

Knikkeren

Aantal personen

2 kinderen

Doel

Probeer alle knikkers in het putje te mikken. Wie de laatste knikker in het putje krijgt, is de winnaar.

Stappen

Stap 1

Maak een gat in de grond of gebruik het gat van de volleybalpaal.

Stap 2

Gooi om beurten een knikker richting het putje. Wie het dichtste bij ligt, mag beginnen.

Stap 3

Probeer alle knikkers in het putje te krijgen. Is de knikker raak? Dan mag je nog een keer. Je beurt is voorbij als de knikker niet in het putje rolt.

Stap 4

De speler die de laatste knikker in het putje rolt, is de winnaar.

Nieuwe knikkers van spelers die tijdens het spel willen meedoen worden vanaf de gooilijn gerold.



Wat heb je nodig

- Knikkers
- Knikkerpotje/gat in de grond



Wat zijn knikkers?

Knikkers zijn glazen balletjes met een figuurtje erin en met verschillende kleuren. Er zijn verschillende soorten en maten. Soorten zijn bijvoorbeeld: spikkel, gewoontje, afrikaantje, chinees, mexicaantje, parel, crystal en walvis. Knikkers hebben ook maten: bijvoorbeeld: keizer, 5-keer, 64-keer, dub-dub, kleintje en een bom.

Extra uitdaging

Ketsen

Bij het ketsen gaat het erom dat de knikker door een andere knikker het putje in geduwd wordt. Een knikker mag dus niet rechtstreeks door een speler in het putje gerold worden.

Muurketsen

Bij muurketsen mag de knikker niet rechtstreeks in het putje gemikt worden, maar moet de knikker eerst een muur raken voor hij in het putje terechtkomt.

Stoepranden

Aantal personen

Minimaal 2 kinderen

Doel

Probeer de stoeprand van de tegenstander te raken en de bal weer op te vangen.

Stappen

Stap 1

Gooi de bal vanaf de stoep naar de overkant tegen de stoeprand van je tegenspeler aan.

Stap 2

Je tegenspeler mag de bal vangen of pakken ná de stuit tegen de stoeprand. Je tegenspeler mag niet voor zijn stoeprand gaan staan.

Stap 3

Probeer de bal weer op te vangen als deze terug stuitert. Hiervoor moet je op je eigen helft (van de straat) blijven. Lukt het om de bal te vangen, dan mag je de bal nog een keer vanaf je stoeprand gooien. Dit mag max. 3x achter elkaar.

Stap 4

De speler die als eerste **15 punten** heeft gehaald (met minimaal 2 punten verschil) wint.

Wat heb je nodig

- Stoepranden/banken
- Bal

Puntentelling

0 punten = De speler gooit de bal mis en raakt de stoeprand niet. Of de speler raakt de stoeprand, maar de bal komt niet terug naar de eigen helft van de straat.

1 punt = De speler gooit raak en de bal rolt terug naar de eigen helft of komt via de lucht terug, maar wordt niet gevangen.

2 punten = De speler gooit raak, de bal komt via de lucht terug én wordt gevangen op de eigen helft of stoep. Vanaf de plek waar de bal gevangen is, mag de speler nog een keer gooien. Wanneer je speelt met 'afgooien', is ervanaf die plek een kans om de tegenspeler af te gooien.

Extra uitdaging

Afgooien

Raakt de speler vanaf de straat de stoep niet en pakt of vangt de tegenstander de bal, dan kan de speler afgegooid worden. Hoofd telt niet mee. Als de speler wordt afgegooid raakt hij/zij al zijn punten kwijt.

Afstand

Maak de afstand tussen jou en je tegenspeler steeds groter, zodat het uitdagender wordt om de stoeprand nog steeds te raken.

Stilstaan

Probeer niet van je plek af te gaan als je de bal weer probeert te vangen



Boompje verwisselen

Aantal personen

Minimaal 5 kinderen

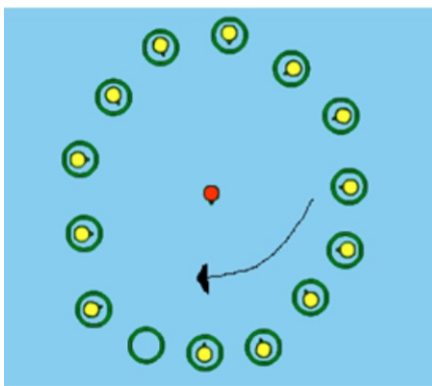
Doel

Zorg dat je in een lege hoepel gaat staan en probeer op die manier niet als laatste over te blijven. Blijf je over, dan moet je in het midden gaan staan.

Wat heb je nodig

- Aantal hoepels = aantal spelers
- 1 speler staat in het midden

Stappen speloptie 1



Stap 1

Leg de hoepels neer met 1 à 2 meter ertussen.

Stap 2

1 speler gaat in het midden staan. Hij/zij moet proberen om in een lege hoepel te gaan staan.

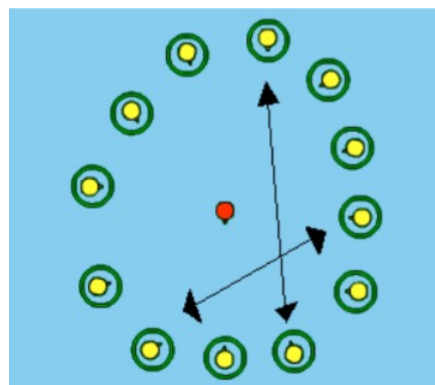
Stap 3

De kinderen in de hoepel moeten ervoor zorgen dat het kind in het midden niet in de lege hoepel kan komen. Dit doen ze door allemaal steeds een hoepel op te schuiven.

Stap 4

Lukt het om de hoepel te veroveren dan moet het kind in het midden gaan staan die te laat was bij de hoepel en geen hoepel heeft.

Stappen speloptie 2



Stap 1

Leg de hoepels neer met 1 à 2 meter ertussen. Als er bijvoorbeeld 10 kinderen meespelen, dan moeten er 9 hoepels neergelegd worden.

Stap 2

1 speler gaat in het midden staan. Hij/zij moet proberen om in een lege hoepel te gaan staan.

Stap 3

Alle kinderen in de hoepel ruilen onderling van hoepel. Ondertussen moet de 'hoepelsteler' proberen een hoepel te veroveren.

Stap 4

Lukt dit, dan wordt het kind zonder hoepel de nieuwe 'hoepelsteler'. Het spel gaat vervolgens verder.

Extra uitdaging

Moeilijker/makkelijker

- Er mag alleen gewisseld worden van hoepel als er een lege hoepel naast jou ligt, anders niet (speloptie 1).
- De afstand tussen de hoepels vergroten/verkleinen.

Extra

Degene die in het midden staat telt af van 3 naar 1 en dan wisselt iedereen van hoepel en probeert de speler in het midden een lege hoepel te veroveren.

Spel van de maand

Leskaart 5 | @GYM.TS

Eitje leggen

Aantal personen

Minimaal 2 kinderen

Doel

Probeer over de bal heen te springen/door je poortje te laten gaan, zonder dat je de bal raakt. Probeer als laatste over te blijven.

Stappen

Stap 1

Ga achter elkaar in een rij staan voor de muur.

Stap 2

Degene die voorop staat, mag de tennisbal tegen de muur aan gooien.

Stap 3

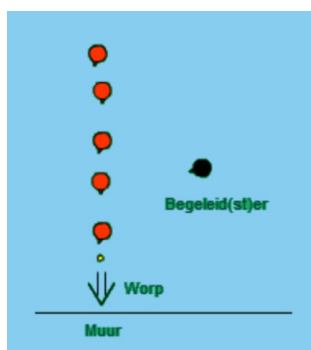
Als de bal terugkomt, moet hij er overheen springen of de bal tussen zijn benen door laten gaan.

Stap 4

De spelers die erachter staan doen hetzelfde. Het achterste kind probeert de bal te vangen.

Stap 5

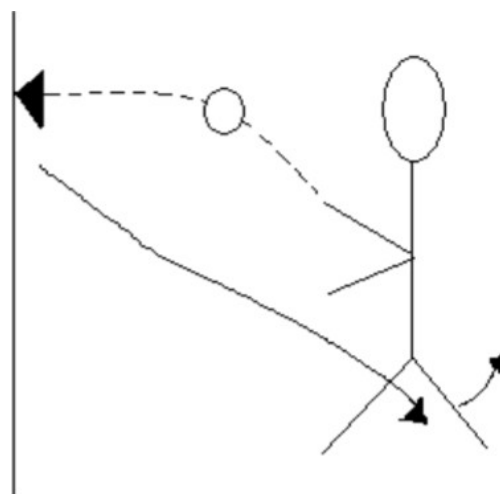
Als het achterste kind de bal gevangen heeft rent hij of zij naar voren en gooit de tennisbal weer opnieuw het spel in. Op deze manier wordt er steeds doorgedraaid en komt iedereen aan de beurt.



Als iemand de bal aanraakt bij het springen of de bal niet kan vangen is het kind af. Wanneer de laatste twee kinderen overblijven spelen ze door totdat iemand de tennisbal heeft geraakt of niet gevangen heeft.

Wat heb je nodig

- Een muur waar je de bal tegenaankunt gooien
- Een tennisbal



Tip

Oefen het spel eerst 1 of 2 keer en speel daarna met de 'af' regel.

Extra uitdaging

Makkelijker

Gooi de tennisbal zachter en onderhands tegen de muur aan. Maak eventueel de afstand tussen elkaar groter, zodat je meer ruimte hebt om over de tennisbal te kunnen springen.

Moeilijker

Gooi de tennisbal harder en/of hoger tegen de muur aan.

Extra

In plaats van gelijk af te zijn, kun je ook met 'EZEL' spelen. Degene die af is krijgt de letter "E", vervolgens gaat het spel verder en raakt er een ander kind af. Hij/zij krijgt ook de letter "E". Heb je alle letters van het woord 'EZEL', dan ben je (echt) af.