

Spelletjes bij slecht weer

Wat doen we als het steeds maar regent of als het guur is?
We lezen alle nieuwe boeken uit, spelen alle spelletjes die we kennen, maar dan?
Probeer de volgende spelen eens; die ken je, denk ik, nog niet.

Wat is er veranderd? (voor twee of meer spelers)

Een van de spelers gaat de kamer uit en verandert dan drie dingen aan zijn kleding. Daarna gaat hij weer naar binnen en gaat zo staan dat allen hem goed kunnen zien. De andere spelers noemen nu op, wat er aan hem veranderd is. Degene die het eerst alles heeft ontdekt, mag aan zichzelf drie dingen gaan veranderen.

Klappen-luisteren-doen (voor twee of meer spelers)

Een van de spelers moet buiten de kamer gaan staan. De anderen spreken met elkaar af welke opdracht door de weggestuurde speler moet worden uitgevoerd, bijvoorbeeld: het licht aan- en uitdraaien.

De speler wordt binnengeropen en moet nu proberen de opdracht uit te voeren. Alle spelers klappen in de handen. Komt de speler in de buurt van het lichtknopje, dan klapt iedereen hard; loopt hij er echter weer vandaan, dan klapt men heel zacht. Is de opdracht tenslotte goed uitgevoerd, dan roept een van de spelers: „Goed zo!”
Jullie zult veel leuke opdrachten kunnen bedenken, maar maak het niet te ingewikkeld, want dan gaat de aardigheid eraf.



Vijf-minutenspel

(voor twee of meer spelers)

Nodig per speler: een blaadje papier, een ballpoint, een kleurpotlood.

We spreken af welk vertrek in huis we zullen nemen, bijvoorbeeld de huiskamer. Dan hebben we nog een beginletter nodig, die we uit een (liefst oud) boek of een tijdschrift kunnen prikken. Je slaat het ergens open en prikt met dichte ogen. De potloodpunt wijst bijvoorbeeld de p aan. Daarna krijgen we precies vijf minuten om zoveel mogelijk voorwerpen uit de huiskamer, die met een p beginnen, op te schrijven, bijvoorbeeld: plant, prullenmand enzovoort. Na vijf minuten legt iedereen zijn potlood neer en pakt een kleurpotlood. Degene die de meeste voorwerpen heeft opgeschreven mag beginnen. Heeft iedereen bijvoorbeeld 'plant', dan streept iedereen dat woord door. Hebben twee, drie of vier spelers het woord niet, dan mogen zij die dat woord wél hebben, een 2, 3 of 4 achter het woord zetten.

Heeft niemand het woord, dan mag men tien punten rekenen. Wie heeft het hoogste aantal punten?

Je kunt alle vertrekken in huis nemen, de keuken, huiskamer, slaapkamer, studeerkamer.

Nog meer variaties: Wat vind je in de school? Wat verkoopt de kruidenier? Wat verkoopt de groenteman? Wie zien we op het televisiescherm?



Tikketakketol

(voor twee of meer spelers)

Nodig zijn: stuk stevig papier of karton, een potlood.

Teken op het papier een cirkel ongeveer zo groot als een ontbijtbordje. Verdeel deze cirkel in partjes, net als een sinaasappel. In elk vakje wordt nu een getal gezet, in sommige hoge getallen, in andere lagere getallen en in een paar vakjes een nul.

Maak een lijstje met de namen van de spelers, zodat de getallen voor iedereen opgeteld kunnen worden.

Om de beurt mag nu een speler, met potlood op de cirkel tikken, terwijl hij zijn ogen dicht houdt en het volgende rijmpje opzegt:

Tikketakketol,

de boer die nam een knol

van de wagen, zonder vragen,

tikketakketol.

Het getal dat in het hokje staat als de speler het laatste 'tol' heeft gezegd, wordt op het lijstje gezet, onder zijn naam. Als iedereen drie beurten heeft gehad, tellen we de punten op en zien wie de winnaar is.

Opdat degene die gaat spelen niet precies weet waar de grootste getallen staan, wordt het papier een paar slagen omgedraaid, vlak voordat de speler begint (als hij dus zijn ogen al stijf dicht heeft).

Spreekwoorden

(voor minstens twee spelers)

Nodig zijn: papier, potloden, scharen en enveloppen.

Iedere speler bedenkt twee spreekwoorden. Hij noemt die niet, maar schrijft ze op. En wel zó duidelijk en zo groot dat hij later de woorden los kan knippen, zodat hij allemaal kleine stukjes papier krijgt, met telkens één woord op één papiertje.

Iedereen doet nu de stukjes papier in een enveloppe en zet zijn naam er buiten op. Als iedereen klaar is wordt er van enveloppe geruild. Elke speler heeft dus een enveloppe van een ander.

Nu maakt iedereen de enveloppe open en probeert de spreekwoorden die aan stukjes erin liggen weer heel te maken. Wie denkt de goede spreekwoorden te hebben gevonden, schrijft ze op een blaadje papier en zet er de naam achter die op de enveloppe staat. Dan kan hij later beter controleren of hij het goed heeft gedaan.

Als iedere speler klaar is, worden de enveloppen weer geruild. Na twee of drie keer ruilen vertelt ieder welke spreekwoorden hij in de enveloppe had gedaan.

Wie heeft de meeste goede oplossingen?

Zwarte kunst

(voor drie of meer spelers)

Een geheimzinnig spel, waarbij een tovenaar en een helper nodig zijn.

De helper van de tovenaar wordt de kamer uitgestuurd. De tovenaar vraagt aan de overige aanwezigen een voorwerp aan te wijzen, dat de helper moet kunnen raden. Ze wijzen bijvoorbeeld de klok aan. „Goed,” zegt de tovenaar, „roep mijn knecht maar terug.” De knecht komt terug, en de tovenaar zegt tegen hem:

„Knechtje, knechtje, doe je best,
van de zwarte kunst komt de rest.”

Dat begrijpt natuurlijk niemand. De tovenaar vraagt nu bijvoorbeeld aan zijn knecht: „Is het de bruine tafel?” „Nee,” antwoordt de knecht. „Dat groene kussen misschien?” „Nee.” „Die zwarte telefoon?” „Nee.” „Die witte klok?” „Ja.”

Niemand begrijpt natuurlijk hoe de knecht dat zo maar heeft kunnen raden. Hoe was dat mogelijk? De tovenaar heeft eerst alle mogelijke gekleurde voorwerpen opgenoemd, behalve zwarte. Toen hij echter een zwart ding aanwees, kwam *direct daarna* het afgesproken voorwerp. Zwarte kunst dus! Veel plezier met deze spelletjes.

