INGEDIEND DOOR
Irmgard

ON
22-05-2017

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Nog meer spellen



Je hebt nooit genoeg spellen, dus hier zijn nog een paar spellen!

25 spellen

Winnaarspodium 1 2 3 beschikbaar als pdf!

1 Ark van Noach
2 Arme ezel
3 Estafette ophalen
4 Oog Kim
5 Baby heeft dorst
6 Blinde postbode
7 Pak hem!
8 Flessendans
9 Vleermuis vangen
10 Tegenovergestelde
11 Grimassen
12 Konijntje Piep!
13 Hindernisbaan
14 Aardappels lezen / Duel
15 Kat en muis
16 Lepel koken
17 Man blijf serieus
18 Muziek Kim
19 Oom Jo / Wat brengt oom Jo mee?
20 Blaas fix
21 Zout snijden
22 Spinnenwebben
23 Stro-estafette
24 Transformatie race
25 Race

1. **Ark van Noach**
Spelmateriaal: kleine kaartjes of stukjes papier met afbeeldingen van dieren of namen van dieren. De deelnemers worden in twee groepen verdeeld. Verdeel ook de kleine kaartjes in twee groepen. Elke groep gaat in een andere hoek staan. Iedereen trekt een kaart. Nu worden de lichten uitgedaan. De

kamer moet helemaal donker zijn. De tweetallen proberen elkaar te vinden door de stemmen na te doen van de dieren die ze hebben getrokken.

2. **Arme ezel**
Spelmateriaal: blinddoek, uitgeknipt ezelfiguur. Staart extra. De ezel wordt aan de muur geprikt. Eén persoon wordt geblinddoekt. Deze persoon moet nu proberen de staart van de ezel met een speld op de juiste plek vast te pinnen.

3. **Estafette**
Spelmateriaal: wasknijpers of andere kleine voorwerpen Twee groepen - De eerste speler in elke rij krijgt "een handvol materiaal". Op een commando gooit hij alles op de grond voor de persoon die achter hem staat. Deze persoon moet snel alles verzamelen, opstaan, zich omdraaien en alles teruggooien voor de voeten van de volgende persoon.

4. **Oog-Kim**
Op de tafel liggen verschillende voorwerpen kleurrijk door elkaar, bedekt met een doek. Voor de ogen van de aanwezigen wordt de doek even weggehaald en iedereen moet zich precies herinneren wat de rommel is en, indien mogelijk, hoe het in detail is verdeeld. Iedereen verlaat de kamer. De spelleider verandert de positie van de voorwerpen, laat sommige verdwijnen, voegt andere toe en bedekt alles weer met het doek. - Iedereen komt weer binnen, het doek wordt weggetrokken en iedereen mag om de beurt zeggen wat er veranderd is. De beste observator blijkt degene te zijn die de veranderingen in aantal, positie en soort voorwerpen het nauwkeurigst weet te beschrijven.

5. **Baby heeft dorst**
Speelmateriaal: een aantal flessen voorzien van poppen. De flessen zijn gelijkmatig gevuld met melk of vruchtensap. Eén groep is de "baby" Op een commando houden de mensen van de andere groep de flessen voor de mond van de "baby's". De "baby" die de fles het snelst heeft leeggezogen, wint.

6. Blinde postbode
Spelmateriaal: blinddoek De postbode wordt geblinddoekt. Alle teamgenoten zitten in een cirkel om hem heen. Vooraf heeft elke speler de naam van een bekende stad onthouden. De postbode zegt nu bijvoorbeeld: Er moet een brief besteld worden van Parijs naar Ravensburg. De vertegenwoordigers van deze twee steden moeten nu zo stil mogelijk van plaats wisselen. De postbode van zijn kant moet proberen een van deze twee mensen te pakken te krijgen. Wie gevangen wordt, maakt de postbode.

7. **Vang hem!**
Spelmateriaal: Verschillende voorwerpen (ballen, noten, blikjes of iets dergelijks) De voorwerpen worden in een strakke cirkel of op een tapijt op de grond gelegd. Er moet één voorwerp minder zijn dan mensen die meedoen. Het liedje begint. Alle personen bewegen heen en weer tussen de neergelegde voorwerpen. Zodra het liedje stopt, probeert iedereen een voorwerp te vangen. Wie niets vangt, wordt geëlimineerd.

8. **Flessendans**
Spelmateriaal: Enkele flessen, stukken hout of iets dergelijks. Op de vloer liggen flessen, omgekeerde bekers of iets dergelijks, met tussenpozen van telkens één stap. Iedereen die de grap nog niet kent, wordt naar buiten gestuurd en dan één voor één naar binnen geroepen. Iedereen moet eerst over de obstakels klimmen met zijn ogen open, daarna moet hij hetzelfde doen als een blinde. Maar terwijl hij geblinddoekt is, worden alle flessen geruisloos opgeruimd. - Het is hilarisch hoe de blinde koe voorzichtig over de vermeende flessen huppelt!

9. **Vleermuis vangen**
Spelmateriaal: blinddoek Eén speler wordt geblinddoekt. Alle teamgenoten zitten in een cirkel om hem heen. Eén plaats blijft leeg. Alle spelers die zichzelf eerder dierennamen hebben gegeven, wisselen van plaats zodat de vanger niet meer weet waar ze zitten. Nu roept hij een dier, bijvoorbeeld de vleermuis. Het kind met deze dierennaam moet nu zo stil mogelijk opstaan van zijn stoel en naar de lege stoel sluipen zonder gepakt te worden door de vanger. Dan roept hij: "Aangekomen!" Maar als het de vanger lukt om het geroepen kind te vangen, moet het nu naar het midden. Het wordt nog

spannender als de vanger twee dieren roept die van plaats moeten ruilen. Hier mag geen overtollige stoel in de cirkel staan.

10. **Tegenover**
Alle deelnemers moeten het tegenovergestelde doen van wat de spelleider demonstreert. Voorbeeld: de spelleider staat op - iedereen gaat zitten. De spelleider kijkt naar rechts - iedereen kijkt naar links De spelleider lacht - iedereen huilt. Het spel is moeilijker dan je denkt!

11. **Grimassen**
Spelmateriaal: dunne, niet te strakke rubberen ringen Alle deelnemers trekken een rubberen ring over hun neus en nek, zodat hij precies op het puntje van hun neus zit. Op het commando "go" moet de rubberen ring zonder hulp van de hand naar de nek worden gebracht door te grimassen en over de mond en kin te grimassen.

12. **Hans piep!**
Eén kind wordt geblinddoekt, alle anderen zitten op stoelen in een kring. De blinde koe wordt een paar keer rondgedraaid, gaat dan op een of andere schoot zitten en fluistert: "Hans, piep!" De blinde koe moet raden bij wie hij is gaan zitten. Degene die herkend wordt moet zelf de blinde koe spelen.

13. **Hindernisbaan**
Spelmateriaal: ballen of kranten Twee mensen of groepen houden een race over een parcours van ongeveer 3 meter. Tussen de voeten wordt een balletje geklemd dat moet rollen, of tussen de knieën wordt een krant geklemd die niet mag vallen.

14. **aardappel lezen**
Spelmateriaal: 2 x 7 aardappelen, 2 eetlepels, 2 kommen. 7 aardappelen liggen in een kring of op een rij achter elkaar. Twee personen moeten de aardappelen met een eetlepel in een schaal vullen. De vingers mogen niet worden gebruikt. Duel: 4 eetlepels, 2 aardappelen Twee personen staan tegenover elkaar, gescheiden door een lijn op de vloer die niet overschreden mag worden. Elke persoon heeft een eetlepel in elke hand. De aardappel wordt op een van de twee eetlepels gelegd. Opdracht: Met de lege lepel moet je de aardappel wegslaan bij de tegenstander. Je mag de aardappel in de lepel achter je rug verstoppen, maar niet met je vinger vasthouden of tegen je lichaam klemmen.

Spel 15 - 25 zie bijgevoegd PDF bestand

Nog meer spellen
Winnaars podium_1_2_3

Bronvermelding:
onbekend

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Spellen
Spelregels
Jeugdgroep
Wedstrijd in de groepsfase
Ideeën

Leeftijd
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Aantal deelnemers
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Bijbel
Deze informatie ontbreekt.

Duur
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Terrein / Omgeving
In gesloten ruimtes

Materiaal
Geen

Bestanden downloaden
Bestand downloaden

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Leeftijd
Aantal deelnemers
Bijbel
Duur
Terrein / Omgeving
Materiaal

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/nl/wiki/art/nog-meer-spellen