

## Vorbereidingsfiche: slaapzakspelletjes

---

- LEEFTIJD: 6 – 10 jaar
  - AANTAL SPELERS: minstens 6 spelers
  - DUUR: 10 min. per spelletje
  - AANTAL GROEPEN: soms 1, soms 2
  - SOORT: kringspelen
  - INTENSITEIT: matig
- 

### BESCHRIJVING:

#### Dierengeluiden

De helft van de groep gaat naar buiten. De andere leggen zich in een kring en kruipen volledig in hun slaapzak. Alle leden van de groep die nu terug naar binnen komen, kiezen een slaapzak en gaan ervoor zitten. Ze moeten proberen te raden wie in de slaapzak zit. Er mag gevoeld worden. Als ze het geraden hebben moet degene in de slaapzak raden wier er voor hun slaapzak zit. Hij/zij moet dierengeluiden maken om niet herkend te worden.

#### Wie werd gekidnapt?

Ze hebben allemaal hun slaapzak over hun kop getrokken. De spelleider neemt 1 persoon mee naar buiten. Als de spelleider fluit kruipt iedereen uit zijn slaapzak en proberen ze te raden wie gekidnapt is. Wie eerst het juiste antwoord weet te zeggen, die mag nu kidnapper zijn.

#### Zwarte magie

Stuur iemand weg en spreek met de rest van de groep een voorwerp af. Roep de persoon terug en stel hem vragen (die persoon weet hoe het spel in elkaar zit). - *Is het een groene jas?* - Nee - *Is het de witte tafel?* - Nee - *Is het de zwarte jas.* - Nee - *Is het mijn blauwe uniform?* - Ja Inderdaad, het is mijn blauwe uniform dat we hadden afgesproken. De truc: het afgesproken voorwerp is dat wat volgt op het eerste zwarte voorwerp! Variant: zo bestaat er ook witte, gele, groene magie...

#### Gevaarlijke nacht

Er zijn 2 ploegen. De ene ploeg staat aan een zijde van het lokaal, zij stellen boten voor. Alle leden van deze groep trekken een slaapzak over hun hoofd zodat ze niet meer kunnen zien maar wel nog kunnen lopen. De andere ploeg verspreiden zich in het lokaal, zij stellen de klippen van de zee voor, zij bootsen het geluid van de zee na. De boten moeten proberen aan de andere kant van de zee te geraken zonder tegen de kliffen aan te varen. Maar er is dichte mist, pas als een boot op 50 cm afstand van een klif is mag deze geluid maken.

### **Slaapzakwandelen**

Er zijn groepjes van 2 leden. 1 persoon is de slaapwandelaar, de andere is het hondje. Het hondje moet proberen de slaapwandelaar naar zijn slaapplaats te brengen, maar het hondje mag alleen maar blaffen, grommen, janken

### **Herkennen van voeten**

Iemand wordt naar buiten gestuurd en de rest gaat in zijn slaapzak liggen met zijn voeten erbuiten. Dan mag de persoon die naar buiten moest terug naar binnen komen. Hij/zij moet nu proberen te raden van wie welke voeten zijn.

---

### **MATERIAAL:**

Slaapzak (of eventueel donsovertrek) voor elke deelnemer