

Gezelschapsspelen

Amerikaans liften

Spelers zitten in een kring. Er wordt afgenummerd van 1 t/m... laatste. Op teken van een "gangmaker" slaat ieder op de knieën, klapt vervolgens in de handen en wijst daarna achtereenvolgens met de duim links en rechts over de schouder.

Terwijl men links over der schouder wijst noemt men zijn eigen nummer (als men aan de beurt is) en als men over de rechterschouder wijst, noemt men een nieuw nummer. Wiens nummer het laatst is genoemd neemt het commando over.

* wie in de fout gaat moet de laatste stoel innemen. Wie komt er uiteindelijk op de eerste stoel?

* Het spel kan ook met namen gespeeld worden.

Moordenaartje met knipogen

We zitten in een kring. Een vrijwilliger gaat even weg, waar hij de kring niet kan zien en horen.

In de kring wordt een "moordenaar" aangewezen. Diegene die op de gang heeft gestaan, is de "detective" en moet de moordenaar onthullen. De moordenaar "moordt" met een knipoog. Als je vermoord bent, ga je met je armen over elkaar zitten, als de moordenaar ontmaskerd wordt dan gaat er iemand anders de gang op.

* Je deelt kaarten uit: diegene die de "joker" krijgt is de "moordenaar" en diegene die de "schoppenaas" heeft is de "detective".

Beroepenslag

Elke speler kiest voor zichzelf een beroep uit en vervolgens noemt iedereen zijn beroep hardop. Voor de duidelijkheid kunnen de beroepen nogmaals worden genoemd.

Een van de spelers krijgt een opgerolde krant. Deze speler probeert degene wiens beroep genoemd wordt, een tik met de krant te geven. Genoemde kan dit voorkomen door tijdig een ander beroep te noemen. Lukt het de tikker een "treffer" te maken voor de genoemde speler een ander beroep noemt, dan is deze af, neemt de plaatst in het midden over en is dan de tikker.

* i.p.v. beroepen kunnen ook eigennamen gebruikt worden.

Kontakt

We zitten in een kring, we hebben elkaars handen vast. Een persoon gaat in het midden.

Persoon A zegt dat hij contact zoekt met persoon B, hij probeert dit d.m.v. handkneepjes in de richting van persoon B te geven. Diegene die in het midden zit moet kijken of hij de kneepjes ziet, ontdekt hij waar, dan moet diegene in het midden gaan zitten.

Komt het contact tot stand dan roept persoon B "contact". Persoon B is nu aan de beurt om met iemand anders "contact" te zoeken.

Ezelen

Neem zoveel kaarten (4 boeren, 4 azen enz.) als er deelnemers zijn. De kaarten worden goed geschud en vervolgens onder de deelnemers verdeeld.

Alle spelers schuiven, op een teken, gelijk een kaart die hij niet meer kan gebruiken door naar zijn rechterbuurman. Door dit schuiven probeer je een betere kaart in handen te krijgen en zo een kwartet te vormen (4 gelijken). Wanneer een van de spelers een kwartet heeft, legt hij zijn duim op tafel. Daarop reageren de andere spelers op de zelfde wijze. Wie het laatste reageerde krijgt als "beloning" de letter "E" onder zijn naam. Is hij nog een keer de laatste, dan volgt nog een letter, de "Z". Het gaat erom zo min mogelijk letter te krijgen.

Als iemand het woord "EZEL" heeft moet hij een opdracht doen.

Getallenspel

De kinderen zitten in een kring. Eén kind staat in het midden. Elk kind in de kring krijgt een kaartje met een nummer erop. Men mag van elkaar niet weten welk getal men heeft. De speler die in het midden staat, noemt een getal. Het kind met dat nummer noemt vervolgens twee andere getallen. De spelers met deze nummers moeten van plaats wisselen. De speler in het midden probeert een van hun plaatsen te bemachtigen.

Voordat ze wisselen, moeten ze eerst 'contact' met elkaar krijgen, omdat ze ook elkaars nummer niet kennen. De middenspeler mag van dat contact zo min mogelijk merken.

Als hij een plaatsje in de kring heeft veroverd, dan krijgt hij het nummer van degene die in plaats van hem in het midden komt te staan.

Twee aan twee

De club wordt in twee groepen verdeeld. Bij de ene groep worden kaartjes met plaatsnamen op de rug gespeld, bij het andere groepje met bezienswaardigheden uit die plaatsen. De spelers moeten elkaar proberen te vinden. Ze mogen echter anderen niet vragen wat op hun rug staat. Als twee kinderen denken dat ze bij elkaar horen, vragen ze elkaar of het klopt. Er mag alleen met 'ja' of 'nee' worden geantwoord. Als alle tweetallen op deze manier zijn gevormd, krijgt iedereen vijf minuten om de volgende opdracht voor te bereiden. Deze luidt:

Speel een situatie waarin duidelijk wordt, welke woorden jullie op je rug hadden. De woorden mogen zelf niet worden genoemd. De andere kinderen proberen deze woorden te raden.

Commando

Dit spel is een variatie op het Commando Pinkelen. Alle spelers gaan met hun gezicht naar de spelleider staan. Deze geeft de kinderen allerlei opdrachten, zoals armen omhoog, op een been staan, pak je neus vast, maak een sprongetje en tik op je billen. Voor elke opdracht die hij geeft, zegt hij 'Commando ...'.

De kinderen mogen de opdracht alleen uitvoeren, als de spelleider dit woord voor de opdracht noemt. Anders mogen ze de opdracht niet uitvoeren. Het is de bedoeling dat dit spel snel wordt gespeeld.

Kinderen die een fout maken, kun je 'af' laten zijn. Beter is het de kinderen gewoon mee te laten spelen en bijvoorbeeld te werken met de volgorde 'misselijk, hoofdpijn, ziek etc.'

Tip: Je kunt natuurlijk ook de handelingen die je zegt uitvoeren of foute handelingen voordoen. Wat geldt, is datgene wat je zegt!

Variatie: Je kunt ook twee groepen maken met twee spelleiders. Een kind dat bij de ene groep een fout maakt, gaat naar de andere groep.

Dirigent

Een kind verlaat de clubruimte. De anderen zitten in een kring. Eén van hen is dirigent. Terwijl iedereen een bepaald lied aan het neuriën is, doet men een muziekinstrument na. De dirigent geeft het instrument aan, de anderen moeten hem nadoen.

Het kind dat wegging, wordt binnengeroepen en moet raden wie de dirigent is.

Ik ga op reis

Variatie 1: De kinderen zitten in een kring. De eerste speler zegt: 'Ik ga op reis en ik neem mee ...'. Vervolgens noemt hij een voorwerp dat hij meeneemt. De volgende speler zegt dezelfde zin, herhaalt het voorwerp dat de voorgaande speler heeft genoemd en noemt vervolgens zijn eigen voorwerp. Nummer drie herhaalt de twee voorgaande voorwerpen en noemt vervolgens zijn eigen voorwerp. Waar gaat iemand in de fout?

Variatie 2: Dit is weer eens zo'n spelletje waar de spelers er achter moeten komen, wat de truc ervan is.

Iedereen noemt een voorwerp. De spelleider geeft aan, of dat voorwerp al of niet meegenomen kan worden. Dat mag, als het woord bijvoorbeeld begint met de eerste letter van de speler die dat woord opnoemt, zoals Piet neemt zijn pyjama mee, Annie appels en Theo een theedoek.

Variatie 3: Een speler verlaat de ruimte. De anderen nemen een bekend persoon in gedachten. Als de speler binnenkomt, kan het spel beginnen. Alleen voorwerpen die deze persoon mee zou kunnen nemen, mogen genoemd worden. Na hoeveel woorden heeft de speler de naam van de bekende persoon geraden?

Plaats wisselen

De spelers zitten op stoelen in een kring. Een speler staat in het midden. Deze geeft een bepaald signaal. Alle andere spelers moeten nu van plaats wisselen. Ze mogen niet gaan zitten op een stoel die naast hen staat. De middenspeler probeert ook een stoel te bemachtigen. De speler zonder stoel komt nu in het midden te staan.

Wie pakt de lege stoel?

De spelers zitten op stoelen in een kring. Een stoel is leeg. De middenspeler probeert die stoel te bemachtigen. Echter degene die links of rechts van de lege stoel zit, probeert zo snel mogelijk op die stoel te gaan zitten. Onderbreekt de middenspeler deze springende en hoppende rij, dan is de speler die zijn stoel miste, af en komt in het midden te staan.

De pet van tante Jet

Op hetzelfde ritme als bij het spel Arabisch Liften kan ook het volgende kennismakings-spelletje worden gespeeld:

Al slaande scanderen de spelers de zin 'Wie heeft de pet van tante Jet?' Vervolgens wordt de naam van een speler genoemd, die zegt: "Wie ik?". De groep vervolgt met: "Ja jij!", waarna de aangewezen speler zegt: "Ik niet!" De spelers vervolgen met 'Wie dan?'. De speler van daarnet noemt de naam van een medespeler, waarop de groep verder gaat met ".. heeft de pet van tante Jet!". De nu genoemde speler begint weer met "Wie ik?" en zo gaat het verder totdat iedereen aan de beurt is geweest en in ieder geval de namen van de andere spelers heeft gehoord.

Toffe Tinus en Malle Mina

Een goed spel om elkaars namen te leren kennen en te onthouden is het spel met de alliterende bijvoeglijke naamwoorden.

Allitererend wil zeggen, dat de eerste letter van het bijvoeglijk naamwoord gelijk is aan die van de eigen voornaam. De speler die begint noemt zijn eigen voornaam voorafgegaan door een allitererend bijvoeglijk naamwoord. De volgende speler herhaalt dat van zijn voorganger en vervolgt met de benaming van zichzelf. De volgende herhaalt de namen van zijn voorgangers en noemt daarna zijn eigen naam. Zo gaat het spel verder tot iedereen in de kring aan de beurt is geweest. Het kan natuurlijk wel gebeuren dat daarna iedereen elkaar gaat aanspreken met zijn of haar 'kenmerk' erbij.

Berenfamilie

Dit is een voorbeeld van een naäapspel. De deelnemers zitten in een kring en krijgen allemaal een berenaam, zoals Pappa Beer, Ijsbeer en Yogi Beer. Eén of meerdere spelers verlaten de ruimte en komen afzonderlijk binnen. Eerst stellen alle leden van de familie Beer zich voor aan de 'nieuweling'. Deze wordt vervolgens gevraagd of hij toe wil treden tot de berenfamilie. Na instemming van zijn kant, doen de leden van de berenfamilie vervolgens alle handelingen van de nieuweling na. Deze voelt zich natuurlijk even opgelaten en zal vragen wat hij moet doen. Daar wordt niet direct op

gereageerd. De nieuweling moet alleen goed opletten. Hij zal wel snel doorhebben dat ze hem nadoen.

Hij kan dat stoppen door een handeling te verrichten die de spelers niet (allemaal) kunnen na-doen, zoals het afzetten van een bril, het opsteken van een sigaret en een jasje uittrekken. Op dat moment stopt het spel en moet de nieuweling aangeven, waarom er is gestopt. Daarna is ook hij lid van de berenfamilie en kan het volgende slachtoffer binnenkomen.

Wie ben ik?

Een speler verlaat de ruimte. De anderen nemen een bekend persoon in gedachten. De speler die binnenkomt moet er door het stellen van vragen achter komen wie men in gedachten heeft. Er mag alleen geantwoord worden met 'ja' of 'nee'.

Schaapskooi

Dit is een leuk spel om met name de schreeuwlelijken of degenen die zich graag laten horen in de groep even op hun nummer te zetten. De truc kan echter ook faliekant mislukken en op zich is dat ook wel leuk. Het uitleggen aan de groep vergt enige tijd, omdat de spelers in eerste instantie niet doorhebben wat de clou is.

Twee spelers worden weggezonden. De eerste speler die weer binnenkomt, is de klos, maar hij heeft dat (hopelijk) niet door. Alle spelers bevinden zich in een grote schaapskooi. Dat wordt verteld aan de speler die binnenkomt. De binnenkomeer moet er nu achter zien te komen wie als hardste blaait. De truc is dat niemand vooraf is aangewezen, maar dat na enkele keren raden wordt verteld, dat hij de juiste persoon heeft geraden. Hij blij en nu moet bepaald worden wie nu het schaap is, dat als hardste blaait. Ook dat is vooraf weer bekostuofd en na ampel overleg wordt besloten, dat de binnenkomeer deze rol krijgt. Hij blij. De tweede persoon komt binnen. Hem wordt ook weer verteld over de schaapskooi etc. Op teken van de spelleider gaat iedereen om het hardst blaten. De enthousiaste binnenkomeer van daarnet natuurlijk keihard. Dat wordt nog een herhaald, want de tweede persoon heeft natuurlijk foutief geraden. Nu is het opletten geblazen, want vooraf is afgesproken, dat bij de derde keer iedereen zijn mond zal houden. De spelleider telt weer af: 1 - 2 - 3, de binnenkomeer van daarnet begint keihard te blaten en houdt verschrikt en verbaasd op, want hij zit in zijn eentje te blaten. De tweede persoon, die niet in het complot zat, reageert ook even verbaasd en krijgt enige uitleg. Het is natuurlijk ook mogelijk om hem vooraf in het 'complot' te betrekken. Succes verzekerd!

Mijn tante uit Marokko ...

Dit is een leuk spel om de groep eens in de goede stemming te krijgen voor meer doldwaze spelletjes. De spelers zitten in een kring. De spelleider begint. Hij wendt zijn hoofd naar zijn rechterbuurman, die zijn hoofd naar links wendt, in de richting van de spelleider. Deze laatste begint met "Mijn tante uit Marokko heeft een Koalabeertje meegenomen." Zijn buurman reageert met de vraag: "Een wat?", waarop de spelleider zegt: "Een Koalabeertje!" Zijn rechterbuurman wendt vervolgens zijn hoofd naar zijn buurman en herhaalt de eerste vraag. De tweede buurman vraagt: "Een wat?". De eerste buurman draait zich vervolgens om naar de spelleider met eveneens de vraag:

"Een wat?" Daarna herhaalt zich deze procedure in omgekeerde volgorde met het antwoord van de spelleider: "Een koalabeertje!"

Zo wordt dit Koalabeertje de gehele groep doorgegeven en telkens komt de vraag "Een wat?" helemaal terug met de spelleider en diens reactie "Een Koalabeertje!" gaat dan weer helemaal naar rechts.

Het wordt nog spannender als de spelleider, nadat al enkele spelers met het Koalabeertje bezig zijn, naar links begint met: "Mijn tante uit Australië heeft een chinchilla meegenomen."

1,2, 3, ... plof

Om beurten noemt ieder uit de kring achtereenvolgend een getal, te beginnen met 1. Echter: Bij 4 zeg je dat niet, maar zeg je "Plof!". De volgende vervolgt met 5. Dat plof zeggen geldt voor elk veelvoud van 4 en voor elk getal waar het cijfer 4 in voorkomt (14, 41, etc.). Als iemand een fout maakt, is deze af en moet de volgende speler zijn fout herstellen. Als jij in plaats van plof 4 zegt, dan moet de volgende speler dus alsnog plof zeggen.

Berenjacht

Met de tong achter je lippen wordt het volgende gezongen: Wij zijn op de berenjacht; wij zijn niet bang, want wij hebben geweren en kogels ook.

Dan de volgende variaties:

Wij komen bij een grote rivier - daar kunnen wij niet overheen (passend gebaar maken), daar kunnen wij niet onderdoor (passend gebaar maken), daar gaan wij doorheen (passend gebaar maken) en geluid: tsss, tsss, tsss,

Wij komen bij een groot terrein - - daar kunnen wij niet overheen (passend gebaar maken), daar kunnen wij niet onderdoor (passend gebaar maken), daar gaan wij doorheen (passend gebaar maken) en geluid: tsss, tsss, tsss,

Wij komen bij een grote berg - - daar kunnen wij niet overheen (passend gebaar maken), daar kunnen wij niet onderdoor (passend gebaar maken), daar gaan wij doorheen (passend gebaar maken) en geluid: tsss, tsss, tsss,

Wij komen bij een grote grot, wij steken onze hand daarin, wij voelen, wij voelen iets harigs: Help, het is een beer en daarna heel snel het voorgaande, in omgekeerde volgorde/

Paardenrace

Klappen met je handen op beide bovenbenen en dan ondertussen de volgende bewegingen:

Publiek links - zwaaien met je rechterhand naar links

Publiek rechts - zwaaien met je linkerhand naar rechts

De koninklijke loge - wuiven naar de loge

De waterbak - met je wijsvinger over je lippen heen en weer gaan en bl - bl - bl doen

Lachen voor de camera - doe maar gek

De hindernis - Je helemaal oprichten, handen omhoog en weer gaan zitten.