



SPEELRIJKE, TAAALARMIE SPELENBOX

In samenwerking met:

THOMAS
MORE

Gerealiseerd door:

Charlotte Vogels, Kaat Van Bavel,
Romy Peters, Rune Mertens, Sietske
Lauwers en Yasmine Verbraecken

(Studenten Sociaal Werk)

Beste vrijwilliger

Deze spelenbox is ontworpen door 6 studenten Sociaal Werk aan Thomas More te Geel in samenwerking met Tumult en Wereldspelers.be. De spelenbox is ontwikkeld zodat alle kinderen en jongeren met een vluchtverhaal volwaardig kunnen participeren in het vrijetijdsaanbod en dus geen uitsluiting ervaren. De focus ligt vooral op het betrekken van deze kinderen in heel het jeugdwerk en niet op het leren van de taal.

In deze spelenbox vindt u spelletjes waar weinig taal in wordt gebruikt voor 12-18 jarige.

LET OP: sommige spelletjes zijn met fysiek contact, bekijk voor uw groep of dit mogelijk is. In deze spelenbox kan u een woordje uitleg en een uitgetekend stappenplan vinden. Dit kan u helpen bij het uitleggen van de spelletjes aan de kinderen.

Veel spelplezier!

12-18
JAAR

BLAD STEEN SCHAAR RACE

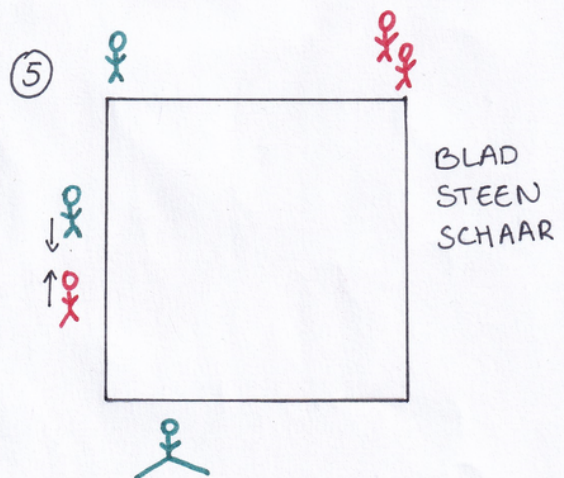
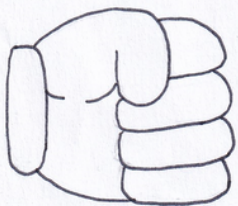
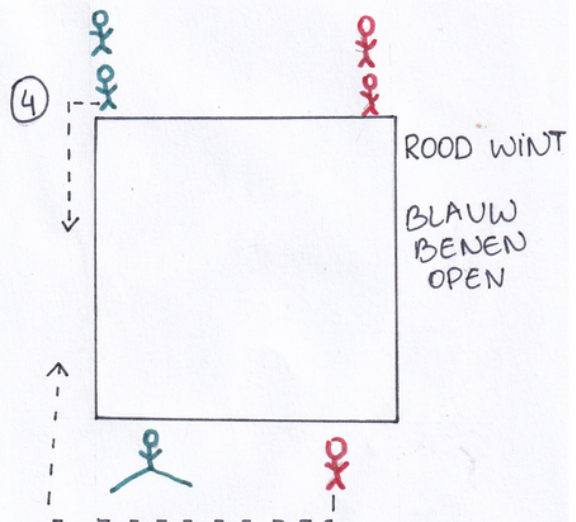
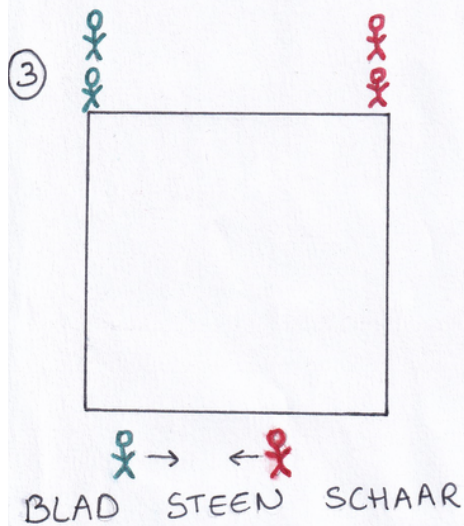
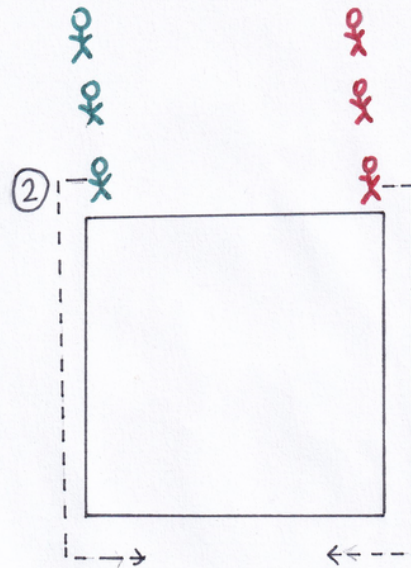
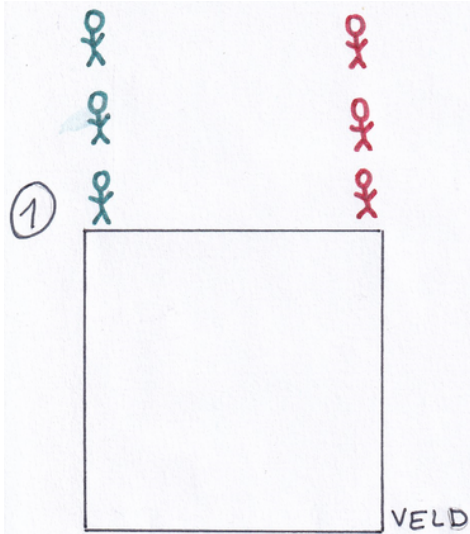
Speluitleg:

- Maak een vierkant veld met kegels. Verdeel de personen in 2 teams. Zet de teams aan dezelfde kant van het veld op een hoek. Deze personen moeten achter elkaar staan.
- De voorste personen vertrekken langs het veld en lopen naar elkaar rond de kegels.
- Als ze elkaar tegenkomen, doen ze blad-steen-schaar.
- Degene die verliest, blijft met zijn benen open staan. De andere mag verder lopen, terwijl er iemand van het verliezende team vertrekt. Als deze de persoon tegenkomt die met zijn benen open staat, mag die hem/haar bevrijden door onder de benen te kruipen.
- Deze twee personen doen opnieuw blad-steen-schaar met elkaar.
- Het spel eindigt als iemand van de ene groep bij de andere groep geraakt.

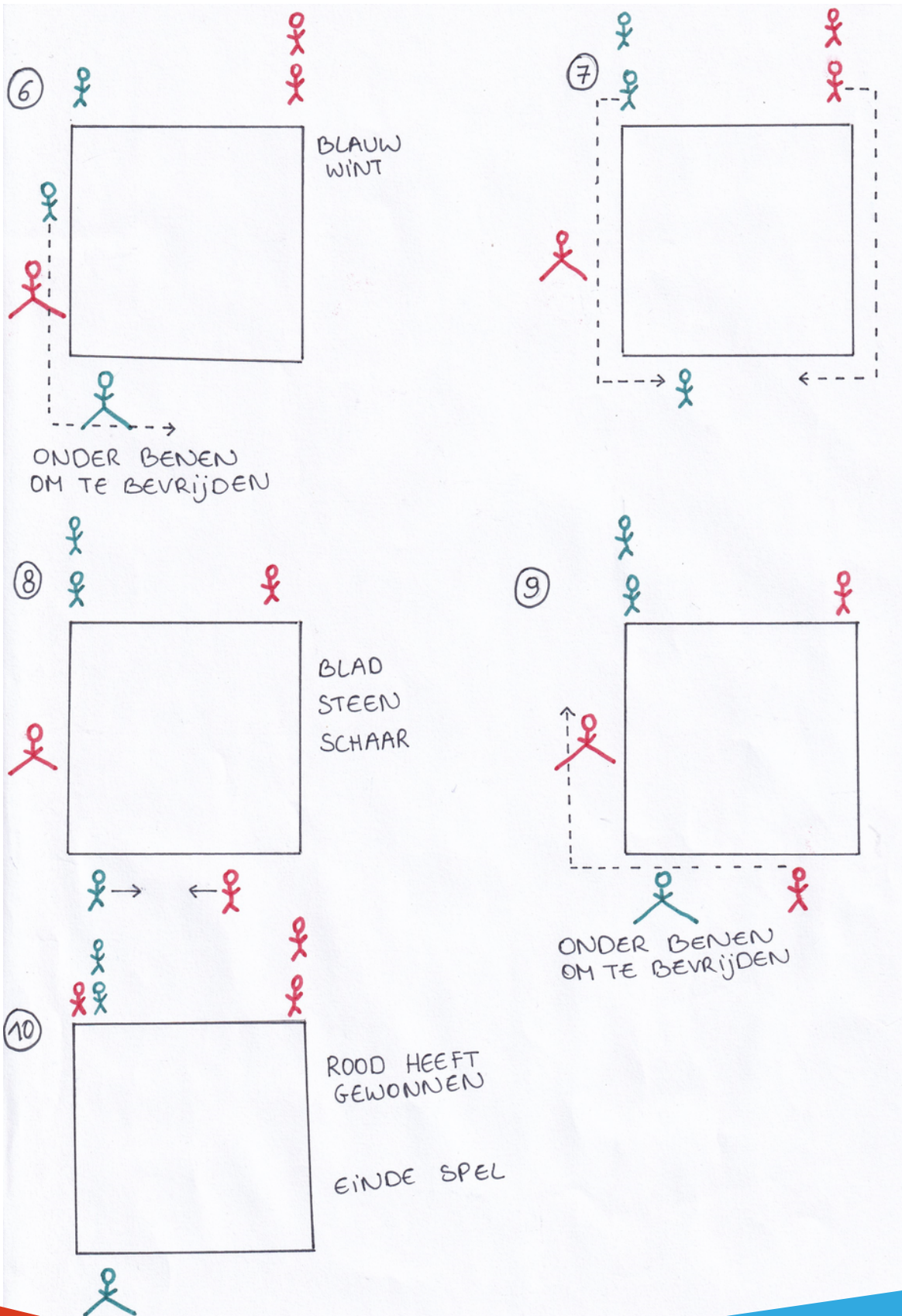
Materiaal:

- Kegels
- 

BLAD STEEN SCHAAR RACE



BLAD STEEN SCHAAR RACE



CHINESE VOETBAL

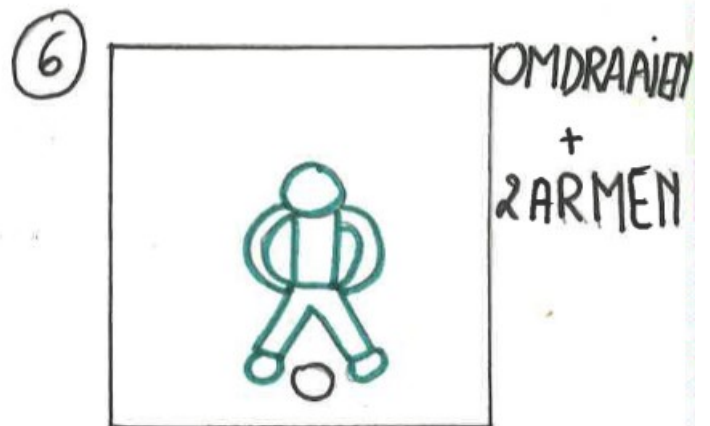
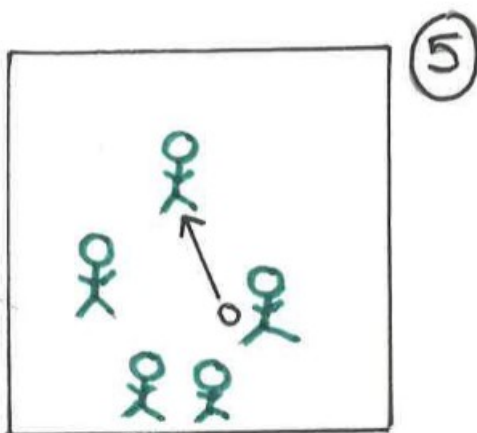
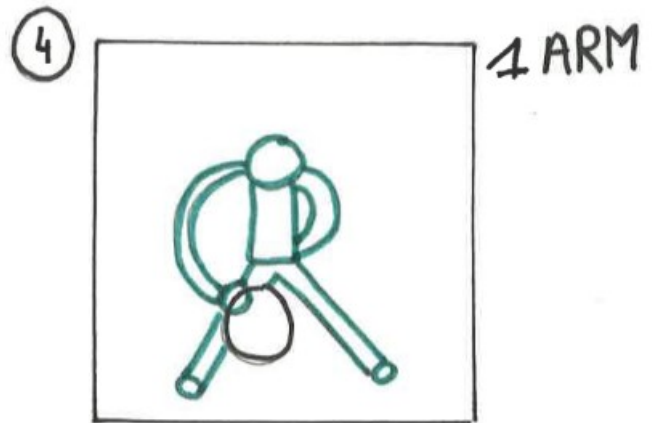
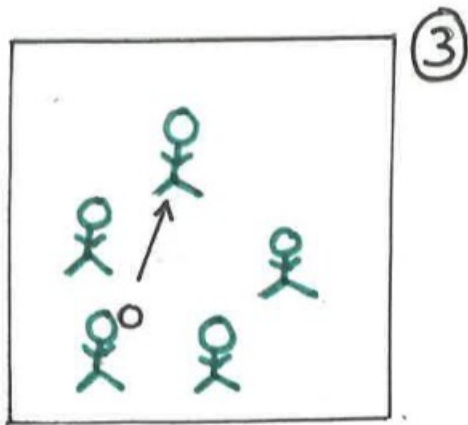
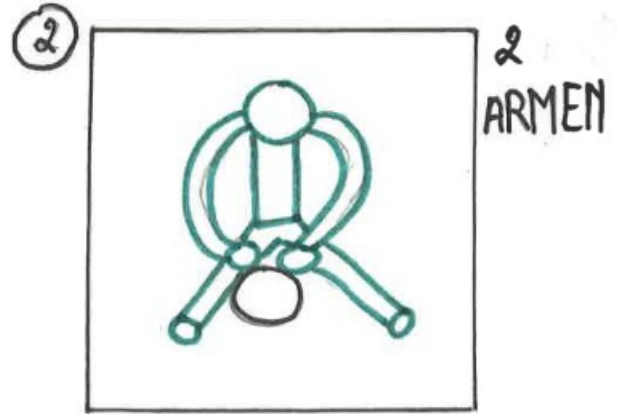
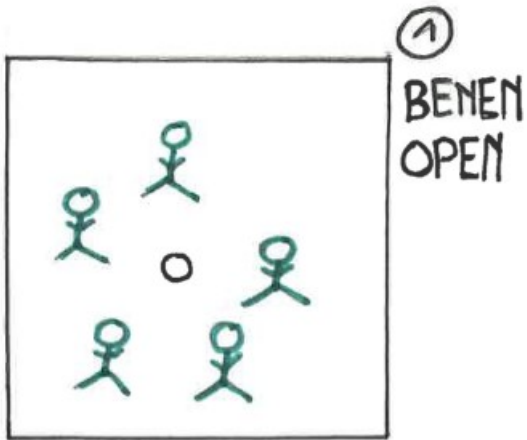
Spelitleg:

- Iedereen staat in een kring met hun benen open.
- Er gaat een bal rond over de grond. Dit doen ze door hun 2 handen in elkaar te vouwen en tegen de bal te slaan.
- Als de bal door je benen komt, moet je 1 hand op je rug doen en speel je verder met je andere hand.
- Als de bal nog eens door je benen komt dan draai je je om met je rug naar de groep en mag je weer beide handen gebruiken.
- Als de bal dan door je benen komt moet je weer 1 hand op je rug doen en met de andere hand verder spelen.
- Als de bal dan nog eens door je benen gaat, mag je niet meer meedoen.
- Het spel eindigt wanneer er nog 1 iemand over blijft.

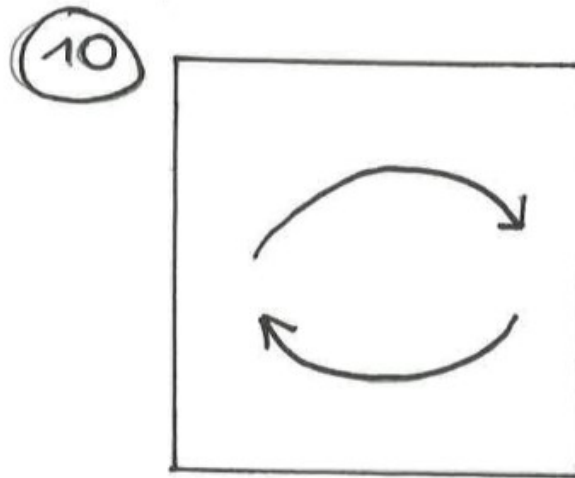
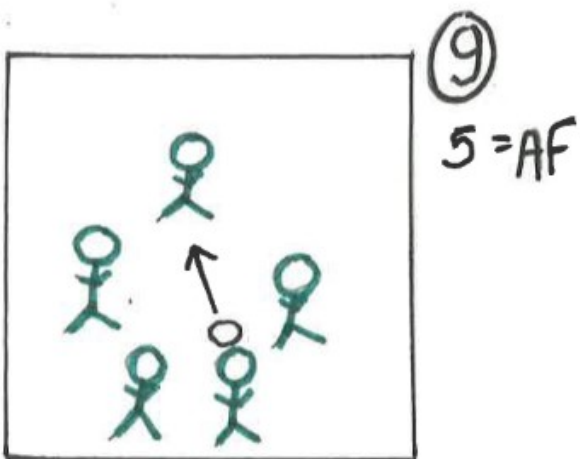
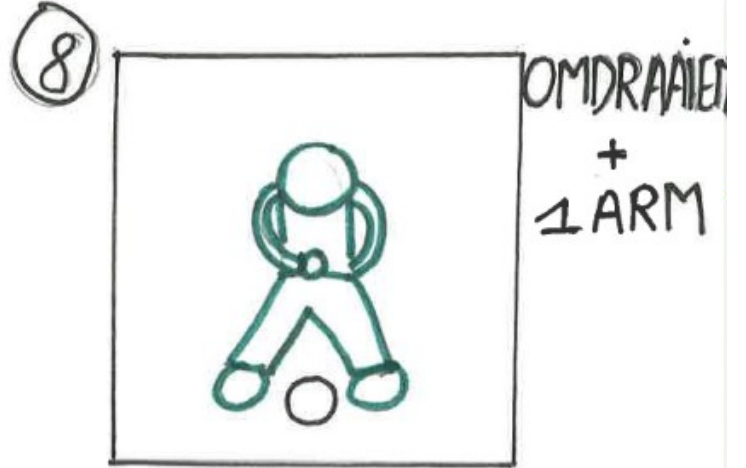
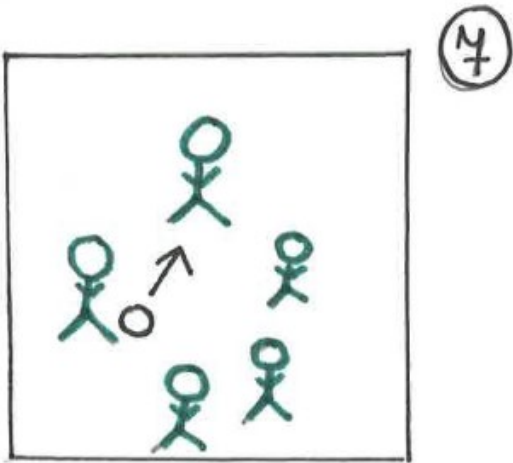
Materiaal:

- Bal

CHINESE VOETBAL



CHINESE VOETBAL



LEVEND DAMMEN

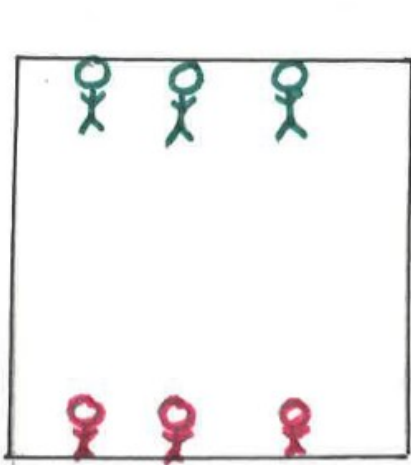
Spelitleg:

- Maak een vierkant terrein en verdeel de groep in 2 teams.
- Elk team staat aan een zijde tegenover elkaar.
- Als er 1 keer geklapt wordt: mag team 1, 1 keer springen.
- Als er 2 keer geklapt wordt: mag team 2, 1 keer springen.
- Dit blijven we herhalen.
- Als je de voeten van een persoon van het andere team kan tikken, mag deze persoon niet meer meedoen.
- Dit blijf je doen totdat er 1 team over blijft.

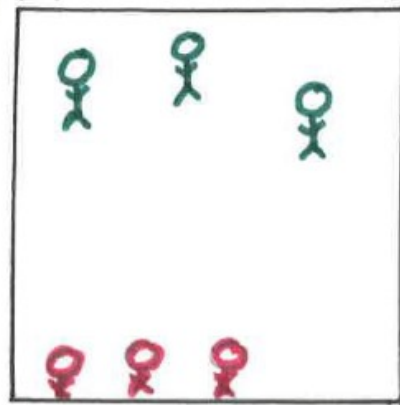
Materiaal:

- Kegels
- 

LEVEND DAMMEN

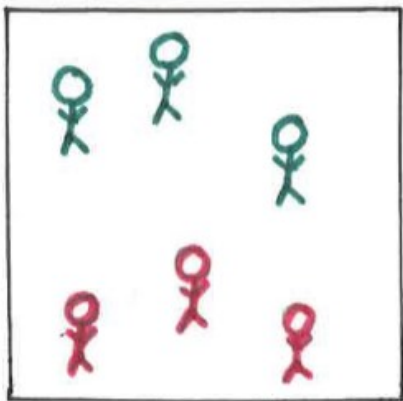


②



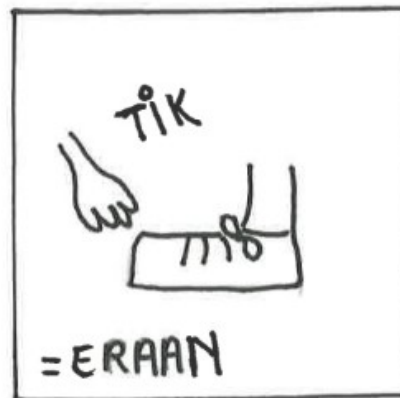
1 x KLAP
= TEAM 1
1 x SPRING

③

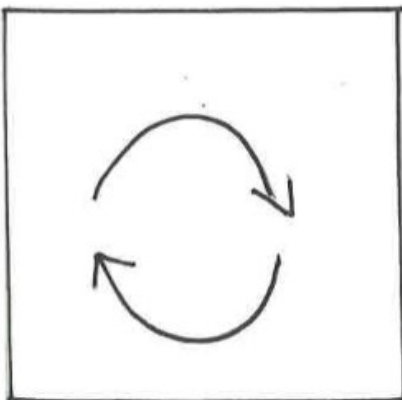


2 x KLAPPEN
= TEAM 2
1 x SPRING

④



⑤



⑥



KLAPBAL

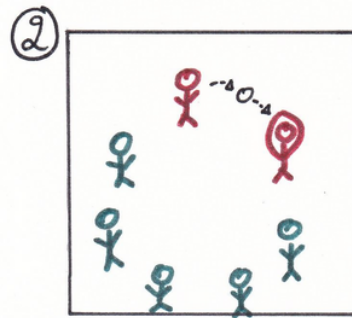
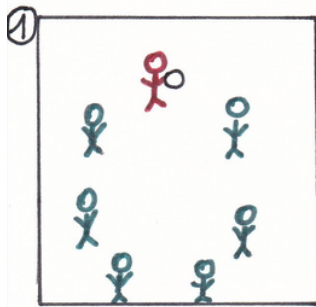
Speluitleg:

- Ga met de hele groep in een kring staan, zorg dat je kan ronddraaien met je armen gestrekt zonder een persoon te raken.
- Een persoon heeft de bal en gooit deze naar de persoon naast hem.
- De persoon waar de bal naar toe wordt gegooid, moet klappen voor die de bal vangt.
- De persoon klapt 1 keer → gooit de bal naar zijn buur.
- De persoon klapt 2 keer → gooit de bal naar de persoon waar de bal van kwam.
- De persoon klapt 3 keer → gooit de bal naar een persoon uit de kring (moet geen buur zijn).
- De persoon klapt niet → hij kan niet meer mee doen en gaat uit de kring.
- Speel dit tot er 2 personen overblijven, dan zijn beide gewonnen.

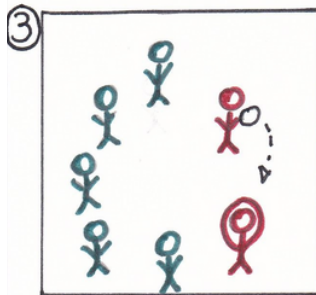
Materiaal:

- Bal
- 

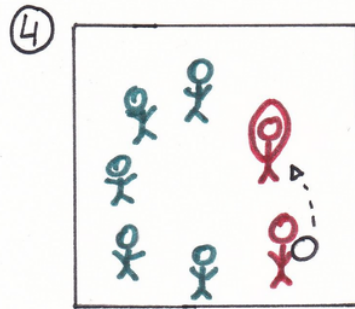
KLAPBAL



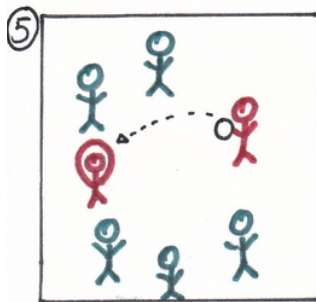
KLAP



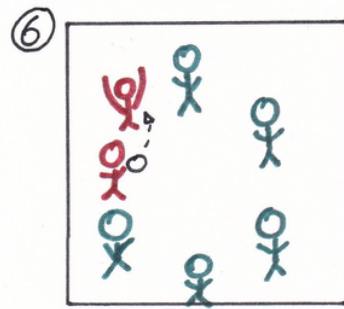
KLAP 2x



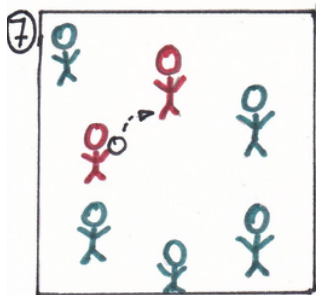
KLAP 3x



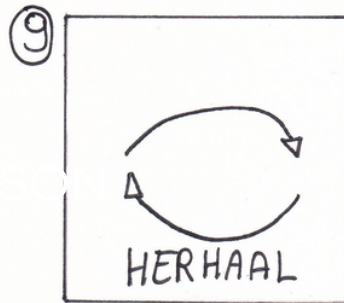
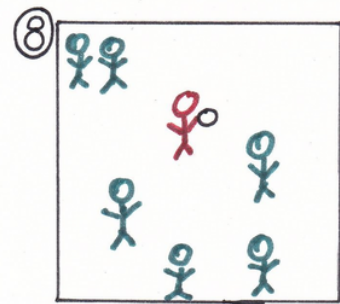
KLAP



VERGEET
TE
KLAPPEN



BAL VALT
OP DE
GROND



TOT 2 PERSONEN
OVER ZIJN

BIZON

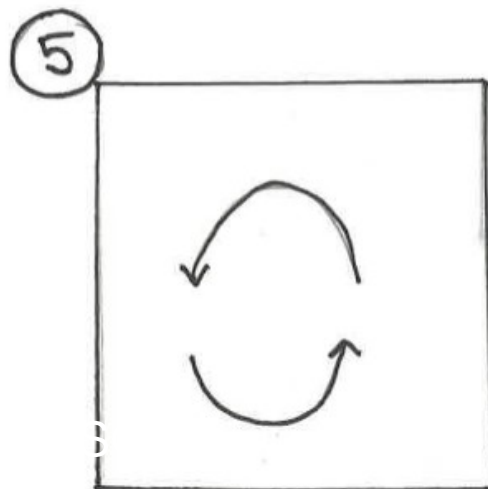
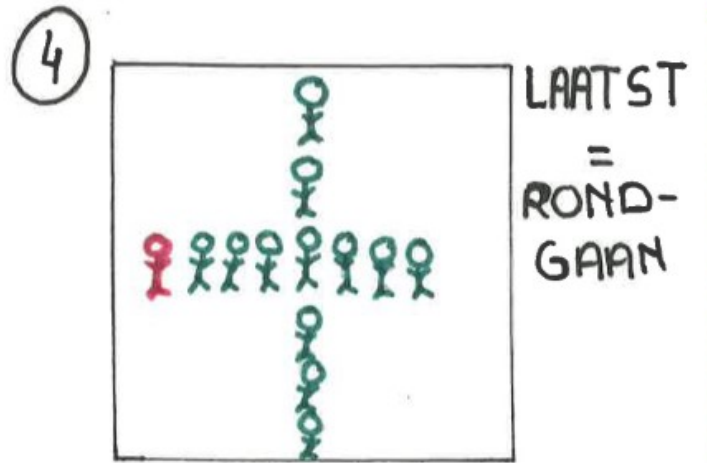
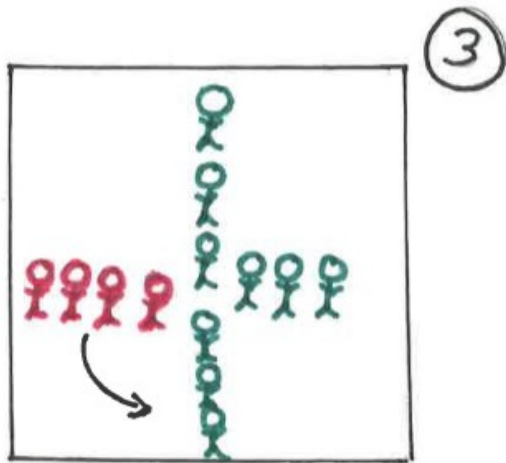
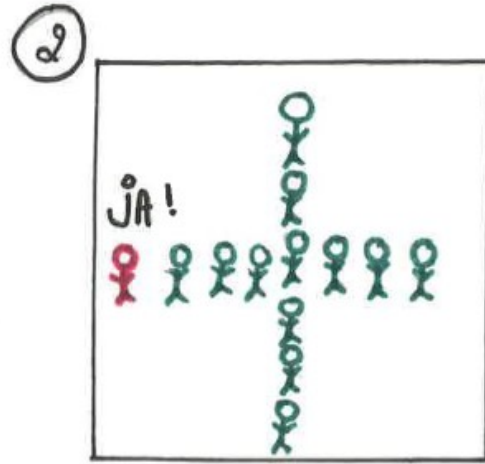
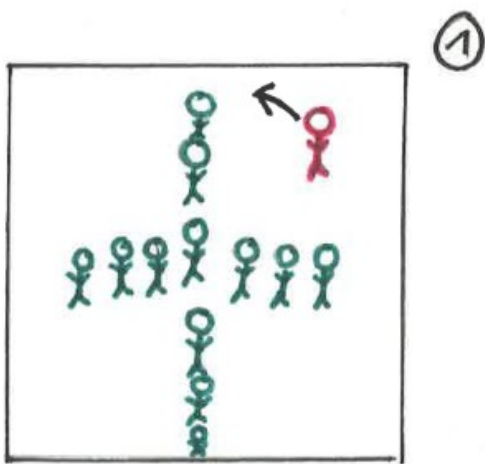
Spelitleg:

- Er staan 4 teams op lange rijen als een +.
- Er wandelt 1 persoon rond de rijen, deze zit niet bij een team.
- Bij 1 rij roept die persoon JAAAA! En wordt deel van dit team.
- Deze rij en de persoon lopen dan om ter snelst een rondje rond alle teams.
- Wie als laatste terug op zijn plek is, moet rondgaan en hoort niet meer bij een team.
- Dit herhaal je.

Materiaal:

- /
- 

BIZON



KONINGSBAL

Speluitleg:

- Maak een rechthoekig veld met in het midden een lijn.
- Verdeel de personen in 2 gelijke teams.
- Duid in elke team 1 koning aan.
- De personen staan in het veld. De koning staat aan de overkant op de zijlijn (zie opstelling 1).
- 1 team begint met de bal.
- Ze proberen iemand van het andere team aan te gooien, dan ben je af.
- Als je af bent, moet je bij de koning gaan staan en doe je daar mee.
- Je kan daar jezelf bevrijden door iemand van het andere team aan te gooien.
- Als iedereen van 1 team af is, mag de koning van dat team naar het veld.
- De koning mag verder spelen en heeft 3 levens.
- Als deze 3 levens op zijn, is het spel gedaan.

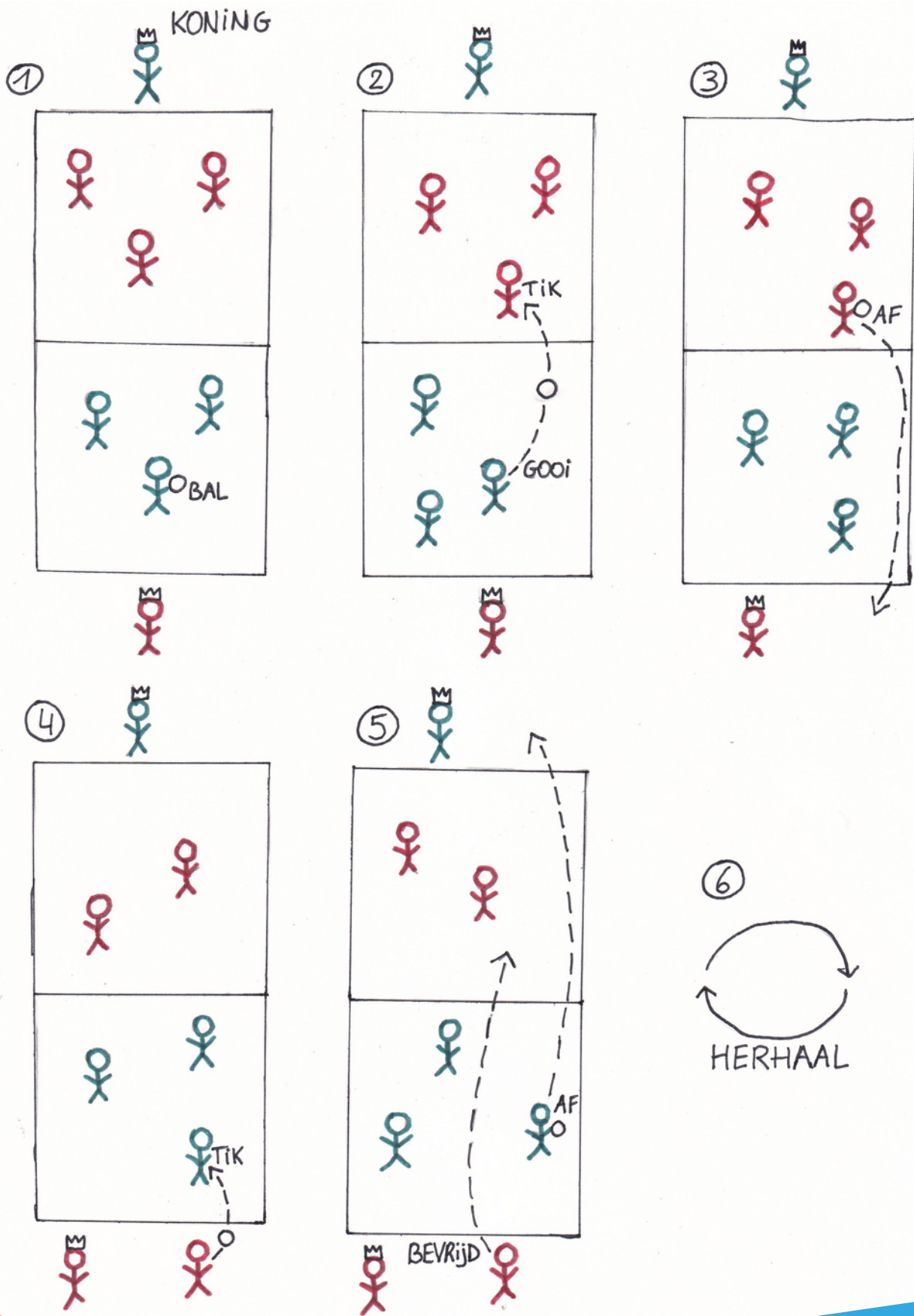
Variatie:

- De koning mag 2 personen meenemen in het veld. De koning heeft dan maar 1 leven.

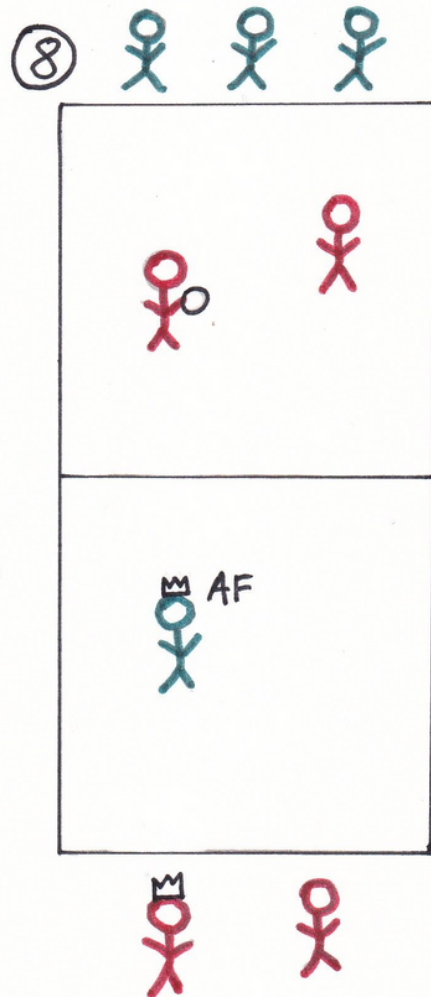
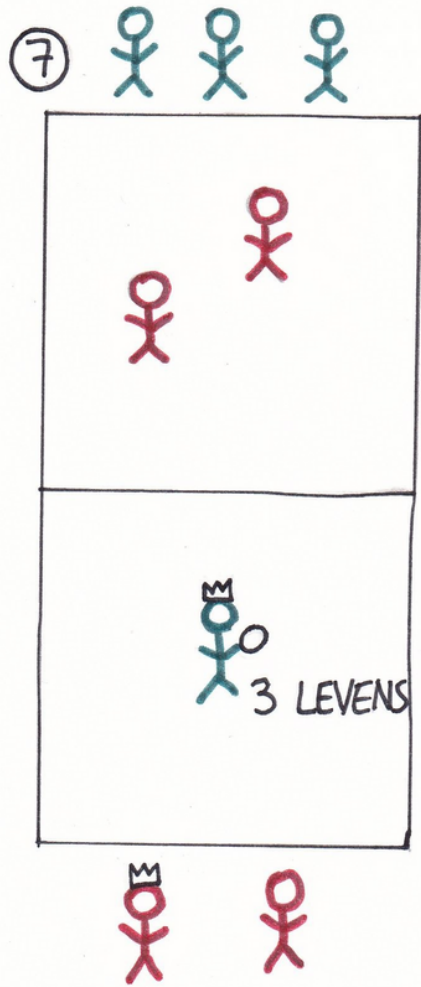
Materiaal:

- Kegels
 - Bal
- 

KONINGSBAL



KONINGSBAL



LEVENS OP
ROOD ↓ WINT

VERSTOPPERTJE OMGEKEERD

Speluitleg:

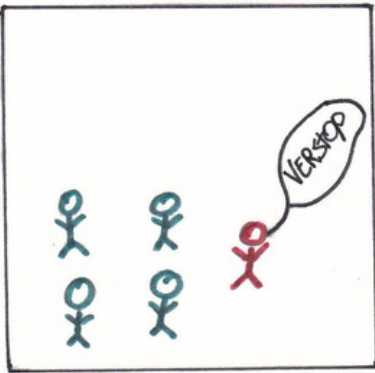
- Spreek als eerst af waar dat de persoon zich mag verstoppen.
- Kies één persoon van de groep die zich gaat verstoppen.
- De groep telt samen tot 20 (2x tot 10, 4x tot 5,...)
- Elke persoon zoekt alleen de verstopte persoon.
- De persoon die de verstopte persoon gevonden heeft gaat er bij zitten.
- De persoon die als laatste de verstopte persoon vindt, verliest.

Materiaal:

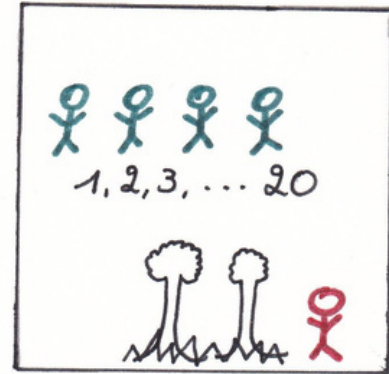
- /
- 

VERSTOPPERTJE OMGEKEERD

①

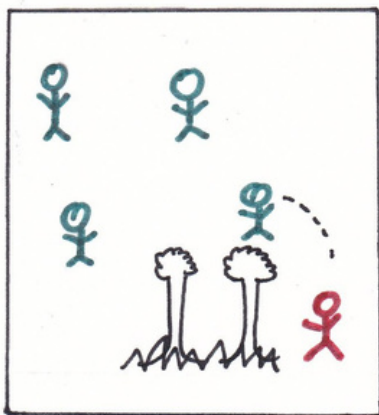


②

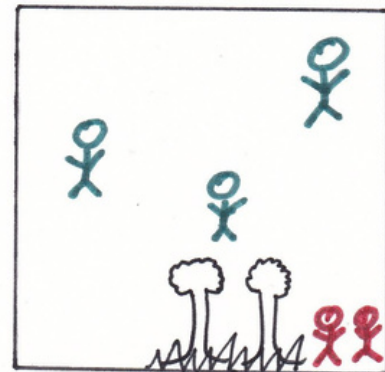


TEL
TOT
20

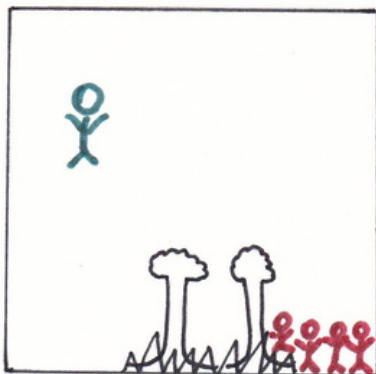
③



④



⑤



REN JE ROT

Speluitleg:

- Verdeel de groep in 4 gelijke teams.
- Zie opstelling stap 2.
- De laatste van elk team begint met lopen en probeert de persoon voor hem te tikken.
- Als deze personen weer bij hun team aankomen, tikken ze een andere persoon van hun team aan.
- Deze begint te lopen en probeert weer de persoon voor hem aan te tikken.
- Als het lukt om de persoon voor hen aan te tikken, sluit deze aan bij hetzelfde team als de tikker.
- De bedoeling is om zo veel mogelijk personen in jouw team te hebben.
- Herhaal.

Materiaal:

- /
- 

REN JE ROT

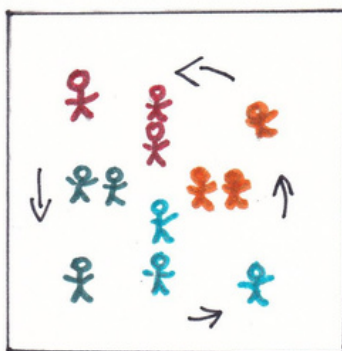
①



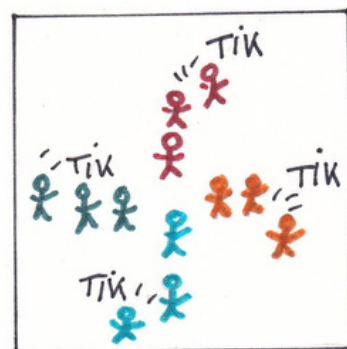
②



③

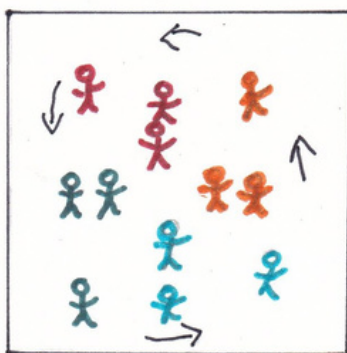


④

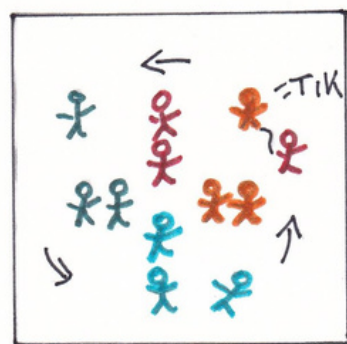


WISSEL

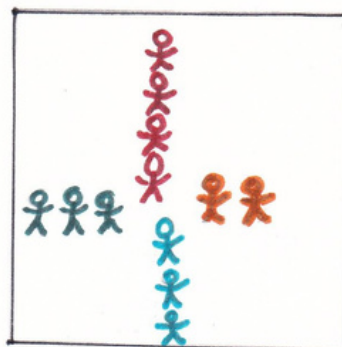
⑤



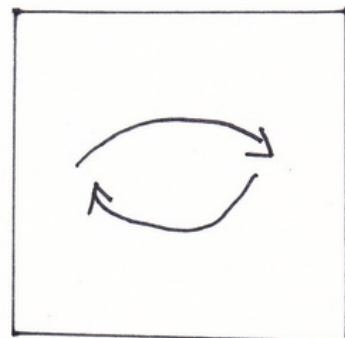
⑥



⑦



⑧



STOELNRACE

Speluitleg:

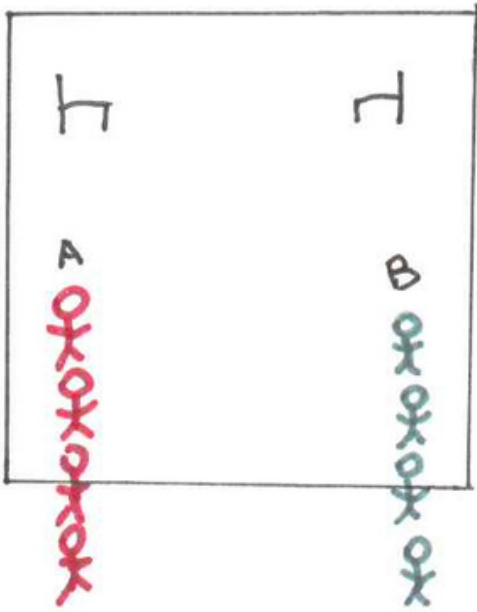
- De groep wordt verdeeld in 2 teams die naast elkaar in een rij staan (rij A en rij B).
- Voor elke rij staat een stoel (voorbeeld: 20m van de rij).
- Rij A moet naar de stoel van rij B lopen en rij B naar de stoel van rij A.
- De eerste in rij A probeert de stoel van rij B om te gooien.
- Dezelfde persoon van rij A moet daarna op zijn eigen stoel gaan zitten om een punt te krijgen, dit kan enkel als deze stoel nog recht staat.
- Wanneer de stoel van rij A al omver gegooit is moet de speler van rij A de volgende van zijn rij aantikken.
- Speler 2 van rij A moet eerst de stoel van zijn eigen rij gaan rechtzetten en weer de volgende in rij A aantikken.
- Hetzelfde geldt voor rij B.
- Herhaal dit.
- De team met de meeste punten op het einde is gewonnen.

Materiaal:

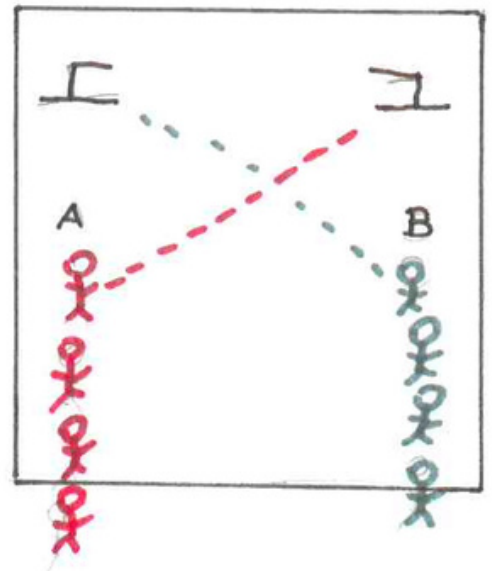
- 2 stoelen
- 

STOELENRACE

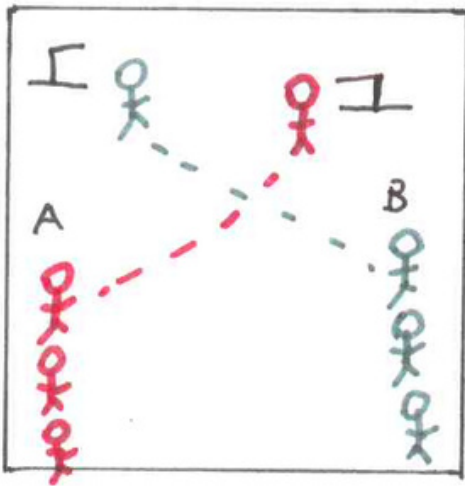
1



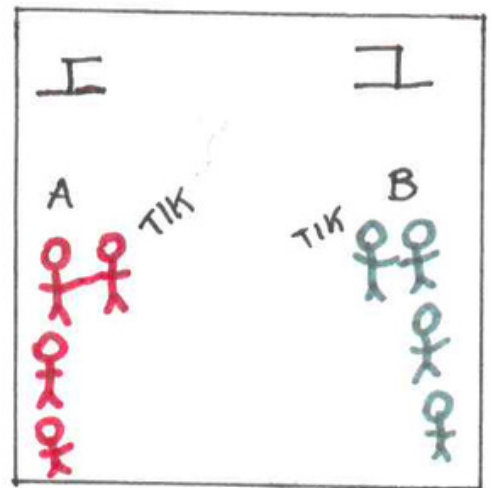
2



3

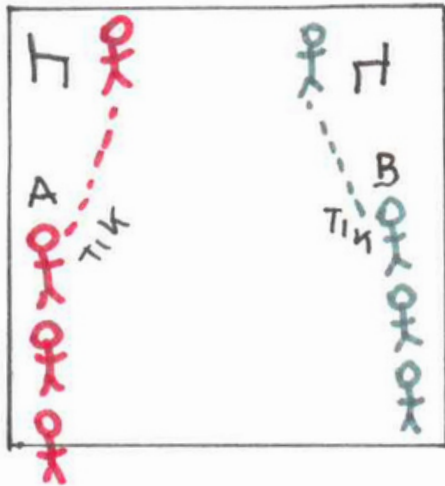


4

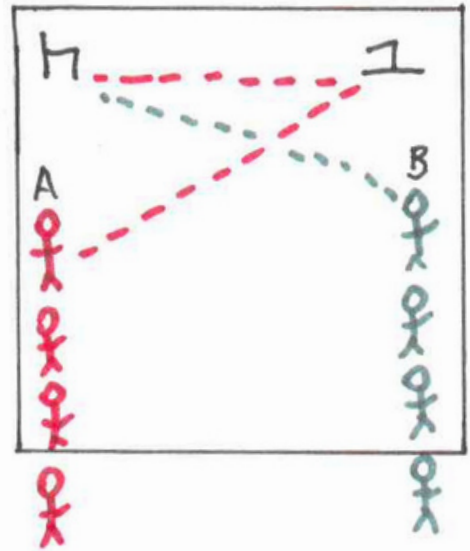


STOELENRACE

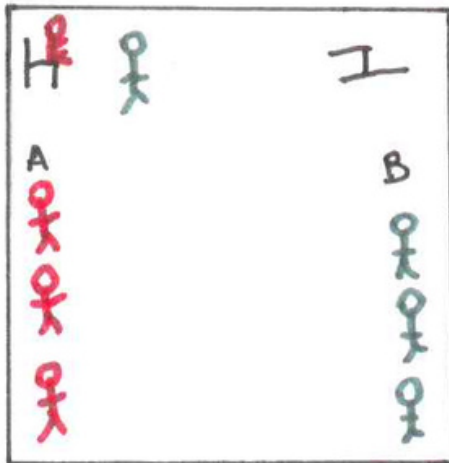
5



6



7



HERHAAL

VLAGGENROOF


Speluitleg:

- Maak een vierkant veld.
- Verdeel de personen in 2 gelijke ploegen.
- Zet ze tegenover elkaar op de zijlijn (zie opstelling 1).
- Alle personen krijgen per ploeg een nummer van 1 tot...
- In het midden van het veld ligt een vlag.
- 1 persoon die aan de kant staat roept een nummer.
- De 2 personen met dat nummer lopen snel naar de vlag.
- Probeer de vlag over je eigen lijn te krijgen, dan heb je een punt.
- Je mag de andere tikken als deze de vlag vast heeft, als dit lukt is het punt voor jouw ploeg.
- Duurt het te lang voordat de vlag over de lijn komt, dan kan de persoon aan de kant een extra nummer bijroepen.
- Herhaal het spel zonder de nummers te veranderen.

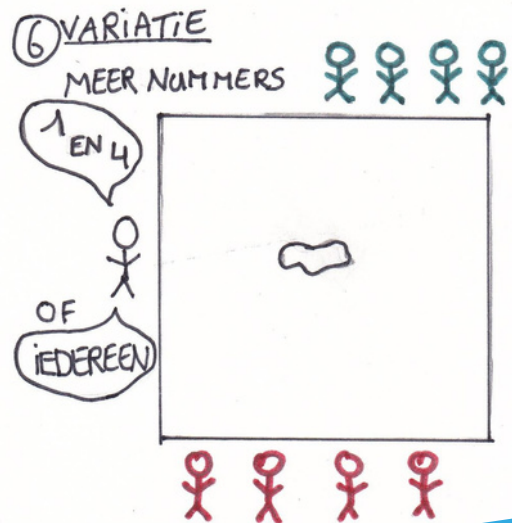
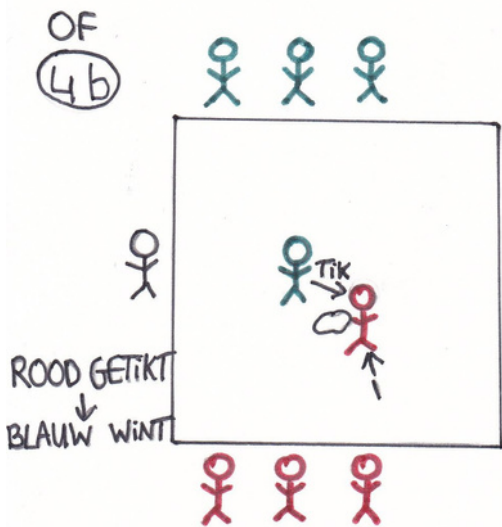
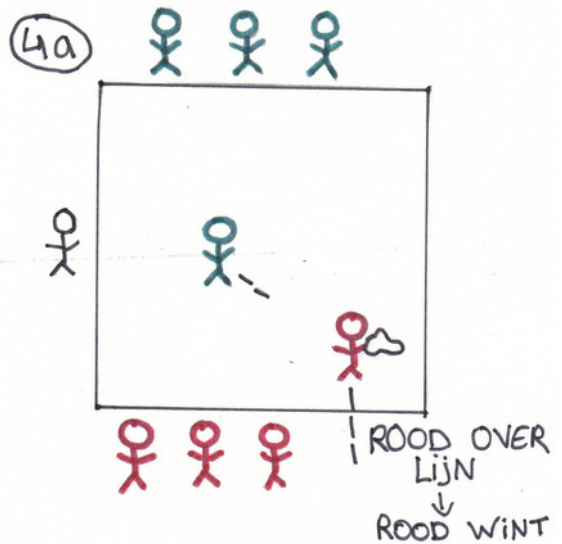
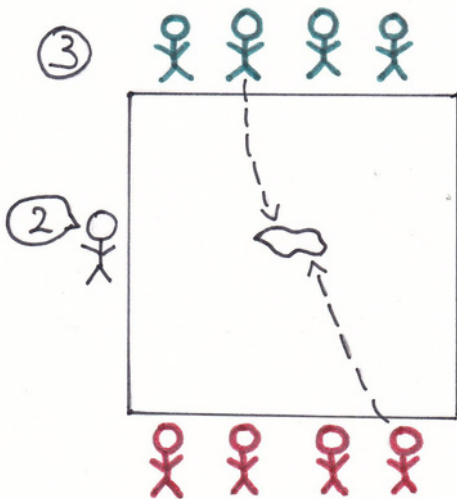
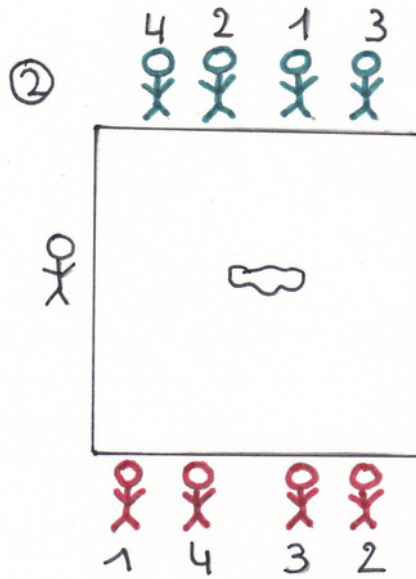
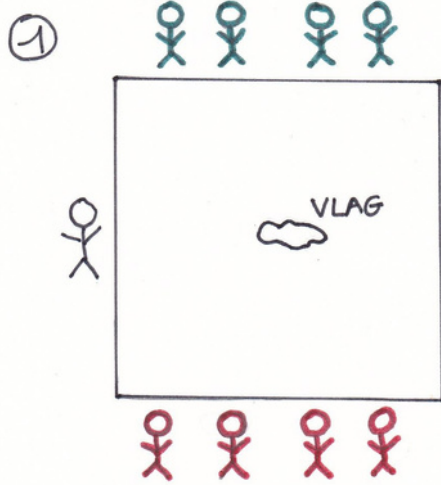
Variatie:

- De persoon aan de kant roept meerdere nummers.
- De persoon aan de kant roept 'ledereen!'.
- Andere benaming als nummer gebruiken.

Materiaal:

- Kegels
 - Vlag (sjaal, handdoek, ...)
- 

VLAGGENROOF



DIKKE BERTHA

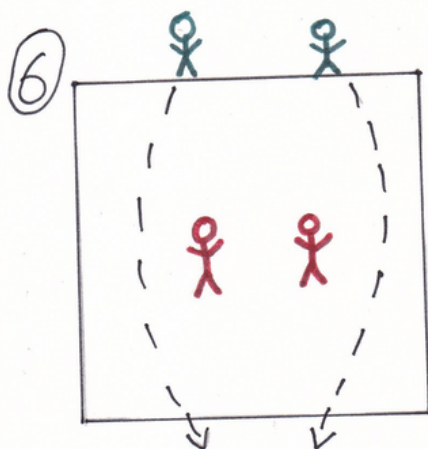
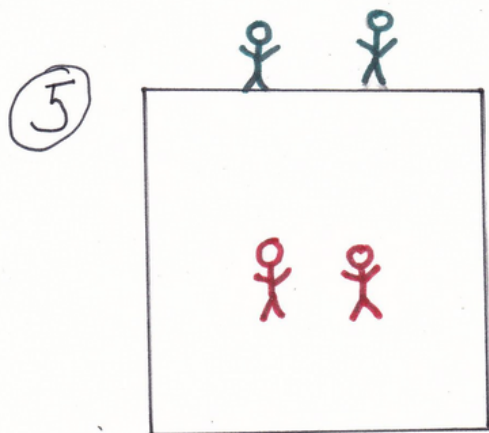
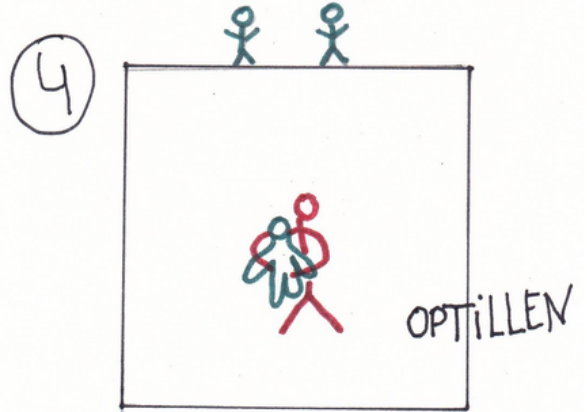
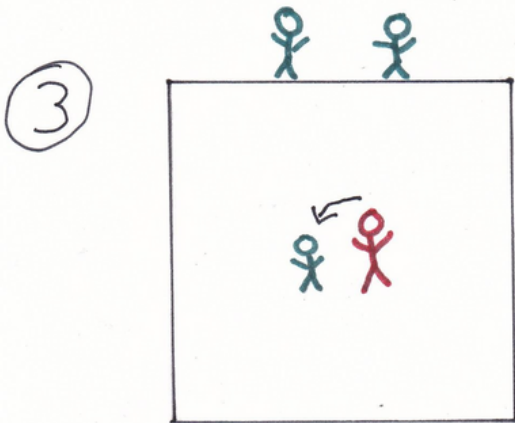
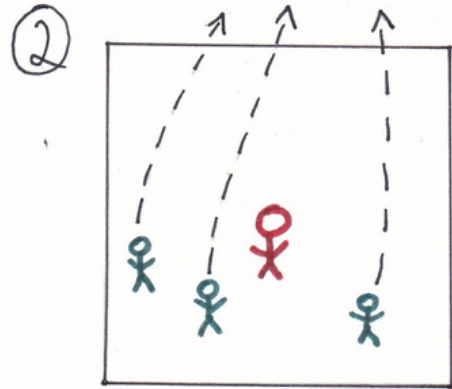
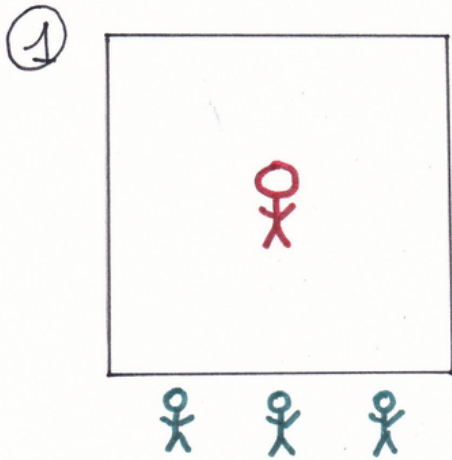
Spelitleg:

- Alle personen gaan aan 1 kant van het plein staan, 1 persoon staat in het midden.
- De personen die aan de ene kant staan proberen over te lopen.
- De persoon in het midden probeert zo veel mogelijk personen op te tillen.
- Diegenen die opgetild werden, blijven in het midden en helpen de 'pakkers'.
- Het spel gaat door totdat iedereen pakker is.

Materiaal:

- /
- 

DIKKE BERTHA



TIKKERTJE

Speluitleg:

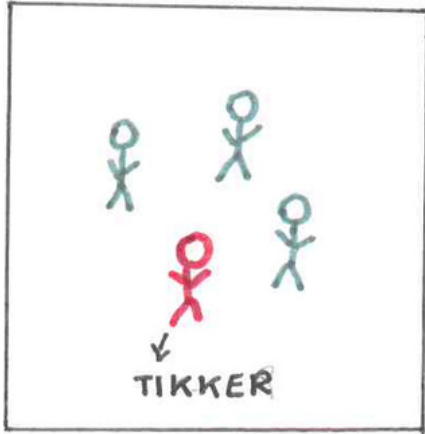
- 1 van de personen is de tikker.
- De rest van de personen proberen uit de buurt van de tikker te blijven.
- Wanneer de tikker je aanraakt, wordt jij de tikker.
- De vorige tikker is nu gewoon een speler.
- Herhaal het spel.

Materiaal:

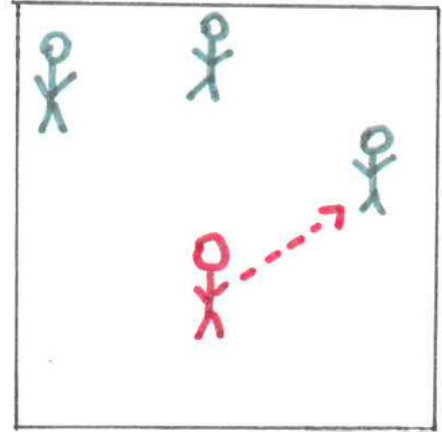
- /
- 

TIKKERTJE

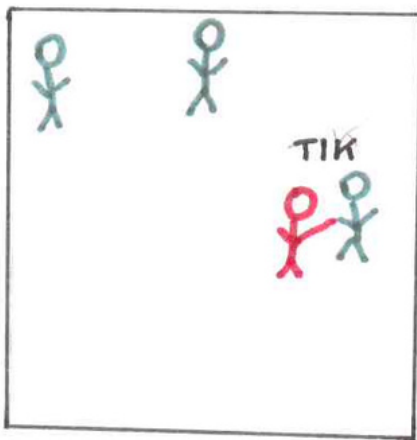
1



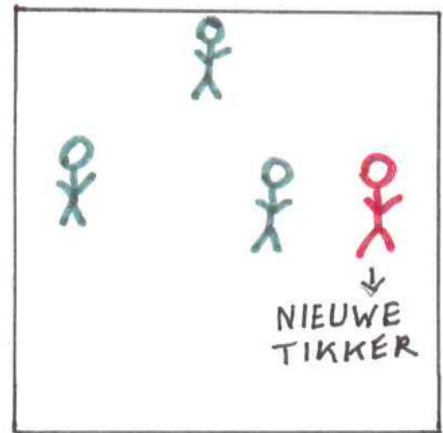
2



3



4



HERHAAL

HEY HO HEY

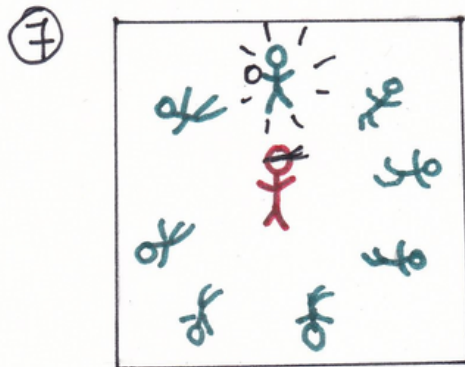
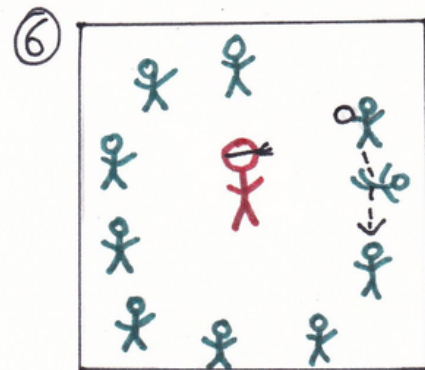
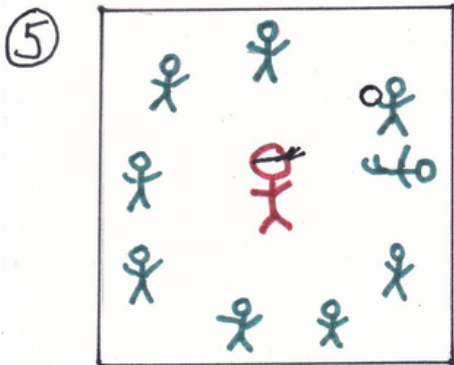
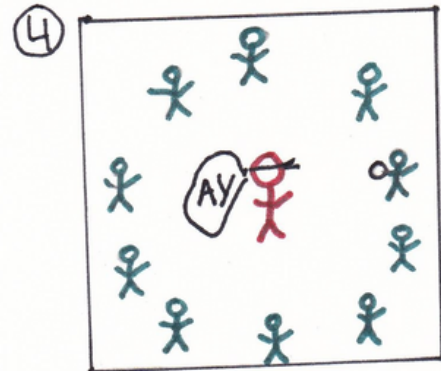
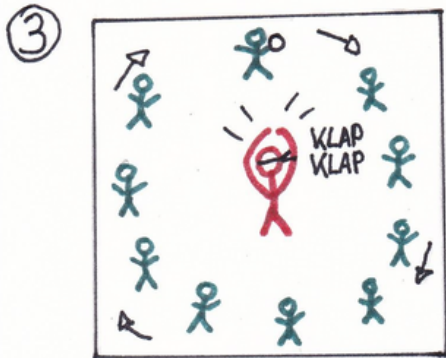
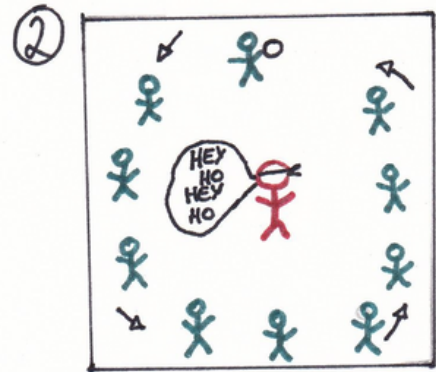
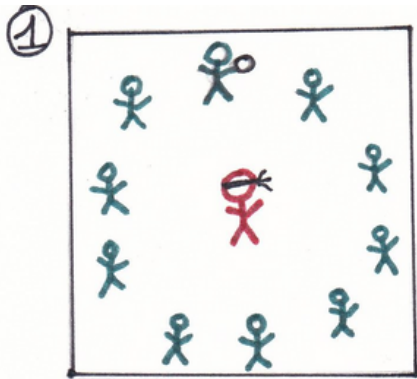
Speluitleg:

- Alle personen staan in een cirkel, 1 persoon staat in het midden die geblinddoekt is. De persoon in het midden is de leider van het spel.
- De persoon in het midden roept heel de tijd 'HEY-HO', de andere personen geven de bal door naar de speler naast zich.
- Wanneer de persoon 2x in de handen klapt, dan verandert de bal van richting.
- Wanneer de persoon in het midden roept 'AY', dan is de persoon die de bal vast heeft eraan.
- Wanneer een persoon eraan is, gaat deze persoon met gestrekte benen op de grond zitten.
- Als je de bal moet doorgeven en de persoon naast jou zit op de grond, dan moet je over deze persoon zijn benen springen. Je loopt altijd terug naar jouw eigen plaats!
- Het spel gaat door tot 1 persoon wint.

Materiaal:

- Bal
 - Blinddoek
- 

HEY HO HEY



ESTAFETTE

Speluitleg:

- Maak een groot vierkant veld.
- Verdeel de personen in 2 gelijke teams.
- Op elke hoek staat 1 persoon per team.
- Elk team krijgt een voorwerp om door te geven.
- De eerste persoon loopt met het voorwerp door naar de volgende persoon.
- Deze geeft het voorwerp door aan iemand anders van hun team.
- De tweede persoon loopt weer verder naar de volgende persoon.
- Herhaal dit.
- Het team dat als eerste terug bij start is, heeft gewonnen.

Variatie:

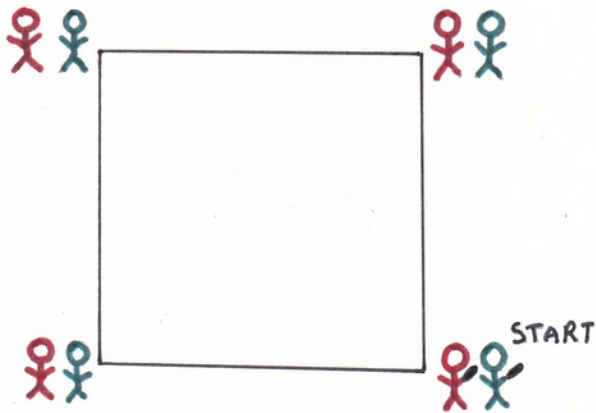
- Voor meer personen: veld groter maken en meer personen tussenvoegen

Materiaal:

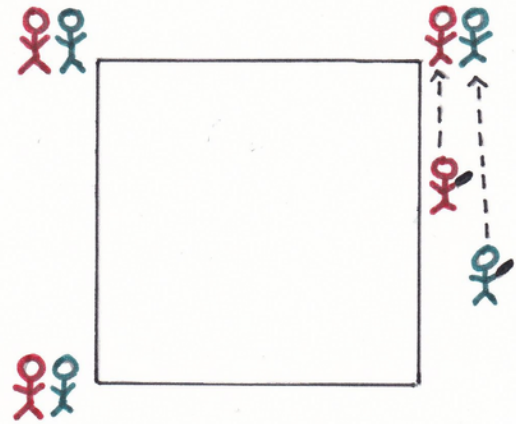
- Kegels
 - Voorwerp om door te geven
- 

ESTAFETTE

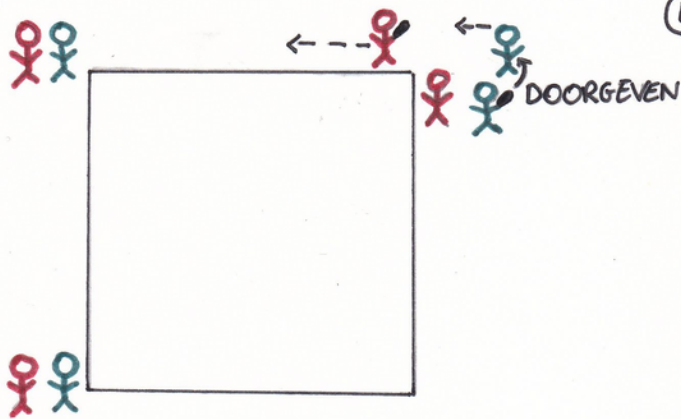
①



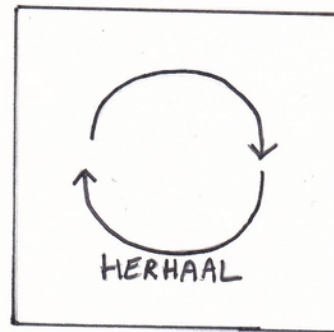
②



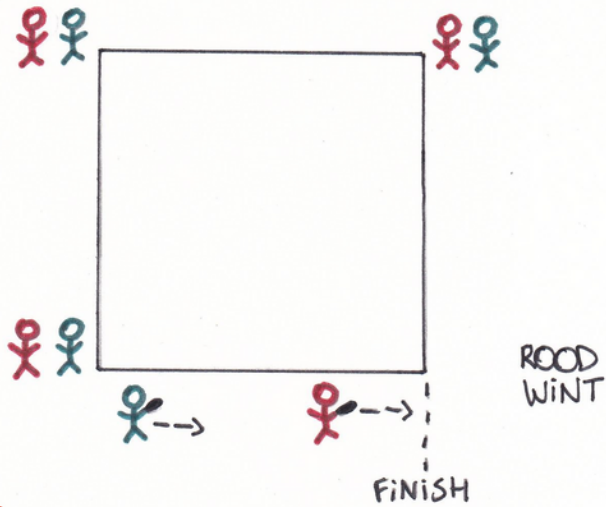
③



④



⑤



PAARD & RUITER

Spelitleg:

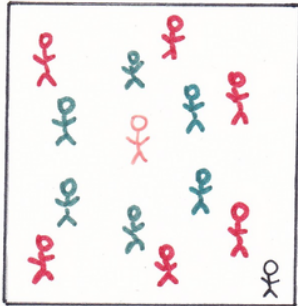
- Alle personen staan per 2 in een kring, achter elkaar. De ruiters staan in de buitenste kring en de paarden in de binnenste kring. In het midden zit nog 1 persoon en 1 persoon staat buiten de kringen.
- De ruiters springen op de rug van het paard.
- Als de persoon buiten de kring klapt, springen de ruiters van de rug van het paard.
- De ruiters lopen zo snel mogelijk rond de paarden tot ze terug bij hun eigen paard komen. Hier kruipen ze onder de benen van hun eigen paard.
- Als ze onder de benen van hun paard zijn gegaan, proberen ze de persoon in het midden te tikken.
- Als de persoon in het midden getikt is, wisselen de paard en ruiter van plaats. Het spel begint opnieuw.

Materiaal:

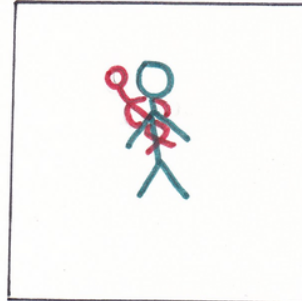
- /
- 

PAARD & RUITER

①

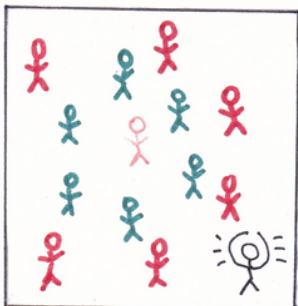


②



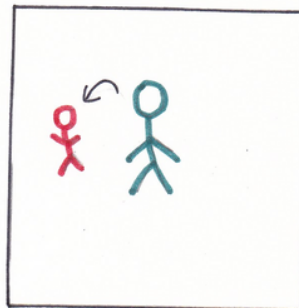
IN RUG
SPRINGEN

③



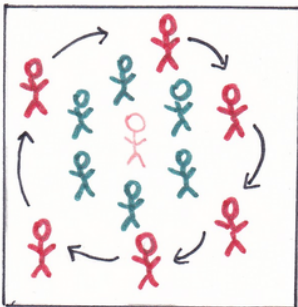
KLAP

④

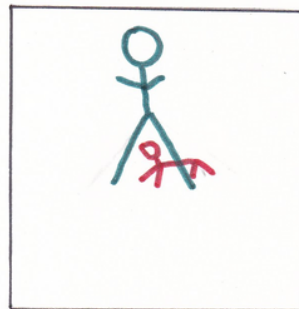


VAN DE RUG
SPRINGEN BIJ
KLAP

⑤

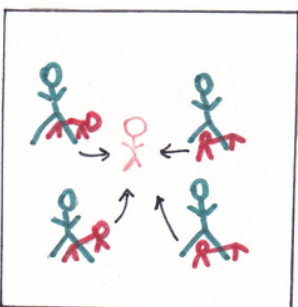


⑥



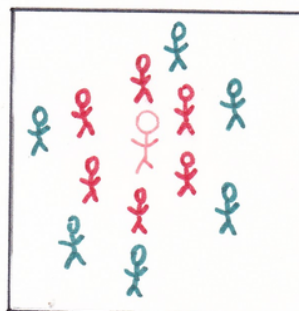
ONDER BENEN
VAN EIGEN
PAARD

⑦



Tik

⑧



RUITER EN
PAARD WISSEL

VLAGGENSTOK

Speluitleg:

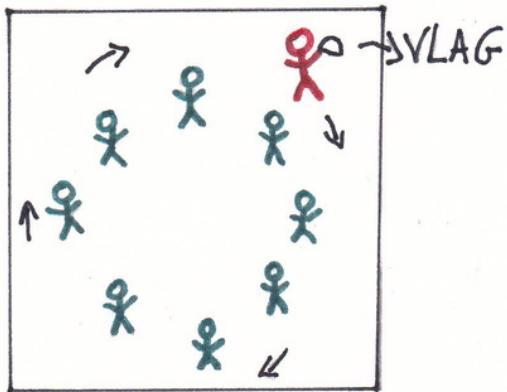
- Alle personen staan in een cirkel, 1 persoon gaat rond de kring en stopt tussen twee personen.
- Die twee personen lopen in tegenovergestelde richting rond de kring.
- De eerste persoon die de vlag kan pakken wint. Deze persoon mag nu met de vlag rond lopen.
- Herhaal.

Materiaal:

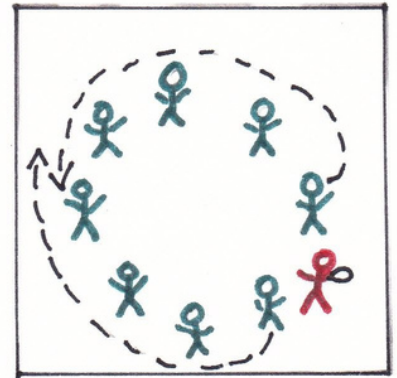
- Vlag (sjaal, handdoek, ...)

VLAGGENSTOK

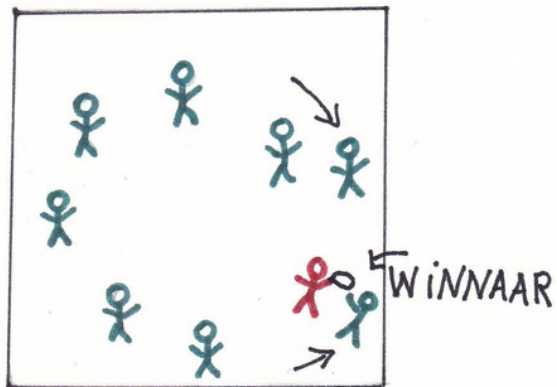
①



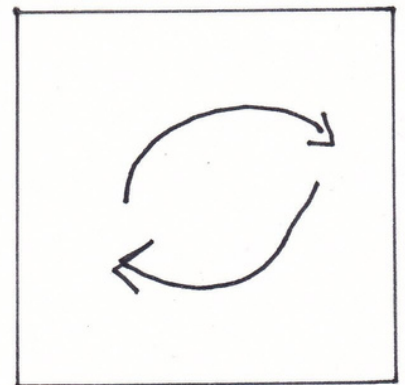
②



③



④



KAT & MUIS

Speluitleg:

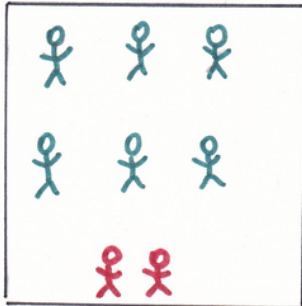
- Zet alle personen naast elkaar in meerdere horizontale rijen.
- Twee personen gaan niet in een rij staan.
- Elke persoon gaat staan zodat ze met gestrekte armen de vingertoppen van de persoon naast die persoon juist kunnen raken. Ook de personen voor en achter je moet je net kunnen raken als je een kwartslag draait.
- Iedereen houdt de armen gestrekt. Iedereen gaat met het gezicht in dezelfde richting staan, zodat er gangen komen.
- Twee personen die niet in de rij staan lopen door de gangen. De ene persoon moet de andere tikken.
- Als er wordt geklapt, moet iedereen zich een kwartslag draaien in de andere richting.
- Herhaling tot de tikker degene die moet lopen heeft kunnen tikken. Dan wordt er gewisseld met iemand uit de rij.

Materiaal:

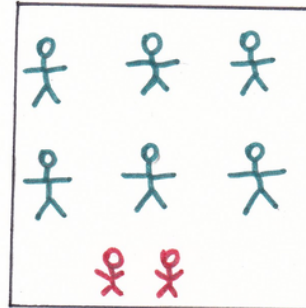
- /
- 

KAT & MUIS

①

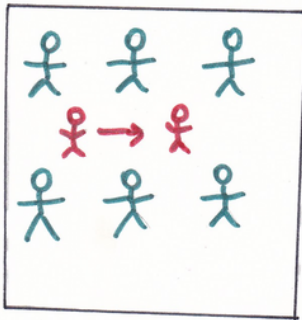


②



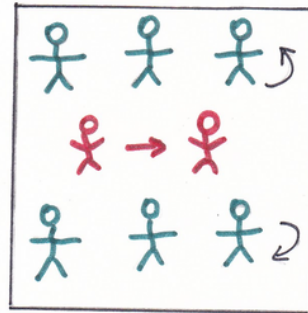
GEZICHTEN
IN DEZE IER
RICHTING

③



TIKKEN

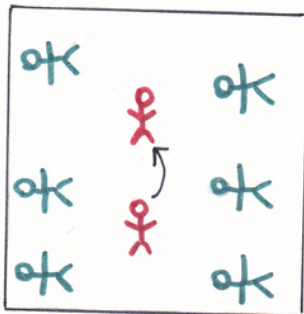
④



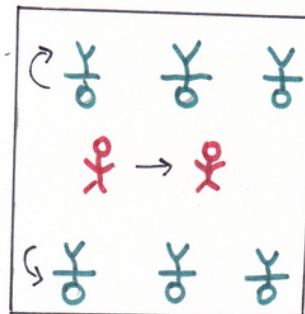
Bij FLUIT
KWART
OMDRAAIEN

GETIKT
-> WISSEL

⑤

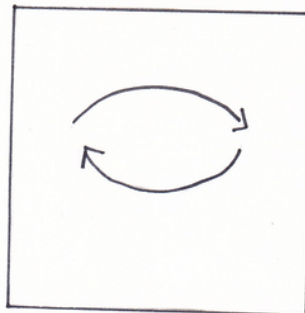


⑥



Bij FLUIT
KWART
OMDRAAIEN

⑦



LIMBO

Speluitleg:

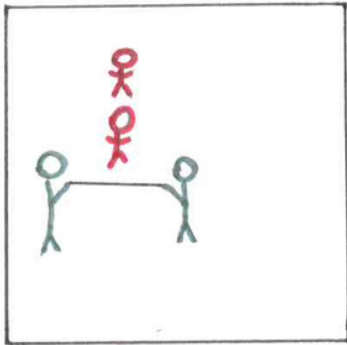
- 2 personen houden de stok vast.
- De personen gaan in een rij staan achter elkaar.
- De stok wordt eerst hoog gehouden.
- De personen lopen onder de stok door. Door naar achter te leunen. Ze mogen niet bukken.
- Wanneer je bukt of de stok raakt ben je uit.
- Daarna wordt de stok lager gehouden en gaat weer iedereen onder de stok door.
- De stok gaat telkens lager totdat er een winnaar is.

Materiaal:

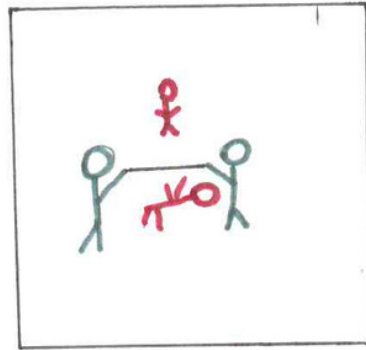
- Stok
- 

LIMBO

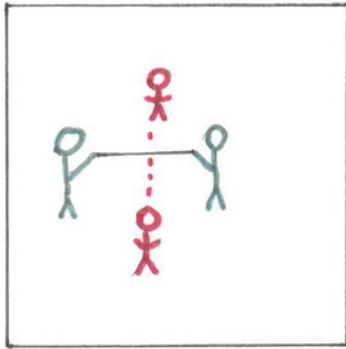
1



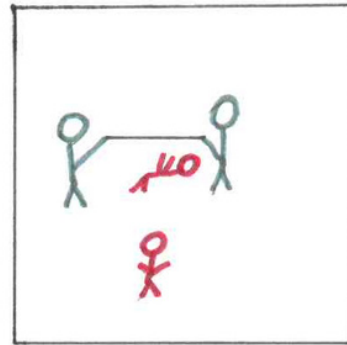
2



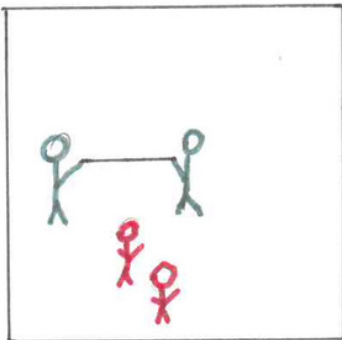
3



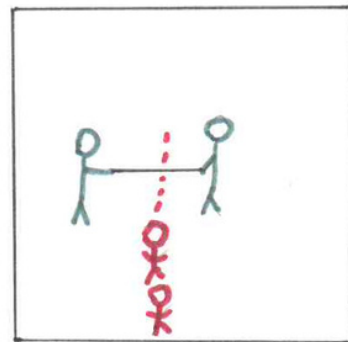
4



5



6



HERHAAL

STOELENDANS

Speluitleg:

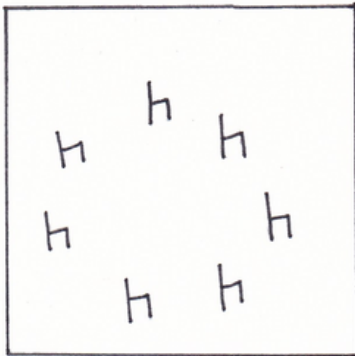
- Zet de stoelen in een kring. Er moet 1 stoel minder zijn dan het aantal personen.
- Zet de muziek aan.
- De personen lopen rond de stoelen en proberen zo snel mogelijk op een stoel te gaan zitten als de muziek stopt. Wie niet op een stoel kan zitten, mag niet meer meedoen.
- Na elke ronde wordt er 1 stoel weggenomen.
- Herhaal het spel tot er 1 persoon over blijft.

Materiaal:

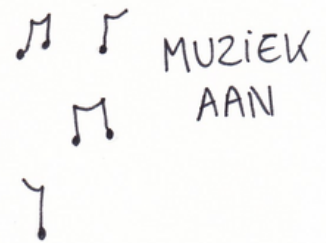
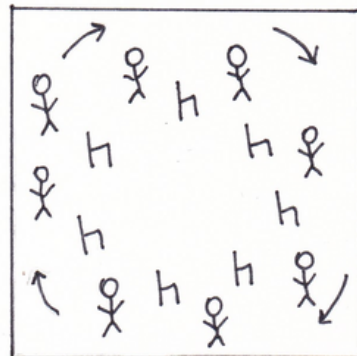
- Muziek
 - Stoelen
- 

STOELENDANS

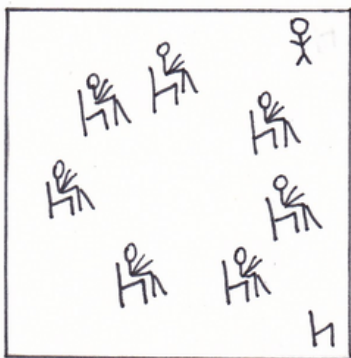
①



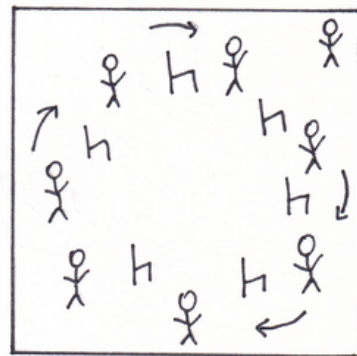
②



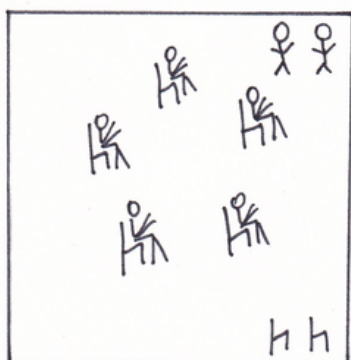
③



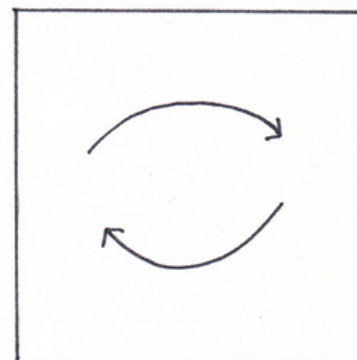
④



⑤



⑥



OGENSPEL

Speluitleg:

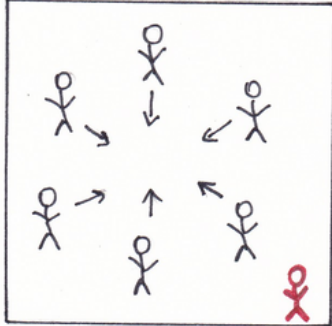
- Zet de personen in een kring met hun gezichten naar elkaar. Eén persoon staat buiten de kring.
- Alle personen kijken naar beneden.
- De personen kijken omhoog wanneer de persoon buiten de kring klapt. Als twee personen elkaar in de ogen kijken, mogen ze niet meer meedoen.
- Herhaal het spel tot er een winnaar is.

Materiaal:

- /

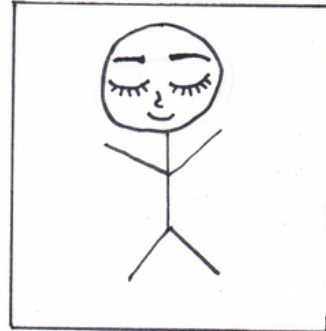
OGENSPEL

1



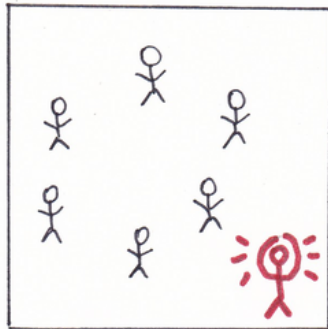
KRING
MET
GEZICHT
NAAR
ELKAAR

2



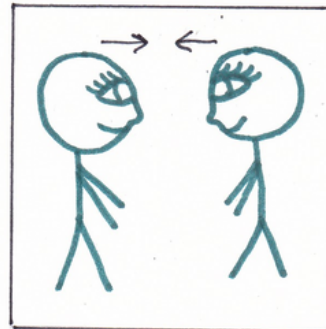
NAAR
BENEDEN
KIJKEN

3



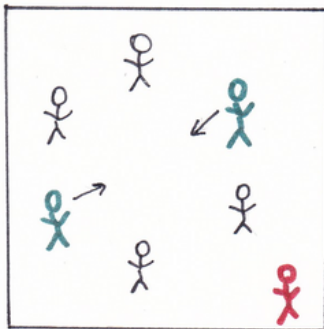
KLAP

4



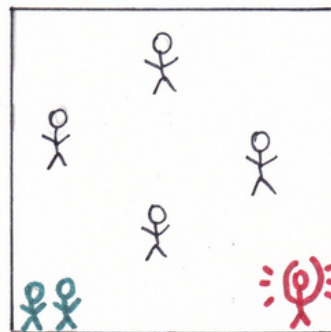
Kijk
OMHOOG
Bij KLAP

5



IN ELKAARS
OGEN
KIJKEN
=
AF

6



7

