



Trek -en duwspelen

Auteur: Stijn de Boever

Geschikte leeftijd: Tot 13 jaar

Duur activiteit: /

Terrein: Plein of grasplein

Benodigde begeleiders: Min 2

Materiaal:

- Grote stevige zak
- Vodden (om de zak te vullen)
- Spel kaarten (dat achteraf niet meer volledig zal zijn).
- 10 kegels
- Afbakeningslint
- Ballonnen (per kind 3-tal)
- Touw



Beschrijving van de activiteit

1. Het grote Winnie de Pooh spel (Beter bekend als verkrachtertje)

- De groep gaat in een kring zitten. 1 iemand neemt plaats in het midden van de cirkel. Deze persoon noemt een meisjes- en jongensnaam. Stel dat deze persoon een meisje was, dan moet de jongen proberen een kus te geven aan de persoon in het midden. Het ander meisje moet die voorkomen door een kus te geven aan die jongen. Als vlug zal je doorhebben waarom dit een trek- en duwspel is.

- Het spreekt voor zich, dat wanneer een jongen in de kring zit, het meisje hem probeert te kussen, en de andere jongen dit moet voorkomen.

Tip.: Je kan dit bij grote groepen met meerdere mensen in het midden spelen.

2. Dikke Bertha

- De groep staat allemaal aan één kant van het speelveld. Dikke Bertha staat in het midden van het speelveld. Op het fluitsignaal moet de groep overlopen naar de andere kant van het veld. Wanneer ze onder de weg opgehouden worden door dikke Bertha, helpen ze dikke Bertha andere overlopers van de grond te tillen. De laatste die overblijft, is de winnaar van het spel.

3. Levende ketting

- De groep gaat (op 1 iemand na) gaan op hun buik in een kring liggen. Ze haken met hun armen in elkaar vast. De persoon die overblijft, moet nu proberen aan de benen van de anderen, iemand uit de ketting te sleuren. Lukt dit, dat helpt die persoon de ketting uiteen te sleuren.

4. Zatten Haas



- De groep is in 2 ploegen verdeeld. Deze staan op 2 lijnen even ver van het midden van het terrein. In het midden van het terrein ligt een tamelijk grote en stevige zak vol met vodden. Op het startsignaal moeten beide ploegen proberen de zak naar hun kamp te brengen.

5. Kaartenrun

- De ploeg is in 4 gelijke groepen verdeeld. Elke speler heeft een nummer. In het midden van het spelterrein, evenver van de verschillende groepen, ligt een enorme hoop spelkaarten. De spelleider noemt een nummer en zegt een speelkaart. Op het fluitsignaal lopen alle genoemde nummers naar de hoop en zoeken de genoemde speelkaart.

6. Gescheurde broek

- Iemand van de groep gaat op bepaalde afstand staan met zijn benen gespreid (jef). De andere staan nu allemaal op één rij en moeten zo snel mogelijk door de benen van die persoon (jef) lopen. Degene die het laatste door de benen is moet dan achter die persoon gaan staan (jef). En zo gaat het verder tot er een winnaar over is

Tip: bij grote groepen zet je meer dan één jef.

7. De draak van Sint-Joris

- De spelers zijn in 2 groepen verdeeld. Ze geven elkaar een hand. De kop van de draak moet proberen de staart van de andere draak te tikken. Lukt dit, wordt de staart van de ene draak, de kop van de kop bij de andere draak.

8. Ballonnenstamp

- Alle kinderen krijgen een opgeblazen ballon, die aan een koordje hangt. De bedoeling van het spel is dat de kinderen elkaars ballon stuktrappen. Je moet er dus voor zorgen dat het koordje, bevestigd aan de ballon, lang genoeg is zodat de ballon over de grond sleept. Kinderen wiens ballon stukgemaakt werd, mogen op hun beurt nog ballons van anderen trachten stuk te stampen. Het kind dat als laatste zijn ballon nog heeft, is de winnaar van het spel.

9. levend Lijk

- Er worden twee ploegen gekozen, een terrein en een 'lijk'. Het lijk gaat in het midden van het terrein liggen en op het gegeven startsignaal moeten de twee ploegen om ter snelst het lijk naar hun kamp proberen te kijken door te trekken, rollen, duwen, ... (alles mag eigenlijk). Het is als leiding wel belangrijk om een oogje in het zeil te houden om eventuele ongevallen te voorkomen.

Tip.: Bij jongere groepen is het levende lijk beter een leider

10. Veldslag

- Je verdeelt de groep in 2 groepen. Men zet 2 kegels ongeveer 10 meter uit elkaar. Rond de kegels teken je een vierkant van ongeveer 2 vierkante meter.



Elke groep beschermt zijn kegel en probeert op hun beurt de kegel van de andere groep uit het vierkant te trekken of duwen.

De groep die eerst de kegel van de tegenpartij uit het vierkant trekt, wint het spel.

11. Ren je rot

Je verdeelt de leden in 2 groepen en zet ze ongeveer 200 m van elkaar vandaan.

Elke groep heeft een gekleurd vlaggetje rond de enkel gebonden.

De ene ploeg bv. een blauw lintje en de andere een rood.

Dan is de bedoeling dat na het fluitsignaal, beide ploegen elkaars vlaggetjes proberen te bemachtigen. Wanneer je je vlaggetje kwijt bent, sterf je jammergenoeg. Dit spel gaat door totdat 1 ploeg helemaal is uitgestorven