

GEEF HET WATER EVEN DOOR...

Speluitleg:

Alle spelers staan op een rij. Iedereen heeft een beker. De voorste uit de rij krijgt een beker water en giet het water in de beker van de volgende. Het water gaat van beker naar beker. Hoeveel water komt er uiteindelijk in de beker van de laatste van de rij?

Niveau 1

De spelers staan naast elkaar en kunnen zien wat ze doen als ze het water overgieten in de beker van de volgende speler.

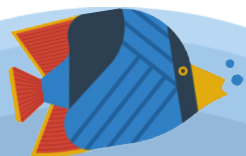
Niveau 2

1. De spelers staan achter elkaar. Je giet je beker over je hoofd heen naar achter leeg en de volgende speler probeert zoveel mogelijk water op te vangen.
2. De spelers leggen een parcours af met hun beker water voordat ze het kunnen overgieten in de volgende beker.

Materialen:

- voor alle spelers een beker
- water
- pen

Notities:



RIJDEN OP WATER

Speluitleg:

Welke auto is het snelst het parcours over?

Niveau 1

De spelers proberen een speelgoedauto zo snel mogelijk van start naar finish laten rijden door er tegenaan te spuiten met een waterpistool. Alle spelers mogen meehelpen.

Niveau 2

In estafettevorm moet de auto van start naar finish en vervolgens terug gespoten worden. Welk team is het snelst?

De auto moet niet rechtstreeks van start naar finish, maar er moet onderweg een aantal bochten genomen worden.

Twee teams: Een speler van het andere team mag 'tegenwerken' terwijl alle spelers de auto van start naar finish sturen.

In plaats van spuiten met waterpistolen op autootjes kun je ook kiezen voor spuiten op ballen of ballonnen.

Materialen:

- voor elke speler een waterpistool
- voor elk team een autootje
- 2 emmers water om de pistolen te vullen
- pen

Notities:



WATER VANGEN

Speluitleg:

Twee tweetallen gooien met een theedoek een waterballon over.

Niveau 1

Beide spelers van een tweetal houden een theedoek elk aan twee hoeken vast. Op de theedoek ligt een gevulde waterballon. Deze waterballon gooien ze naar het andere tweetal dat met een theedoek klaarstaat om de ballon op te vangen. Hoe vaak kunnen de tweetallen overgooien zonder dat de ballon kapot gaat?

Niveau 2

Zie niveau 1, maar nu zijn er meerdere tweetallen en wordt er van tweetal naar tweetal gegooid. Hoe vaak kan het team de ballon rondgooien?

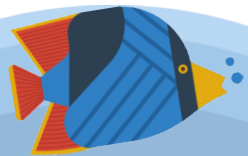
Extra moeilijk: er loopt een speler van een ander team met een tennisracket tussen de tweetallen. Deze persoon mag met het racket de waterballon proberen weg te slaan als deze in de lucht is.

Zie niveau 1 maar nu moet de ballon steeds over een lijn gegooid worden, of de tweetallen moeten binnen een vooraf afgesproken vak blijven staan.

Materialen:

- per tweetal een theedoek
- waterballonnen
- water
- evt. een lijn aan palen of een (volleybal)net
- pen

Notities:



WATER LEPELEN

Speluitleg:

Twee spelers spelen tegen elkaar. Schep met de lepel het water uit je kom en breng het naar de lege kom aan de overkant. Wie heeft het eerst zijn kom leeg en wie heeft het meeste water in de kom aan de overkant gelepeld?

Niveau 1

Grote lepel en recht parcours om af te leggen. Als het spel met een team gespeeld wordt kunnen de spelers om de beurt een lepel water naar de overkant brengen en dan de lepel aan de volgende speler doorgeven.

Niveau 2

Zie niveau 1. Een kleinere lepel en/of een lastiger parcours. Ook hier kan er weer een teamchallenge van gemaakt worden door in estafettevorm het water van de ene kom naar de andere te brengen.

Materialen:

- 2 lepels
- 2 kommen water
- 2 lege kommen
- pen

Notities:



SPA BLAUW ALSJEBLIEFT

Speluitleg:

De spelers brengen in estafettevorm een dienblad met bekers water van A naar B en terug.

Niveau 1

Gebruik bekers die stabiel staan op het dienblad. De spelers mogen het dienblad met beide handen vasthouden.

Niveau 2

Bedienen voor gevorderden: (wegwerp plastic) champagneglazen op het dienblad. De spelers brengen het dienblad op 1 hand over naar de overkant. Achter de lijn waar ze wisselen mogen ze het blad even met beide handen beetpakken om het over te geven aan de volgende speler.

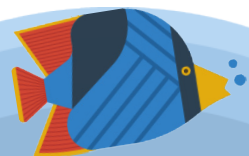
Welk team is het snelst?

Welk team heeft aan het einde van het spel het meeste water over?

Materialen:

- 2 dienbladen
- 2 x 4 bekers water
- pen

Notities:



VLIEGENDE SPONZEN

Speluitleg:

Overgooien met natte sponzen om zoveel mogelijk water te verzamelen. Hoeveel water zit er aan het einde in de emmer?

Niveau 1

Maak twee groepen, de spelers van de ene groep staan achter de lijn en gooien nat gemaakte sponzen over de lijn naar de spelers van de andere groep. De sponzen worden boven de lege emmer leeg geknepen en daarna terug gegooid. Spreek vooraf af hoe lang het spel duurt. Meet aan het einde met de liniaal hoeveel water er in de emmer is gekomen.

Niveau 2

Zie niveau 1. Maak nu twee teams en kijk aan het einde van de speeltijd welk team het meeste water heeft verzameld.

Extra moeilijk is het als er een doek tussen de beide groepen gehangen wordt zodat de spelers de sponzen niet kunnen zien aankomen.

Materialen:

- 2 palen en een lijn of een volleybalnet
- 8 sponzen
- 2 emmers water
- 2 lege emmers
- liniaal
- evt. een doek/laken
- stopwatch
- pen

Notities:



DRUKTE OP HET TERRAS

Speluitleg:

Maak twee teams. Team 1 moet een dienblad met bekertjes water van A naar B brengen. Team 2 staat langs het parcours en mag met pittenzakjes of natte sponzen proberen de bekertjes van het dienblad te gooien. Spreek duidelijk af dat de spelers van team 2 van achter een lijn of vanuit neer gelegde hoepels mogen gooien en niet te dichtbij mogen komen.

Niveau 1

Team 1 vervoert het dienblad met twee handen. Bij A worden de bekertjes gevuld, bij B leeggegooid in de lege emmer. Hoeveel water komt er tijdens het spel in de emmer bij B?

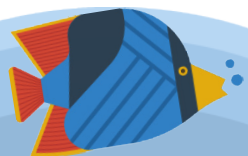
Niveau 2

Team 1 vervoert het dienblad boven hoofdhoogte op 1 hand. Team 2 moet van ver(der) weg proberen de bekertjes van het dienblad af te gooien. Hoeveel water komt er uiteindelijk in de emmer bij B?

Materialen:

- 1 dienblad
- 4 bekertjes
- 1 emmer water
- 1 lege emmer
- hoepels
- pittenzakjes of sponzen
- evt emmer water (voor team 2)

Notities:



FLIPPER

Speluitleg:

Breng het water van emmer A naar emmer B. Let op; je doet dit lopend op zwemvliezen!!

Niveau 1

Maak twee teams en laat de spelers in estafettevorm water met behulp van een bekertje van emmer A naar emmer B brengen. De spelers moeten ivm veilig lopen achterwaarts lopen. De kans op struikelen is dan het kleinst.

Niveau 2

Zie niveau 1 maar nu wordt het parcours dat afgelegd moet worden lastiger gemaakt. De spelers moeten nu onderweg door een hoepel kruipen en/of krijgen ook een zwembril op met eventueel beperkt zicht.

(Beperkt zicht kun je realiseren door een deel van de zwembril af te plakken. Zorg er voor dat de spelers nog wel een klein beetje kunnen zien waar ze lopen ivm veiligheid.)

Materialen:

- 2 paar zwemvliezen
- 2 emmers water
- 2 lege emmers
- 2 bekertjes
- evt 2 zwembrillen
- evt 2 hoepels
- pen

Notities:



NATTE VOETEN HALEN

Speluitleg:

De spelers geven, liggend op de rug, met de voeten een natte spons door.

Niveau 1

Als de spons tijdens het doorgeven valt mag je deze oppakken en geef je de spons vervolgens weer verder door.

Niveau 2

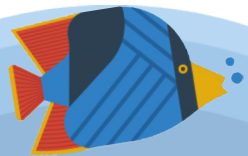
Valt de spons onderweg, dan staat de speler die de spons heeft laten vallen snel op, rent naar de emmer water en maakt de spons weer goed nat. Snel terug naar je plekje in de rij, gaan liggen en de spons weer verder doorgeven.

Nog moeilijker: de spelers mogen de spons niet met de handen oppakken, maar moeten dit met de voeten doen. Moet je de spons nat maken omdat je deze hebt laten vallen dan schuif je op je billen naar de emmer en maak je de spons nat terwijl je deze met je voeten vasthoudt.

Materialen:

- 2 sponzen
- 2 emmers water
- pen

Notities:



SPUITWATER

Speluitleg:

Estafette met flesjes water. Maak in de flesjes kleine gaatjes zodat het water onderweg uit de flesjes spuit.

Niveau 1

Vul je flesje in emmer A en gooi alle water dat je over hebt als je bij emmer B komt daar in de emmer. Snel terug naar A om het flesje aan de volgende loper te geven die het flesje vult en dan gaat rennen.

Niveau 2

Maak het parcours lastiger door obstakels en/of een slalom.

Materialen:

- 2 flesjes met gaatjes
- 2 emmers water
- 2 lege emmers
- evt obstakels
- pen

Notities:



FLESSENVOETBAL

Speluitleg:

Elke speler krijgt een eigen fles vol water. De spelers gaan in een kring staan (of als je met twee spelers bent tegenover elkaar). Probeer al voetballend de fles van de andere speler(s) om te gooien.

Niveau 1

Als je fles is omgespeeld, ren je naar je fles en zet je deze zo snel mogelijk weer rechtop. Aan het einde van de speeltijd kijk je welke speler het meeste water over heeft.

Niveau 2

Zie niveau 1. De speler die een fles heeft omgespeeld mag naar de omgespeelde fles rennen en deze leeg schudden. Maar... als de eigenaar van de fles je op de rug tikt moet de fles weer rechtop teruggezet worden.

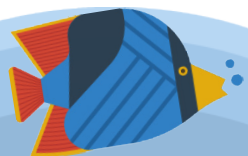
Is je fles leeg dan moet je helaas het spel verlaten. Wie heeft aan het eind het meeste water over in zijn of haar fles of wie blijft het langst in het spel?

Variant: Als je fles is omgespeeld moet je snel de bal ophalen en mag je pas daarna je fles weer rechtop zetten.

Materialen:

- elke speler een fles water
- voetbal
- pen

Notities:



WATER OP JE HOOFD

Speluitleg:

Maak een vergiet of 'schaal' van gaas vast bovenop een (fiets)helm. De speler met het vergiet probeert zoveel mogelijk waterballonnen op te vangen in het vergiet.

Niveau 1

De andere spelers gooien de waterballonnen van een afstandje richting de speler met het vergiet. Probeer goed samen te werken zodat de speler met het vergiet zoveel mogelijk ballonnen kan vangen.

Niveau 2

- De spelers die de ballonnen aangooien gaan verder weg staan.
- De speler met de helm mag niet buiten een hoepel stappen.
- De medespelers van de speler met het vergiet staan in een kring om de speler met het vergiet heen. De speler met het vergiet heeft een eigen cirkel waar alleen hij of zij in mag komen. In de kring tussen de spelers en de speler met het vergiet loopt 1 speler van een ander team die de waterballonnen mag proberen te onderscheppen met een vangnet of een racket.

Materialen:

- fietshelm met vergiet
- waterballonnen
- evt hoepel
- krijt
- pen

Notities:



BRANDWEER OP HET TERRAS

Speluitleg:

Maak twee teams. Team 1 moet een dienblad met bekervol water van A naar B brengen. Team 2 staat langs het parcours en mag met waterpistolen proberen de bekervol van het dienblad te gooien. Spreek duidelijk af dat de spelers van team 2 van achter een lijn of vanuit neer gelegde hoepels mogen spuiten en niet te dichtbij mogen komen.

Niveau 1

Team 1 vervoert het dienblad met twee handen. Bij A worden de bekervol gevuld, bij B leeggegooid in de lege emmer. Hoeveel water komt er tijdens het spel in de emmer bij B?

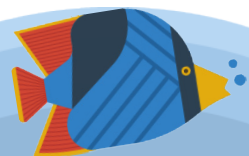
Niveau 2

Team 1 vervoert het dienblad boven hoofdhoogte op 1 hand. Team 2 moet van ver(der) weg proberen de bekervol van het dienblad af te spuiten. Hoeveel water komt er uiteindelijk in de emmer bij B?

Materialen:

- 1 dienblad
- 4 bekervol
- 1 emmer water
- 1 lege emmer
- hoepels
- waterpistolen
- emmers water om de pistolen te vullen
- pen

Notities:



SPRINGEN MET WATER

Speluitleg:

De spelleider draait een lang touw rond. De spelers hebben elk een beker vol water in de handen. Ze moeten steeds over het touw springen.

Niveau 1

Wie het touw raakt (waardoor het touw stil komt te liggen) is af en verlaat het spel. Welke speler heeft aan het einde van het spel het meeste water over in zijn of haar beker en is nog niet 'af'? Of wie is de speler die het het langst volhoudt?

Niveau 2

De spelleider draait het touw niet rond, maar er wordt door 2 personen van het team 'normaal' met het touw gedraaid zoals met touwtje springen gebruikelijk. De overige spelers springen in het touw met een volle beker water, blijven 3 sprongen in het touw en springen uit. Vervolgens legen zij hun beker in een lege emmer van hun team. Welk team heeft na verloop van tijd het meeste water verzameld?

Materialen:

- 1 lang touw (1) of 2 springtouwen (2)
- 6 bekervol
- 2 emmers water (2)
- 2 lege emmers (2)
- pen

Notities:



MET WATER BEKOGELD

Speluitleg:

Tikkertje waarbij de tikker de overige spelers afgooit met waterballonnen. Je bent 'af' als er een waterballon kapot knapt als deze tegen jou aan gegooid wordt.

Niveau 1

Meerder tikkers. De tikkers mogen lopen met de waterballonnen in de hand.

Niveau 2

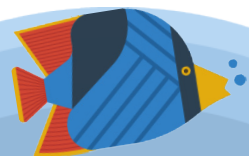
De tikkers mogen niet lopen als ze een waterballon vasthouden. Ze mogen wel samenwerken en de waterballonnen overgooien.

- > Wie af is gaat aan de kant. Wie blijft het langst over?
- > Wie af is legt een pion of blok neer en mag weer deelnemen aan het spel. Als de tikkers samen 10 maal iemand hebben afgegooid worden er nieuwe tikkers gekozen.

Materialen:

- 2 linten (tikkers)
- voldoende waterballonnen
- evt 10 blokken / pionnen
- pen

Notities:



HANDEN OMHOOG OF IK SCHIET

Speluitleg:

Tikkertje waarbij de tikker de overige spelers nat spuit met een waterpistool.

Niveau 1

Meerder tikkers. De tikkers spuiten de spelers nat. Wie geraakt is is af.

Niveau 2

De spelers krijgen allemaal een papier op hun rug gehangen. Je bent af als het papier nat gespoten wordt.

- > Wie af is gaat aan de kant. Wie blijft het langst over?
- > Wie af is legt een pion of blok neer en mag weer deelnemen aan het spel. Als de tikkers samen 10 maal iemand hebben afgegooid worden er nieuwe tikkers gekozen.

Materialen:

- 2 linten (tikkers)
- 2 waterpistolen
- voldoende water
- evt 10 blokken / pionnen
- pen

Notities:



WATERGLIJBAAN

Speluitleg:

Neem een aanloopje en probeer zo ver mogelijk te glijden. Wie komt het verste?

Niveau 1

Glijden op je billen of op je buik. Hoe ver kom je?
Je kunt er ook voor kiezen om te gaan zitten op een zwemband en je te laten duwen door je teamgenoten...

Niveau 2

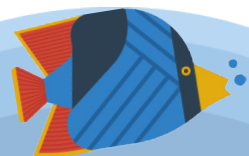
Leg aan het begin van de baan een (zwem)band klaar. Hier spring je op voor je gaat glijden.

- > Leg een groot plastic zeil op het gras. Eventueel op een helling zodat je nog makkelijker glijdt.
- > Spuit met een waterslang het zeil continu nat zodat de spelers goed kunnen glijden.
- > Nog beter glijden? Gebruik groene zeep om het zeil extra glad te maken.

Materialen:

- groot zeil
- waterslang (continu water)
- groene zeep
- evt zwemband(en)
- pen

Notities:



WATERBENEN

Speluitleg:

Estafette met een emmertje water. Het emmertje moet tussen de benen geklemd vervoerd worden.

Niveau 1

De spelers gaan om de beurt met het emmertje vol water geklemd tussen de benen van A naar B. Bij A vullen ze het emmertje, bij B legen ze deze in een grote emmer. Welk team heeft het meeste water in emmer B?

Niveau 2

De spelers moeten nu met twee voeten tegelijk springend van A naar B. Onderweg kun je een aantal hindernissen aanbrengen waar de spelers omheen / overheen / onderdoor moeten.

Materialen:

- 2 emmertjes
- 2 grote emmers water
- 2 lege grote emmers
- lineaal
- evt hindernissen
- pen

Notities:



STA STIL OF WORDT NAT

Speluitleg:

Er staat 1 speler bij de muur. De andere spelers staan op afstand achter een lijn. Als de speler bij de muur zich omdraait en dus niet meer kijkt, mogen de spelers die achter de lijn staan een slok water nemen en vervolgens richting de speler bij de muur lopen. Wie tikt de speler bij de muur als eerste op de rug? Als jij het bent mag je je beker water leeggooien over het hoofd van de speler bij de muur.

Pas op: Je mag niet continu doorlopen. Als de speler bij de muur richting de andere spelers kijkt moet je volledig stil staan!

Niveau 1

Als de speler bij de muur kijkt moet iedereen stil staan. Ziet de speler bij de muur dat je een stap verzet, dan moet je je beker water boven je hoofd omkeren en opnieuw beginnen van achter de lijn. Je start weer met een volle beker water.

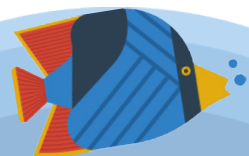
Niveau 2

De spelers moeten nu niet alleen stil staan, maar mogen ook verder helemaal niet bewegen. Ziet de speler bij de muur je bewegen dan moet je je beker water over je hoofd leeg gieten en opnieuw starten van achter de lijn met een volle beker.

Materialen:

- alle spelers een beker
- voldoende water
- pen

Notities:



DWEILEN MET DE KRAAN OPEN

Speluitleg:

De spelers zitten in een kring. Iedere speler heeft een bakje water voor zich staan en heeft een dweil of spons.

Niveau 1

Leg de dweil of spons in je eigen bakje zodat je zoveel mogelijk water erin hebt en knijp deze uit boven het bakje van je rechterbuurman of buurvrouw. Lukt het om je eigen bakje leeg te krijgen?

Niveau 2

De spelers zitten nu niet dicht bij elkaar maar alle bakjes staan een eindje uit elkaar. Je moet nu verplaatsen om je dweil of spons leeg te kunnen knijpen.

Spreek eventueel af dat de spelers kunnen kiezen bij wie ze het water in het bakje doen. Ze rennen naar een willekeurige speler wiens bakje bijna leeg is om daar weer water in te brengen.

Materialen:

- elke speler een bakje water
- elke speler een dweil of spons
- pen

Notities:

