



# OVERZICHT SPELLETJES

## Blad, steen, schaar



 Tenminste 2 personen

- Met 'Blad, steen, schaar' bepaal je wie als eerste mag beginnen in een spel. Je kan het ook als spelletje op zichzelf spelen.
-  Houd één hand in het midden van de groep. Nadat je luidop 'blad, steen, schaar' zegt, bal je de vuist (steen), maak je een vlakke hand (blad) of toon je twee vingers (schaar).
-  Steen wint van schaar. Schaar wint van blad. Blad wint van steen.

---

## Chinees voetbal



 Tenminste 5 personen

-  Sta in een kring met het gezicht naar de binnenkant van de kring. Spreid de benen zodat je voeten aansluiten met die van je burens. Hang voorover gebogen en vouw beide handen samen. Bewaak met je vuisten de goal die je gespreide benen vormen. Gooi de bal in de kring. Probeer met de vuisten de bal in iemands goal te slaan:
  - > Wanneer de bal de eerste keer door je benen gaat, speel je verder met één hand.
  - > Wanneer de bal de tweede keer door je benen gaat, draai je je om en speel je opnieuw met twee handen.
  - > Wanneer de bal de derde keer door je benen gaat, speel je omgedraaid met één hand verder.
  - > Wanneer de bal de vierde keer door je benen gaat, verlies je en moet je uit de kring.
-  Verdedig je eigen goal zo goed mogelijk en probeer de anderen zo snel mogelijk uit het spel te krijgen.

---

## Dikke Bertha


 Tenminste 4 personen

-  Kies één tikker. Hij staat in het midden van het veld. De anderen staan achter de lijn aan één kant van het veld. Op het teken van de tikker loopt de groep naar de lijn aan de overkant. De tikker probeert dit te verhinderen. Wie getikt wordt, sluit zich aan bij de tikker(s).
-  Het spel is gedaan wanneer iedereen tikker is geworden.



## Dood of levend

 Tenminste 6 personen


-  Verdeel de groep in twee ploegen. Elke ploeg staat aan een kant van het veld. De ploegen proberen beurtelings met de bal iemand van de andere ploeg aan te gooien en roepen daarbij: *“Dood aan... (naam van een kind)!”* Wanneer de andere ploeg de bal opvangt, gebeurt er niets. Wanneer de bal de grond raakt, gaat de dode aan de zijkant van het veld staan. Bij een volgende beurt komt de dode weer tot leven (*“Leven aan...!”*) als zijn ploeg de bal gooit zonder dat de tegenstander hem opvangt. Omgekeerd sluit de dode zich aan bij de tegenstander als die de bal gooit (*“Leven aan...!”*) zonder dat zijn ploeg hem kan opvangen.

 De ploeg die uiteindelijk geen leden meer telt, is verloren.

---


## Schipper mag ik overvaren?

 Tenminste 4 personen

-  Kies één schipper (= de tikker). Hij staat in het midden van het veld. De anderen staan aan één kant en zingen:

*“Schipper mag ik overvaren, ja of neen? Moet ik dan een cent betalen, ja of neen?”*


De schipper geeft vervolgens een opdracht, bv.: iedereen moet op één been naar overkant hinkelen. Op het teken van de schipper gaat de groep naar de overkant. Wie de opdracht niet uitvoert, kan getikt worden. Wie getikt is, wordt ook schipper.

 Het spel is gedaan wanneer iedereen schipper is geworden.

---

## Tussen twee vuren

 Tenminste 6 personen


-  Verdeel de groep in twee ploegen. Duid in elke ploeg een kapitein aan. Het veld waarop je speelt, bestaat uit vier delen: twee delen naast elkaar gelegen voor de ploegen en een deel achter elke ploeg voor de kapitein van de tegenovergestelde ploeg. De ploegen proberen beurtelings met de bal iemand van de andere ploeg aan te gooien. Wie wordt geraakt, gaat bij de kapitein van zijn ploeg staan. Wanneer de bal buiten het speelveld komt, nemen enkel de andere ploegleden de bal om hem weer naar de eigen ploeg te gooien. Wanneer er nog maar twee ploegleden overblijven, speelt de kapitein mee. Het is belangrijk te weten dat de kapitein drie levens heeft.

 De ploeg die uiteindelijk geen leden meer telt, is verloren.



## Verstoppertje

 Tenminste 2 personen


-  Eén kind is de zoeker.  
Hij sluit de ogen en telt luidop tot twintig.  
Ondertussen verstoppen de anderen zich.  
Wanneer de zoeker klaar is met tellen, zegt hij: *“Wie niet weg is, is gezien!”*.  
Het kind dat als eerste wordt gevonden, wordt bij de volgende beurt de zoeker.  
Het kind dat als laatste of helemaal niet wordt gevonden, is de winnaar.

 Zodra iedereen gevonden is, is het spel gedaan.

---

## Witte zwanen, zwarte zwanen

 Tenminste 4 personen

-  Twee kinderen staan tegenover elkaar en vormen een poortje door hun armen samen omhoog te houden.  
De andere kinderen maken een slinger en lopen achter elkaar aan door het poortje.  
Ondertussen zingt iedereen het liedje:

*“Witte zwanen, zwarte zwanen. Wie wil er mee naar Engeland varen?  
Engeland is gesloten. De sleutel is gebroken.  
Is er dan geen smid in 't land, die onze sleutel maken kan?  
Laat doorgaan, laat doorgaan. Wie achter is moet blijven staan.”*


Wanneer je “staan” uitspreekt, laten de twee kinderen hun armen zakken en sluiten ze het poortje.  
Op die manier vangen ze iemand.

 Degene die wordt gevangen, sluit achteraan de slinger aan.

---


## Zakdoekje leggen

 Tenminste 5 personen

-  De kinderen zitten in een kring.  
Eén kind blijft buiten de kring met een doek in de hand. Hij is de doekenlegger.  
Iedereen zingt:

*“Zakdoekje leggen. Niemand zeggen. Ik heb heel de nacht gewerkt.  
Twee paar schoenen heb ik afgewerkt: één van stof en één van leer.  
Hier leg ik mijn zakdoekje neer.”*


Ondertussen loopt de doekenlegger rond de kring.  
Wanneer het lied gedaan is, stopt hij met lopen en legt hij de doek achter het kind waar hij op dat moment staat.  
Wie de doek krijgt, probeert de doekenlegger te tikken.  
De doekenlegger zelf probeert rond de kring te lopen en de lege plaats in te nemen zonder getikt te worden.


 Wanneer de doekenlegger de lege plaats inneemt zonder getikt te worden, is hij de winnaar.  
De verliezer is de nieuwe doekenlegger.



## Eén, twee, drie piano

 Tenminste 4 personen


-  Alle kinderen verzamelen op een rij.  
Kies één kind dat aan de overkant met zijn gezicht naar de muur staat.  
Dit kind roept langzaam of snel: *“Eén, twee, drie: piano!”*.  
Ondertussen bewegen de andere kinderen naar de muur.  
Als het kind de zin heeft uitgesproken, draait het zich om.  
De anderen blijven dan zo stil mogelijk staan.  
Als het kind iemand ziet bewegen, moet die persoon terug naar de startlijn.  
Vervolgens draait het kind zich om en gaat het spel verder.


 Wie als eerste de muur tikt, neemt de rol aan de muur over. Alle anderen gaan terug naar de startlijn.

---

## Slingerend toversnoer

 Tenminste 3 personen


-  Twee kinderen houden het toversnoer (springtouw of koord) vast bij de uiteinden.  
Ze slingeren het snoer zachtjes heen en weer over de grond.  
De anderen springen over het touw zonder het te raken.  
Het snoer kan snel of traag slingeren.

 Wie het touw raakt, ligt uit het spel. Het kind dat laatst overblijft, is de winnaar.  
Daarna wordt gewisseld van rol.

---

## Wolfje, hoe laat is het?

 Tenminste 4 personen


-  Alle kinderen verzamelen op een rij.  
Kies één kind dat wolf is en aan de overkant met zijn gezicht naar de muur staat.  
De anderen roepen: *“Wolfje, wolfje, hoe laat is het?”*.  
De wolf roept een getal tussen één en vijf.  
Dit getal vormt het aantal stappen dat de anderen mogen zetten.  
De wolf kiest zelf om op een bepaald moment ‘etenstijd’ te roepen.  
Op dat moment draait hij zich om.  
De kinderen lopen weer naar de startlijn.  
De wolf tikt zoveel mogelijk kinderen.

 Wie als eerste getikt, wordt de wolf.



## Antoinette, wie heeft de bal?

 Tenminste 4 personen

-  Alle kinderen verzamelen op een rij.  
Eén kind wordt aangeduid en speelt Antoinette.  
Antoinette gaat met de bal voor de rij kinderen staan, de rug naar hen toe.  
Zij gooit de bal over haar hoofd naar de kinderen.  
Wie de bal vangt, verstopt deze achter de rug.  
Alle kinderen gaan weer op een rij staan en roepen:

*“Antoinette, wie heeft de bal? Draai u om dan weet ge’t al!”*

Antoinette draait zich om en probeert te raden wie de bal heeft.

-  Als Antoinette het goed raadt, dan mag het kind dat de bal had, haar plaats innemen.



# Handjeklap

 2 personen

 Sla de handpalmen tegen elkaar terwijl je een versje opzegt of lied zingt.

## Voorbeeld:

Er is een vrouw vermoord – met een gordijnenkoord.  
Ik heb het zelf gezien – het was op kamer tien.  
Het bloed liep van de trap – 't leek wel tomatensap.  
Ik nam er een likje van – en werd er misselijk van.  
Ik bel de politie op – en zeg mijn naam hardop.  
Mijn naam is, Anja Tanja Rikketikke Tanja Ollebolleknolle Elastiek.”

## Voorbeeld:

Een aapje wou eens vrolijk zijn en beet in de billen van de kapitein.  
De kapitein werd vreselijk boos en stopte het aapje in de poederdoos.  
De poederdoos was veel te wit en hij stopte het aapje in de kolenkit.  
De kolenkit was veel te vies en hij stopte het aapje in het theeservice.  
Het theeservice was veel te mooi en hij stopte het aapje in de apenkooi.  
De apenkooi stond open. Het aapje kon gaan lopen.  
Het aapje kon weer zien en vijf plus vijf is tien.

## Voorbeeld:

Ik ging voorbij een poppenkraam.  
Daar zag ik vele poppen staan.  
Die poppen dronken poppenwijn.  
Wat zullen die poppen dronken zijn.

## Voorbeeld:

Er reed een cowboy over de prairie – prairie.  
Met zijn teugels aan zijn zij – aan zijn zij.  
En hij reed op een spierwitte merrie – merrie merrie.  
En hij zong er een vrolijk liedje bij – jodelahie, jodelaha.

Op een morgen hoorde hij roepen – joehoe.  
En hij keek door het vensterraam – vensterraam.  
En hij zag daar een beeldschoon meisje – meisje meisje.  
Josephina Catharina was haar naam – was haar naam.

Josephina sprak: Lieve cowboy – cowboy.  
Zullen wij nu samen gaan – samen gaan?  
En ze leefden nog lang en gelukkig – heel gelukkig.  
In een huisje aan de Stille Oceaan – Oceaan.

