

# Kringspelletjes

- **Liften**  
De hele kring in ritme:  
Met 2 handen op je schoot klappen  
Klap in je handen  
1<sup>e</sup> duim liften = eigen naam  
2<sup>e</sup> duim liften = naam ander kind
- **Ritmes slaan**  
Kan met handen, met voeten, met knippen van de vingers en de afwisseling
- **Zeg boem tjkke boem**  
Met z'n allen zeggen:  
  
Zeg boem tjkke boem  
Zeg boem tjkke boem, tjkke balle tjkke boem  
Oké!  
Nog een keer!  
En nu .....  
Iets harder (zachter/lager/hoger/gekker/e.d.)
- **M'n tante gaat op reis en neemt mee....**  
Elk volgend kind in de kring noemt in de goede volgorde eerst de voorwerpen van de voorgangers in de goede volgorde op en voegt een nieuw voorwerp zelf toe. Wie kan het langste alle voorwerpen in de goede volgorde opzeggen?
- **Black Magic / Telepathie**  
De handlanger gaat de kring uit. Een kind wijst een voorwerp aan  
De speelleider geeft via Black Magic of Telepathie het aangewezen voorwerp door aan de handlanger  
De handlanger komt terug in de kring. De speelleider wijst verschillende voorwerpen aan en de handlanger antwoordt dat dat niet het goede voorwerp is.  
Dan wijst de speelleider een zwart voorwerp aan en weet de handlanger dat het eerste voorwerp dat hierna komt, het aangewezen voorwerp is
- **Wie wordt lid van de Ijsberenclub?**  
Er worden steeds 2 dobbelstenen geworpen.  
Als je 3x achter elkaar kunt vertellen hoeveel ijsberen en hoeveel wakken er liggen, ben je lid geworden van de ijsberenclub. Een wak = oog in het midden van de dobbelsteen (bij 1, 3 en 5 dus aanwezig).  
Als er een wak is, kunnen er ijsberen zijn. Een 3 is dus 1 wak en 2 ijsberen. Als er geen wak is (2, 4 en 6) dan zijn er dus geen ijsberen. Gooi je bijv. een 2 en een 5, dan is het goede antwoord: 1 wak, 4 ijsberen.
- **Chinese getallen met bestek**  
Met een mes en een vork (of lepel) leg je de 2 voorwerpen half over elkaar en zegt: dit betekent in het Chinees '4'! De kinderen moeten uitvogelen hoe je weet wat het getal is.  
Antwoord: het aantal vingers waarmee je het bestek verplaatst = het getal. Bijv de vork met 2 vingers verplaatsen en het mes met 2 vingers verplaatsen = '4'
- **Wie heeft de pet van tante Jet?**  
Hans heeft de pet van tante Jet!  
Wie ik?  
Ja jij!  
Ik niet!  
Wie dan?  
Marieke heeft de pet van Jet!  
etc.
- **Welk team maakt de hoogste schoenenberg**  
Twee teams trekken hun schoenen uit en proberen een zo hoog mogelijke schoenenberg te maken
- **Eetspel**  
Gooi je 6 (of 12 met 2 dobbelstenen), dan doe je handschoenen aan en sjaal om en mag je chips of koek eten met vork tot de volgende 6 (of 12) gooit.



- **Een schaar 'open' of 'dicht' doorgeven**

De kinderen geven een schaar open of dicht door en de volgende moet zeggen of de schaar open of dicht wordt doorgegeven. Dit blijkt niet de schaar zelf te bepalen, maar of je je benen open hebt of over elkaar heen...

- **Commando Pinkelen**

Alle kinderen staan en het commando Pinkelen = joggen op de plaats.

Op commando van de spelleider gaan de kinderen zitten, springvormen, liggen, zwaaien, op 1 been staan, etc. Zonder commando moet je hetzelfde blijven doen.

Wie trapt er niet in (een opdracht zonder commando)?

- **Dirigentje**

Eén kind gaat uit de kring en mag niets horen of zien.

De spelleider wijst de dirigent aan.

Het kind komt terug in de kring en probeert uit te vinden wie voorop gaat in beweging. De dirigent zet steeds ongemerkt een nieuwe beweging (of mimiek) in en de rest van de kring neemt dat over.

- **Moordenaartje**

De politiemans zoekt uit wie kinderen vermoord met een knipoog (zelfde principe als Dirigentje)

- **Moordraadsels / Black stories** (te koop in de winkel)

Vb. Suske en Wiske liggen dood op de bank, onder bank ligt een water en glas. Wat is er gebeurd?

De kinderen proberen via vragen erachter te komen wat er is gebeurd.

De spelleider mag alleen antwoorden met 'ja' en 'nee'.

Bij dit raadsel blijken Suske en Wiske geen kinderen maar 2 goudvissen. Er is een voetbal door de ruit gegaan tegen de vissenkomp en zijn ze gestikt.

- **Ranonkeltje, Ranonkeltje**

versje:

Ranonkeltje, Ranonkeltje,  
Hooft zegt het voort,  
Luister naar het eerste woord,  
Geef hem een hand,  
Geef haar een hand,  
Die ik een hand zal geven!



De spelleider legt uit dat de kinderen moeten uitzoeken wat het versje betekent. Hoe het spel werkt.

Elke keer na het opzeggen van het versje, is het de bedoeling dat de kinderen stil zijn.

Er is altijd wel iemand die niet stil kan zijn en op een gegeven moment toch wat gaat zeggen.

De spelleider zegt (nadat een kind in de kring wat zegt, of even erna) tegen de handlanger dat hij even weg moet gaan. De spelleider staat op en geeft het kind dat als eerste wat zegt (zie versje) een hand.

De handlanger (die niets heeft kunnen horen of zien) komt terug en geeft als het goed is hetzelfde kind een hand. Na een aantal rondes spelen, krijgen steeds meer kinderen het door en mogen de rol van handlanger vervullen.

**Veel plezier!**