Dodemomenten spelletjes

Dit zijn kleine spelletjes die je met een groep kan spelen op momenten dat er even niets te doen is, om te voorkomen dat de groep zich gaat vervelen en zichzelf gaat vermaken met ook leuke spelen die wij als spelleiders als lastig of vervelend kwalificeren

Moordenaar en detective

Leeftijd: 8 - 12 jaar

Duur: 10 minuten

Aantal: minimaal 8

Materiaal: geen

Indeling Iedereen zit in een kring en dekt zijn ogen af. De leiding loopt rond en geeft iedereen 1, 2 of 3 tikjes op de schouder. 1 tikje wil zeggen dat je een gewone burger bent, 2 tikjes maken van jou een detective, 3 tikjes en je bent de moordenaar.

Nadat iedereen aangetikt werd, loopt iedereen gewoon rond, en zoekt oogcontact met elkaar. De moordenaar kan mensen vermoorden door een knipoog te geven naar iemand. Heeft iemand naar jou geknipoogd, dan val je ter plaatse dood op de grond. Het is de taak van de detective om zo snel mogelijk de moordenaar te ontmaskeren.

De onbekende dirigent

Leeftijd: 8 - 12 jaar

Duur: 10 minuten

Aantal: minimaal 8

Materiaal: geen

Indeling: De leden zitten of staan 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. Heeft hij de dirigent gevonden, dan komt de dirigent in het midden staan en wordt een andere vrijwilliger gezocht om de kring te verlaten.

HOOG LAAG

Leeftijd: 8 - 12 jaar

Duur: 10 minuten

Aantal: minimaal 8

Materiaal: geen

Indeling: 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 de tafel. De staande speler moet nu goed opletten en de persoon aanwijzen 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 de volgende speler aan de beurt.

Welke speler behaalt de meeste punten?

Het wordt moeilijker als men niet alleen de speler maar ook de juiste hand moet aanwijzen.

1 – 7 PLOF

Leeftijd: 8 - 12 jaar

Duur: 10 minuten

Aantal: minimaal 8

Materiaal: geen

Indeling: De spelers zitten in een kring op de grond. De eerste speler begint en zegt 1, de volgende zegt 2 en dan 3, dan 4, 5, 6,enz. Het getal 7, veelvouden van 7 ( 14, 21, 28) en getallen waarin de 7 voorkomt (17, 27, 37) mogen niet worden genoemd.

In plaats daarvan zegt men “PLOF”

Wie een fout maakt of niet snel genoeg reageert, is af en gaat met de armen over elkaar zitten. Na iedere fout begint het spel opnieuw bij het getal 1

Snel spelen, niet meer dan 20 personen in de kring.

Blinde detective

Leeftijd: 8 - 12 jaar

Duur: 10 minuten

Aantal: minimaal 8

Materiaal: geen

Indeling: Een speler is geblinddoekt met een das. Twee andere spelers ruilen iets met elkaar: een bril, een petje, hun schoenen. Daarna loopt iedereen wat rond en mag de geblinddoekte zijn blinddoek afdoen. Hoe lang duurt het voordat hij ontdekt welke spelers iets hebben geruild?

Natte voeten

Leeftijd: 8 - 12 jaar

Duur: 10 minuten

Aantal: minimaal 8

Materiaal: geen

Indeling: Teken een cirkel op de grond met een doorsnede van ongeveer 1 meter. Die cirkel stelt een plas water voor. De spelers geven elkaar een hand en vormen een grote kring om de waterplas. Na het startsein proberen ze elkaar met trekken en duwen in de plas te krijgen. Wie “natte voeten” krijgt door in de cirkel te stappen, moet de kring verlaten. De speler die het langst op het droge kan blijven, wint. Wanneer in de kring handen worden losgelaten, dan zijn beide spelers die de verbinding hebben verbroken af.

Levende stoelen

Leeftijd: 8 - 12 jaar

Duur: 10 minuten

Aantal: minimaal 8

Materiaal: geen

Indeling: Alle spelers gaan in een rij achter elkaar staan en pakken elkaar bij het middel vast. Spelregels: Iedere speler zakt langzaam door zijn knieën. Elk kind gaat dan op de knieën van degene achter hem zitten, die zo een levende stoel speelt. Variatie: De spelers staan in een kring en laten hun hoofd rusten op de buik van degene die achter hen zit.

Een levende knoop

Leeftijd: 8 - 12 jaar

Duur: 10 minuten

Aantal: 6 tot 10

Materiaal: geen

Indeling: De spelers vormen een kleine kring. Spelregels: De spelers doen hun ogen dicht en steken hun armen gekruist naar het midden. Dan proberen ze met iedere hand een vrije hand van twee andere spelers vast te pakken. Grijpt iemand verkeerd, dan herstelt de leider dat. Op het teken van de leider doen de spelers hun ogen open en proberen ze zonder elkaar los te laten, uit de knoop te komen. Variatie: Een speler die niet in de kring staat, moet de knoop uit elkaar halen.

De slapers

Leeftijd: 6 - 12 jaar

Duur: 10 minuten

Aantal: minimaal 6

Materiaal: geen

Indeling: Er wordt een "omgekeerde" Klaas Vaak aangeduid. De spelers nemen een gemakkelijke houding aan die ze lang kunnen volhouden. Spelregels: De bedoeling is om zo lang mogelijk onbeweeglijk te blijven. De "omgekeerde" Klaas Vaak komt om de tevreden slapers wakker te maken. Met allerlei fratsen en grimassen moet hij zien dat hij de 'slapers' wakker krijgt door ze te laten bewegen. Slapers die wakker zijn geworden (hebben bewogen) worden ook een Klaas Vaak.

Gekke bekken trekken

Leeftijd: 6 - 12 jaar

Duur: 10 minuten

Aantal: 3 tot 25

Materiaal: geen

Indeling: De spelers staan in een kring. Spelregels: Een speler trekt een gekke bek en laat die aan alle andere spelers zien. Als iedereen goed heeft gekeken, moet het kind rechts van hem eerst dezelfde uitdrukking en daarna nog een nieuwe gekke bek aan iedereen laten zien. Zijn rechter buurman of - vrouw doet vervolgens de eerste twee na en verzint weer een nieuwe tot iedereen aan de beurt is geweest met een rare snuit.

Colombo

Leeftijd: 6 - 12 jaar

Duur: 15 minuten

Aantal: minimaal 8

Materiaal: geen

Indeling: Een speler wordt een tijdje apart gezet: Hij speelt Colombo. De andere spelers gaan in kleermakerszit op de grond in een kring zitten. Spelregels: Er wordt een spelleider aangewezen. Hij moet zwijgend zijn bende leiden: als hij een gebaar maakt, moeten alle spelers dat nadoen en proberen te verbergen wie hun leider is. Het is aan Colombo om uit te zoeken wie de bendeleider is.

Slaapkop

Leeftijd: 8 - 12 jaar

Duur: 5 minuten

Aantal: minimaal 8

Materiaal: horloge met secondewijzer

Indeling: De spelers zitten of liggen op de grond met de ogen dicht. Spelregels: De spelleider zegt: " De minuut begint over  seconden. Vijf vier drie twee een." De leerlingen tellen in hun hoofd tot 6O. Wie denkt dat de minuut om is, staat zo zachtjes mogelijk op. Pas als je staat mag je je ogen opendoen. Als de minuut om is, geeft de spelleider een signaal. Iedereen die nog niet is opgestaan is een slaapkop.

Plaats verruilen

Leeftijd: 6 - 12 jaar

Duur: 10 minuten

Aantal: minimaal 8

Materiaal: geen

Indeling: De spelers staan in een kring, maar eentje gaat in het midden staan. Spelregels: De leider roept twee voornamen. Die twee moeten van plaats ruilen, terwijl de speler in het midden moet proberen een van de twee plaatsen te veroveren. Lukt hem dat dan moet de verliezer in het midden staan. Variatie: Een aangewezen speler geeft een knipoog naar iemand anders uit de kring. Op dat teken moeten zij allebei van plaats ruilen zonder dat de speler in het midden een van hun plaatsen kan innemen.

Een helpende hand

Leeftijd: 6 - 12 jaar

Duur: 10 minuten

Aantal: minimaal 4

Materiaal: geen

Indeling: De spelers vormen paren: een gids en een blinde. Het is raadzaam een spelleider aan te wijzen die in de gaten houdt of het spel goed verloopt. Spelregels: De blinde doet zijn ogen dicht. De gids geeft hem een hand om de weg te wijzen, maar hij mag geen woord zeggen. Daarna worden de rollen omgekeerd. De gids leidt de blinde over een afgesproken weg.

De reuzenslang

Leeftijd: 10 - 12 jaar

Duur: 15 minuten

Aantal: minimaal 8

Materiaal: geen

Indeling: De spelers vormen groepjes van twee en gaan op de grond liggen, waarbij een kind de enkels van zijn partner vasthoudt. Spelregels: Op hun buik schuifelend proberen de slangen elkaar vast te grijpen. De voorste neemt een andere slang bij de enkels en samen vormen ze een grotere slang. Maar de slangen moeten proberen om afzonderlijk te blijven bestaan. Om dus niet door een andere slang gepakt te worden.

De slang van Dracula

Leeftijd: 6 - 12 jaar

Duur: 15 minuten

Aantal: minimaal 8

Materiaal: geen Indeling:

Een speler ligt als een slang op de grond te kronkelen. Spelregels: De andere spelers moeten proberen om de slang aan te raken zonder zelf door de slang aangeraakt te worden. Zodra de slang een andere speler aangeraakt heeft, wordt deze ook een slang en zal dus ook gaan proberen om andere spelers aan te raken en tot slang te maken.

Kat en muis

Leeftijd: 6 - 12 jaar

Duur: 15 minuten

Aantal: minimaal 8

Materiaal: geen Indeling: De spelers staan in een grote kring en houden elkanders handen vast. Een speler wordt aangewezen als kat en deze gaat buiten de kring staan. Een speler wordt aangewezen als muis, deze moet in de kring blijven. Spelregels: De kat probeert door de kring heen naar binnen te dringen en zo de muis te pakken te krijgen. De kringspelers proberen dat te beletten. Lukt het de kat om tussen twee kringspelers door naar binnen te komen en de muis te tikken, worden twee andere spelers kat en muis.

Omgekeerd verstoppertje

Leeftijd: 12 jaar en ouder

Duur: 15 minuten

Aantal: minimaal 8

Materiaal: geen

Indeling: Iemand (de zoeker) gaat op de grond zitten zonder te kijken, en telt af van bv 30 naar 0. Ondertussen verstopt iedereen zich. Spelregels: Als de zoeker aan 0 is mag zij/hij opkijken en zeggen wie hij/zij kan zien. Dan begint de zoeker (op sein van leiding) af te tellen van 29 naar 0, zonder te kijken. Nu loopt iedereen vanuit zijn/haar verstopplaats naar de zoeker, tikt deze en verstopt zich terug. Als de zoeker aan 0 is, mag hij/zij weer opkijken, zeggen wie hij/zij ziet. Dan telt hij/zij af van 28 naar 0, van 27 naar 0, ... Iedereen die hij/zij ziet na het aftellen valt af en zet zich apart.

Billenklets

Leeftijd: 12 jaar en ouder

Duur: 15 minuten

Aantal: minimaal 8

Materiaal: geen

Indeling: Iedereen zit een kring. Spelregels: De leider noemt een naam (X). X brengt beide handen naast de oren. Degene die rechts van X zit brengt het linkerhand naast het oor en degene die links van X zit brengt het rechterhand naast het oor. Zij blijven zo zitten tot X een andere naam noemt daar gebeurt juist hetzelfde. Als X of zijn buren dit niet doen krijgt degene die het niet doet een klets op de bil. Als iemand zijn handen naast zijn oren brengt en zijn/haar naam is niet genoemd krijgt ook hij/zij een klets.

Chinese muur

Leeftijd: 6 - 12 jaar

Duur: 15 minuten

Aantal: minimaal 8

Materiaal: geen

Indeling: De spelers staan op een rij, er is een tikker. Spelregels: De spelers rennen op het fluitsignaal naar de overkant. De tikker mag ze proberen te tikken. De spelers die getikt zijn, gaan in de muur staan met de benen gespreid. De overgebleven spelers mogen wel tussen de benen door kruipen maar niet door de muur heen rennen. Diegene die als laatste overblijft is de winnaar.

Dikke Bertha

Leeftijd: 6 - 12 jaar

Duur: 15 minuten

Aantal: minimaal 8

Materiaal: geen

Indeling: De spelers staan op een rij, er zijn twee tikkers. Spelregels: De spelers proberen over te lopen, de twee tikkers proberen zoveel mogelijk mensen op te tillen. Diegenen die worden opgetild, worden ook tikker. Diegene die als laatste overblijft is de winnaar. Variaties: De tikkers kunnen ook andere opdrachten krijgen bijvoorbeeld schoenen uitdoen, door de benen kruipen

2 is te weinig 3 is teveel

Leeftijd: 8 - 12 jaar

Duur: 15 minuten

Aantal: minimaal 8

Materiaal: geen

Indeling: De spelers staan per twee in een kring. Een speler gaat voor een andere speler staan. Er wordt een kat en een muis aangeduid. Spelregels: De kat moet de muis proberen te tikken. Lukt dat, dan wordt de kat de muis en omgekeerd. Maar, de muis kan wegvluchten en zichzelf in veiligheid brengen. Hoe? Door voor een duo te gaan staan. De achterste persoon van dat duo wordt dan kat en de huidige kat wordt muis. Zo gaat het spelletje verder. Je moet dus goed opletten wanneer er iemand voor je duo komt staan wat je moet doen.