

HOOFDSTUK 7 SPELLETJES



1. Tsjechische scoutingspelletjes
 2. Spelen voor grote groepen
 3. Tikspelletjes
 4. Carrrom
 5. Handespel
- 6-10 hfd 7-II

1. Tsjechische scoutingspelletjes

5 – 11 jaar	10-20 minuten	Divers	5-30 personen	Tsjechië
--------------------	----------------------	---------------	----------------------	-----------------

- Muggenspel. Er ligt/zit/staat iemand te slapen maar hij wordt steeds gestoord door rondzoemende muggen. Eén persoon ligt/zit/staat, geblinddoekt, in het midden van een kring. Hij heeft een opgerolde krant in de hand.

De kinderen (muggen) in de kring hebben allemaal een stukje plakband in de hand. Om de beurt wordt er een kind aangewezen. Het kind moet zachtjes lopend, maar wel zoemend, naar de slapende persoon sluipen en het plakband op de slaper plakken. De slaper mag met de opgerolde krant slaan naar de mug. De muggen die geraakt worden zijn af.

Variatie 1: de muggen maken helemaal geen geluid meer.

Variatie 2: als er iemand trakteert op snoepjes kunnen de snoepjes op de slaper worden geplakt. De muggen in de kringen moeten nu, al zoemend, één voor één een snoepje pakken.

- Mierenjacht. Alle kinderen zijn mieren en krijgen een ballon achteraan hun broek geknoopt (achterlijf van mier). Ze krijgen ook allemaal een punaise op het voorhoofd (druk een punaise door een stukje plakband en plak het dan op de voorhoofden).

Spreek een speelveld af. Alle mieren moeten nu in het speelveld proberen om het achterlijf (ballon) van een andere mier kapot te prikken met de punaise op hun voorhoofd.

Variatie: verdeel de kinderen in twee groepen. De mieren met de blauwe ballon moeten de mieren met de rode ballon prikken en andersom.

- Vind je eigen boom. Doe een kind een blinddoek voor en breng het naar

een boom. Het kind moet nu de boom aanraken en voelen hoe de boom eruit 'ziet'. Daarna wordt het kind terug naar het pad gebracht en mag de blinddoek af. Het kind moet nu dezelfde boom zoeken.

- **Eekhoorn.** Het is herfst en de eekhoorn heeft een heleboel eikels verzameld bij zijn boom. De kinderen gaan proberen de eikels te stelen. Maak een persoon (de eekhoorn) met een touw om het middel aan de boom vast, zodat de eekhoorn nog wel om zijn boom kan lopen. Op de grond rondom de boom liggen de eikels (ballen, propjes papier of zo). Eén of meer kinderen tegelijk mogen proberen de eikels te stelen. Als de kinderen dichtbij komen probeert de eekhoorn de kinderen af te tikken. Als de eekhoorn een kind tikt is het kind af en worden de eikels weer terug gelegd.

2. Spelen voor grote groepen

5-15 jaar	½ uur	Spel	10-100 personen	Tsjechië
------------------	--------------	-------------	------------------------	-----------------

- **Het Gekke voetpad** (*nodig*: papiertjes met nummers, horloge)

Op de bomen zijn papiertjes met nummers gehangen. De nummers vallen niet erg op en hangen niet op volgorde. De kinderen worden in kleine groepjes ingedeeld en weten in welk terrein de nummers zijn verstopt. Elke lid van een groepje moet alle nummers achter elkaar (1,2,3....10) zoeken. Wanneer de eerste van een groepje alle nummers heeft gevonden begint de tweede van de groep en daarna de derde, vierde enzovoort. Winnaar: het groepje met de snelste tijd.

Voor kleine kinderen kunnen er op de bomen meerdere papiertjes met hetzelfde nummer worden opgehangen en ze moeten dan bij elke boom een nummer meenemen(1-10). Dan is het zeker dat ze bij elk nummer zijn geweest.

De leiding moet in de gaten houden of iedereen de nummers op volgorde afloopt.

- **Paardenrace** (*nodig*: kaartjes met vragen)

Verdeel de groep in kleine groepjes en elk groepje in paren. Een paar bestaat uit een rijder en een paard. De eerste rijder van elk groepje springt op zijn paard en ze rennen naar een leid(st)er die een aantal kaartjes met vragen heeft. Daar krijgt de rijder een vraag en hij moet zo snel mogelijk de vraag beantwoorden. Als hij het antwoord niet weet mag hij zijn paard vragen, maar een paard kan natuurlijk niet praten. Het paard kan alleen door te

bewegen met het hoofd antwoorden. Als het paard het antwoord ook niet weet, kunnen ze terug naar de groep rennen en kan de groep helpen met het antwoord. Weet de groep het antwoord ook niet, dan moeten ze terug naar de leid(st)er gaan en krijgen ze een andere vraag. Als ze het antwoord goed hebben, rijden ze terug naar het eigen groepje en rijdt het volgende paar van het groepje naar de leid(st)er.

Winnaar: het groepje dat alle vragen goed heeft beantwoord en waarvan alle paarden het eerst terug in de stal zijn.

- De onderzeeër (*nodig*: veel leiding in verband met de veiligheid)

Maak kleine groepjes van 5 kinderen, 4 met een blinddoek voor en één zonder. Achteraan het rijtje staat de bestuurder van de onderzeeër (zonder blinddoek). De andere vier staan ervoor met de handen op de heupen van de voorganger. De blinde kinderen zijn de torpedo's van de duikboten. De kapitein van de boot kan sturen door met zijn handen de heupen van de voorganger te bewegen.

Een torpedo kan worden afgeschoten doordat de kapitein het kind dat voor hem loopt, in de schouder knijpt. Dit sein wordt doorgegeven naar de voorste torpedo. Die torpedo gaat los van de boot en loopt steeds maar recht door tot hij een andere boot raakt of door een leiding wordt gestopt (buiten het veld). De onderzeeër die wordt geraakt door een afgeschoten torpedo strandt en gaat zitten inclusief alle torpedo's. De andere onderzeeboten moeten hier omheen varen.

Je kunt net zo lang doorspelen tot er nog maar één boot over is.

3. Tikspelletjes

5-11 en 7-15 jaar	15 minuten	Tikspellen	10-30 pers.	India
--------------------------	-------------------	-------------------	--------------------	--------------

- Ribane. Deel de groep in tweeën.

De kinderen gaan per groep naast elkaar staan en houden elkaars handen vast in een lange sliert. De twee slierten gaan elk aan een kant van het speelveld, tegenover elkaar, staan.

Eén kind van groep 1 laat de groep los en loopt naar de andere groep en probeert om iemand van die groep aan te tikken zonder zelf getikt of op een andere manier aangeraakt te worden.

Groep 2 staan natuurlijk niet rustig op hun plek af te wachten maar rennen (handen vast!) zó zodat ze niet worden getikt maar wel de renner van groep 1 kunnen aanraken. Als iemand is getikt gaat er een kind van groep 2 naar de

sliert van groep 1 en begint het spel opnieuw.

- Kabatti. Zet een veld uit met twee vakken en een middellijn. Verdeel de groep in tweeën.

Elk team staat op haar eigen deel van het veld. Iedereen kan adem halen op het eigen veld maar niet op het veld van de tegenstander. Als je op het veld van de tegenstander komt kan je alleen uitademen. Je zegt dan de hele tijd hututututu. Als je weer wilt inademen moet je op je eigen veld zijn. Ben je daar niet, dan ben je af.

Scoutingkinderen zijn heel bijzonder en kunnen ook ademen als er maar een klein deel van hun zelf op het eigen veld is (bv een hand).

Nu gaat het spel beginnen. Om de beurt is één van de teams aan zet. Ze mogen één speler naar de andere kant sturen (die zegt dus de hele tijd hututututu) om op het andere veld iemand van de tegenpartij te tikken en dan snel terug te rennen om adem te halen. Is dat gelukt dan is de getikte af (of hoort nu bij de andere partij). Wordt de tikker echter vastgepakt en dus gedwongen om adem te halen, terwijl zij op het verkeerde veld is, dan is de tikker af (of hoort nu bij het andere team).

Nu mag het andere team een speler naar de tegenpartij sturen en proberen iemand te tikken.

Variatie: twee tikkers (van dezelfde partij) tegelijk laten rennen.

4. Carrom

6 jaar e.o.	1 uur	Kaatspel	4 personen	Afghanistan, Bangladesh
--------------------	--------------	-----------------	-------------------	------------------------------------

Het spel wordt gespeeld op een bord of tafel van gelakt multiplex van meestal 74 bij 74 centimeter. Aan de vier zijden bevinden zich houten banden, waardoor de stenen teruggekaatst kunnen worden. Als glijmiddel wordt aardappelpoeder gebruikt. De bedoeling van het spel is om de grootste en zwaarste schijf op het bord, de kunststof stootschijf vanaf de basislijn met de vingers zodanig vooruit te schieten, dat deze de kleinere stenen in één van de gaten die zich in de hoeken bevinden, kaatst. Deze houten carromstenen of

-schijven (in feite kunnen hier gewoon damschijven voor gebruikt worden) zijn onderverdeeld in evenveel zwarte als witte schijven. Deze kleuren geven aan welke schijven er door de respectievelijke spelers of teams ingeworpen dienen te worden. Degene die het spel opent, speelt altijd wit. Er is ook nog

een rode carromsteen, die de koningin genoemd wordt.

Bordvarianten: Het bord wordt gemaakt in verschillende formaten met verschillende hoekzakjes. Bij sommige borden is het niet mogelijk om de schietschijf in de gaten te schieten. Google 'Carrom board' om een afbeelding van het speelbord te zien.

5. Handelspel

7 - 11 jaar	20 minuten	Renspel	8-20 pers.	Zuid Afrika
--------------------	-------------------	----------------	-------------------	--------------------

Dit is een spel van de Zulu's. Koeien zijn hun meest kostbare bezit. Daar moeten ze jaren voor sparen. Als een Zulu een koe koopt probeert hij haar zo snel mogelijk thuis te brengen.

Uitleg:

Maak twee gelijke groepen en twee cirkels (de dorpen) met behulp van touwen, lint of krijt. Beide groepen proberen zo veel mogelijk koeien binnen te halen. De ene groep komt koeien kopen bij de andere groep. Bij elke verkoper hoort een vaste koper. De verkopers staan achter de grens in het eigen dorp met uitgestoken hand. Zodra de koper op de open hand van de verkoper slaat, is de koop gesloten en probeert de koper zo snel mogelijk in zijn eigen dorp te komen. De verkoper probeert zijn koe terug te halen door de koper te tikken, voordat deze de grens van zijn eigen dorp overgaat. Lukt dat niet dan heeft de koper zijn koe. Lukt dat wel dan probeert de verkoper zo snel mogelijk weer terug naar zijn eigen dorp te rennen en zich in veiligheid te brengen. Wissel na een bepaalde tijd van functie en aan het eind van het spel wordt gekeken hoeveel koeien elk dorp heeft kunnen kopen. Geef van te voren aan dat de verkopers hun hand niet mogen terugtrekken en de kopers niet te hard mogen slaan.

dan is dat een kaats. Er kunnen maximaal twee kaatsen ontstaan. De kaatsen worden aangegeven door een wit en een rood blokje.

Zijn er kaatsen geslagen, dan gaat het partuur dat heeft opgeslagen naar het perk. Van het andere partuur gaat de eerste of tweede opslager opslaan (hangt er vanaf of er één of twee kaatsen zijn). Het partuur in het perk moet nu proberen de opgeslagen bal voorbij de kaats te slaan. Als dit lukt krijgt men twee punten, lukt dit niet dan krijgt de opslaande partij twee punten. De puntentelling is 2-4-6-8 punten; dit is een ½ spel. Wie het eerst zes halve spelen heeft, heeft de partij gewonnen.

Kijk voor meer informatie op Wikipedia.