bron: http://www.scoutsengidsenvlaanderen.be/files/publicaties/documenten/2008-reis-rond-de-wereld-in-80-spelen.pdf

Reis rond de wereld in 80 spelen



80 leuke internationale spelletjes, klaar om met je tak te spelen !

Een uitgave van Ploeg Internationaal van Scouts en Gidsen Vlaanderen © 2008

Let's play !

Beste leid(st)er

Tijdens de zoektocht naar inspiratie op de takraad of op een ander moment kun je verschillende dingen doen om je vergadering voor te bereiden.

Je kan je eigen creativiteit gebruiken, en zo talloze nieuwe spelletjes uitvinden. Of je kunt spelletjes die je ooit al eens hebt gespeeld, opnieuw eens opzoeken in een boekje en ze hier en daar nog wat bijschaven, op maat van jouw leden.

Wel, met dit boekje in de hand kun je heel wat leuke en ongetwijfeld ook heel wat nieuwe spelletjes ontdekken.

En het leuke aan deze spelletjes is dat ze gespeeld worden door Scouts en Gidsen vanover de hele wereld. Want dat maakt het spelen van deze spelletjes nu net zo leuk.

Dat je niet enkel het spel even uitlegt aan je leden, maar er ook kunt bijvertellen dat het pakweg uit China komt…

Veel plezier ermee !

Ploeg Internationaal
Scouts en Gidsen Vlaanderen

Feedback is altijd welkom via internationaal@scoutsengidsenvlaanderen.be

Met dank aan Scouts en Gidsen Baden Powell uit Eekloo voor het uittesten van de spelletjes en hun leuke foto's.

Goldrush



Amerika



min. 10



Bos



emmers, kiezelstenen, pannendeksels, haringen, hamer & touw



bosspel

Een paar eeuwen geleden trok iedereen massaal naar Amerika. Iemand had er goud gevonden. In het bos staan een aantal emmers met modder erin. In die emmers zitten een aantal kiezelstenen, enkele daarvan zijn goud geverfd: de goudstukken. Met een kaart kunnen we de emmers in het bos vinden.

Wanneer een emmer is gevonden en de claim is niet bezet, dan plaatst het groepje een bordje bij de emmer met hun naam erop. Daarna gaan ze gezamenlijk naar het goudzoekershoofdkwartier terug om vier houten haringen te halen. Deze worden in een vierkant rond de emmer in de grond geslagen. Dan halen ze een stuk touw op om de claim af te zetten. Nu is de claim officieel van hen. Het is nu tijd om bij het goudzoekershoofdkwartier een zeef te halen. In die tijd waren dat geen luxe dingen. Dus gebruiken we een oud pannendeksel waar we met een priem gaten hebben ingeslagen.

Er wordt geschept in de emmer en zo wordt al het goud eruit gehaald. Wanneer de groep denkt dat er geen goud meer in de emmer zit, worden hun spullen opgeruimd en weer terug ingeleverd.

Daarna wordt gezocht naar een nieuwe claim.
Het kan dus gemakkelijk voorkomen dat een claim meerdere malen wordt bezocht door verschillende groepen en wie het eerste komt zal het meeste goud ophalen. Aan het einde van het spel wordt gekeken wie het meeste goud heeft. Zij zijn de winnaars.

Pijpleiding van de Sjeik



Saoedi-Arabië



min. 10



Plein



lintjes, haringen



estafette

In Saoedi-Arabië hebben twee oliesjeiks een weddenschap met elkaar afgesloten: wie bouwt in de kortste tijd de langste pijpleiding. Beide sjeiks gaan op zoek naar de beste 'pijpleggers', maar ook naar enkele 'saboteurs', omdat ze niet willen dat de ander wint.

De groep wordt in tweeën gedeeld. Beide groepen hebben hun eigen kleur lintje. Elke groep probeert nu aan de overkant te komen, zonder getikt te worden door de ander, want worden ze getikt dan moeten ze hun lintje afstaan.

Komen ze aan de overkant (bij hun bouwpost) dan wordt het lintje dat ze nog hebben om een tentharing gebonden. De speler gaat weer terug om een nieuw lintje. De volgende bindt zijn lintje (met de platte knoop!) aan het vorige lintje en zo ontstaat een lange pijpleiding.

En de winnaar? Die heeft de langste pijpleiding...

Blinde Boedha



Thailand



min. 5



Binnen



(zachte) knuppels, blinddoek en kurk



bosspel

Iemand zit geblinddoekt in het midden van de cirkel, de anderen zitten rond deze persoon, zijnde Blinde Boedha.

Voor Blinde Boedha ligt een kurk, zijn heiligdom. Nu is het de bedoeling dat de anderen proberen om deze kurk te stelen.

Blinde Boedha kan dit proberen te voorkomen door met zijn (zachte) knuppel of een opgerolde krant, te slaan op de dieven. Hij mag evenwel niet de hele tijd rond zich heen slaan, enkel als hij via geluid een dief denkt betrapt te hebben.

Wanneer je geraakt wordt, dan ben jij de nieuwe Blinde Boedha.

Toren van Pisa



Italië



min. 10



Binnen of buiten



Touw



behendigheid

Maak met behulp van een touw een kring waar iedereen gemakkelijk in kan gaan staan. Laat de leden er ook effectief in gaan staan.

Maak de kring iets kleiner en laat hen er weer in gaan staan. Herhaal telkens met steeds kleinere kringen.

Het zou je verbazen in welk een kleine kring alle leden toch kunnen gaan staan als ze goed samenwerken.

Bijenspel



Marokko



Min. 6



Binnen of buiten



Blindhoek



actief

Eén speler wordt geblinddoekt. Hij is de imker. De andere spelers zijn bijen. Ze 'vliegen' zoemend en met gespreide vleugelarmen rond de imker.

Eén van de bijen 'steekt' de imker met zijn wijsvinger. Die moet proberen te raden, door naar het gezoem van de bijen te luisteren, welke bij hem gestoken heeft. Als hij kan raden wie het was, wordt deze persoon de nieuwe imker.

Als hij verkeerd raadt, worden alle bijen 'killerbijen' en beginnen ze de imker met hun wijsvingerangels te 'steken' tot hij zich overgeeft.



Tseira



Marokko



Min. 10



Plein



Stoepkrijt & schoenen van de spelers



Behendigheid

Alle spelers trekken hun schoenen uit en leggen ze bij elkaar in een kring die op voorhand op de grond getekend is.

Eén speler is de bewaker die door duwen en trekken de schoenen mag verdedigen. Iedere speler probeert zijn/haar schoenen terug te krijgen maar mag ook de anderen helpen hun schoenen terug te nemen.

Als iedereen zijn/haar schoenen terug heeft, blijven enkel de schoenen van de bewaker over. De spelers proberen nu ook deze schoenen uit de kring te trekken.

Als dat lukt, moet de bewaker ervoor zorgen dat hij uit de kring kan springen voor de anderen hem met zijn eigen schoen kunnen tikken.

Cody Cody Cody



Italië



Min. 10



Plein



Touw of stoepkrijt



actief

Het veld wordt verdeeld in twee helften door een middenlijn. Er zijn twee ploegen die elk op hun helft staan. Loting bepaalt welke ploeg begint. Een speler van het ene ploegje loopt het vijandelijke gebied binnen en probeert zoveel mogelijk anderen te tikken.

Dit doet hij nadat hij van tevoren goed adem heeft gehaald en tijdens het rennen 'pak, pak, pak' (of cody, cody, cody) roept zonder opnieuw in te ademen.

Als het de speler lukt om, op tijd, veilig op zijn eigen terrein terug te keren, dan gaan de spelers die hij heeft getikt op de middenlijn staan en zijn ze uitgeschakeld Lukt dat niet, dan mogen de slachtoffers terug meedoen.

Daarna is een speler uit het andere veld aan de beurt. Het spel gaat door tot een groep is uitgeschakeld.

De Dierentrein



Singapore



Min. 10



Binnen of buiten



Stoel, fluitje, touw of krijt



Estafette

Er zijn twee ploegjes. Elk ploegje gaat op een rij staan achter de beginstreep. Tegenover iedere rij staat een kruk of stoel.

Nummer één van het ploegje is de locomotief en de anderen zijn de dieren, bijvoorbeeld nummer twee, de ezel, nummer drie, de olifant …

Het spel begint bij het fluitsignaal. De locomotieven rennen naar voor, lopen om het krukje heen en terug. Elke locomotief laat duidelijk het tjoek-tjoekgeluid horen. Als de locomotief teruggekomen is, haken de wagons met de ezels aan, die luid balkend met de trein meerijden.

Daarna haken de olifanten aan die luid toeteren, enz. De trein wordt steeds langer en maakt hoe langer hoe meer geluid. Het ploegje dat het eerst met de trein klaar is, is gewonnen.

De stok valt



Marokko



Min. 6



Buiten



Stok & berg los zand



rustig

Alle spelers gaan rond een berg zand zitten waarin een stok steekt. De bedoeling is om beurtelings een handvol zand weg te nemen zonder dat de stok valt.

Als je de stok laat omvallen, moet je een opdracht uitvoeren. De opdracht wordt bedacht door wie rechts van je zit.

De Rode Haan



Suriname



Min. 4



Binnen of buiten



/



Kracht

Er zijn twee ploegen met een gelijk aantal spelers. Elke speler heeft een persoonlijke tegenstander. De ploegen zitten gehurkt tegenover elkaar met het gezicht naar elkaar en de armen gekruist voor de borst. Dan volgt het gesprek:

Eerste rij:	**Tweede rij:**
Kameraad aan de overkant, hallo!	**Ja, kameraad!**
Heb je daar een rode haan zien passeren?	**Ja, kameraad!**
Heb je hem gepakt?	**Ja, kameraad!**
Heb je hem gebraden?	**Ja, kameraad!**
Heb je hem opgegeten?	**Ja, kameraad!**
Wel, waar is mijn deel dan?	**Ik heb het op tafel gezet, maar de kat sprong erop en pakte het!**

Wel, dan gaan we duwen!!!De ploegen roepen nu: 'Tjoe tjoe tjoe rdei kaka' (rode, rode haan).

Elke speler probeert tijdens het roepen zijn tegenstander omver te duwen door zijn gekruiste armen onder die van de tegenstander te steken. De omgeduwde spelers vallen af.

De ploeg met de minste afvallers wint.

Eskimo Voetbal



Alaska



Min. 10



Buiten



Touw of krijt, bal



balspel

Op de grond worden twee evenwijdige lijnen getrokken. De spelers worden verdeeld in twee gelijke ploegen, die zich elk op een lijn opstellen.

Midden tussen deze lijnen staat de scheidsrechter aan de kant van het veld. Hij laat de bal langzaam in het veld rollen en als de bal stilligt, roept hij 'ai'.

Dit is voor beide ploegen het teken om het veld op te rennen en te trachten de bal over de lijn van de tegenpartij te krijgen.

De bal mag niet met de handen worden aangeraakt. Wie de bal over de lijn van de tegenpartij weet te werken, is de winnaar.

Tavsan Kac Tilki Tut (haas en vos)



Turkije



Min. 10



Binnen of buiten



/



actief

Alle spelers, behalve twee, staan in een kring dicht bij elkaar. Eén speler, de vos, staat aan één kant van de kring.

Een andere, de haas, staat aan de andere kant. Beiden staan buiten de kring. De vos probeert de haas te tikken.

De spelers in de kring moeten ervoor zorgen dat de haas niet in de kring kan binnendringen. Als de haas binnen geraakt, begint het spel opnieuw maar wisselen de vos en de haas van rol.

Als de vos de haas kan tikken, worden een nieuwe vos en haas gekozen.

Remada

 **Marokko**

 **Min. 8**

 **Buiten**

 **Blinddoek en een "staart"**

 **tikspel**

Eén speler is het blindemannetje. Deze speler wordt geblinddoekt, krijgt een staart en gaat wijdbeens staan. Hij/zij probeert de anderen te tikken.

De anderen proberen de staart te pakken maar dat mag enkel door onder de benen van het blindemannetje door te gaan.

Wie de staart pakt, wordt het volgende blindemannetje.

Het Zakdoekspel



Australië



Min. 8



Buiten



Zakdoek of das, met voorwerp



Kringspel

Alle spelers, behalve de jager, zitten in een grote kring. De jager staat in de kring en moet proberen diegene te tikken die de zakdoek in zijn bezit heeft.

Aan de zakdoek wordt een voorwerp vastgemaakt, zodat er mee gegooid kan worden. De zakdoek wordt in de kring rondgespeeld.

Als er iemand wordt getikt, is die persoon de volgende jager. De vorige jager wordt, al hurkend in de kring, helper van de anderen.

Hij kan tussenpersoon zijn om de zakdoek op te vangen en door te spelen.

Wordt hij echter getikt, dan wordt hij weer jager.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Ik heb mijn Ring verloren



Suriname



Min. 5



Binnen of Buiten



Touw & ring



zoekspel

De spelers staan in een kring. Door middel van een aftelrijmpje wordt bepaald wie er in het midden van de kring gaat staan.

De spelers houden achter hun rug een touw vast, waar een ring omheen geschoven is. Eén van de spelers houdt de ring verborgen in zijn vuist.

De middenspeler probeert de ring op te sporen terwijl de kringspelers het touw rond laten gaan. De spelers mogen de ring niet verschuiven, maar laten deze met het touw meegaan. Ondertussen hebben zij het volgende gesprek:

***zoeker: 'mi linga lasi' (mijn ring is verloren)**
***kring: 'bar kre' (huil hard)**
***zoeker: 'mi pa e go fon mi' (mijn vader zal me slaan)**
***kring: 'bar kre' (huil hard)**

Als de zoeker denkt te weten wie de ring verbergt, mag hij bij die speler de vuist openmaken. Als hij de ring vindt, ruilen zoeker en speler van plaats.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Schots Balspel



Schotland



Min. 10



Buiten



Bal



Balspel

Het spelterrein wordt niet door grenslijnen omgeven. Wel is er de gooiplaats, waar ploeg A op een rij opgesteld staat. Vijf meter daar tegenover ligt de tiplijn, 10 meter lang, en aan de uiteinden afgebakend met een paaltje.

Ploeg B staat verspreid achter deze tiplijn.
Een speler van ploeg A gooit de bal over de tiplijn, in het speelveld, waarna deze speler zoveel mogelijk rondjes maakt rond de eigen rij, zonder de spelers aan te raken.

Ploeg B probeert de weggegooide bal te stoppen en vanaf die plaats de bal aan elkaar door te geven, waarbij ze in een rij gaan staan. De eerste speler geeft de bal over het hoofd door aan de volgende speler, deze geeft de bal tussen de gespreide benen door,...

De laatste speler van ploeg B legt de bal over de tiplijn. Op dat moment stopt de lopende A-speler. Elke ronde die deze speler liep, levert hem een punt op voor zijn ploeg.

Als alle spelers van ploeg A gelopen hebben, wisselen de ploegen van taak.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Turks Worstelen



Turkije



Min. 3



Plein



Massageolie (of zeepwater) en een touw



Kracht

Er wordt geworsteld tussen twee deelnemers. Ze worden ingesmeerd met olie, zodat ze lekker glibberig zijn.

Jongens worstelen best in bloot bovenlijf. Je maakt op voorhand afspraken over hoe er gewonnen kan worden (uit de cirkel duwen, volledig van de grond, met beide schouders op de grond, ...)

Er is ook een scheidsrechter. Hij grijpt in als één van de deelnemers een op voorhand afgesproken teken geeft dat hij wil stoppen.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Maen Maen

Brazilië

Min. 10

Buiten



/

Actief

Er is een prooi en 2 valken. De rest van de groep moet proberen de prooi te beschermen tegen de valken door er een kring rond te vormen.

Als één van de valken de prooi kan raken, dan wordt de valk prooi en de prooi valk.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Kissing the Ground



Roemenië



Min. 8



Binnen of buiten



Per 2 een stoel + 1 extra



Verleidingsspel

Er wordt een kring van stoelen gemaakt. Alle stoelen worden ingenomen door meisjes, behalve 1 stoel. Achter elke stoel gaat een jongen staan, ook achter de lege.

De jongen achter de lege stoel moet proberen door zijn verleidingstrucs boven te halen, een meisje zover te krijgen om op zijn stoel te komen zitten.

Maar haar jongen zal dit proberen te verhinderen. Als het haar toch lukt, dan zal de jongen achter de lege stoel moeten verleiden.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Chinees Touwschoppen



China



Min. 2



Buiten, tussen 2 bomen



Touw



gevechtsspel



Span een touw tussen 2 bomen op heuphoogte. Iedereen mag proberen het touw te raken met de voet.

Door eerst vooruit en daarna achteruit te schoppen. Het touw wordt telkens hoger gespannen.

Men valt af als men het touw niet meer kan raken.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Peteca



Korea



Min. 5



Binnen of buiten



Kleine bal met pluimen



Actief

Een kleine bal wordt met de hand opgeslagen. De ploeg moet proberen de bal in de lucht te houden en naar elkaar te spelen zonder dat de bal de grond raakt.

Je mag schoppen met de hiel, de teen of met de punt van voet.

Eens de bal de grond raakt, is het spel gedaan.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Chinees Baksteenspel



China



Min. 10



Harde, vlakke ondergrond



Bal & bakstenen



Balspel

Variatie op het bekende Chinese voetbal, maar als iemand de bal door zijn/ haar benen laat gaan, moet die een baksteen onder elke voet plaatsen.

Zo sta je steeds hoger en wordt het steeds moeilijker om te spelen.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Hulde aan Mao

China

Min. 15

Binnen of buiten

/

PLeinspel

De groep wordt in 3 verdeeld. Aan beide zijden een groep en 1 groep in het midden. Groep A roept een zin over naar groep B.

Groep C in het midden moet dit verhinderen door lawaai te maken. Daarna wisselen de groepen.

Als variatie kan je een vreemde taal gebruiken.



Ballon Spel uit Japan



Japan



Min. 10



Binnen of buiten



Ballonnen, opdrachtjes & een fluitje



opdrachtenspel

In een ballon wordt een opdracht gestoken. De ballon wordt doorgegeven tot er een fluitsignaal wordt gegeven.

Diegene die op dat moment de ballon heeft, gaat erop zitten en voert de opdracht of vraag uit die in de ballon zit.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Buzz

 **Taiwan**

 **Min. 10**

 **Binnen of buiten**

 /

 **Denkspel**

Alle spelers zitten in een kring. Iemand start met tellen, 1.

De volgende vervolgt met 2. Wanneer je op een afgesproken nummer of veelvoud van dat nummer komt, voert men de opdracht uit die aan dat nummer gekoppeld is.

(bijv. 3=in je handen klappen, 8=wisselen van plaats met je buur,…)

Reis rond de wereld in 80 spelen

Poison

UK

Min. 5

Binnen of buiten



Plastic Flessen

actief

Spelers staan in een kring en geven handen aan elkaar. In het midden van de kring worden de flessen gezet.

Het is de bedoeling dat je door trek- en duwwerk een andere speler een fles laat omlopen.

Dan moet deze speler even uit het spel.



Lighthouse



Ijsland



Min. 15



Buiten



Blinddoeken



blinddoekspel

Eén speler is een vuurtoren. De rest van de groep wordt verdeeld in rotsen en boten. De rotsen verspreiden zich over het veld en zeggen 'swis, swis'.

De boten worden geblinddoekt en trachten zo snel mogelijk aan de overkant te geraken, dus naar de vuurtoren.

Ze mogen hierbij niet tegen de rotsen varen anders worden ze ook rots op de plaats waar ze een rots geraakt hebben. De vuurtoren maakt zich kenbaar door 'woo, woo' te roepen.

Zijn de boten aan de vuurtoren geraakt, worden de rollen omgedraaid.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Pony Express



Amerika



Min. 10



Plein



/



Estafette

De groep wordt verdeeld in minstens 2 groepen. Men kiest één ruiter. De andere spelers gaan achter elkaar staan in het veld.

De ruiter springt op het eerste paard, dit paard loopt tot het tweede paard en daar wisselt de ruiter van paard zonder de grond te raken.

Wanneer de ruiter naast het paard valt, start de ruiter terug van het begin. De ruiter die eerst de overkant bereikt, is winnaar.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Kubb



Zweden



Min. 2, max 12



Plein



10 houten blokjes, 6 houten stokken, 1 "koning"



behendigheid

Langs beide kanten van een veld (5x10m) worden 5 blokjes naast elkaar opgesteld met telkens 1m tussenruimte. De koning staat op de middenlijn. Spelers van ploeg A staan achter de ene rij met blokjes, spelers van ploeg B aan de andere kant.

De spelers van ploeg A hebben 6 stokken om de blokken aan de overkant om te gooien. Je mag de stok enkel met gestrekte arm en onderhands gooien. De koning mag niet omgegooid worden tijdens het spel want dan is het spel afgelopen.

Als ploeg A een blokje heeft omgegooid, mag ploeg B het blokje in het andere veld tussen de koning en de blokjes van ploeg A gooien en daar wordt het blokje rechtgezet. Dan is het de beurt aan ploeg B. Zij moeten eerst de rechtgezette blokjes omgooien en daarna de rij met blokjes.

Worden de rechtgezette blokjes niet omgegooid dan mag bij de volgende beurt van ploeg A, deze ploeg zijn stokjes gooien vanaf de rechtgezette blokjes.

Wanneer een ploeg al zijn blokjes heeft omgegooid, moeten ze in dezelfde beurt ook de koning omgooien en dan is deze ploeg gewonnen.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Wina



Oeganda



Min. 8



Zandbak



2 plastic flessen en 2 ballen



Estafette

Dit spel wordt gespeeld door 2 ploegen. Iedere ploeg heeft een fles. Van elke ploeg is er 1 ballenwerper.

Bij dit spel moet de ploeg proberen zijn fles vol te stoppen met zand, door al lopend handjes zand over te brengen.

Wanneer de tegenstanders iemand raken met de bal, wordt de fles leeggemaakt. Wie eerst zijn fles vol zand heeft, is gewonnen.

Reis rond de wereld in 80 spelen

FBI spel

Amerika

Min. 6

Groot dorp of stad



Fototoestellen

denkspel

Men wordt in ploegen verdeeld. Elke ploeg krijgt een fototoestel mee. Men kent de positie niet van de andere ploegen.

Men moet proberen de andere ploegen zoveel mogelijk te fotograferen zonder zelf gefotografeerd te worden.



Reis rond de wereld in 80 spelen

Jeu De Shoes



Frankrijk



Min. 2



“petanque-terrein”



Eigen schoenen en klein balletje



Rustig

Jeu de boules maar dan met schoenen !

Shopping Basket



Nieuw-Zeeland



Min. 3



Binnen



Winkeltas met producten



denkspel

Elke speler krijgt 3 minuten om de winkeltas te bekijken. Daarna worden er vragen over gesteld. Hoeveel gram wegen de koeken, welke afbeelding staat op de choco, ...
Wie weet de meeste antwoorden?

Reis rond de wereld in 80 spelen

Orient Express

Rusland

Min. 10

Binnen of buiten



/

actief

Op een klein afgebakend terrein rijden verschillende treinstellen. De achterste wagon heeft zijn handen op de schouders van de locomotief.

2 locomotieven lopen achter elkaar wanneer de ene dan andere tikt, dan sluit je aan en vorm je mee een grote trein die misschien de weg kan versperren voor de andere nog loslopende treinstellen.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Boomerang



Australië



Min. 8



Groot plein



2 touwen en 1 frisbee of boomerang



Actief pleinspel

De groep wordt verdeeld in 2 ploegen. Elke ploeg staat achter zijn eigen lijn om te starten. Iemand van ploeg A gooit de boomerang in de richting van de andere ploeg.

Een ander persoon van ploeg A vangt die op en gooit hem verder (~tienbal). Als iemand van ploeg A de boomerang vangt achter de eindlijn van ploeg B, heeft ploeg A een punt.

Als de boomerang valt, is hij voor de andere ploeg.

De boomerang afnemen is alleen toegelaten wanneer hij in de lucht zweeft.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Wortel Wortel – Pang Pang

Nederland

Min. 15

Plein

/

tikspel



Spelers staan in een kring met de benen gespreid. Eén persoon is het konijn en roept de hele tijd 'wortel-wortel', iemand anders is de jager en roept voortdurend 'pang-pang'.

Het konijn begint rond de kring te lopen, achtervolgd door de jager. Als de jager het konijn te pakken krijgt, worden de rollen omgekeerd.

Het konijn kan ook onder de benen kruipen van iemand in de kring, waarna die persoon de jager wordt.

Om het helemaal ingewikkeld te maken, kan je natuurlijk ook een politieagent (wiew-wiew) en een dief (pak-pak) toevoegen of andere figuren.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Conkers



Australië



Min. 2



Buiten



Conkers (wilde kastanje) en touw



behendigheid

Er zijn 2 spelers, waarbij de ene met zijn conker die van de andere probeert te breken. De conker wordt aan een touw gebonden.

Ieder speler bindt het losse eind van het touw tweemaal rond zijn hand. Met uitgestrekte arm en de conker ongeveer 20cm onder zijn hand. Eén speler start en probeert de andere zijn conker te raken en te breken in 3 beurten. Dan is de volgende aan de beurt.

Bij wie de conker het langst heel blijft, is winnaar. Valt de conker dan mag je er bovenop springen.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Pelele



Spanje



Min. 4



Buiten



Laken en een pop van stro



samenwerking

Pelele is de Spaanse benaming van een oud spelletje voor feestjes waarbij men een pop met een laken de lucht ingooit.

De spelers spreiden een laken op de grond uit, de pop wordt midden op het laken gelegd. Iedere speler pakt zijn kant van het laken vast en op een afgesproken teken wordt het laken strak getrokken en vliegt de pop in de lucht.

Er wordt het volgende liedje bij gezongen: pelele, pelele...tu madre te quiere, tu padre también, todos te queremos, arria con él!

(pelele, je moeder is dol op je, je vader ook, iedereen houdt van je, omhoog met hem!).

Reis rond de wereld in 80 spelen

Paardentikkertje



Marokko



Min. 8



Buiten



Bal

?

balspel

De spelers staan per twee als paard en ruiter in een kring. De ruiters gooien elkaar een bal toe. Als één van de ruiters de bal laat vallen, springen alle ruiters van hun paard en proberen de paarden de ruiters aan te gooien met de bal.

Als alle ruiters eraan zijn, wisselen de rollen om: paarden worden ruiters en ruiters paarden.

Met een grote groep kan je ook meerdere ballen gebruiken.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Wie is het ?

Tunesië

Min. 12

Binnen of buiten



/

Rustig

Met een aftelrijmpje wordt een speler gekozen, de 'Wie-is-het'. Deze speler gaat even buiten. Ondertussen wordt iemand van de andere spelers aangeduid. Hij is de 'Ik-ben-het'.

Als de 'Wie-is-het' terug binnenkomt, gaat hij/zij op zoek naar de "Ik-ben-het". Hij/zij moet daarvoor afgaan op het handgeklap van alle spelers.

Die klappen harder of zachter naar gelang de "Wie-is-het" verder of dichter bij de "Ik-ben-het" is. Luid klappen is warm, stil klappen is koud.

Als de "Ik-ben-het" gevonden is, wordt hij/zij "Wie-is-het" en begint het spel opnieuw.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Balmit



Egypte



Min. 3



Buiten tegen een muur



Steentjes



behendigheid

Iedereen die meedoet, zoekt een aantal steentjes, evenveel als er spelers zijn. De eerste gooit zijn steentje tegen een muur.

De volgende probeert zijn steentje via de muur zo dicht mogelijk bij het eerste steentje te doen vallen. Als iedereen geweest is, mag diegene wie zijn steentje het dichtst bij het eerste ligt alle steentjes hebben.

De winnaar begint de volgende ronde waarbij de volgorde blijft behouden. Er worden zoveel rondes gespeeld als er spelers zijn.

De winnaar is diegene met de meeste steentjes.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Kapmaca



Turkije



Min. 10



Buiten



Das



actief

De groep wordt in 2 gedeeld en elke speler in elke groep krijgt een nummer. In het midden staat iemand met een das.

Deze persoon roept een nummer waarop deze spelers naar de das lopen en hem proberen te pakken. Lukt dit dan lopen ze terug naar hun kamp. Wie de das niet heeft, valt uit.

Het groepje dat het eerst al zijn spelers kwijt is, is verloren.

Reis rond de wereld in 80 spelen

7 Tas



Turkije



Min. 6



Buiten



7 blikjes of blokken, bal



Balspel

Je begint met een toren van 7 blikken of blokken te maken. Dan gaat iedereen in een rij staan. De eerst probeert de toren met een bal om te gooien. De speler die achter hem staat, loopt achter de bal en blijft staan op de plek waar hij de bal te pakken krijgt.

Als de speler er niet in slaagt de toren te raken, dan is het aan de volgende. Die gooit van waar hij de bal kon stoppen. Als hij er in slaagt de toren om te gooien dan moet de volgende in de rij de bal pakken en proberen iedereen met de bal te tikken.

Wie getikt is, speelt niet meer mee. Ondertussen moet de toren terug rechtgezet worden. Als de toren terug rechtstaat, begint het spel terug maar enkel met diegene die nog niet getikt zijn.

De tikker die ervoor kan zorgen dat de toren niet meer helemaal rechtgezet kan worden, is de winnaar.

Chinees Loopspel

China

Min. 6

Buiten

Krijt en pion

estafette

Op de stoep trek je een (lange) lijn met aan het einde een pion en aan het begin de spelers. Dan kunnen we beginnen. Het spel is heel eenvoudig.



De eerste van de rij, loopt over de lijn naar de pion toe. Stapt hij of zij naast de lijn, dan moet er van voor af aan worden begonnen. Aan het einde van de lijn staat de pion.

Daaromheen moeten 10 rondjes worden gelopen. Dan weer zo snel mogelijk terug naar de rij. Maar stap je nu naast de lijn, dan ga je terug naar de pion en draai je nog eens 5 rondjes.

En dit gaat net zolang, tot dat je terug bij je groep bent.
Welke groep is als eerst klaar?

Reis rond de wereld in 80 spelen

Farao Spel



Egypte



Min. 10



Buiten



Levens en "urnen"



actief

Er zijn 2 teams met levens. Een gebied wordt in 2 delen gedeeld en elk team krijgt een helft waarop hij veilig is.

Het is de bedoeling dat de spelers drie levens van de vijand aftikken. Deze drie levens kunnen bij de vijand ingeruild worden tegen een urn.

Het winnende team is het team met de meeste urnen.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Australische Achtervolging



Australië



Min. 8



Buiten



Touw



tikspel

Met een touw maak je een vierkant, aan elke hoek staat een ploegje. Op een teken van de leiding begint van elk ploegje iemand te lopen. Die persoon loopt helemaal rond.

Als hij terug bij zijn ploegje is, lost iemand hem af. Als hij iemand van een ander ploegje kan tikken, die hij ingehaald heeft, gaat de getikte speler naar het ploegje van degene die hem tikte.

Als er slechts één ploegje meer is, is het spel ten einde.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Chinese Muur

China

Min. 20

Plein met muur



/

actief

Eén tikker staat in het midden. De spelers staan aan één kant van het plein en lopen over. Wanneer de tikker, een speler tikt, houdt die zijn arm tegen de muur en kan meetikken.

De volgende die getikt wordt, sluit aan.

De winnaar is diegene die als laatste overblijft.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Maffioso Spel

Italië

Min. 8

Binnen of Buiten



6 blokken en een bal

? ***balspel***

Trefbal waarbij 3 blokken moeten verdedigd worden. Gewonnen als je alle blokken van de andere ploeg omver geworpen hebt.

Als je een blokje omgooit, mag speler terug in het veld van je eigen ploeg. Bij vangbal, blokjes terug recht.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Mini Pionieren



Nederland



Min. 5



Binnen aan tafel



Satéstokjes en elastiekjes



rustig

Laat een toren, brug, keuken … mini-pionieren door de satéstokjes met kaarsvet aan elkaar te plakken.

Wie bouwt het hoogst,verst,mooist,…?

Reis rond de wereld in 80 spelen

De Viking Strijd



Denemarken



Min. 6



Bos



2 gelijkwaardige speurtochten en 2 vlaggen



Actief bosspel

Twee vikingenschepen uit verschillende dorpen hebben een nieuw stuk land ontdekt. Beide schepen hebben een verkenner vooruit gestuurd. Deze verkenners zijn niet teruggekeerd.

Alleen hun sporen zijn nog zichtbaar. Beide verkenners zijn elkaar namelijk op een bepaald punt tegengekomen en durven niet weg te gaan in de vrees dat de ander het nieuw ontdekte stuk land in zal pikken.

Ze hebben een duidelijk spoor achtergelaten en wachten tot de rest van de vikingen uit hun dorp eraan komt. De twee groepen vikingen verlaten tegelijkertijd hun schip en volgen het spoor van hun eigen verkenner.

De groep die het eerste aankomt zet hun vlag op het nieuw verworven terrein en legt er een verdedigingskring omheen.

De tweede groep probeert de vlag te roven en hun eigen vlag neer te zetten.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Knock Your Socks Off

Nederland

Min. 2

Zachte ondergrond

/

actief

Alle spelers trekken hun schoenen uit. Na het startsignaal van de spelleider begint iedereen bij iedereen elkaars sokken uit te trekken en tegelijkertijd te voorkomen, dat zijn eigen sokken door anderen worden uitgetrokken.

Als bij een speler beide sokken zijn uitgetrokken, is hij/zij af en gaat aan de kant zitten.

Winnaar is de speler die het langst nog een sok aan heeft of hij/zij die de meeste sokken heeft kunnen verzamelen.



Reis rond de wereld in 80 spelen

Kokosnoot Roof



Afrika



Min. 10



Binnen of buiten



Bal



kringspel

In het midden van een kring ligt een bal (kokosnoot). Een van de spelers (de aap) wordt weggestuurd, ondertussen wijst de spelleider een jager aan.

De aap komt terug en probeert de kokosnoot te pakken, hij/zij weet niet wie de jager is. Zodra de aap de kring binnenstapt, mag de jager opstaan om hem/haar te tikken.

Wie wint, de aap of de jager?

Reis rond de wereld in 80 spelen

Viking Kralen Spel

Noorwegen

Min. 4

Bos



Foto's, kralen en een touw

zoekspel

Om de Vikingen in het naburige dorp te plagen, heeft Halvar de Veroveraar een aantal kostbare kralensnoeren gestolen en de kralen zijn verspreid weggeborgen. Elke familie blijkt 1 kralensnoer te missen.

Halvar heeft afbeeldingen (foto's) van de plaatsen waar de kralen zijn verborgen, achtergelaten. Op de op de foto's aangegeven plaatsen liggen evenveel grote kralen verborgen als er families zijn. Iedere familie mag op elke plek hun eigen kraal wegnemen.

De families moeten ervoor zorgen, dat ze niet gezien worden als ze één van de kralen wegnemen. De rest van de kralen moeten ze verborgen laten liggen.

Hebben ze alle kralen gevonden dan rijgen ze de kralen aan een snoer en leveren dit in.

De familie die dat het eerst doet heeft gewonnen.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Strijd Der Stammen



Mexico



Min. 8



Buiten



Lintjes



actief

Dit spel is een variant op levend stratego in indianenthema. De Zwartvoeten, de Platvoeten en de Zachtvoeten hebben de strijdbijl opgegraven. De Zwartvoeten achtervolgen de Platvoeten.

De Platvoeten op hun beurt achtervolgen de Zachtvoeten en de Zachtvoeten achtervolgen de Zwartvoeten. De stammen mogen elk slechts één andere stam achtervolgen. Iedere stam wordt dus achtervolgd door een andere stam en achtervolgt zelf weer een derde stam. De krijgers van elke stam proberen krijgers van de stam die zij achtervolgen uit te schakelen.

Dit doen ze door hen te tikken of door een lintje van de arm te nemen. De stam die het eerst een complete stam heeft uitgeroeid, of de stam die aan het einde van het spel de meeste krijgers over heeft, wordt winnaar.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Hollandse Leeuw



Nederland



Min. 10



Buiten



/



Actief

Er is 1 tikker. De rest van de spelers moet overlopen als de spelleider "Hollandse Leeuw GO!" roept. De tikker moet de andere spelers optillen.

Als ze opgetild zijn, zijn ze ook tikker.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Chinese Spiegel



China



Min. 4



Binnen of buiten



Fluitje



zoekspel

De groep wordt in 2 verdeeld. Elke ploeg gaat op een rij staan met de ruggen naar het midden. De spelleider neemt van elke ploeg 2 mensen en zet ze met de ruggen tegen elkaar.

Bij het fluitsignaal mogen de anderen zich terug omdraaien. Zij mogen enkel aan de hand van gebaren uitbeelden wie er achter hun teamlid staat.

De persoon in het midden moet raden.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Eiffeltoren

Frankrijk

Min. 10

Buiten



/

Denkspel

De deelnemers vormen een kring. Ze staan allemaal op de rand van de Eiffeltoren met in het midden het centrale punt.

De deelnemers moeten de cirkel in evenwicht houden: wanneer er iemand aan de overkant naar voor springt, moet er aan de andere kant iemand de cirkel weer in evenwicht brengen door ook naar voor te springen.

Dit geldt ook wanneer meerdere personen naar voor gaan, naar de overkant lopen…

Russisch Ei

Rusland

Min. 8

Plein

/

Behendigheid



Ga in een kring staan, allen met het gezicht in wijzerzin. Ga heel dicht tegen elkaar staan zodat de cirkel heel klein wordt.

Ga rustig zitten op de schoot van de persoon achter je.

Als dit lukt, kan je ook nog proberen te stappen.

Koning Albert



België



Min. 4



Binnen of buiten



/



rustig

De spelers zitten in een halve kring voor de spelleider. De spelleider is koning Albert. Ze moeten alles nadoen wat hij doet.

De speler die koning Albert verkeerd nadoet valt af.

Struisvogel



Afrika



Min. 20



Binnen



/



Zoekspel

Alle spelers zijn struisvogels. Op een teken steekt iedereen zijn kop in het zand (handen voor ogen doen). Eén of meerdere aangeduide struisvogels sluipen snel en stil de ruimte uit, de anderen weten niet wie het zijn.

Daarna kijkt iedereen weer.
Wie ontdekt wie de verdwenen struisvogels zijn?

Reis rond de wereld in 80 spelen

Fire's on Mount Cook

Nieuw-Zeeland

Min. 10

Binnen of buiten



/

Actief

Er wordt een dubbele kring gemaakt. Elke speler staat over een andere speler. 1 speler staat in het midden. Deze speler roept: Vuur op de Mount Cook, loop, loop.

De buitenste kring begint te lopen. Ondertussen gaat de middenspeler in de buitenste kring staan en roept: Het vuur is uit.

Alle spelers uit de buitenste kring stoppen met lopen en zoeken een partner, wie er geen heeft, komt in het midden te staan.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Jan-Ken-Pon



Japan



Min. 6



Buiten



/



Estafette

Het terrein is een vierkant, één ploeg staat aan een hoek en een andere ploeg staat aan een hoek van dezelfde zijde. Van elke ploeg start 1 speler door voorwaarts te lopen en aan de hoek af te slaan, zo komen ze elkaar tegen.

Ze houden handen achter de rug en zeggen jan-ken-pon. En laten één van de dingen zien. Jan-ken-pon= steen-papier-schaar. Wie wint loopt verder, ondertussen is er van de verliezende ploeg iemand vertrokken en die komt de winnaar weer tegen.

De ploeg die eerst bij de andere geraakt is gewonnen.

Reis rond de wereld in 80 spelen

International Shopping



Canada



Min. 6



Binnen of buiten



/



Estafette

Twee ploegen moeten aan de overkant een boodschappenlijstje gaan lezen. Wanneer ze iets gelezen hebben, moeten ze teruglopen en het opschrijven.

Welke ploeg heeft het eerst alle boodschappen opgeschreven?

Reis rond de wereld in 80 spelen

Sardine

Sardinië

Min. 5

Binnen



/

Zoekspel

Eén speler gaat zich verstoppen. Op een afgesproken teken mogen alle andere spelers gaan zoeken.

Wie de verstopte speler heeft gevonden, gaat erbij zitten. Wie als laatste de groep verstopte spelers heeft gevonden, is verloren.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Push Catch



Canada



Min. 6



Binnen of buiten



Bal



Balspel

Eén speler staat met een bal in het midden van de kring. Hij gooit de bal naar een speler in de kring en zegt push of catch.

De speler moet net het tegenovergestelde doen. Wanneer de speler fout is, valt die uit.

Je kan ook meerdere opdrachten na elkaar geven.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Aardappelrace



België



Min. 6



Buiten



Vork en aardappel



estafette

De eerste speler van elke ploeg vertrekt met een vork in de mond met een aardappel aan. Deze speler loopt tot de achterlijn en komt terug. Wanneer de aardappel onderweg valt dan moet de speler terug opnieuw beginnen.

Aan de startlijn moet de volgende speler met zijn vork de aardappel overnemen.

Welke ploeg is het snelst?

Reis rond de wereld in 80 spelen

Matching Matches



Afrika



Min. 2



Binnen aan tafel



Lucifers



behendigheid

Er ligt een voorbeeld gemaakt met lucifers. De spelers mogen enkele minuten kijken en moeten dan het voorbeeld namaken. Wie slaagt hier het beste in? Je kan ook in estafettevorm werken.

Om beurt loopt een speler tot aan het voorbeeld. Loopt terug en maakt het voorbeeld verder af met zijn lucifers.

De ploeg die eerst identiek het voorbeeld heeft gemaakt, is gewonnen.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Australian Circle Game



Australië



Min. 10



Binnen of buiten



2 tennisballen



snelheid

De spelers zitten in een kring. Er vertrekken 2 tennisballen bij verschillende spelers. Deze worden doorgegeven.

Wanneer de 2 ballen tesamen bij een speler komen, moet deze persoon in het midden gaan zitten en valt dus uit.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Kangeroo Hop



Australië



Min. 6



Buiten



Ballonnen en tennisballen



Estafette

Elke speler heeft een ballon onder zijn t-shirt. De eerste speler vertrekt met een tennisbal tussen zijn knieën.

Hij springt een bepaald parcour tot aan de volgende speler en die neemt de tennisbal over.

Wanneer de tennisbal of de ballon onderweg valt, moet de speler terug starten van in het begin.

Welke ploeg kan het snelst springen?

Reis rond de wereld in 80 spelen

Geenernochi



Zweden



Min. 5



Binnen of buiten



/



Denkspel

In het land van Geenernochi kan je verschillende woorden gebruiken. De spelers moeten om de beurt een woord zeggen.

Als je 3 woorden zegt, die je niet kan gebruiken in Geenernochi dan val je af. Een stoel maar geen fiets, een bloem maar geen roos.

Dus alle woorden waar een r of ie-klank inkomt, mag je niet gebruiken.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Ik ga op reis …



Bulgarije



Min. 5



Binnen of buiten



/



Denkspel

De spelers zitten in een kring. Iemand begint: Ik ga op reis en neem mee…een tandenborstel. De tweede herhaalt dit en voegt er een voorwerp aan toe.

Zo wordt telkens de kring rondgegaan en wordt de reeks voorwerpen langer en langer tot iemand het niet meer kan onthouden.

Hij mag niet meer meedoen.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Vierkantsnaamschrijven



Afrika



Min. 5



Buiten



Krijt



actief

Op een terrein staan een aantal vierkanten getekend. Elke speler heeft een naam van een land gekregen. Eén speler is tikker. De andere spelers gaan aan de rand van het terrein staan en proberen terwijl zij overlopen en zonder dat zij getikt worden, de naam in alle vierkanten te schrijven.

Alle spelers moeten er in slagen hun naam in elk vierkant te schrijven. Wanneer je getikt wordt, ga je met je benen openstaan.

Je kan bevrijd worden wanneer iemand onder je benen doorkruipt.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Alfabet Spaghetti

Italië

Min. 3

Binnen



/

denkspel

De eerste start met de naam van een stad of land te zeggen. De volgende persoon met verder gaan. Zijn woord moet starten met de laatste letter van het vorige woord.

Wie geen woord meer kan vinden, valt af.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Op reis

 **Afrika**

 **Min. 5**

 **Buiten**

 **Krijt**

 **actief**

Alle spelers krijgen de naam van een plaats en stellen zich op in een kring. Eén speler staat geblinddoekt in het midden. De spelleider zegt: "Ik ga op reis van Amsterdam naar Spanje".

De spelers met die namen wisselen nu van plaats en zijn daarbij zo stil mogelijk. De geblinddoekte speler in het midden moet ze tijdens het wisselen proberen te tikken.

Wie getikt wordt, mag de volgende ronde in het midden zitten.

Postkaart Estafette



Nederland



Min. 6



Postkaarten



/



Estafette

De spelers staan in rijtjes achter elkaar voor een estafette. Op een teken van de spelleider lopen ze zo snel mogelijk naar de andere kant, waar een tafel staat. Op de tafel liggen er voor ieder groepje een aantal aanzichtkaarten.

De aanzichtkaarten zijn in drie stukken geknipt. De leider die bij de tafel staat wijst een stuk aan en de speler moet zo snel mogelijk de twee andere stukken erbij zoeken en zo de puzzel maken.

Zodra hij/zij klaar is, rent hij/zij terug naar het groepje, waarna de volgende speler aan de beurt is.

Het groepje dat als eerste alle puzzels opgelost heeft, is winnaar.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Euro in de Kous

Duitsland

Min. 5

Binnen



Euro muntjes

behendigheid

Enkele spelers doen hun schoenen uit en verbergen een euro in hun kous. Ze moeten proberen de euro van de andere te veroveren.

Reis rond de wereld in 80 spelen

Landenkwartet



Finland



Min. 5



Binnen



Papier, lijm, schaar, tijdschriften, stiften



rustig

Elke persoon maakt 4 kaarten met afbeelding van een bepaald land. Wanneer de kaarten klaar zijn, kan je gaan kwartetten.

Wereldarts



Amerika



Min. 5



Binnen



Wereldkaart en darts-pijltjes



rustig

Elke speler zegt een land voor hij gaat gooien. Hij probeert met zijn dartspijlen dat land te raken. Lukt dit dan is deze speler gewonnen.

Je kan het moeilijk maken door een klein land te kiezen.



Vlaggenhoekspel

 **Rusland**

 **Min. 20**

 **Buiten**

 **Vlaggen**

 **actief**

Er zijn twee ploegen. Het terrein is een vierkant, met aan de ene kant de 2 ploegen op een hoek, en aan de andere kant voor elke ploeg een vlag, maar zodat elke ploeg recht voor zich de vlag van de andere partij heeft.

Een van de ploegen stuurt nu een speler het veld op, die probeert de vlag te halen en naar zijn kamp terug te brengen. De volledige andere ploeg probeert hem te tikken.

Als hij getikt is, blijft hij staan op de plaats waar hij getikt is. Dan is het aan de andere ploeg om iemand uit te sturen. Het afwisselen gaat door tot één van de ploegen zijn vlag in zijn kamp gekregen heeft of iedereen van een ploeg in het veld staat. Je kan je ploegmaats bevrijden door ze aan te tikken.

Wie terug in het kamp is, kan weer meedoen.

Reis rond de wereld in 80 spelen



Colofon

Uitgegeven en samengesteld door
Ploeg Internationaal

Uitwerking & vormgeving
Wouter Van Espen

Met dank aan
An Janssens

Verantwoordelijke uitgever
Scouts en Gidsen Vlaanderen vzw - Pieter Michiels
Lange Kievitstraat 74, 2018 Antwerpen

© augustus 2008

SCOUTS & GIDSEN VLAANDEREN