



# 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 6-12 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!

**6 - 12**  
**JAAR**

---

# 1 2 3 PIANO

---

## Spelitleg:

- Kies een persoon die '1 2 3 piano!' gaat zeggen. Deze persoon gaat met zijn gezicht weg van de rest van de groep staan.
- De groep gaat +/- 10 meter verderop staan op 1 lijn.
- De persoon zegt '1 2 3 piano!', de groep mag bewegen tot de persoon zich omdraait. De groep mag niet meer bewegen.
- De persoon draait zich om naar de groep en kijkt of er personen bewegen.
- Als er een persoon beweegt en de 1-2-3 piano persoon ziet dat, zegt deze de naam van die persoon en deze moet terug naar de startlijn.
- Als een persoon van de groep de persoon die '1 2 3 piano!' zegt kan tikken, dan is het spel gedaan.

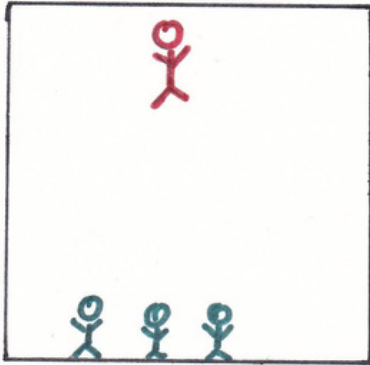
## Materiaal:

- /

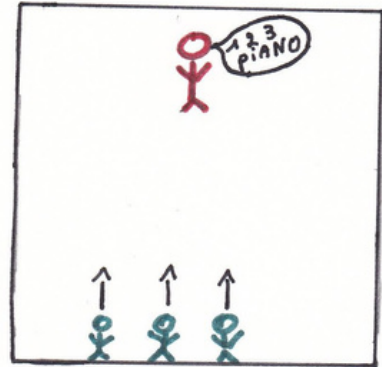
# 1 2 3 PIANO

---

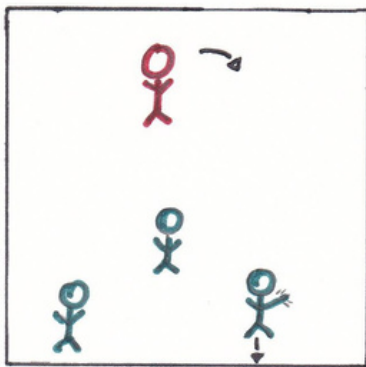
①



②

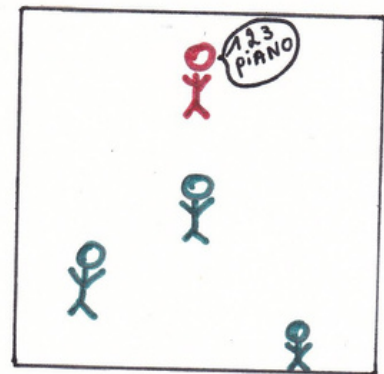


③

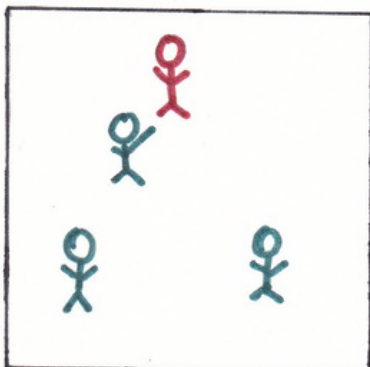


DRAAI

④



⑤



Tik  
WINNAAR!

# HAASJE OVER

---

## Speluitleg:

- Iedereen staat achter elkaar in een rij.
- Alle personen bukken door de knieën, en buigen met hun rug naar voor.
- De tweede in de rij zet zijn handen op de rug van de eerste in de rij en springt over deze persoon.
- De persoon die gesprongen heeft staat nu vooraan in de rij en bukt zich ook.
- De derde persoon doet nu hetzelfde.
- Herhaal totdat iedereen geweest is en er een bepaalde afstand is gedaan.

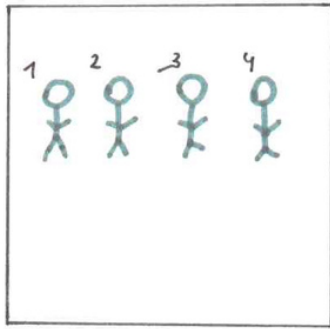
## Materiaal:

- /
- 

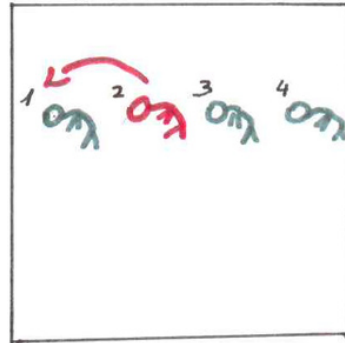
# HAASJE OVER

---

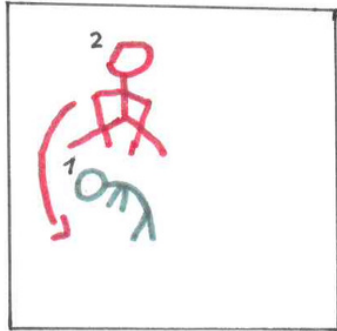
1



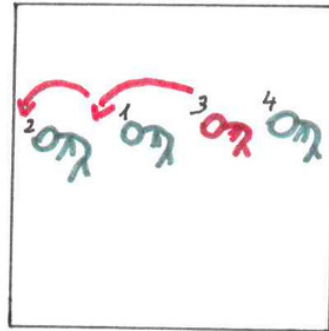
2



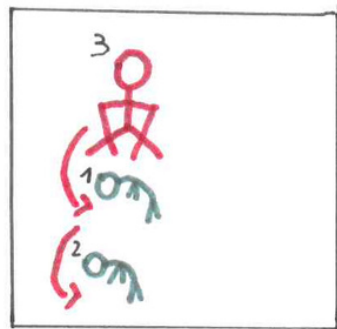
3



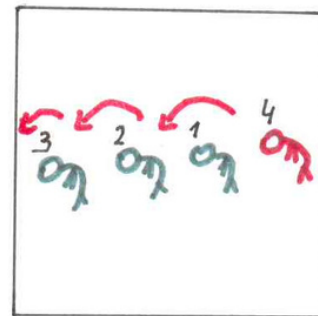
4



5



6



HERHAAL

# SLAPENDE VIS

---

## Spelitleg:

- Wandel in groep rond op de afgesproken plaats.
- Eén persoon klapt in de handen.
- De groep gaat liggen en beweegt niet meer.
- De persoon die heeft geklapt wandelt rond en kijkt of er iemand beweegt.
- Als er iemand beweegt (voorbeeld: been, hand,...) zegt de persoon die geklapt heeft de naam van de persoon die bewoog.
- De persoon helpt de andere, samen kijken ze verder.
- De persoon die tot laatste overblijft wint.

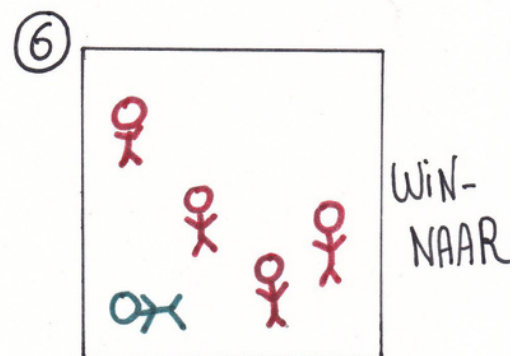
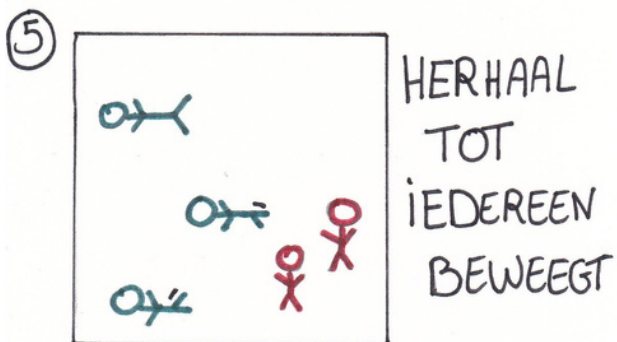
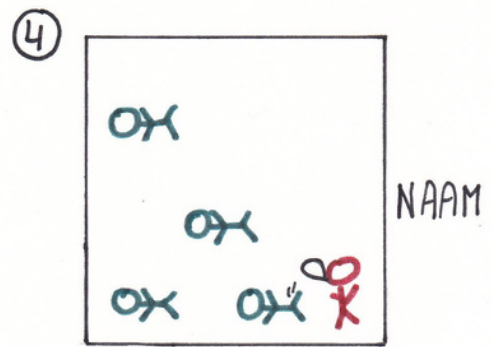
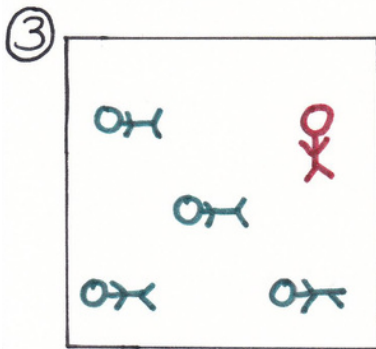
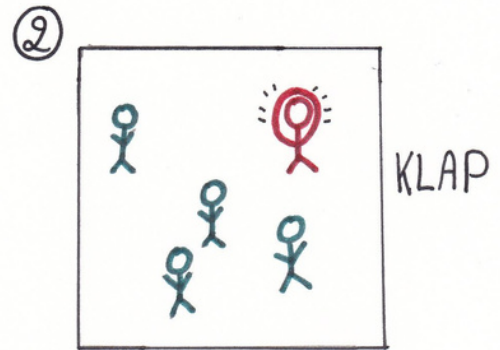
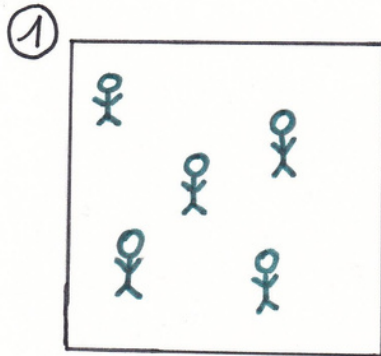
## Materiaal:

- /
- 



# SLAPENDE VIS

---



# BEER WORDT WAKKER

---

## Speluitleg:

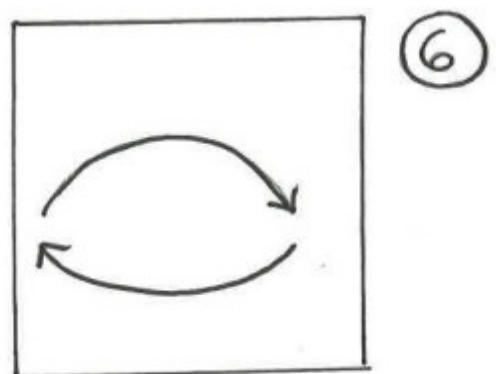
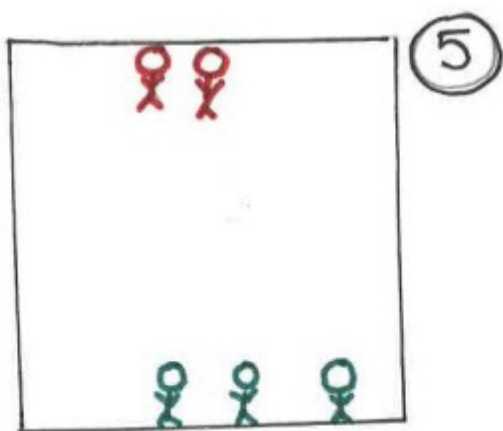
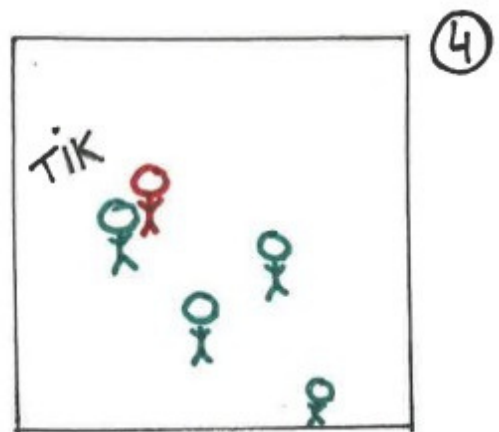
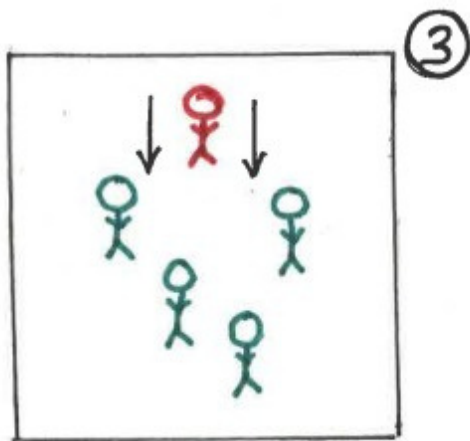
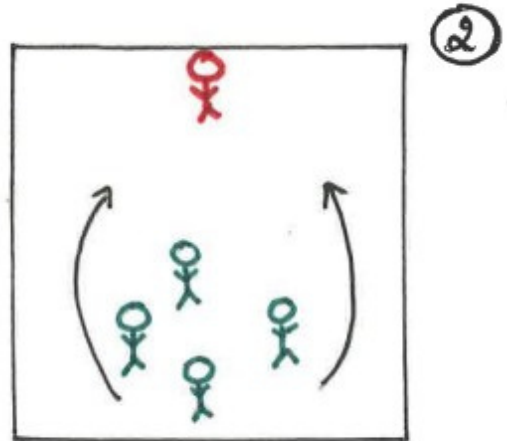
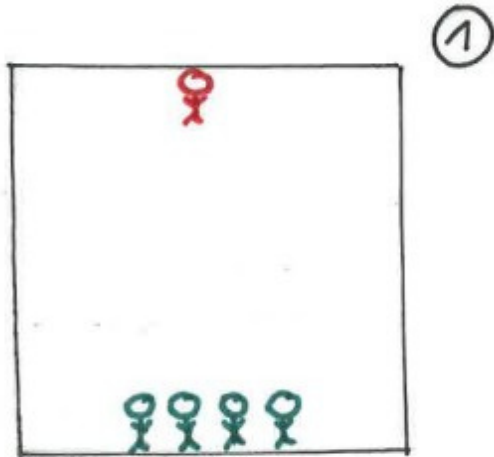
- Maak een vierkant terrein.
- Je hebt de personen die aan een kant staan en de beer staat aan de overkant.
- De personen wandelen naar de overkant. De beer staat met zijn rug naar hen toe.
- De beer mag zelf kiezen wanneer hij zich omdraait en de personen gaat proberen te tikken.
- Wanneer je terug aan de start kant bent, ben je veilig. Als je getikt wordt, wordt je ook een beer.
- Zo spelen we verder tot er 1 persoon overblijft.

## Materiaal:

- Kegels voor terrein

# BEER WORDT WAKKER

---



# DIRIGENTJE

---

## Spelitleg:

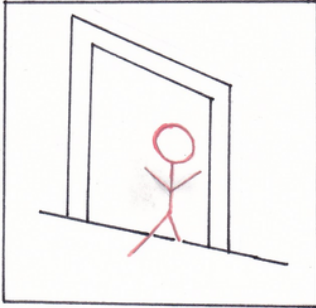
- Alle personen gaan in een kring zitten met de gezichten naar elkaar.
- 1 persoon gaat weg van de groep.
- 1 persoon in de groep wordt aangeduid als dirigent. De dirigent doet een beweging.
- De rest van de groep, doet de dirigent na.
- De persoon die weg was, komt terug in de kring. Deze probeert binnen 3 keer te raden wie de dirigent is.

## Materiaal:

- /
- 

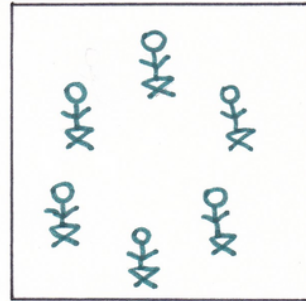
# DIRIGENTJE

①



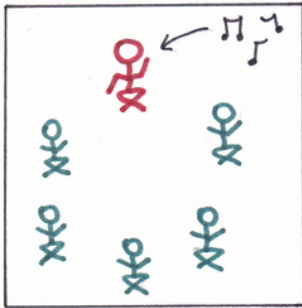
1 IEMAND  
BUITEN

②



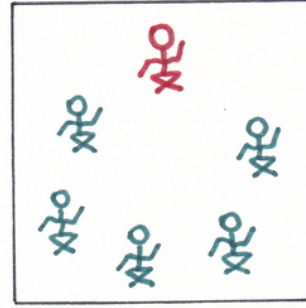
ZIT IN  
KRING

③



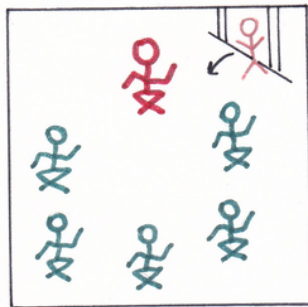
1 IEMAND  
DIRIGENT

④

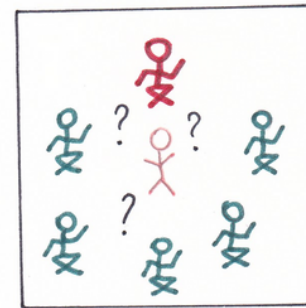


DOEN  
DIRIGENT NA

⑤

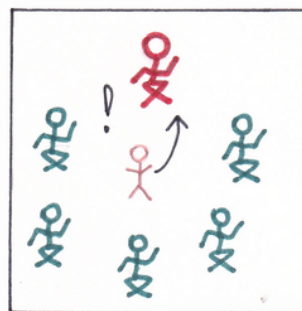


⑥



RADEN WIE  
DIRIGENT IS

⑦



# VERSTOPPERTJE

---

## Spelitleg:

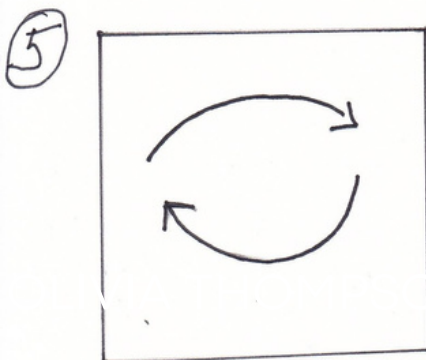
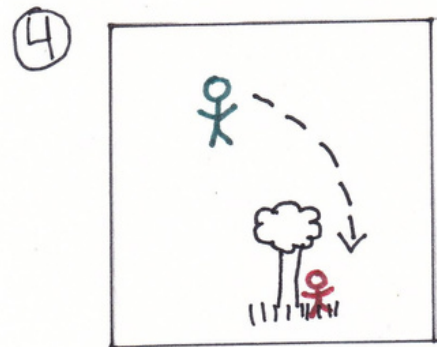
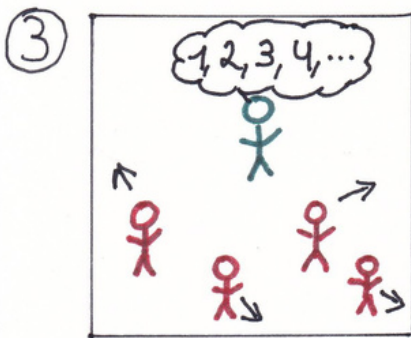
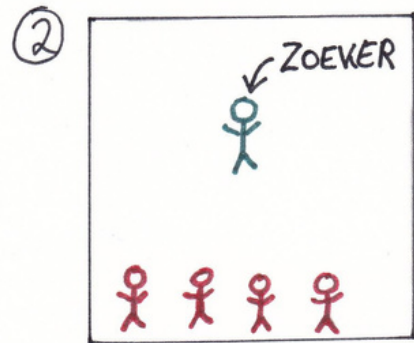
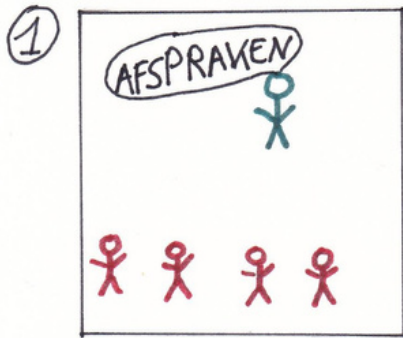
- Spreek eerst af waar de personen zich wel en niet mogen verstoppen.
- De zoeker telt tot 20 en de andere personen gaan zich verstoppen.
- 1 persoon is de zoeker en gaat alle andere personen zoeken.
- Na het tellen, mag de zoeker iedereen gaan zoeken.
- Speel tot iedereen gevonden is.

## Materiaal:

- /
- 

# VERSTOPPERTJE

---



HERHAAL

# HINKELLEN

---

## Speluitleg:

- Teken de hinkelbaan op de grond met een krijtje.
- Laat alle personen om te buurt hinkelen op 1 been.

## Materiaal:

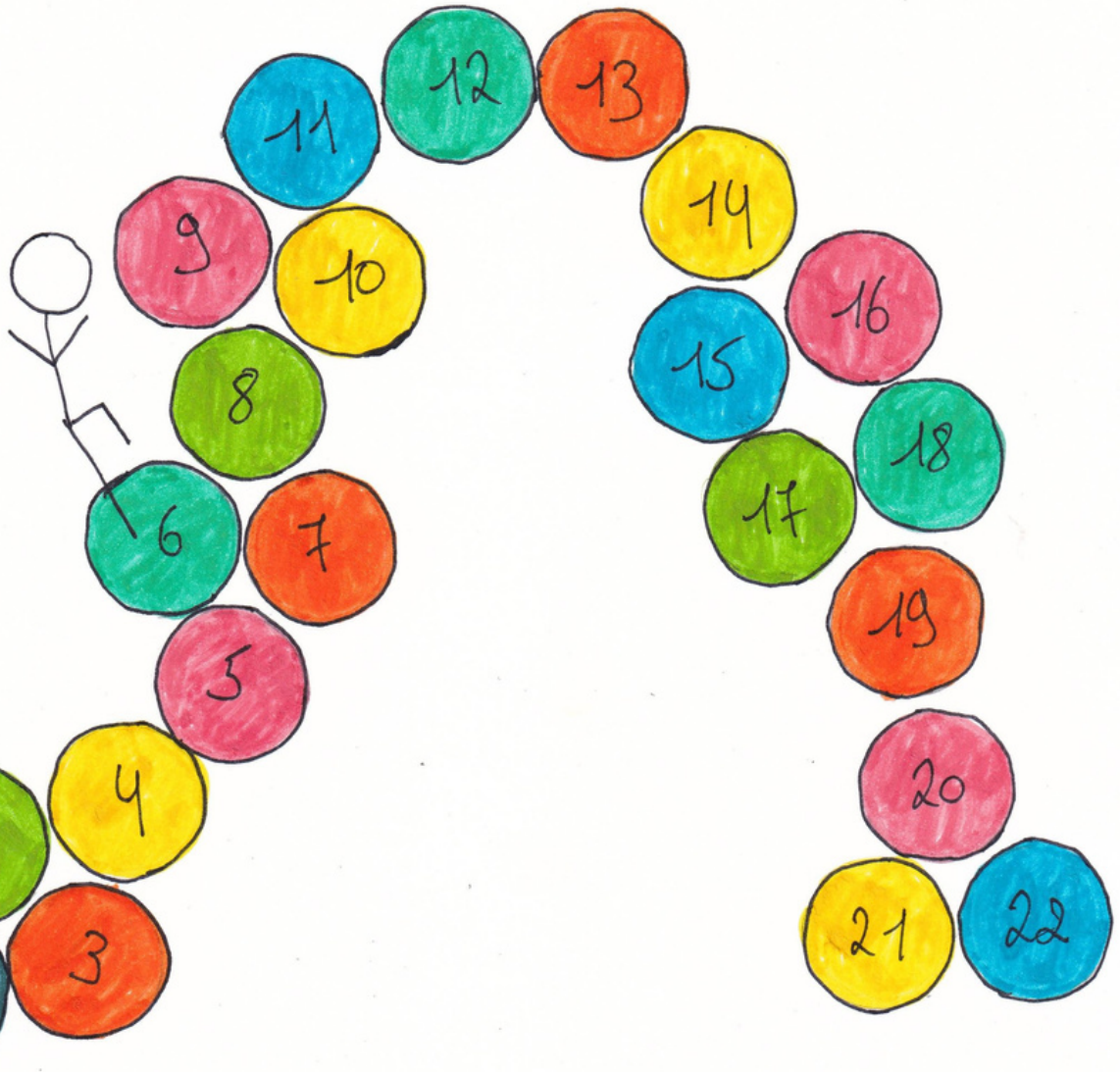
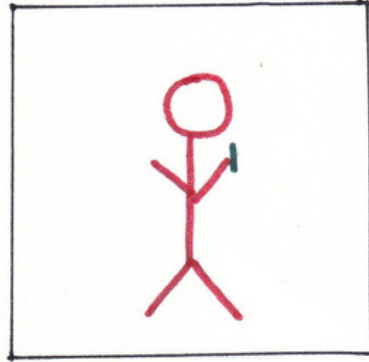
- Krijt



# HINKELN

---

①



②

# CACTUS-BLOEM

---

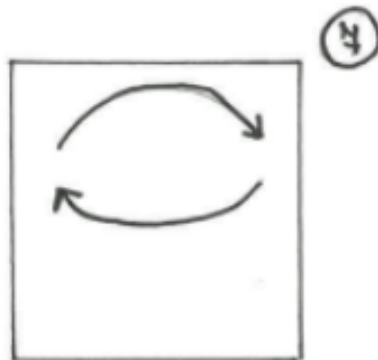
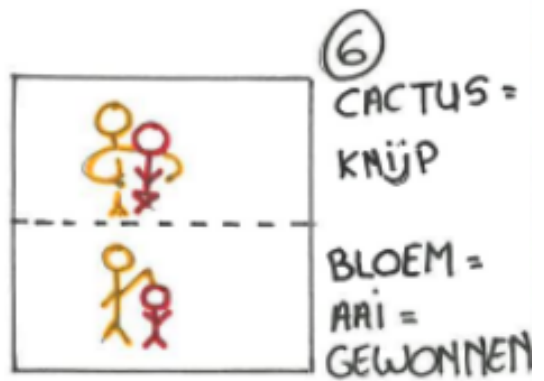
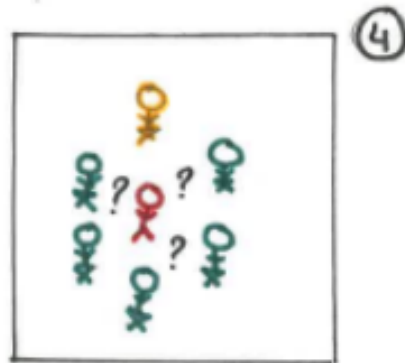
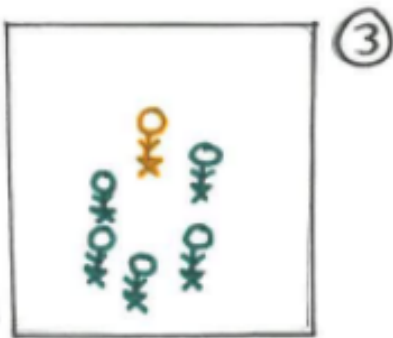
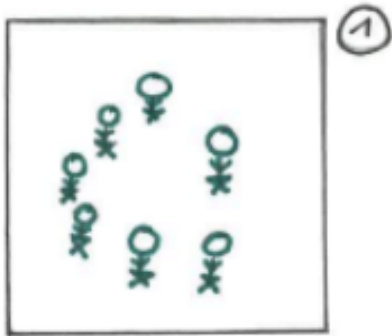
## Spelitleg:

- Iedereen zit in een cirkel.
- Er gaat 1 persoon weg van de groep.
- De groep duidt een persoon aan die de bloem is, de andere personen zijn cactussen.
- De persoon die weg was, komt terug. Deze zoekt de bloem.
- Dit doet de persoon door voor iemand te gaan zitten:
  - Is de uitgekozen persoon een cactus: dan wordt er in je arm geknepen.
  - Is de uitgekozen persoon een bloem: dan krijg je een aai.
- Wanneer de bloem is gevonden, mag hij/zij weggaan van de groep en spelen we het spel opnieuw.

## Materiaal:

- /
- 

# CACTUS-BLOEM



# PINGUÏNRACE

---

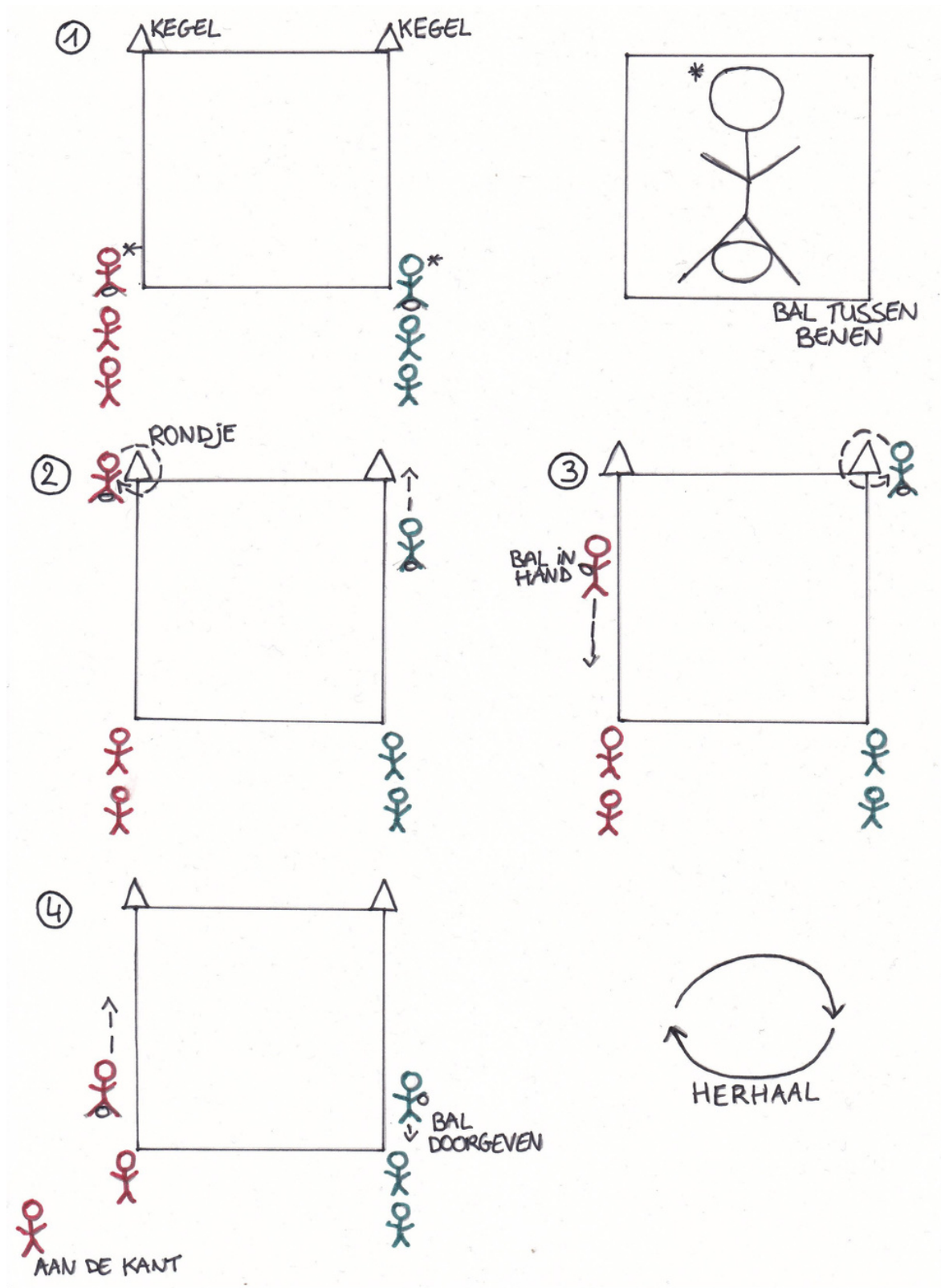
## Spelitleg:

- Verdeel de personen in 2 gelijke teams.
- Zet ze op 2 lijnen achter elkaar (zie opstelling 1).
- Tegenover elk team staat een kegel.
- De eerste persoon van elk team loopt met een bal tussen de benen naar de overkant.
- Wanneer de persoon bij de kegel is, mag deze de bal vastpakken en terug lopen.
- Deze persoon geeft de bal door aan de volgende persoon en gaat aan de kant staan of zitten.
- Daarna begint de volgende persoon en herhalen we dit.
- Het team die als eerste klaar is, heeft gewonnen.

## Materiaal:

- Kegels
  - 2 ballen
- 

# PINGUÏNRACE



# ROTTE EIERN

---

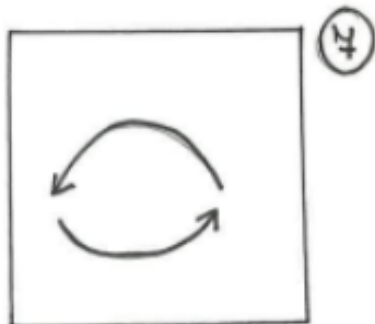
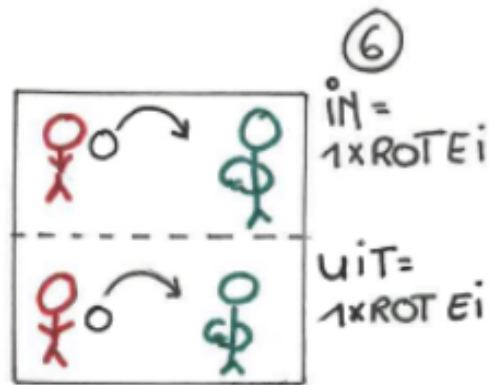
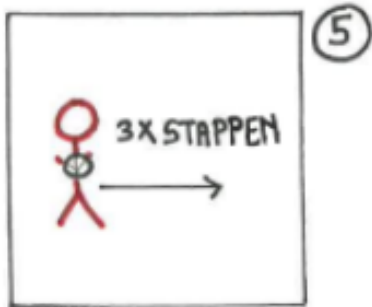
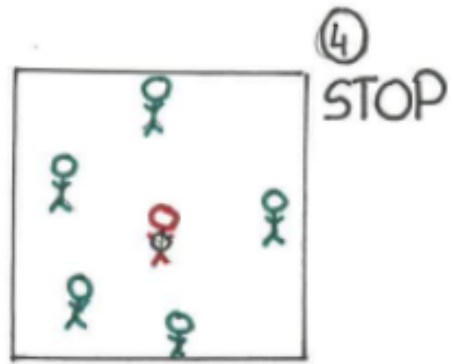
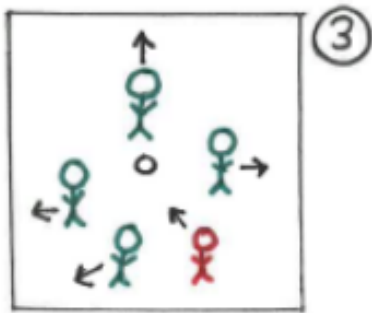
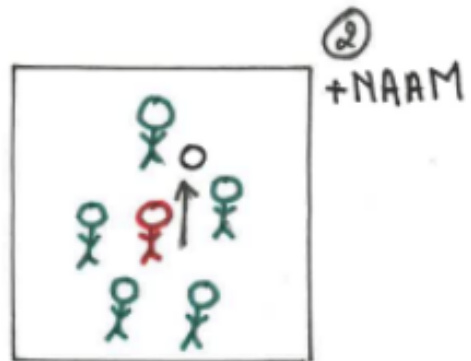
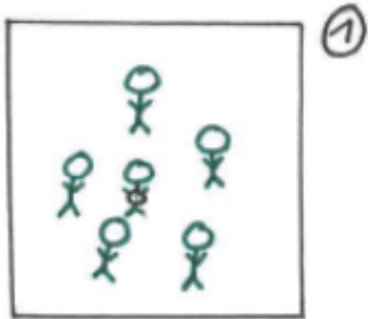
## Spelitleg:

- Iedereen gaat in een cirkel staan.
- Er staat 1 persoon in het midden.
- De persoon in het midden krijgt de bal. Deze gooit hij hoog in de lucht, terwijl hij de naam van een andere persoon roept.
- De persoon waarvan de naam is geroepen, moet de bal vangen. Ondertussen loopt de rest weg.
- Als de persoon de bal heeft gevangen. Roept deze stop. Dan moet de rest stoppen met lopen, ze moeten zich omdraaien en van hun armen een grote cirkel maken voor hun buik/borst als doel.
- De persoon met de bal mag 3 stappen zetten en proberen de bal in iemands armen te gooien.
  - Als dit lukt krijgt de persoon die doel speelde een rot ei.
  - Als dit niet lukt krijgt de persoon die gegooid heeft een rot ei.
- Bij 3 rotte eieren mag je niet meer meedoen.

## Materiaal:

- Bal
- 

# ROTTE EIEREN



3x ROT Ei  
=  
VERLOREN

# DIKKE BERTHA

---

## Spelitleg:

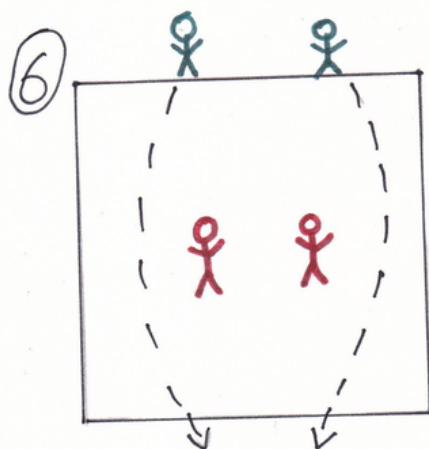
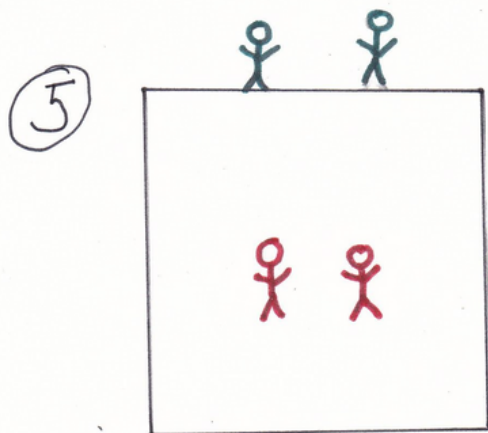
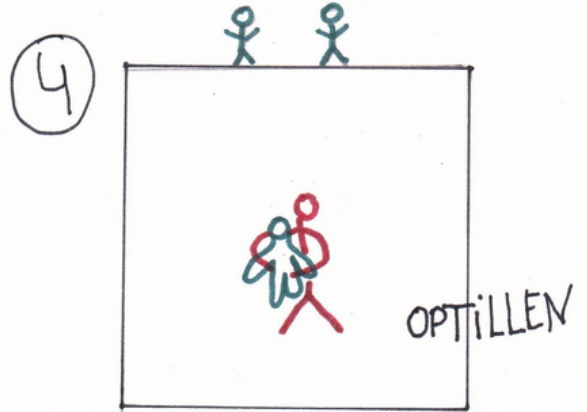
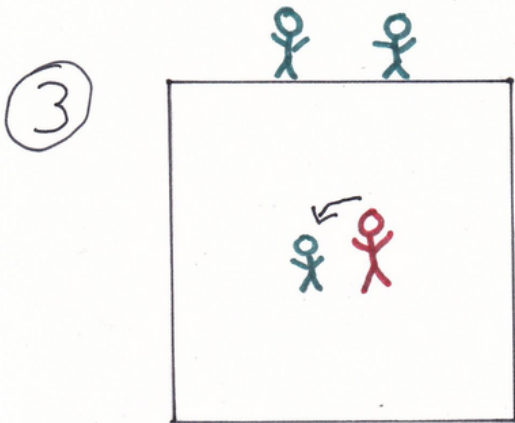
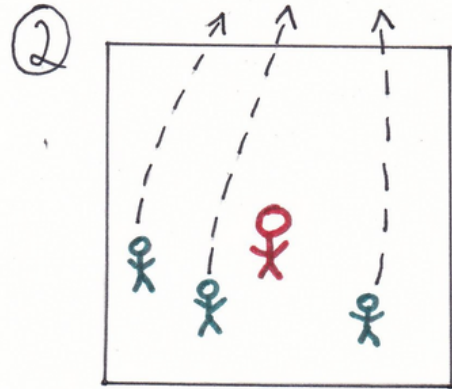
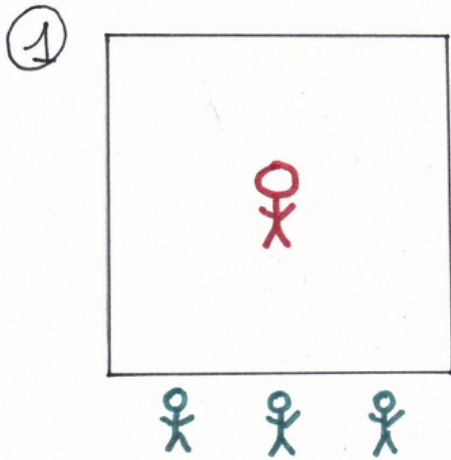
- Alle personen gaan aan 1 kant van het plein staan, 1 persoon staat in het midden.
- De personen die aan de ene kant staan proberen over te lopen.
- De persoon in het midden probeert zo veel mogelijk personen op te tillen.
- Diegenen die opgetild werden, blijven in het midden en helpen de 'pakkers'.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

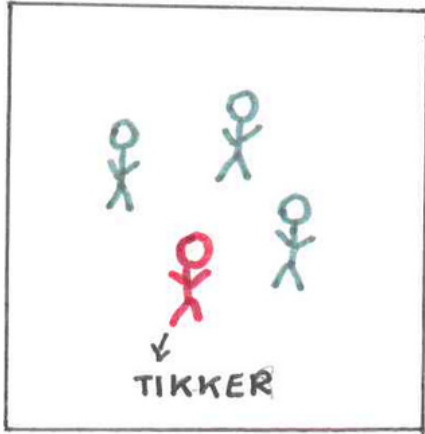
## Materiaal:

- /
- 

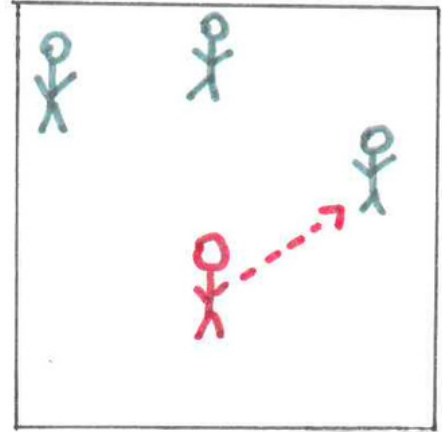
# TIKKERTJE

---

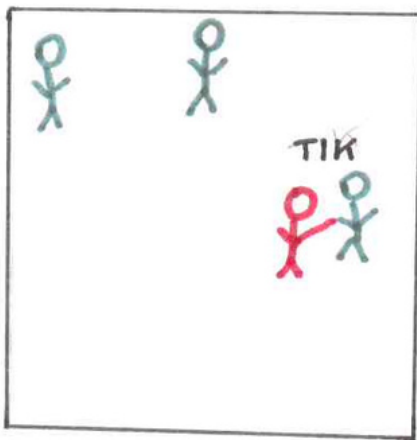
1



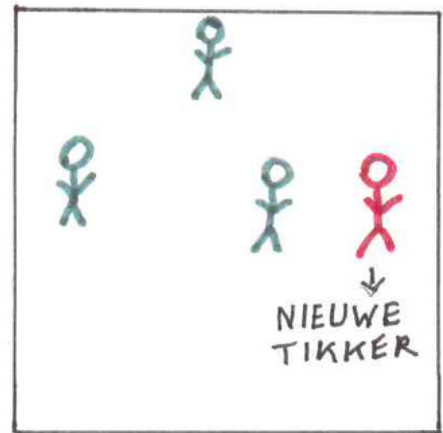
2



3



4



HERHAAL

# HEY HO HEY

---

## Spelitleg:

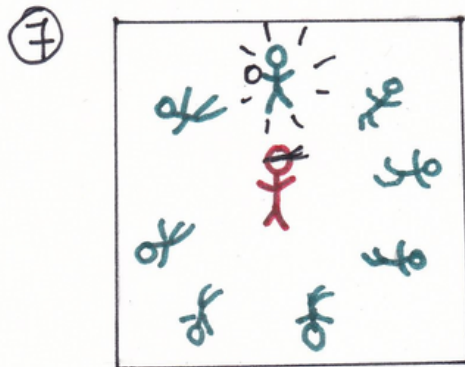
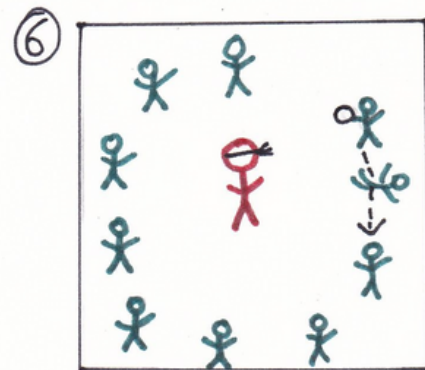
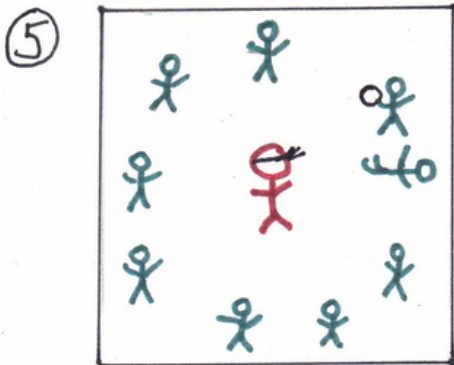
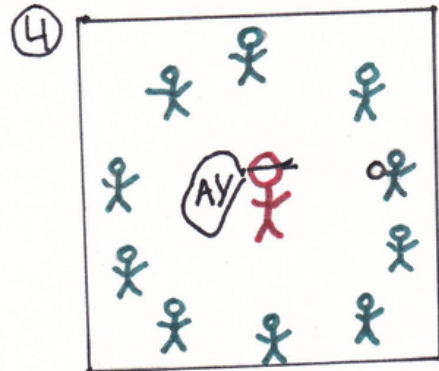
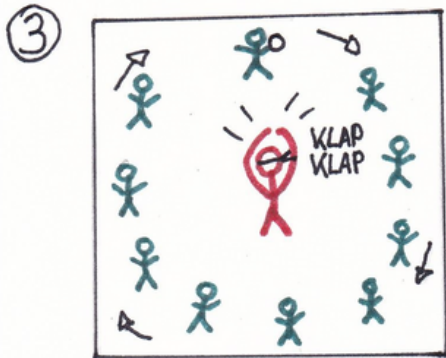
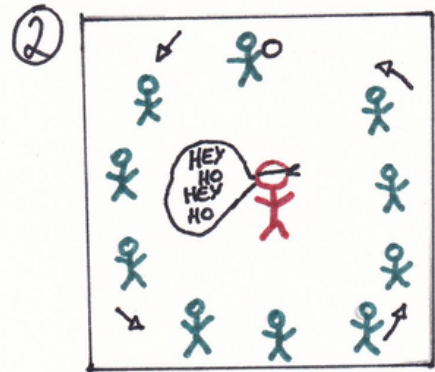
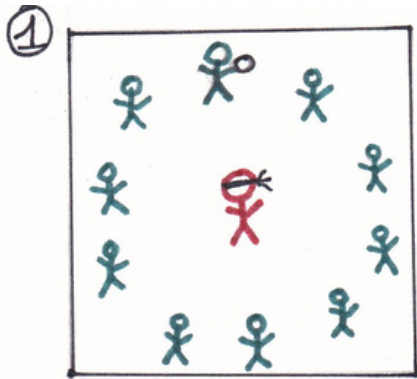
- Alle personen staan in een cirkel, 1 persoon staat in het midden die geblinddoekt is. De persoon in het midden is de leider van het spel.
- De persoon in het midden roept heel de tijd 'HEY-HO', de andere personen geven de bal door naar de speler naast zich.
- Wanneer de persoon 2x in de handen klapt, 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:

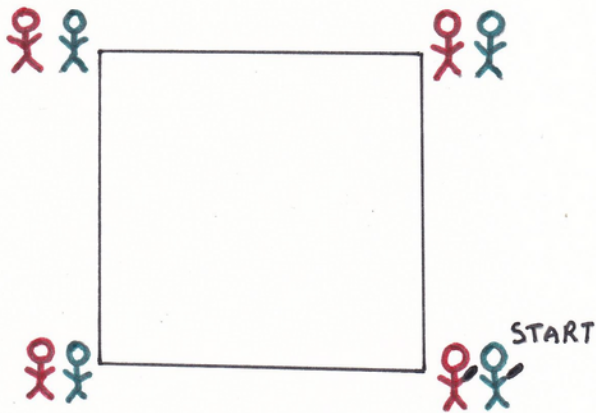
- Voor meer personen: veld groter maken en meer personen tussenvoegen

## Materiaal:

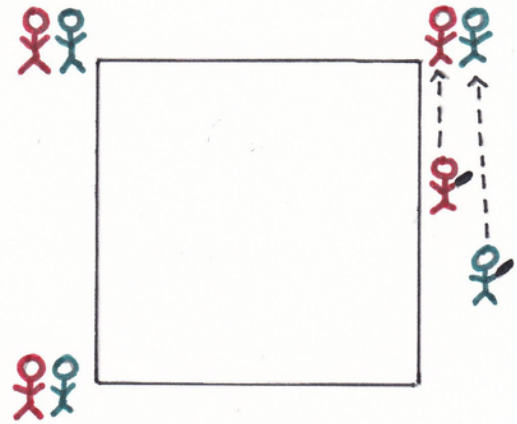
- Kegels
  - Voorwerp om door te geven
- 

# ESTAFETTE

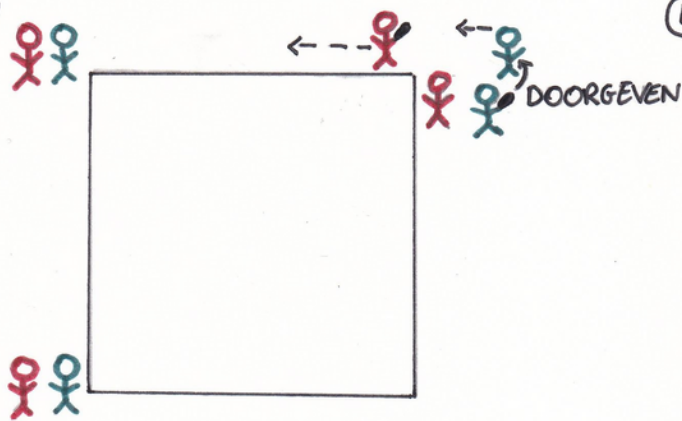
①



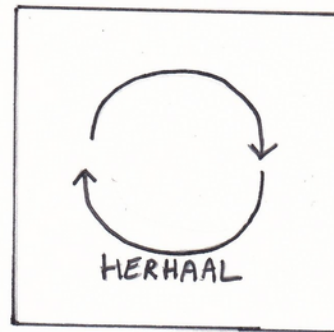
②



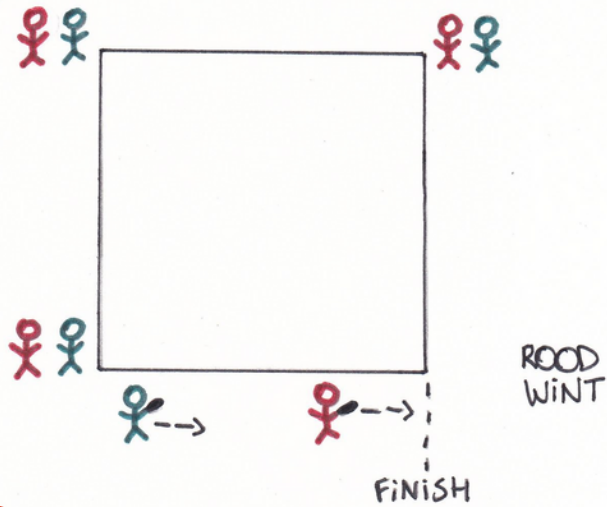
③



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.

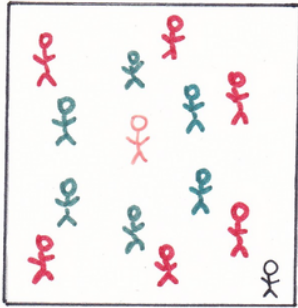
## Materiaal:

- /
- 

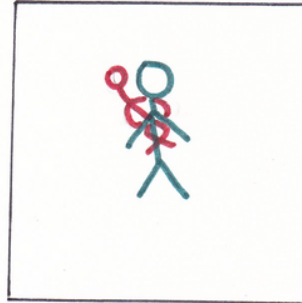


# PAARD & RUITER

①

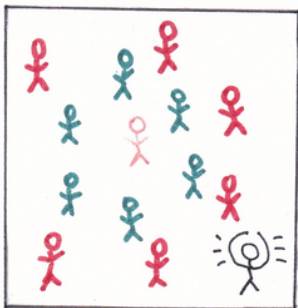


②



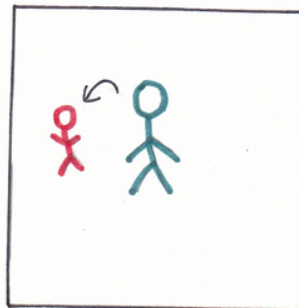
IN RUG  
SPRINGEN

③



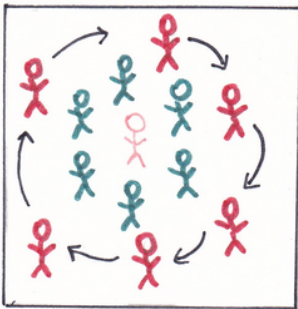
KLAP

④

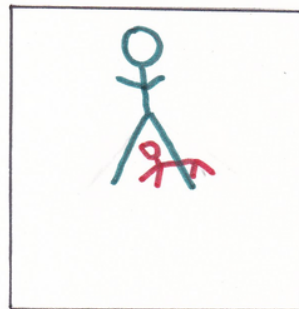


VAN DE RUG  
SPRINGEN BIJ  
KLAP

⑤

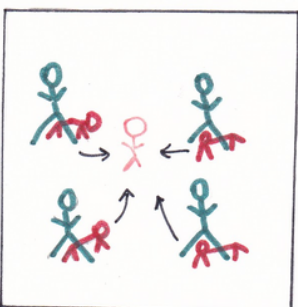


⑥



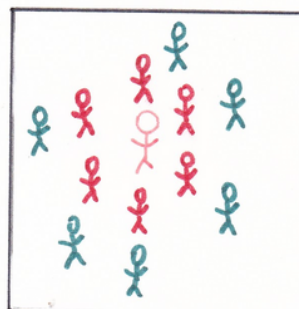
ONDER BENEN  
VAN EIGEN  
PAARD

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.

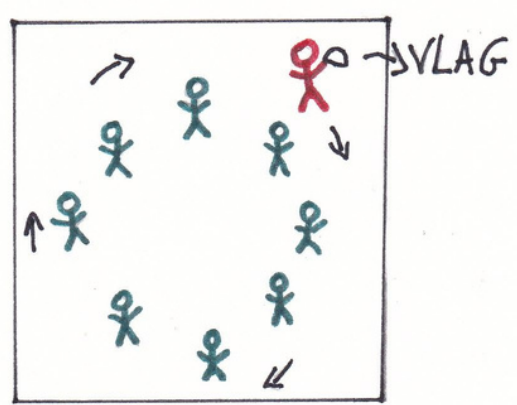
## Materiaal:

- Vlag (sjaal, handdoek, ...)

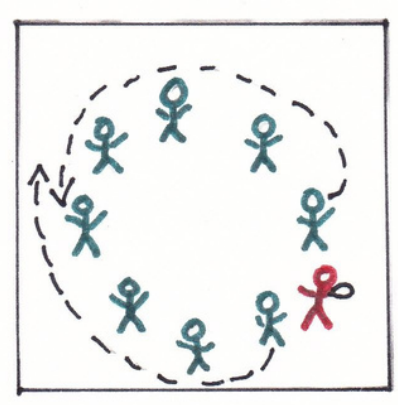
# VLAGGENSTOK

---

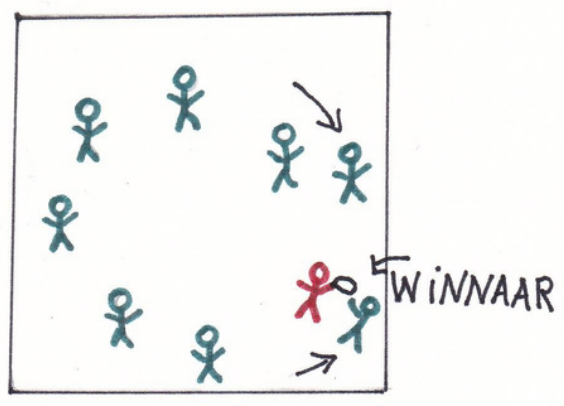
①



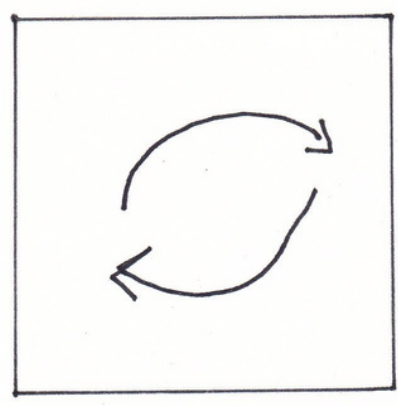
②



③



④



# KAT & MUIS

---

## Speluitleg:

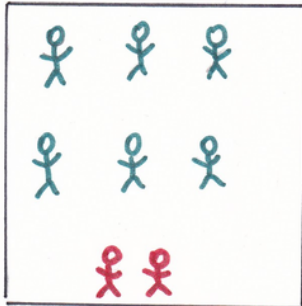
- Zet alle personen naast elkaar in meerdere horizontale rijen.
- Twee personen gaan niet in een rij staan.
- Elke persoon gaat staan zodat ze met gestrekte armen de vingertoppen van de persoon naast die persoon juist kunnen raken. Ook de personen voor en achter je moet je net kunnen raken als je een 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:

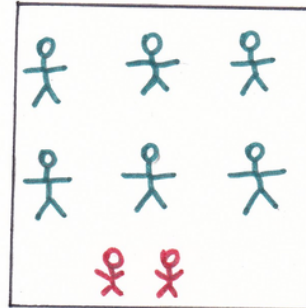
- /
- 

# KAT & MUIS

①

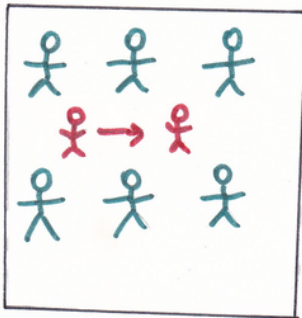


②



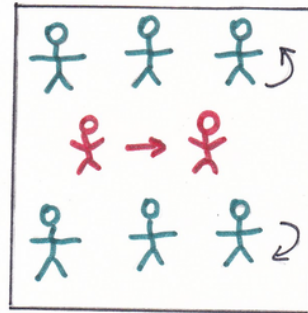
GEZICHTEN  
IN DEZE IEC  
RICHTING

③



TIKKEN

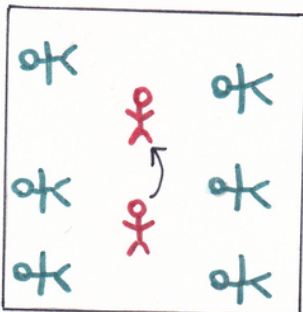
④



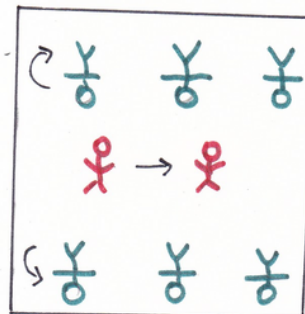
Bij FLUIT  
KWART  
OMDRAAIEN

GETIKT  
-> WISSEL

⑤

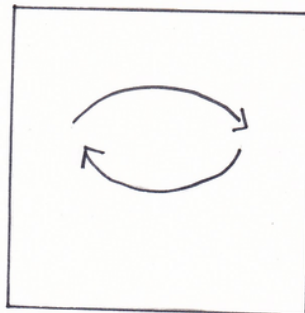


⑥



Bij FLUIT  
KWART  
OMDRAAIEN

⑦



# LIMBO

---

## Speluitleg:

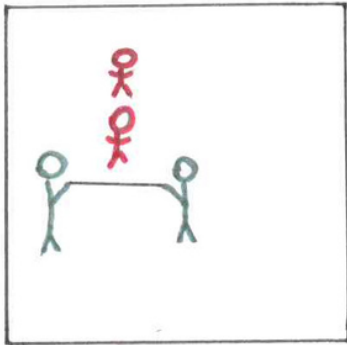
- 2 personen houden de stok vast.
- De personen gaan in een rij staan achter elkaar.
- De stok wordt eerst hoog gehouden.
- De personen lopen onder de stok door. Door naar achter te leunen. Ze mogen niet bukken.
- Wanneer je bukt of de stok raakt ben je uit.
- Daarna wordt de stok lager gehouden en gaat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

## Materiaal:

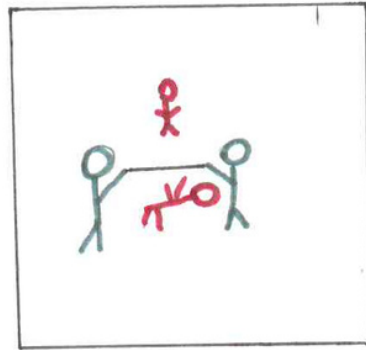
- Stok
- 

# LIMBO

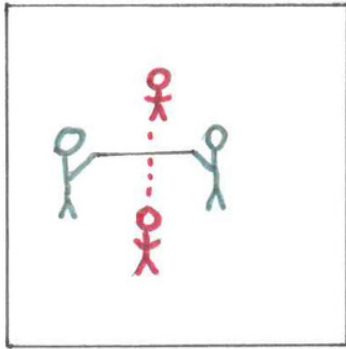
1



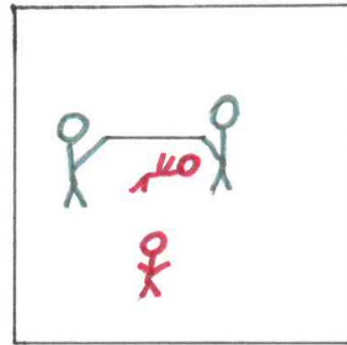
2



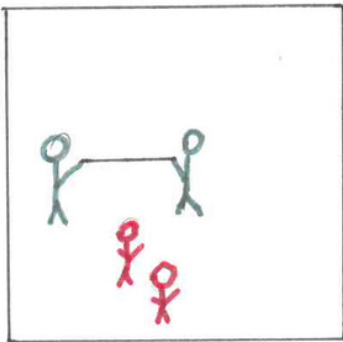
3



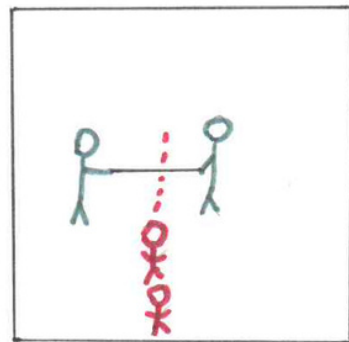
4



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:

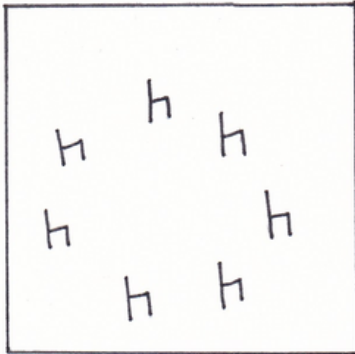
- Muziek
  - Stoelen
- 



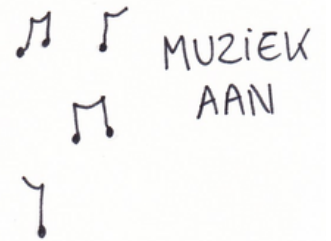
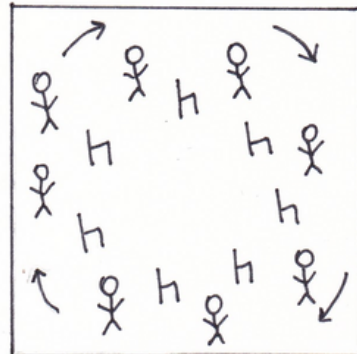
# STOELENDANS

---

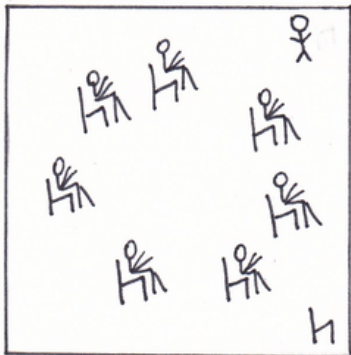
①



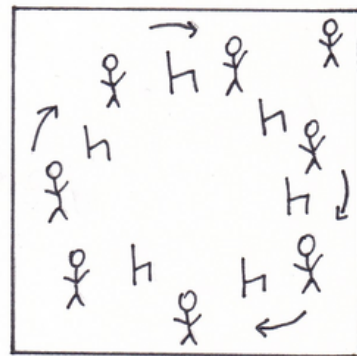
②



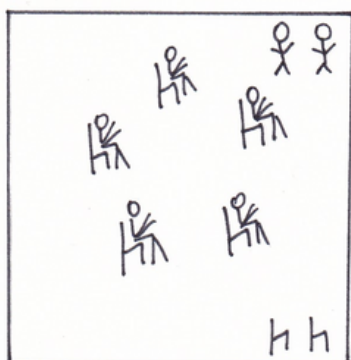
③



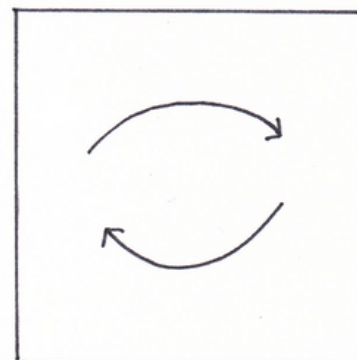
④



⑤



⑥



# OGENSPEL

---

## Speluitleg:

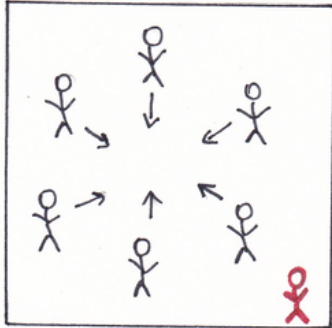
- Zet de personen in een kring met hun gezichten naar elkaar. Eén persoon staat buiten de kring.
- Alle personen kijken naar beneden.
- De personen kijken omhoog wanneer de persoon buiten de kring klapt. Als twee personen elkaar in de ogen kijken, mogen ze niet meer meedoen.
- Herhaal het spel tot er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

## Materiaal:

- /
- 

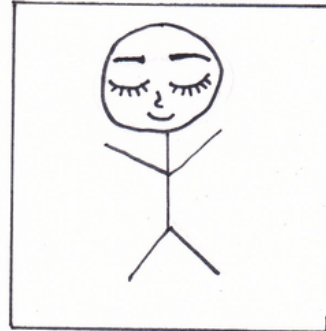
# OGENSPEL

1



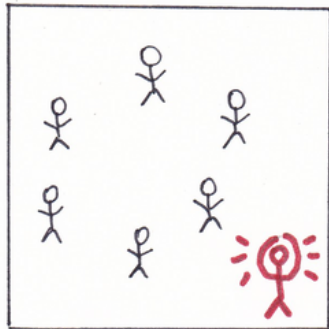
KRING  
MET  
GEZICHT  
NAAR  
ELKAAR

2



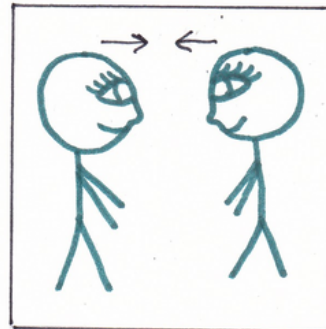
NAAR  
BENEDEN  
KIJKEN

3



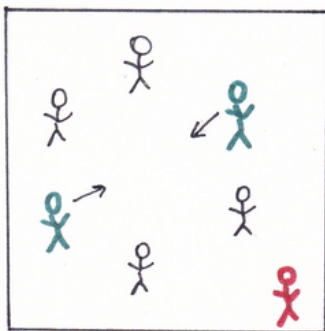
KLAP

4



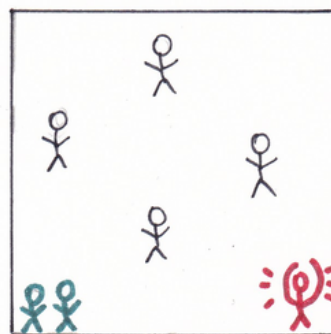
Kijk  
OMHOOG  
Bij KLAP

5



IN ELKAARS  
OGEN  
KIJKEN  
=  
AF

6



7

