

Tafelspelen

Deze staan ook bekend onder de naam kofferspelen

In bovenstaande titel zit de inhoud van de hierna beschreven spelletjes al beschreven: Spelen die je op een huis-, tuin- of keukentafel kunt spelen, spelletjes die zo weinig ruimte in beslag nemen, dat je ze in een koffertje op kunt bergen.

Het zijn spelletjes voor een verloren ogenblikje op je club of in het kamp. In circuitvorm kun je er een leuk en actief programma-uurtje mee vullen.

Kortom, je kunt er alle kanten mee op. Het gaat om spelen

- die weinig uitleg vragen,
- waar weinig of geen materiaal voor nodig is,
- die in een kleine ruimte gespeeld kunnen worden,
- waarvan de spelregels gemakkelijk zijn aan te passen of te veranderen.

Per spel kunnen vijf tot acht spelers deelnemen.

Organisatievormen

Het is mogelijk om elk spelletje afzonderlijk te spelen, zeker als je enkele minuten over hebt en je met een klein clubje bent.

Je kunt echter ook op enkele tafels spelen neerleggen met een duidelijke uitleg erbij. Aan elke tafel gaat een groepje spelers zitten. Zij lezen de uitleg en spelen ongeveer vijf minuten. Daarna wordt gewisseld en schuift elk groepje een tafel op.

Een andere mogelijkheid is, dat je elk groepje de opdracht geeft om met behulp van enkele simpele materialen zelf een spelletje in elkaar te zetten dat aan bovengenoemde eisen voldoet. De spelers schrijven zelf de instructie erbij en als dat voltooid is, gaan de groepjes de spelletjes van elkaar spelen.

Beschrijving van enkele spelletjes:

Commando pinkelen

De spelleider (kan ook een van de deelnemers zijn) geeft de volgende commando's:

- o Pinkelen, met de vingers op de rand van de tafel trommelen,
- o Bol, de beide handen met de rugzijde gebold naar boven op tafel leggen,
- o Hol, het omgekeerde van bovenstaande handeling,

- o Plat, de handen plat op tafel neerleggen.

De spelers mogen deze handelingen alleen uitvoeren, als de spelleider voor de handeling het woordje 'Commando' heeft genoemd (vb. Commando pinkelen). Als hij dit niet doet, gaan de spelers door met de voorgaande handeling. Degene die een fout maakt, kan de taak van de spelleider overnemen.

Lucifers stapelen

Op tafel staat een limonadeflesje. Elke speler heeft een aantal lucifers voor zich. Om beurten legt een speler een lucifer op de hals van de fles. Als bij hem de lucifers eraf vallen, krijgt hij deze bij zijn lucifers. Wie is als eerste zijn lucifers kwijt, of: Welk groepje bouwt de grootste toren?

Hoy Boer!

Kaarten van een of twee kaartspelen worden gelijkelijk verdeeld over de spelers. Het is de bedoeling dat je zo snel mogelijk al je kaarten kwijt raakt. Om beurten leggen de spelers een kaart in het midden. Als deze kaart een plaatje blijkt te zijn, moeten alle spelers zo snel mogelijk reageren. Degene die als laatste reageert, krijgt alle kaarten van het stapeltje.

- Bij een joker gaat men op de stoel staan.
- Bij een Aas legt men de rechterhand in het midden op tafel (handen stapelen).
- Bij een koning of heer gaat men staan zonder iets te zeggen.
- Bij een vrouw zwaait men met de rechterhand, waarbij men zegt 'dag mevrouw'.
- Bij een boer roept men 'Hoy Boer!' en legt men de rechterhand op de schouder van de rechterbuurman.

Kat-en-muis

Per persoon een koordje van een halve meter met daaraan een grote kraal. Ieder legt de kralen bij elkaar in het midden van de tafel en houdt zelf het uiteinde van zijn koordje vast. Een speler houdt een stevig (plastic) bekertje vast en gooit met de dobbelsteen. Komt deze op een 1 of op een 6 (of op een ander afgesproken nummer), dan slaat hij het bekertje op de kralen. De andere spelers proberen hun kraal zo snel mogelijk weg te trekken. Degene wiens kraal gevangen is, mag het daarna proberen.

Overige spelsuggesties

Kranteslag, Memory (kaartje-keer), Ezelen, Watje blazen (rietje, pluk watten), enz.