**Kringspelen**

Als je werkzaam bent op een camping, dan moet je ook rekening houden met slecht weer. In Nederland komt dit nu eenmaal veel voor. Tijdens de zomer van 1999, 2000 en 2005 heb ik helaas veel binnen moeten zitten vanwege het slechte weer. Je moet dan een slecht-weer-programma hebben. Ook wel een alternatief programma genoemd.  
Maar ook als buurthuiswerker moet je de mensen en kinderen binnen vermaken. En misschien weet je zelf wel andere situaties waarbij je veel binnen zit. Je kan dan allerlei bord spelletjes doen, maar ook allerlei kring spelen.

Ik heb hier een aantal onder elkaar gezet. Veel zijn uit boekjes, maar ook een eigen variatie van bestaande spelletjes. Niet alleen van mij, maar ook van teamleden met wie ik heb samengewerkt in de laatste jaren. Veel plezier ermee en als je zelf ook leuke kringspelen weet, stuur het maar op!

|  |  |
| --- | --- |
| [De Bezeten stoel](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#01)  [Black Magic](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#02)  [Achtervolgingsrace](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#03)  [Jachthond en Haas](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#04)  [Twee is te veel](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#05)  [Slapende zeerover](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#051)  [Inhaalbal](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#06)  [Hinderbal](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#07)  [Komt de bal wel of niet](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#08) [Springende bal](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#09) [Krokodilbal](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#10) [Dirigent](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#11) [Ik ga op reis](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#12) [Rippel Stippel](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#13) [Storm op zee](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#14) [Russisch Ei](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#15) [Commando Pinkelen](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#16) [Stoelendans](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#17)  [Kringtrefbal](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#18) | [Schiettent](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#19)  [Wie begint met de banaan](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#20)  [Amoebe Opstaan](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#21)  [Bericht doorfluisteren](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#22) [Kat en Muis](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#23) [Stekelvarken of schaap](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#24) [De omgekeerde wereld](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#25) [Vogeltje in een kooi](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#26) [Vlaggenstok](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#27) [Casanova](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#28) [Vingerenmats](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#29) [Koord met ring](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#30) [zacht konijntje](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#31) [jager en de Detective](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#32) [Handje Klap](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#33) [Hang en Valspel](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#34) |

|  |  |
| --- | --- |
| *De Bezeten Stoel;* | |
| |  | | --- | |  |   Jouw collega is paranormaal begaafd. Door te voelen aan een stoel kan hij of zij weten op welke stoel er is gezeten. Ook al was het 2 seconden. De persoon is weggestuurd en een kind gaat op één van de vijf of zes stoelen zitten. JIJ roept je collega terug. Het aantal woorden dat je gebruikt, geeft aan op welke stoel is gezeten. Bijvoorbeeld: Kom maar (stoel 2). Ja, je kan komen…(stoel 4). JIJ roept de persoon terug en je rekent van links van naar rechts. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Black Magic* | |
| Je collega heeft nog een gave. Zij of hij is weer weggestuurd en samen met de kinderen bepaal je een bepaald voorwerp in de ruimte. Een schilderij, een kledingstuk, sieraad etcetera. Je collega wordt teruggeroepen en je vraagt: is het die schoen? antwoord is nee. Is het die zwarte (!!!) riem. Antwoord is nee, maar de volgende vraag is het voorwerp. De vraag waarin de kleur voorkomt is de voorlaatste vraag. In de vraag die daarna komt, wordt het juiste voorwerp aangewezen. In dit geval Black, maar green, purple of yellow kan ook. Ook dit kan theatraal worden gespeeld. Vinden de jonge kinderen leuk |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Achtervolgingsrace;* | |
| |  | | --- | |  |   De spelers zijn zodanig afgenummerd dat er meerdere spelers van één nummer zijn. De spelleider roept een nummer af (behalve nummer twee). Deze spelers lopen om de kring heen in de aangegeven richting. Zij moeten proberen één speler te tikken. Wordt een speler getikt, dan blijft deze niet rondlopen, maar gaat zo snel mogelijk naar de eigen plaats terug. Zodra de spelleider fluit, stoppen de lopers. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Jachthond en haas;* | |
| De spelers gaan zo in een kringopstelling staan zodat ertussen de spelers door gelopen kan worden. Één van de spelers is tikker (hond) en moet proberen de andere speler (haas) te tikken. De wegloper (haas) mag in alle richtingen en door alle openingen lopen. De tikker is verplicht precies dezelfde weg te lopen als de wegloper kiest. Is de tikker het spoor bijster of maakt hij een fout in het lopen van de weg dan heeft de wegloper gewonnen. Bij tikken heeft de tikker natuurlijk gewonnen. Vervolgens start een nieuw tweetal. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Twee is teveel;* | |
| |  | | --- | |  |   Één van de spelers is tikker, een andere speler de wegloper. Beide spelers mogen alleen om de kring lopen. Gaat de wegloper voor een andere speler staan, dan wordt deze kringspeler de nieuwe loper. Lukt het om een loper te tikken dan worden de rollen omgedraaid. De spelers mogen bij het lopen om de kring de staande spelers niet aanraken. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Slapende zeerover;* | |
| De spelers zitten in een kring. In het midden zit een geblinddoekte speler. De middenspeler bewaakt een bal, pion, of iets dergelijks. Een aangewezen speler probeert nu dit voorwerp bij de middenspeler weg te halen. Lukt dit, dan wordt deze speler de geblinddoekte middenspeler. Weet de zeerover de speler echter te tikken, dan gaat deze speler terug en de zeerover blijft in het midden. Welke speler lukt het om de meeste personen te tikken? De zeerover moet het voorwerp op armlengte verdedigen. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Inhaalbal;* | |
| |  | | --- | |  |   Twee partijen die om en om in een enkele kring staan opgesteld. Iedere groep bezit een bal. Op het teken van de spelleider moet de bal in dezelfde richting worden samengespeeld door spelers van de eigen groep volgens de kringvolgorde. Begonnen wordt bij twee tegenover elkaar staande spelers. De bedoeling van het spel is de bal van de tegenpartij in te halen. Lukt dit, dan wordt er opnieuw gestart. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Hinderbal;* | |
| In een kring staan toestellen opgesteld. Op de toestellen zitten de spelers. De hinderman staat in het midden van de kring. Vanaf de toestellen werpen de spelers elkaar de bal toe. De hinderman probeert de bal te onderscheppen (vangen of aanraken). Lukt dit deze middenspeler, dan wordt er gewisseld en wel van hinderman als ook van plaats in de kring (alle spelers schuiven een plaats op). Een vereenvoudiging van dit spel is het bekende “lummelen”, waarbij de spelers in plaats van op toestellen gewoon in een kring staan opgesteld. Door te bepalen dat de bal niet langer dan drie seconden mag worden vastgehouden, komt er vaart in het spel. Door een tweede speler in de kring te plaatsen wordt het spel moeilijker. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Komt de bal wel of niet;* | |
| |  | | --- | |  |   De spelers staan in de kring en hebben de handen vast op de rug. In het midden van de kring staat een speler met een bal. Deze speler werpt de bal zeer wisselend naar de kringspelers, die de toegeworpen bal moeten vangen. Maakt de speler echter een schijnbeweging, en komen hierdoor de handen los, dan is deze speler af en gaat zitten (op de plaats waar deze stond). Kan de speler de toegeworpen bal niet vangen, dan gaat hij eveneens zitten. De bal moet wel zo worden toegeworpen zodat deze speelbaar is (dat wil zeggen: niet te hard werpen en niet bovenhands) |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Springende kring;* | |
| In het midden van de kring staat een speler (of spelleider) en draait een touw rond dat aan het uiteinde iets verzwaard is. De spelers springen nu over dit laagdraaiende touw of de spelers bukken zich voor het op schouderhoogte draaiende touw. De speler die het touw raakt, krijgt een strafpunt of is af. Allerlei variaties zijn mogelijk, bijvoorbeeld andere uitgangshoudingen van de kringspelers. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Krokodilbal;* | |
| |  | | --- | |  |   Er is een kringopstelling gemaakt. De spelers zijn genummerd, zo dat er verschillende groepjes zijn. Groep nummer 1 staat in het midden van de kring in een rij achter elkaar met de handen op elkaars heupen. De kringspelers proberen de achterste speler van de middengroep met de bal te raken. De middenspelers mogen zich als rij bewegen en de voorste speler mag daarbij zijn handen als afweer gebruiken. Wordt er een speler geraakt, dan sluit deze vóór bij de rij aan. Het loslaten van een speler telt eveneens als treffer. De voorste speler mag alleen afweren met vlakke handen. Laat dit spel spelen met tijdvergelijkingen tussen de groepen. Na een treffer moet er even tijd worden gegeven om te wisselen. Hoelang duurt het voor drie of alle spelers worden getroffen? Daarna komen de andere groepen aan de beurt. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Dirigent;* | |
| De leden zitten in een kring. Een persoon wordt weggestuurd zodat hij niets kan zien of horen. Intussen wordt een dirigent aangeduid. De persoon komt terug. De dirigent doet dan stiekem een bepaalde beweging of actie en de andere spelers doen dat na. De persoon die weggestuurd was, gaat in het midden van de kring staan en probeert te achterhalen wie de dirigent is. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Ik ga op reis;* | |
| |  | | --- | |  |   De deelnemers zitten in de kring. Iemand begint: “Ik ga op reis en ik neem mee: een tandenborstel”. De tweede herhaalt dit en voegt er een voorwerp aan toe hij kan meedoen op reis. Zo wordt telkens de kring rondgegaan, en wordt de reeks voorwerpen telkens langer en langer, tot iemand het niet meer kan onthouden. Hij mag dan niet meer meedoen. Wie heeft het beste geheugen? |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Rippel stippel;* | |
| De deelnemers zitten in een kring. Iemand begint en zegt: “Ik Joris, rippel stippel, zonder stippel, vraag aan Jan, rippel stippel, zonder stippel, hoeveel stippels heb jij?” Jan gaat dan verder, en stelt deze vraag aan iemand anders. Je noemt dus eerst je eigen naam, en dan de naam van de persoon aan wie je de vraag stelt. Na elke naam zeg je “rippel stippel”, en hoeveel stippels die persoon heeft (dit kan dus zijn: zonder stippel, met 2 stippels) Een stippel krijg je als je een fout maakt in de formulering. Nadat je je stippel gekregen hebt, mag je uiteraard niet meer zeggen “zonder stippel”, maar moet je zeggen “met 1 stippel”, enzovoort. Het gaat er dus om zo min mogelijk stippels te hebben op het einde van het spel. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Storm op zee;* | |
| De kringspelers zitten op een stoel in een kring, behalve 1, die in het midden staat. De leden krijgen een functie. Zo is er een kapitein, een papegaai, een machinist, enkele matrozen, een dekzwabber, …. Het lid in het midden wordt de verstekeling. De leiding begint nu een verhaal te vertellen. Hierin komen de verschillende personages in voor. Voorbeeld: “Op een mooie dag besluit de kapitein (op dit moment staat de kapitein op, draait een rondje om zijn eigen as en gaat weer zitten) de tocht te maken met zijn boot. Met de papegaai (draait) op zijn arm stapt de kapitein (draait) aan boord. Hier staan de matroos, kok en machinist al op het te wachten (deze draaien). De stuurman (draait) vraagt: Kapitein (draait) weet u wel zeker dat u wil varen. Er is storm op komst…” Op het moment dat er gezegd wordt “storm op komst” moeten alle leden een plaats opschuiven. De verstekeling moet proberen een stoel te bemachtigen. Het lid dat nu overblijft wordt nu de verstekeling. Een variant is dat de leden naar de overkant van de kring moeten lopen. Nu is er meer kans voor de verstekeling maar ook meer kans op botsingen. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Russisch ei;* | |
| |  | | --- | |  |   Ga in een kring staan, allen met het gezicht in dezelfde richting. Ga heel dicht tegen elkaar staan, zodat de cirkel heel klein wordt. Ga rustig zitten op de schoot van de persoon achter je. Je zal merken dat, alhoewel iedereen neerzit, toch niemand omvalt. Als je het goed doet tenminste… |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Commando pinkelen;* | |
| De leden zitten in een kring rond een tafel. Iemand zegt de generaal te zijn van het leger en de rest is soldaat. De generaal geeft commando’s en zegt bijvoorbeeld: ‘COmmando Pinkelen’. Alle spelers tikken dan om beurten met hun linker en rechter pink op de tafel. Wie fout is mag niet meer meedoen. De bedoeling is is dat je de opdracht uitvoert als het woord “commando” wordt gebruikt. Als er wordt geroepen: Plat, en er zijn mensen die hun handen plat op de tafel leggen, dan zijn ze af. Voorbeelden commando’s: pinkelen, plat, hol, bol, hoog, laag, recht etc. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Stoelendans;* | |
| De stoelen (1 minder dan er leden zijn) staan in een kring, met de rugleuning naar binnen. Als de muziek start beginnen de leden rond de kring te lopen. Als de muziek stopt gaan ze op een stoel zitten. Degene die geen stoel heeft valt af. Herhaal het spel telkens met 1 stoel minder. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Kringtrefbal;* | |
| |  | | --- | |  |   De spelers staan opgesteld in een kring (diameter plusminus 15 meter). De kringomtrek moet duidelijk aangegeven zijn (streep op de grond). In het midden van de kring kan een obstakel worden opgesteld (waarachter de middenspelers zich kunnen beschermen). Voor het spel gebruiken we een volleybal. De speelgroep bestaat uit bijvoorbeeld drie partijen van maximaal zes spelers. Groep nummer één komt in het midden van de kring, de andere twee partijen vormen samen de kring. De spelers die de kring vormen proberen de spelers in de kring af te werpen. De spelers in de kring trachten niet te worden geraakt. Een geraakte speler verlaat de kring en speelt even niet mee. Is iedere speler van de middengroep geraakt, dan wordt er gewisseld van middenpartij. Van de afweerpartij mag niemand in de kring komen. Het afweren van de bal is niet toegestaan. Een puntentelling of vergelijking van de groepen onderling kan gebeuren door de speelduur van de middengroep op te nemen. Dit spel kan op verschillende manieren worden gespeeld. Speelt men het zonder middenhindernis dan moet het afwerpen van de spelers door middel van een indirecte worp gebeuren (via stuiteren op de grond). Vooral het ‘harde’ werpen (slingerworp) moet worden verboden (een alternatief is werpen met twee handen tegelijk). |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Schiettent;* | |
| |  | | --- | |  |   Iedereen staat in een kring opgesteld. In het midden van een kring staat een vijftal knotsen of blokjes. Één speler staat in het midden (deze is de knotsverdediger). De kringspelers proberen door middel van samenspel met de bal de knotsen om te werpen. De verdediger tracht dit te voorkomen door de bal tegen te houden en door de omgevallen knots weer recht te zetten. Er wordt gewisseld van middenspeler (verdediger) als er tenminste drie knotsen zijn omgeworpen. De verdediger mag de bal alleen afweren (niet vangen). De knotsen moeten op onderlinge afstand van ongeveer 1 meter worden geplaatst. Loopt of trapt de verdediger een knots om, dan telt dit ook. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Wie begint met de banaan;* | |
| |  | | --- | |  |   Iedereen zit in een kring. Iets verderop ligt er een banaan, op een bord met mes en vork erbij. Elk lid dobbelt en geeft de dobbelsteen door. Wie 6 gooit mag naar de banaan lopen en ervan beginnen te eten, tot de volgende 6 gegooid wordt. Je moet natuurlijk wel met mes en vork eten. Variaties: Je kan dus ook iets anders gebruiken, zoals een appel, een oliebol, een gebakje of iets dergelijks. Variatie2: laat hen eerst nog een paar verkleedkleren aandoen, voor ze mogen gaan eten. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Amoebe opstaan;* | |
| |  | | --- | |  |   Iedereen zit in een kring met de ruggen tegen elkaar. Je stopt de ellebogen in elkaar. En probeer zo maar op te staan. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Bericht doorfluisteren;* | |
| |  | | --- | |  |   De spelleider begint met het fluisteren in het oor van de rechterspeler. Dit kan een simpel zinnetje zijn of een woord van 3 of meer lettergrepen (huttenkottenententententoonstelling). Die fluistert dit weer door aan zijn rechterbuurman en zo gaat dit de hele kring rond. Wat komt er al laatste uit? |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Kat en muis;* | |
| |  | | --- | |  |   Iedereen staat met de handen vast in een kring. Vier muizen buiten de kring en de kat in de kring. De taak van de kringspelers: de poort openen voor de muis (armen hoog) en de poort sluiten voor de kat (armen laag). De taak voor de muizen: in en buiten de kring lopen zonder te worden getikt door de kat. De taak voor de kat: in de kring blijven staan en daar een van de muizen tikken. Hoelang duurt het voor een muis door de kat te worden getikt? Of men geeft de kat een bepaalde tijd (twee minuten) om zoveel mogelijk muizen te tikken. In dit laatste geval wisselt een geraakte speler (muis) met een kringspeler. – 1 De kat mag buiten en weer in de kring komen door bepaalde openingen (poortjes). De muizen mogen alle doorgangen benutten. – 2 Twee concentrische kringen met openingen voor de kat (voor grote aantallen). Ook te spelen met meerdere tikkers (katten). – 3 Op teken van de spelleider gaan de poortjes open (armen omhoog) of dicht (armen omlaag). De kat mag alleen gebruik maken van een open poortje; de muizen van beide mogelijkheden. – 4 kat en muis met vrijplaatsen. in de speelruimte ligt een aantal matten of zijn er kringen getekend. Dit zijn de vrijplaatsen voor de muizen. Men mag drie seconden gebruik maken van zo’n plaats. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Stekelvarken of schaap;* | |
| |  | | --- | |  |   Ideaal spel voor jonge leden. De leden zitten in een cirkel. Één van hen wordt even buiten gestuurd. Intussen wordt het schaap aangeduid. Alle andere leden zijn stekelvarkens. Het lid dat buiten stond komt weer binnen en moet op zoek gaan naar het schaap. Dit moet hij doen door op de schoot van de leden te gaan zitten. Gaat hij op een stekelvarken zitten, dan krijgt hij een kneep in z’n achterwerk. Kiest hij juist en komt hij bij schaap terecht, krijgt hij een kus op de wang of het schaap blaat. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *De omgekeerde wereld;* | |
| |  | | --- | |  |   Alle spelers zitten in een kring op stoelen ( of op de grond ). Eén speler staat in het midden. Plots gaat hij voor een speler staan en zegt bijvoorbeeld “dit is mijn oor terwijl hij zijn voet vastneemt.” De andere speler moet dan direct antwoorden met het omgekeerde: “dus dit is mijn voet.” terwijl hij zijn oor vastneemt. Kan de speler dit niet of aarzelt hij, dan moet hij de plaats innemen van de speler in het midden. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Vogeltje in een kooi;* | |
| |  | | --- | |  |   Dit is een spel voor jonge kinderen (niet ouder dan 9 jaar). Iedereen gaat in een kring zitten. Er is 1 plaats meer dan er deelnemers zijn. Iedereen kiest een vogelnaam. De namen mogen slechts 1 keer voorkomen. Diegene die rechts van de lege plaats zit zegt: “Mijn kooitje is leeg. Ik wou dat er een ….. kanarie in zat.” Dan loopt degene die een kanarie is naar de lege plaats en is er een nieuwe plaats leeg. Nu mag diegene die daar rechts van zit een vogeltje uitzoeken. Een vogel mag niet twee keer achtereen lopen. En de vogel moet binnen 10 tellen op de plaats zitten. Duurt het langer krijg je een strafpunt. Bij drie strafpunten moet er getoond worden of je een zangvogel bent en moet je een lied zingen. Kleine kinderen vinden het heel erg leuk als de leiding de pineut is om een liedje te zingen. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Vlaggenstok;* | |
| |  | | --- | |  |   Alle spelers staan in een kring. Iemand loopt rond met een zakdoek en stopt ergens tussen twee personen. Deze 2 personen lopen nu in tegengestelde richting zo snel mogelijk rond de kring, en proberen de zakdoek te pakken. Hij die het eerst rond is, mag de volgende slachtoffers kiezen. Variaties: als de twee personen mekaar kruisen, moeten ze een opdrachtje doen, bijvoorbeeld een kus geven, of knuffelen. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Casanova;* | |
| Er wordt een cirkel van stoelen gemaakt. Op elke stoel zit een meisje, behalve op één stoel, deze blijft leeg. Achter elke stoel, ook de lege gaat een jongen staan. De jongen die achter de lege stoel staat, moet proberen één van de meisjes te verleiden om op zijn stoel te komen zitten. Dit doet hij door te knipogen. De jongen die achter het meisje staat moet dat verhinderen! Hij staat achter de stoel met zijn handen op de rug. Op het moment dat zijn meisje wegrent, moet hij proberen zijn handen op haar schouders te leggen. Als het meisje kan ontsnappen aan de handen van haar jongen dan is deze jongen verleider om zijn stoel op te vullen. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Vingerenmats;* | |
| |  | | --- | |  |   De spelers zitten rond de tafel, met hun handen op de tafel. Iemand heeft de knuppel vast, en de persoon daar rechts van heeft het voorwerp (bvb. een luciferdoosje) vast. Deze persoon gooit het voorwerp omhoog, zodat het op de tafel valt. Valt het op kant A, dan mag de persoon met de knuppel op de handen van de anderen kloppen (ze mogen uiteraard hun handen wegtrekken), totdat het voorwerp van de tafel is. Als het voorwerp valt op kant B, dan mag de persoon met de knuppel niets doen. De handen mogen dan ook niet weggetrokken worden. Wie zijn handen wel wegtrekt, krijgt een vrije slag. Na elke worp geven we zowel voorwerp als knuppel door naar rechts. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Koord met ring;* | |
| |  | | --- | |  |   Een koord met een ringetje eraan, wordt dichtgeknoopt. Iedereen zit in een kring en houdt met twee handen het koord vast. Ze trachten ongezien het ringetje door te geven aan de persoon die naast hem zit. Degene die in het midden staat, tracht te ontdekken waar het ringetje zit. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Zacht Konijntje;* | |
| |  | | --- | |  |   Iedereen gaat in een kring zitten. Met één deelnemer in het midden van de kring. Deze deelnemer is het konijn . het konijn huppelt op handen en voeten naar een andere deelnemer. Deze moet drie keer het hoofd van het konijn aaien en tegelijk “zacht konijntje, zacht konijntje, zacht konijntje” zeggen. De deelnemer moet het konijn wel recht aankijken. het konijn mag allemaal rare gezichten trekken en geluidjes maken (maar voor de rest niets zeggen). Gaat de deelnemer lachen wordt deze het konijn , anders gaat het konijn naar een andere deelnemer (een glimlach telt ook). |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Jager en detective;* | |
| |  | | --- | |  |   Iedereen zit of staat in een kring. Éen persoon is de politieagent en wordt weggestuurd. Een ander persoon wordt aangesteld als jager. De jager knipoogt naar een konijn (de andere spelers in de kring) en dat valt dan dood neer (mag theatraal). De taak van de detective is uiteraard om de jager op te sporen. Het spel is beëindigd als de agent de jager aanwijst. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Handje klap;* | |
| |  | | --- | |  |   De leden zitten in een kring rond de tafel met hun handen op de tafel, als volgt gerangschikt: Als ze van links naar rechts zitten als A-B-C, liggen de handen voor B als volgt: linkerhand B, rechterhand A, linkerhand C, rechterhand B. Probeer het even uit: je moet gewoon je arm kruisen met die van je buur. Nu moeten de handen in de VOLGORDE dat ze liggen op de tafel kloppen (hier dus eerst B-links, A-rechts, C-links, B-rechts). Wie het fout heeft, moet de hand dat in overtreding was, verwijderen. Variatie: Als iemand 2 keer kort na elkaar klopt, veranderen we van richting. |  |

|  |
| --- |
| [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/kringspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Hang- en valspel;* | |
| |  | | --- | |  |   Iedereen gaat in een cirkel staan en legt zijn armen bij zijn buurman over de schouders. Iedereen heeft van te voren een woord ingefluisterd gekregen door de leiding. De leiding gaat nu een verhaal vertellen, waarin de woorden voorkomen. Zo gauw als iemand het woord hoort dat hem ingefluisterd is, dan gaat hij aan zijn buurmannen hangen. Leuke effecten zijn in te bouwen door bijvoorbeeld iedereen hetzelfde woord in te fluisteren. |  |