



Kennismakingsspelletjes

Auteur: Marlies Vereecke

Geschikte leeftijd: Alle

Duur activiteit: /

Terrein: Binnen of buiten

Benodigde begeleiders: /

Inhoudstafel:

- ✦ 1. Mutsenpikker
- ✦ 2. Spinnenweb
- ✦ 3. Rondedans
- ✦ 4. Ik verklaar de oorlog aan...
- ✦ 5. Bananenboom
- ✦ 6. Namenketting
- ✦ 7. Telefoontje
- ✦ 8. Pang Pang
- ✦ 9. Dokter Knobbel
- ✦ 10. Wooshen
- ✦ 11. Namen noemen
- ✦ 12. Levend kwartet
- ✦ 13. Namendans
- ✦ 14. Citroen citroen
- ✦ 15. Eva is boos
- ✦ 16. Billenklets
- ✦ 17. Wie heeft de bal?
- ✦ 18. Bankenspel
- ✦ 19. Ik zit in't groen en ik hou van...
- ✦ 20. Moeder Kloek
- ✦ 21. Namentikkertje
- ✦ 22. Namenwissel
- ✦ 23. Rippel Stippel
- ✦ 24. Naamballon
- ✦ 25. Knuffel
- ✦ 26. Hei – Hop
- ✦ 27. Wie is er weg?



- ✦ 28. Chocospel
- ✦ 29. Ik ga op reis en ik neem mee
- ✦ 30. Eilandenspel

Spelen:

1. Mutsenpikker

Materiaal:

- hoed of muts
- opgerolde krant

Speluitleg:

Eén van de kinderen is de pakker. Hij krijgt de muts op en neemt de opgerolde krant. Hij moet proberen de andere kinderen met die krant te tikken. Wie aangetikt wordt, moet in de 'put'. Wanneer één van de kinderen de muts van de pakker kan afnemen, zonder getikt te worden, mag iedereen uit de put. Het kind dat nu de muts heeft, zet hem op en krijgt de krant, en het spel begint opnieuw.

Extra moeilijkheid: bij het aantikken met de krant moeten ze de naam van de persoon zeggen.

2. Spinnenweb

Materiaal:

- een grote bol wol
- strandbal

Speluitleg:

We vormen een kring (zo dicht mogelijk tegen elkaar staan). Iemand zegt een naam en gooit de bol wol naar die persoon, maar de eerste persoon blijft een stukje van de wol vasthouden. Zo gaat dit een verder totdat iedereen min. éénmaal de bol wol heeft gekregen. Nu heb je een mooie spinnenweb. Doe nu hetzelfde voor de terugweg: gooi de bol wol terug naar de persoon voor je.

Variatie:

We maken een zo groot mogelijke spinnenweb, maar nu in twee groepjes. We gooien een strandbal in het spel. Deze wordt nu met behulp van het spinnenweb van het ene naar het andere groepje geworpen. De bal mag de grond niet raken. Spinnenwebben met veel gaten hebben hier natuurlijk een nadeel.



3. Rondedans

De kinderen gaan in twee kringen staan (evenveel in elke kring). De kinderen uit de binnenste kring kijken naar de kinderen uit de buitenste kring. Iedereen krijgt een blad en een potlood en schrijft daar zijn eigen naam op. Je wisselt nu telkens jouw blad met de persoon voor je. De spelleider geeft telkens een opdracht bv. Teken de neus van de persoon voor je. Daarna worden de bladen terug gegeven (heeft iedereen dus weer zijn eigen blad) en schuift de buitenste kring een persoon door. De spelleider geeft opnieuw een tekenopdracht. Dit gaat zo door totdat je iedereen uit de kring hebt gezien. Toon nu maar het resultaat!

4. Ik verklaar de oorlog aan...

Materiaal:

- zachte bal

Speluitleg:

Iemand gooit de bal omhoog met de woorden: "Ik verklaar de oorlog aan Dirk". Dirk moet dan zo snel mogelijk de bal pakken. De anderen rennen weg. Zodra Dirk de bal heeft, roept hij "Stop!" en blijft iedereen stilstaan. Dirk mag dan 3 passen doen en dan proberen iemand aan te gooien. Lukt hem dit, dan moet die persoon de oorlog verklaren aan iemand, ander moet hij zelf dat doen.

5. Bananenboom

De spelers staan in een kring, de armen ingehaakt. Een speler laat zich hangen terwijl hij wordt ondersteund door zijn burens en zegt: "Ik ben aapje BERT, ik hang in de bananenboom en ik gooi een banaan naar aapje JEF." Jef gaat op zijn beurt hangen en gooit een zogezegde banaan naar een ander.

6. Namenketting

Iedereen zit in een kring en zegt elk om beurt zijn eigen naam. Daarna staat iedereen op en zoekt een andere plaats. De namen worden nogmaals overlopen.

Nu moet je je eigen naam zeggen en de namen van al diegenen die al voor jou aan de beurt zijn geweest herhalen. Bv. 'Ik ben C en dit zijn B en A' De eerste die de hele kring kan overlopen zonder te missen, wint!

7. Telefoontje

We zitten in een kring en nemen elkaars handen vast. Eén persoon zit in het midden. Iemand uit de kring telefoneert naar een andere persoon uit de kring 'Ik telefoneer naar (naam)'. Bij het zeggen van het woord 'Start', worden er kneepjes gegeven in de hand in de richting van de persoon waarnaar je getelefoneerd hebt. Als de persoon in het midden de kneepjes gezien heeft, moet hij die aanwijzen en dan komt die persoon in het midden zitten. Als het telefoontje is aangekomen, zegt de persoon 'Stop'. Daarna mag die persoon 'bellen' naar iemand anders.

Er kan ook een telefoonpaal in de kring gezet worden (iemand met gekruiste armen). Wanneer er een kneepje voorbij komt, geeft de telefoonpaal een seintje en hij/zij mag de kneepjes doorgeven in gelijk welke richting.



8. Pang pang

We staan in een kring, één persoon staat in het midden. Die persoon draait een toertje om zijn as en ‘schiet’ dan naar een persoon uit de kring. Hij roept daarbij ‘pang (naam)’. De persoon van wie de naam is genoemd gaat zo snel mogelijk zitten, terwijl de personen links en rechts proberen om elkaar zo snel mogelijk neer te schieten. Ze doen dat door eerst om hun eigen as te draaien en zo snel mogelijk PANG te roepen. De verliezer gaat zitten. Het spel gaat door totdat er nog twee personen over zijn. Zij komen rug aan rug in het midden van de kring staan. Dan zetten ze elk vijf passen naar voor en schieten ze om het vlugst elkaar neer. Wie overblijft is de winnaar.

9. Dokter Knobbel

We vormen een kring. Dokter Knobbel verlaat de kring. Intussen proberen de anderen zoveel mogelijk knobbels te maken door op en onder en over elkaar te kruipen. Dokter Knobbel moet proberen de knoop te ontwarren. Dit spel lukt alleen als de handen goed vastgehouden worden!.

10. Wooshen

We staan in een kring en we geven de wind telkens door aan onze buurman via het woord WOOSH. De wind kan geblokt worden met HOW, dan keert de wind zich in de andere richting. De wind kan oversteken met ZAP. De wind kan tegelijkertijd groovy en delicious zijn en iedereen aansteken met GROOVELICIOUS, iedereen schudt dan zijn lichaam van boven naar onder en roept mee. De wind kan ook door elkaar blazen, we wisselen van plaats en roepen allemaal luidkeels FREAK OUT.

11. Namen noemen

De spelers zitten in een kring. De spelleider, in het midden van de kring, begint met het noemen van een naam van een speler. Degene die links van de genoemde speler zit, staat snel op en gaat meteen weer zitten. De genoemde speler zegt dan de naam van een ander en zo gaat het spel verder. Wanneer een verkeerde speler opstaat mag deze de plaats in het midden innemen.

12. Levend kwartet

De groep wordt in vier ploegen verdeeld. Eén groep mag nu beginnen met mensen uit een andere (willekeurige) groep aan te wijzen en hun naam te noemen. Degene die aangewezen en benoemd is, gaat over naar de vragende groep. Van zodra de vragende groep geen naam meer weet, of een foutieve naam vraagt, mag de groep aan wie het laatst iets gevraagd is, verder gaan met vragen. Uiteindelijk blijft er één grote groep over.

13. Namendans

We staan in een kring. De spelleider begint met een gekke beweging bij zijn naam te zoeken. Hij zegt zijn naam en doet de beweging erbij. Iedereen herhaald dit. Dan is het de beurt aan de volgende. Zo gaan we de kring rond. Daarna doen we het opnieuw, maar nu moet je telkens de namen van diegenen die al geweest zijn herhalen. Foutje?, dan ga je zitten en begint de volgende met een nieuwe rij. Wie blijft er over?



14. Citroen citroen

Speluitleg:

We zitten in een kring. Een speler zit in het midden. Wie in de kring zit moet telkens een plaats in wijzerzin doorschuiven, totdat de persoon in het midden twee namen zegt. Deze twee personen moeten dan van plaats wisselen, terwijl de persoon die in het midden zit moet proberen de plaats van één van de twee in te nemen. Wie geen plaats heeft moet in het midden gaan zitten. Wanneer de spelleider 'Citroen, citroen' roept, veranderen alle deelnemers van plaats.

Variant: met namen van groenten en fruit

Iedereen krijgt nu een naam van een groente of fruit. De persoon in het midden moet dan telkens twee fruit- of groentenamen zeggen. Let op, het wordt ingewikkeld!

Variant: De poes wil naar huis

Hetzelfde principe als Citroen citroen, maar nu krijgt iedereen een dierennaam. De poes zit in het midden en noemt twee namen van dieren uit de kring. Terwijl de kinderen doorschuiven, doen ze hun dierengeluidje. Iedereen verwisselt van plaats wanneer de hond begint te blaffen.

15. Eva is boos

Materiaal:

- een opgerolde krant of een zachte buis
- twee blinddoeken

Speluitleg:

Adam en Eva leven in het paradijs, maar Adam doet iets wat Eva niet wil en Eva wordt kwaad. Iedereen gaat in een kring staan. Eva wordt geblinddoekt en gaat in het midden van de kring staan met een zachte buis in haar handen. Ondertussen duidt de spelleider Adam aan (iemand uit de kring). De bedoeling is dat Eva Adam probeert aan te tikken met de buis. Om te weten waar Adam zich bevindt, roept Eva hem telkens opnieuw. Adam moet antwoorden, maar mag zich verplaatsen en verschillende stemmetjes gebruiken. Gelukt?, dan komt er een nieuwe Adam en Eva.

16. Billenklats

We zitten in een kring. Eén iemand legt beide handen op zijn oren. Zijn burens leggen enkel hun hand aan de kant van die persoon op hun oren. De persoon zegt 'Ik telefoneer naar ... (naam)' Bij 'neer' moeten de handen op de billen gelegd worden en bij wie dat niet doet mag er op de billen geslagen worden. De persoon die genoemd is mag nu naar de volgende telefoneren.



17. Wie heeft de bal?

Materiaal:

- kleine bal (tennisbal)

Speluitleg:

Dit spel wordt gespeeld met een tennisbal of een bal die ongeveer even groot is. De spelers gaan op een rij staan. Eén van hen gaat met de rug naar deze rij staan, een eindje ervan af. Dit is de rader. De rader gooit de bal over het hoofd naar de rij deelnemers. Hij of zij roept 'één, twee drie, wie heeft de bal?' Dan draait de rader zich om en zegt de naam van de speler waarvan hij of zij denkt dat die de bal achter de rug verborgen houdt (hij krijgt drie kansen). Raadt hij goed, dan wordt de vanger die de bal heeft, rader. Raadt hij mis, dan moet hij opnieuw gooien en opnieuw rader zijn.

18. Bankenspel

Materiaal:

- een aantal banken (of eventueel stoelen)

Speluitleg:

Iedereen neemt plaats op een bank. Eenmaal ze op de bank staan, mogen ze er niet meer afkomen. De spelleider geeft de deelnemers verschillende opdrachten bv: rangschik jullie volgens voornaam, volgens leeftijd, volgens grootte, ...

Ze moeten de opdrachten proberen uit te voeren zonder één voet op de grond te zetten.

19. Ik zit in 't groen en ik hou van ...

We zitten in een kring. Er is één plaats vrijgehouden. De eerste speler links van de vrije plaats schuift een plaats op en zegt daarbij 'Ik zit'. De volgende zegt 'In 't groen' en de laatste zegt 'en ik hou van.... (naam)' en zegt een naam. De genoemde speler moet op de vrije plaats komen zitten. Waar er nu een vrije plaats is, vechten de personen links of rechts het uit om te beginnen. Wie het eerst op de plaats zit en zegt 'Ik zit', doet verder.

20. Moeder Kloek

Alle spelers worden geblinddoekt. De spelleider geeft hen telkens één (kuiken) of twee (Moeder Kloek) tikjes op hun rug. Eén van hen is Moeder Kloek en de kuikens moeten haar zoeken. De spelers wandelen rond. Als ze elkaar tegenkomen, zeggen ze PIEP PIEP. Alleen Moeder Kloek mag niets zeggen of antwoorden. Als een kuiken haar gevonden heeft, blijft ze bij de Moeder Kloek en mag ook niets meer zeggen. Op het eind van het spel blijft geen enkel kuiken meer alleen over.



21. Namentikkertje

Dit is een variant op het klassieke tikkertje. De spelers lopen vrij rond, één speler is de tikker. Zodra hij iemand tikt, roept deze speler luid zijn naam en dan weet iedereen dat hij de tikker is. Spreek vooraf af met de spelers tot waar het terrein reikt, anders lopen ze mijlenver.

22. Namenwissel

Materiaal:

- bal

Speluitleg:

Alle spelers staan in een kring en één speler staat in het midden. De speler in het midden gooit een bal in de lucht en roept hierbij de namen van twee andere spelers. Deze twee moeten zo vlug mogelijk van plaats wisselen, alvorens de middelste speler op een van hun plaatsen kan komen te staan. De speler die geen plaats meer heeft, moet weer naar het midden en 2 nieuwe namen roepen.

23. Rippel stippel

Materiaal:

- kurk
- aansteker

Speluitleg:

De spelleider verhit vooraf de kurk totdat hij zwart ziet.

De leden zitten in een kring. Iemand begint en zegt: "Ik Joris, rippel stippel, zonder stippel, vraag aan Jan, rippel stippel, zonder stippel, hoeveel stippels heb jij?" Jan gaat dan verder, en stelt deze vraag aan iemand anders. Je noemt dus eerst je eigen naam, en dan de naam van de persoon aan wie je de vraag stelt. Na elke naam zeg je "rippel stippel", en hoeveel stippels die persoon heeft (dit kan dus zijn: zonder stippel, met 2 stippels...) Een stippel krijg je als je een fout maakt in de formulering. Nadat je je stippel gekregen hebt, mag je uiteraard niet meer zeggen "zonder stippel", maar moet je zeggen "met 1 stippel", enzovoort. Het gaat er dus om zo min mogelijk stippels te hebben op het einde van het spel.

Variant: Zwarte bollen

Hetzelfde principe als rippel stippel, maar nu met een andere zin: Ik Lies, met nul zwarte bollen, telefoneer naar Pieter, met twee zwarte bollen, om te vragen of hij het druk heeft met... (het onderstreepte zinsdeel is vrij te kiezen)



24. Naamballon

Materiaal:

- een paar ballonnen

Speluitleg:

Iemand tikt een ballon omhoog en roept de naam van een medespeler, die probeert de ballon omhoog te tikken vooraleer die de grond raakt en op zijn beurt roept hij een andere naam.

25. Knuffel

Iedereen loopt door elkaar. Wanneer de spelleider 2x fluit, zoeken we een partner en vanaf dan zijn ze per twee aan elkaar vast gelijmd. Daarna fluit de spelleider nog een een keer en zoek je samen met je partner weer een ander groepje. De spelleider kan ook 4x fluiten, dan moet je met vier groepen samen gaan kleven. Dit gaat zo door totdat de hele groep uiteindelijk aan elkaar vastgelijmd is.

26. Hei hop

We zitten in het kring. Eén iemand krijgt het woord. Hij klapt op de dijen en zegt 'Hei', vervolgens klapt hij in de handen en zegt 'hop'. Daarna steekt hij zijn rechterduim in de lucht terwijl hij zijn eigen naam zegt, daarna zijn linkerduim terwijl hij een andere naam noemt. De genoemde speler herhaalt dit in hetzelfde tempo 'hei – hop – eigen naam – andere naam' Wie mist, valt uit. De twee overgeblevenen zijn gewonnen.

27. Wie is er weg?

Materiaal:

- wit laken

Speluitleg:

Iedereen loopt door elkaar. Op het fluitsignaal van de spelleider doet iedereen zijn ogen dicht en wordt er één iemand door de spelleider weggeleid. De personen mogen daarna hun ogen open doen en raden wie er weg is.

Variant: spookje

Wanneer de spelleider gefloten heeft, gooit hij een wit laken over iemand uit de kring, die is het spook. Daarna mogen ze raden wie dat spook nu wel zou kunnen zijn.

28. Chocospel

De kinderen gaan op een rij zitten (op stoelen of banken als dit mogelijk is). De spelleider geeft de kinderen telkens een opdracht bv. 'Wie in juni verjaart, schuift een plaats op naar links', 'Wie witte sokken draagt, schuift een plaats op naar links.' Zo komen de kinderen op elkaars schoot terecht en uiteindelijk gaan ze wel eens onderuit. Degene die als eerst op de grond valt of buiten het afgesproken terrein terecht komt is de Choco!



29. Ik ga op reis en ik neem mee

De spelers zitten in een kring. Iedereen zegt zijn naam met ervoor een beschrijving van 1 woord over zichzelf die met de beginletter van zijn naam begint bv. Stoute Sofie ,Mysterieuze Merlijn ,... Daarna begint een speler met 'Ik ga op reis en neem mee (woord +naam van de persoon links van hem)' De speler die rechts van hem zit herhaalt dit en voegt de naam van de speler links van hem erbij. Zo gaan we door tot het einde bereikt is.

30. Eilandenspel

Materiaal:

- stukje krijt

Speluitleg:

Er wordt een eiland getekend op de grond, het is wat krap voor de spelers. De spelers lopen op het eiland heen. Wanneer de spelleider 'haaien' roept, krijgen de spelers 10 seconden om op het eiland te gaan staan. Is dit gelukt, dan gaat dit spel verder en wordt het eiland kleiner. Wie na 10 seconden nog niet op het eiland stond, wordt opgegeten door de haaien en valt af. De anderen spelen verder.