



# Strandspelletjes

**Auteur:** Stijn de Boever

**Geschikte leeftijd:** Tot 13 jaar

**Duur activiteit:** /

**Terrein:** Strand

**Benodigde begeleiders:** Min 2

## Materiaal:

- Kousen
- Afbakeningslint
- Frisbees
- Horloge of zandloper



## Beschrijving van de activiteit

### 1. Kousslingeren

Iedereen heeft een oude, maar niet kapotte sok of kous. Vul die met een paar handvullen los zand (ideaal is duinzand, of heidezand). De kous dus niet vol, maximum het voetgedeelte van kous. De kous niet dichtknopen! Neem de kous bij het lege uiteinde vast en rondslingeren (zoals bij hamerslingeren, maar dan verticaal), en lossen op het juiste moment! Hoe sneller je rondzwaait en hoe beter de timing van het lossen, hoe hoger de sok vliegt. Bij het dalen krijg je een leuk effect: De kous valt, zwiebert, en verliest geleidelijk aan al het zand dat erin zit, precies een stofbom.

### 2. Schansspringen aan zee

Het kan wel eens gebeuren dat je met je groep aan zee bent. Wat moet je dan eens doen? Wel, je zoekt een ideale duin, een duin met een helling als een schans en van boven genoeg platform om een superaanloop te nemen. Eens je die duin gevonden hebt, dan klim je met z'n allen naar de top.

Wat moet je nu doen: wel als begeleider geef je het voorbeeld, je neemt op het platform je aanloop (= een sprint) en vlak voor de helling begint lanceer je jouw eigengemaakte jump. Je zult zien dat je ongelooflijk diep kunt gaan. Zo kun je net als verspringen om ter verst je jump nemen.

### 3. Frisbee

Het alomgekende spel... 2 teams en j moet proberen de frisbee in de goal te krijgen. Je mag niet lopen met de frisbee en hem zeker niet laten vallen. Gebeurt dit wel, is de frisbee voor het andere team.

### 4. Strandrups

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.



#### 5. De beek-battle

Leg de 2 touwen evenwijdig met elkaar, op ongeveer 1,5 meter afstand. Zet aan weerszijden van de touwen een ploeg. Het is de bedoeling dat ze elkaar over de "beek" trekken, zonder er zelf over getrokken te worden. Als je over getrokken bent, moet je de andere ploeg helpen.

#### 6. Zandloper

Begin met een eenvoudig spelletje, zoals bijvoorbeeld tienbal. Iedere speler krijgt de mogelijkheid om de spelregels te veranderen. Dit doet hij wanneer hij de zandloper omdraait. De groep past de regel toe en speelt gewoon verder. Wanneer de zandloper leeg is voor er een aanpassing is gebeurd van de spelregels, dan krijgt de initiatiefnemer een punt. Hij krijgt dus geen punt wanneer er ondertussen een nieuwe regel wordt uitgevonden. Vroegere regels kunnen terug opnieuw afgeschaft worden, maar ze moeten wel altijd gekoppeld zijn aan een nieuwe regel.

Je kan ook opnieuw met een startspel beginnen. Voorzie daarvoor wat materiaal.

Mocht je geen zandloper bij de hand hebben: iemand houdt de tijd bij op zijn horloge, en er ligt een fluit waarop je kan blazen om een spelregel te veranderen.

#### 7. Adam en Eva

Duidt een Adam en een Eva aan. Blinddoek alle leden. Geef Adam een knuppel. Als het spel begint, roept Adam "Eva, waar ben je". Eva antwoordt: "Hier". Als Adam Eva 3 keer kan kloppen, is het spel afgelopen en kan je een nieuw koppel aanduiden.