

PLEINSPEL: KORTE PLEINSPELEN

1. Oproer

In het midden op een stoel staat de koning met bet slaghout. Rond hem staan de oproerlingen die hem met tennisballen proberen te raken. Degene die daarin slaagt wordt koning.

2. Stropen

De spelers staan in een kring met in het midden de sjaal. Er wordt een boswachter aangeduid, dan komt de stroper (die niet weet wie de boswachter is) in de kring tussen 2 spelers, hij neemt de sjaal en verdwijnt tussen de 2 zelfde spelers. De boswachter moet hem tikken voor hij met de sjaal de kring uit is.

De boswachter mag zich pas kenbaar maken wanneer de stroper de sjaal vast heeft.

3. Kringbal

De spelers staan in een kring op 2 meter van elkaar. In het midden staat een speler met een bal, hij werpt deze op een speler uit de kring en loopt weg. De getroffen speler legt de bal in het midden van de kring en probeert de weggelopen speler te tikken voor deze de bal uit de kring schopt.

1. Pots rugby

De hoed of pet wordt opgegooid door de spelleider. Diegene die hem opvangt zet de pet op het hoofd en loopt weg. Hij mag hem niet vasthouden. De tegenspelers trachten de pet te ontnemen. De speler mag de hoed ook doorgeven aan een medespeler.

5. Burgeroorlog

Verdeel het plein in 5 vakken. Al de spelers beginnen in vak 5. Iedereen is vijand van iedereen. Elke speler heeft een scalp (wimpel). Op het fluitsignaal probeert elk een scalp van iemand anders te veroveren zonder de zijne te verliezen. Dit gebeurt door te scalperen (wimpelvechten).

Iemand die zijn scalp kwijt is kan geen andere veroveren. Iemand die één gewonnen heeft, hoeft er geen tweede te veroveren. Resultaat: de helft van de groep heeft 2 scalpen, de andere helft heeft geen scalp. De verliezers krijgen hun scalp terug en verhuizen naar vak 4. De winnaars blijven in vak 5.

Het zelfde scenario opnieuw laten spelen. De verliezers van vak 4 verhuizen naar vak 3. De winnaars van vak 4 blijven er en de verliezers van vak 5 komen erbij. De winnaars uit vak 5 blijven daar. Dan staat 1/4 in vak 5, 1/2 in vak 4 en 1/4 in vak 3. Herhaal het scenario totdat er slechts 1 man in vak 5 overblijft.

6. Kringlopen

Teken op het midden van het speelveld 2 concentrische cirkels. De grote ervan is afhankelijk van het aantal deelnemers. Zorg er wel voor dat er 2 meter is tussen de binnenste en buitenste cirkel.

Duidt ook goed 2 tegenover elkaar liggende terreingrenzen aan.

Doel Verdeel de groep in 2. 1 ploeg loopt binnen de buitenste cirkel in uurwijzerszin. De andere helft loopt binnen de binnenste cirkel tegen uurwijzerszin. Op het fluitsignaal lopen de buitenste zo vlug mogelijk naar één van de 2 terreingrenzen. De binnenste groep probeert de buitenste zo vlug mogelijk te tikken. Zij die getikt zijn komen mee in de binnenste cirkel.

7. Flessenvoetbal

Iedereen krijgt een flesje gevuld met water en een streepje op x cm hoogte. Iedereen plaatst zijn flesje op de grond. Vervolgens start het voetbalspel, waarbij het doel is om te voorkomen dat bij je eigen flesje het waterniveau daalt onder het streepje. Flesje leeg? Niet meer meedoen.

8. Zitvoetbal

Spel voor een egale, niet splinterende vloer (binnen) of een willekeurig buitenterrein. Regels van gewoon voetbal (behalve buitenspel, e.d.) maar de spelers mogen alleen zich zittend verplaatsen. Dat houdt in dat de spelers op hun zitvlak over de grond schuiven, of er hooguit een paar centimeter boven hangen, om erge slijtage te voorkomen. Doelen tussen twee objecten. Rest ongeveer gelijk aan voetbal.

9. Het grote Egotripperspel

Je kiest een heel eenvoudig spel (bv. tikkertje verhoog). Je begint het spel, maar de bedoeling is dat je de spelregels verandert. Dit doe je door op de tafel gaan te staan en met de 2 deksels tegen mekaar te slagen (gong). Dan moet je zeggen: "Ik, <naam>, de grootste ego-tripper aller tijden van alle ego-trippers verklaar hierbij dat je..<nieuwe spelregel>". Een voorbeeld van een nieuwe spelregel kan zijn dat je telkens als je op een verhoog springt, je je naam achterstevoren moet zeggen. Als deze regel 3 minuten kan volgehouden worden krijg je 4 kroonkurken. Als je deze regel maar niets vindt, kan je deze regel afgongen. Dit gebeurt op dezelfde wijze: "Ik, <naam>, de grootste ego-tripper aller tijden van alle ego-trippers verklaar hierbij dat de regel van <naam> wordt afgeschoten. Als je afgongt moet je wel 2 kroonkurken

inleveren en mag je niet direct zelf een regel bijmaken. LET OP: Een regel die het langer dan 3 minuten heeft volgehouden, kan NIET meer afgegongd worden en blijft dus bestaan!!!. Als je iemand betrapt die fouten maakt tegen een bijgemaakte regel, mag je van deze 2 kroonkurken vragen.