

MIJN GROTE BOEK VOL

SPELLETJES





Tekst: Charlotte Morin

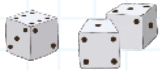
Illustraties

Alleen of met z'n tweeën: David Raphet

Pyjamaparty: Ewa Lambrechts

Verjaardag: Thérèse Bonté

Op de speelplaats: Anna Lubinski



Verantwoordelijke voor de uitgave: Sophie Chanourdie

Uitgever: Anne Castaing

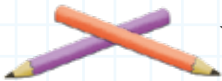
Artistiek verantwoordelijke: Laurent Carré

Lay-out: Jean-Marc Richard

Opmaak: Ombeline Canaud

Redactionele revisie: Marine Gauvin

Het agentschap OKIDOKID
verleende een creatieve bijdrage aan dit boek.



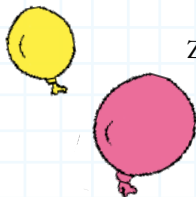
Oorspronkelijke uitgave:
Le Larousse junior des jeux
© 2018, Larousse, Paris

Nederlandstalige uitgave:
© 2020, Baeckens Books NV,
F. de Merodestraat 18, B-2800 Mechelen
www.baeckensbooks.be



Nederlandse vertaling: Siska Lernout
Zetwerk Nederlandse vertaling: Evelyne Paniez
Gedrukt in China

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag
worden veeveelvuldigd en/of openbaar gemaakt,
op welke wijze ook, zonder voorafgaande schriftelijke
toestemming van de uitgever.



ISBN 978 90 5924 7420
D/2020/6186/6 - NUR 228
YNV Kinderen / tieners: algemeen: hobby's, quizzes,
speelgoed en spellen
SAG Leeftijdscategorie: vanaf ca. 6 jaar



Inleiding



Dit boek staat vol leuke spelletjes. Ze kunnen op verschillende plaatsen en bij verschillende gelegenheden gespeeld worden en vragen meestal geen of weinig voorbereiding en materiaal. Ze kunnen alleen, met z'n tweeën, in een klein groepje of met een grote groep gespeeld worden!

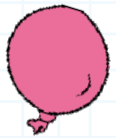


WAAR KUN JE SPELEN?

Bijna overal! In de bus of de trein, midden in het bos, op het strand, op je kamer of in de tuin als het mooi weer is, op de speelplaats, bij vrienden ...

WANNEER KUN JE SPELEN?

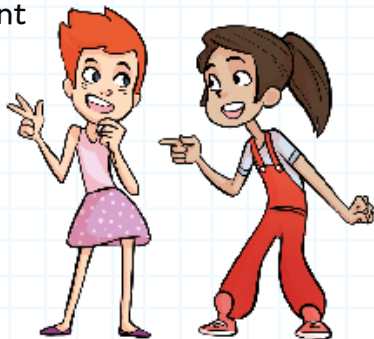
Bijna altijd! Tijdens de week, tijdens de pauze op school, 's avonds of op woensdagnamiddag, tijdens het weekend, op vakantie, tijdens een familiebijeenkomst, op een pyjamaparty met vrienden of een verjaardagsfeestje met al je klasgenootjes ...





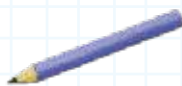
HOE BEPAAL JE WIE DE KAT, DE SPELEIDER, DE WACHTER ... IS?

Om de kat, de kaartenverdelers, de wachter, de boodschapper of de eerste speler aan te duiden, kan je voor de jongste speler kiezen, of je beslist op basis van de beginletters van de voornamen in alfabetische volgorde, of je kunt ook een lotje trekken. In dat geval trekt een speler een briefje waarop de voornamen van de spelers staan zonder ernaar te kijken. Je kunt natuurlijk ook aan een volwassene vragen om spelleider te zijn.



MATERIALEN VOOR STRATEGISCHE SPELLETJES

Als je een dambord hebt, een bord met 37 vakjes en een Wari-bord met 6 vakjes aan elke kant, dan is dat perfect. Anders kun je er snel een met potlood tekenen op een blad papier of met krijt op de grond. Je kunt ook een lege eierdoos gebruiken waar 12 eieren in zaten. Als je geen papier hebt, kun je met krijt op het voetpad of de speelplaats tekenen. Als je geen speelstukken hebt, gebruik je gewoon wat je snel kunt vinden: knikkers, schelpjes, keitjes, nootjes ...



MATERIALEN VOOR RAADSEL- SPELLETJES EN SPELLETJES MET LETTERS EN CIJFERS

Vaak speel je met woorden, dan heb je niets nodig. Maar soms is het gemakkelijker om iets op te schrijven. Dan heb je wel een potlood en een blad papier nodig. Als je geen blinddoek hebt om de ogen van de spelers mee te



bedekken, dan kun je hen ook vragen om de ogen te sluiten. Misschien ben je dan wel sneller geneigd om te spieken, maar het vormt ook een extra uitdaging.

MATERIALEN VOOR MUZIEKSPELLETJES

Muziek maak je zelf: in plaats van digitaal muziek af te spelen, kun je ook eigen instrumenten (grote potten en pannen, keukengerei ...) en je stem gebruiken.

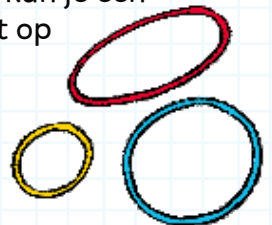


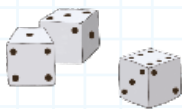
MATERIALEN VOOR ACTIEVE SPELLETJES

Je kunt gooien met ballonnen, tennis- of jongleerballen, natte sponsen, zachte ballen ... Met blikjes of hoepels kun je doelwitten maken. Voor spelletjes waarvoor je een basis of een kamp nodig hebt, kun je een speelterrein afbakenen door met krijt op de grond te tekenen, ofwel gebruik



je sjaals, hoepels, blokken, vlaggetjes, emmers die je ondersteboven zet of takken om je kamp mee af te bakenen.





MATERIALEN VOOR DOBBELSPELLETJES EN KAARTSPELEN

Dobbelstenen met 6 zijden zijn universeel en kun je zowat overal vinden, maar als je ver van alles en iedereen verwijderd bent, dan kun je er zelf een maken van papier. Voor kaartspelen wordt aangegeven hoeveel kaarten je precies nodig hebt.



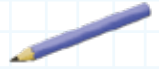
MATERIALEN VOOR CREATIEVE SPELLETJES

Je kunt tekeningen maken met kleurpotloden, waskrijtjes, viltstiften of pastelkrijtjes, of gewoon met krijt op de grond.





NAAMDICHT



PAPIER • POTLOOD



1 SPELER



VANAF 8 JAAR



WOORDEN VINDEN WAARVAN DE EERSTE LETTERS
SAMEN EEN WOORD VORMEN.

Eerst schrijf je van boven naar beneden de letters van een voornaam, daarna zoek je adjectieven die met deze letters beginnen en van toepassing zijn op de persoon naar wie je verwijst. Varianten: je zoekt woorden rond een zelfde thema of je schrijft een gedicht.



BLAD, STEEN, SCHAAR



GEEN



2 SPELERS

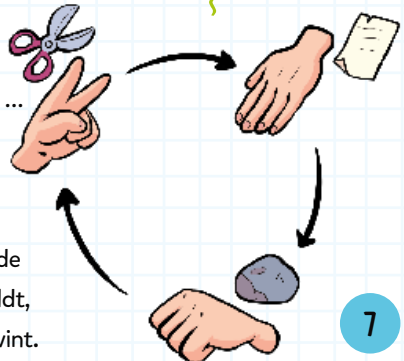


VANAF 6 JAAR



HET GEBARENGEVecht WINNEN.

De spelers houden een hand achter hun rug en zeggen "blad, steen, schaar, klaar ... ja!". Op dat moment tonen ze hun hand die een steen, een blad papier of een schaar uitbeeldt. De schaar wint van het papier (knipt), het papier wint van de steen (pakt in) en de steen wint van de schaar (breekt). Als je hetzelfde voorwerp uitbeeldt, speel je opnieuw. Wie het eerst 10 punten haalt wint.





MANDALA



PAPIER + POTLOOD +
PASSER + VILTSTIFTEN,
KLEURPOTLODEN



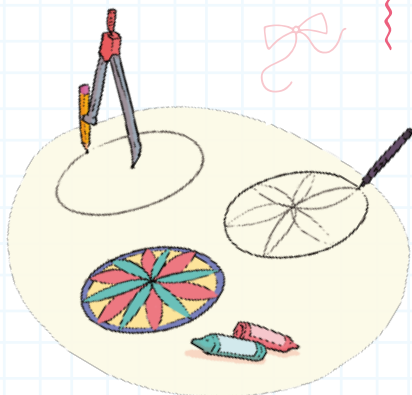
1 SPELER



VANAF 6 JAAR



EEN MANDALA TEKENEN
EN INKLEUREN.



Teken met de passer een grote cirkel op een wit blad papier. In die cirkel teken je daarna kleinere cirkels, rozetten enz. Gom de potloodlijnen die je niet nodig hebt uit. Daarna kleur je de mandala.



TIEN OP TIEN



KAARTSPEL VAN
52 KAARTEN



1 SPELER



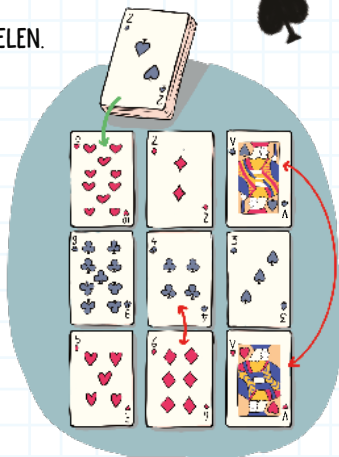
VANAF 7 JAAR



ALLE KAARTEN UITSPIELLEN.



Leg 9 kaarten open op tafel, zoals hiernaast. Met de rest van de kaarten probeer je alle kaarten met een 10, alle paren waarvan de som 10 is en alle afbeeldingen die een paar vormen te bedekken met een nieuwe kaart, die je er open op legt. Het spel is uit wanneer je geen enkele kaart meer kunt bedekken.



BOTER-KAAS- EN-EIEREN



PAPIER • 2 POTLODEN



2 SPELERS



VANAF 5 JAAR



3 KRUISJES OF 3 RONDJES DIAGONAAL,
HORIZONTALAAL OF VERTICAAL OP EEN RIJ PLAATSEN.

Teken op een blad een rooster van 3 vakjes hoog en 3 breed. Een van de spelers tekent altijd kruisjes en de andere rondjes. Kies wie er eerst begint. De spelers tekenen elk om beurten een kruisje of een rondje in een van de vakjes. Wie als eerste 3 tekens op een rij heeft, is de winnaar.



SNEEUW- BAL



PAPIER • POTLOOD



1 SPELER



VANAF 8 JAAR

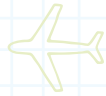


DE LANGSTE ZIN MAKEN.

Schrijf een zin die begint met een woord van 2 letters, gevolgd door een woord van 3 letters, gevolgd door een woord van 4 letters enzovoort, zoals een sneeuwbal die steeds groter wordt. Bijvoorbeeld: De kok bakt vlees zonder kruiden.

2 3 4 5 6 7





NUMMERPLAAT



GEEN



2 SPELERS

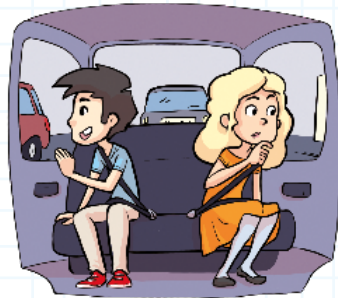


VANAF 5 JAAR



WOORDEN ZOEKEN DIE BEGINNEN MET DE LETTERS
VAN EEN NUMMERPLAAT.

Een speler ziet een nummerplaat. Elk om beurten zoeken de spelers drie woorden die elk beginnen met een letter van de nummerplaat. De eerste die geen nieuwe woorden meer vindt, verliest het spelletje. Variant: kies een thema voor elke nummerplaat (voornamen, dieren ...).



SPEL MET KLEUREN



GEEN



2 SPELERS



VANAF 5 JAAR



ZOVEEL MOGELIJK VOORWERPEN RONDOM
JOU OPSOMMEN MET EENZELFDE KLEUR.



Een speler kiest een kleur. Daarna kijken de spelers om zich heen en zoeken zoveel mogelijk voorwerpen met deze kleur, die ze om beurten luidop opsommen. Je mag een zelfde voorwerp niet tweemaal noemen. Wie geen nieuw voorwerp meer vindt, verliest.

SPEL MET LETTERGREPEN



GEEN



2 SPELERS

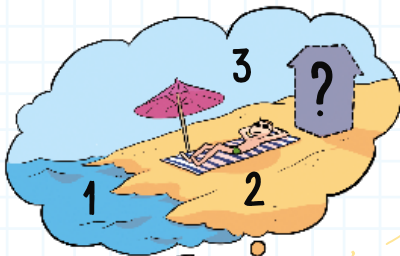
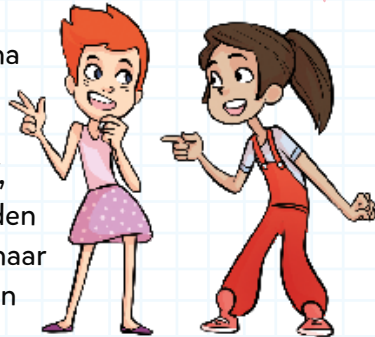


VANAF 7 JAAR



ZOVEEL MOGELIJK WOORDEN ZOEKEN DIE MET DEZELFDE LETTERGREEP BEGINNEN.

Een speler kiest een lettergreep. Daarna zoeken de spelers elk om beurten een woord dat met deze lettergreep begint (bijvoorbeeld “bij”: bijna, bijgeloof, bijenkorf enz.). Wie als eerste geen woorden meer vindt, verliest de spelronde. De winnaar mag een nieuwe lettergreep kiezen om een nieuwe ronde te spelen.



GEEN



2 SPELERS



VANAF 6 JAAR

MAAK DE LANGSTE ZIN



EEN ZO LANG MOGELIJKE ZIN ONTHOUDEN.

Een speler geeft het eerste woord van een zin. De andere speler herhaalt dit woord en voegt er een tweede woord aan toe. Speler 1 voegt nu nog een ander woord toe, en zo voeg je elk om beurten verder woorden toe. Bijvoorbeeld: De/De hoed/De hoed van/De hoed van mama/... Wie een woord vergeet in de zin, verliest.



LOGISCHE SLINGER



GEEN



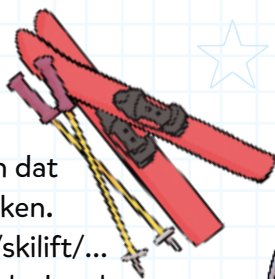
2 SPELERS



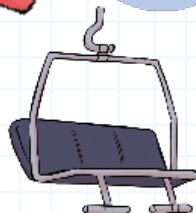
VANAF 6 JAAR



ZOVEEL MOGELIJK WOORDEN ZOEKEN DIE MET ELKAAR VERBAND HOUDEN.



Een speler kiest een woord. Nu moeten de spelers elk om beurten een woord noemen dat aan het vorige woord doet denken. Bijvoorbeeld: berg/sneeuw/ski/skilift/... De speler die een woord herhaalt dat al werd gezegd of geen nieuw woord meer vindt, verliest.



SPEL MET SILHOUETTEN



PAPIER • POTLOOD



2 SPELERS



VANAF 6 JAAR

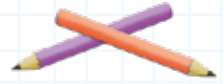
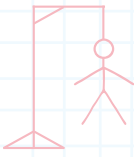


RADEN WELKE VOET OF WELKE HAND VAN WIE IS.



Een van de 2 spelers legt zijn voet en daarna zijn hand op een blad papier en houdt die stil terwijl de andere de omtrekken tekent. Daarna wissel je om. Leg de getekende voeten en handen op een tafel en haal ze door elkaar. Nu moet je raden welke voet en welke hand van wie is!

GALGJE



PAPIER • POTLOOD



2 SPELERS



VANAF 7 JAAR



HET WOORD VAN JE TEGENSPELER RADEN VOORDAT
JE STOKMANNETJE WORDT OPGEHANGEN.



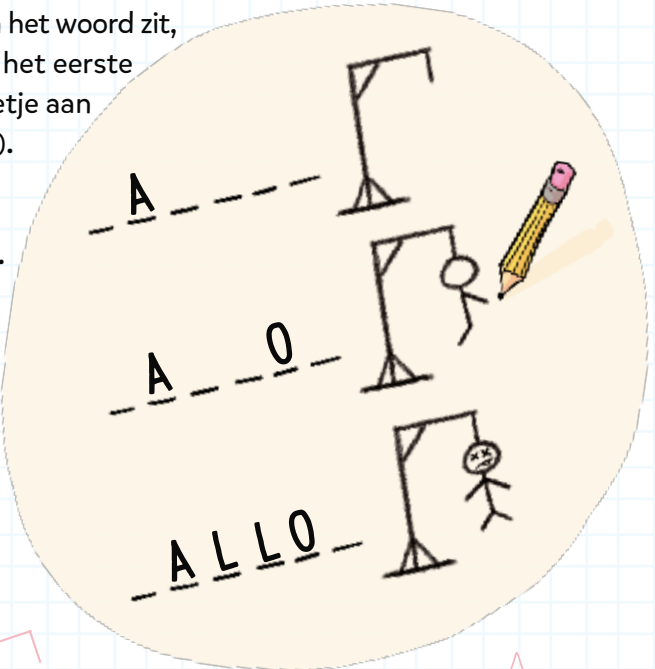
Speler 1 denkt aan een woord. Hij tekent een galg en daaronder evenveel streepjes als er letters zijn in zijn woord.



• Speler 2 raadt een letter. Als die letter in het woord zit, dan schrijft speler 1 die letter op het juiste streepje of de juiste streepjes als de letter meerdere keren voorkomt.

• Als de letter niet in het woord zit, dan tekent speler 1 het eerste deel van het mannetje aan de galg (het hoofd).

• Speler 2 stelt nu andere letters voor. Voor elke foute letter komt er een stukje bij de tekening. Hij wint het spelletje als hij het woord kan raden voordat de tekening van het opgehangen mannetje af is.



WAARAAN DENK IK??



GEEN



2 SPELERS



VANAF 5 JAAR



HET WOORD RADEN WAARAAN DE
ANDERE SPELER DENKT.

De eerste speler denkt aan een voorwerp, aan een persoon of aan een dier dat hij kent.

- De andere speler stelt vragen waarop de eerste speler enkel met “ja” of “nee” mag antwoorden. Zo krijg je informatie over het woord waaraan de eerste speler denkt. Bijvoorbeeld: is het een dier? De speler die raadt mag 5 vragen stellen en moet dan het woord raden.



- Als je het woord vindt, dan is het jouw beurt om de andere speler te laten raden. Als je het woord niet vindt, dan moet je opnieuw spelen en een ander woord raden.

3

CIJFERREEKS



GEEN



2 SPELERS



VANAF 7 JAAR



EEN CIJFERREEKS OPSOMMEN ZONDER
JE TE VERGISSSEN.

De spelers sommen elk om beurten zo snel mogelijk een cijferreeks op zonder fouten te maken, door telkens 2 toe te voegen. Bijvoorbeeld: 0/2/4/6/8/10...

- Pas de moeilijkheidsgraad aan elke speler aan: de jongste mag met 0 beginnen, terwijl de sterkste rekenknobbel bijvoorbeeld vanaf 1200 moet beginnen. De speler die de langste cijferreeks opsomt, is de winnaar.

- *Variant 1:* tel 3, 4, 5 of 6 erbij in plaats van 2.

- *Variant 2:* som een cijferreeks op door 2 af te trekken of te vermenigvuldigen met 2 in plaats van op te tellen.

