

Schipper mag ik overvaren

Aantal personen

Minimaal 5 kinderen (geen maximum).

Doel

Probeer aan de overkant te komen op de manier zoals de schipper aangeeft.

Wat heb je nodig

Geen materialen nodig.

Veiligheid

- Geen obstakels in het speelveld.

Stappen

Stap 1

Zing het liedje: 'Schipper mag ik overvaren, ja of nee? Moet ik dan nog geld betalen, ja of nee?' Zegt de Schipper ja, dan vragen de lopers hoe? De schipper bedenkt hoe de lopers naar de overkant moeten komen. Bijvoorbeeld: hinkelen (de schipper moet zelf ook hinkelend tikken).

Stap 2

Spreek af wat je moet doen als je afgetikt wordt. Af is af, of ga je helpen tikken?

Stap 3

Is er een winnaar? Dan mag hij/zij kiezen wie de nieuwe schipper is.

Extra uitdaging

Maak het veld groter of kleiner

Extra tikker erbij



Spel van de maand

Oktober



Fopbal

Aantal personen

Minimaal 6 kinderen (geen maximum).

Doel

Gooi de bal en probeer de persoon waar je naar gooit af te gooien door hem te foppen

Wat heb je nodig

- 1 zachte bal.

Veiligheid

- Zorg dat er geen obstakels in de weg liggen.
- Speel met een zachte bal.

Stappen

Stap 1

Maak afspraken met elkaar wanneer je wel/niet af bent. Bijvoorbeeld als je handen achter je rug vandaan komen of als je de bal niet vangt.

Stap 2

De persoon die als laatste overblijft, gaat in het midden staan als nieuwe fopper.

Extra uitdaging

Klappen

Klap in je handen voordat je de bal vangt. Heb je niet geklapt, maar wel gevangen? Dan ben je af!

Dichterbij staan

Ga dichterbij de fopper staan.



Hete Vuurbal

Aantal personen

Minimaal 4 kinderen (geen maximum)

Doel

Probeer de bal zo snel en vaak mogelijk over te gooien. Na 5x goed gooien, zet de hele kring een stap naar achter.

Wat heb je nodig

- 1 bal

Veiligheid

- Speel met een zachte bal.

Stappen

Stap 1

Begin in een kleine cirkel en gooi in tempo 5x de bal over zonder dat deze op de grond valt.

Stap 2

Lukt dit 15x, zijn er al 3 grote stappen achteruit gezet en valt de bal op de grond? Dan begint de hele kring weer bij het begin.

Stap 3

Probeer de kring zo groot mogelijk te maken.

Extra uitdaging

Begin gelijk wat groter.

Je mag de bal maar 1 seconde vasthouden.



Levend Memory

Aantal personen

Minimaal 12 kinderen (geen maximum).

Doel

Twee personen raden welke mensen bij elkaar horen door hun bewegingen te observeren. De groep maakt tweetallen en bedenkt samen een unieke beweging. Als je naam wordt genoemd tijdens het spel, voer je die beweging uit. De teams moeten proberen zoveel mogelijk tweetallen te raden.

Wat heb je nodig

Geen materiaal nodig.

Veiligheid

- Plaats geen obstakels in het veld waar het spel gespeeld wordt.
- Zorg voor genoeg ruimte om de bewegingen uit te kunnen voeren.

Extra uitdaging

Bedenk een bijna gelijke beweging

Spreek met een ander tweetal af dat jullie bijna dezelfde beweging doen. Bijvoorbeeld: Tweetal 1 draait een rondje links om en tweetal 2 een rondje rechtsom.

Speel in drietallen in plaats van tweetallen.

Stappen

Stap 1

Kies twee personen die gaan raden en stuur ze naar een kleedkamer of een afgezonderde ruimte, waar ze de rest niet kunnen zien of horen. Laat de overige deelnemers tweetallen vormen en samen een unieke beweging bedenken.

Stap 2

Laat de twee radende personen terugkomen en beginnen met het noemen van namen. Wanneer ze denken dat ze een correct tweetal hebben geraden, moeten ze aan die kant van de groep gaan zitten.

Stap 3

Tel aan het einde van het spel aan welke kant de meeste tweetallen zitten. Diegene heeft gewonnen.



Schipper mag ik overvaren

Aantal personen

Minimaal 5 kinderen (geen maximum).

Doel

Probeer aan de overkant te komen op de manier zoals de schipper aangeeft.

Wat heb je nodig

Geen materiaal nodig.

Veiligheid

- Geen obstakels in het speelveld!

Stappen

Stap 1

Zing het liedje: 'Schipper mag ik overvaren, ja of nee? Moet ik dan nog geld betalen, ja of nee?' Zegt de Schipper ja, dan vragen de lopers hoe? De schipper bedenkt hoe de lopers naar de overkant moeten komen. Bijvoorbeeld: hinkelen (de schipper moet zelf ook hinkelend tikken).

Stap 2

Spreek af wat je moet doen als je afgetikt wordt. Af is af, of ga je helpen tikken?

Stap 3

Is er een winnaar? Dan mag hij/zij kiezen wie de nieuwe schipper is.

Extra uitdaging

Maak het veld groter of kleiner

Extra tikker erbij



AnneMaria Koekoek

Aantal personen

Minimaal 4 kinderen (geen maximum)

Doel

De groep staat op een afgesproken startpunt. Eén persoon is de teller aan de overkant. Wanneer de teller “AnneMaria Koekoek” zegt en zich omdraait, moeten de spelers blijven staan zonder te bewegen. Als de teller je ziet bewegen, ben je af. Het doel is om als eerste aan de overkant te komen zonder betrappt te worden door de teller.

Wat heb je nodig

Geen materiaal nodig.

Veiligheid

- Geen losliggende spullen op de grond.

Stappen

Stap 1

Spreek af waar de startlijn is. Hier begin je als je wordt afgetikt.

Stap 2

Wanneer de teller “AnneMaria Koekoek” zegt en zich omdraait, moet iedereen van de groep zo snel mogelijk stil staan. Heeft de teller iemand zien bewegen? Dan is hij/zij af. Je begint weer bij de beginlijn.

Stap 3

De teller draait zich weer om en iedereen sluipt weer naar voren. Dit herhaalt zich net zo lang tot dat de eerste aan de overkant is. Die heeft dan gewonnen.

Extra uitdaging

Speel met 2 tellers

Heb je veel spelers? Speel dan met 2 tellers.

Speel het spel in verschillende thema's

Denk aan: Stop politie, Herten en Jagers



Knipoogtikkertje

Aantal personen

Minimaal 5 kinderen (geen maximum).

Doel

De tikker probeert te raden wie de kinderen in de groep bevriest door te knipogen.

Wat heb je nodig

Geen materiaal nodig.

Veiligheid

- Geen losliggende spullen op de grond.

Stappen

Stap 1

Kies een tikker. Deze persoon verlaat even de ruimte. De anderen kiezen wie gaat knipogen.

Stap 2

De tikker komt terug en begint met rondrennen. De tikker probeert degene die knipoogt af te tikken. Tijdens het rennen knipoogt de persoon die moet knipogen naar een andere spelers, deze bevriest dan op de plek waar ze staan.

Stap 3

De tikker heeft maar 1 kans om de juiste persoon te raden. Als degene die knipoogt is ontdekt, dan heeft de tikker gewonnen. Is de foute persoon afgetikt? Dan hebben de overige spelers gewonnen.

Extra uitdaging

Geef de tikker meerdere kansen tijdens het spel om de juiste persoon te vinden.

Laat meerdere personen knipogen.

Bevrijd worden door een knipoog

Ben je af? Je wordt bevrijd door een nieuwe knipoog.

Voeg extra bevrijders toe.



Kingen

Aantal personen

Minimaal 4 kinderen (geen maximum).

Doel

Probeer zo lang mogelijk in het vak met de letter K te blijven staan, terwijl je een bal in de andere vakken slaat. De bal mag maximaal twee keer in jouw vak stuiteren voordat je af bent.

Wat heb je nodig

- Voor binnen: banken om vier vakken te creëren.
- Voor buiten: stoepkrijt of lijnen om vier vakken te tekenen.
- Een bal die een beetje kan stuiteren.

Veiligheid

- Zorg dat de rij deelnemers een stuk van het King-veld staat om ongelukken te voorkomen.
- Gebruik een zachte bal.

Extra uitdaging

Voeg een servicevak aan de achterkant van het K-vak toe, waar de bal naar het N-vak moet worden geslagen in een klein vierkant.

In plaats van de bal tussendoor te vangen, moet je hem meteen doorslaan.

Stappen

Stap 1

Maak 4 vakken op de grond. Speel je buiten? Teken dan lijnen met krijt. Speel je binnen? Gebruik dan banken om 4 vakken te creëren.

Stap 2

Plaats één speler in elk van de vier vakken. In de vakken staan de letters K I N en G. Het spel begint met het slaan van de bal. De spelers proberen de bal in de andere vakken te slaan. Als de bal twee keer in jouw vak stuitert, ben je af. Als je af bent, sluit je achter in de rij aan.



Stand in de mand

Aantal personen

Minimaal 5 kinderen (geen maximum).

Doel

Probeer niet afgegooid te worden. Eén deelnemer heeft de bal en gooit deze omhoog, roept de naam van een andere deelnemer en die persoon moet proberen de bal te vangen. Alle andere deelnemers rennen weg. Als de vanger “stop” zegt, moeten alle rennende deelnemers stil blijven staan en vanaf daar moet de vanger proberen hen af te gooien. De vanger mag niet bewegen. De deelnemers mogen alleen ontwijken zonder van hun plek af te gaan.

Wat heb je nodig

- Een zachte bal.

Veiligheid

- Geen losliggende spullen op de grond.
- Gebruik een zachte bal.

Extra uitdaging

Laat de deelnemers die stilstaan met hun benen wijd staan, zodat de bal door hun “poortje” moet rollen.

Voeg levens toe, zodat het spel langer duurt.

Stappen

Stap 1

Alle deelnemers staan bij elkaar en één van hen heeft de bal in de hand. Deze persoon gooit de bal omhoog en roept de naam van een andere deelnemer.

Stap 2

Degene wiens naam geroepen wordt, probeert de bal te vangen en blijft staan op de plek waar de bal gevangen is. Deze persoon roept “stop” om alle andere deelnemers te laten stoppen met rennen en stil te laten staan op hun plek.

Stap 3

De vanger mag de andere deelnemers proberen af te gooien, maar mag niet van zijn of haar plek bewegen. De rennende deelnemers mogen alleen ontwijken en moeten op hun plek blijven.



Levend flipperkast

Aantal personen

Minimaal 6 kinderen (geen maximum).

Doel

De speler in het midden probeert alle ballen te ontwijken die door de deelnemers eromheen gespeeld worden. De spelers staan in een kring met hun benen wijd en armen naar beneden. Ze proberen de bal met hun armen tegen de speler in het midden te kaatsen. Als de speler geraakt wordt door een bal, moet degene die de bal gegooid heeft in het midden gaan staan en de sporter proberen te raken.

Wat heb je nodig

- Een zachte bal.

Veiligheid

- Geen losliggende spullen op de grond.
- Gebruik een zachte bal.

Extra uitdaging

Maak de kring kleiner om het moeilijker te maken voor de speler in het midden.

Voeg meerdere ballen toe aan het spel.

Laat meerdere spelers in het midden staan.

Stappen

Stap 1

Eén speler gaat in het midden staan. De andere spelers gaan hier in een kring omheen staan met hun benen wijd. De voeten moeten tegen de voeten van de andere spelers geplaatst worden en de armen naar beneden.

Stap 2

Terwijl de bal door de “flippers” (de spelers in de kring) wordt doorgegeven, moet de speler in het midden proberen alle ballen te ontwijken door te springen, bewegen, vallen, enz. Als de speler geraakt wordt door een bal en deze niet kan ontwijken, dan moet degene die de bal gegooid heeft in het midden gaan staan en hetzelfde proberen.

