

Buitenspeelboek

Kinderadviesraad Tilburg

Tilburg, 2018

Fleur Menue, Aafje Hartstra, Johan van de Wiel, Betty Jansen, Roos Hendriks & Willem van de Voort

ISBN: 9789462288591

Tweede druk

Wat is de Kinderadviesraad Tilburg?

De Kinderadviesraad Tilburg (KART) is ontstaan na aanleiding van de 80^{ste} verjaardag van Pater Poels.

Broodpater Gerrit Poels hielp mensen vanuit zijn eigen huis. Ook fietste hij elke nacht door de stad om brood te brengen naar mensen die dat nodig hebben.

De leden van KART zijn allemaal tussen de 10 en 16 jaar oud en wonen in Tilburg. Naar het voorbeeld van Gerrit Poels zetten de leden van KART zich in voor andere kinderen die in armoede leven binnen de Gemeente Tilburg.

De leden van KART zetten zich in voor een betere wereld door volwassen mensen gevraagd en ongevraagd advies te geven. Binnen de kinderraad hebben kinderen de leiding. Zij bedenken zelf welke acties ze willen organiseren om meer aandacht te vragen voor bestaande problemen.

Wil jij meer informatie over de Kinderadviesraad Tilburg?
Neem dan contact op met de R-Newt kids medewerker in jouw buurt.
Of bel met ContourdeTwern voor meer informatie. (tel.nr.: 013-583 9999)

Met vriendelijke groeten,

Willem van de Voort
Projectleider Kinderadviesraad Tilburg



Voorwoord

Hallo allemaal leuk dat je ons KART buitenspeelboek open hebt geslagen. Voordat al het speelplezier echt kan beginnen willen we nog even een paar dingetjes vertellen:

Wij vinden dat iedereen leuk buiten moet kunnen spelen, dat is de reden dat wij met de hulp van andere kinderen uit Tilburg dit boek hebben gemaakt.

Wij van KART organiseren vaak dingen voor kinderen die het thuis wat minder breed hebben.

Maar met dit project willen we iets doen voor alle kinderen!

Dus trek je schoenen maar aan en ga lekker naar buiten.

Veel speelplezier,
Aafje & Fleur van KART



Foto gemaakt door Ester van Zundert

Spellenoverzicht

	Spel	Thema	Pagina
1	Verstoppertje	Verstoppen	5
2	Tien tellen in de rimboe	Verstoppen	5
3	Buskruit	Verstoppen	6
4	Omgekeerd verstoppertje	Verstoppen	6
5	Baltikkertje	Rennen/balspel	7
6	Voetje van de vloer (met bal)	Rennen/balspel	7
7	Iemand is hem, niemand is hem	Rennen/balspel	7
8	Fopbal	Balspel	8
9	Chineesvoetbal	Balspel	8
10	Moordenaartje	Denkspel	8
11	Babybal	Rennen/balspel	9
12	King	Balspel	10
13	Politie en boefje	Tikspel	11
14	Voetje van de vloer	Tikspel	11
15	Tweelingtikkertje	Tikspel	11
16	TV-tikkertje	Tikspel	12
17	WC-tikkertje	Tikspel	12
18	Drie is te veel	Tikspel	12
19	Steen, papier, schartikkertje	Tikspel	12
20	Tikkertje met geheime verlosser	Tikspel	12
21	1, 2, 3 rood lichtje	Rennen	13
22	1, 2, 3, fotomodel!	Opdrachtspel	13
23	Moeder, moeder hoe laat is het?	Rennen	13
24	Flessenvoetbal	Voetbal	14
25	Ezelen	Voetbal	14
26	Tien, tien, elf	Voetbal	15
27	Landrovertje	Rennen/balspel	16
28	Polo	Rennen	17
29	Boompje wisselen	Rennen	17
30	Stoepranden	Balspel	18
31	Eitje leggen	Balspel	18
32	Ratten en raven	Rennen	19
33	Trefbal	Balspel	20
34	Rond de tafel	Balspel	21
35	Wormpjevoetbal	Balspel	21
36	Commando	Denkspel	21
37	Volleybal!	Balspel	22
38	Springtouwen	Springen	22
39	Elastieken	Springen	22
40	Boter, kaas en eieren	Denkspel	22
41	Knikkeren	Knikkers	22

1. Verstoppertje

Uiteindelijk is het de bedoeling om zoveel mogelijk kinderen te “buiten”. Eerst spreek je een verzamelplek (de buut) af. Één van de kinderen blijft bij de buut staan en telt tot 10 (of verder) met zijn ogen dicht. Tijdens het tellen gaan alle andere kinderen zich verstoppen. Na het tellen gaat “de zoeker” alle kinderen zoeken. Heb je iemand gevonden? Ren dan zo snel mogelijk terug naar de buut! Roep wie je hebt gevonden en waar dit kind zat. Zorg dat jij sneller de “buut” aantikt dan het kind dat je hebt gevonden! Houdt ook tijdens het zoeken het speelveld goed in de gaten! Terwijl jij zoekt mogen de andere kinderen stiekem naar de buut rennen zodat jij hen niet meer af kunt “buiten”.



2. Tien tellen in de rimboe

Dit spel lijkt op verstoppertje. De zoeker staat bij een paal of boom. Hij doet zijn ogen dicht en roept: "10 tellen in de Rimboe! 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1... ik kom!" De andere kinderen moeten de zoeker snel aantikken, hun naam noemen en zich daarna verstoppen terwijl dat de zoeker aftelt. Als de zoeker klaar is met tellen doet hij zijn ogen open en mag hij 3 stappen zetten. Kan hij iemand zien? “Buut” ze dan snel! Roep wie je ziet. Deze spelers zijn nu af en mogen tevoorschijn komen. Ziet hij niemand? Dan begint het spel opnieuw, alleen telt de zoeker dit keer van 9 terug. (Daarna steeds vanaf 8, 7, 6 etc.) Wanneer het spel opnieuw begint moeten alle kinderen de zoeker weer aantikken en zich steeds sneller opnieuw verstoppen!

Variant: De zoeker mag géén stappen zetten. Wél mag hij een lint vormen met de spelers die af zijn gebuut.

3. Buskruit



Ook buskruit speel je precies zoals verstoppertje. Alleen is bij buskruit is de “buut” een bal. Wanneer de tikker gaat zoeken laat hij de bal achter. De zoeker moet zorgen dat hij sneller terug bij de bal is dan het kind dat hij heeft gevonden. Is de zoeker sneller bij de bal? Dan is het verstopte kind af. De kinderen die af zijn, kunnen ook weer vrij komen! Alle kinderen zijn weer vrij wanneer een ander kind die bal wegschopt. De zoeker mag pas weer beginnen met zoeken wanneer hij de bal weer te pakken heeft. Ondertussen kunnen alle kinderen zich weer verstoppen! De bal mag in totaal twee keer weggeschopt worden.



4. Omgekeerd verstoppertje

Dit spel speel je net als verstoppertje op een terrein waar je je goed kunt verstoppen. De regels zijn het omgekeerde van verstoppertje: Eén kind verstopt zich, en alle andere kinderen moeten hem gaan zoeken. Heb jij het kind gevonden? Verstop je dan stiekem bij hem! Uiteindelijk blijft er slechts één persoon over die alle kinderen moet zoeken, want iedereen zit stiekem op dezelfde plek verstopt!

5. Baltikkertje



De speler met de bal is de tikker. De tikker probeert de andere kinderen in het speelveld af te gooien. Ben je geraakt door de bal? Pak dan snel de bal want jij bent nu te tikker! (Hoofd telt niet en de bal mag niet eerst de grond raken).

Variant: Word jij geraakt door de bal? Dan ben je niet af, maar moet jij de tikker helpen! Hoe snel kunnen jullie samen alle kinderen afgooien?

6. Voetje van de vloer (met bal)



Net als bij baltikkertje is er een tikker die de bal heeft. De tikker probeert de kinderen in het speelveld af te gooien, maar net als bij voetje van de vloer mag je niet getikt worden als je voeten van de vloer af zijn. Wanneer jouw voeten wel de vloer raken, mag je met de bal getikt worden en ben jij de tikker.



7. Iemand is het niemand is hem



Dit tik spel speel je met een bal. Vooraf is geen vaste tikker gekozen. Het kind dat de bal durft te pakken, mag iemand afgooien.

Het doel is om zo veel mogelijk punten te halen. Je krijgt één punt als je één iemand afgooit. Je mag lopen met de bal! **Lukt het jou om de bal te vangen? Dan is degene die hem gooide af!**

Als je bent afgegooid ga je aan de zijkant staan. Wanneer er 3 kinderen zijn afgegooid, mag het kind dat het langst langs de kant staat weer terug het spel in. Je kunt het spel versnellen door een tijdslimiet af te spreken. Je spreekt af hoe lang de tikker de bal in zijn handen mag houden.

8. Fopbal



Één kind staat in het midden van de kring met een bal in zijn handen. De andere kinderen staan met de handen op de rug. Het kind met bal gooit de bal steeds (onderhands) naar iemand uit de kring. Zij proberen de bal op te vangen en terug te gooien.

Het kind in het midden van de kring kan echter ook "foppen" door te doen alsof hij gaat gooien. Wie zich laat foppen is af:

- Je laat de bal uit je handen glippen.
- Je haalt je handen van je rug terwijl de bal niet gegooid wordt.

De speler die het langst overblijft mag bij de volgende ronde in het midden gaan staan.

Let op: Mik tijdens het gooien op het lichaam tussen de knieën en de borst. Gooi onderhands zodat de bal gemakkelijker kan worden gevonden.

9. Chineesvoetbal



Alle kinderen staan in een kring met de benen wijd open. Één van de kinderen heeft de bal. Het is de bedoeling om de bal bij de andere kinderen door de benen te rollen/gooien.

Tijdens het spel blijven alle kinderen met hun benen wijd in de kring staan en proberen de bal af te weren of te vangen.

Wanneer je de bal te pakken krijgt mag jij proberen om een ander af te gooien! Gaat de bal door je benen dan verlies je steeds 1 van je 3 levens! (Wel mag *jij* nu de bal gooien).

Leven 1: Tijdens het afweren mag je 2 handen gebruiken.

Leven 2: Tijdens het afweren mag je nog maar 1 hand gebruiken.

Leven 3: Ga achterstevoren in de kring staan. Probeer de bal met 2 handen af te weren terwijl je door je eigen benen kijkt.

Je bent pas écht af wanneer je hierna wéér de bal door je benen gespeelt krijgt.

10. Moordenaartje

Één kind staat in het midden van de kring. Hij is de politie. De andere kinderen staan of zitten.

Vooraf hebben de kinderen in het geheim een moordenaar aangewezen.

Wanneer de moordenaar naar jou knipoogt ben je af. (Dan ga je liggen of zitten).

Je kunt ook een ander teken afspreken zoals wijzen, of iemand aankijken en je neus aanraken.

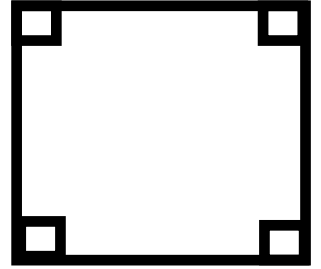
De moordenaar probeert zoveel mogelijk kinderen af te maken zonder dat de politie ontdekt wie de dader is. De politie let goed op en probeert zo snel mogelijk te raden wie alle kinderen heeft vermoord. Hij mag maximaal 2 keer raden.

11. Babybal



Babybal speel je op een veld met 4 hoeken. De eerste hoek is het startpunt. In het midden van het veld loopt een speler met de bal. Hij probeert de andere kinderen af te gooien. De andere kinderen rennen net als bij slagbal rond het veld richting het eindpunt.

Alle deelnemers starten als zaadje, lukt het ze om een ronde te rennen zonder dat ze worden afgegooid? Dan worden ze eerst een baby, daarna een peuter, kleuter, kind, puber, jongvolwassene, volwassene en uiteindelijk geest.



Bij het start-/eindpunt mag je niet afgegooid worden. Wanneer jij jouw ronde hebt gelopen dan moet je verplicht stoppen bij het eindpunt zodat daarna iedereen weer samen kan starten.

Word je afgegooid dan pak je zo snel mogelijk de bal. Probeer snel iemand af te gooien. De tikker kan namelijk geen punten halen! Je krijg alleen punten wanneer het je lukt om van het startpunt terug naar het eindpunt te lopen.

Terugrennen naar start mag ook, maar dan verdien je natuurlijk geen punten! De punten die je hebt verzameld raak je nooit meer kwijt, ook niet als je wordt afgegooid.

De hoogste score is "geest." De geest die het als eerste lukt om het eindpunt te bereiken heeft gewonnen!

Variant: Je bent op alle hoeken vrij.



12. King



KING speel je met een volleybal of tennisbal. Er zijn 4 vakken met in elk vak een speler. De vakken zijn ongeveer 1 meter groot. In ieder vak staat een speler. In de vakken staan de letters G, I, N en K. **Het is de bedoeling om zo lang mogelijk in het vak K te blijven staan!** (K = KING)



Het spel begint bij de “King.” Hij slaat de bal in een van de vakken van I, N of G. Het kind in dit vak slaat de bal terug naar een ander vak en zo verder...

- tot de bal buiten alle vakken valt,
- de bal in een eigen vak stuit,
- of de bal 2 keer in jouw vak stuit.

Degene die de 'fout' maakt is af en gaat het spel uit. Een wachtende speler (iemand die in de rij staat buiten de lijnen) vervangt hem en gaat bij de letter G staan. De andere spelers schuiven hierdoor ook een plaatsje op richting de K.



13. Politie en boefje

Dit spel speel je in 2 teams. Het team van de politie staat op een lijn bij enkele kegels of flessen. De kegels staan op een rij, ongeveer 1 meter bij politieagenten vandaan.

Het team van de boeven probeert de kegels te stelen en naar de overkant buiten het veld te brengen. De politie probeert dit te voorkomen door de boef met kegel te tikken.

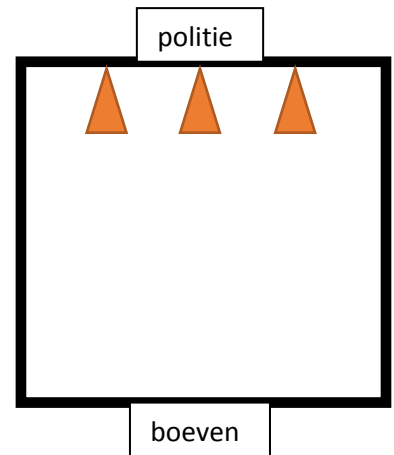
Maar let op: Lukt het de politieagent niet om de boef op tijd te tikken dan is de agent af!

Op het moment dat de politieagent begint te rennen mag hij niet meer terug, hij MOET de boef dan gaan vangen. Soms is het dus slimmer om op de lijn te blijven staan!

Wanneer een boef wordt getikt is hij af en brengt hij de kegel netjes terug.

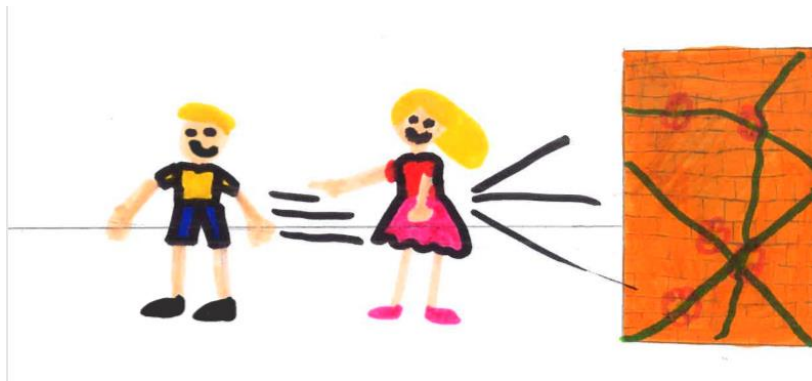
De boeven verzamelen hun kegels aan de overkant buiten het veld. Hier mogen zij niet getikt worden.

Wanneer alle kegels zijn geroofd hebben de boeven gewonnen. De politie wint wanneer alle boeven zijn getikt.



14. Voetje van de vloer

Één iemand is de tikker. Hij probeert de andere kinderen te tikken. Je mag een ander kind alleen tikken wanneer hij met zijn voeten op de grond staat! Word je getikt? Dan ben jij de tikker.



15. Tweelingtikkertje

Twee kinderen zijn de tikkers. Ze houden elkaars hand vast en proberen de anderen te tikken. Als ze iemand hebben getikt komt diegene tussen hen in staan en tikken ze als drieling verder. Als er nog iemand wordt getikt splitsen de 4 zich op in tweetallen en gaan ze als 2 tweelingen verder met tikken. Dit gaat zo door totdat iedereen is getikt.

16. TV tikkertje

Één kind is de tikker. Vlak vóór dat de tikker iemand tikt mag de (bijna) getikte speler snel een televisie programma noemen. Lukt het dit kind om een bestaand televisieprogramma te noemen dan mag hij niet worden getikt. Bestaat het programma niet? Of is het programma al eerder genoemd? Dan mag je wél getikt worden en ben jij de nieuwe tikker.

17. WC tikkertje

Één kind is de tikker. Als de tikker iemand tikt moet de getikte speler in de houding van een WC gaan zitten met een arm omhoog. De andere spelers kunnen hem weer bevrijden door de arm van de speler omlaag te drukken en zo de WC door te spoelen. Is dat gelukt? Dan mag de speler weer mee doen.

18. Drie is teveel

Alle spelers staan in tweetallen, hand in hand op het veld. Behalve 2 kinderen:

- De tikker
- De looper

De tikker probeert de looper te tikken. De looper rent weg. Hij is veilig wanneer hij iemand van een tweetal een hand geeft. De derde persoon van dit groepje wordt dan de nieuwe looper. Als de looper wordt getikt, wordt de looper de tikker en de tikker de looper.

19. Steen, papier, schartikkertje

Één kind is de tikker. Als de tikker iemand tikt spelen zij samen “steen papier schaar.” Als het getikte kind wint bij steen-papier-schaar is hij vrij en mag hij niet als eerste worden getikt, tenzij hij de laatste speler is. Maar als de getikte speler verliest van steen-papier-schaar wordt hij de tikker.



20. Tikkertje met geheime verlosser

Vooraf hebben de kinderen een tikker gekozen. In het geheim kiezen ze ook een geheime verlosser. Deze is de enige die stiekem de getikte kinderen mag bevrijden. Ben je getikt? Dan ga je als een standbeeld in het speelveld staan, tot je wordt bevrijdt.

21. 1,2,3 Rood lichtje

Er is één speler die de leider wordt. Deze speler staat aan de ene kant van het speelveld en de andere spelers aan de andere kant. De leider staat met zijn rug naar de spelers toe en roept: "1...2...3... rood lichtje!". De spelers rennen richting de tikker. **Zodra de leider zich omdraait moeten alle spelers meteen stil staan. Wanneer iemand dan nog beweegt, is diegene af.** (Dan moet je terug naar het startpunt).

Vervolgens begint de leider opnieuw te tellen "1...2...3... rood lichtje". Zo gaat het door totdat iemand aan de overkant is. Diegene die als eerste aan de overkant is, wordt dan de leider.



22. 1, 2, 3 Fotomodel!

Er is één speler die de modeleider wordt. Deze speler staat aan de ene kant van het speelveld en de andere spelers aan de andere kant. **De leider geeft aan wat de spelers moeten uitbeelden als hij/zij zich straks omdraait.** (bijvoorbeeld stoer of hockey-speler). Dan roept de leider: "1...2...3... fotomodel!". Ondertussen gaan de spelers klaar staan. Iedereen moet stil staan! Vervolgens benoemt de leider weer een nieuwe opdracht: "1..2...3... fotomodel!". Zo blijft je door gaat totdat iemand aan de overkant is. Diegene die als eerste aan de overkant is, wordt dan de nieuwe modeleider.



23. Moeder, moeder hoe laat is het?

Er is één speler die de moeder speelt. Deze speler is dan ook de tikker. De moeder staat aan de ene kant van het speelveld. De andere spelers zijn de kinderen en zij staan aan de andere kant van het speelveld. De kinderen roepen: "Moeder, moeder hoe laat is het?".

Moeder zegt vervolgens een tijdstip. Bijvoorbeeld 2 uur. De kinderen mogen dan 2 stappen vooruit.

De kinderen vragen dan weer hetzelfde. **Zodra de moeder "bedtijd" roept, moeten de kinderen zo snel mogelijk terug rennen naar hun eigen kant van het speelveld. De moeder probeert dan zo veel mogelijk kinderen te tikken.** Word je getikt door de moeder? Dan ben je af en ga je even aan de zijkant zitten.



24. Flessenvoetbal



Alle spelers hebben één fles. De fles zetten ze ergens in het speelveld neer. **Het doel is om de fles van de andere spelers met de bal om te schoppen.** Heb je dat gedaan? Dan krijg jij een punt en is de speler waarbij de fles om is geschopt af. De speler die af is gaat dan aan de zijkant staan. Als er drie mensen aan de zijkant staan die af zijn, mag degene die er het langst staat weer in.

Variant: Vul alle flessen met water. Zet jouw fles neer zonder dop. Zodra jouw fles is omgeschopt mag je hem zo snel mogelijk weer overeind zetten. Als al het water uit jouw fles is, ben je af.



25. Ezelen



Variant 1: Je hebt één bal. Alle spelers staan in een grote kring. **De bal moet hooggehouden worden met de voet. (voetbalregels)** De spelers spelen de bal naar elkaar over. Laat een speler de bal op de grond komen? Dan krijgt deze speler de eerste letter van het woord ezel, de E dus. Maakt deze speler daarna weer een fout? Dan krijgt hij een tweede letter, de Z. Zo gaat het door totdat een speler alle letters van het woord ezel heeft. Deze speler is dan af.

Variant 2: Je hebt één bal. Iedere speler krijgt een cijfer. **De bal wordt door speler 1 tegen het muurtje geschopt. Speler 2 moet zodra de bal terug is meteen de bal tegen hetzelfde muurtje schoppen. De bal mag niet stil liggen en niet vaker dan 1 keer aangeraakt worden.**

Vervolgens is speler 3 aan de beurt... Je krijgt een strafpunt wanneer:

- Een speler de bal vaker dan 1 keer aanraakt.
- Een speler de bal niet tegen het muurtje aanschopt.
- Of de bal stil ligt.

Deze speler de eerste letter van het woord ezel, de letter E. Zodra deze speler weer een fout maakt, krijgt de speler de letter Z. Dit gaat verder met alle letters van het woord EZEL. Zodra een speler alle letters van het woord ezel heeft. Deze speler is dan af.

26. Tien, tien, elf



Dit spel speel je met een voetbal en een goal. Vooraf kies je 1 keeper. De eerste keeper is de speler die het aandurft te keepen voor het minste aantal punten. (Bijv.: “ik keep voor 15 punten”) De overige spelers krijgen standaard 10 punten. Het spel is afgelopen wanneer iemand 0 punten over heeft. Wanneer jij in de goal staat proberen de andere spelers een goal te maken.

Scoren mag alleen door de bal uit de lucht op doel te schieten of koppen. Met je voeten mag je alleen scoren van *buiten* de 5 meterlijn, met het hoofd mag het ook van dichterbij. Je kunt scoren als:

- Een andere speler je een hoge pass geeft en jij de bal direct op doel schiet, zonder dat de bal tijdens de pass eerst gestuit heeft.
- Het je lukt om de bal eerst zelf 5x hoog te houden. Ook dan mag je op goal schieten en is een pass van een medespeler niet meer nodig.

Lukt het om te scoren dan raakt de keeper 1 punt kwijt. Mist je schot het doel? Of lukt het de keeper om de bal te vangen? (zonder dat de bal heeft gestuit) Dan moet de aanvaller gaan keepen.

Wanneer de keeper de bal van de grond raapt gooit hij de bal terug het veld in.

Variant: Met snelle wissel

Bij een keeperswissel probeert de (vorige) keeper (nadat hij met de bal de paal aantikt) zo snel mogelijk de bal op het hoofd van een andere veldspeler te gooien. Deze kan nu op goal koppen/schieten en raakt de nieuwe keeper snel een punt kwijtraakt.

Je kunt afspreken dat een doelpunt met het hoofd 2 punten kost en een omhaal 3 punten.

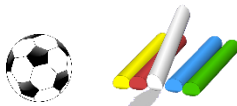


Variant: Tienen

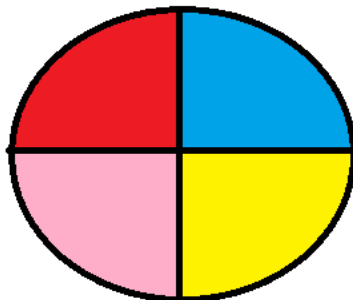


Dit spel werkt precies hetzelfde alleen mag de bal door de spelers steeds slechts 1x worden aangeraakt! Raak je de bal toch 2x? Dan ben je af en moet jij keepen.

27. Landrovertje



Dit spel speel je met een bal en stoepkrijt. Het spel start in een grote cirkel. De cirkel is verdeeld in evenveel vakken als spelers. Elke speler heeft zijn eigen kleur.



Bij de start gooit één van de spelers de bal recht omhoog en roept de naam van een andere speler. Deze speler moet de bal vangen.

Ondertussen rennen de andere kinderen weg. Wanneer de bal is gevangen roept de speler "STOP!" De andere spelers gaan nu met hun benen wijd open staan.

De speler met bal moet nu vanuit zijn eigen eilandje (kleur) de bal door de benen van een andere speler gooien. Lukt dit? Dan tekent hij met zijn eigen kleur een cirkel om de benen van deze speler. Hij heeft nu een extra eiland verdiend. Hij mag nu nog een keer gooien, maar mag nu kiezen uit 2 eilanden.

De speler die als eerste 10 eilanden heeft verzameld, heeft gewonnen!

Lukt het niet om de bal door de benen de gooien? Of is dit juist bij iedereen al gelukt? Dan gaan alle spelers terug naar de cirkel en wordt de bal weer omhoog gegooit. *Let op: zorg dat alle spelers even vaak aan de beurt komen.*

Variant:

Maak het spel gemakkelijker voor jonge kinderen door de spelers in het veld met de gooier mee te laten draaien. Hierdoor staan de spelers altijd met hun open benen gericht naar de speler met bal gericht.

Maak het spel nóg moeilijker van oudere kinderen: Je mag alleen vanuit eilandjes gooien die je vanuit het startpunt kunt bereiken. Spring dus van eiland naar eiland, zonder de stoep rondom te raken.

Variant: Zonder stoepkrijt

Het spel kan ook zonder stoepkrijt worden gespeeld. Je gooit de bal dan altijd vanuit het startpunt. Lukt het om de bal door de benen van de ander te gooien dan scoor je 1 punt. Bij 10 punten heb je gewonnen.

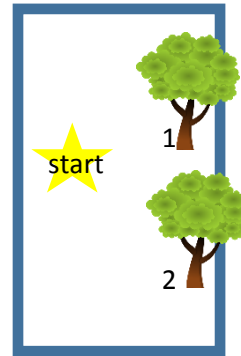
28. Polo



Dit spel speel je met 3 kinderen en 2 bomen (of kegels). Één kind stelt een vraag aan de andere 2 kinderen. Bijvoorbeeld: “Wat is je lievelingsdier?” De andere 2 overleggen zachtjes hun antwoorden, voorbeeld: “Hond en Kat.”

Vervolgens lopen alle 3 de kinderen naar het startpunt. Één van de kinderen vertelt hier de antwoorden aan de vraagsteller.

“Onze lievelingsdieren zijn een hond en een kat “.



De vraagsteller roept vervolgens “hond” (óf kat) en rent zo snel mogelijk naar de twee bomen toe! Bij boom 1 zegt hij “Marco” en bij boom 2 “Polo”.

Het kind dat van honden moet nu ook rennen. Hij rent in de omgekeerde richting van boom 2 naar boom 1 (roept ook: “Marco”, “Polo”).

Wie het eerst beide bomen heeft aangeraakt wint en mag de volgende vraag stellen.



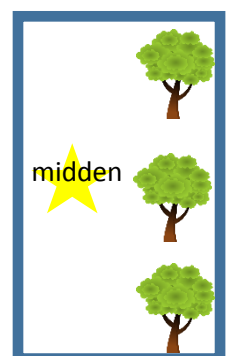
29. Boompje verwisselen



Dit spel speel je met 4 kinderen bij 3 bomen. 3 kinderen staan ieder bij een boom. De teller staat in het midden, telt tot 5 en roept dan “boompje wisselen”.

De andere personen verwisselen dan zo snel mogelijk van boom. De teller probeert ook snel bij een boom te gaan staan.

Het kind dat overblijft telt tot 5 en probeert vervolgens zo snel mogelijk weer als eerste een boom aan te tikken.



30. Stoepranden



Dit spel speel je met een voetbal. De spelers staan op de stoep aan beide kanten van de straat. **Wie aan de beurt is probeert de bal precies op de rand aan de overkant te gooien.** Je mag nog een keer gooien en krijgt een punt wanneer:

- De bal terugrolt,
- De bal terug stuitert,
- De bal terugvliegt.

Wie het eerste 10 punten haalt heeft gewonnen.

Variant: Met vangen

Als de bal de stoeprand raakt en terugvliegt probeert de werper de bal te vangen. Hij mag nu de bal gooien vanaf de plaats waar die werd gevangen. Als het mislukt om te vangen probeert de tegenstander de bal snel tegen hem aan te gooien. De tegenstander krijgt dan een punt én de bal.



31. Eitje leggen



'Eitje leggen.' Iedereen staat wijdbeens in een rij voor een muur. De voorste in de rij gooit de tennisbal tegen de muur. **Het is de bedoeling dat de bal door de openstaande benen van alle kinderen in de rij terug stuitert.**

De speler (voorin in de rij) die de bal heeft gegooid sluit steeds weer achter aan in de rij. Je bent af wanneer de bal je aanraakt! Het spel gaat door tot één speler overblijft.

32. Ratten en raven

Bij dit tikspel worden de spelers in 2 groepen verdeeld, de ratten en de raven. De ratten gaan aan de ene kant van het veld staan en de raven aan de andere kant. De spelleider roept “ratten” of “raven”. Wanneer de spelleider “ratten” roept, mogen de ratten de raven aftikken en andersom. De raven proberen naar de achterlijn te vluchten. Bij de achterlijn zijn ze veilig. Ben je toch getikt? Dan hoor je voortaan bij de tegenpartij. Dan roept de spelleider weer ratten of raven en zo gaat het door.

Variant: Tweetallen

Je kunt het spel ook in tweetallen spelen. De groep wordt weer verdeeld in de 2 groepen ratten en raven. Elke rat vormt dus een duo met een raaf.

Nu gaan de ratten en raven tegenover elkaar staan, ze kunnen elkaar net niet aanraken.

Vervolgens roept de spelleider weer “ratten” of “raven”. Nu gaat de rat of de raaf achter degene van zijn tweetal aan. Zodra iemand is getikt of aan de overkant van het speelveld is, begint het spel opnieuw.

Variant: Steen papier schaar

Je kunt het spel ook zonder spelleider spelen. Om te bepalen wie de ander moet tikken spelen de tweetallen steeds “steen papier schaar”.

Degene die wint probeert de ander te tikken. Zodra de verliezer aan de overkant is of is getikt, begint het spel opnieuw.



33. Trefbal



De spelers worden in 2 gelijke groepen verdeeld. Het speelveld wordt ook in twee gelijke vakken verdeeld. Groep 1 gaat in het ene vak staan en groep 2 in het andere vak. De bal wordt dan het veld in gegooid. Het team dat de bal vangt mag beginnen. De spelers moeten de tegenstander proberen te raken. Word je geraakt? Dan ben je af. (Afweren mag alleen met je onderarmen en ook het hoofd telt niet). Het team dat het eerst alle spelers uit het andere team heeft afgegooid, heeft gewonnen.

Tijdens het spel mag niet worden gelopen met de bal, ook niet stuitend zoals bij basketbal.

Behalve wanneer je als laatste speler over bent van je team.

Variant: Met wachtrij

Wanneer je af bent moet je aan de zijkant gaan staan. Zodra er meer dan 3 mensen van jouw team aan de zijkant staan, mag degene die er het langst staat weer terug het veld in.

Variant: Met zijvak en achtervak

Wanneer je af bent moet je achter- en om- het speelveld van de tegenstander gaan staan. Wanneer je daar staat mag je de tegenstanders vanaf daar ook afgooien. Je mag alleen de bal pakken die achter- en om- het speelveld van de tegenstander ligt of gegooid wordt. Wanneer je vanaf daar een speler afgooit mag je terug het spel in.

Variant: Pionnen

Bij deze variant zijn er 3 of meer pionnen toegevoegd aan het spel. Deze pionnen worden aan het einde van het speelveld van elk team op een rij gezet. De tegenpartij moet proberen deze pionnen om te gooien. Zodra een pion is omgegooid mag iedereen die af was weer terug het spel in.

Verder wordt het hetzelfde gespeeld zoals de 'normale' variant van trefbal. Een team heeft pas gewonnen als iedereen is afgegooid.

(Pionnen mogen niet vanuit het achtervak of zijvak worden omgegooid).

Variant: Koning

Bij deze variant staat in elk vak van het team aan het einde een koning op een mat. De koning mag hier niet vanaf komen. Als team moet je ervoor zorgen dat de koning niet geraakt wordt. **Wanneer een team de koning raakt, heeft dat team gewonnen.**

34. Rond de tafel



Je hebt één tafeltennistafel en één bal. Het spel volgt de regels van tafeltennis. Je verdeelt de deelnemers zodat aan iedere kant van de tafel evenveel mensen staan. Een speler begint met de bal met zijn hand te serveren van zijn kant naar de overkant, de bal moet en mag hierbij 1 keer stuiteren. Deze speler loopt door naar de andere kant en sluit daar aan in de rij. De speler die vooraan in de rij staat aan de overkant moet de bal terug spelen en deze speler loopt ook weer door naar de overkant. Dit gaat zo door tot dat iemand een fout maakt. Een fout kan gemaakt worden doordat de speler de bal mist, niet laat stuiteren of te vaak laat stuiteren. Deze speler is dan af. Het spel gaat dan door met steeds minder spelers.

Variant: Voetballen



Hetzelfde als rond de tafel hierboven, maar dan met een voetbal. Je moet hierbij de voetbal schoppen en dus niet met je handen spelen. De bal moet ook dan een keer stuiteren. Dezelfde regels gelden als hierboven.

35. Wormpjesvoetbal



Alle kinderen liggen op hun buik in een kring. Het doel is om de bal naar elkaar over de koppen terwijl iedereen op de grond ligt. De bal mag alleen met het hoofd worden aangeraakt. Natuurlijk mag de bal wel rollen of stuiten. Wanneer een fout wordt gemaakt of de bal uit de cirkel rolt moet een opdracht worden gedaan.

Variant: Je kunt het spel ook zittend in een kring spelen waarbij de bal zittend gespeeld moet worden.

36. Commando

De spelers zitten in een kring. Er is één spelleider. De spelleider zegt wat de spelers moeten doen, bijvoorbeeld hun arm opsteken. Alleen als de spelleider eerst "commando" zegt voor wat ze moeten doen, moeten de spelers het commando opvolgen. Bijvoorbeeld: "Commando steek je arm omhoog". De spelers moeten dan hun arm omhoog doen. Als de spelleider alleen "steek je arm omhoog" zegt mag je het niet doen. Steek je dan toch je arm omhoog? Dan ben je af.

Speel ook eens...

37. Volleybal!

Volleyballen kun je ook zonder net. Speel de bal lekker naar elkaar over.

38. Springtouwen

Je kunt samen springtouwen of alleen. Je kunt heel snel of juist rustig springen. Vind je springspelletjes leuk? Vraag dan aan de juf of je ouders of zij nog leuke spelletjes met liedjes kennen!

39. Elastieken

Je ouders waren hier vroeger gek op! 2 kinderen houden de elastiek open. Het derde kind springt de oefening: “tip, tap, top, erin, eruit erop”. Vraag je moeder of ze het spelletje voordoet!

Steeds spring je ietsje sneller, of ietsje hoger...

40. Boter kaas en eieren

Dit spelletje kennen we allemaal! Het doel is om zo snel mogelijk “3 op 1 rij” te krijgen.

In Nederland tekenen wij iedere keer opnieuw een ander ruit. Ook in Syrië spelen kinderen dit spel. Zij gebruiken takjes en blaadjes. Super slim!



41. Knikkeren

Heb jij knikkers? Daar kan je allerlei leuke spelletjes mee spelen. Iedereen kent het spelletje waarbij je de knikkers in het knikkerputje probeert te krijgen. Op internet vind je nog veel meer spelletjes zoals:

- **Mikken:** Teken 5 cirkels van 10 cm op de grond. Trek daarna een startlijn. Je gaat nu vanaf de lijn knikkers in de cirkel gooien. De cirkels leveren 50, 40, 30, 20 en 10 punten op.
Hoeveel punten scoor jij?
- **Bombarderen:** Teken een cirkel op de grond. In de cirkel leg je een paar knikkers. Elke speler laat nu 1 voor 1 met gestrekte arm een knikker in de cirkel vallen. De knikkers die buiten de cirkel rollen zijn voor jou. Het spel stopt als alle knikkers uit de cirkel zijn.
- **Stoepranden:** Gooi 1 voor 1 allemaal een knikker naar de muur of de stoeprand. De knikker die het dichtste bij de muur ligt heeft gewonnen!

