BINNENSPELEN

KOUSENROOF

- Iedereen doet zijn schoenen uit en doet zijn kousen voor de helft van zijn voet. Vanaf nu geldt het principe van dassenroof: je moet proberen iemand zijn kousen af te trappen en tegelijkertijd je eigen kousen beschermen. Degene die als laatste een kous aan heeft is gewonnen.

BEVROREN SCHOEN

- Iedereen zet zijn schoen op zijn hoofd en loopt zo rond. Als de schoen valt moet hij stokstijf blijven staan totdat iemand anders de schoen terug op zijn hoofd heeft gezet. Ze mogen hun schoen niet vasthouden met hun handen.

BLIND VERSTOPPERTJE

- Het verschil met gewoon verstoppertje is dat iedereen een blinddoek om heeft, ook degene die de anderen moet vinden. Iedereen zoekt dus op de tast de goede verstopplek of is op zoek naar anderen. Wie zich schuilhoudt, moet zoch zo klein mogelijk maken en zo stil mogelijk zijn, dan zijn ze veel moeilijker te vinden. De eerste die gevonden wordt, heeft verloren. Bij de volgende rond is het zijn beurt om te zoeken.

DANSENDE HOEDEN

- Materiaal: - cd-speler en muziek - twee hoeden - stoel

- De kinderen zitten in een grote kring. In het midden zit een kind op een stoel. Terwijl de muziek speelt, geven de kinderen twee hoeden in de kring door, van hoofd tot hoofd in de afgesproken richting. Als de muziek stopt, proberen de twee kinderen die de hoed op het hoofd hebben, zo snel mogelijk hun hoed op het hoofd van het kind op de stoel te plaatsen. Wie daarin lukt, mag zelf op de stoel gaan zitten.

DAG MADAM

- Iedereen zit op een stoel in een kring. In het midden staat een tafel. Op de tafel liggen 3 pakken kaarten. Om de beurt gaat een speler naar de tafel en neemt hij een kaart. Hij zegt welke kaart hij vast heeft. Bij enkele kaarten hoort een opdracht die de hele groep moet uitvoeren (behalve de persoon die de kaart moest omdraaien). De persoon die als laatste een opdracht uitvoerde krijgt die kaart. Het is de bedoeling dat je zo weinig mogelijk kaarten hebt na het spel.

- Voorbeelden: iedereen staat op zijn stoel en legt zijn hand op z"n hoofd, achter je stoel staan en een liedje beginnen fluiten, toertje lopen rond de tafel en weer op je stoel gaan zitten, onder de tafel kruipen en op de stoel tegenover je gaan zitten, op de stoel staan en "dag madam" zeggen, voor je stoel staan en groeten zoals in het leger

LE JEU DE L'ASSASSIN

- Iedereen zit in een kring. Er wordt een inspecteur/détective aangeduid.

- Jij zegt : ' Vous êtes fatigués et la ville va se coucher … ' waarop iedereen zijn ogen dicht doet.

- De spelleider gaat rond en geeft 1 persoon een tik op de rug. Deze persoon is de moordenaar. Diegenen die geen tik hebben gekregen zijn gewoon „burger". De spelleider zegt nu: 'l'assassin se réveille'. De moordenaar duidt heimelijk iemand aan met een knipoog. Deze persoon is vermoord en zegt "Aaah ! Je suis mort/e"

- Bijvoorbeeld: Dieter is vermoord door de moordenaar. Jij zegt terug: 'vous êtes fatigués et la ville va se coucher ..". Iedereen gaat dan terug met de ogen gesloten zitten. Nu zegt de spelleider opnieuw: 'la ville se réveille sans Dieter (die dus vermoord is) et l'assassin se réveille aussi" en de moordenaar duidt heimelijk opnieuw iemand aan met een knipoog.

- Vanaf 15 spelers kan je 2 moordenaars aanduiden.

TAPE CHAISE: 15 enfants en cercle – on peut ajouter une phrase: j'aime + …

- Matériel : une chaise par personne (mais pas indispensable)

- Tout le monde s'assied en cercle sur une chaise (ou sur le sol). Un enfant va au centre. Celui qui a une place libre à sa droite (la place de celui qui est debout au centre du cercle) tape sur la chaise et crie un prénom. Celui dont on a prononcé le prénom se lève pour aller s'y asseoir. Il laisse donc à son tour une place libre. L'enfant qui a cette place libre à sa droite doit taper sur la chaise et crier un prénom avant que la personne au centre du cercle ne s'y asseye. Si cette dernière y parvient avant que quelqu'un ne tape sur la chaise en prononçant un prénom, celui qui devait taper sur la chaise se lève et va au centre.

  <u>Deux règles importantes :</u>

- Si on tape sur la chaise sans prononcer un prénom, c'est perdu.

- C'est toujours la personne qui a une place libre à sa droite qui doit taper sur la chaise.

VAMPIERENJACHT

- Materiaal: - blinddoeken voor elke deelnemer - eventueel afbakenlint

- We zorgen voor een afgebakend terrein! Iedereen wordt geblinddoekt. Wanneer dit gebeurd is, wordt één iemand aangeduid door een tikje op zijn schouder. Dit is de vampier. Iedereen loopt nu willekeurig door elkaar. Wanneer de vampier tegen iemand opbotst, probeert hij die persoon in de schouder te "bijten", door een zachte nijp te geven. Word je door de vampier gebeten, dan slaak je een luide kreet, zodat de andere spelers weten waar de vampier zich bevindt, en word je zelf ook vampier…

- Variant: kippensoep Iedereen loopt geblinddoekt rond, één iemand wordt aangetikt en wordt meneer vos. De rest zijn allemaal kippen in een kippenhok. Telkens ze tegen elkaar opbotsen vragen de een "Toktok?" Als de ander "Toktok!" antwoordt, gaat hun zoektocht verder. Wanneer ze echter tegen meneer vos opbotsen, zal hij antwoorden met "Rrrrrrrw!" antwoorden. De kip wordt dan „verslonden" en wordt ook een vos.

DIS-MOI QUELQUE CHOSE

Matériel: un foulard pour se bander les yeux

Les enfants sont assis en rond sur des chaises, sauf un joueur qui est debout au milieu et a les yeux bandés. On le fait tourner sur lui-même plusieurs fois pendant que les autres joueurs changent de place. Le joueur aux yeux bandés se dirige vers l'un des enfants assis et dès qu'il l'a touché, il se met à genoux devant lui et dit : "Dis-moi quelque chose". Le joueur doit alors lui dire "coucou" en changeant sa voix pour ne pas être reconnu. Si le joueur aux yeux bandés ne reconnaît pas l'autre enfant, il peut lui demander encore deux fois de lui dire "coucou". S'il ne trouve toujours pas, il va vers un autre enfant et essaie de trouver qui c'est. S'il découvre la bonne identité de l'enfant, les rôles sont inversés et c'est l'autre enfant qui a les yeux bandés.

BOMBE CHAUSSURES

- Iedereen doet één schoen uit en legt die in het midden van de kring. De bommenzoeker gaat naar buiten. Ondertussen wordt één schoen aangeduid als bom. De bommenzoeker komt terug binnen en neemt dan schoen per schoen weg. Hij krijgt vijf kansen om de bom te vinden. Als hij de bom vast neemt, roept de hele groep „BOUM“.

Pour les grands:

1) LA MACHINE DE COURANT: https://www.youtube.com/watch?v=vX2sLbXkLUM : la machine de courant: tout le monde est assis en cercle, les mains sur les jambes. Le courant passe en tapant une fois sur les jambes, si on tape deux fois; le courant passe dans l’autre sens. Si vous levez votre main par erreur -> vous devez mettre votre main sur le dos. Qui garde comme dernier la main sur la jambe?

2) BILLENKLETS: https://www.spelensite.be/spel/billeklets