

Wijnie Schouten

Spelletjes bij slecht weer

Is het weer te slecht om naar buiten te gaan? Weet je niet meer wat je nu eens zal doen?

Kom, probeer eens de volgende spelletjes. Je zult er beslist veel plezier mee beleven.

On of eef

(voor drie of meer spelers)

Nodig per speler: 10 knopen of 10 knikkers.

De spelers leggen de knopen zó neer dat de andere spelers ze niet kunnen zien. Speler nr. 1 neemt een paar knopen in zijn hand en legt zijn hand dan gesloten voor een van de andere spelers neer en vraagt hem: „On of eef?”

Eef wil zeggen: een even getal, 2, 4, 6, 8, of 10.

On wil zeggen: een oneven getal, 1, 3, 5, 7, of 9.

Zegt de speler bijvoorbeeld „eef”, dan laat speler nr. 1 zien hoeveel knopen hij in zijn hand heeft. Heeft hij een even aantal knopen in de hand dan heeft de speler goed geraden en krijgt hij de knopen.

Heeft hij misgeraden, dan moet de speler net zoveel knopen aan speler nr. 1 geven als deze in zijn hand heeft.

Speler nr. 1 gaat nu naar de andere spelers. En als hij bij iedereen geweest is, begint nr. 2 een rondje „on of eef”.

De koopman uit Parijs

(voor twee of meer spelers)

„Ik ben een koopman uit Parijs,
ik verkoop goederen voor elke prijs,
ja en nee versta ik niet,
wit en zwart verkoop ik niet!”

Een van de spelers mag koopman(vrouw) zijn.

Hij zegt het bovenstaande rijmpje op, en vraagt dan aan een van de andere spelers: „Wat wenst u mevrouw (meneer)?” of „Wat is er van uw dienst?”

Je begrijpt al dat deze koopman of koopvrouw een winkeltje heeft waarin van alles te koop is.

Maar . . . je hebt het al gehoord in het rijmpje: Ja en nee verstaat hij niet. En wit of zwart verkoopt hij niet.

Wat de koopman ook zegt, je mag nóóit antwoorden met ja of neen, en ook niet met wit of zwart. Doe je dat toch, dan ben je af en dan gaat de koopman naar de volgende speler.

Iedere koopman mag drie klanten bedienen. Dan mag een ander koopman zijn.

Knickerspel (om op de vloer te spelen)

(voor twee of meer spelers)

Van een schoenendoos kun je een fijn spel maken. Je knipt uit één van de lange zijden 3 boogjes, zó groot, dat een glazen knikker er gemakkelijk door kan rollen.

Boven ieder boogje zet je een cijfer, 1, 2, of 3.

Een speler heeft de doos en gaat er mee op de vloer zitten (lieft een gladde vloer) op ongeveer 2 meter afstand van de overige spelers. De spelers proberen nu om beurten een glazen knikker door een van de boogjes te rollen. Mislukt het, dan is de knikker voor de houder van de doos; lukt het wel, dan krijgt de speler net zo veel knickers van de dooshouder als staat aangegeven boven het boogje waar de knikker doorheen rolde.

Als een speler geen knickers meer heeft, dan is het zijn beurt om dooshouder te worden.

Figuren leggen

(voor twee of meer spelers)

Nodig: per speler een vouwblaadje of een ander stuk vierkant papier, een schaar.

Eerst gaan we even vouwen. Het vouwblaadje moet je zó vouwen dat er 16 vierkantjes ontstaan.

Nu knip je alle vierkantjes uit.

10 vierkantjes laat je heel, 4 vierkantjes knip je schuin door, zodat je 8 driehoekjes krijgt, 2 vierkantjes knip je ieder in 4 reepjes.

Nu spreken de spelers met elkaar af wat zij gaan leggen met deze figuurtjes, bijvoorbeeld een huis, een schip, een auto.

Het gaat er om wie het mooiste figuur heeft gelegd en de meeste figuurtjes daarbij gebruikt heeft.

Misschien wil moeder wel voor 'jury' spelen.

Vijf-minutenspel

(voor twee of meer spelers)

Nodig per speler: een blaadje papier en een ballpoint.

We bedenken met elkaar een héél lang woord. Bijvoorbeeld: slaapkamerstoel, autobuspassagier, tuingereedschappen.

Jullie kunnen er vast nog een heleboel bedenken.

Iedere speler schrijft nu op zijn blaadje bijvoorbeeld: autobuspassagier. Maar de letters moeten niet naast elkaar staan, maar onder elkaar.

Nu krijgen we precies vijf minuten tijd om bij iedere letter een jongens of meisjesnaam te zoeken die met die letter begint. Na vijf minuten stoppen we en kijken wie de meeste namen heeft (Annie, Ursula, Ton, Otto, enzovoort).

Variaties zijn: plaatsnamen, dierennamen enzovoort.

Dobbelsteenspel

(voor drie of meer spelers)

Nodig zijn: twee dobbelstenen, papier en ballpoint.

Een speler is de teller. Hij schrijft op een blaadje papier de namen van de deelnemers.

Om beurten werpen de spelers de dobbelstenen. De teller telt het aantal ogen en noteert het getal op het blaadje onder de naam van de speler.

Wie het eerst de honderd punten passeert is winnaar; hij mag dan de volgende teller zijn.

