

11. Lach niet!

Je hebt nodig: –

In dit spelletje gaat het erom dat je niet lacht. Want wie lacht, is af. De kinderen zitten dicht bij elkaar in een kring. Ze zijn doodstil. Een van de kinderen (de 'leider') staat op en de anderen moeten hem of haar nadoen, maar zonder te lachen of geluid te maken. De leider kan bijvoorbeeld aan het haar van degene naast hem trekken, een tikje op de wang van zijn buurman geven, hem in zijn zij prikken, of in zijn neus knijpen.



12. Standbeeld

Je hebt nodig: –

De kinderen kiezen een houding en blijven daarin onbeweeglijk en doodstil staan. Een van de kinderen speelt voor 'clown'. Het is zijn taak om de standbeelden aan het lachen te krijgen. Het kind dat het het langst weet vol te houden, wordt op zijn beurt 'clown'.



13. Vang de stok

Je hebt nodig: een paraplu of wandelstok

De kinderen staan in een grote kring. Elk van de kinderen kiest een dier voor zichzelf. Een van de kinderen gaat in het midden staan, houdt de stok vast en roept tegelijkertijd de naam van een van de gekozen dieren. Daarna rent hij terug naar zijn plaats. Het dier (kind) dat geroepen is, moet de stok proberen op te vangen voordat die op de grond valt.



14. Appel-estafette

Je hebt nodig: twee appels, twee stoelen

Verdeel de kinderen in twee gelijke groepen; in elke groep gaan de kinderen twee aan twee staan. Aan de andere kant van de kamer zet je twee stoelen neer. Het eerste stel kinderen van elke groep krijgt een appel, die ze tussen hun voorhoofden moeten klemmen. Op het startsein lopen de twee stellen, met de appel tussen hun voorhoofden geklemd, naar de stoel, eromheen, en weer terug naar hun groep. Daar geven ze de appel door aan de volgende twee kinderen uit hun rij. Deze klemmen op hun beurt de appel tussen hun voorhoofden, enz. Als de appel valt, moet hij worden opgeraapt, het stel moet terug naar de rij en opnieuw beginnen. De groep die het eerst klaar is, heeft gewonnen.



15. Autorace

Je hebt nodig: twee kleine autootjes, twee draden van elk 2 meter lang, twee lege garenklosjes, tape voor een startlijn

Bind elke draad aan één kant aan een autootje vast en aan de andere kant aan het klosje. Zet beide autootjes tegen de muur, ongeveer 2 meter uit elkaar. Wijs twee kinderen aan, die met het garenklosje in de hand achter de startlijn gaan staan. Op het startsein moeten ze beginnen de draad op het klosje op te winden, zodat de autootjes naar hen toe komen rijden. Valt een autootje om, dan moet het eerst worden rechtgezet, voordat het kind weer verder mag. Het kind dat het eerst de auto tegen het klosje heeft, is de winnaar. Dan is het de beurt aan twee andere kinderen. Daarna strijden de winnaars tegen elkaar, totdat er één kind overblijft dat kampioen autoracer is.

