

### Dierenkring

De spelleider fluistert iedere speler 2 diernamen in zijn oor. De burens mogen dit niet van elkaar horen, want iedereen krijgt naast de ene (verschillende) diernaam, een tweede diernaam die voor iedereen hetzelfde is. De spelers maken een kring en haken met de armen stevig in elkaar. De spelleider vertelt nu een verhaal. Als ze hun diernaam horen moeten ze gaan hangen, de spelers naast hem moeten hem proberen recht te houden. Als de spelleider dan de gemeenschappelijke naam zegt, zullen ze allemaal op de grond terechtkomen.



### Koekjesmachine

Iedereen krijgt een nummer van 1 tot 3 en gaat dan willekeurig op een lange rij naast elkaar zitten op handen en knieën. De eerste van de rij moet nu proberen door de rij te kruipen terwijl telkens een nummer afgeroepen wordt. De nummer die afgeroepen wordt, moet plat op de grond gaan liggen, terwijl de andere nummers op hun handen en knieën blijven zitten. Door het regelmatig afwisselen van de nummers ontstaat er dus een soort van "machine" waar ieder om beurt moet trachten door te kruipen.

### Etalagepopspel

Baken een speelterrein af. Alle kinderen moeten proberen aan de overkant van het plein te geraken (zoals bij Dikke Bertha). Wanneer een kind getikt wordt door één van de drie tikkers moeten ze blijven staan, al wijzend naar de richting die ze uit liepen. De kinderen kunnen de getikte kinderen helpen door ze op te pakken en mee te nemen naar de kant waar ze naar toe wijzen. De andere richting mag dus niet.

### PIDOING!

PIDOING! is altijd leuk om wat leven in een dood moment te brengen. Eén persoon begint door voor iemands neus te gaan staan en luidkeels PIDOING! te roepen - extra leuk wordt het als dit vergezeld gaat van armgezwaai en een huppeltje met de benen. De andere persoon antwoordt met een even luid PIDOING!, waarna de stoet vertrekt naar een volgende slachtoffer. Telkens men iemand pidoingt, moet die persoon aansluiten bij de stoet. Vervolgens draait de stoet zich weer om, met PIDOINGs uiteraard. Uitdaging: krijg heel je kamp aan het PIDOINGen!

### Kiekeboe

Iemand roept heel hard kiekeboe: De rest tikt dan zijn rug en verstopt zich. Ondertussen telt deze persoon van 10 naar 0. Bij 0 mag hij kijken en iedereen proberen te zoeken. Wie hij vindt is eraan. Daarna roept hij terug Kiekeboe en telt hij van 9 naar 0, enzoverder (8 naar 0, 7 naar 0, 6 naar 0, ...)

### Arme poes

We zitten allemaal in een kring. In het midden zit iemand op handen en knieën. Dit is de arme poes. Wanneer ze bij iemand komt kopjes geven moet deze persoon over haar hoofdje wrijven en 3x "arme poes" zeggen zonder te lachen. Bij lachen wordt deze persoon de arme poes!

### Variante op Dikke Bertha: Chinese Muur

Baken een "klein" stuk terrein af. Het principe is hetzelfde als bij Dikke Bertha: de leden moeten overlopen en er is 1 tikker. Als de tikker iemand aantikt, moet hij de getikte op het terrein plaatsen als een "onbewogen muur". Naarmate er meer leden getikt worden, zal het moeilijker zijn voor hen om over te lopen.

### Catch kussen

We maken een grote kring en gaan dan op ons gat zitten. Iemand in het midden zit, bv een jongen. Deze persoon die in het midden zit gaat dan een jongensnaam zeggen en vlak daarna door het meisje op de wang te kussen. Wie een kus geeft is gedoemd om het kussen te vernijden.

### Tikkertje helikopter

Iemand gaat in het midden staan, de rest staat errond verspreid. Iedereen steekt z'n armen uit en begint te draaien. Diegene die in het midden staat bepaalt het tempo door "harder!" en daarna "op u hardst!" te roepen. Wanneer iedereen ongeveer zat is gedraaid, roept de middelste JA en moet hij of zij iedereen proberen te tikken.

### Pot vergif

Je maakt een kring waar iedereen elkaars handen vastneemt en niet meer loslaat. In het midden zet je een omgekeerde emmer met een bal erop. Als je tegen de emmer stampt en de bal valt eraf, moet je de kring uit. Het is dus de bedoeling dat je jouw burens tegen de emmer trekt en hem vooral zelf niet raakt.



# Broekzakvullers: Tegen dode momenten

### Paardenkoers

Gewone paardenkoers, met 1 speleider. Mogelijke bewegingen: bocht naar links, bocht naar rechts, waterbak, hindernis, Jaak Pijpen, Eddy Wally, chinees, A-Team, fotofinish, sprint, moeke+vake,...

### Pannenkoeken

Het opzet van dit spel is simpel. Beschrijf iets wat je graag doet, maar vervang steeds hetzelfde werkwoord(en) door pannenkoeken. Bijvoorbeeld, in de zomer pannenkoek ik graag in het stedelijke pannenkoekbad. Omdat ik al groot ben, moet ik geen pannenkoekbandjes aandoen om te pannenkoeken in het pannenkoekbad. De persoon die wint mag als volgende iets vertellen. Wie kan er als langst vertellen zonder dat zijn werkwoord geraden wordt?

### Postspel

Hou de post van de gasten bij tot zich een valt iedereen dood neer en laat iedereen dood moment voordoet. Haal dan de brieven boven en laat iedereen een opdracht doen om zo zijn brief te verkrijgen. Je zou er van verstelt staan wat ze durven te doen om toch maar hun brief te krijgen. Enkele voorbeelden van opdrachten om het creatieve brein te stimuleren: Toertjes rond de eigen vinger maken, speel de historie van de brief, van schrijven tot aankomen op het domein, als op de achterkant een afzender staat: raad de afzender. Je kan er ook nog competitie in brengen door wedstrijdje of een quiz te organiseren. Dat is ook leuk als je gasten die geen brief gaan krijgen laat meedoen. Als ze dan winnen, moet je hen helaas met lege handen achterlaten.

### 1,2,3, Dode vis

Iemand roept heel hard "1,2,3,dooie vis". Op dat moment valt iedereen dood neer op de grond. De roeper moet nu proberen de andere aan het lachen te brengen. Wie lacht is eraan.

### Broodrooster

Een speler gaat in de kring staan en kiest iemand uit. Hij/zij gaat voor deze persoon en zegt een bevel, bv. broodrooster. Dan moet deze persoon springen en zijn burens hun armen rond hem strekken, om een "broodrooster" te vormen. Als een van deze personen niet op tijd doet wat er verwacht wordt (binnen de 3 seconden), moet hij/zij in het midden gaan staan. Mogelijke bevelen: broodrooster, omgekeerde broodrooster, James Bond, Jezus-aan-het-kruis, evt. zelfverzonnen dingen

### Ali Baba en de veertig rovers

Je verdeelt de groep in 2 gelijke ploegen. Deze twee ploegen zetten zich met de gezichten naar elkaar. Ze staan op volgende manier: vooraan bij elke ploeg staat er één iemand, daarachter telkens 2, dan 3, dan 4, dan 5 enz. (zodat je een soort piramidevorm verkrijgt). De hele groep zegt voortdurend (in ritme) "Alibaba en de veertig rovers". Elke keer wanneer dat zinnetje uitgesproken wordt, zal de eerste persoon (vooraan) van groep A een danspasje doen. Wanneer die eerste persoon aan de volgende begint met de nieuwe zin, zal de eerste persoon van groep B dat vorige danspasje doen. Daarna neemt de tweede rij van groep A dat pasje weerover, daarna rij 2 van groep B enzovoort.

### Flipper

Iedereen, uitgezonderd één speler, staat in een cirkel met de rug naar binnen, de benen gespreid. De bal wordt met de handen door de eigen benen gespeeld. Het is de bedoeling om de speler in het midden van de cirkel te raken. Degene die hierin slaagt, mag dan op zijn beurt in het midden gaan staan.

### Nieuwe originelere spelletjes verzinnen of gevonden?

Als je deze met alle monitoren wil delen, mag je ze verzenden naar [pg.echo@kazouturnhout.be](mailto:pg.echo@kazouturnhout.be)

En wij zorgen ervoor dat jouw spel de nieuwste hype wordt!

### Buiktelefoontje

Buiktelefoontje is gewoon telefoontje, maar de signalen worden door buikbewegingen doorgegeven. Alle spelers leggen zich op hun rug, steeds met hun hoofd op de buik van een andere speler. Zo wordt er een cirkel gevormd. Ergens in de cirkel hebben we ook de centrale. Wanneer deze centrale een signaal krijgt moet het luid "bibib" zeggen. Wanneer de persoon naar wie getelefoneerd wordt het signaal ontvangt zegt hij "aangekomen". Wanneer de persoon in het midden tijdens het spel een beweging (het signaal) ziet moet hij/zij dit zeggen.

### Zieke koeien

Iedereen doet koeien na door te loeien en bv. met zijn handen hoorns te maken,... Dan worden er 2 tikkers aangeduid. De ene tikker heeft mond- en klauwzeer. Als hij loopt doen zijn voeten pijn en daarom roept hij steeds ai ai i.p.v. te loeien en loopt hij wat raar. De tweede tikker heeft de dollekoeienziekte. Die loopt heel de tijd raar en loeit raar. Als je getikt bent, krijg je de ziekte van de tikker. Het spel gaat verder totdat iedereen een ziekte heeft en dus heel gek doet.

Tegen de momenten:  
Broekskyknellers:

