

Ralf Brinkhoff, Patrik Lehner, Detlev Patz

**De 50 beste  
spelletjes om  
groepen in te delen**

*Panta Rhei mini spelenboekenreeks*

**PANTARHEI**  
UITGEVERIJ

**De 50 beste spelletjes om groepen in te delen** – Ralf Brinkhoff, Patrik Lehner,  
Detlev Patz

© 2008 Rex Verlag, Luzern

Oorspronkelijke titel: Gruppo

© 2020 Nederlandse vertaling: Uitgeverij Panta Rhei, Katwijk

Vertaling uit het Duits: Jörgen van Drunen

Illustraties: Barbara Hömberg

ISBN 9789088402098

NUR 190

Grafische verzorging: FTP-Focus to Prepress, Zoetermeer

Niets uit deze uitgave mag worden veelevoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, internet of op welke andere wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

# INHOUD

<b>Hoofdstuk 1</b> .....	5
<b>Spelletjes om één persoon te kiezen</b>	
1 De brug van Londen .....	7
2 Duimen raden .....	8
3 Eén van velen .....	9
4 Ontdekt .....	10
5 Koffers pakken .....	12
6 Kom mee, ga weg! .....	13
7 Muntje schuiven .....	14
8 Worstelkring .....	15
9 Wie is het snelst? .....	16
10 Lucifer trekken .....	18
<b>Hoofdstuk 2</b> .....	19
<b>Spelletjes om tweetallen te vormen</b>	
11 Ballongezichten .....	21
12 Handlangers .....	22
13 Blinde cirkels .....	24
14 Blind naar een partner zoeken .....	25
15 Dubbele letters .....	26
16 Alles op een rijtje zetten .....	28
17 Dubbele standbeelden .....	29
18 Vakterm gezocht .....	30
19 Draadjes trekken .....	32
20 Halve afbeeldingen .....	33
<b>Hoofdstuk 3</b> .....	35
<b>Spelletjes om groepjes van 3 of 4 personen te vormen</b>	
21 Muziekgroepjes .....	37
22 Dezelfde geluiden .....	38
23 Lettersalade .....	40
24 Tikjes op de hand .....	41

25	Stokjes trekken .....	42
26	Koken voor gasten .....	43
27	Welk land hoort erbij? .....	44
28	Overall ballonnen .....	45
29	Lootjes trekken .....	46
30	Ziekenhuisje .....	47
<b>Hoofdstuk 4 .....</b>		<b>49</b>
<b>Spelletjes om groepjes van 6 tot 8 personen te vormen</b>		
31	Stippen .....	51
32	Persoonlijke voorwerpen .....	52
33	Volgordelijk .....	54
34	Spelattributen .....	55
35	Speelkaartestafette .....	56
36	Stoelensjans .....	57
37	Snoepzak .....	58
38	Kuddegedrag .....	59
39	Pas op, een wolf! .....	60
40	Dobbelen .....	61
<b>Hoofdstuk 5 .....</b>		<b>63</b>
<b>Spelletjes om twee teams te vormen</b>		
41	Oud tegen jong .....	65
42	Breuken .....	66
43	Dezelfde kledingstukken .....	67
44	Baasje en hond .....	68
45	Muntje gooien .....	69
46	Dubbeldobbel .....	70
47	Reuzen, elfen, tovenaars .....	72
48	Stapje vooruit of achteruit .....	74
49	Rugtikjes .....	76
50	Positiespel .....	77

Hoofdstuk 1

# Spelletjes om één persoon te kiezen





# 1. De brug van Londen

Onder de brug van Londen (stok) doorkruipen. De eerste persoon die de stok aanraakt, is de gekozen persoon.

*Leeftijd: vanaf 4 jaar*

*Materiaal: 1 stok (minimaal 1 m lang)*

*Minimale groepsgrootte: 6*

Twee personen houden een stok met een lengte van minimaal 1 meter aan de uiteinden vast. Dit is de brug van Londen. In het begin houden ze de stok ongeveer op heuphoogte vast. De andere spelers moeten onder deze brug doorkruipen. Tijdens de tweede ronde wordt de stok lager vastgehouden, tijdens de derde ronde nog lager en ten slotte zo laag dat de spelers er als een slang onderdoor moeten kruipen. De eerste persoon die de stok aanraakt is de gekozen persoon.

## 2. Duimen raden

Wie het verst van het aantal duimen vandaan zit, is de gekozen persoon.

*Leeftijd: vanaf 6 jaar*

*Minimale groepsgrootte: 6*

Alle spelers staan in een cirkel, strekken hun armen uit en maken twee vuisten. Iedereen moet raden hoeveel duimen er zo dadelijk worden opgestoken.

Vervolgens telt iedereen: 'Een, twee ...' In plaats van 'drie' noemt iedereen het aantal opgestoken duimen dat hij of zij verwacht. Tegelijkertijd steken alle spelers één of twee duimen omhoog. Iedereen die het goed heeft, mag zijn of haar vuisten uit de cirkel terugtrekken. Nu start de volgende ronde. Wie als laatste nog één of twee vuisten in de cirkel heeft, verliest en is de gekozen persoon. Als alle overgebleven spelers in de laatste ronde het aantal duimen goed raden, wordt de laatste ronde opnieuw gespeeld tot er een verliezer overblijft.