

## **BUITENSPELEN:**

### **TOUWTREKKEN**

### **SPRINGEN MET TOUW**

### **GROSSE BERTHE (= dikke Berta) -> J'AI PEUR DU CHASSEUR**

### **L'OURS EN CAGE**

- Un joueur (l'ours) se place au milieu du cercle formé par les autres joueurs en se tenant la main.
- L'ours doit essayer de sortir du cercle (de sa cage) en le brisant ou en rampant entre les gardiens. Ces derniers doivent l'en empêcher en continuant de se tenir par la main. Ils n'ont pas le droit d'attraper l'ours. Dès que celui-ci réussit à s'échapper, les gardiens partent à sa poursuite. Le premier qui le touche devient l'ours à son tour. Le jeu recommence.
- Variante :  
Dans ce jeu, les enfants peuvent former deux cercles. Chaque équipe envoie un de ses membres comme prisonnier dans le cercle adverse. Le premier prisonnier qui réussit à s'échapper marque un point pour son équipe, qui envoie un autre joueur le remplacer dans la prison. L'équipe gagnante est celle qui a remporté le plus de points après 10 minutes de jeu.



### **POISSONS – REQUINS – BALEINES**

- Délimiter un terrain. D'un côté, il y aura le groupe « baleines » et de l'autre le groupe « poissons ». Au centre, se trouvent 1 ou 2 requins qui interpellent un des deux groupes. Si les requins interpellent les « baleines », celles-ci doivent traverser

le terrain sans se faire toucher par les requins. Si un joueur est touché, il devient une algue. Il pourra alors aider les requins à toucher des « poissons » ou des « baleines », mais sans se déplacer. Si les requins crient « océan », les 2 groupes traversent le terrain.

## **AAAAAAA ...**

- Aaaaaaaaaaaaa... In elk vak staat een ploegje. Om beurt loopt een speler uit het ene vak in het andere vak. Hij roept "Aaaaaaaaaa. . ." . Zolang hij dit roept mag hij personen tikken. Wie getikt is, moet bij het andere ploegje. Als de tikker niet meer roept (of ademt onderweg) moet hij stoppen. Als hij niet meer tijdig in zijn eigen vak raakt, moet hij in het vak blijven. Hij moet dus blijven roepen tot hij terug is. Het spel eindigt als alle spelers in hetzelfde vak staan of na een afgesproken tijd.

## **BATAILLE DE CHENILLES**

- Tu formes plusieurs chenilles. Pour former une chenille, les enfants se mettent les uns derrière les autres en se tenant par la main. La première personne de la file forme la tête de la chenille et la dernière, sa queue. Le but est de former la plus longue chenille. Pour ce faire, la tête d'une chenille doit toucher la queue d'une autre. Une fois touchée, la personne va dans l'équipe adverse. Et ainsi de suite.



## **CACHE CACHE SARDINE (= omgekeerd verstoppertje)**

- Un enfant va se cacher. Le reste du groupe compte jusqu'à 50 puis part à sa recherche. Attention : chacun part seul de son côté. Quand quelqu'un a trouvé la cache de l'enfant, il se dissimule avec lui le plus discrètement possible pour que personne d'autre ne repère la planque. Le but du jeu est de ne pas être le dernier à découvrir la cachette.

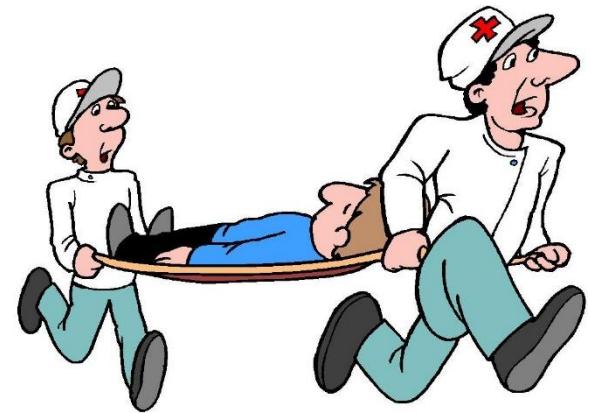
## **LE CERCLE EMPOISONNÉ**

- Les enfants forment un cercle. Ils se tiennent la main.

- Au centre du cercle, tu dessines avec de la craie une mare/ une flaque de lave/ ... (ou tu disposes 3 bâtons qui tiennent en équilibre sans être fixés au sol) . Le but est de tirer ses voisins de manière à les faire marcher dans la mare. L'enfant qui a marché dans la mare est éliminé. Si deux personnes se lâchent, elles sont éliminées toutes les deux.
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'il soit impossible pour les joueurs de tourner sans toucher au cercle empoisonné.

## SOLDAT - VICTIMES

- De leden worden verdeeld in twee groepen. De eerste groep zijn de soldaten en de tweede groep de slachtoffers. De eerst groep gaat op de buik liggen, allemaal naast elkaar. De andere groep doet dat ook, tegenover de ander groep. Zodanig dat de twee groepen met hun gezicht naar elkaar liggen. Je moet er wel voor zorgen dat ze zo in het midden van het terrein gaan liggen. De leiding roept 'VUUR'. Op dat moment moeten de slachtoffers recht springen en zo snel mogelijk naar de lijn van het terrein lopen. De soldaten moeten twee keer op de grond slaan en moeten dan de slachtoffers proberen te tikken. De slachtoffers die aangetikt werden, worden soldaat. Het spel is gedaan wanneer alle slachtoffers soldaat geworden zijn.



## LE RÉVEIL

- Matériel : un réveil
- Tu caches un réveil dans un village, un bois... en prenant soin de délimiter le terrain de jeu. Tu règles ce réveil pour qu'il sonne une demi-heure après le début de l'activité. Les enfants s'organisent comme ils veulent pour retrouver le réveil avant que sa sonnerie ne se déclenche.  
Veille à placer celui-ci dans un endroit accessible pour tous.



## **JEU DE LA TOMATE ( = Chinese voetbal)**

- 1) <https://www.regles-jeux-plein-air.com/regle-de-la-tomate/>

## **TIKKERTJE POLITIE – BOEVEN**

- Baken terrein af ! Er is één tikker (de politie). Als er een kind (boefje) getikt is moet dat "in de gevangenis" (maak een cirkel van stoelen met één uitgang). De andere kinderen (boeven) kunnen hun mede-boefje bevrijden, door met hun twee handen op de handen van de gevangene te slaan (dubbele high five doen). Gelukt? Dan is het boefje vrij.



## **RUE – AVENUE**

- les enfants forment 4 lignes de 4 personnes ( ou 5 rangées de 5 ect..) et on choisit un chat et une souris. Les jeunes alignés doivent être en mesure de tendre leurs bras de chaque côté de façon à toucher la main de leurs voisins. Ils sont ainsi en position rue. Au signal du meneur, le chat essaie de rattraper la souris ; ils doivent passer dans les rues et peuvent changer de rue, mais ils ne peuvent pas passer en-dessous des bras. Lorsque le meneur crie avenue, les jeunes qui sont alignés doivent effectuer un tour de 90 degrés et le chat continue de courir après la souris, jusqu'à ce qu'il la touche. On change alors le chat et la souris.

## **POISSONS PÊCHEURS**

- Matériel: image poisson/ pêcheur / filet
- <https://www.regles-jeux-plein-air.com/regle-du-poissons-pecheurs/>
- Goed om de cijfers te oefenen

-

## **LE LOUP GLACÉ (= soort tikkertje)**

<https://www.regles-jeux-plein-air.com/regle-du-loup-glace/>

### **APETROTS:**

- Opelet: dit is een wild spel !
- Iedereen behalve 1 gaat in een kring liggen, ze haken de armen in elkaar en degene die niet in de kring ligt moet ze proberen los te trekken door aan de benen te trekken. Als er iemand los is moet die helpen trekken en de anderen moeten de kring zo snel mogelijk terug sluiten. De 2 die het langste kunnen blijven liggen zijn de winnaars.
- Woordenschat: s'accrocher aux autres, bien tirer.

-

### In 2 ploegen:

## **LA BALLE AU PRISONNIERS (= trefbal)**

<https://www.regles-jeux-plein-air.com/regle-de-la-balle-aux-prisonniers/>

## **LA PASSE A DIX (tienbal)**

<https://www.regles-jeux-plein-air.com/regle-de-la-passe-a-dix/>

- Les joueurs d'une équipe doivent se faire passer 10 fois le ballon sans qu'il ne tombe et sans se le faire prendre par l'autre équipe.

- Laat de kinderen het aantal passen luidop tellen. Is dit eenvoudig? Laat ze dan van 10 naar 0 tellen !

## **LES GENDARMES ET LES VOLEURS (= soort tikkertje)**

<https://www.regles-jeux-plein-air.com/regle-gendarmes-et-voleurs/>

- Leg het spel uit met prenten: les gendarmes – les voleurs
- N'oubliez pas de délimiter le terrain !

## BALSPELEN VOOR GROTE KINDEREN

### **JEU DE L'HORLOGE**

[https://www.youtube.com/watch?v=4Fi5GKbnrk&ab\\_channel=YassineEssaghir](https://www.youtube.com/watch?v=4Fi5GKbnrk&ab_channel=YassineEssaghir)

### **JE DÉCLARE LA GUERRE À**

(= dauphin/dauphine : <https://www.regles-jeux-plein-air.com/regle-du-dauphin-dauphine/>)

- Iemand gooit de bal omhoog met de woorden: "Je déclare la guerre à Dirk". Dirk moet dan zo snel mogelijk de bal pakken. De anderen rennen weg. Zodra Dirk de bal heeft, roept hij "Stop!" en blijft iedereen stilstaan. Dirk mag dan 3 passen doen en proberen iemand aan te smijten, zonder dat de bal botst. Lukt hem dit, dan moet die persoon de oorlog verklaren aan iemand, ander moet hij zelf dat doen.
- Dit spel kan je ook gebruiken om "l'article contracté" in te oefenen. Geef iedereen een kaartje met een dier. Laat de kinderen roepen: "je déclare la guerre au chat, à la vache, ... "

### **MORT À /VIE À**

- Matériel: un ballon, un filet ou une corde tendue
- Tu formes deux équipes que tu disposes de part et d'autre du filet/de la corde. Le joueur d'une équipe lance le ballon en criant "Mort à Julien !". Si l'équipe adverse rattrape le ballon avant qu'il ne tombe par terre, Julien peut rester sur le terrain.

Dans le cas contraire, il est mort et quitte la partie. Si une équipe a perdu un de ses membres, elle peut lancer le ballon en criant "Vie à Sylvie !". Si l'équipe adverse ne rattrape pas le ballon, Sylvie revient à la vie et peut rejoindre son équipe sur le terrain. Dans le cas contraire, elle reste sur le côté. Le but du jeu est de terrasser l'équipe adverse.

## ZWERFBAL

- De kinderen staan op twee of drie passen van elkaar in een kring. Een bal gaat in deze kring van de ene speler naar de andere. Men mag daarbij onverwacht van richting veranderen want om de kring loopt een speler rond die probeert de bal tegen de grond te slaan. De bal mag alleen geslagen worden als hij van de ene speler naar de andere gaat, maar niet zolang hij vastgehouden wordt. Zodra de kringloper de bal heeft weggeslagen, mag hij zelf in de kring en degene die de bal het laatst gegooid heeft, moet nu om de kring lopen en de bal wegslaan.

## JAGERSBAL

- Eén van de spelers is de jager, de anderen zijn de konijnen. De jager, die herkenbaar is aan bv. een das of sjaal, tracht de konijnen te raken met de bal. Hij mag niet lopen met de bal in de handen, maar dribbelen en stuiteren zijn toegestaan zolang hij alleen jager is. Een konijn dat aangeraakt is met de bal, wordt ook jager en doet zijn das of sjaal om. Vanaf dat ogenblik proberen de jagers door samenspel, zonder dribbelen, stuiteren of te lopen met de bal in de hand, maar alleen door naar elkaar te gooien) de andere konijnen in te sluiten en af te werpen. Welke konijnen blijven het langst leven ?

Tip : Indien het spel te traag op gang komt, of voor oudere ploegen, kan er een tweede bal (en een tweede jager) ingezet worden.

- Tip 2: baken het terrein af

## ANTOINETTE, ATTRAPE LE BALLON !

- De spelers staan op een rij schouder aan schouder. Eén speler heeft de bal en staat met zijn rug naar de spelers. De bal wordt gegooid en begint het liedje "Antoinette wie heeft de bal?" te zingen. De rij spelers vangt de bal op, ze wordt achter de rug verstopt en mag ook doorgegeven worden. De gooier mag pas kijken als het liedje gedaan is. De gooier probeert te ontdekken wie de bal achter zijn rug houdt. Hij heeft hiervoor 3 pogingen.
- Variatie: FONS DE SPONS: Het spel gaat net hetzelfde als 'Antoinette wie heeft de bal'. Maar nu wordt er een spons naar achter gegooien. Wie de spons vangt gaat erop zitten. Degene die moet zoeken, draait zich om & zingt: "Fons, de spons is weeral zoek, iemand heeft een natte broek", en zoekt dan wie wel degelijk een natte broek heeft :-D.

Tekstidee voor het Franse spel: "Devinez, devinez, qui a le pantalon mouillé ?"

## **2 IS TE WEINIG, 3 IS TE VEEL**

- Iedereen gaat per 2 staan. Vorm nu een kring zodat er telkens 1 persoon voor een andere persoon staat ! Er wordt een kat en een muis aangeduid. De kat moet de muis proberen te tikken. Lukt dat, dan wordt de kat de muis en omgekeerd. MAAR, de muis kan wegvluchten en zichzelf in veiligheid brengen. Hoe? Door voor een duo te gaan staan. De achterste persoon van dat duo wordt dan kat en de huidige kat wordt muis. Zo gaat het spelletje verder. Je moet dus goed opletten wanneer er iemand voor je duo komt staan wat je moet doen.

## BALSPEL VOOR KLEINTJES:

### **VLIEGEN VANGEN:**

- Zet de leden in een (halve) cirkel rond je. Jij hebt de bal. Iedereen houdt de handen samen. Gooi de bal naar iemand. Deze mag even zijn handen van elkaar doen om de bal te vangen. Als je een schijnmanoeuvre doet, mag niemand zijn handen uit elkaar doen, of hij is al zijn vliegen kwijt. Als je de bal vangt heb je dus een vlieg meer. Doe je je handen uit elkaar, zonder de bal te vangen (of hij valt) ben je al je vliegen kwijt. Wie vangt de meeste vliegen? Woordenschat: attrape et jette – une mouche.