

FEEST VRIJZINNIGE JEUGD BRUSSEL

SPELLETJES

Ijsbrekers

* De zon schijnt voor iedereen

Vraag de deelnemers om in een kring op de stoelen te gaan zitten. Een deelnemer moet zijn stoel wegzetten, in het midden van de kring gaan staan en zeggen: 'de zon schijnt voor iedereen die...' en vult dan iets aan wat op hem of haar van toepassing is. Bijvoorbeeld: '...een zus heeft/bruin haar heeft/witte kousen draagt,...'

Iedereen die zichzelf daarin herkent, moet van zijn/haar stoel komen en op een andere stoel gaan zitten. In de tussentijd probeert de speler die in het midden stond een stoel te bemachtigen.

Deelnemers mogen niet op dezelfde stoel gaan zitten waarvan ze net zijn opgestaan. De deelnemer die geen stoel heeft bemachtigd, start opnieuw met 'de zon schijnt voor iedereen die...', ...

Daag de deelnemers uit om verder te gaan dan de typische uiterlijke kenmerken die ze gemeenschappelijk kunnen hebben. Bvb: Iedereen die koffie drinkt 's morgens, die wel eens droomt van een ander leven, die de film Batman heeft gezien,... Zorg ervoor dat de deelnemers eerlijk spelen en telkens wanneer ze zich aangesproken voelen ook daadwerkelijk van plaats veranderen.

* Koningin Eugenie

Het verhaal gaat dat het grote leger van koningin Eugenie naar een verre oorlog aan het marcheren was. Ze wilden even pauzeren, maar de velden waren te nat. Terwijl ze een soldatenlied neurieden gingen ze in een kring staan met allemaal hun gezicht naar hun rechterbuur. Vervolgens gingen ze langzaam zitten op de knieën van hun achterbuur.

Zet dus iedereen in een kring, gezicht naar binnen, vlak bij elkaar. Iedereen draait een kwartslag dezelfde kant op, legt z'n handen op de schouders van de 2^{de} persoon voor zich, en gaat langzaam zitten. Al zittend kun je dan zelf een rondje lopen.

Met een wat schuchterdere groep kun je het opbouwen: breng de spelers steeds dichterbij elkaar, loop eerst gewoon een rondje, pak de schouders van de voorbuur, vervolgens het middel van de voorbuur vastnemen, tenslotte de schouders van de 2^{de} persoon voor zich vastnemen en dan gaan zitten.

* Applaus

Eén speler wordt geblinddoekt. De andere spelers verspreiden zich over de gehele ruimte. Dan begint iedereen in zijn handen te klappen. De geblinddoekte speler heeft als opdracht iedereen te tikken die in zijn handen klapt. Zodra iemand is getikt stopt hij met klappen. Het spel is afgelopen als iedereen getikt is en het dus stil is.

* **Varken zoekt ander hok**

De helft van de spelers staat in een kring met het aangezicht naar het midden en met de benen gespreid. Zij zijn de hokken. De andere spelers zitten op hun handen en knieën tussen de benen van de 'hokken', eveneens met het aangezicht naar het midden. Zij zijn de varkens. Als het varken in het midden roept 'varkens zoeken ander hok', gaan alle varkens op hun handen en knieën op zoek naar een ander hok, zonder dat van hun buur te nemen. Ook het varken in het midden probeert een hok in te palmen. Het varken dat overblijft moet in het midden gaan zitten en roept opnieuw. Roept hij 'hok zoekt ander varken', dan haan de hokkenzo vlug mogelijk over een ander varken staan, buiten dat van hun burens, enz. Wissel de rollen tijdens het spel een keer: Varkens worden hokken, hokken worden varken.

* **Gevangen kippen**

De helft van de spelers staat op één rij. Ze spreiden de benen, en blijven muistil staan en geven elkaar de hand. De ogen worden gesloten. Zij vormen een kippengaas. De andere spelers zijn de kippen en trachten door het gaas te kruipen. Zij sluipen hiervoor in alle stilte tussen de benen van een speler door. Raken ze de benen, dan zijn ze gevangen, want de benen worden dichtgeklapt. De gevangen kippen worden nu een stuk van het kippengaas. Welke kip overleeft het langst?

Kennismakingsspelletjes

* Vang de ballon

Vraag de deelnemers om in een kring te gaan staan.

Gooi een ballon in de lucht terwijl je de naam noemt van één van de deelnemers.

Hij/zij moet de ballon proberen te vangen voor die de grond raakt.

Als de deelnemer daarin slaagt, gooit hij/zij de ballon weer de lucht in en noemt de naam van een andere deelnemer,...

VARIANT: De ballon wordt niet onmiddellijk opgevangen, maar in de lucht gehouden. Wanneer je de naam van één van de deelnemers noemt, noem je ook een lichaamsdeel waarmee die deelnemer de ballon in de lucht moet zien te houden.

* Naam in een kring

De deelnemers zitten in een kring naast elkaar en zeggen om de beurt hun naam.

Na het rondgaan van de kring, moeten de deelnemers van plaats veranderen en de naam van de persoon zeggen die daarjuist naast hem/haar zat.

* Citroen – Citroen

Iedereen zit op een stoel in een kring. Eén persoon heeft geen stoel en staat in het midden van de kring.

De animator roept twee namen uit de kring.

Deze deelnemers moeten proberen zo snel mogelijk op de ander zijn plaats gaan zitten.

De persoon zonder stoel moet zo snel mogelijk één van de twee stoelen proberen in te nemen.

Wanneer: citroen-citroen wordt geroepen moet iedereen van plaats veranderen en kan de persoon zonder stoel eender welke stoel innemen.

VARIANT:

Iedereen staat in een kring.

In het midden staat een persoon die tegenover iemand in de kring gaat staan en Citroen citroen citroen zegt.

De persoon uit de kring moet dan zo snel mogelijk de naam van zijn twee burens zeggen. De twee namen moeten gezegd zijn voor de woorden citroen citroen citroen zijn uitgesproken.

* **Hand op de stoel**

Iedereen zit op een stoel in een kring. Eén persoon staat in het midden van de kring. De persoon die een lege stoel aan zijn linkerkant heeft moet de naam van iemand anders noemen. Die persoon moet zo snel mogelijk naar de stoel gaan, zonder zijn plaats te laten innemen door de persoon in het midden.

De persoon waar nu de stoel links vrijkomt, moet heel snel de naam van iemand anders roepen, ...

* **Billeke Klets**

De deelnemers zitten in een kring.

Wanneer de naam van een persoon wordt geroepen, moeten de personen rechts en links van die persoon proberen op zijn bil te kletsen. De persoon kan zich verdedigen door zelf op zijn bil te kletsen

* **PangPang**

De spelers staan in een cirkel. Eén persoon staat in het midden. Hij draait rond zijn as en schiet een persoon uit de cirkel dood door hem aan te wijzen en te zeggen: "Pang, Tom". Tom gaat dan neerzitten. De spelers rechts en links van Tom draaien zich één keer rond hun as en schieten elkaar dood. Degenen die eerst kan schieten wint.

De gedode speler gaat dan neerzitten, de winnaar gaat in het midden staan en Tom mag terug recht komen. Zo spelen we tot er slechts twee personen overblijven.

Op het einde zetten deze twee zich rug aan rug. Zoals bij een echt duel stappen ze weg van elkaar. Er mag geschoten worden als er verkeerd wordt geteld: bv. één, twee, drie, vier, zes. De beste cowboy is gekend.

* **Ik ben**

Iedereen staat in een grote cirkel. Om de beurt zegt men zijn naam. Tijdens de tweede beurt verzint ieder een beweging bij zijn naam.

De hele groep herhaalt deze naam en doet de beweging na

Daarna worden alle bewegingen eens heel groot gedaan. Vervolgens voeren we ze heel klein uit, tot we onze naam weglaten.

We spelen telefoontje door naar elkaar te telefoneren en elkaars bewegingen te gebruiken: Ik ben BERT (+beweging) en ik telefoneer naar THOMAS (+zijn beweging). Nadien zonder praten. Kijken of dit lukt.

* **Ik zit in't groen en ik hou van**

Spelers zitten in een cirkel op een stoel. Eén persoon staat in het midden. Er is één stoel vrij. De eerste speler links van de vrije stoel gaat op de stoel zitten en zegt: 'Ik zit'. Er is nu een andere stoel vrijgekomen.

De speler links van deze stoel gaat erop zitten en zegt: 'In't groen'. Weer komt er een andere stoel vrij.

De speler links ervan gaat erop zitten en zegt: 'en ik hou van (naam)'. De genoemde speler gaat op de vrijgekomen stoel zitten.

Nu moet de speler in het midden proberen om te gaan zitten op de laatste vrijgekomen stoel vooraleer de eerste speler links erop gaat zitten en zegt: 'ik zit'. Degene die niet kan gaan zitten komt in het midden.

* **Wie bevind zich achter het gordijn?**

Er wordt een doek opgehouden. Aan elke kant van het doek zit een groep.

Eén persoon van elke groep neemt plaats net voor het doek.

Als dit valt moeten deze personen zo snel mogelijk de naam van de persoon die tegenover hem/haar zit geven.

Kringsspelen en kleine spelen

Rustige spelen

* Menselijke domino

- Eén voor één komt elke deelnemer een kaartje halen bij de animator. Op deze kaartjes staan verschillende lichaamsdelen vermeld.
- Vervolgens sluit elke deelnemer aan in een rij. Als deze deelnemer het kaartje neus trok, moet deze dit kaartje samen met zijn voorganger neus aan neus vasthouden. Als de volgende bvb schouder trekt, komt deze er schouder aan schouder bij staan.
- Als een kaartje valt moet er herbegonnen worden.

* Moordenaar en detective

- De spelers worden in een kring opgesteld. Er wordt hen gevraagd de ogen te sluiten.
- De spelleider gaat iedereen een rol geven oor op een aantal keer op de rug te tikken.
 - 1 keer tikken: dorpsinwoner
 - 2 keer tikken: moordenaar
 - 3 keer tikken: detective
- Iedereen loopt vervolgens door elkaar rond. De moordenaar probeert naar iedereen te knipogen en hen zo te vermoorden. De taak van de detective is uiteraard om de moordenaar op te sporen zonder zelf vermoord te worden.
- Het spel eindigt als de detective de moordenaar aanduidt of als de detective wordt vermoord.

* Klapkring

- De spelers worden in een kring opgesteld en gaan op hun buik liggen met de handen plat op de grond voor zich.
- 1 iemand klapt 1 keer met zijn hand op de grond, waarna de persoon naast hem hetzelfde moet doen
- De klap gaat zo de kring rond
- Zodra iedereen het principe doorheeft, kan de animator nieuwe regels bijvoegen. (2 keer klappen dan gaat de klap in de andere richting verder, etc...)
- Om het wat moeilijker te maken kunnen de spelers hun armen kruisen met hun buien.

Actieve spelen

*** 1 is te weinig, 3 is te veel**

- De spelers staan in een kring opgesteld, 2 aan 2, voor elkaar. Wanneer de groep met een oneven aantal is, doet er een spelleider mee.
- Nu wordt er een tikker en een looper aangeduid. Zij beginnen rond de kring te lopen, de tikker achter de looper.
- Wordt de looper moe, dan gaat hij gewoon voor een koppel staan en nu wordt de achterste van de 3 looper. Wordt nu de looper getikt dan wisselen de rollen.
- De rollen kunnen ook verwisseld worden als de spelleider fluit.
- De tikker mag niet voor iemand gaan staan.

*** Op de ezelsbrug**

- De groep wordt verdeeld in paren. Die maken 2 cirkels.
- Alle A aan de buitenkant. Alle B aan de binnenkant. In het midden bevinden zich schatten.
- Als de animator 'op de ezelsrug' roept dan springen alle A op de rug van B.
- Als de vormgever 'go' roept dan springen alle A van de rug van B, lopen rond de cirkel tot ze terug achter hun B staan.
- Dan kruipen ze onder de benen van B en pakken een schat in het midden.
- Het paar dat geen schat heeft valt af.

*** Pif Poef Paf**

- De spelers staan in een cirkel.
- Eén persoon staat in het midden. Hij draait rond zijn as en wijst een persoon uit de cirkel aan. Deze aangewezen gaat dan neerzitten.
- De spelers rechts en links van hem draaien één keer rond hun as en schieten elkaar dood.
- Degenen die eerst kan schieten wint. De 'gedode' speler gaat dan neerzitten en de aangewezen mag terug rechtstaan.
- Zo spelen we tot er slechts twee personen overblijven. Op het einde zetten deze twee

zich rug aan rug/ Zoals bij een echt duel stappen ze weg van elkaar. Er mag geschoten worden als er verkeerd wordt geteld: bv. één, twee, drie, vier, zes. De beste cowboy is gekend.

VARIANT:

- De spelers staan in een cirkel. Eén persoon staat in het midden. Hij draait rond zijn as en duid iemand uit de cirkel aan.
- Vervolgens zegt hij broodrooster, wasmachine of televisie.
 - Is de aanduider broodrooster roept, moeten de persoon links en rechts van de aangeduidene een vierkant vormen. De aangeduidene moet op en neer springen en roepen 'ik ben krokant, ik ben krokant'.
 - Is de aanduider wasmachine roept moeten de persoon links en rechts van de aangeduidene een cirkel maken met hun armen. De aangeduidene moet ronddraaien en roepen 'ik ben proper, ik ben proper'.
 - Is de aanduider televisie roept moeten de persoon links en rechts van de aangeduidene een vierkant voor de aangeduidene maken met hun armen. De aangeduidene moet Zich door het vierkant buigen en vol enthousiasme roepen 'ik ben op TV, ik ben op TV'.

VARIANT:

- De spelers staan in een cirkel. Eén persoon staat in het midden. Hij draait rond zijn as en Gooit een ingebeeld rotte tomaat in het gezicht van één van de mensen uit de cirkel..
- De persoon naar wie de tomaat werd gegooid moet zijn handen voor zijn gezicht houden, om zichzelf te beschermen tegen de smurrie.
- De personen links en recht moeten hun hand aan de zijkant van hun gezicht houden om zichzelf te beschermen tegen de smurrie.

* **Kringwisselspel**

- De spelers zitten in een kring op een stoel. Ieder heeft een nummer.
- Er worden 2 nummers genoemd, die moeten wisselen. De speler in het midden probeert plaats in te nemen.
- Variant: Spelers krijgen speelkaarten uitgedeeld. Dan wordt een kleur genoemd. Ieder

met die kleur moet van stoel wisselen. Speler in midden moet ook proberen stoel te pakken.

* **The kissing ground**

- Er wordt een cirkel van stoelen gemaakt.
- Op elke stoel zit een "meisje," behalve op één stoel, deze blijft leeg. Achter elke stoel, ook de lege gaat een "jongen" staan.
- De "jongen" die achter de lege stoel staat, moet proberen één van de "meisjes" te verleiden (knipogen) om op zijn stoel te komen zitten.
- De "jongen" die achter het "meisje" staat moet dat verhinderen!
- Als het "meisje" kan ontsnappen aan de handen van haar "jongen" dan is deze "jongen" verleider om zijn stoel op te vullen.

* **Zoef**

Iedereen staat in een cirkel. Er wordt een soort van energie doorgegeven.

- Je kan de energie doorgeeft aan de persoon links van jou roep je 'zoef'
- Je kan de energie doorgeven aan eender wie in de cirkel. Dan roep je 'zap' en wij je naar de persoon naar waar hij moet
- Je kan de energie tegenhouden door middel van 'how'. Dan gaat de energie terug naar waar hij vandaan komt (dus terug de andere richting uit)
- Je kan de energie omzetten in een beweging door bvb 'ohlala' te roepen. Dan zet iedereen al heupwiegend een stap naar het midden. De volgende geeft de energie dan weer door.
- Je kan de energie omzetten in een belsignaal. Je drukt op een ingebeelde bel op je buurman. Deze legt de handen op het hoofd, roept 'triiiiing' en draait rond. Vervolgens geeft deze de energie verder door.

Eindeloze variaties zijn mogelijk.

* **Zakdoek tussen**

De groep staat in een cirkel. Iemand gaat rond met een sjaal. Deze gaat tussen twee personen staan. Die personen lopen weg van de sjaal, rond de cirkel. Wanneer ze elkaar tegen komen moeten ze elkaar een kus geven en dan verder lopen. Diegene die eerst de sjaal kan pakken heeft gewonnen. Die mag nu rond gaan met de sjaal.

* **Kat en muis**

- Er wordt een cirkel gevormd. De spelers staan met hun voeten tegen elkaar, met de

benen open.

- Er worden 1 kat en 1 muis aangeduid. De kat moet proberen de muis te tikken. De muis probeert te ontsnappen door tussen de benen van iemand uit de cirkel te kruipen.
- Op dat ogenblik wordt de persoon die in de cirkel stond kat en de kat wordt muis. De voormalige muis neemt de plek in de cirkel in.

VARIANT: Zet iedereen in rijen. Als je bvb met 18 personen bent maak je 4 rijen van 4 personen. Iedereen gaat zo staan zodat hij/zij met gestrekte armen de vingertoppen van de persoon langs hem/haar en voor en achter hem/haar juist kan raken. Iedereen houdt de armen gestrekt en gaat met het gezicht in dezelfde richting staan zodat er gangen gevormd worden. Twee personen gaan niet in één van de rijen staan, maar lopen door de gangen. De ene moet de andere tikken. Als de animator fluit moet iedereen die deel uitmaakt van de gangen, die gevormd worden door de gestrekte armen, zich 90° draaien naar links zodat de gangen nu in de andere richting lopen. Dit herhaald zich tot de tikker diegene die moet lopen heeft kunnen tikken.

* **Dikke Bertha**

- Iedereen staat aan een kant van het terrein, behalve de "Dikke Bertha".
- Op een signaal gaat iedereen het terrein over, en probeert de "Dikke Bertha" een aantal personen op te tillen.
- Lukt haar dat, dan moet die persoon haar helpen.
- Doel van het spel is natuurlijk om zo lang mogelijk over en weer te gaan.

* **Tikkertje paar**

- 1 persoon is de tikker.
- Zodra deze iemand aantikt, lopen ze hand in hand verder en proberen ze anderen te tikken
- Zodra ze met 4 zijn, splitsen de tikkers op in paren
- Zo gaat het verder tot er maar 1 iemand overblijft

* **Zieke koe**

- Iedereen is een koe (koeien mogen 3 sprongen maken en dan moeten ze 1 keer luid loeien alvorens ze verder mogen springen)
- 1 koe is ziek, en deze moet om de 5 stappen heel luid niezen
- Als de zieke koe een andere koe aantikt, wordt deze ook ziek en moet ook andere

koeien tikken

* **Konijnenjacht**

- Iedereen is een konijn en springt vrolijk rond (met de 2 benen bij elkaar zoals echte konijnen)
- 1 iemand is de jager die de konijnen moet vangen
- Als de jager een konijn aantikt, moet deze onmiddellijk in hurkzit gaan zitten en blijven staan.
- Als een ander konijn over het gehurkte konijn kan springen, dan is deze weer vrij en mag deze weer verder springen.