

# Ruige spelen

## Eiermep

Dit spel kan het beste gespeeld worden in een wat drukker centrum van dorp of stad; de reacties van het publiek zijn steeds weer verrassend. Voordat het spel begint wordt het spelterrein bepaald, en aan alle spelers duidelijk gemaakt. De meeste spelers zijn ei-dragers, en dragen naast rauw ei, een regenjas. Het ei wordt vooraf, door middel van (schilders)plakband boven op hun hoofd bevestigd. Het mag niet op een andere manier gedragen worden. Hun doel is om het ei zo lang mogelijk heel te houden, en om zo snel mogelijk een 'voorbehoedmiddel' te bemachtigen. Ei-meppers: 2, 3 of 4 spelers (eventueel leiding) hebben een schuimspaan in hun hand, en hebben als doel om zoveel mogelijk eieren tot struif te meppen. Voorbehoeders: 3 spelers hebben elk een hoeveelheid boterhammenzakjes bij zich, en een stift van een bepaalde kleur (elke voorbehoeder een andere kleur).

De Ei-dragers kunnen een onplezierige verrassing voorkomen, door een voorbehoedmiddel, in de vorm van een boterhammenzakje, om het ei te schuiven. Om zo'n zakje te krijgen moeten ze alle 3 de voorbehoeders tikken. Bij de eerste twee krijgen ze met de stift een aantekening op hun hand, zodat de derde kan zien dat hij de derde is, en daarom een zakje moet afgeven. De ei-meppers mogen ook op een ei onder een zakje slaan. De ei-dragers die na een afgesproken tijdstip nog een heel ei op hun hoofd hebben, hebben gewonnen.

Een variatie hierop gaat als volgt: De ei-dragers nemen elk een slaapzak mee, en kunnen zich beschermen tegen de ei-meppers, door stil te gaan staan, en de slaapzak helemaal over zich heen te trekken; er mag dan niet gemept worden.

## Eilandspel

Een (soms) ruw spelletje, dat echter ook de 'samenwerking' tussen de kinderen probeert te promoten. Het spel is een variant op de stoelendans. Teken een eiland (=cirkel) op de grond waar alle kinderen net in passen. Laat iedereen achter elkaar om het eiland heen lopen. Op een gegeven moment roept iemand van de leiding 'Haaien!!', of iets dergelijks. De kinderen hebben dan 10 seconden om op het eiland te komen. Wie er na 10 seconden niet op staat, valt af. Nu is dit een zeer bijzonder, tropisch, eiland, dat langzaam kleiner wordt. Teken een kleinere cirkel in het eiland. De overgebleven kinderen gaan weer rond het eiland lopen/zwemmen. Tegelijkertijd vegen ze het oude eiland uit. Na verloop van tijd roept de leiding weer 'Haaien!!' etc. etc. Uiteindelijk houd je een eiland over waar net één schoen in past. Als de laatste kinderen elkaar een beetje helpen kun je hier wel met drie personen op staan (op elkaars nek zitten enzo).

## Engelse Bulldog

Op een fluitsignaal o.i.d. rennen de deelnemers naar de overkant. De persoon in het midden probeert ze tegen te houden, en hen met de schouders op de grond te drukken (op z'n rug), ofwel 3 tellen geheel van de grond te houden. Die persoon is dan 'af' en moet meehelpen tegenhouden. De winnaar is degene die overblijft.

## Fietsenroof

De groep wordt in twee partijen verdeeld. Elke groep krijgt van te voren een door de leiding gedemonteerde fiets, met elk even veel onderdelen. Het is de bedoeling dat de partijen bij elkaar de fietsonderdelen gaan roven en deze naar een afgesproken plek brengen. Deze plek is voor beide partijen gelijk. Wanneer nu alle onderdelen van de fiets op de plek aanwezig zijn kan de fiets in elkaar worden gezet. De partij die het eerste de gedemonteerde fiets gemonteerd heeft is winnaar. Zorg ervoor dat de onderdelen van de fiets vrij stevig zijn, zodat deze niet na afloop behoeven weggegooid te worden (denk aan spatborden e.d.). Dit voorkomt tevens dat de fietsen moeilijk in elkaar te zetten zijn.

Om een massale vechtpartij eventueel te voorkomen, kan aan de spelers een leven worden gegeven, bijv. een wollen draadje om de arm. Voor de rest zijn de spelregels als volgt: Zodra er een fietsonderdeel bij de tegenpartij geroofd is (uit een kraal) mag het onderdeel nog steeds worden teruggepakt, totdat het onderdeel op de afgesproken plaats komt waar de fiets gemonteerd wordt. Daar mogen geen onderdelen meer worden geroofd. Beide partijen weten vooraf ongeveer waar elkaars kralen zich bevinden.

### **Levende postzak**

Aan weerszijden van het terrein staat een ploeg. In het midden ligt iemand die "postzak" is. Op een teken van de leiding, proberen beide ploegen de postzak tot in hun kamp te sleuren.

### **Outbreak**

Iedereen staat arm in arm in een cirkel. Iemand staat binnen de cirkel. Het is de bedoeling dat die er uit geraakt. De rest probeert hem zo goed mogelijk tegen te houden. Krabben, schoppen, bijten is verboden, evenals de persoon die er in of uit moet geraken tegenhouden.

### **Radio-Actieve vatenspel**

Het spel kan gespeeld worden door een onbeperkt aantal ploegen. Kies een duidelijk begrenst gebied, waar iedere ploeg aan de zijkant een kraal moet bouwen. Op het middenterrein komt een prikbord te hangen: Iedere ploeg krijgt (bijv.) 5 'vaten' van een bepaalde kleur (kunnen ook blokjes of i.d. zijn). Op het prikbord staat het speelveld aangegeven met, voor ieder vat een punaise in de betreffende kleur (dus 5 rode, 5 gele, 5 groene enz.). Iedere ploeg legt de vaten in de eigen kraal. De punaises hangen op de juiste plek. Doel van het spel is om al de vaten in de kraal kwijt te raken, door ze te 'dumpen' bij andere ploegen. Het prikbord geeft voor iedereen een overzicht van de situatie.

Er mag per ploeg maar één vat tegelijk weggebracht worden. Dit vat kan naar iedere willekeurige andere kraal worden gebracht. Als een vat gedumpt is, moet met een punaise van de juiste kleur worden aangegeven waar het betreffende vat is heengebracht. Vechtregel: Het dumpen gebeurt altijd in tweetallen. Eén draagt het vat, de ander moet vechten. Bij aankomst bij een vijandige kraal mag de 'vechter' alleen door één persoon van de verdedigers worden aangevallen. Er wordt gevochten om een woldraadje om de bovenarm. Verliest de aanvaller, dan moet deze terug naar de eigen kraal met het vat, om een nieuw woldraadje te halen.

Verliest de verdediger, dan mag het vat zonder verdere tegenwerking worden gedumpt in de betreffende kraal. In de eigen kraal worden natuurlijk ook vaten van de tegenpartij geplaatst. Je mag deze vijandelijke vaten pas dumpen, als je al je eigen kleur vaten kwijt bent.

### **Rollend Tapijt**

De leden liggen naast elkaar op hun buik, zo dicht mogelijk tegen elkaar. De achterste rolt over alle ruggen heen tot helemaal vooraan en legt zich naast de eerste. Zo gaat het spel door, tot een bepaalde afstand is afgelegd.

## **Scharenspel**

Maak 4 gelijke groepen. Met het krijtje verdeel je het lokaal in 4 gelijke vakken. Nu begint het spel, dat eigenlijk heel weinig met een schaar te maken heeft, maar het beestje moet toch een naam hebben! Eén groep krijgt de schaar en werpt die in het vak van een andere partij. De groep heeft nu 30 seconden de tijd om zoveel mogelijk mensen uit dat andere vak te halen. De andere groep mag zich alleen aan elkaar beet houden. Er mag niet geslagen etc. worden!! Na 30 seconden krijgt de groep die 'aangevallen' werd de schaar en zijn zij aan de beurt. Dit gaat zo door tot er nog maar 1 groep over is.

## **Stormram**

De spelers worden in 2 rijen opgesteld, met het gezicht naar elkaar. Met de handen houden de partners elkaar stevig vast (je kan best de handen kruisen, zodat de rechterhand de rechterhand vastheeft, en de linker de linker van de partner, of je kan een weefpatroon maken). Een speler (de stormram) springt en wordt opgevangen door de rij armen. Het spel bestaat erin de stormram voorwaarts te doen bewegen door de handbewegingen van de 2 rijen (je kan de persoon opgooien, maar let op voor schoenen die rondvliegen...). Vang op het einde de speler zeker op.

## **Vieze handenspel**

### Deelnemers:

- De spelers, verdeeld in groepen - Een magiër - Een verjaagde dorpsgek - Een geneesheer

### Verloop:

Bij het begin van het spel trek iedere speler een vuilniszak aan. Vervolgens gaat elke groep op aangewezen plekken hun 'dorp' maken (een vrije zone voor de groep). Voor elke groep is er een leider. Deze bevindt zich niet in het dorp, maar altijd op een centrale post (vrije zone voor iedereen). Elke groepsleider heeft een pot verf bij zich (elke groep z'n eigen kleur). De deelnemers wachten in hun dorpen op het beginsignaal. Bij het begin van het spel verstopt de magiër zich, en komt na een tijdje tevoorschijn. Het doel van de groepen is het vinden van de heilige prijs. Alleen de magiër weet waar deze is, en zal het aan een groep vertellen, als héél die groep bij hem is. Om dit te bewerkstelligen kunnen de groepen, om elkaar zoveel mogelijk gaan hinderen. Dit hinderen gaat door middel van 'tikken'. Om te kunnen tikken moet een speler eerst z'n hand met verf insmeren. Een speler heeft een andere speler getikt, als er een handafdruk op z'n rug achterblijft. Als een speler is getikt, moet hij naar de centrale post gaan (kan tot hij daar is, niet getikt worden), alwaar hij een handicap krijgt (handen worden aan elkaar gebonden). Als hij daarna weer wordt getikt komt er een handicap bij (een stuk touw wordt tussen de voeten gebonden), er bij de derde keer is hij 'dood' (blijft dan op de centrale post). In een dorp mag dus niet getikt worden. De verjaagde dorpsgek mag ook tikken, zij het gewoon met z'n vinger. Als hij een speler tikt, moet deze een kaartje trekken uit een stapeltje dat de gek bij zich draagt. Op de kaartjes kan staan:

- Vrij (eventuele handicap kan dan verdwijnen)
- Handen vast (wordt ter plekke geregeld)
- Handen en voeten vast (wordt ter plekke geregeld)
- Dood (Ga naar centrale post, en wees dood)

- Medicijnen (de gek geeft in dit geval een medicijn-kaartje af)

Omdat de groep compleet voor de magiër moet verschijnen, zullen ze de doden tot leven moeten wekken. Dit kan d.m.v. medicijnen. Deze zijn verkrijgbaar bij de 'geneesheer'. Als twee leden van een groep bij hem komen, krijgen ze van hem een medicijn-kaartje. Daarmee kunnen ze naar de centrale post gaan (en mogen onderweg niet getikt worden), en één 'dode' tot leven wekken; na afgeven van het kaartje moeten ze de 'dode' naar hun eigen dorp dragen (en daarbij niet getikt worden), alwaar deze weer gaat leven. Nieuwe handafdrukken zorgen weer voor handicaps. De verjaagde dorpsgek kan dus ook medicijnen geven. Het is in dat geval wel zaak zo snel mogelijk een tweede groepslid erbij te halen, om zo iemand tot leven te kunnen wekken. Als iemand de heilige prijs heeft gevonden (deze moet dus zonder voorkennis niet te vinden zijn) is het spel afgelopen.

*Al deze spelen zijn van [Inge De Cleyn](#) (bezoek haar website voor meer info).*