

## Vorbereidingsfiche: kringspelen

---

- LEEFTIJD: 10 – 14 jaar
  - AANTAL SPELERS: vanaf 5 spelers
  - DUUR: 1 tot 2 uur
  - AANTAL GROEPEN: 1 groep
  - SOORT: kringspelen
  - INTENSITEIT: matig
- 

### BESCHRIJVING:

#### Ritme klaar

Iemand begint met op zijn benen te klappen terwijl hij 'ritme' zegt. Vervolgens klapt hij in zijn handen terwijl hij 'klaar' zegt. Daarna wijst hij met zijn rechterduim over zijn rechterschouder en zegt hij zijn eigen naam. Vervolgens wijst hij met zijn linkerduim over zijn linkerschouder en zegt hij de naam van iemand anders uit de groep. Deze persoon doet hetzelfde. Na een tijdje wordt het tempo opgedreven

#### De knots

Iemand staat in het midden van de cirkel met een opgerolde krant, de rest zit. Je zegt een naam van iemand uit de groep. De persoon in het midden mag nu met de krant op een beheerste manier de persoon waarvan de naam werd genoemd, slaan tenzij dat deze een naam van iemand uit de groep kan zeggen voor hij geslagen wordt. Zegt deze persoon te laat een nieuwe naam en wordt dus geslagen, dan wordt de krant doorgegeven en komt hij of zij in het midden te staan.

#### Het waait over

Iemand staat in het midden van de cirkel, de rest zit. De persoon die recht staat, roept "*de wind waait over...*". Hij/zij mag zelf beslissen waar de '*wind over waait*', bijvoorbeeld "*de wind waait over iedereen die rode sokken aan heeft*". Iedereen die op dat moment rode sokken aan heeft, moet zijn stoel verlaten en een andere lege stoel in de cirkel weten te bemachtigen. Opgelet, niet die van zijn buur tenzij het niet anders kan. Ook de persoon in het midden probeert een lege stoel in te palmen. De persoon die overblijft en geen lege stoel weet te bemachtigen, gaat in het midden staan en roept weer "*de wind waait over...*". Zo gaat het spel verder. Eén persoon is in staat om spontaan '*storm*' te roepen. Dit houdt in dat iedereen van plaats moet veranderen. Dit is erg leuk om chaos te maken.

#### Bingo

Iedereen krijgt een papiertje en schrijft daar 5 eigenschappen van zichzelf op (uiterlijk en/of innerlijk). Daarna noemt de begeleider eigenschappen op. Staat de genoemde eigenschap op jouw briefje, dan mag je deze schrappen. Diegene die als eerste zijn eigenschappen geschrapt heeft, roept 'bingo' en is gewonnen.

### **Ik zit in het gras naast...:**

Iemand staat in het midden van de cirkel, de rest zit. Er is één vrije stoel in de cirkel. De eerste speler links van de vrije stoel gaat op de stoel zitten en zegt: *'Ik zit'*. Er is nu een nieuwe stoel vrijgekomen. De speler links van deze stoel gaat erop zitten en zegt: *'In het gras'*. Weer komt er een nieuwe stoel vrij. De speler links ervan gaat erop zitten en zegt: *'naast [naam]'*. De naam die genoemd wordt, is de naam van iemand die in de cirkel zit. De genoemde speler gaat op de vrijgekomen stoel zitten.

Er is nu een stoel vrijgekomen ergens anders in de cirkel. De speler in het midden probeert zo snel mogelijk op die stoel te gaan zitten, voordat de eerste speler links van de lege stoel erop gaat zitten en zegt: *'Ik zit'*. Degene die niet kan gaan zitten, komt in het midden te staan.

### **Reactiespel:**

De helft van de groep zit op een stoel, de andere helft staat recht achter de stoelen. Eén persoon staat achter een lege stoel. Het doel is niet achter een lege stoel te staan. De persoon achter de lege stoel zegt de naam van één van de zittende spelers. Deze zittende speler probeert, zonder getik te worden door de speler achter hem, op de lege stoel te gaan zitten. Als dit lukt, is er een nieuwe speler die een naam moet noemen.

---

### **MATERIAAL:**

- Een stoel per persoon
- Een krantenknuppel
- 10 papieren
- 10 pennen