

Spelkaart teamchallenges

Overzicht Teamchallenges

- | | | |
|---------------|--------------------------|---------------------|
| 1) Hoepelen | 6) Korfballen | 11) Blindemannetje |
| 2) Knikkeren | 7) Zaklopen | 12) Ratten en Raven |
| 3) Steltlopen | 8) Boter, kaas en eieren | 13) Sjoelen |
| 4) Blikgooien | 9) Puzzelen | 14) Stroepranden |
| 5) Koekhappen | 10) Hinkelen | 15) Klompenspel |

Spelkaart teamchallenges

Hoepelen

Speluitleg:

Dit spel wordt gespeeld in estafettevorm; de ene speler heen en de volgende speler terug. De eerste speler van beide teams staat klaar achter de startlijn. De spelers zetten de hoepel rechtop klaar. Op het startsignaal geven ze de hoepel een beginzetje en bewegen de hoepel vervolgens voort door er met een stok/hand tegen aan te tikken. Aan de overkant aangekomen hoepelt een andere speler van het team terug. Dit gaat heen en weer tot alle spelers aan de beurt zijn geweest.

Niveau 1

Korte afstand, de hoepel mag met de hand voortbewogen worden. Valt de hoepel onderweg dan mag deze beetgepakt worden en op gang gebracht worden.

Niveau 2

Langere afstand, de hoepel wordt met een stok voortbewogen en mag onderweg niet met de handen aangeraakt worden. Valt de hoepel, dan start de speler opnieuw vanaf het startpunt.

Materialen:

- per team een hoepel
- per team een stok(je)
- 2 lijnen (startlijn en keerlijn)
- pen voor de spelleider

Notities:



Spelkaart teamchallenges

Knikkeren

Speluitleg:

De spelers starten op 3 meter vanaf de pot. Iedere speler probeert als hij aan de beurt is zijn knikker in de pot te mikken. De spelers van beide teams spelen om en om.

Als iedereen zijn knikker gespeeld heeft mag de eerste speler van het team waarvan een knikker het dichtst bij de pot ligt proberen deze in de pot te mikken door er met de vinger kort tegen aan te tikken*. Wordt de knikker gepot dan mag de volgende speler van hetzelfde team proberen een knikker te potten.

Mist een speler de pot, dan is de eerstvolgende speler van het andere team aan de beurt.

*Of de eerste speler van het team waarvan de meeste knikkers ineens gepot zijn.

Niveau 1

Het team dat als eerste een knikker pot heeft gewonnen als het andere team na evenveel beurten geen knikker pot.

Niveau 2

Start eventueel verder van de pot. Welk team pot de meeste knikkers of juist de laatste, winnende knikker? (vooraf afspreken)

Materialen:

- knikkerpotje (of maak buiten een kuiltje in de grond)
- 1 knikker per speler
- pion (startpunt)
- pen voor de spelleider

Notities:

Spelkaart teamchallenges

Steltlopen

Speluitleg:

In estafettevorm steltlopen. Welk team is het snelst?

Alternatief

In plaats van stelten worden er loopklossen gebruikt. (Ook eenvoudig zelf te maken met lege conservenblikken en een stuk touw)

Niveau 1

De spelers mogen geholpen worden bij het steltlopen en ze mogen onderweg weer opstappen als ze per ongeluk afstappen. Een tweede speler mag vanaf de achterkant de stelten helpen rechtop houden.

Niveau 2

De spelers stappen op achter de startlijn en mogen pas weer afstappen als ze om de pion gelopen zijn en weer achter de startlijn zijn. Er mag alleen geholpen worden bij het opstappen.

Stapt een speler onderweg van de stelten / loopklossen af, dan start deze speler opnieuw vanaf de startlijn.

Materialen:

- stelten
- (loopklossen)
- 2 pionnen
- startlijn
- stopwatch
- pen voor de spelleider

Notities:



Spelkaart teamchallenges

Blikgooien

Speluitleg:

Blikgooien: ieder teamlid mag drie maal gooien. Welk team gooit de meeste blikken om?

Niveau 1

Voor de jongere/minder vaardige spelers een werplijn maken die minder ver van de blikken verwijderd is.

Niveau 2

De werplijn is verder van de blikken verwijderd. Extra moeilijk te maken door spelers geblinddoekt te laten gooien op aanwijzingen van de teamleden. Voor er gegooid mag worden worden de spelers drie maal rondgedraaid.

Alternatief: Alle teamleden moeten voor ze gooien zo snel mogelijk een parcoursje afleggen. De teamleden mogen elkaar daarbij helpen.

Materialen:

- werplijn
- 6 blikken met oerhollandse afbeeldingen
- 3 pittenzakjes of zachte ballen
- eventueel een blinddoek
- pen voor de spelleider

Notities:

Spelkaart teamchallenges

Koekhappen

Speluitleg:

Hang plakjes ontbijtkoek aan een touwtje aan een lange lijn. De spelers happen, met de handen op de rug, naar de koek.

Niveau 1

De spelers mogen tegelijk happen met de handen op de rug. Heeft de speler de koek in de mond, dan mag deze van de lijn gehaald worden om verder te eten.

Niveau 2

De spelers worden geblinddoekt en proberen op aanwijzingen van teamgenoten de koek te happen. Het koekhappen wordt nog lastiger als de koek aan een langer touwtje hangt. (en dus meer wiebelt)

Alternatief

1) Hang stukjes appel of een andere snack aan de lijn. Als je kiest voor spekjes kun je deze met een wasknijper aan de lijn bevestigen in plaats van aan een touwtje.

2) De spelers moeten een parcours afleggen voordat ze mogen koekhappen.

Materialen:

- waslijn
- voldoende plakjes koek
- voldoende touwtjes
- naald om de koek aan het touwtjes te rijgen
- pen voor de spelleider

Notities:



Spelkaart teamchallenges

Korfballen

Speluitleg:

Beide teams spelen tegen elkaar. Het team dat aan het eind van het spel de meeste punten heeft gewonnen. Bij een gelijkspel wordt doorgespeeld tot één van beide teams scoort.

Niveau 1

De spelers proberen vanaf een vast punt om de beurt de bal door de korf te gooien. Als iedereen geweest is wordt bij een gelijkspel doorgespeeld tot een speler van één van de teams mis gooit en de speler van het andere team in dezelfde beurt scoort.

Niveau 2

Beide teams spelen tegen elkaar het spel korfbal. Bij grotere teams speel je in twee vakken; een aanvalsvak en een verdedigingsvak. Bij kleine teams speel je in één vak met recht van aanval halen aan de zijde van het speelveld tegenover de korf. Speel 5-8 minuten. Is aan het eind de stand gelijk speel dan door tot één van de teams scoort.

Alternatief om te bepalen wie de winnaar is: mikken op de korf. Zie niveau 1.

Materialen:

- 1 korf
- partijinten
- speelveld: ongeveer 9x9m. of 18x9m.
- pen voor de spelleider

Notities:

Spelkaart teamchallenges

Zaklopen

Speluitleg:

De spelers van beide teams gaan om de beurt zaklopen (estafette). Welk team is het snelst?

Niveau 1

De spelers huppen om de beurt van achter de startpion om de keerpion heen, en weer terug naar de startpion. Achter de startpion snel wisselen. Het team dat als eerste klaar is en waarvan de spelers zitten achter de startpion heeft gewonnen.

Niveau 2

Onderweg worden enkele hindernissen geplaatst. Denk aan slalom of een eenvoudige mikopdracht.

Materialen:

- 2 jute zakken of speciale zaklooppzakken
- pionnen voor start en keerpunt
- pen voor de spelleider

Notities:



Spelkaart teamchallenges

Boter, Kaas en Eieren

Speluitleg:

Teken een spelbord van 3x3 vakken op de grond, leg 3x3 hoepels neer of zet 9 stoelen in 3 rijen van 3. Maak twee teams en speel het spel boter, kaas en eieren op één van de onderstaande manieren:

Niveau 1

De spelers gaan om de beurt (in een afgesproken volgorde) in het speelveld staan/zitten op een positie die ze gezamenlijk kiezen. Het team waarvan het eerst drie spelers op een rij staan/zitten heeft gewonnen. (Als alle vakken bezet zijn mag je een speler van het andere team wegsturen)

Niveau 2

Speel het spel zonder teamoverleg. De spelers mogen niet praten met elkaar.

Alternatief

Laat de spelers in estafettevorm naar een spelbord boter, kaas en eieren rennen om op het spelbord een kruisje of nulletje te zetten. (Afwisselend een speler van het ene team en een speler van het andere team)

Materialen:

- speelveld 3x3 vakken of 9 stoelen in 3 rijen van 3 of 9 hoepels
- pen voor de spelleider

Notities:

Spelkaart teamchallenges

Puzzelen

Speluitleg:

Welk team heeft de puzzel het snelst in elkaar gezet? Dit spel wordt gespeeld in estafettevorm.

Niveau 1

De spelers staan in een rij achter pion 1 en nemen om de beurt een puzzelstukje mee naar pion 2 die een stuk verderop staat. Achter pion 2 wordt de puzzel in elkaar gezet. De spelers mogen pas lopen als de vorige speler terug is achter pion 1. Welk team heeft als eerste de puzzel in elkaar gezet?

Niveau 2

Speel het spel met een moeilijkere puzzel of bouw hindernissen in waar de spelers onderweg overheen / onderdoor moeten. Heb je spelers van verschillende leeftijden, dan kun je afspreken dat de jongste (en eventueel oudste) spelers geen hindernissen hoeven te nemen en de andere spelers dit wel moeten doen.

Materialen:

- per team een puzzel
- 2 pionnen
- stopwatch
- pen voor de spelleider

Notities:



Spelkaart teamchallenges

Hinkelen

Speluitleg:

Teken een hinkelblok van 10 vakken of leg 10 hoepels neer. De spelers mogen om de beurt (om en om van elk team) een steentje of hinkelzakje in het juiste vak gooien en daarna, als ze goed gemikt hebben, één maal het blok over hinkelen. De spelers mogen niet in het vak springen waar hun eigen steentje of hinkelzakje ligt.

Springt een speler naast een vak of met 2 voeten in een vak, dan moet deze speler de volgende beurt weer bij hetzelfde vak verder gaan. Lukt het om het hele blok over te hinkelen, dan mag deze speler de volgende beurt spelen voor het volgende vak. (maak als er veel spelers zijn meerdere hinkelblokken)
Het team waarvan een speler het eerst alle vakken gespeeld heeft, heeft gewonnen.

Niveau 1

Hinkelblok 1-1-2-1-2-1-2 zonder draaien. Het hinkelblok van 1 tot 10 volgen. Bij de dubbele vakken in beide vakken een voet.

Niveau 2

Hinkelblok 1-1-1-2-1-2-1 met draaien, waarbij het laatste vak eventueel met 2 voeten gesprongen mag worden om om te draaien. Bij de dubbele vakken in beide vakken een voet.

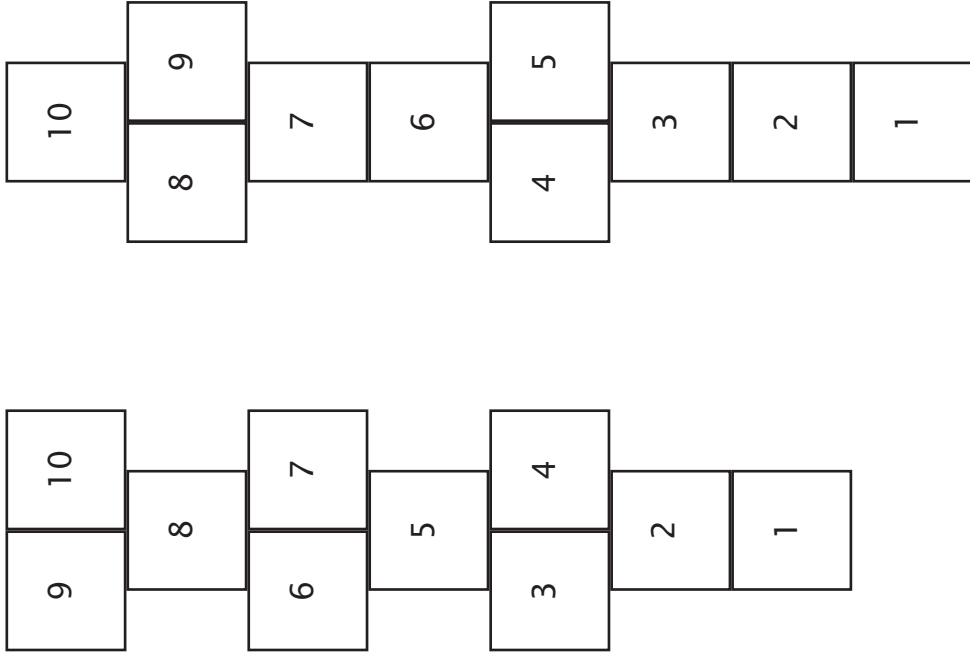
Materialen:

- stoepkrijt of 10 hoepels
- hinkelzakjes of steentjes
- pen voor de spelleider

Notities:

Spelkaart teamchallenges

Hinkelen



Spelkaart teamchallenges

Ratten en Raven

Speluitleg:

Teken 3 lijnen op de grond op 7-10 meter van elkaar. De spelers van beide teams gaan tegenover elkaar staan bij de middelste lijn, elk aan een eigen kant van de lijn. De spelers van het ene team zijn de ratten, de spelers van het andere team de raven.

De spelleider vertelt een verhaal. Op het moment dat de spelleider het woord 'ratten' noemt rennen de ratten naar hun eigen achterlijn en mogen de raven proberen hen te tikken voor ze de lijn bereiken. Wordt het woord 'raven' genoemd, dan mogen de ratten de raven proberen te tikken.

Niveau 1

De spelers mogen zelf weten hoe ver ze van de middenlijn af gaan staan. Als er niemand meer getikt wordt is het spel afgelopen en heeft het team waarvan de minste spelers getikt zijn gewonnen.

Niveau 2

In plaats van 1 middenlijn worden er 2 lijnen getrokken; voor elk team een eigen lijn midden in het speelveld. De spelers mogen pas van de lijn af als de spelleider 'ratten' of 'raven' zegt. Stap je op een ander moment van de lijn af dan ben je af en moet je het spel verlaten. Ben je getikt, dan moet je het spel ook verlaten. Welk team heeft aan het einde de meeste spelers over?

Materialen:

- 3 of 4 lijnen
- pen voor de spelleider

Notities:

Spelkaart teamchallenges

Ratten en Raven

In het donkere woud was het stil. IJzig stil. Een vreemde stilte. Het leek wel alsof de wereld zijn adem inhield. De donkere bomen stonden bewegingloos te wachten op wat er komen ging. Plots werd er geruis gehoord in de verte. Al snel hoorden de bomen het geklapwiek van vleugels. De RAVEN kwamen eraan! De donkere vogels streken neer op de takken van de bomen. Rustig streken zij hun vleugels.

Weer hoorden de bomen een vreemd geluid. Het geluid zwol aan tot een zwaar getrippel. RATTEN! Honderden RATTEN kropen onder de bomen. De RAVEN keken met verbazing naar beneden. "Wat doen jullie hier?" Krasten de oudste RAVEN naar de RATTEN? "Er hangt een vreemde sfeer in de lucht" riepen de RATTEN naar boven. "Wij zijn verdreven van onze woonplaats, omdat er geen eten meer is!" "Oh," krasten de RAVEN, "dat is ons ook overkomen. Al het voer is verdwenen!" De RAVEN fladderden met hun vleugels. "Waar willen jullie naar toe?" vroegen de RAVEN. "Wij willen naar de stad", antwoordden de RATTEN. "Dat kan niet", vonden de RAVEN, "wij waren hier het eerst en wij vliegen heel snel. Wij durven te wedden dat wij als eerste in de stad zijn".

"Weten jullie wel hoe hard wij rennen?" vroegen de RATTEN aan de RAVEN. "Weten jullie wel hoe snel wij vliegen?" vroegen de RAVEN aan de RATTEN.

Daar moesten zowel de RAVEN als de RATTEN even over nadenken. "Dan doen jullie toch een wedstrijdje!" mompelden de bomen.

Dat vonden de RATTEN en de RAVEN een goed idee. Wie als eerste in de stad zou zijn, mocht in de stad gaan wonen.

En zo begon de wedstrijd. Eerst lagen de RAVEN voor, maar ze werden al snel ingehaald door de RATTEN. Wat konden die RATTEN hard rennen op hun korte pootjes! Ze renden hun longetjes uit hun lijf.

Nooit geweten dat RATTEN zo snel konden rennen!

En wie komt er als eerste aan in de stad? Natuurlijk zijn het die beestjes op hun korte pootjes, de RATTEN!

Bron: op diverse websites is dit verhaal te vinden.



Spelkaart teamchallenges

Blindemannetje

Speluitleg:

Eén speler van het team wordt geblinddoekt

Niveau 1

De blindeman krijgt een deken over het hoofd zodat hij de grond kan blijven zien. De spelers van het andere team staan in een kring om de blindeman heen. Deze spelers krijgen allemaal een nummer. Op aanwijzingen van zijn eigen teamgenoten moet de blindeman alle spelers van het andere team in de juiste volgorde tikken.

Niveau 2

Zie niveau 1. De blindeman krijgt nu een blinddoek voor zodat hij niets meer kan zien. Heeft hij iemand getikt dan moet hij eerst raden wie deze persoon is voor hij verder mag naar de volgende. De spelers van het eigen team mogen alleen richting-aanwijzingen geven. (naar voren, naar achteren, naar links, naar rechts, stop, doorlopen)

Alternatief

Teken een doolhofparcours op de grond. De blindeman wordt door zijn teamgenoten een parcours over geleid door middel van richting-aanwijzingen. Welk team heeft zijn blindeman het eerst zonder fouten het parcours over geleid?

Materialen:

- blinddoek of deken
- genummerde kaartjes
- eventueel stoepkrijt
- pen voor de spelleider

Notities:

Spelkaart teamchallenges

Sjoelen

Speluitleg:

Ouderwets sjoelen, maar dan in teamverband. De spelers van beide teams spelen om de beurt 3 stenen waarbij de teams om en om aan de beurt komen. Als alle stenen gespeeld zijn worden de stenen die nog niet in een vak gespeeld zijn opnieuw opgestapeld en wordt er verder gespeeld.

Heeft een speler een steen in een vak gespeeld, dan krijgt zijn team het aantal punten dat bij het vak vermeld staat.

Niveau 1

Maak een grote sjoelbak door banken op hun kant te leggen en maak poortjes door pionnen te plaatsen.

Niveau 2

Gebruik een sjoelbak. Maak het spel nog moeilijker door elk team 'eigen' stenen te geven (plak een afbeelding op de sjoelstenen). Er kan nu tactisch gespeeld worden. Probeer te voorkomen dat het andere team stenen in het vak met de meeste punten speelt door hun stenen daar weg te kaatsen.

Materialen:

- sjoelbak met stenen of 2 banken en 3 pionnen
- eventueel afbeeldingen om op de sjoelstenen te plakken
- pen voor de spelleider

Notities:



Spelkaart teamchallenges

Stoepranden

Speluitleg:

Speel dit spel het liefst in een afgezette straat waar geen verkeer langs komt. Alternatief: Leg 2 banken op hun zijkant neer op ongeveer 5 meter afstand van elkaar, dit zijn de 'stoepranden' of gebruik de speciaal gemaakte stoepranden die bij diverse leveranciers te koop zijn.

De spelers spelen 1 tegen 1 en proberen om de beurt de bal tegen de stoeprand aan de overkant te gooien zodat deze omhoog met een boog terugkaatst. Het team waarvan de meeste spelers winnen is het winnende team. Bij gelijk spel tellen alle afzonderlijke punten.

Niveau 1

Het is voldoende als de bal terugkaatst vanaf de bovenste hoek van de 'stoeprand'. Vangen levert een extra punt op. Spelen tot 5 punten.

Niveau 2

Na het kaatsen moet de bal gevangen worden om een punt te krijgen. De volgende poging om te scoren mag vanaf het punt waar de bal gevangen is. (waarschijnlijk dichterbij). Welke speler heeft het eerst 5 punten?

Materialen:

- stoepranden of banken
- elk 2-tal een bal
- pen voor de spelleider

Notities:

Spelkaart teamchallenges

Klompenspel

Speluitleg:

Probeer zoveel mogelijk pittenzakken, tennisballen of pingpongballetjes in de 'klompen' te mikken.

Niveau 1

Plak afbeeldingen* van een klomp op 3 emmers. De spelers mogen om de beurt 3 pittenzakken of tennisballen in de emmers mikken. Varieer de afstand tot de 'klompen'. De 'klomp' die het verst weg staat levert de meeste punten op voor het team.
*zie download 'Klomp'

Niveau 2

Speel met echte klompen en pingpongballetjes. Je kunt de klompen rechtop neerzetten of juist plat op de grond.

Materialen:

- 3 emmers met afbeelding van een klomp of meerdere klompen
- pittenzakken, tennisballen of pingpongballetjes
- pen voor de spelleider

Notities:



Spelkaart tafelspelletjes

Overzicht Tafelspelletjes

- | | | |
|----------------------|--------------------------|------------------------|
| 1) Klein hoepelen | 6) Galgje | 11) Blindemannetje |
| 2) Knikkeren | 7) Stoelendans | 12) Armpje drukken |
| 3) Vliegtuigje vuren | 8) Boter, kaas en eieren | 13) Sjoelen |
| 4) Pinkelen | 9) Puzzelen | 14) Kamertje verhuizen |
| 5) Koekhappen | 10) Ezeltje prik | 15) Spijkerpoepen |

Spelkaart tafelspelletjes

Klein hoepelen

Speluitleg:

Dit spel wordt gespeeld in estafettevorm; de ene speler speelt de ring heen en de volgende speler speelt hem over de tafel terug; heen en weer. De spelers zetten de ring rechtop klaar. Op het startsignaal geven ze de ring een zetje zodat deze naar de overkant rolt. Aan de overkant aangekomen rolt een andere speler van het team de ring terug. Dit gaat heen en weer tot alle spelers aan de beurt zijn geweest.

Niveau 1

Korte afstand. Valt de ring onderweg op zijn kant dan mag deze beetgepakt worden en weer op gang gebracht worden.

Niveau 2

Langere afstand, de ring mag onderweg niet met de handen aangeraakt worden. Valt de ring, dan start de speler opnieuw vanaf het startpunt.

Extra moeilijk: de ring moet over een smalle strook gerold worden, komt hij naast de strook dan moet hij opnieuw gespeeld worden.

Materialen:

- per team een ring
- tafel
- pen voor de spelleider

Notities:



Spelkaart tafelspelletjes

Knikkeren

Speluitleg:

Probeer de knikkers door de poortjes te mikken.

Niveau 1

De spelers mogen om de beurt knikkeren. Probeer zoveel mogelijk knikkers door de poortjes te mikken. (Iedereen mag 5x proberen)

Niveau 2

De poortjes staan nu op grotere afstand. De spelers van het andere team mogen vanaf de zijkant van de 'baan' waar je langs knikkert proberen je knikkers uit de baan te kaatsen door van een afstand knikkers de baan over te rollen.

> Bij het overrollen om knikkers uit hun baan te krijgen mag er per tweetal dat tegenover elkaar staat maar 1 knikker tegelijk de baan over gerold worden. De spelers die overrollen moeten vanaf de zijkant van de tafel spelen zodat de baan voor de knikkerende speler niet door de handen van deze spelers versperd wordt.

Materialen:

- knikkerpoortjes (zie de extra download)
- 5 knikkers
- pen voor de spelleider

Notities:

Spelkaart tafelspelletjes

Vliegtuigje vouwen

Speluitleg:

Laat de spelers een vliegtuigje vouwen en van achter de tafel zo ver mogelijk weggoien. Van welk team komt het vliegtuigje het verste?

Niveau 1

De spelers mogen allemaal een vliegtuigje vouwen, maar bij het gooien mogen ze allemaal het 'beste' vliegtuigje gebruiken. De verste worp van elk team telt.

Niveau 2

Iedereen vouwt een vliegtuigje en gooit zijn eigen gemaakte vliegtuigje. Voor het verst gegooide vliegtuigje krijgt het team waarvan dat vliegtuigje is 10 punten, het op één na verste 9 punten etc. De punten worden geteld. Welk team heeft de meeste punten? Dat team is de winnaar.

Materialen:

- A4 papier, elke speler een vel
- Vouwinstructie vliegtuigje vouwen
- pen voor de spelleider

Notities:



Spelkaart tafelspelletjes

Pinkelen

Speluitleg:

Als de spelleider het 'commando pinkelen' geeft, trammelen de spelers met hun wijsvingers op de rand van de tafel. De spelleider kan vier 'commando's' geven: de commando's 'pinkelen', 'hol', 'bol' en 'plat'. Bij het 'commando hol' leggen de spelers hun hand met de rug naar onder als een kommetje op tafel, bij het 'commando bol' leggen ze hun handen juist andersom als een bolletje op tafel en bij het 'commando plat' leggen de spelers hun handen plat op tafel. Als de spelleider bij zijn opdracht het woord 'commando' weglaat, mogen de spelers hier niet op reageren. Degene die dit toch doet is af en mag niet meer meedoen. Het team waarvan de spelers het het langst volhouden om de commando's goed op te volgen wint.

Niveau 1

De spelleider speelt zelf niet mee.

Niveau 2

De spelleider mag meespelen en de spelers misleiden door zelf de commando's juist niet goed op te volgen. Lukt het om spelers te misleiden zodat ze 'af zijn'?

Materialen:

- tafel
- pen voor de spelleider

Notities:

Spelkaart tafelspelletjes

Koekhappen

Speluitleg:

Hang plakjes ontbijtkoek aan een touwtje aan een lange lijn. De spelers happen, met de handen op de rug, naar de koek.

Niveau 1

De spelers mogen tegelijk happen met de handen op de rug. Heeft de speler de koek in de mond, dan mag deze van de lijn gehaald worden om verder te eten.

Niveau 2

De spelers worden geblinddoekt en proberen op aanwijzingen van teamgenoten de koek te happen.

Het koekhappen wordt nog lastiger als de koek aan een langer touwtje hangt. (en dus meer wiebelt)

Alternatief

1) Hang stukjes appel of een andere snack aan de lijn.

Als je kiest voor spekJes kun je deze met een wasknijper aan de lijn bevestigen in plaats van aan een touwtje.

Materialen:

- waslijn
- voldoende plakjes koek
- voldoende touwtjes
- naald om de koek aan het touwtjes te rijgen
- pen voor de spelleider

Notities:



Spelkaart tafelspelletjes

Galgje

Speluitleg:

Beide teams verzinnen een woord en het andere team probeert het woord te raden door het raden van individuele letters. Is er een verkeerde letter geraden dan wordt een deel van de galg getekend.

Niveau 1

Team A bedenkt een woord en zet evenveel stippen als er letters in het woord zitten op papier. De spelers van team B noemen om de beurt een letter. Komt de letter niet voor in het woord dan tekent team A een deel van de galg en mag team B de letter noteren, komt de letter wel voor, dan wordt de letter op de juiste stip(pen) genoteerd. Als team B het woord weet of als het mannetje aan de galg hangt is het spel voorbij en mag team B een woord verzinnen.

Niveau 2

Naar keuze: Verkeerde letters mogen niet genoteerd worden. Als een letter meerdere keren in het woord voorkomt hoeft de letter maar één keer genoteerd te worden als deze in het woord voorkomt. De tekening van het mannetje aan de galg bestaat uit minder onderdelen. (Je mag minder fouten maken)

Hebben beide teams het woord geraden of hebben beide teams verloren? In dat geval is het aantal beurten tot het mannetje aan de galg hangt bepalend welk team de winnaar is.

Materialen:

- pen en papier of
- download galgje (plastic) en teken er op met whiteboardmarker
- pen voor de spelleider

Notities:

Spelkaart tafelspelletjes

Stoelendans

Speluitleg:

Zet de stoelen in een kring met de rug naar het midden. Zet één stoel minder neer dan er spelers zijn. Zolang de muziek aan is lopen de spelers rond de stoelen. Is de muziek uit dan gaan alle spelers zo snel mogelijk op een stoel zitten. Er blijft één speler over, deze verlaat het spel in de volgende ronde. Wie blijft over? Zijn of haar team heeft gewonnen.

Niveau 1

De spelers mogen elkaar niet inhalen en moeten in een vast tempo doorlopen. Zitten er twee spelers op één stoel en is het niet duidelijk wie als eerste zat? Dan zijn beide spelers 'af'.

Niveau 2

De spelers moeten meer afstand houden van de stoelen. Ook kunnen er (nog) minder stoelen geplaatst worden zodat het moeilijker is om op een stoel te gaan zitten.

Materialen:

- stoelen, één minder dan het aantal spelers
- muziek
- pen voor de spelleider

Notities:



Spelkaart tafelspelletjes

Boter, Kaas en Eieren

Speluitleg:

Gebruik de download 'Oerhollands Boter, Kaas en Eieren' of teken een speelveld van 3x3 vakjes. Welk team heeft als eerste drie op een rij? Dit mag horizontaal, verticaal of diagonaal zijn.

Niveau 1

Het spel wordt met het hele team gespeeld. Er mag overlegd worden. De teams plaatsen om de beurt een afbeelding op het spelbord (of zetten een kruisje of nulletje). Er worden 4 potjes gespeeld. Beide teams mogen twee keer beginnen. Is het gelijk spel, dan wordt een beslissende ronde gespeeld die begonnen wordt door het team dat de laatste ronde verloren heeft.

Niveau 2

Beide teams kiezen vooraf welke spelers in welke volgorde gaan spelen. Speler 1 & 3 van team A mogen met hun potje beginnen en spelen tegen speler 1 & 3 van team B. Speler 2 & 4 van team B mogen als eerste tegen speler 2 & 4 van team A. Er mag onderling niet overlegd worden. Welk team wint de meeste potjes? Bij een gelijkspel wordt het spel met andere spelers gespeeld tot er een winnaar is.

Materialen:

- pen en papier of
- download 'Oerhollands Boter, Kaas en Eieren' (plasticizer deze voor hergebruik en teken er op met whiteboardmarker)
- pen voor de spelleider

Notities:

Spelkaart tafelspelletjes

Puzzelen

Speluitleg:

Beide teams zetten zo snel mogelijk de puzzel in elkaar. Welk team kan dit het snelst?

Niveau 1

Gebruik een puzzel met weinig stukjes. De spelers van beide teams mogen onderling overleggen.

Niveau 2

Gebruik een puzzel met meer stukjes. De spelers moeten de puzzel in elkaar zetten zonder met elkaar te praten.

Materialen:

- puzzel (download 'Oerhollandse puzzel')
- stopwatch
- pen voor de spelleider

Notities:



Spelkaart tafelspelletjes

Ezeltje prik

Speluitleg:

Wie kan de staart van de ezel op de juiste plaats 'prikken'?

Niveau 1

De spelers gaan om de beurt geblinddoekt klaarstaan voor de afbeelding van de ezel en proberen de staart zo goed mogelijk te plaatsen. Er mogen geen aanwijzingen gegeven worden.

Wie komt het dichtst bij de juiste plaats? Zijn of haar team wint.

Niveau 2

Zodra de spelers klaarstaan worden ze als ze geblinddoekt zijn eerst nog enkele malen rond gedraaid. Op aanwijzingen van hun team zoeken ze de ezel en plaatsen ze de staart.

De teamgenoten mogen alleen aanwijzingen geven om in de buurt van de ezel te komen. Zodra de speler zijn hand met de staart omhoog brengt moet iedereen stil zijn.

Materialen:

- download 'Ezeltje prik'
- blinddoek
- pen voor de spelleider

Notities:

Spelkaart tafelspelletjes

Blindemannetje

Speluitleg:

Eén speler van elk team wordt geblinddoekt. Deze speler moet met een stift (whiteboardmarker) een lijn trekken door het labirynth. Hierbij mag hij niet buiten de lijnen tekenen. De overige teamleden mogen aanwijzingen geven.

Het team dat het snelst klaar is heeft gewonnen.

Niveau 1

De lijn moet getrokken worden in een labirynth met brede gangen. Komt de speler op of buiten de lijnen dan start hij vanaf dat punt om de opdracht te volbrengen en krijgt het team 5 strafseconden.

Niveau 2

Het labirynth heeft smallere gangen en als de lijnen geraakt worden moet de speler bij de start opnieuw beginnen. De tijd loopt door. Na drie pogingen mag een andere speler uit het team ingezet worden als het andere team ook meer dan drie pogingen nodig heeft om aan het einde van het labirynth te komen.

Materialen:

- download 'Blindemannetje' (plastificeer deze voor hergebruik en teken er op met whiteboardmarker)
- blinddoek
- stopwatch
- pen voor de spelleider

Notities:



Spelkaart tafelspulletjes

Armpje drukken

Speluitleg:

Beide teams bepalen een speelvolgorde. De nummers 1 spelen tegen elkaar, de nummers 2 etc..

Plaats de elleboog op de tafel, geef elkaar een hand en start op signaal van de spelleider met drukken tot de hand van de ander de tafel raakt. De elleboog mag niet van de tafel komen en mag niet opzij schuiven. De spelers moeten rechtop blijven zitten.

Het team dat de meeste keren wint is de winnaar.

Niveau 1

Alle spelers spelen met hun voorkeurshand.

Niveau 2

Rechtshandige spelers gebruiken hun linkerhand, linkshandige spelers spelen met rechts.

Materialen:

- tafel
- pen voor de spelleider

Notities:

Spelkaart tafelspulletjes

Sjoelen

Speluitleg:

Ouderwets sjoelen, maar dan in teamverband. De spelers van beide teams spelen om de beurt 3 stenen waarbij de teams om en om aan de beurt komen. Als alle stenen gespeeld zijn worden de stenen die nog niet in een vak gespeeld zijn opnieuw opgestapeld en wordt er verder gespeeld.

Heeft een speler een steen in een vak gespeeld, dan krijgt zijn team het aantal punten dat bij het vak vermeld staat.

Niveau 1

Het basisspel.

Niveau 2

MaaK het spel moeilijker door elk team 'eigen' stenen te geven (plak een afbeelding op de sjoelstenen).

Er kan nu tactisch gespeeld worden. Probeer te voorkomen dat het andere team stenen in het vak met de meeste punten speelt door hun stenen daar weg te kaatsen.

Materialen:

- sjoelbak met stenen
- eventueel afbeeldingen om op de sjoelstenen te plakken
- pen voor de spelleider

Notities:



Spelkaart tafelspelletjes

Kamertje verhuuren

Speluitleg:

De spelers trekken om de beurt een lijntje op het speelveld. Als een speler een hokje compleet maakt mag hij deze claimen door het hokje te kleuren of zijn letter er in te zetten en mag deze speler direct nog een lijntje trekken.

De speler die aan het einde van het spel de meeste kamertjes heeft heeft gewonnen.

Niveau 1

Het team mag overleggen en gezamenlijk wordt één spel gespeeld.

Niveau 2

Alle spelers van het team spelen een spel. Het team waarvan de meeste spelers gewonnen hebben wint de challenge.

Tip

Plastificeer het speelveld en gebruik een whiteboardmarker om de lijntjes te zetten. De lijntjes zijn dan weer uit te vegen en je kunt het speelveld hergebruiken.

Materialen:

- speelveld van 11x11 hokjes (download of ruitjespapier)
- pen of whiteboardmarker

Notities:

Spelkaart tafelspelletjes

Spijkerpoepen

Speluitleg:

De spelers proberen de spijker die aan een touwtje om hun middel hangt en tussen de benen bungelt (of is vastgemaakt aan het achterste lusje van de (spijker)broek) zo snel mogelijk in een flesje te krijgen. Hierbij mogen ze hun handen niet gebruiken.

Niveau 1

Alle spelers spelen tegelijk. Het team waarvan iedereen het eerst de spijker in het flesje heeft gewonnen. (Hoe korter het touwtje hoe stiller de spijker hangt, dan is het dus makkelijker).

Niveau 2

Bevestig het touwtje met de spijker aan een riem en laat de spelers van beide teams om de beurt de spijker in het flesje mikken. Is de eerste speler klaar, dan geeft hij snel de riem aan de volgende speler die vervolgens de spijker in het flesje laat zakken. Welk team is het snelst klaar? (Spreek af hoe de riem omgedaan moet worden)

Materialen:

- voor elke speler een spijker aan een touwtje
- voor elke speler een flesje
- eventueel voor elk team een riem
- pen voor de spelleider

Notities:



<i>Team:</i>			
<i>Spel</i>	<i>Score</i>	<i>Totaal</i>	
1) Hoepelen			
2) Knikkeren			
3) Steltlopen			
4) Blikgooien			
5) Koekhappen			
6) Korfballen			
7) Zaklopen			
8) Boter Kaas en Eieren			
9) Puzzelen			
10) Hinkelen			
11) Blindemannetje			
12) Ratten en Raven			
13) Sjoelen			
14) Stoepranden			
15) Klompenspel			
Winstpunten			
<i>punten totaal</i>			

<i>Team:</i>			
<i>Spel</i>	<i>Score</i>	<i>Totaal</i>	
1) Hoepelen			
2) Knikkeren			
3) Steltlopen			
4) Blikgooien			
5) Koekhappen			
6) Korfballen			
7) Zaklopen			
8) Boter Kaas en Eieren			
9) Puzzelen			
10) Hinkelen			
11) Blindemannetje			
12) Ratten en Raven			
13) Sjoelen			
14) Stoepranden			
15) Klompenspel			
Winstpunten			
<i>punten totaal</i>			

<i>Team:</i>			
<i>Spel</i>	<i>Score</i>	<i>Totaal</i>	
1) Hoepelen			
2) Knikkeren			
3) Steltlopen			
4) Blikgooien			
5) Koekhappen			
6) Korfballen			
7) Zaklopen			
8) Boter Kaas en Eieren			
9) Puzzelen			
10) Hinkelen			
11) Blindemannetje			
12) Ratten en Raven			
13) Sjoelen			
14) Stoepranden			
15) Klompenspel			
Winstpunten			
<i>punten totaal</i>			

Team:

Spel	Score	Totaal
1) Klein hoepelen		
2) Knikkeren		
3) Vliegtuigje vouwen		
4) Pinkelen		
5) Koekhappen		
6) Galgje		
7) Stoelendans		
8) Boter Kaas en Eieren		
9) Puzzelen		
10) Ezeltje prik		
11) Blindemannetje		
12) Armpje drukken		
13) Sjoelen		
14) Kamertje verhuren		
15) Spijkerpoepen		
Winstpunten		
<i>punten totaal</i>		

Team:

Spel	Score	Totaal
1) Klein hoepelen		
2) Knikkeren		
3) Vliegtuigje vouwen		
4) Pinkelen		
5) Koekhappen		
6) Galgje		
7) Stoelendans		
8) Boter Kaas en Eieren		
9) Puzzelen		
10) Ezeltje prik		
11) Blindemannetje		
12) Armpje drukken		
13) Sjoelen		
14) Kamertje verhuren		
15) Spijkerpoepen		
Winstpunten		
<i>punten totaal</i>		

Team:

Spel	Score	Totaal
1) Klein hoepelen		
2) Knikkeren		
3) Vliegtuigje vouwen		
4) Pinkelen		
5) Koekhappen		
6) Galgje		
7) Stoelendans		
8) Boter Kaas en Eieren		
9) Puzzelen		
10) Ezeltje prik		
11) Blindemannetje		
12) Armpje drukken		
13) Sjoelen		
14) Kamertje verhuren		
15) Spijkerpoepen		
Winstpunten		
<i>punten totaal</i>		

<i>Team:</i>			
<i>Spel</i>	<i>Score</i>	<i>Totaal</i>	
1)			
2)			
3)			
4)			
5)			
6)			
7)			
8)			
9)			
10)			
11)			
12)			
13)			
14)			
15)			
Winstpunten			
<i>punten totaal</i>			

<i>Team:</i>			
<i>Spel</i>	<i>Score</i>	<i>Totaal</i>	
1)			
2)			
3)			
4)			
5)			
6)			
7)			
8)			
9)			
10)			
11)			
12)			
13)			
14)			
15)			
Winstpunten			
<i>punten totaal</i>			

<i>Team:</i>			
<i>Spel</i>	<i>Score</i>	<i>Totaal</i>	
1)			
2)			
3)			
4)			
5)			
6)			
7)			
8)			
9)			
10)			
11)			
12)			
13)			
14)			
15)			
Winstpunten			
<i>punten totaal</i>			

Scorekaart

Teamleden:	
Spel	Score
1) Hoepelen	
2) Knikkeren	
3) Steltlopen	
4) Blikgooien	
5) Koekhappen	
6) Korfballen	
7) Zaklopen	
8) Boter Kaas en Eieren	
9) Puzzelen	
10) Hinkelen	
11) Blindemannetje	
12) Ratten en Raven	
13) Sjoelen	
14) Stoepranden	
15) Klompenspel	
<i>punten totaal</i>	

Scorekaart

Teamleden:	
Spel	Score
1) Hoepelen	
2) Knikkeren	
3) Steltlopen	
4) Blikgooien	
5) Koekhappen	
6) Korfballen	
7) Zaklopen	
8) Boter Kaas en Eieren	
9) Puzzelen	
10) Hinkelen	
11) Blindemannetje	
12) Ratten en Raven	
13) Sjoelen	
14) Stoepranden	
15) Klompenspel	
<i>punten totaal</i>	



Scorekaart

Teamleden:	
Spel	Score
1) Klein hoepelen	
2) Knikkeren	
3) Vliegtuigje vouwen	
4) Pinkelen	
5) Koekhappen	
6) Galgje	
7) Stoelendans	
8) Boter Kaas en Eieren	
9) Puzzelen	
10) Ezeltje prik	
11) Blindemannetje	
12) Armpje drukken	
13) Sjoelen	
14) Kamertje verhuren	
15) Spijkerpoepen	
punten totaal	

Scorekaart

Teamleden:	
Spel	Score
1) Klein hoepelen	
2) Knikkeren	
3) Vliegtuigje vouwen	
4) Pinkelen	
5) Koekhappen	
6) Galgje	
7) Stoelendans	
8) Boter Kaas en Eieren	
9) Puzzelen	
10) Ezeltje prik	
11) Blindemannetje	
12) Armpje drukken	
13) Sjoelen	
14) Kamertje verhuren	
15) Spijkerpoepen	
punten totaal	



Scorekaart

Teamleden:		
Spel	Score	
1)		
2)		
3)		
4)		
5)		
6)		
7)		
8)		
9)		
10)		
11)		
12)		
13)		
14)		
15)		
punten totaal		

Scorekaart

Teamleden:		
Spel	Score	
1)		
2)		
3)		
4)		
5)		
6)		
7)		
8)		
9)		
10)		
11)		
12)		
13)		
14)		
15)		
punten totaal		



