



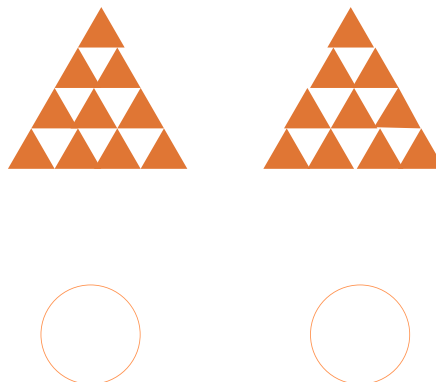
# Blikwerpen



## Speluitleg

- De spelers mogen om de beurt, met de ballen of pittenzakjes proberen de blikken omver te werpen.
- Ze moeten daarbij de aangegeven afstand aanhouden, door achter de gemarkeerde lijn te blijven.
- Iedere speler krijgt **drie** ballen of pittenzakjes en heeft dus **drie** pogingen om te gooien.
- Voor elk blik dat omver wordt gegooid, krijgt de speler een punt.
- Als alle blikken worden omgegooid, kun je eventueel een bonus toekennen.
- De speler die na alle speelronden de meeste blikken heeft omgegooid en hiermee de meeste punten heeft verzameld, is de winnaar.

## Organisatie



## Tips en Trics

- Lukt het de spelers niet om de blikken om te gooien? Maak dan de afstand kleiner.
- Is het te makkelijk? Maak de afstand groter of laat de spelers met de 'verkeerde' hand gooien.
- Maak een estafettevorm. Welke team heeft als eerste alle blikken om gegooid?

## Materiaal

- 10x blikken of houtenblokjes
- 3x pittenzakjes of (tennis)ballen
- stoepkrijt of pylon
- 1x tafel, stoel, bank of muurtje

**Let op: Dit zijn materialen voor één spel situatie.**





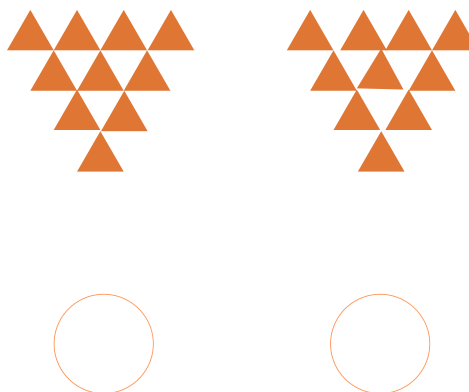
# Bowlen



## Speluitleg

- De spelers mogen om de beurt met de ballen proberen de pylonen omver te rollen.
- Ze moeten daarbij de aangegeven afstand aanhouden, door achter de gemarkeerde lijn te blijven.
- Iedere speler krijgt **drie** ballen en heeft **drie** pogingen om te werpen.
- Voor elk pylon wat omver wordt gerold, krijgt de speler een punt.
- Als alle pylonen in één keer worden omgerold, kan je eventueel een bonuspunten toekennen.
- De speler die na alle speelronden de meeste pionnen heeft omgerold en dus de meeste punten heeft verzameld, is de winnaar.

## Organisatie



## Tips en Trics

- Lukt het de spelers niet om de blikken om te rollen? Maak dan de afstand kleiner.
- Is het te makkelijk? Maak de afstand groter of laat de spelers met de 'verkeerde' hand rollen.
- Je kan er ook een estafettevorm van maken. Welk team heeft als eerste alle kegels om?

## Materiaal

- 10x pylonnen of (plastic) flessen
- 3x ballen
- stoepkrijt of pylon

**Let op: Dit zijn materialen voor één spel situatie.**





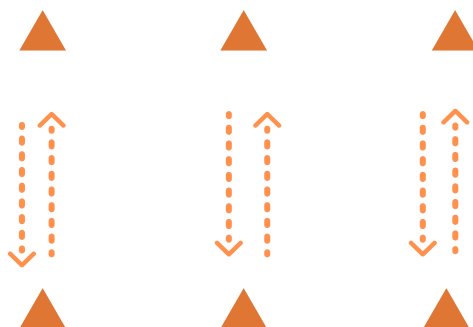
# Zaklopen



## Speluitleg

- Verdeel de spelers in kleine groepjes van 4 -6 personen en geef iedere groep één jutezak.
- De speler die aan de beurt is, stapt in de zak en houdt de randen van de zak stevig vast.
- De spelers springen naar de pylon en springen daarna terug naar het startpunt.
- Terug bij het startpunt, wordt de zak aan de volgende speler gegeven.

## Organisatie



## Tips en Trics

- Maak er een estafettevorm van? Welk team is als eerste terug?
- Maak met behulp van pylonen, flessen of andere attributen een parcours, die de spelers moeten afleggen.

## Materiaal

- 3 a 4 jutezakken
- 6x pylonen of stoepkrijt

**Let op: Dit zijn materialen voor één spel situatie.**





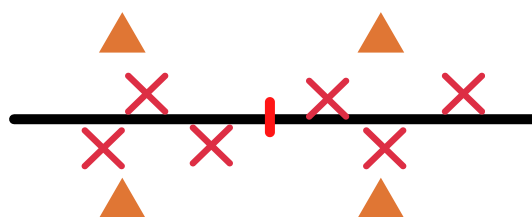
# Touwtrekken



## Speluitleg

- Verdeel de spelers in twee gelijkwaardige teams.
- Tussen de teams ligt een touw, in het midden van het touw is een doek, lintje of stuk tape bevestigd.
- Alle spelers pakken het touw vast. Op teken van de spelleider beginnen de spelers aan het touw te trekken.
- Het team dat als eerste het markeringspunt langs de pylonen weet te trekken, wint!!

## Organisatie



## Tips en Trics

- Maak de afstand tussen de pylonen groter.
- Spreek vooraf met de spelers één startsein af.
- Varieer in teamsamenstelling, bijvoorbeeld: jongens tegen de meisjes of kinderen tegen leerkrachten.
- Maak meerdere kleinere teams en speel wedstrijdjes elkaar.

## Materiaal

- 1x lang touwtrektouw
- 4x pylonen
- 1x stuk tape, theedoek of lintje





# Het Koningsparcours

## Speluitleg

- De spelers worden in kleine groepjes verdeeld
- Elke groepje start achter een pylon.
- De eerste speler draait vijf rondjes om de pylon heen
- Vervolgens slalomt de speler tussen de vier pylonen door. .
- Bij de hoepel stapt de speler door de hoepel heen.
- Vervolgens loopt de speler om de laatste pylon heen en rent terug naar de start. De volgende speler mag dan starten.

## Organisatie



## Tips en Trics

- Maak er een estafettevorm van. Welk team is als eerste terug.
- Neem de tijd op
- In plaats van rennen, hinkelen, kruipen, springen.

## Materiaal

- 6x pylon, fles, of makeringshoedje.
- 1x hoepel

**Let op: Dit zijn materialen voor één situatie.**





# Spijkerpoepen

## Speluitleg

- Alle spelers krijgen een stuk touw met een spijker er aan.
- De spelers knopen het touw om hun middel. Zorg ervoor dat de spijker niet te hoog of te laag hangt.
- Iedere speler gaat bij een fles staan en probeert zonder de handen te gebruiken, de spijker in de fles te krijgen.

## Organisatie



## Tips en Trics

- Hoe langer het touw, hoe moeilijker het wordt.
- Doe wat water of zand in de fles, zodat de fles makkelijker blijft staan.
- Te moeilijk? Laat de spelers hun handen gebruiken.
- Doe een wedstrijdje, wie als eerste de spijker in de fles heeft.

## Materiaal

- 10x touw (50-60 cm) Bijvoorbeeld vliegertouw
- 10x spijkers
- 10x flessen of pylonen met een opening.



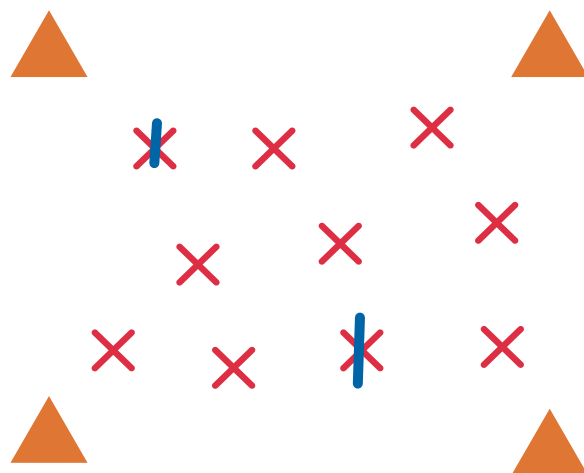


# Koningtikkertje

## Speluitleg

- Er worden 1 of 2 tikkers aangewezen.
- De tikkers proberen de andere spelers te tikken.
- Word een speler getikt, dan blijf de speler staan op de plek en begint als een echte koning te zwaaien.
- De speler is vrij, wanneer een andere koning terug zwaait.

## Organisatie



## Tips en Trics

- Mocht het voor de tikkers lastig zijn om de spelers te tikken? Maak het veld wat kleiner of zet een extra tikker in het spel.
- Worden de spelers snel afgetikt, maak het veld groter of doe een tikker minder in het spel.
- Stimuleer de spelers om elkaar vrij te maken.
- Speel het spel met één of twee verlossers.  
Zet alle spelers met de oge dicht uit elkaar.  
De spelers die één tikje op de schouder krijgen zijn de tikker. De spelers die twee tikjes op de schouder krijgen zijn de verlossers. De overige spelers zijn lopers en kunnen **geen** andere kinderen bevrijden.

## Materiaal

- 4 x pylon of markeringshoedje op veld af te bakenen.
- 2x lintje voor de tikkers.



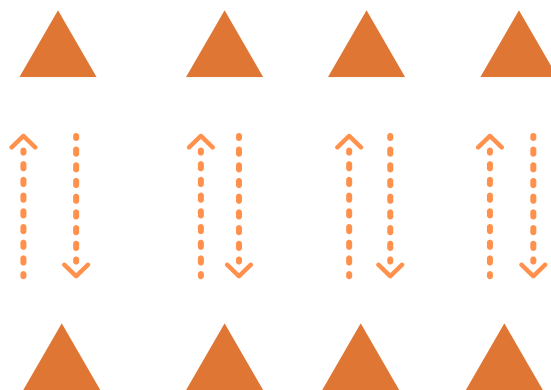


# Koninklijk 'eitje'

## Speluitleg

- De spelers worden in kleine groepjes verdeeld.
- Ieder groepje krijgt één 'gekookt' ei en een lepel.
- De eerste speler legt het ei op de lepel en loopt richting de pylon en loopt er omheen.
- De speler loopt terug naar de start en geeft de lepel en het ei aan de volgende speler.
- Leg het parcours af zonder dat het ei op de grond valt.

## Organisatie



## Tips en Trics

- Gebruik in plaats van een lepel en een ei een tennisracket en een bal.
- Laat de spelers één hand op de rug doen.
- Valt het ei/bal op de grond, laat kinderen opnieuw starten.
- Maak er een estafette van.
- Maak een parcours met verschillende hindernissen.

## Materiaal

- 4x lepel of tennisracket.
- 4x gekookt ei of bal (pingpongbal of tennisbal).
- 8x pylon, markeringshoedje of stoepkrijt.





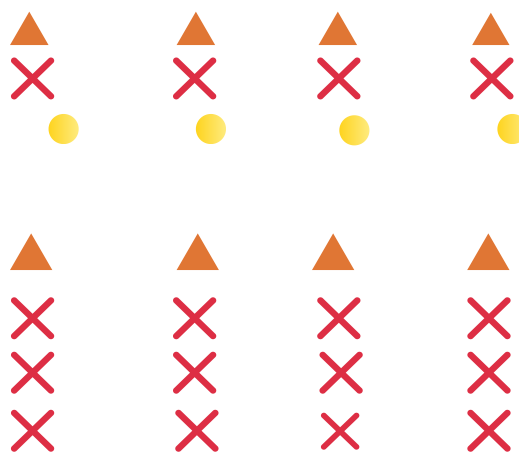


# Koningsbal

## Speluitleg

- De spelers worden in kleine groepjes verdeeld.
- In iedere groep wordt één koning aangewezen.
- Alle spelers, behalve de koning gaan achter elkaar in de rij staan..
- De koning krijgt een bal en gaat tegenover het groepje spelers staan. (3 meter afstand)
- Op teken van de spelleider, gooit de koning de bal naar speler 1.
- Speler 1 vangt de bal, gooit de bal terug naar de koning en gaat op de grond zitten.
- De koning gooit de bal naar speler 2 enz.
- Het team dat als eerste zit wint het spel.

## Organisatie



## Tips en Trics

- Is de afstand te groot, maak de afstand kleiner.
- Vinden de spelers het lastig om de bal te vangen, dan kan je ervoor kiezen om de bal te rollen.

**Let op! Laat de spelers dan achter in de rij aansluiten.**

## Materiaal

- 4x bal
- 8x pylon , markeringshoedje of stoepkrijt





# Hooghouden

## Speluitleg

- Verdeel de spelers in kleine groepjes en geef iedere speler een 'oranje' ballon.
- De spelers moeten lopen naar de overkant, terwijl de ballon in de lucht moet worden gehouden.
- Wie weet de overkant te bereiken, zonder dat de ballon op de grond valt?

## Organisatie



## Tips en Trics

- Om het makkelijker te maken mogen spelers twee handen gebruiken.
- Om het moeilijker te maken gebruiken de spelers allen hun linker of rechter hand.
- De handen mogen niet gebruikt worden.
- Gebruik een tennisracket om de ballon mee hoog te houden.
- Maak er een estafette van of laat de kinderen een parcours afleggen.

## Materiaal

- 4x pylonen of markeringshoedje voor afbakenen speelveld.
- Voor elk kind een ballon + reserve ballonnen.



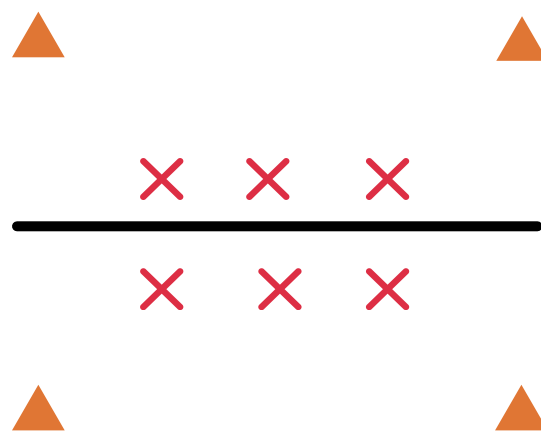


# Ratten en Raven

## Speluitleg

- De spelers worden verdeeld in twee groepen.
- Eén groep zijn de ratten, de andere groep zijn de raven.
- Beide groepen gaan achter elkaar in de rij staan.
- De spelleider begint een willekeurig verhaal te vertellen. Wanneer in het verhaal het woord ratten voorkomt, dan rennen de ratten weg en moeten de raven de ratten proberen te tikken. Bij het woord raven, rennen de raven weg en moeten de ratten de raven tikken.

## Organisatie



## Tips en Trics

- Maak een lijn, zodat de spelers kunnen zien, wanneer ze vrij zijn.
- Maak de afstand tussen de spelers groter of kleiner om het spel makkelijker of moeilijker te maken.
- In plaats van rennen moeten de spelers hinkelen.

## Materiaal

- 4x pylonen of markeringshoedje voor afbakenen speelveld.



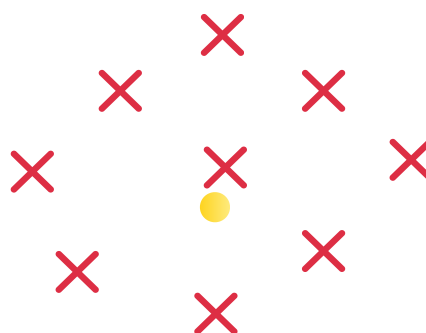


# Fopbal

## Speluitleg

- De spelers gaan met de handen op de rug in een cirkel staan.
- De spelleider wijst één speler aan, die met een bal in het midden van de cirkel gaat staan.
- De speler met de bal gaat proberen om de andere spelers te foppen.

## Organisatie



## Spelregels

- Een speler wordt gefopt als:
  1. De speler zijn handen laat zien, terwijl de andere speler doet als of hij gooit.
  2. De speler de gegooide bal niet vangt.
- Wanneer een speler wordt gefopt, dan gaat de speler zitten op de grond.

## Tips en Trics

- Bij een grote groep spelers, kan je kleine groepjes maken
- Maak kring groter of kleiner, zodat de afstand tussen de gooier en vanger groter of kleiner wordt.

## Materiaal

- 1x bal

**Let op: Deze materialen zijn voor één situatie**



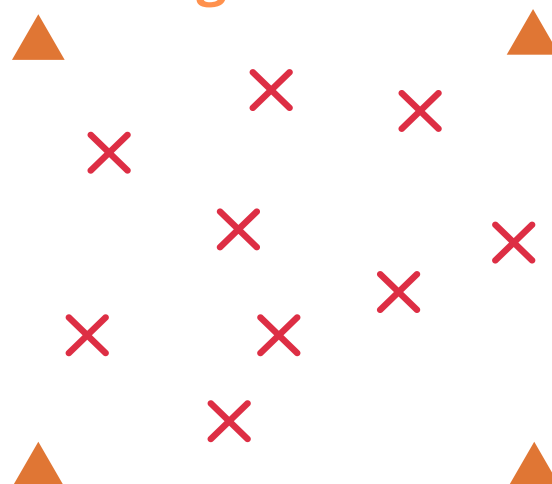


# Standbeeld

## Speluitleg

- De spelers rennen rond in het speelveld.
- Wanneer de spelleider 'standbeeld' roept, dan blijven de spelers staan en beelden ze 30 seconden een standbeeld (emotie) uit.
- Als een speler beweegt, dan is de speler af en mag de speler één ronde niet meedoen.

## Organisatie



## Spelregels

- De spelleider geeft vooraf aan welke emotie de spelers moeten uitbeelden.
- Tijdens het standbeeld zijn, kunnen de spelers niet bewegen en praten.

## Tips en Trics

- Is 30 seconden te lang? Kies dan voor 10 of 20 seconden.
- Speel een afvalrace? Welke speler blijft als laatste over?

## Materiaal

- 4x pylon of markeringshoedje

**Let op: Deze materialen zijn voor één situatie**



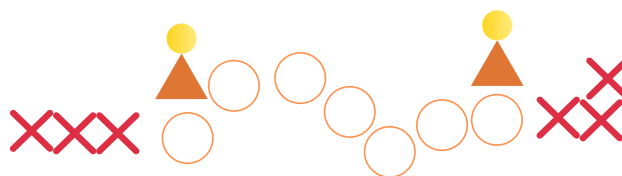


# Steen, Papier, Schaar

## Speluitleg

- De spelers worden verdeeld in twee teams.
- Ieder team start aan de buitenkant van de slinger met de hoepels.
- De voorste spelers springen via de hoepels naar elkaar toe. Wanneer de spelers elkaar tegenkomen, dan wordt er één potje steen, papier, schaar gespeeld.
- Wint de speler het potje, dan mag de speler door springen. Verliest een speler het potje, dan stapt de speler uit het veld en sluit weer achter in de rij aan. Ondertussen mag de volgende speler uit het team beginnen met springen.
- Het spel is afgelopen als een team de tennisbal bij de tegenstander van de pylon kan pakken.

## Organisatie



## Spelregels

- Kom je elkaar tegen, dan speel je één potje steen, papier, schaar.
- De winnaar springt door en de verliezer stapt uit het veld en sluit achter in de rij aan.
- Steen wint van schaar.
- Schaar wint van papier.
- Papier wint van steen.

## Tips en Trics

- Spreek vooraf met de spelers af, op welke manier steen, papier, schaar wordt gedaan.
- In plaats van springen gaan de spelers hinkelen.

## Materiaal

- 8x hoepels of stoepkrijt
- 2x pylonen
- 2x tennisbal

**Let op: Deze materialen zijn voor één situatie**



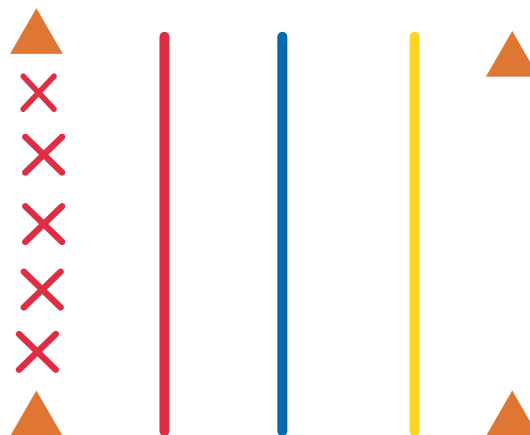


# Water, Aarde, Vuur

## Speluitleg

- De spelers staan op de achterlijn van het speelveld.
- Het speelveld heeft drie lijnen, namelijk: Water, Aarde en Vuur.
- De spelleider roept Water, Aarde of Vuur en de spelers rennen naar de juiste lijn. Vervolgens roept de spelleider opnieuw Water, Aarde of Vuur en de spelers rennen naar de juiste lijn toe.
- De speler die als laatste bij de juiste lijn is, stapt uit het veld.
- Het spel stopt, als er één speler over is.

## Organisatie



## Spelregels

- De spelers mogen pas gaan rennen op teken van de spelleider.
- De speler die als laatste bij de lijn is, is af.
- Spel is afgelopen, wanneer er één speler overblijft.

## Materiaal

- 10x pylonen, markeringshoedjes of stoepkrijt

**Let op: Deze materialen zijn voor één situatie**

## Tips en Trics

- Voeg extra opdracht toe, bijvoorbeeld: De spelers moeten bij water springen, bij aarde bukken en bij vuur een rondje draaien.
- In plaats van rennen, de spelers laten hinkelen.



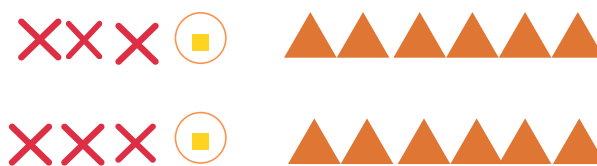


# Dobbelsteen estafette

## Speluitleg

- De spelers worden in twee teams verdeeld.
- De spelers gooien om de beurt de dobbelsteen in de hoepel. Gooit een speler een drie, dan rent de speler naar pylon nummer 3 en gooit de pylon om. De speler rent terug naar de groep en tikt de volgende speler aan, die vervolgens opnieuw met de dobbelsteen gooit.
- Het team wat als eerste alle pylonen heeft omgegooid heeft gewonnen.

## Organisatie



## Spelregels

- De dobbelsteen wordt in de hoepel gegooid.
- Pas als de dobbelsteen stil ligt, mag je naar de pylon rennen. .

## Materiaal

- 12x pylonen, markeringshoedjes of flessen.
- 2x dobbelstenen
- 2x hoepel of stoepkrijt

**Let op: Deze materialen zijn voor één situatie**

## Tips en Trics

Er zijn verschillende variaties mogelijk

1. Beginnen bij 1-2-3-4-5-6
2. Beginnen bij 6-5-4-3-2-1
3. Wanneer een speler een cijfer gooit, waarvan de pylon al is omgegooid, dan wordt de pylon weer rechtop gezet en doet de pylon weer mee in het spel.





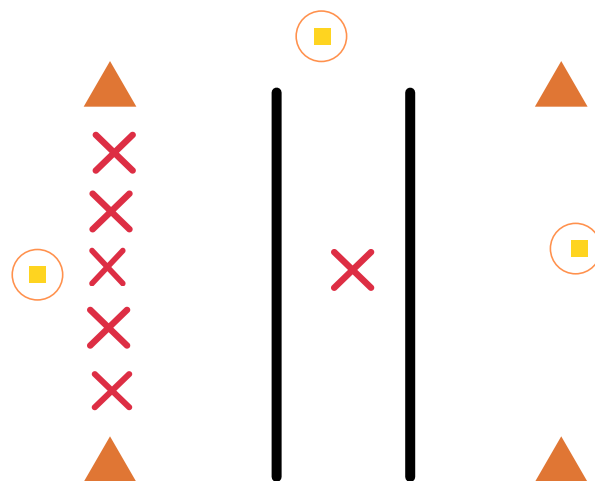


# Koning mag ik overlopen?

## Speluitleg

- De spelleider wijst één koning aan, die in het midden van het speelveld gaat staan.
- De andere spelers starten op de achterlijn van het speelveld en pakken een muntstuk.
- De spelers moeten proberen om zoveel mogelijk muntstukken aan de overkant te krijgen, zonder dat de spelers door de koning worden getikt.
- De koning mag alleen in de aangegeven tikzone komen. Buiten de tikzone kunnen de spelers niet worden getikt.
- Wordt een speler getikt door de koning, dan geeft hij zijn muntstuk aan de koning. De speler gaat terug naar het begin, en mag opnieuw beginnen.
- Lukt het een speler om de overkant te bereiken, dan worden de muntstukken verzameld in een hoepel.
- Het spel stopt als alle muntstukken op zijn.
- Wie de meeste muntstukken heeft wint.

## Organisatie



## Spelregels

- De spelers mogen één muntstuk per keer meenemen.
- Je kan alleen getikt worden als je in de tikzone bent.
- Ben je aan de overkant, loop dan via de zijkant van het veld weer terug.

## Materiaal

- 8x pylonen of markeringshoedje
- 20 blokjes, ballen, of andere attributen.
- 3x hoepel of stoepkrijt

**Let op: Deze materialen zijn voor één situatie**

## Tips en Trics

Maak het spel makkelijker of moeilijker.

1. Zet meerdere koningen in de tikzone
2. Maak de tikzone groter of kleiner.
3. Laat kinderen hinkelen in plaats van rennen.



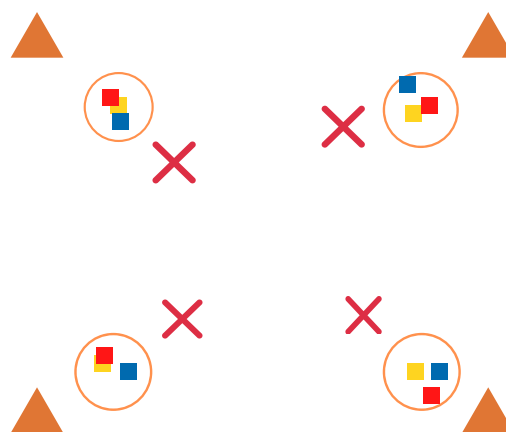


# Kwartetten

## Speluitleg

- Er worden tweetallen gemaakt.
- Ieder tweetal gaat bij een hoepel staan, waarin zes verschillende attributen (ballen, blokjes, sokken etc.)
- De teams proberen zoveel mogelijk kwartetten te verzamelen, door materialen bij elkaar te roven.
- Heb je een kwartet, dan gaan de materialen uit het spel.
- Het team met de meeste kwartetten wint.

## Organisatie



## Spelregels

- Heb je een attribuut bij een andere team geroofd, en wordt je bij het terug lopen getikt., dan moet je het attribuut weer teruggeven.
- Bereik je zonder getikt te worden je eigen hoepel, dan is het attribuut voor jou.
- Spelers mogen maar één attribuut per keer meenemen.
- Spelers mogen niet over de hoepel heen hangen om de hoepel te verdedigen.

## Tips en Trics

- Stimuleer teams om bij elkaar te roven.
- Maak afspraken over het verdedigen van de hoepel, zoals één grote stap van de hoepel af.
- Bij meer spelers kan je extra hoepels erbij leggen.

## Materiaal

- 4x pylonen of markeringshoedje
- 4x hoepel of stoepkrijt
- 3x hoepel of stoepkrijt
- 4x blokje
- 4x bal
- 4x shuttle
- 4x sokken
- 4x pen

*Je kan ook andere attributen gebruiken. Als het maar vier dezelfde attributen zijn.*

**Let op: Deze materialen zijn voor één situatie**



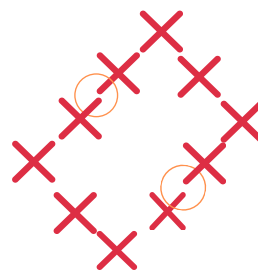


# Hoepeltje rond

## Speluitleg

- Verdeel de spelers in groepjes van 6 - 10 personen.
- De spelers pakken elkaars handen vast en maken een kring.
- Hang op willekeurige plekken twee hoepels om de armen.
- De spelers moeten de hoepel rond laten gaan, zonder dat de kring breekt.

## Organisatie



## Spelregels

- De kring mag niet breken.

## Tips en Trics

- Deze activiteit kan je moeilijker maken door de de spelers te laten zitten op de grond.
- Stimuleer de spelers om samen te werken.

## Materiaal

- 2x hoepel

**Let op: Deze materialen zijn voor één situatie**



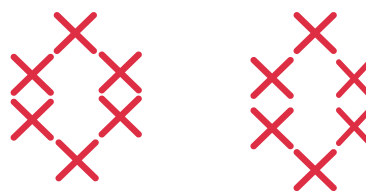


# De Knoop

## Speluitleg

- Verdeel de spelers in groepjes van 6 - 10 personen.
- De spelers gaan dichtbij elkaar, in een kring staan.
- Laat de spelers kriskras elkaars handen vast pakken.
- Welk groepje komt als eerste uit de knoop, zonder de handen los te laten?

## Organisatie



## Spelregels

- De handen mogen niet worden los gelaten.

## Tips en Trics

- Gebruik één hand in plaats van twee handen om de activiteit makkelijker te maken.
- Stimuleer de spelers om samen te werken.

## Materiaal

- Geen



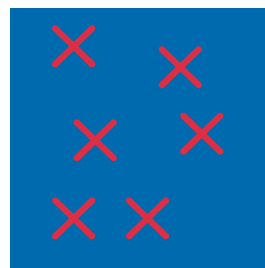


# Tappijt omdraaien

## Speluitleg

- Verdeel de spelers in groepjes van 6-10 personen.
- Alle spelers gaan op het zeil staan.
- Het zeil moet omgedraaid worden , zonder dat de spelers van het zeil af stappen.

## Organisatie



## Spelregels

- De spelers mogen niet van het zeil afstappen..

## Tips en Trics

- Houdt de tijd bij. Welk team is het snelst?
- Kleiner of groter zeil gebruiken om het makkelijker of moeilijker te maken.

## Materiaal

- 1x een zeil of een kleed

**Let op: Deze materialen zijn voor één situatie**





# Wisseltruc

## Speluitleg

- Alle spelers gaan in een rij staan.
- Geef de spelers de opdracht om zich te rangschikken op bijvoorbeeld: leeftijd, lengte, geboortedatum etc.
- Hoe lang doet de groep erover om de opdracht te voltooien?

## Organisatie



## Spelregels

- De spelers mogen niet praten.

## Tips en Trics

- Wijs één speler aan die mag praten.
- Laat spelers op een stoel, bank of lijn staan.

## Materiaal

- Eventueel een stoel per speler of een bank.





# Slangenhuid

## Speluitleg

- Alle spelers gaan in een rij staan.
- De voorste speler, bukt, steekt zijn rechterhand tussen zijn benen door en pakt de linkerhand van degene die achter hem staat. De andere in de groep doen het zelfde.
- Als dit gebeurd is gaat de achterste van de rij liggen, handen vast blijven houden, en de rij schuifelt rustig achterwaarts over die persoon heen. Automatisch gaat nr. 2 liggen en de groep gaat door totdat iedereen ligt. De slangenhuid is nu afgerold.

## Organisatie



## Spelregels

- De spelers mogen niet praten.

## Tips en Trics

- Geef als speleider aan dat het om een samenwerkingsspel gaat.

## Materiaal

- Geen.





# De Kapitein

## Speluitleg

- Eén van de spelers wordt aangewezen als kapitein.
- De kapitein stelt zijn bemanning op in een vooraf aangegeven ruimte.
- De kapitein roept een bevel dat opgevolgd moet worden door de spelers..
  - Bakboord: iedereen loopt naar links.
  - Stuurboord: iedereen loopt naar rechts.
  - In de mast: iedereen maakt klimbewegingen.
  - Boen de vloer: iedereen boent de vloer.
  - De schout komt: iedereen salueert.
  - Hozen: iedereen begint te hozen.
- Een speler is af als hij het bevel verkeerd opvolgt of te langzaam is. Om de afvallers toch actief mee te laten doen kun je ze mee laten doen als stoorzenders. Door opzettelijk de verkeerde bewegingen te maken moeten zij proberen de groep te misleiden

## Organisatie



## Spelregels

- Wanneer een speler de bevelen niet goed opvolgt is het kind af.

## Tips en Trics

- Je kan een extra woord toevoegen, bijvoorbeeld commando. Wanneer de kapitein commando boen roept, dan maken alle spelers boen bewegingen. Wanneer de kapitein alleen boen roept, dan worden de spelers misleid. De spelers die dan een boenbeweging maken zijn af.

## Materiaal

- Geen.





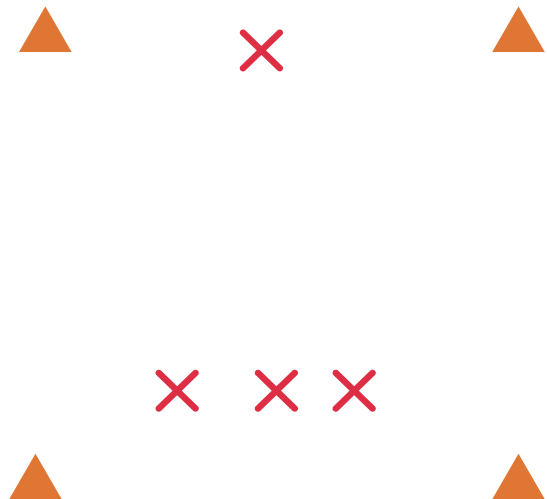


# Raad het raadsel

## Speluitleg

1. Een boer is op weg naar de markt met een wolf, een geit en een kool bij zich.
2. Hij komt een rivier tegen die hij moet oversteken. Gelukkig ligt er een boot want hij kan niet zwemmen.
3. Helaas is er in de boot maar ruimte om één voorwerp (wolf, geit of kool) mee te nemen.
4. Maar hij kan de geit niet alleen met de wolf laten (dan eet de wolf de geit op) en ook de kool kan niet alleen met de geit gelaten worden (dan eet de geit de kool op).
5. Hoe moet de boer zijn drie voorwerpen aan de overkant krijgen??

## Organisatie



## Spelregels

- Geen

## Tips en Trics

- Zet een speelveld uit en laat kinderen de opdracht actief uitvoeren. Wijs een boer, schaap, wolf en een kool aan.
- Gebruik een karretje om het water mee over te steken.

## Materiaal

- 4x pylonen
- 1x kar



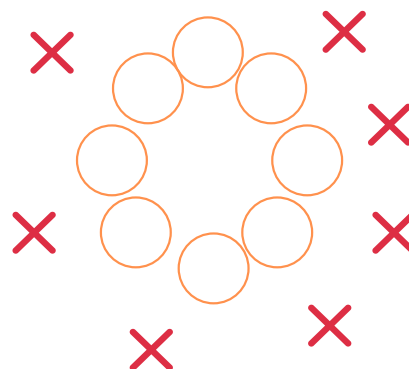


# Tronendans

## Speluitleg

- Alle spelers pakken een hoepel en leggen deze in een grote cirkel neer.
- De speelleider start de muziek en de spelers gaan om de cirkel heen lopen.
- Stopt de muziek, dan zoek je snel een troon en ga je op de troon staan.
- Zijn alle tronen bezet, dan ben je af.

## Organisatie



## Spelregels

- Bij elke ronde wordt er één troon weggehaald.
- Heb je geen troon, dan ben je af.
- Alle spelers lopen met de klok mee.

## Tips en Trics

- Lopen de spelers te dicht langs de tronen? Zet dan extra pylonen neer, waar de spelers omheen moeten lopen.

## Materiaal

- 10x hoepels, stoelen, pylonen.
- 1x muzikspeler
- 1x CD, Spotify
- 2x pylonen



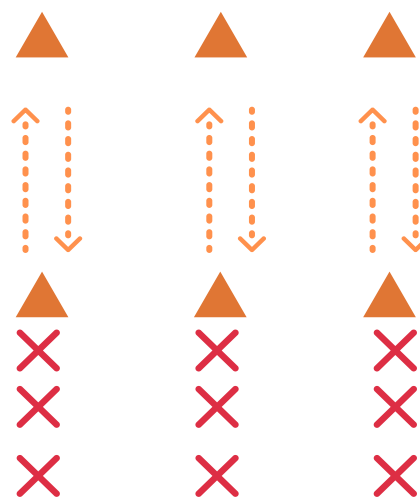


# Krantenestaffete

## Speluitleg

- De spelers worden verdeeld in kleine teams.
- Ieder team krijgt een pagina van een krant en vormt een rij achter de pylon.
- De eerste speler die aan de beurt is, houdt de krant voor zijn borst.
- Wanneer de speelleider het startsein geeft rennen de spelers met de krant op hun borst heen en weer.
- Bij terugkomst wordt de krant aan het volgende kind gegeven. Het team dat als eerste zit, wint!

## Organisatie



## Spelregels

- De krant mag tijdens het rennen niet worden vast gehouden.
- Valt de krant op de grond, dan pak je de krant weer op, doe je de krant weer voor je borst en ren je door.

## Tips en Trics

- Wordt er bij de start gesmokkeld. Laat de spelers dan eerst om de groep heen lopen.
- Laat de spelers met de kin de krant vasthouden.

## Materiaal

- 5x kranten
- 6x pylonen, markeringshoedjes, stoepkrijt



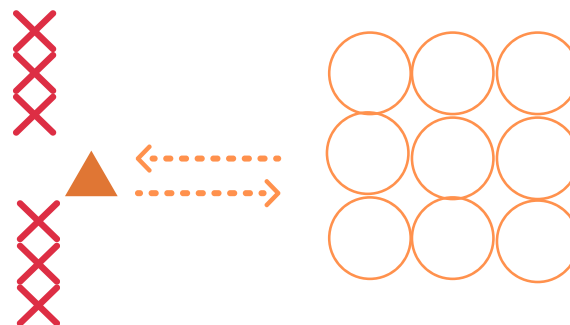


# Boter, Kaas en Eieren

## Speluitleg

- De spelers worden verdeeld in twee kleine groepen van 2-6 personen.
- Ieder team krijgt drie voorwerpen van dezelfde kleur en vormen een rij achter de pylon.
- Wanneer het startsein wordt gegeven, rent de eerste speler van de iedere groep richting de negenvakken en legt zijn voorwerp in één van de vakken.
- De speler rent snel terug naar de groep en tikt de volgende de speler aan, die vervolgens hetzelfde doet.
- Het team dat als eerste drie op een rij heeft wint het spel.

## Organisatie



## Spelregels

- Drie op een rij kan horizontaal, verticaal en diagonaal.
- Wanneer alle voorwerpen in de vakken liggen en er is nog geen drie op een rij, dan mag de eerst volgende speler naar de vakken renen en één voorwerp verplaatsen. Dit gaat net zolang door totdat er een drie op een rij is.

## Tips en Trics

- Wordt er bij de start gesmokkeld. Laat de spelers dan eerst om de groep heen lopen.

## Materiaal

- 9x hoepels of stoepkrijt
- 6 x voorwerpen in twee verschillende kleuren of voorwerpen (ballen, lintjes, pennen, potloden etc.)
- 1x pylon

**Let op: Deze materialen zijn voor één situatie.**

