

# Thema spellen

## Oudhollandse spellen

Denk aan spijkerbroek poepen, peperkoekhapen, blik gooien, sjoelen, zaklopen, tollen of ezeltje prik.

## Olympische of paralympische spellen

### Ice Breaking Games

Leuke korte spelletjes om het 'ijs te breken'.

#### 1. Fiches verzamelen

Alle deelnemers zitten in een kring en krijgen 10 fiches. Kies een van de deelnemers uit en vraag wat hij/zij nog nooit heeft gedaan, bijvoorbeeld 'Ik ben nog nooit naar Disneyland geweest' of 'Ik heb nog nooit Sushi gegeten'. Als iemand uit de groep dat wel gedaan heeft, geeft die de persoon in het midden een fiche. Wie aan het eind van het spel de meeste fiches heeft, is de winnaar.

#### 2. Gekleurde snoepjes

Geef een kom kleine, in gekleurd papier verpakte snoepjes door. Iedere deelnemer mag er een zelfgekozen aantal snoepjes uitnemen, maar niet opeten. Ze leggen de snoepjes voor zich neer. Voor ieder snoepje dat ze gepakt hebben, vertellen ze iets over zichzelf en gooien het snoepje daarna terug in de kom. Als iedereen klaar is, ga je de kring rond met de vraag: Wat weet je nog van wat de anderen verteld hebben? Ieder mag om de beurt antwoorden. Is het antwoord correct dan mag die persoon een snoepje pakken en opeten.

#### 3. Bang, Bong

De groep staat in een kring met het gezicht naar elkaar toe. Kies een persoon uit die 'IT' is en gewapend met een zogenaamd waterpistool. (De hand naar voren gericht als een soort pistooltje) IT richt op iemand in de cirkel en zegt 'bang' of 'bong'. Als hij 'bang' zegt, steekt de persoon snel zijn armen in de lucht. Zegt IT 'bong' dan beweegt de deelnemer niet. Als iemand verkeerd reageert gaat hij zitten. Hoe sneller het spel gaat, hoe sneller de mensen af zijn

#### 4. Wat is het donker

Vertel de groep dat dit een spel is om de intelligentie, coördinatie en de vaardigheid om opdrachten juist uit te voeren is. Zeg dan: Til je linkerhand op en wijs met je wijsvinger naar rechts omhoog. Til daarna ook je rechterhand op en wijs naar links omhoog. Laat dan je linkerhand een beetje zakken en vervolgens je rechterhand.

Doe nu je ogen dicht. Na een momentje zeg je heel onnozel: 'Donker hè!'

#### 5. Vind je de burens leuk?

Iedereen zit op een stoel in een cirkel. Een speler staat in het midden van de cirkel en vraagt aan een andere speler: 'Vind je je burens leuk?' Deze kan ja of nee antwoorden. Als het antwoord **nee** is, wisselen de twee spelers naast hem zo snel mogelijk van plaats. De speler in het midden probeert een van de twee vrije stoelen te pakken. Is het antwoord **ja**, dan zegt hij 'Ik vind mijn burens leuk, maar ik houd niet van mensen die witte schoenen dragen'. Dan moet iedereen die witte schoenen draagt opstaan en probeert de speler van een van hen de stoel te pakken. Wie geen stoel meer heeft, gaat vervolgens in het midden staan. Het spel begint weer opnieuw.

## Reis rond de wereld

### Amerika: Goldrush

#### Nodig

- Minimaal 10 deelnemers.
- Emmers
- Kieselstenen
- Pannendeksels,
- Haringen
- Hamer
- Touw

#### Speluitleg

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 geleverd: 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.

### Saoedi-Arabië: De pijpleiding van de sjeik

#### Nodig

- Minimaal 10 deelnemers
- Lintjes
- Haringen

#### Speluitleg

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' dat zijn de tikkers, 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 anderen, 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 te halen. 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...

### Thailand: Blinde Boeddha

#### Nodig

- Minimaal 5 deelnemers
- Zachte knuppels
- Blinddoek
- Kurk

#### Speluitleg

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

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

### Italië: De toren van Pisa

#### Nodig

- Minimaal 10 deelnemers
- Touw

#### Speluitleg

Maak met behulp van een touw een kring waar iedereen gemakkelijk in kan gaan staan. Laat de deelnemers er ook in gaan staan. Maak de kring iets kleiner en laat hen er weer in gaan staan. Herhaal telkens met steeds kleinere kringen. Het zal je verbazen hoe klein de kring kan worden en alle leden er toch in kunnen staan.

### Marokko: Bijenspel

#### Nodig

- Minimaal 6 deelnemers
- Blinddoek

#### Speluitleg

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.

### Marokko: Tseira

#### Nodig

- Minimaal 10 deelnemers
- Stoepkrijt
- Schoenen van de deelnemers

#### Speluitleg

Alle spelers trekken hun schoenen uit en leggen ze bij elkaar in een kring die van tevoren 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 pakken. 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.

### Italië: Cody cody cody

#### Nodig

- Touw of stoepkrijt

#### Speluitleg

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



### Singapore: De dierentrein

#### Nodig

- Stoel
- Fluitje
- Touw of krijt

#### Speluitleg

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 enzovoort. 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.

### Marokko: De stok valt

#### Nodig

- Stok
- Berg los zand

#### Speluitleg

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.

### Suriname: De rode haan

#### Speluitleg

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: Wel, dan gaan we duwen!!! De ploegen roepen nu: 'Tjoe tjoe tjoe rdelkaka' (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

### Alaska: Eskimo voetbal

#### Nodig

- Minimaal 10 deelnemers
- Touw of krijt
- Bal

#### Speluitleg

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 proberen 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.

### Turkije: Haas en vos

#### Nodig

- Minimaal 10 deelnemers

### **Speluitleg**

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 het de haas lukt om binnen de kring te komen, 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.

### **Marokko: Remada**

#### **Nodig**

- Minimaal 8 deelnemers.
- Blinddoek
- "Staart"

### **Speluitleg**

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.

### **Australië: Het zakdoekspel**

#### **Nodig**

- Minimaal 8 deelnemers
- Zakdoek of das met voorwerp

### **Speluitleg**

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.

### **Schotland: Schots balspel**

#### **Nodig**

- Minimaal 10 deelnemers
- Een veld
- Paaltjes
- Bal

### **Speluitleg**

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, enzovoort. 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.

### **Turkije: Turks worstelen**

#### **Nodig**

- Minimaal 3 deelnemers
- Massageolie of zeepwater

- Touw

### Speluitleg

Er wordt geworsteld tussen twee deelnemers. Ze worden ingesmeerd met olie, zodat ze lekker glibberig zijn. Jongens worstelen het best in bloot bovenlijf. Je maakt vooraf afspraken over hoe er gewonnen kan worden (uit de cirkel duwen, volledig van de grond, met beide schouders op de grond, enzovoort). Er is ook een scheidsrechter. Hij grijpt in als één van de deelnemers een van tevoren afgesproken teken geeft dat hij wil stoppen. Bespreek persoonlijke grenzen duidelijk van tevoren!

### Brazilië: Maen Maen

#### Nodig

- Minimaal 10 deelnemers

### Speluitleg

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.

## Casinoavond

### Speluitleg

De casinoavond bestaat uit 4 spellen. Deze spellen worden begeleid door 4 leiders. De vijfde leider is vliegende keep en verzorgt de catering en de functie als bank.

Na de inleiding worden de spelers verdeeld in 4 groepen. Met deze groep loop je de eerste vier rondes de spellen af. Elke ronde duurt 10 minuten. Na de vier verplichte rondes, zullen er keuze rondes plaatsvinden. De hoeveelheid van de keuzerondes is afhankelijk van de tijd en van het plezier die de spelers ervaren. Tijdens de keuze ronde mogen er maximaal 5 spelers per spel plaatsnemen. Ben jij de zesde speler dan moet je een ander spel kiezen.

Wanneer je als speler geen inzet meer hebt, kun je naar de bank om inzet te kopen. De speler heeft bij de bank drie mogelijkheden. De speler kiest een van de drie opdrachten en voert deze uit. Na het uitvoeren krijgt de speler de inzet die gekoppeld is aan de opdracht. De winnaar heeft het meest te snoepen. De inzet is namelijk snoep.

### Blackjack

#### Nodig

- Kaarten
- Spelmat

### Speluitleg

Eén speler bepaald de inzet voor dat het spel begint. De andere spelers kiezen of ze met deze inzet meegaan. Als ze niet met deze inzet mee willen gaan slaan ze dit potje over. Wanneer iedereen heeft ingezet begint de dealer met kaarten uitdelen. De dealer legt voor iedere speler een open kaart neer inclusief hemzelf. Dit doet hij nogmaals voor de tweede kaart. Deze legt hij bij iedere speler open. Alleen bij zichzelf dicht. Wanneer er al iemand blackjack heeft met twee kaarten (aas + 10/boer/vrouw/heer) dan heeft deze speler gewonnen.

Wanneer dit niet het geval is draait de dealer zijn tweede kaart om. Wanneer de dealer blackjack heeft krijgt hij de inzet van alle spelers, heeft de dealer geen blackjack gaan de spelers verder. De dealer vraagt aan de eerste speler of hij/zij een derde kaart wil ontvangen. Wanneer de speler dit wil antwoord hij/zij met hit. Als de speler geen derde kaart wil antwoord hij/zij met pass. Hierna gaat de dealer door naar de volgende speler. Als iedereen de kans heeft gehad op een derde kaart kan er doorgedaan worden naar de vierde kaart mits er nog geen winnaar is.

Wanneer heb je gewonnen: als je als eerste blackjack hebt, of het dichtst bij de 21 punten zit en er niet overheen gaat. Dit laatste nadat alle andere spelers gepast hebben. Als je boven de 21 punten komt ben je dood. De winnaar krijgt de totale inzet.



## Balletje-balletje

### Nodig

- Pingpongballetje
- Drie grote bekers

### Speluitleg

Er kan een speler tegelijkertijd het spel spelen. Deze speler zet een door hem/haar te bepalen inzet in.

Vervolgens gaat de spelleider de bekers husselen. Weet de speler op het einde onder welke beker het balletje zit? Dan krijgt de speler de inzet verdubbeld terug.

## Roulette

### Nodig

- Spel roulette
- Spelmat

### Speluitleg

Iedere speler kan aan het begin van het spel inzetten. De inzetwaarde bepaald iedere speler zelf. De uitbetaalwaarde wordt voorafgaand aan de spelers uitgelegd. Zie hieronder voor het voorbeeld van de uitbetaalwaarde.



#### Enkelvoudige kansen

Inzet	Benaming	Omschrijving	Uitbetaling
A	1-18	De cijfers 1 t/m 18	1x
B	19-36	De cijfers 19 t/m 36	1x
C	Even	Alle even cijfers	1x
D	Odd	Alle oneven cijfers	1x
E	Red	Alle rode cijfers	1x
F	Black	Alle zwarte cijfers	1x

#### Meervoudige kansen

Inzet	Benaming	Omschrijving	Uitbetaling
G	1st Dozen	1e 12 cijfers (1-12)	2x
H	2nd Dozen	middelste 12 cijfers (13-24)	2x
I	3rd Dozen	laatste 12 cijfers (25-36)	2x
J,K,L	Column	kolom van 12 nummers	2x
M	Sixline	horizontaal blok van 6 nummers	5x
N	Corner	blok van 4 nummers	8x
O	Street	3 nummers op horizontale rij	11x
P	Split	2 met elkaar verbonden nummers	17x
Q	Straight up	1 nummer	35x

## Paardenrace

### Nodig

- 5 dobbelstenen
- Spelbord
- Paarden

### Speluitleg

De spelleider bepaald de inzet. De winnaar krijgt de totale inzet. De spelleider roept 3 2 1 en vervolgens dobbelen alle spelers tegelijkertijd. De speler zijn eigen paard een aantal stappen vooruit. Het aantal stappen correspondeert aan het aantal ogen van de gegooide dobbelsteen. De speler die het eerst de finish haalt, dus met zo min mogelijke worpen wint.

## Ballonnen boordevol spellen

### Speluitleg

Een gezellig spel wat tijdens de winter goed binnen uitgevoerd kan worden, maar in de zomer ook buiten. Bedenk leuke opdrachten en geef ze een nummer. Maak kleine briefjes met nummertjes en stop deze in de ballon. De ballonnen blaas je op. Nu gooit iedereen om de beurt met de dobbelsteen, als iemand een zes heeft gegooid moet die een ballon pakken en het nummer bepaald welke opdracht hij of zij moet uitvoeren.

### Nodig

- Ballonnen
- Opdrachten
- Dobbelsteen

### Voorbeelden

- Muziek: Laat ze iets zingen of dansen.
- Eten: laat ze iets proeven en raden wat het is of iets laten doen met eten zoals fluiten met een beschuit in de mond.
- Dichten: maak met een paar woorden (bv. 5) een gedicht.
- Fietsband leeg laten en weer op laten pompen.
- Geblinddoekt tandenpoetsen. Hier moet diegene die de opdracht heeft gekregen iemand uit het publiek kiezen die hem geblinddoekt de tanden poetst.

## Rollenspel Koning en Koningin: Sta op spel

### Nodig

- 8 tot 16 stoelen

### Spelvoorbereiding

2 stoelen zijn voor de paarden. Bij erg grote groepen kunnen 2 tot 8 paarden ingezet worden.

2 stoelen die voor de koets komen te staan, zijn voor de koetsiers.

2 stoelen stellen het voorste deel van de koets voor. Dan twee stoelen in de koets: één voor de koning en één voor de koningin.

2 stoelen zijn het achterste deel van de koets.

### Speluitleg

De deelnemers nemen plaats op de stoelen. Als iedereen zijn plaatsje heeft gevonden, kan het verhaal beginnen. Iedere keer dat een bepaalde rol genoemd wordt, moet de deelnemer met die rol opstaan, een rondje om de stoel lopen en weer gaan zitten. Zet de stoelen daarom een stukje uit elkaar. Als iedereen weer zit, gaat het verhaal verder. Zijn er meer deelnemers dan rollen, dan kunnen die publiek zijn en aanmoedigen.

### Het uitstapje



De koning riep zijn koetsiers en zei: ‘Koetsiers, haal de koets en maak de paarden gereed. De koningin wil een uitstapje maken’. Dus de koetsiers haalden de koets en maakten de paarden gereed. De koning en de koningin gingen in de koets zitten en de koning riep naar de koetsiers: ‘Koetsiers laat de paarden maar lopen’. En de koetsiers deden wat hun gezegd werd. Ze reden in hun mooie koets door het schitterende landschap en door de stad. Ze passeerden daarbij een hele hoop mensen in de straten die naar de koets, de koning en de koningin keken. Plotseling ging een van de paarden ineens mank lopen.

De koning riep: ‘Koetsiers, mijn beste koetsiers, de koets schommelt een beetje. Stop en zoek uit wat het probleem is. De koningin voelt zich niet zo lekker. En de koetsiers deden wat hen werd gezegd. Ze vonden een splinter in een van de benen van het paard. Ze verwijderden die en daarna konden ze weer verder.

De koning riep: ‘Koetsiers, koetsiers, mijn allerbeste koetsiers, hebben jullie het probleem kunnen vinden? En de koetsiers antwoordden dat alles opgelost was. Ze namen allemaal weer plaats in de koets. De koetsiers brachten de paarden weer in beweging en de koning en de koningin zetten hun reisje weer voort.

Na een tijdje riep de koning: ‘Koetsiers, koetsiers, mijn allerbeste koetsiers, stop de koets. De koningin wil een luchtje scheppen’. En de koetsiers deden wat hen gezegd werd. Ze lieten de paarden stoppen en de koning en de koningin gingen een stukje wandelen.

Opeens kwam er een regenbui opzetten. De koning, de koningin, de koets, de paarden en de koetsiers werden allemaal drijfnat. De koning riep: ‘Koetsiers, koetsiers, mijn allerbeste koetsiers help de koningin alsjeblieft weer zo snel mogelijk in de koets en zet de paarden weer in beweging.

En de koetsiers deden wat hen werd gezegd. De paarden gingen weer galopperen en de koning en de koningin werden flink door elkaar geschud in de koets. Even later riep de koning: ‘Koetsiers, koetsiers, mijn allerbeste koetsiers, laat de paarden rechtsomkeer maken. De koningin wil naar huis. Dus lieten de koetsiers de paarden rechtsomkeer maken en de koning en de koningin gingen weer naar huis in hun koets. De koning en de koningin stapten aangekomen bij het paleis uit de koets. De koning zei: ‘Koetsiers, koetsiers, mijn allerbeste koetsiers, wees goede koetsiers: ontzadel de paarden en breng ze naar de stallen. Mijn beste koetsiers het was een hele fijne dag. Bedankt.

## Ridders en barbaren

### Speluitleg

Twee bendes staan tegenover elkaar. Met elke commando komen ze dichterbij elkaar of verder van elkaar af te staan. Welke bende vangt de meeste tegenstanders? Verdeel de groep in twee teams. De ene groep is het Ridderleger en de andere groep de Barbarenmacht. Stel de twee teams tegenover elkaar op. Zorg dat er tussen beide teams ongeveer 20 meter vrije ruimte is en dat de startlijnen duidelijk zijn aangegeven.

Alle spelers uit eenzelfde team staan naast elkaar en vormen één grote aanvalslinie. De spelleider roept nu: Ridders, 5 stappen vooruit! Alle ridders doen nu 5 stappen vooruit en roepen zo hard als ze kunnen: Eén, Twee, Drie, Vier, Vijf. Bij elke stap tellen ze mee.

Vervolgens roept de spelleider bijvoorbeeld: Barbaren, 3 stappen vooruit! Alle Barbaren doen nu 3 stappen vooruit en tellen weer hardop mee. De twee gevechtslinies komen steeds dreigender naar elkaar toe (de spelers mogen ook grommen en aanvalsgeluiden maken zolang ze maar goed blijven luisteren naar de spelleider en 1 lijn blijven vormen).

De spelleider roept: Ridders, Aanvallen! Nu mogen alle ridders proberen de Barbaren te tikken. De barbaren proberen zo snel mogelijk in veiligheid te komen door achter hun eigen startlijn te gaan staan. Alle spelers die zijn getikt behoren nu toe aan de andere partij. De legers zijn nu ongelijk verdeeld en het strijd marcheren begint weer opnieuw. Iedereen moet goed blijven opletten want niemand weet wie er de volgende keer moet gaan aanvallen...Het spel eindigt wanneer een van de teams helemaal is leeggeroofd.

### Variatie

De spelleider kan ook de opdracht geven om achteruit te lopen of het nog moeilijker te maken door ze naar links of naar rechts te laten verplaatsen. Als ultieme opdracht kan de spelleider ook de twee linies door elkaar laten lopen zonder aan te vallen. De teams komen dan aan de zijde van de vijand terecht. Wanneer er dan wordt aangevallen moet iedereen eerst langs de vijand om in veiligheid te geraken.