezelfde kleur op 1 rij liggen.

## Wat heb je nodig

9x hoepels of stoepkrijt | 3x 3 lintjes in verschillende kleuren.

## Wat spreken we af?

- Iedere keer wanneer een team naar het veld rent, moet er iets geplaatst of verplaatst worden
- De volgende mag pas starten als de voorgaande weer terug is
- Je mag niet de lintjes van de andere partij verplaatsen

## Stappen

### Stap 1

Leg 9 hoepels in 3 rijen van 3 of teken een boter-kaas-en-eieren-veld.

### Stap 2

Maak 2 teams en ga in een rij staan achter de startlijn.

### Stap 3

Er rent van ieder team om de beurt 1 speler met 1 lintje richting het veld en legt hem in een vak.

### Stap 4

Het team dat als eerste 3 lintjes van dezelfde kleur op 1 rij heeft gemaakt, wint

### Stap 5

Wanneer alle lintjes zijn neergelegd en er is geen winnaar dan gaat het spel door en mogen de spelers om de beurt de lintjes verplaatsen naar een leeg vakje

## Extra uitdaging

- Geef een tijd mee. Bijvoorbeeld binnen 20 seconden moet de speler weer terug zijn.



# Fopbal

## Aantal personen

4 tot 10 spelers

## Doel

Vang de bal en blijf het langst over.

## Wat heb je nodig

Stoepkrijt | 1x zachte bal

## Wat spreken we af?

- Gooit de fopper de bal te moeilijk, speel de bal opnieuw.

## Stappen

### Stap 1

Maak 1 kring met stoepkrijt, ga daar opstaan en doe je handen op je rug.

### Stap 2

Er staat 1 kind (de fopper) in het midden van de kring. De fopper heeft de bal vast.

### Stap 3

De fopper gooit de bal 'echt' of 'alsof' naar iemand in de kring.

### Stap 4

Laat je de bal vallen, dan ben je af en ga je op de grond zitten.

### Stap 5

Komen je handen tevoorschijn als de fopper de bal 'alsof' gooit, dan ben je af en ga je op de grond zitten. Dit is een fopbal.

### Stap 6

Heb je de bal gevangen, gooi de bal terug naar de fopper.

### Stap 7

Wie het langst overblijft heeft gewonnen en wordt de nieuwe fopper.

## Extra uitdaging

- Speel het spel met 2 foppers in de kring. Vangt de fopper zelf de bal niet, dan is hij af en is er nog maar 1 fopper. Doorgaan totdat er nog maar 1 kind over is of alle foppers uitgeschakeld.



# Chinese muur

## Aantal personen

4 tot 12 personen

## Doel

Kom niet op de Chinese muur te staan.

## Wat heb je nodig

Stoepkrijt

## Wat spreken we af?

- Blijf aan de overkant staan totdat iedereen aan de overkant is. Probeer het daarna opnieuw.
- Ben je loper? Dan heb je 10 seconden om naar de overkant te komen. Blijf daar staan totdat iedereen aan de overkant is. Probeer het daarna opnieuw.

## Stappen

### Stap 1

Maak een speelveld en teken 1 middenlijn met stoepkrijt. De middenlijn is de Chinese muur.

### Stap 2

Ben je tikker? Dan sta je op de Chinese muur.

### Stap 3

Ben je loper? Probeer de overkant te halen.

### Stap 4

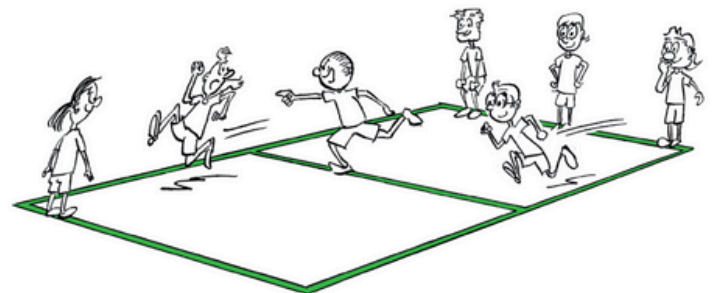
Ben je af? Dan word je ook tikker en ga je meetikken op de Chinese muur.

### Stap 5

Het spel is afgelopen als alle lopers op de muur staan.

## Extra uitdaging

- **Tickers staan voor of achter de Chinese muur, in plaats van erop.**



# Ratten en raven

## Aantal personen

6 tot 20 personen

## Doel

Zorg ervoor dat je niet wordt getikt.

## Wat heb je nodig

Stoepkrijt

## Wat spreken we af?

- Achter de achterlijn ben je veilig.
- Als de omroeper het woord 'RATTEN!' zegt, proberen de ratten de raven te tikken. De raven proberen dan, zonder getikt te worden, naar hun achterlijn te komen.
- Als de omroeper 'RAVEN!' zegt, proberen de raven de ratten te tikken. De ratten proberen dan, zonder getikt te worden, naar hun achterlijn te komen.
- Staat iedereen achter de achterlijn, dan is de ronde voorbij en ga je weer in het midden staan.
- Ben je getikt? Ga langs de kant staan.
- Na 3 ronden doet iedereen weer mee en er is een nieuwe omroeper.

## Extra uitdaging

- Als je als rat getikt bent door een raaf, ga je bij de raven staan. Je bent nu een raaf.

## Stappen

### Stap 1

Maak een speelveld met 1 middenlijn en 2 achterlijnen met stoepkrijt.

### Stap 2

Er zijn 2 teams en 1 omroeper. Elk team gaat aan 1 kant van de middenlijn staan.

### Stap 3

Het ene team zijn de ratten en het andere team zijn de raven.

