

Activiteitenmap Leef!

Geldrop - Mierlo



INLEIDING

Welkom bij de activiteitenmap van **Leef Geldrop-Mierlo**! Deze map is samengesteld om snel en makkelijk aan de slag te gaan met leuke en laagdrempelige spellen. Of het nu op school, in de wijk of tijdens een sportactiviteit is, deze spellen zorgen voor plezier, beweging en samenspel. De spellen in de map zijn gericht op kinderen van 4 tot en met 12 jaar, maar voel je vrij om te differentiëren zodat het voor meerdere leeftijden gebruikt kan worden!

Alle activiteiten in deze map maken gebruik van eenvoudige materialen zoals **ballen, hoepels, lintjes, pittenzakjes en pionnen**. De spellen zijn ingedeeld in verschillende categorieën, zodat je eenvoudig een passend spel kunt kiezen:

- ♦ **Tikspellen** – Ren, ontwijk en tik je tegenstanders!
- ♦ **Balspellen** – Werpen, vangen en scoren met een bal.
- ♦ **Overloopspellen** – Snelheid en strategie komen samen.
- ♦ **Samenwerkingsspellen** – Werk samen om het doel te bereiken.
- ♦ **Spellen met weinig kinderen** – Ideaal voor kleine groepjes.
- ♦ **Overige spellen** – Voor extra variatie en plezier!

Of je nu een snelle energizer zoekt of een uitdagend samenwerkingsspel, deze map helpt je om eenvoudig een passende activiteit te vinden. Veel speelplezier!

BENODIGDE MATERIALEN:

- Ballen
- Hoepels
- Lintjes
- Pittenzakjes
- Pionnen
- Touw

INHOUDSOPGAVE

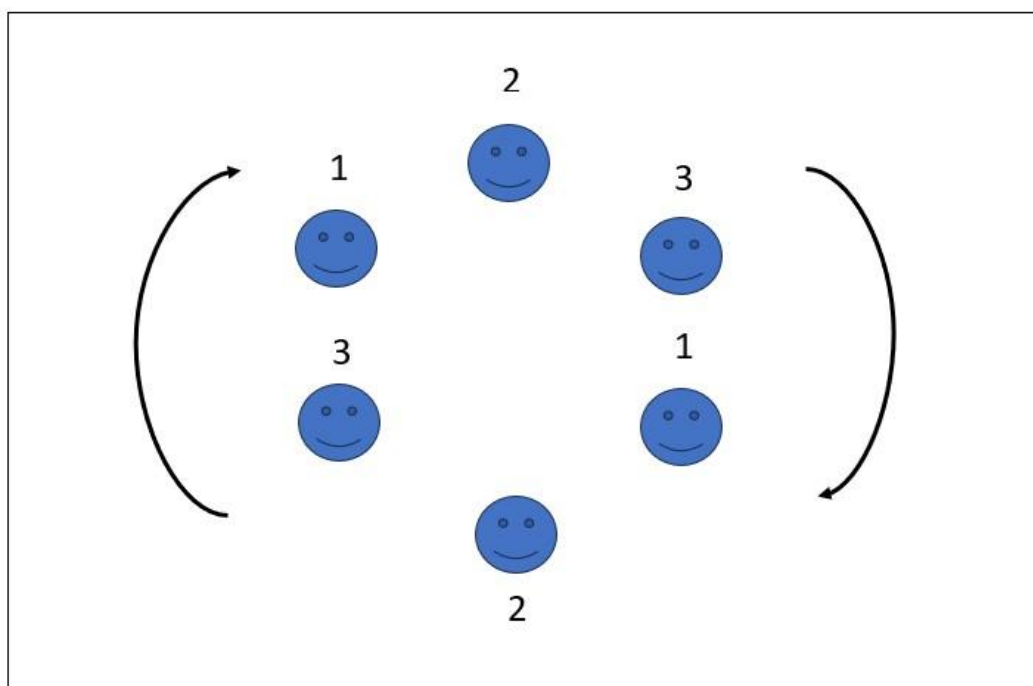
Inleiding.....	2
Benodigde materialen:.....	2
Inhoudsopgave.....	3
Tikspellen	4
Balspellen	13
Overloopspellen	23
Samenwerkingsspellen	34
Spellen met weinig kinderen.....	43
Overig.....	53

Tikspellen

Inhaal tikkertje

Materiaal	Sportveld/grote ruimte
Uitleg	• De kinderen staan in een kring en krijgen een nummer (1 t/m 4). • De spelleider roept een nummer, bijvoorbeeld "1!" • Alle spelers met dat nummer rennen één ronde om de kring. • Ze proberen de speler voor zich te tikken. • Terug op hun plek kunnen ze niet meer tikken of getikt worden. • x Wie getikt is, gaat in het midden zitten.

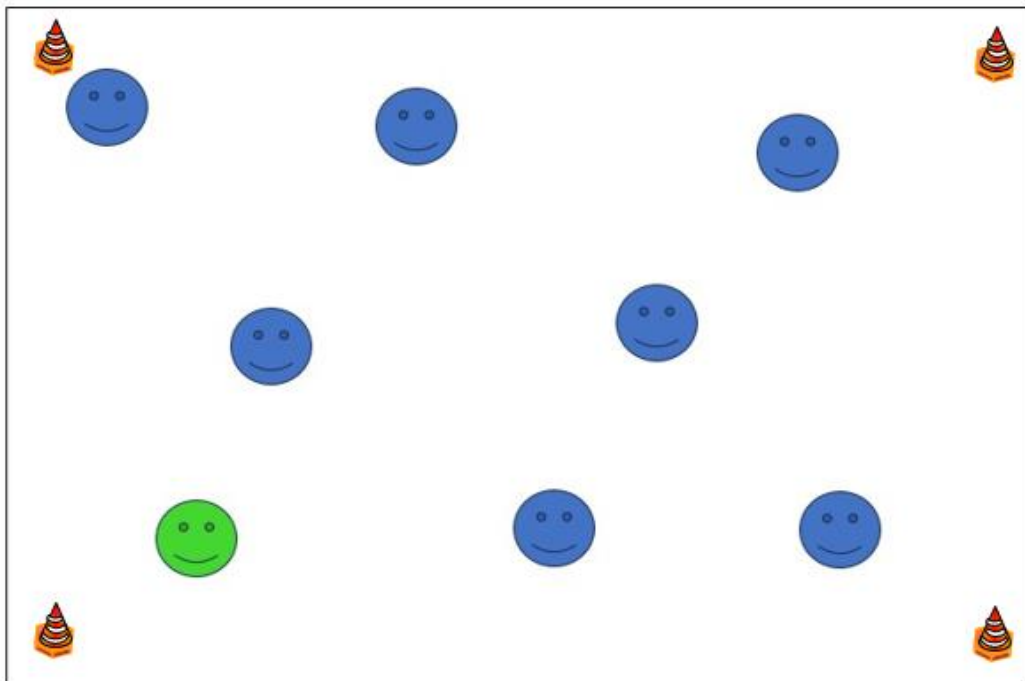
Organisatietekening:



Oneindig tikkertje

Materiaal	Sportveld/grote ruimte
Uitleg	• Iedereen is tikker en kan getikt worden. • Word je getikt, ga je op je hurken zitten. • Let op wie je tikte, want als die getikt wordt, ben jij weer vrij. • Tikken twee elkaar tegelijk? Speel steen-papier-schaar. • Winnaar mag door, verliezer is af. • x Spel stopt wanneer de spelleider zegt dat de tijd voorbij is.

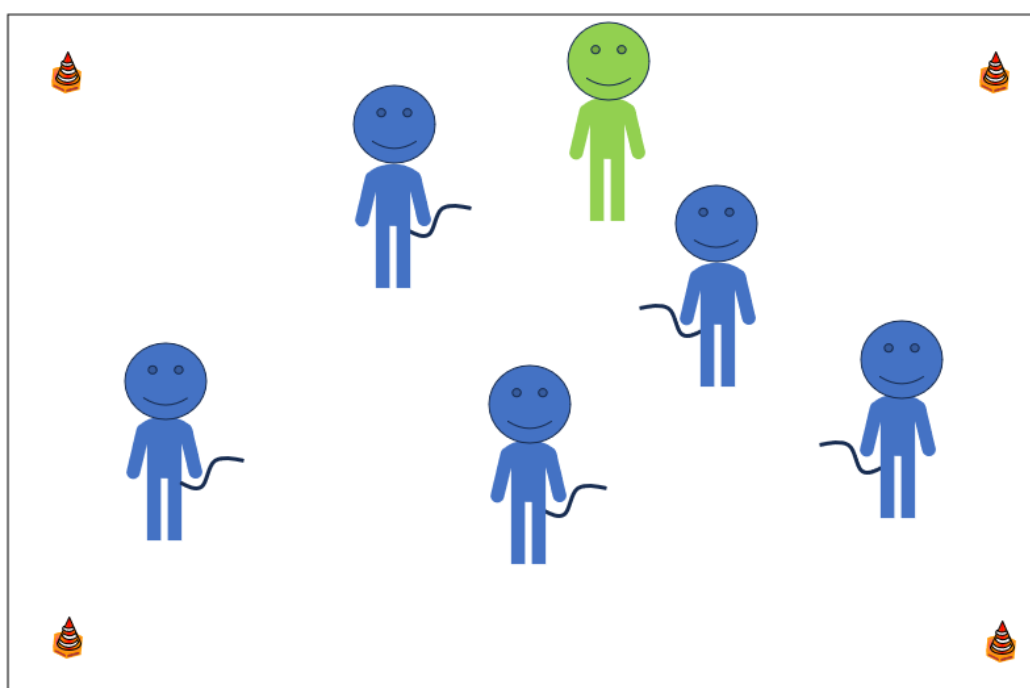
Organisatietekening:



Kat en Muis

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, lintjes
Uitleg	• Je wijst van tevoren één kindje aan kat. • Alle andere kinderen hebben een lintje als staart, zij zijn de muizen. • De kat (tikker) probeert de staarten af te pakken. • × Is je staart weg? Dan wordt een kat en mag je proberen de andere staarten mee af te pakken. Spel eindigt als alle staarten weg zijn.

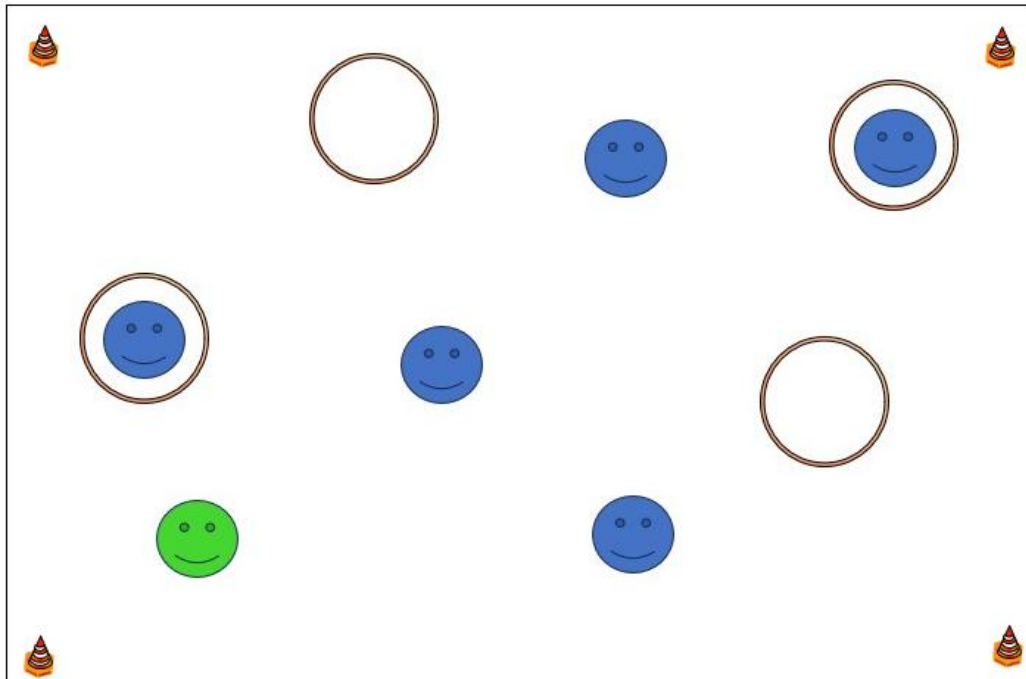
Organisatietekening:



Eiland tikkertje

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, lintjes, hoepels
Uitleg	• Je kiest één tikker, deze moet proberen de andere kinderen te tikken. • De andere kinderen rennen rond en proberen niet getikt te worden. • Er zijn "eilanden" (veilige plekken). • Als je op een eiland staat, ben je veilig, maar je mag er maar 3 seconden blijven. (Tikker mag niet bij de hoepel blijven wachten). • x Word je getikt, dan moet je even buiten het speelveld wachten tot de spelleider zegt dat de tijd voorbij is.

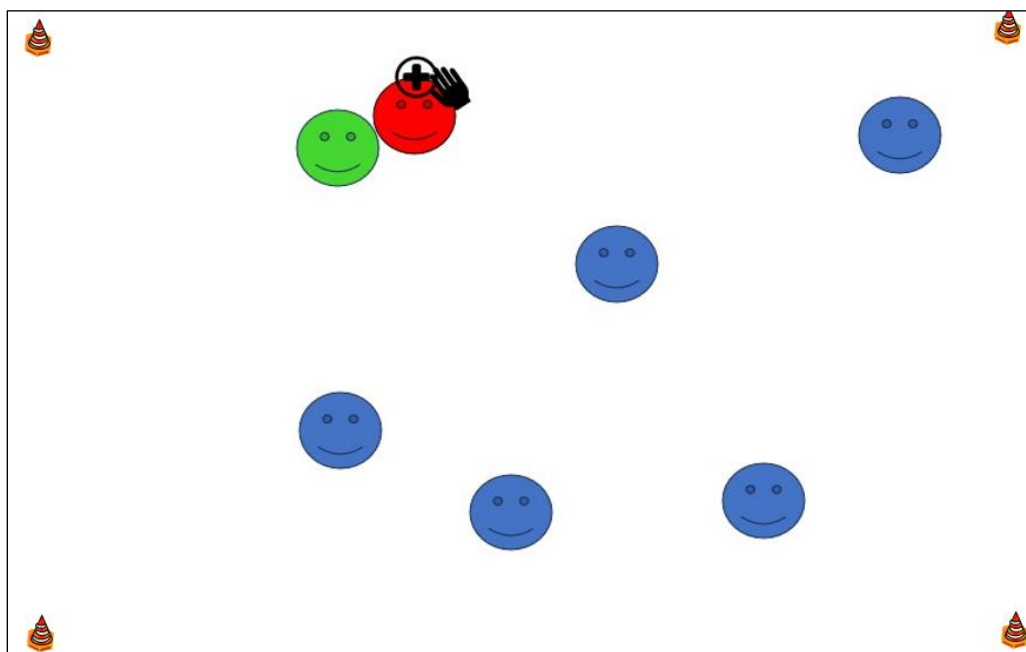
Organisatietekening:



EHBO-tikkertje

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, Lintjes
Uitleg	• Je kiest één tikker, deze moet de andere kinderen gaan tikken. • Word je getikt, houd je één hand op die plek. • Je mag nog steeds anderen proberen te tikken. • Word je voor de derde keer getikt? Dan ben je af en mag je even langs het speelveld gaan staan. • x Spel gaat door totdat iedereen getikt is of als de spelleider zegt dat de tijd om is.

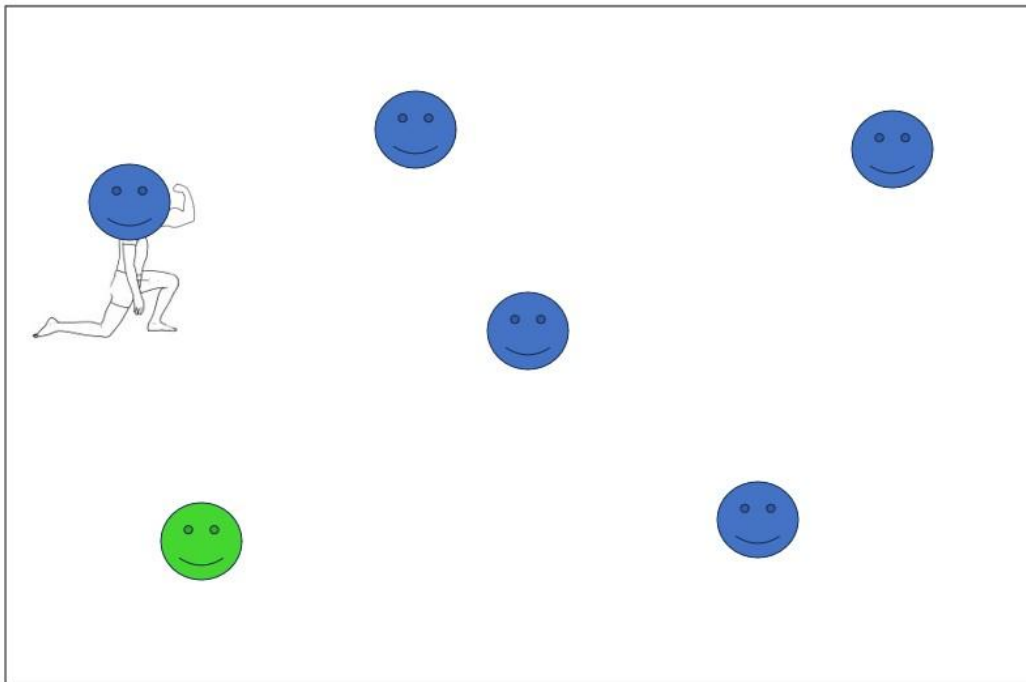
Organisatietekening:



Wc-tikkertje

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, lintjes
Uitleg	• Er is één tikker die probeert anderen te tikken. • Word je getikt, moet je naar de "WC" (een bepaald gebied) en daar wachten. • x Een andere speler kan je "af" tikken door je aan te raken, zodat je weer meedoet

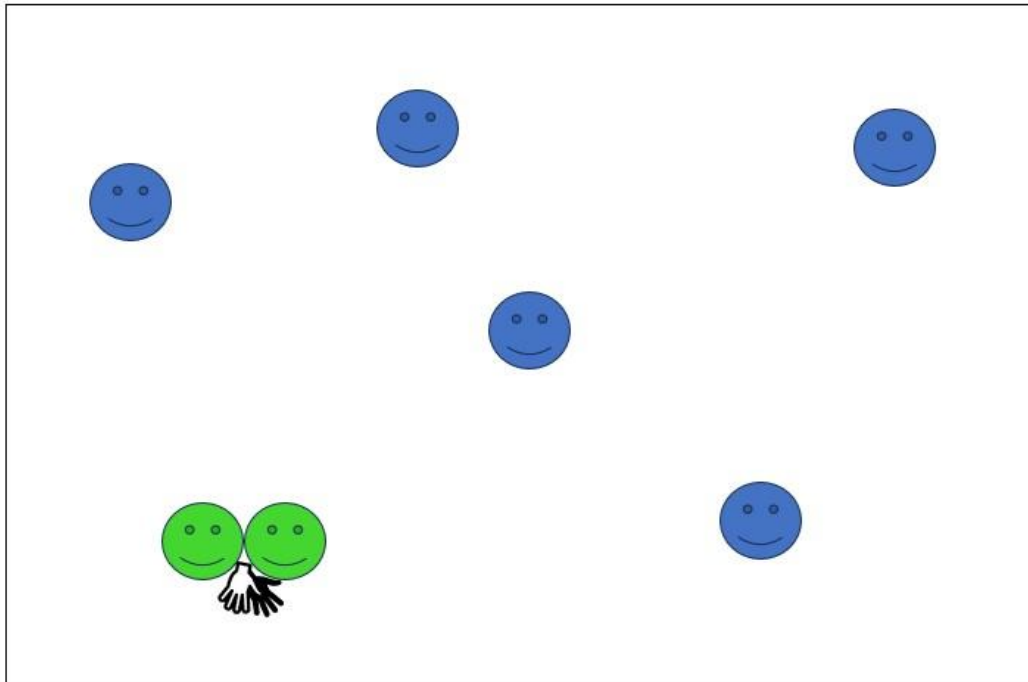
Organisatietekening:



Slinger tikkertje

Materiaal	Sportveld/grote ruimte
Uitleg	• Word je getikt, houd je elkaars handen vast en werk samen om anderen te tikken. • x Samen tikken is het doel!

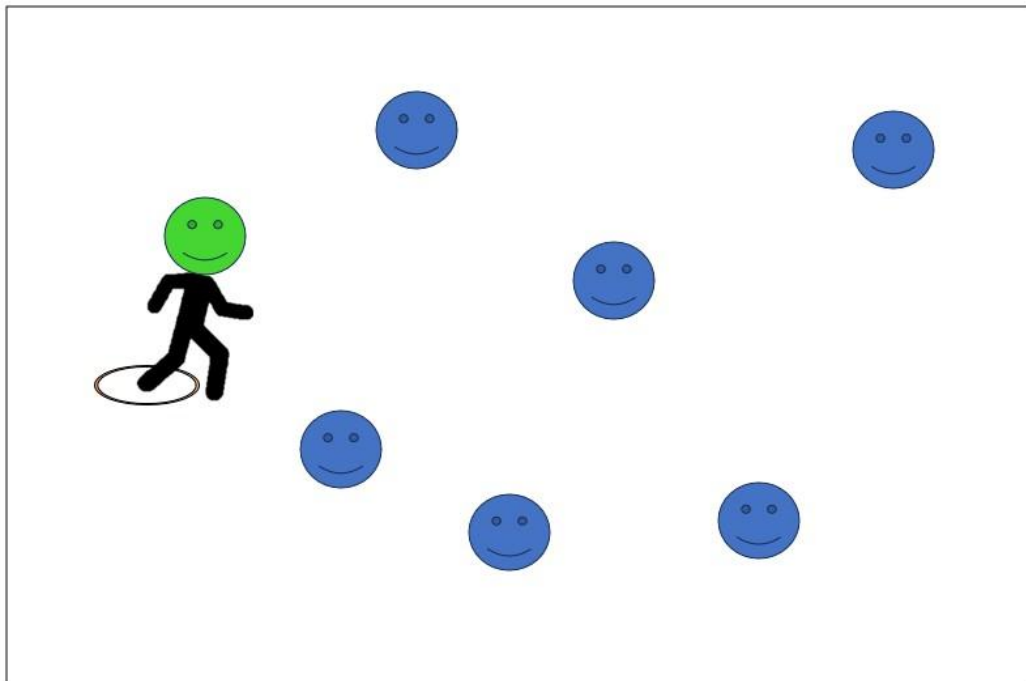
Organisatietekening:



Zombie tikkertje

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, lintjes
Uitleg	• Word je getikt, word je een zombie. • Zombies proberen andere spelers te tikken. • De laatste speler die overblijft, wint het spel.

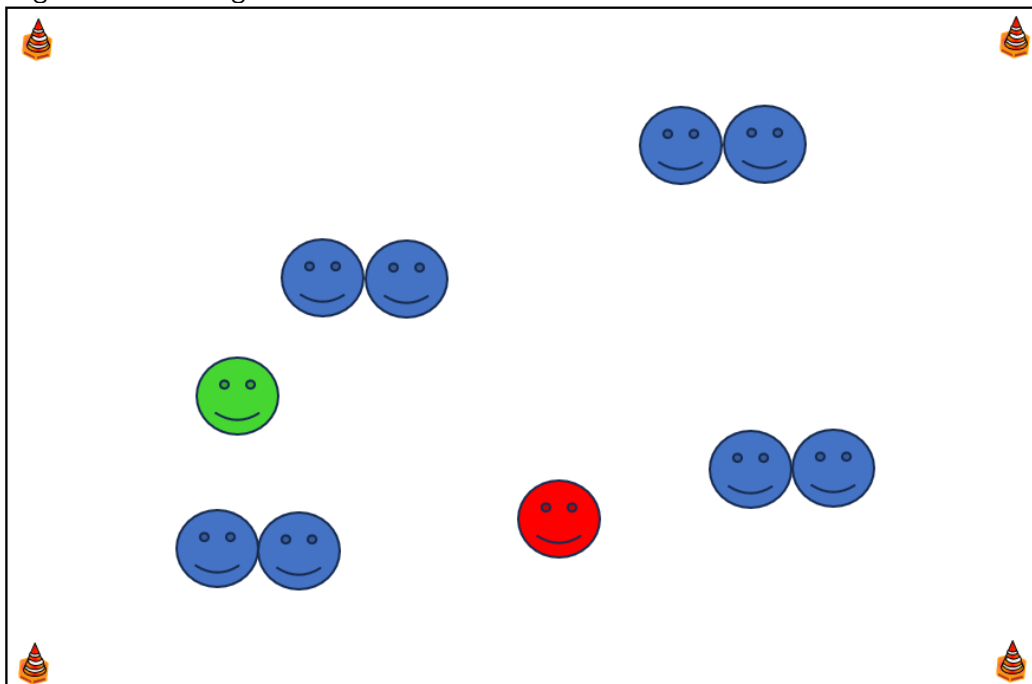
Organisatietekening:



Drie is te veel

Materiaal	Sportveld/grote ruimte
Uitleg	• Eén speler is tikker en een andere speler is looper. • De overige spelers staan per tweetal verspreid in het speelveld bij elkaar. • Op een teken van de spelleider probeert de tikker de looper te tikken. • De looper kan zich veiligstellen door een speler van een tweetal een hand te geven. • De derde persoon van dit groepje wordt dan looper (dit is altijd de derde persoon gerekend vanaf de plaats waar de looper is gaan staan). • Als de looper wordt getikt dan wordt iemand anders looper. • Wissel na een paar minuten ook van tikker.

Organisatietekening:

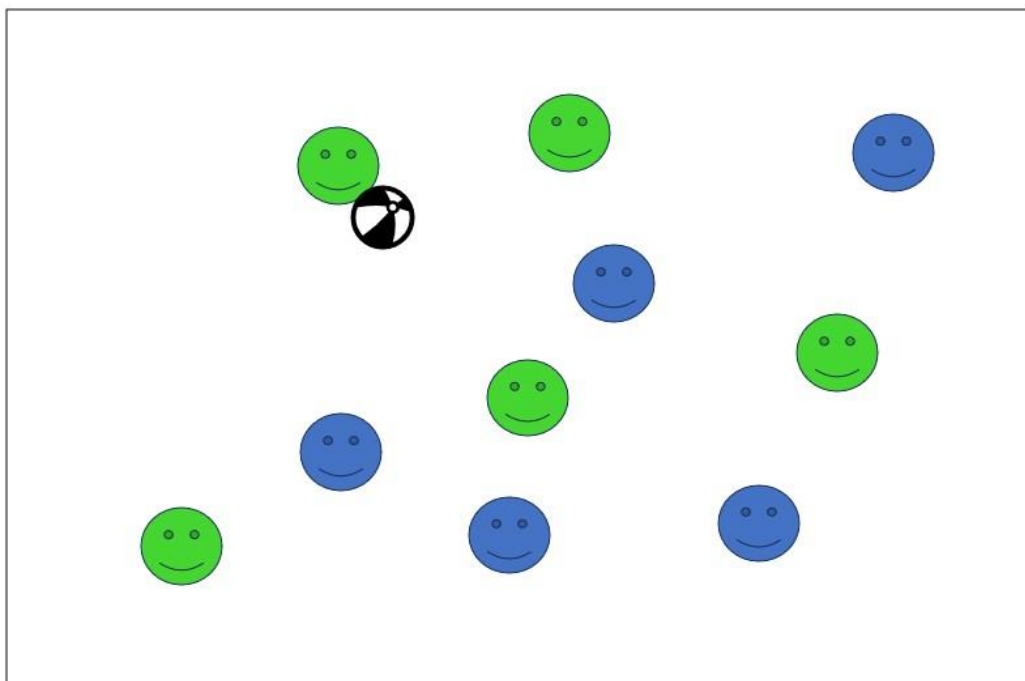


Balspellen

Tienbal

Materiaal	Sportveld, 1 bal
Uitleg	• Twee teams staan op het veld. • Het ene team begint met de bal en moet 10 keer overgooien zonder dat de tegenstander de bal pakt. • Lukt dit, krijgen ze een punt en blijven doorspelen. • × Het andere team probeert vervolgens hetzelfde. Het team met de meeste punten wint.

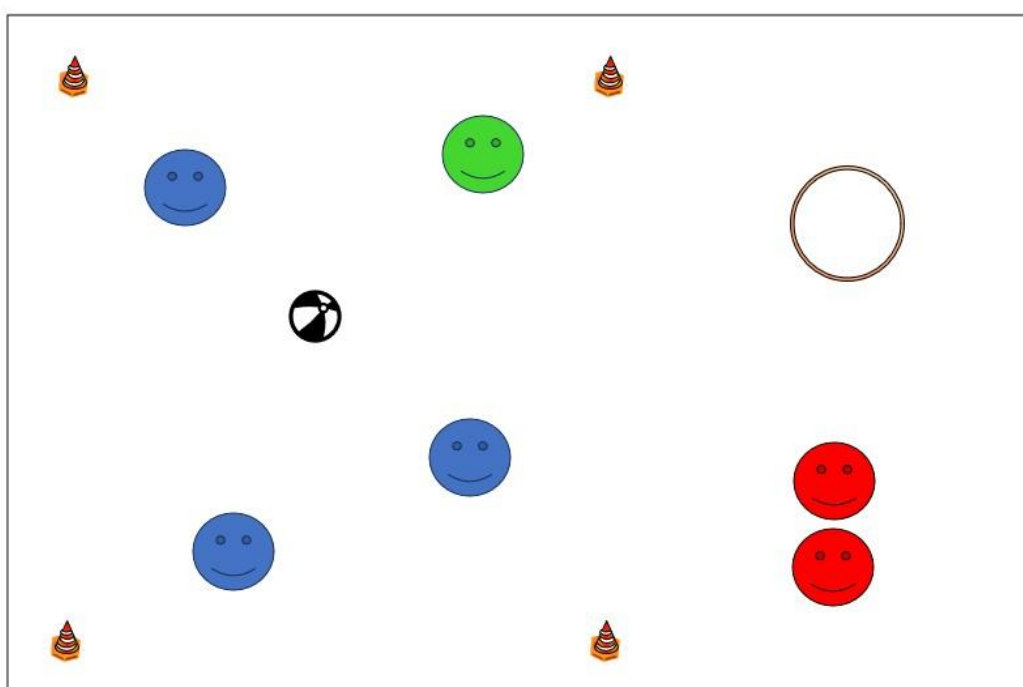
Organisatietekening:



Doeljagerbal

Materiaal	Sportveld, lintjes, bal, target, pionnen
Uitleg	• Aantal tikkers afhankelijk van het aantal kinderen. • Tikkers proberen kinderen te tikken. Als je getikt wordt, ga je naar de bank. • De bal moet door de korf worden gegooid om iedereen weer vrij te maken. • x Tikkers mogen de bal niet pakken. Na 3 keer raak of als iedereen getikt is, wisselen de tikkers.

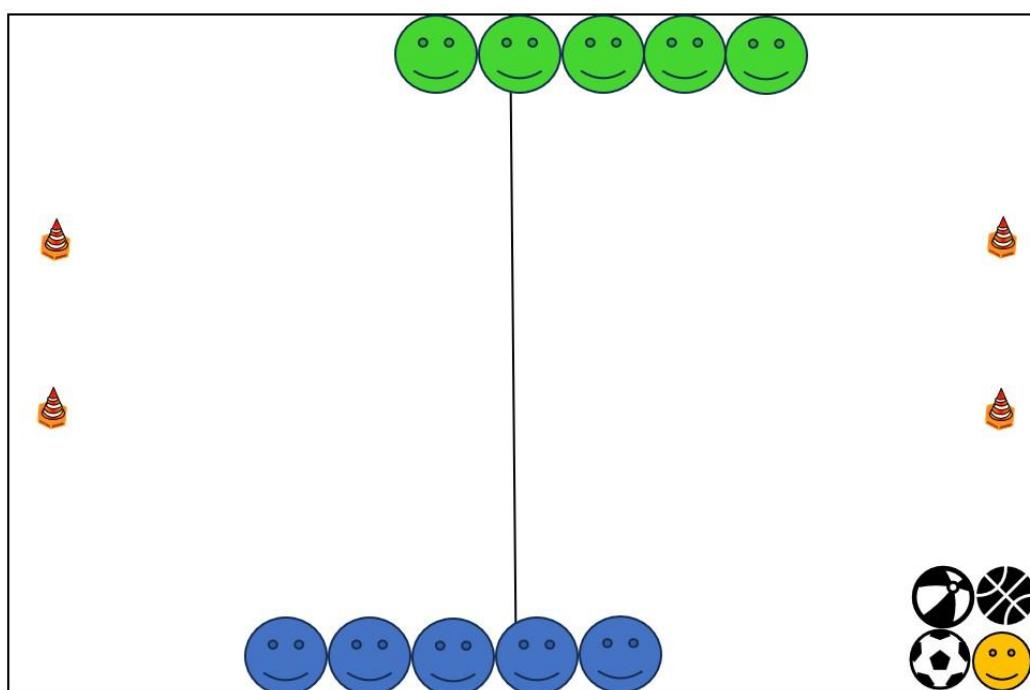
Organisatietekening:



Allesbal

Materiaal	Verschillende ballen, goals, pionnen
Uitleg	• Er zijn verschillende sporten met meerdere teams. • x Het team dat erin komt kiest welke sport wordt gespeeld. De leider roept bijvoorbeeld '3 voetbal' dan gaan de eerste drie kinderen uit de rij vanuit beide teams in het veld en spelen voetbal. Als er gescoord wordt wissel je door en houd je de punten bij. De kinderen sluiten achteraan en dan roept de leider bijvoorbeeld '2 trefbal' etc.

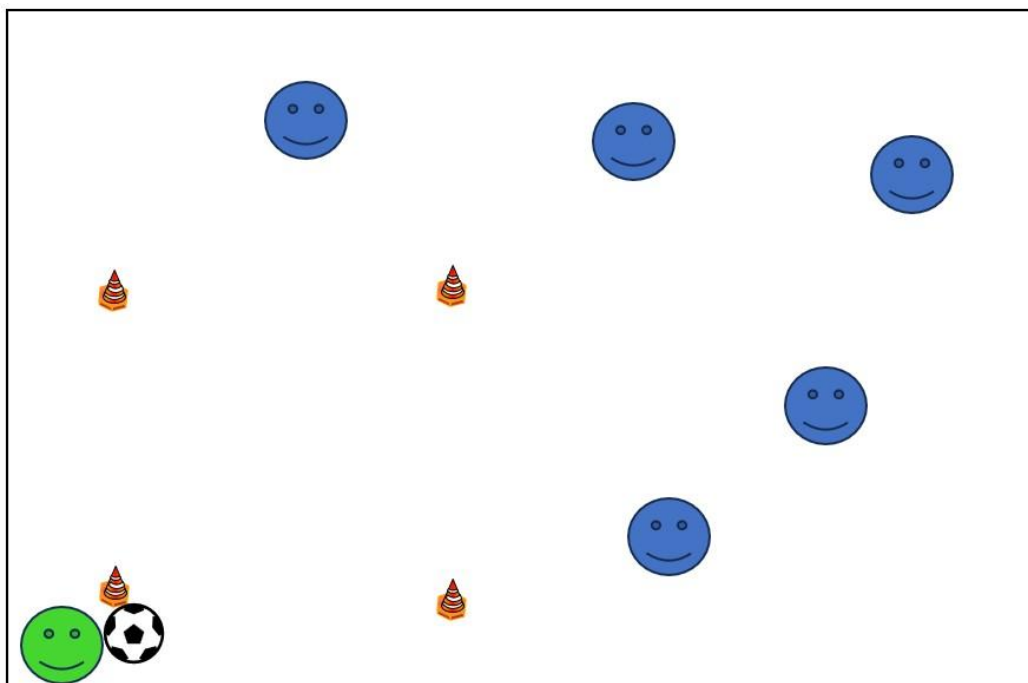
Organisatietekening:



Rupsbal

Materiaal	Voetbal, honken
Uitleg	• Het kind schopt de bal en probeert zoveel mogelijk rondjes te rennen. • Elk honk dat je passeert is een punt. • De veldpartij moet de bal pakken en doorgeven. • De looper stopt als de bal "STOP!" wordt geroepen. • Punten worden geteld en iedereen draait door. Na 2 rondes wordt de uitslag bekendgemaakt.

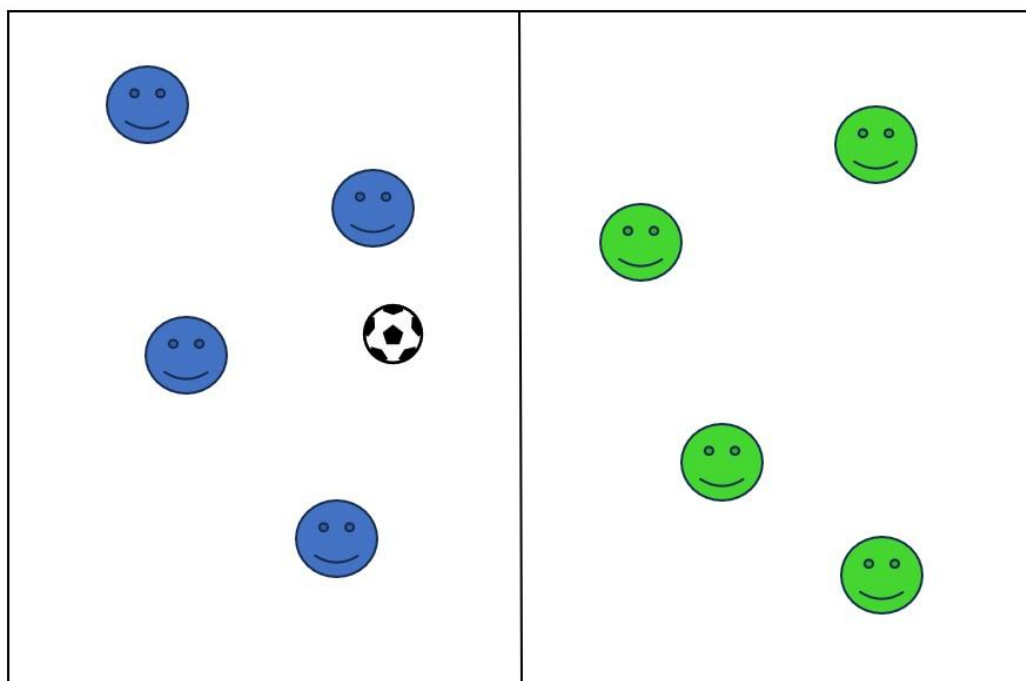
Organisatietekening:



Tikkende tijdbom

Materiaal	Sportveld, skippybal, pionnen
Uitleg	• Twee teams staan in grote vakken. • Eén bal (of skippybal) moet naar het vak van de tegenstander worden geschopt of geslagen. • De bal mag niet opgepakt worden. • × Als de bal langer dan 5 seconden in hetzelfde vak blijft, "ontploft de bom" en krijgt het team een minpunt.

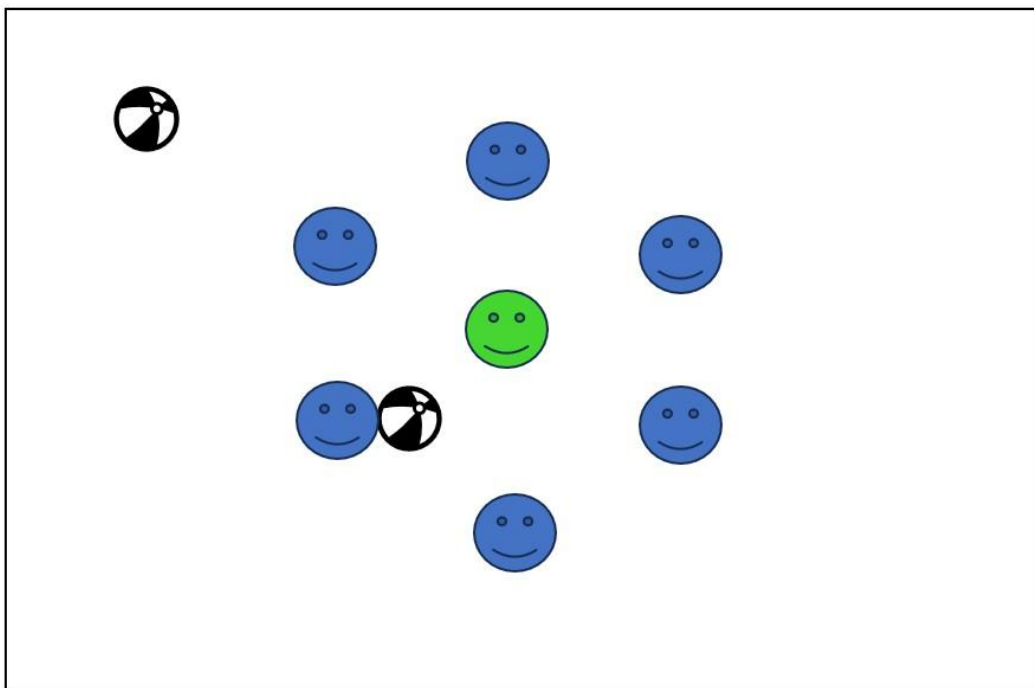
Organisatietekening:



Bommetje

Materiaal	Sportveld, zachte bal, lintjes
Uitleg	• De kinderen staan in een cirkel, één kind is de tikker in het midden. • De bal wordt snel doorgegeven. • De tikker telt tot 20 (met ogen dicht). • Bij 20 roept de tikker 'Bommetje'. Degene met de bal in de cirkel wordt de nieuwe tikker. • x De tikkers proberen iedereen af te gooien. Het spel eindigt als iedereen getikt is.

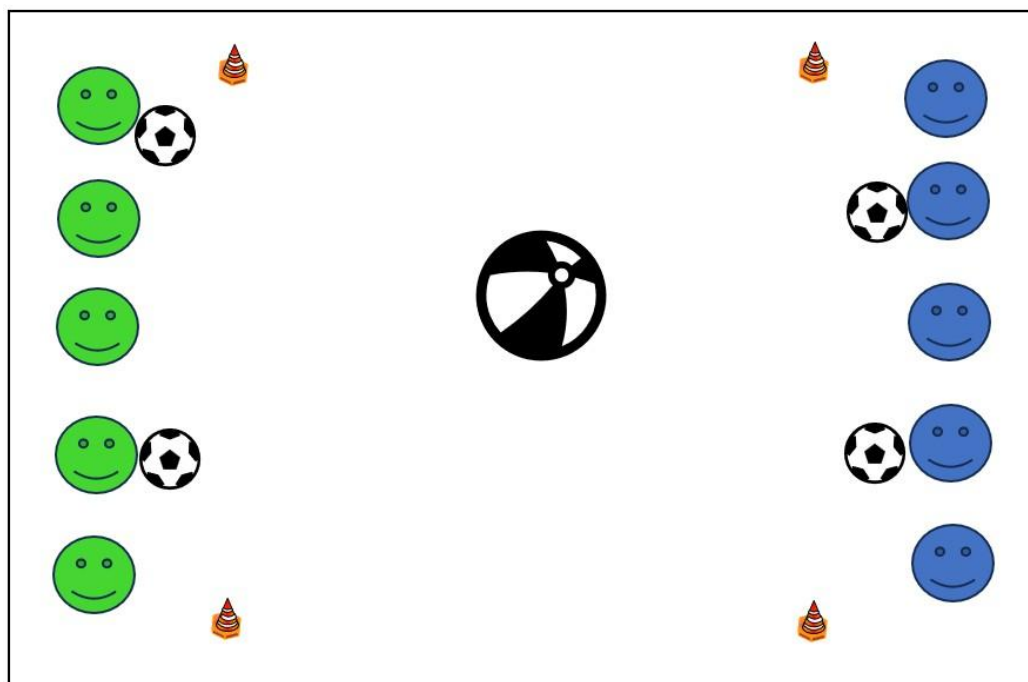
Organisatietekening:



Chaosbal

Materiaal	Sportveld, 1 grote bal, meerdere kleine ballen, pionnen
Uitleg	• Twee teams proberen de grote bal bij de tegenstanders te krijgen. • Ze gooien verschillende ballen tegen de grote bal om deze te verplaatsen.

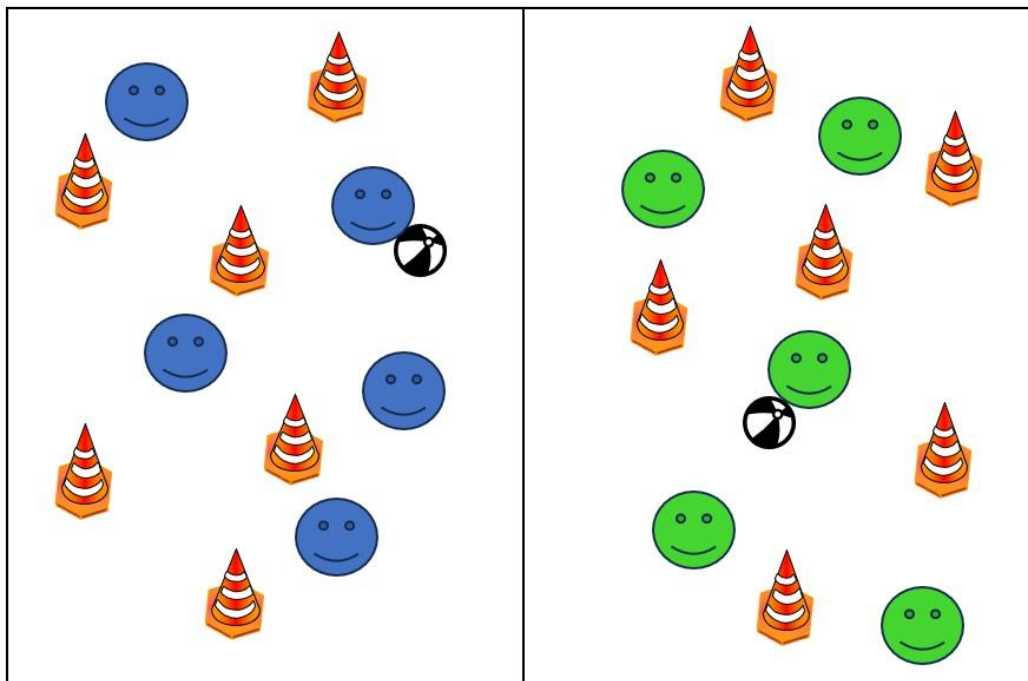
Organisatietekening:



Raak en haal

Materiaal	Sportveld, pionnen, zachte bal
Uitleg	• Twee teams proberen een pion aan de overkant om te gooien of rollen. • × Als het lukt, mag je de pion ophalen en aan je kant neerzetten.

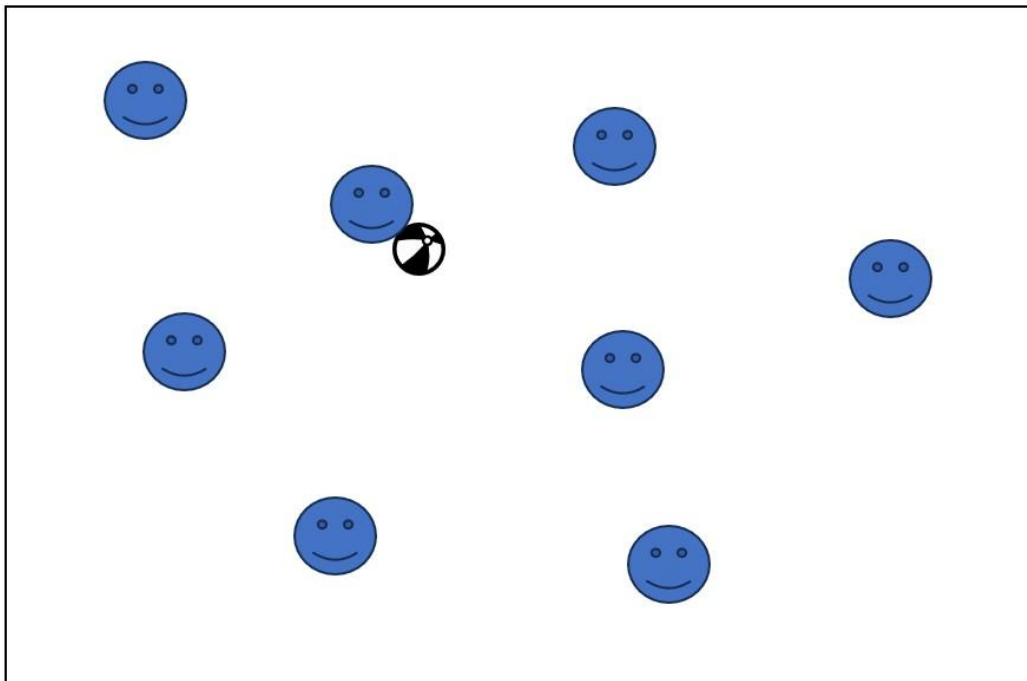
Organisatietekening:



Iemand is hem niemand is hem

Materiaal	Sportveld, zachte ballen
Uitleg	• Iedereen kan ballen pakken en elkaar afgooien. • Je mag niet lopen met de bal, je hoofd telt niet. • Word je geraakt, ga je op de grond zitten. • x Je kunt vrijkomen door een bal te pakken en iemand af te gooien of door een bal naar iemand af te rollen die je bevrijdt.

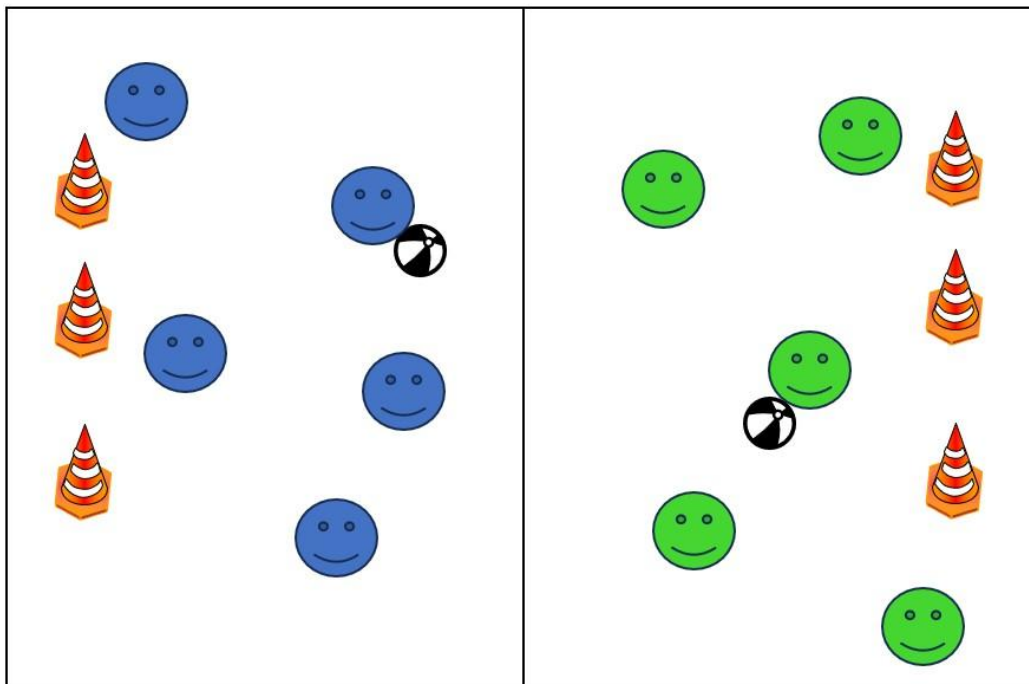
Organisatietekening:



Trefbal

Materiaal	Sportveld, zachte ballen
Uitleg	• Twee teams spelen tegen elkaar op een speelveld dat verdeeld is in twee helften, met een achtervak achter elke teamhelft. • Het doel is om de tegenstanders af te gooien met de bal. • Als je geraakt wordt, moet je naar je achtervak. Je kunt daar niet meer deelnemen aan het spel totdat een teamgenoot je bevrijdt. • Bevrijden gebeurt door de bal naar iemand in het achtervak te gooien en die persoon te raken. Als ze de bal vangen of raken, mogen ze weer meedoen. • Als een team alle tegenstanders in het achtervak heeft, wint het team.

Organisatietekening:

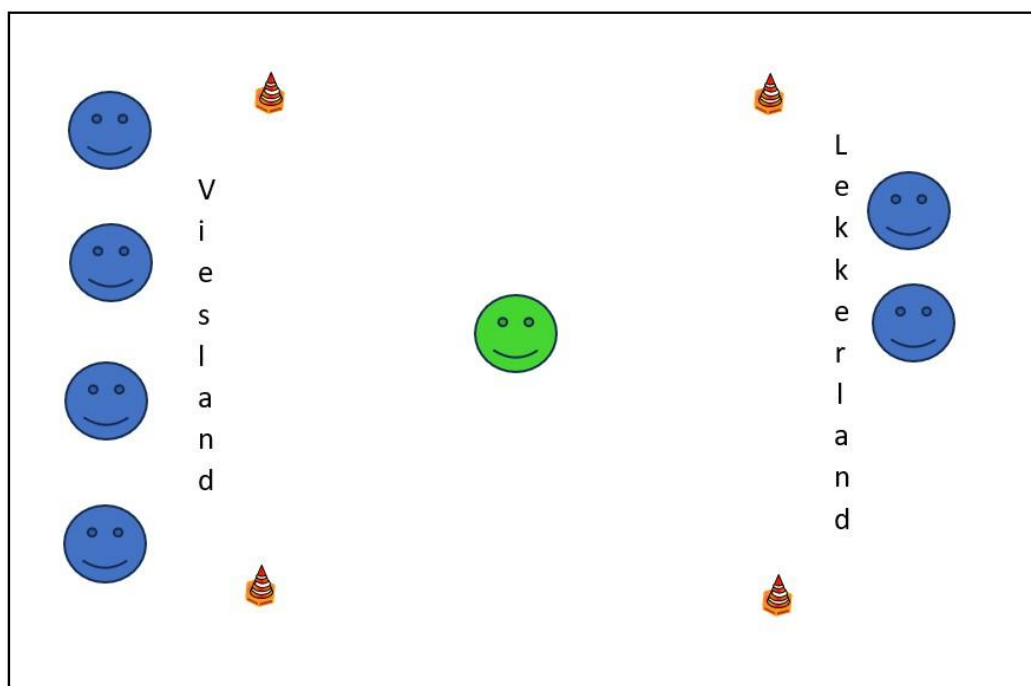


Overloopspellen

Viesland lekkerland

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, pionnen
Uitleg	• Twee lijnen: Lekkerland en Viesland. • Eén tikker in het midden noemt een etenswaar. • Kinderen rennen naar de juiste kant. • Tikker probeert renners te tikken; getikte spelers worden de nieuwe tikker.

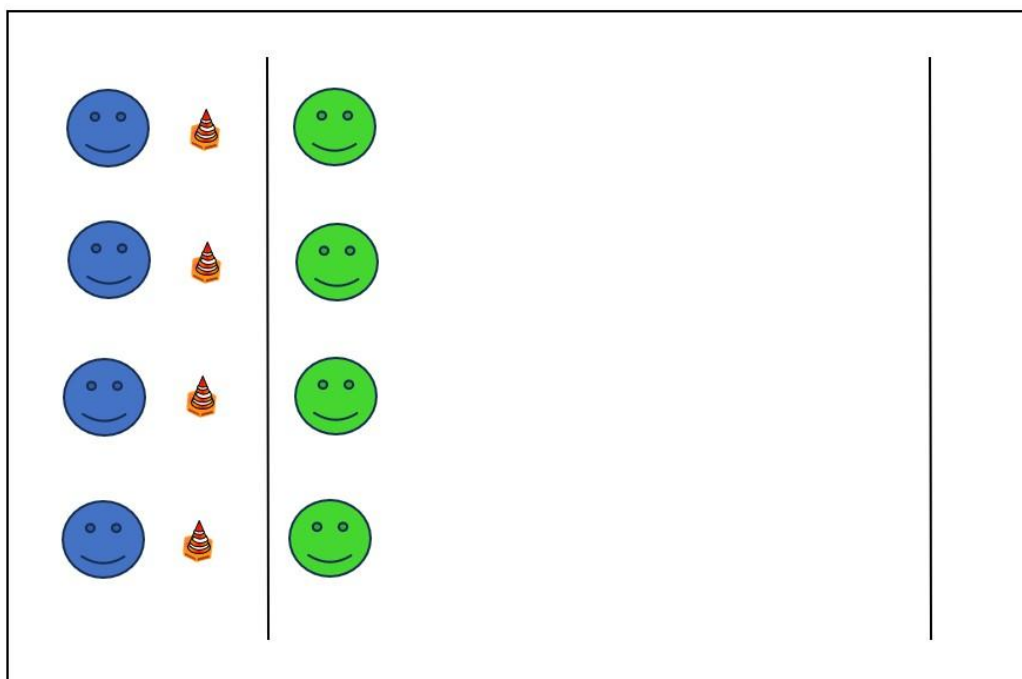
Organisatietekening:



Pionnenroof

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, pionnen
Uitleg	• Twee teams, twee lijnen. • Eén team bewaakt pionnen, het andere probeert ze te stelen. • Word je getikt bij het pakken van een pion, moet je terug zonder pion. • x Team met de meeste pionnen wint.

Organisatietekening:



Schipper mag ik overvaren?

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, pionnen
Uitleg	• Eén tikker, rest van de kinderen aan één kant. • Liedje wordt gezongen, tikker beslist "ja" of "nee". • Bij "nee" rennen kinderen over zonder getikt te worden. • Bij "ja" bepaalt de tikker hoe ze zich moeten bewegen (bijv. als een kikker).

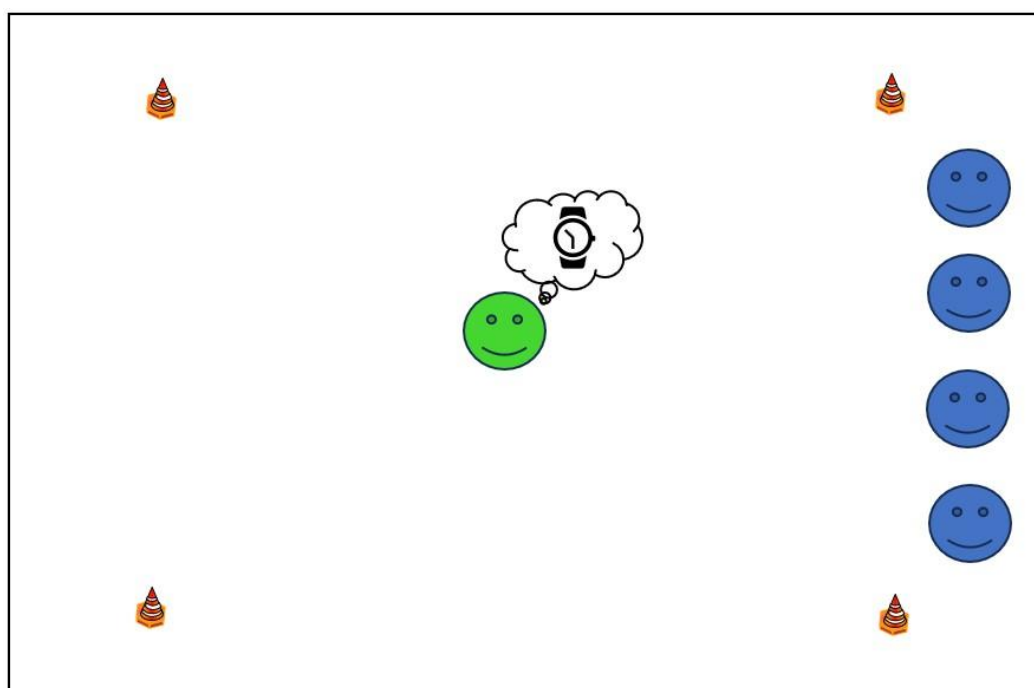
Organisatietekening:



Reus, reus hoe laat is het?

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, pionnen
Uitleg	• Een reus staat vooraan, de rest van de kinderen staat op afstand. • Ze vragen: "Reus, hoe laat is het?" • De reus noemt een tijd (bijv. "3 uur"), kinderen zetten dat aantal stappen. • Als de reus "Etenstijd!" roept, moet hij proberen iedereen te tikken.

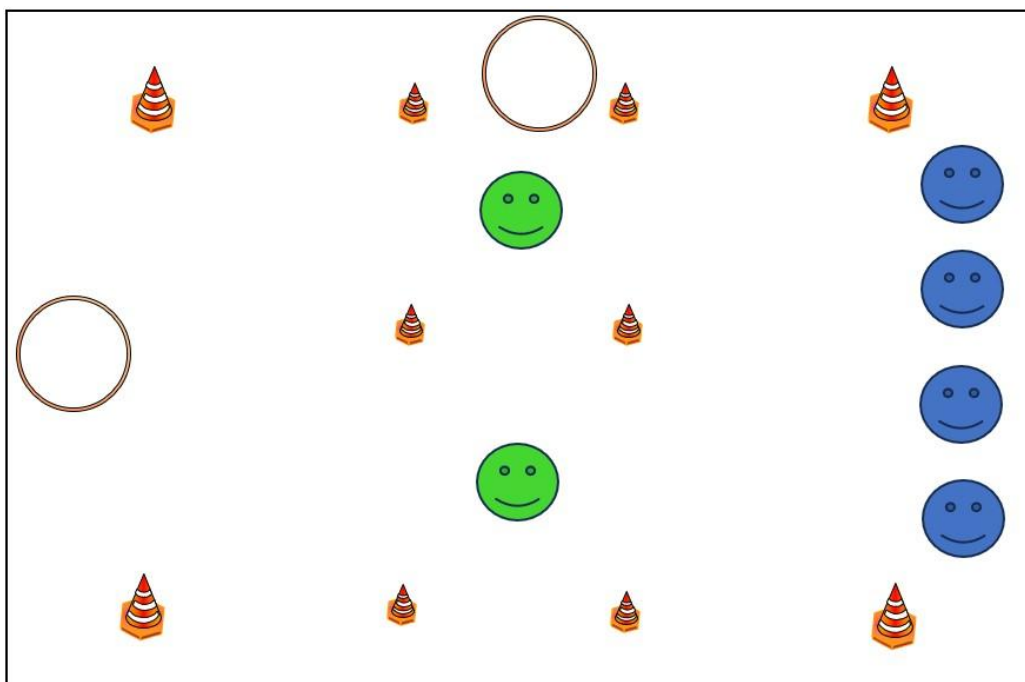
Organisatietekening:



Snelweg tikkertje

Materiaal	2 hoepels 10 pionnetjes Blokjes/pittenzakjes
Uitleg	• Er worden 2 tikkers gekozen die op de snelweg gaan staan. • De andere kinderen starten op de lijn en pakken een blokje in hun hand. • Ze proberen zo snel mogelijk van de ene kant naar de andere kant te komen zonder getikt te worden. • Ben je getikt? Dan leg je je blokje in de hoepel naast de snelweg neer. Ben je niet getikt? Dan leg je je blokje aan de overkant in de hoepel neer. • De tikkers mogen niet buiten het vak (de snelweg) komen. • Je hebt gewonnen wanneer er in jouw hoepel de meeste blokjes liggen.

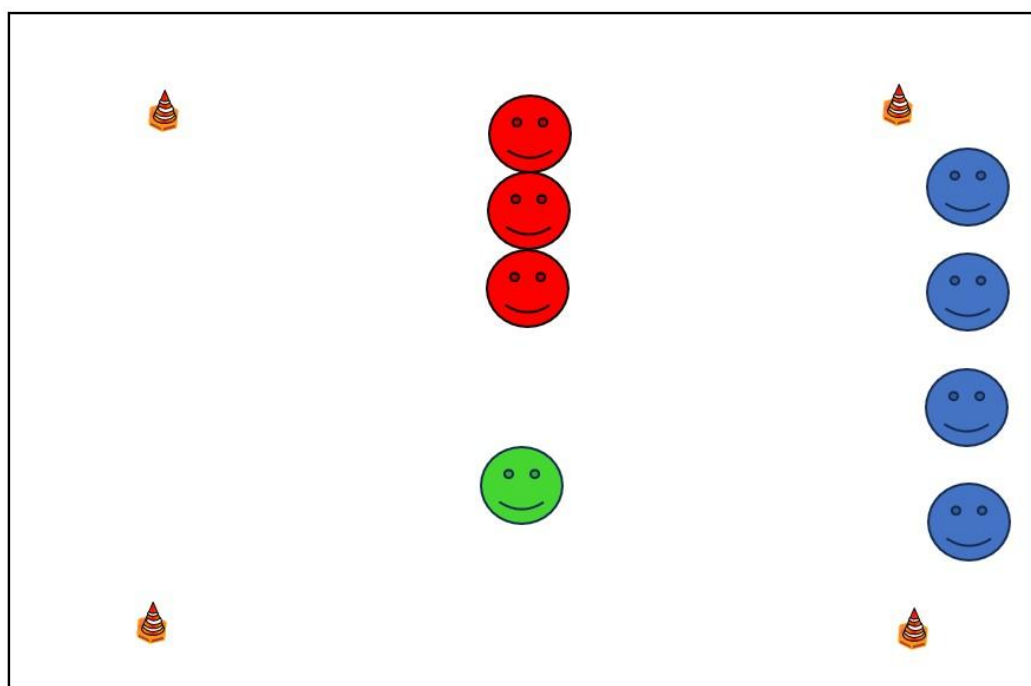
Organisatietekening:



Muur tikkertje

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, pionnen
Uitleg	• 1-2 tikkers, rest start aan één kant van het veld. • Spelers rennen naar de overkant zonder getikt te worden. • Getikte spelers vormen een muur met benen wijd. • De muur kan niet bewegen (of kan in de variatie op een lijn bewegen). • Het speelveld wordt steeds kleiner!

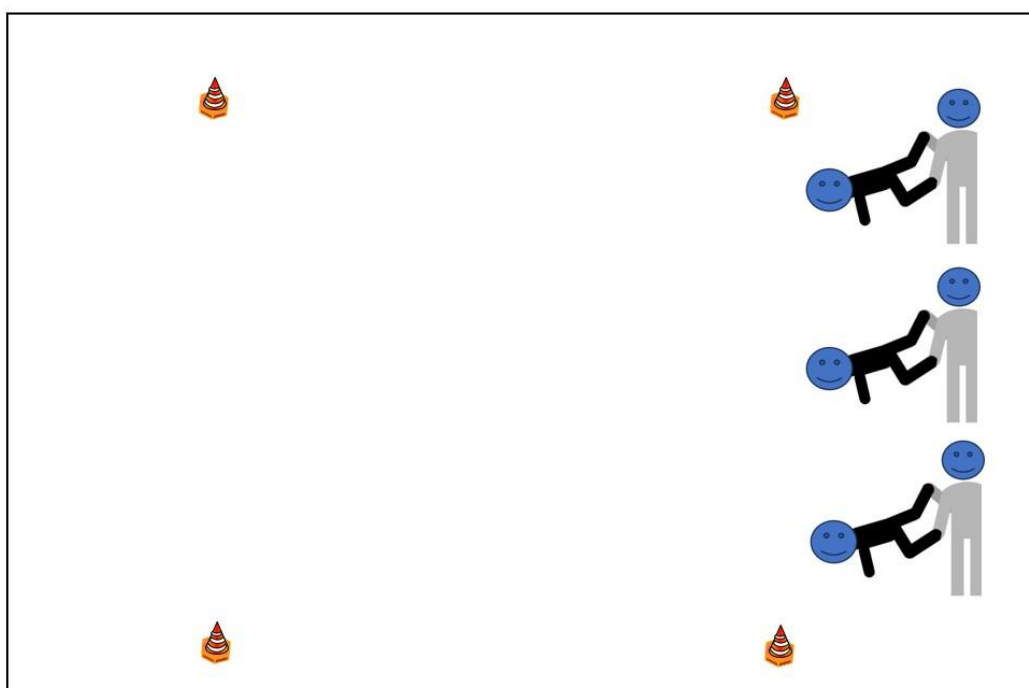
Organisatietekening:



Kruiwagen

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, pionnen
Uitleg	• Teams krijgen 5 voorwerpen. • Eén speler is de kruiwagen (loopt op handen, gesteund door een teamgenoot). • Voorwerpen worden op de rug van de kruiwagen gelegd en naar de overkant gebracht. • Valt een voorwerp? Dan opnieuw proberen! • Het team dat als eerste alles over heeft, wint.

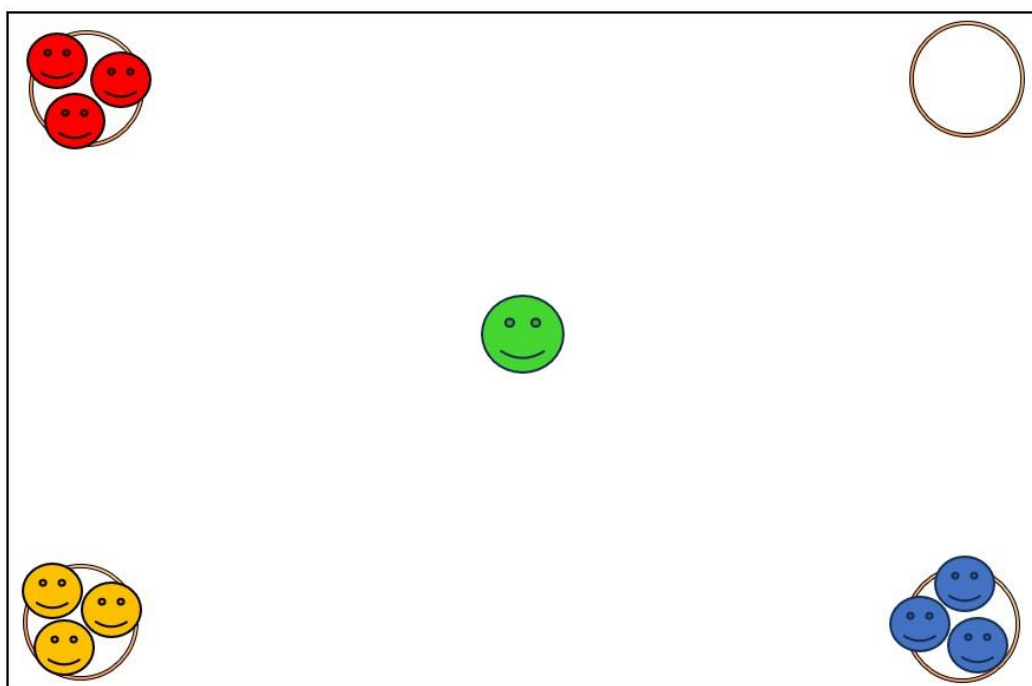
Organisatietekening:



Safarispel

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, 4 hoepels
Uitleg	• Drie groepen dieren (leeuwen, olifanten, giraffen) in drie hoeken. • Eén jager/stroper in het midden. • Jager roept een dier, die groep rent naar de vrije hoek. • Getikte dieren zijn af.

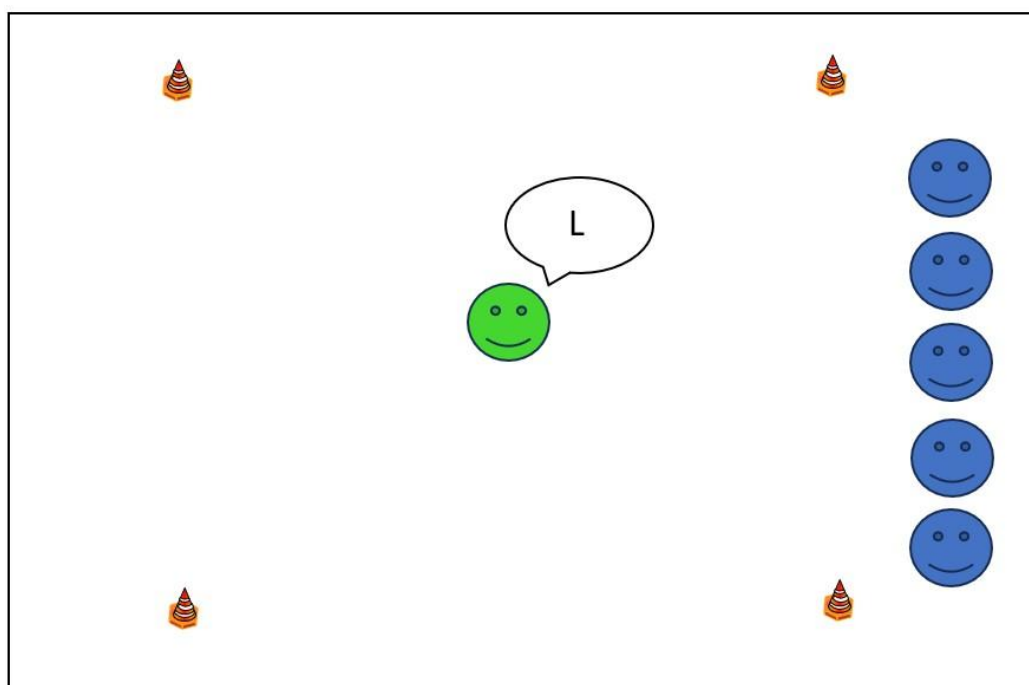
Organisatietekening:



ABC ren spel

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, pionnen
Uitleg	• Kinderen staan in een rij, tikker in het midden met rug naar hen toe. • Tikker noemt in zijn hoofd het alfabet, groep roept "STOP". • Iedereen moet een woord verzinnen met die letter om veilig over te steken. • Wie geen woord weet, moet rennen en kan getikt worden.

Organisatietekening:



A Go-Go

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, muziekbox
Uitleg	• Iedereen loopt van de ene naar de andere kant op de beat van de muziek (100 BPM). • Duidelijk stappen zetten op de maat. • Na elke ronde een nieuwe beweging toevoegen, bijv. 4 stappen + pasje van 4 tellen.

Organisatietekening:

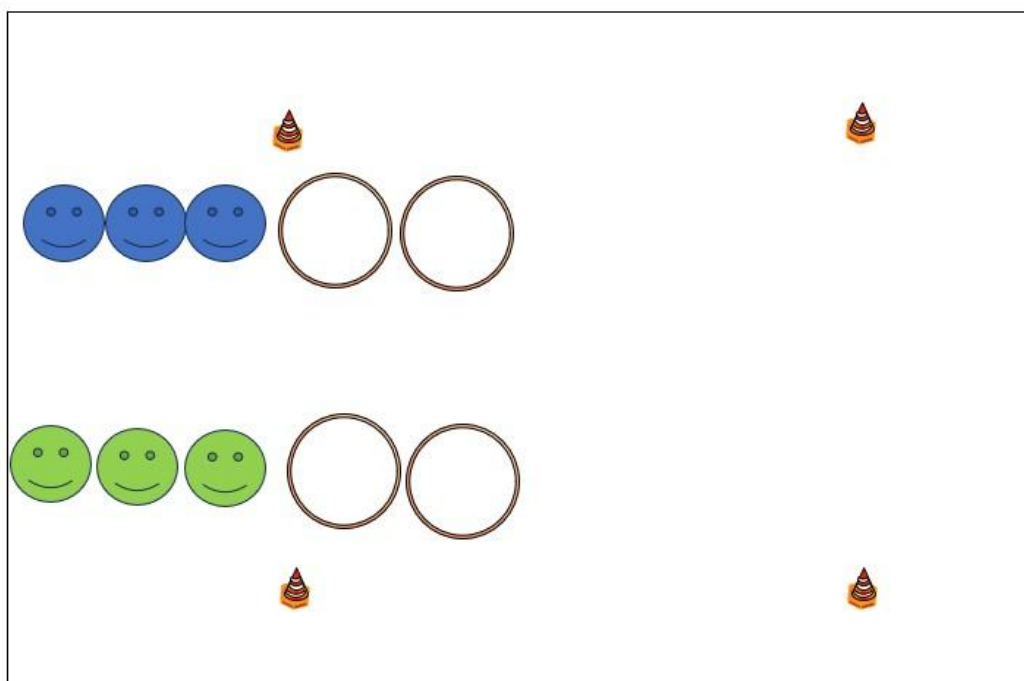


Samenwerkingsspellen

De grote oversteek

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, materiaal, pionnen
Uitleg	• Twee teams, elk met dezelfde materialen. • Zonder de grond te raken, moeten ze samen naar de overkant. • Slim samenwerken en materialen goed gebruiken!

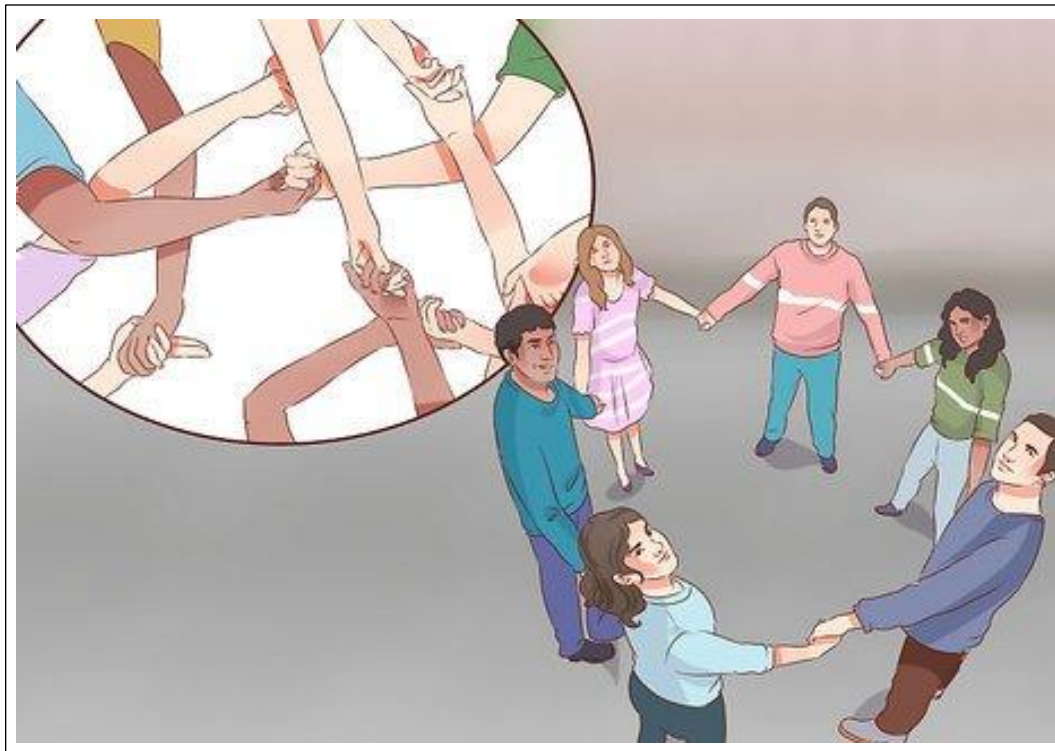
Organisatietekening:



De menselijke knoop

Materiaal	
Uitleg	• Iedereen pakt willekeurig een rechterhand, daarna een linkerhand. • Zonder los te laten, proberen ze een cirkel te vormen.

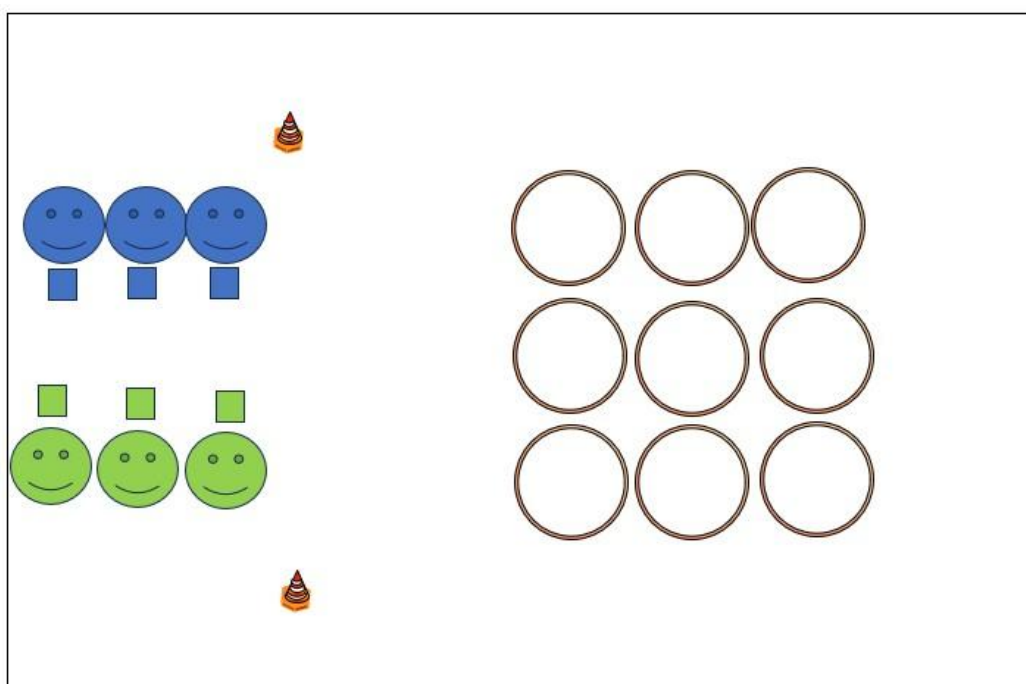
Organisatietekening:



Boter, kaas en eieren

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, 9 hoepels, lintjes of pittenzakjes
Uitleg	• Twee teams, elk met 3 lintjes. • Om de beurt een lintje in/op een hoedje/pion leggen. • Geen 3 op een rij? Dan lintjes verplaatsen. • Team met 3 op een rij wint!

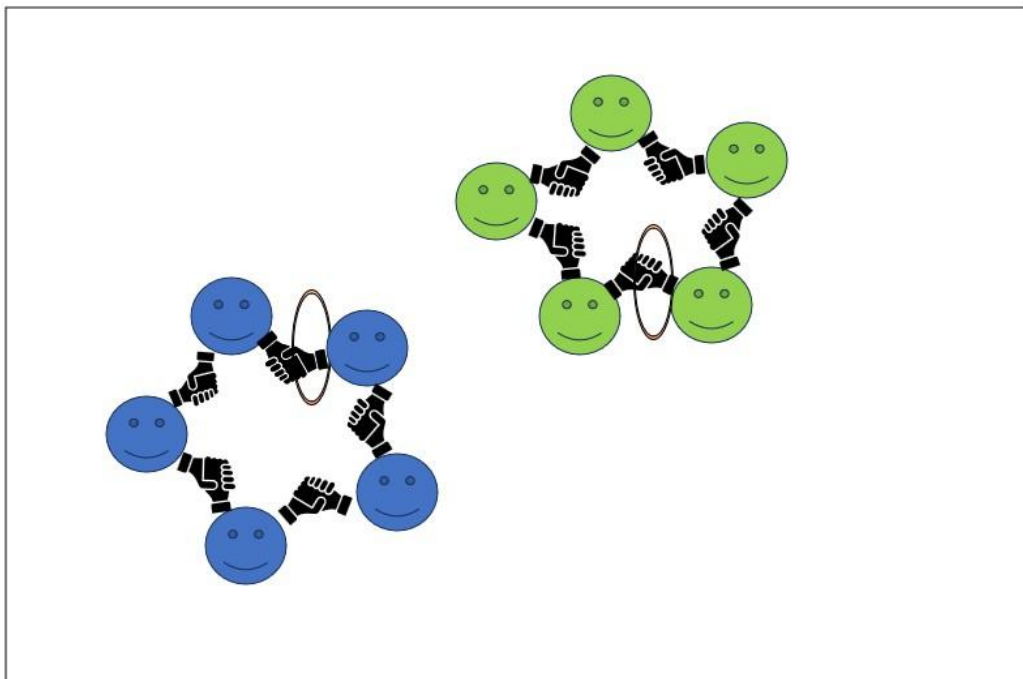
Organisatietekening:



De hoepelrace

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, 1 hoepel per team
Uitleg	• Je maakt per team een kring, er is een hoepel per kring, handen blijven vast • De hoepel moet een heel rondje afleggen dus iedereen moet er doorheen • Het team waarbij als eerst iedereen door de hoepel is geweest wint

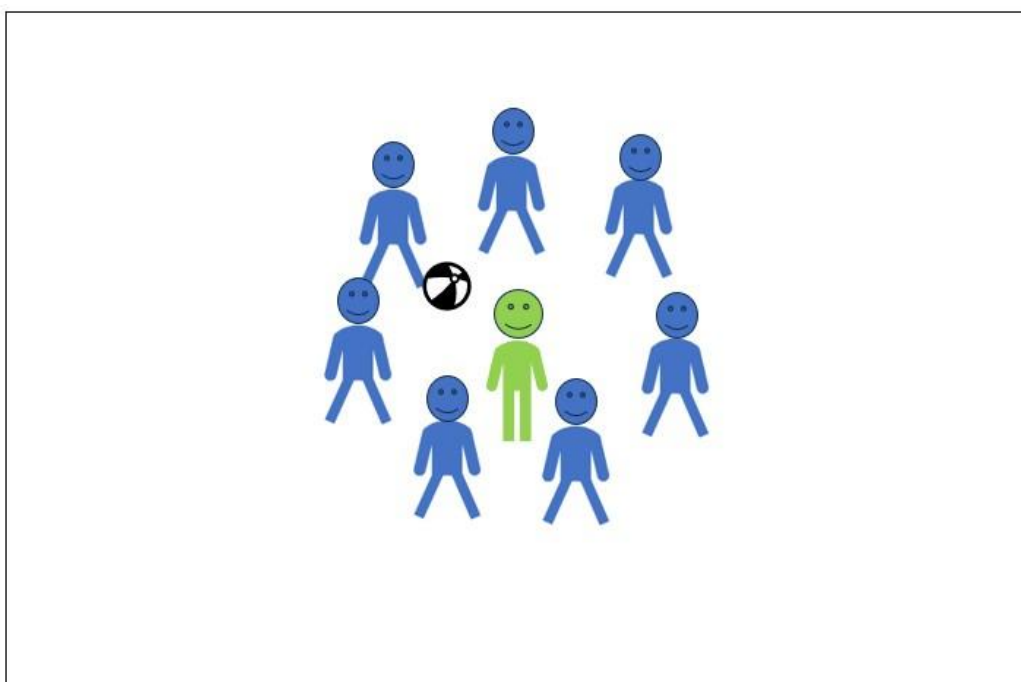
Organisatietekening:



Flipperkast

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, ballen
Uitleg	• Kinderen staan in een kring, voeten tegen elkaar, kijken naar buiten. • Ze proberen een bal door hun benen te slaan en de middenspeler te raken. • Hoelang blijft de middenspeler vrij?

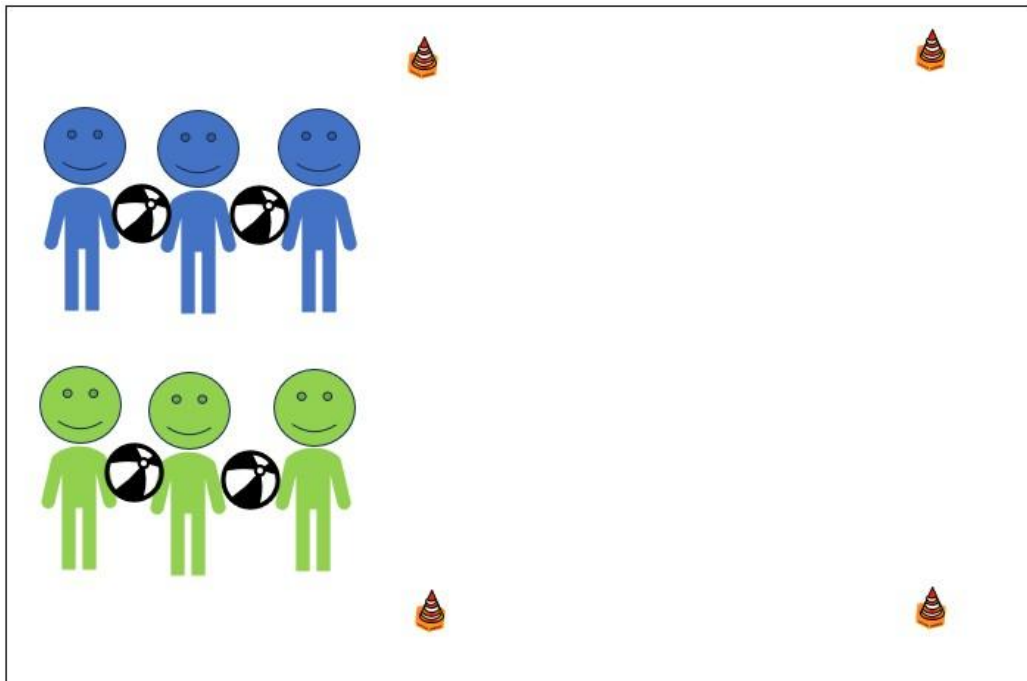
Organisatietekening:



Rupsoversteek

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, pionnen, ballen
Uitleg	• Je vormt een rij achter elkaar met je team en klemt een bal tussen ieder persoon, buik, rug of zij • Je probeert nu met je team naar de overkant te komen, laat je een bal vallen? Dan begin je op nieuw • Je mag je handen niet gebruiken

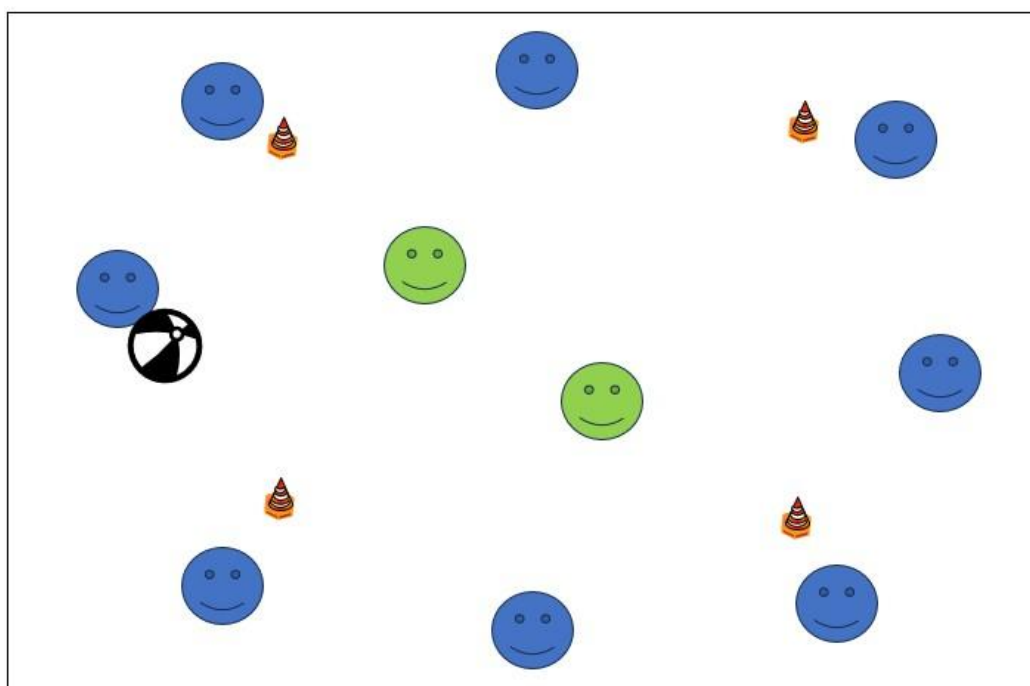
Organisatietekening:



Kringtrefbal

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, pionnen, ballen
Uitleg	• 1-4 kinderen in een vak, de rest buiten het vak. • Buitenstaanders werken samen om de spelers in het vak af te gooien. • Gooi je iemand in het midden af dan wissel je om met diegene

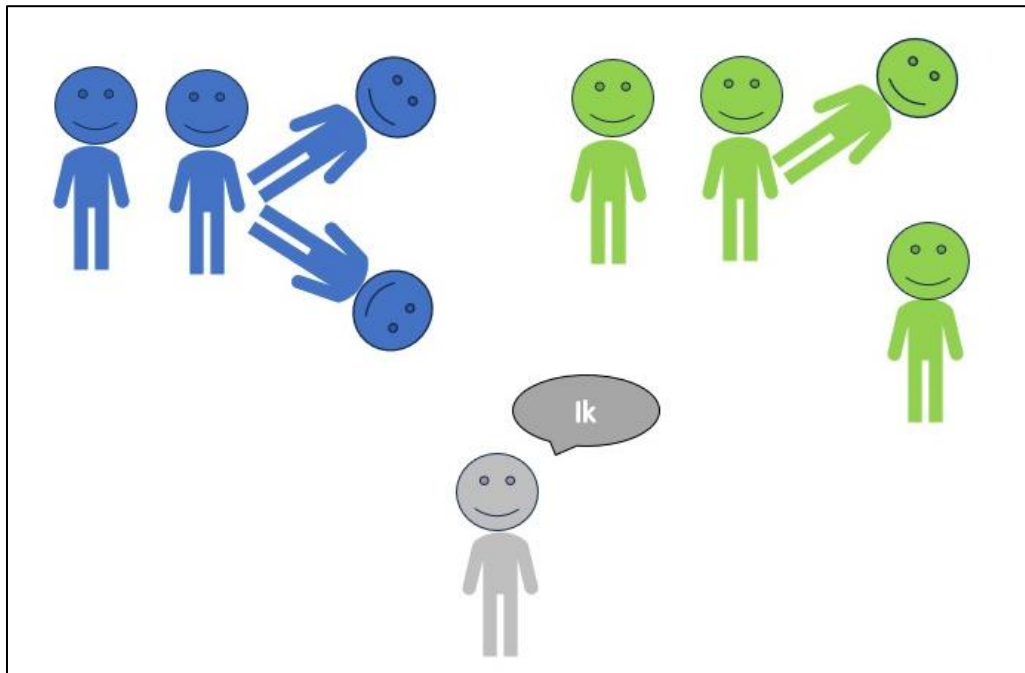
Organisatietekening:



Lingo

Materiaal	Sportveld/grote ruimte
Uitleg	• Teams leggen woorden op de grond door zelf de letters te vormen. • Hoe moeilijker het woord, hoe meer punten!

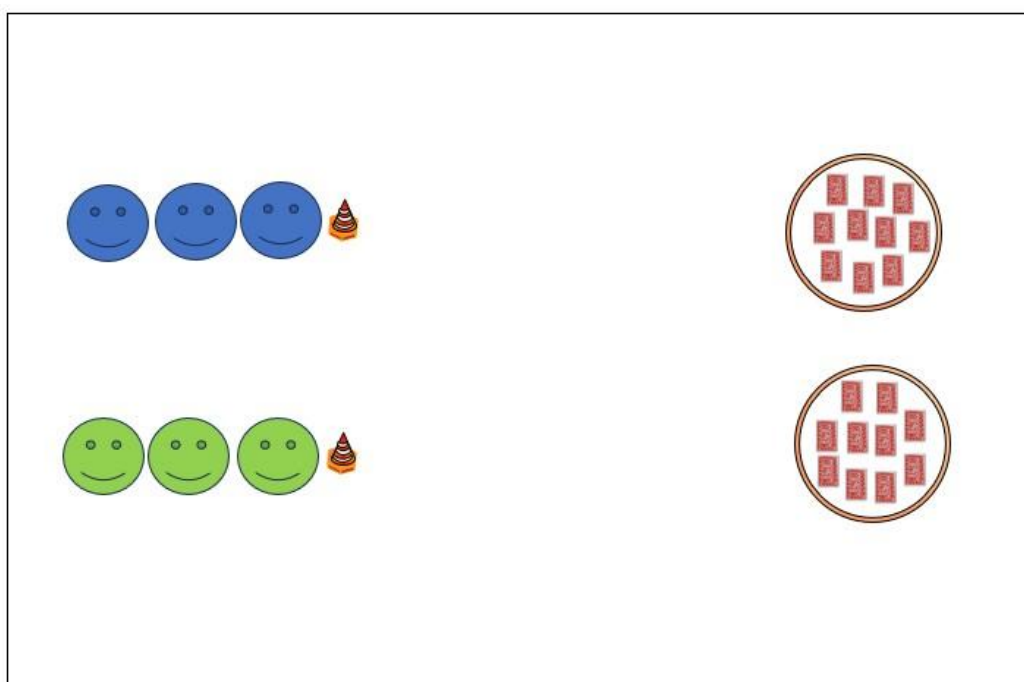
Organisatietekening:



Kaartenestafette

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, 2 hoepels, pionnen, kaartspel
Uitleg	• Teams hebben op 10 meter afstand een hoepel met kaarten (2 t/m 10). • Ze moeten in volgorde (eerst 2, dan 3, enz.) de juiste kaart vinden. • Wie vindt als eerste alle kaarten in de juiste volgorde?

Organisatietekening:

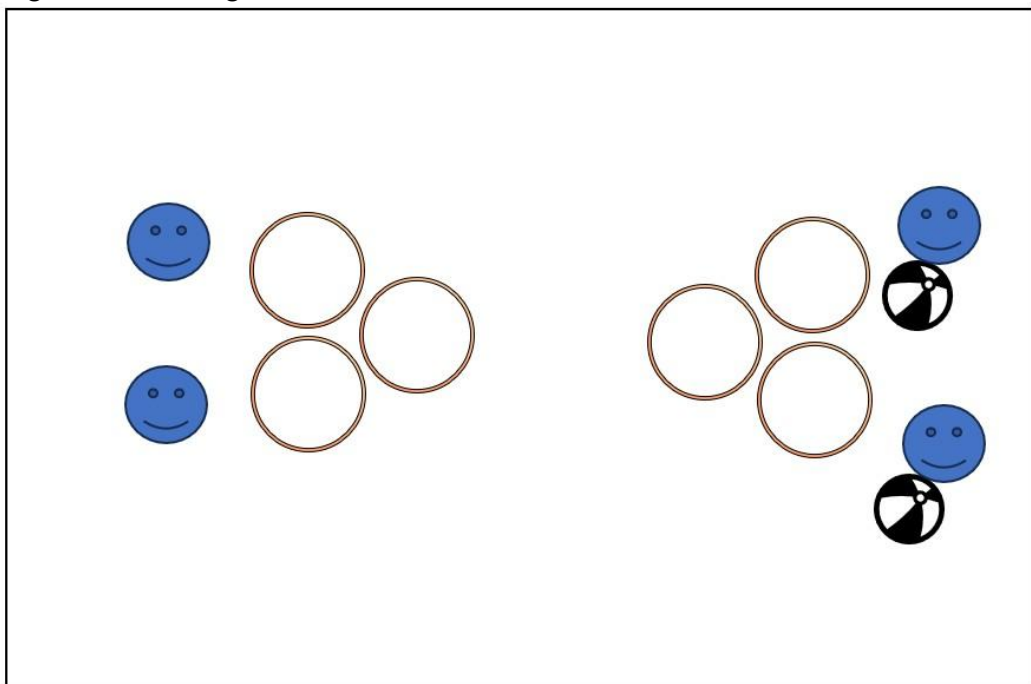


Spellen met weinig kinderen

Hoepelpong

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, hoepels, ballen
Uitleg	• Teams van 2 proberen een bal in 3 hoepels te gooien. • Raak alle hoepels om te winnen!

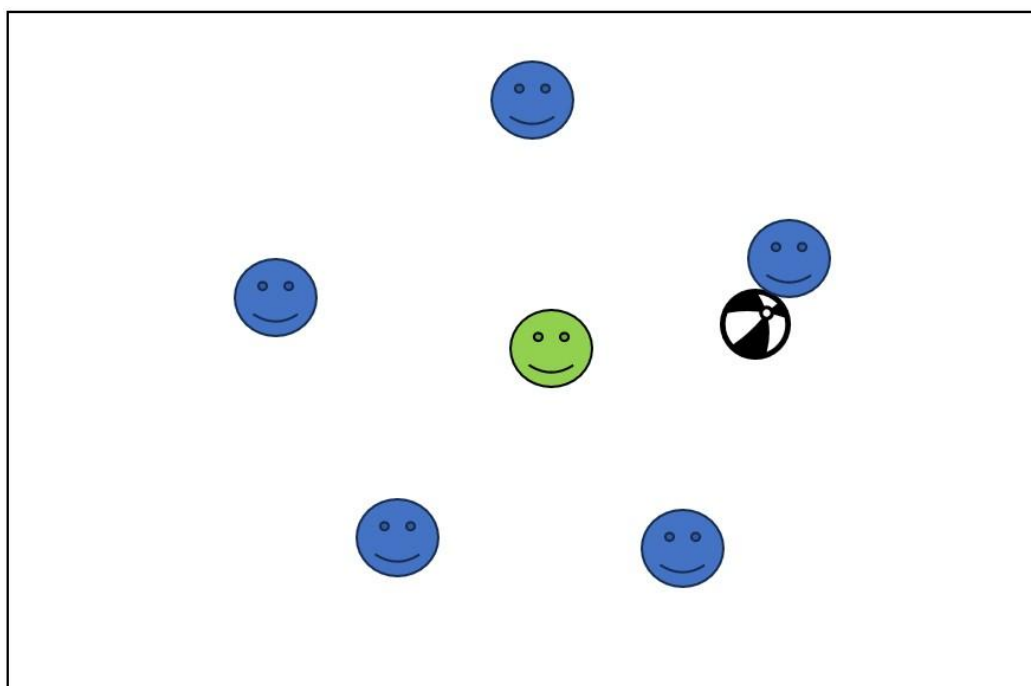
Organisatietekening:



Lummelen

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, bal
Uitleg	• Eén speler (de lummel) staat in het midden. • De rest gooit de bal over zonder dat de lummel hem vangt. • Variant: lummel mag tikken als iemand de bal vasthoudt.

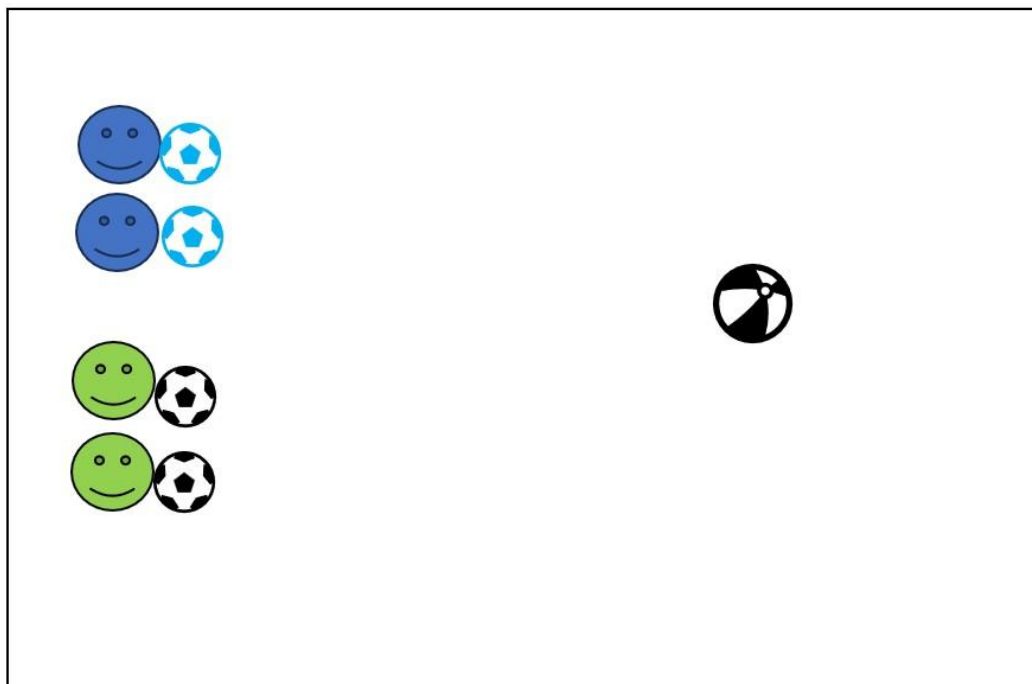
Organisatietekening:



Jeu de boules voetbal

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, ballen
Uitleg	• Tweetallen proberen hun bal zo dicht mogelijk bij een klein balletje te schieten. • Na twee rondes wint het tweetal met de dichtstbijzijnde bal.

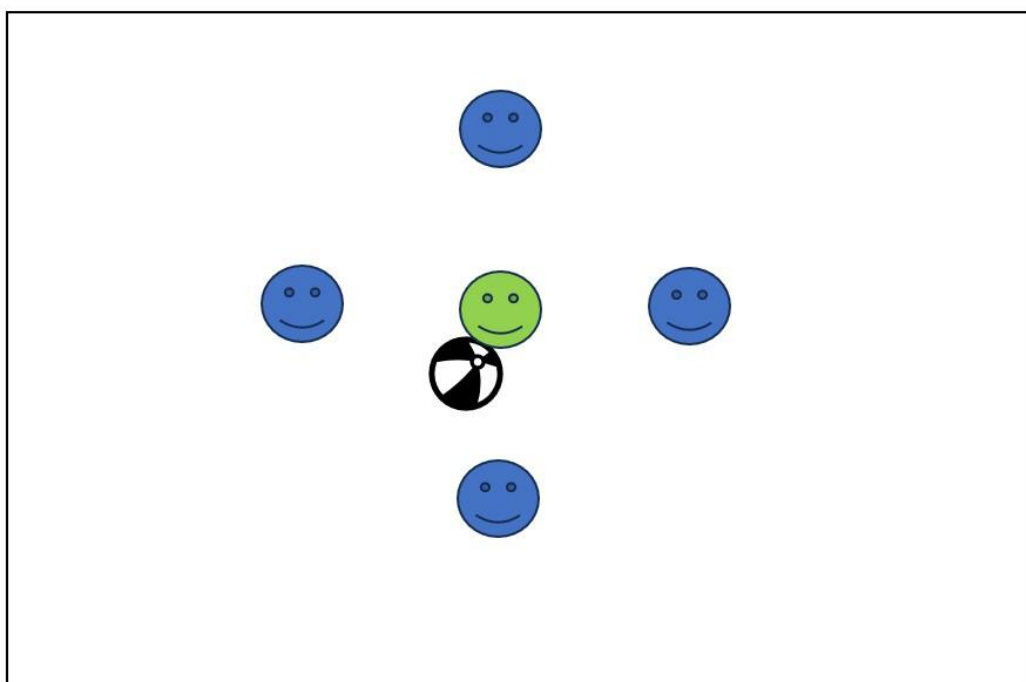
Organisatietekening:



Fopbal

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, bal
Uitleg	• Iedereen houdt handen op de rug. • De begeleider gooit (of doet alsof) een bal naar een kind. • Vangt het kind de bal niet of laat het per ongeluk handen zien? Dan is het af.

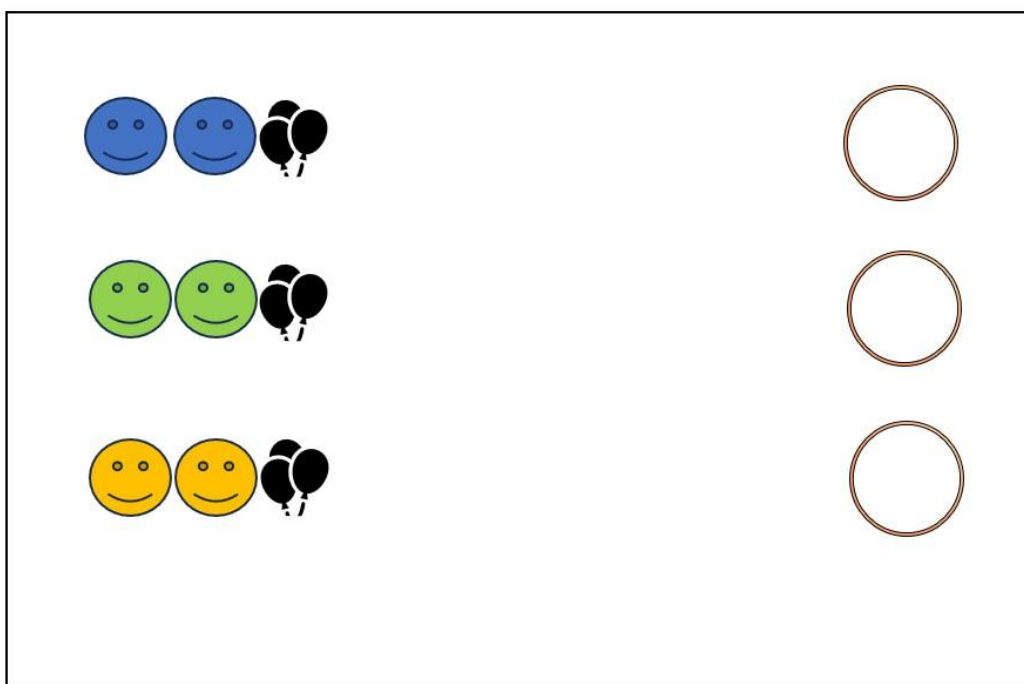
Organisatietekening:



Ballon oversteek

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, ballonnen, hoepels
Uitleg	• Tweetallen moeten een ballon overslaan naar een korf of emmer. • Hoe minder slagen, hoe beter! • Varianten: overspelen met voeten, hoofd, of andere hand.

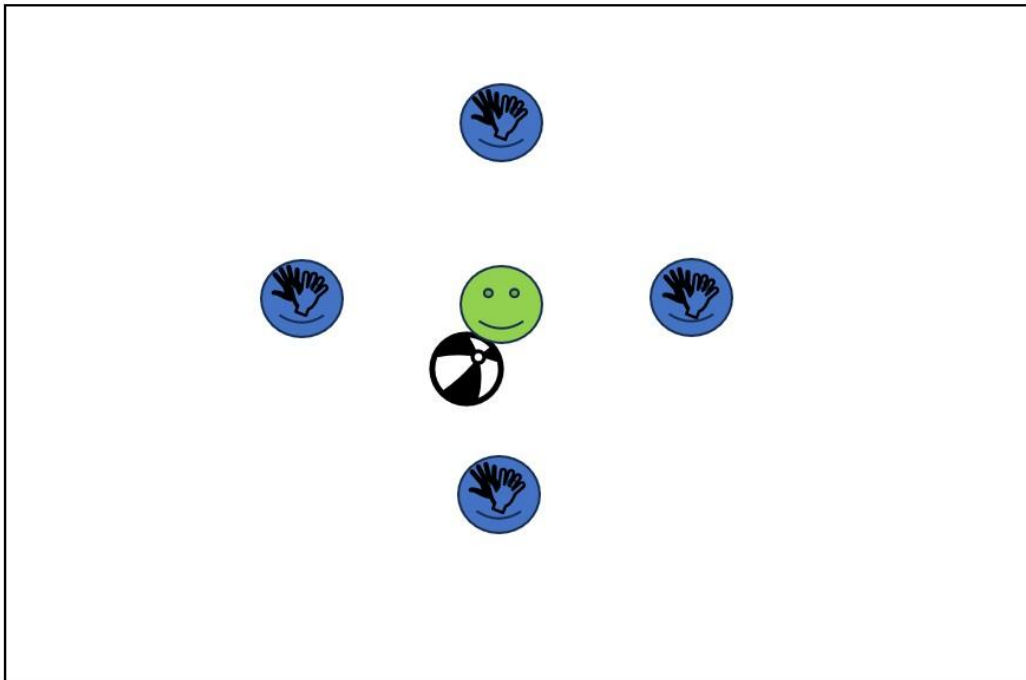
Organisatietekening:



Blindenbal

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, bal
Uitleg	• Eén kind gooit de bal omhoog terwijl de rest de ogen dicht heeft. • Zodra de bal de grond raakt, mogen ze openen en zo snel mogelijk de bal aanraken. • Wie het eerst de bal aanraakt, mag de volgende worp doen.

Organisatietekening:



Mikspelen

Materiaal	x
Uitleg	De manier van gooien varieert: met stuiter, zonder stuiter of met de voet.

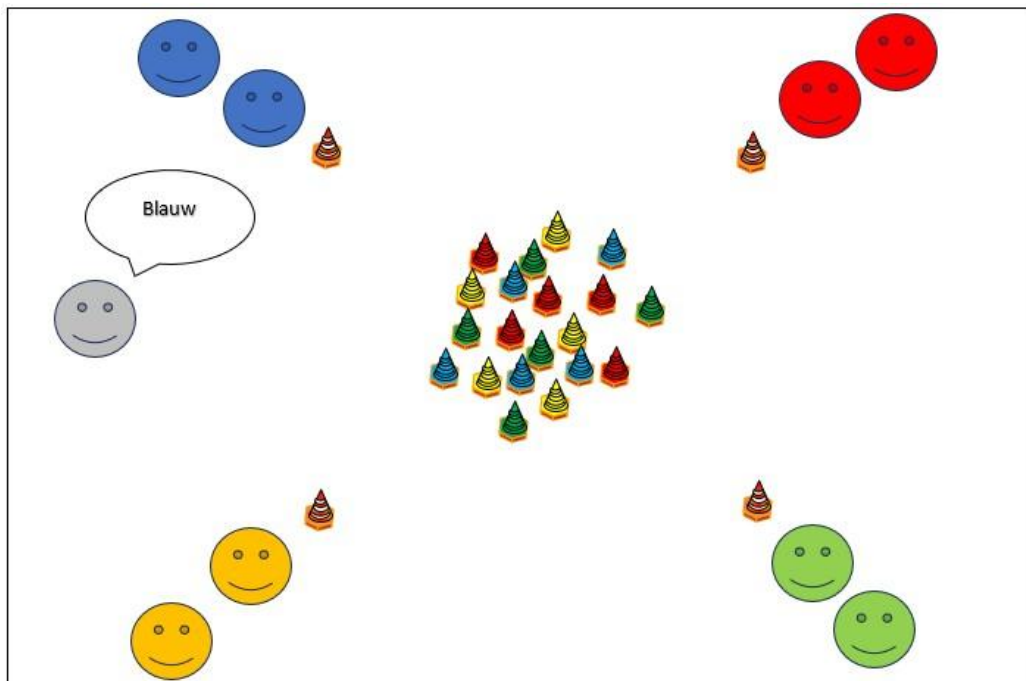
Organisatietekening:



Kleurendieven

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, pionnen, verschillende kleuren hoedjes/pionnen
Uitleg	• Teams staan op vier hoeken van het veld. • Begeleider roept een kleur en het eerste kind van elk team rent om dat hoedje te pakken. • Het team met de meeste hoedjes verzint een opdracht voor de rest.

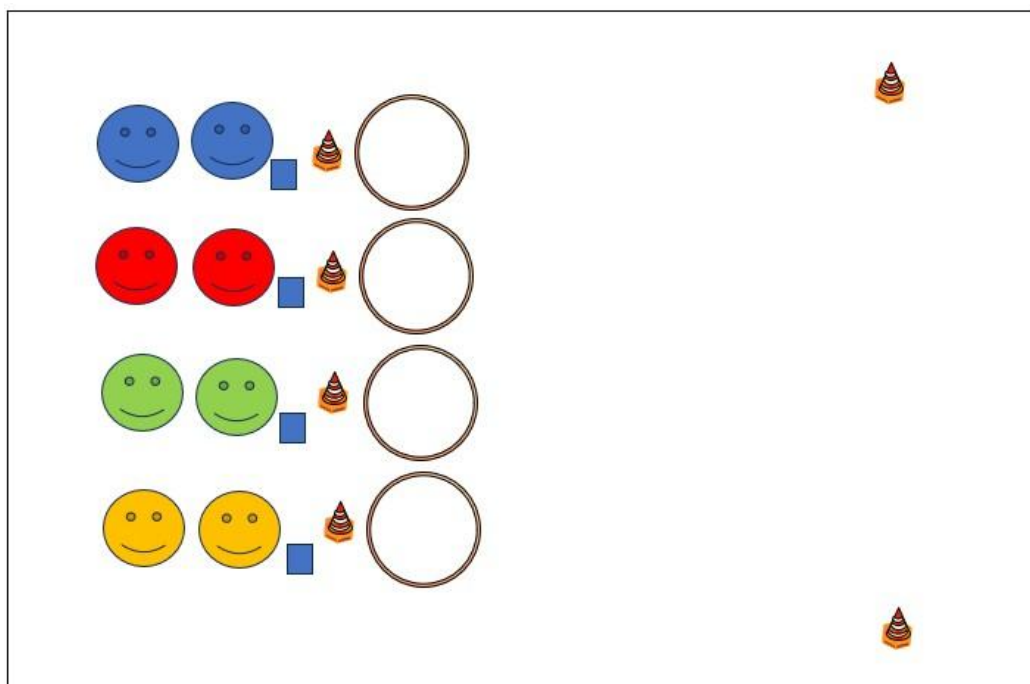
Organisatietekening:



Kamelenrace

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, pionnen, hoepels, pittenzakjes
Uitleg	• Vanaf een pion gooien kinderen een pittenzakje in een hoepel. • Raak? Dan mag de hoepel een stukje vooruit. • Wie krijgt de hoepel als eerste over de lijn?

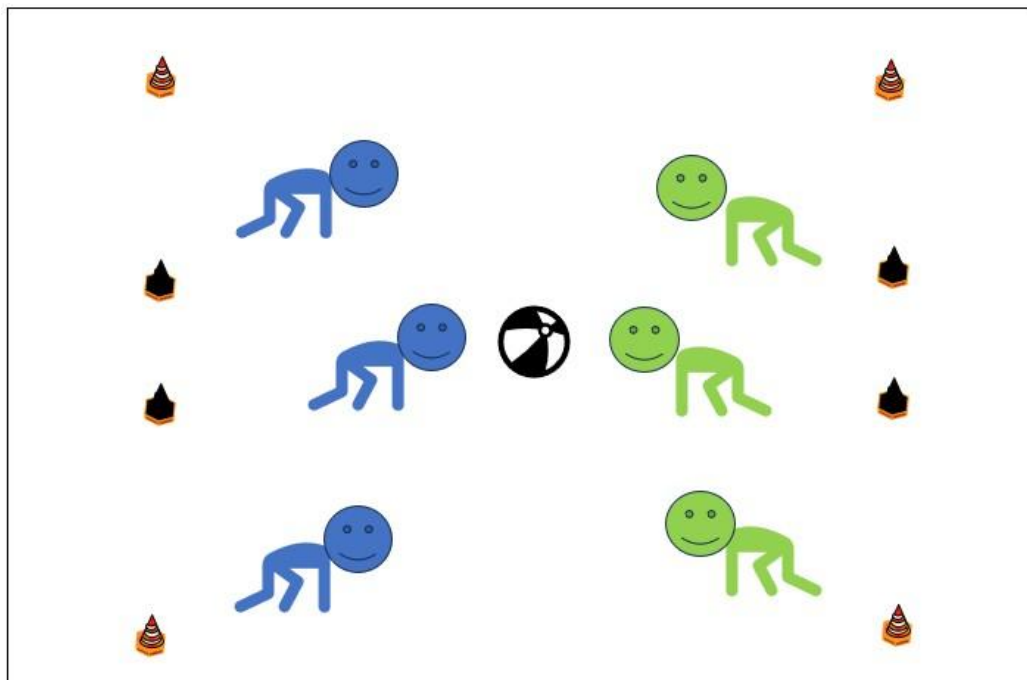
Organisatietekening:



Kruipbal

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, bal, pionnen
Uitleg	• Kleine teams spelen voetbal, maar mogen alleen kruipen! • De bal mag alleen gerold worden, niet gegooid. • Scoort een team? Dan blijft het staan, de andere wisselt.

Organisatietekening:

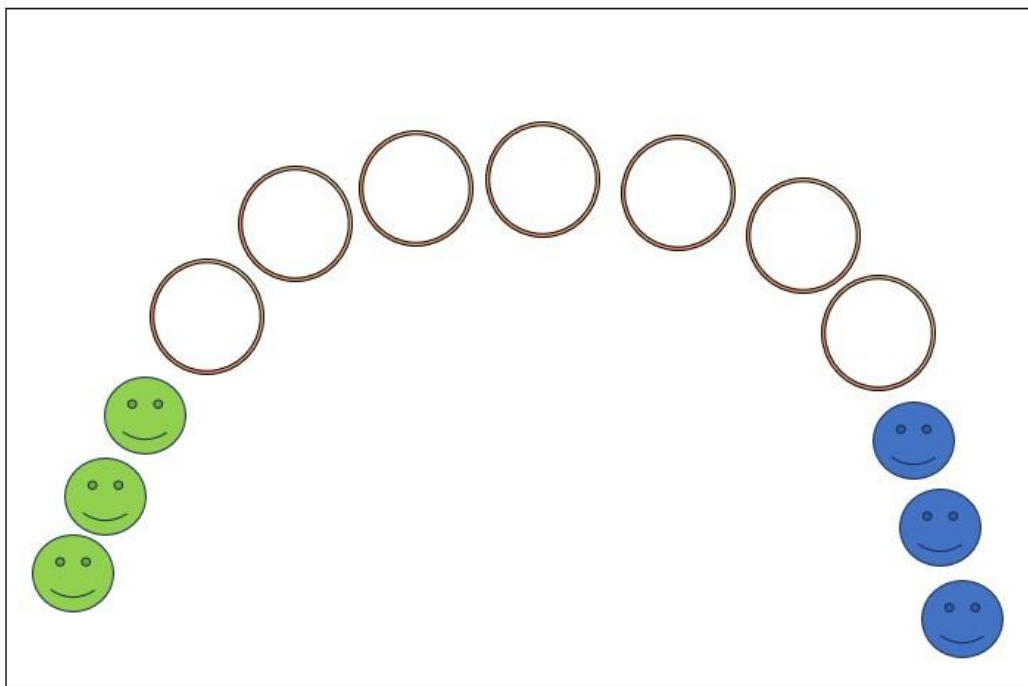


Overig

Steen-, papier-, schaarestafette

Materiaal	Sportveld/grote ruimte,
Uitleg	• Twee teams met elk twee rijen tegenover elkaar. • Spelers springen met twee voeten door de hoepels en spelen steen-papier-schaar als ze elkaar tegenkomen. • De winnaar gaat verder, de verliezer sluit achteraan in de rij. • Wie de laatste hoepel bij de tegenstander bereikt, scoort een punt.

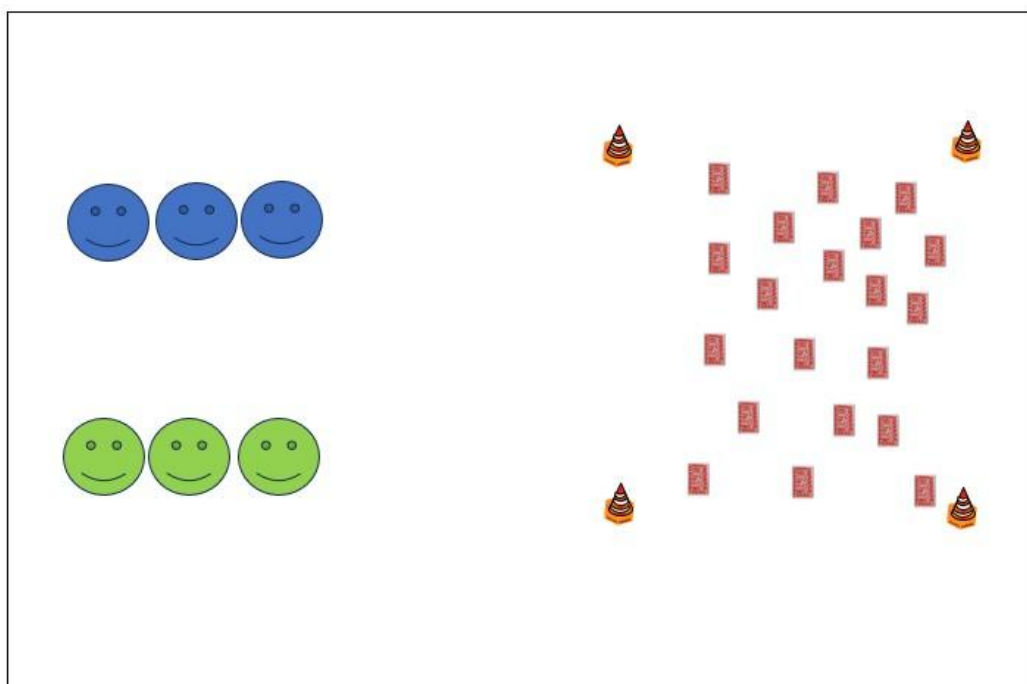
Organisatietekening:



Memory estafette

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, memory, pionnen
Uitleg	• Twee teams • Kinderen rennen om de beurt naar de kaartjes en draaien er twee om. • Bij een match nemen ze de kaartjes mee, anders blijven ze liggen.

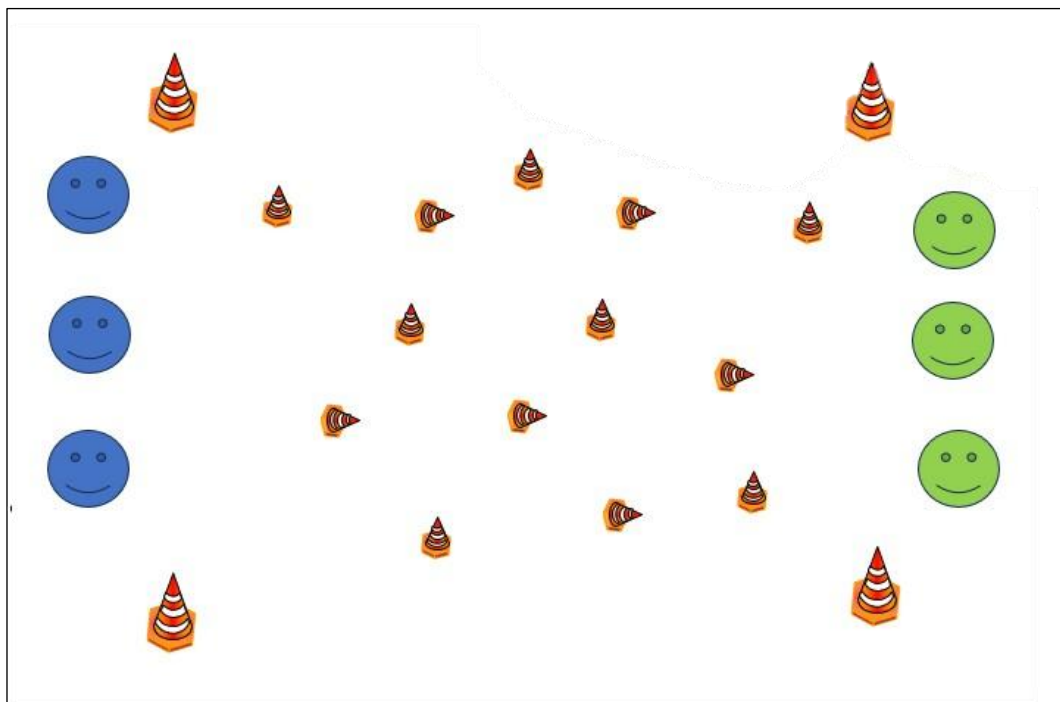
Organisatietekening:



Makers en krakers

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, pionnen
Uitleg	• Twee teams: makers (pionnen rechtop zetten), krakers (pionnen omgooien met handen) • Na 30 seconden wordt gekeken welk team heeft gewonnen.

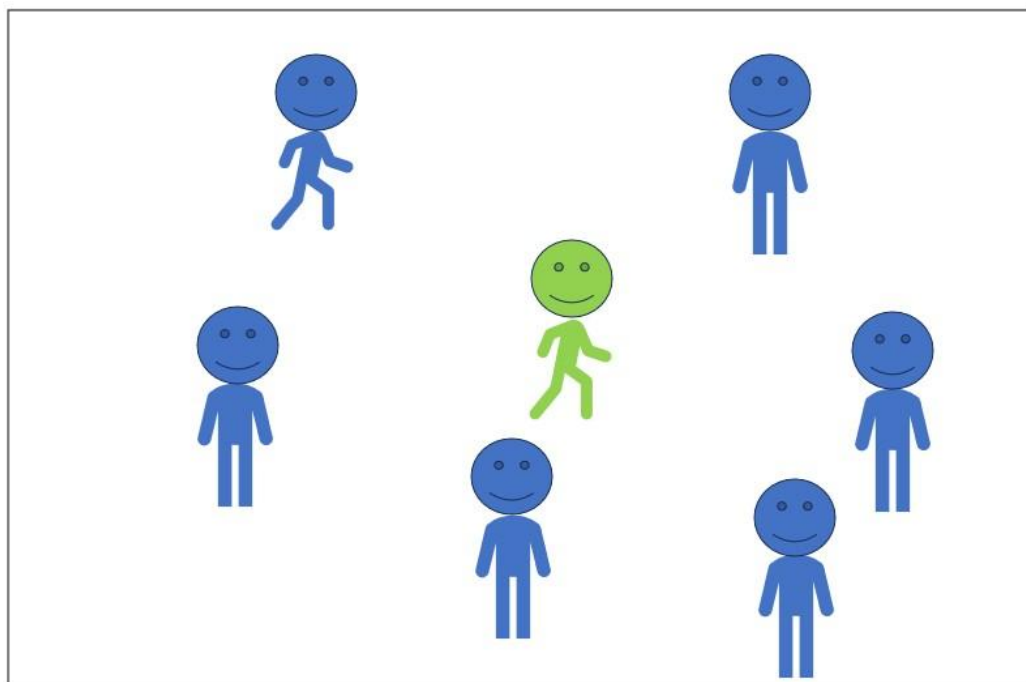
Organisatietekening:



Museumwachtertje

Materiaal	Sportveld/grote ruimte
Uitleg	• Museumwachter telt tot 10, spelers bevroren als standbeelden. • Als de wachter wegstapt, mogen spelers van pose veranderen. • Wie beweegt en wordt betrap, moet gaan zitten. • Na X afvallers wisselt de wachter.

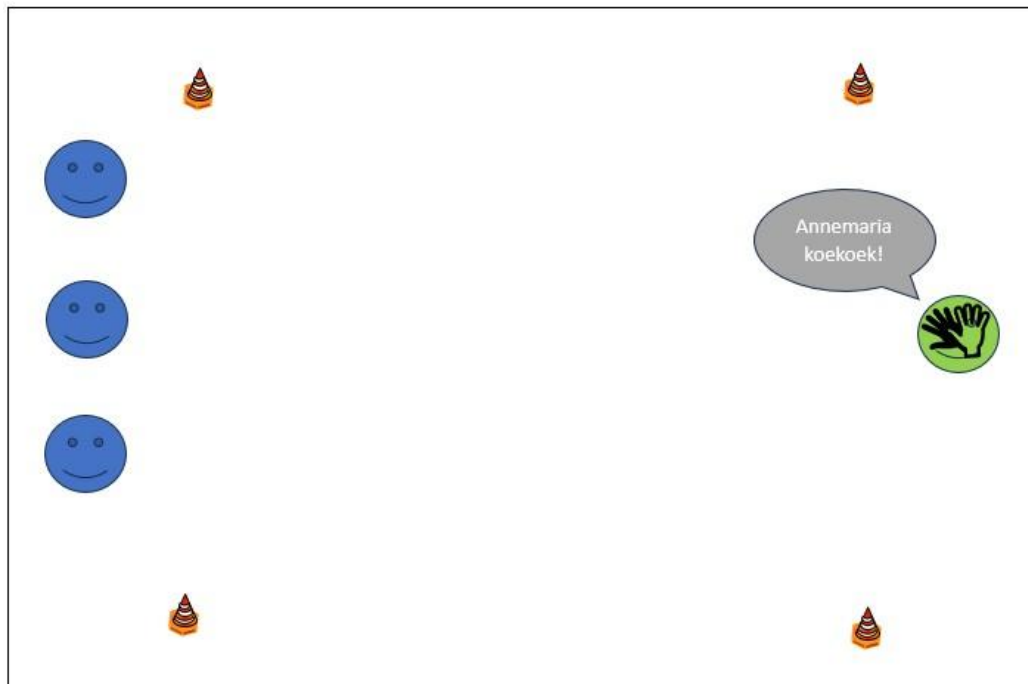
Organisatietekening:



Annemaria Koekoek

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, pionnen
Uitleg	• Spelers bewegen richting de "koekoek" als deze zich omdraait. • Bewegen ze nog? Dan moeten ze 2 stappen terug. • Wie als eerste de koekoek bereikt, wint.

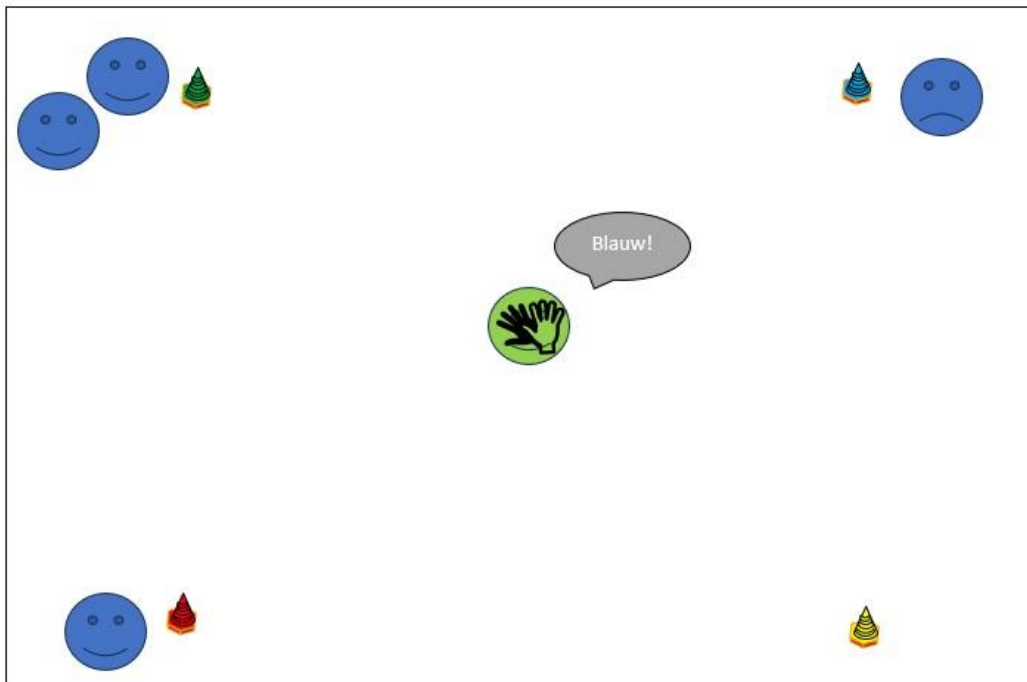
Organisatietekening:



Kleuren gelukspel

Materiaal	4 gekleurde pionnetjes
Uitleg	• Er wordt één teller uitgekozen, deze gaat in het midden van het vak staan. • De teller telt van 1 naar 10. De overige kinderen kiezen dan een pion uit waar ze bij gaan staan. • Na 10 seconden mag de teller een kleur van één van de pionnetjes roepen. Sta je op dit moment bij deze pion? Dan ben je af en mag je even aan de zijkant gaan staan. • De teller heeft 5 kansen om zoveel mogelijk kinderen af te krijgen. Vervolgens wordt er een nieuwe teller gekozen.

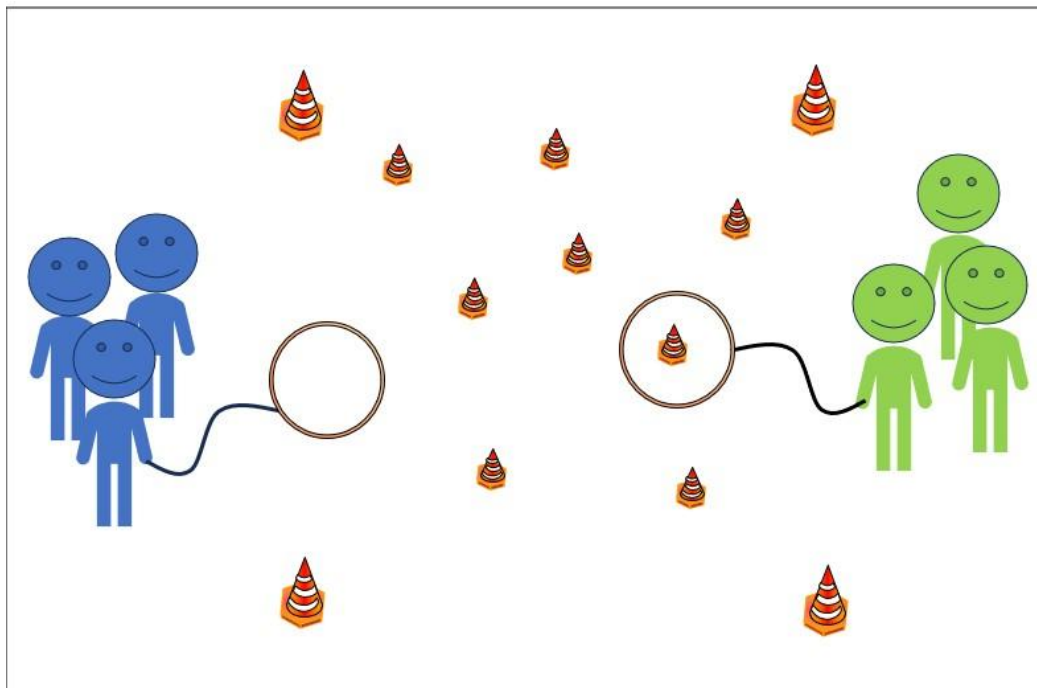
Organisatietekening:



Vissen

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, verschillend klein materiaal, hoepels, touw
Uitleg	• Teams hebben een hoepel aan een touw en gooien deze uit in een afgesproken gebied ("meer"). • Alles wat in de hoepel zit bij terugtrekken, mogen ze houden. • Wie verzamelt de meeste voorwerpen?

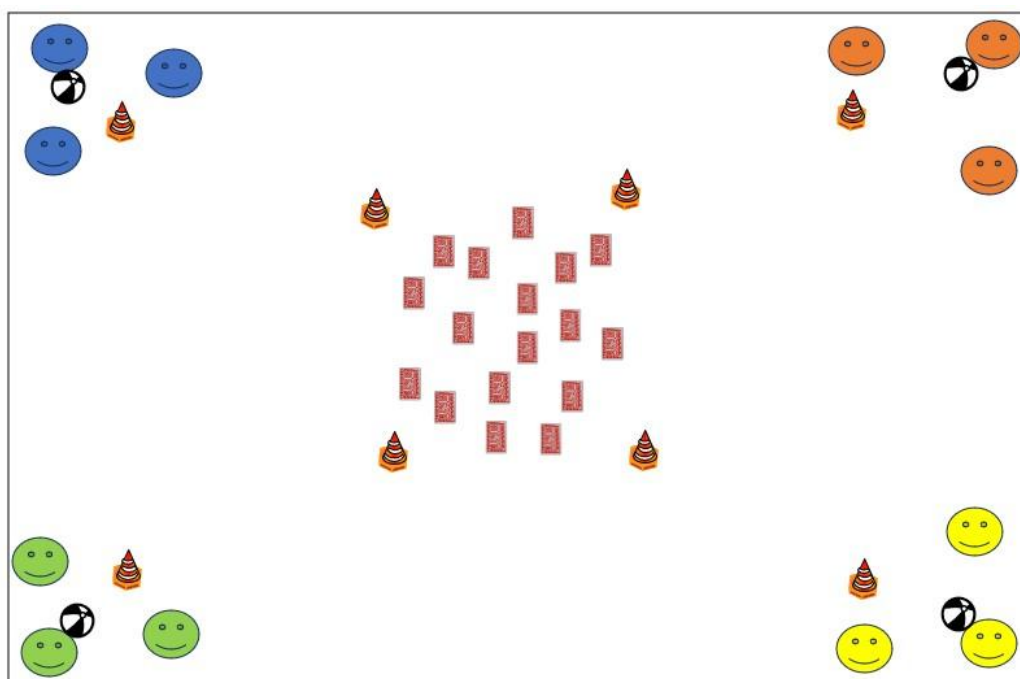
Organisatietekening:



Beat the card

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, pionnen, ballen, kaartspel
Uitleg	• Vier teams, elk met een bal. • Ze rennen naar de stapel kaarten en trekken een kaart. • Nummer op de kaart = aantal keer overgooien. Lukt dit, dan houden ze de kaart. • x Variaties: rollen, stuiteren, met twee handen gooien, etc.

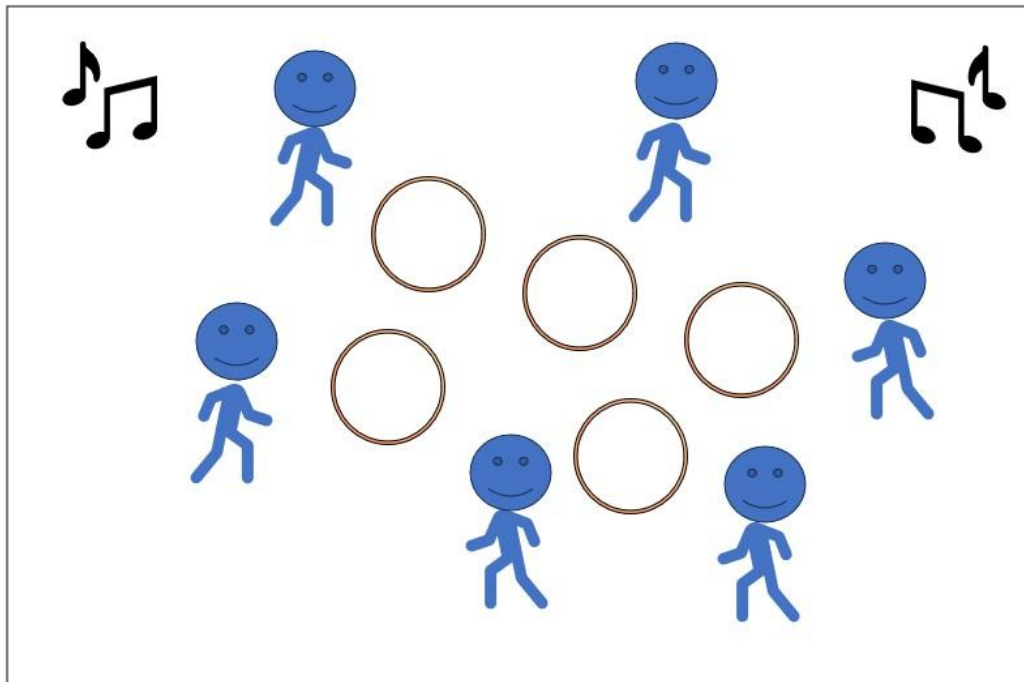
Organisatietekening:



Hoepeldans

Materiaal	Sportveld/grote ruimte, 1 hoepel minder dan het aantal kinderen wat meedoet, muziekbox
Uitleg	• Hoepels in een kring, iedereen danst eromheen. • Muziek stopt → snel een hoepel zoeken. • Wie geen hoepel heeft is af en mag aan de zijkant meedansen

Organisatietekening:



Omgekeerd verstoppertje

Materiaal	Buitenruimte
Uitleg	• Eén kind verstopt zich, anderen zoeken. • Wie de verstopte speler vindt, gaat erbij zitten. • Uiteindelijk zit iedereen op dezelfde plek.

Organisatietekening:

