



Kringspelen

Auteur: Iedereen

Geschikte leeftijd: Tot 12 jaar

Duur activiteit: 1.30 uur

Terrein: grasveld

Benodigde begeleiders: Min 2

Materiaal:

- Pet (bij het spel 'moordenaartje'. De pet is voor de politieman.
- Bal (bij Chinees voetbal)
- Kurk + aansteker (voor rippel stippel)
- Blinddoek (sjaaltje)
- Krukje
- 'schat'



Beschrijving van de activiteit

==> **Eerste 12 door Sylvester Desmet**

1) moordenaartje:

Eerst laat je de kinderen allemaal in 1 kring zitten. 1 kind moet uit de kring weggestuurd worden en hij is dan de politieman. Nu moet de spelleider een 'kind 2' aanwijzen en dat kind wordt dan de 'moordenaar'. 'Kind 1' mag nu weer terugkomen. Alle kinderen moeten nu opstaan en vrij rondlopen. De moordenaar kan iemand vermoorden door te knipogen. Als iemand een knipoog gekregen heeft moet hij op de grond neervallen. De politieman moet dan proberen te raden wie de moordenaar is.

2) ik ga op reis en ik neem mee...:

Alle kinderen zitten samen in een kring. Het eerste kind zegt: "ik ga op reis en ik neem mee...". Stel dat het kind zijn tandenborstel meeneemt, dan moet het 2e kind zeggen: "ik ga op reis en ik neem mee, een tandenborstel en een handdoek". Zo gaat dit voort... het laatste kind moet dus proberen alles te onthouden alles begint dan weer opnieuw. Als iemand de volgorde niet meer weet dan is het spel voor hem afgelopen. Diegene die het meest kan onthouden, wint het spel.

3) Chinees voetbal:

Alle kinderen gaan in een kring staan met de gezichten naar elkaar toegericht. In het midden van de kring ligt een bal. De bedoeling is dat de kinderen met de handen tegen de bal slaan en hij moet door de benen van een andere persoon gaan. Gaat hij door de benen, dan mag die persoon zich nog maar verdedigen met 1 hand. Gaat de bal nogmaals tussen zijn benen, dan moet hij zich omdraaien en mag hij zich weer met 2 handen verdedigen, als hij nog eens tussen zijn benen gaat, nog maar met 1 hand. Hij moet de kring verlaten als hij geen enkele hand meer heeft om zich te verdedigen.



==> als het spel te lang zou duren, kan je eventueel zeggen dat ze maar 2 kansen hebben om zich te verdedigen ipv 4.

4) wie beweegt?:

Alle kinderen zitten in een kring. De spelleider stuurt 1 vrijwilliger weg. Daarna wijst hij nog iemand aan en die moet beginnen met de handen klappen. Al de andere kinderen moeten hem volgen. Hij mag voortdurend veranderen. Als het kind dat weggestuurd is kan raden wie er de leider van de bewegingen is, dan is hij gewonnen.

5) kledingstuk veranderen:

Alle kinderen zitten op de grond. De spelleider stuurt 1 iemand weg. Nu moeten 2 kinderen een kledingsstuk verwisselen. Als dat gebeurt is mag het kind terugkeren en moet hij proberen te raden wat er precies verwisselt is.

6) wat was de zin ook weer?:

Alle kinderen zitten samen in een kring. De spelleider fluistert tegen zijn linker- of rechterbuur een moeilijke zin. Deze zin moet dan al fluisterend doorgegeven worden in de kring. Als iedereen de zin 1 keer gehoord heeft moet de laatste persoon de zin luidop zeggen.

7) kat en muis:

De kinderen staan in een kring met hun gezicht naar buiten en hun benen wijd uiteen. Eèn speler is kat, de andere is muis. De kat moet de muis tikken, maar als de muis tussen de benen van een kind in de kring de kring invlucht, wordt het kind bij wie de muis tussen de benen kroop de kat en de voormalige kat wordt muis. De ex-muis neemt de plaats van de nieuwe kat over.

8) stoelendans:

De stoelen (1 minder dan er leden zijn) staan in een kring, met de rugleuning naar binnen. Als de muziek start beginnen de leden rond de kring te lopen. Als de muziek stopt gaan ze op een stoel zitten. Degene die geen stoel heeft valt af. Herhaal het spel telkens met 1 stoel minder.

9) blinde dirigent:

Iedereen wandelt rond in een kring. In het midden staat de geblinddoekte dirigent. Hij geeft met zijn dirigeerstokje de richting aan waarin de spelers moeten wandelen. Plots heft de dirigent zijn stokje op, waarop alle spelers stokstijf moeten blijven staan. De blinde dirigent wijst dan met zijn stokje iemand aan. Die speler moet met verdraaide stem een liedje zingen. Als de dirigent kan raden wie er zingt, dan mag hij een nieuwe dirigent aanduiden. Raadt hij fout, dan wordt de speler die hij aanwees dirigent.

10) cactus en bloem:



De gastjes zitten allemaal in een kring en er moet 1 vrijwilliger de kring verlaten. De spelleider duid een persoon aan en die is dan de bloem, de rest zijn cactussen. De vrijwilliger moet dan terugkomen en hij moet proberen te raden wie de bloem is. Dit doet hij door op de handen van iemand te gaan zitten. Als die persoon de cactus is, dan moet hij nijpen, is hij de bloem dan moet hij een zoen op de wang geven.

11) rippel stippel:

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, Y) 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.

12) slapende zeerover:

Alle kinderen zitten in een kring. 1 kind zit in het midden op een krukje en is geblinddoekt. Onder het krukje ligt een sleutelbos. De spelleider wijst nu een kind aan dat moet proberen om de sleutelbos weg te halen. Het kind dat op het krukje zit moet proberen om de "dief" af te tikken. Is dit gelukt dan wordt de "dief" nu de slapende zeerover.

Aanvullingen via mail of via het forum

13) natte spons (Van Jacco en Anita Merkens)

Je maakt met de groep tieners een kring. Ze gaan zitten op een stoel. Een van de tieners gaat in het midden van de kring staan. Je houdt dus een stoel leeg. De tiener die in het midden staat krijgt een natte spons die hij moet proberen op de lege stoel te leggen. Het is de bedoeling dat de tieners rond schuiven om de lege stoel bezet te houden. Doen ze dit niet, dan is de tiener die door had moeten schuiven de gene die het midden van de kring in moet. Erg leuk en levert vaak wel een paar natte broeken op.