

# SAMENSPELEN 2

handboekje voor het jeugdwerk

eigentijds jeugdwerk • spel • creativiteit • natuurbeleving



Dit boekje is gericht op ieder die actief is in de begeleiding van groepen kinderen en jongeren in de leeftijd van vier tot zestien jaar. Zo'n groep wordt begeleid door één of (doorgaans) meerdere spelleid(st)ers. Zowel vrijwilligers, beroepskrachten als studenten kunnen dit boekje gebruiken. Het principe is: iedereen doet mee. In dit boekje worden veelzijdige activiteiten beschreven voor de maanden april, mei, juni en juli die inspelen op de belevingswereld van kinderen in een bepaalde leeftijd. Het zijn praktische, handzame en vooral bruikbare suggesties voor spelen en activiteiten. Het boekje is ingedeeld in spel actief, creatief actief en natuur actief. Het laatste hoofdstuk geeft praktische tips over spelbegeleiding. Deze keer veel praktische spellen om groepjes te maken. Altijd handig!!

#### inhoud

spel actief pagina	4 tot en met 34
creatief actief pagina	35 tot en met 61
natuur actief pagina	62 tot en met 76
groepjes maken	77 tot en met 84

Redactie **Fabiënne Houben, Sandra Stultiens, Emmie Beelen, Lobke Theelen, Gé Jenniskens, Leo Janissen en Léon Hoenen**  
Tekenwerk **www.BertvanderMeij.nl**  
Vormgeving **Creatieve Communicatie O'Berg**  
Uitgave **voorjaar en zomer 2011**

Uitgever **Jong Nederland Limburg**  
**Marijkelaan 11a, 6074 AP Melick**  
telefoon **0475 52 00 20** fax **52 00 70**  
**www.jongnederlandlimburg.nl**

provincie limburg



# SAMENSPELEN 2

handboekje voor het jeugdwerk



## SPEL ACTIEF

### magische cirkel

**speel het spel** buiten, bijvoorbeeld in een bos

**nodig** rode draadjes **voor** 7 jaar en ouder

**tijdsduur** 20 minuten **opstelling** vrij in de ruimte

**aantal** 10 + **aard van het spel** opletten en snelheid

**speluitleg** Zoek in het bos naar een open plek, waar van takken een cirkel van 10 meter doorsnee gemaakt kan worden. Dit is de magische cirkel en die moet tegen indringers verdedigd worden. Vorm twee groepen. Eén groep spelers zijn de verdedigers. De andere groep spelers, die een rood draadje om de bovenarm geknoopt krijgt, bestaat uit indringers. De indringers verspreiden zich door het bos en op een fluitsignaal proberen ze binnen de magische cirkel te komen. De verdedigers echter zijn slim. Zij mogen zelf niet in de magische cirkel komen, maar hebben rond de cirkel verschillende mensen lopen die de aanvallers in de gaten houden. De rest van de verdedigers gaat de aanvallers in het bos tegemoet en probeert hen het rode draadje van de mouw te trekken. De aanvallers die hun rode draadje kwijt zijn worden als gevangenen beschouwd. Ze moeten aan de rand van de open plek gaan staan en mogen niet meer aan het spel deelnemen. Indringers die het lukt om in de cirkel te komen, moeten hier tot het eind van het spel afwachten. Na twintig minuten tot een half uur klinkt het eindsignaal en worden de rollen omgedraaid. Met hoeveel personen zal het

4 'rode gevaar' tot in de magische cirkel weten door te dringen?

## SPEL ACTIEF

### snookeren in het groot

**speel het spel** buiten of binnen in een grote ruimte

**nodig** zie speluitleg **voor** vanaf 12 jaar **tijdsduur** 20 minuten

**opstelling** vrij binnen een speelveld **aantal** 10 +

**aard van het spel** actief in teamverband

**speluitleg** Verzamel 6 emmers, lint, groot scorebord, 1 rode en 1 witte voetbal en sjaals. Zet met het lint een groot rechthoekig speelveld uit in de vorm van een snooker. Op de vier hoeken en halverwege de twee lange zijden, worden emmers geplaatst. Omdat het speelveld zo groot is moet bij iedere emmer een scheidsrechter staan om de scores te controleren. Er zijn twee ploegen. Het vervelende is echter dat telkens één speler van een ploeg, met een sjaal om zijn bovenarm wordt vastgeknoopt aan de bovenarm van een tegenstander. Je kunt dus maar met één arm echt vrij bewegen. Eerst wordt de witte bal in het veld gebracht. De spelers moeten proberen met overgooien die bal in een van de emmers te krijgen. Best lastig met een tegenwerkende tegenstander aan je 'vastgeklonken'. Bovendien moet een ploeg, wil ze scoren, hierna de rode bal die in het veld wordt gebracht, in dezelfde emmer proberen te krijgen.

## SPEL ACTIEF

### ruig bosspel

**speel het spel** buiten, bij voorkeur in een bos

**nodig** touw, tape en scharen **voor** 7 jaar en ouder

**tijdsduur** 10 tot 20 minuten **opstelling** vrij in de ruimte

**aantal** 10 + **aard van het spel** actief in groepsverband

**speluitleg** Je zult het misschien niet geloven, maar uit een naburige gevangenis zijn bewoners ontsnapt. De cipiers die de achtervolging hebben ingezet, vragen om de hulp van Jong Nederland bij het inrekenen van de gevangenen. Een vierde van de kinderen speelt de rol van gevangenen. Ze verspreiden zich in het bos. Na tien minuten komen de cipiers, gewapend met touwen en tape (eventueel scharen om de tape op lengte te knippen). Zodra ze een gevangene te pakken hebben tikken ze die aan en binden of plakken hem aan een boomstam vast, voor ze op zoek naar de volgende voortvluchtige. Er mag geen tape voor de mond geplakt worden. De gevangenen die nog vrij rondlopen, mogen echter de vastgebonden gevangenen bevrijden. Hoe lang duurt het voordat de cipiers alle gevangenen te pakken hebben? Een leuk en spannend spel voor bijvoorbeeld het zomerkamp.

## SPEL ACTIEF

### raad de tekening

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** zitkruk **voor** 4 tot en

met 7 jaar **tijdsduur** 5 minuten **opstelling** in een niet te grote

ruimte **aantal** 10 - **aard van het spel** tekenen en raden

**speluitleg** Een spel voor de jongste groep. Eén kind gaat op een kruk of stoel zonder leuning zitten en sluit de ogen. Een ander kind gaat achter de kruk staan en tekent een figuur op de rug van het zittende kind. Voor de jongste kinderen kunnen het beste eenvoudige figuren als vierkanten, driehoeken of cirkels getekend worden. Voor de wat oudere kinderen bijvoorbeeld letters of cijfers. Het zittende kind moet het figuur raden.

## SPEL ACTIEF

### ik zie, wat jij niet ziet

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** geen materialen  
**voor** vanaf 7 jaar **tijdsduur** 5 minuten **opstelling** vrij in de  
ruimte **aantal** 10 - **aard van het spel** fantasie en mimiek

**speluitleg** Hoe kijk je als je een acrobaat op een koord in de nok van een circus bezig ziet? Met het hoofd in je nek en met één hand voor de open mond? En hoe reageer je als je opeens tegenover een olifant komt te staan? Of nog gekker, wat doe je bij een ontmoeting met een spook? De kinderen mogen het zelf aangeven en elkaar bijspringen. De leiding kan ook aanvullingen geven en nieuwe situaties bedenken. Hoe reageert iemand die in een diep ravijn is gevallen en er niet uit kan? Misschien wel omhoog kijken en om hulp roepen. Wie weet stookt zo iemand een vuurtje om met de rook de aandacht van de passagiers in passerende vliegtuigen te trekken. Hoe blij ben je tenslotte als de voordeurbel gaat en iemand komt je vertellen dat je één miljoen euro gewonnen hebt?

## SPEL ACTIEF

### snelle robot

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** stoelen, 2 blinddoeken, stopwatch **voor** 7 jaar en ouder **tijdsduur** 10 minuten  
**opstelling** met tweetallen in een circuit **aantal** 10 +  
**aard van het spel** vertrouwen op anderen

**speluitleg** Zet met stoelen een circuit uit met twee uitgangen. Ook binnen het circuit worden stoelen als obstakels neergezet. Vorm tweetallen. Een van de twee is een robot. En omdat robotten geen ogen hebben en alleen op commando van de eigenaar werken, krijgt telkens één speler van ieder duo een blinddoek voor. Bij iedere uitgang van het circuit start een tweetal. De eigenaar loopt achter de robot en mag niet spreken. Op een signaal wordt de stopwatch ingedrukt en begint de robot recht vooruit te lopen. Moet de robot linksaf, dan tikt de eigenaar met een vinger op de linker schouder. Bij rechtsaf slaan wordt op de rechterschouder getikt. Als de robot moet stilstaan, om bijvoorbeeld niet halverwege tegen de andere robot aan te botsen, wordt op beide schouders tegelijk getikt. Iedere keer als een robot tegen een stoel botst, telt dat voor 5 strafpunten. Welk duo is het snelste en scoort de minste strafpunten?

## SPEL ACTIEF

### vlag veroveren

**speel het spel** buiten of in een grote zaal **nodig** kleine ballen, vlag en lint **voor** 7 jaar en ouder **tijdsduur** 10 minuten

**opstelling** op het speelveld **volgens aanwijzingen** aantal 10 - **aard van het spel** actief in teamverband en concentratie

**speluitleg** Zet met lint een veld uit van 30 meter lang en 10 meter breed. Vorm twee teams. Van één team stellen de spelers zich links en rechts achter de zijkanten van het speelveld op. Dit zijn de verdedigers. Iedere verdedigende speler krijgt 5 ballen. De aanvallers stellen zich bij de 10 meter brede startlijn op. Achter de eindlijn, hangt aan een dun koordje de vlag. De aanvallers moeten telkens met twee spelers proberen het veld in de lengte over te hollen, zonder geraakt te worden door de ballen. Hebben ze de vlag te pakken, dan moeten ze terug hollen naar de startlijn. Worden de aanvallers door een bal geraakt, dan moeten ze stokstijf op de plaats blijven staan. Dat geldt ook bij de aanvallers die hierna aan de beurt zijn. De getroffen aanvallers vormen dus op deze manier obstakels voor de aanvallers die na hen starten. Heeft een van die twee aanvallers de vlag in zijn bezit en wordt hij door een bal geraakt, dan moet hij ook blijven staan. De andere speler echter mag proberen die vlag uit zijn handen te grissen en de weg te vervolgen. Wordt ook deze speler geraakt dan moet de leiding de vlag terug hangen. De aanvallers mogen, zodra hun ballen op zijn, alleen die ballen oprapen die zich buiten de lijnen bevinden.

## SPEL ACTIEF

### hazenjacht

**speel het spel** buiten, bijvoorbeeld in een bos

**nodig** lang touw **voor** 7 jaar en ouder **tijdsduur** 10 minuten

**opstelling** vrij in de ruimte **aantal** 10 + **aard van het spel** spanning en behendigheid

**speluitleg** De groep wordt verdeeld in twee jagers, vier jachthonden en de rest zijn de hazen. Met het touw vorm je een cirkel op de grond. Dit is de hut van waaruit de jagers en honden op jacht gaan. De hazen zitten verscholen in het bos. De jachthonden ruiken natuurlijk hun spoor en proberen de hazen te vangen en vast te houden. Als dit lukt tot dat de jager verschijnt en de haas aantikt, is de haas gevangen en moet hij naar de jagershut. Ondertussen gaan de honden en jagers verder met de hazenjacht. De vrij lopende hazen mogen inmiddels naar de jagershut hollen en de gevangen hazen aantikken. Deze zijn dan weer vrij. Dat wordt hollen en nog eens hollen in dat bos.

## SPEL ACTIEF

### bosgeluiden

**speel het spel** in een bos **nodig** papier en potloden

**voor** 4 jaar en ouder **tijdsduur** 10 minuten

**opstelling** vrij in de ruimte **aantal** 10 +

**aard van het spel** aandachtig luisteren en onthouden

**speluitleg** De kinderen zijn in het bos. Ze staan stil en luisteren naar alle geluiden. Misschien het kraken van takken, het rit-selen van bladeren, regendruppels op bladeren of het klapwieken van vogels. Ze moeten die bosgeluiden goed onthouden. Terug in het clubgebouw krijgen ze allemaal papier en potlood en schrijven de geluiden op die ze gehoord hebben. Wie heeft in het bos zo aandachtig mogelijk geluisterd? De jongste kinderen die nog niet kunnen schrijven, kunnen vertellen wat ze gehoord hebben.

## SPEL ACTIEF

### Paas-speurtocht

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** paashaas, mand met paaseieren en stroken papier **voor** 6 tot en met 9 jaar

**tijdsduur** 10 minuten **opstelling** vrij in de ruimte

**aantal** 10 + **aard van het spel** onthouden en raden

**speluitleg** De paashaas komt op bezoek en heeft een droevige mededeling: zijn mand met eieren is verdwenen! De paashaas vraagt de kinderen of ze iets gekks aan hem opmerken. De kinderen zien aan de oren van de paashaas lange strookjes papier. De paashaas weet niet wie dit gedaan heeft. De kinderen mogen één voor één deze papiertjes lostrekken en lezen wat er op geschreven staat. Op elk papiertje staat een beroep dat de kinderen moeten uitbeelden. Bijvoorbeeld: koekenbakker, afwasser, smid of timmerman. Tijdens het uitbeelden moeten de andere kinderen het beroep raden en de beginletters van elk beroep onthouden, want hiervan moet naderhand een woord gevormd worden. In het geval van de vier genoemde beroepen kan het woord: KAST gevormd worden. Wat zou dat betekenen? Natuurlijk moeten de kinderen in de (materiaal)kast kijken en ja hoor, daar vinden ze de eieren.

## SPEL ACTIEF

### probeer zes ogen te gooien

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** 1 dobbelsteen, vouwblaadjes en fiches voor kinderen **vanaf** 7 jaar

**tijdsduur** 10 minuten **opstelling** in een kring

**aantal** 10 - **aard van het spel** dobbelen

**speluitleg** Bij dit spel gaat het er om wie het eerst van zijn fiches af is. De kinderen zitten in een kring. Op zes vouwblaadjes worden de cijfers van 1 tot en met 6 geschreven. Ieder kind krijgt tien fiches. Vervolgens gooien ze om beurten met de dobbelsteen. Bij de cijfers 1 tot en met 5 moet je één fiche op het desbetreffende blaadje leggen. Liggen op dit blaadje al een of meer fiches, dan neem je er één van af. Dit schiet dus niet op. Gooi je echter 6, dan hoef je alleen maar een fiche op het vouwblaadje met de 6 te leggen en er geen fiche vanaf te nemen. Probeer dus zo vaak mogelijk zes ogen te gooien, des te eerder ben je van de fiches af.

## SPEL ACTIEF

### vang de bal

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** bal **voor** 7 jaar en ouder **tijdsduur** 5 minuten **opstelling** in een kring **aantal** 10 +

**aard van het spel** fantasie en gevoel voor taal ontwikkelen

**speluitleg** De kinderen staan in een kring met ongeveer één meter tussenruimte. De bal wordt de kring rond gegooid. Wie de bal vangt moet roepen: 'Ik heb voor mijn verjaardag een (fiets) gekregen!' Ieder kind moet zelf het gekregen voorwerp verzinnen. Bij de tweede ronde moeten de spelers de eerste zin herhalen, maar er nu een bijvoeglijk naamwoord er aan toevoegen. Bijvoorbeeld: 'Ik heb voor mijn verjaardag een gave fiets gekregen!' Bij de derde ronde gaan ze proberen er een alliteratie van te maken. Bijvoorbeeld: 'Ik heb voor mijn verjaardag een gave en flitsende fiets gekregen'. Andere alliteraties voor je verjaardagscadeau kunnen zijn: 'Een hypermodern horloge', 'Een tof tennisracket' of 'Een hoogbegaafde hond'.



## SPEL ACTIEF

### volg de posters

**spel het spel** buiten **nodig** enveloppen, posters en diverse voorwerpen **voor** 7 jaar en ouder **tijdsduur** 30 minuten of langer **opstelling** vrij in de ruimte **aantal** 10 + **aard van het spel** speurtocht

**speluitleg** Stel groepen samen die om beurten starten. Geef elke groep een envelop met een briefje. Op dit briefje staat te lezen dat de kinderen in een bepaalde straat of op een plein moeten zoeken naar een poster met het logo van Jong Nederland. Om verwijderen of kapotscheuren van de posters te voorkomen, hangen deze achter vensters van cafés, cafetaria's, winkels of woningen van bekenden. Hebben de kinderen de posters gevonden, dan moeten ze de opdracht uitvoeren die op de achterzijde van het affiche staat vermeld. Dat kan zijn een liedje zingen, een voorwerp zoeken of een tekening maken. De kinderen krijgen telkens een voorwerp van een vermiste persoon (een leider), die ze moeten opsporen. Bijvoorbeeld een zakdoek, een kompas, een sok. Bij het laatste adres moeten ze op de computer zoeken naar een bepaald e-mailadres. Dit adres is natuurlijk van tevoren aangemaakt. Hier vinden ze meer gegevens over de vermiste persoon, zoals zijn lievelingseten, zijn favoriete kleur en de muziek waar zijn voorkeur naar uitgaat. Tot slot krijgen ze als laatste een adres. Dat kan het clubgebouw zijn. Hier vinden ze de leider en moeten hem de ontvangen

16 voorwerpen overhandigen.

## SPEL ACTIEF

### 'Blind'-volleybal

**spel het spel** buiten of in een grote zaal **nodig** bal, groot zeil en touw **voor** 7 jaar en ouder **tijdsduur** 20 minuten **opstelling** op het speelveld **aantal** 10 + **aard van het spel** actief in teamverband

**speluitleg** Vorm twee teams. Het zeil wordt afhankelijk aan een touw opgehangen tot een hoogte van ongeveer 2 meter. De twee teams nemen elk aan een kant van het zeil plaats en zien elkaar dus niet. De spelleider brengt de bal in het veld. Ieder team moet de bal twee keer op eigen helft overgooien en dan over het zeil slaan. Als de tegenpartij de bal weet te vangen voordat deze de grond raakt, telt dat voor 1 punt. Best moeilijk, want de bal verschijnt opeens als een projectiel boven het zeil. En dit vergt snelle handelingen.

## SPEL ACTIEF

### voelen en combineren

**speel het spel** binnen en buiten **nodig** blinddoeken, eenvoudige voorwerpen waarvan er telkens twee bij elkaar horen **voor** **vanaf** 4 jaar **tijdsduur** 10 minuten **opstelling** in rijen naast elkaar **aantal** 10 + **aard van het spel** voelen en onthouden

**speluitleg** Twee groepen kinderen gaan in rijen naast elkaar staan. Iedere speler krijgt een blinddoek voor. De leiding geeft aan elke rij spelers in een willekeurige volgorde de zes voorwerpen door. De kinderen moeten deze betasten en doorgeven. Ze mogen niet zeggen wat ze denken in hun handen te hebben. De leiding plaats de zes voorwerpen vervolgens op een tafel met een doek erover. De blinddoeken gaan af en de spelers overleggen per groepje welke voorwerpen zich onder de doek bevinden en welke bij elkaar horen. Een kopje en een schoteltje? Of een gekookt ei en een eierdopje? Welke groep kinderen is goed in onthouden? Dat blijkt aan het eind als het doek van de voorwerpen wordt afgenomen.

## SPEL ACTIEF

### klittenballen en zeepbellen

**speel het spel** buiten of binnen **nodig** geen materialen **voor** vanaf 4 jaar **tijdsduur** 5 minuten **opstelling** vrij op het speelveld **aantal** 10 + **aard van het spel** tikkertje

**speluitleg** Bij dit huppel- en springspel kunnen de kinderen hun spontaniteit uitleven. Zij staan verspreid op het speelveld en zijn klittenballen. De leiding wijst één kind aan dat als klittentikker fungeert. Al huppelend en springend probeert dit kind de andere spelers aan te tikken. Telkens als een kind aangetikt wordt, roepen alle klittenballen 'ja!'. De aangetikte kinderen moeten aan de kant in een rij achter elkaar gaan staan en de handen op de schouders van de voorganger leggen. Dit spel gaat door tot alle kinderen aan elkaar vast zitten en een lange slinger vormen. De klittenballen veranderen nu in natte zeepbellen. Die zijn glad en glibberig, en laten elkaar los. De slinger van kinderen keert zich om, zodat het laatst aangetikte kind voorop loopt. Weer huppelend en springend gaan de kinderen verder. Om de paar meter staat de slinger stil en roepen de kinderen 'nu!' Iedere keer als dit gebeurt laat één zeepbel los. Tot alle kinderen weer verspreid op het speelveld staan.

## SPEL ACTIEF

### vliegende tapijten

**speel het spel** binnen **nodig** gymmatten of oude dekens, een fluit en een bal **voor** 7 jaar en ouder **tijdsduur** 10 minuten

**opstelling** met drietallen op het speelveld **aantal** 10 +

**aard van het spel** samenwerken en fantasie

**speluitleg** Vorm groepjes van drie kinderen. Eén speler van ieder drietal gaat op een mat zitten en de andere twee spelers nemen de mat aan de linker- en rechterzijde vast. Zijn de matten te zwaar, dan kunnen ook oude dekens dienst doen. Zodra iemand van de leiding op de fluit blaast, trekken de tweetallen de matten of dekens vooruit als vliegende tapijten kris kras over het speelveld. De kinderen die er op zitten mogen om beurten vertellen wat ze zien. Vliegtuigen, wolkenkrabbers, kerktorens, ooievaars of misschien wel roofvogels? Bij de volgende reizen wisselen de drietallen van trekker en passagier. Een spelaanvulling kan zijn om de passagiers op de vliegende tapijten onder het reizen een bal naar elkaar te laten overgooien. Hierbij is een goede samenwerken vereist.

## SPEL ACTIEF

### krokodil, bijt niet in mijn bil!

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** schilderstape of lint **voor** 4 jaar en ouder **tijdsduur** 5 minuten

**opstelling** op het speelveld **aantal** 10 +

**aard van het spel** behendigheid en tikken

**speluitleg** Trek vijftien meter van elkaar twee lijnen. Binnen kan dit met schilderstape op de vloer en buiten met lint op grond. Tussen de lijnen is een woeste rivier waarin een gevaarlijke krokodil huist. De spelers staan aan één kant van de rivier en zingen: 'Krokodil, krokodil. Ik moet naar de overkant, bijt alsjeblief niet in mijn bil!' Daarna hollen alle kinderen naar de overkant van de rivier. De krokodil echter springt van links naar rechts door het water en probeert de kinderen aan te tikken. De aangetikte kinderen zijn verlamd door de beet van de krokodil. Ze moeten roerloos op de plaats in de rivier blijven staan. De kinderen die de overkant halen zingen opnieuw en proberen weer ongedeerd de overzijde te halen. Dit wordt natuurlijk steeds moeilijker, want nu moeten ze niet alleen uitkijken naar de krokodil, maar ook een botsing met de roerloze spelers in de rivier zien te vermijden.

## SPEL ACTIEF

### vakduwen

**speel het spel** buiten of binnen **nodig** schilderstape of lint

**voor** 12 jaar en ouder **tijdsduur** 10 minuten

**opstelling** vrij binnen het spelvak **aantal** 10 +

**aard van het spel** fysiek actief

**speluitleg** Vakduwen is een echt stoeispel. Zet met linten (binnen met schilderstape) achter elkaar vier langwerpige vakken uit van 2 meter breed. Alle spelers staan in het eerste vak en proberen elkaar in het tweede, derde of vierde vak te duwen. Duwen mag alleen met de handen tegen de rug van een andere speler. Er mag niet aan de kleren, handen of benen getrokken worden. Een speler die in het volgende vak is geduwd mag niet meer terug naar het vorige vak. De spelers die in het eerste vak overblijven zijn dus de duwkampioenen.

## SPEL ACTIEF

### schijnbewegingen

**speel het spel** buiten of binnen **nodig** zakje met munten

**voor** 7 jaar en ouder **tijdsduur** 5 minuten

**opstelling** in een kring **aantal** 10 +

**aard van het spel** opletend reageren

**speluitleg** De spelers zitten in een kring en houden hun handen op elkaar alsof ze iets gevangen houden. Eén speler heeft een buideltje met goudstukken in zijn handen. Deze speler moet de kostbaarheden overgooien naar een ander. Daarbij moet de naam van deze speler genoemd worden. Alleen de speler waarvan de naam genoemd is, mag zijn handen openen en het buideltje met goudstukken opvangen. Bij het overgooien mogen de spelers echter allerlei schijnbewegingen maken naar andere spelers. Deze mogen alleen reageren op de schijnbewegingen als hun naam genoemd is. Voor iedere onjuiste beweging worden strafpunten geteld. Wie heeft na tien minuten de minste strafpunten in de kring?

## SPEL ACTIEF

### stuiterbal slaan

**speel het spel** binnen **nodig** 2 hoepels, touw en 2 stuiter-

balletjes **voor** 12 jaar en ouder **tijdsduur** 10 minuten

**opstelling** met twee teams op het speelveld **aantal** 10 +

**aard van het spel** samenspelen in teamverband

**speluitleg** Hang met enkele meters tussenruimte twee hoepels op. Twee teams stellen zich op in de ruimte hiertussen en krijgen van de scheidsrechter ieder een stuiterballetje toegespeeld. Ze moeten proberen dit met de vlakke hand door hun hoepel te slaan. Het balletje mag door de spelers niet vastgepakt worden, wel mogen ze met de hand het balletje naar een andere speler van hun team spelen. Na iedere misser of ieder doelpunt brengt de arbiter het balletje opnieuw al springend in het spel. De spelers moeten op hun plaats blijven staan. Dat vereist dus goed samenwerken en proberen om de grillige effecten van het balletje onder controle te krijgen.

## SPEL ACTIEF

### zoek de koningin

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** geen materialen

**voor** 4 tot en met 7 jaar **tijdsduur** 10 minuten

**opstelling** vrij in de ruimte **aantal** 10 +

**aard van het spel** ludiek raden

**speluitleg** Eén speler verlaat het vertrek of gaat even buiten de groep staan. De andere spelers staan door elkaar en spelen voor bijen. De leider wijst één koningin aan. De speler komt terug en probeert te achterhalen wie de koningin is. Komt deze speler in de buurt van de koningin dan beginnen alle bijen heel hard te zoemen; is de speler echter ver van de koningin verwijderd, dan klinkt het zoemen dus heel zwak. Elke speler mag twee keer de koningin raden.

## SPEL ACTIEF

### inspringspel

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** geen materialen

**voor** 7 jaar en ouder **tijdsduur** 10 minuten

**opstelling** in een kring **aantal** 10 +

**aard van het spel** fantasie en expressie

**speluitleg** De kinderen vormen een kring. Drie kinderen stappen uit die kring naar het midden en beginnen voor de vuist weg met een toneelstukje. Na twee minuten mogen drie andere kinderen naar de toneelspelers gaan, hen op een schouder tikken en het toneelstukje overnemen. Wél moeten ze met hetzelfde stukje verder gaan. De drie eerste spelers gaan weer op hun eerdere plaatsen in de kring staan. Na ongeveer twee minuten melden zich opnieuw drie nieuwe toneelspelers die het verhaal voortzetten. Als de vertelling stopt, kan er beter met een nieuw toneelstukje gestart worden.

## SPEL ACTIEF

### tuut-tuut, de trein komt

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** geen materialen

**voor** 4 tot en met 7 jaar **tijdsduur** 5 minuten

**opstelling** in een rij achter elkaar **aantal** 10 +

**aard van het spel** bewegen en luisteren

**speluitleg** De kinderen staan achter elkaar in een rij en houden hun voorganger bij het middel vast. De machinist staat vooraan en de trein vertrekt. De leiding geeft opdrachten. Bijvoorbeeld eerst langzaam rijden en steeds sneller. Een bocht naar links, een bocht naar rechts. De trein rijdt door een tunnel en iedereen bukt. Er staat een koe op de rails dus moet er een fluitsignaal komen: 'Tuut-tuut!' De trein stopt bij een station en rijdt een stukje achteruit. Vervolgens rijdt de trein moeizaam tegen een berghelling op en aan de andere zijde met hoge snelheid omlaag. Maar wat is dat? Er ligt een joekel van een rotsblok op de rails, dus uit alle macht remmen: 'Tjieeeep!' Alle kinderen botsen tegen hun voorganger op. Wie op de vloer valt moet bij het volgende spelletje machinist zijn.

## SPEL ACTIEF

### wat stelt dit voor?

**speel het spel** binnen als het buiten als het donker is

**nodig** geen materialen **voor** 7 jaar en ouder

**tijdsduur** 10 minuten **opstelling** in groepjes van drie

**aantal** 10 + **aard van het spel** fantasie en uitdrukking

**speluitleg** De speelleider zoekt drie spelers uit en fluistert hen een opdracht in het oor. Zij moeten het onderwerp zonder hulpmiddelen uitbeelden. De andere spelers vormen het publiek. Het licht gaat uit en de drie spelers bedenken in dertig tellen hoe ze hun onderwerp gaan uitbeelden. Vanaf het moment dat het licht weer aangaat, moeten de drie acteurs muistil staan. Het publiek moet raden wat de drie voorstellen. Voorbeelden kunnen zijn: de winnaar van een gouden medaille op de Olympische Spelen; iemand die over zee uitkijkt; iemand die buikpijn heeft; iemand die een spook ziet; iemand die kiespijn heeft; iemand die schrikt van hard lawaai; iemand die zich uitrekt of een mannetjeshond die tegen de stam van een boom plast. Daarna zijn de volgende drie spelers aan de beurt.

## SPEL ACTIEF

### wie heeft de langste tenen?

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** geen materialen

**voor** 12 jaar en ouder **tijdsduur** 5 minuten

**opstelling** met tweetallen op het speelveld **aantal** 10 +

**aard van het spel** grappig en levendig

**speluitleg** Twee spelers trekken hun schoenen uit en plaatsen die op de hoeken van een denkbeeldig vierkant van ongeveer drie bij drie meter. In dit veld proberen de twee spelers wie het eerst de ander op zijn tenen kan trappen. De handen mogen bij dit spel niet gebruikt worden. Dat wordt springen en huppelen, maar natuurlijk nog meer mikken op de tenen van de tegenstander. Welk tweetal werkt het meeste op de lachspieren?

## SPEL ACTIEF

als dat maar goed komt

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** geen materialen

**voor** 7 jaar en ouder **tijdsduur** 10 minuten

**opstelling** in een groep **aantal** 10 +

**aard van het spel** rustig en speels

**speluitleg** Eén van de spelers is kennelbaas. Op een fluitsignaal van deze hondenbaas gaan de spelers als een nest puppy's op en door elkaar liggen. Ze kronkelen over elkaar heen tot er weer een signaal klinkt. Vanaf dat moment mag niemand meer bewegen. De kennelbaas moet nu proberen het kluwen van lijven, armen, benen en hoofden te ontwarren. Hij roept daarbij commando's als: 'Richard til je linkerarm op!' of: 'Merel beweeg je hoofd naar links!' Alleen de speler waarvan de naam genoemd wordt, mogen de commando's uitvoeren. De andere spelers moeten roerloos blijven liggen. Lukt het de kennelbaas om de puppy's weer op de been te helpen?

## SPEL ACTIEF

tikker met een hoepel

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** een hoepel

**voor** 6 jaar en ouder **tijdsduur** 15 minuten

**opstelling** in een groep **aantal** 10+

**aard van het spel** actief

**speluitleg** Je zorgt dat de kinderen kunnen over rennen van muur tot muur (soort overloper). Twee kinderen hebben een hoepel vast, deze mogen ze niet loslaten. Ze gaan proberen met de hand die ze nog over hebben de kinderen te tikken die over rennen. Ze moeten hierbij goed samenwerken, want ze zitten immers aan elkaar vast. Hebben ze een kind getikt, dan neemt deze de hoepel over.



## SPEL ACTIEF

### levend memory

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** geen materialen

**voor** 7 jaar en ouder **tijdsduur** 15 minuten

**opstelling** in een groep **aantal** 10 +

**aard van het spel** lekker actief

**speluitleg** De kinderen maken tweetallen en spreken een beweging af. Je kunt ook kiezen voor een bepaald thema, bijvoorbeeld sport, beroepen, dieren enz.

Als de kinderen hebben afgesproken welke beweging ze gaan maken, kiezen ze een plekje in de grote ruimte. Het kind (de rader) dat apart heeft gestaan en dus niet heeft gezien welke kinderen bij elkaar horen gaat raden. Als de naam van een kind wordt genoemd maakt deze zijn of haar beweging. Als de rader denkt dat hij weet welke combinatie kinderen bij elkaar horen, noemt hij deze. Klopt het, dan gaan deze kinderen op de grond zitten. Het spel is afgelopen als de rader alle combinaties heeft gevonden.

Is het spel te moeilijk dan kun je kiezen voor twee kinderen die samen mogen raden of je laat de kinderen die af zijn ook meeradren.

## SPEL ACTIEF

### duimen knijpertje

**speel het spel** binnen **nodig** geen materialen

**voor** 7 tot 12 jarigen **tijdsduur** 5 minuten

**opstelling** in een kring zittend op de grond **aantal** 10 +

**aard van het spel** rustig kringspel

**speluitleg** dicht en zijn heel stil. Vier (aantal afhankelijk van de grote van de groep) kinderen lopen zachtjes door de ruimte en knijpen elk bij één kind in de duim. Deze kinderen worden de duimenknijpers genoemd.

Deze vier kinderen gaan weer terug staan op de afgesproken plek. De kinderen die zijn geknepen gaan staan en proberen te raden wie hen in de duim heeft geknepen. Hebben ze goed geraden dan zijn ze zelf aan de beurt om te knijpen. Heeft niemand het goede kind geraden, dan mag dit kind nogmaals duimenknijper zijn.

## SPEL ACTIEF

### fruitmix

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** stoelen

**voor** 4 tot 14 jarigen **tijdsduur** 20 minuten

**opstelling** op een stoel zittend in de ruimte **aantal** 10 +

**aard van het spel** lekker actief bezig

**speluitleg** Je zet één stoel minder dan het aantal kinderen in een grote ruimte. Vooraf geef je elk kind een naam; appel, peer, banaan. Als ieder kind weet wat hij of zij is, laat je ze willekeurig op een stoel zitten.

Één kind staat voor de groep, één stoel is leeg. Het kind voor de groep roept: 'Ik heb zin in... (appel of banaan of peer). Als het kind roept: 'Ik heb zin in appel', verwisselen alle kinderen die appel zijn van plaats. Het kind dat dit heeft geroepen zoekt zelf ook snel een stoel. Doordat er één stoel te weinig is, blijft er altijd een kind over. Nu mag dit kind roepen: 'Ik heb zin in...'. Als het kind roept: 'Ik heb zin in fruitmix', moeten alle kinderen van stoel verwisselen.

Dit spel kan heel lang doorgaan...

## CREATIEF ACTIEF

### doe de 'gipsie' stijl

**speel het spel** binnen **nodig** zie speluitleg

**voor** 4 tot 11 jarigen **maximaal** 12 deelnemers **tijdsduur** 30

minuten **opstelling** aan tafels **aantal** 10 + **aard van het spel**

een gezellige en creatieve activiteit voor op een gure dag

**speluitleg** Zorg voor een digitale camera, computer, printer, schaar en lijm. Knip van ieder kind met de camera een pasfoto. Vergroot deze op de computer en maak een uitdraai ter grootte van een pagina in het schrift. Als de inkt droog is, kan de foto in 4 tot 8 stukken worden geknipt. Keer de fotostukken om en hutsel door elkaar. Elk kind moet hierna hun eigen 'smoel' bij elkaar puzzelen. Tot slot kan de complete puzzelsmoel op papier geplakt worden. Voor de oudere kinderen kun je er voor kiezen om ongeveer de helft van de puzzelstukjes niet te laten gebruiken. De kinderen kunnen in dat geval de ontbrekende stukjes zelf tekenen.

## CREATIEF ACTIEF

### Oranje boven!

**speel het spel** buiten **nodig** veel oranje verf en oude voorwerpen **voor** 7 tot en met 12 jaar **tijdsduur** 60 minuten

**opstelling** vrij in de ruimte **aantal** 10 +

**aard van het spel** origineel, opvallend en creatief

**speluitleg** Tijdens Koninginnedag wil Jong Nederland natuurlijk met leuke activiteiten voor de jeugd opvallen op de vrijmarkt. Het decor voor de standplaats op de vrijmarkt kan vooraf gemaakt worden. De leiders vragen aan de kinderen of ze op zolders en in de schuurtjes gaan snuffelen naar overtolige, niet te kleine voorwerpen. Bijvoorbeeld oude stoelen, koffers, tafeltjes, grote schilderijlijsten, oude schoenen en laarzen, staande schemerlampen of een oude wc-pot. Schilder al deze voorwerpen knaloranje en maak er een mooie opstelling van. Zulke blikvangers trekken ongetwijfeld de aandacht van de bezoekers.

## CREATIEF ACTIEF

### reisluchtige verkenners

**speel het spel** buiten of binnen **nodig** brede planken, schragen of banken **voor** 7 tot en met 12 jaar **tijdsduur** 20 minuten

**opstelling** in groepen achter de catwalk **aantal** 10 +

**aard van het spel** leerzaam en stimuleert de fantasie

**speluitleg** Vorm twee groepen die bestaan uit reizigers die een stuk land gaan ontdekken. Zij krijgen de omschrijving van het gebied op een briefje. Nu moeten de spelers van iedere groep overleggen hoe ze het landschap gaan uitbeelden. Achter elkaar lopen de spelers van iedere groep voorbij op de catwalk, terwijl ze de mensen uitbeelden die door het landschap reizen. Welke groep kan de situatie het beste weergeven? De catwalk kan van schragen of banken en daarop brede planken opgezet worden. De vier opdrachten zouden kunnen zijn: te voet door de woestijn (strompelen, zweet afvegen, vergeefs drinkend gebaar maken, in de verte starend); te voet door een groot sneeuwveld (kou uitbeelden door met de armen te slaan of de handen wrijven, of bibberen, voeten zwaar optillen in dikke sneeuw); met boot door woeste rivier roeien (achter elkaar op hurken en roeibewegingen maken; met peddel of roeispaan naar gevaarlijke krokodillen of piranha's in rivier slaan); hoge berg beklimmen (moeizaam achter elkaar lopend met voorovergebogen bovenlijf, telkens naar de bergtop kijkend of iemand vastgrijpen die bijna uitglijdt).

## CREATIEF ACTIEF

### pas op voor de gifslang

**speel het spel** buiten **nodig** stevig touw, stopwatch

**voor** 4 tot en met 12 jaar **tijdsduur** 20 minuten

**opstelling** rond een hangend touw **aantal** 10 +

**aard van het spel** fantasierijk en competitiegericht

**speluitleg** De kinderen lopen als ontdekkingsreizigers door in het regenwoud van Zuid-Amerika. Met grote kapmessen banen de jeugdige avonturiers zich een weg door het dichte geboomte en de slingerplanten. Opeens horen ze gesis. Pas op, een gifslang. Alle ontdekkingsreizigers moeten nu snel een liaan zoeken waar ze zich aan omhoog kunnen trekken tot de slang weg is. Om dit aanschouwelijk te maken wordt aan een zijtak van een boom een touw opgehangen. Om beurten gaan de reizigers aan dit touw hangen; de leiding kijkt op de stopwatch wie het langste de voeten van de grond kan houden. Om de eerste ronde wat gemakkelijk te maken, wordt er een knoop beneden in het touw gelegd. Hierop kunnen de voeten steunen. De tweede ronde echter gaat de knoop uit het touw en dan wordt het moeilijker om tussen hemel en aarde te blijven hangen.

## CREATIEF ACTIEF

### vliegende schotel

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** karton, passer, schaar,

stiften, houten wasknijper, boor, kort elastiekje en lint **voor** 4

tot en met 11 jaar **tijdsduur** 45 minuten **opstelling** aan tafels

en daarna buiten **aantal** 10 + **aard van het spel** wedstrijd

**speluitleg** Teken met de passer op het karton een cirkel met een straal van 5 cm en knip die uit. Voor de versiering kun je op beide kanten van de cirkel met de passer rondjes trekken en die met kleurstiften afwerken. Vergeet ook niet je naam er op te schrijven. Knip een hoek uit de schotelvorm met een diepte van 1,5 cm; deze is voor het starten. Voor de startkatapult nemen we een houten wasknijper en boren gaatjes door beide knijpeinden. De gaatjes moeten groot genoeg zijn om er een kort elastiekje door te kunnen halen. Klem de vliegende schotel tussen de wasknijper, met de uitgeknipte uitsparing schuin boven aan de kant van het elastiekje. Haal de ene lus van het elastiekje door de andere en span die in de uitsparing. Hou de katapult naar buiten gericht in je hand, want de schotel vliegt in de richting van het gespannen elastiekje weg. Druk je de wasknijper open waarop de vliegende schotel de lucht in schiet. Na even oefenen, vooral de spanning van het elastiekje is belangrijk, kan er een wedstrijd gehouden worden. Trek een startlijn en vorm enkele meters verder een vierkant van linten. Wie lukt het om de vliegende schotel in het vierkant te laten landen?

## CREATIEF ACTIEF

### lange-benen-kunstwerk

**speel het spel** binnen **nodig** zie speluitleg

**voor** 7 tot en met 12 jaar **tijdsduur** 45 minuten

**opstelling** aan knutseltafels **aantal** 10 +

**aard van het spel** knutselen

**speluitleg** Verzamel houten schilderijlijstjes, karton, papier in diverse kleuren, tekenmateriaal, koordjes in verschillende kleuren, lijm, verf en kralen. Ieder kind krijgt een lijstje en knipt een hierin passend stuk karton uit. Op het karton mogen de kinderen een dier of mensfiguur tekenen. Het figuur heeft echter nog geen benen. De romp moet eindigen aan de rand. De kinderen scheuren het papier in kleine stukjes en gaan hiermee het figuurtje een kleur geven. Het lijstje in een mooie kleur verven en het kartonnetje in het lijstje aanbrengen. Nu de benen nog. Elk kind krijgt twee koortjes van ongeveer 15 tot 20 cm en rijgt hier aan het eind een paar kraaltjes aan. Deze stellen de voeten voor. De beentjes worden op het lijstje geplakt onder aan de romp. Het resultaat is een lange-benen-kunstwerk waarvan de voeten kunnen bewegen.

## CREATIEF ACTIEF

### kietelen verboden

**speel het spel** binnen **nodig** enkele lakens

**voor** 4 tot en met 11 jaar **tijdsduur** 20 minuten

**opstelling** liggend naast elkaar **aantal** 10 +

**aard van het spel** grappig

**speluitleg** Enkele kinderen gaan het vertrek uit. De achterblijvers trekken hun schoenen en sokken uit en gaan naast elkaar op hun rug op de vloer liggen. De spelleider spreidt enkele lakens over de kinderen uit. Alleen hun voeten zijn zichtbaar. Het eerste kind komt binnen en moet aan de hand van de voeten vertellen bij welk kind ze horen. Ieder kind krijgt twee minuten tijd. De leider noteert de namen van de kinderen en hun scores. Na afloop van elke ronde, mogen de spelers onder de lakens even hun gezichten tonen aan het kind dat geraden heeft. Welke speurder weet bij al die blote voeten de meeste namen van kinderen goed te raden? Wacht even, kietelen is verboden.

## CREATIEF ACTIEF

### wat een gepiep

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** 1 deken, 1 laken,

bordjes, rozijntjes **voor** 4 tot en met 7 jaar

**tijdsduur** 10 minuten **opstelling** liggend op de grond

**aantal** 10 + **aard van het spel** fantasie en beleving

**speluitleg** Leg een deken op de grond. Dit is het nest van de vogels. De kinderen gaan opgerold op die deken liggen. Zij zijn de eieren. Een kind is de broedkip. Dat kind legt een laken over de eieren tot ze warm genoeg zijn. Als het laken even later weggetrokken wordt gaan de eieren barsten en komen de kuikentjes te voorschijn. Ze piepen luid, fladderen met hun vleugels en rennen rond. De kuikentjes worden pas stil als de broedkip hun eten geeft. Op stoelen worden bordjes met rozijnen geplaatst waarvan de kuikentjes allemaal een handjevol mogen eten.

## CREATIEF ACTIEF

### van rups tot vlinder

**speel het spel** binnen **nodig** oude truien, boek van 'Rupsje

Nooitgenoeg' **voor** 4 tot en met 7 jaar **tijdsduur** 10 minuten

**opstelling** liggend op de grond **aantal** 10 +

**aard van het spel** fantasie en beleving

**speluitleg** De kinderen hebben van huis een oude trui van hun ouders meegebracht en trekken die aan. De mouwen moeten leeg blijven. Vervolgens gaan de kinderen op de vloer liggen en kruipen kronkelend als rupsen vijf tot tien meter vooruit. De rupsen zijn nu zo moe dat ze opgerold gaan slapen. Maar de voorjaarszon wordt warmer en warmer en wat zien we gebeuren? Langzaam groeien de rupsen, knappen uit hun cocon en kijk daar komen de vleugels te voorschijn. De kinderen gaan zitten en steken hun armen in de mouwen. Als echte vlinders dansen ze hierna, sierlijk met hun vleugels fladderend, door elkaar heen. Bij dit fantasiespel sluit het verhaal van 'Rupsje Nooitgenoeg' mooi aan. Vertel het verhaal om in stemming te komen.

## CREATIEF ACTIEF

### zintuigen op scherp

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** zie speluitleg

**voor** 7 tot en met 12 jaar **tijdsduur** 20 minuten

**opstelling** in een cirkel **aantal** 10 +

**aard van het spel** concentratie en gebruik zintuigen

**speluitleg** Verzamel blinddoeken, vogelveer, ei, dennenappel, sparrentakje, plukje mos, boomblad, stukje boomschors, blaadjes papier en pen. Voelen en ruiken staan centraal bij deze lentequiz. Alle deelnemers krijgen een blinddoek voor. De spelleider geeft een voorwerp uit de natuur door. Bijvoorbeeld een vogelveer, een ei, een dennenappel, een sparrentakje, een plukje mos of een boomblad of een stukje boomschors. De spelers mogen het voorwerp betasten en er aan ruiken, maar ze mogen nog niet vertellen wat ze denken in handen te hebben. Nadat drie voorwerpen doorgegeven zijn, doen de spelers hun blinddoeken af en lopen ze één voor één naar een tafel waarop voor ieder een blaadje papier en een pen gereed liggen. Onder hun naam schrijven ze de eerste drie voorwerpen op die ze herkend hebben. De blinddoeken gaan weer voor en de tweede ronde begint. De speler met de scherpste zintuigen hebben natuurlijk een voorsprong bij deze lentequiz.

## CREATIEF ACTIEF

### whoei... lopen in de lentewind!

**speel het spel** binnen **nodig** een fluit **voor** 7 tot en met 12 jaar

**tijdsduur** 20 minuten **opstelling** in twee groepen

**aantal** 10 + **aard van het spel** inleven in situaties

**speluitleg** Ook in het voorjaar kan het soms behoorlijk hard waaien. De kinderen gaan, verdeeld in twee groepen, het lopen in harde wind uitbeelden. Eén groep kinderen speelt voor wind. Zij staan naast elkaar aan één kant van het vertrek. De spelers van de andere groep staan aan de andere kant van het vertrek naast elkaar. De eerste opdracht is: tegen harde wind inlopen! De spelers van de eerste groep moeten blazen en als ze kunnen fluiten, het geluid van de wind imiteren. Op een signaal lopen de kinderen naar de overkant tegen de wind in. Na weer een fluitsignaal blijven ze staan. Wie liep er op de juiste manier? Voorover gebogen of juist achterover hellend? De wandelaars draaien zich om en de harde wind blaast nu dus in hun rug. Hoe loop je dan? Vervolgens gaan de windspelers aan de linkerzijde van de lopers staan; de wind blaast nu dus opzij. Op het fluitsignaal draaien ze om en nu blaast de wind van de andere zijde. Hierna ruilen de windspelers en wandelers. Het uitbeelden kan uitgebreid worden met opdrachten als: Wat doe je als het heel erg stormt of als er een orkaan overtrekt? Hoe voorkom je dat je weggeblazen wordt? Misschien elkaar vasthouden? Of hebben de kinderen een beter idee?

## CREATIEF ACTIEF

er kan nog meer bij

**speel het spel** in een vierkant binnen of buiten

**nodig** krijgt voor 7 jaar en ouder **tijdsduur** 10 minuten

**opstelling** dicht tegen elkaar aan **aantal** 10 +

**aard van het spel** grappig samenwerken

**speluitleg** Teken met krijt een vierkant van 1 bij 1 meter en vorm twee ploegen. De eerste ploeg krijgt één minuut de tijd om met zoveel mogelijk spelers in die vierkante meter te gaan staan. Dat betekent dus dicht tegen elkaar aan. Iemand op de schouders nemen is niet toegestaan, want minstens één voet van de spelers moet de grond raken. Op één voet steunen juist binnen de lijn telt als goed, ook de armen of één been buiten het vierkant steken. Tel het aantal personen dat op deze wijze 1 minuut kan blijven staan zonder om te vallen. Hierna is het de beurt aan de tegenpartij. Kan er bij hen nog iemand bij?

## CREATIEF ACTIEF

vang het dan!

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** geen materialen

**voor** 4 tot en met 11 jaar **tijdsduur** 20 minuten

**opstelling** in twee rijen en in een kring **aantal** 10 +

**aard van het spel** grappig en met fantasie

**speluitleg** De spelers staan naast elkaar en vormen twee rijen met een tussenruimte van twee meter. Zij kijken elkaar dus aan. Eerst worden van de ene naar de andere rij denkbeeldige voorwerpen overgegooid. Bijvoorbeeld een ei, een stuiterbal, een ballon of een vaas van porselein. Vervolgens vormen alle spelers een kring en geven ze voorwerpen aan elkaar door. Zoals een roos met stekels, een baby, een zware ijzeren bal, een sigarettenvloetje of een lieveheersbeestje. Hoe doe je dat? Hoe laat je zien dat iets zwaar, licht of breekbaar is? En als die ijzeren bal nu eens op je tenen valt? Hoe reageer je dan?



## CREATIEF ACTIEF

### ik hoor wat jij niet hoort

**speel het spel** buiten of binnen **nodig** camcorder of smartphone **voor** 12 jaar en ouder **tijdsduur** 60 minuten

**opstelling** in groepjes **aantal** 10 +  
**aard van het spel** zintuigen trainen

**speluitleg** Geluiden raden begint natuurlijk met geluiden opnemen. Twee groepjes gaan aan de slag met een camcorder of smartphone. Maak vooraf een lijst van de op te nemen beelden met bijhorende geluiden en probeer er variatie in te brengen. Maak bijvoorbeeld een opname van het gorgelend wegstromen van water in een wasbak. Even controleren of geluid en beeld goed zijn. Verdere leuke onderwerpen om te filmen zijn: de neus snuiten, klakken met de tong, smakken, gorgelen met water in je mond, het geloei van een koe, de geluiden van een boormachine en een tractor, muziek van een draaiorgel en een trompet, geluid van een deurbel of het spetteren van patates frites in heet vet. De twee groepen laten om beurten de geluiden horen. Als het afspelen via een tv-toestel plaats vindt kun je eerst een doek voor het scherm hangen, zodat alleen de geluiden hoorbaar zijn. De andere groep moet deze geluiden raden. Hierna gaat het doek weg en laat de eerste groep ook de bijbehorende beelden zien. Welke groep raadt de meeste geluiden goed?

## CREATIEF ACTIEF

### dansend vlindertje

**speel het spel** binnen **nodig** kleurig karton, plakkertjes, schaar, potlood, papier, cocktailstokjes, draad, naald, lijm, belletje

**voor** 7 tot en met 12 jaar **tijdsduur** 60 minuten  
**opstelling** aan tafels **aantal** 10 + **aard van het spel** knutselen

**speluitleg** Uit regenboogkleurig karton wordt een vlindervorm geknipt. Is dit karton niet voorhanden, dan kan de vlindervorm ook uit wit karton worden geknipt en naderhand door de kinderen gekleurd of versierd met plakkertjes. Voor het rijgen van de staart heb je papieren kralen nodig. Deze kun je zelf maken, door uit gekleurd papier spitse driehoeken te knippen van 30 cm lang en aan de onderkant 2 cm breed. Wikkel deze strook met de onderkant eerst om het cocktailstokje, plak de spitse punt tenslotte met lijm vast en trek het stokje eruit. Van deze kartonkralen maak je 8 stuks. Knip vervolgens van het gekleurd regenboogkarton vierkantjes van 2 bij 2 cm. Hier heb je 21 stuks van nodig. In het midden van deze kartonnetjes prik je een gaatje. Rijg de vlinderstaart aan elkaar. Begin met het belletje vast te knopen aan de draad. Vervolgens steek je de naald met draad afwisselend door een papieren kraal en telkens drie vierkantjes. Het eind van de draad wordt aan de onderkant van de vlinder geknoopt. Maak een gat in het midden van de kop en hang de vlinder met een koord op. Wanneer er nu een luchtstroom door het vertrek gaat danst de vlinder sierlijke rondjes. En waait het iets harder, dan gaat ook het belletje rinkelen.

## CREATIEF ACTIEF

### hoepeldans

**speel het spel** binnen **nodig** hoepels, cd-speler, cd

**voor** 4 tot en met 7 jaar **tijdsduur** 20 minuten

**opstelling** met tweetallen vrij in de ruimte

**aantal** 10 + **aard van het spel** gezellig samenwerken

**speluitleg** Tweetallen nemen plaats in een hoepel en houden deze ter hoogte van hun middel vast. Terwijl muziek klinkt, bijvoorbeeld van K3, beginnen de kinderen te dansen. Ze moeten niet alleen dezelfde maat aanhouden, maar ook dezelfde richting uit dansen. Deze hoepeldans is dus geschikt om de jonge kinderen de eerste beginselen van het samenwerken bij te brengen. Zodra de muziek stopt, moeten de tweetallen een ander tweetal in hun hoepel toelaten. Nu dansen dus vier kinderen in iedere hoepel.

## CREATIEF ACTIEF

### rollende boomstammen

**speel het spel** binnen **nodig** gymmatten

**voor** 4 tot en met 12 jaar **tijdsduur** 20 minuten

**opstelling** liggend op de vloer **aantal** 10 +

**aard van het spel** creatief samenwerken

**speluitleg** Een stuk of tien kinderen gaan naast elkaar op de vloer liggen. Hun schoenen uit en met de armen boven hun hoofden gestoken. Op een commando rollen ze allemaal dezelfde richting uit. En weer terug. Maar kijk, bij het beginpunt staat een lifter te wachten die over de rollende boomstammen mee wil reizen. Dit kind, dat evenzo de schoenen heeft uitgetrokken, gaat op de eerste twee of drie kinderen liggen. Door het rollen van de boomstammen lift deze passagier mee naar het eindpunt. Daar aangekomen wordt de lifter ook boomstam. Ondertussen is een van de rollende boomstammen opgestaan en reist achter de eerste lifter aan. Afhankelijk van de lengte van het parkoers of het aantal passagiers dat mee wil liften, moet er dus een aantal gymmatten op de vloer worden gelegd.

## CREATIEF ACTIEF

### vasthouden en giechelen

**speel het spel** binnen **nodig** gymmatten

**voor** 4 tot en met 11 jaar **tijdsduur** 20 minuten

**opstelling** in rijen liggend op de vloer **aantal** 10 +  
**aard van het spel** leuk samenwerken

**speluitleg** De kinderen gaan in twee rijen, met hun hoofden naar elkaar toe, op de gymmatten liggen. Met uitgestoken handen nemen ze elkaar vast boven hun hoofden. Op een commando moeten ze proberen om gelijktijdig dezelfde richting uit te rollen. En weer terug. Vervolgens gaan de schoenen en sokken uit en moeten ze met de voeten naar elkaar toe gaan liggen. Terwijl ze de voetzolen tegen elkaar drukken, moeten ze proberen dezelfde weg nog eens rollend af te leggen. Natuurlijk met de voetzolen tegen elkaar gedrukt. Of dat lukt? Maar als je gekieteld wordt, mag je gerust giechelen.

## CREATIEF ACTIEF

### wie staat er voor mijn deur?

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** geen materialen

**voor** 7 jaar en ouder **tijdsduur** 30 minuten

**opstelling** in carrévorm **aantal** 10 +  
**aard van het spel** improviseren

**speluitleg** De kinderen staan in een carrévorm. Eén kind krijgt van de leiding een opdracht. Bijvoorbeeld om bij een bepaalde deur een pakje af te geven. Het kind met het denkbeeldige pakje gaat voor een ander kind staan en belt aan: 'Tring!' Het andere kind maakt de deur open en vraagt: 'Wat kom je doen?' Het antwoord kan zijn: 'Ik kom een pakje afgeven, want je bent vandaag jarig.' Het gesprekje kan verder gaan als de ontvanger wil weten wat er in het pakje zit. Misschien wel nieuwe schoenen. Of een nieuwe sjaal. Als het gesprekje is afgelopen, krijgt het kind waar werd aangebeeld een nieuwe opdracht. Bijvoorbeeld aanbellen en een taart afgeven. Of een hond afleveren die was weggelopen. Kinderen leren op deze wijze ongedwongen improviseren.

## CREATIEF ACTIEF

### april doet wat ie wil

**speel het spel** binnen **nodig** geen materialen

**voor** 4 tot en met 12 jaar **tijdsduur** 10 minuten

**opstelling** met duo's **aantal** 10 +

**aard van het spel** uitbeelden met gebaren en geluiden

**speluitleg** Een spel om een bijeenkomst af te sluiten en rustig naar huis te gaan. De helft van de kinderen gaat op de knieën zitten en buigt het hoofd naar de vloer. Langs ieder kind hurkt een speler neer en legt de handen op de rug van de gebogen kinderen. De leiding vertelt telkens welk weer wij krijgen en wat de hurkende spelers hierbij moeten doen. 'Het is ochtend en de zon komt op!' (met een vlakke hand in een cirkel over de rug strijken). 'Er verschijnen stapelwolken' (de handen worden om en om op de rug gelegd). 'Het gaat regenen' (met de vingers van beide handen op de rug trommelen). 'Nu gaat het hagelen' (de vingers trommelen harder). 'De hagel maakt alles glad' (de handen glijden over elkaar over de rug). 'Boem! Boem! er komt onweer' (met één hand twee klapjes op de rug). 'En bliksem zet alles in het licht' (met twee vingers zigzagbewegingen). 'De wind blaast hard' (blaas in de hals van het buigende kind). 'Maar van achter de wolken komt de zon te voorschijn' (met vlakke hand cirkels strijken). 'De dag is voorbij en de zon zakt weg' (met beide handen van boven naar beneden over de rug strijken).

## CREATIEF ACTIEF

### schoudergevecht

**speel het spel** buiten op het gras

**nodig** geen materialen **voor** 12 jaar en ouder

**tijdsduur** 20 minuten **opstelling** met tweetallen

**aantal** 10 - **aard van het spel** evenwicht bewaren

**speluitleg** Tweetallen gaan op één been staan om een schoudergevecht aan te gaan. Ze moeten proberen elkaar met de schouders zodanig te duwen, dat ze het evenwicht dreigen te verliezen. In dat geval plaats je natuurlijk om niet te vallen, ook je andere been op de grond. Maar je andere been op de grond telt voor één strafpunt. Let wel op dat de tweetallen ongeveer van gelijke grootte en sterkte zijn.

## CREATIEF ACTIEF

### noteer nummerborden

**speel het spel** buiten **nodig** schrijfblokken en pennen

**voor** 7 jaar en ouder **tijdsduur** 30 minuten

**opstelling** in groepsverband **aantal** 10 +

**aard van het spel** vindingrijk en grappig

**speluitleg** Iedere speler krijgt papier en een pen, alvorens de groep de straat op gaat. Afhankelijk van de leeftijd noteren de spelers de letters van vijf tot tien autonummerborden. Bij het nummerbord met de lettercijfercombinatie FJ-LJ-01 moet er dus een korte zin van de letters FJLJ gemaakt worden. Bijvoorbeeld: Flinke Jongens Leuke Jongens. Wie weet de meest grappige zin te maken?

## CREATIEF ACTIEF

### taart bakken

**speel het spel** aan een tafel **nodig** geen materialen

**voor** 7 tot en met 12 jaar **tijdsduur** 10 minuten

**opstelling** staand rond de tafel **aantal** 10 -

**aard van het spel** grappig

**speluitleg** De kinderen worden in twee groepen verdeeld die ieder aan één kant van een tafel gaan staan, naar elkaar toegekeerd. Al stapelend met hun handen gaan ze een hoge slagroomtaart bakken. Die taart bestaat uit lagen cakegebak en lagen slagroom. Een van de spelers in het midden klapt met zijn hand op het tafelblad en roept: 'Cake!' De hand blijft dan liggen. Een speler aan de andere kant van de tafel slaat zijn hand op de hand op tafel en roept: 'Slagroom!' Vervolgens slaat weer iemand van de andere kant zijn hand op de twee handen en roept: 'Cake!' De vierde hand is weer goed voor 'Slagroom!' Zo gaat het verder, tot alle kinderen één hand op de taartstapel hebben liggen. Het aantal kinderen waarmee het taart bouwen gespeeld kan worden is beperkt. Misschien moeten de laatste spelers wel op de tafel klimmen om bij de bovenkant van de taart te kunnen komen. Ligt de laatste hand boven op de taart, dan moet de eerste hand beneden eruit getrokken worden en krijgt die een plaatst bovenop de stapel. Als dát maar goed gaat.

## CREATIEF ACTIEF

### zing eens een gekke canon

**speel het spel** bijvoorbeeld al wandelend

**nodig** geen materialen **voor** 4 tot en met 11 jaar

**tijdsduur** 10 minuten **opstelling** niet van toepassing

**aantal** 10 + **aard van het spel** muzikale fantasie

**speluitleg** Zing eens met een grote groep kinderen een canon zoals van 'Vader Jacob', maar verzin daarbij eigen tekst die past bij dit kettingezang. Gekke teksten doen het goed. Zoals: 'Gele zonnebloem, gele zonnebloem, kijk omhoog, kijk omhoog, alle vogels vliegen, alle rozijnen vogels vliegen, flap! flap! flap! flap! flap! flap!'

## CREATIEF ACTIEF

### luchtfiguren van papier

**speel het spel** binnen of buiten **nodig** crêpepapier, scharen, nietapparaat, stokken **voor** 4 tot en met 7 jaar **tijdsduur** 30 minuten opstelling groepsgewijs met ruime onderlinge afstand **aantal** 10 + **aard van het spel** bewegingen met fraaie effecten

**speluitleg** Knip samen met de kinderen stroken crêpepapier van 5 centimeter breed en ongeveer 2,5 meter lang. Ieder kind moet drie stroken van verschillende kleuren hebben. Deze worden naast elkaar aan het uiteinde van hun stok vastgeniet. Met de stokken en de sierslierten zwaaiend door de lucht, kunnen fraaie figuren gemaakt worden. Zorg hierbij wel voor voldoende onderlinge afstand tussen de spelers. Lopen of hollen met de sierslierten dient bij voorkeur buiten plaats te vinden. Ook hierbij moet de onderlinge afstand goed in de gaten gehouden worden. Een mooi gezicht de effecten van al die luchtfiguren.

## CREATIEF ACTIEF

### dierenorkest

**speel het spel** buiten of binnen **nodig** geen materialen

**voor** 4 tot en met 11 jaar **tijdsduur** 10 minuten

**opstelling** halve kring **aantal** 10 +

**aard van het spel** grappig en gezellig

**speluitleg** De kinderen vormen een halve kring en de spelleider staat er voor. Elk kind bedenkt een dier waarvan het geluid geïmiteerd moet worden. Bijvoorbeeld een balkende ezel, een miauwende poes of een piepende muis. De kringleider is de dirigent. Hij legt uit dat de groep aan de hand van de dieren geluiden een bekend liedjes ten gehore gaat brengen. Kies een lied dat bij de jeugd populair is. De kinderen letten goed op de dirigerende spelleider. Hij geeft de maat en het volume aan. Want als de armen van de dirigent hoger gaan, worden de dieren geluiden harder; zakken de zwaaiende armen van de spelleider, dan worden de dieren geluiden zachter. Tot bijna onhoorbaar als de armen ongeveer slap hangen.

## CREATIEF ACTIEF

### natuurschilderen

**speel het spel** binnen **nodig** allerlei spullen uit de natuur, verf,

raamwerk met gespannen canvas of platen **voor** 7 tot en met

12 jaar **tijdsduur** 60 minuten **opstelling** aan knutselafels

**aantal** 10 + **aard van het spel** creatief experimenteren

**speluitleg** Schilderen met kwasten en penselen is vrij algemeen. Heel anders wordt het als je die kwasten en penselen zelf gaat maken van producten uit de natuur. Bladeren, takjes, dennen- of sparrentakjes, veren van vogels en allerlei soorten gras, lenen zich het beste voor dit soort schildersgereedschap. Je bindt fijne takjes samen en kijkt welk effect dit heeft als je met deze kwast verf op een stuk papier uitstrijkt. Voor vage lijnen kun je de veren gebruiken en voor het fijnere werk penselen van samengebonden gras. En wat dacht je dat het verfeffect is met dennen- of sparrentakjes? Na wat experimenteren op papier kan geschilderd worden op canvas of op een stuk plaat.

## NATUUR ACTIEF

### avontuurlijke ABC-tocht

**speel het spel** buiten **nodig** 2 schrijfblokjes, 2 pennen

**voor** 7 tot en met 11 jarigen **tijdsduur** 45 minuten

**opstelling** in groepen **aantal** 10 +

**aard van het spel** vrolijke zoektocht

**speluitleg** De speurtocht die begint in het clublokaal en eindigt in een bos, kan gelopen worden als 'alfabettocht'. Om te beginnen kun je vanuit het clubgebouw door een woonwijk lopen. Kies hierna een route langs een beek of door een gebied met volkstuintjes, om tot slot in het bos te eindigen. Twee groepen gaan afzonderlijk de tocht lopen. Onderweg moeten de deelnemers aan de hand van een letter uit het alfabet zoveel mogelijk namen van dingen, planten of dieren zoeken. Iedere groep krijgt een pen en een schrijfblokje om de woorden in op te schrijven. In het blokje wordt vooraf op iedere bladzijde een letter van het alfabet geschreven. De letters C, Q, X en Y mogen worden overgeslagen. Wat de letter A betreft zien de deelnemers in het clublokaal bijvoorbeeld een afwasbak. In de woonwijk zien ze een auto of een man met een alpinopet. Langs de beek of in het volkstuintje een akker of een appelboom. En in het bos tenslotte misschien een Amerikaanse eik, een aardmuis of een Acacia. Welke groep heeft de beste speurders? De alfabettocht kan zich ook beperken tot het bos. Uiteraard wordt in dat geval het aantal planten of dieren met een bepaalde letter aan-

62 merkelijk minder.

## NATUUR ACTIEF

### sluipende slangen

**speel het spel** in een bos **nodig** vier kleuren lint, 4 lange touwen, 4 tennisballen, 4 tennisrackets, 4 hoeden en 4 sjaals **voor**

7 tot en met 11 jarigen **tijdsduur** 30 minuten **opstelling** in 4 groepjes **aantal** 10 + **aard van het spel** tactiek en snelheid

**speluitleg** In een bos worden in de hoeken met touwen de vier 'holen' van de vier ploegen gemarkeerd. Per groep krijgen alle spelers eenzelfde stuk gekleurd lint, dat om het hoofd geknoopt wordt. Bij het beginsignaal vertrekken de spelers vanuit hun eigen hol. Ze moeten proberen uit een van de andere holen één voorwerp te pakken en dit naar het eigen hol brengen. Maar ze moeten natuurlijk ook hun eigen hol verdedigen. Per groep moet dus een taakverdeling gemaakt worden. In elk van die vier holen komt een tennisbal, een tennisracket, een hoed en een sjaal. Deze voorwerpen moeten ook van een stuk lint met de kleur van eigen groep voorzien zijn. Als de verdedigers iemand van de andere ploegen met een voorwerp uit hun hol zien, mogen ze die persoon aantikken en die moet dan het voorwerp afgeven; maar deze speler mag dan niet meteen de aanvaller terug tikken. Ongezien proberen te sluipen is de beste methode om een voorwerp in het eigen hol te krijgen. Bij het eindsignaal worden de voorwerpen per hol geteld. Ieder voorwerp telt voor tien punten.



## NATUUR ACTIEF

### bosopdrachten

**speel het spel** in een bos **nodig** rood garen, papier, viltstift, tape, dun touw, recorder, 2 wilde kastanjes, 3 dennenappels, 5 eikels **voor** 7 tot en met 11 jarigen **tijdsduur** 45 minuten **opstelling** duo's **aantal** 10 + **aard van het spel** speuren/wedijver

**speluitleg** Twee aan twee lopen de spelers het bos in. Elk duo krijgt met tape een nummer op de rug geplakt. De route door het bos is met rood garen gemarkeerd. Bij de eerste post moeten de duo's op een stuk papier, hun nummer en de namen van vijf bosdieren schrijven. Bij de tweede post op het bospad moeten de spelers elk een kastanje waaraan een stuk touw is bevestigd, wegslingeren. De werpafstand van beide spelers wordt opgeteld. Bij post drie staat iemand van de leiding met een cassette-recorder. Op de band zijn vooraf vijf bosgeluiden opgenomen, zoals een fluitende vogel, het kraken van een brekende tak, wind die door de bomen blaast, regen die op bladeren klettert of als extra moeilijke opdracht het tikken van een specht tegen een boomstam. Ook post vier bevindt zich op een bospad. Hier moeten de duo's vanaf een lijn met drie dennenappels proberen in een cirkel van 30 cm doorsnede op 2 meter afstand te gooien. Bij de laatste opdracht moeten de spelers met vijf eikels door een poortje van een gebogen takje op drie meter afstand proberen te gooien. Het duo dat de beste prestaties levert mag zich boskampioen noemen.

## NATUUR ACTIEF

### levensgrote katapult

**speel het spel** in een bos **nodig** grote plastic bal, stevige elastiek, jute zak en 8 lege dozen **voor** 7 tot en met 12 jaar **tijdsduur** 20 minuten **opstelling** in groepjes **aantal** 10 - **aard van het spel** mikken wedijver

**speluitleg** Voor dit spel zoek je twee bomen op een open plek in het bos. Tussen de twee bomen moet een ruimte van twee meter zijn. Bevestig het elastiek stevig om de boomstammen. Even testen of de kracht van het elastiek voldoende is, anders het elastiek dubbel of tweedubbel aanbrengen. In het midden tussen de bomen wordt het elastiek vastgemaakt aan de boven- en onderkant van een jute zak. De katapult is nu klaar. Even oefenen met de bal hoe de spankracht is. Plaats op een afstand tussen de vier en tien meter een toren van de acht stevige dozen. Een groepje spelers zijn de torenwachten. Het andere groepje zijn de ridders en om beurten mogen deze met de katapult op de toren schieten. Na een tijdje worden de rollen gewisseld. Het groepje dat de meeste kartonnen dozen omver weet te schieten is winnaar.

## NATUUR ACTIEF

### ladderlopen

**speel het spel** in een bos **nodig** touwen en een ladder

**voor** kinderen tot 7 jaar **tijdsduur** 30 minuten

**opstelling** in groepjes **aantal** 5 tot 6 kinderen per groepje

**aantal** 10 + **aard van het spel** tactiek en vooruitdenken

**speluitleg** Vorm de groepjes en zet een parcours uit tussen de bomen in het bos. De bomen mogen niet te ver uit elkaar staan. Vooraf even op een locatie oefenen is daarom aan te bevelen. Aan de binnenzijde van het parcours worden touwen gespannen. De kinderen mogen niet binnen deze touwen komen. De spelers van één groepje nemen plaats tussen de sporten van de ladder. Op deze manier proberen ze zo snel mogelijk het parcours af te leggen. Dat wordt sturen, schatten en vooruitdenken, want anders zullen de ladderlopers regelmatig tussen de boomstammen of struiken klem komen te zitten. Welke groep is handig in het ladderlopen?

## NATUUR ACTIEF

### de boswachters komen

**speel het spel** 's avonds in een bos **nodig** zaklampen,

2 kluwens gekleurde wol **voor** kinderen tot 7 jaar

**tijdsduur** 45 minuten **opstelling** verspreid in het bos

**aantal** 10 + **aard van het spel** spanning en tactiek

**speluitleg** De boswachters hebben gemerkt dat er in het donkere bos stropers rondstruinen, die uitgeschakeld moeten worden. Er zijn twee groepen: de boswachters en de stropers. Zoek een stuk bos uit, afgebakend door paden. Eerst krijgen alle stropers een rode woldraad om de rechter bovenarm. Zij gaan met hun zaklampen het bos in op zoek naar een buit. De boswachters hebben er lucht van gekregen en gaan de stropers achterna. De leden van deze bospolitie hebben allen een zaklamp en een groen stuk woldraad om hun rechter bovenarm. Beide groepen lopen individueel en proberen elkaar te verrassen. Zijn de boswachters of de stropers het slimste? Het is natuurlijk handig om je zaklamp pas aan te knippen als je wilt kijken wie je tegenover je hebt, maar daarmee verraad je tevens je positie. De boswachters en de stropers proberen elkaar uit te schakelen door bij de ander de woldraad kapot te trekken. De spelers van wie de draad kapot wordt getrokken zijn uitgeschakeld en moeten zonder het licht van de zaklamp het bos verlaten. Komen zij dan iemand tegen dan moeten ze 'uitgeschakeld!' roepen. Na drie kwartier wordt einde van het spel geblazen en worden de woldraden geteld.

## NATUUR ACTIEF

### boomstam gooien

**speel het spel** buiten **nodig** boomstam van 1 meter lang

**voor** 14 jaar en ouder **tijdsduur** 60 minuten

**opstelling** vrij achter de stootlijn **aantal** 6 per groepje

**aard van het spel** beweging en wedijver

**speluitleg** Een ruig spel voor de oudere leden. Boomstam werpen blijft populair... en stoer. Trek een stootlijn. Eventueel kun je het terrein daarachter in vakken verdelen; bij elk vak verder krijgt de stoter er 25 punten bij. De boomstam moet met beide handen aan de onderzijde van de stam gegooid worden. De plek waar de boomstam de verste indruk in het zand maakt, geldt als gooiafstand. En natuurlijk moeten de spelers opletten dat zich niemand in de buurt van het werpveld bevindt. Je kunt ook groepjes maken, waarbij de groepsleden zorgen voor aanmoediging.

## NATUUR ACTIEF

### sprookjesfeest

**speel het spel** bos **nodig** zie speluitleg **voor** 4 tot en met 7 jaar

**tijdsduur** 60 minuten, plus een half uur

**opstelling** in groepjes **aantal** 6 per groepje

**aard van het spel** zingen en dansen

**speluitleg** Verzamel rozijnen in chocolade, groene limonadesiroop, plastic of kartonnen bekertjes, zwart karton, nietapparaat, elastiek en twijgjes en touw. Bij deze speurtocht door het bos gaan de kinderen op zoek naar sporen van heksen, elfen of andere sprookjesfiguren. Goede voorbereiding is gewenst. Vertel de kinderen dat in het bos alleen lieve heksen, elfen, kabouters of andere sprookjesfiguren wonen. Maar soms... heel soms komt er nog wel eens een boze heks. Alvorens de kinderen vertrekken zetten ze hun heksenmuts op die van zwart karton en het elastiek gemaakt hebben. Ook de heksenbezempjes van samengebonden twijgjes worden niet vergeten. In het bos moeten ze uitkijken naar een open kring. Dit is de heksenkring waar de kollen 's nachts in het maanlicht ronddansen. Om er zeker van te zijn dat er geen boze heksen komen, moeten de kinderen op de open plek in het bos heel hard schreeuwen, want dáár kunnen heksen niet tegen. Hierna gaan de kinderen op die plaats ronddansen en zingen: 'Lang zal de goede heks leven!' Als beloning krijgen ze heksensnoepjes, de rozijnen in chocolade. En ze krijgen allen een bekertje groene heksen-drink.

## NATUUR ACTIEF

### geurtocht

**speel het spel** buiten **nodig** zakjes met thee van verschillende smaken **voor** 7 tot en met 11 jaar **tijdsduur** 30 minuten

**opstelling** in groepjes **aantal** 10 +

**aard van het spel** zintuigen activeren

**speluitleg** Zet een route uit in enkele straten rond de blokhut of in een bos. De knooppunten op deze route worden aangegeven met theezakjes van verschillende smaken en geuren. Zakjes thee met de smaken citroen, aardbei en rooibos of kaneel zullen het eerst herkend worden. Vooraf de groepjes spelers aan deze verschillende theezakjes laten ruiken verdient, zeker bij de jongere deelnemers, de voorkeur. De zakjes worden op de knooppunten van de geurroute opgehangen. Citroengeur kan linksaf betekenen, aardbeigeur rechtsaf, rooibosgeur recht door en kaneelgeur bijvoorbeeld omkeren. Als deze geurcom-mando's voor ieder groepje op papier staan, wordt verwarring voorkomen. En aan het eind van de tocht is er voor iedereen een kopje warme thee... smaak naar keuze.

## NATUUR ACTIEF

### wat voel je?

**speel het spel** in een bos **nodig** blinddoeken

**voor** 7 tot en met 11 jaar **tijdsduur** 45 minuten

**opstelling** in groepjes **aantal** 10 +

**aard van het spel** tastzin en geheugen trainen

**speluitleg** Bij een plek in het bos waar verschillende soorten bomen staan, vertelt iemand van de leiding welke soort bomen er te zien zijn. Naaldbomen of loofbomen en allen verschillend van stam en blad. Dan mag iedere speler aan de stammen van die bomen voelen. Hierna krijgen telkens vijf deelnemers een blinddoek voor en worden ze enkele keren rondgedraaid; vervolgens moeten ze op tast een boom opzoeken en vertellen van welke boom de stam is die ze voelen. Zoek verder in het bos naar een open plek. Hier kan, half in het bos en half op de open plek, een tweede tastspel gespeeld worden. Iemand van de leiding loopt met het geblinddoekt groepje spelers langs verschillende soorten bodem. Wat voelen ze? Dennennaalden, eikels, takjes, zand, mos, gras? Misschien wel ... een paar konijnenkeutels.

## NATUUR ACTIEF

### vluchtende bewakers

**speel het spel** in een bos **nodig** touw van 10 meter lengte

**voor** 12 jaar en ouder **tijdsduur** 90 minuten

**opstelling** in groepjes **aantal** 10 +

**aard van het spel** alert reageren

**speluitleg** Kinderen die voor wolf spelen kunnen voor de nodige spanning zorgen. Knoop de twee uiteinden van het touw aan elkaar. Zeven of acht spelers nemen het touw dat in hun midden ligt met één hand op buikhoogte vast. Zij zijn de bewakers en vormen met het touw een kooi. Eén speler is de wolf en bevindt zich in de kooi. Het woeste dier is echter door een jager aangeschoten en hinkelt. De speler die voor wolf speelt mag dus binnen de gevangenis alleen maar hinkelen. De op een been hinkelende wolf moet proberen om iemand van de bewakers aan te tikken. Lukt dit dan moet de aangetikte bewaker de plaats van de wolf innemen. De bewaker mag echter samen met de andere bewakers, opzij, voor- of achteruit wijken, maar ze mogen het touw niet loslaten. Laat een bewaker in het nauw toch het touw los, dan moet hij het bos invluchten. Als de wolf op dat moment kans ziet om over het touw te springen of er onder door te kruipen, dan hoeft het dier niet meer te hinkelen. Tijdens de achtervolging mag de wolf dus op 'twee benen' achter de gevluchte bewaker aanhollen. Ziet de wolf kans om de bewaker alsnog aan te tikken, dan is hij vrij en moet de bewaker de gevangenis in. Opgepast dus voor de woeste wolf!

## NATUUR ACTIEF

### opwindend bosspel

**speel het spel** in een bos **nodig** touw, tape en scharen

**voor** 12 jaar en ouder **tijdsduur** 60 minuten

**opstelling** vrij in het bos **aantal** 10 +

**aard van het spel** snelheid en samenwerken

**speluitleg** Uit een naburige gevangenis zijn bewoners ontsnapt. De cipiers die de achtervolging hebben ingezet, vragen de hulp van de Jong Nederlanders bij het inrekenen van de gevangenen. Een opwindend verzoek waar natuurlijk graag gehoor aan wordt gegeven. Eén vierde van de deelnemers speelt de rol van gevangene. Ze verspreiden zich in het bos. Na tien minuten komen de cipiers, gewapend met touwen en tape (eventueel scharen om de tape op lengte te knippen). Zodra ze een gevangene te pakken hebben door hem aan te tikken, binden of plakken ze de voortvluchtige aan een boomstam vast en gaan op zoek naar de volgende. Er mag geen tape voor de mond geplakt worden. De gevangenen die nog los rondlopen, mogen de vastgebonden gevangenen echter bevrijden. Hoe lang duurt het voordat de cipiers alle gevangenen te pakken hebben?

## NATUUR ACTIEF

### wat hoort niet in het bos?

**speel het spel** in een bos **nodig** lang dik touw, dun touw, blinddoeken, spullen uit het bos, weggegooide rommel  
**voor** 7 tot en met 11 jaar **tijdsduur** 45 minuten **opstelling** in een rij **aantal** 10 + **aard van het spel** testen van het geheugen

**speluitleg** De deelnemers aan dit raadspel krijgen een blinddoek voor. Span een dik touw tussen twee bomen en hang hieraan voorwerpen uit het bos en afval dat niet in het bos thuis hoort. De deelnemers moeten met hun handen de voorwerpen betasten en raden wat het is. Verder moeten zij vertellen welke voorwerpen wél of niet in het bos thuishoren. Van oudere deelnemers kan een score worden bijgehouden. Voor de jongste deelnemers kan het spel ook zonder blinddoek gespeeld worden. Dus alleen raden wat wel en niet in het bos thuishoort. Voorwerpen die wél in een bos thuishoren kunnen zijn: een stok, een takje met eikels, een of meerdere veren van vogels, een verlaten nestje; dennen- of sparrenkegels, een trosje lijsterbessen, een takje met vruchten van de hazelaar; een tak met bladeren van een loofboom; een takje van een naaldboom. Voorwerpen die niet in een bos thuishoren kunnen zijn: lege flesjes van glas en kunststof, kroonkurken, lege blikjes, plastic zakken, plastic boodschappentassen, lege dozen, kunststof borden, plastic vorken en lepels.

## NATUUR ACTIEF

### schoenenrace

**speel het spel** in een bos **nodig** stevige takken  
**voor** 7 tot en met 10 jaar **tijdsduur** 30 minuten  
**opstelling** twee groepen **aantal** 10 +  
**aard van het spel** wedijver en handigheid

**speluitleg** Twee groepen spelers zoeken in het bos naar een stevige tak die aan het uiteinde geen zijtakken meer heeft. Vervolgens doen alle kinderen van een groep een linker- of een rechterschoen uit en gooien die twintig meter verder op een hoop. De twee groepen hebben dus een eigen berg schoenen. Trek een startlijn in het zand waarachter de twee groepen zich opstellen. Op een signaal hollen de eerste spelers van ieder groep richting schoenenhoop en proberen met de stok hun schoenen uit de massa te wurmen. Met deze schoen op de stok hollen ze terug naar de startlijn en geven de stok aan nummer twee van hun groep. Terwijl de tweede speler op pad is, trekt nummer een zijn schoen (en eventueel de sok) weer aan. Welke groep heeft als eerste alle schoenen weer aan hun voeten. De eindtijd wordt genoteerd op het moment de laatste speler de schoen aan zijn voet heeft en eventueel de veters zijn gestrikt.

## NATUUR ACTIEF

### zoek de heks

**speel het spel** in een bos **nodig** zak met spekjes, zwart karton, nietapparaat, elastiek, twijgjes en touw **voor** 4 tot en met 7 jaar **tijdsduur** 30 minuten **opstelling** in groepjes **aantal** 10 + **aard van het spel** beweging en kennismaken met het bos

**speluitleg** Oei, de boze heks van Hans en Grietje is in het bos gezien. Dat betekent dat de goede heksen moeten opletten. Vertel de kinderen dat de heks, die in het sprookje een huisje van marsepein en suikergoed heeft, een zak met snoep bij zich draagt. De leiding heeft gehoord dat dit snoep uit spekjes bestaat, die bij het heksenhuis als pannen op het dak liggen. De kinderen gaan in groepjes van zes op zoek naar de heks, want ze moeten proberen haar alle snoeppannen af te pakken. Als al die dakpannen weg zijn, kan de heks natuurlijk niet terug naar haar huis. De kinderen gaan bij hun zoektocht verkleed als heks met de zwarte puntmuts, gemaakt van het karton met elastiek en de kleine bezem vervaardigd van samengebonden twijgjes. Iemand van de leiding heeft zich als toverkol verkleed en verstopt zich telkens op een andere plaats in het bos. Als een van de goede mini-heksen de kol vindt en aanraakt met de kleine bezem, moet de boze heks blijven staan en een snoeppan afgeven. En als alle spekjes op zijn, moet de boze heks voor straf het bos verlaten.

## BEGELEIDING IN DE PRAKTIJK

### het maken van groepjes

Tijdens een spellendag komt het regelmatig voor dat er groepjes gemaakt moeten worden. Er zijn tal van mogelijkheden om tijdens de bijeenkomsten zulke groepjes te vormen. Een aantal speelse mogelijkheden daarvan zijn:

**dit ben ik** Verdeel de kinderen vanaf 9 jaar in groepjes. Op gele memopapierjes met plakstrip schrijft de spelleider op ieder blaadje de namen van dingen, dieren, mensen of begrippen. Zorg voor een verdeling in groepen: bijvoorbeeld vier dieren, vier bloemen, vier planten, vier kleuren, vier gereedschappen, vier televisiepersoonlijkheden, vier kinderprogramma's. Deel de papierjes uit. De spelers kunnen deze op de rug van een ander kind plakken, zonder dat dit kind ziet wat erop staat. Door middel van vragen, waar een ja- of nee- antwoord op gegevens kan worden, moeten de kinderen er achter zien te komen wie of wat op het papierje op hun rug staat. Nadat ieder kind geraden heeft roept de spelleider de bloemen, planten of kleuren bij elkaar. Die vormen dan samen een groepje. Voor jongere kinderen die nog niet lezen kunnen, kan de spelleider gebruik maken van plaatjes met afbeeldingen, met tape op de rug geplakt, die dan geraden moeten worden.

**wie hoort bij elkaar?** Verzamel evenveel touwtjes van 2 meter als de helft van het aantal kinderen. De spelleider neemt de bundel touwtjes vast met één hand in het midden. Ieder kind pakt een uiteinde van een touwtje. Pas als iedereen 'beet' heeft, laat de spelleider de touwtjes los. De kinderen die samen de uiteinden van één touwtje beet hebben, vormen een duo.

**drie is teveel** Een andere spelvorm om willekeurige tweetallen te vormen gaat als volgt: De kinderen vormen eerst zelf tweetallen. De spelleider wijst dan één tikker aan en één speler die getikt moet worden. Die speler vlucht weg. Als hij getikt dreigt te worden kan hij zich aansluiten bij een tweetal, door een ervan snel bij de hand te nemen. Maar drie is teveel, dus moet een van het tweetal vluchten. Na een voldoende aantal wisselingen stopt de spelleider het spel. Met de nieuwe gevormde tweetallen kan dan een activiteit gestart worden.

**zingen maar** Groepjes maken bij kleuters kan door de kinderen op een rij te plaatsen. Zing met z'n allen het liedje 'Een, twee, drie, vier hoedje van, hoedje van'. Telkens als de spelleider een, twee, drie zingt, nummert hij de kinderen. Het liedje wordt telkens herhaald tot alle kinderen genummerd zijn. De nummers één vormen een groep, de nummers twee een groep en zo verder.

**nog eens tweetallen** Alle spelers trekken een kaartje waarop een dierennaam staat. Van elk dier zijn twee gelijke kaartjes. Van elkaar weten de spelers niet welk kaartje ze hebben. Op een teken maakt iedereen het geluid van het dier dat op zijn kaartje staat. Piep, de spelers die het muiskaartjes bezitten gaan op zoek naar elkaar.

**en een andere manier** Zorg dat je voorwerpen of afbeeldingen hebt, die bij elkaar horen zoals een potlood en een blaadje papier, een kopje en schoteltje, een kaars en een doosje lucifers, een schoen en een veter, muts en das, bloem en vaas, tennisracket en tennisbal en zo verder. Geef iedere speler een willekeurig voorwerp of een afbeelding en laat ze die onder een grote doek leggen. Om de beurt mag ieder daarna een voorwerp of afbeelding of onder de doek vandaan halen. De spelers met de voorwerpen die bij elkaar horen vormen een duo.

**maak de puzzel compleet** Elke speler krijgt een enveloppe. In elke enveloppe zit een uitgeknipt stukje van een puzzel. Bijvoorbeeld van een ansichtkaart die in stukken is geknipt. Afhankelijk van het gewenste aantal spelers in een groepje wordt een puzzel in eenzelfde aantal stukken geknipt en verdeeld over verschillende enveloppen. Op een teken maakt elke speler zijn enveloppe open en gaat op zoek naar spelers die met hun stukjes de puzzel compleet kunnen maken. Op deze manier vormen de groepjes zich vanzelf. De puzzel kan ook aangepast worden aan een thema, bijvoorbeeld vakantie.



**op kleur** Zonder namen te noemen of spelers nummers te geven, kun je kinderen in groepjes verdelen op basis van hun kleding. Alle spelers met een spijkerbroek, op rode sportschoenen, blauwe sweaters en zo meer, vormen samen een groepje.

**zoeken en vinden** Ook door middel van het zoeken naar voorwerpen kunnen groepjes gevormd worden. Speel bijvoorbeeld verstoppertje en sluit af met een ronde waarbij de spelleider enkele voorwerpen verstopt met daarop een nummer, letter of kleur. Geef de spelers de opdracht om zo snel mogelijk een voorwerp te zoeken en op deze manier te ontdekken wie er bij elkaar horen. Een variant hierop is het spel 'schipper mag ik overvaren'. Bij iedere overloopbeurt vallen spelers af. Deze afvallers vormen telkens een groepje naar gewenste grootte. Is een groepje te groot, dan schuiven de spelers door naar het volgende groepje. Zijn er nog te weinig voor een nieuw groepje dan worden afvallers van de volgende beurt toegevoegd. Door afvallers in dit geval een taak te geven en hen bijvoorbeeld een nieuw spel te laten verzinnen, wordt binnen Jong Nederland een positieve inhoud gegeven aan het begrip 'overschieten'.

**zoek een vak** Verzamel linten, plakband en gekleurde vellen papier. Maak evenveel vakken als je groepjes wilt vormen. Geef ieder vak een kleur of herkenning. Zorg dat er tussen de vakken veel ruimte is; zeker een paar meter loopruimte. Alle spelers lopen door de ruimte. Op een teken van de spelleider gaan de spelers zo snel mogelijk naar een vak. Wijs voor een volgende ronde in ieder vak een aantal kinderen aan die in het vak blijven staan. Doe zoveel rondes als nodig zijn om in elk vak een gelijk aantal spelers te krijgen. Varieer door aan te geven dat in de volgende ronde alleen plaats mag worden genomen in vak rood en geel, omdat die nog niet het juiste aantal hebben.

**pakken maar** Je kent dit spel in een vorm waarbij jij als spelleider de naam van een plek of voorwerp noemt, en de kinderen vervolgens zo snel mogelijk naar het genoemde voorwerp lopen. Het spel wordt veranderd om groepjes te kunnen vormen. Schrijf of tik voor elke speler een briefje met daarop vermeld een voorwerp of een plek waar ze naar toe moeten. Kijk hoeveel groepjes er gewenst zijn: bijvoorbeeld 5 keer een deur, 5 keer wc, muur of bal. Hussel de briefjes door elkaar en doe ze in een bak. Op een teken neemt ieder kind een briefje uit de bak en loopt naar het voorwerp of de plek die op het briefje staat en... de groepjes zijn gevormd.

**cijferroepen** De spelers lopen kris kras door de ruimte. De spelleider noemt als oefening een willekeurig getal. De spelers vormen zo snel mogelijk groepjes ter grootte van het geroepen getal. Daarna lopen de spelers weer vrij rond. Na enkele proefgetallen roept de spelleider het definitieve getal van het aantal kinderen waaruit een groepje moet bestaan. Wil je groepjes van vier kinderen, dan roep je: 'Vier!'

**begroetingen** Iedere speler krijgt een kaartje met daarop een begroeting in een bepaalde taal. Zijn groepjes van vier kinderen gewent, doen moeten er vier dezelfde kaartjes komen. De kinderen lopen door elkaar en begroeten iedereen met de tekst die op hun kaartje staat. Ontmoeten ze iemand die hen op gelijke wijze groet, dan moeten ze bij elkaar blijven en verder gaan tot hun groepjes compleet is. Op ieder kaartje kan de groet in fonetisch schrift en het land vermeld worden. Bijvoorbeeld: Goede taak (Duits) Goed deej (Engels) Bonsjoer (Frans) Bwonos dias (Spanje) Nie Hoa (Chinees) Namestee (India) Bon sjordno (Italië) Dobrie Djeen (Rusland) Sjambo (Swahili) Djizinz Dobri (Tsjechie) Ohajoo Gozajmas (Japan) Goodn Daaigan (IJsland) Geue tak (Zweden) Kalimeera (Griekenland) Hia a pai vaa (Finland) Dobar den (Macedonië) Dobar dan (Servo-Kroatische-Bosnië) Faai go (Suriname) Sjaloom (Hebreeuws) Salaan Oealechum (Arabisch) Mer ha ba (Marokkaans) Bom dia (Portugal) Gruus Kgot (Oostenrijk).

**speurneuzen** Verzamel oude kokertjes van filmrolletjes of maak er zelf een aantal van wc-rolletjes. Vul de doosjes met diverse materialen zoals rijst, steentjes, gedroogde bonen of erwten, zout, kruidnagelen en zo meer. Iedere speler krijgt een doosje met inhoud. De spelers zijn speurneuzen en gaan luisterend rond op zoek naar spelers met hetzelfde schudgeluid in hun kokertje. Met deze spelers vormen ze één groepje.

**Janssen of Janssens?** Elke speler krijgt een kaartje met een voor hem bedachte familienaam. Dat kan zijn, vader Janssen, moeder Janssen, broer Janssen, zus Janssen, oom Janssen, tante Janssen, neef Janssen, nicht Janssen en zo meer. Maar let op, de familienaam is op verschillende manieren gespeld. Zo kun je vader Janssen tegenkomen, maar ook vader Jansen, vader Janssens en vader Jansens. In elk groepje familienamen zijn bijvoorbeeld zeven personen met exact dezelfde achternaam. In de grote groep spelers moet iedereen op zoek gaan naar familie met dezelfde naam. Hun visitekaartje met naam mogen ze echter niet laten zien. Ze mogen wel vragen: 'Janssen met twee ss-én?' of: 'Jansen met één s?' Dan wel: 'Janssens met drie 'ss?' en zo verder. Waarbij er natuurlijk nog een addertje onder het gras schuilt, want Janssen en Janssens schrijf je beide met twee ss-én. Spelers met dezelfde schrijfwijze van hun familienaam sluiten zich uiteindelijk bij elkaar aan en vormen op deze wijze een groepje.

**dansen maar** Alle spelers krijgen een kaartje waarop een bepaalde dansvorm geschreven staat. Spelers die op dezelfde manier dansen moeten dan groepjes vormen. Kaartjes mogen niet getoond worden. Men vindt elkaar dus door in een bepaalde stijl te dansen. Wat dacht je van disco, wals, breakdance, salsa, flamenco, kabouterdans en zo meer?

**peer peer** Vooraf maakt de spelleider kaartjes in waarop de familiefuncties (opa, oma, tante, oom etc.) vermeld staan, en kaartjes voor het aantal groepjes (soorten fruit, zoals appels, peren, kiwi, mango) Iedere speler krijgt een spelkaart. Op deze kaart staat de functie in familieverband en een fruitsoort. Bijvoorbeeld: neef-appel. Op een teken zoekt iedereen zijn familieleden op, waarna de hele familie (appel) op één stoel op elkaars schoot gaat zitten in een bepaalde volgorde. Opa zit op de stoel, oma op de schoot van opa, vader op de schoot van opa, zoon op de schoot van vader en zo meer. De familie die het eerste klaar is, steekt de handen in de lucht en roept: 'Appel! Appel!' of 'Peer! Peer!' Op deze speelse wijze is er dan een groepje gevormd.