

# **Activiteiten BSO:**



## **Buitenspellen:**

- **Verstoppertje:**

Er is een zoeker, de anderen gaan verstoppen. De zoeker gaat tellen bij een punt en als hij klaar is met tellen gaat hij de anderen zoeken. Je kunt het spel met 'buut' spelen. Dit is de plek waar de zoeker heeft geteld. De zoeker kan degene die hij gevonden heeft 'afbuten' en andersom kan de verstopper zichzelf 'vrijbuten'.

## **Andere variaties zijn:**

### **→ Op de plek blijven staan tijdens het zoeken of een slinger maken met diegenen die af zijn.**

De zoeker moet dan het voorwerp, zoals een boom of paal, blijven aanraken terwijl hij de anderen probeert te zoeken. Als iemand gezien is moet hij mee gaan zoeken op de plek, doormiddel van een slinger.

### **→ 10 tellen in de rimboe:**

De zoeker gaat op een centraal punt staan en telt tot 10. De verstoppers moeten hem aantikken en hun naam noemen, daarna verstoppen ze snel. De zoeker probeert, terwijl hij op de plek blijft staan de anderen te zoeken. Als iemand is gezien, buut hij diegene af door de naam te zeggen. Deze mag dan één beurt niet meedoen. Daarna telt de zoeker verder met 9 tellen in de rimboe. En dit gaat zo door tot iedereen gevonden is.

### **→ Buskruid:**

Een van de verstoppers mag een bal wegschoppen, zo ver mogelijk. De zoeker gaat de bal, met de handen voor de ogen (mag wel op de grond kijken en waar de bal ligt) weer halen en terugbrengen naar de zoekplek. De verstoppers verstoppen zich dan ondertussen. De bal is de buut en de verstoppers moeten proberen om zichzelf vrij te buten bij de bal of de bal weg te schoppen (mag max. 3 keer) om de hele groep weer vrij te krijgen. Iedereen mag dan opnieuw zoeken en de zoeker moet de bal opnieuw halen. De zoeker moet proberen om de verstoppers af te buten bij de bal. De zoeker moet minimaal 5 meter (grote passen) van de bal afstaan om te gaan zoeken.

- **Touw springen:**

- Touwtje springen met een klein touw.
- Touw springen met een groot touw:

Twee kinderen houden de uiteinden van het touw vast en één of meerdere kinderen gaan in het midden naast het touw staan. De kinderen aan de uiteinden draaien het touw rond en de springers proberen zo vaak mogelijk te springen.

- **Hinkelen:**

Er wordt met stoepkrijt een hinkelpad gemaakt door bijvoorbeeld vakjes met cijfers.

- **Hoepelen:**

Je moet proberen zo vaak mogelijk de hoepel langs je middel rond te laten draaien.

- **Hoepeldans:**

Alle kinderen krijgen een hoepel, behalve een iemand die in zijn handen gaat klappen of voor muziek zorgt. De hoepels liggen op de grond en de kinderen lopen tussen de hoepels door zolang er geklapt wordt of er muziek is. Tussendoor wordt er één hoepel weggehaald. Als het geluid stopt moeten de kinderen zo snel mogelijk in een hoepel gaan staan. Eén iemand heeft geen hoepel en is af. Er wordt elke ronde weer een hoepel weggehaald en zo gaat het spel door tot er nog maar 1 iemand over is die in een hoepel staat.

- **Knikkeren:**

Er wordt een gat gegraven waar de knikkers in moeten rollen. Ieder krijgt een knikker en omstebeurt moeten de kinderen proberen de knikker in het gat te rollen.

- **Anna Maria koekoek:**

De kinderen staan aan een kant van het terrein en aan de overkant staat ook één iemand. Diegene moet zich omdraaien met de rug naar de anderen toe en (niet al te snel) zeggen: Anna Maria koekoek! De kinderen proberen dan naar de overkant te komen, maar als Anna Maria Koekoek is gezegd draait diegene om en kijkt wie er beweegt. De kinderen moeten dus op dat moment stil staan anders zijn ze af.

- **Stoep krijten:**

- De kinderen krijgen krijtjes en kunnen op de grond bijvoorbeeld mooie tekeningen maken of doen een spel, zoals boter, kaas en eieren.
- De kinderen gaan in de zon staan en trekken de schaduw van zichzelf om met krijt.

- **Bellenblazen:**

De kinderen krijgen een bellenblaas en blazen zoveel mogelijk bellen. Kijken wie de grootste bel blaast, welke bel het hoogste komt of welke het langste heel blijft.

- **Blikgooien:**

Er worden blikken op elkaar gestapeld en de kinderen mogen omstebeurt de blikken omgooien. Ieder krijgt 3 ballen. Het doel is om met zo min mogelijk ballen alle blikken om te gooien.

- **Ballontrappen:**

Alle kinderen krijgen een opgeblazen ballon met een touwtje om hun enkel gebonden. Ze moeten nu proberen elkaars ballonnen kapot te trappen. Wie als laatste overblijft met de ballon nog heel, heeft gewonnen!

- **Levend stratego:**

- **Zonder kaartjes:**

De groep wordt verdeeld in 2 teams. Er worden ook 2 velden gemaakt van het terrein. Op ieder veld wordt een punt afgesproken waar je heen moet als je af bent. De teams krijgen allebei een vlag die ze (binnen 5 minuten) op hun veld moeten verstoppen of de vlag zichtbaar op te hangen. De vlag moet een klein beetje zichtbaar en makkelijk te pakken zijn, anders telt het niet. Ook mogen de teams niet stiekem bij elkaar kijken waar ze de vlag verstoppen.

Na de 5 minuten begint het spel en moeten de teams proberen de vlag bij elkaar te zoeken. Alleen als ze op het veld van het andere team komen kunnen ze door het andere team getikt worden en is hij af. Je moet dan naar het afgesproken punt in het veld van de tegenpartij staan en kan alleen weer vrij getikt worden door iemand van je eigen team.

Na een half uur spelen kunnen de teams ervoor kiezen om elkaar een tip te geven over waar de vlag in de buurt ligt.

Het team die de vlag als eerste heeft gevonden, wint.

- **Met kaartjes:**

Dit is het zelfde als het spel zonder kaartjes, alleen zit er een extra element in.

- Elke speler krijgt willekeurig een kaartje van de spelleider, op het kaartje staat de rang van het kaartje. Als een speler een andere speler tikt, moeten ze beide elkaars rang laten zien. De hoogste en sterkste wint en krijgt het kaartje van de verliezer. Die moet een nieuw kaartje halen bij de spelleider en weer terug naar zijn eigen speelveld. Bij gelijke rangen gebeurt er niets en kunnen ze weer verder op jacht.

- **Overzicht van de kaartjes:**

| Aantal: | Naam:     | Rang: | Extra informatie:                  |
|---------|-----------|-------|------------------------------------|
| 1       | Olifant   | 9     |                                    |
| 4       | Leeuw     | 8     |                                    |
| 6       | Neushoorn | 7     |                                    |
| 7       | Tijger    | 6     |                                    |
| 8       | Giraf     | 5     |                                    |
| 9       | Buffel    | 4     |                                    |
| 6       | Hyena     | 3     | Kan de klem openen                 |
| 10      | Zeearend  | 2     |                                    |
| 2       | Muis      | 1     | Kan de olifant uitschakelen        |
| 6       | Klem      |       | Kan niet tikken, wel getikt worden |

- **Levende flipperkast:**

- De kinderen gaan in een cirkel tegen elkaar staan. De ruggen zijn naar het midden gericht. De voeten staan uit elkaar. Iedereen buigt voorover met de handen voor zijn poortje.

- Eén speler staat in het midden en gooit de bal. De bal wordt rondgetikt van poortje naar poortje het is de bedoeling dat degene in het midden geraakt wordt.

Deze mag wel ontwijken. Als je iemand raakt kom je in het midden te staan en neemt de ander jouw plekje over.

- **Levend ganzenbord:**

- **Vorbereiding:**

- Maak van tevoren het spelbord en verzin (net als bij het echte ganzenbord) bij een aantal nummers een spelletje, en bij een aantal andere nummers de opdracht of quizvraag om een aantal plaatsen vooruit of juist achteruit te gaan. Je kunt ook spelletjes maken dat de kinderen elkaar moeten uitdagen. En dan mag de winnaar een paar plaatsen vooruit en de verliezer een aantal achteruit.
  - Je kunt het spelbord tekenen op de grond of je maakt kaartjes die je op volgorde neerlegt. Het aantal vakken kun je zelf verzinnen om het spel lang of kort te laten duren.
  - Er wordt gebruik gemaakt van een grote (sponzen) dobbelsteen, waarmee de kinderen om de beurt mogen gooien. Als iemand 6 gooit mag hij nog een keer gooien.

- **Het spel:**

- De persoon of het team die het hoogste gooit, mag beginnen. Daarna gooien de deelnemers om de beurt met de dobbelsteen. Zoveel ogen als ze gooien mogen ze vakjes vooruit met hun pion. Er mogen meerdere pionnen op een zelfde vakje blijven staan. Als je op een opdracht of spel terecht komt, moet dat meteen uitvoeren. Pas als een speler klaar is, mag de volgende verder spelen.
  - Speel je het spel met teams, dan zal de begeleider van het spel, telkens wanneer een groepje met de dobbelsteen gegooit heeft, zeggen wat de teams moeten doen. Hij verwijst hen door naar een leider die de opdracht zal begeleiden. Pas als de opdracht goed gebeurd is (volgens de begeleider) dan mogen ze terugkeren naar het spelbord. Als ze niet terug zijn wanneer het hun beurt is om te gooien, moeten ze hun beurt overslaan. Ze spelen dus NIET verder zolang ze aan een opdracht werken.

- **Levend memorie:**

- Laat twee leerlingen naar de gang gaan. De andere kinderen maken koppels en spreken met elkaar af wat ze doen of zijn (gebaar, dier, personen, enz.).
  - De twee leerlingen in de gang komen terug naar de klas, zij zijn de spelers.
  - De eerste speler noemt twee leerlingen. Beide leerlingen gaan staan en doen hun gebaar of zeggen die ze zijn.
  - Is dit een setje? Dan gaan deze leerlingen op de grond zitten en krijgt de eerste speler een punt. De eerste speler mag nu nogmaals twee leerlingen noemen.
  - Is het geen setje? Dan mag de tweede speler.
  - Welke van de twee spelers heeft uiteindelijk de meeste setjes gevonden?

- **De blinde bewaker:**

- Eén kind gaat in het midden staan, dit is de blinde bewaker en krijgt daarom een blinddoek voor zijn ogen. Hij kan niets meer zien en blijft in het midden staan. Alle kinderen vormen samen een kring om de blinde bewaker heen en krijgen een nummer.
  - De bewaker mag twee nummers noemen en deze kinderen moeten van plaats

wisselen. Maar nu is de bewaker alert want hij kan nu de kinderen die van plaats wisselen proberen te vangen.

- Als de blinde bewaker een kind heeft gevangen dan wordt dit kind de nieuwe bewaker.

- **Estafette:**

- **Estafette met hindernissen:**

- Maak 2 gelijke parcours met hindernissen, zoals: door een hoepel, ergens overheen springen, een rondje draaien, enz.
    - Verdeel de kinderen in twee gelijke teams of als een team een kind minder heeft, moet één kind twee keer de estafette lopen.
    - De kinderen staan in hun team, in een rij voor het parcours. Steeds loopt er één iemand van elk team, dat vooraan in de rij staat. Je kunt diegene die rent een stok of bal geven om steeds door te geven aan de volgende in de rij. Als je aan de beurt bent geweest, ga je achteraan in de rij en gaat zitten. Als iedereen aan de beurt is geweest en iedereen als eerste zit, heeft dat team gewonnen.
    - Variant: Als het heel heet is, kun je tussendoor ook nog een onderdeel met water toevoegen. Gooi een bekertje water of een spons over je hoofd, drink een bekertje water leeg, enz.

- **Eierenloop:**

- Dit is een estafette met (gekookte of plastic eieren)
    - Verdeel de kinderen in twee teams. Het eerste kind van het team krijgt een lepel met een ei erop. Met deze lepel moeten ze een parcours lopen en weer terug naar de startlijn. Dan volgt het tweede kind en zo door tot het hele team is geweest en op de grond zit. Het team dat als eerste klaar is, wint het spel.

- **Skippybal race:**

- De kinderen leggen (in 2 teams) een route af met een skippybal en mogen niet van de skippybal af.
    - Met pionnen is er een route gemaakt. Daarin moeten de kinderen slalommen, tussen twee pionnen door die dicht bij elkaar staan, een rondje om een pion, enz.
    - Het team dat als eerste klaar is met de race en op de grond zit, wint het spel.

- **Speurtocht:**

- **Voor jongere kinderen:**

Maak je een speurtocht voor kleine kinderen dan kan je het heel eenvoudig houden en lekker ouderwets met lintjes of pijltjes de route aangeven. Maak een route langs leuke plekken, zoals een speeltuin, het park voor een potje voetbal of bijvoorbeeld een picknickplekje. Opdrachten kan je erin verwerken, maar is voor de kleintjes vaak niet eens nodig. Want spelen is toch vooral het allerbelangrijkste.

### → Voor oudere kinderen:

Voor oudere kinderen kan je echt met opdrachten gaan werken. En je kan het zelfs zo moeilijk maken dat je door de opdrachten ook de route aangeeft. Je kan een thema aan de route ophangen en door de opdrachten moeten de kinderen een soort missie vervullen.

### Balspellen:

- **Voetbal:**

#### → Paaltjes voetbal:

Ieder kind moet een paaltje, blokje of pion bewaken, maar gelijktijdig proberen die van een ander kind omver te schieten. Het kind die als laatste zijn paaltje, blokje of pion nog overeind heeft, wint.

- Je kunt ook flesjes met water (zonder dop) gebruiken. Deze moet helemaal leeg zijn om af te zijn.

#### → Wie scoort is keep:

Een kind is de keeper. De andere kinderen proberen de bal in het doel te krijgen, als je scoort ben je de keeper.

- **Handbal**
- **Basketbal**

- **Lummelen:**

Iemand wordt uitgeroepen tot lummel en gaat tussen de andere spelers staan. De andere spelers moeten nu proberen de bal over te gooien/rollen naar andere spelers zonder dat de lummel de bal te pakken krijgt. Zodra de lummel de bal aanraakt is degene die de bal als laatste heeft aangeraakt de nieuwe lummel.

- **Trefbal:**

Spelers staan in twee teams tegenover elkaar en proberen elkaar af te gooien. Als je een speler van het andere team raakt, is die af en moet aan de buitenkant van de tegenpartij staan. Vanaf daar mogen ze ook de tegenpartij afgooien of overgooien naar zijn eigen team. Als je vanaf de buitenkant iemand afgooit mag je weer terug naar zijn eigen vak. Of als er een vangbal wordt gemaakt door je team, dan mag iemand die aan de buitenkant staat weer terug.

Het doel is om iedereen van de tegenpartij af te gooien, zodat ze naar buitenkant moeten.

- Je kan ook in plaats van het gebruiken van een buitenvak, waar je heen moet als je af bent, de kinderen die af zijn aan de zijkant laten zitten en niet meer mee laten doen, behalve als er een vangbal wordt gemaakt, mag diegene weer terug.

- **Iemand is hem, niemand is hem:**

Iedereen gaat verspreid over het veld staan, waarna de leiding een bal in de groep gooit. Wanneer iemand dan de bal oppakt mag hij of zij een ander proberen af te gooien. Wanneer een persoon af is gaat deze aan de kant staan, wanneer er drie personen af zijn mag de eerste weer in het spel.

- **Bal hooghouden:**

Verdeel de kinderen in twee groepen. Iedere groep krijgt een bal. Na het startsein begint in iedere groep één speler de bal hoog te houden. Hij mag zijn hele lichaam hiervoor gebruiken, als de bal maar niet op de grond komt. Zodra hij hem laat vallen, is hij af en is de volgende speler aan de beurt. Welke groep houdt dit het langste vol?

- **Tienbal:**

Verdeel de kinderen in twee teams. De kinderen moeten proberen de bal tien keer naar elkaar over te gooien, zonder dat deze wordt onderschept. Het andere team moet proberen te verhinderen dat dit lukt. De kinderen mogen niet lopen met de bal en ook terug gooien naar het kind waar je de bal van hebt gekregen, mag ook niet. Als de bal wordt onderschept, krijgt het andere team de bal.

- **Fopbal:**

De kinderen staan in een cirkel of op een rij. Iemand staat in het midden en heeft een bal vast. Alle kinderen moeten hun handen op hun rug houden. Het kind dat de bal heeft gooit de bal naar een ander kind toe, deze moet hem vangen. Vangt hij hem niet? Dan moet hij gaan zitten en is hij af. Maar soms kan de gooier ook net doen alsof hij de bal gooit naar een kind, wanneer dat kind dan de handen zichtbaar van zijn rug haalt, is het kind ook af en moet hij gaan zitten. Het kind dat als laatste overblijft heeft gewonnen.

- **Eilandbal:**

In de zaal liggen hoepels verspreid (de 'eilanden'). In elke hoepel staat een kind. Tussen de hoepels door lopen een of meer kinderen. De kinderen in de hoepels gooien de bal naar elkaar over. De kinderen die tussen de hoepels doorlopen proberen deze te onderscheppen. Lukt dit dan wordt er gewisseld en mag het kind dat de bal onderschepte in de hoepel gaan staan. Als een kind bij het gooien of vangen buiten zijn hoepel komt moet het ook wisselen.

- **Jagerbal:**

Jagerbal is een soort tikkertje met de bal. Het spel begint met één tikker, die de andere kinderen met de bal mag afgooien. Wie door de bal geraakt is, is vanaf dat moment óók tikker. Vanaf het moment dat er twee tikkers zijn, mogen de tikkers niet meer rondlopen zodra ze de bal hebben. Het spel is afgelopen zodra iedereen getikt is.

- **Bowlen:**

Zet een aantal flessen, blokjes of pionnen in een driehoek. De kinderen krijgen een bal en moeten (vanaf een afstand) deze proberen om te gooien.

- **Spelen met een parachute en bal:**

De kinderen staan rond de parachute en houden deze vast aan de rand. Er wordt een bal op de parachute gegooid en er moet gezorgd worden dat de bal niet door het gat van de parachute valt.

## Tikspellen:

- **Tv tikkertje:**

Eén van de spelers is de tikker. Na het startsignaal probeert de tikker de overige spelers te tikken. Lukt dit, dan wordt de speler die getikt is, de nieuwe tikker. Om te voorkomen dat je getikt wordt, kunnen de spelers de naam van een televisieprogramma noemen, op dat moment kun je niet getikt worden. Maar er mag niet 2 keer een zelfde programma genoemd worden, dan kun je alsnog getikt worden.

- **Poorttikkertje:**

Wie getikt is gaat met zijn benen wijd staan. Als een andere leerling onder 'de poort' door kruipt ben je weer vrij.

- **Bokspringtikkertje:**

Wie getikt is gaat als een bok staan. Als een andere leerling over je heen springt ben je weer vrij.

- **Wc tikkertje:**

Als je getikt bent ga je als een wc staan met een arm half omhoog. De kinderen die nog in het spel zijn kunnen de wc dan doortrekken, door je arm omlaag te doen. Dan mag je weer meedoen met het spel.

- **Slingertikkertje:**

Bij slinger tikkertje is één iemand de tikker. Zodra er iemand getikt is moet hij de tikker een hand geven en gaan ze samen verder. De volgende die door het duo wordt getikt, pakt vast. Met zijn drieën gaan ze op pad om de vierde persoon te tikken. Wanneer dat gelukt is splitsen ze op en gaan ze in tweetallen verder. Dit gaat net zolang door tot iedereen getikt is.

- **Chinese muur:**

Aan het begin van het spel staan alle kinderen aan één kant van het veld, achter een (denkbeeldige) lijn. In het midden staat een tikker. Op het gegeven signaal rennen alle kinderen naar de andere kant van het veld en proberen de tikker te ontwijken. Kinderen die getikt worden, vormen een muur in het midden van het veld. Zijn staan met gespreide benen in de muur, met de voeten tegen elkaar aan en houden elkaars handen vast.

De kinderen die nog over zijn in het spel kunnen dan onder de benen van de kinderen in de muur kruipen. Hiermee kunnen kinderen in de buur bevrijd worden. Het spel is afgelopen wanneer alle kinderen zijn getikt, of wanneer de tijd om is.

- **Viesland en Lekkerland:**

Aan de ene kant van het speelterrein ligt Lekkerland, aan de andere kant Viesland en er kan halverwege ook nog een 'weet ik niet of nog nooit geproefd' vak zijn. Alle deelnemers staan in Lekkerland. Eén speler is de tikker, die in het midden van het speelterrein staat. Deze tikker roept iets om te eten of drinken. De spelers die het niet lusten, lopen naar Viesland, de anderen kunnen blijven staan. De tikker probeert er zoveel mogelijk te tikken. Wie getikt is, wordt de nieuwe tikker. Nu staan een aantal spelers in Lekkerland, een aantal in Viesland. Er kan ook gekozen worden om kinderen die af zijn mee te laten tikken, dat er steeds een aantal tikkers zijn.

- **Kat en muisspel:**

Er worden 2 tikkers gekozen (dit zijn de katten). De andere kinderen (de muizen) krijgen een lintje, die moeten ze achter in hun broek doen, zodat ze een staart krijgen. De staart moet wel lang zijn, dus het lintje moet ver uit de broek steken. Het spel start, de katten moeten alle muizen vangen. Dit doen de katten door het lintje (staart) van een muis uit de broek te trekken. Alle lintjes die de katten hebben gevangen worden in de korf gelegd zodat niemand over een lintje kan uitglijden. Als je lintje is afgepakt ben je af en moet je aan de zijkant zitten of wordt je een kat en moet je andere muizen gaan vangen. Langzamerhand komen er dus steeds meer katten bij. Als alle muizen zijn gevangen begint het spel weer opnieuw.

- **Schipper mag ik overvaren:**

Iedereen staat aan een kant van het terrein, behalve de 'Schipper'. Die staat in het midden en geeft een opdracht. De kinderen kunnen vragen hoe ze naar de overkant moeten door een lied te zingen:

*Schipper mag ik overvaren, ja of nee. Moet ik dan ook geld betalen, ja of nee.*

*De Schipper antwoord dan: ja. De kinderen vragen dan: hoe dan?*

*De Schipper geeft dan antwoord hoe ze naar de overkant moeten.*

De kinderen moeten daarna dus op die manier naar de overkant. De Schipper probeert de kinderen te tikken en dan is diegene de Schipper.

### Waterspellen:

- **Waterballonnen gevecht:**

Iedereen krijgt een waterballon en mag de waterballon op iemand gooien, zodat deze kapot gaat.

- **Beker water of spons doorgeven:**

Iedereen gaat in een rij zitten of staan en moet (achterstevoren) een beker water of spons doorgeven aan diegene achter zich.

Er kan ook gekozen worden om dit in teams te doen en aan het eind van de rij een bak te zetten. Het bekertje water of de spons moet dan in de bak geleegd worden en er wordt dan na een tijd gekeken welk team het meeste water in de bak heeft verzameld.

- **Estafette met emmers water en spons:**

Er worden 2 banen (met hindernissen) gemaakt met 2 teams. Aan het begin van de baan staat een emmer water met daarin een spons of beker. En aan het eind van de baan staat een lege emmer. Er moet dan door het team omstebeurt een spons of beker naar de overkant worden gebracht en aan het eind wordt gekeken wie het meeste water heeft verzameld.

- **Waterbaan:**

Er wordt door een zeil met daarop water een zeep een schuifbaan gemaakt. Daarom kunnen de kinderen op hun buik naar voren glijden. Er kan een wedstrijdje van worden gemaakt waar gekeken wordt wie het verst naar voren kan glijden.

## Binnenspellen:

### • **Tik tik wie ben ik:**

Er wordt een kind aangewezen, die in het midden van het lokaal mag plaatsnemen en de ogen dicht moet doen. Daarna wordt er een ander kind gekozen, die moet vragen (met een gekke stem) "Tik, tik, tik, wie ben ik?" Hierbij wordt zachtjes op de rug van het kind dat zit getikt. Wordt het geraden, dan mag er nog een ander kind komen. Na drie kinderen mag er een ander kind in het midden. Dit spel kan ook goed in de speelzaal gespeeld worden.

### • **Wie ben ik/wat ben ik:**

- Elke deelnemer schrijft een naam van een bekend persoon of voorwerp op een papiertje, voor de persoon links van hem/haar.
- Als iedereen een naam of ding heeft bedacht plak je het papiertje op het voorhoofd van de persoon links van je, met plakband.
- Nu heeft iedereen een naam op zijn voorhoofd. De naam die je moet zien te raden.
- De jongste speler is als eerste aan de beurt en stelt een vraag, bijvoorbeeld 'Ben ik een man?' . De andere spelers moeten vervolgens eerlijk antwoorden met Ja of Nee. Je mag de aanwijzingen opschrijven.
- Als er 'Ja' wordt geantwoord van je doorvragen, wordt er met 'Nee' geantwoord dan is de volgende speler aan de beurt.
- De speler die als eerste heeft geraden wie hij/zij is, is de winnaar.
- Daarna ga je wel doorspelen totdat iedereen heeft geraden wie hij/zij is.

### • **Ballon hooghouden:**

Blaas een aantal ballonnen op en kijk wie de ballon het langste kan hooghouden.

### • **Ik zie, ik zie wat jij niet ziet:**

- De kinderen gaan bij elkaar zitten en een iemand mag een voorwerp in zijn hoofd nemen wat te zien is in de ruimte waar de kinderen zich bevinden.
- Het is de bedoeling dat de andere kinderen gaan raden wat diegene ziet;
- Het kindje zegt: Ik zie ik zie wat jij niet ziet en het is... bijvoorbeeld rood. Vanaf dat moment gaan de andere kinderen om zich heen kijken en gaan ze voorwerpen zoeken die rood zijn. Ze noemen ze op en diegene die het goed heeft geraden mag nu een voorwerp in zijn of haar hoofd nemen en zeggen.

### • **Zakdoekje leggen:**

De kinderen zitten in een kring en één kind een zakdoekje in de hand. Wanneer de kinderen (met hun ogen dicht) het liedje 'zakdoekje leggen' zingen, loopt het kind om de cirkel heen en legt de zakdoek achter iemand anders. Als het liedje is afgelopen, doet iedereen zijn ogen open en kijkt achter zich. Het kind bij wie het zakdoekje ligt, moet proberen de zakdoeklegger te tikken nog voordat hij om de

kring heen is gelopen en weer op zijn eigen plek is gaan zitten. Het spel eindigt als de zakdoeklegger aangetikt wordt of is gaan zitten. Als het is gelukt om de zakdoeklegger aan te tikken, dan is hij/zij nogmaals aan de beurt. Is het niet gelukt? Dan is het kind dat de zakdoek heeft gekregen, de nieuwe zakdoeklegger.

- **Stoelendans:**

- Alle kinderen gaan op een stoel in een kring zitten.
- Wanneer de muziek klinkt gaan de deelnemers staan en rondjes lopen om de kring met stoelen heen. De spelleider haalt ondertussen een stoel uit de kring. Er zijn nu dus minder stoelen in de kring dan deelnemers.
- Stopt de muziek? Dan moet iedereen zo snel mogelijk gaan zitten. Maar er is een stoel te weinig dus moeten de kinderen rennen en zoeken naar een stoel die vrij is. Elke ronde gaat er zo een stoel uit en is er dus iemand af.

- **Knipoog spel (of moordenaartje):**

- Aan het begin van het spel gaat één kind de gang op. Uit de overgebleven groep kinderen wordt een kind aangewezen die naar de andere kinderen gaat knipogen.
- Dan mag het kind van de gang weer binnenkomen.
- Alle kinderen gaan in een kring staan of zitten, met het kind van de gang in het midden. Het kind dat is gekozen om te knipogen probeert vanaf dat moment één voor één naar de kinderen in de kring te knipogen, zonder gezien te worden door het kind in het midden. Wanneer er naar een ander kind wordt geknipoogt, valt het kind waar naar geknipoogd is, op de grond neer.
- De rader in het midden krijgt drie kansen om het kind dat knipoogt aan te wijzen. Het spel is afgelopen, wanneer er wordt ontdekt heeft wie er knipoogt of als iedereen op de grond ligt.

- **Wat is er veranderd:**

Eerst moet er een vrijwilliger gevonden worden die wil beginnen met raden en als eerste naar de gang gaat, terwijl de rest van de groep gaat bedenken welke verandering zij gezamenlijk gaan maken. De kinderen mogen hierbij helemaal zelf verzinnen wat dit is.

→ Voorbeelden zijn:

- Iedereen ruilt een kledingstuk
- Iedereen neemt de naam van diegene naast hem, het kind op de gang moet er dan achter komen dat iedereen de naam van zijn buurman of buurvrouw heeft overgenomen.
- Er is een verboden woord, iedereen kan geen "ja" of "nee" meer zeggen
- Als er iets wordt gevraagd, krabt iedereen achter zijn oor.

Het kind wat moet raden mag natuurlijk allerlei vragen stellen om er achter te komen wat er veranderd is in de groep, wel is van belang dat de groep eerlijk antwoord naar diegene die aan het raden is en dat er aanwijzingen gegeven worden als de verandering maar niet geraden wordt. Zodra de verandering geraden is mag een ander kind naar de gang om in de volgende ronde te raden wat de verandering is.

- **Stopdans:**

Als de muziek aan staat, gaan de kinderen dansen. Ze mogen dansen zoals ze zelf willen. Als de muziek stopt, blijven de kinderen als een standbeeld staan. Je geeft steeds als opdracht welke standbeelden je wilt zien. Standbeelden van stoere mensen, bange mensen, blijde mensen, verdrietige mensen, boze mensen, verliefde mensen, enz. Wie beweegt is af! Dit kind mag aan de kant gaan zitten. Wie blijft er het langste over?

- **Ik ga op reis en ik neem mee (geheugenspel):**

- De spelers zitten in een kring. Eén van de spelers start het spel door te zeggen: "Ik ga op reis en ik neem mee...." en dan iets te noemen wat hij mee zou nemen op reis, bijvoorbeeld een tandenborstel. De speler links van hem neemt het over en wil bijvoorbeeld graag een knuffelbeer meenemen. Hij zegt dan: "Ik ga op reis en ik neem mee... een tandenborstel en een knuffelbeer." De speler daar weer links van, vervolgt en wil bijvoorbeeld een koffer meenemen. Hij zegt: "Ik ga op reis en ik neem mee: een tandenborstel, een knuffelbeer en een koffer."  
- Als iedereen in de kring geweest is, kun je gewoon met de eerste speler doorgaan. Wie een fout maakt, is af. Je kunt het spel dan stoppen, opnieuw beginnen, of doorgaan zonder de speler die af is, totdat er uiteindelijk nog maar één speler over is.

- **Commando pinkelen:**

De kinderen zitten aan een tafel. Je spreekt met hen een aantal commando's af, zoals:

- Commando pinkelen= met de beide pinken op de rand kan de tafel tikken
- Commando bol= twee handen op tafel met alleen de vingers ("bol")
- Commando hol= twee handen omgekeerd op tafel in 'holle' houding
- Commando plat= twee handen plat op tafel

Je kunt later nog altijd commando's als: staan, zitten, hoog en laag toevoegen.

- De regel: De leerlingen mogen het commando alleen uitvoeren wanneer de leidster voorafgaand aan het commando het woord 'commando' heeft gebruikt. Bij commando 'pinkelen', gaan alle leerlingen dus pinkelen. Als de leidster vervolgens zegt: ".....en PLAT", dan zijn leerlingen die de handen plat op tafel leggen 'af' (er is geen commando voorgezegd).

- **In 1 minuut:**

- Voor het spel gespeeld kan worden moet er een lijst met opdrachten gemaakt worden die uitgevoerd kunnen worden binnen een minuut. Belangrijk hierbij is dat de opdrachten niet te moeilijk zijn en uitvoerbaar zijn door de kinderen zelf. Een goed idee is om samen met de kinderen in de groep deze lijst te maken. Zo weet iedereen precies welke opdrachten hij of zij kan verwachten.  
- Is de lijst met opdrachten af? Dan kan er gespeeld gaan worden!  
- Verdeel de groep in 2 en laat elke groep een kant van het lokaal kiezen.  
- Vervolgens gaan er steeds uit elke groep een deelnemer het opnemen tegen een kandidaat vanuit de andere groep. De kinderen die moeten wachten zullen hun teamgenoot flink gaan aanmoedigen. Maak hier duidelijke afspraken over wat wel mag en wat niet. Uiteraard moet iedereen lief voor elkaar blijven.

- **Raadspel:**

- Er worden een aantal herkenbare spullen onder een theedoek gelegd. Er moet onder de theedoek gevoeld worden om deze voorwerpen, zonder dat je het ziet, te raden.
- Of er worden een aantal voorwerpen neergelegd en iemand moet dit onthouden, daarna kijkt hij even weg of gaat even weg en dan worden er een of meerdere voorwerpen weggehaald. Diegene die moet dan raden welke voorwerpen dit zijn.

- **Bordspel:**

Er wordt met een aantal kinderen een bordspel gespeeld, zoals monopoly. Of een ander spel, zoals twister, vier op een rij, memorie of bingo.

- **Puzzel:**

Er wordt een puzzel gemaakt.

- **Uitbeelden:**

Er wordt een mens of iets anders bedacht dat uitgebeeld kan worden en dit moet dan geraden worden door de andere kinderen.

- **Toneelstuk:**

- De kinderen bereiden een toneelstuk voor die ze daarna laten zien aan de andere kinderen of de ouders.
- De kinderen kunnen zich eventueel ook verkleden.

- **Elkaar natekenen:**

De kinderen gaan elkaar proberen na te tekenen op papier.

- **Knikkeren/knikkerbaan:**

- Er wordt een gat gemaakt in het zand waar de kinderen omstebeurt een knikker in proberen te rollen.
- De kinderen maken een knikkerbaan, waar een knikker doorheen rolt.

- **Knutselen:**

De kinderen gaat tekenen, kleuren, verven, knippen, plakken, enz.

- **Bakken/koken:**

Er worden bijvoorbeeld koekjes gebakken of brood.

- **Kleien:**

De kinderen maken dingen na van klei, bijvoorbeeld dieren.

- **Bouwen:**

De kinderen bouwen iets van bijvoorbeeld: blokken, lego of clicks.

- **Lezen:**

Er wordt een boek of stripboek gelezen.

- **Strijkkralen:**

Er wordt iets moois van strijkkralen gemaakt op een vormpje, zoals een sleutelhanger of onderzetter.

- **Smoothie maken:**

Er wordt een smoothie gemaakt van vers fruit.

- **Smurfensnot maken:**

Dit wordt gemaakt van water en afwasmiddel en wordt in een plastic zakje gedaan. Je hebt dat een soort slijm in een zakje.

- **Slijm maken:**

Dit maak je van scheerschuim en maïzena.

- **Grabbelton maken:**

Er wordt een grabbelton gemaakt met voorwerpen erin om te raden.

- **Beauty middag:**

Hierbij kunnen de haren worden gedaan, make-up of de nagels lakken.