WARIES CREATIEF

Spelletjes

voor onderweg

60 spellen zonder spullen, of met alleen pen en papier. Voor in de auto, de trein, de wachtkamer en op de camping.



UITGEVERIJ WARIES

INHOUD

Wat staat erin?

Zestig spellen in vijf hoofdstukken, met achterin twintig pagina's om direct op te spelen.

Zo gebruik je dit boek 4

Spellenwijzer 6

Speelplannen 8

1. Woordspellen spel 1 tot 12 10

2. Raadspellen spel 13 tot 24 23

3. Kijkspellen spel 25 tot 36 36

4. Verhalenspellen spel 37 tot 48 49

5. Pen-en-papierspellen spel 49 tot 60 62

Rasters om op te spelen 75

Scorekaart 96

De grote reiswedstrijd 97

Ons eigen spel 98

Diploma 100

Notities 101

Zo gebruik je dit boek

Lang in de auto, wachten op de trein, regen op de camping: met dit boek heb je altijd iets te doen. Je hebt bijna nooit iets nodig. Je stem, je ogen en je fantasie zijn genoeg, en soms een pen.

Vijf soorten spellen

Woordspellen en **raadspellen** kun je overal spelen, ook met je ogen dicht. **Kijkspellen** zijn voor wie naar buiten of om zich heen kan kijken. **Verhalenspellen** maken jullie samen. **Pen-en-papierspellen** speel je op de rasters achter in het boek of op een eigen vel.

Wat staat er bij elk spel?

Bovenaan zie je de leeftijd waarvanaf het goed lukt, met hoeveel spelers je speelt, hoe lang een potje ongeveer duurt en wat je nodig hebt. De plaatjes laten zien waar het spel goed werkt:

auto

trein

wachtkamer

camping

Daarna volgt de uitleg in een paar stappen, een voorbeeld of een tip, en twee varianten: ‘Jonger’ maakt het spel makkelijker als er jonge kinderen (ongeveer 5 tot 7 jaar) meespelen, ‘Ouder’ maakt het lastiger voor spelers van ongeveer 10 tot 12 jaar. Onderaan schrijf je op wanneer jullie speelden en wie er won, kleur je sterren voor het spel en is er ruimte voor aantekeningen.

Snel een spel kiezen

In de **spellenwijzer** (p. 6) staan alle zestig spellen op een rij, met leeftijd en plek. Bij de **speelplannen** (p. 8) vind je kant-en-klare combinaties voor de wachtkamer, de trein, de file en de tent.

Alle spellen op een rij

Een stip betekent: dit spel werkt hier goed. Gespeeld? Zet een kruisje in het laatste vakje.

NR	SPEL	BLZ.	LEEFT.					KLAAR
1	Ik ga op reis en ik neem mee	11	5+	●	●	●	●	☐
2	Woordketting	12	7+	●	●	●	●	☐
3	Plakwoorden	13	7+	●	●	●	●	☐
4	Rijmrondje	14	5+	●	●	●	●	☐
5	Van A tot Z	15	6+	●	●	●	●	☐
6	Ja en nee verboden	16	6+	●	●	●	●	☐
7	Verboden letter	17	8+	●	●	●	●	☐
8	Tegenpolen	18	5+	●	●	●	●	☐
9	Noem er drie	19	6+	●	●	●	●	☐
10	Woordladder	20	8+	●	●	●	●	☐
11	Het langste woord	21	7+	●	●	●	●	☐
12	Bram bakt bruine bonen	22	6+	●	●	●	●	☐
13	Twintig vragen	24	6+	●	●	●	●	☐
14	Hoger of lager	25	5+	●	●	●	●	☐
15	Wie ben ik?	26	6+	●	●	●	●	☐
16	Raad het geluid	27	5+	●	●	○	●	☐
17	Neuriën en raden	28	6+	●	●	●	●	☐
18	Warm, warmer, heet	29	5+	○	●	●	●	☐
19	Wat hoort bij elkaar?	30	7+	●	●	●	●	☐
20	Twee waarheden en een verzinsel	31	8+	●	●	●	●	☐
21	Beroepenraden	32	6+	●	●	●	●	☐
22	Omschrijfspel	33	7+	●	●	●	●	☐
23	Rugpost	34	5+	●	●	●	●	☐
24	Wat ben ik aan het doen?	35	5+	●	●	●	●	☐
25	Ik zie, ik zie wat jij niet ziet	37	5+	●	●	●	●	☐
26	Kleurenjacht	38	5+	●	●	●	●	☐
27	Alfabet onderweg	39	6+	●	●	○	○	☐
28	Nummerbordsommen	40	7+	●	○	○	○	☐
29	Nummerbordzinnen	41	8+	●	○	○	○	☐
30	Dieren tellen	42	5+	●	●	○	○	☐

HOOFDSTUK 1



Woordspellen

Je hebt alleen je stem en je hoofd nodig. Woordspellen kun je overal spelen: met je ogen dicht op de achterbank, fluisterend in de trein of luid lachend rond de picknicktafel. Ze zijn ook ideaal als kijken of lezen even niet fijn voelt.

1. Ik ga op reis en ik neem mee	11	2. Woordketting	12
3. Plakwoorden	13	4. Rijmrondje	14
5. Van A tot Z	15	6. Ja en nee verboden	16
7. Verboden letter	17	8. Tegenpolen	18
9. Noem er drie	19	10. Woordladder	20
11. Het langste woord	21	12. Bram bakt bruine bonen	22

Ik ga op reis en ik neem mee

Een geheugenspel dat steeds langer en grappiger wordt, tot iemand de koffer niet meer dicht krijgt.

LEEFTIJD	SPELERS	DUUR	WAAR
5+	2 tot 6	10–20 min	

NODIG niets

ZO SPEEL JE

1. De jongste begint en zegt: 'Ik ga op reis en ik neem mee …' en noemt één ding.
2. De volgende speler herhaalt de hele zin en voegt er zelf iets aan toe.
3. Zo gaat de koffer de kring rond en wordt de lijst steeds langer.
4. Vergeet je iets, of zeg je de dingen in de verkeerde volgorde? Dan krijg je een strafpunt, en de volgende speler begint een nieuwe lijst.
5. Wie drie strafpunten heeft, is af. De laatste speler die overblijft, wint.

VOORBEELD

'Ik ga op reis en ik neem mee: een tandenborstel, een opblaasbare krokodil en drie linkersokken.'

JONGER

Speel samen in plaats van tegen elkaar: hoe lang wordt jullie lijst? Help elkaar met hints, zoals een geluid of een gebaar.

OUDER

Alles moet op alfabet: eerst iets met een a, dan iets met een b, en zo verder tot de z.

GESPEELD OP _____ WINNAAR _____ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Twintig vragen

Iemand denkt aan iets. Jullie hebben twintig ja-of-nee-vragen om te ontdekken wat het is.

LEEFTIJD	SPELERS	DUUR	WAAR
6+	2 of meer	10 min	

NODIG niets

ZO SPEEL JE

1. Eén speler denkt aan een dier, een ding of een plek, en vertelt alleen in welke groep het hoort.
2. De anderen stellen om de beurt een vraag die je met ja of nee kunt beantwoorden.
3. Tel hardop mee. Na twintig vragen moet het antwoord geraden zijn.
4. Raad jij het? Dan bedenk jij het volgende. Raadt niemand het, dan mag de bedenker nog een keer.

VOORBEELD

'Is het groter dan een auto?' 'Nee.' 'Kun je het eten?' 'Ja.' 'Is het rood?' 'Ja.' 'Een aardbei!'

JONGER

De bedenker geeft vooraf drie hints, en niemand telt mee: je mag raden tot je het hebt.

OUDER

Speel met tien vragen, of kies iets wat je niet kunt aanraken, zoals 'dinsdag' of 'een echo'.

GESPEELD OP _____ WINNAAR _____ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Ik zie, ik zie wat jij niet ziet

Het bekendste kijkspel dat er is, en nog steeds een van de leukste.

LEEFTIJD	SPELERS	DUUR	WAAR
5+	2 of meer	5–15 min	

NODIG niets

De bestuurder speelt niet mee met kijkspellen.

ZO SPEEL JE

1. Een speler kiest iets wat iedereen kan zien en zegt: 'Ik zie, ik zie wat jij niet ziet, en het is …' gevolgd door een kleur.
2. De anderen raden om de beurt wat het is.
3. Kies in de auto of trein iets wat niet meteen voorbij is: iets binnen, in de lucht of een berg in de verte.
4. Wie het raadt, mag het volgende kiezen.

VOORBEELD

'Ik zie, ik zie wat jij niet ziet, en het is … groen.' 'Dat bord daar?' 'Nee.' 'De jas van papa?' 'Ja!'

JONGER

Kies dingen met een felle kleur die echt opvallen.

OUDER

Geef de eerste letter in plaats van de kleur, of combineer twee aanwijzingen: 'iets ronds dat begint met een s'.

GESPEELD OP _____ WINNAAR _____ ☆☆☆☆☆

Kamertjes

Een raster vol puntjes en een simpele regel: wie een vakje dichtmaakt, mag nog een keer.

LEEFTIJD	SPELERS	DUUR	WAAR
6+	2	10 min	

NODIG pen of potlood, puntjesraster p. 76

ZO SPEEL JE

1. Gebruik een puntjesraster uit dit boek, of zet zelf puntjes op papier.
2. Om de beurt trek je één lijntje tussen twee puntjes die naast of onder elkaar liggen, nooit schuin.
3. Maak jij met jouw lijntje een vakje dicht? Zet er dan je eerste letter in en trek nog een lijntje.
4. Zijn alle vakjes vol, dan telt iedereen zijn letters. Wie de meeste vakjes heeft, wint.

TIP
Trek nooit het derde lijntje van een vakje, want dan maakt de ander het dicht.

JONGER
Speel op het kleine raster en geef iedere speler een eigen kleur.

OUDER
Speel op het grote raster en probeer lange rijen vakjes voor jezelf te sparen.

GESPEELD OP _____ WINNAAR _____ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

RASTER 1 VAN 20

Kamertjes · klein

Zes losse velden van vijf bij vijf vakjes, elk in een eigen kader. Trek om de beurt een lijntje; wie een vakje dichtmaakt, zet er zijn letter in. Uitleg: p. 63.











