



In de achterzak: 10 kringspelen

1. Big Buddy

Iedereen staat in de kring, 1 iemand is big buddy de persoon er links naast is 1, die daarnaast is 2 enz. Iedereen begint te marcheren en te zingen: 'ow Yes, big buddy, big buddy, big buddy' x2. Dan zegt Big Buddy: 'big buddy + een cijfer van in de kring' (bijv.2), in hetzelfde ritme als de voeten. Nummer 2 zegt dan: '2 + een ander cijfer'. Dit gaat heel de tijd door op het snelle tempo van de marcherende voeten. Wanneer iemand een fout cijfer zegt of niets zegt wanneer het zijn beurt was, zingt iedereen: 'ow shit big buddy, big buddy, big buddy' x2. De persoon die fout was sluit zich vanachter (rechts van big buddy) aan in de kring waardoor er sommige mensen een ander cijfer krijgen. Dit moeten ze echter zelf snel tellen, want Big Buddy begint direct opnieuw: Big buddy + 5,...

2. Kat en Muis

Iedereen staat in de kring met de benen open, 1 iemand is de muis, 1 iemand is de kat. De kat loopt in de kring achter de muis en probeert deze te tikken. De muis kruipt tussen de benen van iemand in de kring. Deze persoon wordt dan de kat en de persoon die de kat was wordt de muis. Wanneer de kat de muis kan tikken voordat deze onder iemand zijn benen kan kruipen, verwisselen ze van rol.

Uitbreiding: Meerdere katten en muizen.

3. Tiktakboom

Iedereen staat in een kring, 1 iemand in de midden die zijn ogen sluit. Er wordt een voorwerp doorgegeven en de persoon in de midden roept op willekeurige momenten BOM! Wie het voorwerp vastheeft, is dood en moet op de grond gaan liggen, de personen langs weerszijden zullen nu over deze persoon moeten stappen om het voorwerp aan elkaar te kunnen doorgeven.

Uitbreiding: De persoon in het midden kan ook opdrachten geven zoals bv 3x pompen, changé(de bal gaat de andere richting uit), ...

4. 1-2-3 Piano

De groep staat aan één kant van het terrein. Iemand anders aan de andere kant. Die persoon draait zich om en zegt luid 1-2-3 piano terwijl loopt de groep naar hem. Als hij zich terug richting te groep draait moet de groep stilstaan. Als er iemand beweegt moet die terug naar de start lijn. Doel is om zo snel mogelijk bij die ene persoon te zijn.

Variatie: 1-2-3 fotomodel(je moet een modelpose aan nemen)

5. Drie rotte eieren

Je gooit een bal in recht in de lucht en roept iemand zijn naam. Die probeert de bal te vangen als hij valt mag hij drie stappen zetten om iemand te raken. Als hij iemand raakt heeft die een rot ei anders heeft hij er één. Bij drie rotte eieren krijgt de persoon een andere naam.

Variatie: Iedereen begint met een landsnaam, dier, stad, automerk, ...

6. Blad-steen-schaar race

De groep is onderverdeeld in 2 groepen die naast elkaar staan. Van elke groep loopt er iemand rond een bepaald punt. Als ze elkaar tegenkomen doen ze blad-steen-schaar. Diegene die wint mag verder lopen. Die van het verliezende team wordt afgelost door een andere speler. Het doel is om bij de andere hun start punt te komen.
Variatie: vuur-regen-dak gebruiken, hindernissen plaatsen.

7. Teletubietikkertje

Men heeft 1 of 2 tikkers. Dat hangt van de grote van de groep af. Iedereen moet zoals een teletubie lopen (gestrekte benen en gestrekte armen). Als men wordt aangetikt dan moet men blijven stilstaan en dan roept men : " o oh o oh... . Terwijl men dat doet gooit men de armen in de lucht en terug naar beneden. Diegene die kan bevrijden doen dit door 2 knuffels te geven, daarna mag men weer verder lopen.
Variatie: tikkertje hoog, jagerbal, slingertikkertje, ...

8. Ninja!

De groep staat in een klein kringetje zodat iedereen een hand in het midden op elkaar kan leggen. Vervolgens wordt er afgeteld: 3 2 1 en dan roept iedereen heel luid NINJAAAA, terwijl ze met een ninjamove naar achter springen. Vervolgens wordt er random beslist wie er mag beginnen. Die moet proberen om met zijn hand op een andere hand (enkel de hand) te slaan. Hierbij mag hij één beweging maken, d.w.z.: hij mag 1 keer een slabeweging doen, terwijl hij ook een sprong mag maken (om dichterbij de persoon te raken, of juist verder weg). De persoon die wordt aangevallen, mag haar hand wel wegtrekken. Als ze toch geraakt wordt, is ze er aan en mag ze niet meer meedoen.
Uitbreiding: Je kan met 2 handen spelen als 1 hand uit is moet deze op de rug blijven.

9. Lucky luck/pang pang

Iedereen staat in een kring, 1 iemand in het midden die in geweerhouding rond zijn as draait en willekeurig op iemand schiet en zijn naam roept. Die persoon bukt zich zo snel mogelijk en de personen langs weerszijden draaien rond hun as en schieten op elkaar. Wie laatst was, is dood en moet zich bukken/gaan zitten.

10. Levend of dood

Twee ploegen spelen volleybal(gooien de bal over het net) en terwijl de bal gesmeten wordt, wordt ook een naam geroepen, waarvan men de persoon "dood" wil in het spel. Als de bal op de grond botst, moet de speler het veld verlaten. Hij moet dan langs het veld gaan staan, ze kunnen hem terug "levend" maken of iemand anders doden.