

# BRES

## SPELENBOEK

ONDER REDACTIE VAN FRANK NEEFS

280  
SPORTIEVE EN  
RECREatieve  
SPELEN



  
KOSMOS

# BRES SPELENBOEK

bewerkt door

Frank Neefs




KOSMOS

Kosmos Uitgevers, Utrecht / Antwerpen

In samenwerking met Consult Actief



 [www.kosmosuitgevers.nl](http://www.kosmosuitgevers.nl)  
@Kosmosuitgevers

Herziene editie 2014

© 2014 Consult Actief, Ede

© 2014 Kosmos Uitgevers, Utrecht/Antwerpen

Kosmos Uitgevers is onderdeel van VBK|media

Omslagontwerp: Annelies Dollekamp, Zilverster media

Vormgeving: Fonts + Files, Haarlem

Illustraties: Annelies Velthuis

Samenstelling: Co Velthuis

Bewerking: Frank Neefs

ISBN 978 90 4391 741 4

NUR 480

Alle rechten voorbehouden / All rights reserved

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke andere wijze en/of door welk ander medium ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Deze uitgave is met de grootst mogelijke zorgvuldigheid samengesteld. Noch de maker, noch de uitgever stelt zich echter aansprakelijk voor eventuele schade als gevolg van eventuele onjuistheden en/of onvolledigheden in deze uitgave.

Dit boek verscheen eerder bij Uitgeverij De Vrieseborch onder ISBN 978 90 6076 506 7.

## Inleiding

---

Jarenlang al is het BRES Spelenboek een begrip in de wereld van het sportieve bewegen met een recreatief karakter. Definities en begrippen zijn vaak onderhevig aan de tand des tijds, maar de inhoud van spel en beweging blijft van alle tijden. Dat verklaart ook het succes van het BRES Spelenboek. Voor je ligt nu een bewerkte versie, waarbij de inhoud en herkenbaarheid bewaard zijn gebleven. Het boek is geschreven voor leiding en begeleiding van sportieve, recreatieve activiteiten. Of je nu leiding bent bij Scouting, sportbuurtwerker, jeugdvoetbaltrainer, leerkracht in het basisonderwijs of voorgezet onderwijs, medewerker in de verblijfsrecreatie of ouder die een verjaardagsfeestje moet organiseren, iedereen vindt in dit boek een bron van inspiratie. Op een hele praktische wijze zijn de activiteiten beschreven en in de vorm van tips krijg je veel handreikingen voor de organisatie en mogelijke variaties van de activiteiten. Ook besteedt dit boek aandacht aan de achterliggende visie op sportief recreatief bewegen en de praktische consequenties, die dat heeft voor de voorbereiding, de organisatie en het leidinggeven aan zulke activiteiten. Een aantal keren is gekozen voor de beschrijving van een activiteit in de vorm van een thema of gericht op een bepaalde doelgroep. Natuurlijk betekent dat niet, dat je die activiteit alleen maar in dat thema of met die doelgroep kunt doen. Het zijn slechts voorbeelden, die net als alle andere activiteitenbeschrijvingen, geen pasklare recepten zijn. Je zult zelf altijd de ideeën en spelvormen moeten vertalen naar jouw eigen, concrete situatie. En dat vertalen is een belangrijk onderdeel van het leidinggeven aan of het begeleiden van sportief, recreatieve activiteiten! Pak het boek, sla het open, begin met eenvoudig te organiseren spelen en ga gewoon met je groep aan de slag. Dan zul je ontdekken, net als velen voor je, dat het samen spelen en bewegen ontzettend veel plezier kan geven. De spelende mens is van alle tijden, dus zeker ook van onze drukke, gedigitaliseerde maatschappij. Het boek is geschreven in de 'hij-vorm', maar natuurlijk is sportief, recreatief bewegen geschikt voor vrouwen en mannen, voor meisjes en jongens, ongeacht hun leeftijd! Je kunt je weg vinden via de inhoudsopgave, de index of via het praktische hoofdstukje Praktijkvragen achterin.

## Inhoudsopgave

---

- 6 **Algemeen**
- 7 Publiciteit
- 12 Organisatievormen
- 23 Opdrachten in puzzelvorm
- 30 Praktische spelleiding
  
- 40 **Spelen in en rond de groepsaccommodatie**
- 40 Tikspelen
- 43 Estafettevormen
- 55 Reactiespelen
- 57 Trefbalvormen
- 60 Veldspelen
  
- 63 **Gezelschapsspelen**
- 65 Kleine gezelschapsspelen
- 68 Tafel of kringspelen
- 76 Gezelschapsspelen in de vrije ruimte
  
- 78 **Speels bingo**
  
- 83 **Levend toto**
  
- 92 **De volgordeloop**
  
- 95 **Levend Ganzenbord**
  
- 103 **Spelenkermis**
- 113 Circus Barondo
  
- 115 **Een sport- en spelinstuif**
- 118 Sport en spelinstuif voor het basisonderwijs
- 124 Feestelijke instuif voor mensen met een handicap
  
- 129 **Minikamp**
  
- 141 **Recreatieve loopvormen**
- 147 Een ei hoort erbij
- 150 Loopspelen
  
- 157 **Nostalgische spelen**
  
- 164 **Circuit van recreatieve teamspelen**
  
- 170 **Het water**
- 175 Waterspelen
  
- 180 **Het strand**
- 180 Strandactiviteiten
- 185 Combinatieactiviteiten water en strand
- 187 Wateractiviteiten

<b>189</b>	<b>Bodyachtige vormen</b>	<b>324</b>	<b>Alternatief programma</b>
192	Uitdaagvormen	324	Het verdubbelingsspel, voor een grote groep
197	Stoeivormen	329	Slechtweer-programma voor een kleine groep
200	Spelvormen		
204	Sportieve activiteiten voor een buiten accommodatie	<b>332</b>	<b>Spelweek</b>
207	Sportieve activiteiten in en rond een kleine binnenaccommodatie	334	Spelweek in het thema Indianen
211	Body Cool		
215	Recordpogingen	<b>348</b>	<b>Praktijkvragen</b>
216	Het hanteren van een draaiboek	<b>351</b>	<b>Index</b>
<b>222</b>	<b>Tochten</b>		
224	Wandeltochten		
230	Fietstochten		
<b>236</b>	<b>Spelen met kaart en kompas</b>		
236	Kaart lezen en op kaart lopen		
242	Kompasschieten en kompas lopen		
247	Nachtoriëntatie		
<b>254</b>	<b>Hike of zwerftocht</b>		
<b>258</b>	<b>Dropping</b>		
<b>265</b>	<b>Spelen in het bos</b>		
265	Een speelse boswandeling		
266	Sluipspelen		
271	Nog meer ideeën voor spelen in het bos		
<b>285</b>	<b>Spelen in de natuur</b>		
286	Spelen in het bos		
294	Natuurspelen binnen		
<b>299</b>	<b>Recreatieve spelvormen voor ouderen</b>		
300	Spelmiddag voor ouderen		
<b>307</b>	<b>Spelmiddag voor kleuters</b>		
313	Bekende spelletjes voor kleuters		
317	In het dierenbos		



Dit teken verwijst naar tips. Tips uit de praktijk en de moeite waard om te bekijken.

## Algemeen

---

Over het woord spelen is al veel geschreven. Iedereen heeft er wel een bepaald beeld van. Op straat spelen, aan het strand spelen of in het water spelen roepen bij iedereen min of meer dezelfde associaties op. Soms roept het ook vragen op: wanneer is er sprake van spel en wanneer niet? Wat is het verschil tussen spelen en oefenen of wanneer gaat spelen over in sporten?

We geven hier enkele kenmerken van spelen, zoals we spelen in dit boek bedoelen:

- Spelen gebeurt in vrijheid van handelen, de activiteit wordt vrij gekozen. Het spelen op zich geeft voldoening, het spelen is doel in zichzelf.
- Spelen betekent in interactieve relatie treden met de je omringende werkelijkheid. Bijvoorbeeld tegen een bal aanschoppen en erachter aan rennen. De bal en de speler beïnvloeden elkaar over en weer. Video kijken is in deze betekenis geen spelen.
- Spelen gebeurt vaak samen met anderen.
- Spelen geeft plezier. Deze vreugde ligt bijvoorbeeld in het gevoel van vrij zijn, het gezellig bezig zijn of de ontspanning.
- Spelen kan pas tot stand komen in een sfeer van veiligheid en vertrouwen.
- Spelen gebeurt in een cyclus van spanning en ontspanning. Hierop berust ook het herhalingskenmerk van spelen.
- Bij spelen is het resultaat ondergeschikt. Verrassing, uitdaging en avontuur zijn belangrijker bij spel.

In dit boek gaat het over bewegingsgerichte, maar ook gezelschapsspelachtige activiteiten en spelvormen. Het plezier in het bewegen en het samen doen staan centraal. De organisatievormen moeten daarom overzichtelijk, eenvoudig en flexibel hanteerbaar zijn. Dit is met name belangrijk voor het leidinggeven, dat in het gedeelte 'praktische spelleiding' van dit hoofdstuk aan bod komt. Verder gaan we ook in op een aantal algemene vragen, zoals:

- Hoe kondig je een grote activiteit aan?
- Hoe kun je folders en affiches maken?
- Welke organisatievorm kun je het beste gebruiken, gezien het aantal deelnemers. En hoe functioneert zoiets?
- Hoe kun je leuke, puzzelachtige opdrachten samenstellen?
- Hoe maak je een herinnering aan een activiteit?

Een antwoord op al deze vragen, kun je vinden in dit hoofdstuk onder de kopjes:

- publiciteit
- organisatievormen
- puzzelachtige vormen
- praktische spelleiding
- herinneringen zelf maken

## Publiciteit

Meestal moet je door middel van een aankondiging je activiteit kenbaar maken. Een aantrekkelijk en goed georganiseerd programma is belangrijk, maar de potentiële deelnemers moeten wel kunnen weten, dat er zo'n programma is. Een goede presentatie in de vorm van een uitnodigende aankondiging is dus vereist om deelname aan je activiteit te garanderen. Als niemand het weet, dan kan je activiteit waarschijnlijk niet doorgaan. Hetzelfde gevaar zit erin als je aankondiging bestaat uit een vodge papier, dat ergens onopvallend hangt. Bijna niemand leest zoiets en als ze het al lezen, zullen ze geneigd zijn te denken, dat het wel niet veel soeps zal zijn! Kortom, door een goede publiciteit presenteer je op een juiste manier je activiteit.

Als je de publiciteit richt op kinderen, moet je jezelf afvragen waar en hoe je de kinderen kunt bereiken. Bijvoorbeeld door:

- In het clubhuis een affiche op te hangen.
- Op school de leerkrachten te informeren, zodat zij de informatie over jouw activiteit kunnen doorgeven.
- De kinderen op school of de club een leuke aankondiging voor de ouders mee te geven.
- In de wijk of in het dorp bij winkels of de bibliotheek affiches op te hangen.
- Huis aan huis folders te bezorgen.
- Een redactioneel artikel aan het wijk- of clubblad aan te bieden.
- De activiteit te melden op je website, bij de lokale radio, de kabelkrant en de huis aan huisbladen.
- Bij iedere vorm van publiciteit het adres van de website te vermelden waar ze meer informatie kunnen vinden en/of waar ze zich aan kunnen melden.

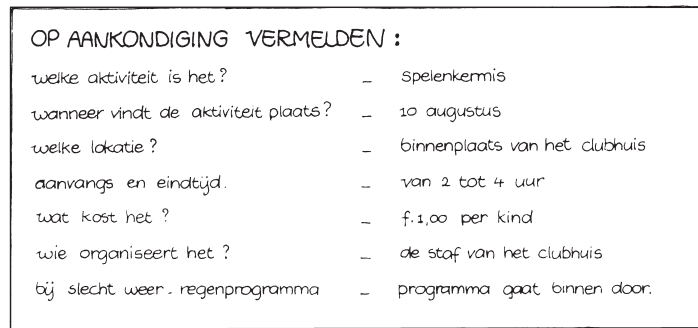
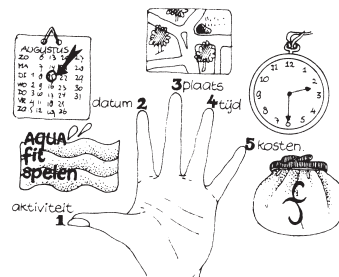


Wat moet je allemaal in zo'n aankondiging vermelden?

Dat kun je op de 5 vingers van 1 hand natellen:

- de activiteit
- de datum
- de plaats
- de tijd
- de kosten

Eventueel kun je nog erbij zetten: welke kleding heb je nodig, wie organiseert het en wat is het alternatief bij slecht weer!



Op welke manier kun je een aankondiging maken?

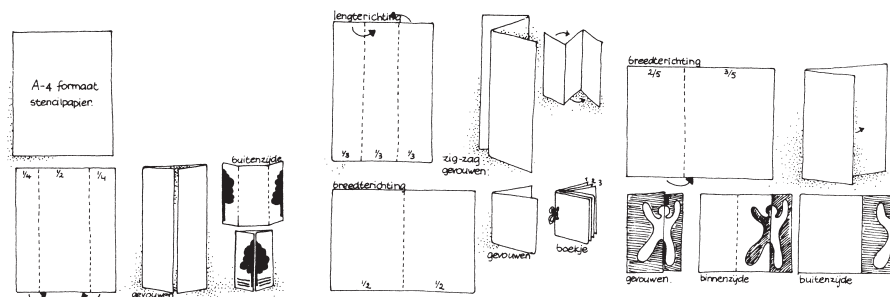
We gaan er vanuit dat je voor de publiciteit weinig geld ter beschikking hebt. Maak met behulp van de computer bijvoorbeeld een leuk ontwerp en print dat een aantal keren uit. Er zijn speciale programma's voor het ontwerpen van folders, brieven, programmaboekjes en dergelijke. Informeer eens wie zo'n programma op zijn p.c. heeft. Kun je printen in kleur dan geeft dat natuurlijk een extra dimensie aan je aankondiging.

Je kunt natuurlijk ook een aankondiging zelf schrijven, plakken en knippen en deze dan een aantal keren kopiëren.

De aankondiging

Deze dient op te vallen, dus aantrekkelijk en uitnodigend te zijn. Dat kan door:

- vorm, kleurgebruik en inhoud

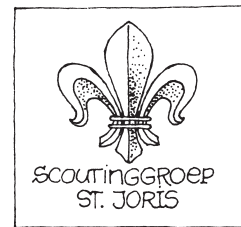
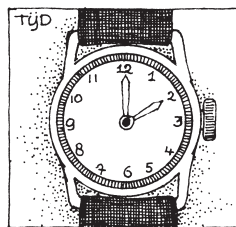
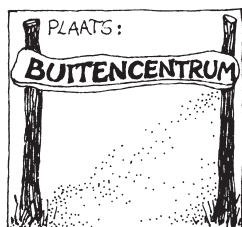


**Vorm** Doe eens wat met het normale vel schrijfpapier op A4 formaat, zoals op de tekening.

**Kleur** Probeer eens een ander kleur te gebruiken in je tekst of tekeningen. Je kunt natuurlijk ook een gekleurde omslag maken voor een boekje.

**Inhoud** Geef niet te veel informatie, maar beperk je tot de noodzakelijke gegevens van de activiteit. En presenteer deze informatie op een aantrekkelijke manier, bijvoorbeeld door een speelse, creatieve vorm te geven aan:

- de plaats
- de activiteit
- de tijd
- de mogelijkheid om telefonisch of per e-mail te reageren
- de organiserende groep



Origineel en opvallend is bijvoorbeeld ook een aankondiging in de vorm van een stripverhaal, zoals bijvoorbeeld voor de dropping op de tekening. In het stripverhaal kun je het hele programma verwerken, met de tijden waarop alles plaatsvindt. Bijvoorbeeld:

- aankomst 19.30 uur
- informatie 20.00 uur
- indeling in groepen 20.30 uur
- vertrek dropping 21.00 uur
- centrale rivieroversteek 23.00 uur
- aankomst 24.00 uur

Kijk op bladzijde 10 voor een voorbeeld.



***Je kunt zo'n stripverhaal op verschillende manieren samenstellen, bijvoorbeeld: Maak gebruik van bestaande stripfiguren, zoals Asterix, Suske en Wiske, enz. Deze kun je overtekenen en door middel van wolkjes de informatie laten geven. Met de organisatie vooraf van alle locaties foto's te maken en die verwerken in een verhaal. Gezamenlijk het geheel tekenen. Maak een vlakverdeling met tijden en vul ieder een hokje in met de bijhorende tekst.***

## HERINNERING MAKEN

Bij grote activiteiten krijgen de deelnemers vaak na afloop een herinnering. Meestal zijn dit medailles, die naast het feit dat ze nogal kostbaar zijn, ook een prestatief karakter hebben (je hebt een prijs gewonnen) wil je echter eens iets anders, met een persoonlijk tintje, dan zijn er legio mogelijkheden om originele herinneringen zelf te maken. Dit kun je ook samen met de groep doen. Bijvoorbeeld: je hebt als jaarlijkse activiteit een herfstwandeling. Als herinnering hieraan zou je een foto van een bos in de herfst kunnen nemen; deze op een stuk papier (A4 formaat) plakken en met wrijfletters de gewenste tekst eronder zetten. Hiervan kun je dan het gewenste aantal laten fotokopiëren of afdrukken. Wij geven hier nog een aantal mogelijkheden van zelfgemaakte herinneringen.

### ROZET

**materiaal:** repen stof of papier gekleurd lint, in stukken geknipt. kort lang  
splitpenspen naald + draad veiligheidsspeldjes om de rozet op te spelden

**stof:** repen stof met behulp van naald en draad inimpelen en vervolgens de draad zoveel mogelijk aantrekken. Dan wordt het een cirkel. Lag 1 korten en lang lint met de eindjes op het midden en steek er een splitpen door. Klaar !!

**papier:** Lijm A en B op elkaar maak hem verder af zoals met stof.

### ZONNEKLEP

**1** Maak een mal. Teken hiervoor op 'n stevig stuk karton 'n klep en snij dit met een stanleymes uit.

**2** Trek dit op grote vellen papier zo vaak als nodig over en knip de kleppen uit.

**3** Vervolgens kunnen de kleppen versierd worden met aardappelstempels of met een stempeldoos.

**4** Tenslotte wordt een stukje elastiek aan beide uiteinden vastgemaakt. Klaar !!

### VAANDEL

**materiaal:** lapjes stof in de gewenste vorm. Snij dit uit met een stanleymes. stoffersf eventueel franje satéstokjes koord plaksel

**1** Maak van de gewenste tekst en voorstelling een mal.

**2** Leg de mal op de stof en breng met een kwast de verf aan. Laat dit drogen.

**3** Stik er eventueel een franje langs.

**4** Draai het geheel om en leg langs de bovenkant een stokje. Vouw 1cm om en plak dit vast.

**5** Maak aan de uiteinden van het stokje een koordje vast. Klaar!

### STEKJES

**1** **2** **3** **4**

nodig: een moederplant waarvan makkelijk stekjes te scheuren zijn. zak potgrond. plastic koffiebekertjes of weg-werp sherryglasjes papier voor labels viltstiften.

knip labels waarop naam van de plant en datum geschreven wordt.

maak 'n gaasje in de labels en bevestig ze met een koordje aan de potjes.

### FOTO van de groep.

**materiaal:** direkt klaar camera fotostencils bijv. op iets dikker gekleurd papier. lijm

Maak vantevoren, bijv. op A-4 formaat een soort lijstje voor de foto's. Bijvoorbeeld een leuk kader met daaronder een toepasselijke tekst en de datum van de activiteit. Maak daar van een aantal fotokopiëren tijdens of na de activiteit worden de foto's gemaakt en vervolgens in de kaders geplakt.

### PAPIEREN BLOEM

**materiaal:** crepe papier, diverse kleuren doorzichtig plakband satéstokjes of pypreimerschaar

**1** **2** **3** **4**

draai deze schulpvanden om steel en knop en plak het geheel vast.

**1** maak van stokje, watten zeg-zag watten papier en plakband de bloemknop.

**2** knip stukken crepepapier schulpvormig in.

**4** openvrouwen klaar!

### CERTIFICAAT

**materiaal:** papier transparant papier inkt wrijfletters / raster etc.

**1** Zoek in tijdschriften of boeken (bibliotheek) voorstellingen die goed aansluiten bij het onderwerp; in het voorbeeld, een certificaat voor ouderen, is gekozen voor engeltjes en ornamenten.

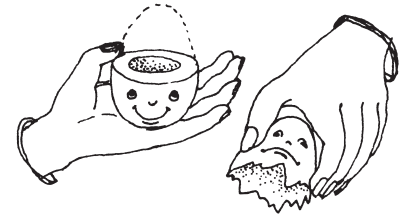
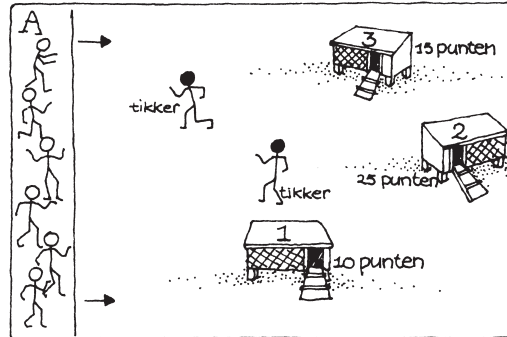
**2** Neem de voorstelling over op transparant papier of knip het uit.

**3** Maak er een kompositie van en zet het geheel in inkt.

**4** Zet de tekst in wrijfletters en laat het geheel drukken of fotokopiëren

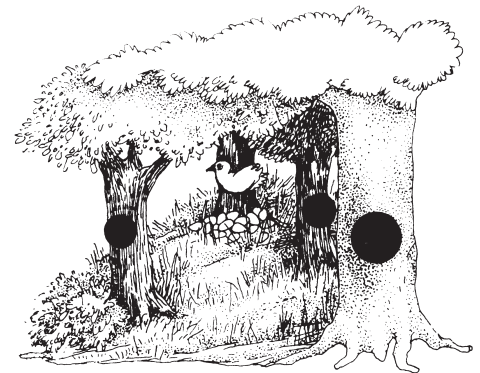
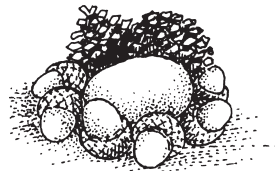
## BETER EEN HALF EI DAN EEN LEGE DOP

Je speelt een tikspel, waarbij het aantal tikkers afhankelijk is van de grootte van de groep. Bij de eierhokken 1, 2 en 3, zie tekening, kun je eierpunten halen. Als je ongetikt vanuit vak A bij zo'n eierhok kunt komen, krijg je punten. Als je afgetikt wordt, dan raak je de helft van de punten, die je al verzameld had, kwijt. Je blijft steeds proberen, want een half ei is beter dan een lege dop!



## EI, EI, WAT HOORT BIJ MIJ

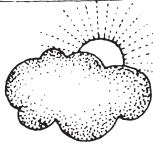



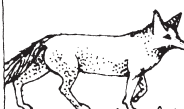
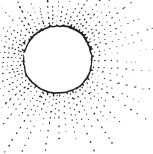



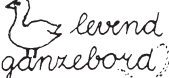

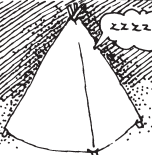



Ga in het bos iets zoeken, dat bij het maken van een nest hoort, zoals gras, een veer, bladeren en takjes. Als je nestmateriaal hebt gevonden, dan leg je dat bij je eitje. Iedereen schuift dan een ei op. Probeer nu binnen een bepaalde tijd precies hetzelfde nestmateriaal te zoeken, als er bij het eitje ligt.





# Spelweek in het thema Indianen

Het programma duurt van maandag tot en met vrijdag en bevat steeds programmaonderdelen met een tijdsduur van ongeveer 2 uur.

	maandag	dinsdag	woensdag	donderdag	vrijdag
morgen	 start huttenbouw indianendorp	 instruif	 stokbrood bakken	 muurkrant maken	 vossenjacht
middag	 spelenkermis	 afbouw hutten touwtrekken	 boss spelen	 teamspelen circuit	 levend gammebord kampvuur
avond	 welkerusten	 welkerusten	 gezelschapsspel	 welkerusten	 EINDE

**Indianendorp** Het team heeft gekozen voor het bouwen van een Indianendorp als beginactiviteit. Dit dorp blijft de hele week staan en van daaruit vinden de activiteiten plaats.

**Maandagmorgen: het Indianendorp opbouwen** Het eenvoudigste is te beginnen met het bouwen van een aantal wigwams. Andere activiteiten, die kunnen plaatsvinden zijn:

- Het maken en plaatsen van een totempaal
- Het maken en plaatsen van een toegangspoort
- Het maken van een kampvuurplaats

## HOE MAAK JE EEN WIGWAM?

Je legt 2 palen op de grond en spijkert ze stevig vast. Deze palen zet je dan rechtop en je zet er een 3e paal tegenaan. Door onderaan planken vast te timmeren, maak je de driepoot steviger en kun je de 3e paal vasttimmeren. In plaats van met spijkers kun je het geheel ook door middel van touwen vastknopen of vastsjorren. Doe de knopen eerst voor en laat de kinderen er ook mee oefenen voordat de wigwams ermee vastgeknoot worden.

**Materialen** Je kunt hiervoor afvalhout gebruiken van bijvoorbeeld een bouwmarkt of aannemer. Als je uitgaat van ongeveer 100 kinderen, dan heb je het volgende materiaal nodig:

- 30 palen van 3 tot 4 meter lengte
- een grote berg afvalhout
- per 10 kinderen voor 1 hut: 2 hamers, 2 pak 2 duimsspijkers en 2 pak 3 duimsspijkers
- oude lappen, dekens, karton, behangpapier, planken, jute zakken, schotten
- voor elke wigwam landbouwplastic in verband met mogelijke regen

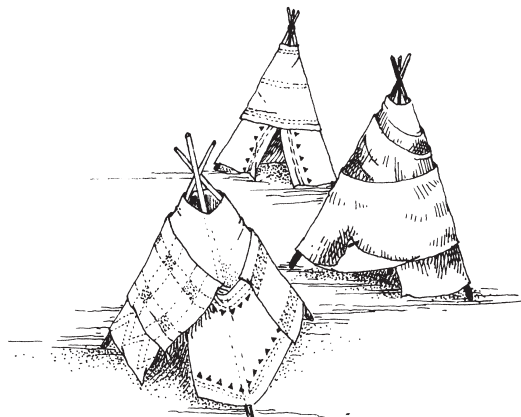
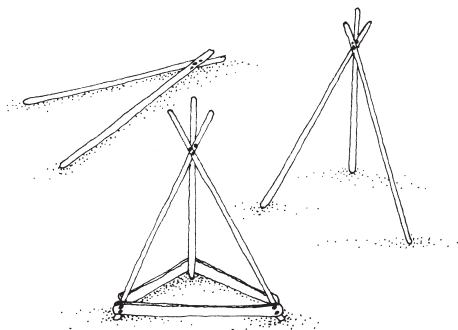
Zo'n beginactiviteit moet een open karakter hebben, dat wil zeggen dat de groepjes los van elkaar kunnen starten. Degene, die later komt of 'even de kat uit de boom wil kijken' kan dan ook meedoen. De kinderen kunnen per groepje het hout en de andere materialen afhalen bij de houtafgifte-plaats. Hier is een begeleider aanwezig, die op verzoek planken en palen op de juiste maat zaagt. Tot slot kunnen de kinderen de wigwam aankleden, versieren en een indiaanse naam geven. Deze naam is tevens de groepsnaam van de stam.

Een paar voorbeelden:

zwarte haviken, sioux, zwartvoeten, cheyennes, commanches, apachen, mohikanen, omaha's, platvoeten, maya's

De leiding een Indiaanse naam geven is ook leuk. Beroemde opperhoofden zijn:

- Sitting Bull of Zittende Stier
- Crazy Horse of Onstuimig Paard
- Red Cloud of Rode Wolk



## SPEL INDEX

Aap en de kokosnoot	314	Diabolo	159	Inktvistikkertje	42
Accu oprollen	210	Dierengeluidenspel	249	Intelligentie, t.v.-loopspel	89
Accu tillen	214	Dierennamen	69	Interviewen door samenvoegen	67
Actie Zonnebloem	296	Dierentuin	315	Interviewspel	67
Activiteiten buiten	126-128	Dirigent, verstoppe	76	Jacht op de Gibbonson	249
Amerikaans liften	75	Dozen stapelen	133	Jacht op drugs	278
Amerikaans trefbal	58	Drukruddy	199	Jungle- of Tarzanbaan	120
Automerktikkertje	42	Ei kwijt kunnen	147	Kaars uitschieten	327
Autorace	107	Ei onder de kip vandaan halen	149	Kaartspel zelf maken	70
Auto slopen	219	Ei van Columbus	149	Kangoeroetikkertje	42
Auto trekken	210-214	Ei, ei, wat hoort bij mij	148	Kanonskogelen	191
Baksteen heffen	210	Eieren lopen	147	Kegelen	161
Balanceren, boekenrace	89	Eierrek gooien	325	Kegelvoetbal	202
Balgooien	326	Emmer werpen	106	KIM-estafette	53
Ballenregen	316	Ezelen	70	KIM-spel	286
Ballonnenboom	277	Fietsband werpen	106	Knalestafette	46
Balvangen	327	Flessenspel	183	Knikkeren	158
Band rollen	107	Fort veroveren, vlag veroveren	276	Koningsbalestafette	48
Bandenpolo	178	Geheimagent Sjeng Bont-009	229	Koop een koe	56
Bankenestafette	50	Geluidenspel	280	Krantenestafette	50
Bankvoetbal	204	Geluk, hoe hoog is de score?	88	Kringtrefbal	59
Behendigheid, stuur de bal	85	Gevoel, voelkim	91	Kriskras kompastocht	246
Bericht uit de fles	184	Gezichten schminken	127	Kruiwagenrace	213
Beroepslag	75	Gondelvaart	140	Kwalgooien	182
Beter een half ei dan een lege dop	148	Gooi de dobbelsteen 1 tot en met 6	73	Kwalleballen	206
Beugelen	160	Groepsduwkamp	196	Kwallen	182
Bierton heffen	214	Groepstrekking	196	Lassowerpen	336
Bierviltjes rollen	327	Groot fantasie bewegingsspel	319	Legendakwartet	239
Blusspel	270	Handdoek	182	Letterestafette	51
Body cool	211	Helderziendheid, wat staat daar?	87	Levend kwartet	76
Boompje verwisselen	266	Herder, herder, laat je schaapjes gaan	316	Lijmstoktikkertje	42
Boomstam rollen	177	Hindernisbaan	179	Lijnbal	167
Brand blussen	139	Hindernisbaan voor rolstoelers	126	Lijnloop	109
Bromtol slalom	108	Hindernisestafette	45	Loodspel	137
Burchttrefbal	344	Hockey slaan	105	Looiedetten	157
Busje wip	107	Hoe heet ik?	66	Maak dat je wegkomt	190
Centerbal	165	Hoe vind je de weg in het donker?	248	Maak een duplo	288
Chinese muur	313	Hoefijzer werpen	159	Maak een roos	107
Combinatie, maak de stamboom	91	Hoepels	302	Maak het woord	288, 329
Combirace	134	Indiacatennis	338	Matbal	169
Commando pinkelen	74	Indianendans	346	Mazen van het net	197-198
Coördinatenspel	238	Indianengebaren	342	Mikado	325
Creativiteit, collage maken	86	Indianenhindernisbaan	337	Moeder walvis	176
Dag boer	68	Indianenkwartetspel	340	Moordenaartje	77
		Indianenspel	269	Moving on	198
		Indianentikspel	338	Muziekinstrumenten	323

Muziekstudio	127	Sirenetikkertje	42	Van 1 tot 15 en terug	72
Muzikaliteit, tref de juiste toon	86	Skilooop	131	Variathon	220
Nachtsafari	262	Skippybal springen	106	Verkeersleiding	244
Namenspel	66	Slingergang	265	Verover de achtergrens	343
Namentikspel	66	Slipzuiger	178	Verstopperje spelen	269
Natuurmemory	288	Snelheid, fopbal	90	Verzamelspel	286
Natuurpad	289	Spaakwielestafette	49	Vijf goed	288
Natuurverkenningsspel	292	Speedplay	201	Vindingrijkheid	85
Nauwkeurigheid, tref de lijn	88	Speedplay-schutter	202	Vingerverven	127
Netspelen	120, 303	Speerwerpen	336	Vlieger	181
Nummerloop	187	Spel met de dobbelsteen	295	Vliegtuigje maken	327
Olifantikkertje	41	Spel met de lamp	270	Vlot veroveren	179
Omkeershockey	166	Spelen met letters en woorden	294	Voetbalprof	123
Onderduiken	175	Spijkerpoepen	326	Voetje van de vloer	188
Optrekken	210	Spinnenwebloop	156	Vogelslingeren	162
Overloopspel	151	Spin werpen	108	Volgordeloop	153
Paard- en ruiterrace	319	Spionnenspel	282	Volksuniversiteit	330
Pantomime	76	Sporen raden	291	Vossenjacht	188, 274
Pats wie sloeg?	77	Springende kring	336	Vraagenspel	154
Pingpongbal werpen	326	Staaftuigen	213	Was ophangen	326
Plank verplaatsen	109	Standvastigheid, wassen beeldenmuseum	87	Weerstandstikkertje	175
Poortjesvoetbal	203	Stavenrace	106	Wees op je hoede	72
Potjesrace	135	Steltlopen	162	Weg met de troep, het milieuspel	283
Priktollen	160	Steprace	108	Weg of ik heb je!	71
Project huisdieren	296	Strandspelletje	184	Wie ben ik?	65
Putje springen	105	Tafel heffen	210	Wie eet het langst?	73
Ratten en raven	55	Tafelbal	168	Wie is bang voor wie?	275
Reis door sprookjesland	100	Tamboer-maitrewedstrijd	127	Wie of wat ben ik?	342
Ren je rot	119	Tandemrace	138	Wigwam	335
Ringwerpspel	167	Tekenestafette	51	Wind o wind, wie zijn wij?	56
Robbenjacht	186	Telefoonboek scheuren	214	Windrichtingenestafette	243
Rode draadspel, water dragen	136	Tik de bomen	265	Windscherm	182
Roepspeel	266	Tikspel 'jacht op de wilde dieren'	317	Wisselestafette	45
Rolbal	167	Toneelactiviteiten	128	Zaalvoetbal	202
Rugby	205	Torenwachter	157	Zand, het	180
Rupsband rollen	139	Tot de laatste snik	199	Zangspelletjes	322
Rupsen	138	Totempaal maken	339	Zeebaan	140
Rupstrefbal	59	Touwtrekken	339	Zeeslag	329
Schelpen	183	Tref de muur	201	Zilvertransport in het Wilde Westen	279
Schepnetje	313	Trefbal in 2 vakken	57	Zoek de glimwormen, een route	248
Schiet- en loopspel	62	Trefbal met 4 vakken	58	Zoek de kleuren	281
Schipper mag ik overvaren?	315	Treinstafette	44	Zoek het bakken	248
Schoolreis	313	Trekboot	177	Zoek het opperhoofd	269
Schots balspel	60	Uitbeeldestafette	52	Zoek je partner	272
Sfeeractiviteiten	128	Vakwerpen	265	Zonnekleppen maken	127
Siamees voetbal	169	Vallende sterren	248	Zwaan kleef aan	176





# BRES SPELENBOEK

## 280 SPORTIEVE EN RECREATIEVE SPELEN

In het *BRES Spelenboek* met wel 280 spelen vind je voor iedere situatie een leuk spel of spelletje dat je met een groep kunt doen. Teamspelen, puzzeltochten, droppings in het bos, fietstochten, activiteiten aan het strand, te veel om op te noemen. Elk spel wordt duidelijk beschreven en ondersteund met situatieschetsen en illustraties.

Of je nu activiteitenbegeleider bent, leerkracht in het basis- of voortgezet onderwijs, jeugdvoetbaltrainer, leider bij scouting, of gewoon een ouder die een verjaardagsfeestje wil organiseren, voor iedereen is het *BRES Spelenboek* een bron van inspiratie. Het boek besteedt tevens aandacht aan de achterliggende visie op sportief-recreatief bewegen en de praktische consequenties voor de voorbereiding, de organisatie en het leidinggeven.



  
KOSMOS

NUR 480

Kosmos Uitgevers, Utrecht/Antwerpen

[www.kosmosuitgevers.nl](http://www.kosmosuitgevers.nl)