

Stijlvolle moves

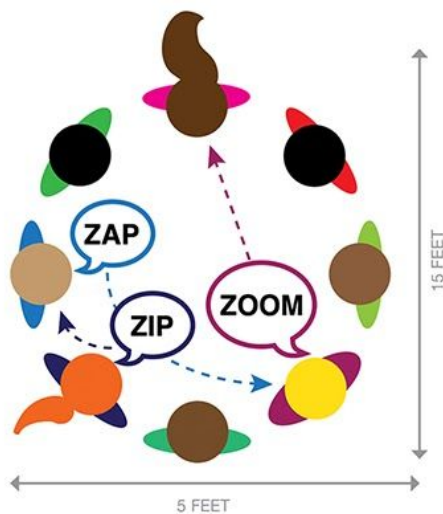
De titel verklapt het al een beetje. Bij deze zijn toffe dansmoves een must. De regels gaan als volgt: alle spelers vormen een cirkel op twee meter afstand van elkaar. Er wordt een dansleider gekozen die in het midden gaat staan en erop los shaket. Pirouettetjes, hippe TikTokmoves, doe het! De anderen in de cirkel moeten de dansleider kopiëren. Wie fout is of niet kan volgen, valt af en gaat zitten. De laatste die overblijft, wisselt van plek met de dansleider.



Bron: [Asphaltgreen](#)

Zip, zap, zoom

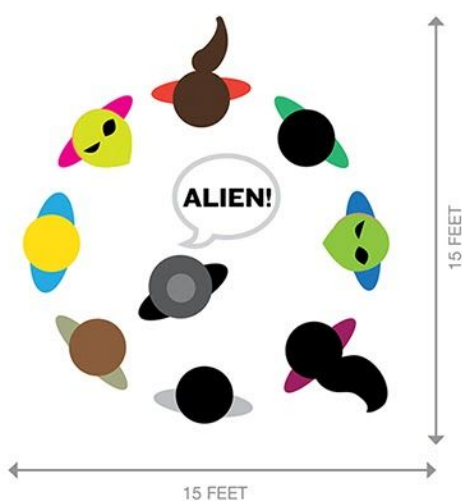
Weer die cirkel, weer die twee meter afstand, wel een ander spel. Een willekeurige speler begint het spel door te klappen en erbij 'zip' te zeggen, tegen de speler links van hem of haar. Die speler klapt op zijn beurt met een 'zap' naar een speler ergens rechts van hem of haar. En als laatste gaat die speler met een 'zoom' klappen naar een nieuwe speler ergens in de cirkel. Vergeet vooral geen oogcontact te maken! Zo moet het patroon telkens in stand worden gehouden. Om er een moeilijkere draai aan te geven, kan iedereen die niet aan de beurt is op één been gaan staan. Wie valt, ligt uit het spel en gaat zitten.



Bron: [Asphaltgreen](#)

Alien

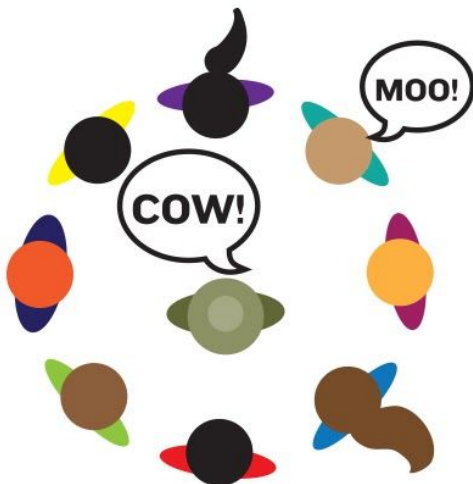
Je hoeft voor dit spel niet helemaal naar de ruimte om afstand te creëren, in een cirkel gaan staan is genoeg. De begeleider in het spel zorgt ervoor dat iedereen een rol krijgt. Iedereen doet z'n ogen dicht en krijgt van de begeleider een tik (tikken met voeten op voeten is de boodschap!) Twee keer getikt? Dan ben je een buitenaards wezen. Als je maar één keer werd getikt ben je een detective. De bedoeling is dat de detective in het midden van de cirkel gaat staan en de aliens probeert te ontmaskeren. De aliens kunnen samen andere spelers meenemen naar de ruimte door te knipogen naar een bepaalde speler. Degene die werden geknipooft, moeten gaan zitten. De detective heeft drie kansen om de aliens te raden. Om het wat moeilijker te maken: kies voor één alien.



Bron: [Asphaltgreen](#)

Dierenverzorger

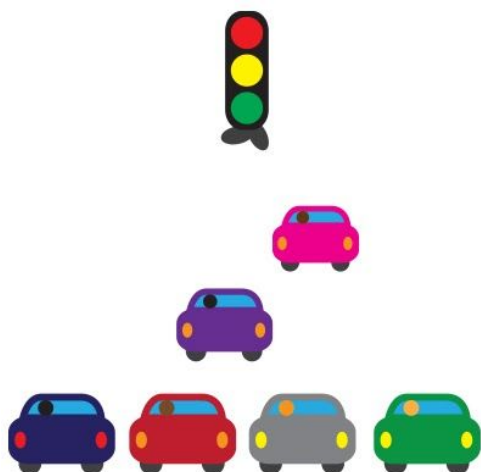
Wat is er leuker dan dierengeluiden imiteren? Maak een cirkel (what's new) en kies iemand die dierenverzorger van dienst is. Die gaat in het midden staan, sluit de ogen en zegt hoe de andere kinderen, de cirkel moeten laten bewegen. Al stappend, al springend, op handen en voeten,.. Na een tijdje roept hij 'bevriezen' en moet iedereen stilstaan. De dierenverzorger wijst met z'n ogen toe naar iemand en zegt een dier. Degene die wordt aangewezen moet het geluid van dat dier maken. De dierenverzorger moet dan raden wie van de groep het geluid maakt. Raadt hij het juist? Dan mag hij wisselen van plek.



Bron: [Asphaltgreen](#)

Rood licht, groen licht

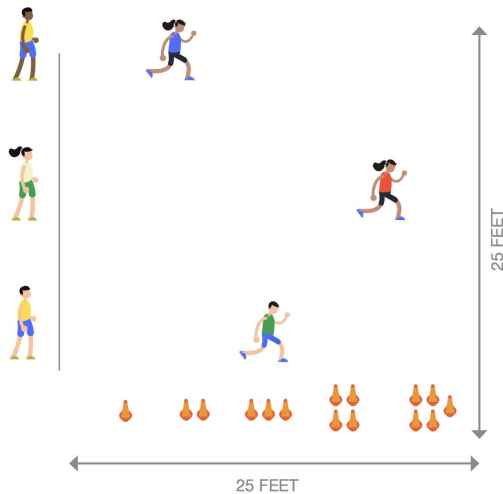
1,2,3 piano, maar dan een tikkeltje anders en met meer afstand. Opstellen met voldoende afstand aan de startlijn en go! Iemand staat helemaal aan de andere kant en stelt een verkeerslicht voor. Alle andere spelers zijn auto's. Als het verkeerslicht zich omdraait en 'groen licht' roept, kunnen de auto's vrij bewegen in één rechte lijn vooruit. Wordt er 'rood licht' gezegd, moeten de auto's direct remmen en stilstaan. Beweeg je toch tijdens een rood licht? Ga dan terug naar de startlijn. De eerste die het verkeerslicht bereikt (op 1,5 meter afstand), is gewonnen.



Bron: [Asphaltgreen](#)

Rekenspel

Leren rekenen en sportief bezig zijn? Het kan samen! Verdeel de groep in gelijke teams en stel ze op aan de startlijn (uiteraard afstand houden op elke manier, maar dat is ondertussen al wel duidelijk). Verdeel kegels zoals op onderstaande foto. Er is één leider (een wiskundewonder) die telkens een wiskundeprobleem roept, bijvoorbeeld $2+3=?$. Elke speler van een team moet dan om te beurt de afstand van het aantal kegels afleggen. In dit geval moeten ze telkens naar de vijf kegels rennen en terug. Het is om ter eerste en de volgende van het team mag pas vertrekken wanneer de vorige achteraan in de rij zit. Het team dat als eerste allemaal op de grond zit, is gewonnen.



Bron: [Asphaltgreen](#)

Rivier, oever, rivieroever

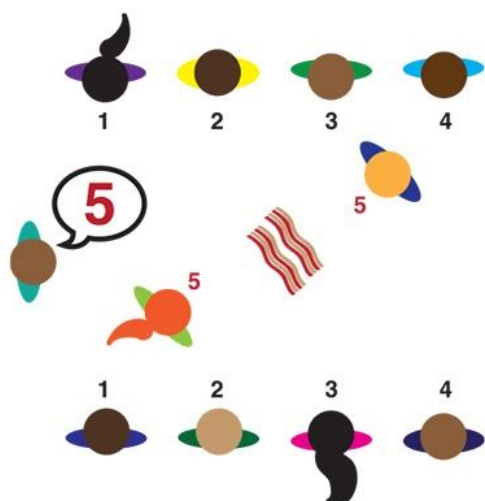
Iedereen zet zich op één lijn en één andere speler gaat aan de andere kant van de lijn staan. Hij of zij roept één van volgende woorden: 'rivier', 'oever' of 'rivieroever'. Wanneer er 'rivier' wordt geroepen, moeten de andere spelers springen. Bij 'oever' zetten ze een stap achteruit en bij 'rivieroever' zetten ze een stap zijwaarts. Maakt er iemand een fout? Dan moet die terug naar de startlijn. De eerste die foutloos tot het einde geraakt, is de winnaar.



Bron: [Asphaltgreen](#)

Steel de hesp (of iets anders)

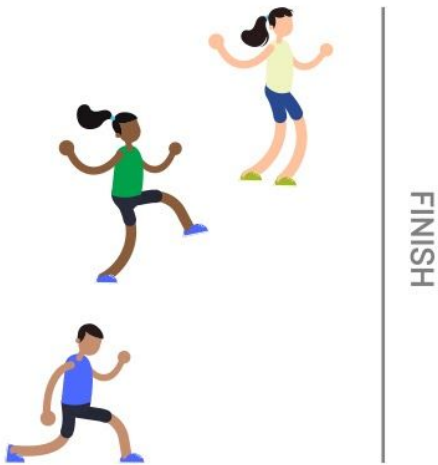
Een klassieker! Maar dit keer moet je het voorwerp niet stelen, maar tikken met je voet (100% coronaproof). Er worden twee teams gevormd. Beide staan in een lijn met twee meter afstand naast elkaar en zes meter tussen de twee teams. Iedereen krijgt een nummer, die ze moeten onthouden. In het midden ligt een voorwerp: een kegel, een keukenhanddoek,... Wanneer ze hun nummer horen, rennen ze naar het voorwerp, tikken ze het met de voet en rennen ze terug naar hun team. De eerste speler die het snelste terug in de lijn staat, wint. Op het einde wint het team met de meeste punten.



Bron: [Asphaltgreen](#)

Slow motion race

3, 2, 1: schildpadmodus on! Jep, je leest het goed, een slow motion race. Spelers gaan op een lijn staan en moeten allemaal tegen elkaar racen. Iemand speelt jury. Die persoon zal zeggen hoe de spelers moeten bewegen en oordelen of het wel traag genoeg is. Wie te snel gaat, stopt met bewegen of zijn evenwicht verliest, krijgt vijf seconden straf tijd. De eerste speler die over de finish komt, is de winnaar.



Dirigent

De leerlingen gaan in een kring staan. Een persoon wordt buiten gehoorsafstand gebracht. Intussen wordt een dirigent aangeduid. De persoon komt terug. Intussen bootst de dirigent muziekinstrumenten na. De andere spelers doen die na. De persoon die weggestuurd was, gaat in het midden van de kring staan en probeert te achterhalen wie de dirigent is.



Beweeglijke namen

De leerlingen staan in een cirkel (min. 1,5 m van elkaar).

Een leerling begint en zegt haar/zijn naam en doet een beweging.

De leerling rechts zegt ook de naam van die eerste leerling en doet diezelfde beweging. Dit gaat de hele cirkel rond.

Wanneer de ronde bij leerling twee is, voegt hij/zij er een naam en beweging aan toe. Enzoverder.

⇒ Variatie: in plaats van per ronde een naam en beweging toevoegen, kan er ook per leerling een naam en beweging toegevoegd worden.



de juf/meester zegt

De juf/meester zegt wat de lln moeten doen gevolgd door en beweging, de lln moeten dit ook effectief doen. Als de juf/meester zegt wat de lln moeten doen zonder te zeggen "de juf/meester zegt" dan mogen de lln deze beweging niet uitvoeren.



blad steen schaar, maar dan anders

De leerlingen staan op een lijn (min. 1,5m van elkaar). Eén leerling (de uitdager) staat op een lijn aan de overkant. Alle leerlingen spelen tegen de uitdager.

De uitdager zegt 'blad steen schaar' steekt iedereen zijn/haar hand uit en maakt blad of steen of schaar



- Wie hetzelfde heeft als de uitdager, mag blijven staan.
- Wie gewonnen heeft van de uitdager, mag 1 stap naar voor.
- Wie verloren heeft van de uitdager, zet een stap achteruit.
- Dit tot één leerling de eindstreep haalt.

Het grote splash spel

Dit spel is ook wel gekend als het pangspel.

De leerlingen staan in een cirkel (min. 1,5 m van elkaar), één iemand staat in het midden. De leerling in het midden duidt iemand aan door vb de naam te zeggen of aan te duiden.

De leerling die aangewezen is, bukt zich zo snel mogelijk.

De twee leerlingen naast de gebukte leerling draaien 1 keer rond en roepen om het eerst "SPLASH!"

Wie als laatste riep, is verloren en moet gaan zitten.

