



Spellen voor tussendoor

op de speelplaats of in de vrije tijd met vrienden



„Het leukste is toch, wanneer men bij mooi weer in de vrije tijd en lange pauzes buiten of op het schoolplein leuke spelletjes met vrienden en collega's kan spelen.“
Veel plezier met uitproberen!

Blinde koe



Vanaf 5 deelnemers



Blinddoek



Een speler wordt **gekozen** tot de „blinde koe“. Hij/zij wordt **geblinddoekt** en dan een paar keer rond zijn eigen as gedraaid. De andere spelers lopen in cirkels om hem/haar heen. De „blinde koe“ moet een speler **vangen** en **zijn/haar naam raden**.

Als hij/zij de naam kan raden, wordt deze speler de nieuwe „blinde koe“, anders moet de „blinde koe“ verder gaan met vangen.



Knopen ontknopen



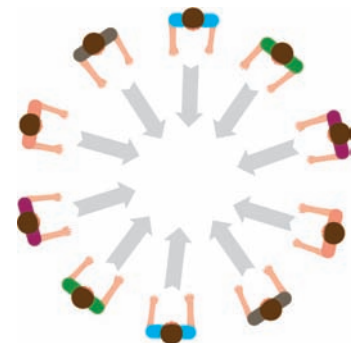
Vanaf 10 deelnemers



De deelnemers vormen samen een **cirkel**. Op commando **sluit iedereen de ogen** en gaat iedereen met **uitgestrekte handen** naar het **midden van de cirkel**, totdat **twee handen van verschillende spelers elkaar kunnen pakken**. Nu worden de ogen weer geopend. De nu ontstane knoop moet nu weer worden **opgelost, zonder dat de spelers de handen van de medespelers loslaten**.

Daardoor moeten soms hele spelersgroepen onder twee handen doorkruipen, eroverheen stappen enz. Lukt het, de knoop volledig te ontwarren, zodat aan het einde alle spelers met vastgepakte handen in een cirkel staan?

Het spel werkt **niet altijd**, bij **onoplosbare knopen** moet men opnieuw beginnen.



Keizer, hoeveel stappen mag ik zetten?



Vanaf 6 deelnemers



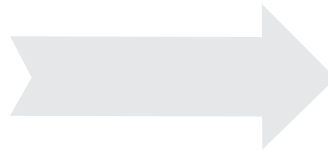
Aan het begin wordt een speler tot keizer **gekozen**. Deze staat aan één uiteinde van het speelveld, de andere spelers staan aan de **andere kant** van het speelveld.

Ze roepen: „**Keizer, hoeveel stappen mag ik zetten**“. De keizer noemt een nummer, welke hij vrij is te kiezen, bijvoorbeeld: „**twee stappen**“ Alle spelers mogen nu twee stappen naar

voren zetten, waarbij iedereen probeert **zo groot mogelijke stappen** te maken. Hebben alle spelers twee stappen gezet, begint de volgende ronde, door de keizer opnieuw het aantal stappen te vragen dat ze mogen zetten.

Wie als **eerste op gelijke hoogte**

met de keizer komt, heeft gewonnen en is in de volgende ronde de keizer.



Worm



Vanaf 10 deelnemers



De spelers **vormen een lijn** (worm), doordat iedereen de **schouders** van de persoon voor hem/haar pakt.

De eerste speler „het hoofd“ van de worm probeert, de laatste speler „de staart“ van de worm **aan te raken**. Is hem/haar dit gelukt, **wisselt** hij/zij met het **wormeinde** en de **tweede** in de lijn wordt het **hoofd**.

Zo gaat het verder, tot de eerste speler weer helemaal voor is.

Variatie:

Als er **genoeg spelers** aanwezig zijn, kunnen er ook **twee wormen** worden gevormd, waarbij elk hoofd de staart van een **andere** worm moet vangen.

