



Pleinspelen

Auteur: Marlies Vereecke

Geschikte leeftijd: Alle

Duur activiteit: /

Terrein: Buiten

Benodigde begeleiders: /

Materiaal:

- Zie spelen



Beschrijving van de activiteit

Inhoudstafel

- | | |
|---------------------------------------|------------------------------|
| 1. Heks in de pan | 21. Klakkevoetbal |
| 2. Twee is te weinig, drie is te veel | 22. Tour de France |
| 3. Het ajuinenspel | 23. Tweelingtikkertje |
| 4. Dood de draak | 24. De cirkel is altijd rond |
| 5. Het grote choasspel | 25. Tik de steen |
| 6. Dweilhockey | |
| 7. Kat en muis | |
| 8. Ratten en raven | |
| 9. Kruisvlag | |
| 10. Blad-steen-schaar-loop | |
| 11. Duotikker | |
| 12. De aap en de kokosnoot | |
| 13. Rameda | |
| 14. Vuur soldaat | |
| 15. Polonaisetikker | |
| 16. Tikkertje stopcontact | |
| 17. Tikkertje atoom | |
| 18. Schipper mag ik over varen? | |
| 19. Aaaaaaaaaaaaaa... | |
| 20. Australische achtervolging | |



Spelen

1. Heks in de pan

Materiaal:

- touw

Speluitleg:

Leg het touw aan de rand van het terrein in panvorm.

Iemand is heks en loopt rond de pan. Als hij iemand kan tikken moet die in de pan gaan staan. Als iemand over de steel van de pan kan springen is iedereen terug vrij. Eventueel kun je ook 2 heksen nemen, zodat er één de steel kan bewaken.

2. Twee is te weinig, drie is te veel

De spelers staan in een kring, per twee achter elkaar. We spelen kat en muis. De kat volgt de muis (als de muis rond iemand loopt, moet de kat dat ook doen). Als de muis achter een duo gaat staan, wordt de voorste daarvan kat en de vroegere kat wordt muis.

3. Het ajuinenspel

Materiaal:

- enkele vodjes

Speluitleg:

Er worden enkele "ajuien" aangeduid, dit zijn de tikkers. Als ze iemand tikken, blijft die staan en begint onbedaarlijk te wenen. Je kan hem bevrijden door hem een doekje te geven (om hem te troosten). Als de tikker iemand tikt die een doekje heeft, geeft die dat af en loopt verder. De doekjes mogen/moeten doorgegeven worden. De tikker steekt de doekjes zichtbaar in zijn broek. De andere leden mogen dan proberen om ze terug te pakken.

4. Dood de draak

Materiaal:

- sjaaltjes naargelang het aantal draken

Speluitleg:

Per 5 vormen de spelers een draak; ze houden elkaar bij de lenden vast. De laatste van de rij hangt een sjaal uit z'n broek. De bedoeling is dat die "staart" van de draak getrokken wordt. Dit kan alleen gedaan worden door de "kop van de draak" (d.i. de eerste van de rij). Als dit gebeurd is, speelt die draak niet meer mee.

Variant: met blinddoek



Alle spelers, behalve de middelste, zijn geblinddoekt en geven instructies. De andere spelers kunnen “storen” door heel veel lawaai te maken.

5. Het grote chaospel

De spelers staan in een grote cirkel. Allemaal met hun benen open. Er worden twee spelers naar het midden van de cirkel geroepen. De één is een konijn, de ander een wortel. Vanaf het moment dat er een startschot gegeven wordt, probeert het konijn de wortel te pakken. Het is heel belangrijk dat de spelers roepen wat ze zijn: ‘konijn, konijn, konijn...’ luid ROEPEN! Als de wortel onder de benen kruipt van iemand in de cirkel, wordt de persoon uit de cirkel het konijn en wordt het konijn de wortel.

Als de spelers het voldoende begrijpen, leg je het spel stil en duid je nog twee spelers in het midden, die dan bijvoorbeeld duivel en engel worden. Dan lopen er twee koppels in de cirkel, dus is het zeker belangrijk dat de spelers roepen wat ze zijn (zodat de spelers die in de cirkel staan, weten wat ze eventueel worden!).

Hierna: schoonmoeder-schoonzoon; kat-muis, eend-jager, enz...

6. Dweilhockey

Materiaal:

- 2 kegels
- 2 borstelstokken
- 2 stoelen
- 2 dweils

Speluitleg:

De twee ploegen staan met een tussenafstand van 4 meter van elkaar, de spelers van een ploeg staan op een rij naast mekaar. Op de middellijn (gelijklopend voor beide ploegen) liggen in het midden een dweil en 2 borstelstokken; uiterst links en rechts staat een kegel. Elke speler heeft een nummer, elk nummer komt in beide ploegen voor. De spelleider roept een nummer, de spelers met dat nummer lopen rond hun stoel, nemen een stok en proberen de dweil naar hun kamp te krijgen. De spelers mogen uiteraard proberen mekaar de dweil te ontfutselen.

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.

Variant: kat en muis in rijen

We vormen verschillende rijen van kinderen naast elkaar zodat we de volgende opstelling krijgen:



KIND-KIND-KIND-KIND
KIND-KIND-KIND-KIND
KIND-KIND-KIND-KIND

We strekken de armen zodat de vingers tegen elkaar komen en we precies een doolhof vormen. Twee kinderen staan niet in de opstelling. Één ervan is kat de andere muis. (kat is de tikker, muis het slachtoffer) De kat probeert muis te tikken, lukt hem dat dan draaien de rollen om. Als er gefloten wordt draaien de kinderen zich een kwartdraai naar rechts zodat we volgende opstelling bekomen:

KIND KIND KIND KIND

1 1 1 1

KIND-KIND-KIND-KIND

1 1 1 1

KIND-KIND-KIND-KIND

(af en toe andere kinderen nemen als kat en muis)

8. Ratten en raven

Materiaal:

- kegels

Speluitleg:

Er worden twee ploegen gemaakt. Iedere ploeg staat in een rij naast elkaar en kijken naar de ander ploeg. Er is +-2 m tussen de twee ploegen. De ene ploeg zijn de raven en de andere de ratten. Iedere ploeg heeft een schuilzone enkele meters verder een schuilzone (aan te duiden met kegels)

SCHUILZONE	P L O E		P L O E	SCHUILZONE
	G 1		G 2	
	RAVEN		RATTEN	

De spelleider vertelt een verhaal, iedere keer dat hij zegt raven zegt gaan zij op jacht en proberen zoveel mogelijk kinderen van de andere ploeg te tikken. Als hij ratten zegt, gaat die groep op jacht en proberen ze zoveel mogelijk raven te tikken. Je bent pas in veiligheid als je over de kegels bent.

De kinderen die getikt zijn gaan bij de andere ploeg.



9. Kruisvlag

Materiaal:

- 2 vlaggen
- kegels om het terrein af te bakenen

Speluitleg:

Elke ploeg probeert zijn eigen vlag naar zijn kamp te brengen. Om de beurt loopt iemand van elke ploeg naar de vlag. Vanaf dat de persoon uit de vrije zone is mag de andere ploeg er volledig achter lopen en de persoon proberen te tikken. Als die persoon getikt is moet deze blijven staan.

Als er opnieuw iemand van je ploeg mag lopen dan mag hij de personen van zijn ploeg die op het veld staan vrijtikken en kunnen die ook meehelpen om de vlag te pakken, maar ze mogen ook gewoon terug keren naar de groep om zo later nog eens te lopen. De ploeg die het eerst de vlag in zijn kamp heeft is gewonnen.

A	Vrije	LOOPZONE	Vlag B
B	zone		Vlag A

10. Blad-steen-schaar-spel

Er zijn 2 groepen. (blauw en groen)

De eerste van elke ploeg starten op een signaal van de moni. Ze lopen naar elkaar toe. Wanneer ze elkaar tegenkomen doen ze blad-steen-schaar.

De winnaar van het spelletje mag doorlopen terwijl de tweede van de verliezende groep start. Weer komen ze elkaar tegen, terug blad steen schaar. Terug de mag de winnaar doorlopen en moet van de verliezende ploeg iemand anders starten.

Om het vlugst in het andere kamp komen.

Dit spelletje is heel aanstekelijk en kan wel een tijdje gespeeld worden.

11. Duotikker

De persoon die aangetikt is geeft een hand aan te tikker en ze tikken samen verder. Als men met 4 een rij vormt door elkaars hand vast te houden, splits het groepje in 2x2. Best twee tikkers om te starten, anders wordt het te lastig.



12. De aap en de kokosnoot

Materiaal:

- kokosnoot

Speluitleg:

Alle spelers gaan in een kring zitten. Eén speler wordt even weggestuurd, dit is de beer. Dan wordt er door de spelleider een andere speler aangewezen, dit is de aap. In het midden van de kring ligt een kokosnoot. Deze kokosnoot is van de aap die in de kring zit. Dan wordt de beer geroepen. De beer probeert om de kokosnoot weg te halen. Hij weet niet wie de aap is. Als de beer de kokosnoot heeft aangeraakt, mag de aap opstaan om de beer te tikken. Als het de beer lukt om op de plaats van de aap te gaan zitten voordat hij getikt wordt door de aap dan heeft hij gewonnen.

13. Rameda

Materiaal:

- staart
- blinddoek

Speluitleg:

Een speler is het blindemannetje. Deze speler wordt geblinddoekt, krijgt een staart en gaat wijdbeens staan. Hij/zij probeert de anderen te tikken. De anderen proberen de staart te pakken maar dat mag enkel door onder de benen van het blindemannetje door te gaan. Wie de staart pakt, wordt het volgende blindemannetje.

14. Vuur soldaat

De leden worden verdeeld in twee groepen. De eerste groep zijn de soldaten en de tweede groep de slachtoffers. De eerste groep gaat op de buik liggen, allemaal naast elkaar. De andere groep doet dat ook, tegenover de andere groep. Zodat de twee groepen met hun gezicht naar elkaar liggen. Je moet er wel voor zorgen dat ze zo in het midden van het terrein gaan liggen.

De leiding roept 'VUUR'. Op dat moment moeten de slachtoffers recht springen en zo snel mogelijk naar de lijn van het terrein lopen. De soldaten moeten twee keer op de grond slaan en moeten dan de slachtoffers proberen te tikken. De slachtoffers die aangetikt werden, worden soldaat. Het spel is gedaan wanneer alle slachtoffers soldaat geworden zijn.

Variant: krijgers en soldaten

De groep wordt in twee ploegen verdeeld. Het ene team zijn de Krijgers, het andere de Soldaten. Elk team stelt zich aan een kant van het terrein op. De spelleider geeft commando's: "Krijgers, een stap vooruit", "Soldaten, 2 passen achteruit", "Krijgers, een stap naar rechts", . . .

Op een gegeven moment zegt de spelleider: "Krijgers: aanvallen!" of "Soldaten: aanvallen!". De genoemde probeert dan zo veel mogelijk spelers van het andere team te tikken voordat deze terug hun thuisbasis kunnen bereiken. Wie getikt is sluit aan bij het andere team.



15. Polonaise-tikker

Een van de kinderen is tikker en probeert zoveel mogelijk kinderen aan te tikken. Als een kind aangetikt wordt, moet het stil blijven staan met 2 vingers omhoog. Dan moet een ander kind het kind bevrijden door het een hand te geven. Dan is het kind half bevrijd en moet je met 1 vinger in de lucht stil blijven staan. Als dan een kind met het achterwerk tegen het kind zijn /haar achterwerk wiegelt, is het kind helemaal verlost.

16. Tikkertje stopcontact

Naargelang het aantal vrije spelers worden er tikkers aangesteld. Deze tikkers hebben als doel iedereen zo snel mogelijk in een stopcontact te veranderen. Dit gebeurt door een simpele tik. De getikte plaats zich met zijn handen in de zij en wacht af.

De andere spelers kunnen hem bevrijden uit zijn benarde stopcontactpositie door met gestrekte armen op hem toe te lopen. Deze armen worden langs weerszijden van het lichaam onder de armen door geschoven. De getikte is terug vrij nadat ze 2 seconden lang een elektroshock beweging maken.

17. Tikkertje atoom

Je moet proberen om de andere spelers te omsluiten met een ploegje van drie, vier of vijf personen. Er starten twee ploegjes van drie personen. Zij proberen de andere spelers te omsluiten. Als dat gelukt is, wordt de gevangen speler lid van het groepje. Een groepje splitst vanaf zes personen. Groepjes die elkaar tegenkomen, mogen leden uitwisselen zodat er sneller gesplitst kan worden.

18. Schipper mag ik over varen?

Iedereen staat aan een kant van het terrein, behalve de "Schipper".

De mensen die willen over varen, zinnen eerst het liedje: Schipper mag ik overvaren, ja of neen? Moet ik dan een cent betalen, ja of neen? Wat moet ik doen? Daarna geeft de schipper een opdracht. Op een signaal gaat iedereen het terrein over, terwijl hij de opdracht uitvoert. Slaagt een persoon daar niet in, dan kan de schipper deze tikken en moet die verder de schipper helpen bij zijn taak. Doel van het spel is natuurlijk om zo lang mogelijk over en weer te gaan.

19. Aaaaaaaaaaaaaaaaa...

In elk vak staat een ploegje. Om beurt loopt een speler uit in het andere vak. Hij roept "Aaaaaaaaaa. . .". Zolang hij dit roept mag hij personen tikken. Wie getikt is, moet bij het andere ploegje. Als de tikker niet meer roept (of ademt onderweg) moet hij stoppen. Als hij niet meer tijdig in zijn eigen vak raakt, moet hij in het vak blijven. Hij moet dus blijven roepen tot hij terug is. Het spel eindigt als alle spelers in het zelfde vak staan.

20. Australische achtervolging

Aan elke hoek van de rechthoek kan een ploegje staan (minimum 2 ploegjes, maximum 4). Op een teken van de leiding begint van elk ploegje iemand te lopen. Die persoon loopt helemaal rond. Als hij terug bij zijn ploegje is, lost iemand hem af. Als hij iemand van een ander ploegje kan tikken, die hij ingehaald heeft, wordt het spel



stilgelegd. De getikte speler gaat naar het ploegje van degene die hem tikte, en het spel gaat verder. Als er slechts een ploegje meer is, is het spel ten einde.

21. Klakkevoetbal

Materiaal:

- een muts

Speluitleg:

De gasten worden in twee groepen verdeeld. Elke ploeg heeft een doel. Bij het begin van het spel wordt een pet in het midden van het speelveld gelegd. Bij het startsein loopt men zo vlug mogelijk naar de pet en zet ze op het hoofd. De persoon met de pet op is nu de bal en probeert naar het doel van zijn tegenstrever te lopen en tussen de kegels heen te lopen onderweg mag hij natuurlijk de pet doorgeven aan een medespeler. Onderweg moeten de tegenstanders proberen de pet af te nemen aan te doen en dan proberen om te scoren aan de andere kant. Wees voorzichtig bij het afpakken!!

22. Tour de France

De spelers staan met de benen gespreid in een kring en worden genummerd, telkens van 1 tot 5. In het midden ligt een das. Als de moni een nummer zegt kruipen al deze met dat nummer door de benen van hun linker buur en proberen de das te veroveren.

23. Tweelingtikkertje

Twee spelers geven elkaar de hand en zijn de tikkers. De andere spelers verspreiden zich over het terrein. De tikkers proberen iemand te tikken zonder de handen los te laten. Wie aangetikt wordt, neemt de plaats in van diegene die hem aangetikt heeft.

24. De cirkel is altijd rond

Een viertal spelers vormen een cirkel. De anderen lopen op het sein van de spelleider het speelveld over. De spelers die de cirkel vormen, trachten zonder de cirkel te verbreken, andere spelers te vangen. Als dit gebeurt, worden zij ook een stuk van de cirkel. Wie laat zich als laatste vangen?

Variant: inktvistikkertje

De inktvis bestaat uit vier tikkers die met elkaar verbonden zijn door de rechterpols- handverbinding. Met de vrije hand (de tentakels) proberen ze te tikken. Wie aangetikt is, gaat bij de spelleiding staan tot er 4 aangetikte spelers zijn, die dan samen ook een inktvis vormen. Het spel duurt toet er alleen nog maar inktvissen in het spel zijn.

25. Tik de steen

De spelers staan naast elkaar, met een tussenruimte van één meter, in een rij. Ze houden de armen voorwaarts uitgestrekt, de handpalmen naar elkaar toe en de duimen omhoog, zodat ze met hun handen een 'bakje'



vormen. Eén speler die met het kiezelsteentje langs de rij loopt, kan het dan onopvallend in één van de ‘bakjes’ laten vallen. De speler die de steen krijgt, moet daarmee snel naar het doel lopen dat tien of vijftien meter voor de rij getekend is, zonder dat hij door de andere spelers getikt kan worden. Lukt hem dat, dan mag hij op zijn beurt het steentje onopvallend in een ‘bakje’ laten vallen; anders mag de speler die hem aantikte, dat doen. De speler die het steentje in het ‘bakje’ krijgt, moet het goede moment afwachten om weg te lopen, maar hij vertrek in ieder geval vooraleer de speler die het steentje rondbrengt en alle handen aanraakt, bij de laatste speler van de rij is.