

Studiedag Alles in Beweging 18 mei 2022

## workshop Kamp- en bosspelen - Hans Stroes



Veel info uit deze workshop is terug te vinden op [www.allesinbeweging.net](http://www.allesinbeweging.net) in onze Kennisbank  
<https://allesinbeweging.net/kennisbank/schoolplein/onderwerp/buitenspelen-spelletjes-voor-straat-bos-en-strand>

### Begin

- Intro op kamp- en bosspelen – verkenning terrein, veiligheid & verzamelsignaal
- Spel 1 - natuurvoorwerp: met tweetallen, verzamel allebei in 1 of 2 minuten een voorwerp in het bos, daarna probeer je het voorwerp van de ander te vinden
- Spel 2 - de hoogste takkenberg: in 4 teams, welk team maakt de hoogste takkenberg in 5 minuten

### Vervolg 1 - in 4 teams worden 3 spelen circa 4x 10 min. gespeeld

Spel 3 – <u>Kubb</u>	Houten spel Kubb
Spel 4 – <u>Hand, voet, frisbee golf</u>	pylonen/hoepels/fietsbanden, frisbee, handbal, voetbal, scoreformulieren, potloden
Spel 5/6 – <u>Douane spel</u> met 2 teams De douane en de smokkelaars	Afbakening spelgebied, 2 startplekken uit het zicht, lintjes voor 1 team, smokkelgeld Ben je getikt, mag de douane 4x raden. 8 raadplekken: hand L/R, schoen L/R, sok L/R, broek, shirt

### Vervolg 2 - Vlaggenroof

In 2 x 2 teams op 2 verschillende gebieden wordt Vlaggenroof gespeeld.

Je bent voor je team eerst bewaker van de vlag en na het signaal rover van de vlag van de anderen (of andersom). Wordt de vlag veroverd, wordt er al eerder gewisseld.

Bewakers mogen niet komen in een cirkel van 5 meter rond de vlag! Komt een rover daarbinnen, dan is hij 'vrij' en kan hij/zij de vlag pakken. Het spel stopt.

Materiaal: 4 vlaggen, voor 2 teams lintjes, 'levens' (2 kleuren linten, 2 kleuren knijpers, 2 kleuren paperclips of iets dergelijks) + een plek/ophaalpunt van een nieuw 'leven'

### Einde – Kringspelen en afsluiting

- Liften
- Moordenaartje (knipoog)
- Dirigent: wie gaat voorop in beweging, geluid, mimiek?
- Wie heeft de pet van tante Jet?
- Ritmes slaan
- M'n tante ging op reis en nam mee....
- Ranonkeltje Ranonkeltje
- Black Magic
- Black Stories (vb. Suske en Wiske zijn dood)
- Kus spel 1: 1-2-3-4-5-6-7 Wie zal ik een kusje geven? Met ogen dicht en gestrekte arm rondje draaien en wijzen. Met ruggen tegen elkaar en op 1-2-3 één kant hoofd opzij. Zelfde kant = kusje geven
- Kus spel 2: Hoedenspel: wie de hoed opheeft als de muziek stopt, moet iemand een kus geven