



Pleinspelen

Auteur: Stijn de Boever

Geschikte leeftijd: Tot 12 jaar

Duur activiteit: /

Terrein: Plein of grasveld

Benodigde begeleiders: Min 2

Materiaal:

-Bal

-Kegels



Beschrijving van de activiteit

1. 2 is te weinig, 3 is te veel

De spelers staan in een kring, per 2 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 muis wordt kat

2. Wie loert op wie?

Deel de papiertjes willekeurig uit. Wie z'n eigen naam heeft moet het papiertje teruggeven en krijgt een ander. Iedereen stopt zijn das in z'n broek vanachter. Op een teken van de leiding gaat iedereen op zoek naar degene wiens naam op je papiertje staat. Bij deze probeer je de das uit de broek te trekken. Win je, dan ga jij op zoek gaat naar de persoon waarvan hij het papiertje heeft. Verlies je dan moet jij je langs de kant gaan staan.

3. 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. Zodanig dat 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 getikt werden, worden soldaat. Het spel is gedaan wanneer alle slachtoffers soldaat geworden zijn.

4. Vliegende Punaise

Een van de kinderen is tikker en probeert zoveel mogelijk kinderen aan te tikken. Als een kind getikt wordt, moet het stil blijven staan met 2 vingers omhoog. Dan moet een ander kind bevrijden door het kind een kus 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.



5. 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 weersijden van het lichaam onder de armen door geschoven. De getikte is terug vrij nadat ze 2 seconden lang een elektroshock beweging maken.

6. 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.

7. Teletubbietikkertje

Men heeft 1 of 2 tikkers. Dat hangt van de grootte van de groep af. Iedereen moet zoals een teletubbie lopen (gestrekte benen en gestrekte armen). Als men wordt aangetikt dan moet men blijven stilstaan en dan roept men: "o oh o oh...". Terwijl men dat doet gooit men de armen in de lucht en terug naar beneden. Diegene die kan bevrijden doet dit door 2 knuffels te geven, daarna mag men weer verder lopen.

8. Snijttikkertje

Iemand is tikker en iemand moet getikt worden. Het probleem is nu dat, wanneer er iemand tussen de tikker en de achtervolgde in komt lopen, hij de achtervolgde wordt.

Voorbeeld: A moet B tikken, maar C loopt er tussendoor. Nu moet A C tikken.

9. Verboden zone

Verdeel de groep in 2 ploegen. Elke ploeg heeft 2 tikkers en 2 bewakers. Alle andere leden hebben een das uit de broek hangen. De B-tikker moet de das uit de broek van de A-leden trekken, en deze in de cirkel leggen. Wie zijn das kwijt is moet blijven staan. Je kan bevrijd worden doordat iemand van je ploeg een das uit de cirkel haalt (zonder zijn eigen das aan de bewaker kwijt te raken) en die aan jou geeft.

10. Teloorke klap

Je hebt twee gelijke groepen, die in 2 rijen staan met hun gezicht naar elkaar (een eindje van elkaar). Iedereen steekt zijn handen voor zich uit, met de handpalmen naar beneden.

Van groep A vertrekt er iemand en die tikt met zijn handen de bovenkant van de handen van de leden van groep B. Wanneer hij echter de onderkant tikt, loopt hij terug naar zijn oorspronkelijke plaats. De getikte persoon van groep B probeert de tikker van A te tikken. Lukt dit, dan moet de tikker naar ploeg B, anders blijft die bij zijn groep.

Nu is het de beurt aan die van ploeg B om op de handen van groep A te tikken en bij een iemand er onder (bij die bewuste persoon mag er niet op de bovenkant getikt worden, ALLEEN op de onderkant, om vergissingen te



voorkomen)...

Diegene die op de bovenkant van de handen gaat tikken, mag heel de rij afgaan en dan teruggaan voor hij op de onderkant tikt (in een kleine groep spelers is dit beter).

Het beste is dat men zo snel mogelijk de handen afgaat, zo vlot het spel en is het interessanter snel te spelen zodat het minder opvalt wanneer iemand van plan is de onderkant te tikken.

De bedoeling van het spel is om een zo groot mogelijke ploeg te vormen.

11. Vampier

Eerst en vooral gaan we alle spelers blinddoeken.

De geblinddoekte spelers verspreiden zich in het lokaal.

Er zijn in de groep 2 vampiers. Deze vampiers worden door de leiding aangeduid door een tikje op de schouder.

Deze vampiers hebben honger en gaan in dit spel op zoek naar vers bloed.

De spelers moeten in het lokaal door mekaar lopen.

Wanneer ze iemand tegenkomen (dus tegen een andere speler opbotsen) moeten ze nagaan of ze wel of niet met een vampier te maken hebben...

Dit doe je door gebaren.

Een gewone mens geeft de andere een hand.

Een vampier knijpt de andere lichtjes in de schouder: deze persoon is in de nek gebeten door de vampier en wordt nu zelf ook vampier.

Zo zullen op het einde alle gewone mensen gebeten worden door een vampier en zelf vampier worden.

Het spel is gedaan wanneer er maar 1 mens overblijft: hier moet de leiding op toekijken wie dit is.

12. Schipper mag ik overvaren

Iedereen staat aan een kant van het terrein, behalve de "Schipper". Deze geeft een opdracht (zie onder).

Op een signaal gaat iedereen het terrein over, terwijl hij de opdracht uitvoert. Lukt 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.

Meestal moet de Schipper z'n opdracht pas geven nadat de overigen zingen:

Schipper mag ik overvaren, ja of neen? Moet ik dan een cent betalen, ja of neen? Wat moet ik doen?

13. Rupsketting

Iedereen staat achter elkaar, en reikt de rechterhand tussen de benen naar diegene die achter hem staat. Met de linkerhand neemt iedereen de hand van wie voor hem staat. Zonder de handen te lossen, maakt de eerste een tuimeling, en blijft op de rug liggen, met de benen gespreid. De rest schuift verder door over de reeds "getuimelde" spelers. Zo trachten we een gesloten rupsketting te maken.

14. Ratten en raven

Verdeel de spelers in 2 ploegen en richt het spelterrein in in 3 velden (zie afbeelding). A zijn de ratten, B de raven. Begin een verhaaltje te vertellen (dat je op voorhand kan voorbereiden maar evengoed ter plekke kan verzinnen). Als in dat verhaaltje het woord "Rat" of "Ratten" voorkomt, dan moeten de ratten beginnen lopen in de richting van de raven, die naar de lijn achter hen lopen. Als een rat een raaf kan tikken, wordt die ingelijfd bij ploeg A.



Als in het verhaal het woord "Raaf" of "Raven" voorkomt, moeten beide ploegen (in dit schema) naar links lopen. De A's die dan door spelers van B worden getikt, worden ingelijfd bij die ploeg.

Het spel eindigt als alle spelers aan een zelfde kant staan.

15. Moordenaar

Iedereen zorgt ervoor dat hij / zij comfortabel zit / ligt / hangt (maakt niet uit). Het is best dat je in een kring zit zodat je iedereen kan zien.

Er is 1 spelleider die (vanzelfsprekend) het spel leidt.

De spelleider zegt : ' De stad gaat slapen ' waarop iedereen zijn ogen dicht doet. De spelleider gaat rond en geeft 1 (of 2 personen, dit hangt af van met hoeveel personen je het spel speelt) een tik op de rug. Deze persoon is de moordenaar. Diegenen die geen tik hebben gekregen zijn gewoon 'stad'.

De spelleider zegt nu: 'de moordenaar(s) worden wakker'. De moordenaar(s) duid(en) dan iemand aan die hij / zij vermoorden (door middel van ernaar te wijzen of de naam te lippen). **HET IS HEEL BELANGRIJK DAT JE GEEN LAWAAI MAAKT EN ZO WEINIG MOGELIJK BEWEEGT!!!**

Bijvoorbeeld: Dieter is vermoord door de moordenaar(s).

De spelleider zegt terug: 'de moordenaar(s) gaan slapen'. De moordenaar(s) gaan dan terug met de ogen gesloten zitten.

Nu zegt de spelleider: 'de stad wordt wakker zonder Dieter(die dus vermoord is) en ook de moordenaars worden wakker.

Nu kan het spel beginnen. Je moet proberen uit te vissen wie de moordenaar is door elkaar te beschuldigen (in het begin van het spel is dit puur gokwerk), te discussiëren, elkaar te overtuigen waarom je denkt dat hij / zij de moordenaar is.

De moordenaar moet zichzelf verdedigen als hij / zij ervan word(en) beschuldigd de moordenaar te zijn en proberen iemand anders verdacht te maken. **PROBEER NIET TE LATEN MERKEN DAT JE MOORDENAAR BENT!** anders is het spel meteen gedaan.

Na een tijdje vraagt de spelleider om te stemmen op een persoon. Is de persoon met de meeste stemmen effectief de moordenaar dan is het spel afgelopen (tenzij er nog een 2de moordenaar is gaat het spel gewoon door). Als de persoon waarop is gestemd niet de moordenaar is, sterft hij/zij onschuldig en gaat het spel voort (zonder degenen die gestorven zijn of vermoord).

De spelleider zegt dan opnieuw: 'de stad gaat slapen' ...

16. Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa...

In elk vak staat een ploegje. Om beurt loopt een speler uit in het andere vak. Hij roept "Aaaaaaaa. . .". 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.