

Jenga

Thema	Andere – Ploegvorming en groepsdynamica
Leeftijd	6 tot 99 jaar
Aantal spelers	10 tot 40 spelers
Duur	120 minuten
Aantal groepen	2 groepen
Terrein	Buiten – Plein
Soort	Pleinspelen
Intensiteit	Matig

Speluitleg

We spelen Jenga! Op elk Jenga-blokje staat een typisch KSA-spel of leuke opdracht! We spelen in 2 teams. Bij een kleinere groep kan dit natuurlijk ook in één team. Het team dat de toren als eerst laat vallen, verliest. Als een team de toren laat omvallen, mag het andere team een leuke / niet zo leuke opdracht verzinnen voor het verliezende team.

DOEL: Vandaag is er maar één doel, de toren mag niet omvallen! Veel spelletjes winnen met jouw team is natuurlijk ook heel leuk.

Speluitleg

Elke Jenga-blok krijgt een cijfer. Telkens wanneer er een blok uit de toren wordt getrokken, voeren we de bijhorende opdracht uit of spelen we het bijhorende spel.

1. Tik tak boem

Iedereen staat in cirkel, 1 iemand in het midden met gesloten ogen. De speler in het midden roept constant 'TIK-TAK', de andere spelers geven de bal in dezelfde richting door naar de speler naast zich. Wanneer de speler in het midden roept 'CHANGE', dan verandert de bal van richting. Wanneer de speler in het midden roept 'BOEM', dan is diegene met de bal in de hand ontploft. Wanneer iemand ontploft is, gaat deze met gestrekte benen op de grond zitten. Als je de bal moet doorgeven en de speler naast jou zit op de grond, dan moet je over zijn of haar benen springen, zitten de eerstvolgende spelers neer, dan moet je bij iedereen over de benen springen. Je loopt wel altijd terug naar jouw eigen plaats!

2. Doe de indianendans

3. Pief poef paf

Iedereen staat in een grote cirkel. De spelleider staat in het midden en draait met zijn ogen dicht rond. Wanneer hij stopt, doet hij zijn ogen open, wijst iemand aan en roept "pang" met naam van de persoon erachter. Deze persoon gaat zo snel mogelijk gehurkt zitten. Zijn twee buien draaien een rondje van 360° en degene die het eerst terug rond is, schiet op de andere en roept "pang". Degene die dood is gaat plat op de buik liggen, terwijl de gehurkte persoon terug rechtstaat. Dit blijven we spelen tot er maar twee mensen meer over blijven. De laatste twee gaan op elkaar schieten op de "westerse manier". Met de ruggen tegen elkaar, tien passen zetten (iedereen telt luidop mee) en dan omdraaien en schieten.

4. Citroen Citroen

De leden zitten in een kring. Iemand staat in het midden en roept 2 namen. Deze 2 personen proberen dan van plaats te veranderen, zonder dat de persoon in het midden op hun plaats kan komen zitten. Als het de persoon in het midden toch lukt om een plaats in te nemen, dan moet de persoon die daar wou gaan zitten in het midden gaan staan. Als de persoon in het midden roept "Citroen-Citroen", moet iedereen van plaats verwisselen.

5. Ninja

De groep staat in een klein kringetje zodat iedereen één hand in het midden op elkaar kan leggen. Vervolgens wordt er afgeteld: 3 2 1 en dan roept iedereen heel luid NINJAAAA, terwijl ze met een ninjamove naar achter springen. Eén van de spelers begint. Hij/zij moet proberen om met zijn/haar hand op een andere hand (enkel de hand) te slaan. Hierbij mag hij/zij '1' beweging maken, d.w.z.: hij/zij mag 1 keer een slabeweging doen, terwijl hij/zij ook een sprong mag maken (om dichterbij de speler te raken, of juist verder weg als hij het defensief wil aanpakken). De speler die wordt aangevallen, mag zijn/haar hand wel wegtrekken. Als ze toch geraakt wordt, is deze hand eraan en mag deze niet meer meedoen. (Wanneer je beide handen geraakt zijn, ben je helemaal af) Dan is de volgende in de cirkel aan de beurt enzovoort tot het spel uitdraait op een spannend duel. De winnaar is dan de beste ninja van de groep.

6. Hanengevecht

7. 2 is te weinig 3 is te veel

Iedereen gaat per 2 staan. Vorm nu een kring zodat er telkens 1 speler voor een andere speler staat. Er wordt een kat en een muis aangeduid. De kat moet de muis proberen te tikken. Lukt dat, dan wordt de kat de muis en omgekeerd. Maar, de muis kan wegvlugten en zichzelf in veiligheid brengen. Hoe? Door voor een duo te gaan staan. De achterste persoon van dat duo wordt dan kat en de huidige kat wordt muis.

8. Chinees voetbal

9. Touwtrekken

10. 10 tellen in de jungle

Het is de bedoeling dat een speler, de teller, begint met te zeggen 10 tellen in de jungle. Dan tikt iedereen de teller en de teller blijft aftellen tot elk cijfer 2 maal te noemen, dus 9 9 8 8 ... 00. Als de teller gedaan heeft met tellen mag deze drie grote en vijf muizenstappen zetten. Als de teller een speler gezien heeft, is deze speler af. Als de teller niemand meer ziet, begint hij/zij te tellen bij 9 tellen in de jungle. Iedere speler moet teruglopen naar de teller en deze tikken en zich opnieuw gaan verstoppen. Zo gaat het spel verder tot iedereen gevonden is.

11. Stoelendans

12. Stoelenrace

Er staan 2 ploegen naast elkaar in een rij, rij A en rij B, voor de rij op zo'n 20 meter staat een stoel (dus 2 stoelen). Rij A moet naar de stoel van rij B lopen en omgekeerd. De bedoeling is dat ze de stoel van de andere rij eerst omvergooien en dan op hun eigen stoel gaan zitten. Dat gaat niet meer als hun stoel weggegooid is dus moeten ze hun eigen stoel eerst opnieuw rechtzetten. Ze lopen naar hun rij lopen en tikken de volgende speler

aan zodat die kan vertrekken en hetzelfde doen. Je wint het spel wanneer je op je eigen stoel kan gaan zitten zonder dat je deze eerst hebt moeten rechtzetten.

13. Dans 't Smidje van Laïs

14. Dassenroef

Alle spelers steken hun das vanachter half in hun broek. De bedoeling is dat de spelers elkaars dassen zo snel mogelijk uit hun broek proberen te trekken. Als je das gestolen wordt, ben je af. Wie als laatste overblijft, wint. Je kan dit ook spelen met wasknijpers i.p.v. een das.

15. Tienbal

Twee teams staan verspreid in het veld. Het is de bedoeling dat een team de bal 10 keer zonder onderbreking bij haar eigen spelers kan laten passeren, zonder dat de bal valt, of in de handen van de tegenpartij komt. Als speler B de bal van speler A opvangt, dan mag hij die niet terug naar A gooien. Er mag niet gelopen worden met de bal in de hand. Men mag ook niet de bal uit de handen slaan. Doorgeven is verboden. Als de bal valt of in de handen van de tegenpartij terechtkomt, dan herbegint het tellen vanaf nul.

16. Tunnel

De teams staan achter elkaar en de spelers staan in spreidstand. Op het fluitsignaal vertrekt de laatste met een bal onder de benen van de spelers voor hem. Daarna neemt hij plaats voor de eerste en geeft de bal door naar de laatste over de hoofden. Dit wordt herhaald tot iedereen aan de beurt was.

17. 1,2,3 piano

18. Dans op het liedje mooi weer vandaag van LikeMe

19. Zakdoekleggen

20. Schoenpetanque

Alle spelers gaan achter de lijn staan. In het veld wordt een voorwerp gelegd (de petanquebal). De spelers doen hun schoen half aan hun voet. Door deze uit te schoppen, proberen ze hun schoen zo kort mogelijk bij de petanquebal te krijgen.

21. Ademrace

Alle leden halen om de beurt diep adem, roepen ksaaaaa, en lopen. Wanneer hun adem op is, stoppen ze en gaat de volgende speler verder. Het team dat de grootste afstand kan afleggen, wint.

22. Kijk eens diep in mijn ogen

De spelers staan in een kring en kijken naar de grond. De leiding telt af: 3, 2, 1, ja. Op ja kijkt iedereen naar iemand anders. Als twee spelers in elkaars ogen kijken, vallen ze af. Ga zo door tot er een winnaar is.

23. Levende twister

Alle leden staan door elkaar. De leiding roept een lichaamsdeel en een kleur. De leden moeten zo snel mogelijk met dat lichaamsdeel die kleur aanraken, bij elkaar of in de omgeving.

24. Krik krak

De kinderen gaan naast elkaar liggen. De eerste gaat liggen, de 2^{de} gaat op handen en knieën staan, de 3^{de} gaat ook liggen, enz. Eén van de spelers probeert door de

rij te kruipen. Als er "krik krak" wordt gezegd, moeten de kinderen van stand veranderen. Dus de 1^{ste} gaat op handen en knieën staan, de 2^{de} gaat liggen, enz.

25. Robin Hood

Er worden twee teams gemaakt. Ieder team kiest iemand die Robin Hood is. Wanneer het startsein gegeven is, moet je de Robin Hood van het andere team zoeken. Dat doe je door iemand van het andere team tot in je kamp te krijgen en hem/haar op de 'stoel van de waarheid' te zetten. Hij/zij moet nu eerlijk zeggen of hij/zij Robin Hood is. Dat doe je tot je de Robin Hood van de andere ploeg op je stoel hebt.

26. Boer let op je kippen

Alle spelers staan in een kring. Eén iemand is de kip en staat buiten de kring. Zonder dat de kip het ziet wordt er ook een boer aangeduid. Het ei van de kip ligt in het midden van de kring, en de kip moet dat ei eruit zien te halen. Vanaf het moment dat de kip het ei aanraakt, mag de boer de kip proberen tikken, voor die uit de kring is. Als de kip het ei uit de kring krijgt, wordt er een nieuwe boer aangeduid. Kan de boer de kip tikken, dan mag hij de kip worden.

27. Maak een Pyramide

28. Menselijke knoop

De spelers houden elkaars handen vast en maken zo een lange ketting. Ze maken nu van zichzelf één grote knoop door over armen, onder benen ... te kruipen. Wanneer ze klaar zijn, probeert één speler de knoop te ontwarren door instructies aan de andere spelers te geven. De spelers moeten steeds elkaars handen blijven vasthouden.

29. Handjeklap

De spelers zitten allemaal rond een tafel of gaan in een kring op de grond liggen. Elke speler leg zijn rechterhand onder dat van zijn rechterbuur en zijn linkerhand boven dat van zijn linkerbuur. Iemand slaat op tafel. Dan slaat de speler naast hem/haar met het aangrenzende hand op tafel en zo verder de hele kring van handen rond. Wanneer een speler tweemaal klopt, draaien we in de andere richting. Als iemand slaat op het moment dat hij/zij niet aan de beurt is, is deze hand af.

30. Evenwichtskring

Iedereen gaat in een kring staan en neemt elkaars polsen vast. Nu gaan we allemaal naar buiten hangen. Wanneer dit lukt, krijgt iedereen een cijfer 1 of 2 (afwisselend). Alle 1-en gaan op het signaal naar binnen hangen, de 2-en blijven naar buiten hangen. Op het signaal gaan de 1-en naar buiten en de 2-en naar binnen hangen.

31. Sardientje

Iemand verstopt zich en iedereen gaat deze persoon zoeken. Wanneer je de persoon gevonden hebt, verstopt je je mee op dezelfde plek. Wie de persoon het laatst gevonden heeft, is de verliezer.

32. Limbo

33. Billeke klets

34. Krijtstreep

Elke speler krijgt een krijtje. Je probeert andere spelers uit te schakelen door met het krijtje een streepje op hun schoen te zetten.

35. Vlaggenspel

De groep wordt ingedeeld in 2 teams, deze gaan per team aan hun lijn staan. De lijnen waar de teams staan zijn even ver van het middelpunt waar de vlag ligt. Je geeft per team de spelers een naam of een getal (1,2 ... of aap, olifant ...) Wanneer bijvoorbeeld het nummer 3 afgeroepen wordt, lopen deze spelers naar de vlag toe en proberen ze in hun kamp te brengen. Wanneer een speler de vlag vast heeft en de andere speler tikt hem, dan gaat de punt naar de andere ploeg.

36. Wuivertje

Er is 1 zoeker die telt tot 20 terwijl de andere spelers zich gaan verstoppen. De zoeker mag daarna iedereen gaan zoeken. Hij/zij mag hierbij rondwandelen met zijn handen langs zijn ogen, waardoor hij enkel naar voor kan kijken. Als de zoeker iemand vindt, noemt hij de naam van deze speler. Deze speler moet dan de zoeker volgen. Als er meerdere spelers gevonden zijn, vormen ze een rij achter de zoeker. Stap 4: De spelers die nog verstopt zitten, mogen wuiven naar de spelers die achter de zoeker aanlopen zonder dat de zoeker het ziet. De spelers achter de zoeker zijn dan vrij en mogen zich terug gaan verstoppen. Het spel is voorbij als iedereen gevonden is.

37. Dans op ochtendgymnastiek van Samson & Gert

38. Dans de Hucklebuck

39. Kettingtikkertje

Als de tikker iemand tikt dan moeten zij hand in hand samen verder gaan. Als de ketting uit 4 personen bestaat splitst de ketting in tweeën. Dus dan zijn er twee kettingen die beginnen te tikken. Bestaat een van die kettingen weer uit 4 personen dan splitst die ook weer op.

40. Kat en muis

De spelers vormen een raster door in rijen te gaan staan. Twee personen gaan niet in één van de rijen staan. Iedereen gaat nu zo staan zodat hij/zij met gestrekte armen de vingertoppen van de persoon langs hem/haar en voor en achter hem/haar juist kan raken. Iedereen houdt de armen gestrekt en gaat met het gezicht naar dezelfde richting staan zodat er precies gangen gevormd worden. Nu lopen de twee personen die niet in de rijen staan door de gangen. De ene moet de andere tikken. Als de leiding fluit moet iedereen die deel uitmaakt van de gangen, die gevormd worden door de gestrekte armen, zich 90° draaien naar links zodat de gangen nu in de andere richting zijn. Dit herhaalt zich tot de tikker diegene die moet lopen heeft kunnen tikken.

41. Cactus en bloem

De spelers zitten in een cirkel. 1 van hen wordt even buiten gestuurd. Intussen wordt de bloem aangeduid. Alle andere spelers zijn cactussen. De speler die buiten stond komt weer binnen en moet op zoek gaan naar de bloem. Dit moet hij/zij doen door op de schoot van de spelers te gaan zitten. Gaat hij op een cactus zitten, dan krijgt hij/zij een kneep in het achterwerk. Kiest de speler juist en komt hij/zij bij de bloem terecht, krijgt hij een kus op de wang of een knuffel.

42. De minuut

Iedereen staat recht en doet de ogen toe. Op het startsignaal begin je in jezelf te tellen. Als je denkt dat één minuut om is, ga je zitten. De speler die het kortste bij één minuut is, wint.

43. Dirigentje

De spelers zitten in een kring. Een persoon wordt buiten gehoorsafstand gebracht. Intussen wordt een dirigent aangeduid. De persoon komt terug. Intussen bootst de dirigent muziekinstrumenten na. De andere spelers doen die na. De persoon die weggestuurd was, gaat in het midden van de kring staan en probeert te achterhalen wie de dirigent is.

44. Moordenaar en detective

1 speler krijgt, zonder dat de rest het weet, de opdracht moordenaar te zijn, een andere speler is detective. Alle spelers beginnen rond te lopen. De moordenaar knipoogt naar iemand en die valt dan voor dood neer. De taak van de detective is om de moordenaar op te sporen zonder zelf vermoord te worden. Het spel is beëindigd als de detective de moordenaar aanduidt of als de detective wordt vermoord.

45. Nummer onder je voet

Elke speler heeft een nummer onder zijn schoen plakken. Je kunt spelers uitschakelen door te weten te komen welk nummer ze onder hun schoen hebben plakken.

46. Dikke Bertha met de bal

De groep is verdeeld in 2 teams. Team A staat aan de rand van het terrein, team B staat op het terrein. Aan beide uiteinden van het terrein is een strook van enkele meter afgebakend. Dit zijn de "balzones". Iemand van team A kaatst de bal in het veld voor team B. Op dat moment begint het hele team naar de overkant van het terrein te lopen. Het B-team onderschept intussen de bal, en gooit die onderling door. Ze proberen een speler van het A-team met de bal aan te gooien. Als dat lukt voordat deze de overkant van het terrein bereikt, wordt deze bij B geplaatst. Het B-team mag niet lopen met de bal in de hand.

47. Rote Eieren

De spelers staan in een kring. 1 speler staat in het midden met de bal. Hij/zij gooit de bal recht omhoog en roept de naam van een andere speler. Als de bal gegooid is, gaan al de spelers lopen behalve de speler wiens naam gezegd is. Deze roept op het moment dat hij/zij de bal vangt heel hard STOP en dan stopt iedereen met lopen. De speler met de bal mag drie stappen zetten. De andere spelers houden de armen in de vorm van een basketbalring. De speler met de bal probeert dan in de ring te gooien. Als dit lukt heeft de andere speler één rot ei. De speler met de bal gaat terug in het midden van de kring staan en het spel begint opnieuw.

48. Rugboksen

Twee spelers staan met de ruggen tegen elkaar in een cirkel. Bedoeling is om elkaar uit de cirkel te duwen door enkel met de rug te werken.

49. Bericht doorfluisteren

De spelers zitten in een kring. De leiding fluistert iemand iets in, die speler fluistert hetzelfde in het oor van de volgende, en zo de kring rond.

50. Geenernochi

We bevinden ons in het Italiaanse dorpje Geenernochi. De spelers plannen een reis naar dit dorpje en willen weten wat ze wel of niet moeten meenemen. Dat doen ze door vragen te stellen over alles wat er in het dorp aanwezig is, de leiding antwoordt. Voorbeeld: “Hebben ze in Geenernochi water?” In dit geval nee.

Oplossing: voorwerpen waar een r of een i in voorkomt, hebben ze niet. Geen R noch I!

51. Ratten en raven

De spelers staan in twee rijen met de rug tegen elkaar. De ene rij zijn de ratten, de andere de raven. De bedoeling is dat als de leiding 'ratten' zegt, de ratten weg lopen en de raven moeten proberen deze te tikken. De ratten zijn veilig als ze over een bepaalde grens zijn gelopen. Als de leiding 'raven' zegt lopen de raven weg en lopen de ratten erachter. De leiding kleeft de 'ratten' en de 'raven' natuurlijk best in door een verhaaltje te vertellen.

52. Haha-ketting

De spelers gaan in een kring liggen, elk met het hoofd op de buik van een andere speler. De eerste speler begint met 'Ha' te zeggen. De volgende volgt met 'Haha' en zo gaan we de kring een aantal keren rond. Wedden dat iedereen snel de slappe lach zal krijgen?

53. Ik ga op kamp en ik neem mee...

54. Indringertje

Iedereen staat arm in arm in een cirkel. Iemand staat buiten de cirkel. Het is de bedoeling dat die in de kring geraakt. De rest probeert hem zo goed mogelijk tegen te houden.

[Vorbereiding](#)

Jenga-blokken nummeren

[Varianten](#)

Afhankelijk van het aantal spelers, kan je met meerdere Jenga-torens werken zodat de groepen niet te groot worden.

[Auteur:](#) KSA Stokkem

Materiaal

- Muziekspeler
- Bal
- Touw
- Krijt
- 1 das per persoon
- 1 stoel per persoon
- Papier, pen/stift, plakband