

Teamspellen

Levend Stratego met de kaarten

Een tactisch buitenspel waarbij twee teams tegen elkaar strijden met als doel de vlag van de tegenstander te veroveren.

Grenzenspel

Speluitleg

Verdeel de spelers in twee partijen.

Verdeel de 20 tennisballen in 2 gelijke hoeveelheden. Deze leggen de spelers op een rij voorbij de achterlijn (een bospad b.v.) De spelers van beide partijen moeten zonder getikt te worden de achterlijn van de andere partij te passeren. Lukt dit dan mag de speler 1 tennisbal meenemen en "buitenom" teruglopen naar zijn eigen helft en vervolgens in de eigen rij leggen. Iedere partij mag alleen in het eigen vak tikken. Wordt iemand getikt, dan gaat deze speler terug naar het eigen vak en neemt daarna weer deel aan het spel.

Welke partij heeft op het einde de meeste ballen verzameld?

Crazy 88

Speluitleg

Maak een aantal teams. De teams krijgen een bepaalde tijd om zoveel mogelijk opdrachten uit te voeren.

Opdrachtvoorbeelden

- 1 iemand uit je groep springt het zwembad in (mits het goed genoeg weer is)
- 1 persoon trekt 10 extra kledingstukken aan
- 10x touwtjespringen
- 2 groepsleden moeten de handstand doen
- 3 van de 5 dingen raden met uitbeelden
- 30 seconden op één been staan
- 8 kusjes verzamelen op een A4, je krijgt een lippenstift hiervoor
- Bel 06 en vraag om een opdracht
- Bel 3 keer bij dezelfde deur aan zonder gepakt te worden
- Ben 3 minuten muisstil
- Blaas een ballon op totdat deze knapt;
- Dans de macarena goed met je groep, fout is opnieuw
- Dans minimaal 30 seconden met iemand van de kookstaf
- Doe 10 sec een handstand
- Doe 5 dieren na terwijl de rest van je groep moet raden wat het is
- Doe al je kleren binnenstebuiten aan met je hele groep, ondergoed niet meegerekend
- Doe de "worm" op de grond
- Doe een goocheltruc
- Doe een koprol terwijl 3 anderen ernaar kijken (buiten je groep)
- Doe met 7 mensen 3 koprollen achter elkaar
- Doe met minstens 5 anderen de polonaise
- Doe nagellak op 1 vinger bij elk groepslid
- Drink 1,5 liter water binnen 20 seconden met je groepje
- Drink een bekertje ranja in een keer leeg
- Duw 5 spekjes in de mond
- Eet een citroen
- Fluiten met beschuit
- Gooi de bal over met je groep over, met 10 meter afstand tussen elk groepslid
- Gooi een emmer water over de leiding

- Groep nummer levend uitbeelden
- Groepsfoto laten maken door onbekende
- Haal een beker ranja voor alle leiding van 7-8 en voor jezelf
- Houd de bal hoog, door allemaal 1x de bal in de lucht aan te raken met je voet of knie
- Houd een bal hoog voor 30 seconden zonder de bal te vangen
- Knip gaten in vuilniszak en draag dit half uur
- Knuffel een iemand van de leiding met je groepje
- Lach met de hele groep 1 minuut lang een boom uit
- Maak een foto van een hond/kat
- Maak een foto waar iedereen een pruik, muts of pet op heeft
- Maak een kledingketting van minstens 8 kledingstukken zonder je eigen kleding te gebruiken;
- Maak een mummie van iemand met wc-papier
- Maak een papieren vliegtuig dat minstens 7 meter vliegt
- Maak een piramide
- Maak een selfie met een onbekende
- Maak een tekening van een aap
- Maak een yell
- Maak het woord bivak
- Ontwerp een nieuwe smiley
- Pel een banaan met je voeten
- Plak de mond van een iemand van de leiding af
- Ren in 30 seconden zo vaak mogelijk om een pion heen
- Ruil binnen je groep zo snel mogelijk alle T-shirts
- Ruil van kledingstuk
- Schrijf bij iemand "poep" op het hoofd
- Schrijf een gedicht over bivak
- Schrijf het woord bivak op een grasveld of zandvlakte
- Teken een gezicht rond je navel
- Verzamel 15 handtekeningen
- Verzamel 3 verschillende riemen
- Verzamel 5 handtekeningen van vreemden
- Verzamel alle kleuren van de regenboog (rood, oranje, geel, groen, blauw, indigo, violet), iets wat op de kleur lijkt mag ook, bijvoorbeeld: indigo=donkerblauw en violet = paars
- Verzin een zin van 8 woorden waarmee je minstens 6 woorden begint met dezelfde letter
- Voer een gesprek met je leiding van 1 minuut zonder ja of nee te zeggen
- Volley de bal 2x rond in je groepje
- Vraag iemand anders ten huwelijk (buiten je groep)
- Zeg alle 5 het woord bivak 20x in 15 seconden, om de beurt
- Zing een liedje op straat
- Zing met je groepje het bivakliedje foutloos
- Zingen met ijsklontjes in de mond

Minute 2 win it

Speluitleg

Dit spel bestaat uit spellen die elk binnen een minuut gedaan moeten worden. De groepen krijgen vooraf gezamenlijk de uitleg over de spellen, elk kind van de groep moet 1 spel voor zijn rekening nemen. Het start en stopsein wordt centraal gegeven, wel houdt elke spelleider de tijd bij, dit i.v.m. de puntentelling. Enkele voorbeeldspellen:

1. De langste adem

Nodig

- 10 bekers
- 4 ballonnen

Speluitleg

Een ballon opblazen en vervolgens 10 bekers van de tafel blazen met de ballon.

2. Koekiemonster.

Nodig

- Stoel
- 12 koekjes

Speluitleg

De deelnemer gaat op een stoel zitten met zijn hoofd achterover, om de beurt wordt hem een koekjes op het voorhoofd gelegd (in totaal 3 koekjes) De deelnemer moet het koekjes in zijn mond krijgen zonder andere lichaamsdelen te gebruiken.

3. Pasta Mania.

Nodig

- 1 tafel
- Ongekookte sliert spaghetti
- Spaghetti penne

Speluitleg

De deelnemer neemt 1 ongekookte sliert spaghetti in zijn mond. Vervolgens probeert hij zonder zijn handen te gebruiken 6 penne spaghetti op de sliert te rijgen. Breekt de sliert spaghetti af dan mag er een nieuwe sliert gepakt worden. Vallen er penne op de grond dan mogen nieuwe penne gepakt worden. Elke deelnemer heeft 1 min. de tijd om de opdracht uit te voeren.

4. Gaan met die banaan.

Nodig

- 1 banaan
- Een touw
- Een cirkel op de grond
- 2 sinaasappels

Speluitleg

De deelnemer krijgt een banaan aan een touw om zijn middel gebonden. Hij mag NIET met zijn/haar handen aan het touw komen. Vervolgens moet de deelnemers 2 sinaasappels in een cirkel rollen. Let op alleen de banaan mag de sinaasappels aanraken.

5. Lippenstift.

Laatst gewijzigd: 20.03.2021

Nodig

- 8 potloden
- 8 bekers
- 2 tafels.

Speluitleg

Op een tafel liggen 8 potloden, op de 2^e tafel staan 8 bekertjes.

De deelnemer klemt 1 potlood tussen zijn bovenlip en zijn neus en loopt naar de 2^{de} tafel waar hij de stift in een beker zet. De beker mag niet omvallen en de 8 bekers moeten alle gevuld zijn met een potlood.

Elke deelnemer heeft 1 min. de tijd om de opdracht uit te voeren.

6. Elephant march:**Nodig**

- 6 flesjes met water
- Panty
- Tennisbal

Speluitleg

De speler krijgt een panty over het hoofd, in de panty zit in het voetstuk een honkbal.

Er staan 6 plastic flesjes 3 links en 3 recht naast een streep, de speler moet aan elke kant van de streep een voet houden en vervolgens met het hoofd heen en weer zwaaien om alle flesjes om te stoten.

Recordavond

Probeer samen met de leiding een aantal spannende en realiseerbare records te bedenken. Het is verstandig om in een boek (recordboek) de records bij te houden zodat je de keer erna de eerdere records kunt verbreken.

Bepaal per spel de tijd (30 sec of 1 minuut)

Voorbeelden waarbij je de tijd moet bijhouden:

- Zo lang mogelijk colaflessen a 1,5 L met gestrekte armen vasthouden
- Zo lang mogelijk aan een spijkerbroek blijven hangen: hang een oude spijkerbroek aan een goal of iets dergelijks.
- Zo snel mogelijk een komkommer snijden
- Zo snel mogelijk een bierkrat vullen
- Zo snel mogelijk een rauwe ui opeten
- Zo snel mogelijk iemand aan de muur ducttape
- Zo snel mogelijke een zak van 500 gram gekleurde M&M's sorteren

Voorbeelden die binnen een minuut of 30 seconden worden gedaan:

- Zoveel mogelijk kusjes geven
- Zoveel mogelijk pindakaas eten
- Zo veel mogelijk marshmallows eten
- Zoveel mogelijk crackers eten
- Zoveel mogelijk post-its op je gezicht plakken
- Zoveel mogelijk rondjes om een paaltje rennen
- Zo snel mogelijk een pastaketting maken van 25 penne
- Zoveel mogelijk augurken eten
- Zoveel mogelijk bekers ranja drinken
- Zo vaak mogelijke (et z'n tweeën) Haasje-over springen
- Zoveel mogelijk dominostenen stapelen
- Zoveel mogelijk papieren vliegtuigjes in een mand werpen
- Zoveel mogelijk T-shirts aantrekken
- Zo veel mogelijk push-ups maken
- Zo veel mogelijk tennisballen vasthouden in één hand

Het grote schatspel

Spelitleg

In het Grote Schatspel krijgen de kinderen een aantal vragen gesteld in een soort quizronde, waarvan de antwoorden geschat moeten worden. Daarna wordt de vraag uitgetest in de praktijk en wordt gekeken welk groepje het beste kan schatten.

De groep wordt verdeeld in groepjes. Elk groepje krijgt een antwoordformulier. Dan worden alle vragen gesteld waarbij de groepjes steeds maar enkele seconden hebben om het antwoord te noteren. Vervolgens gaan alle vragen uitgetest worden, waarbij iedereen natuurlijk aan de beurt komt.

Voorbeelden

- Hoe zwaar een olifant?
- Hoeveel hoog is de Eiffel toren?
- Hoe lang is een giraf?
- Hoeveel volt is bliksem
- Hoeveel hertz hoort een hond?
- Hoe oud is de eerste mummie?
- Wat is de snelheid van licht?
- Hoe snel vliegt een vogel?
- Wat is de omtrek van de aarde?
- Hoelang is de langste man?
- Hoeveel haren heeft de gemiddelde mens?
- Hoeveel kinderen heeft de man met de meeste kinderen?

Sokkenspiel

Dit spel wordt gespeeld in een redelijk groot bosgebied.

Nodig

- 5 of 6 paar sokken in verschillende kleuren
- x aantal kaarten met daarop de kleuren van de sokken die gebruikt gaan worden. Let op de volgorde per kleurenkaart is anders; zodat de groepjes verspreid gaan zoeken.
- 1 stift per leiding

Spelitleg

Verdeel de aanwezige kinderen in groepjes. Elk groepje krijgt een kleurenkaart. Op elke kaart staan een aantal kleuren genoteerd met daarachter een open vakje. In dat vakje kan de kleur afgetekend worden. De stafleden lopen door het bos met ieder een ander paar sokken (verschillende kleuren). Elk groepje moet op volgorde van de kleuren van hun kaart de juiste stafleden vinden. De stafleden lopen rond door het bos. Wordt het staflid met de juiste kleur sokken gevonden, dan wordt door hem of haar het vakje achter de juiste kleur afgevinkt. Er loopt echter ook een staflid rond met een paar zwarte sokken. Dat is de joker. Wordt deze gevonden dan wordt een van de gevonden kleuren doorgestreept en moet het staflid met die kleur sokken weer opnieuw gevonden worden. Om het spel moeilijker te maken, kunnen stafleden onderling hun sokken ruilen. Daarnaast kan er per kaart een andere kleur joker aangegeven worden.

Tip: Kan ook binnenshuis

Kleur sokken	Gevonden
ROOD	
LICHT BLAUW	
BLAUW	
GRIJS	
GEEL	
ROZE	

Kleur sokken	Gevonden
ROZE	
ROOD	
LICHT BLAUW	
BLAUW	
GRIJS	
GEEL	

Bezembal

Nodig

- 4 bezems
- 1 emmer
- 1 strandbal

Speluitleg

Vorm groepjes van vier spelers. Deze vier spelers krijgen ieder een bezem en gaan bij de startlijn staan. Acht meter verder staat een lege emmer. De spelers leggen de bal op de in horizontale standgehouden vier bezems en proberen op die manier richting emmer lopend, de bal hierin te krijgen. Valt de bal voortijdig op de grond, dan moeten ze deze weer op de bezems zien te krijgen zonder die met de handen aan te raken. Een goede samenwerking binnen het groepje is dus beslist nodig.

Estafette door de regen

Nodig

- 2 paraplu's
- Partytent of zeil
- Tafel
- Geprinte foto's van alle kinderen

Speluitleg

Ook in zomerdag heb je wel eens dagen dat het regent. Maar zelfs dan kun je ontdekken dat ook regen wel plezierige kanten heeft. De kinderen staan in twee rijen achter elkaar in het clubgebouw. De voorste speler van iedere rij heeft een paraplu. Buiten, dertig meter van de ingang, staat de partytent of is een zeil gespannen. Daaronder liggen op een tafel de uitgeprinte foto's van alle kinderen. De eerste spelers van iedere groep hollen onder hun paraplu naar de partytent, zoeken hun foto en hollen hiermee terug naar het clubgebouw. Snel geven ze de paraplu aan het nummer twee van hun groep. Het gaat er dus niet alleen om wie het snelste alle foto's binnen heeft, maar ook of ze nog droog zijn.

Kennis-estafette

Nodig

- Afzetlint voor parcours
- Vragenlijst met 25 meerkeuzevragen

Speluitleg

Elk groepje krijgt een vragenlijst met 25 meerkeuze vragen. Deze vragen moeten zo snel mogelijk worden ingevuld. Het antwoordformulier ligt 30 meter verderop. Telkens rent een deelnemer daar naartoe en mag dan een antwoord invullen.

Nummer roepen

Nodig

- Brede linten in 2 verschillende kleuren
- Schaar
- Viltstiften

Speluitleg

De spelers worden in twee groepen verdeeld. Allen krijgen een stuk lint dat ze met een strik naar achteren om hun hoofd moeten knopen. Voor iedere groep een andere kleur lint.

Elke groep start aan één kant van het bos. Vóór de spelers van start gaan met het spel, krijgen ze van een van de spelleaders een nummer dat ze op de voorzijde, goed zichtbaar met een viltstift op het lint moeten schrijven. De nummers van de spelers van beide groepen dienen verschillend te zijn. Zijn er in totaal vijftig kinderen, dan moet de ene groep de nummers 1 tot en met 25 opschrijven en de andere groep van 26 tot en met 50. Al sluipend gaan de kinderen op zoek naar de spelers van de tegenpartij. Zodra ze iemand zien en het nummer kunnen lezen, moeten ze dit afroepen. Met de handen het nummer bedekken is verboden. De speler van het afgeroepen nummer moet zijn hoofdband afgeven en bij de startplaats een nieuwe band met nummer gaan halen. Welke groep heeft aan het eind de meeste hoofdbanden?

Afkortingenquiz

Nodig

- Een woordenboek

Speluitleg

De spelleider noemt een afkorting en het team dat als eerste de afkorting kan verklaren, krijgt een punt. Een andere mogelijkheid is om per team zelf een creatieve oplossing te bedenken. Je kunt een jury samenstellen die bepaalt welk team de meest originele verklaring heeft.

Geluidenquiz

Nodig

- Geluidseffecten of fragmenten

Speluitleg

Neem van tevoren een aantal geluidseffecten op. De deelnemers moeten proberen te raden wat het geluid is dat ze horen. Heb je een kamp met een thema, probeer dan ook binnen dit thema geluiden te vinden. Je kunt ook muziekfragmenten kiezen die de deelnemers moeten raden.