

4 Spelletjes voor binnen en buiten

1 LACHMACHINE



Vijf tot tien minuten

Laat alle spelers in een kring staan. Eén speler staat in het midden en is de lachmachinist. Als deze zijn of haar hand omhoog steekt gaat iedereen hard lachen. Laat deze de hand zakken, dan moet iedereen op slag weer stil zijn. Wie niet onmiddellijk gaat lachen of wie niet direct stil is, is een versleten onderdeel van de machine. Diegene moet drie keer overslaan (om 'gesmeerd' te worden).

2 HOE ZAT HET OOK AL WEER?



Vijf tot tien minuten

Laat de spelers in tweetallen, verspreid in de ruimte, tegenover elkaar gaan staan. De spelers bekijken elkaar in een halve minuut van top tot teen. Dan gaan ze met de ruggen naar elkaar toe staan en veranderen gauw iets aan hun uiterlijk: aan hun kleding, haar of schoenen. Deze doet het zo stiekem dat de ander het niet merkt. Op aanwijzen van de spelleider draait iedereen zich weer om. Wat is er veranderd bij degene tegenover hem of haar?

3 IK ZIE, IK ZIE, WAT JIJ NIET ZIET...



Vijf tot tien minuten

Een speler heeft een voorwerp van een bepaalde kleur in gedachten. Deze zegt bijvoorbeeld: 'ik zie, ik zie, wat jij niet ziet en het is... blauw!' De andere spelers moeten raden wat het is. Degene die het raadt, mag nu iets verzinnen.

4 DIKKERDJE, DIKKERDJE DAP



Vijf tot tien minuten

Een speler staat in het midden van een kring. Hij kijkt een speler uit de kring aan en zegt: 'Dikkerdje, dikkerdje Dap'. Zodra de middenspeler 'Dikkerdje' begint te zeggen, moet de aangekeken speler 'Dap' zeggen. Deze is af als de middenspeler al 'Dap' heeft gezegd. De middenspeler kan ook alleen 'Dap' zeggen tegen iemand. Die moet dan niks terugzeggen, anders is hij of zij ook af. Dus alleen als er 'Dikkerdje, dikkerdje Dap' tegen je wordt gezegd, moet je zo snel mogelijk 'Dap' zeggen, voordat de middenspeler het heeft gezegd. Wie af is, wordt de nieuwe middenspeler.

5 SCHOENENRACE



Vijf tot tien minuten

Verdeel de club in twee of meer groepen. Elke groep gaat in een hoek van de ruimte staan. Vervolgens moeten alle kinderen hun schoenen uit trekken. De spelleider husselt alle schoenen door elkaar en maakt er een grote hoop van in het midden van de ruimte. Na een signaal moeten de beide groepen proberen zo snel mogelijk hun schoenen weer aan te krijgen. De groep die als eerste met de schoenen vastgemaakt aan de voeten weer compleet en terug op de plaats is, heeft gewonnen.

6 HOEVEEL STAAN ER ACHTER MIJ?



Vijf tot tien minuten

Stel de spelers in een ruime kring op. In het midden staat één speler die geblinddoekt is. Op het teken van de spelleider lopen een aantal spelers één voor één naar het midden en gaan achter de blinde staan. Intussen moet de rest zo stil mogelijk zijn. Als de spelleider het aangeeft, mag de blindeman, die goed geluisterd heeft, raden hoeveel deelnemers er achter hem zijn gaan staan. Als hij heeft geraden, mag hij kijken of hij goed zat. Daarna komt een ander naar het midden van de kring en krijgt de blinddoek om.

7 HOOG OF LAAG



Vijf tot tien minuten

- Nodig**
- Dobbelsteen
 - Pen
 - Papier

Laat iedereen vijf keer met de dobbelsteen gooien en de punten bij elkaar optellen. Daarna mag iedereen drie keer met de dobbelsteen gooien. Het aantal ogen van deze worp moet van de vorige worden afgetrokken. Wie het hoogste aantal punten heeft, is de winnaar.

Tip

Varieer met het puntenaantal: wie het laagste aantal punten heeft, is de winnaar.

8 TORENBOUW



Tien tot vijftien minuten

Nodig

Lucifers

Maak groepjes van ongeveer drie tot vijf spelers. Geef elke groep een doosje lucifers. Met behulp hiervan moet een toren worden gebouwd. De groep die in vijf minutende hoogste toren heeft gebouwd, heeft gewonnen.

9 AFSTAND SCHATTEN



Tien tot vijftien minuten

Nodig

- Krijtjes
- Meetlint

Verdeel de groep in minimaal twee kleinere groepen. Stel ze achter een startlijn op. Elke groep moet een afgesproken afstand afleggen, bijvoorbeeld tien meter. De kinderen zetten om beurten een streepje bij verschillende afstanden. Het eerste kind uit de groep zet een streepje bij een meter. De tweede bij een halve meter. De derde bij anderhalve meter, enzovoorts. Als de ploegen denken dat ze tien meter hebben overbrugd, wordt de afstand opgemeten. Welke groep zit er het dichtst bij de afgesproken tien meter?

10 LAAT ME NIET LACHEN!



Vijf tot vijftien minuten

Alle spelers – op één na – zitten in een ruime kring op de grond. Die ene speler is de poes en kruipt op handen en voeten binnen de kring rond. Plotseling blijft de poes voor een deelnemer in de kring zitten. Deze moet de poes drie keer over de kop aaien en daarbij ‘aai poes’ zeggen. Dit moet gebeuren zonder te (glim-)lachen. De poes mag juist allerlei gekke gezichten trekken, miauwen, enzovoorts. Hij mag de andere speler alleen niet aanraken. Begint de speler uit de kring te lachen, dan is hij de poes geworden. Lukt het de poes niet om iemand aan het lachen te krijgen, dan moet hij het bij een andere speler uit de kring proberen, net zo lang tot het wel lukt.

11 PINKELLEN



Vijf tot vijftien minuten

De groep zit in aan tafels. Iemand (de leider of een kind) geeft opdrachten en de groep voert deze uit. De opdracht luidt bijvoorbeeld: pinkelen. Dan gaat de groep met de wijsvingers op de rand van de tafel tikken. Andere opdrachten kunnen zijn:

- plat, de handen plat op tafel;
- hol, de rug van de hand op tafel en de vingers gebogen, zodat een holle vorm ontstaat;
- bol, de handpalm en de toppen van de vingers op tafel, zodat een bolle vorm ontstaat;
- muur, de handen als een muur, haaks op de tafel.

De spelleider geeft de opdrachten achter elkaar en voert het tempo langzaam op. Wie kan het foutloos blijven volgen?

Tip

Laat de groep alleen reageren als er eerst ‘commando’ wordt gezegd voor de opdracht. Dus: commando pinkelen is wel reageren, pinkelen is niet reageren.

12 WARM OF KOUD



Vijf tot tien minuten

Haal een kind even uit het gezicht en gehoor van de groep. De groep neemt een bepaald voorwerp dat in de ruimte aanwezig is in gedachten. Als het kind terugkomt, moet het dat voorwerp gaan zoeken en aanraken. De groep leidt het kind erheen door te vertellen of hij koud (er ver vandaan), lauw (in de goede richting), warm (dichtbij), heet (heel dichtbij) of gloeiend heet is.

13 IN DE KNOOP



Vijf tot twintig minuten

Verdeel de kinderen in twee (bijna) even grote groepen. Vorm twee rijen en laat de kinderen elkaar een hand geven. De leider pakt nu het voorste kind van een rij bij de hand en loopt met de rij weg. Onderwijl maakt hij bochten, kruist hij de eigen rij (door over de handen heen te stappen of onder benen door te kruipen) en de andere rij. Dit doet hij ook met de andere rij, totdat de twee rijen helemaal met elkaar verweven zijn en er één grote kluwen ontstaat. De kinderen moeten elkaar al die tijd goed blijven vasthouden. Dan vraagt de spelleider of de kinderen de knoop kunnen ontwarren en weer twee rijen kunnen vormen. De handen mogen alleen niet worden losgelaten!

14 DE VERSTOPTE DIRIGENT



Vijf tot twintig minuten

De spelers zitten in een kring. Samen zijn ze een orkest. Eén van de spelers moet even de ruimte verlaten, want iemand van de groep wordt als ‘dirigent’ aangewezen. De speler mag vervolgens weer terug komen. De dirigent moet een denkbeeldig instrument zo voor spelen, dat iedereen het direct na kan doen. Zo bespeelt het orkest een tijd lang verschillende instrumenten. De speler die weg was gestuurd moet proberen uit te vinden wie de dirigent is. De speler

krijgt één kans om het te raden. Daarna gaat de volgende speler weg en komt er een nieuwe dirigent. Zo komt iedereen aan de beurt. Om het spel goed te laten verlopen is het van belang eerst met elkaar het bespelen van denkbeeldige instrumenten te oefenen. Voorbeelden zijn: viool, trompet, harp, piano, slagwerk, enzovoorts.

15 WIE BEN IK?



Tien tot twintig minuten

Nodig

- Kaartjes met namen of voorwerpen
- Spelden of tape

Doe bij iedere speler een kaartje, met daarop de naam van een Bijbelse persoon, op de rug. Probeer nu door elkaar vragen te stellen erachter te komen wie je voorstelt. Maar, je mag aan elke speler maar één vraag stellen en die mag daarop alleen met 'ja', 'nee' of 'misschien' antwoorden. Als je ontdekt wie je bent, mag je bij de spelleider een nieuw kaartje gaan halen.

Tip

Op de kaartjes kan je ook gebruiksvoorwerpen, dieren, bekende Nederlanders of functies in de kerk zetten.

16 BINGO MET EEN DOBBELSTEEN



Tien tot twintig minuten

Nodig

- Pen
- Papier
- Dobbelsteen

Verdeel de groep in kleinere groepjes. Laat iedereen op papier een vierkant met daarin een gelijk aantal hokjes tekenen. Bijvoorbeeld: vijf bij vijf of zes bij zes. Hoe meer hokjes, hoe langer het spel duurt. Iedereen vult de hokjes met een willekeurig cijfer, van een tot en met zes. Er wordt om de beurt met een dobbelsteen gegooid. Het getal dat gegooid wordt, mag afgestreept worden. Wie heeft het eerst alle hokjes afgestreept?