## Gloeiende ballen

**SPELUITLEG**

**Speluitleg**
Verdeel het lokaal in 2 en gooi aan iedere kant evenveel ballen. Op een teken van de leiding beginnen de leden de ballen naar de andere kant te gooien (alweer: een per een). Wie heeft na verloop van tijd het minste ballen?

**Doel**
snelheid

**Omschrijving**
Zorg dat je van die bollen afkomt!

### LEEFTIJD

3 tot 12 jaar

### AANTAL SPELERS

5 tot 30 spelers

**DUUR**

60 minuten

**AANTAL GROEPEN**

1 groep

**INTENSITEIT**

hevig

## appelke-fret

**SPELUITLEG**

**Speluitleg**
De leden zitten in een kring. Wat verder ligt er een appel, op een bord met mes en vork erbij. Elk lid dobbelt en geeft de dobbelsteen door. Wie 6 gooit mag naar de appel lopen en er van beginnen eten, tot de volgende 6 gegooid wordt. Je moet natuurlijk wel met mes en vork eten.

**Doel**
snelheid, geluk

**Omschrijving**
Probeer de appel op te eten

**Inkleding**
naar keuze

**MATERIAAL**

een appel, een dobbelsteen, een bord, mes en vork

### LEEFTIJD

3 tot 16 jaar

### AANTAL SPELERS

5 tot 20 spelers

**DUUR**

60 minuten

**AANTAL GROEPEN**

1 groep

**INTENSITEIT**

Zwaar

## Bos-memory

[**natuur**](https://www.spelensite.be/spelen/thema/natuur)

**SPELUITLEG**

**Doel**
Allerlei elementen van bomen verzamelen, deze identificeren, laten drogen en een memory maken.

**Speluitleg**
De spelers zoeken in het bos zoveel mogelijk verschillende bladeren en eventueel andere kleine dingetjes (dennennaalden, stukjes schors …). Je kan de kinderen op een zoekkaart laten terugvinden van welke bomen de bladeren of naalden komen. De bladeren worden gedroogd tussen dikke telefoonboeken of een plantenpers. Enkele weken daarna kunnen we er een memory van laten maken. De blaadjes worden op een stevig papier of kartonnetje gekleefd. Op een ander – even groot – kaartje schrijven we de naam van de boom. Nu is het de bedoeling de juiste naam samen met het juiste blad om te draaien.

### LEEFTIJD

3 tot 14 jaar

### AANTAL SPELERS

5 tot 30 spelers

**DUUR**

20 minuten

**AANTAL GROEPEN**

1 groep

**INTENSITEIT**

rustig

## Safaripark scheuren

**SPELUITLEG**

Hang een aantal witte flappen van groot formaat tegen de muur. Elke flap is het territorium van een diersoort. Eén territorium is vrij, daar zitten meerdere diersoorten in. De groepen moeten binnen de speeltijd het safaripark vol dieren hangen. Op elke flap komt , van elke ploeg, een dierensilhouet, dat uit kranten gescheurd moet worden.
Zo heb je bv. de territoria van de leeuwen, de giraffen, de olifanten,...
De dieren moeten uiteraard herkenbaar en groot genoeg gemaakt worden.

**MATERIAAL**

witte grote flappen kranten lijm

**ORGANISATIE**

De Klinker

### EEFTIJD

1 tot 12 jaar

### AANTAL SPELERS

1 tot 99 spelers

**DUUR**

20 minuten

**AANTAL GROEPEN**

1 groep

**INTENSITEIT**

rustig

## Tafeldans

**SPELUITLEG**

De spelers zitten in een kring rond de tafel. Elke speler heeft een gelijk aantal fiches . Terwijl er muziek klinkt, moet een bal doorgegeven worden. Als de muziek stopt, moet de speler die op dat ogenblik de bal in de handen heefteen fiche in de pot leggen. Degene die al zijn fiches kwijt is, is af. Winnaar is de speler die als laatste overblijft.

**Tip** :
Als je niet over een recorder of radio beschikt, kan je met z’n allen een liedje zingen. Eén speler staat met zijn rug naar de anderen en roept op een bepaald moment "stop !"
Je kan ook andere moeilijker te hanteren voorwerpen doorgeven : bv. een pingpongbal op een lepel, een glas water, enz...

**MATERIAAL**

fiches (bv. knopen, propjes papier, ...) muziek een bal of ander voorwerp

### EEFTIJD

1 tot 12 jaar

### AANTAL SPELERS

1 tot 99 spelers

**DUUR**

10 minuten

**AANTAL GROEPEN**

1 groep

**INTENSITEIT**

rustig

## Met stokjes eten

**SPELUITLEG**

Alle spelers krijgen drie lucifers. Daarmee moeten ze proberen pindanootjes, die op de tafel liggen, in hun mond te krijgen. Ze mogen daarbij slechts één hand gebruiken.

Elk pindanootje, dat een speler zonder vallen in zijn mond kan krijgen, levert een punt op. Gevallen nootjes geven minpunten.

Dit spelletje kan ook gebruikt worden als opdracht in een groter spel, bv. laddercompetitie.

**MATERIAAL**

3 lucifers per speler pindas

Raadje-kameraadje

**SPELUITLEG**

De groep gaat in een cirkel zitten, iedereen krijgt een sticker op het hoofd en de buurman links van u schrijft er ene voorwerp op. Nu moet je zelf raden wat er op je hoofd staat door om beurten ja-nee vragen te stellen aan de rechtse buurman: degene die laatst overblijft zonder te weten wat hij is moet koken voor de ploeg of een andere tegenprestatie uitvoeren.

**Variaties**

Links en rechts wisselen Andere straffen voor de laatste

**MATERIAAL**

* zoveel als nodig stickers - stiften

### LEEFTIJD

3 tot 20 jaar

### AANTAL SPELERS

3 tot 20 spelers

**DUUR**

30 minuten

**AANTAL GROEPEN**

1 groep

**INTENSITEIT**

rustig