

SPELLETJES OP EEN CYBERSCHOTEL

Tien spelen in één! Knip de kaartjes uit en stop ze in het borstzakje van je scouts- en gidsenhemd. Zo heb je altijd een spel bij de hand.

1. VLIEGENDE SCHOEN

Plaats een baksteen in het midden onder een plank van ongeveer een meter. Leg een schoen op het deel van de plank dat de grond raakt. Elke speler trapt nu op het vrije uiteinde van de plank. Zo snel hij kan, loopt de speler de vliegende schoen achterna en probeert die te vangen voor hij op de grond valt. Hoe verder van de wip de schoen opgevangen wordt, hoe meer punten verdiend worden.

2. Een uitgebreide spellendoos van de scouts in Nederland.
www.scoutnet.nl/~sps/

6. SMaSJ: een spellenmagazijn van Scouting en Jeugdwerk in Nederland.
www.scoutnet.nl/~smasj

4. DE KIP EN HET EI

Alle spelers staan per ploeg op een rij. Op een meter afstand van de rij staat een speler van elke ploeg (de 'kip') met een ei. Bij het startsignaal gooit de kip het ei naar de eerste in de rij. Die gooit het ei onmiddellijk terug naar de kip en gaat op zijn hurken zitten. De kip gooit het ei dan naar de tweede speler die het ei opvangt, teruggooit en hurkt. De kip herhaalt dit tot alle spelers van zijn rij neerzitten. Om ter vlugst natuurlijk en... zonder dat het ei breekt!

5. EXPLOREUZEN

In het speelveld zitten alle spelers op de grond, ze zijn Exploreuzen. Twee spelers worden uit de groep gepikt, geblinddoekt en een paar keer rondgedraaid. Los van elkaar moeten ze proberen tussen de slapende Exploreuzen door te lopen naar de andere kant van het terrein. Oppassen geblazen, want bij de minste aanraking explodeert zo'n reus en maakt hij een enorm geluid. Bij een fluitsignaal blijven de geblinddoekten stilstaan. Op dat moment vindt er een aardbeving plaats en rollebollen alle Exploreuzen over de grond, tot ze op een andere plaats liggen.

3. JeugdWerkNet: voor meer dan 2000 spelen.
www.jeugdwerknet.be/spelen

10. MESTOVERSCHOT

Boer Teun, boer Bavo en boer Jos hebben een boerderij in dezelfde buurt. Er woedt dan ook een hevige concurrentiestrijd. Ze hebben meer mest dan toegelaten. Via hun connecties horen ze dat er een zware doorlichting zal komen. Om hun vergunning te kunnen houden, proberen ze het mestafval in grote vaten te dumpen bij hun concurrentie.

Iedere ploeg krijgt vijf 'vaten' (volledig met water gevulde bidon) van een bepaalde kleur. Het dumpen gebeurt altijd per twee spelers. Eén speler draagt het vat, de ander moet vechten. Er wordt gevochten om een woldraadje om de bovenarm. Verliest de aanvaller, dan moet deze terug naar het eigen kamp met het vat, om een nieuw woldraadje te halen. Verliest de verdediger, dan mag het vat zonder verdere tegenwerking worden gedumpt in het betreffende kamp.

8. Deze website in opbouw levert een alfabet aan spelletjes.
www.spelarchief.nl

9. DWEILHOCKEY

De spelers worden in twee gelijke groepen verdeeld. Iedere speler van een groep krijgt een nummer. Wanneer de nummers één voor één afgeroepen worden, komen twee spelers uit een verschillende groep tegenover elkaar te staan, elk met een stok.

Een dweil, die in het midden tussen de twee groepen ligt, moet met behulp van de stok over een gladde vloer (eventueel met bruine zeep) naar de eigen groep geduwd worden.

7. Een spellenmap boordevol leuke spelletjes.
www.spellenmap.nl

SPELLETJES OP EEN CYBERSCHOTEL

Tien spelen in één! Knip de kaartjes uit en stop ze in het dorstzakje van je scouts- en gidsenband. Zo heb je altijd een spel bij de hand.

3. HEADBANGERSBAL

Twee spelers nemen elk een nylonkous en stoppen in de tip ervan een ei. Daarna zetten ze de nylonkous op hun hoofd. Nu proberen ze met hun eigen ei het ei van de andere te raken en te breken.

1. De speelbaar van Scouts en Gidsen Vlaanderen.
Nu nog op de oude site, binnenkort ook op de nieuwe.
www.wvksm.be/veldwerk/spel/

6. IDENTITEITSCRISIS

Bedenk op voorhand een aantal vragen (hobby's, idolen, meegemaakte gebeurtenissen, wensen, kleur schoenen,...) die je op papier zet. Alle spelers vullen eerst hun eigen papier in. Dan worden de papieren verdeeld. Iedereen krijgt het papier van iemand anders. De spelers moeten de persoon op hun papier ontmaskeren door iedereen ja/nee-vragen te stellen.

2. HALVAR DE VEROVERAAR

Om andere Vikingen te plagen, heeft Halvar De Veroveraar juwelen gestolen en de kralen ervan verstoep. Elke familie mist een kralensnoer in de favoriete kleur van de stam. Halvar heeft sporen (foto's) achtergelaten van de plaatsen waar de kralen verborgen zijn. Op elke plaats liggen evenveel kralen als er families zijn. Alle families mogen op elke plek hun eigen kraal (van hun kleur) terugnemen. Ze moeten er wel voor zorgen dat ze niet gezien worden door de andere families, noch door Halvar. Hebben ze alle kralen gevonden, dan rijgen ze die aan een snoer. De familie die het eerst zijn prinses, getooid met een volledig kralensnoer, kan tonen aan Halvar, wint.

10. Fenexpress:
een verzameling megamaffe spelen.
users.pandora.be/fenexpress/

4. De Chiro Spelendatabank
www.chiro.be/interactief/spelen

8. GLIMLACH GOOIEN

Alle spelers zitten met een ernstig gezicht in een kring. Eén persoon heeft de glimlach en dat mag je aan zijn gezicht zien. Hij doet zijn handen voor zijn gezicht en als hij ze weghaalt, gooit hij de glimlach naar iemand anders. Deze vangt de glimlach op en gaat meteen glimlachen. De persoon die gegooid heeft, is nu ook weer ernstig. Houdt iedereen dit vol?

5. Jeugd & Gezondheid Aalst
verzamelde het beste van zijn spelen online.
www.kazou-aalst.be
Kies voor spelendatabank.

9. WESP: Weer Een Spelletjes Pagina.
www.xs4all.nl/~kropveld/wesp.html

7. KNOCK THE SOCKS OFF

Maak een ruimte leeg, liefst een met een zachte ondergrond. Alle spelers doen hun schoenen uit en gaan in de ruimte staan of zitten. Als een teken wordt gegeven, moet elke speler proberen de sokken van de anderen uit te trekken. Het is ieder voor zich, maar stiekem samenwerken mag. Wie het laatst zijn sokken nog aan heeft, wint.