Spellenmap Kangoeroe Klup

Deze spelletjes zijn verzameld door:

DSO
KV Heerenveen
KV Atlas
Fluks
CKV Fiks
Sparta Nijkerk
SIOS
HKC ALO
TOGO
OKV Oostzaan
KV Helios
Maassluis
DES (N)
De Merels
HKC Aurora
SEV Zelhem
KCC
KV Zetten
Stormvogels
Lynx
Swift (Middelburg)
KV Nova
KV TOP (A)
DVO
A.C.K.C Amkerk
Steeds Hooger
NAS
KV Marknesse
KV Stadskanaal '74
Wit-Blauw
WKV Roda
HHV
AVO
Wees kwiek
ZKC '19

Heb je een aanvulling of verbetering voor de map? Mail deze naar nienke.laan@ziggo.nl en je spel komt in de volgende editie te staan (met vermelding van je vereniging). Gebruik voor nieuwe spelletjes zo veel mogelijk het volgende format:

Titel

Bron	
Materiaal	•
Verhaal / doel	
Spelverloop	
Spelregels	•
Valkuilen	
Variaties	

Inhoudsopgave

Deel 1: Scoro

1. Olympische hoepels
2. Ruiten ingooien
3. Strandbal mikken
4. Schieten op de korf
5. Koningsscoren
6. Waterbekers gooien
7. Mikken op kegels
8. Kangoeroespel
9. Dieren voeren
10. Dobbelsteen schieten
11. Pittenzakjes scoren
12. Dierengekte
13. Frisbee
14. Hoepel gooien
15. Sponzen gooien
16. Bowling
17. Stand in de mand
18. Rolbal
19. Jeu de boules
20. Blik gooien
21. Overgooien
22. Vos en eend
23. Dieren voeren 2
24. Lekker scoren
25. Ringwerpen
26. Korfbal KUBB
27. Schatkist vullen
28. Pion gooien
29. Overgooien in de kring
30. Boelen naar een doel
31. Kangoeroes mikken
32. Kastbal
33. De bewegende korf
34. Flessen raken
35. Theedoekbal
36. Spijkerpoepen
37. Snel naar de overkant

Deel 2: Jumper

38. Big bag springen
39. Hete bal
40. Fopbal
41. Zaklopen
42. Skippybal parcours
43. Over rollen
44. Hinkelen
45. Hindernisspringen
46. Touw springen
47. Over gooien
48. Krokodillenbal
49. Doorgeefspel
50. Cirkeltrefbal
51. Jerrycan trekken
52. Bobbelbaan
53. Muurbal
54. Bewegend touw

Deel 3: Funny

55. Spullen zoeken
56. Parachute met ballen
57. Ballon klemmen
58. Rupsbal
59. Tijdbom
60. Touw trekken
61. Stuiterslalom
62. Schipper mag ik overvaren
63. Rol slalom
64. Nadoen
65. Annemaria koekoek
66. Apenspel
67. Hoepeldans
68. Memorie
69. Tweelingenrace
70. Ballon trappen
71. Dierenoverloop
72. Appel happen
73. Eieren zoeken
74. Hol verwisselen
75. Klos lopen
76. Ballon hoog houden
77. Baltruckjes
78. Pionnenbal
79. Opruimspel
80. Ren je rot
81. Hoepeldans
82. Buidelspel
83. De bal is voor

Deel 4: Spurt

84. Muurtikkertje
85. Kat en Muis
86. Pionnendans
87. Koningstikkertje
88. Boompje verwisselen
89. Paardje rijden
90. Rovers en bewakers
91. Estafette hoepels
92. Reuzenlaarzen
93. Iemand is hem niemand is hem
94. Dobbelstenen
95. Toren bouwen
96. Namentikkertje
97. Ballenregen
98. Namentikkertje 2
99. Ballen pakken
100. Verstopte voorwerp
101. Dierentuin tikkertje
102. Vos kom uit je hol
103. Estafette
104. Olifantenjacht
105. Pittenzaktikkertje
106. Verkleedrace
107. Slingeren
108. Hoepelrollen
109. Krantlopen
110. Treinenrace
111. Red de kaas
112. Krokodillentikkertje
113. Diamantenroof
114. Staartenspel
115. Poorttikkertje
116. Naambal

Deel 1: Scoro

Hoi, ik ben Scoro.

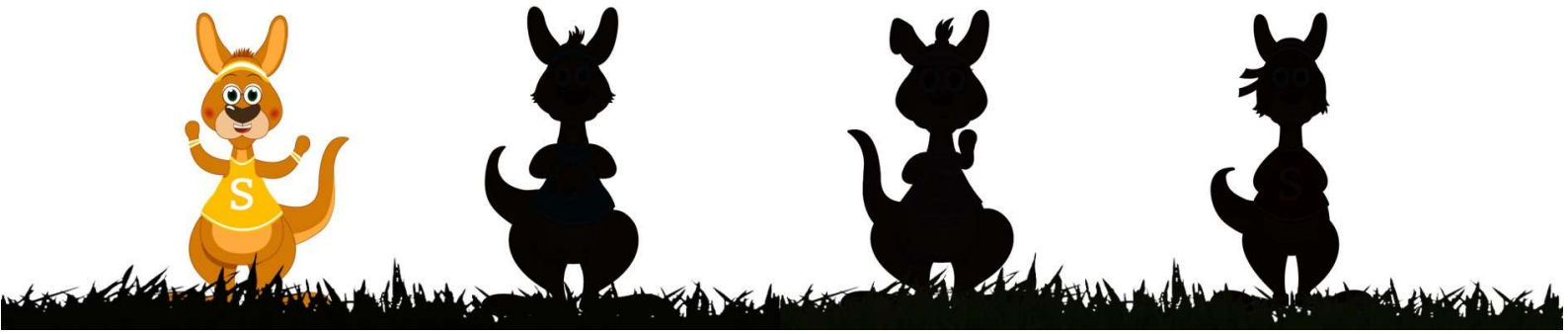
Ik vind het leuk om met iedereen te spelen: jongen/meisje, jong/oud, groot/klein, het maakt mij niet uit! Je kunt van iedereen leren en met iedereen lol maken!

1. Olympische hoepels

Bron	Wees Kwiek; ZKC ’19; WKV Roda; SEV Zelhem
Materiaal	• 5 Hoepels • 2 palen om de hoepels tussen te hangen • Materiaal om de hoepels aan elkaar vast te maken • 3 Pittenzakjes of ballen per kind • Afzetlint
Verhaal	De hoepels staan in de brand, zijn zo heet dat wij het niet met onze handen kunnen blussen. De korfballen zijn waterballen, als je de waterbal door de brandende hoepel gooit is die hoepel even geblust en moeten ze op ander brandende hoepels gaan gooien.
Spelverloop	Pittenzakjes gooien door de 5 Olympische ringen. Probeer om zo vaak mogelijk door de ringen te gooien.
Spelregels	• De kinderen staan achter de lijn • Elk kind heeft 3 pittenzakjes/ ballen • De kinderen proberen om de beurt om de pittenzakjes door de hoepels te gooien • Nadat alle kinderen de pittenzakjes gegooid hebben haalt ieder kind weer zijn 3 pittenzakjes op en gaat vervolgens weer achter de lijn staan
Valkuilen	Voor de jonge kinderen is het lastig om te wachten met het ophalen van de pittenzakjes tot iedereen klaar is met gooien. Laat ze in dat geval drie zakjes gooien, deze ophalen en aan het volgende kind geven.
Variaties	Ga dichterbij de hoepels staan of juist verder weg Gebruik ballen i.p.v. pittenzakjes Probeer door elke ring te gooien Geef elke ring een aantal punten en probeer om zoveel mogelijk punten te scoren per beurt. Gebruik gekleurde ballen, de kleur van de bal bepaald door welke hoepel je moet gooien.

2. Ruiten ingooien

Bron	Sparta Nijkerk; KV Helios; DES (N)
Materiaal	• touw • 2 palen om het touw tussen te hangen • kranten • 1 pittenzakje per kind
Verhaal	We worden een beetje stout en we gaan de ruiten ingooien met een pittenzakje!
Beginsituatie	Tussen de twee palen is een touw gespannen met hierover een aantal kranten. De kinderen staan achter een lijn die ongeveer 3 meter van de kranten ligt.

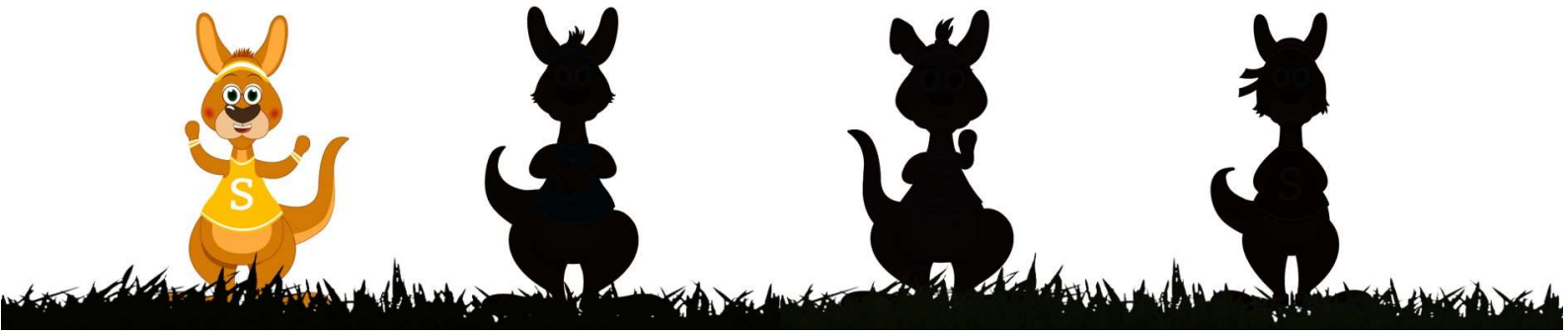


Spelverloop	Pittenzakjes gooien tegen de kranten, lukt het om de kranten eraf te krijgen?
Spelregels	• Elk kind heeft een pittenzakje • De kinderen proberen om de beurt om de pittenzakjes tegen de krant te gooien • Nadat alle kinderen de pittenzakjes gegooid hebben haalt ieder kind weer zijn pittenzakje op en gaat vervolgens weer achter de lijn staan
Valkuilen	Voor de jonge kinderen is het lastig om te wachten met het ophalen van de pittenzakjes tot iedereen klaar is met gooien. Laat ze in dat geval drie zakjes gooien, deze ophalen en aan het volgende kind geven.
Variaties	Ga dichterbij de kranten staan of juist verder weg Gebruik ballen i.p.v. pittenzakjes

3. Strandbal mikken

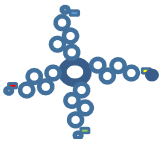
Bron	Wees Kwiek; WKV Roda; SEV Zelhem
Materiaal	• 1 Grote strandbal • 1 Korfbal • 10 Tennisballen • 10 Foamballen (klein) • Afzetlint
Beginsituatie	De twee teams gaan tegenover elkaar staan achter de lijn; in het midden ligt een strandbal
Spelverloop	De kinderen proberen door ballen tegen de strandbal aan te gooien, deze over de lijn van het andere team te krijgen
Spelregels	• Ieder team heeft 5 tennisballen en 5 foamballen (voor ieder kind 1 tennisbal en 1 foambal) • De begeleider(s) geeft/geven aan de kinderen het sein om te starten • Alle kinderen blijven achter het lint staan • De kinderen proberen met de ballen tegen de strandbal aan te gooien • Als de bal over de lijn van een team rolt dan heeft het andere team gewonnen • Als beide teams geen ballen meer hebben, omdat deze in het veld liggen, wordt het spel kort stil gelegd om alle ballen weer netjes te verdelen (5 tennisballen en 5 foamballen per team)
Valkuilen	Bij winderig weer kan een strandbal snel wegwaaien. Kies een plekje uit de wind en kies zo nodig een andere grote bal die iets zwaarder is (fitnessbal)
Variaties	Laat de kinderen in plaats van op een strandbal op een korfbal mikken Speel met één team en probeer met dat team de grote bal naar en muur of een bak te rollen

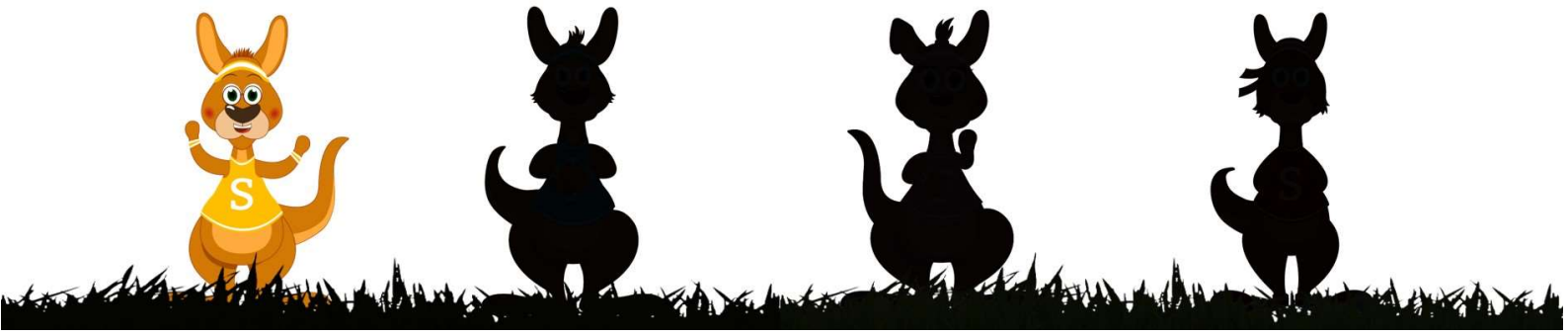
4. Schieten op de korf



Bron	Wees Kwiek; KV Helios; DES(N); SEV Zelhem
Materiaal	• 3 Palen met korf (verschillende hoogtes) • 6 Korfballen • 9 Hoepels • 3 Pionnen
Beginsituatie	Bij elke pion staat een groepje kinderen in een rijtje
Spelverloop	De kinderen springen als een kangoeroe van de ene hoepel in de andere hoepel en scoren vanuit de laatste hoepel een doelpunt. Wie scoort de meeste doelpunten?
Spelregels	• De kinderen springen met de bal in hun handen van de ene hoepel in de andere hoepel • Als het kind in de laatste hoepel staat mag het doelen op de korf • Het kind pakt na het doelen de bal van de grond en loopt om de korven heen weer naar de pion waar ze gestart was en begint dan opnieuw • Na ongeveer 2 minuten door wisselen van korf
Valkuilen	Voor sommige kinderen is een korf van 1 meter een uitdaging, voor andere kinderen is een F-korf heel goed te doen, zorg er dus voor dat je veel verschillende hoogtes aan kunt bieden.
Variaties	Laat de kinderen na het doelen de ballen terugrollen naar de pion en vervolgens achteraan sluiten bij een korf naar keuze Leg de hoepels verder uit elkaar of juist dichter bij elkaar Bied verschillende ballen aan (korfballen, foamballen, grote, kleine) Laat de kinderen een pion omgooien of juist rechtzetten als ze gescoord hebben. Of laat ze een lintje pakken en de spelleider hiermee versieren Varieer met de hoogte van de korf en de grootte van de korf, denk ook eens aan een grote mand op de grond waar van een afstandje in gegooid moet worden. Laat de kinderen door een tunnel kruipen in plaats van in de hoepels springen

5. Koningsscoren

Bron	AVO
Materiaal	• 1 kangoeroekorf • 16 korven • 20 pittenzakjes (bij voorkeur 4 verschillende kleuren) • 4 pionnen 
Beginsituatie	Het materiaal is neergelegd zoals in het schema. Bij elke pion staat een groepje kinderen in een rij
Spelverloop	Tijdens dit spel moeten de kinderen goed samenwerken. Kind 1 gooit de pittenzak in de gele korfbalmand die het dichtste bij is. Is dit niet gelukt? Dan gooit kind 1 het tweede pittenzakje in de korf die het dichtste bij is, net zo lang totdat er één raak is of alle vijf de pittenzakjes op zijn.



Heeft kind 1 raak gegooid? Dan gooit kind 2 een pittenzak in de gele korf die het dichtste bij is. En zo gaan we door totdat alle pittenzakjes op zijn. Als laatste wordt er in de grote blauwe korfbalmand gegooid. Als het heel goed gaat, dan kan een kind dus twee pittenzakjes in de blauwe korfbalmand gooien.

Spelregels

- Kijk goed naar de andere kinderen en wacht met gooien tot je voorganger in de korf gegooid heeft
- Blijf gooien tot je een pittenzak in de kof gegooid hebt
- Alle 5 de pittenzakjes mogen gegooid worden
- Het kind wat gegooid heeft haalt de pittenzakjes op en geeft ze aan de volgende in de rij

Valkuilen

Wachten is het moeilijkste wat er is voor een kleuter. Laat de kinderen in dat geval zelf proberen om steeds een korf verder te gooien tot ze in de blauwe korf mogen gooien, wie lukt dat als eerste?

Variaties

Zet de pion dichter bij de korven of juist verder weg

Schuif de korven dichter naar elkaar toe of juist verder weg

Voor de echte kampioenen, mik niet op je eigen korven, maar op die van iemand anders

6. Waterbekers gooien

Bron

Wees Kwiek

Materiaal

- Plasticbekertjes in 2 verschillende kleuren (veel)
- tenminste 20 Tennisballen
- Bierbank
- Waterton
- Afzetlint

Beginsituatie

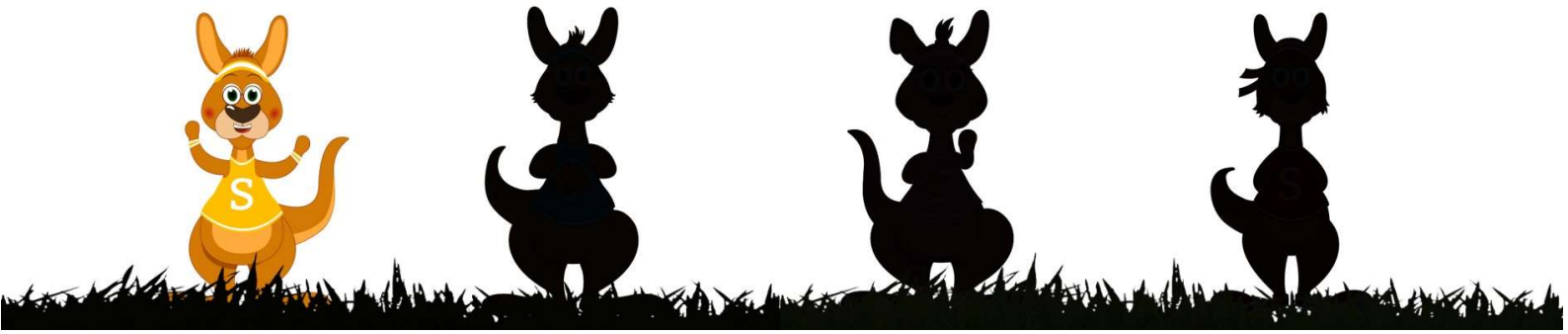
Beide teams staan aan een kant van de bierbank met de helft van de tennisballen

Spelverloop

Probeer de bekertjes van de tegenpartij om te gooien. Welk team heeft als eerst alle bekertjes van de tegenpartij omgegooid?

Spelregels

- Elk team heeft 1 kleur bekers
- Ieder kind heeft 2 tennisballen
- Op het sein van de begeleider mag kind 1 van team 1 proberen om met de 2 tennisballen de bekertjes van de tegenpartij om te gooien
- Als kind 1 van team 1 heeft gegooid, mag kind 1 van team 2 een poging wagen
- Om de beurt mogen de kinderen van beide teams proberen om de bekertjes van de tegenpartij om te gooien
- Als alle ballen zijn gegooid mogen alle kinderen van beide teams 2 ballen ophalen en gaan vervolgens weer klaar staan achter het lint voor de volgende ronde
- Het team dat als eerst alle bekertjes van de tegenpartij heeft omgegooid heeft gewonnen
- De begeleiders vullen dan de bekertjes weer met water, zodat het spel opnieuw plaats kan vinden.



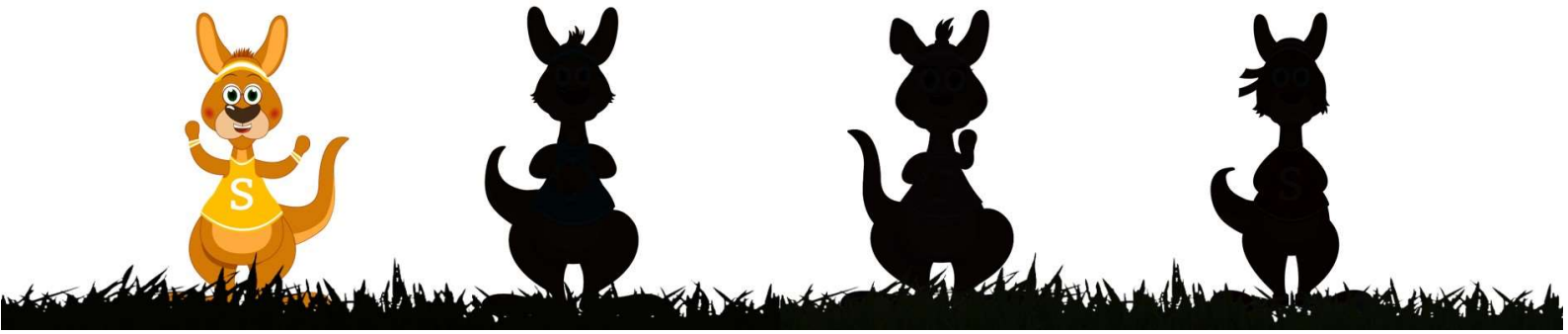
Valkuilen	Wanneer kinderen ballen in hun handen hebben willen ze gooien en is het moeilijk om op hun beurt te wachten. Geef de kinderen in dat geval pas een bal op het moment dat ze mogen gooien Een tweede oplossing is door lichte ballen te gebruiken (bijvoorbeeld ballenbak ballen) en de kinderen tegelijk te laten gooien met de ballen die ze achter de lijn kunnen pakken Als het wat minder weer is, zijn bekertjes met water misschien niet zo'n goed idee. Gebruik dan kegels in twee verschillende kleuren
Variaties	Zet de bekertjes dichter bij elkaar Gebruik meer bekertjes, zodat de kans groter is dat er bekertjes omgegooid worden Zet het afzetlint verder weg of juist dichterbij
Variaties	Kleine kinderen mogen natuurlijk een stapje naar voren

7. Mikken op kegels

Bron	SEV Zelhem; Stadskanaal '74
Materiaal	• 4 banken • Per kind 2 kegels • Per kind 1 hoedje • Voor elk kind een (kleine) bal
Beginsituatie	De kegels staan op de bank en de hoedjes liggen voor de bank. Bij elk hoedje staat een kind met een bal.
Spelverloop	De kinderen gooien hun bal naar de kegels en proberen deze om te gooien. Als iedereen gegooid heeft worden de ballen opgehaald en wordt er opnieuw gegooid. Lukt het om alle kegels om te gooien?
Spelregels	• Je mag de bal pas gooien als de spelleider dat zegt • Iedereen moet samen de ballen ophalen
Valkuilen	Het kan lastig zijn om iedereen tegelijk te laten gooien en ballen ophalen. Beperk dan het aantal hoedjes en laat 2 of 3 kinderen gooien met meerdere ballen. De andere kinderen moeten dan even op hun beurt wachten.
Variaties	Is het lastig? Ga dan wat naar voren of zet de kegels dichter bij elkaar. Is het te makkelijk? Ga dan wat naar achteren of zet de kegels verder uit elkaar. Nog leuker is het om iets om te gooien. Gebruikt grote pionnen en steek hier een stok in. Bevestig op de stok een plaatje van een kangoeroe op hout. Kun je tegen de kangoeroe gooien en de daarmee de pion omgooien?

8. Kangoeroespel

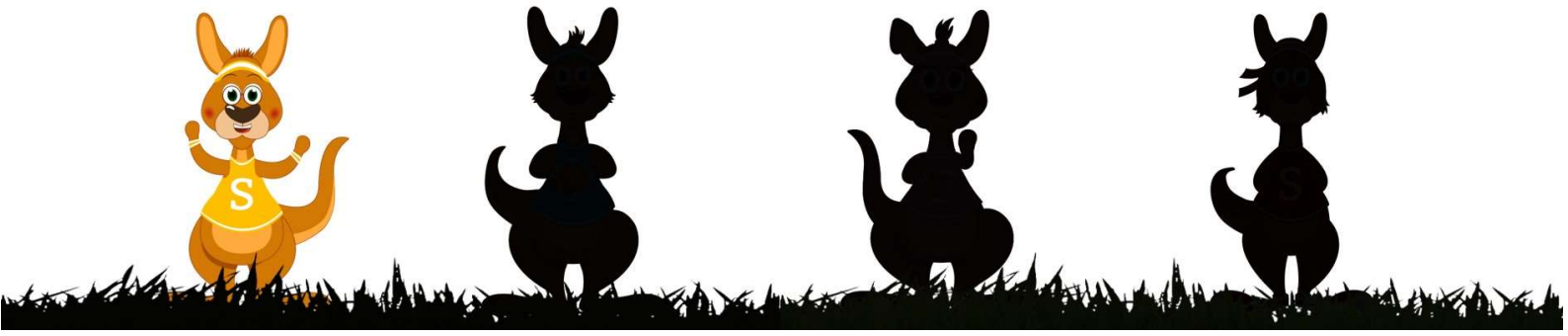
Bron	AVO; Stadskanaal '74



Materiaal	Per tweetal: • Pion • 5 zachte balletjes • Emmer/vuilniszak
Beginsituatie	De groep wordt in tweetallen verdeeld. Eén kind staat met de balletjes bij de pion, het andere kind staat met de emmer/vuilniszak op ca. 3 m afstand
Spelverloop	Zoals jullie weten hebben kangoeroes een buidel, daar zit soms een baby kangoeroe is. De baby kangoeroe heeft honger en heeft wel zin in een lekker appeltje. De Kangoeroes bij de pion gaan appels (zachte balletjes) gooien en de andere kangoeroes gaan deze met de buidel opvangen.
Spelregels	• Het kind bij de pion gooit onderhands het balletje naar de emmer • Het kind met de emmer probeert om de bal op te vangen • Na vijf keer gooien worden de ballen opgezocht en wordt er gewisseld
Valkuilen	Voor sommige kinderen zal dit erg moeilijk zijn. De oorzaken kunnen verschillend zijn. Bijvoorbeeld dat de emmer te zwaar is; gebruik in dat geval een plastic zak met een ring erin. Of het mikken is lastig; zorg dan voor een grotere 'buidel'
Variaties	Laat de kinderen dichter bij elkaar staan of juist verder weg Maak een rij met pionnen, als het lukt om de bal in de buidel te gooien gaat de 'kangoeroe' bij de volgende pion staan Maak een rij met pionnen, van elke pion moet een bal gegooid worden Maak een buidel van een stoffen tas waarbij één hengsel afgeknipt wordt. Het andere hengsel doet het kind om de nek en zo blijft de 'buidel' goed hangen.

9. Dieren voeren

Bron	Stadskanaal '74; HHV; KV Helios; De Merels
Materiaal	• 6 korven • 3 pittenzakjes • 6 verschillende wilde dieren • 1 pion
Beginsituatie	De korven liggen in piramidevorm op de grond met de punt naar de pion toe; de pion staat op ongeveer 3 meter afstand; de kinderen staan in een rij achter de pion; het eerste kind heeft drie pittenzakjes; in de korven liggen dieren
Verhaal	Er zijn wilde dieren gevangen en die hebben honger. Heel voorzichtig mogen de kinderen even in de emmers en korven kijken. Gelukkig hebben we eten voor de dieren, namelijk de pittenzakjes. De kinderen mogen de dieren eten gaan geven.
Spelverloop	Het kind wat aan de beurt is mag drie keer gooien met de pittenzakjes, hierna wordt gekeken welke dieren er eten gehad hebben.
Spelregels	• Het kind wat aan de beurt is mag drie keer gooien • Na het gooien haalt het kind zelf de pittenzakjes op en geeft deze aan de volgende



- Zelf gaat het kind weer achteraan staan

Variaties

In plaats van korven kunnen ook emmers of dozen gebruikt worden. Kies voor verschillende formaten zodat er moeilijke en makkelijke punten zijn

Gebruik balletjes in plaats van pittenzakken

Zet de pion dichterbij of verder weg

Laat de kinderen een specifiek dier eten geven

Leg kaartjes met punten in de korven

Nummer de korven van 1 t/m 6, de kinderen krijgen een kleurplaat met dobbelstenen erop. Gooien ze een pittenzakje in de 1 dan mogen ze de 1 kleuren. Lukt het om alle dobbelstenen te kleuren?

10. Dobbelsteen schieten

Bron

KV Helios

Materiaal

- Grote dobbelsteen
- Korven op verschillende hoogtes
- Voor elk kind een bal

Beginsituatie

Alle kinderen krijgen een bal en gaan rondom de korven staan

Spelverloop

Ieder kind probeert zoveel doelpunten te maken als er punten op de dobbelsteen gegooid zijn

Spelregels

- Eén kind gooit met de dobbelsteen
- Alle kinderen proberen zo vaak te scoren als er ogen op de dobbelstenen staan
- Zodra dit gelukt is wordt er opnieuw met de dobbelsteen gegooid

Valkuilen

Voor sommige kinderen is een korf van 1 meter een uitdaging, voor andere kinderen is een F-korf heel goed te doen, zorg er dus voor dat je veel verschillende hoogtes aan kunt bieden.

Doordat alle kinderen een eigen bal hebben is het belangrijk dat er voldoende korven zijn zodat ze elkaar niet in de weg lopen

De laagste korf is voor de grote kinderen geen uitdaging omdat ze de bal er zo in kunnen leggen. geef de grote kinderen de opdracht om op de hoge korf te scoren, zo is er bij de lage korven ruimte voor de kleine kinderen

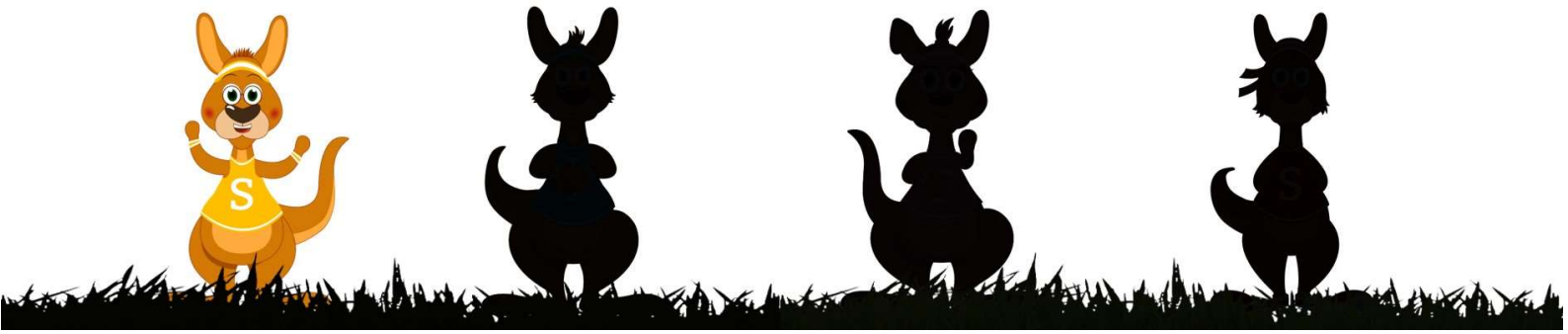
11. Pittenzakjes scoren

Bron

Wees Kwiek

Materiaal

- 1 Pittenzakjes doel (bv. gemaakt van hout met 3 gaten in verschillende groottes)
- 3 Pittenzakjes per kind



- Afzetlint

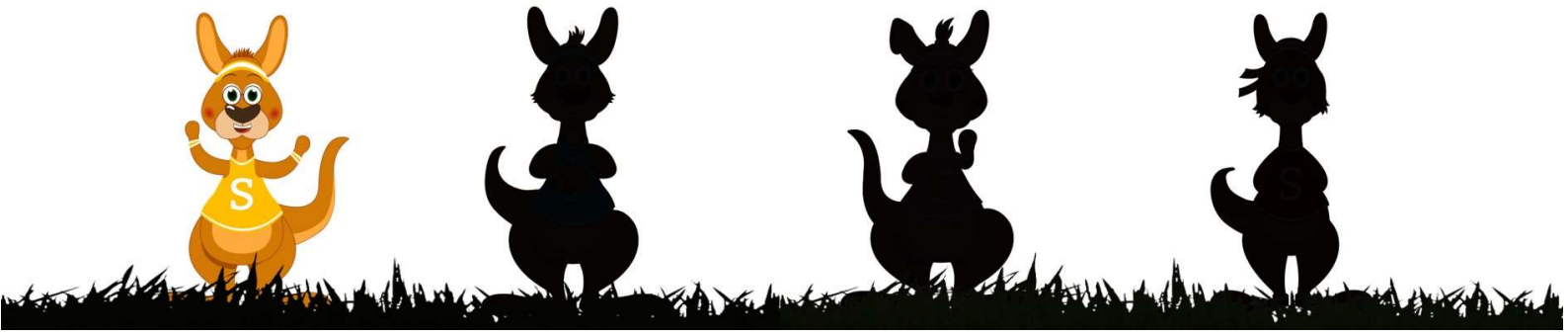
Beginsituatie	De kinderen staan achter de lijn
Spelverloop	De kinderen proberen de pittenzakjes in de verschillende gaten van het pittenzakjes doel te gooien. De bedoeling is om zoveel mogelijk punten te scoren.
Spelregels	• De kinderen gooien om de beurt 3 pittenzakjes op het pittenzakjes doel • Naast het gat staat het aantal punten weergegeven • Nadat alle kinderen de pittenzakjes gegooid hebben haalt ieder kind weer zijn 3 pittenzakjes op en gaat vervolgens weer achter de lijn staan
Valkuilen	Voor de jonge kinderen is het lastig om te wachten met het ophalen van de pittenzakjes tot iedereen klaar is met gooien. Laat ze in dat geval drie zakjes gooien, deze ophalen en aan het volgende kind geven
Variaties	Zet het doel dichterbij of verder weg

12. Dierengekte

Bron	Wit Blauw/GreenOrganics
Materiaal	• Korven en ballen • Plaatjes van dieren • Per team een hoepel
Beginsituatie	De kinderen staan bij de korven met de ballen, de dierenplaatjes liggen door de zaal verspreid
Spelverloop	De kinderen proberen een doelpunt te maken. Als dit lukt dan mogen ze een dier uit de zaal halen en in de kooi (hoepel) stoppen.
Spelregels	• Je mag één dier halen als je een doelpunt scoort
Valkuilen	Bij een groot niveauverschil tussen de kinderen zijn steeds dezelfde kinderen dieren aan het verzamelen. Geef deze kinderen de opdracht om twee keer te scoren voor ze een dier op mogen halen.
Variaties	In plaats van dierenplaatjes kun je de plaatjes aanpassen aan je eigen thema.

13. Frisbee

Bron	KV Helios, KV Marknesse
Materiaal	• Frisbee • Pionnen steeds een meter verder
Beginsituatie	De kinderen staan bij de startstreep; tot welke pion kan jij de frisbee gooien?



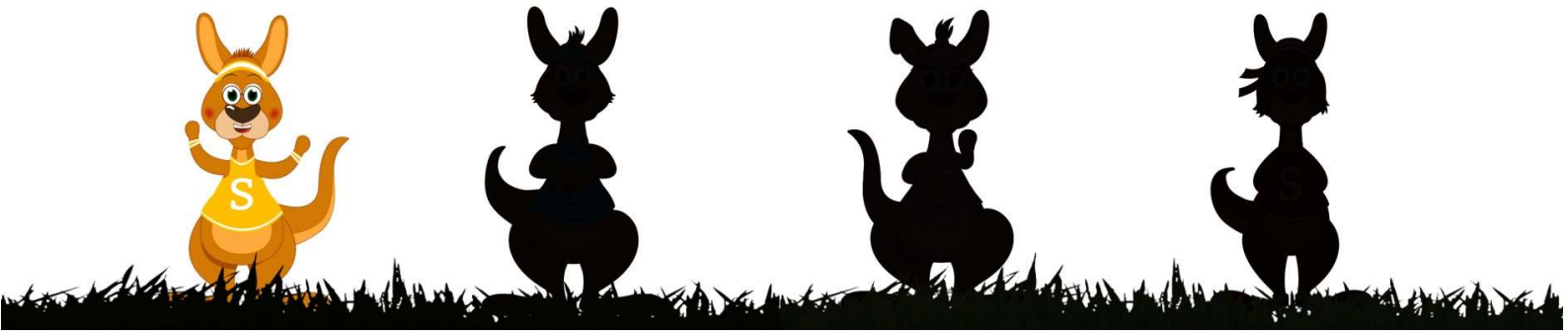
Spelverloop	Om de beurt mogen de kinderen de frisbee gooien, tot welke pion kan je gooien?
Spelregels	• Elk kind gooit met de frisbee en kijkt ho ver deze komt • Het kind haalt de frisbee op en geeft deze aan de volgende
Valkuilen	Het gooien met een frisbee is voor een aantal kinderen een lastige handeling, zorg dan voor een aantal andere ballen waarmee gegooid kan worden
Variaties	Gooien met andere ballen of pittenzakjes, welke zijn makkelijk om te gooien en welke zijn moeilijk? Geef een opdracht om naar een bepaalde plek te gooien, dus niet te hard of te zacht Gebruik hoepels in plaats van pionnen, lukt het om de frisbee in de hoepel te krijgen?

14. Hoepel gooien

Bron	AVO; DES (N)
Materiaal	• 2 palen • 7 hoepels • 2 pionnen • 6 ballen
Beginsituatie	De hoepels hangen tussen de twee palen, de pionnen staan er voor en de ballen liggen in een korf op de grond. De kinderen staan in twee rijtjes achter de pion, de voorste twee kinderen hebben een bal.
Spelverloop	De kinderen bij de pion gooien een bal door de hoepel en herhalen dit tot de ballen op zijn. Dan worden de ballen gehaald en zijn de volgende kinderen aan de beurt.
Spelregels	• De ballen moeten vanaf de hoepel gegooid worden • Als alle ballen gegooid zijn, halen de kinderen allebei drie ballen op • Pas als alle ballen terug zijn mogen de volgende kinderen gooien.
Variaties	Zet de pion dichterbij of juist verder weg Laat de bal over de hoepels of juist onder de hoepels door gooien Laat de groepjes aan beide kanten van de palen staan, nu moet er niet alleen gegooid, maar ook gevangen worden! In plaats van de hoepels ophangen, kan de begeleider de hoepel ook zelf omhoog houden. Lukt het om er doorheen te gooien, dan gaat de hoepel een beetje hoger.

15. Sponzen gooien

Bron	HHV
Materiaal	• 2 grote emmers met water • 10 sponzen per emmer • Kaartjes met vragen erop • 2 pionnen • 1 hoepel



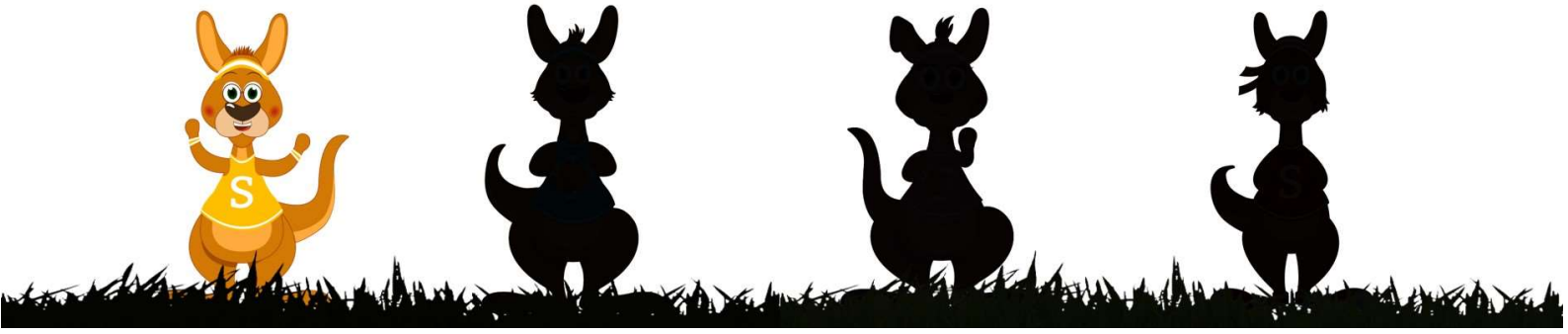
	• Regenpak (bij koud weer)
Beginsituatie	De kinderen staan in een rij achter de pion; en maar meter verder ligt de hoepel. In de hoepels staan een begeleider, met slecht weer in een regenpak, met mooi weer zonder regenpak
Spelverloop	De kinderen beantwoorden om de beurt vragen, als ze het goede antwoord weten mogen ze een natte spons naar de begeleider gooien
Spelregels	• Alleen een spons pakken als je een vraag goed beantwoord hebt
Valkuilen	Stem de vragen op de kinderen af zodat iedereen aan de beurt komt

16. Bowling

Bron	KV Helios; WKV Roda
Materiaal	• Kegels of blokjes • Bal (K5) • Pion
Beginsituatie	De kegels staan rechtop en de kinderen staan bij de pion (op ca. 3 meter) in een rij, het eerste kind heeft de bal
Verhaal	De pionnen zijn natuurlijk geen pionnen maar echte bowlingbal kegels. De korfbal is een echte bowling bal die ze rollend naar de kegels moeten krijgen en dan hopen dat alle kegels omvallen.
Spelverloop	Het kind wat aan de beurt is rolt de bal naar de kegels en probeert er zoveel mogelijk om te gooien.
Spelregels	• Elk kind mag één keer rollen • Let op: er mag alleen gerold worden en niet gegooid! • Na elke beurt worden de kegels weer omhoog gezet
Variaties	Laat kinderen vaker gooien om alle kegels om te krijgen Probeer met verschillende ballen te gooien (groot en klein)

17. Stand in de mand

Bron	KV Helios
Materiaal	• bal
Beginsituatie	De spelleider heft een bal in handen, de kinderen staan er omheen
Spelverloop	De spelleider roept 'stand in de mand en de bal is voor…' op het moment dat hij de naam noemt gooit hij de bal in de lucht. Alle kinderen lopen weg behalve het kind wiens naam genoemd is, die gaat de bal pakken. Als de bal gepakt is dan roept hij STOP. Iedereen stopt en maakt een poortje van zijn benen. Het kind in het midden



	probeert de bal bij iemand door de benen te rollen. Iedereen komt weer naar het midden en het spel begint opnieuw.
Spelregels	• Wanneer er stop wordt geroepen draaien de kinderen hun gezicht naar degene met de bal zodat het poortje goed zichtbaar is
Valkuilen	Voor jonge kinderen bestaat het spel uit veel verschillende stappen en is het moeilijk om in de juiste stap de juiste handeling uit te voeren. Herhaal voor deze kinderen voortduren wat ze moeten doen (rennen, staan benen wijd)

18. Rolbal

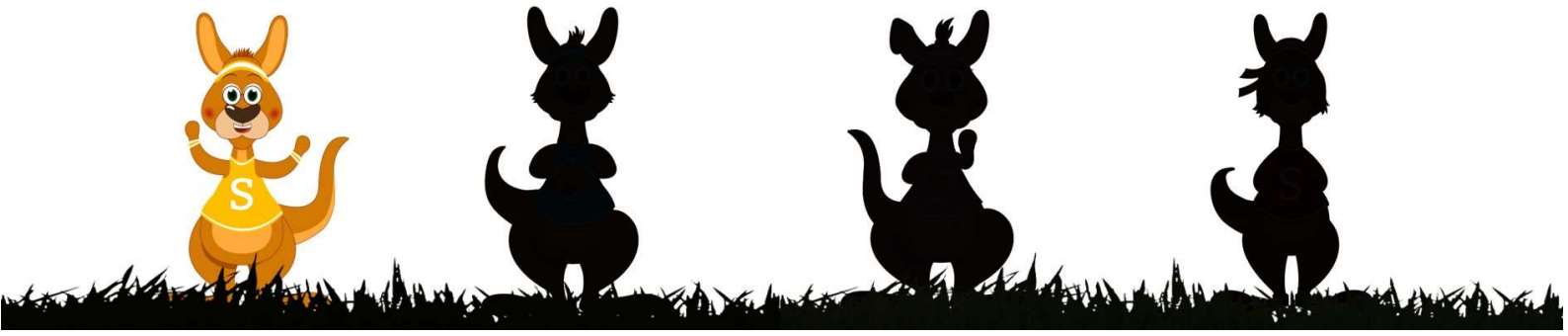
Bron	KV Helios
Materiaal	• Bal
Beginsituatie	Alle kinderen staan in een kring met de benen wijd. De voeten staan tegen elkaar aan
Spelverloop	Rol de bal heen en weer en probeer de bal bij iemand door de benen te rollen. Bewaak je eigen poortje met je handen
Spelregels	• De bal mag alleen gerold worden, gooien mag niet • Lukt het om de bal bij iemand door de benen te rollen dan heb je een punt
Valkuilen	Voor jonge kinderen is het moeilijk om lang stil te staan
Variaties	Maak de kring groter en kleiner door de poortjes groter of kleiner te maken Gebruik meerdere ballen

19. Jeu de boules

Bron	AVO
Materiaal	• Per kind 2 gekeurde ballen • Per groepje 1 kleine witte bal • Startstreep
Beginsituatie	Alle kinderen staan met hun ballen bij de startstreep
Spelverloop	De spelleider gooit de kleine witte bal vanaf de startstreep; één voor één proberen de kinderen kun gekleurde bal zo dicht mogelijk bij het witte balletje te krijgen
Spelregels	• Iedereen mag pas gooien als ze aan de beurt zijn • Het kind dat het dichtste bij het witte balletje gooit mag de volgende keer het witte balletje zelf gooien

20. Blik gooien

Bron	KV Helios; ZKC ’19; OZC
Materiaal	• 15 blikken



- 3 zachte ballen (formaat tennisbal)

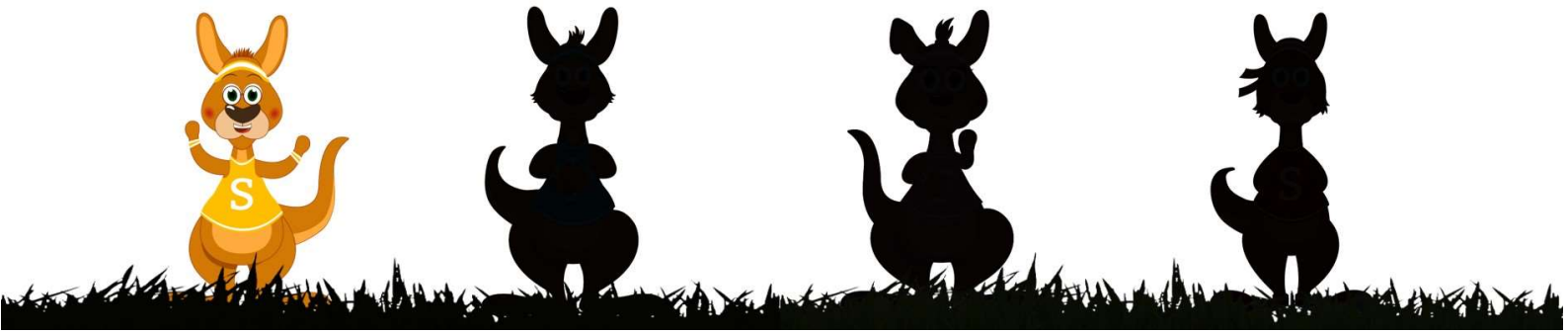
Beginsituatie	De blikken staan op een tafel in piramidevorm gestapeld; de kinderen staan in een rij bij de startstreep (op ca. 3 meter) met drie ballen
Spelverloop	De eerste speler probeert met de drie ballen zoveel mogelijk blikken om te gooien
Spelregels	• De speler mag drie keer gooien • Daarna worden de ballen doorgegeven en de blikken weer opgestapeld
Variaties	Varieer met de afstand waarvan gegooid moet worden Kun je door de regen een keertje niet naar buiten, ga dan knutselen en laat de kinderen blikken versieren. Die kun je de volgende keer gebruiken voor het blikgooien!

21. Overgooien

Bron	HHV
Materiaal	• Voor elk kind een hoepel • Voor elk kind een attribuut om iets mee te vangen (kleine pion; vergiet, plastic zak; hoed, visnet etc.) • Trapplankje • Bal • Korf (laag)
Beginsituatie	De hoepels liggen in een cirkel op de grond, in elke hoepel staat een kind met een attribuut
Spelverloop	De bal wordt van hoepel naar hoepel over gegooid en gevangen met het attribuut; het laatste kind probeert met het trapplankje de bal door de (lage) korf te gooien
Spelregels	Iedereen gooit de bal steeds naar de volgende hoepel Als de bal naar de korf gegooid is legt iedereen zijn attribuut neer en gaat naar de volgende hoepel

22. Vos en eend

Bron	NAS
Materiaal	• Een grote bal (de vos) • Een kleinere bal (de eend)
Beginsituatie	De kinderen staan in een kring. De beide ballen zijn bij een kind tegenover elkaar in de kring
Verhaal	De vos (grote bal) heeft honger. Hij ziet een eendje (kleinere bal) lopen en hij wil deze opeten.
Spelverloop	De beide ballen worden overgegooid. Lukt het de vos om de eend in te halen?
Spelregels	• De bal moet zo snel mogelijk naar de volgende in de kring gegooid worden



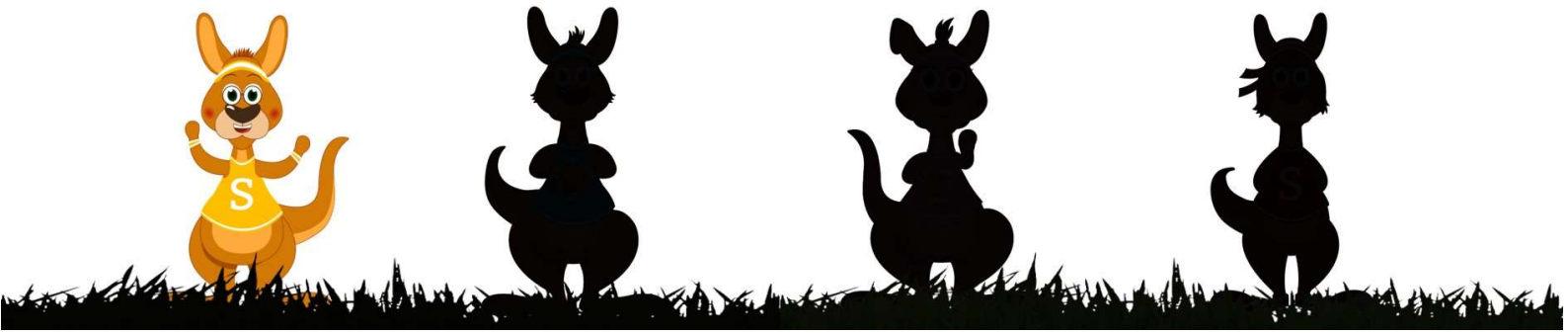
- Overslaan mag niet!

23. Dieren voeren 2

Bron	SEV Zelhem
Materiaal	• 4 grote ballen • 8 (korf)ballen • 4 hoepels • 4 pionnen
Beginsituatie	De grote ballen liggen op de pylonen. Voor elke pylon ligt een hoepel en in elke hoepel staat een kind met een bal. De andere kinderen staan in een rijtje achter de hoepel.
Verhaal	Snoeki de slang mag in de jungle dieren voeren, maar pas op dat ze je niet bijten! Daarom gooit hij het eten (korfbalbal) in de bek van de tijger (grote bal op pylon).
Spelverloop	Het kind wat aan de beurt is mag twee keer gooien met de bal om te proberen de bal van de pylon af te gooien. Daarna wordt de bal doorgegeven aan de volgende in de rij en het kind wat aan de beurt was sluit weer achter aan!
Spelregels	• Het kind wat aan de beurt is mag twee keer gooien • Na het gooien haalt het kind zelf de ballen op en geeft deze aan de volgende • Zelf gaat het kind weer achteraan staan
Variaties	Leg de hoepel verder weg als het te makkelijk is, en dichterbij als het niet lukt. Gooi met tennisballen in plaats van een korfbal, lukt het dan ook nog?

24. Lekker scoren

Bron	WKV Roda; DES(N)
Materiaal	• Korven op verschillende hoogtes • korfballen
Beginsituatie	Alle kinderen hebben een bal en staan rond de korven
Spelverloop	Iedereen gaat lekker schieten en probeert te scoren!
Spelregels	• als je een doelpunt gemaakt hebt geef je de begeleider een high five!
Variaties	Beloon de kinderen door een pion om te gooien, een lintje om te doen, een lintje om de begeleider te hangen, een wasknijper aan de begeleider te hangen enz.



Laat de kinderen als ze scoren een pittenzakje uit de bak halen, wie heeft de meeste pittenzakjes als de bak leeg is? Draai daarna de rollen om, als je scoorot moet je een pittenzakje in de bak doen, wie is als eerste zijn pittenzakjes weer kwijt?

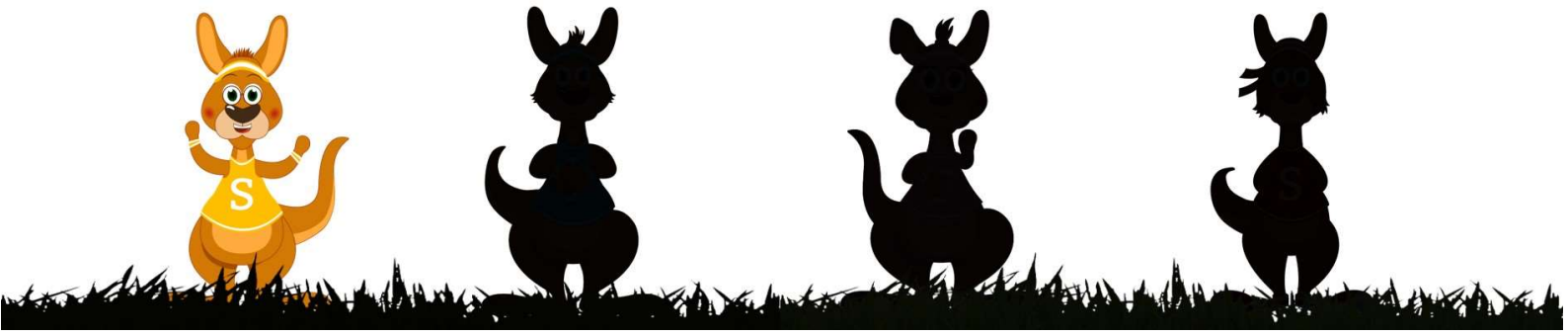
Laat ieder kind een pion rondom te korf zetten, als iedereen geprobeert heft om te scoren, gaat iedereen naar de volgende pion om daar te scoren

25. Ringwerpen

Bron	Stormvogels
Materiaal	• Flessen gevuld met water, met de dop erop • Ringen • Hoepel
Beginsituatie	De flessen water staan op een afstandje van de hoepel. De ringen liggen bij de hoepel. De kinderen staan in een rij bij de hoepel.
Spelverloop	Het kind wat aan de beurt is probeert de ringen om de flessen te gooien.
Spelregels	• Je moet gooien vanuit de hoepel
Variaties	Geef de flessen punten en kijk wie de hoogste score behaald

26. Korfbal KUBB

Bron	Stadskanaal ’74; Amicitia
Materiaal	• Een KUBB spel bestaande uit 10 houten blokken en een koning (overige onderdelen zijn niet nodig) • 1 bal • Een speelveld van 5x5 meter
Beginsituatie	Vijf blokken staan aan op de ene achterlijn, de andere vijf blokken staan op de andere achterlijn. De koning staat in het midden. De kinderen zijn in twee groepen verdeeld en staan bij één van de achterlijnen.
Spelverloop	Om de beurt probeert een kind één van de blokken aan de overkant om te gooien met de bal. Een blok wat omgegooid is doet niet meer mee. Als alle blokken aan de overkant omgegooid zijn mag je de koning omgooien.
Spelregels	• Het kind wat aan de beurt is gooit of rolt de bal naar de overkant • De koning mag pas omgegooid worden als alle blokken omgegooid zijn • De teams moeten achter de blokken blijven en mogen de bal niet voor de blokken tegen houden!
Variaties	Speel het spel met één team en zet de blokken op een rij Gebruik in plaats van blokken bidons die je met water vult zodat ze beter blijven staan. Hoe meer water er in zit hoe moeilijker ze omvallen!

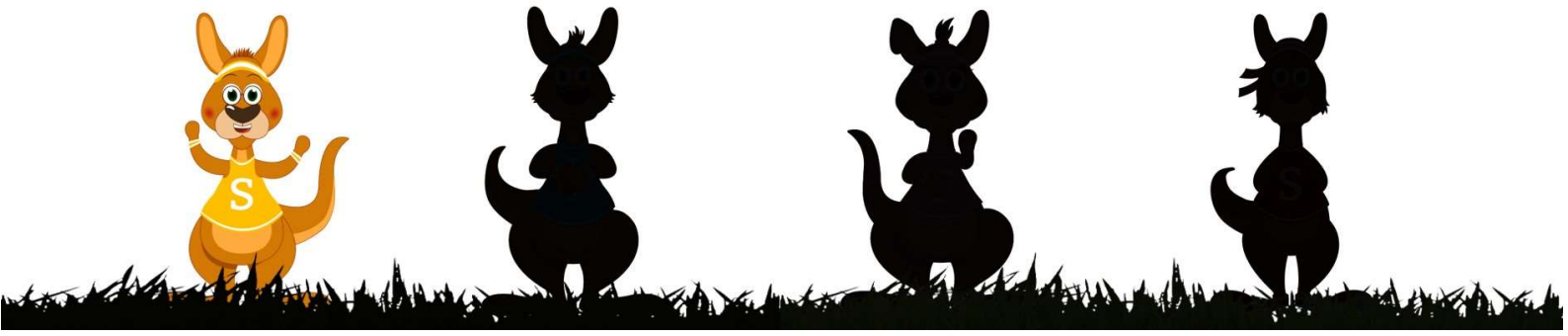


27. Schatkist vullen

Bron	WKV Roda
Materiaal	• Pion, om afstand aan te geven waarvan ze moeten gooien • Hoepels, waar je de pittenzakjes in kan leggen • 3 Korven • 1 dobbelsteen • Heel veel pittenzakjes per groepje
Beginsituatie	De kinderen staan bij de pion, de drie korven liggen op enige afstand van de pion. De hoepel met de pittenzakjes ligt bij de pion.
Verhaal	De korven zijn lege schatten, die schatten moeten dus vol met sieraden, goud, zilver, brons enz. Daar moeten de kangoeroes voor gaan zorgen. De pion is een hele hoge toren dat is ook de enige plek waarvan je de schatten moet proberen te vullen met speciale spullen
Spelverloop	Het kind wat aan de beurt is gooit met de dobbelsteen, zoveel ogen als er gegooid zijn, zoveel pittenzakjes mag hij gooien. De pittenzakjes moeten in een korf gegooid worden.
Spelregels	• Er mag alleen vanaf de pion gegooid worden • De pittenzakjes in de korven zijn veilig, de andere pittenzakjes worden weer in de hoepel gelegd • Bij een grote groep mogen er twee kinderen tegelijk gooien
Variaties	Maak bij een grote groep twee teams, welke groep heeft als eerste alle pittenzakjes in een korf gegooid?

28. Pion gooien

Bron	DES (N)
Materiaal	• Stoel • Bal • Pion
Beginsituatie	De pion staat op een stoel en het kind staat met de bal op een meter van de stoel. De andere kinderen staan in een rij achter het kind met de bal.
Spelverloop	Probeer de pion van de stoel af te gooien. Gelukt? Dan mag je een stapje naar achter!
Spelregels	• Elk kind mag een keer met de bal naar de pion gooien • Bij de tweede ronde doet iedereen een stap naar achteren



- De begeleider staat achter de stoel om de bal te vangen, de pion weer echt te zetten en de bal terug te gooien

29. Overgooien in de kring

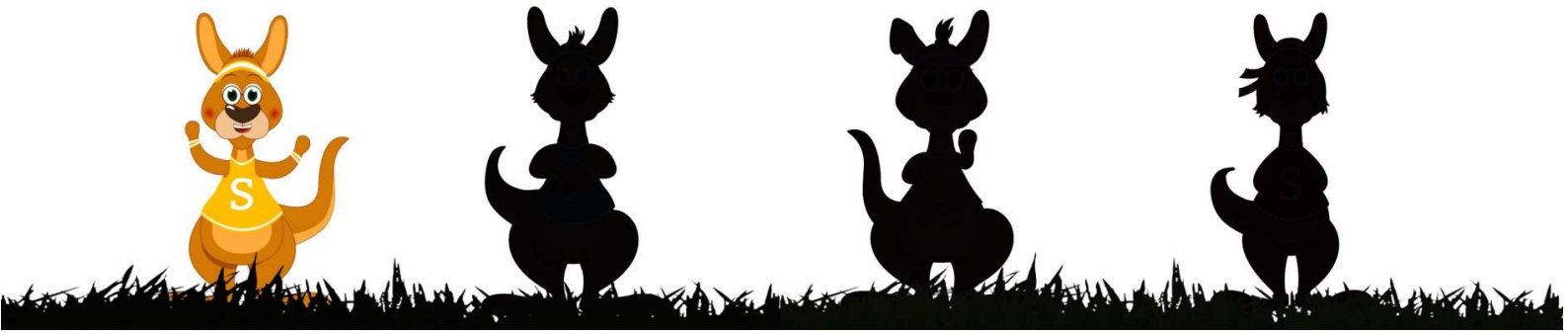
Bron	Maassluis, Stadskanaal ‘74
Materiaal	• Bal
Beginsituatie	De kinderen staan aan in een kring, eén kind staat buiten de kring. De bal is bij het kind recht tegenover het kind buiten de kring.
Spelverloop	De kinderen in de kring gaan de bal overgooien zonder iemand over te slaan. Het kind buiten de kring probeert de bal in te halen. Wie is er sneller, de bal of het kind? De bal heeft een halve ronde voorsprong op het rennende kind.
Spelregels	• De kinderen in de kring mogen niet lopen met de bal • Het rennende kind moet buiten de kring blijven en mag geen kinderen aanraken
Variaties	Laat alle kinderen in de kring staan en geef het rennende kind een opdracht die hij moet doen (muur aantikken, ouder een knuffel geven) en daarna weer in de kring komen. Is het kind op tijd terug om de bal te vangen?

30. Boelen naar een doel

Bron	KV Heerenveen; Stadskanaal ‘74
Materiaal	• 3 banken • 2 korven • Verschillende ballen
Beginsituatie	De eerste bank staat op de grond. De andere twee staan met één kant op de eerste bank. Aan het einde van de bank ligt een korf op de grond. De kinderen staan bij de hoge kant van de bank
Spelverloop	De kinderen rollen de bal van de bank en proberen deze in de korf te laten vallen.
Spelregels	• Je mag rollen als het vorige kind is geweest
Variaties	Probeer met verschillende ballen te rollen, welke bal mikt het beste? Gebruik in plaats van een schuine bank een gewone bank, nu moet je kracht zetten om aan het einde te komen. Rolt de bal snel van de bank af? Zet dan twee banken naast elkaar een maak een gootje

31. Kangoeroes mikken

Bron	Stadskanaal ‘74
Materiaal	• Alle kangoeroes geplastificeerd



- 3 pittenzakjes
- Pion

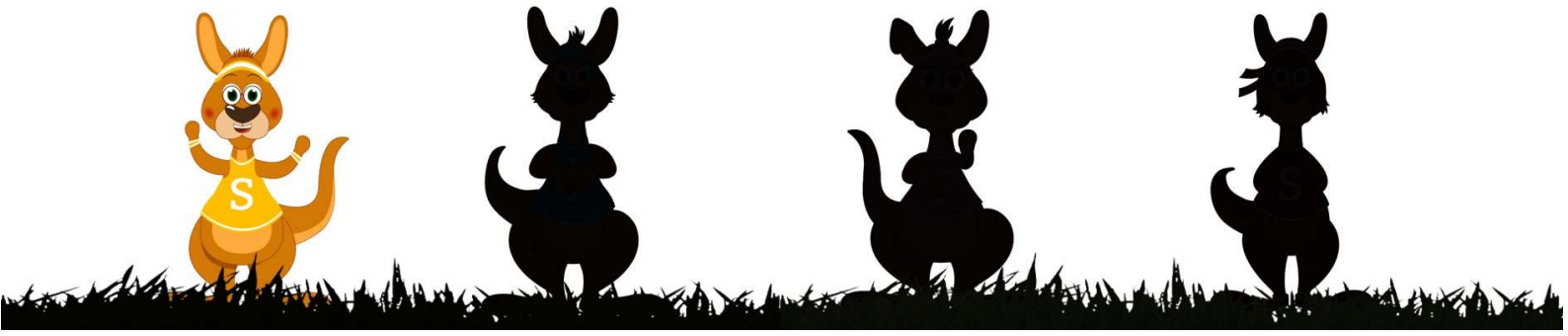
Beginsituatie	De kangoeroes zijn opgehangen aan een hek of aan een waslijn. De kinderen staan bij een pion op enige afstand
Spelverloop	Het kind wat aan de beurt is probeert met het pittenzakje een kangoeroe te raken. Na drie pogingen pakt hij de pittenzakjes op en geeft ze aan de volgende in de rij.
Spelregels	• Het kind wat aan de beurt is gooit alle drie de pittenzakjes • Als alle pittenzakjes gegooid zijn dan pakt hij ze op en geeft ze aan de volgende • Daarna gaat hij weer achteraan de rij staan

32. Kastbal

Bron	KV Luctor
Materiaal	• Kast • Grote bal (zachte bal of standbal bijvoorbeeld) • Korfbal • Hoepel
Beginsituatie	De bal ligt bovenop de kast. Het eerste kind wat aan de beurt is staat in de hoepel met de bal, de andere kinderen staan er in een rij achter.
Spelverloop	Probeer met de korfbal de andere bal van de kast af te gooien. Je mag drie keer proberen, dan geef je de bal aan de volgende in de rij.
Spelregels	• Probeer de bal van de kast af te gooien, pak je bal en ga weer in de hoepel staan. • Na drie keer proberen geef je de bal aan de volgende en ga je achter aan de rij staan.
Variaties	Leg de hoepel verder weg of dichterbij Probeer eens een andere bal van de kast af te gooien.

33. De bewegende korf

Bron	Amicitia
Materiaal	• Een korf met paal (hoogte maakt niet zo veel uit) • 1 emmer met een touw eraan • 5 zachte tennisballen • pion
Beginsituatie	De kinderen staan in een rij bij de pion. De korf staat iets verderop. De emmer hangt met het touw aan de korf op een goede hoogte voor de kinderen.
Spelverloop	Het kind wat aan de beurt is mag proberen om de ballen in de emmer te gooien, maar pas op hij kan een beetje heen en weer gaan!



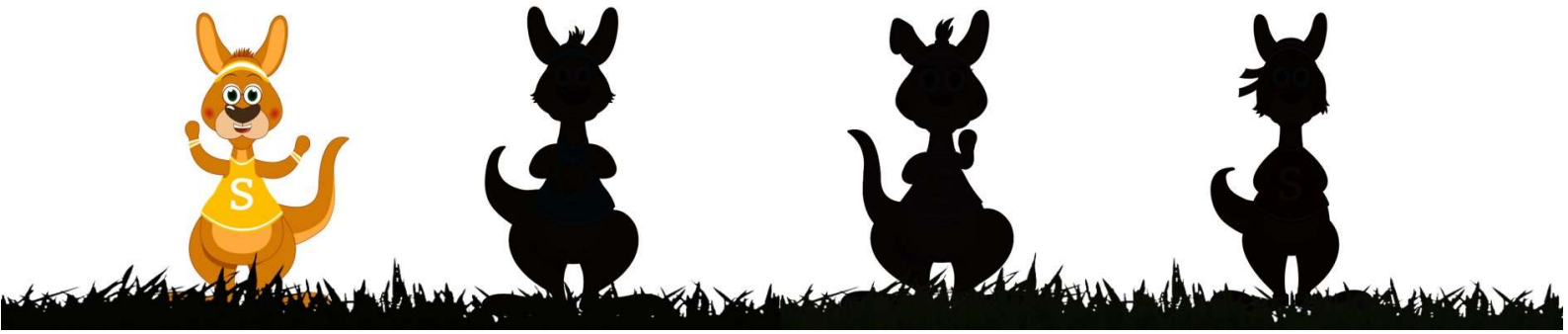
Spelregels	• Het kind wat aan de beurt is mag alle vijf de ballen proberen in de emmer te gooien • Als alle ballen gegooid zijn worden ze klaargelegd voor de volgende en het kind gaat weer achter in de rij staan
Variaties	Voor de kinderen die dit makkelijk vinden, kun je de emmer een duwtje geven zodat zij echt beweegt Laat de emmer wat zakken voor de kinderen die het moeilijk vinden. Houdt eventueel de emmer een beetje schuin.

34. Flessen raken

Bron	Stormvogels
Materiaal	• Per kind een fles met water • 1 bal (bij een grote groep de groep onderverdelen in drie- of viertallen)
Beginsituatie	Alle flessen staan op gelijke afstand van elkaar en zijn gevuld met water. Bij elke fles staat een kind.
Spelverloop	Het kind wat aan de beurt is rolt de bal naar een fles toe en probeert deze te raken. Lukt dit, dan moet het kind waar naartoe gegooid is eerst de bal pakken, dan de fles rechtop zetten en vervolgens op een andere fles mikken. Welke fles blijft het langste vol?
Spelregels	• De bal mag pas tegengehouden worden als hij voorbij de fles is
Variaties	Zet de flessen dichter bij elkaar of juist verder weg. De regel om de bal pas tegen te houden als hij voorbij je fles is, is lastig voor jonge kinderen. Geef deze kinderen een hoepel achter de fles en pas als de bal bij de hoepel is, dan mogen ze hem pakken.

35. Theedoekbal

Bron	DES (N)
Materiaal	• Theedoek • Bal • Pion
Beginsituatie	De theedoeken liggen op de grond en de kinderen staan bij de pion in een rij. De voorste heeft een bal
Spelverloop	Eén voor één proberen de kinderen de bal precies op de theedoek te rollen
Spelregels	• Het kind wat aan de beurt is rolt de bal



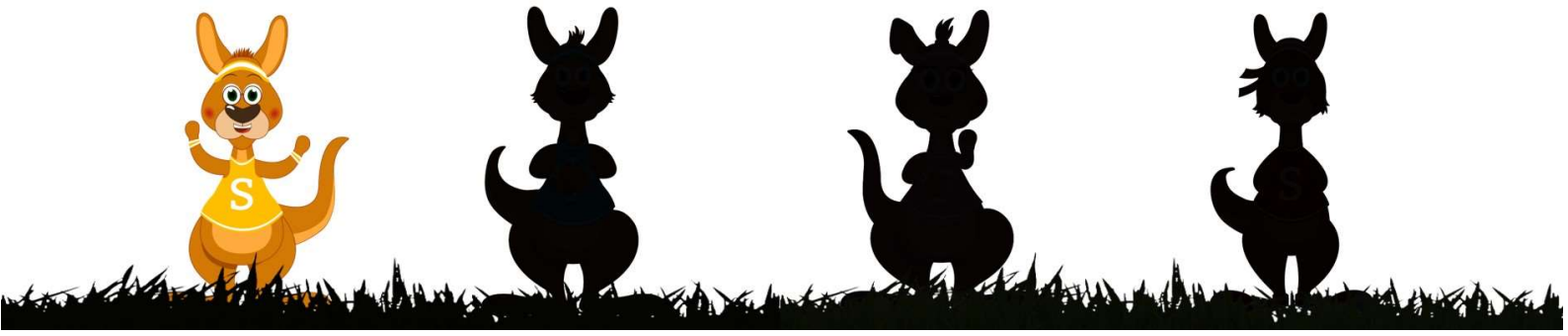
- Nadat de bal gestopt is haalt het kind de bal op en geeft deze aan de volgende
- Daarna gaat hij weer achteraan de rij staan

36. Spijkerpoepen

Bron	Lynx
Materiaal	• Fles • Spijker aan een touw • Startstreep
Beginsituatie	De fles staat op een paas meter van de startstreep, de kinderen staan achter de startstreep
Spelverloop	Het kind krijgt de spijker aan het touw om de middel gebonden zodat de spijker tussen de benen hangt. Het kind loopt naar de fles en probeert de spijker in de hals van de fles te mikken. Als dit gelukt is, is de volgende aan de beurt.
Spelregels	• Je mag de spijker niet met je handen aanraken (help de kinderen die het lastig vinden door de spijker even stil te hangen)

37. Snel naar de overkant

Bron	Swift (Middelburg)
Materiaal	• Per groepje een bal • Start- en finishlijn
Beginsituatie	Afhankelijk van het aantal kinderen worden er groepjes gemaakt. De kinderen staan met een bal bij de startstreep
Spelverloop	De bal moet naar de overkant gebracht worden, maar de speler met de bal mag niet lopen. Dus moet er overgegooid worden.
Spelregels	• Als je de bal hebt blijf je stilstaan en gooi je naar iemand van je groepje • Je bent klaar als iemand bij de finish de bal gevangen heeft
Valkuilen	Gaat het overgooien goed? Breng dan obstakels aan, bijvoorbeeld een korf waarop gescoord moet worden aan het einde, regels over het aantal keer dat iedereen de bal moet hebben etc. Gaat het echt goed, maar dan twee partijen, de ene speelt van start naar finish, de andere van finish naar start. Krijg je de bal te pakken? Dan breng je hem zo snel mogelijk naar jouw kant.



Deel 2: Jumper

Hoi, ik ben Jumper.

Het allerleukste vind ik om te spelen met hoepels en ballen. Het maakt helemaal niet uit hoe goed je hierin bent, want door te oefenen word je steeds beter! Dat merk ik ook! We helpen elkaar met leren en spelen en worden met elkaar steeds beter!

38. Big bag springen

Bron	Wees Kwiek
Materiaal	• 2 Bigbags • 4 Pionnen
Spelverloop	De kinderen moeten springend van de ene pion naar de andere pion en weer terug. Welk team is het eerste weer terug?
Spelregels	• Beide teams beginnen in de bigbag achter de pion • De teams starten op het sein van de begeleider • De teams gaan naar voren door te springen in de bigbag • Het team dat als eerste weer terug is achter de eerste pion heeft gewonnen.
Valkuilen	Voor de jonge kinderen zal dit een moeilijke opdracht zijn. Zorg voor hen voor kleine zakken om indivdueel te springen. Voor oudere kinderen (groep 3/4) is het belangrijk om goed samen te werken. Hier kun je de kinderen goed mee helpen.
Variaties	Het parcours aanpassen; bv. pionnen verder uit elkaar zetten Laat de kinderen een rondje om de pion springen.

39. Hete bal

Bron	Wees Kwiek
Materiaal	• 1 'hete bal' -> waterspeelbal • Waterballonnen (moeten gevuld klaar liggen)
Beginsituatie	Alle kinderen in een kring
Spelverloop	De kinderen staan in een grote cirkel en gooien de 'hete bal' door naar het kind links van zich. Pas op want de bal kan ieder moment uit elkaar spatten.
Spelregels	• Alle kinderen pakken elkaar bij de hand en maken 1 grote cirkel • De kinderen doen 1 stapje achteruit zodat de cirkel iets groter wordt • Zorg dat er in de 'hete bal' een nieuwe waterballon zit • 1 Kind krijgt de 'hete bal' en gooit deze naar het kind links van zich • De 'hete bal' gaat de cirkel rond tot deze uit elkaar spat • Het is de bedoeling dat de kinderen de bal zo snel mogelijk doorgooien zodat deze niet uit elkaar spat terwijl je hem in je handen hebt • Spat de bal uit elkaar, stop er dan een nieuwe waterballon in en begin het spel opnieuw
Variaties	Als het gooien nog niet zo goed gaat kun je beginnen met doorgeven van de bal. Gaat het juist goed, doe dan een stapje achteruit. Gooi naar de rechterbuurman Helemaal spannend, wissel van richting op het fluitsignaal

40. Fopbal

Bron	Wees Kwiek; KV Helios; ZKC ’19; DES (N); DSO Alkmaar
Materiaal	• Foambal
Beginsituatie	Alle kinderen pakken elkaar bij de hand en maken 1 grote cirkel. De kinderen doen 1 stapje achteruit zodat de cirkel iets groter wordt. Alle kinderen doen de handen op de rug. In het midden van de cirkel staat 1 kind met bal
Spelverloop	Het kind dat midden in de cirkel staat gooit de bal willekeurig naar kinderen in de cirkel. Maar soms doet het kind net alsof de bal gegooid wordt, maar houdt deze toch beet. Alle kinderen in de cirkel hebben hun handen op de rug en mogen deze pas te voorschijn halen als de bal echt gegooid wordt.
Spelregels	• Het kind met bal gooit de bal naar een willekeurig kind of doet net alsof het de bal gaat gooien • De kinderen in de cirkel zijn af als de bal niet gevangen wordt of de handen achter de rug weg worden gehaald terwijl de bal niet gegooid wordt • Het kind dat af is gaat in het midden van de cirkel staan; het kind dat in het midden van de cirkel stond, komt op de plek van het kind dat af is te staan.
Variaties	Wil je het moeilijker maken, houd dan je handen niet achter de rug, maar voor je borst met de handen tegen elkaar aan. Nu ben je af als de handen van elkaar af zijn

41. Zaklopen

Bron	KV Helios; ZKC ’19; DES (N)
Materiaal	• 2 zakken • 4 Pionnen
Spelverloop	De kinderen moeten springend van de ene pion naar de andere pion en weer terug. Welk team is het eerste weer terug?
Spelregels	• Beide teams beginnen in de zak achter de pion • De teams starten op het sein van de begeleider • De teams gaan naar voren door te springen in de zak • Wanneer het kind om de pion heen is en weer terug bij de groep krijgt het volgende kind de zak • Bij team zijn als eerste alle kinderen aan de beurt geweest
Valkuilen	De jonge kinderen zijn soms nog minder met winnen en verliezen bezig. Zorg voor voldoende zakken en laat iedereen lekker rond springen
Variaties	Het parcours aanpassen; bv. pionnen verder uit elkaar zetten. Laat de kinderen een parcours springen.

42. Skippybal parcours

Bron	Wees Kwiek; KV Helios; DES (N)
Materiaal	• 2 Skippyballen • 12 Pionnen
Beginsituatie	De kinderen worden verdeeld over 2 groepjes. Bij een ongelijk aantal kinderen doet 1 kind 2 keer mee (als het een race is) Bij beide eerste pionnen gaat 1 kind op de skippybal klaar zitten De overige kinderen staan in een rij achter de pion
Spelverloop	De kinderen slalommen op de skippybal om de pionnen en weer terug. Welk groepje is het snelste klaar?
Spelregels	• Op het sein van de begeleider gaat het kind op de skippybal van start • De kinderen gaan op de skippybal slalommend om de pionnen heen tot ze bij de pion zijn • Vanaf de pion mogen de kinderen in een rechte lijn terug skippyballen naar de eerste pion • Pas als het kind weer voorbij de eerste pion is mag het de skippybal afgeven aan het volgende kind • Het volgende kind gaat dan op de skippybal zitten en gaat ook slalommen om de pionnen • Het groepje waarbij alle kinderen het snelste klaar zijn hebben gewonnen
Valkuilen	Bij de jongste kleuters is winnen en verliezen nog niet zo belangrijk, je kunt ze dan gewoon door laten gaan en geen winnaar aanwijzen
Variaties	Ook op de terugweg slalommen om de pionnen Het parcours aanpassen; bv. pionnen verder uit elkaar zetten Verschillende soorten skippybal (groot of klein).

43. Over rollen

Bron	KV Helios
Materiaal	• Per tweetal een bank • Per tweetal een bal
Beginsituatie	De kinderen zitten op een bank met de gezichten naar elkaar toe
Spelverloop	De kinderen rollen de bal op de bank naar elkaar. Als dit vijf keer lukt zonder dat de bal op de grond komt, dan schuiven ze een stukje naar achteren. Lukt het om allebei op het puntje van de bank te komen?
Spelregels	• Bij vijf keer overrollen zonder fouten mag je naar achteren schuiven • Lukt het vijf keer niet, dan schuif je weer naar voren
Variaties	Leg een korf op de grond aan het einde van de bank, lukt het om de bal over de bank te rollen en in de korf te laten vallen?

44. Hinkelen

Bron	ZKC'19
Materiaal	• 9 hoepels • 1 pittenzak • 1 pion
Beginsituatie	De hoepels liggen in de vorm van een hinkelbaan; de pion markeert het begin; de kinderen staan in een rij achter de pion
Spelverloop	Eén voor één hinkelen de kinderen over de hinkelbaan. Bij de tweede keer dat ze aan de beurt zijn mogen ze een pittenzak meenemen
Spelregels	• Er is maar één kind tegelijk in de hinkelbaan • Als ze goed kun best gedaan hebben krijgen ze een high five!
Valkuilen	Voor kleine kinderen is hinkelen nog lastig, laat deze kinderen met twee benen steeds van hoepel naar hoepel springen. Misschien lukt het soms wel om met één been te springen!

45. Hindernisspringen

Bron	DES (N)
Materiaal	• Parcours met spring elementen • 4 hoepels
Beginsituatie	Er zijn twee banen uitgelegd met dingen waar je over heen moet springen, de ene baan heeft hogere hindernissen dan de andere baan. Aan het begin en het einde ligt een hoepel. De kinderen mogen zelf kiezen welke baan ze willen doen. Bij elke baan staat een kind klaar om te beginnen.
Spelverloop	Op het startsein beginnen de eerste lopers te lopen en te springen. Aan het einde kruipen ze door de hoepel en gaan weer terug naar het begin.
Spelregels	• Je mag beginnen als de begeleider dat zegt (die bepaald hoeveel kinderen er tegelijk bezig zijn) • Als je klaar bent ga je in de rij staan van de baan die je daarna wilt doen (de hoge of de lage)
Valkuilen	Zorg voor veilige hindernissen, denk er over na wat er gebeurt als het kind de sprong net niet haalt, valt dan de hindernis dan om of valt het kind om?

46. Touw springen

Bron	DES (N)
Materiaal	• Springtouw (zonder handvatten) • Pittenzakjes • 2 hoepels

Beginsituatie	De begeleider wiegt het touw zachtjes heen en weer, de kinderen staan in een rij
Spelverloop	De kinderen lopen naar het touw en springen er overheen zonder het aan te raken, de beloning is een pittenzakje. Lukt het om alle pittenzakjes naar de overkant te krijgen?
Spelregels	• Lukt het om over het touw te komen zonder het aan te raken dan mag je een pittenzakje uit de hoepel naar de overkant brengen. • Lukt het niet dan ga je weer terug en probeer je het nog een keer

47. Over gooien

Bron	AVO; ZKC'19
Materiaal	• Bal • 2 pionnen
Beginsituatie	De pionnen staan ca. 3 meter uit elkaar; de kinderen staan in twee groepen in een rijtje achter elkaar achter de pion
Spelverloop	De bal wordt steeds van de ene pion naar de andere pion gegooid terwijl het kind wat gooit steeds achteraan gaat staan. Hoeveel keer dan de groep overgooien zonder dat de bal valt?
Spelregels	• Ieder kind gaat na het gooien van de bal weer achteraan in de rij staan • De groep scoort een punt als de bal goed gevangen wordt
Valkuilen	Als kinderen bang voor de bal zijn dan wordt het vangen erg lastig; gebruik een zachte bal bij angstige kinderen dan doet het gaan pijn als de bal niet gevangen wordt
Variaties	Zet de pionnen verder uit elkaar of juist dichterbij Geef een specifieke opdracht hoe er gegooid moet worden, met twee handen, met één hand of met een boogje

48. Krokodillenbal

Bron	DSO Alkmaar
Materiaal	• Zachte bal
Beginsituatie	Er is een krokodil gevormd van drie of vier kinderen achter elkaar met de handen op de schouders. De andere kinderen staan in een kring om de krokodil heen.
Spelverloop	De kinderen in de kring proberen om met de bal de staart van de krokodil te raken door de bal steeds over te gooien. De krokodil probeert zo te bewegen dat het achterste kind niet geraakt kan worden.
Spelregels	• De krokodil moet de handen op de schouders houden • Is de staart geraakt dan ko0mt er een nieuwe krokodil in de kring
Variaties	Pas de krokodil aan aan je eigen thema, allerlei dieren zijn mogelijk!

49. Doorgeefspel

Bron	SEV Zelhem
Materiaal	• Per groepje een korf • Per groepje 10 ballen in verschillende formaten • Per groepje een grote mand
Beginsituatie	De kinderen staan op een rij. Aan de ene kant van de rij staat een mand met ballen erin, aan de andere kant ligt een korf op de grond.
Spelverloop	De kinderen moeten de bal aan elkaar doorgeven en van de mand in de korf brengen. De spelleider geeft aan hoe de bal doorgegeven moet worden, bijvoorbeeld boven het hoofd, onder de benen door etc.
Spelregels	• Alle ballen moeten op de goede manier doorgegeven worden • De volgende bal mag gepakt worden als de voorgaan de bal in de korf ligt
Variaties	Maar de manier van doorgeven makkelijker of moeilijker afhankelijk van de kinderen Gaat het heel snel? Laat dan de volgende bal pas pakken als de kinderen elkaar aangetikt hebben waarbij het kind het dichtste bij de korf begint met tikken.

50. Cirkeltrefbal

Bron	DSO Alkmaar
Materiaal	• Zachte bal • Cirkel
Beginsituatie	Op één na staan alle kinderen in de cirkel. Het kind buiten de cirkel heeft de bal
Spelverloop	Het kind buiten de cirkel probeert de bal tegen de andere kinderen aan te gooien. Lukt dat, dan gaat het kind de cirkel uit en probeert de gooier te helpen.
Spelregels	• Bepaal vooraf of je mag afweren
Variaties	Is het lastig? Begin dan met meer kinderen buiten de cirkel

51. Jerrycan trekken

Bron	KV TOP (A)
Materiaal	• Jerrycan gevuld met water • Touw
Beginsituatie	De kinderen staan aan het eind van het touw en het touw zit vast aan de jerrycan
Spelverloop	Het kind (of de kinderen) trekken de jerrycan zo snel mogelijk naar zich toe
Spelregels	• Je moet trekken met je handen, je mag niet lopen met het touw
Variaties	Varieer met de hoeveelheid wat er in de jerrycan

52. Bobbelbaan

Bron	Lynx, KV Drachten
Materiaal	• Bovenstellen van kasten • matten • lange mat • dikke mat
Beginsituatie	Maak een parcours van de kasten en matten en leg hierover een lange mat. Eindig het parcours met de dikke mat.
Spelverloop	De kinderen mogen lekker klauteren van het begin naar het eind
Spelregels	• je mag beginnen als het vorige kind halverwege is
Variaties	Gebruik de touwen om de lange mat op te hangen en laat de kinderen hier over kruipen. Laat ze starten en eindigen op een kast.

53. Muurbal

Bron	KV Atlas
Materiaal	• Muur waar tegenaan gegooid kan worden • Per kind een bal
Beginsituatie	De kinderen staan op een rij met het gezicht naar de muur. Alle kinderen hebben een eigen bal.
Spelverloop	De kinderen gooien de ballen tegen de muur en proberen deze weer te vangen. Geef verschillende opdrachten zoals laten stuiteren, klappen voor het vangen enz.
Spelregels	• Elk kind houdt zijn eigen bal, dit is een individueel spel
Variaties	De bal met de rechterhand tegen de muur gooien, eenmaal in de handen klappen en hem met beide handen weer opvangen. De bal opgooien, eenmaal in de rondte draaien en hem weer vangen. Met de rug naar de muur gaan staan, de bal over het hoofd gooien, zich omdraaien en hem opvangen.

54. Bewegend touw

Bron	KCC
Materiaal	• Punt om het touw vast te maken, bij voorkeur een hek • Lang touw
Beginsituatie	Het touw is vastgemaakt aan het hek en de begeleider heeft het andere eind van het touw vast. De kinderen staan allemaal aan dezelfde kant van het touw.
Spelverloop	De kinderen moeten naar de andere kant van het touw terwijl de begeleider het touw heen en weer beweegt. Je mag het touw niet aanraken!
Spelregels	• Wie het touw aanraakt moet een ronde wachten
Variaties	Hoe meer je beweegt hoe moeilijker het wordt. Begin rustig en bouw het slingeren steeds meer op.

Maar er een soort stoelendans van, ben je af mag je niet meer meedoen, net zo lang tot er een winnaar is.

Deel 3: Funny

Hoi, ik ben Funny.

Het allerleukste vind ik om samen spelletjes te spelen met mijn vriendjes. Ik houd van grapjes maken, lachen, buitenspelen en samen wedstrijdjes doen.

55. Spullen zoeken

Bron	Wees Kwiek
Materiaal	• 1 Dekkleed • 2 Pingpongballen • 2 Kegels • 2 Shuttles • 2 Strandballen • 2 Plastic bal • 2 Houten blokken • 2 Unihockey ballen • 2 batmintonrackets • 2 Tennisballen • 2 Hockeysticks • Materiaallijst
Beginsituatie	De kinderen staan naast het dekkleed waaronder de materialen liggen
Spelverloop	Van beide kanten kan een kind onder het dekkleed duiken om op zoek te gaan naar de materialen. Beide teams krijgen een lijst met daarop de materialen die ze moeten verzamelen. Welk team heeft als eerst alle materialen van het lijstje compleet?
Spelregels	• Aan beide kanten van het dekkleed gaat 1 team klaar staan • Onder het dekkleed liggen verschillende materialen (voornamelijk ballen) • Beide teams krijgen een lijst met daarop de materialen die ze moeten verzamelen • Op het sein van de begeleider mag van elk team 1 kind onder het dekkleed • Per keer zitten er maximaal 2 kinderen onder het kleed • Het volgende kind mag er pas onder kruipen als de vorige er weer onder weg is • Het is de bedoeling dat elk kind 1 materiaal van de lijst onder het dekkleed opzoekt en weer meeneemt naar zijn team • Elk kind mag per beurt maximaal 1 materiaal meenemen • Het team dat als eerst alle materialen van het lijstje heeft verzameld heeft gewonnen
Valkuilen	Sommige kinderen vinden het eng om onder het kleed in het donker op zoek te gaan. Til voor deze kinderen het kleed wat op.
Variaties	Laat de kinderen op zoek gaan naar dezelfde items, wie heeft het als eerste gevonden Varieer meer in de spullen die onder het dekkleed liggen zodat ze ook voor de kleinere kinderen herkenbaar zijn

56. Parachute met ballen

Bron	Wees Kwiek; KV Helios; AVO; HHV; ZKC'19
Materiaal	• 1 Parachute • 8 ballen van verschillende grootte waarvan 1 bal die niet door het gat past

Beginsituatie	Alle kinderen pakken een hengsel van de parachute vast, als er meer kinderen zijn dan hengsels wordt er gewisseld; als er minder kinderen zijn dan hengsels, dan goed over de parachute verdelen.
Spelverloop	De kinderen moeten door goed met elkaar samen te werken proberen om zo snel mogelijk alle ballen door het gat te laten vallen.
Spelregels	• In de parachute worden door de begeleider verschillende ballen gelegd. Let op: er zijn 2 ballen die niet door het gat passen! Deze worden wel gebruikt in het spel om het de kinderen moeilijker te maken • De ballen mogen niet over de rand van de parachute vallen. Gebeurt dit wel, begin het spel dan weer opnieuw • De ballen worden door de begeleider weer teruggelegd op de parachute
Valkuilen	Samenwerken is voor je jongste kleuters nog erg moeilijk, wees dan niet te streng met de opdracht en speel gewoon met de ballen
Variaties	Gebruik alleen de grote bal en gooi deze in de lucht en vang hem weer op Probeer de ballen juist niet door het gat te laten gaan Doe de parachute omhoog en de kinderen die 'wissel' zijn mogen er onderdoor lopen of springen als een kangoeroe Loop een rondje met de parachute vast en imiteer dieren: bij een giraffe hoog vasthouden; bij een olifant laag houden en stampen enz. Voor de echte kanjers: zet een korf naast de parachute, lukt het om de bal in de lucht te gooien met de parachute en een doelpunt te maken?

57. Ballon klemmen

Bron	KV Helios; SEV Zelhem
Materiaal	• Per 2 kinderen een ballon • Pionnen
Beginsituatie	Elk tweetal krijgt een ballon
Verhaal	Dit spel is ene spel wat slangen graag spelen. Ze vinden de kangoeroespelletjes wel leuk, maar ze hebben geen armen, dus ze kunnen nooit meedoen. Dti is een spel speciaal voor hun, want je hebt helemaal geen armen nodig. Doen jullie mee?
Spelverloop	Twee kinderen klemmen een ballon tussen hen in en lopen hiermee tussen die pionnen door. Lukt dit zonder de ballon te laten vallen?
Spelregels	• De kinderen klemmen de ballon tussen hun in, hierbij mogen de armen en handen de bal niet aanraken! • Loop van de ene naar de andere pion
Variaties	Geef een specifieke opdracht hoe de ballon vastgeklemd moet worden, de buik, de rug, de billen; wat lukt wel en wat lukt niet? Maak er een race van, welk tweetal kan het snelste naar de verste pion en weer terug? Gebruik in plaats van een ballon een strandbal, deze waait minder snel weg

58. Rupsbal

Bron	Wees Kwiek
Materiaal	• 2 K4 Ballen • 4 Pionnen • Eventueel nog andere ballen (bv. tennisballen, pingpongballen) Bij mooi weer kunnen waterballonen gebruikt worden
Beginsituatie	De kinderen staan bij de eerste pion in een rij
Spelverloop	De kinderen staan in een rij en geven de bal boven het hoofd door naar achteren en sluiten vervolgens weer achteraan. Welke groep is als eerst weer terug
Spelregels	• Beide teams gaan in een rijtje achter de pionnen staan (met de rug richting de tweede pion) • Het kind dat het verste van de pion afstaat (vooraan in de rij) krijgt de bal • Op het sein van de begeleider geeft het kind met bal, de bal boven het hoofd door naar achteren, aan het volgende kind. Deze geeft het weer door aan het derde kind, enzovoort • Het eerste kind (die de bal net heeft afgegeven) sluit nu achter in de rij aan, zodat hij/zij daar de bal ook weer kan ontvangen en doorgeven • Als de kinderen bij de pion aangekomen zijn mogen ze zich weer omdraaien (nu met de rug naar de eerste pion) en proberen ze om op dezelfde manier zo snel mogelijk weer bij de eerste pion te komen • Het team dat als eerste weer met alle kinderen achter de pion staat heeft gewonnen
Valkuilen	Omdat de coördinatie bij sommige kleuters nog niet goed ontwikkeld is dan dit voor een aantal kinderen een heel lastig spel zijn, begin dan met een makkelijke variant (aan de zijkant doorgeven) Lengteverschil kan een probleem zijn, houdt hier met de verdeling van de kinderen in de rij rekening mee (niet de langste naast de kleinste)
Variaties	Geef de bal onderlangs (door de benen) aan elkaar door. Geef de bal aan de zijkant van het lichaam aan elkaar door. Gebruik een andere bal. Bij mooi weer kan een waterballon gebruikt worden

59. Tijdbom

Bron	Sios
Materiaal	• 1 bal
Beginsituatie	De kinderen zitten of staan in een kring op de grond. Eén kind zit buiten de kring met de rug naar de groep.
Spelverloop	De kinderen in de kring geven de bal aan elkaar door. Het kind buiten de groep is de tijdbom. In zichzelf telt hij tot een bepaald aantal en als hij daar is roept hij BOEM! Het kind wat nu de bal heeft is de volgende tijdbom.
Spelregels	• De bal moet doorgegeven worden

- Als er boem geroepen wordt is het kind wat de bal aanneemt (als hij de bal aanraakt) degene die af is.

Variaties

Gebruik een ballon of een grote bal om door te geven

Gooi de bal kleine stukjes, als de bal in de lucht is als er BOEM geroepen wordt, is de gooier af.

60. Touw trekken

Bron

KV Helios

Materiaal

- Touwtrektouw
- 3 pionnen

Beginsituatie

Aan beide kanten van het touw staat een team, het midden zit bij de middelste pion

Spelverloop

Beide teams proberen het midden van het touw bij hun eigen pion te krijgen

Spelregels

- De begeleider geeft het sein dat de teams mogen gaan trekken
- Wanneer het midden va het touw bij de pion van één van de teams is gekomen heeft die partij gewonnen

Valkuilen

Door krachtsverschil in de teams kan dezelfde partij steeds winnen, deel dan de teams anders in

Variaties

De winnende partij moet een teamlid afstaan aan de verliezende partij, kunnen ze dan nog steeds winnen met een man minder?

Beide teams touwtrekken tegen de begeleider

61. Stuiterslalom

Bron

KV Helios

Materiaal

- Pionnen
- Ballen

Beginsituatie

De kinderen staan in een rij aan het begin van het parcours

Spelverloop

Al stuiterend met de bal loop je langs de pionnen, ben je bij het begin dan geef je de bal aan de volgende

Spelregels

- De begeleider geeft het startsein en dan mag de eerste gaan stuiten
- De bal mag met twee handen gegooid en met twee handen gevangen worden
- Wanneer de tweede persoon de bal heeft mag die gaan stuiten

Valkuilen

Een harde ondergrond is noodzakelijk voor dit spel

Variaties

Varieer met ballen, van harde tot zachte ballen

Bij een lang parcours kunnen alle kinderen met een eigen bal rondgaan

62. Schipper mag ik overvaren

Bron	KV Helios; Stadskanaal ’74; AVO
Materiaal	• Start- en finishlijn • Liedje: schipper mag ik overvaren
Beginsituatie	De kinderen staan bij de startlijn, de schipper staat in het midden
Spelverloop	De kinderen zingen het liedje en de schipper bedenkt een manier waarop iedereen naar de overkant moet gaan. De schipper probeert zoveel mogelijk kinderen te tikken. De eerste die getikt wordt is de volgende tikker
Spelregels	• Iedereen moet naar de overkant op de manier die de schipper zegt • Ook de schipper moet op deze manier tikken • Aan de andere kant van de lijn ben je veilig
Variaties	Laat de kinderen om de beurt de schipper zijn zodat iedereen aan de beurt komt Schuif de start of de finishlijn op zodat de afstand langer wordt Laat kleine kinderen met z’n tweeën schipper zijn

63. Rol slalom

Bron	KV Helios; AVO
Materiaal	• Pionnen • Bal
Beginsituatie	De kinderen staan in een rij aan het begin van een parcours, de voorste heeft een bal
Spelverloop	Al rollend met de bal ga je langs de pionnen, ben je weer bij het begin dan mag de volgende
Spelregels	• De begeleider geeft het startsein en dan mag de eerste gaan rollen • De bal moet de hele tijd op de grond blijven rollen • Wanneer de tweede persoon de bal heeft mag die gaan rollen
Valkuilen	Jonge kinderen vinden het nog moeilijk om te wachten, maar hiervoor verschillende parcours en maak de groepjes kleiner
Variaties	Varieer met het parcours van eenvoudig (rechte lijn) tot meer bochten en kronkels voor de oudere kinderen Varieer met ballen, van kleine ballen tot grote Leg de bal op een tennisracket en leg zo het parcours af

64. Nadoen

Bron	SIOS

Materiaal	geen
Beginsituatie	De kinderen staan in groepjes van 3 in een treintje achter elkaar. De groepjes zijn verspreid door de zaal.
Spelverloop	Het voorste kind is de leider en rent door het veld. De andere twee doen de leider na (rennen, springen enz.). Bij het wisselen wordt een ander leider tot iedereen een keer de leider is geweest.
Spelregels	• Alle kinderen moet de leider na doen

65. Annemaria koekoek

Bron	KV Helios
Materiaal	• Een startlijn en een finishlijn
Beginsituatie	Iedereen staat aan de ene kant van de zaal (of de speelplaats), op één na. Deze persoon staat aan de andere kant van de zaal, met gezicht naar de anderen gekeerd.
Spelverloop	Op een bepaald moment draait hij zich om en zegt: "Annemaria koekoek!" Tijdens deze periode mogen de anderen zich verplaatsen in zijn richting. Wanneer hij zich na het uitspreken van "koekoek" echter weer omdraait, mag hij niemand zien bewegen. Wie er nog wél beweegt, is af en moet terug naar de startlijn. Het spel gaat door tot iemand de "Annemaria koekoek"-roeper kan tikken zonder dat diegene hem heeft zien bewegen. Deze tikker krijgt in de volgende ronde de beurt om "Annemaria koekoek" te roepen.
Spelregels	• De roeper mag zich pas omdraaien bij koekoek • De roeper moet eerlijk zijn in wie wel en niet beweegt
Valkuilen	Voor jonge kinderen is stilstaan heel erg moeilijk, speel dit spel bij voorkeur moet iets oudere kinderen

66. Apenspel

Bron	KV Helios
Materiaal	• Afgebakend speelveld
Beginsituatie	Alle kinderen staan in het speelveld op een rij
Spelverloop	Het voorste kind doet iets voor wat alle kinderen na moeten doen
Spelregels	• Alle kinderen moeten in het speelveld blijven • De spelleider bepaald wanneer er gewisseld moet worden

67. Hoepeldans

Bron	KV Helios
Materiaal	• Ongeveer zoveel hoepels als er kinderen zijn

Beginsituatie	De hoepels liggen verspreid in de ruimte
Spelverloop	De kinderen rennen door de ruimte tot de begeleider 'ja' roept, dan probeert iedereen zo snel mogelijk in een hoepel te gaan staan
Spelregels	• In elke hoepel mag één persoon staan • De kinderen die in een hoepel staan krijgen een punt • Voor de volgende ronde doen alle kinderen weer mee
Valkuilen	De puntentelling kan lastig zijn om te onthouden vooral als het spel daarna nog door gaat, maar deze is eigenlijk niet van belang. Het plezier moet voorop staan. Kinderen die steeds te laat zijn bij een hoepel kunnen hun plezier verliezen; houdt deze kinderen in de gaten en roep op het juiste moment 'ja'

68. Memorie

Bron	WKV Roda
Materiaal	• Mat/handdoek • 8 of 10 geplastificeerde sets van 2 dieren • Pion
Beginsituatie	De kinderen staan bij de pion. Op 5 meter afstand ligt de handdoek met de dierenkaartjes op de kop erop.
Verhaal	Dieren houden er niet van om alleen te zijn. We moeten daarom proberen dat 2 dezelfde dieren weer bij elkaar komen
Spelverloop	Zoek twee dezelfde dieren, elke speler moet eerst 5 meter naar de mat toe rennen en mag vervolgens 2 kaartjes omdraaien. Wanneer de 2 omgedraaide plaatjes niet hetzelfde zijn worden ze omgedraaid en is de volgende speler aan de beurt.
Spelregels	• Van 5 meter rent er een speler naar de mat en mag 2 kaartjes omdraaien • Spelers gaan na elkaar • Bij 2 goede plaatjes mag de speler nog een poging doen • Spel is klaar als alle kaartjes weg zijn
Variaties	Pas de kaarten aan aan het thema van de dag

69. Tweelingenrace

Bron	KV Helios, KV Atlas
Materiaal	• Lintje per twee kinderen • Materiaal om een parcours aan te geven

Beginsituatie	Alle kinderen worden in tweetallen met aan elkaar vastgebonden
Spelverloop	Elk tweetal legt samen een parcours af
Spelregels	• Het lintje moet de hele race vast blijven zitten (zo nodig opnieuw vastmaken) • Als het eerste tweetal klaar is, mag het volgende tweetal het parcours beginnen
Valkuilen	Kinderen die problemen hebben met nabijheid vinden dit erg lastig, laat deze kinderen met een begeleider meelopen of laat ze hand in hand lopen in plaats van vastbinden.
Variaties	Maak het parcours makkelijker of moeilijker met obstakels (over een bank klimmen of door een hoepel heen) Varieer in de manier waarop de kinderen vastgebonden worden (enkels, polsen) Bind niet twee kinderen aan elkaar vast maar meerdere kinderen. Zo wordt het een soort langlaufen.

70. Ballon trappen

Bron	ZKC '19, Steeds Hooger
Materiaal	• Voor elk kind een ballon met een touwtje eraan • Afgebakend speelveld
Verhaal	Er is een feestje geweest en natuurlijk moet er na een kinderfeestje altijd opgeruimd worden, gelukkig zijn er nog een heleboel kinderen die kunnen helpen, want het zal fijn zijn als alle ballonnen stuk gemaakt zijn en in de prullenbak zijn opgeruimd.
Beginsituatie	Alle kinderen krijgen een ballon aan de enkel gebonden en gaan in het speelveld staan
Spelverloop	Na het beginsignaal mogen de kinderen elkaars ballon kapot trappen, wie houdt zijn ballon het langste heel?
Spelregels	• De begeleider geeft het beginsignaal • De ballonnen moeten met de voet kapot getrapt worden • Als je ballon kapot is mag je nog wel bij anderen proberen de ballon kapot te trappen • De winnaar is diegene die als laatste een hele ballon heeft
Valkuilen	Er zijn kinderen die erg bang zijn voor knallende ballonnen, geef deze kinderen even iets anders te doen

71. Dierenoverloop

Bron	KV Helios; Stadskanaal '74; NAS
Materiaal	• Afgebakend speelveld • Tas met dierenfiguren
Beginsituatie	Alle kinderen staan in het speelveld rond de spelleider

Spelverloop	Om de beurt mag een kind een dier uit de tas pakken en de kinderen lopen dan door het veld en doen het dier na
Spelregels	• Alle kinderen blijven in het speelveld • Niet alleen de bewegingen mogen nagedaan worden, ook de geluiden! • De spelleider bepaald wanneer een kind een nieuw dier uit de tas gepakt mag worden
Variaties	In plaats van een tas met dieren kan de spelleider dieren noemen of de kinderen de dieren zelf laten verzinnen

72. Appel happen

Bron	HHV
Materiaal	• Bak water • Voor elk kind een appel
Beginsituatie	Er ligt een appel in een emmer water, het eerste kind zit bij de emmer
Spelverloop	Eén voor één proberen de kinderen met hun handen op de rug de appel uit het water te pakken
Spelregels	• Probeer de appel al happend te pakken te krijgen • Na een aantal pogingen mag de spelleider helpen door de appel een beetje vast te houden • Als je aan de beurt geweest bent mag je de appel lekker opeten

73. Eieren zoeken

Bron	WKV Roda; Steeds Hooger
Materiaal	• Afgebakend speelveld (3 bij 3) • Hoedjes • Zoveel eieren als er kinderen zijn -1
Beginsituatie	Verspreid over het speelveld liggen hoedjes, onder een aantal hoedjes liggen eieren verstopt de kinderen staan om het speelveld heen
Verhaal	In de maand mei leggen de vogels weer veel eieren. Dit doen ze op plekken waar niemand de eieren kan vinden om ze zo goed te beschermen. Eens kijken of wij de eieren wel kunnen vinden!
Spelverloop	De kinderen gaan op zoek naar de eieren. De speler die geen ei vindt helpt de begeleider om de eieren voor de volgende ronde te verstoppen. Iedere ronde wordt er daarom een ei minder neergelegd zodat er 1 speler met 1 ei overblijft, de winnaar!
Spelregels	• Per ronde valt er één speler af die de begeleider helpt om de volgende ronde de eieren te verstoppen • Als je een ronde geen ei hebt gevonden blijf je de begeleider helpen totdat we helemaal opnieuw beginnen

Valkuilen	Heb je veel kinderen erbij die het wachten aan de kant lastig vinden? Blijf dan iedere keer opnieuw spelen met het aantal eieren uit de eerste ronde Met een ander verhaal wordt het spel weer een beetje anders. De kangoeroe is zijn tanden verloren, kunnen jullie de tanden vinden?

74. Hol verwisselen

Bron	DES (N); Stadskanaal '74
Materiaal	• Per kind een hoepel -1
Beginsituatie	De hoepels liggen in het speelveld en in alle hoepels staat een kind, het ene kind wat over is, is de tikker
Spelverloop	De lopers maken onderling een afspraak om van hoepel te wisselen, de tikker probeert in de lege hoepel te komen. Gelukt? Dan is het kind zonder hoepel de nieuwe tikker
Spelregels	• Iedereen moet regelmatig van hoepel wisselen, gebeurt dit niet dan roept de begeleider 'wissel' en moet iedereen naar een andere hoepel
Valkuilen	Voor de jongere kinderen is het afspraken maken nog lastig, begeleid dit als begeleider door wisselmomenten aan te geven Het zoeken naar een lege hoepel is voor een aantal kinderen lastig, vooral in een grote groep. Loop als begeleider naar de plek met lege hoepels en geef aan waar er nog lege plekken zijn
Variaties	Speel het spel zonder tikker en zonder afspraken. Het kind zonder hoepel mag heel hard 'wissel' roepen en dan gaat iedereen op zoek naar een nieuwe hoepel.

75. Klos lopen

Bron	DES (N)
Materiaal	• Pionnen om een parcours uit te zetten • Voor elk kind een paar klossen
Beginsituatie	Elk kind heeft een paar klossen (als er niet genoeg zijn dan moeten ze afwisselen) en er is een parcours uitgezet
Spelverloop	De kinderen mogen tussen de pionnen op de klossen lopen
Spelregels	• Iedereen moet op het parcours blijven • Wanneer er niet voldoende klossen zijn, dan wisselen op aangeven van de begeleider
Valkuilen	Voor jonge kinderen zijn de klossen vrij hoog, help ze op weg. Er zijn ook lage klossen verkrijgbaar Voor oudere kinderen zijn de klossen eenvoudig. Laat deze kinderen het eens op stelten proberen!

76. Ballon hoog houden

Bron	DES (N)
Materiaal	• Voor elk kind een ballon • Mand of net voor de ballonnen
Beginsituatie	Alle kinderen pakken een ballon uit de mand
Spelverloop	Wie kan de ballon het langte hoog houden?
Spelregels	• De ballon moet steeds in de lucht getikt of gegooid worden • De ballon mag niet vastgehouden worden
Valkuilen	Buiten wil het nog wel eens waaien en dat maakt dit tot een moeilijk zo niet onmogelijk spel. Zorg dus voor en alternatief spel wanneer het hard waait
Variaties	Lukt het makkelijk? Geef de kinderen dan een specifieke opdracht, alleen met links of alleen met rechts Wie gan niet alleen de ballon hoog houden maar ook naar de begeleider toe lopen? Laat de kinderen in een hoepel staan. Lukt het ook nog als je in de hoepel moet blijven?

77. Baltruckjes

Bron	KV Helios
Materiaal	• Voor elk kind een bal
Beginsituatie	Elk kind heeft een plek waar hij kan oefenen zonder dat hij de andere kinderen raakt
Spelverloop	De begeleider doet truckjes voor en de kinderen proberen om dit na te doen
Variaties	Stuiteren De bal omhoog gooien en weer vangen Vangen met een klap in je handen Bal door de benen Bal achter de rug langs

78. Pionnenbal

Bron	Stadskanaal ‘74
Materiaal	• Per kind ongeveer 3 pionnen • Per kind een bal
Beginsituatie	Alle pionnen staan in een grote cirkel met een kleine tussenruimte. Alle kinderen kiezen een pion uit en leggen de bal hierop.

Spelverloop	Bij de start lopen de kinderen naar de eerst volgende pion waar een bal op ligt. Ze pakken deze bal en rennen naar de eerstvolgende pion waar geen bal op ligt. Op deze pion leggen ze voorzichtig hun bal neer. Dan gaan ze weer naar de eerstvolgende bal.
Spelregels	• Kies steeds de eerstvolgende pion met of zonder bal • Inhalen mag, alle kinderen doen het op hun eigen tempo
Valkuilen	Het vraagt best wat balbeheersing om de bal op de pion te krijgen, sommige kinderen hebben een beetje hulp nodig.

79. Opruimspel

Bron	SEV Zelhem
Materiaal	• 16 (kleine) knuffels • 4x kaartje blauw, 4x kaartje geel, 4x kaartje groen, 4x kaartje rood (aan knuffels vast) • 4 korfbalpalen • 4 korven • 4 kleuren kangoeroes (aan de palen vast) • 1 hoepel
Beginsituatie	De vier korven liggen op de grond voor de paal. Op de paal zit een kangoeroe in een bepaalde kleur. De hoepel ligt ca. 6 meter van de korven af en de knuffels liggen in de hoepel. De kinderen staan in een rij bij de hoepel.
Verhaal	De kangoeroes kunnen heel veel rommel maken. Maar wie moet die rommel allemaal opruimen? Willen jullie meehelpen de knuffels weer naar de goede kangoeroe te brengen?
Spelverloop	De eerste kind in de rij kiest een knuffel en brengt deze knuffel naar de goede korf (met de kangoeroe in dezelfde kleur). Dan is het volgende kind aan de beurt.
Spelregels	• Ieder kind mag zelf een kleur kiezen en de knuffel wegbrengen • Na de beurt sluit je achteraan in de rij • Ieder kind start wanneer de spelleider het aangeeft
Variaties	Als alle knuffels opgeruimd zijn, kunnen we ze ook weer ophalen, want de kangoeroes moeten leren hoe ze het zelf moeten doen. Nu roept de spelleider een kleur en het kind wat aan de beurt is gaat die kleur ophalen. In plaats van knuffels kun je ook ander materiaal in vier kleuren gebruiken. Ballenbak ballen zijn hier bijvoorbeeld heel goed voor te gebruiken!

80. Ren je rot

Bron	SEV Zelhem
Materiaal	• 8 pionnen in 4 kleuren
Beginsituatie	Alle pionnen staan in een rij waarbij de kleuren tegenover elkaar staan. De kinderen staan bij de eerste pion in de rij.

Spelverloop	De spelleider noemt een kleur en alle kinderen rennen zo hard als ze kunnen naar de pion met die kleur. Dan wordt de volgende kleur genoemd en gaan alle kinderen weer naar die kleur.
Spelregels	• De kinderen moeten goed luisteren en naar de goede kleur rennen
Variaties	Wanneer dit makkelijk is voor de kinderen, kan het moeilijker gemaakt worden door de kleuren te verwerken in een verhaaltje. Lukt het dan om de goede kleuren te vinden? Geef verschillende opdrachten aan de kinderen. Bijvoorbeeld de meisjes gaan naar geel en de jongens naar rood. Nog moeilijker, stel een vraag met een kleur als antwoord en laat de kinderen het antwoord geven door naar de kleur te gaan die zij denken dat het is.

81. Hoepeldans

Bron	SEV Zelhem
Materiaal	• Eén hoepel minder dan het aantal kinderen
Beginsituatie	De hoepels liggen op de grond (willekeurig in de ruimte) en de kinderen staan tussen de hoepels.
Spelverloop	Als de muziek begint rennen/dansen de kinderen door de ruimte. Als de muziek stopt gaat iedereen in een hoepel staan. Er is één kind zonder hoepel. Dit mag de volgende ronde de muziek aan en uit zetten.
Spelregels	• De kinderen moeten goed luisteren naar de muziek en op het juiste moment een hoepel opzoeken
Variaties	Zorg voor minder hoepels zodat er meer kinderen zonder hoepel zijn. Wanneer je iets uit wilt delen aan de kinderen (aan het einde bijvoorbeeld) kunnende kinderen zonder hoepel kun presentje ophalen. Zo zorg je ervoor dat niet alle kinderen tegelijk komen.

82. Buidelspel

Bron	TOGO
Materiaal	• Per team een buideltas • Per team een (kangoeroe)knuffel • Per team ongeveer 15 balletjes • Per team twee korven (onder paal)

Beginsituatie	Voor elk team staan er twee korven klaar op een afstand van ongeveer 10 meter. In de ene korf zitten balletjes en de andere korf is leeg. De kinderen staan bij de korf met de balletjes
Verhaal	Help de kangoeroe om de ballen naar de overkant te brengen
Spelverloop	Kinderen brengen de ballen al springend in estafettevorm naar de overkant
Spelregels	• De kinderen staan in een rijtje bij de korf met de ballen • Het voorste kind heeft de buideltas om de nek met de kangoeroe en een bal in de tas • In kangoeroesprong springt het kind naar de lege korf en legt de bal in de korf • Springend word de tas terug gebracht en aan het volgende kind gegeven • Welk team heeft als eerste de ballen naar de overkant gebracht?
Valkuilen	Niet alle kinderen blijven springen want rennen is veel sneller! Heb je veel van deze kinderen? Doe dan een ronde gewoon met rennen
Variaties	Maak de afstand tussen de korven groter of juist kleiner Wil je geen wedstrijd doen? Schakel de korven dan aan elkaar, team 1 brengt de ballen van A naar B, team 2 van B naar C en team 3 van C naar A

83. De bal is voor

Bron	DSO
Materiaal	• 1 bal
Beginsituatie	De kinderen staan in een kleine kring om de bal heen.
Spelverloop	Het kind met de bal roept: ‘de bal, de bal is voor … ‘ en vult hier de naam van één van de kinderen in en gooit de bal in de lucht. Alle kinderen rennen weg behalve het kind wiens naam genoemd is. Deze pakt de bal en roept dan stap. Alle kinderen moeten nu stoppen met rennen en maken een poortje ben hun benen. Het kind met de bal probeert bij iemand door het poortje te gooien. Iedereen komt weer naar het midden en het spel begint opnieuw.
Spelregels	• Als er stop geroepen wordt moet je direct stoppen • Bij het maken van een poortje draai je je naar het kind met de bal toe • Het kind met de bal mag drie stappen doen in de richting van degene aar hij naar toe wilt gooien

Deel 4: Spurt

Hoi, ik ben Spurt.

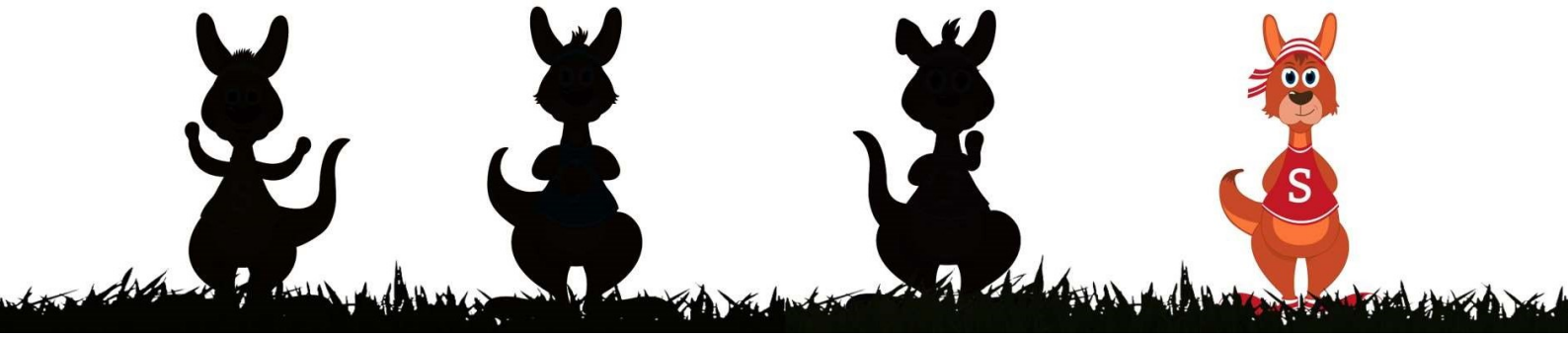
Ik vind bewegen en sporten superstoer! Hard rennen en gooien met pittenzakjes vind ik het leukste wat er is! Trucjes met de bal vind ik ook leuk, maar soms nog best een beetje moeilijk. Door vaak te oefenen word ik steeds beter!

84. Muurtikkertje

Bron	Wees Kwiek; DES (N)
Materiaal	• Afzetlint
Beginsituatie	Speelveld met drie vakken, één tikker (de muurbewaker) in het middenvak de andere kinderen in een van de buitenste vakken
Spelverloop	Probeer van de ene kant van het veld naar de andere kant van het veld te komen, zonder gepakt/getikt te worden door de muurbewaker
Spelregels	• De begeleider(s) geeft/geven aan de kinderen het sein om te starten • De kinderen rennen van de ene kant van het veld naar de andere kant van het veld • Tussen de afzetlinten loopt de muurbewaker, die probeert om te kinderen te tikken • Kinderen die getikt worden gaan de muurbewaker helpen. Ze houden elkaars hand vast en vormen samen een muur • Het spel gaat door tot er nog 1 kind over is. Dit kind wordt dan de bewaker van de nieuwe muur.
Valkuilen	Bij een combinatie van grote en kleinere kinderen kan het tikken in een lang lint lastig zijn, laat ze dan in tweetallen tikken
Variaties	Begin met 2 muurbewakers Kinderen worden afgegooid met een bal

85. Kat en Muis

Bron	Wees Kwiek; KV Helios; ZKC'19; WKV Roda; DES (N)
Materiaal	• 12 lintjes (voor alle kinderen -1) • 1 Paar kattenoortjes (bv. haardband met kattenoortjes) of een katten verkleedpak • Afzetlint
Beginsituatie	Alle kinderen staan in het vak en krijgen een staart van een lintje; de kat krijgt de poezenoren op
Verhaal	Overdag als alleen de kat in huis is, komen de muizen hem soms plagen. De kat vindt dit niet leuk en wilt alle muizen opeten.
Spelverloop	De kat probeert de staartjes van de muizen te pakken. De muizen proberen voor de kat te vluchten
Spelregels	• De kat probeert de staartjes van de muizen uit hun broek te trekken • Als dit lukt, komt de muis zonder staart bij de begeleider staan aan de zijkant van het speel vak
Valkuilen	Voor langzame kinderen is het moeilijk om de staarten te pakken; hele snelle kinderen zijn snel klaar. Probeer dit af te wisselen en langzame kinderen niet te lang kat te laten zijn



	Wanneer de ‘staart’ te ver in de broek zit is hij bijna niet te pakken, controleer de staarten!
Variaties	Voeg een extra kat toe aan het spel De kinderen die hun staart kwijt zijn worden katten! Het spel is voorbij als er alleen maar katten zijn

86. Pionnendans

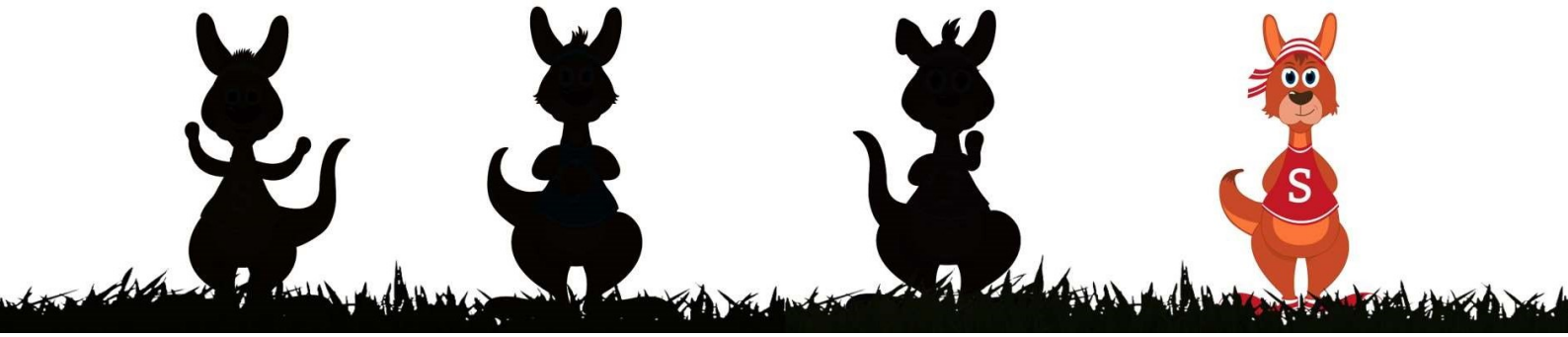
Bron	Wit-Blauw/GreenOrganics
Materiaal	• Zoveel pionnen als er kinderen zijn min één
Beginsituatie	De pionnen zijn verdeeld over het speelveld, de kinderen staan bij de spelleider.
Spelverloop	Op het sein van de spelleider rennen de kinderen het veld in en proberen een pion te pakken. Eén kind heeft pech en heeft geen pion. Deze mag de tweede ronde het sein geven.
Spelregels	• Ieder kind mag maar één pion meenemen
Variaties	Je kunt het spel spelen als wedstrijd (steeds een pion minder) of als spel (de afvaller mag de volgende ronde weer mee doen en heeft als voordeel dat hij zelf het sein mag geven).

87. Koningstikkertje

Bron	KV Helios
Materiaal	• Afgebakend speelveld • Kroon
Beginsituatie	Alle kinderen staan in het speelveld
Spelverloop	Eén kind krijgt de kroon en is de tikker. Als hij iemand tikt geeft hij de kroon af en is dat kind de volgende tikker
Spelregels	• Het kind met de kroon is tikker • Het kind wat de kroon krijgt mag niet direct terug tikken

88. Boompje verwisselen

Bron	KV Helios



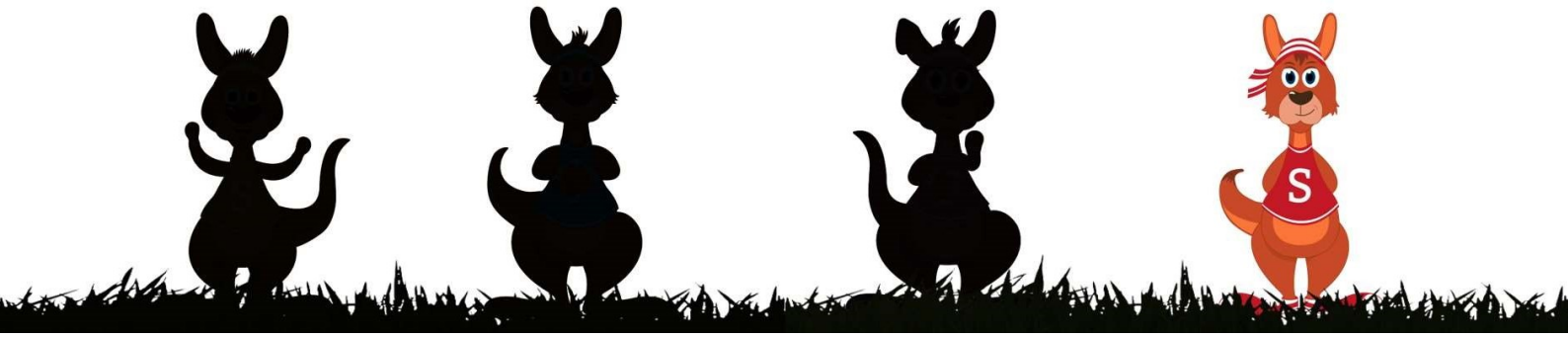
Materiaal	• Voor alle kinderen min 2 een pion • Afzetlint om een vak te maken
Beginsituatie	Alle kinderen staan bij een pion behalve de tikker en de prooi
Spelverloop	De tikker gaat de prooi vangen en de prooi probeert te ontsnappen door bij een boom te staan, diegene die bij de boom stond is nu de prooi geworden
Spelregels	• Wanneer je bij een boom staat kun je niet getikt worden • Er mag maar één kind bij een boom staan • De tikker probeert de prooi te tikken • Wanneer de prooi bij een boom gaat staan wordt diegene die bij de boom staat de prooi • Wanneer de tikker de prooi tikt draaien de rollen om en wordt de prooi de tikker
Valkuilen	Vooral voor jonge kinderen is het lastig om zowel de bomen als de tikker te volgen, speel dan zonder tikker, er is nu één kind zonder boom op een signaal van de begeleider moet iedereen naar een andere boom toe en het kind zonder een boom probeert ook bij een boom te komen Voor langzame kinderen kan het moeilijk zijn om de prooi te tikken; de begeleider roept dan af en toe wissel en de rollen draaien om

89. Paardje rijden

Bron	KV Helios; HHV; AVO
Materiaal	• Stokpaardjes • Materiaal voor een parcours
Beginsituatie	Alle kinderen staan in een rij aan het begin van het parcours
Spelverloop	De kinderen mogen om de beurt een rondje over het parcours rennen
Variaties	Behalve stokpaardjes kunnen ook allerlei andere vervoersmiddelen gebruikt worden zoals steppen, fietsjes, blikken met touwtjes eraan Kies in plaats van een vervoersmiddel een tennisbal op een lepel, kun je het parcours afleggen zonder dat de bal valt? Loopt met mooi weer het parcours met een bekertje water in de hand; gier het water wat over is in een emmer; welk team verzamelt het meeste water?

90. Rovers en bewakers

Bron	Wees Kwiek; WKV Roda
Materiaal	• 4 Hoepels • Verschillende materialen (schatten)

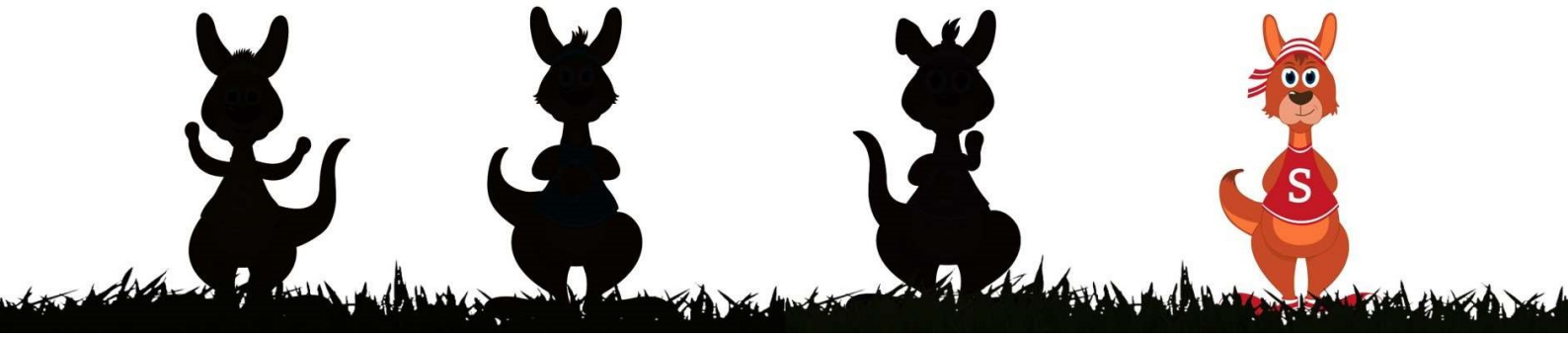


- Afzetlint rond de schatten

Beginsituatie	In het midden van het veld liggen ‘schatten’ omringd door afzetlint. Om het lint staan de ‘bewakers’. De rovers hebben een hoepel waar ze hun schatten in kunnen leggen een eindje verderop.
Spelverloop	De rovers proberen de schatten te veroveren. De bewakers kunnen de rovers tegenhouden door ze af te tikken.
Verhaal	Er ligt een schat in de schatkist en de rovers willen die stelen!
Spelregels	• De rovers beginnen in de hoepels • In de hoepels kunnen de rovers niet afgetikt worden • De rovers proberen de schatten uit het midden van het vak te roven • De bewakers beschermen hun schatten door de rovers af te tikken • Als de rover zonder schat getikt wordt, moet hij/zij eerst terug naar de hoepel, voordat er weer geroofd mag worden • Als de rover met schat getikt wordt voordat hij/zij weer terug in de hoepel is, moet hij de schat weer terug geven • Het doel is dat alle schatten veroverd worden, daarna worden de rollen omgedraaid Als dit te lang duurt, worden de rollen al eerder omgedraaid.
Valkuilen	Voor jonge kinderen is het lastig om maar één schat te pakken en deze vervolgens af te geven als je getikt wordt
Variaties	Varieer in het aantal bewakers om het voor de rovers makkelijker te maken Varieer in het aantal hoepels om de richtingen waarin de rovers rennen te beperken en het zo voor de bewakers makkelijker te maken

91. Estafette hoepels

Bron	KV Helios
Materiaal	• Per team zoveel hoepels als er kinderen zijn plus één • Afzetlint
Beginsituatie	Beide teams staan achter de startstreep
Spelverloop	Je moet met je team aan bij de finish komen waarbij je alleen in de hoepels mag staan
Spelregels	• Op het startsein van de begeleider begint de race • In elke hoepel mag maar één kind staan • Je mag alleen in een hoepel staan, dus niet er buiten • Door de laatste hoepel door te geven kun je naar voren doorschuiven • Welk teams is als eerste aan de overkant?
Valkuilen	Voor kleine kinderen is het lastig om de tactiek te doorzien, de begeleider moet dan het team goed helpen met duidelijke opdrachten
Variaties	Maak het parcours langer of juist korter Laat de kinderen die het heel makkelijk vinden ook een bocht maken In plaats van de hoepels op de grond kun je ook iets door laten geven, door steeds de laatste weer voor aan te laten sluiten kom je bij de finish



92. Reuzenlaarzen

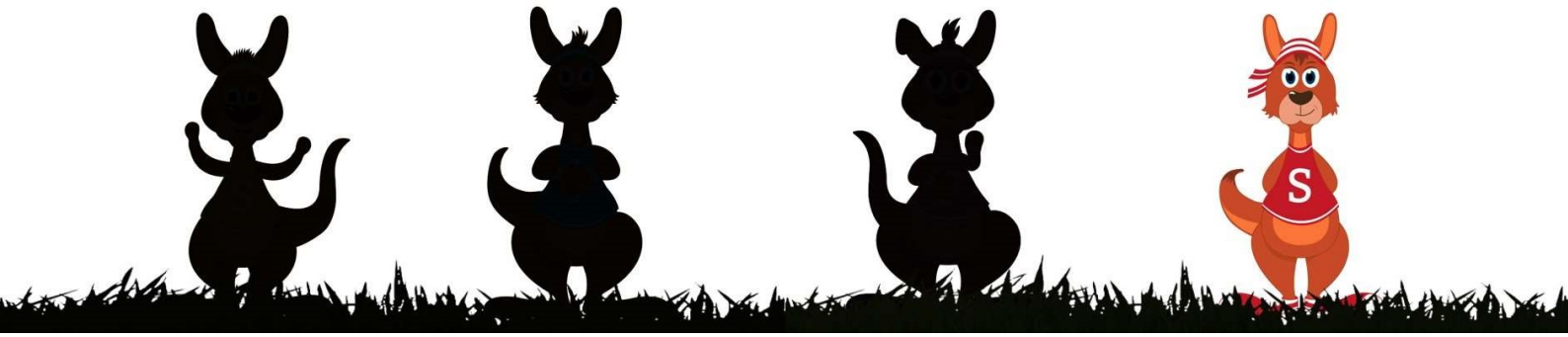
Bron	KV Helios
Materiaal	• Laarzen in een volwassenen maat • Pionnen o.i.d. om een parcours mee uit te zetten
Beginsituatie	De kinderen staan in een rij aan het begin van het parcours de eerste in de rij heeft de laarzen aan
Spelverloop	In estafettevorm lopen de kinderen één voor één het parcours, welk teams is als eerste terug
Spelregels	• Elk kind moet het hele parcours lopen • Bij de start worden de laarzen afgegeven aan het volgende kind
Valkuilen	Het lopen met veel te grote laarzen is een hele kunst, begeleid het kind bij de start en loop zo nodig mee
Variaties	Een langer of juist een korter parcours laten lopen Ergen over heen laten klimmen

93. Iemand is hem niemand is hem

Bron	KV Helios
Materiaal	• Zachte bal • Afgebakend speelveld
Beginsituatie	Alle kinderen staan in het speelveld
Spelverloop	De bal wordt in get veld gegooid iedereen mag deze pakken en iemand anders afgooien. Wie blijft het langste in het veld?
Spelregels	• Je bent af als de bal tegen te aankomt • Als de bal gevangen wordt is de gooier af • Als je af bent ga je uit het speelveld
Valkuilen	De kinderen die hier niet goed in zijn zullen het grootste gedeelte van het spel buiten het speelveld staan, bepaal dan dat er maximaal drie kinderen uit het speelveld mogen zijn. Is de vierde af, dan mag de eerste het veld weer in. Zo kan iedereen mee doen

94. Dobbelstenen

Bron	KV Helios; TOGO
Materiaal	• 2 grote dobbelstenen • Heel veel tennisballen • Drie bakken (één volle als ophaalpunt; een lege voor elk team)



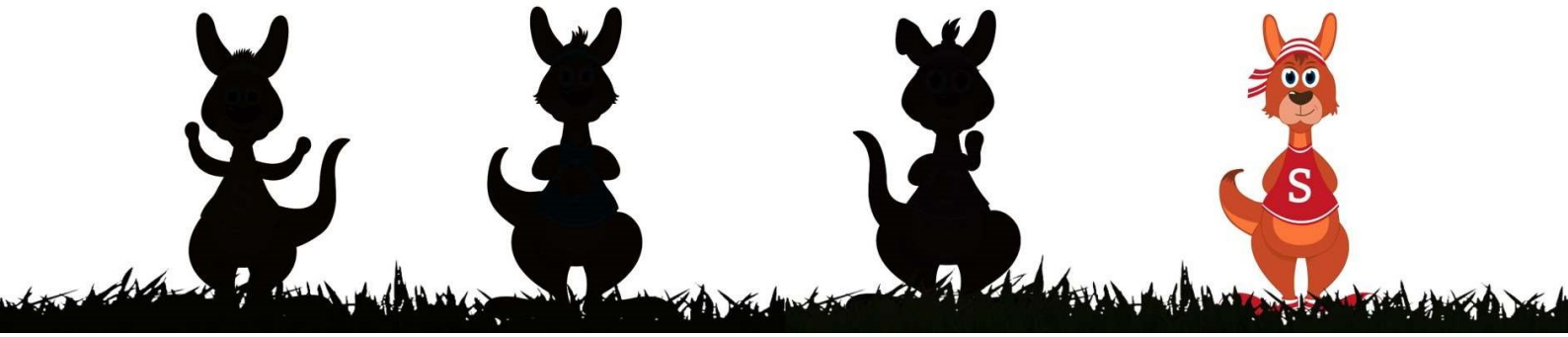
Beginsituatie	Beide groepen staan bij de startstreep in een rij met een dobbelsteen; de bak met tennisballen staat een eind verderop
Spelverloop	Het aantal ogen op de dobbelsteen die je gooit is het aantal, dat je uit de bak mag pakken, welk team heeft aan het einde het meeste tennisballen?
Spelregels	• Het eerste teamlid gooit met de dobbelsteen • Het aantal gegooide ogen is het aantal tennisballen wat opgehaald mag worden • Als de tennisballen in de eigen bak liggen mag de volgende gooien • De begeleider geeft een eindsignaal; de tennisballen die dan gepakt zijn mogen naar de eigen bak gebracht worden er mogen geen nieuwe ballen gepakt worden • De teams tellen het aantal tennisballen
Valkuilen	De jongste kinderen zullen wat hulp nodig hebben met het tellen van het aantal ogen op de dobbelsteen en het vervoeren van de tennisballen (6 is soms heel veel); geef hier ook ruimte voor.
Variaties	Laat het spel in twee delen spelen. Deel 1 is het verzamelen van tennisballen; in deel 2 moeten de tennisballen op dezelfde manier terug gebracht worden.

95. Toren bouwen

Bron	KV Helios
Materiaal	• Heleboel blokjes • Tafel om de toren te bouwen (of een goede ondergrond) • Startstreep op afstand van de bouwplaats
Beginsituatie	De kinderen staan in een rijd bij de startstreep
Spelverloop	Om de beurt mogen de kinderen met een blokje naar de tafel rennen en het blokje op de toren leggen, welk team heeft de hoogste toren?
Spelregels	• Per beurt mag er één blokje meegenomen worden • De bouwer tikte het volgende kind aan en dan mag deze gaan rennen • Als de toren omvalt, moet het kind wat aan de beurt is de toren eerst weer opbouwen voor het volgende kind aan de beurt is
Variaties	Neem in plaats van vierkante blokjes ook blokjes met andere vormen Geef de kinderen eerst een andere opdracht (bijvoorbeeld op de korf schieten); wie de opdracht gedaan heeft mag als beloning een blokje op de toren leggen

96. Namentikkertje

Bron	KV Helios
Materiaal	• Start- en finishlijn
Beginsituatie	Alle kinderen staan achter de startlijn, klaar om naar de overkant te rennen



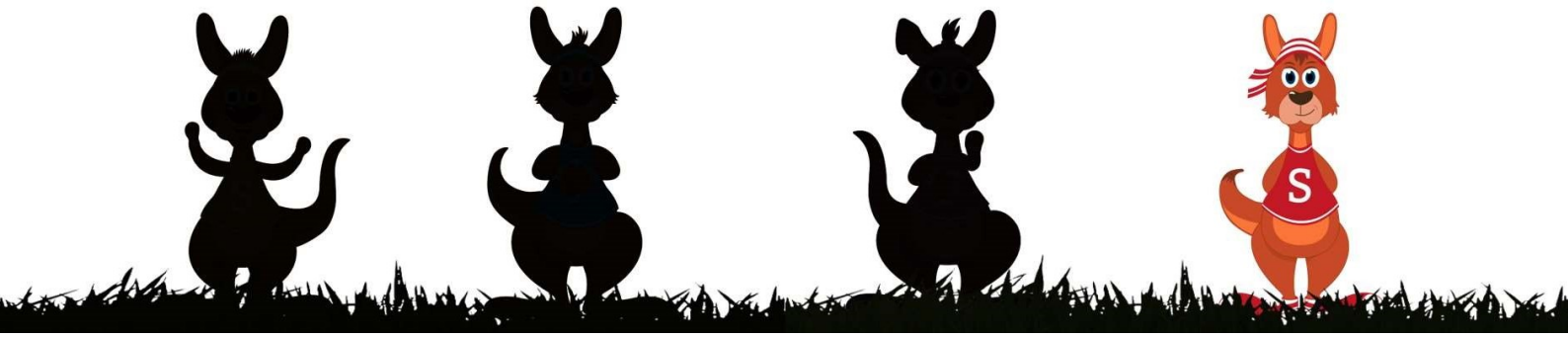
Spelverloop	De spelleider noemt de naam van een van de kinderen, dit wordt de tikker. De tikker probeert de wegrennende kinderen te tikken. De andere kinderen proberen naar de overkant te rennen zonder getikt te worden.
Spelregels	• Iedereen mag rennen zodra de naam genoemd is • Achter de lijn ben je veilig

97. Ballenregen

Bron	KV Helios; HHV; SEV Zelhem; Stadskanaal'74; A.C.K.C. Amkerk
Materiaal	• Emmer of andere bak • Heleboel ballen • Klokje met timer
Beginsituatie	De begeleider zit bij de bak met ballen, de kinderen staan er in een kring omheen
Spelverloop	De groepsleider zit bij de emmer en gooit de ballen één voor één eruit. De groep moet zo snel mogelijk de ballen oprapen en terugbrengen in de emmer. Wanneer de emmer leeg is, heeft de begeleider gewonnen. Zo niet, dan wint de groep.
Spelregels	• De begeleider mag maar één bal per keer gooien • De kinderen mogen meerdere ballen per keer terug brengen • De begeleider rolt de ballen over de grond weg • De tijd wordt bijgehouden met een klokje; als de tijd op is wordt gekeken of de emmer leeg is
Valkuilen	De begeleider kan eenvoudig een bal tegen een kind aan gooien; let als begeleider dus goed op waar je de bal naar toe gooit.
Variaties	Laat de kinderen in een rij staan en om de beurt een bal op halen Gebruik ballonnen en verdeel de kinderen in twee groepen. In het midden van de zaal staat een bank. De groep gaat proberen om alle ballonnen aan de eigen kant van de bank weg te krijgen. Maak een vierkant van banken in de zaal, dit is de emmer in het spel. Twee kinderen staan in het vierkant en proberen de ballen uit het vierkant te krijgen en de andere kinderen gooien ze juist terug.

98. Namentikkertje 2

Bron	AVO
Materiaal	• Afgebakend veld
Beginsituatie	Iedereen staat in het veld en er is 1 tikker



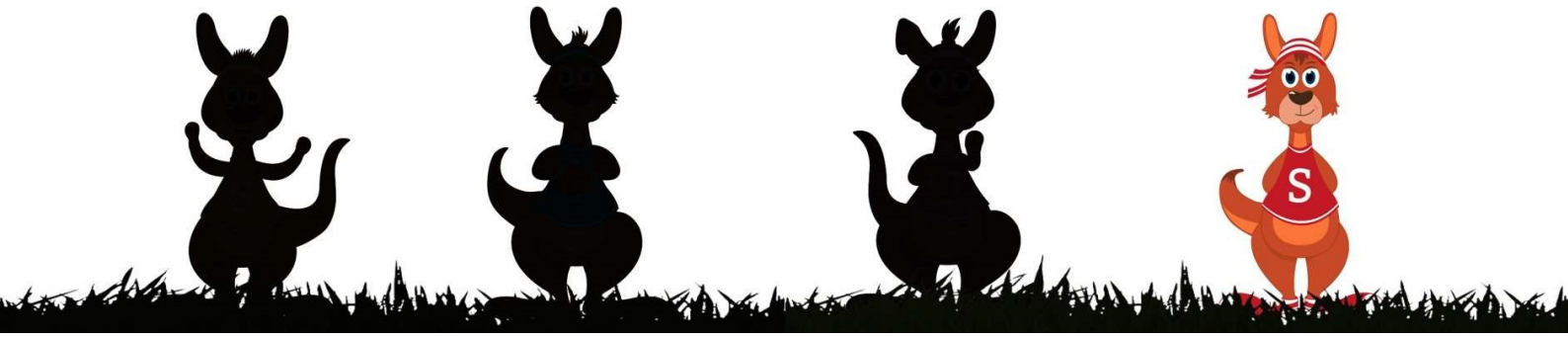
Spelverloop	De tikker gaat tikken en als iemand getikt is roept diegene heel hard zijn naam. Nu zijn er twee tikkers. Net zo lang tot iedereen getikt is. In de tweede ronde moet de tikker de naam van het kind noemen (raden)
Spelregels	• Als je getikt bent roep dan zo hard mogelijk je naam • Als je getikt bent mag je meehelpen met tikken
Valkuilen	Verlegen kinderen vinden het eng om hun naam te roepen; ga als spelbegeleider bij het kind staan en doe het samen

99. Ballen pakken

Bron	ZKC '19; Stadskanaal '74
Materiaal	• Startstreep • 2 ballen
Beginsituatie	De kinderen staan in een rij achter de startstreep, de begeleider staat ook achter de startstreep met een bal
Spelverloop	De begeleider rolt de bal weg en het kind mag de bal weer ophalen. Als dit goed gaat gaan er twee kinderen klaar staan en de begeleider rolt twee ballen. Wie is als eerste terug met de bal? Lukt dit ook dan gaan twee kinderen klaar staan en rolt de begeleider één bal, wie is er als eerste bij de bal
Spelregels	• De kinderen mogen gaan rennen als de bal gerold wordt • De bal moet tegengehouden worden met de hand en de knieën moeten van de grond af blijven

100. Verstopte voorwerp

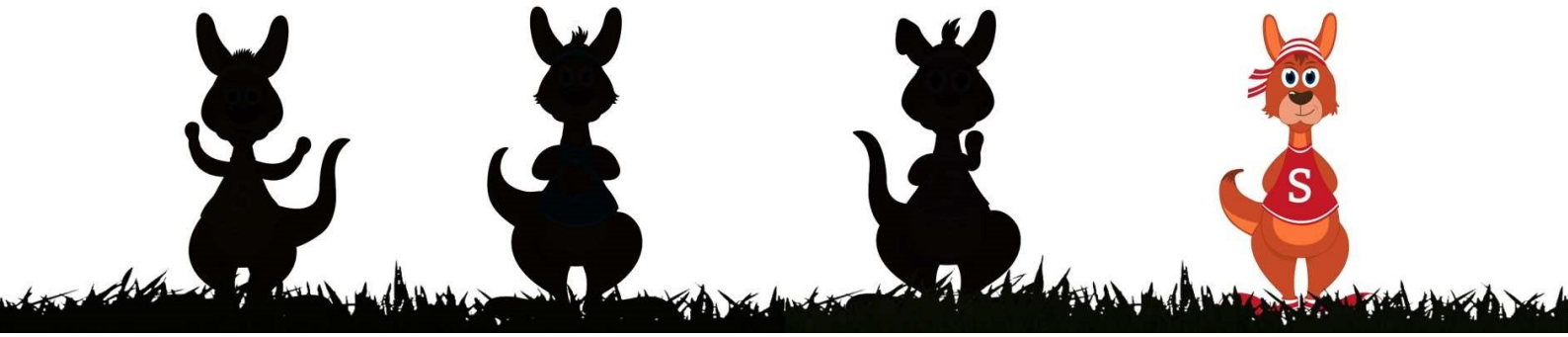
Bron	KV Helios
Materiaal	• Theedoek • Pion • Verzameling verschillende kleine voorwerpen



Beginsituatie	Alle kinderen zitten in een kring om de plek met een aantal voorwerpen. De pion staat een aantal meter verderop.
Spelverloop	Je krijgt een paar voorwerpen te zien voor een paar seconden. Dan gaat er een doek overheen en dan gaan jullie naar de pion rennen en dan tikken jullie die aan en komen weer terug, dan is er een voorwerp weg gehaald. Dan moeten jullie raden welk voorwerp weg is gehaald.
Spelregels	• De spelleider legt de doek over de voorwerpen • Wanneer de kinderen aan het rennen zijn pakt de spelleider een voorwerp weg • Wanneer de kinderen zien wat er weg is gaan ze staan • Als iedereen staat wijst de spelleider iemand aan die mag zeggen wat er weg is
Valkuilen	Een aantal kinderen zal heel snel zien wat er weg is en een aantal anderen hebben hier meer moeite mee. Door de kinderen op te laten staan krijgen de andere kinderen de ruimte om zelf te kijken wat er weg is. Maar het is voor kinderen heel moeilijk om hun mond te houden!
Variaties	Haal meerdere voorwerpen weg Haal één voorwerp weg en leg de andere voorwerpen op een andere plek Leg er een voorwerp bij in plaats van weghalen

101. Dierentuin tikkertje

Bron	WKV Roda
Materiaal	• 6 verschillende geplastificeerde dieren • 4 geplastificeerde dierentuinen • 6 touwtjes • Reserve bol touw • 4 pylonen
Beginsituatie	Alle kinderen staan in het speelveld (afgebakend met de pylonen). Alle kinderen krijgen een dier op hun rug gebonden zonder dat ze zien welk dier ze op hun rug hebben.
Verhaal	De dieren zijn ontsnapt uit de dierentuin. Zorg dat de terug naar de dierentuin moeten.
Spelverloop	De spelleider noemt een dier die de tikker is. Ze moeten bij elkaar kijken wie welk dier is. Dit doen ze pas als het tikspel begint. Als je bent getikt moet je naar de dierentuin om hier 10 seconden te wachten, daarna mag je terug het tikveld in.
Spelregels	• De kinderen weten niet welk dier ze op hun rug hebben • Het dier wordt bij het startsein genoemd door de spelleider • In de dierentuin moet je 10 seconden wachten, daarna mag je het veld weer in • De spelleider benoemd een nieuwe tikker door een ander dier te noemen
Valkuilen	Voor de jonge kinderen is het lastig om te onthouden wie de tikker is. Help deze kinderen door te herhalen welk dier de tikker is.



Deze kinderen zullen ook niet snel door hebben dat zij de tikker zijn, benoem in dat geval na verloop van tijd welk kind de tikker is.

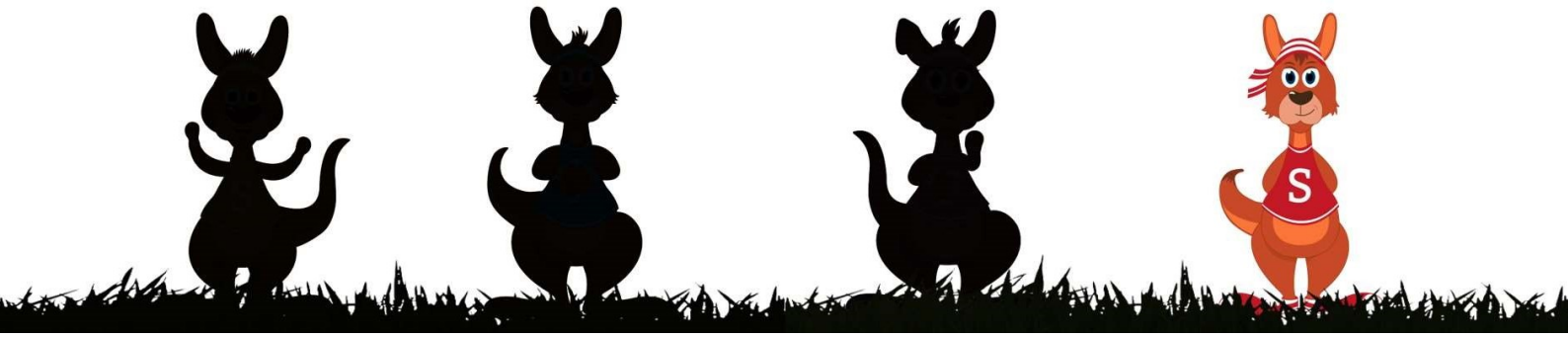
102. Vos kom uit je hol

Bron	WKV Roda, DVO
Materiaal	• 4 kleden • Afgebakend speelveld
Beginsituatie	De kinderen staan buiten het speelveld, de vos zit onder een kleed in het speelveld.
Verhaal	De vos is op kippenjacht, Pas op dat je niet gepakt wordt!
Spelverloop	De Kippen lopen vanachter een lijn (weiland) naar de Vos. Zij roepen “Vos kom uit je hol.” Pas als de kippen dicht bij de Vos zijn komt de vos uit zijn hol om de kippen te tikken (pakken). Op het weiland ben je veilig (achter de lijn).
Spelregels	• De kippen lopen naar de vos toe • De vos bepaald wanneer hij gaat rennen • De kinderen die getikt zijn moeten één ronde buiten het veld wachten, daarna mogen ze weer mee doen
Variaties	Leg hoepels in het ‘weiland’ zoveel als er kinderen zijn. Haal iedere ronde een hoepel weg. Heb je geen hoepel, dan ben je af. Dit spel kun je ook spelen als beertje, beertje ben je thuis. De kinderen kloppen aan de deur en de beer roept ja als hij gaat tikken Een andere variatie is moeder, moeder hoe laat is het. De moeder antwoord steeds met een tijd (7 uur, 10 uur), maar als de moeder bedtijd roept dan worden de kinderen getikt.

103. Estafette

Kaarten estafette

Bron	DSO
Materiaal	Sets van 4 kaarten in een thema (Cars, Mickey Mouse enz.) per groepje Voor elke groep een hoepel
Beginsituatie	De kaarten liggen in het midden van de zaal met het plaatje naar beneden. De hoepels van de groepjes liggen er omheen
Spelverloop	Vertel elk groepje welk thema ze hebben. De nummers 1 van elke groepje rennen naar het midden van de zaal en draaien één kaart om. Past die bij hun



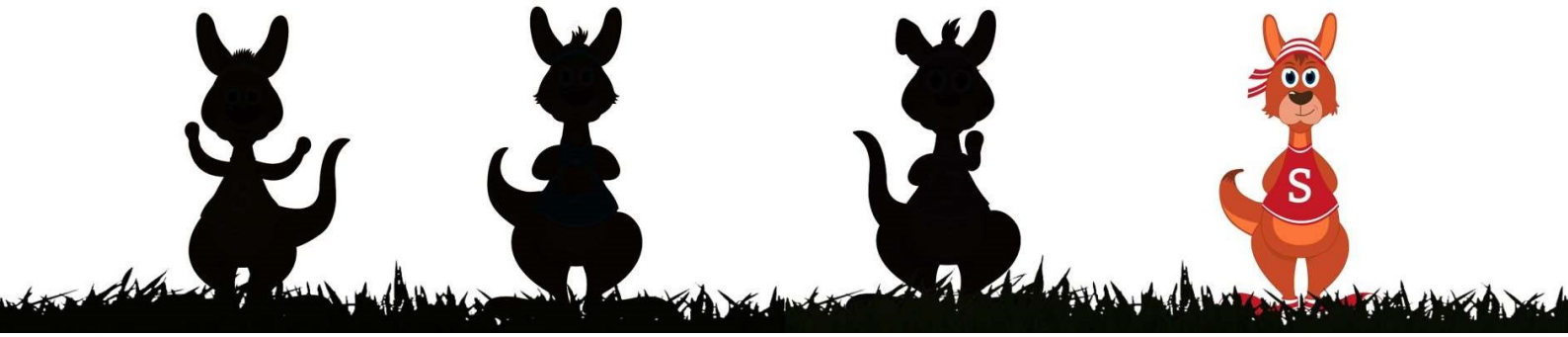
	thema dan nemen ze de kaart mee, past die niet bij het thema dan leggen ze de kaart terug. Dan is nummer 2 aan de beurt.
Spelregels	Je mag alleen de kaarten van je eigen thema meenemen
	Je mag beginnen met rennen als je teamgenoot je aantikt

Schat stelen

Bron	Stadskanaal ‘74
Materiaal	Twee bakken met een heleboel tennisballen
	Twee teams
Beginsituatie	De bakken met tennisballen staan aan de uiteinden van het speelveld. Bij elke bak staat een team.
Verhaal	Er zijn rovers en we willen graag een heleboel schatten vinden. Aan de overkant hebben we een mooie schat gezien en die gaan we roven. Maar we mogen niet hebberig worden, dus mogen we maar één schat per keer meenemen.
Spelverloop	De teams halen de schatten aan de overkant op en leggen deze in hun eigen bak. Wanneer de tijd om is gaan we kijken welke roversbende de grootste schat hebben
Spelregels	Per keer mag je één schat meenemen
	Als de tijd om is mogen er geen schatten meer gepakt worden, maar de schatten die gepakt zijn mogen naar de eigen schatkist gebracht worden
Valkuilen	Soms zijn de teams wat ongelijk en zitten alle snelle kinderen in hetzelfde team. Los dit op door de teams met een ongelijke schat te beginnen. Of laat de grote kinderen huppelen in plaats van rennen.

104. Olifantenjacht

Bron	NAS
Materiaal	• Waslijn • Twee olifantenoren • 6 Pittenzakken • Materiaal voor een sluipjacht (pionnen, matten e.d.)
Beginsituatie	De kinderen staan bij de startlijn. De finish is de waslijn met olifantenoren eraan.
Verhaal	We gaan op olifantenjacht. Heel stil moeten we door de jungle sluipen om de olifant te kunnen zien!
Spelverloop	Starten vanaf pion met sprintje. 3x5 pionnen op een rijtje, dat zijn de struiken en kun je niet gezien worden, daar mag je zachtjes/gewoon lopen. Daartussen ± 5 meter ruimte, dat is open veld en moet je dus snel rennen naar de overkant van de speelzaal



om weer bij de volgende struiken te komen. Als je bij de olifanten(oren) bent, probeer je deze eraf te gooien met pittenzakjes.

Spelregels

- De kinderen starten op een teken van de begeleider
- Aan het eind mag je drie keer met de pittenzakjes gooien, daarna leg je de pittenzakjes terug en ga je terug naar het begin

Variaties

Pas je jacht aan op je eigen thema, vooral in de zaal is er voldoende materiaal om een echte jungle van te maken!

105. Pittenzaktikkertje

Bron

KV Zetten

Materiaal

- Startstreep en finishlijn
- Pittenzakje

Beginsituatie

De kinderen staan naast elkaar op de startstreep met de handen op de rug. Eén kind met een pittenzakje staat achter de groep.

Spelverloop

Het kind met het pittenzakje legt het pittenzakje bij één van de kinderen in de hand. Dit kind moet nu getikt worden. Het kind rent zo snel mogelijk naar de finishlijn. De andere kinderen moeten zo snel mogelijk reageren en proberen het kind te tikken voor het bij de finishlijn is.

Spelregels

- Zodra je het pittenzakje in je hand voelt mag je gaan rennen
- De tikkers mogen rennen zodra de 'prooi' begint met rennen

Variaties

Hoe dichter de kinderen op elkaar staan hoe moeilijk het voor de 'prooi' is. Hoe verder uit elkaar hoe moeilijker het voor de tikkers is.

106. Verkleedrace

Bron

Amicitia

Materiaal

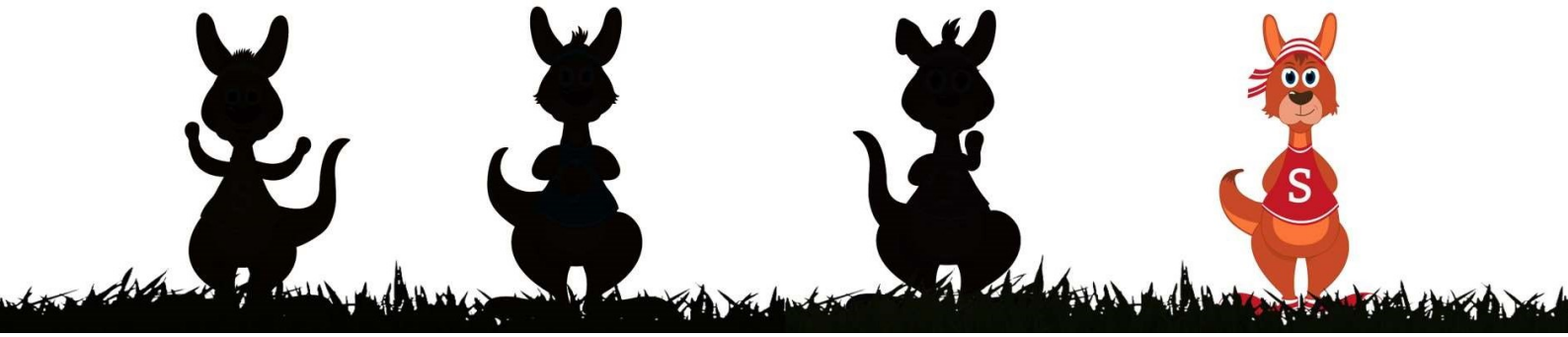
- 4 pionnen
- 3 hoepels
- 1 touwen
- 1 stok
- verkleedkleren

Beginsituatie

Er zijn twee groepen, elk team staat bij een pion. De verkleedkleren liggen in een hoepel een stukje verderop. Dan ligt er een touw op de grond, vervolgens weer een hoepel, een stok bovenop twee pionnen en dan de pion van de tweede groep.

Spelverloop

Het eerste kind begint en trekt de verkleedkleren uit de hoepel aan (bijvoorbeeld de wedstrijdkleding van de grote kinderen!), loopt over het touw, kruipt door de hoepel, springt over de stok en gaat naar de hoepel. Daar trekt hij de kleren uit en tikt de eerste van de groepje aan de andere kant aan. Die gaat de weg terug.



Spelregels	• De kinderen mogen gaan lopen als ze aangetikt worden door hun voorganger

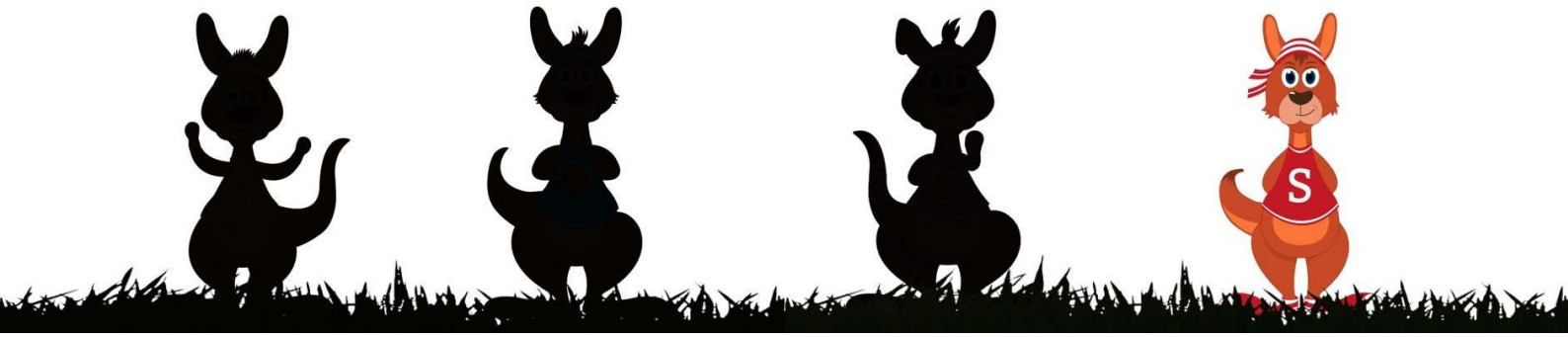
107. Slingeren

Bron	Maassluis
Materiaal	• Hoepel of een bal
Beginsituatie	De kinderen staan in een lange slinger met de handen vast en de voorste heeft een hoepel in de hand
Spelverloop	Het voorste kind probeert om de hoepel aan het achterste kind te geven waarbij de handen vast moeten blijven!
Spelregels	• De handen moeten altijd vast blijven. Lukt dat niet? Probeer het dan nog een keer.
Valkuilen	Hoe groet er groep, hoe lastiger het is om de laatste persoon te bereiken. Is het te moeilijk? Splits de groep dan in twee kleinere groepen.
Variaties	Lukt het met de hoepel, probeer dan een bal aan de laatste persoon te geven. Lastig want hoe houd je die vast met één hand!

108. Hoepelrollen

Bron	KV Luctor
Materiaal	• Voor alle kinderen een hoepel
Beginsituatie	De kinderen staan aan het ene kant van de zaal met hun hoepel
Spelverloop	Zet de hoepel rechtop, geef hem een zet en probeer hem naar de overkant te rollen zonder de hoepel te laten vallen. Ren achter je hoepel aan, pak je hoepel weer vast en loop terug naar het beginpunt.
Spelregels	• Probeer de hoepel zo goed mogelijk te laten rollen, ben je nog niet bij het einde? Probeer het dan nog een keer
Variaties	Laat je hoepel draaien als een tolletje en loop er snel om heen. Kun je ook in je hoepel springen voordat hij stil ligt?

109. Krantlopen



Bron	KV Luctor
Materiaal	• Voor alle kinderen een krant
Beginsituatie	De kinderen staan aan het ene kant van de zaal met hun krant
Spelverloop	Leg de krant tegen je buik en ren naar de overkant, lukt het zo hard te rennen dat je de krant niet vast hoeft te houden?
Spelregels	• Ren naar de overkant en wacht tot iedereen daar is, ren dan met z'n allen weer terug
Variaties	Klaar met rennen? Maak een prop van je krant en probeer deze in de korf te gooien.

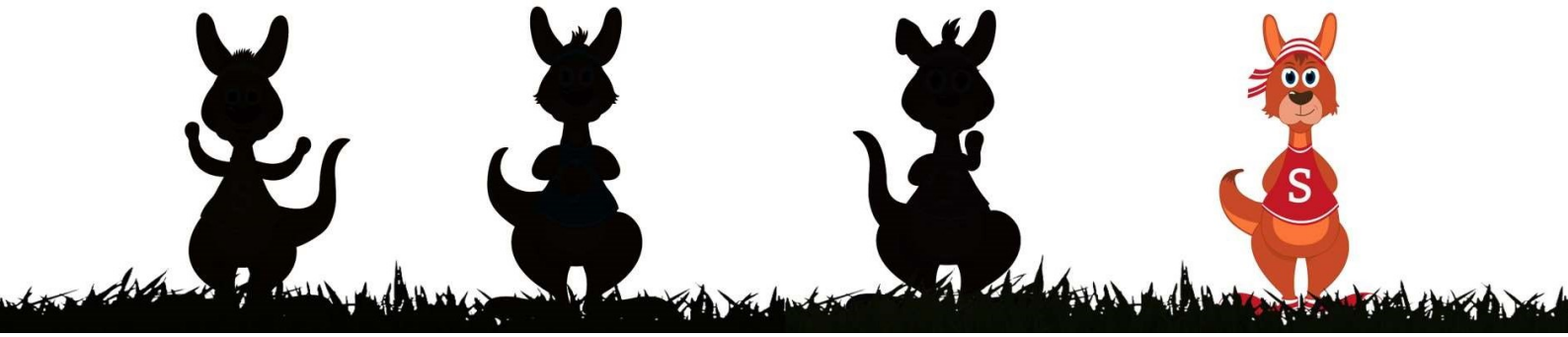
110. Treinenrace

Bron	DSO
Materiaal	• Startstreep • Pion
Beginsituatie	De kinderen staan per groepje in een rijtje achter elkaar bij de startstreep
Spelverloop	De nummer 1 begint met rennen naar de pion en komt dan terug, pakt nummer 2 bij de hand en leggen ze samen het parcours af, samen halen ze nummer 3 op enz.
Spelregels	• De handen moeten vast blijven!
Variaties	Je kunt stoppen als alle kinderen gelopen hebben, maar je kunt na deze rond nummer 1 achter laten, dan nummer 2 enz.

111. Red de kaas

Bron	Steeds Hooger
Materiaal	• 30 pittenzakjes • Twee lijnen op ongeveer 10 meter van elkaar
Verhaal	In het midden tussen de lijnen staat de kat. De andere kinderen zijn de muizen. De muizen willen de kaas (pittenzakjes) naar de overkant brengen, maar moeten niet door de kat gepakt worden.
Beginsituatie	De pittenzakjes liggen achter de lijn. De muizen staan hier bij. De kat staat tussen de twee lijnen in.
Spelverloop	De muizen proberen de pittenzakjes naar de andere lijn te krijgen. De kat probeert de muizen te tikken. Als alle pittenzakjes aan de overkant zijn, komt er een nieuwe kat.
Spelregels	• Ben je getikt? Ren dan eerst terug naar de lijn voor je het opnieuw gaat proberen.

112. Krokodillentikkertje



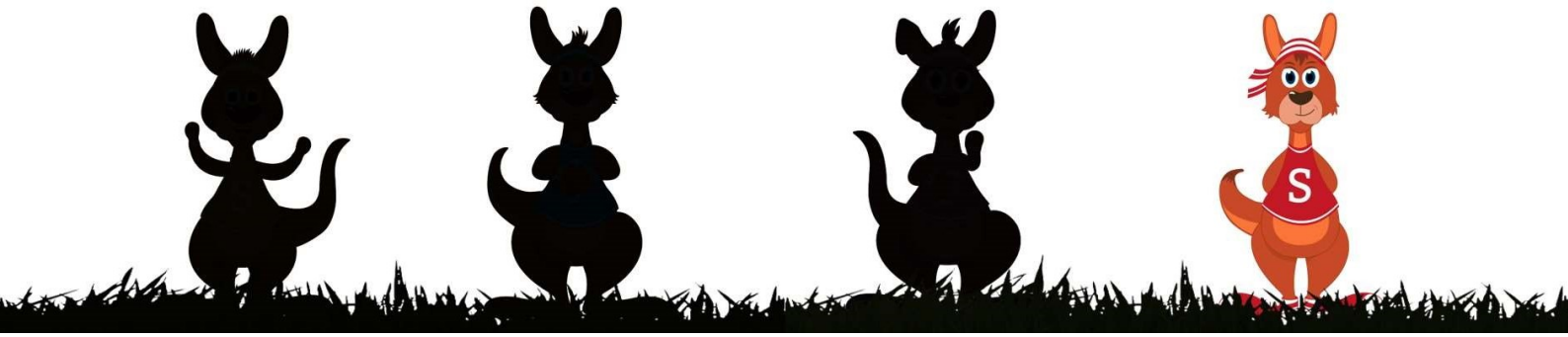
Bron	Sparta Nijkerk
Materiaal	• Afgebakend gebied
Verhaal	Help er loopt een krokodil rond en die wil ons pakken!
Spelverloop	De tikker maakt een krokodillenbek en probeert zo de andere kinderen te tikken
Spelregels	• De kinderen staan op een plekje in het veld • De tikker maakt een krokodillenbek • Op het signaal van de spelleider mag de krokodil gaan tikken
Valkuilen	Rennen is lastig met een krokodillenbek. Kies vooral de snelle kinderen uit om op deze manier te tikken, zo hebben de langzamere kinderen ook een kans!
Variaties	Kies andere dieren als tikkers zoals een olifant of een vogel Maak de andere kinderen ook een dier zodat iedereen een handicap heeft

113. Diamantenroof

Bron	Sparta Nijkerk
Materiaal	• Voor elk kind een hoepel • Per kind minimaal 3 pittenzakken (meer mag ook)
Beginsituatie	Elk kind staat in een eigen hoepel die in een kring rondom de schat ligt
Verhaal	Er is een schat met diamanten gevonden die de rovers willen pakken, maar pas op, de rovers pakken ook van elkaar!
Spelverloop	De kinderen verzamelen diamanten in jun eigen hoepel, wie heeft aan het einde de meeste diamanten?
Spelregels	• Elk kind heeft een eigen hoepel • In het middel ligt de stapel diamanten (pittenzakjes) • De kinderen mogen diamanten van de stapel ophalen, één per keer! • De kinderen mogen ook de diamanten uit een andere hoepel pakken als er niemand in de hoepel staat
Valkuilen	Eén diamant per keer meenemen blijft lastig, als er voldoende pittenzakken zijn kun je ze ook twee mee laten nemen, in elke hand één. Dat is voor een aantal kinderen duidelijker
Variaties	Speel in tweetallen

114. Staartenspel

Bron	TOGO
Materiaal	• Per tweetal een lintje • Per tweetal een pion • Twee startstrepen ongeveer een meter uit elkaar



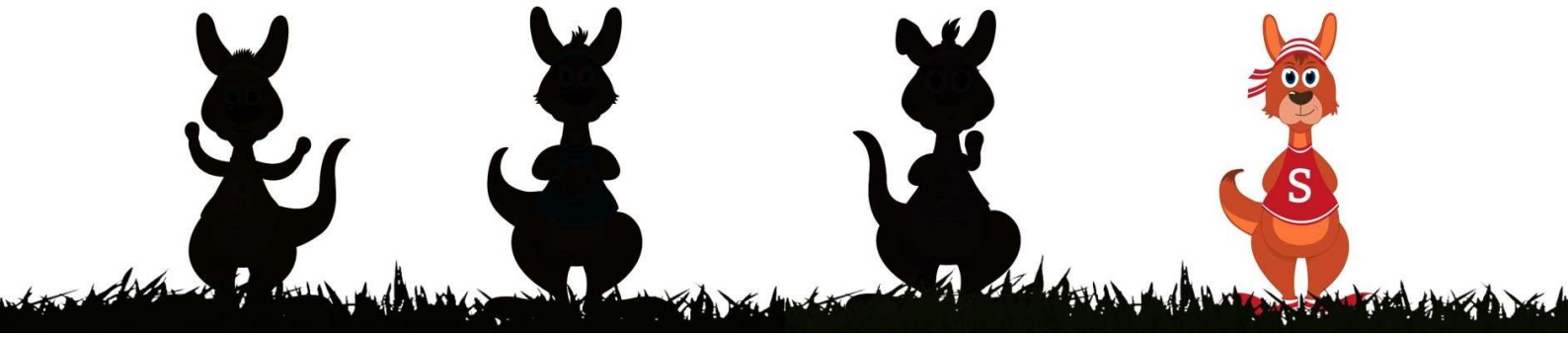
Beginsituatie	Er zijn twee startstrepen zodat de prooi een voorsprong heeft op de jager. De pion staat op een meter of 7 van de startstreep
Spelverloop	Elk tweetal heeft een prooi en een jager, de jager probeert de staart van de prooi te pakken
Spelregels	• De kinderen maken tweetallen, een prooi en een jager • De prooien doen een lintje in hun broek als staart • De prooien staan op de voorste startstreep, de jagers ongeveer een meter erachter • Op het startsignaal proberen de prooien bij de pion te komen, de jagers proberen de staart te pakken • Na twee keer proberen wisselen de kinderen van functie
Variaties	Maak het verschil bij de start groter of kleiner om de kansen te vergroten/verkleinen Zet de pion dichterbij of juist verder weg

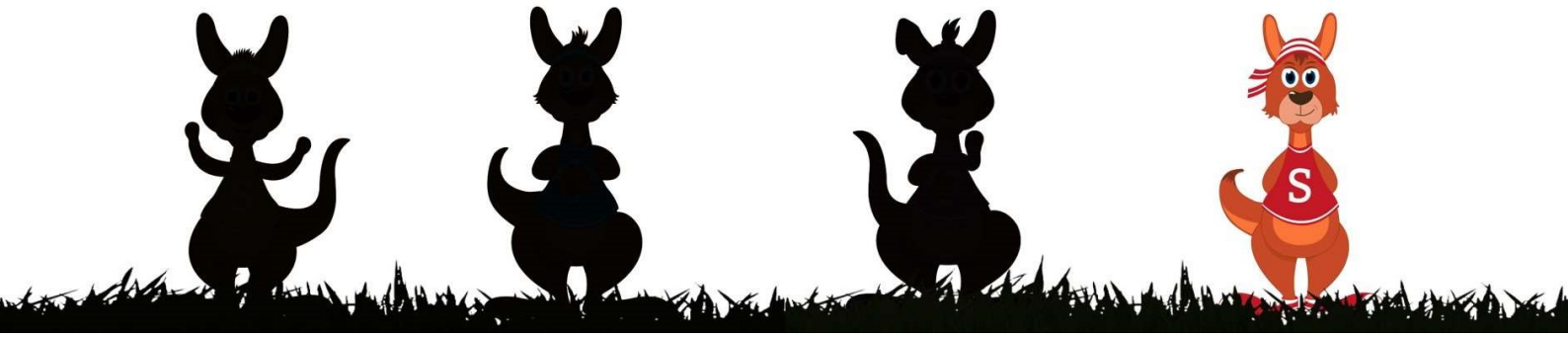
115. Poorttikkertje

Bron	A.C.K.C Amkerk
Materiaal	• Afgebakend speelveld
Beginsituatie	De tikker staat een beetje apart en de andere kinderen staan verdeeld over het veld
Spelverloop	De tikker probeert alle kinderen te tikken; de kinderen zijn weer vrij als er iemand tussen hun benen door kruipt
Spelregels	• De tikker mag alle kinderen tikken • De kinderen die getikt zijn blijven staan met hun benen wijd • Als iemand tussen de benen door kruipt is de speler weer vrij
Variaties	Maak het speelveld groter of kleiner Heb je een grote groep, benoem dan meer tikkers

116. Naambal

Bron	Swift (Middelburg)
Materiaal	• (zachte) bal
Beginsituatie	Alle kinderen zitten in een kring met hun benen wijd. Eén kind heeft de bal.
Spelverloop	Het kind met de bal rolt de bal naar iemand anders. Deze noemt zijn/haar naam en gaat op de hurken zitten. Dan rolt hij/zij de bal naar iemand anders met de benen wijd. Net zo lang tot iedereen geweest is en zijn naam genoemd heeft
Spelregels	• Je mag de bal alleen rollen naar iemand die nog met de benen wijd zit • Noem duidelijk je naam
Valkuilen	Een leuk spel om de namen te leren kennen. Kennen de kinderen elkaar al een beetje? Laat ze dan de naam noemen van het kind waar ze naar toe gaan rollen.




S