



Varianten en uitgebreidere uitleg
van deze spelletjes vind je op de
website spelactief.nl

Buskruit:


Een kruising tussen verstoppertje tikkertje en vlag
veroveren.


Een van de kinderen schopt de bal weg, waarna
de zoeker het de bal moet gaan halen. De andere
kinderen verstoppen zich in deze tijd. Als de
zoeker de bal heeft gevonden, moet deze
achteruit teruglopen naar waar de bal lag.

Daarna mag de zoeker de kinderen vinden die
zich verstopt hebben. Als hij er één ziet, rond hij
terug naar de bal. Tikt de bal en roept de naam.
Deze speler is af en moet dan bij de bal komen
wachten.

Maar wie gezien is, kan nog vrijkomen door eerder
bij de bal te zijn dan de zoeker! Door de bal voor
de ogen van de zoeker weer weg te schoppen
voorkomt deze dat hij af is.

Als de bal weggeschopt wordt is iedereen die af
was, en vlakbij de bal moest wachten, ook weer
vrij en mag zich opnieuw gaan verstoppen.
Zorg dat regelmatig iemand anders de zoeker is.
Spreek vooraf een tijd af.





Varianten en uitgebreidere uitleg van
deze spelletjes vind je op de website
spelactief.nl

10 tellen in de rimboe

In het spel tien tellen in de rimboe staat de zoeker in het midden van de speeltuin waar het spel gespeeld wordt en blijft daar staan.

Alle andere deelnemers verstoppen zich zodra de zoeker begint met aftellen (10-9-8-7-...). Als de zoeker bij 0 is aangekomen roept hij "Tien tellen in de rimboe!" en mag hij of zij zijn ogen openen en rondkijken.


Wie gezien is door de zoeker moet tevoorschijn komen en is af.


De zoeker heeft steeds maximaal 30 seconden de tijd om te zoeken. Daarna start de volgende ronde. De zoeker gaat weer aftellen, maar dit keer vanaf het cijfer 9 naar 0.

Alle spelers moeten nu snel tevoorschijn komen, naar de zoeker rennen, deze aantikken en zich weer opnieuw verstoppen. De tikker blijft ondertussen met zijn ogen dicht gewoon door aftellen.

De volgende rondes telt de zoeker nog maar vanaf 8 (in plaats van 9) af. Daarna van 7 en zo door tot er eigenlijk geen tijd meer is om de zoeker aan te tikken en je opnieuw te verstoppen.

De speler die als langste ongezien zich steeds weet te verstoppen is de winnaar!





Varianten en uitgebreidere uitleg van
deze spelletjes vind je op de website
spelactief.nl

KING

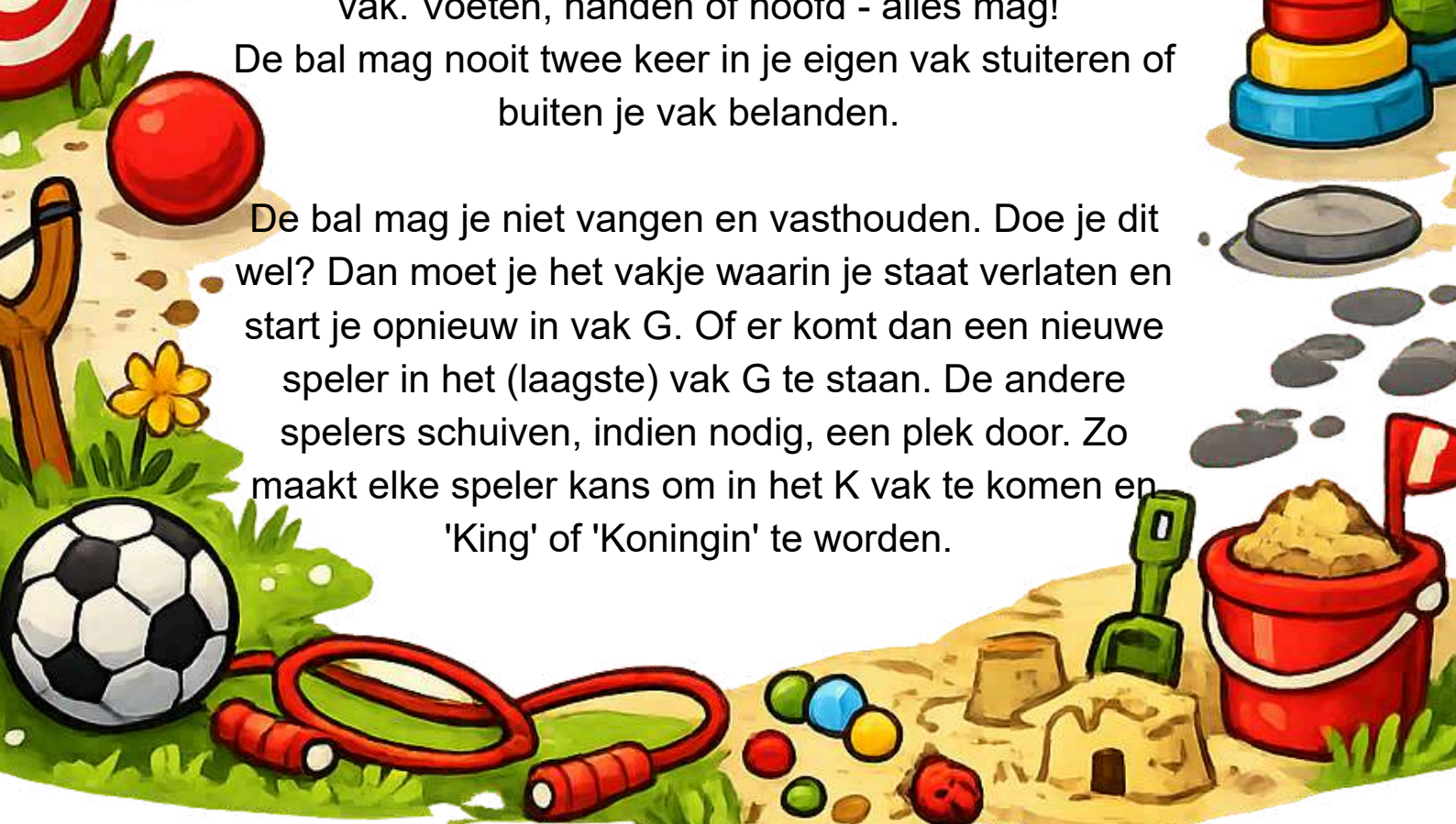
Voordat je het king balspel kan spelen teken je vier vierkanten op de grond met stoepkrijt. Al deze vierkanten vormen samen een groot vierkant. Schrijf vervolgens de letters K, I, N en G in de vier vierkanten. Wat je nu nodig hebt is een bal en minstens vier deelnemers.

Vier kinderen moeten verdeeld over de vier vakken gaan staan. Het doel is om te eindigen in het vakje met de letter K. Dat maakt jou de "King". De speler die op dit vak begint, mag de bal met zijn hand in één van de andere vakken slaan.

Let er wel op dat je in de hoek staat die het verst van je eigen vakje verwijderd is. De speler die nu de bal in zijn eigen vak krijgt, speelt de bal terug in een ander vak. Voeten, handen of hoofd - alles mag!

De bal mag nooit twee keer in je eigen vak stuiteren of buiten je vak belanden.


De bal mag je niet vangen en vasthouden. Doe je dit wel? Dan moet je het vakje waarin je staat verlaten en start je opnieuw in vak G. Of er komt dan een nieuwe speler in het (laagste) vak G te staan. De andere spelers schuiven, indien nodig, een plek door. Zo maakt elke speler kans om in het K vak te komen en 'King' of 'Koningin' te worden.





Varianten en uitgebreidere uitleg van
deze spelletjes vind je op de website
spelactief.nl

Elastieken



Het elastiek wordt tussen de benen van twee kinderen of tussen twee stoelen gespannen. De andere kinderen gaan met hun voeten aan één kant van het elastiek staan en springen allerlei figuren. Een voor een springen de kinderen de figuren, de een moeilijker dan de ander. Je kunt de moeilijkheidsgraad ook verhogen door het elastiek omhoog te doen.

Wie een fout maakt bij het springen is af en moet aan de kant gaan staan of een van de twee kinderen worden die het elastiek spannen.

Stap 1: Ga met je voeten naast elkaar aan de buitenkant van het elastiek staan. Nu spring je over het elastiek heen. Je landt met beide voeten op de grond, in het midden van het springveld. Zeg: 'erin'.

Stap 2: Je staat met je voeten naast elkaar in het midden van het springveld. Spring en land met gespreide benen buiten het elastiek.

Eén voet links van het elastiek en de andere voet rechts. Zeg: 'uit'.

Stap 3: Je staat met gespreide benen met elke voet aan de buitenkant van het elastiek. Spring en land met je linkervoet op het linker elastiek en met je rechervoet op het rechter. Zeg: 'erop'.

Stap 4: Je staat met je voeten op het elastiek. Spring en land met beide voeten op de grond, aan de binnenkant van het elastiek.

Oefen meerdere keren 'in-en-uit-en-op-en-af' en doe het telkens iets sneller.

Als het goed gaat, schuif je het elastiek steeds hoger, waardoor het uitdagender wordt.

Uit (naast het touw)

In (in het midden)

Op (op het touw)


Een (een voet in het midden en de andere uit aan de rechterkant)

Twee (hetzelfde als een, maar dan aan de linkerkant)

Drie (beiden voeten uit rechts & links)

Hop (Beiden voeten in het midden)






Varianten en uitgebreidere uitleg van
deze spelletjes vind je op de website
spelactief.nl


Flessenvoetbal

Bij flessenvoetbal moeten spelers met de bal elkaars met water gevulde fles omver proberen te schieten. Zodra een fles omgeschoten is moeten de spelers zo snel mogelijk de fles weer recht zetten zodat er zo min mogelijk water uit de fles loopt. Wanneer je fles leeg is ben je af.

Bevries tikkertje


Er wordt een of meerdere tikkers gekozen. Het doel van deze tikkers is om iedereen zo snel mogelijk in een standbeeld te laten veranderen. Dit doen zij door de lopers af te tikken. Als je bent getikt ga je stil staan als een standbeeld. De overige spelers kunnen deze persoon bevrijden door hem vrij te tikken.





Varianten en uitgebreidere uitleg van
deze spelletjes vind je op de website
spelactief.nl

Zakdoekje leggen



De kinderen zitten of staan in een kring met hun ogen dicht. Een kind, aangewezen als 'zakdoek legger', loopt buiten de kring om en heeft de zakdoek mee. De kring zingt het liedje 'zakdoekje leggen, niemand zeggen'.

Aan het einde van het liedje wordt de zakdoek achter een kind uit de kring neergelegd, waarna dat kind (op het moment dat er 'kijk achter je' gezongen wordt) op moet staan en de zakdoek legger moet proberen te tikken.

Het spel stopt als dat kind getikt wordt, of op de grond op zijn eigen plaats gaat zitten.

Zakdoekje leggen

Niemand zeggen

Kukeleku zo kraait de haan

Twee paar schoenen heb ik aangedaan

Een van stof en een van leer

Hier leg ik mijn zakdoekje neer



A vibrant illustration of a spring festival. At the top, a string of colorful triangular bunting (red, green, yellow, red, green, blue) hangs across the sky. To the left, a colorful kite (yellow, red, blue, green) flies near a white cloud and a yellow butterfly. To the right, a smiling sun wearing sunglasses is partially hidden behind a green tree. In the center, the title 'Springtouwen' is written in a bold, black font. Below the title, there are several paragraphs of text and a list of activities. On the left side, there is a vertical stack of colorful blocks numbered 1 through 8, a target with an arrow, a red ball, a soccer ball, and a red jump rope. On the right side, there is a wooden signpost, a bee flying near blue bubbles, a stack of colorful blocks, a stone path, and a red bucket of sand with a shovel and a sandcastle. The bottom of the page shows a sandy area with a red bucket, a green shovel, a sandcastle, and several colorful balls.

Springtouwen

Je kunt alleen springtouwen met een kort touw. Of je gebruikt een langer touw om met meerdere kinderen tegelijkertijd te springen en/of trucjes te doen.

Om het springen extra leuk te maken kan je er verschillende liedjes bij zingen.

Bijvoorbeeld:


Rode bessen lust ik graag, zwarte nog veel liever,
meisjes kussen doe ik graag, jongens nog veel
liever.

A, B, C, D....

4. Tringelingeling, de schoolbel gaat
Tringelingeling, de schoolbel gaat,
Waar kom jij zo laat vandaan?


'k Heb met (naam) om de hoek gestaan.
Hoeveel kusjes heb je hem gegeven?

1, 2, 3....



Varianten en uitgebreidere uitleg van
deze spelletjes vind je op de website
spelactief.nl

Schipper mag ik over varen



Alle deelnemers staan aan één kant van het veld, behalve de 'Schipper'. Die staat midden op het veld. De groep zingt het liedje. 'Schipper mag ik overvaren, ja of nee? Moet ik je dan ook geld betalen, ja of nee?'.


Dan heeft de schipper twee opties om te zeggen;
Nee : Als de 'schipper' 'Nee' zegt, rennen alle kinderen naar de andere kant van het speelveld.

De groep moet proberen over te steken, maar de schipper probeert zoveel mogelijk 'matrozen' te vangen door ze af te tikken.

Alle spelers die door de schipper zijn afgetikt moeten bij hem in het midden blijven en gaan helpen met aftikken.

JA: Als de schipper 'Ja' zegt, vragen de kinderen: 'Hoe?'. De schipper kiest een manier waarop de spelers moeten over steken, bijvoorbeeld hinkelen, hoppen, springen, rennen enz.

De schipper zelf moet zich ook op die manier verplaatsen en probeert andere kinderen af te tikken. Als hij er een aftikt is deze in de volgende ronde ook schipper.



Varianten en uitgebreidere uitleg van
deze spelletjes vind je op de website
spelactief.nl

Speel samen omgekeerd verstoppertje!

Normaal verstopt iedereen zich en gaat één kind dan
zoeken.

Bij omgekeerd verstoppertje gaat juist dat ene kind
zich verstoppen.


De andere kinderen tellen af en houden ondertussen
allemaal hun ogen dicht.

Vervolgens gaan ze op zoek naar zijn/haar
verstopplek.

Heb jij het andere kind gevonden? Verstop je dan
stiekem bij hem/haar...

Probeer jullie verstopplek niet te verraden!
Uiteindelijk blijft er één kind over dat alle kinderen
moet zoeken, want iedereen zit stiekem op dezelfde
plek verstopt!





Varianten en uitgebreidere uitleg van
deze spelletjes vind je op de website
spelactief.nl

Speel samen omgekeerd verstoppertje!

Normaal verstopt iedereen zich en gaat één kind dan
zoeken.

Bij omgekeerd verstoppertje gaat juist dat ene kind
zich verstoppen.

De andere kinderen tellen af en houden ondertussen
allemaal hun ogen dicht.

Vervolgens gaan ze op zoek naar zijn/haar
verstopplek.

Heb jij het andere kind gevonden? Verstop je dan
stiekem bij hem/haar...

Probeer jullie verstopplek niet te verraden!
Uiteindelijk blijft er één kind over dat alle kinderen
moet zoeken, want iedereen zit stiekem op dezelfde
plek verstopt!

