

# Spel zonder grenzen

## Benodigdheden:

Diverse materialen, zie onderdelen hieronder.

## Vorbereiding:

Op de grond wordt voor elke groep een gang getekend met behulp van krijt, kalk of zaagsel.

## Onderdelen kunnen zijn:

### Knikkerestafette

Op het einde van elke baan staat een soepbord. De eerste kandidaat vertrekt bij het signaal, een lepel (met de steel) in de mond, een knikker in de lepel. De knikker in het bord te deponeren, steeds met de lepel in de mond. Wie dat gedaan heeft, holt terug, raakt de tweede speler aan en die vertrekt. Valt de knikker, dan keert de kandidaat terug naar de startlijn.

Tijd: 5 minuten. Dan worden de knikkers in de borden geteld. Is een groep klaar (als alle spelers van de groep gelopen hebben) vóór het verstrijken van de tijd, dan wordt het spel onmiddellijk stopgezet.

### Kruiwagenrennen

Aan de startlijn twee kandidaten. De eerste gaat op handen en voeten staan, de benen gestrekt, handen achter de lijn. De tweede houdt zijn enkels vast en tilt zijn voeten op. Op het sein vertrekt het eerste stel van elke groep. De eerste beweegt zich dus alleen op zijn handen voort, de tweede wandelt erachter, met de enkels van de eerste in zijn handen. Aan het einde van de baan worden de rollen omgewisseld, ze keren terug en wanneer het eerste paar de startlijn weer overschrijdt, mag het tweede vertrekken.

### Balestafette

De eerste deelnemer krijgt een (basket) bal en loopt ermee, al kaatsend met de rechterhand naar de overkant. Daar wisselt hij van hand en dribbelt terug. Hij mag de bal pas na het overschrijden van de startlijn aan de tweede doorgeven.

### Paard- en ruiterestafette

De spelers vormen paren. De ene speler draagt de andere op zijn rug naar de overzijde. Daar wordt gewisseld. De ruiter mag onderweg de grond niet raken, anders moet er opnieuw worden gestart vanaf de startlijn.

Kijk voor meer werkvormen op [www.jbagg.nl/werkvormen/](http://www.jbagg.nl/werkvormen/)

verbindt jongeren



## **Pinguinrace**

Bij dit spel komt het erop aan een bal tussen de knieën te klemmen en hem daar te houden gedurende het parcours. Na het overschrijden van de lijn wordt er gewisseld.

## **Koppelestafette**

Bij het startsein pakt de eerste deelnemer de tweede bij de hand en samen lopen ze naar de overkant. Daar blijft de eerste deelnemer achter. De tweede loopt terug en haalt de derde. Deze rent terug om de vierde enzovoorts. De laatste wordt alleen gehaald en hoeft niet terug te lopen.

## **Siamese tweelingen**

De ploegen stellen zich paarsgewijs op. De kapitein van elke ploeg bindt linker enkel van de ene van het koppel aan de rechter enkel van de andere met een keukenhanddoek. Bij het startsein loopt het koppel naar de overkant en komt weer terug. Wanneer het paar eenmaal over de startlijn is, maakt de kapitein de handdoek los en bindt er de benen van het tweede paar mee vast enzovoorts.

Indien de handdoek losgaat, moet het stel naar de startlijn terugkeren om opnieuw aan elkaar vastgebonden te worden.

## **Siamese drielingen**

Elk driepaar klemt een bal tussen de hoofden, houdt de handen op de rug en moet zo de afstand afleggen. Valt de bal: terug naar de start en opnieuw beginnen.

## **Druppelestafette**

Om beurten brengt elk lid van de ploeg een hoeveelheid water in een soepbord met gestrekte armen boven het hoofd over naar een maatglas. Er zijn twee mogelijkheden: zet een tijdslimiet, waarna de inhoud worden nagemeten, of je laat ze doorgaan tot het eerste glas vol is.

## **Kledingestafette**

Over de afstand verspreid leg je een reeks kledingstukken: handschoenen, marsschoenen of rubberlaazen van een grote maat, trui, jas, trainingsbroek, muts, enzovoorts. De eerste vertrekt, trekt alle kleren aan, loopt naar het eindpunt, keert terug en legt onderweg alle kleren op hun oorspronkelijke plaats terug. Dan vertrekt de volgende.

Kijk voor meer werkvormen op [www.jbgg.nl/werkvormen/](http://www.jbgg.nl/werkvormen/)

verbindt jongeren



## **Plankjesestafette**

Iedere ploeg heeft 2 plankjes van ongeveer 25x40 cm. Iedere deelnemer moet, steeds op de plankjes en deze verplaatsend, de afstand afleggen zonder de grond met de voeten te raken.

Raak je toch de grond dan moet je terugkeren naar de startlijn.

## **Zaklopen**

Elk om beurt om het eerst een afstand afleggen al springend in een jutezak.

## **Woordestafette**

Aan het einde van de baan liggen op een tafel, of een doek, een aantal kaartjes. Op de onderkant staat een letter. De spelers krijgen een woord opgegeven. De eerste loopt naar de stapel. Hij mag twee kaartjes omkeren.

Vindt hij letters die in het woord voorkomen, dan neemt hij die mee, anders keert hij de kaartjes weer met de blancozijde naar boven. De ploeg die het eerst het volledige woord heeft, wint. Van de andere groep worden de reeds gevonden letters geteld.

## **Bokalenestafette**

Zorg voor een aantal gelijkvormige jampotjes met schroefdeksel. Doe in elke pot zoveel knikkers (eikels, bonbons) als er spelers zijn. Plaats hem omgekeerd op het einde van de baan. De race bestaat erin, dat elke speler naar het eindpunt loopt, de pot pakt, het deksel eraf schroeft, een knikker eruit haalt, het deksel weer op de pot draait en hem weer omgekeerd neerzet. Hij zal dus verplicht zijn het deksel behoorlijk vast te schroeven. Dan holt hij met zijn buit tot bij de volgende speler, die op zijn beurt vertrekt.

Leeftijd: 12-16

Type: Groepsspelen buiten

Kijk voor meer werkvormen op [www.jbgg.nl/werkvormen/](http://www.jbgg.nl/werkvormen/)

verbindt jongeren

