

## BINNENSPEL KORTE REGENSPELEN

### 1. Rippel Stippel

Ik, (eigen naam) rippel stippel zonder stippel doe de groeten aan X (andere speler) rippel stippel zonder stippel.”

Als iemand een fout zegt of hapert met zijn zin, krijgt deze persoon een stippel. Vanaf dan noemt men hem of haar “Rippel stippel met één stippel.”

### 2. Kiekenkot

De deelnemers staan in een grote kring. Er worden in de kring twee eieren doorgegeven, elk ei in een andere richting. Als de eieren elkaar kruisen, doen de twee deelnemers die elkaar op dat ogenblik een ei geven, het gekakel van een kip na. Een geblinddoekte speler in het midden van de kring moet trachten een ei af te pakken. Als hij of zij hierin slaagt, mag een ander persoon de middenplaats innemen.

### 3. Gatneuker

Alle spelers zitten in een kring. De eerste begint te tellen en zegt “één”, de tweede zegt “twee”, enz ... Maar de getallen vijf en zeven mag men niet zeggen. Ook de veelvoud van vijf en zeven mogen niet vermeld worden.

In plaats van vijf, of een veelvoud van vijf, zeggen we het woord “gat”. En in plaats van zeven, of een veelvoud van zeven, zeggen we “neuker”.

Bijvoorbeeld:

- 15 → gat
- 21 → neuker
- 35 → gatneuker

Als men een fout zegt, ligt men eruit.

### 4. Fluisterzin

Men zit in een kring. Eén persoon fluistert een lange zin in het oor van zijn rechterbuurman. Deze persoon zegt de zin op zijn beurt verder aan zijn gebuur, enz ... tot bij de laatste persoon. De persoon die links van de eerste persoon zit, krijgt tegelijkertijd aan andere zin die hij of zij doorfluistert aan de linkergebuur. De zin wordt ook gewoon doorgefluistert. Op het einde mogen de twee personen hun zin opzeggen.

### 5. Rugschrijven

Er zijn twee groepen. De eerste groep zijn de meisjes, de tweede groep zijn de jongens. De twee groepen gaan elk op een rij staan, met de aangezichten naar dezelfde kant. De achterste persoon schrijft met zijn vinger een woord op de rug van de voorganger.

Dit woord wordt door de spelleider opgegeven, bijvoorbeeld “olifant”. De groep geeft het woord door op de rug tot het de eerste persoon heeft bereikt. Deze persoon schrijft het woord op een blad papier. De groep die het woord als eerste juist heeft, krijgt een punt.

## **6. Knipoogspel**

Dit is een spel om de reactiesnelheid te testen. De meisjes zitten op een stoel in een kring. Eén stoel is leeg. De jongens staan achter de stoelen met hun handen op hun rug. De jongen achter de leegstaande stoel probeert met een knipoog een meisje naar zijn stoel te lokken. De jongens mogen dit beletten door de meisjes tegen te houden. Na een tijdje keren we de rollen om en mogen de jongens op de stoelen plaatsnemen.

## **7. Klippenloper**

Er zijn twee ploegen. De ene ploeg is geblinddoekt en stelt schepen in dichte mist voor. De spelers van de andere ploeg zijn de klippen. Ze staan verspreid over het lokaal en maken voortdurend geluiden (wind en storm). De schepen proberen aan de overkant te geraken zonder de klippen te raken. Het spel wordt moeilijker als de klippen wijsbeens gaan staan, de armen gespreid, en pas geluid beginnen te maken als de schepen vlakbij komen.

## **8. Binnentienbal**

Er wordt in twee ploegen gespeeld. De spelers gooien een rubberballetje naar hun medespeler. Een ploeg tracht het balletje tien maal binnen de ploeg door te gooien zonder dat het balletje door iemand van de andere ploeg onderschept wordt. Het balletje moet wel minstens één keer ergens tegen gebotst zijn (muur, grond, ...) voordat de medespeler de bal opvangt.

De spelers mogen zich alleen maar verplaatsen als de bal in de lucht, of uit handen is. De ploeg die als eerste tien keer de bal rond gegooid heeft, wint het spel.

## **9. Hert en jager**

Er zijn twee ploegen. Een persoon van de ene ploeg staat geblinddoekt aan de rand van de tafel. Hij of zij speelt hert. Een speler van de andere ploeg staat ook geblinddoekt aan de andere kant van de tafel. Hij of zij is jager.

Tijdens het spel moeten zij de tafel blijven vasthouden. Na het startsignaal probeert de jager het hert te tikken door rond de tafel te lopen. Het spel duurt twee minuten. Als de jager het hert niet getikt heeft na deze tijd, wisselen de rollen om en wordt het hert jager en vice versa. De ploegenoten mogen aanwijzingen geven door te roepen of door een geheime code te gebruiken.

## **10.Kleur het bolletje**

Men speelt dit met vier ploegen tegelijk. Alle spelers staan achter de meet. Op het startsignaal begint één speler van elke ploeg 15 keer rond zijn vinger te draaien en daarna loopt hij of zij naar de overkant waar een blad ligt met lege bolletjes op. Eén bolletje mag gekleurd worden en dan loopt men terug naar de start.

Men tikt de volgende persoon van de groep aan en deze draait op zijn beurt 15 keer rond zijn as met de vinger op de grond en gaat daarna zijn bolletje kleuren. De groep die als eerste 10 bolletjes gekleurd heeft, wint het spel.

## **11.Blind tekenen**

Dit spel speel je met twee ploegen waarvan twee personen het spel doen, en waarvan één geblinddoekt is. Die speler heeft een stift en blad papier. Hij of zij gaat een tekening maken volgens de instructies van de andere speler.

Deze persoon mag alleen aanwijzingen geven, hij of zij mag niet zeggen wat de geblinddoekte persoon mag tekenen. De rest van de twee ploegen moet dan om ter snelst raden wat er getekend wordt.

## **12.Lucifer – estafette**

We spelen met twee ploegen. Ieder krijgt een lucifer. De eerste in de rij heeft een brandend exemplaar. Hij loopt er zover mogelijk mee tot de lucifer uitdooft. Op die plaats steekt de tweede speler zijn of haar lucifer aan. Zo proberen de twee ploegen de langst mogelijke afstand te overbruggen.

Let wel op want je mag de lucifer van de andere ploeg proberen uit te blazen. Je staat wel op twee meter van elkaar verwijderd.

## **13.Uitsmijters**

Er wordt een grote cirkel op de grond getekend waarin de leden gaan staan op één been. Bij het fluitsignaal probeer je je buur buiten de getekende kring te krijgen; let wel op dat je steeds op één been blijft staan, want anders ben je ook verloren. De laatste speler die in de kring staat, is gewonnen.

## **14.Vierkant**

De deelnemers staan in een grote cirkel en zijn geblinddoekt. Ze krijgen samen één lang touw in hun handen. Op het fluitsignaal moeten ze een vierkant maken met het touw in de handen.

Als dit lukt, kunnen we de te maken figuur moeilijker maken. Bv. driehoek, een letter, ...

## **15.Spaghetti – race**

Men maakt twee ploegen. Groep 1 vertrekt per twee (met hun gezicht naar elkaar toe) met één spaghetti tussen de monden. Ze leggen een parcours af met eventuele hindernissen, maar de spaghetti mag niet breken. Groep 2 vertrekt op dezelfde tijd.

Als de eerste ploeg van je groep klaar is met het parcours, dan vertrekt de volgende ploeg totdat iedereen geweest is. Diegene die eerst alles gedaan heeft, is gewonnen.

## **16.Dobbelspel**

De teerling heeft zes kanten. Elk cijfer op de dobbelsteen staat voor een andere opdracht.

“1” = TEKENEN

De speler laat zijn teamgenoten via een eenvoudige schets of tekening de naam raden die op de getrokken kaart staat, zonder te spreken of gebaren te maken en zonder letters of nummers op te schrijven. Hij of zij krijgt hiervoor maximum één minuut de tijd. De woorden zijn allemaal voorwerpen en geografische namen.

“2” = GEBAREN EN GELUIDEN

De teamgenoten moeten binnen één minuut raden welke handeling de speler doet via zijn mimiek, hij of zij mag gebruik maken van geluiden en klanknabootsingen die met het woord verband houden. De uitgebeelde activiteit mag door de andere groepen geraden worden als de eerste groep dit niet lukt in die minuut.

“3” = LIPLEZEN

De speler moet het woord of de zin zeggendoor enkel de lippen te bewegen, zonder enig geluid te maken. De teamgenoten moeten dit binnen de minuut proberen te raden. De woorden of zinnen hebben allemaal betrekking op televisieprogramma's en filmtitels.

“4” = VERBODEN WOORD

Beschrijf binnen één minuut het te raden woord zo goed als je kunt zonder het woord dat op de kaart staat te gebruiken of een del van dat woord. Gebruik je dit woord of een deel ervan toch, dan verlies je automatisch je beurt.

“5” = VRAAG EN ANTWOORD

De speler stelt de vraag aan de rest van het team. Bij deze opdracht mag slechts één antwoord gegeven worden. De teamgenoten moeten gewoon de vraag beantwoorden door één antwoord te zeggen, en het is ofwel goed ofwel fout.

“6” = VRIJ

Je hoeft geen opdracht te doen.

## **17. De psychiater**

Enkele personen die het spel niet kennen, verlaten de kamer. Wij zijn allen psychiatrische patiënten en daarom opgenomen in een inrichting. Wij lijden echter allen aan dezelfde

ziekte. Maar de redding is nabij, want een befaamd geneesheer komt ons onderzoeken. Dit doet hij door het stellen van een vraag aan ieder van ons en dit in een bepaalde volgorde (telkens één vraag per persoon). Wij zullen trachten de vragen zo goed mogelijk te beantwoorden. Hoe doen we dat?

Bv. door te antwoorden op de vraag die de arts aan een vorige gesteld heeft (de eerste antwoord zomaar iets), door het antwoord te laten beginnen met de eerste letter van je voornaam, door de antwoorden te laten beginnen met de opeenvolgende letters van het alfabet, door afwisselend het antwoord te beginnen met “ja” of “nee”, door te antwoorden naargelang de beschrijving van je rechterbuur, door met “ja” te antwoorden op vragen die eindigen op een letter van A t.e.m. L en met “Nee” op alle andere vragen of door te antwoorden zoals je rechterbuur zou antwoorden, ...

De psychiater mag terug binnenkomen, de situatie wordt hem uitgelegd en hij mag starten met het stellen van vragen en dit tot hij de ziekte kan ontdekken.

## **18. Geen rozen zonder doornen**

Enkelen die het spel niet kennen, gaan even buiten. Een persoon uit de kring wordt aangeduid als zijnde een roos, de anderen zijn doortjes. De eerste persoon komt binnen en gaat op zoek naar de roos door bij iemand op de schoot te gaan zitten. Gaat hij op een doortje zitten, geeft deze laatste hem een prik. De roos daarentegen geeft de zoeker een zachte zoen op de wang. Als de roos gevonden is, kan je wisselen.

## **19. Klop en roep**

Ieder zit op een stoel, één stoel blijft onbezet. De spelleider staat in het midden. De persoon die rechts van de lege stoel zit, klopt op de stoel en roept de naam van een ander in de kring zittende persoon. Deze loopt naar de vrijgekomen stoel. Ondertussen klopt de persoon rechts naast de nieuwe vrijgekomen stoel en roept opnieuw een naam ...

Als de persoon die in het midden staat kan gaan zitten alvorens er een naam gezegd is, moet er iemand anders in het midden, namelijk diegen die moest kloppen.

## **20. Blaas uit die kaars**

Eén persoon wordt geblinddoekt. In de kring wordt een brandende kaars van persoon tot persoon doorgegeven. Deze die de kaars doorgeeft, zegt telkens: “Alstublieft”. De ontvanger van de kaars antwoordt vriendelijk: “Danjewel”. Zo weet de geblinddoekte waar de kaars zich bevindt. Hij/zij probeert de kaars uit te blazen.

## **21. Grijp de stok**

De persoon in het midden houdt de borstelsteel omgekeerd naar boven, steunend op de handpalm. Zodra hij iemands naam roept, laat hij de borstel los en tracht de geroepen persoon de borstel op te vangen. Mislukt hij, komt hij in het midden.

## **22. De laagste adem**

Een speler wordt aangeduid. De rest staat willekeurig verspreid over het terrein. De speler haalt diep adem en roept een letter. Dan loopt hij snel het terrein over om zoveel mogelijk personen aan te tikken (binnen die ene adem). Luidop teelt iemand het aantal geraakte personen. Het spel eindigt bij de minste hapering van zijn stem.

## **23. Springen maar**

Enkele personen die het spel niet kennen, verlaten de zaal. De stoel in het midden stelt een vliegtuig voor waaruit straks de persoon zal springen. Twee sterke personen worden gevraagd om als motor te fungeren. Zij zullen de stoel optillen. De persoon die het spel uitlegt, fungeert als begeleider bij het springen. Eén persoon komt naar binnen en wordt gevraagd om op de stoel te gaan staan. De begeleider houdt de handen vast. De twee motoren starten en tillen de stoel een vijftal centimeter van de grond. De begeleider vraagt de kersverse valschermspringer te springen.

Nu wordt de springer geblinddoekt, dit om het vertrouwen te testen. De springer gaat terug op de stoel staan, de motoren starten (5 cm van de grond). De begeleider echter zakt langzaam door de knieën, zodat de springer de indruk krijgt heel hoog te staan (alhoewel hij in realiteit maximum 5 cm hoog staat). Dan springt hij naar beneden ...

## **24. Drie op een rij**

Elke ploeg plaatst om de beurt pionnen op het veld. Ieder tracht zijn drie pionnen op een rij te krijgen (horizontaal, verticaal of diagonaal). Er mag maximum 1 pion per vak staan. Staan de zes pionnen op het veld, dan mogen ze verschoven worden tot er drie op een rij staan.

## **25. Vlaamse top tien**

Even zitten per twee: deze fluisteren elkaar een titel van een nederlandsstalig liedje in het oor. Iedereen in de kring zal zo'n liedje hebben (bv. "Ik ben zo eenzaam zonder jou", "Daar bij die molen", ...). Nadien stelt 1 persoon vragen welke beantwoord worden met de titel van het lied. Tijdens het vragen, behoudt men de volgorde van de kring. Leuke antwoorden kan je soms verwachten.

## **26. Gazettenklet**

De gazettenkletser kiest een speler uit de kring en begint deze met een opgerolde gazette te slaan. De ongelukkige gekozenen roept zo snel mogelijk de naam van de andere speler.

De gazettenkletser probeert nu deze speler te slaan (met de krant!!), vooraleer die de naam van een andere speler heeft genoemd, enz ...

## **27. Kom, kom maar, kom maar binnen**

Eén persoon, die het spel kent, gaat naar buiten. Aan iemand uit de kring wordt gevraagd om op één van de drie stoelen te gaan zitten. De persoon die nu terug binnenkomt zal raden op welke stoel gezeten werd. Hoe doet hij dat? Afhankelijk van de roepzin:

“Kom” duidt de linker stoel aan.

“Kom maar” duidt de middelste stoel aan.

“Kom maar binnen” duidt de rechter stoel aan.

Variante hierop: Niet het aantal woorden is belangrijk, maar wel de positie van een lucifer of potlood in de mond van de spelleider.

## **28. Ik beveel**

De persoon op de stoel geeft opdrachten. Deze opdrachten mogen enkel worden uitgevoerd wanneer de woorden “Ik zeg ...” de opdracht voorafgaan. Deze die zich vergissen, vallen af.

## **29. Ter land, ter zee en in de lucht**

De persoon in het midden gooit zijn balletje naar een willekeurig persoon in de kring, terzelfdertijd roept hij “land”, “zee” of “lucht”. De persoon die de bal opvangt, antwoordt direct met het opnoemen van een dier dat leeft op het land, in de zee of in de lucht. Elk dier mag maar éénmaal voorkomen. Hij die mist komt in het midden

## **30. Katooke is dood**

Katooke ligt met haar buik op de tafel, haar handen voor zich uitgestrekt. Aan haar handen steekt men twee schoenen. Haar echte voeten stellen haar hoofd voor (kussen?). Dit alles wordt bedekt met een laken. De speler die het lokaal verlaten heeft, weet niet dat haar ‘hoofd’ haar voeten zijn en dat haar ‘voeten’ haar hoofd zijn.

Katooke is dood en zal jouw vragen beantwoorden. Ze kan enkel antwoorden met “ja” of “neen” (dit doet ze met haar ‘voeten’ = handen). Na enkele vragen, als er een gespannen sfeer heerst, antwoordt Katooke niet met haar ‘voeten’, maar richt ze zich op en roept heel hard JA of EE. Men realiseert zich nu dat Katooke omgekeerd ligt.

## **31. Lastige kaarsen**

Twee spelers knielen op de grond, op 1,5 m afstand recht tegenover mekaar. In hun linkerhand houden ze één kandelaar met kaars vast. De ene kaars brandt, de andere niet.

Elk neemt zijn rechtervoet in zijn rechterhand vast en probeert zich op zijn linkerknie in evenwicht te houden. Wie de brandende kaars heeft, moet de andere aansteken.

### **32. Ik kom van ...**

Een speler begint en zegt: “Ik kom van ... (Bv. Antwerpen). Raad wat ik heb meegebracht.” Dan wijst hij naar iemand uit de kring, die moet met één woord antwoorden. De eerste letter van het woord moet dezelfde zijn als de letter van de plaats vanwaar men komt, bv. A. De volgende die wordt aangewezen, moet een woord vormen met als eerste de tweede letter van de plaats waar men vandaan komt, bv. N. Diegene die een volgende speler aanwijst, telt telkens tot tien. Wie geen woord vindt voor tien tellen, betaalt een pand en het spel begint opnieuw (een pand krijg je terug wanneer je een gegeven opdracht hebt vervuld).

### **33. Wat is er mis?**

Twee spelers gaan buiten en wijzigen dan van alles aan hun kledij. Nadien komen ze weer binnen en de anderen trachten te achterhalen wat er allemaal veranderd is.

### **34. Ik heet Pietje**