

Vormings- en ontmoetingsdag MOEV-Apotheose Dinsdag 25 juni 2024

Communicatie- en kennismakingsspelletjes

- 1-2-3
- Boer pas op je kippen
- Geklutst ei
- Call ball



academy 1
Muriel Sutter &
Academy Team

CallusActive

Warming-up spelletjes

- Tjip-tjap-tjoep
- Vierkant-loop
 - Pendel wedstrijd
 - Groepskrijgertje
 - Vrijgezellenjacht
- Wasrek tikkertje
- Estafette:
 - Bottle flip estafette
 - In-de-roos-estafette
- Iemand is 'm niemand is 'm
 - Tjip-tjap-tjoep
 - Kegeldraaien
- Spongebob jacht
- Weerwolventrefbal



Muriel Sutter

CallusActive

Intensieve spelen in 2 groepen

- Trefbal
 - Omgekeerd trefbal
- Rock'n Roswell

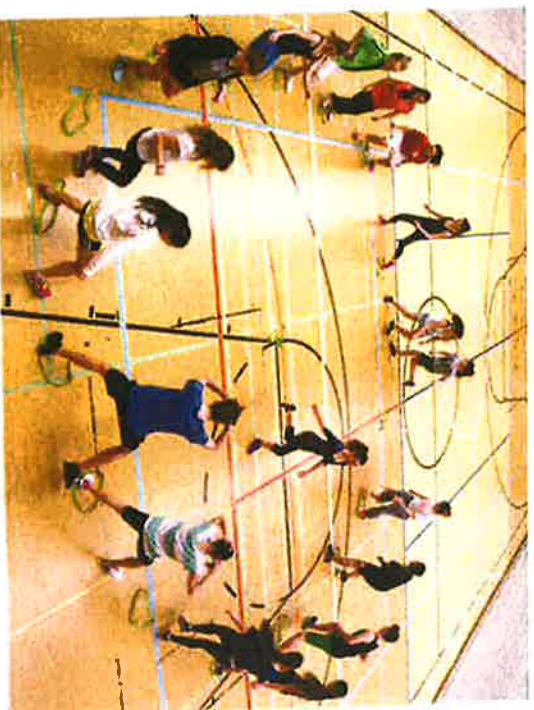


Correspondentie:

Dennis Witsiers

Tel: +31628119862

Mail: dennis.witsiers@burner-ambassadors.net



Actiefoto
The Tik
Pangl

Kennismakings- en communicatiespelletjes

Tik Tak Pangl

Spelers: 10-30

Alle spelers staan in een kring, waarbij ieder in zijn eigen lintje staat. Speler A staat in het midden van de kring. Als hij tegen een speler in de kring "Tik" zegt, dan moet iedereen direct een nieuw lintje zoeken. Zegt speler A "Tak" tegen een speler, dan moeten degenen rechts en links van deze speler direct van plaats wisselen. Wanneer speler A "Pangl" zegt, moet iedereen eerst een muur aantikken voordat ze een nieuw lintje mogen zoeken. Speler A speelt mee en probeert ook een lintje te bemachtigen. Wie geen lintje heeft, wordt de nieuwe speler in het midden van de kring.

Mogelijke aanpassingen:

- ▶ Bij "Jai" wisselen alleen de spelers met blonde haren van plaats
- ▶ Bij "Mael" wisselen de spelers met donkere haren.
- ▶ Bij "Stylle" wisselen de spelers met gekleurde nagels.
- ▶ Bij "Fama" wisselen de spelers met een topje aan.
- ▶ Bij "Cliff" wisselen de spelers met een lange trui/ingebroek aan.
- ▶ Bij "Party" moet iedereen eerst drie maal rondlopen en daarna een nieuw lintje zoeken.

Intensiteit:

Materiaal:

Tijd:



Welk materiaal heb je nodig?

- ▶ Voor iedereen een lintje

Actiefoto
1-2-3



Kennismakings- en communicatiespelletje:

1-2-3

Spelers: onbeperkt

In tweetallen wordt afwisselend van één tot en met drie gezegd. Het tempo gaat steeds meer omhoog totdat een van de twee spelers een fout maakt. Je speelt "Best of three". Daarna zoek je een nieuwe tegenstander op.

Mogelijke aanpassingen:

- ▶ Klappen in plaats van "twee" te zeggen.
- ▶ Om je lengte te laten zien in plaats van "drie" te zeggen.
- ▶ Een combinatie van bovengenoemde aanpassingen.
- ▶ Probeer verschillende woorden, cijfers en bewegingen.
- ▶ Gok vreemde talen en handsignalen zijn toegestaan!

Intensiteit:

Materiaal:

Tijd:



Welk materiaal heb je nodig?

- ▶ Niets!

Warming up spelletjes

Tijp Tjap Tjoep!
Spelers: 15-39

De spelers zijn verdeeld in drietallen rondom de middencirkel. Dan wordt "Tijp Tjap Tjoep!" gespeeld (zie bladzijde 55). Degene die alleen blijft, moet proberen de muur aan te raken zonder door een van de andere twee getikt te worden. Als dat gelukt is, krijgt hij één punt. Lukt het niet, dan krijgt degene die getikt heeft één punt. Vervolgens verzamelen alle drie de spelers weer bij de middencirkel en begint het spel opnieuw. Wie scoort de meeste punten in drie minuten?

Mogelijke aanpassing:

- ▶ Als er twee voeten in de cirkel blijven staan, moet degene die wegrekt twee muren aanraken. Als de meerderheid zijn voet wegtrekt, moet degene die vlucht één muur aanraken en daarna weer terug naar de middencirkel.

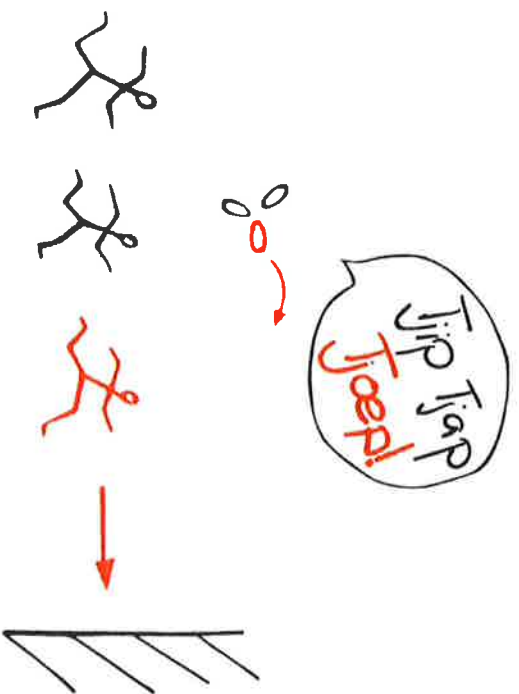
Intensiteit:

Materiaal:



Tijd:

- ▶ Niets!



Tekening
Tijp Tjap
Tjoep!

Warming up spelletjes

Vis-op-een-rij
Spelers: 18-40

Het speelveld is verdeeld in drie zones. In elke zone staan twee "vismonsters" met een rubberen vis. Alle andere spelers staan in startzone A. In eindzone B liggen vier hoepels. De spelers proberen het veld over te steken. De speler die dit doet zonder te worden getikt door een vismonster, stapt in een hoepel. Zodra alle hoepels vol zijn, roept de spelleider "Vis-op-een-rij!" en noteert een punt. Deze vier spelers gaan terug naar startzone A en beginnen opnieuw. Degene die wordt getikt, tikt lijn B aan en gaat dan naar startzone A. Hoeveel punten behaalt de groep in vier minuten?

Mogelijke aanpassing:

- ▶ De spelers worden verdeeld in drie tot vier teams van elk vijf tot zes personen. Elk team verdedigt een keer, alle andere teams zijn loopers. Het verdedigende team met de laagste scores wint.

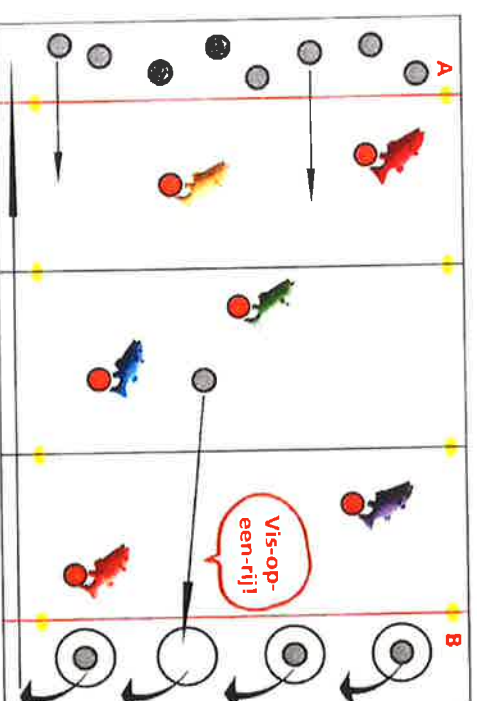
Intensiteit:

Materiaal:



Tijd:

- ▶ Welk materiaal heb je nodig?
▶ 6 rubberen visen of iets dergelijks, 4 hoepels en pionnen



Organisatie
tekening
Vis-op-
een-rij

Warming-up spelletjes

Bottle flip estafette door Muriel Sutter
Spelers: 16-30

Maak teams van vier of vijf spelers, die in een rij staan voor een estafette. Op het teken van de spelleider rent de voorste loper naar de achterlijn, pakt de pylon en probeert een bottle flip. Als dit lukt, mag deze speler een wasknijper uit de bak pakken. Na elke poging rent de speler terug naar zijn rij. Welk team verzamelt de meeste wasknijpers in drie minuten?

Mogelijke aanpassingen:

- ▶ Als de poging mislukt, moet een extra taak uitgevoerd worden (20x touwtje springen, 10x opdrukken, enzovoort) voordat de speler terug naar zijn rij rent. Welk team lukt het om drie succesvolle bottle flips te maken?
- ▶ Er lopen altijd twee of drie spelers tegelijk. Er moet gegooid worden totdat de truc slaagt. Pas daarna wordt er gewisseld. Elke speler komt twee keer aan de beurt. Welk team is het snelst?
- ▶ Als vorige aanpassing, maar het aantal benodigde worpen moet worden opgedrukt voordat de speler terug naar zijn rij mag.

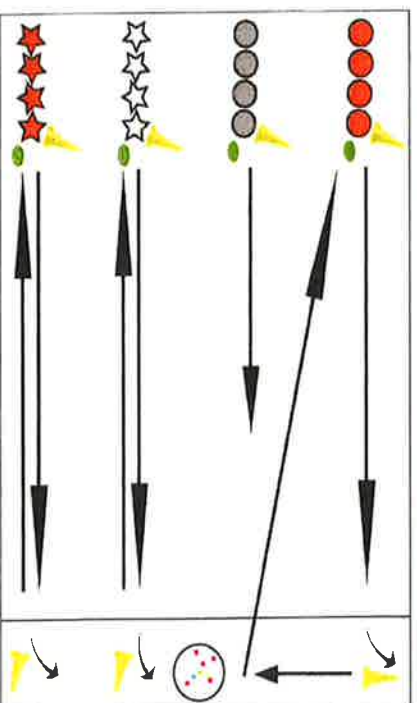
Intensiteit:

Materiaal:

Tijd:



- ▶ Welk materiaal heb je nodig?
- ▶ Wasknijpers en per team 1 markeerschijf, pylon en springtouwetje



Organisatie-
tekening
Rottle flip
estafette

Warming up spelletje

In de roos!
Spelers: 6-30

Teams van vier personen staan op de achterlijn. Elk team krijgt vijf balletjes (bijvoorbeeld jongleerballetten). Aan de overzijde wordt een hoepel neergelegd en een werplijn bepaald. Na het startsignaal rennen de eerste spelers van elk team naar de werplijn en proberen hun balletje in de hoepel te gooien zodat deze daar in blijft liggen. Als dit lukt, blijft het balletje liggen. Zo niet, dan neemt de speler het balletje weer mee. De speler rent terug en tikt de volgende speler aan. Het team dat als eerste vijf balletjes in de hoepel heeft, wint.

Mogelijke aanpassingen:

- ▶ Elk team ontvangt slechts één balletje, dat elke keer moet worden meegenomen en doorgegeven. De spelleider houdt de punten-telling bij. Welk team scoort de meeste punten in drie minuten?
- ▶ Rondom de hoepel is een extra buitencirkel gemarkeerd. De buitenste cirkel is 1 punt waard, de binnenste cirkel 3 punten.

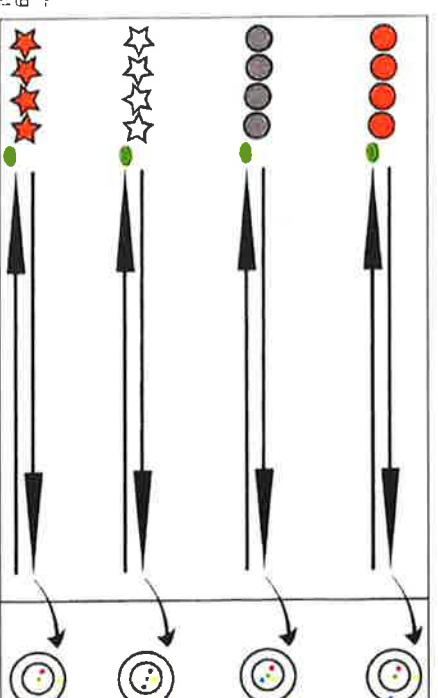
Intensiteit:

Materiaal:

Tijd:



- ▶ Welk materiaal heb je nodig?
- ▶ 5 zachte balletjes, 1 hoepel, 1 markeerschijf per team



Organisatie-
tekening
In de roos!



Actiefoto
Spongebob-
jacht

Warming-up spelletjes

Spongebob-jacht door Muriel Sutter
Spelers: 16-30

Drie tot vier spelers worden benoemd tot "Spongebob" en krijgen elk een "spons" (een dichtgeknoopte fietband). De andere spelers vluchten. Als een speler getikt is, wordt deze opgenomen in de spons. Wie als laatste overblijft, wint.

Mogelijke aanpassingen:

- ▶ De spons die het eerst "doordrenkt" is (vijf spelers heeft), wint.
- ▶ Als een spons doordrenkt is met drie personen, moet deze worden "leeg geknepen". Hiervoor gaat de spons naar de spelleider, die deze Spongebobs een taak geeft. Bepaal vervolgens met "Tijp Tijp" (zie bladzijde 65) welke speler de nieuwe Spongebob wordt.
- ▶ Spongebob-estafette: drie spelers lopen in de spons samen een hindernisbaan. Bij de wissel wordt de spons overgedragen aan het volgende drietal.

Intensiteit:

Materiaal:

Tijd:



- Welk materiaal heb je nodig?
- ▶ 3-4 binnenbanden
 - ▶ Materialen voor de hindernisbaan (aanpassing)

Warming up spelletjes

Stress-tikkertje
Spelers: 12-30

Maak twee teams. Het speelveld is een halve zaal. Team A (grijs) staat verspreid in het veld en team B (oranje) staat naast elkaar aan de zijlijn. Wanneer de spelleider het startsignaal geeft, moet de eerste speler van team B een speler van team A tikken. De speler van team A die getikt is, moet het veld verlaten. De tikker van team B rent terug naar zijn team en tikt de volgende speler aan. Ook deze speler gaat weer terhand van team A tikken, en zo gaat het spel door. Als iedereen van team A getikt is, stopt de tijd. Daarna wisselen de teams van rol. Welk team is het snelst? Let op: als er na maximaal één minuut niemand getikt is, geeft de spelleider aan dat er een nieuwe tikker komt.

Mogelijke aanpassing:

- ▶ 2-3 tikkers starten tegelijkertijd. Telkens als er een speler terug is, volgt een vliegende wissel tot het veld leeg is.

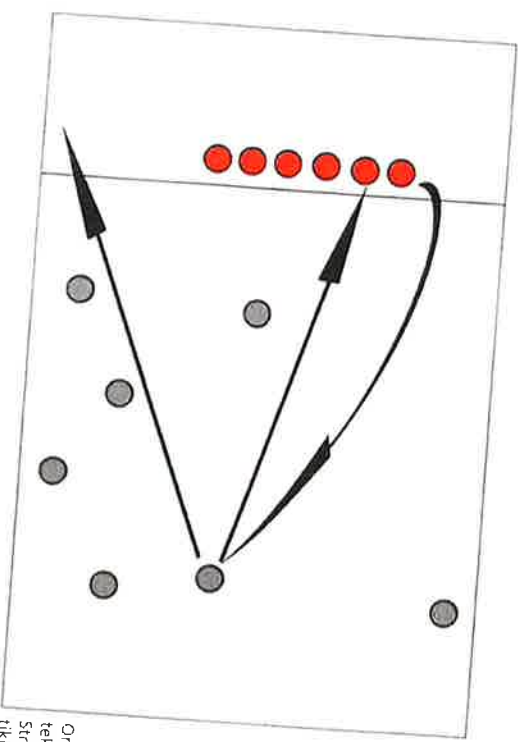
Intensiteit:

Materiaal:

Tijd:



- Welk materiaal heb je nodig?
- ▶ Voldoende lintjes om 2 teams te maken



Organisatie-
tekening
Stress-
tikkerje

ntensieve spelen



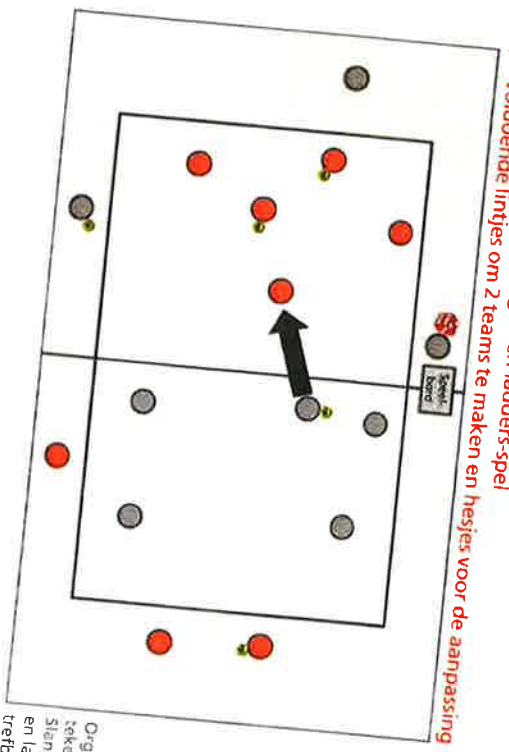
Slangen en ladders trefbal door Florian Auer
 Spelers: 16-24

Er wordt "Trefbal met gevangenis - nieuwe stijl" (zie bladzijde 64) gespeeld. Een speler die een tegenstander afgooit, mag één keer de ladderbord verschuiven. Dit geldt altijd, dus ook vanuit de gevangenis. Als een team geen spelers meer in het veld heeft staan, mag het andere team drie keer achter elkaar rollen en zetten. Daarna begint een nieuw trefbalspel. Het team dat het ladderspel als eerste voltooit, wint.

Mogelijke aanpassing:
 ▶ Elk team kiest drie spelers met een roze, geel en groen hesje. Deze hebben de volgende bonusfuncties als zij geraakt worden:
 Roze: 3 vakken voorruit
 Groen: 2x goolen
 Geel: terug naar het begin

Intensiteit:
 Materiaal:
 Tijd:

- ▶ Welk materiaal heb je nodig?
- ▶ 2-4 zachte ballen, Slangen en ladders-spel
- ▶ Voldoende lintjes om 2 teams te maken en hesjes voor de aanpassing



Organisatie tekening Slangen en ladders trefbal

Actiefoto Weerwolvontrefbal



Warming up spelletjes

Weerwolvontrefbal
 Spelers: 14-30

Twee tot drie spelers beginnen als "weerwolvjan" (tikkers), alle andere spelers zijn "mensen". De weerwolvjan hebben een lintje en krijgen één zachte bal. Alle andere spelers verspreiden zich in het veld. De weerwolvjan proberen de mensen te tikken met de bal in hun handen, maar mogen niet lopen met de bal (wel overgrocien). Als een mens door een weerwolv "gebakst" (getikt) is, dan is hij bakst en wordt hij dus ook een weerwolv. Hij krijgt dan een lintje van de spelleider en helpt de weerwolvjan. Wie zal de laatste overlevende mens zijn? Zodra er meer dan zes weerwolvjan zijn, brengt de spelleider een extra bal in het spel. Op deze manier blijft het spel interessant.

Intensiteit:
 Materiaal:
 Tijd:

- ▶ Welk materiaal heb je nodig?
- ▶ 4-6 zachte ballen
- ▶ Voldoende lintjes