

# Boompje verwisselen

## Aantal personen

Minimaal 5 kinderen (geen maximum).

## Doel

Probeer een boom van iemand van anders te veroveren

## Wat heb je nodig

Stoepkrijt

## Wat spreken we af?

- Elke cirkel is 1 boom. In de boom (cirkel) ben je veilig.
- In elke boom (cirkel) is plek voor 1 kind.
- Wanneer je als eerste in de boom staat, mag je blijven staan.

## Stappen

### Stap 1

Kies een plekje op het schoolplein en blijf daar staan. Teken om jezelf een cirkel, dit is een boom.

### Stap 2

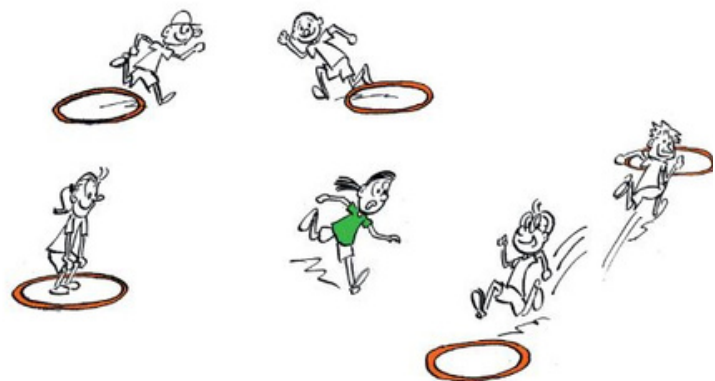
Probeer met anderen van boom te verwisselen.

### Stap 3

1 kind heeft geen boom getekend en probeert een boom te veroveren.

## Extra uitdaging

- Teken een kruis in een cirkel, hierna mag je deze niet meer gebruiken.



# Tienbal

## Aantal personen

6 tot 12 personen

## Doel

Probeer de bal 10 keer naar je teamgenoten te spelen.

## Wat heb je nodig

4x pylon | 1x zachte bal | 6x lintje

## Wat spreken we af?

- Heb je de bal? Sta stil.
- Gooi je de bal over? Tel dan hardop.
- Vangt het andere team de bal? Het andere team probeert 10 keer over te spelen.
- Komt de bal op de grond? Begin opnieuw met tellen.
- Houd een armlengte afstand tussen jou en de tegenstander.
- Heb je de bal in je handen? Het andere team blijft om je heen staan, zonder de bal uit je handen te pakken of te slaan

## Extra uitdaging

- Komt de bal op de grond? Dan is de bal voor het andere team.

## Stappen

### Stap 1

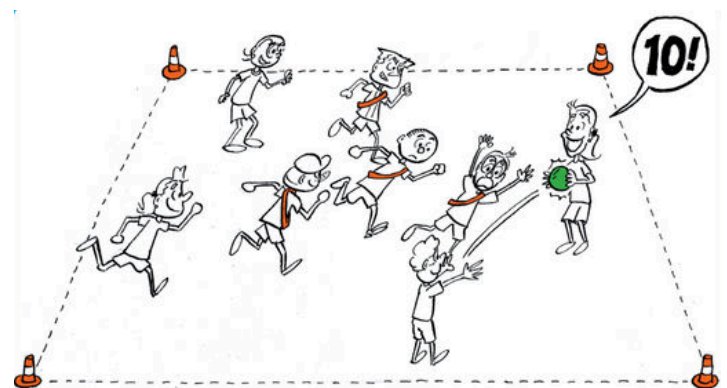
Maak een speelveld met de 4 pylonnen.

### Stap 2

Maak 2 teams. Een team draagt een eigen kleur lintje.

### Stap 3

Speel de bal 10 keer met je team over, zonder dat het andere team de bal kan pakken. Gelukt? Dan heb je 1 punt en geef je de bal aan het andere team.



# Boter, kaas en eieren estafette

## Aantal personen

4 tot 8 spelers

## Doel

Zorg ervoor dat er 3 lintjes van dezelfde kleur op 1 rij liggen.

## Wat heb je nodig

9x hoepels of stoepkrijt | 3x 3 lintjes in verschillende kleuren.

## Wat spreken we af?

- Iedere keer wanneer een team naar het veld rent, moet er iets geplaatst of verplaatst worden
- De volgende mag pas starten als de voorgaande weer terug is
- Je mag niet de lintjes van de andere partij verplaatsen

## Stappen

### Stap 1

Leg 9 hoepels in 3 rijen van 3 of teken een boter-kaas-en-eieren-veld.

### Stap 2

Maak 2 teams en ga in een rij staan achter de startlijn.

### Stap 3

Er rent van ieder team om de beurt 1 speler met 1 lintje richting het veld en legt hem in een vak.

### Stap 4

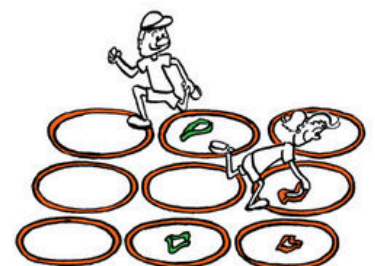
Het team dat als eerste 3 lintjes van dezelfde kleur op 1 rij heeft gemaakt, wint

### Stap 5

Wanneer alle lintjes zijn neergelegd en er is geen winnaar dan gaat het spel door en mogen de spelers om de beurt de lintjes verplaatsen naar een leeg vakje

## Extra uitdaging

- Geef een tijd mee. Bijvoorbeeld binnen 20 seconden moet de speler weer terug zijn.



# Fopbal

## Aantal personen

4 tot 10 spelers

## Doel

Vang de bal en blijf het langst over.

## Wat heb je nodig

Stoepkrijt | 1x zachte bal

## Wat spreken we af?

- Gooit de fopper de bal te moeilijk, speel de bal opnieuw.

## Stappen

### Stap 1

Maak 1 kring met stoepkrijt, ga daar opstaan en doe je handen op je rug.

### Stap 2

Er staat 1 kind (de fopper) in het midden van de kring. De fopper heeft de bal vast.

### Stap 3

De fopper gooit de bal 'echt' of 'alsof' naar iemand in de kring.

### Stap 4

Laat je de bal vallen, dan ben je af en ga je op de grond zitten.

### Stap 5

Komen je handen tevoorschijn als de fopper de bal 'alsof' gooit, dan ben je af en ga je op de grond zitten. Dit is een fopbal.

### Stap 6

Heb je de bal gevangen, gooi de bal terug naar de fopper.

### Stap 7

Wie het langst overblijft heeft gewonnen en wordt de nieuwe fopper.

## Extra uitdaging

- Speel het spel met 2 foppers in de kring. Vangt de fopper zelf de bal niet, dan is hij af en is er nog maar 1 fopper. Doorgaan totdat er nog maar 1 kind over is of alle foppers uitgeschakeld.



# Chinese muur

## Aantal personen

4 tot 12 personen

## Doel

Kom niet op de Chinese muur te staan.

## Wat heb je nodig

Stoepkrijt

## Wat spreken we af?

- Blijf aan de overkant staan totdat iedereen aan de overkant is. Probeer het daarna opnieuw.
- Ben je loper? Dan heb je 10 seconden om naar de overkant te komen. Blijf daar staan totdat iedereen aan de overkant is. Probeer het daarna opnieuw.

## Stappen

### Stap 1

Maak een speelveld en teken 1 middenlijn met stoepkrijt. De middenlijn is de Chinese muur.

### Stap 2

Ben je tikker? Dan sta je op de Chinese muur.

### Stap 3

Ben je loper? Probeer de overkant te halen.

### Stap 4

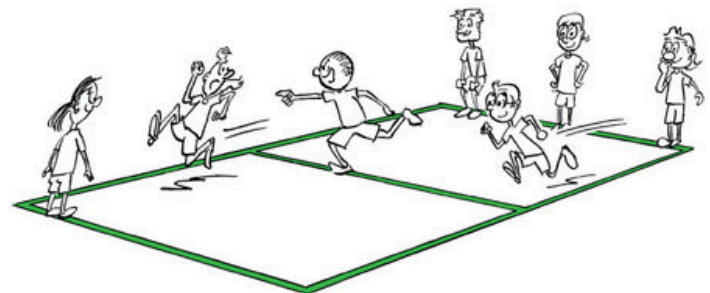
Ben je af? Dan word je ook tikker en ga je meetikken op de Chinese muur.

### Stap 5

Het spel is afgelopen als alle lopers op de muur staan.

## Extra uitdaging

- **Tickers staan voor of achter de Chinese muur, in plaats van erop.**



# Ratten en raven

## Aantal personen

6 tot 20 personen

## Doel

Zorg ervoor dat je niet wordt getikt.

## Wat heb je nodig

Stoepkrijt

## Wat spreken we af?

- Achter de achterlijn ben je veilig.
- Als de omroeper het woord 'RATTEN!' zegt, proberen de ratten de raven te tikken. De raven proberen dan, zonder getikt te worden, naar hun achterlijn te komen.
- Als de omroeper 'RAVEN!' zegt, proberen de raven de ratten te tikken. De ratten proberen dan, zonder getikt te worden, naar hun achterlijn te komen.
- Staat iedereen achter de achterlijn, dan is de ronde voorbij en ga je weer in het midden staan.
- Ben je getikt? Ga langs de kant staan.
- Na 3 ronden doet iedereen weer mee en er is een nieuwe omroeper.

## Extra uitdaging

- Als je als rat getikt bent door een raaf, ga je bij de raven staan. Je bent nu een raaf.

## Stappen

### Stap 1

Maak een speelveld met 1 middenlijn en 2 achterlijnen met stoepkrijt.

### Stap 2

Er zijn 2 teams en 1 omroeper. Elk team gaat aan 1 kant van de middenlijn staan.

### Stap 3

Het ene team zijn de ratten en het andere team zijn de raven.



# Rupsbal

## Aantal personen

7 tot 15 spelers

## Doel

Vang de bal en blijf het langst over.

## Wat heb je nodig

4x pylonnen | 1x zachte bal

## Wat spreken we af?

- Ben je gooier? Dan mag je lopen met de bal, tot de zijlijn.
- Ben je gooier? Dan mag je alleen in het veld komen om de bal te halen.
- Ben je het voorste kind van de rups? Dan mag je afwerpen met je handen.
- Af? Ga aan de kant staan, buiten het veld.
- Als de rups nog maar uit 2 kinderen bestaat, wissel van rol. Gooiers worden de rups en de rups worden gooiers.

## Extra uitdaging

- **Speel het spel met 2 ballen. Dit is extra moeilijk voor de rups.**

## Stappen

### Stap 1

Maak een speelveld.

### Stap 2

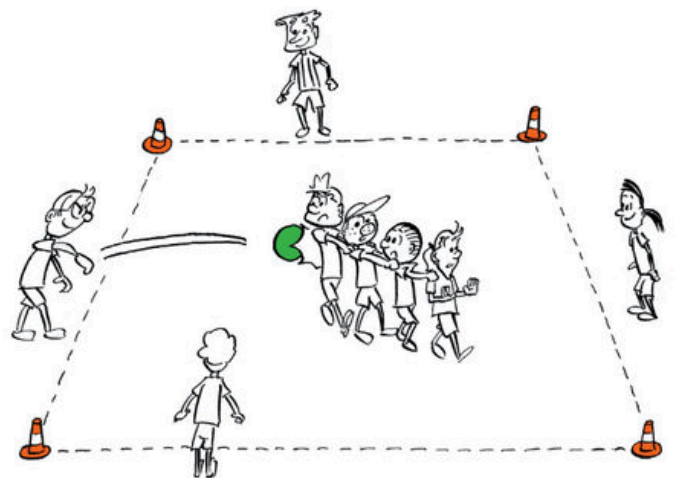
Op iedere zijde van het veld staat 1 leerling, de gooier.

### Stap 3

In het veld staat 1 rij kinderen, dit is de rups. Houd elkaar vast bij de schouders.

### Stap 4

De gooiers proberen de staart van de rups (het achterste kind) af te gooien.



# Steen, papier, schaar estafette

## Aantal personen

8 tot 12 spelers

## Doel

Bereik de hoepel van je tegenstander

## Wat heb je nodig

2x hoepels | 1x pylon | 1x stoepkrijt

## Wat spreken we af?

- Wanneer je allebei hetzelfde roept, probeer je het nogmaals. Net zo lang totdat er een winnaar is.

## Stappen

### Stap 1

Teken een startlijn en leg de hoepel een grote stap voor de startlijn

### Stap 2

Zet de pion aan de overkant van het veld

### Stap 3

Er rent van ieder team 1 speler richting de pion

### Stap 4

Op het punt dat de 2 kinderen elkaar tegen komen stoppen ze en spelen ze steen, papier, schaar

### Stap 5

De winnaar hiervan rent verder in de richting van de hoepel van de tegenstander. De verliezer loopt terug naar zijn eigen team en tegelijkertijd rent de volgende van zijn team richting de loper die gewonnen heeft

### Stap 6

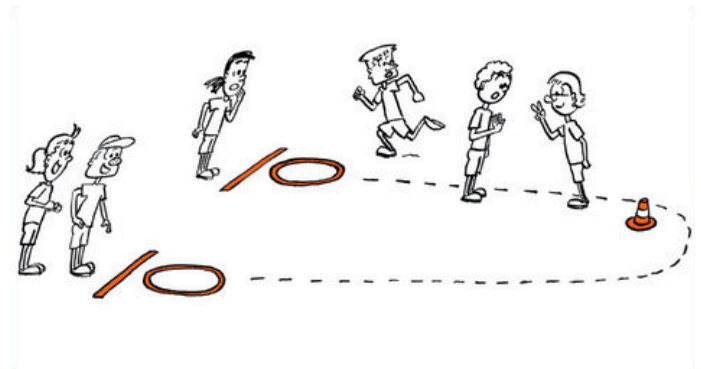
Waar de 2 lopers elkaar ontmoeten stoppen ze weer en spelen ze steen, papier, schaar

### Stap 7

Als het een loper lukt om de hoepel van de tegenstander te bereiken, krijgt het team een punt en kan het spel opnieuw beginnen

## Extra uitdaging

- Je hinkelt in plaats van lopen of je springt met 2 voeten naast elkaar.





# Stand in de mand

## Aantal personen

3 tot 10 spelers

## Doel

Probeer de bal zo snel mogelijk te pakken wanneer jouw naam wordt geroepen.

## Wat heb je nodig

1x zachte bal

## Wat spreken we af?

- Rol je de bal door iemands poortje?  
Er is 1 punt verdiend.
- Er is 1 kans om door het poortje proberen te rollen.
- Zorg dat iedereen een keer aan de beurt komt.

## Stappen

### Stap 1

Er is 1 kind met de bal, dit is de gooier. De andere kinderen gaan om de gooier heen staan.

### Stap 2

Ben je gooier? Roep: 'Stand in de mand en de bal is voooooor.....' en kies dan een naam.

### Stap 3

Ren van de gooier weg. Hoor je jouw naam? Probeer de bal zo snel mogelijk te pakken en roep: 'STOP!' De andere kinderen staan meteen stil met hun benen wijd.

### Stap 4

Is jouw naam geroepen en heb je de bal vast? Zet 3 stappen en probeer de bal door het poortje van een ander kind te rollen.

### Stap 5

Heb je de bal gerold? Dan begint het spel opnieuw, jij bent de nieuwe gooier.

## Extra uitdaging

- Gooi de kinderen af met de bal. Blijf dan op je plaats staan. Komt de bal op je af, mag je alleen bukken

