

Spelregels bordspelen (zie spellenpakket)

VIERKANTJES MAKEN

(spel voor 2 personen)

Bij dit spel is het de bedoeling zoveel mogelijk vierkantjes te kunnen maken.

De spelers moeten steeds om de beurt twee punten door een streepje verbinden. Zodra een speler een vierkantje kan maken, schrijft hij hierin zijn voorletter en mag hij nogmaals een streepje zetten.

Is dit spel zes keer gespeeld, dan kan met een nat doekje het speelbord worden schoongemaakt.

Het is echter noodzakelijk voor dit spel de in het spellenpakket opgenomen speciale viltstiften te gebruiken.

KRUISJES EN KRINGETJES MAKEN

(spel voor 2 personen)

Bij dit spel gaat het er om wie het eerst drie opeenvolgende vakjes kan invullen.

Dit kan zowel horizontaal, verticaal als diagonaal (schuin).

Degene die het eerst begint, zet een kruisje en de ander een kringetje en zo verder om de beurt.

Heeft iemand als eerste een rijtje van drie gemaakt, dan heeft hij gewonnen.

Kan geen van beiden een rijtje volmaken, dan heeft niemand gewonnen en begint het spel opnieuw.

Is het spel zes keer gespeeld, dan kan met een nat doekje het speelbord worden schoongemaakt. Het is echter noodzakelijk voor dit spel de in het spellenpakket opgenomen speciale viltstiften te gebruiken.

PAARDERENNEN

(spel voor 2 tot 6 personen)

Elke speler kiest een pion van een bepaalde kleur en zet deze op het vakje 'start'. Daarna gooit men elk éénmaal met de dobbelsteen. Degene die het hoogste aantal punten heeft geworpen, mag het spel beginnen. Hij mag zijn pion zoveel plaatsen naar voren schuiven als hij punten heeft geworpen. Komt een speler echter op een hindernis (rood veld), dan moet hij zijn pion vier plaatsen terugzetten en mocht men onverhoopt nog eens op een hindernis eindigen, dan moet men opnieuw beginnen. Wie als eerste speler de 'finish' bereikt, is winnaar.

DOOLHOF

(spel voor 2 tot 6 personen)

Elke speler zet zijn pion op het vakje 'start' en werpt éénmaal met de dobbelsteen. Wie het hoogste aantal ogen heeft geworpen mag als eerste met het spel beginnen. Hij werpt dan met de dobbelsteen en moet zijn pion in de startrichting verplaatsen. Kan hij deze richting niet verder volgen, dan geeft de pijl in het laatste vakje zijn nieuwe richting aan. Blijft men op een veld met een pijl stilstaan, dan dient men bij de volgende zet de aangegeven richting te volgen. Wanneer men op een veld eindigt, waarop reeds een andere speler staat, moet de laatst aankomende opnieuw beginnen. Degene, die als eerste precies op het eindpunt aankomt is winnaar.

HINDERNISSPEL (spel voor 2 tot 6 personen)

Dit spel kan met een onbepaald aantal spelers worden gespeeld. De attributen die men er voor nodig heeft, zijn twee dobbelstenen. Het bord heeft 63 met volgnummers gemerkte vakken. Voordat het spel begint, voorziet ieder zich van een pion, waarmee hij op het bord zijn nummer aangeeft.

Hij die begint werpt de dobbelstenen op tafel en zet zijn pion op het vak, dat het door hem geworpen getal aangeeft. Zo doet ook iedere volgende speler. Hij die het eerst in de speeltuin (63) komt, wint het spel. Maar voor men daar aankomt, zijn er allerlei moeilijkheden te overwinnen, want voor een jongen uit de stad is een leuke speelplaats niet altijd dichtbij.

De start is bij het huis van Jantje Beton (nr. 1).

Zo vaak als men op een rood vakje komt van Jantje Beton, zo vaak mag men nog zoveel vakken verder als er ogen zijn gegooid. Komt men hierdoor weer op een rood vak, dan gaat men nog een keer zoveel vakken verder als er ogen zijn gegooid.

Bijzondere hindernissen:

5. Jantje heeft zijn portemonnee vergeten en moet terug naar huis (nr. 1).
 11. Jantje krijgt een lekke band. De reparatie ervan kost hem 2 beurten.
 16. Het stoplicht in het centrum staat op rood. Eén beurt overslaan.
 22. Er komt met volle vaart een vrachtauto om de hoek. Jantje valt van zijn fiets. Eén beurt overslaan.
 27. In een winkel koopt Jantje wat lekkers voor de eendjes in het park. Hij mag direct nog een keer gooien.
 33. Jantje moet afstappen voor een aantal jongens die aan zijn fiets hebben getrokken. Hij moet wachten tot een andere speler hem komt helpen of twee beurten overslaan. Deze hoeft op zijn beurt niet opnieuw te wachten maar kan gewoon verder spelen.
 38. Het voeren van de eendjes is een heel leuk karweitje. Het kost Jantje wel een beurt.
 44. In het park staat een nieuwe waterspeelplaats. Daar kun je leuk mee spelen. Eén beurt overslaan heeft Jantje er best voor over.
 49. Oom agent geeft Jantje een bekeuring, omdat hij maar met één hand aan het stuur heeft gefietst. Hij moet tien plaatsen terug.
 55. De weg is opgebroken. Jantje moet omrijden en daardoor vijf plaatsen terug.
 60. Door de wegomlegging is Jantje de weg kwijt geraakt. Het kost hem één beurt om te vragen hoe hij in de speeltuin kan komen.
- Wie 63 nadert en meer ogen gooit dan nodig is om daar precies te komen, telt zoveel ogen terug als hij teveel heeft.

VERLIES JE HOOFD NIET (spel voor 2, 3 of 4 personen)

Elke speler kiest een kleur en plaatst zijn vier pionnen op het startveld van het speelplan. Daarna werpt elke speler éénmaal met de dobbelsteen. Degene die het hoogste aantal ogen heeft gegooid mag het spel beginnen. Hij plaatst één pion op het beginvak en mag zoveel vakjes vooruitgaan als hij heeft geworpen. De bedoeling is om alle vier de pionnen in de aangegeven eindvakjes te krijgen. Er schuilt hierbij echter een addertje onder het gras, want als een der spelers precies op het vakje eindigt, waar een andere pion staat, wordt deze afgeworpen en moet men opnieuw beginnen. De volgende pion mag slechts in het spel gebracht worden als men een 'zes' werpt, waarbij men tevens nog éénmaal extra mag werpen. Wie alle vier de pionnen als eerste in de eindvakken heeft, is winnaar.

GEHEUGENSPEL (spel voor 2 tot 4 personen)

Het spel bestaat uit 40 kleurenfoto's, waarvan steeds twee met dezelfde afbeelding. De bedoeling is zoveel mogelijk van deze kaartjes te verzamelen.

Allereerst worden de plaatjes goed geschud, waarna zij met de achterzijde naar boven in rijen op tafel worden gelegd.

De eerste speler moet twee (willekeurige) kaartjes omdraaien, de afbeeldingen proberen te onthouden en de kaartjes tevens aan de andere medespelenden laten zien. De opgenomen kaartjes zullen als regel in het begin van het spel niet gelijk zijn. In dat geval worden zij weer op dezelfde plaats met de rugkant naar boven teruggelegd. De volgende speler gaat op dezelfde manier door. Al vlug zal men weten welke kaartjes op welke plaats liggen, tenminste ... wanneer men de afbeeldingen goed in zijn geheugen heeft opgenomen.

Wanneer een speler denkt te weten waar dezelfde afbeeldingen liggen mag hij deze, wanneer hij aan de beurt is, opnemen. Zijn het inderdaad dezelfde afbeeldingen, dan mag hij deze voor zich neerleggen, waarna nogmaals twee kaartjes mogen worden omgedraaid.

Hij of zij die aan het eind van het spel de meeste dubbele kaartjes heeft verzameld, heeft gewonnen.

Knikerspelletjes

KNIJPERS KNIKKEREN

Met een tussenruimte van vier à vijf cm worden negen knijpers recht overeind in een rij op de grond gezet. Evenwijdig aan deze rij trekken we op 1,50 meter afstand een lijn. Om beurten gaan de spelers op één knie met de rug naar de rij knijpers toe, achter deze lijn zitten. Iedere speler krijgt nu drie knikkers en terwijl ze over de schouders kijken, moeten ze met deze stuiters zoveel mogelijk knijpers om zien te mikken. Voor iedere omgeknikkerde knijper krijgen de spelers één punt.

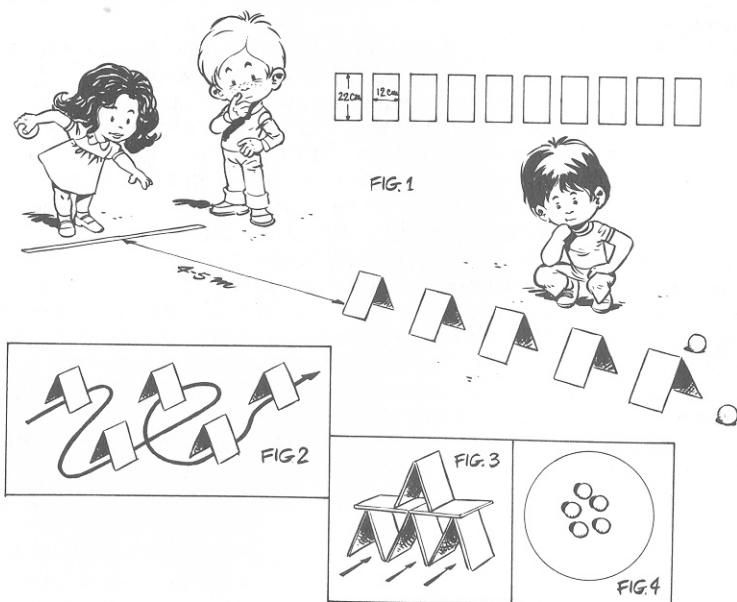
MINIGOLF

Van tien stukjes karton worden poortjes gemaakt. Eventueel zijn ook de kaartjes van het fotogeheugenspelletje uit het spellenpakket goed te gebruiken.

Iedere speler krijgt een knikker, waarmee hij driemaal door de poortjes mag proberen te gooien.

Wie dat foutloos doet, krijgt tien punten.

Winnaar is degene met het hoogste aantal punten.



KNIKKERRACE

De spelers worden in een aantal groepen verdeeld. Voor elke groep staat een schoteltje met vier knikkers. Twee meter verder staat een leeg schoteltje. Elke groep krijgt een theelepeltje.

Als de spelleider het beginsignaal geeft, nemen de nummers 1 het theelepeltje, lopen naar het volle bord, pakken met het theelepeltje een knikker en leggen die op het lege bord. Dan pakken zij de tweede knikker, net zo lang tot alle knikkers op het tweede schoteltje liggen.

Direct daarop geven zij het lepeltje aan de nummers 2, die de knikkers weer één voor één van het tweede naar het eerste schoteltje overbrengen. De groep, welke het eerste klaar is, is winnaar.

Als iemand zijn knikker laat vallen, keert hij terug naar het bord, waar hij vandaan kwam.

KNIKKER IN DE DOOS

De spelers staan achter elkaar in twee of meer groepen. Iedere speler heeft een knikker. Aan het einde van de baan staat voor iedere groep een doos en vlak voor de doos een stoel. Op beginsignaal lopen de nummers 1 naar de stoel, klimmen erop en proberen hun knikker in de doos te gooien.

Als iemand mist moet hij opnieuw proberen. Zodra de knikker in de doos is gevallen, loopt de speler terug naar zijn groep en tikt de volgende speler vrij om te lopen.

KNIKKERGLIJBAAAN

Midden in een grote kring van spelers ligt een appel, die als doel fungeert. De spelers zitten en een van hen plaatst een groot stuk karton of boek zodanig tussen de benen, dat dit als startbaan dienst kan doen voor zijn knikker. De bedoeling is de knikker zo dicht mogelijk bij de appel te laten komen.

Om beurten krijgt iedere speler de gelegenheid dit te doen, waarbij het stuk karton wordt doorgegeven. Per ronde wordt gekeken wiens knikker het dichtst bij het doel is gekomen. Dit is tien punten waard. Men kan het spel bijv. vijf of tien ronden spelen, waarna men kan vaststellen wie de meeste punten heeft behaald.



Binnenspelen

KOUD OF WARM

Terwijl één van de spelers in de gang staat, verstoppen de anderen een voorwerp. De speler wordt teruggeroepen en mag gaan zoeken. Loopt hij de verkeerde kant uit, dan zeggen de anderen 'koud' gaat hij nog verder, dan is het 'ijskoud' of 'je bevriest'. Komt hij in de buurt, dan wordt het 'warm', 'heet' of 'gloeïend', tot het verstopte voorwerp gevonden is. Deze speler mag nu de volgende aanwijzen.

KIMSPEL

Plaats op een tafel vierentwintig verschillende voorwerpen en bedek deze verzameling door een doek. De spelers komen en mogen de collectie nu gedurende één minuut bekijken. Na één minuut bedekt de spelleider de voorwerpen weer en krijgt iedereen vijf minuten om uit zijn geheugen op te schrijven, welke voorwerpen hij op tafel heeft opgemerkt. Voor ieder opgemerkt voorwerp wordt één punt gegeven.

DOE-HET-ZELF

Laat elke speler op een papiertje een drietal bekende spreekwoorden schrijven. Daarna moet elke speler op zijn beurt het door hem als eerst opgeschreven spreekwoord opzeggen, echter zonder geluid te maken. Het is dus voor de andere spelers een kwestie van liplezen. Er mogen wel gebaren worden gemaakt om het 'gesprokene' te ondersteunen.

Wie het spreekwoord heeft geraden krijgt drie punten. Is het fout dan herhaalt de pantomime-spreker zijn tekst tot het juist is geraden. Hierna komt een andere speler aan de beurt.

LETTERS ZOEKEN

Drie of meer spelers hebben elk een even groot stukje krant voor zich. De spelleider noemt een letter, bijv. A, waarna de anderen in drie minuten tijd proberen zoveel mogelijk a's te vinden. Wie de meeste a's in zijn krant met een cirkeltje heeft aangetekend, is de winnaar en geeft leiding aan het volgende spelletje.

LUCIFERSPEL

Leg dertien lucifers op tafel. Twee spelers moeten nu om beurten één, twee of drie lucifers wegnemen. Wie de laatste lucifer neemt, heeft verloren.

HAP, SLIK EN WEGWEZEN

Aan dit spel kunnen vier spelers meedoen. Zij zitten elk op een stoel aan de vier zijden van een tafel. Erop liggen: een dobbelsteen, een hoed, een paar wanten, een servet, een bord met daarop een met jam besmeerde boterham, een vork en een mes. De dobbelsteen gaat van hand tot hand en de speler die het eerst zes gooit mag de hoed opzetten, het servet omdoen, de wanten aantrekken en dan proberen zoveel mogelijk met mes en vork op te eten. Ondertussen spelen de anderen verder. Op een zeker moment zal er weer iemand zes gooien en die gaat dan verder met het afsnijden en opeten van de boterham.



Buitenspelen

SLAPENDE ZEEROVER

Een fijn spel voor een warme dag. De geblinddoekte piraat zit onder een boom. Boven zijn hoofd hangt een emmer water, zodanig bevestigd, dat door aan een touw te trekken de emmer omkiept. Dit trektouw hangt vlak boven de piraat. Deze is gewapend met een waterpistool of, bij gebrek daaraan, een mok water. Eén voor één mogen de spelers proberen de zeerover sluipend te naderen. De piraat wint als hij zijn belager nat maakt. Als hij verliest, merkt hij dat wel aan zijn doop.

AARDAPPELSPEL

De spelers zijn aan één oog geblinddoekt. Ze krijgen elk een gelijk aantal aardappelen en trachten die, na het beginsignaal van de spelleider, in een op vier meter afstand staande emmer te werpen.

Na het eindsignaal is de speler met het minste aantal overgebleven aardappelen winnaar.

WATERZUIGEN

Bij dit spel komen steeds twee spelers tegen elkaar uit. Op het startsignaal gaan twee spelers ieder naar een glas, zuigen door het rietje zoveel mogelijk water op en spuiten dit door het rietje terug in een bak. Zij doen dit net zolang tot het glas leeg is. De speler die het eerst klaar is, heeft gewonnen.



DE WOLF EN HET SCHAAP

Alle spelers gaan achter elkaar staan en houden elkaar om het middel vast. De laatste speler van de kolonne is het schaap. De leider staat voor de ploeg en is de wolf. De wolf probeert het schaap te tikken. De rij, die heel moet blijven, tracht dit te verhinderen.

OP DE WAL, IN DE SLOOT

Alle spelers staan achter elkaar op een rij. Langs de rij is een lijn getrokken. De spelleider vertelt de spelers, dat iedereen op de wal staat. Zodra men echter over de lijn komt, is men in de sloot. Hij zal de spelers nu vragen 'in de sloot' of 'op de wal' te springen. Iedereen moet hierop snel en met beide voeten tegelijk reageren. Vergist iemand zich of steekt hij ook maar één voet over de lijn, dan is hij af. Het spel wordt moeilijker gemaakt doordat de spelleider het recht heeft om zelf, snel en suggestief, na zijn vraag het **verkeerde** voorbeeld te geven. Bijvoorbeeld: allen staan op de wal. De spelleider zegt nu: 'op de wal' en zelf stapt hij snel en energiek in de sloot. Ook verkeerde orders als 'in de wal' of 'op de sloot' mogen niet worden uitgevoerd.

SCHILDWACHT

Alle spelers zitten in een grote kring om een geblinddoekte jongen heen. Deze heeft tussen zijn knieën verschillende voorwerpen liggen, bijv. blokjes, balletjes etc. De in de kring zittende spelers gaan om de beurt sluipend naar de schildwacht toe en proberen een voorwerp ongemerkt tussen zijn knieën uit te pakken. Als de schildwacht een van hen weet te tikken, dan moet deze het voorwerp terugleggen en naar zijn plaats teruggaan. Dan pas mag hij een nieuwe poging ondernemen. Wie aan het eind de meeste voorwerpen heeft, is winnaar.

BIJ DE NEUS GENOMEN

Twee spelers, die ieder een uiteinde van de middellijn vormen van een kring, waarin alle spelers zitten, krijgen een huls van een lucifersdoosje op de neus.

Alle spelers zijn genummerd: 1-2-1-2 enz.

De twee spelers met de huls op de neus zijn van verschillende partijen.

Op teken van de spelleider geven deze spelers de huls kloksgewijze door aan de volgende speler met hetzelfde nummer.

Het is de bedoeling, dat de ene huls de andere inhaalt.

Als dit een partij lukt, dan hebben zij een punt verdiend.

Elkaar hinderen is verboden.

