|  |  |
| --- | --- |
| **Spel 1.** | **2 is te weinig, 3 is teveel** |
| **Duur** | 10 minuten |
| **Benodigdheden** | Niets |
| **Plaats** | Plein. |
| **Verloop** | Iedereen gaat per 2 staan. Ik vorm nu een kring zodat er telkens 1 leerling voor een andere leerling staat. Er wordt een kat en een muis aangeduid. De kat moet de muis proberen te tikken. Lukt dat, dan wordt de kat de muis en omgekeerd. Maar, de muis kan wegvluchten en zichzelf in veiligheid brengen door voor een duo te gaan staan. De achterste persoon van dat duo wordt dan kat en de huidige kat wordt muis. Zo gaat het spelletje verder. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Spel 2.** | **Moordenaartje.** |
| **Duur** | 10 minuten. |
| **Benodigdheden** | Niets. |
| **Plaats** | Maakt niet uit. |
| **Verloop** | De leerlingen zitten in een kring en kijken naar beneden. De leerlingen krijgen verschillende tikjes:   * 1 tikje = burger * 2 tikjes = moordenaar * 3 tikjes = detective     De leerlingen worden allemaal wakker. De moordenaar vermoordt de leerlingen door middel van een knipoogje te geven of door de tong uit te steken. Wanneer je dood bent, ga je gewoon liggen. De detectives proberen zo snel mogelijk de moordenaar te zoeken. Wanneer ze de moordenaar kennen zeggen ze: ‘Ik ben detective en ik denk dat … de moordenaar is.’ Wanneer dit juist is, heeft de detective gewonnen. Wanneer dit fout is, heeft die de ‘valse moordenaar’ vermoordt!  Variatie: meerdere moordenaars en meerdere detectives. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Spel 3.** | **Telefoontje** |
| **Duur** | 10 minuten |
| **Benodigdheden** | Niets |
| **Plaats** | Maakt niet uit. |
| **Verloop** | De leerlingen zitten in een kring, ze houden elkaars hand vast. 1 leerling staat in het midden. Ik duid 1 leerling aan die vertelt naar wie hij wil bellen. Deze leerling zegt: ‘Ik telefoneer naar … en hij is vertrokken.’ . De leerlingen geven elkaar knijpjes om zo tot de eindbestemming te komen.  Variatie: de leerlingen kunnen door middel van 2 knijpjes het signaal teruggeven.  Variatie: er komt een centrale: die zegt ‘Biep’ als hij een knijpje krijgt en geeft het door aan een kant die hij/zij wil. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Spel 4.** | **Weerwolven** |
| **Duur** | 10 minuten. |
| **Benodigdheden** | Niets. |
| **Plaats** | Maakt niet uit. |
| **Verloop** | De leerlingen zitten in een ronde. Elke leerling krijgt een aantal tikjes. De tikjes komen overeen met een rol.   * 1 tikje: weerwolf (kan kinderen vermoorden) * 2 tikjes: burger (doet niets) * 3 tikjes: het piepende meisje (mag subtiel kijken) * 4 tikjes: [Cupido](http://nl.wikipedia.org/wiki/Cupido_(mythologie)) (Duidt in het begin van het spel een koppeltje aan.)   Elke ronde doen de spelers hun ogen dicht, het wordt nacht. De spelleider vertelt dat Cupido mag wakker worden. Hij duidt een koppeltje aan en gaat weer slapen. De spelleider geeft een tikje op de leerlingen die zijn aangeduid als koppel en kijken elkaar even stil aan. De spelleider vertelt dat de weerwolven hun ogen mogen openen. Zij kijken elkaar aan en in stilte wijzen ze een slachtoffer aan dat zij willen verslinden. Het onschuldige meisje mag nu ook haar ogen open doen om mogelijk te zien wie de weerwolven zijn. De weerwolven sluiten de ogen.  Dan vertelt de spelleider dat het weer dag is en opent iedereen de ogen. Het slachtoffer is bekend. Vervolgens is het aan de spelers om te bepalen wie zij denken dat een weerwolf onder hen is, om hem vervolgens weg te stemmen en 'op de brandstapel te gooien'. Iedereen beweert overdag natuurlijk van zichzelf dat hij een burger is.  Als de spelers hebben besloten wie zij denken dat een weerwolf is, -door te stemmen- wordt hij op de brandstapel gegooid; de desbetreffende speler zegt wat hij was. De weerwolven moeten dus alle burgers zien te verslinden zonder ontdekt te worden. De geliefden die door Cupido aangeduid worden moeten het spel samen uitspelen (ongeacht of zij burger of weerwolf zijn!), want als er één sterft, sterft de ander ook uit liefdesverdriet. Dit kan in het uiterste geval ertoe leiden dat de geliefden een derde groep binnen de spelersgroep zijn: als de geliefden een zogenaamd gemengd koppel zijn, één weerwolf en één burger, zullen de geliefden alle andere spelers moeten uitschakelen om te winnen. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Spel 5.** | **Tellen tot 20** |
| **Duur** | Dit spel kunnen we spelen als we eventjes tijd over hebben en weinig plaats hebben. |
| **Benodigdheden** | Niets. |
| **Plaats** | Maakt niet uit. |
| **Verloop** | De leerlingen proberen tot 20 te tellen. Maar ze mogen nooit op dezelfde moment een getal zeggen. Als dit gebeurt, moeten ze terug bij 1 beginnen. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Spel 6.** | **Klap doorgeven.** |
| **Duur** | Dit spel kunnen we spelen als we eventjes tijd over hebben en weinig plaats hebben. |
| **Benodigdheden** | Niets. |
| **Plaats** | Maakt niet uit. |
| **Verloop** | Iedereen ligt neer op zijn buik in een grote kring.  De handen liggen op en tafel of op de grond. 1 iemand begint en slaat één keer op tafel. De klop wordt doorgegeven. 2 keer kloppen is terug keren, 3 keer kloppen is eentje overslaan.  Zo doen we door tot iedereen afvalt. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Spel 7.** | **Bang!** |
| **Duur** | 10 minuten. |
| **Benodigdheden** | Niets. |
| **Plaats** | Maakt niet uit. |
| **Verloop** | 1 iemand staat in het midden. De rest in een grote kring errond.  De persoon in het midden draait rond en ‘schiet’ op iemand. Die persoon moet zich zo snel mogelijk bukken. De 2 buren moeten om het eerst een rondje draaien en de andere buur ‘beschieten’ door pang te roepen. Wie laatst was, moet gaan zitten. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Spel 8.** | **Tik-tak-boem** |
| **Duur** | 10 minuten. |
| **Benodigdheden** | Bal. |
| **Plaats** | Plein. |
| **Verloop** | Iemand staat of zit in het midden de anderen staan er rond. Iemand heeft de bal, als de persoon die in het midden staat tiktak tik...... zegt moet je de bal doorgeven. Als hij ‘Change!’ zegt moet je de bal in een andere richting doen als hij boem zegt moet je gaan zitten. Wanneer je de bal krijgt en er liggen al leerlingen neer, dan moet je er over springen en de bal doorgeven. Het spel is gedaan als er 1 leerling overblijft. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Spel 9.** | **1, 2, 3 piano** |
| **Duur** | 10 minuten. |
| **Benodigdheden** | Niets. |
| **Plaats** | Plein. |
| **Verloop** | Ver leerlingen staan op een lange rij naast elkaar.  1 teller draait zich om aan de overkant en roept: ‘1, 2, 3 piano!’. Op dat moment lopen de leerlingen naar de overkant. Wanneer de teller zich omdraait, moeten de leerlingen stokstijf blijven staan. Wanneer ze bewegen, stuurt de teller hen terug naar het begin. De winnaar komt als eerste toe aan de overkant. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Spel 10.** | **Kiekeboe** |
| **Duur** | 10 minuten. |
| **Benodigdheden** | Niets. |
| **Plaats** | Ergens waar de leerlingen zicht goed kunnen verstoppen. |
| **Verloop** | Dit spelletje lijkt op verstoppertje, maar de teller mag zich niet verplaatsen. De teller begint de eerste keer zonder te kijken te tellen van 15, 14, 13, 12, 11 ,...1,0 terwijl moet de rest van de groep zich verstoppen. Eens hij aan nul is gekomen mag hij terug kijken. Nu moet hij proberen iemand te zoeken zonder van zijn plaats te komen. Ziet hij niemand meer dan begint hij weer zonder te kijken te tellen maar beginnend vanaf 14, daarna 13, dan 12. Het is de bedoeling dat elke deelnemer de teller tikt telkens wanneer deze aan het tellen is. De deelnemers hebben telkens minder tijd om zich te verstoppen en de teller heeft het steeds makkelijker om deelnemers te zien. Dit blijft men spelen totdat er uiteindelijk 1 winnaar overblijft. De volgende die moet tellen is de persoon die het eerste gezien is.  Variatie: de teller mag zich 3 stappen verplaatsen.  Variatie: wanneer er iemand naar de teller kan lopen zonder dat die hem ziet, kan hij iedereen bevrijden. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Spel 11.** | **Dikke Bertha** |
| **Duur** | 10 minuten. |
| **Benodigdheden** | Niets. |
| **Plaats** | Plein. |
| **Verloop** | Iedereen gaat aan 1 kant van het plein staan en er zijn 2 mensen die in het midden staan. De mensen die aan de ene kant staan, proberen over te lopen en de 2 die in het midden staan proberen zoveel mogelijk mensen op te pakken en op te heffen. Diegenen die werden opgepakt, blijven in het midden en helpen de 'pakkers'. Het spel gaat door totdat iedereen pakker is. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Spel 12.** | **De juf zegt…** |
| **Duur** | Dit spel kunnen we spelen als we eventjes tijd over hebben en weinig plaats hebben. |
| **Benodigdheden** | Niets. |
| **Plaats** | Maakt niet uit. |
| **Verloop** | Ik zeg allemaal dingen die de leerlingen moeten doen. Ze mogen dit enkel uitvoeren als ik ervoor “juf zegt…” zeg. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Spel 13.** | **Schipper mag ik overvaren?** |
| **Duur** | Dit spel kunnen we spelen als we eventjes tijd over hebben en weinig plaats hebben. |
| **Benodigdheden** | Niets. |
| **Plaats** | Plein. |
| **Verloop** | Iedereen staat aan een kant van het terrein, behalve de "Schipper". Deze geeft een opdracht. Op een signaal gaat iedereen het terrein over, terwijl hij de opdracht uitvoert. Lukt een persoon daar niet in, dan kan de Schipper deze tikken en moet die verder de schipper helpen bij zijn taak. Doel van het spel is natuurlijk om zo lang mogelijk over en weer te gaan.   Liedje: Schipper mag ik overvaren, ja of neen? Moet ik dan een cent betalen, ja of neen? Wat moet ik doen? |

|  |  |
| --- | --- |
| **Spel 14.** | **Kennismakingsspelletjes.** |
| **Duur** | 10 min |
| **Benodigdheden** | Bal. |
| **Plaats** | Maakt niet uit. |
| **Verloop** | * We gooien de bal naar elkaar. We zeggen onze eigen naam en we zeggen de naam naar wie we de bal gooien. * We gooien de bal naar elkaar. Wanneer je de bal hebt, zeg je ook de naam van je buur erbij. * Er staat 1 leerling in het midden. Die leerling gooit de bal omhoog en roept een naam. Die leerling probeert de bal te vangen. (HOOG GOOIEN!!) * We springen haasje over. Wanneer we over iemand springen, zeggen we de zijn/haar naam. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Spel 15.** | **Postbode.** |
| **Duur** | 20 min. |
| **Benodigdheden** | De post |
| **Plaats** | In het gebouw. |
| **Verloop** | Ik heb mijn pet opgezet en ik vertel dat ik de postbode ben.  Ik deel de brieven uit aan de leerlingen. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Spel 16.** | **Verhaaltje voor het slapengaan.** |
| **Duur** | 15’ |
| **Benodigdheden** | Verhaal Eekhoorn en de mier van Toon Telligen. |
| **Plaats** | Maakt niet uit. |
| **Verloop** | Ik vertel het verhaal aan de leerlingen.  Daarna sluiten ze hun ogen. Wanneer ze een tikje krijgen, mogen ze in stilte naar hun kamer gaan. |