

Naambal

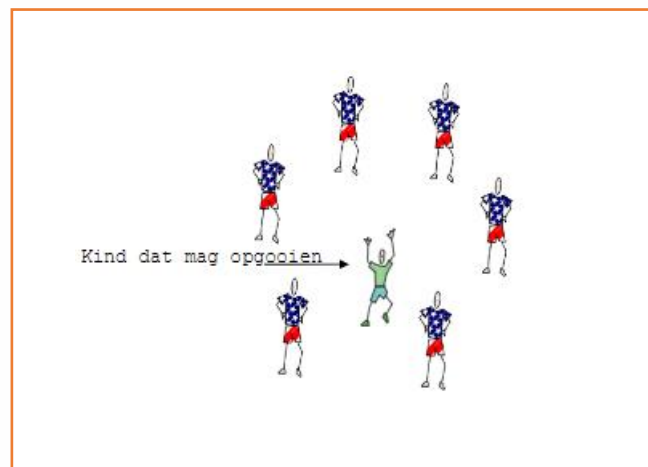
Speelveld ± 10 m lang x 10m breed

Materiaal 1 bal

Aantal spelers 4 of meer

Speelwijze

Opstellen in een kring, een kind gooit de bal omhoog en roept de naam van een ander kind. Het kind met de naam die geroepen is, probeert de bal te vangen. Vangt het kind de bal dan mag hij/zij opgooien en een naam roepen. Vangt hij niet, dan moet hij de bal oprapen en 'stop' roepen. De kinderen moeten stil blijven staan. Daarna probeert het kind de bal door de gespreide benen van de kinderen te rollen. Is het gelukt om de bal door de benen van een van de kinderen te rollen, dan mag het kind de bal weer opgooien en een andere naam noemen. Is het niet gelukt dan wisselen met het kind, waardoor hij onder de benen door probeerde te rollen.



Lummelen

Speelveld ± 5 m lang x 5m breed per veld

Materiaal 1 bal per veld | 4 pionnen of schoenen om het veld af te zetten

Aantal spelers 5 per veld

Speelwijze

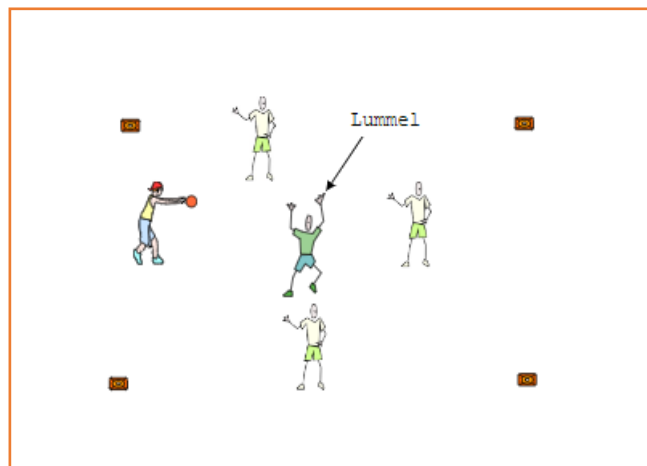
1 lummel probeert de bal de bal af te pakken, en de overspelers proberen naar elkaar over te spelen. Is dat 8 keer gelukt, dan word er gewisseld van lummel. Als de lummel eerder de bal kan afpakken, dan wordt er gelijk gewisseld.

Regels

- Wie de bal heeft mag niet lopen.
- Lummel mag de bal niet uit de handen trekken.

Aanpassingen

- Spelen met 2 lummels.
- Aantal keer overspelen meer of minder.
- De persoon met bal tikken is genoeg om te wisselen.



Werpbal

Speelveld ± 20 m lang x 10m breed

Materiaal 1 bal | 6 pionnen of schoenen | 1 hoepel of korf | stopwatch

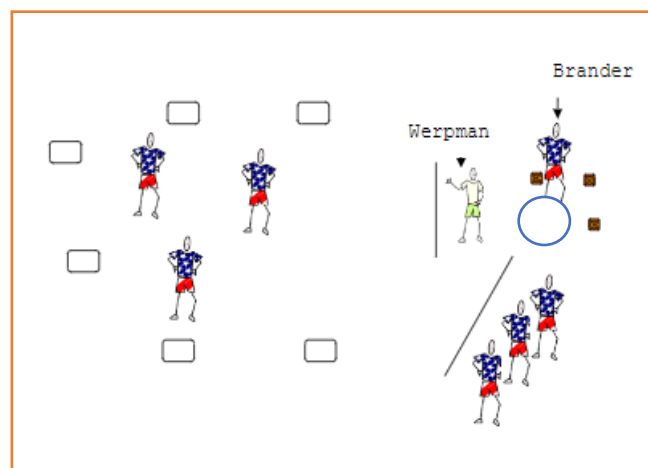
Aantal spelers 8 of meer

Speelwijze

2 partijen. Er is een veldpartij en werppartij. Let erop: werppartij aan de kant staan. En er is 1 brander (bij de korf of hoepel). Werpen vanaf achter de werplijn (maken met 2 pionnen), tussen de honken (pionnen of schoen). Proberen zo snel mogelijk rond te lopen, via de honken. Wordt de bal gebrand (in de hoepel of korf gelegd), dan moet de looper staan bij een honk. Sta je niet bij een honk dan is het een strafpunt en moet je terug naar het vorige honk. 6^e honk gehaald, dan is het een punt. Veldpartij: De bal die is geworpen zo snel mogelijk terug gooien naar de brander. Vangbal: strafpunt voor werppartij. Na 5 minuten wisselen, aantal strafpunten en punten worden bijgehouden.

Aanpassingen

- Veld groter of kleiner maken.
- Bal moet eerst naar een mede speler gegooid worden, voordat de bal naar de brander mag.
- Met slag materiaal spelen.





Boter, kaas en eieren

Speelveld ± 10 m lang x 5m breed per veld

Materiaal 6 lintjes (3 om 3, verschillende kleuren) | 11 pionnen of schoenen

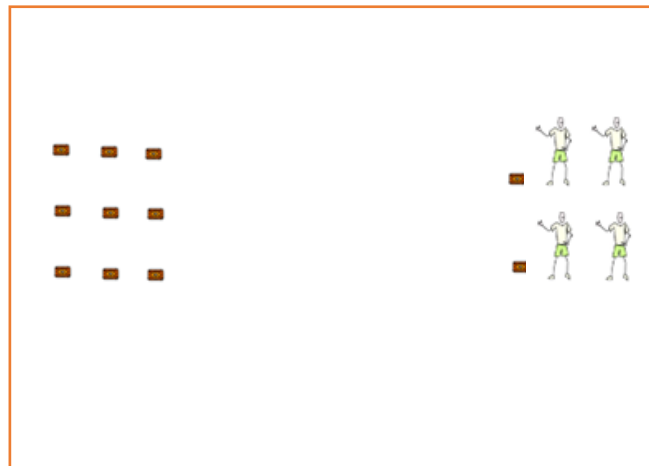
Aantal spelers 6-8 per veld

Speelwijze

2 partijen. Staan in een rij achter de start pion klaar. Voorste drie personen van beide teams hebben een lintje. De nummers 1 rennen bij het start signaal naar de pionnen aan de overkant. Daar wordt het lintje op een schoen of pion gelegd. Zo snel mogelijk ren je terug naar de groep, ben je over de lijn, dan begint nummer 2 uit de rij met rennen enz. Nummer 4 heeft geen lintje, toch rent deze naar de pionnen en mag eenmalig het lintje van zijn eigen team verplaatsen. Het spel stopt als een team drie op een rij heeft gemaakt.

Aanpassingen

- Afstand vergroten of verkleinen.



Ren je rot

Speelveld ± 10 m lang x 10 m breed

Materiaal 1 bal

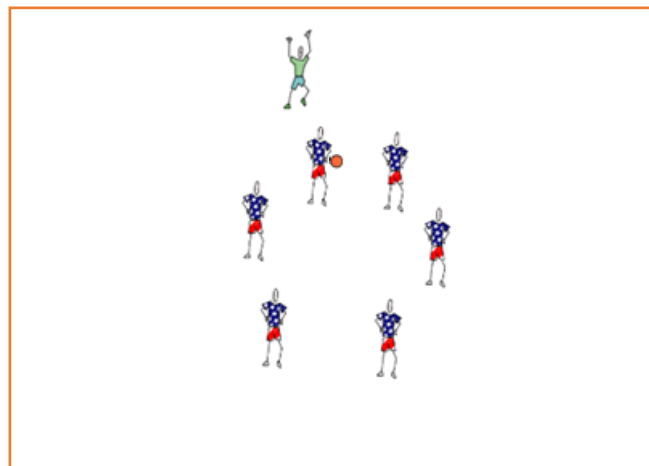
Aantal spelers 8 per veld

Speelwijze

Opstellen in een kring. 1 persoon heeft de bal. Achter de persoon met de bal staat de persoon die gaat rennen. De bal wordt naar de persoon rechts gegooid, totdat de bal weer bij de persoon is waar het begon. Zodra de bal voor het eerst gegooid wordt, begint de renner om de groep te rennen. Als de bal bij het begin is, wordt er stop geroepen. De renner telt dan langs hoeveel personen hij/zij gerend is.

Aanpassingen

- Afstand vergroten of verkleinen.
- Links en rechtsom gooien.



Estafette

Speelveld	± 20 m lang x 10 m breed
Materiaal	10 pionnen of schoenen 2 hoepels
Aantal spelers	4 of meer

Speelwijze

2 partijen in een rij achter elkaar. Nummers 1 rennen naar de overkant, slalommen om de pionnen en stappen door de hoepel. Draaien om de achterste pion en rennen zo snel mogelijk terug. Zodra ze voorbij de start pion zijn, begint nummer 2 met rennen. Spel eindigt als iedereen geweest is en op de grond zit.

Aanpassingen

- Gemengd estafette: 1 iemand moet hinkelend, 1 iemand moet springend en 1 persoon moet achterste voren. Het team mag zelf kiezen wie ze inzetten voor deze varianten.

