



Sarah Devos

Het complete **ketnet**
SPEELBOEK

De allerleukste spelletjes
voor buiten en binnen



INHOUD

Inleiding	7
10 tussendoortjes	8
De legende	9

DEEL 1 BUITENSPELLETJES 10

HOOFDSTUK 1 IN HET BOS 12

Een keicool kamp bouwen	14
Camouflagespel	15
Pijl en boog maken	16
Smokkelspel	17
Magisch bostheater	18
Verwen eens een kabouter	19
Sprookjesachtig bosspel	20
Hoe oud is de boom?	21
Vlaggenbosspel	22
Boomtikkertje	23
Dikke Dieren	24
Totemroof	25
Op zoek naar sporen	26
Mega-mikado	27
Je hoogstpersoonlijke stok	28
Een fluitje maken	29
Sluipspel	30
Spannende spionnenspeurtocht	31
Keitje-kuiltje	32
Sherlock Bos	33
Boompje verwisselen	34
Brood-op-een-stokje	35

HOOFDSTUK 2 IN, OP, MET OF AAN HET WATER 36

Gigantische zeepbellen maken	38
Strandjuten	39
Megastrip in het zand	40
Zeil met bruine zeep	41
Zelf een sproeier maken	42
Een ongelofelijke onderwaterkijker maken	43
Sponsen-estafette	44
Steentjes keilen	45
Reis rond de wereld	46
Waterlimbo	47
Een frisdrankfontein maken	48
Schuimfeest	49
Waterpetanque	50
Kindercarwash	51
Watervoetbal	52
Een, twee, drie ... santé!	53
Krioelende krabbelaars	54
Lekker ouderwetse fotospeurtocht	55
Waterdragers	56
Minivlottenrace	57
Hi, haai!	58
Waterijsjes maken	59

HOOFDSTUK 3 IN TUIN OF PARK 60

Doe-het-zelf-paintball	62
Regenboogbowling	63
Billen-boven-spel	64
Trein met vertraging	65
Omgekeerd verstoppertje	66
Een blotevoetenpad maken	67
Een blaaspijp maken	68

Vang-de-bal	69
Zaadbommetjes	70
Kinderkampioenschapsspelen	71
Avonddropping	72
Levensgroot ganzenbord	73
Tikkertje-zie-niet-goed	74
Dikke Bertha	75
Kleeffikkertje	76
Ren je rot	77
Homemade minigolf	78
Het schildenspel	79
Een egelhuisje maken	80
Spannende stadstripjes	81
Surfen op het droge	82
Geheime(n)post	83
Welkom in Kartonstad!	84
Een, twee, drie, piano ... & co.	85
Siamees voetbal	86
Zelf zomerse limonade maken	87

HOOFDSTUK 4

SLECHT-WEER-SPELLETJES	88
Een windmeter maken	90
Modderbad	91
Pittige smakenexpeditie	92
Wolkenspotter	93
Regentekenen	94
Tentvoetbal	95
Dwarrelblaadjes vangen	96
Reuzegezellige regenpicknick	97
Onweer-wiskunde	98
Supercoole schatzoekerstocht	99

HOOFDSTUK 5

IN DE SNEEUW	100
Een echte iglo bouwen	102
Een sneeuwengel maken	103
Spoorzoekerstocht	104
Reuzegrote ijsknikers maken	105
Honden en vossen	106
Sneeuwinkelen	107
Ijsblokjestorenwedstrijd	108
Glaasjes van ijs	109
Sneeuwbalestafette	110
Lichtjestocht in het donker	111

DEEL 2 BINNENSPELLETJES 112

HOOFDSTUK 6

SPELLETJES VOOR KINDERFEESTJES	114
Ezeltje-prik	116
Koud, warmer, heet	117
Kussenkamp	118
Maak een <i>photobooth</i>	119
Hints	120
Stopdans	121
Stoelendans	122
<i>Time's up</i>	123
<i>Singalongsong</i>	124
Blind proevertje	125
Propjesparcours	126
Wie is de dirigent?	127
Fluisterspel	128
Bolwolballon	129
Krantenmeppen	130
Slow motion >> fast forward	131
Bommenzoeker	132

Binnenhuisestafette	133
Citroen-citroen	134
Beautysalon	135

HOOFDSTUK 7

SPELLETJES VOOR ONDERWEG 136

Simon zegt	138
Tik-oranje-auto	139
Ik zie, ik zie, wat jij niet ziet	139
Hoge vijf	140
Olleke bolleke rebusolleke	141
Ik ga op reis en ik neem mee ...	142
Papier, steen, schaar	143
De minuut	144
Puntenspotters	145
Raad het cijfer	146
Rugtekenen	147

HOOFDSTUK 8

SPELLETJES IN JE EENTJE 148

Huishindernissenparcours	150
Schimmenspel	151
Restaurantje spelen	152
Ga drummen	153
Kaartjes/brieven schrijven	154
Portretpret	155
Thuis kamperen	156
Chique <i>afternoon tea</i>	157
Een stripverhaal maken	158
Stop-motionfilmpje maken	159
Rommelmarktkramers	160
Domino	161
Tovermunt overtekenen	162
De verveelpot	163

HOOFDSTUK 9

NÓG MEER BINNENSPELLETJES 164

Woonkamerdisco	166
Licht in het donker	167
Schattenzoektocht	168
Verkleedplaneet	169
De buurtkrant	170
Vouwtekening	171
Quiztijd	172
Depe P-taapaal	173
Moviemiddag	174
Poppenkastpret	175
Voetje van de vloer	176
Voelbakken	177
Opdrachtenbingo	178
Superheldendag	179
Modeshow	180
Soundmixshow	181
Kussengevecht	182
Breakdance battle	183
Achterstevorendag	184
Sjoelbakken	185
Beach bar	186
Interview elkaar	187
Zwarte magie	188
Geheime verwennerij	189
OXO	190
Colofon	191



HOE GEBRUIK JE DIT BOEK?

Op elke pagina staat een spel.
Daarbij vind je altijd wat handige informatie:

HOEVEEL SPELERS

Heb je andere spelers nodig om dit spel te spelen?

WAT HEB JE NODIG

Dit is een leuke, want heel vaak heb je helemaal niets nodig voor een spelletje. Soms wel, maar dan is het altijd iets wat je gemakkelijk kunt vinden.

HOE SPEEL JE HET

Nogal logisch: dit is de uitleg van het spel – hoe je het kunt winnen of ... verliezen.

INLEIDING

Welkom in dit spectaculaire **Speelboek!** De bladzijden barsten bijna uit hun kaft van de spelletjesinspiratie!

- ▶ Spelletjes voor buiten (zie deel 1) en binnen (zie deel 2). Spelletjes voor in je eigen achtertuin, in het park of in het bos. Spelletjes om te spelen tijdens hittegolven, bij sneeuw, lekker in de regen, knus in de woonkamer of gewoon in de auto.
- ▶ Spelletjes om gezellig in je eentje te doen, met enkele vrienden of met een gigantische groep.
- ▶ Spelletjes waar je extreem moe (en/of vuil!) van wordt, spelletjes om met je eigen handen in elkaar te knutselen of knusse, rustige spelletjes.

Waar je ook zin in hebt: je vindt vast iets naar je zin op de volgende 200 pagina's.

PS: Laten we wel even afspreken dat je – als je buiten gaat spelen – je afval netjes opruimt en dat je geen dieren of andere mensen stoort. En dat je – als je binnen speelt – alles achteraf netjes opruimt. Gewoon, zodat het een beetje lollig blijft voor iedereen. Afsproken? Afsproken!



10 TUSSENDOORTJES

speurtochten & ontdekkingsreizen

Logeetjes op bezoek? Verjaardagsfeest? Familie-uitstapje?
Het perfecte excuus om een speurtocht te organiseren!

In het eerste deel van dit boek (*Buitenspelletjes*) vind je tien spannende speurtochten en originele ontdekkingsreizen. Maar let op: speurtochten zijn niet geschikt voor watjes.

- ▶ Elke speurtocht kost je flink wat voorbereidingswerk. Reken op minstens twee dagen tot een weekje voor het bedenken en uitwerken van de opdrachten en het uitstippelen van de tocht.
- ▶ Waarschijnlijk zul je je moeten laten helpen door een volwassene.
- ▶ De speurtochten in dit boek komen niet in een kant-en-klaar pakketje. Maar dat wil ook zeggen dat je er helemaal je eigen ding mee kunt doen. Hussel de opdrachten door elkaar en mix ze tot je eigen perfecte expeditie!
- ▶ Denk ook aan een picknick of hapjes, want je bent meestal wel een tijdje onderweg.

Zie je het nog steeds zitten? Dan wordt het zonder twijfel de **Meest Fantastische Speurtocht Ooit!**

Maak goede afspraken!

De laatste wist de tekens uit of neemt ze mee. Zet ongeveer (minimaal) om de 25 stappen een teken. Begin niet te vroeg met de bewegwijzering: je wilt niet dat diertjes of regen het spel verknallen! Plaats de tekens op ooghoogte. Wandel de route altijd eerst zelf een keer! Maak de speurtocht niet te lang als je je speurders tegen het einde niet bij elkaar wilt vegen - anderhalf uur is prima. Zorg op het einde voor een kleine beloning (wat lekkers of een minicadeautje).

DE LEGENDE

Bij elk spelletje zie je een aantal kleine symbolen.
Dit is hun betekenis:

ACTIEMETER



rustig (nog even flink rondrennen voor je gaat slapen)



actief (hier word je lekker moe van)



woest & wild (hiervan slaap je als een roosje!)

TIJDSDUUR



een kwartiertje



een uur



enkele uren of een hele dag

VUILHEIDSGRAAD

(In deel 2 'Binnenspelletjes' wordt de vuilheidsgraad niet vermeld - het gaat daar om spelletjes met een kleine kans op vlekken.)



kleine kans op vlekken



speelkleden of reservekleden nodig



eerst douchen voor je terug naar binnen gaat!

SOORT SPEL



denken



rennen & ravotten



met je handen



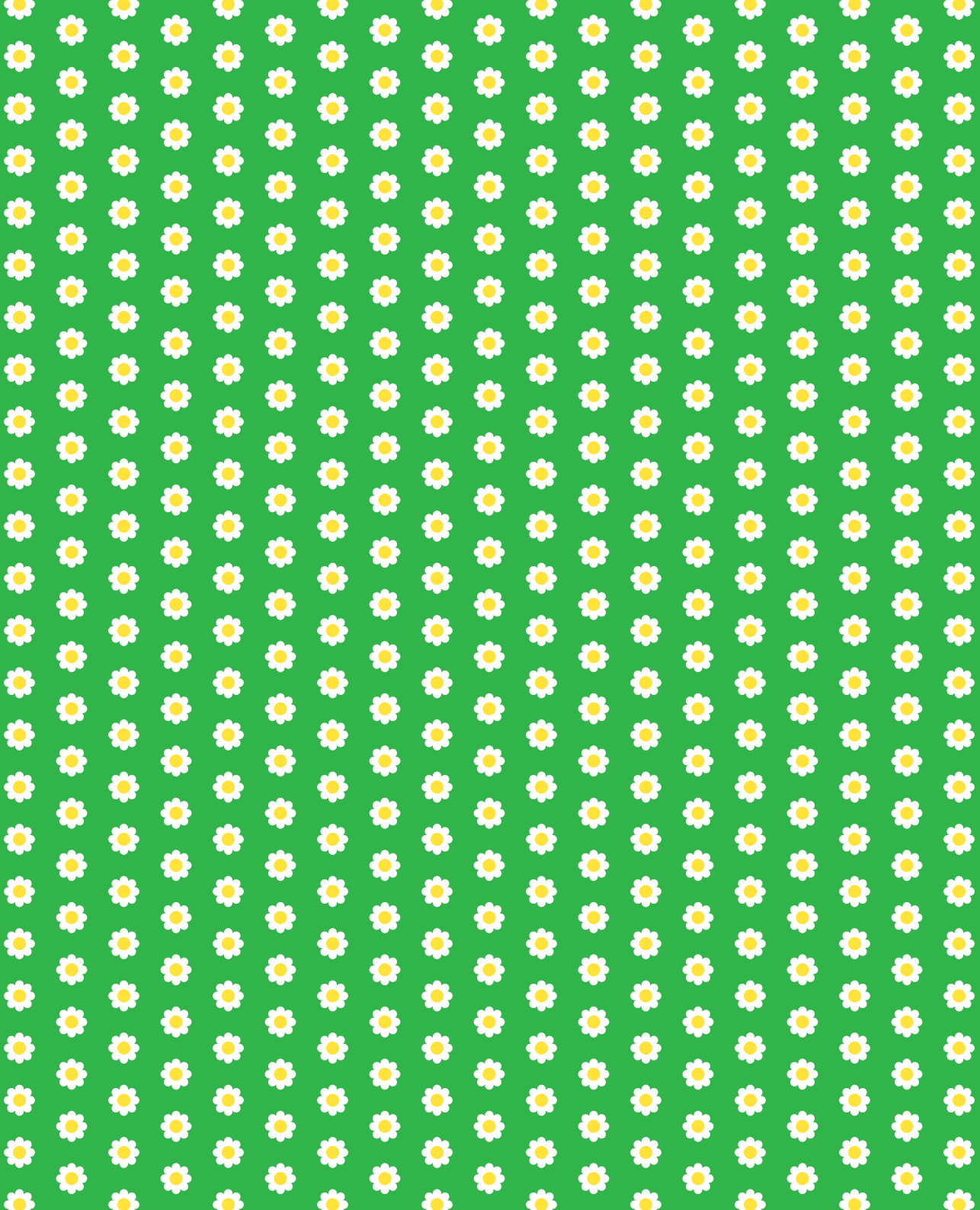
En als je deze stempel bij een spel ziet staan, moet je er even iemand bij roepen die in de categorie 'volwassenen' valt.



DEEL 1

BUITEN- SPELLETJES







IN HET BOS

Een grappige eekhoorn. Krakende blaadjes.
Koddige konijntjes. Onvindbare verstopplaatsen.
Stoere takken. En misschien zelfs een huppelend
hert. Welk seizoen je ook het bos intrekt:
hier beleef je altijd wel een avontuur!



*Een avontuur?
Jk kom eraan!*

Een keicool kamp bouwen



Wij geven je twee hutten voor de prijs van één!
Want wat is er nu fijner dan je eigen kamp in het bos?



HOEVEEL SPELERS

alleen, 2 tot 4 of in groep

WAT HEB JE NODIG

(afgevallen) takken, kreupelhout, twijgjes, grote en kleine takken met bladeren (takkenhut), één lange stok en twee kortere stokken of oude bezemstelen (driepunter), touw, een oud laken of een afgedankt plastic zeil of oude gordijnen (driepunter)

HOE MAAK JE EEN DRIEPUNTER

- 1 Bind één lange stok (anderhalf keer jouw lengte) en twee kortere stokken (iets minder lang dan jij bent) bovenaan vast met touw.
- 2 Spreid de stokkenbundel open. De kortste takken komen vooraan aan de zijkant. Plant de uiteinden stevig in de grond.
- 3 Leg hier het zeil of het oude laken bovenop.
- 4 Waait er een windje? Veranker het zeil met een paar zware stenen of hoopjes zand.

HOE MAAK JE EEN TAKKENHUT

- 1 Zoek een kanjer van een boom uit. Een laaghangende zijtak is ook handig: die kan dienen als basis voor jouw hut.
- 2 Verzamel zo veel mogelijk takken: kreupelhout, twijgjes, grote en kleine takken met bladeren ... Je hebt ze nodig in allerlei formaten.
- 3 Schik de takken in kleine bosjes en bind ze samen.
- 4 Zet de bosjes tegen de zijtak van de boom en bind ze vast. Bedek eventuele openingen met bebladerde takken.
- 5 Laat een opening vrij waar je doorheen kunt.



Camouflagespel



Is het zo'n dag waarop je zin hebt om je lekker vuil te maken en een hele dag in het bos rond te hangen? Dan is het tijd voor het camouflagespel!

HOEVEEL SPELERS

in groep

WAT HEB JE NODIG

kleding in natuurlijke kleuren (donkergroen, bruin, beige, zwart), camouflageschmink of gewoon modder, een timer of stopwatch

HOE SPEEL JE HET

Bij dit spel is het belangrijk om je zo goed mogelijk te camoufleren. Smeer alle ontblote delen van je lichaam (gezicht, armen, onderbenen ...) in met modder of camouflageschmink. Stop eventueel wat takjes en bladeren onder je pet of in je broekzakken. Nu ben je klaar voor het camouflagespel!

- 1 Verdeel de groep in twee teams.
- 2 Eén team trekt het bos in. De kinderen van dit team verstoppem (dus camoufleren) zich zo goed mogelijk.
- 3 De leden van het andere team tellen tot honderd en proberen dan zo veel mogelijk kinderen

van 'de vijand' te spotten achter de camouflage. Wijs van tevoren iemand aan die met een timer of stopwatch opneemt hoe lang het duurt voor alle leden van dit team gevonden zijn.

- 4 Draai dan de rollen om en neem ook hier de tijd op. Het team dat het snelst alle 'vijanden' vindt, wint!

CAMOUFLAGE VOOR LUILAKKEN

Voor een goede camouflage-outfit kun je natuurlijk ook stoppen met in bad gaan. Zo doet de luiaard het tenminste. Zijn pels zit vol met algen en kleine beestjes, waardoor zijn vacht een groene gloed krijgt. Maar dat groenige laagje vindt de luiaard helemaal niet erg: zo valt hij minder op in de bomen waar hij altijd in rondhangt!
(Onze tip: *don't try this at home!*)

Pijl en boog maken



Met deze superstoere pijl en boog komt de Robin Hood in jou meteen tevoorschijn!



HOEVEEL SPELERS

alleen

WAT HEB JE NODIG

een (zak)mes, een rechte tak (80 à 90 cm), enkele rechte twijgen (60 à 70 cm), een stuk sterk touw van ongeveer 1 m lang, (kippen)veren of papier, een schaar, lijm

HOE MAAK JE EEN BOOG

- 1 Snijd in de boven- en onderkant van de tak een verticaal sneetje van ongeveer 3 tot 5 centimeter lang. Daarin komt straks je touw.
- 2 Leg aan elk uiteinde van het touw een stevige dubbele knoop. Laat het touw aan de boven- en onderkant van de tak in de sneetjes glijden. Door de knopen blijft het touw goed vastzitten.
- 3 Als je het leuk vindt, kun je de tak in het midden nog versieren met touw of verf. Dan is je boog klaar. Nu de pijlen nog!

HOE MAAK JE DE PIJLEN

- 1 Maak elke twijg schoon: snijd de schors van de tak en geef de tak een scherpe punt. Dat wordt de voorkant van je pijl.
- 2 Snijd of scheur de veren in een spitse vorm en bind de veer vast aan de achterkant van je pijl. Het wordt helemaal echt als je drie veren rondom de twijg bindt. Zo vliegt de pijl bovendien nog beter en preciezer!

TIP



De beste boog maak je van soepel hout, bijvoorbeeld van een taxus, eik, iep, berk of (knot)wilg. Pijlen kun je het beste maken van wilgen- of berkenhout.



Smokkelspel



Smokkelen wil zeggen dat je iets stiekem van de ene plek – over de grens – naar een andere plek brengt.

Maar waar smokkelaars zijn, zijn natuurlijk ook douaniers.

HOEVEEL SPELERS

in groep

WAT HEB JE NODIG

smokkelwaar (bijvoorbeeld oude munten, speelgoeddino's, paaseieren, snoepjes...), vlaggen, zakdoeken of lintjes

HOE SPEEL JE HET

- 1 Verdeel de groep in twee teams: de smokkelaars en de douaniers.
- 2 De smokkelaars maken twee posten: een aan het begin en een aan het eind van het speelveld. In het midden staan de douaniers bij hun douanepost.
- 3 De smokkelaars hangen een vlag, zakdoek of lintje aan hun broekzak: hun 'leven'. Ze proberen telkens één stuk smokkelwaar per keer over te brengen van de begin- naar de eindsmokkelpost, langs de douanepost.
- 4 Als een douanier het 'leven' van een smokkelaar te pakken krijgt, neemt hij de smokkelwaar in beslag. De smokkelaar rent terug naar de beginpost en moet – met een nieuw 'leven' en nieuwe smokkelwaar – vanaf nul beginnen.
- 5 De douaniers proberen zo veel mogelijk smokkelaars te tikken en hun 'leven' en smokkelwaar af te pakken. Let op! Ook een douanier mag maar één stuk smokkelwaar bij zich dragen.
- 6 Een smokkelaar zonder waar is waardeloos voor douaniers. Tikken mag, maar het levert niets op.
- 7 Is alle smokkelwaar op? Dan ga je tellen. Wie heeft het meeste stuks in zijn kamp: de smokkelaars of de douaniers?



Gesmokkeld? Moi?!
Pppppprt!

Magisch bostheater



Wie zegt dat je voor een theaterstuk altijd binnen moet blijven? Organiseer een voorstelling bij het vallen van de avond: dan krijgt je magische bostheater extra veel sfeer!

HOEVEEL SPELERS

2 tot 4 of in groep

WAT HEB JE NODIG

een groot, wit laken, wasknijpers of touw, een (zak)lamp (of meerdere als je het groots wilt aanpakken), grote stukken karton, eventueel lange satéstokjes, een schaar of breekmes, bladeren, varens, twijggjes en andere vondsten uit het bos, stoeltjes of boomstamzitjes voor het publiek, acteurs

HOE SPEEL JE HET

- 1 Bedenk een verhaal (of haal er een uit een boek). Spreek met je vrienden af wie welke rol wil spelen.
- 2 Ga je zelf acteren? Vermom je acteurs dan zo veel mogelijk met dingen uit het bos: grote bladeren, varens, twijggjes ...
- 3 Gebruik je schaduwpoppen? Knip of snijd figuren uit karton en plak ze op satéstokjes om er schimmenpoppenkast mee te spelen. Een combinatie van

echte acteurs en poppen kan natuurlijk ook!

- 4 Zoek een goede, enigszins open plek uit in het bos. Hang het laken met de wasknijpers stevig vast aan een paar takken of span een touw tussen twee takken en gooi het laken erover.
- 5 Stel de stoeltjes (of boomstamzitjes) voor het publiek op aan de voorkant van het laken.
- 6 Aan de achterkant komen de acteurs en schaduwpoppen. Richt het licht langs de achterzijde op de spelers, zodat hun schaduw op het laken valt. Aan de voorkant van het laken ziet het er nu heel mooi uit!



Verwen eens een kabouter



Al eeuwenlang wonen er kabouters in het bos. Ze kennen het dus op hun duimpje. Maar dat wil niet zeggen dat je hen niet een handje mag helpen, toch?

HOEVEEL SPELERS

alleen

WAT HEB JE NODIG

knutselmateriaal uit het bos: takjes, bladeren, steentjes, noten, mos ... en eventueel touwtjes

HOE MAAK JE HET

Oké, we weten niet helemaal zeker of ze bestaan, maar toch beweren veel mensen dat ze er weleens een gezien hebben. Bovendien zouden ze ons helpen in nood of als we verdwaald zijn in het bos. Dus het kan heus geen kwaad om de kabouters uit jouw bos eens extra in de watten te leggen.

- 1 Verzamel zo veel mogelijk natuurlijk knutselmateriaal in het bos terwijl je zoekt naar een plek waar een kabouter zou kunnen wonen. Dat kan een boomholte zijn, een geknakte boomstam of een rode paddenstoel (met witte stippen, natuurlijk). Raak deze vliegenschwam niet aan, want hij is giftig!

- 2 Maak een mini(speel)tuintje voor jouw kabouter. Bouw een miniafdak waaronder hij kan schuilen als het regent. Leg een tuintje aan met keien en mos. Maak een bankje van takken. Hey, waarom maak je geen minischommel? Dat vindt hij vast geweldig.
- 3 Wacht en wacht en wacht ... tot de kabouter tevoorschijn piept ... (maar doe dit alleen als je héél veel tijd en geduld hebt)!

KABOUTERS IN KASTERLEE

In het dorp Kasterlee, in de provincie Antwerpen, ligt de enige echte Kabouterberg. Hier kun je een kabouterwandeling maken – mét een rode puntmuts op je hoofd! Of je kunt er in het grote kabouterbos of in de leuke speeltuin spelen. Een aanrader voor echte kabouterspeurders.



Wiehieeeuw!

www.lannoo.com

www.ketnet.be

Registreer u op onze website en we sturen u regelmatig een nieuwsbrief met informatie over nieuwe boeken en met interessante, exclusieve aanbiedingen.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervoelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand en/of openbaar gemaakt in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch of op enige andere manier zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Teksten Sarah Devos, www.sarah-devos.be

Met dank aan iedereen die spelletjes en inspiratie deelde! Speciale dank gaat uit naar

- Jeroen, voor de superduidelijke uitleg bij het schildenspel.
- Stella, Lili en hun buurkinderen, voor de inspiratie voor de geheime(n)post.

Grafische vormgeving Studio Lannoo en Keppie & Keppie

Foto's en beelden © Shutterstock, behalve:

p. 27 plakoksel bij een zoete kers (*Prunus avium*), 18 februari 2008, Wikipedia, © Robvdve

p. 42 sproeier, © www.housingaforest.com

p. 48 enorme frisdrankfontein, © www.globalgeeknews.com

p. 69 haaienfiles, © www.krokotak.com

p. 75 Dicke Bertha, Wikimedia, publiek domein

p. 77 foto uit *Ren je rot* -> Martin Brozius in *Ren je rot* in 1981, 12 oktober 1981, Wikipedia, © TROS, werkopname *Ren je rot* (TROS 1981). Catalogusnummer FTA001012821_009_con (archieffbron 81826).

p. 82: meisje op *balance board*, © www.hellowonderful.co

p. 105: ijsballonnen, © www.hurrayic.blogspot.be

p. 111: gloeistokjes in de vorm van ringen, © www.mommadidit.blogspot.be

We hebben ons uiterste best gedaan om bronnen en rechthebbenden van het gebruikte beeldmateriaal te achterhalen. Wanneer desondanks beeldmateriaal wordt getoond waarvan u (mede)rechthebbende bent en voor het gebruik waarvan u niet als bron of rechthebbende wordt genoemd, ofwel voor het gebruik waarvan u geen toestemming hebt verleend, kunt u contact opnemen met onze uitgeverij.

Wees steeds voorzichtig bij het uitvoeren van de opdrachten en het spelen van de spelletjes. Raadpleeg een volwassene bij alle spelletjes waar messen, hamers, vuur etc. gebruikt worden. Voorzichtigheid is altijd geboden.

De makers van dit boek zijn niet verantwoordelijk voor de eventuele schade die direct of indirect ontstaat door een (verkeerd) gebruik van dit boek.

© Uitgeverij Lannoo nv / Ketnet, 2017

ISBN 978 94 014 4307 4

D/2017/45/571

NUR 214, 229