Bij gezelschapsspelen staat plezier hebben en maken centraal. De spelen zijn ‘simpel’ en als zodanig snel te begrijpen. Een groot voordeel hiervan is, dat de speluitleg kort van duur kan zijn en de deelnemers snel kunnen gaan spelen. Voorts worden er van de deelnemers geen speciale technische en verstandelijke begaafdheden verlangd. Aan gezelschapsspelen kan iedereen meteen deelnemen. Materialen blijven zeer beperkt en veel is zelf te maken. Kortom: ideaal om te doen.

|  |  |
| --- | --- |
| [Krantenfiguren](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#01) [Pas op voor de explo reuzen](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#02) [Zwarte Pieten](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#03) [Raak](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#04) [Laddertje gooien](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#05) [Over de schreef](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#06) [Van 1 t/m 15 en weer terug](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#07) [Safaripark scheuren](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#08) [Puzzelkrant](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#09) [De beeldhouwer](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#10) [Op het geluid afgaan](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#11) [Wees op je hoede](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#12) [Memorie](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#13) [Kaartspel met dierengeluiden](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#14) [Woordenboek](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#15) [25 letterspel](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#16) [Woorden vormen van woord](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#17) [Figuurleggen met lucifers](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#18) | [Wisseltruuk](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#19) [Hoog Laag](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#20) [Commando Pinkelen](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#21) [Verhalen doorgeven](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#22) [Land, lucht en water](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#23) [Interviewspel](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#24) [1,2,3,4,5,6,7, plof](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#25) [Zangkoor](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#26) [Wie ben ik?](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#27) [Plaatsnamen puzzel](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#28) [Welke kleur](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#29) [Kopen in een vreemd land](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#30) [Beroepen uitbeelden](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#31) [Fopspelletjes](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#32) [Baby voeren](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#33) [Straattafereeltje](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#34) [Levende spreekwoorden](http://www.rayfra.nl/recreatie/gezelschapspelletjes/#35) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Krantenfiguren* | |
| |  | | --- | |  |   De spelers zitten in een kring en hebben een halve pagina van een krant. Hieruit moeten zij een voorwerp scheuren! Als onderwerpen kunnen dienen: mensen, dieren, gebouwen enz. Anderen moeten raden wat voor figuur het is. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Pas op voor de explo reuzen;* | |
| |  | | --- | |  |   In het speelveld (goed aangeven) zit een aantal spelers op de grond. Dit zijn de explo reuzen. Er worden 2 spelers geblinddoekt. Voordat ze van start gaan, worden ze door de spelleider rondgedraaid. De spelers moeten los van elkaar, proberen door het bos van de explo reuzen lopen. Goed oppassen, want bij het minste of geringste aanraken explodeert zo’n reus. Hij geeft een grote knal, het is net een vuurpijl. Als de spelleider op de trom slaat, moeten de 2 deelnemers blijven staan. Er vindt een aardbeving plaats. De reuzen rollenbollen over de grond en zoeken een andere plaats op en slapen gewoon door. Lukt het 1 van de twee door het bos te komen zonder een reus te laten exploderen? |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Zwarte pieten* | |
| |  | | --- | |  |   Vooraf worden aan iedere speler een of twee kwartetten (4 dezelfde kaarten) gegeven. De boeren zitten altijd in het spel. De kaarten worden ingenomen, goed geschud en weer onder de spelers verdeeld. Elke speler mag bij z’n linker buurman een kaart trekken. Wie een kwartet heeft, legt deze aan de kant. Een van de boeren is de zwarte piet. Daar gaat dit spel om. Het gaat niet om de meeste kwartetten, maar om de speler, die de laatste de Zwarte piet overhoudt. Hij heeft verloren en krijgt hiervoor een roetstreep over het gezicht. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Raak* | |
| |  | | --- | |  |   De kaarten worden goed geschud en uitgedeeld. Iedere speler heeft een stapeltje kaarten met de rugkant naar boven voor zich liggen. Op teken van de spelleider draait iedere speler de bovenste kaart om en legt deze naast het stapeltje. De spelers moeten nu heel goed naar de kaarten kijken. Ziet een speler dat een andere speler dezelfde kaart heeft open liggen (dezelfde puntenwaarde of prent)dan roept hij heel hard ‘raak’ en wijst met zijn wijsvinger in de richting van de speler. Hij krijgt dan de ‘open’ kaart van zijn medespeler en stopt deze samen met zijn eigen kaart onder het stapeltje. Wanneer een speler roept en het is helemaal niet raak, dan moet hij zijn kaart of kaarten aan de ‘pot’ geven. Dat betekent dat die kaarten open liggen in het midden van de tafel. Als bij het verdere omdraaien een speler dezelfde kaartwaarde heeft als de pot, roept hij “lukraak” en wijst daarbij naar de pot. Hij krijgt dan de kaart(en) uit de pot. De raakkaart paren moet je uit je eigen stapel halen. Degene die geen kaarten meer heeft, kan niet meer meespelen. Wie heeft de meeste paren? |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Laddertje gooien* | |
| |  | | --- | |  |   Elke speler tekent een lange ladder op een papier. Om mee te spelen heb je een muntstuk nodig of iets van een pion. Iedereen gooit om beurten met een dobbelsteen. Als je 1,2 of 3 gooit dan mag je respectievelijk 1,2 of 3 sporten omhoog. Als je 4 gooit, moet je blijven staan. Maar wie 5 of 6 gooit, moet 1 of 2 sporten op de ladder zakken. Probeer zo snel mogelijk de ladder op en neer te gaan. Wie lukt dit het snelst? |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Over de schreef* | |
| |  | | --- | |  |   Vooraf wordt door de spelers de schreef, ook wel grens, bepaald. Dat is een getal onder de 40; bijvoorbeeld 28. Kees begint te werpen met 2 dobbelstenen en werpt 4 + 5 = 9. Nu is Wim aan de beurt, zijn resultaat is 1 + 6 = 7. Het totaal van Kees en Wim is 16. Janine werpt 6 + 5=11. Dan wordt het totaal 27. De speler die met gooien, in dit geval het cijfer 28 bereikt of overschrijdt, gaat “over de schreef”. Hij moet afvallen. De overige spelers gaan door, maar bepalen eerst weer de schreef. Als je twee dezelfde werpt, dan mag je kiezen: of erbij tellen of eraf trekken. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Van 1 t/m 15 en weer terug* | |
| |  | | --- | |  |   Elke speler gooit op zijn beurt 3 dobbelstenen en probeert met de 3 bovenliggende getallen van 1 tot en met 15 te tellen. Daartoe mag hij met de bovenliggende rekenkundige bewerkingen uitvoeren: • Aftrekken • Optellen • Vermenigvuldigen • Delen Voor ieder benodigde getal mag iedere steen maar een keer gebruikt worden. Het is niet noodzakelijk alle drie de stenen bij het rekenen te gebruiken. Komt een speler niet tot 15, dan onthoudt hij het getal dat wel door hem werd behaald en gaat hij de volgende keer vandaar uit verder. Is men bij 15, dan moet men via rekenkundige bewerking eerst opnieuw 15 gooien, voordat men tot 1 mag terugtellen. Wie het eerst bij 1 is, is de winnaar Voorbeeld: een speler heeft geworpen: 2, 3 en 6 Hij kan nu maken: • 1 (3-2 =1) • 2 (ligt op tafel) • 3 (ligt op tafel) • 4 (6-2= 4) • 5 (2+3=5) • 6 (ligt op tafel) • 7 (6+3=9, 9 2=7) • 8 (6+2=8) • 9 (6+3=9) Verder kan hij niet komen. Hij onthoudt dus 9 en gaat daar in de volgende beurt mee verder. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Safaripark scheuren* | |
| |  | | --- | |  |   Hang een aantal witte flappen van groot formaat aan de muur. In dit voorbeeld vijf flappen plus één. Elke flap is het territorium van een diersoort. Eén territorium is vrij, daar zitten meerdere diersoorten in. De groepen hebben de taak om, binnen de speeltijd, het safaripark vol te hangen. Op elke flap een dier dat uit kranten gescheurd moet worden. Flap 1 is het leeuwenterritorium Flap 2 is het giraffenterritorium Flap 3 is het olifantenterritorium Flap 4 is het krokodillenterritorium Flap 5 is het apenterritorium Het uitgangspunt: op een creatieve wijze omgaan met spel. Je zult een ander criterium moeten hanteren dan bij de andere spelen. Je moet wel de herkenbaarheid en grootte aangeven. Doe je dat niet dan wordt het een ‘abstract’ schilderij, waar geen mens uit wijs kan worden. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Puzzelkrant* | |
| |  | | --- | |  |   De groep wordt verdeeld in groepjes van maximaal 6 spelers. Elke groep zit bij elkaar en krijgt een dubbel blad uit een krant. Dit blad wordt op een grillige wijze in 8 stukken van ongeveer gelijke stukken gescheurd, waarbij de vouwlijn van de krant niet mag worden gebruikt als scheurlijn. Elke groep krijgt een stuk krant van de andere groep, de rest wordt in het midden van de ruimte gelegd. Op een teken halen de nummers 1 een stuk krant uit het midden. Past dit stuk dat het groepje al heeft, dan haalt nummer 2 een nieuw stuk, past het niet dan wordt het stuk weer door dezelfde teruggebracht en haalt weer een nieuwe. Er mag steeds 1 stuk worden gehaald. Wie heeft als eerste de krant compleet? Kan overigens ook met een bierviltje worden gespeeld |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *De beeldhouwer* | |
| |  | | --- | |  |   Drie spelers staan naast elkaar. De middelste speler is geblinddoekt. De spelleider ‘zet’ 1 deelnemer in een ‘beeldstand’. De geblinddoekte speler moet de derde speler in precies dezelfde stand proberen te zetten. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Op het geluid afgaan* | |
| |  | | --- | |  |   Er zijn tweetallen gevormd, bijvoorbeeld Piet en Gerard. Beiden bedenken een geluid en laten dit aan elkaar horen. Gerard verstopt zich in de grote zaal, nadat Piet op de gang is gaan staan. De andere tweetallen doen dat ook. Op teken van de spelleider mogen degene die op de gang staan naar binnen. Het is er wel donker en stil. Om de vijf tellen wordt door de verstopte groep tegelijk het eigen geluid gemaakt. Piet moet proberen in de kakofonie van verschillende geluiden, het geluid van Gerard te lokaliseren. Is dat gelukt dan gaan ze samen langs de kant zitten. Het spel gaat door totdat eenieder z’n geluid en dus zijn partner heeft gevonden. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Wees op je hoede* | |
| |  | | --- | |  |   De spelers (circa 6) zitten om de tafel. Op de tafel ligt een groot stuk papier, waarop alle spelers één hand plat neerleggen. Een andere speler staat bij de tafel en is in het bezit van een dobbelsteen en een opgerolde krant. Deze laatste speler bepaalt 2 cijfers van de dobbelsteen. Zodra 1 van beide cijfers door deze speler geworpen wordt, trekken de zittende spelers hun hand weg, terwijl de werpende speler met de opgerolde krant de hand of boven het papier tracht te raken. Voor elke geraakte hand krijgt hij een punt. Als een speler zijn hand wegtrekt terwijl de dobbelsteen een ander cijfer aangeeft, krijgt de “slagman” ook een punt. De beurt van de speler is voorbij wanneer hij: • niemand raakt nadat hij een van zijn bepaalde cijfers heeft geworpen • slaat, terwijl de dobbelsteen een ander cijfer aangeeft. Hierna wordt er van beurt gewisseld. Wie krijgt de meeste punten? |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Memorie* | |
| |  | | --- | |  |   De spelers zitten om de tafel. Een spel speelkaarten wordt blind over de tafel verspreid, zodat iedere kaart vrij ligt. Om de beurt proberen de spelers 2 kaarten met gelijke waardering uit het spel te draaien (de kleur der kaarten is dus niet bepalend). Als een speler hierin slaagt, mag hij het nogmaals proberen. Lukt het niet, dan moet de speler de kaarten op dezelfde plaats terug leggen. De volgende speler komt aan de beurt. Welke speler heeft ten slotte de meeste combinaties van twee kaarten. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Kaartspel met dierengeluiden* | |
| |  | | --- | |  |   De spelers zitten om een tafel. Iedere speler kiest een korte dierennaam. Deze naam wordt drie maal opgenoemd en iedereen tracht die naam te onthouden. Een van de spelers gaat nu de kaarten delen (langzaam). leder krijgt om de beurt één kaart voor zich. Elke volgende kaart die de speler die de speler er daarna bij krijgt, wordt bovenop de reeds ontvangen kaarten gelegd en blijft duidelijk zichtbaar liggen. Komen er nu 2 gelijke kaarten op tafel (bijvoorbeeld 2 tweeën, of 2 boeren) ongeacht de kleur van de kaarten, dan roepen de spelers van deze kaarten zo snel mogelijk elkaars dierennaam. Wie de naam van het andere dier eerst zegt, krijgt alle kaarten van die speler. Het delen gaat daarna door; alleen de bovenste kaart telt. Wie de meeste kaarten heeft als alle kaarten zijn uitgedeeld, is winnaar. 1 in plaats van dierennamen kan men dierengeluiden nemen 2 als kennismaking kan men bij een elkaar onbekende groep ook de voornamen laten noemen 3 voor jonge kinderen kan men zelf ook kaartjes maken met eenvoudige afbeeldingen |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Woordenboek* | |
| |  | | --- | |  |   Aan dit spel kan een onbepaald aantal spelers deelnemen. Ze zitten aan een tafel en zijn in bezit van schrijfgerei en een stuk papier. Hierop zijn verschillende rubrieken getekend en boven iedere rubriek is een bepaalde aanduiding vermeld. Binnen een vooraf bepaalde tijd (bijvoorbeeld 3 of 4 minuten) probeert iedere speler zoveel mogelijk namen die met een A beginnen, in de diverse rubrieken in te vullen. Precies op tijd wordt gestopt. Iemand gaat nu zijn oplossing voorlezen; eerst de eerste rubriek daarna de tweede enz. tijdens dit oplezen noteert elke speler zijn behaalde punten in een aparte kolom achter de rubrieken. Als een naam genoemd wordt die iemand van de andere spelers ook heeft, vermelden deze spelers achter deze naam een 5. wordt echter een naam opgelezen die de speler alleen heeft, dan mag hij achter deze naam een 10 noteren. Heeft de speler alle namen opgenoemd, dan vervolgt de volgende speler met de namen die nog niet zijn benoemd. Ten slotte zijn alle namen genoemd en telt men de punten op. Wie de meeste punten heeft is de winnaar. Daarna gaat het spel weer verder met de letter B. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *25 Letterspel* | |
| |  | | --- | |  |   Dit spel wordt gespeeld in groepjes van twee spelers, die elkaars tegenspelers zijn. Iedere speler tekent een vierkant met 25 hokjes. De spelleider bepaalt de letter die in het midden komt. Nu mogen de spelers om de beurt een letter zeggen. De letters moeten ingevuld worden. Het is de bedoeling zoveel mogelijk Nederlandse woorden te vormen, lezend van links naar rechts en van boven naar beneden. Een woord van vijf letters is tien punten; een woord van vier letters is vijf punten; een woord van drie letters is twee punten. De woorden grenzen steeds aan de buitenlijnen. Een voor een woord gebruikte letter mag niet meer voor een ander woord in dezelfde rij gebruikt worden. Afkortingen en eigennamen zijn niet toegestaan. Wie haalt de meeste punten? |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Woorden vormen van een woord* | |
| |  | | --- | |  |   De spelleider geeft een woord op en iedereen krijgt gedurende een bepaald aantal minuten de tijd om uit de letters van dat woord zoveel mogelijk andere woorden te vormen. Hierbij zijn eigen namen en afkortingen verboden. Bij het bepalen van de uitslag geldt het aantal goede woorden dat uit het opgegeven woord is gevormd. Het spel is niet gemakkelijk. Het verrassende element bestaat in de ervaring dat uit een zeer gering aantal letters zoveel woorden gevormd kunnen worden. Bijvoorbeeld uit het woord ‘ramen’ kunnen de woorden ‘en’, ‘er’, ‘na’, ‘ram’ gevormd worden; maar bijvoorbeeld niet het woord ‘aan’, omdat ‘ramen’ slechts één a heeft. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Figuurleggen met lucifers* | |
| |  | | --- | |  |   De spelers (ongeveer zes) zitten om de tafel. leder heeft circa 14 lucifers. De spelleider bepaalt een letter (bijvoorbeeld de letter B). Op teken proberen de deelnemers met de lucifers een figuur te leggen, waarvan de naam met de bepaalde letter begint. De speeltijd is één minuut en alle lucifers moeten worden gebruikt. Heeft men als enige speler een voorwerp voorgesteld, dan verdient men één punt; hebben meerdere spelers dezelfde voorstelling, dan krijgen deze spelers ieder een half punt. De voorstelling kan of geheel vrij zijn, of worden gebonden aan een bepaald onderwerp. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Wisseltruuk* | |
| |  | | --- | |  |   De spelers (ongeveer zes) zitten om de tafel. Op tafel liggen twaalf verschillende voorwerpen. De eerste speler krijgt 20 seconden de tijd om deze voorwerpen en hun plaats te bekijken. Vervolgens draait hij zich om en worden twee voorwerpen met elkaar van plaats gewisseld. De speler moet aanwijzen welke voorwerpen verwisseld zijn. Wijst de speler beide voorwerpen aan en ze zijn goed, dan krijgt deze twee punten. Wordt er slechts één voorwerp goed aangewezen, dan krijgt hij één punt. Nu worden de voorwerpen anders op tafel gelegd en de volgende speler is aan de beurt. Wie haalt de meeste punten? |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Hoog laag* | |
| |  | | --- | |  |   Eén van de spelers kan punten halen en staat bij de tafel. De andere spelers zitten rondom de tafel en geven onder de tafel een geldstuk door. Plotseling roept de staande speler: ‘HOOG!’, waarop alle spelers hun armen met gebalde vuisten omhoog steken. Een van de spelers heeft daarbij het geldstuk in de vuist. Bij het bevel ‘LAAG!’ slaat iedereen met de vlakke hand op tafel. De staande speler moet nu goed opletten onder wiens hand het muntstuk ligt. Is het raden goed geweest, dan is één punt behaald en mag de staande speler doorgaan. Is het fout, dan is volgende speler aan de beurt. Welke speler haalt de meeste punten? |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Commando pinkelen* | |
| |  | | --- | |  |   De spelers en de spelleider zitten in een kring. De spelleider zit zo dat allen hem goed kunnen zien; hij roept door elkaar de volgende commando’s: ‘pinkelen’, ‘plat’, ‘bol’, ‘vlak’ en ‘hol’. Bij ‘pinkelen’ tikken de spelers afwisselend links en rechts met de wijsvingers op de knieën. Bij ‘hol’ worden de handen met de rugzijde op de knieën gelegd. Bij ‘plat’ liggen de handen met de handpalmen op de knieën. Bij ‘bol’ worden de handen, tot vuisten gebald, op de knieën gelegd. Bij ‘vlak’ staan de handen verticaal met de handpalmen naar elkaar toe op de knieën. Bij “hoog” gaan de armen omhoog, bij “laag” gaan de armen omlaag. Bij “vlaggetje” doe je duimen op de knieën (of tafel) en met de uitgestrekte vingers wordt er gewuifd. (de vier vingers tegen elkaar houdend!) Alle spelers moeten de commando’s zo snel mogelijk en zo nauwkeurig mogelijk opvolgen. Wie zich vergist of niet snel genoeg de handeling uitvoert, is af en gaat met de armen over elkaar zitten. De spelleider volgt de commando’s zelf ook op, maar mag de spelers misleiden door andere handelingen uit te voeren. Wie blijft er als laatste over? Als je dit spel wilt spelen met wat oudere kinderne, dan kan je het principe van het spel spelen. Jij bent namelijk de generaal (of kapitein) en de rest is soldaat (of matrozen). Jij geeft een opdracht (de handeling) maar de rest mag die handeling pas verrichten als jij “commando” zegt. Alleen dan mag de handeling worden uitgevoerd. Bijvoorbeeld: ‘commando plat’, wel uitvoering van de handeling; ‘plat’ geen uitvoering van de handeling. Doe je de handeling wel, ook al is er geen “commando” gezegd, dan ben je af. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Verhalen doorgeven* | |
| |  | | --- | |  |   Nummer één begint door middel van uitbeelden een verhaal. Op teken of naar eigen inzicht stopt deze speler en gaat de volgende door met uitbeelden. Begrijpt men er niets van dan mag men vragen om het nog een keer te spelen. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Land lucht water* | |
| |  | | --- | |  |   De spelers staan in een kring. In het midden staat de spelleider met een bal in zijn handen. Hij speelt de bal naar één van de spelers en zegt bijvoorbeeld ‘land’. Deze speler moet de bal vangen, binnen drie tellen een dier noemen dat op het land leeft en de bal terugwerpen. Als de spelleider ‘lucht’ zegt, moet een dier worden genoemd dat in de lucht leeft, bij ‘water een dier dat in het water leeft. Wie een dier voor de tweede maal noemt of niet snel genoeg een naam zegt, krijgt een strafpunt. Wie heeft de minste strafpunten? (wie 2 strafpunten heeft, is ‘af’ en gaat zitten). |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *lnterviewspel* | |
| |  | | --- | |  |   De spelers staan opgesteld in een dubbele kring, met de gezichten naar elkaar toe. Men maakt nu kennis met de partner en mag allerlei vragen stellen. Op teken van de spelleider stopt de groep met het stellen van vragen en gaat rug aan rug staan. De spelleider stelt nu één vraag. Deze vraag moet door iedereen beantwoord worden. Iedere speler controleert of de partner het goede antwoord geeft. Elk goed antwoord is één punt. Op teken van de spelleider lopen de kringen in tegengestelde richting en wordt er bij een andere partner gestopt. Het spel begint opnieuw. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *1,2,3,4,5,6, 7 plof* | |
| |  | | --- | |  |   De spelers zitten in een kring. De eerste speler begint en zegt 1, de volgende speler zegt 2, dan 3, 4, 5, 6 enz. Het getal 7, veelvouden van 7 (14, 21, 28) en getallen waarin een 7 voorkomt (17, 27, 76) mogen niet worden genoemd. In plaats daarvan zegt de speler ‘plof’. Wie een fout maakt of niet snel genoeg reageert, is af en gaat met open armen over elkaar zitten. Na iedere fout begint het spel opnieuw met 1. Wie blijft erover? Snel spelen. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Zangkoor* | |
| |  | | --- | |  |   De spelers zitten in een halve cirkel. Eén van de spelers gaat de kamer uit. Een andere speler is dirigent, gaat voor de groep staan en spreekt een lied af en een teken waarop ieder met zingen moet ophouden. De weggezonden speler wordt binnengeroepen. Het koor zingt en stopt op het afgesproken teken. De speler moet uitvinden op welk teken van de dirigent het koor stopt. Er mag tweemaal worden geraden. Raadt de speler het teken, dan wordt er een andere dirigent en een andere speler die weggezonden wordt, gekozen. Wordt het teken niet geraden, dan wordt de speler nog een keer weggezonden en een nieuw teken afgesproken. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Wie ben ik?* | |
| |  | | --- | |  |   Alle speler krijgen een kaartje op de rug met daarop een naam van een bekend persoon. Door vragen te stellen aan de andere spelers tracht men erachter te komen wie men voorstelt. Heeft men 1 vraag aan een speler gesteld, dan wandelt men na het antwoord naar een volgende speler. Men mag alleen antwoorden met ja of nee. Wie heeft na een bepaalde tijd de meeste namen gevonden? |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Plaatsnamen puzzel* | |
| |  | | --- | |  |   Alle spelers krijgen vijf minuten de tijd om een plaatsnaam door middel van een tekening of rebus af te beelden op een stuk papier. De afbeeldingen worden op de borst gespeld en men gaat rondwandelen met potlood en papier. De bedoeling is om zoveel mogelijk plaatsnamen die zijn afgebeeld, te vinden en te noteren. Wie heeft de meeste goede plaatsnamen gevonden? |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Welke kleur?* | |
| |  | | --- | |  |   De groep wordt verdeeld in groepjes van vijf spelers. Alle nummers één krijgen nu een bepaalde kleur, alle nummers twee een andere kleur enz. De spelleider noemt een bepaald voorwerp, bijvoorbeeld brievenbus. De spelers die ‘rood’ hebben gekregen, lopen nu zo snel mogelijk naar een lijn toe. De speler die er het eerst is, krijgt een punt voor zijn groepje. Welk groepje heeft na een aantal beurten de meeste punten. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Kopen in een vreemd land* | |
| |  | | --- | |  |   De spelers zijn verdeeld in groepjes van zes à acht personen. leder groepje is afgenummerd van één tot en met de laatste. Van ieder groepje komt nummer één naar de spelleider. Deze zegt wat deze nummers één moeten gaan kopen, bijvoorbeeld een briefkaart, een rol beschuit, een reep chocolade, een bioscoopkaartje, een sigaar enz. De nummers één gaan ieder naar hun eigen groepje terug en moeten door gebaren duidelijk maken wat ze willen kopen. Ze mogen niet tekenen en niet wijzen naar andere voorwerpen. Heeft een groepje het gevonden (ze mogen de oplossing niet hardop zeggen, want dan weten de anderen het ook), dan komt nummer twee een nieuwe opdracht halen. Welk groepje is als eerste klaar met de woordenlijst van de spelleider? |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Beroepen uitbeelden* | |
| |  | | --- | |  |   De spelers zijn verdeeld in groepjes van zes à acht personen. Ieder groepje is afgenummerd van één tot en met de laatste. Van ieder groepje komt nummer één naar de spelleider. Deze zegt welk beroep zij voor de eigen groep moeten gaan uitbeelden. Het uitbeelden moet zwijgend gebeuren. De groep probeert zo snel mogelijk te raden welk beroep er uitgebeeld wordt. Heeft de groep het geraden dan komt nummer twee naar de spelleider toe en krijgt een nieuw beroep op enz. De groep die alle beroepen heeft uitgebeeld (de spelleider heeft deze op een papier staan), is winnaar. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Fopspelletjes (oud grapje)* | |
| |  | | --- | |  |   Het lijkt gemakkelijk, maar dat is het niet. “Wie kan een muntstuk in de trechter mikken?” Makkie! Ja… maar je moet wel het muntstuk op je voorhoofd leggen en hem dan in één keer in de trechter mikken. Lenie doet dat wel even. Zij heeft met 2 handen de trechter vast op borsthoogte ….en dan valt het geldstuk erin. Nu wat moeilijker, zonder handen. De trechter wordt tussen de broekriem gestoken. Het geld op het hoofd. Op dat moment giet de spelleider een beetje water in de trechter…. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Baby voeren* | |
| |  | | --- | |  |   De spelers zitten in een grote kring. Er worden twee vrijwilligers gevraagd die over een vaste hand en stalen zenuwen beschikken. Die twee mensen worden geblinddoekt. Eén van de twee krijgt de rol van baby toegedeeld en krijgt ook een slabber om (vuilniszak). De ander is de voeder. Ze bevinden zich beide in de kring. De afstand is ongeveer drie meter. De baby maakt babygeluiden om de voeder, met een bord met pap en een lepel in zijn handen, te lokken. De groep zal door aanwijzingen te geven moeten meehelpen om het bord recht te houden. Als alles goed gaat, onder luid gekrijs van de baby. Daarna wordt het wat lastiger. De baby moet gevoerd worden. De groep mag aanwijzingen geven. |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Straattafereeltje* | |
| |  | | --- | |  |   De groep is verdeeld in groepjes van vijf of zes spelers. Ieder groepje krijgt tien minuten de tijd om de uitbeelding van een straattafereeltje voor te bereiden, bijvoorbeeld een oploop, optocht, markt enz. Iedereen moet meedoen. Dit moet gebeuren zonder geluiden te maken en te spreken. Iedere groep beeldt om de beurt het gekozen of opgedragen tafereeltje uit. De overige groepen schrijven de oplossing op. Welk groepje heeft de meeste goed? |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| *Levende spreekwoorden* | |
| |  | | --- | |  |   leder groepje van vijf of zes spelers krijgt vijf minuten de tijd om te denken over een spreekwoord dat ze willen uitbeelden. Iedere groep beeldt om de beurt het gekozen spreekwoord uit. Dit moet zonder te spreken en natuurlijk ook zonder geluiden. Alle leden van de groep moeten meedoen. |  |