

Inhoudsopgave

1. Tegels
2. Bal
3. Fluitje
4. Niets
5. Kartonnen dozen
6. Scoutingdas
7. Pionierpalen
8. Touw
9. Dekfels van emmers
10. Conservenblikken

10 voorwerpen x 10 ideeën = 100 spelen

De meeste scoutinggroepen hebben al heel wat spel materiaal. Maar soms kan je met hetzelfde spel materiaal veel meer activiteiten doen. In dit boekje staan tien spelen bij elk van de verschillende spel materialen.

Sommige spullen zijn al aanwezig bij de meeste speltakken zoals pionierpalen en touwen. Ander materiaal kan je gemakkelijk regelen (deksels van grote emmers) of maken (tegels). Dit hoeft niet veel te kosten.

Dit boekje is geschreven voor het speltakoverleg van maart 2007. Het is mogelijk gemaakt door de hulp van Drentse scoutinggroepen, Harriët, Mark, Agnes en Carina

Veel plezier met deze 100 spelideeën

Het Regionaal Activiteiten Team

1 Tegels

Nodig: heel veel tegels van $\pm 30 \times 30$ cm. Je kunt ze maken van een restant vinyl, tapijt of oude (reclame) placemat. Minder stevig worden ze als je ze van plastic tafellaken of oude lakens/gordijnen knipt of kartonnen dozen gebruikt. Zorg dat de voor en achterkant van de tegels niet hetzelfde zijn.

TIP: als je geen tegels hebt kun je soms (b.v. spel 3) met afplakband op de grond vierkante vakken maken.

1. Tegelspel

Leg van 36 tegels een vierkant van 6 bij 6 tegels, netjes op een rij met tussen de tegels steeds een beetje ruimte. Op elke hoektegel gaat een kind staan. Om de beurt mogen de kinderen van de eigen tegel naar een aanliggende tegel stappen. De tegel waar ze vandaan komen wordt omgedraaid en daar mag niemand meer op staan. Er zullen steeds meer omgedraaide tegels komen. Het is de bedoeling om zo lang mogelijk door te blijven gaan. Als een kind tijdens zijn beurt niet meer verder kan, is het af en verlaat hij het speelveld.

Ze mogen naar de aangrenzende tegel: diagonaal, verticaal of horizontaal. Er mag geen beurt worden overgeslagen.

Als je meer kinderen tegelijk wilt laten spelen moet je meer tegels gebruiken.

2. Stapstenen

Maak kleine groepjes van ± 6 kinderen. Geef elk groepje net zoveel tegels als er kinderen in het groepje zijn plus één. Op het startsignaal moeten de groepjes met behulp van de tegels naar de overkant van het grasveld. Ze mogen niet naast de tegels op het gras komen. Ze moeten de extra tegels steeds doorgeven naar voren. Om het moeilijker te maken geef je elk groepje één tegel minder (of twee).

3. Quiz

Leg de tegels in een piramidevorm op de grond. De eerste rij heeft zoveel tegels als er kinderen meedoen met de quiz. De volgende rij heeft één tegel minder tot er maar één enkele tegel over blijft.

Alle kinderen gaan op een tegel van de breedste rij staan. De leiding staat bij de enkele tegel. Er wordt een vraag gesteld door de leiding en iedereen die het goede antwoord opschrijft mag één tegel naar voren stappen. Bij de volgende vraag doen alle kinderen gewoon mee en gaat weer iedereen die het goed heeft één tegel naar voren. Wie heeft er de meeste vragen goed en is er dus als eerst op de laatste enkele tegel?

4. Springen

Maak een denkbeeldige rivier en leg de tegels op een (slinger)rij tussen de twee oevers met zoveel onderlinge afstand dat de kinderen moeten springen van tegel naar tegel.

5. Krimp land

Dit spel kan je zowel met een kleine als met een grote groep doen. Leg de tegels aaneengesloten op de grond. Ga met de groep op het stukje 'land' staan. Maak het stukje land steeds kleiner door een tegel aan de rand weg te halen.

6. Memorie

Plak op de onderkant van de tegels een afbeelding. Elke afbeelding komt twee keer voor. Leg de tegels met de onderkant naar beneden op de grond en laat de kinderen om de beurt twee tegels omdraaien. Als ze twee dezelfde tegels omdraaien mogen ze die twee uit het spel halen en nog een keer draaien.

7. Figuur leggen

Maak een voorbeeld, op papier, van een (symmetrisch) figuur met behulp van zwarte en witte vierkantjes in een aaneengesloten vlak. Geef een groepje kinderen een stapel tegels en laat ze samen het patroon leggen door de tegels (voor of achterkant) neer te leggen.

8. IJsveld

Leg de tegels in een net vierkant of rechthoek met een beetje ruimte tussen de tegels. Leg onder enkele tegels een papier met daarop het woord 'wak'. Maak nu routes van de ene kant van het vlak naar de andere kant om de wakken heen. Gebruik voor de route de vier kompasstreken. De kinderen moeten nu, m.b.v. de route van tegel naar tegel lopen zonder de wakken te raken. De leiding heeft een papier waarop de wakken staan aangegeven. Als een kind een fout maakt kan de leiding aangeven dat ze in een wak is gevallen en opnieuw moet beginnen.

9. Dammen

Leg 100 tegels in een veld van 10 x10 tegels tegen elkaar aan. Leg ze om en om met de bovenkant en onderkant afgewisseld. Je hebt nu een groot dambord. Je kunt nu gaan dammen met de kinderen als damstenen maar je kunt ook grote schijven gebruiken en de kinderen daarmee laten dammen.

10. Oversteken

Leg de tegels in een net vierkant met iets tussenruimte tussen de stenen. Op elke tegel aan de rand kan nu een kind gaan staan. Alleen de 4 hoektegels blijven vrij. Nummer nu de kinderen vanaf 1 rondom het speelveld. Elk kind moet nu proberen om via de tegels, als eerste aan de andere kant van het speelveld te komen. Ze mogen steeds één tegel verplaatsen, schuin, opzij, vooruit of achteruit. De leiding houdt in de gaten of de kinderen echt naar hun eigen overkant gaan (je hebt 4 leidinggevendenden nodig om de boel in de gaten te houden). De leiding noemt de nummers steeds op zodat de kinderen weten wanneer ze een stap mogen zetten. De volgorde van de nummers blijft het hele spel door hetzelfde: 1,2,3,4.....tot de laatste en opnieuw 1.2.3 ...enz. Als de eerste aan de overkant is worden alleen de resterende nummers nog opgenoemd. Iedereen die in die ronde ook de overkant haalt hoort bij de winnaars.

2 Bal

Nodig: (veel) ballen van verschillende maten en voor sommige spelen wat extra materiaal.

11. Vrij trefbal

Spreek van te voren een speelveld af of zet een speelveld uit met touw/lint. De kinderen moeten iemand anders afgooien met de bal. Afgooien kan alleen als de bal rechtstreeks een ander raakt (behalve op hoofd) dus niet via de grond. Als een gegooide bal wordt gevangen is de gooier af. Degene die is geraakt gaat op de grond zitten en mag weer meedoen als hij de langs rollende bal kan pakken.

12. Jagerbal

Zet een speelveld af, waar bijna alle kinderen ruim in passen. Twee kinderen, de jagers staan buiten het speelveld. De rest staat in het veld. De jagers moeten nu de spelers in het veld afgooien met een grote, zachte bal via een stuit op de grond.

13. Nummerbal

Verdeel de groep in tweeën: een groep met dassen en een groep zonder dassen. Elke groep moet proberen om 10x over te gooien naar iemand van het eigen team. Het andere team probeert of ze de bal kunnen onderscheppen. Tijdens het overgooien wordt hardop geteld. Er moet rechtstreeks worden overgegooid en de bal mag niet via de grond of via iemand van het andere team. Zo gauw er 10 x goed is overgegooid heeft dat team 1 punt en gaat de bal naar de andere partij. Als een bal wordt onderschept probeert die partij 10x over te gooien.

14. Douane smokkelaar

Zoek een mooi stukje bos uit waar de kinderen van de ene kant naar de andere kant van het bos kunnen oversteken. Verdeel de groep in twee teams, de douane (team 2) en de smokkelaars (team 1). De douane verstoopt zich halverwege het bos. De smokkelaars moeten nu hun smokkelwaar (heel veel verschillende ballen) overbrengen. Ze mogen maximaal 1 bal tegelijk overbrengen (zonder bal lopen mag ook). De douane moet proberen om de smokkelaars te tikken en neemt hun eventuele smokkelwaar in beslag. Als alles is overgebracht, of in beslag is genomen, worden de teams gewisseld. Team 1 wordt nu de douane, team 2 de smokkelaars.

15. Blikspuit

Zoek een centrale plaats uit om het spel te beginnen. Vanuit deze centrale plek wordt de voetbal zo ver mogelijk weggeschopt. Alle kinderen, behalve de zoeker, gaan zich nu zo snel mogelijk verstoppen. De zoeker moet de bal terughalen en mag de kinderen gaan zoeken op het moment dat de bal op de centrale plek is terug gelegd. De zoeker laat weten dat zij een kind heeft gevonden door de naam van het kind te roepen. De verstopte kinderen mogen altijd een poging doen om zichzelf vrij te maken door naar de bal te rennen en deze aan te tikken voordat de zoeker hun naam heeft geroepen. Het kind dat als laatste is gevonden mag bij het volgende spel de zoeker zijn.

16. Poortbal

Maak een kring van alle kinderen (gezicht naar het midden) door iedereen met gespreide voeten tegen elkaar te laten staan. Probeer de bal nu bij een ander door de benen (poortje) te rollen. Slaan tegen de bal mag, gooien niet. Als er een bal door een poortje gaat, draait die persoon zich om en staat nu met zijn gezicht naar buiten gericht. Hij kan nog steeds meedoen. Gaat er een bal door het poortje van iemand die al achterstevoren staat, dan is die persoon af en verlaat de kring. Iedereen schikt wat in en het spel gaat verder tot er één winnaar over blijft.

17. Puntenbal

Zet een speelveld uit met in het midden een net of lijn. Verdeel elke speelhelft in 9 vakken en nummer de vakken in elk veld hetzelfde:

1	2	3	3	2	1
4	5	6	6	5	4
7	8	9	9	8	7

└─┬─> middenlijn

In elk veld staat een team spelers. Er zijn meer vakken dan spelers. In elk vak mag maar één speler staan. De spelers mogen zich wel verplaatsen naar een leegstaand vak in hun eigen helft.

De bal moet minimaal 1x worden overgespeeld naar een ander teamlid voordat de bal over het net mag worden gespeeld. Als team A de bal over het net, op de grond van team B gooit, krijgt team A zoveel punten als in het vak staat. Volg verder de spelregels van lijnbal of volleybal.

18. Vuur, aarde, lucht en water

Eén persoon in de kring gooit de bal naar iemand toe en zegt (b.v.) "lucht". De persoon naar wie de bal wordt gegooid moet - voordat hij de bal vangt - een dier noemen dat in de lucht voorkomt. Net zo met aarde en water. Is de bal niet gevangen of er wordt geen/fout dier genoemd = 1 strafpunt. Bij "vuur" mag je de bal juist niet vangen, anders krijg je een strafpunt. 3 strafpunten = af of wisselen met diegene die in het midden staat.

19. Flessenvoetbal

Laat iedereen een (plastic) fles vullen met water. Rondom een groot speelveld zetten de kinderen hun eigen fles neer. Het is de bedoeling om de flessen met de bal om te voetballen. De spelers hoeven niet bij hun eigen fles te blijven staan. Zo gauw de fles om valt door de bal, mag de eigenaar naar de fles rennen en hem weer rechtop zetten. Als de fles leeg is gaat de eigenaar uit het spel. Om het spel wat uitdagender te maken kunnen er meerdere ballen tegelijk in het spel worden gebracht.

20. Blaasvoetbal

Gebruik een niet te grote tafel met een glad tafelblad. Maak er van karton een opstaande rand omheen. Maak voor elk kind een opening/poortje in de opstaande rand. Iedereen krijgt een dik rietje (om door te blazen) en probeert het pingpong balletje bij haar eigen poortje weg te blazen en door het poortje van een ander te blazen.

Gezien op de winter WEKkerdag 2007 bij de Rangers: dit spel in het groot, gemaakt met o.a. PVC buizen.

3 Fluitjes

Nodig: meerdere fluitjes.

21. Morse

Geef elk groepje een papier met daarop de morsecode. Laat steeds twee groepjes een kort woord over seinen met behulp van een fluitje. Als het versturen en ontvangen van de woorden goed gaat kan het wat moeilijker worden. Bedenk een korte aanwijzing waar de groepjes naar toe moeten. Fluit de aanwijzing meerdere keren zodat de groepjes die een letter hebben gemist nog een keer kunnen luisteren. Welk groepje is als eerste op de bestemming

22. Kat en muis

Laat de groep in een raster gaan staan (b.v. 4 rijen van 5 kinderen). Als ze alle maal de armen spreiden moeten ze elkaar kunnen vastpakken. Er ontstaan nu vier rijen. Als iedereen een kwart slag draait moeten ze weer de kinderen naast zich vast kunnen pakken, nu zijn er vijf rijen. Deze rijen gaan we gebruiken voor een renspeel. Er worden twee kinderen uit de groep gehaald (een kat en een muis). De kat moet achter de muis aan rennen en haar tikken. De kat en muis mogen door de rijen heel lopen maar niet onder de armen van de kinderen door. Eén van de leiding heeft een fluitje. Als er op de fluit wordt geblazen laten de staande kinderen de handen los en draaien een kwart slag en pakken de handen van hun nieuwe burens vast. De achtervolging van de kat en de muis gaat gewoon door. Als de muis is getikt mogen er twee andere kinderen kat en muis spelen.

23. Geluidenroute

Maak kleine groepjes. De groepjes moeten nu een tocht lopen van fluitsignaal naar fluitsignaal. Bij start is alleen het eerste fluitsignaal te horen. Als een groepje bij de eerst fluit is kunnen ze het pad volgen tot het eerstvolgende kruispunt/tweesplitsing waar ze moeten luisteren naar het volgende signaal. Welk groepje volgt de geluidenroute tot aan het eind. Om verwarring onderweg te voorkomen laat je elke leiding een ander signaal (in morse) fluiten (b.v. A, B, C, D).

24. Geluidenspel

Laat verschillende leidinggevendenden of oudste kinderen van je groep zich verstoppen in het bos. Zij hebben allemaal een fluitje bij zich. Van te voren wordt er afgesproken welk signaal zij fluiten. Neem b.v. een woord van 5 verschillende letters die je in verschillende volgorde kunt plaatsen (Angel, Algen, Lagen, Lange, Nagel). Laat elke verstopte persoon nu één letter in morse fluiten. De groep kinderen gaat nu op zoek naar de verstopte personen. Bij elk gevonden persoon krijgen ze een handtekening op een kaartje. Elk groepje krijgt een ander woord om de volgorde van de personen aan te geven.

25. Melodie raden

Laat één van de kinderen een liedje fluiten op een gewoon (sport)fluitje. De groep moet nu raden welk liedje er wordt gefloten.

26. Schatbewaarder

Laat de groep in een grote kring gaan zitten. Laat één van de kinderen, de schatbewaarder, geblinddoekt in het midden op de grond gaan zitten met het fluitje voor zich op de grond. Als het helemaal stil is wijst de leiding een kind in de kring aan. Hij moet nu, zonder geluid te maken, naar het fluitje sluipen het oppakken en weer op zijn plek gaan zitten en fluiten. Als de schatbewaarder denkt dat ze iets hoort wijst ze naar de plek waar het geluid vandaan komt. Staat daar inderdaad de besluiper dan moet die weer gaan zitten en wordt er een ander kind aangewezen.

27. Blinde machinist

Maak groepjes van ± vijf kinderen. Vier maken een treintje door de schouders van de voorganger vast te pakken. Iedereen in het treintje is geblinddoekt. Vanaf een afstandje geeft nummer vijf van het groepje de trein aanwijzingen met behulp van een fluitje. Eén kort signaal is recht door, twee korte is rechtsaf en drie korte is linksaf. De trein moet nu een route rijden (slalom tussen de bomen door of zet een route uit met lint op de grond)

28. Stoelendans

Zet de stoelen in een cirkel en laat de kinderen er rustig omheen lopen. Neem één stoel minder dan er kinderen zijn. Zo gauw er op het fluitje wordt geblazen moet iedereen op een stoel gaan zitten. Het kind dat overblijft is af en gaat aan de kant staan.

29. Blindeman

Zet een stukje grasveld af en zet twee geblinddoekte kinderen in het speelveld. Aan de kant staat voor elk kind een hulp met een fluitje. Vooraf hebben de geblinddoekte en de hulp fluitsignalen (vooruit, achter, links enz) afgesproken. Nu moet het ene geblinddoekte kind het andere geblinddoekte kind pakken. De hulpjes aan de kant geven aanwijzingen m.b.v. de fluitsignalen.

30. Orkest

Vorm met enkele kinderen een orkestje. Iedereen zoekt iets om op te fluiten (fluit, grassprietje, eikeldop, pvc buis enz). Even samen oefenen en dan kan het optreden beginnen.

4 Niets

Nodig: niets

31. Ratten en Raven

Zet op een grasveld een middenlijn en twee achterlijnen uit. Verdeel de groep in tweeën, de ratten en de raven. Laat de ratten aan de ene kant van de midden plaats nemen en de raven aan de andere kant. Beide partijen staan met de gezichten naar elkaar toe en ieder met één voet tegen de middenlijn. Als iedereen klaar staat wordt er door een leider één van de groepsnamen geroepen: ratten of raven. De groep die wordt genoemd moet zo snel mogelijk naar de achterlijn van de eigen helft rennen. De andere partij rent achter ze aan en probeert ze te tikken. Iedereen die wordt getikt voordat hij over de achterlijn is hoort nu bij de andere partij. Alle ratten en raven stellen zich weer op aan de middenlijn. Het spel wordt herhaald tot er of alleen ratten of alleen raven over zijn.

Om het spel wat leuker te maken kan de leider een verhaal vertellen over ratten en raven. De kinderen moeten nu nog beter opletten.

32. Drie is te veel

Maak op een ruim speelveld een dubbele kring. Laat iedereen met het gezicht naar binnen staan en steeds twee kinderen achter elkaar. Twee kinderen staan buiten de kring, een tikker en een wegloper. De tikker moet de wegloper in halen en tikken, maar ze mogen alleen om de kring heen rennen. De wegloper kan van de tikker afkomen door voor een tweetal, aan de binnenkant van de kring, te gaan staan. (de wegloper mag niet voor enkele tweetallen langs lopen in de kring)

Het achterste kind moet nu wegrekken voordat het getikt wordt.

33. Bulldog/Hollandse leeuwen

Gebruik een lang speelveld (gras of breed bospad) en maak twee achterlijnen. Laat één leiding of kind in het midden van het speelveld gaan staan en roept hard BULLDOG. De rest van de groep, die achter een achterlijn staat moet, zonder opgepakt/getikt te worden door de Bulldog, naar de andere achterlijn rennen. Iedereen die is gepakt gaat in het midden staan. Opnieuw roepen de mensen in het midden BULLDOG en rent iedereen over. Wie wordt als laatste gepakt.

34. Moordenaar

Laat iedereen in een kring gaan zitten. Eén van de kinderen, de detective, gaat even buiten het lokaal staan. Ondertussen wordt er één kind in de kring aangewezen als moordenaar. De detective mag nu weer binnen komen en moet kijken wie de moordenaar is. De moordenaar kan de anderen in de kring vermoorden door naar ze te knipogen. De vermoorde gaat op de grond zitten (of stort zich ter aarde). Kan de detective raden wie er steeds knipoogt?

Dit spel kun je ook doen in een donker lokaal. Alle kinderen (incl. de detective en de moordenaar (ook onbekend voor een ieder)) lopen door elkaar. De moordenaar geeft iemand een tik (niet een zacht duwtje) en die schreeuwt hard MOORD, dan moet IEDEREEN direct stil blijven staan. Het licht gaat weer aan en de leiding vraagt aan de detective (moet achterhalen wie de moordenaar is) haar onderzoek te beginnen door vragen te stellen aan de vermoorde. Zij kan b.v. vragen: "van welke kant kwam de klap", "was het een groot of klein persoon" etc.

35. 123456 koekoek

Ga met je groep in een kring zitten. De kring gaat nu hardop tellen. Om beurten zeggen de kinderen een nummer: 1, 2, 3 enz. Getallen met een 7 erin (17, 75 enz) en getallen die door 7 te delen zijn (7, 14, 21 enz) mogen niet hardop gezegd worden. In plaats van zo'n getal wordt er koekoek gezegd en daarna gewoon doorgeteld: 1,2,3,4,5,6, koekoek,8, 9,10 enz. Als er een fout wordt gemaakt begint het tellen weer bij 1. Iedereen die een fout maakt gaat op de grond zitten en doet niet meer mee. Hoe ver kan de groep samen komen voordat iedereen af is.

36. Kringspelen

Ga met de groep in een kring zitten en doe één van de volgende kringspeltjes (stuur tijdens het overleggen wat er moet worden geraden iemand naar buiten):

*Spreek met de groep een voorwerp af. Laat het kind dat in de gang staat weer binnen komen. Deze speler mag nu aan alle kinderen in de kring één voor één een vraag stellen om achter het voorwerp te komen. De kinderen in de kring mogen alleen met ja of nee antwoorden. Hoe snel wordt het voorwerp geraden?

*De groep verandert 5 dingen: bv twee kinderen wisselen van broek, de haarspeldjes van de één bij een ander in het haar, een bril wisselt van eigenaar. De persoon op de gang komt terug en moet raden wat er veranderd is.

* Een groepje beeld een woord uit. Elke persoon heeft één letter. Met die letter bedenkt hij een woord dat hij kan uitbeelden. Wordt zijn woord goed geraden dan gaat hij zitten. De groep die het antwoord moet vinden, neemt steeds de eerste letter van het gevonden

woord en vormt zo het gezochte woord. B.v. Hond - Eten - Klappen, vormen samen het woord HEK.

37. Knopenpantomime

Laat de kinderen één voor één het leggen van een knoop uitbeelden (dus zonder gebruik te maken van een touw). De rest van de groep moet nu raden welke knoop er is gelegd

38. Levend schilderij

Eén van de leiding verteld een verhaal en tijdens het vertellen beelden de kinderen uit wat de leiding verteld. Het verhaal wordt in kleine stukjes verteld. Het lokaal is in tweeën gedeeld: de helft waar het publiek zit (alle kinderen en de leiding) en het podium. Tijdens het vertellen worden er steeds meer kinderen uit het publiek gehaald om mee te doen met het toneelspel.

Het begint met: *het doek gaat open* (4 kinderen komen uit het publiek en gaan per 2 aan elke kant van het podium staan en doen alsof ze het doek zijn dat open schuift, ze blijven vanaf dit moment steeds op het podium als doek). *En het publiek klapt* (alle overgebleven kinderen/leiding klappen). Als dit goed gaat, gaat het doek weer dicht (de 4 kinderen lopen met gespreide armen weer naar het midden toe).

Dan begint het opnieuw: *het doek gaat open en het publiek klapt*. Als dit allemaal gebeurd is kan de verteller wat meer toevoegen b.v. *er was eens een heel klein jongetje dat helemaal alleen aan het huppelen was*.

Als er weer een klein stukje van het verhaal bij is gekomen kan het doek weer dicht en kan het toneel weer opnieuw beginnen. Meestal is het een goed moment om het doek dicht te doen als er weer wat extra spelers uit het publiek en op het podium zijn gekomen. Als het hele verhaal uit is, doet iedereen mee met het toneelspel. Het publiek is weg en als afsluiting kan het doek weer worden gesloten en klapt de verteller enthousiast voor de voorstelling.

Bekijk zelf hoe vaak je het verhaal onderbreekt en weer opnieuw begint. Te vaak opnieuw beginnen maakt het saai. Zorg dat er een leuk slot aan het verhaal zit.

39. Stoorzender

Verdeel de groep in drieën. Eén groep moet een boodschap overbrengen door te roepen naar een andere groep. Ertussen staat echter een derde groep, die als stoorzender gaat dienen door met zoveel mogelijk lawaai het overbrengen van de boodschap te voorkomen. Een prima spel om de drukke groep even te laten afreageren

40. De fruitmand

De kinderen zitten in een kring, ieder op een stoel. Ieder kind krijgt een fruitnaam (hoeveelheid namen is afhankelijk van de groep), b.v. banaan, appel, peer. Dan moet één van de kinderen in het midden van de groep staan en diens stoel wordt weggenomen. Vervolgens roept de leiding bijvoorbeeld: alle appels wisselen. Alle kinderen die de naam appel hebben gekregen moeten nu van stoel wisselen. Het kind dat in het midden staat moet proberen tijdens dit wisselen op een lege stoel te gaan zitten. Vervolgens staat er weer één iemand in het midden. De leiding roept bijvoorbeeld peer en alle peren wisselen van plaats. Degene in het midden moet nu op een lege plaats gaan zitten, enz. enz. Er kan ook gekozen worden om twee soorten fruit tegelijk te noemen.

5 Kartonnen dozen/ papier

Nodig: veel (verschillende) kartonnen dozen en papier. Verder heb je knutselpullen en pennen/potloden nodig, afhankelijk van het spelidee.

41. **Vliegtuigje vouwen en wedstrijd doen**
Laat elk kind een vliegtuigje vouwen van een vel papier en eventueel versieren. Als iedereen klaar is kunnen de wedstrijden beginnen. Welk vliegtuig komt het hoogst, het verst of blijft het langst in de lucht.
42. **Stukje schrijven voor het groepsblad**
De meeste groepen hebben wel een groepsblad. Laat elk kind (of maak groepjes van twee) iets schrijven of tekenen voor in het groepsblad. Je kunt van te voren al verschillende opdrachtjes bedenken (tekening, puzzel, verslag opkomst, liedje, advertentie, interview, mopje enz) zodat er veel variatie komt in de kopij. Je kunt natuurlijk de kopij ook gebruiken voor een speciale krant van de eigen speltak.
43. **Doos ombouwen**
Geef elk kind of groepje een grote doos. Laat ze de doos ombouwen tot een auto of ander vervoermiddel. Help de jongste kinderen met het snijden en knippen. Ondertussen kan er een race parcours worden uitgezet door de leiding. Als iedereen klaar is kunnen er wedstrijden worden gehouden. Vergeet bij de prijsuitreiking niet ook een prijs voor de mooiste auto uit te reiken.
44. **Een blokpuzzel**
Maak van veel dezelfde dozen een puzzel. Leg ze in een vierkant van b.v. 4 x 4 dozen, doe er een touw om zodat ze niet verschuiven en schilder er een afbeelding op. Om het moeilijker te maken kan je, na het drogen, alle dozen een slag draaien en er vervolgens een andere afbeelding op schilderen. In totaal kunnen er zo zes afbeeldingen op worden gemaakt. Aan de kinderen nu de opdracht om de puzzel goed neer te leggen.
45. **Woordspellen**
Snij van een oude doos kleine vierkantjes ($\pm 15 \times 15$ cm). Bedenk een lang woord met letters waar veel andere woorden van gemaakt kunnen worden. Schrijf op elk kaartje één van de letters. Maak een setje van deze letters voor elk subgroupje.
Verdeel de groep in groepjes van zes en geef elk groepje een set letters. Laat de groepjes achter een streep plaats nemen en zet een tweede streep op 10 meter afstand van de eerste streep.
Roep nu een woord van zes letters dat met de letters gemaakt kan worden. De kinderen moeten nu een letter pakken (1 letter per kind) en achter de tweede lijn gaan staan met de letters voor zich. Het woord moet nu gelezen kunnen worden door de leiding. Welk groepje is het snelst klaar?
46. **Strontbult**
Zet iedereen in een kring met de handen vast. Maak in het midden van de kring een toren (strontbult) van dozen. Nu groep moet nu proberen om iemand tegen de strontbult te lopen door de kring te verplaatsen. Diegene die de strontbult laat omvallen is af en moet uit de kring. Als twee personen elkaar loslaten zijn ze beiden af en verlaten de kring. Daarna kan het spel opnieuw beginnen tot er één winnaar over is.
47. **Thema aankleding knutselen**
Verzamel een heleboel dozen en gebruik het karton om thema aankleding voor een kamp te maken. Maak bijvoorbeeld een harnas, zwaard en schild voor een ridder kamp. Snij de dozen in stukken en plak alles met breed plakband in elkaar. Schilder daarna alles in de goede kleuren.
48. **Kasteel bouwen**
Verzamel veel grote dozen (ophalen bij b.v. een electronoca winkel) en bouw, samen met de kinderen, een kasteel. Maak het zo groot dat de kinderen er ook echt in kunnen spelen. Als je de binnenkant van de dozen gebruikt (één kant los maken, omdraaien en weer in elkaar zetten en de losgemaakte kant vast maken met plakband) hoef je het kasteel niet te schilderen.

49. Zweeds loopspel

Bedenk een aantal vragen met meerdere antwoorden. Zet elke vraag met de antwoorden op een apart papier en zet op alle vragen een groot nummer. Hang de vragen op in een grote cirkel rondom een verzamelpunt. Verdeel de groep in tweetallen. Elk stel krijgt een papier met de volgorde van de vragen en een pen. Als het spel is begonnen mag één kind van elk tweetal naar een vraag rennen, de vraag beantwoorden (a,b,c of d), terug rennen naar het verzamelpunt en het antwoord opschrijven op het papier achter het goede nummer. Het kind dat op het verzamelpunt blijft staan heeft het papier en de pen. Nu mag het andere kind naar de volgende vraag rennen, de vraag beantwoorden enz. De kinderen wisselen elkaar steeds af. Als er een stel alle vragen heeft beantwoord leveren ze hun antwoordenlijst in. Elk stel krijgt nu een punt voor elke goede vraag maar ook voor het inleveren van de lijst. Het snelste groepje krijgt natuurlijk de meeste punten.

50. Levend kwartet

Elk kind verzint een naam van een dier en schrijft het op een papiertje. Alle papiertjes worden ingeleverd bij de leiding. De lijst diernamen wordt één keer voorgelezen door de leiding. Let op, er kunnen dubbele namen bij zitten. Verdeel de groep nu in kleine groepjes van ± 5 kinderen. De beginnende groep vraagt nu een dier aan een andere groep, zit dat dier in die groep dan gaat het kind met die naam naar de vragen de groep. De groep mag doorvragen tot ze een naam noemen die niet in het gevraagde groepje zit. Dit groepje is nu aan de beurt (en vraagt waarschijnlijk alle dieren). Bij welke groep eindigen alle dieren?

6 Scoutingdas

Nodig: één of meerdere scoutingdassen

51. EHBO met je das

Leer de kinderen hoe ze een mitella kunnen maken van de scoutingdas. Je kunt een das ook gebruiken om een gewonde hand (met b.v. glasscherf in de palm) te verbinden.

52. Blindspoor

Zet een route door een stukje bos uit met een touw. Hang aan het touw allerlei voorwerpen. Blinddoek de kinderen met hun eigen das en laat ze één voor één het touw volgen. Pas op dat het wel veilig is (laat b.v. iemand meelopen). De kinderen moeten raden welke voorwerpen ze onderweg tegen komen en ze onthouden. Aan het eind van het blindspoor moeten ze zo veel mogelijk van de voorwerpen op noemen.

53. Tangram

Gebruik de dassen als stukjes van een tangrapuzzel. Verdeel de groep in subgroepjes en laat elk groepje een figuur leggen met hun dassen. Je kunt ook voorbeelden maken op papier waarbij de tussenlijnen niet te zien zijn. Laat een groepje dan de voorbeelden namaken.

54. Daswissel

Verdeel de groep in tweeën. Elke groep staat zo achter een stoel dat de groepen (en stoelen) tegenover elkaar staan. Aan de linkerpoot van de stoel zit een das geknoopt met een speciale knoop. Op fluitsignaal gaan de nummers één van elke groep naar de das aan de stoel aan de overzijde, knopen de das los en rennen terug, maken de das nu vast aan de stoel bij hun groep met dezelfde knoop. Nummer één tikt nummer twee aan: die maakt de das weer los, loopt naar de overzijde en maakt daar de das weer goed vast.

55. Overgooien

Laat steeds twee personen een scoutingdas tussen zich in houden zodat er een bal op kan liggen. Hiervoor zijn 3 handen nodig. Met de vierde hand kan de bal op de das worden gelegd. Zet nu twee stellen tegen over elkaar en laat ze de bal naar elkaar overgooien met

de das. Als dit lukt kan er een rij van stellen worden gemaakt en de bal kan via alle stellen van het begin naar het eind van de rij worden overgegooid. Lukt dit ook dan kan de groep in tweeën worden gesplitst en kan er worden 'gevolleybald'.

56. Uitbeelden

Ga in een kring zitten en laat iedereen om de beurt iets uitbeelden dat je met een das kunt doen (afdrogen, neus snuiten, ramen wassen enz). De anderen moeten raden wat er wordt uitgebeeld.

57. Kikkervisje

Knoop een tennisbal in een das (=kikkervisje). Verdeel de groep in tweeën, groep 1 gooit over met het kikkervisje. De andere groep probeert diegene, die het kikkervisje vast heeft af te gooien met een gewone bal. Er mag niet worden gelopen als je de bal of kikkervisje vast hebt. Zijn er vijf kinderen met het visje afgegooid, dan is er een wisseling van de groep.

58. Das verstoppen

Verstop een das in het lokaal. Laat iemand, die in de gang stond, de zoeken. Geef de zoeker aanwijzingen door als groep WARM (in de buurt) en KOUD (verkeerde plek) te zeggen.

59. Hagedis -tikkertje

De tikker heeft een staart (das) achter in de broek gestopt en probeert de andere kinderen te tikken. Wie getikt is blijft stilstaan en mag proberen - als de tikker langskomt - om de staart te pakken. Lukt dit dan is de getikte persoon weer vrij. Staarttikkertje: alle kinderen behalve de tikker hebben een staart (das). De tikker moet de staarten afpakken en zo komen er steeds meer tikkers.

60. Hoofddoek

Verdeel de groep in tweetallen. De paren zitten ruggelings op de grond met de armen in elkaar gehaakt. Iedereen heeft een das als hoofddoek op, zó dat de punten aan elkaar vast zitten. Het eerste paar staat op (zonder gebruik handen) en loopt langs de rij naar achteren en gaat dan zitten (armen niet loslaten, ruggen tegen elkaar en hoofddoekjes blijven vastzitten). Dan mag het tweede koppel.

7 Pionierpalen

Nodig: pionierpalen van verschillende lengtes en diktes.

61. Paal doorgeven

Ga in een kring staan met een onderlinge afstand van ongeveer een meter. Alle kinderen hebben een 1 meterpaal voor zicht staan. Ze leggen allemaal hun hand op de bovenkant van de paal. Op een teken van de leiding (fluitje, klap in handen) laat iedereen zijn paal los en loopt naar de paal rechts van hem en vangt de paal op voordat ie omvalt. Elke keer dat er een teken van de leiding komt wordt er doorgedraaid. Om het wat moeilijker te maken kan er een teken voor rechtsom (1x klappen) en een teken voor linksom (2x klappen) worden gegeven.

62. Overstroming

Verdeel deel de kinderen in kleine groepjes. Elk groepje krijgt een van te voren afgesproken tijd om iets te bouwen. Het bouwwerk moet zo stevig zijn dat het hele groepje er op kan staan (b.v. 50 cm boven de grond). Als de tijd om is komt er een watervloed die niet hoger komt dan de afgesproken 50 cm. Voor de watervloed kun je een brandslang, waterpistolen of emmers met water gebruiken.

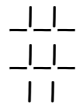
63. Mikado

Zoek 20 tot 30 palen van dezelfde lengte op en zet ze samen in het midden van een veld. Laat ze dan allemaal omvallen. Wordt dit te gevaarlijk, gooi dan de palen op een grote

bult. De kinderen mogen één voor één een paal weghalen zonder dat er een andere paal beweegt. Wie verzamelt de meeste palen?

64. Lucifer puzzels

Leg de pionierpalen volgens onderstaand schema neer:



Verplaats 3 pionierpalen zodat er 3 gelijke vierkanten ontstaan

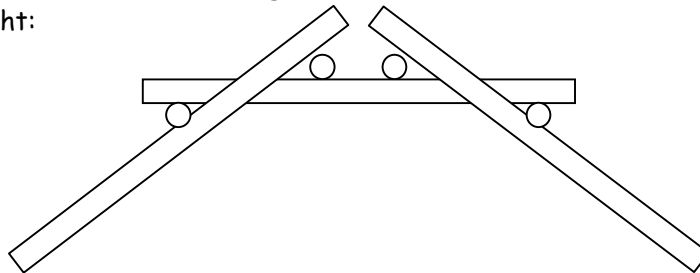
65. Brug bouwen

Zoek een mooie sloot uit of maak met lint of takken een namaak sloot. Laat elk groepje een brug bouwen over de sloot. Laat de leiding de bruggen testen. Als ze allemaal zijn goedgekeurd kan de wedstrijd beginnen. Leg een aantal (rare) voorwerpen klaar die moeten worden overgebracht. Als het niet veilig is dat de kinderen gaan rennen moet je voorwerpen gebruiken die door meerdere kinderen tegelijk moeten worden gedragen. Je kunt natuurlijk ook de regel aanhouden dat alle voorwerpen door minstens 2, 3 of 4 personen moeten worden vervoerd.

66. Brug zonder touwen

Maak van klein hout (satéprikkers, bezemstelen, bamboepalen enz.) een brug van palen zonder gebruik te maken van touw (leg 3 palen in elkaars verlengde, met de uiteinden een stukje langs elkaar. Leg daar evenwijdig aan nog eens drie palen, de overige vier palen komen haaks op deze 6 palen, zet deze vier palen vast door ze steeds door twee palen te laten klemmen). Zet dit voorbeeld buiten neer en leg er 10 gelijke pionierpalen bij. De subgroepjes moeten nu zo snel mogelijk de brug nabouwen. Je kunt ook juist als voorbeeld een brug maken van de langste palen die je tot je beschikking hebt en de groepjes met klein hout de brug laten nabouwen.

Zijaanzicht:



67. Stapelen

Zet een stevige emmer op de kop in het midden van de groep. Laat de kinderen, één voor één, een 1 meter paaltje op de emmer leggen. Hoeveel palen passen er op de emmer zonder dat de stapel om valt.

68. Trekken

Trek een streep op de grond. Laat twee kinderen elk aan de andere kant van de streep gaan staan met de gezichten naar elkaar toe. Samen pakken ze een 1 meter paaltje vast, één met de handen naast elkaar, in het midden van de paal. De ander pakt de paal aan weerszijden van haar tegenstander vast. Ze zetten nu allebei één voet tegen de streep en op het sein van de leiding proberen ze elkaar over de streep te trekken.

69. Kegelen

Zoek verschillende, haaks afgezaagde, $\frac{1}{2}$ meter paaltjes en zet ze bij elkaar in een driehoek. Laat de kinderen vanaf een lijn, met een bal, de kegels om rollen.

70. Kubb

Regelmatig zijn er pionierpalen niet meer geschikt om mee te pionieren. Natuurlijk kun je ze dan gebruiken voor een kampvuur maar je kunt er ook een spel van maken, b.v. 'Kubb': Zaag: 1 koning (25 cm hoog), 10 kubb (15 cm hoog) en 6 gooi stokken (dun hout, 30 cm lang) Zet een speelveld van $\pm 5 \times 15$ meter uit. Zet in het midden de koning en aan de beide

smalle uiteinden elk 5 kubbs. De spelers worden in twee teams (1 tot 6 spelers) verdeeld en gaan achter hun eigen lijn met kubbs staan.



Een simpele manier van het spel:

Het beginnende team (A) probeert met de 6 werpstokjes de kubbs van het andere team (B) om te gooien. Er mag uitsluitend onderhands en verticaal gegooid worden. Als alle 6 werpstokjes zijn gegooid, moet team B de eventueel omgevallen kubbs van achter de basislijn weghalen, deze kubbs doen niet meer mee. Nu is team B aan de beurt. Het team dat alle kubbs in het speelveld van de tegenstander omver heeft geworpen en vervolgens vanaf de basislijn de koning heeft omgegooid heeft het spel gewonnen. Indien de koning per ongeluk door een team wordt omgegooid tijdens het spel, dan heeft dit team verloren.

8 Touw

Nodig: meerdere touwen van verschillende lengtes

71. Knopen ballet

Laat twee personen met een lang, dik touw een mastworp om een paal maken. De twee personen pakken de uiteinden van het touw vast. Zij mogen bij het maken van de mastworp de uiteinden niet los laten. Door b.v. om elkaar heen te lopen of onder het touw door te kruipen kan er een mastworp worden gelegd.

Maak met vier personen een platte knoop. Gebruik twee dikke touwen en laat elk persoon een uiteinde vastpakken. Nu moeten ze zonder de touwen los te laten, met een platte knoop, de touwen aan elkaar vast maken.

72. Knopen oefenen

Bedenk van te voren welke knopen de kinderen moeten leren. Maak een afteken kaart met alle knopen/sjorringen erop en laat elk kind in zijn eigen tempo de verschillende knopen oefenen en aftekenen. Hou nog een extra knoop achter de hand voor de snelle kinderen.

73. Brandweerrace

Verdeel de groep in groepjes van ± 4 kinderen. Elk groepje moet van de blusauto (stoel) naar een brandje (andere stoel) met behulp van een aantal brandslangen (touwtjes) de afstand overbruggen. Het eerste touw moet door middel van een mastworp aan de eerste stoel worden vast gemaakt en van daar worden de andere touwtjes aan elkaar geknoopt met een platte knoop of schootsteek. Het groepje dat als eerste het touw aan de andere stoel (brand) knoopt heeft gewonnen.

74. Trappersbaan onderdelen

Maak met behulp van dikke, stevige touwen onderdelen van een trappersbaan: apenbrug, gekruiste apenbrug, buikschuif of twee evenwijdige touwen hoog tussen twee bomen met daaraan lange lussen tussen de twee touwen (De kinderen moeten van lus naar lus naar de andere kant stappen).

75. Estafette

Zet een parcours uit voor tweetallen. Laat de kinderen per twee hun benen aan elkaar knopen. Maak het parcours ingewikkeld zodat ze veel met elkaar moeten overleggen en niet zozeer hoeven te rennen.

76. Samen een platte knoop leggen
Maak tweetallen. Elk kind doet één hand op de rug. Samen, met elk één hand moeten, ze nu een platte knoop in een touw leggen.
77. Dasring/fluitenkoord maken
Kopieer de beschrijvingen van het maken van een dasring of fluitenkoord (boek: Pionieren). Gebruik dun touw/koord of dik katoenen breigaren. Maak de dasring in hele kleine groepjes zodat ook de kinderen die niet zo goed zijn in knopen een eigen dasring kunnen maken (eventueel met behulp van de leiding)
Een fluitenkoord maken duurt lang. Doe er eventueel meerdere opkomsten over.
78. Knopenkim
Leg onder een doek enkele touwen met een knoop erin. Laat de kinderen voelen welke knoop er in de verschillende touwen (of verschillende knopen in één touw) zit.
79. Touwtrekken
Maak tweetallen (elkaars tegenstander). Van deze tweetallen staat er één aan elke kant van een lijn. Samen krijgen ze een touw van ± 10 meter. Elk pakt een eind van het touw. Op het startsignaal maken ze bij de tegenstander een paalsteek om het lichaam. Degene die klaar is met het leggen van de paalsteek, loopt achteruit en probeert de tegenstander over de lijn te trekken. Let er als leiding op dat er een goede paalsteek in het touw zit. Een paalsteek kan niet schuiven een andere knoop soms wel.
80. Touwenroof
Maak subgroepjes. Elk groepje krijgt een eigen plek. Vanuit de eigen plek wordt geprobeerd uit een centraal gelegen punt touwen te stelen. Dit centrum wordt bewaakt. De bedoeling is dat elk groepje zo veel mogelijk touwen verzameld en deze door middel van een van te voren afgesproken knoop/steek aan elkaar maakt op de eigen plek. Als een kind getikt wordt kan deze de bewakers helpen of voor straf een bepaalde knoop leggen. De winnaar is het groepje dat de meeste touwen met de goede knoop/steek aan elkaar heeft gemaakt.

9 Dekfels van emmers

Nodig: Veel dekfels van bijvoorbeeld 10 liter emmers. Bij veel patatzaken kunnen de dekfels gratis opgehaald worden. Overleg wel van te voren met de eigenaar want vaak moeten ze een paar weken sparen tot ze genoeg hebben.

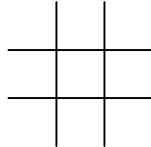
81. Frisbee
Gebruik de dekfels als frisbee en laat de kinderen overgooien. Lukt dit, maak dan cirkels op de grond waar een kind in moet blijven staan tijdens het gooien en vangen.
82. Doel gooien
Maak in een oud laken of gordijn een paar grote gaten. Span het dan tussen twee bomen en laat de kinderen vanaf een lijn proberen om het deksel door een gat te gooien.
83. Hoepelen
Gebruik de dekfels als hoepels en laat de kinderen met behulp van een stok de dekfels laten rollen. Als dit lukt kan er een estafette worden gedaan. Zet een parcours uit met bijvoorbeeld een recht stuk, een slalom, heuveltje op en heuveltje af.
84. Estafette
Maak koppels van je groep kinderen. Laat ze met de gezichten tegenover elkaar gaan staan en laat ze twee touwen van ± 50 cm tussen hen in strak trekken. Leg op de twee evenwijdige touwen een deksel. De koppels moeten nu een parcours afleggen met de deksel balancerend op de touwen. Als ze terug zijn bij het startpunt moeten ze de deksel voorzichtig overgeven aan het volgende koppel zonder het deksel met de handen aan te raken

85. Sjoelen

Maak in een grote, oude doos 4 poortjes van iets meer dan de doorsnee van een deksel. Schrijf het aantal punten boven de poortjes. Gebruik dit als eindpunt van de sjoelbak. De zijkanten zou je kunnen maken door lange banken op de kant te leggen. Gebruik een (bos)pad als ondergrond. Laat de kinderen de deksels horizontaal, laag, gooien. De deksels schuiven het laatste eind dan over het pad, hopelijk door een poortje, de doos in.

86. Boter kaas en eieren

Zet de vier lijnen van het spel uit op een grasveld met lint of teken ze met een stok op een stuk zand. Je hebt twee kleuren deksels nodig, 5 van elk. Laat twee kinderen of twee koppels nu om de beurt een deksel neer leggen. Wie heeft het eerste drie eigen deksels op een rij.



87. Vier op een rij

Zet een raster uit van 6 x 6 vakken. De vakken moeten iets groter zijn dan de doorsnee van de deksels. Maak groepjes van vier kinderen. Elk groepje heeft zijn eigen kleur deksels (je hebt 2 x 18 deksels nodig). Laat de groepjes om de beurt een deksel neer leggen. Doel is om vier deksels van de eigen kleur op een rij te leggen (horizontaal, verticaal of diagonaal). De groepsleden mogen echter niet met elkaar overleggen!

88. Dienblad

Gebruik het deksel als dienblad. Zet een parcours uit (of meerdere voor een estafette). Een kind krijgt een dienblad en moet tijdens het doorlopen van het parcours steeds iets (extra's) op het dienblad zetten. Wie kan het hele parcours lopen zonder dat er spullen van het dienblad vallen.

89. Groepslijnbal

Zet een speelveld uit van $\pm 18 \times 9$ meter met in het midden een net of lijn. Verdeel de groep in tweeën. Doel van het spel: het deksel over de middenlijn op de grond van de tegenpartij gooien.

- Met het deksel mag niet worden gelopen
- Er mag maximaal twee keer worden overgegooid.
- Het net/de lijn mag niet worden aangeraakt en er mag niet over of onder het net worden gereikt.
- Een neerwaartse worp is niet toegestaan

90. Dekselroof

Gebruik voor dit spel (eventueel) twee kleuren deksels. Verdeel de groep in tweeën en laat elk groepje in een eigen stuk bos hun deksel(s) verstoppert. De stukken bos grenzen aan elkaar en worden gescheiden door een sloot of pad. Bij het begin van het spel staan beide groepjes op het centrale punt. Elke groep moet nu de deksels uit het andere stuk bos halen. Als de kinderen in het andere stuk bos lopen mogen ze worden getikt door de andere groep (Je kunt ook alle kinderen een stukje breigaren om de arm knopen. De tikker moet het garen van de tegenpartij kapot trekken, Als het garen kapot is, moet er eerst een nieuw stukje worden opgehaald op de centrale plek). Als een kind is getikt moet zij eerst terug naar de centrale plek en kan dan weer op zoek gaan. Kinderen die een deksel hebben gevonden (en in de hand hebben) mogen niet meer worden getikt en kunnen dus meteen terug naar de centrale plek om daar de gevonden deksel in te leveren. Er mag maar één deksel tegelijk naar de centrale plek worden gebracht.

10 Conservenblikken

Nodig: blikken van kattenvoer, hondenvoer, groenten, tomatenpuree, vruchten etc. Bij grote instellingen, zoals bejaardentehuizen, zijn vaak (gratis) grote blikken af te halen. Zij moeten namelijk betalen voor de afvoer van dit blik. Als je het treft zetten ze de blikken even voor je in de vaatwasser en zijn ze ook nog mooi schoon.

91. Blikvissen

Maak van papier kleine vissen en leg die op tafel. Elke ploeg bindt een blik aan de hoek van de tafel(poot) vast, zó dat de bovenkant blik gelijk is met de tafel. Nu wordt er met een dubbelgevouwen A4tje gewapperd en geprobeerd zoveel mogelijk vissen in je eigen blik te vangen. Welke ploeg heeft de meeste vis?

92. Blik gooien

Verzamel minstens 10 blikken en stapel ze op. Hang een doek achter de stapel blikken en laat de kinderen er van een afstand op gooien met drie ballen. Wie gooi alle blikken om?

93. Bakken op blik

Maak in de zijkant van het blik met een blikschaar een deurtje en een raam. Maak nu een zeer klein piramidevuurtje en plaats het blik erover. Via het deurtje kun je hout bijgooien. PAS OP WARM! Op het blik kun je nu een eitje of pannenkoekjes bakken. Neem je in plaats van een conservenblik een frisdrankblikje, dan krijg je extra bolle poffertjes.

94. Blikken robot

Maak in het midden van de bodem van 2 blikken met een spijker en hamer een gat. Dit gaat het handigste op bv een zandondergrond (zo beschadig je niets). Zet de blikken nu met de bodem tegen elkaar aan en doe een splitpen door de bodems heen, zodat de blikken aan elkaar vast komen te zitten. Dit zijn het hoofd en de buik van je robot. Met rietjes, ijzerdraad, vuilniszaksluiters, kralen, flessendoppen, aluminiumfolie etc kun je je robot extra mooi maken. Lege medicijnen-doordruk-strips kun je vullen met verschillende gekleurde papiertjes: een leuk instrumentenbordje.

95. Ballen in blikken gooien

Neem 10 blikjes (verschillende maten en hoogtes) en zet ze bij elkaar neer. Zet op het blik het aantal punten. Gooi nu vanaf een lijn een pingpongbal in de blikjes. Een groot breed blik (appelmoes) levert natuurlijk minder punten op dan een klein smal blikje (tomatenpuree).

96. Blikken telefoon

Maak een telefoon door twee blikjes met een breigarendraad met elkaar te verbinden (gat in bodem).

97. Estafette

Neem per ploeg een blik en prik daar op ongeveer 5 cm vanaf de bodem 10 gaten in. Vul nu elk blik met water net onder de gaten. Laat de ploeg achterelkaar staan en het blik van voor naar achter doorgeven over hun hoofd heen. Is het blik doorgegeven, dan sluit nummer één zo spoedig mogelijk achteraan (en dan nummer twee, drie enz). Zo wordt achterwaarts een traject afgelegd. Aan het eind staat een emmer waar het water in kan worden gedaan. Iedereen rent snel terug en het spel kan opnieuw beginnen. Welke ploeg heeft na een bepaalde tijd het meeste water overgebracht ?

98. Pingpongblik

In het midden van een kring staat een groot blik vol pingpongballen. Eén persoon begint op startsignaal één voor één de ballen uit het blik te gooien. De groep moet de ballen pakken en terugdoen in het blik. Waar zijn, aan het eind van de tijd, de meeste ballen?

99. Blindblik

In het midden van de kring ligt een doos vol blikken. De kinderen zitten in een kring op stoelen en zijn geblinddoekt. Ieder kind moet een blikje onder elke poot van zijn stoel zien te krijgen. Waar de blikjes weggkomen mag hij zelf weten (mag dus ook van buurman jatten). Er mag niet meer dan 1 blikje tegelijk worden vervoerd. Wie zit het eerste weer op zijn stoel en heeft alle 4 poten in een blikje staan?

100. Bliklantaarn

Doe een rond houtblok/paal in je blik en sla nu met een hamer en spijker gaatjes in de zijkant van je blik. Maak mooie figuren door middel van de gaatjes. Maak geen gaatjes in de onderste 5 centimeter. Doe daarna ijzerdraad om het blik, zodat je het kan ophangen. Zet 1 of meer waxinelichtjes in je blik. Zo kan er een mooi verlicht pad worden gemaakt naar de HUDO op kamp.