

Middeleeuwse spelen

De zevensprong

De kinderen maken een gesloten kring. Onder het rondlopen zingen ze:

Heb je wel gehoord van de zeven, de zeven.

Heb je wel gehoord van de zevensprong?

Ze zeggen dat ik niet dansen kan.

Ik kan dansen als een edelman!

Dat is één.

Dit gaat door t/m zeven. De dans wordt zevenmaal gedaan. Er komt steeds een beweging bij.

1. Linkervoet voor.
2. Linkervoet voor, rechtervoet voor.
3. Linkervoet voor, rechtervoet voor, op één been knielen.
4. Linkervoet voor, rechtervoet voor, op één been knielen, op twee benen knielen.
5. Linkervoet voor, rechtervoet voor, op één been knielen, op twee benen knielen, één elleboog op de grond.
6. Linkervoet voor, rechtervoet voor, op één been knielen, op twee benen knielen, één elleboog op de grond, beide ellebogen op de grond.
7. Linkervoet voor, rechtervoet voor, op één been knielen, op twee benen knielen, één elleboog op de grond, beide ellebogen op de grond, hoofd op de grond.

De dans wordt nu opnieuw zevenmaal gedaan. Er vervalt nu telkens een beweging.

Kersenpit spuwen

De deelnemers krijgen enkele kersen. De kersen moeten ze opeten en de pit bewaren. De pit moet vanaf een bepaalde lijn weggespuwd worden. Het aantal meters moet genoteerd worden.

Koekhappen

De deelnemers worden bij dit spel geblinddoekt. Ze moeten proberen om de koek, die aan een touwtje hangt, te vinden en op te eten. Als ze een stuk van de koek hebben afgegeten stopt het spel.

Klepelhangen

De deelnemers moeten proberen om zo lang mogelijk aan de klepel te hangen. De tijd wordt opgenomen. Als de voeten de grond raken stopt de tijd.

Ring steken

Materialen: gordijnringen, stokjes, palen, touw en een balk.

De deelnemer loopt over de balk met in zijn hand een stok. De ringen die onderweg zijn opgehangen moeten met de stok worden afgestoken. Er mag onderge niet gestopt worden.

Hoefijzer werpen

Materiaal: één trefpaal en ongeveer 15 hoefijzers.

De deelnemers moeten vanaf een lijn de hoefijzers om de paal werpen. Voor elk hoefijzer om de paal, krijgt men een aantal punten. De afstand van de afwerplijn tot de paal is ongeveer 3,5 m.

Hoepelen

Hoepelen kun je in je eentje spelen door de hoepel zo lang mogelijk in evenwicht te houden. Met een groepje kun je het op de volgende manieren doen.

1. Er worden twee stenen op de weg gelegd, ongeveer een halve meter van elkaar af. Dan hoepelt iedereen achter elkaar daar tussen door. De laatste moet de stenen naar elkaar toeschuiven. Weer hoepelt iedereen achter elkaar door de nauwere opening en weer schuift de laatste de stenen naar elkaar. Zo wordt het steeds moeilijker. Zodra iemand met zijn hoepel over de stenen gaat is hij af.
2. Snel hoepelen. Dit kan op verschillende manieren, bijvoorbeeld wie het snelste van de ene naar de andere kant van de straat hoepelt.
3. Een hindernisbaan uitzetten.
4. Een hoepelstafette.
5. Hoepel gooien. Je houdt de hoepel met beide handen achter het hoofd vast. Je werpt de hoepel over je heen naar voren. Hoe ver komt de hoepel?

Steltlopen

Er moet een afstand met de stelten afgelegd worden. Om het nog moeilijker te maken kun je hindernissen inbouwen of een parcours uitzetten. Val je halverwege dan 'moet' je opnieuw beginnen.

Mastklimmen

Er staat een paal (\pm 4m) in de grond met bovenop het fietswiel gemonteerd. Aan het fietswiel hangen een aantal pakjes / snoepjes. De opdracht is om zo hoog mogelijk in de mast te klimmen en proberen het pakje/ het snoepje te pakken te krijgen. Vanwege de veiligheid is het van boven naar beneden springen verboden. Op de grond rond de paal is ook stro gelegd!

Touwtje springen

Twee deelnemers draaien het touw en zingen daarbij een liedje. Er zijn allerlei spelletjes mogelijk: in de boog springen, onder het touw doorlopen, hurken onder het touw, het oprapen van een zakdoek tijdens het springen, het achter elkaar in- en uitspringen, etc.

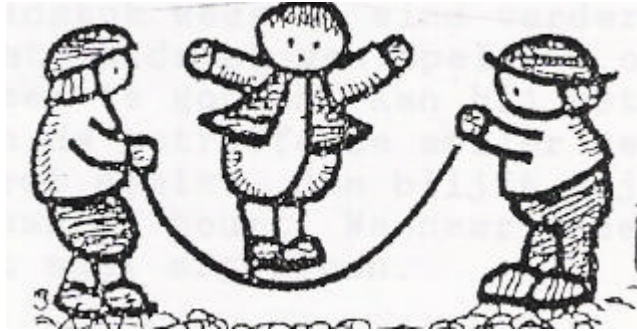
Liedjes:

*In spring, de bocht gaat in.
Uit spuit, de bocht gaat uit.*

Teddybeertje, teddybeertje....

Eén op de fiets, fiets.....

Rode bessen lust ik graag.....



Zakdoekje leggen

Alle deelnemers zitten in een kring op de grond in kleermakerszit. Onder het zingen loopt een kind met een zakdoekje achter de kring langs. Het kind mag zelf weten achter wie hij het zakdoekje legt. Als het lied gezongen is mogen de kinderen achter zich kijken. Eén kind pakt de zakdoek op en rent achter de zakdoekenlegger aan, die op zijn beurt zo hard mogelijk naar de plek rent die vrijgekomen is. De ander wordt nu zakdoekenlegger en het spel begint weer opnieuw.

Het lied:

Zakdoekje leggen

Niemand zeggen

Ik heb de hele dag gewaakt

Twee paar schoenen heb ik afgemaakt

Eén van stof en één van leer

Hier leg ik mijn zakdoekje neer.

Kijk voor je

Kijk achter je

Kijk aan beide zeiden.

Knikkeren

1. Op de grond wordt een kringetje getekend met krijt. In het kringetje legt iedere deelnemer een knikker. De deelnemers moeten nu om beurten proberen, met een andere knikker van de streep af, om zoveel mogelijk knikkers uit de krijtcirkel te schieten. De knikkers die buiten de krijtcirkel rollen worden eigendom van degene die dit gedaan heeft.

Mist iemand de cirkel of rolt geen enkele knikker uit de cirkel weg, dan moet de knikker waarmee geknikkerd is, in de krijtcirkel worden gelegd.

2. Je kunt verder gaan knikkeren met een knikkerkuiltje.

Ra-ra-ra, wie heeft de bal?

De kinderen gaan naast elkaar in een rij staan. Het kind dat moet raden gaat op een afstand van ongeveer tien passen met de rug naar de anderen toe staan.

De rader gooit de bal over het hoofd naar de kinderen die achter hem staan. De bal wordt gevangen door één van de kinderen, die onmiddellijk weer een rij vormen. Alle kinderen gaan met de handen op hun rug staan. (Iemand heeft de bal dus achter zijn rug verborgen)

Er wordt nu gezongen:
Ra-ra-ra, wie heeft de bal?
Die mooie bal van goud?

De rader draait zich om en moet zeggen welk kind de bal achter zijn rug heeft. Raadt hij goed, dan mag hij in de rij gaan staan en het kind met de bal wordt nu op zijn beurt rader. Raadt hij mis, dan ontvangt hij de bal en begint het spel weer opnieuw.

Touwtrekken

Er worden twee ploegen gemaakt. Beide ploegen trekken aan het touw. Net zolang tot er een ploeg over de, van tevoren afgesproken, lijn gaat.

Steenstoten

In ploegen van twee proberen de deelnemers een steen van ongeveer een kg (of minder, omdat je met jongere kinderen werkt) zo ver mogelijk te gooien. Iedere deelnemer krijgt 3 beurten.

Een ruitergevecht

Op een vrij zachte ondergrond nemen twee deelnemers een ridder op de rug. Wie kan het eerst zijn tegenstander van het paard afduwen?

Zwaardwerpen

Twee tegenstanders werpen hun zwaard net als een speer zo ver mogelijk vooruit. Wie na drie beurten het verst geworpen heeft krijgt één punt voor zijn ploeg.

Boogschieten

Iedere boogschutter probeert zijn pijlen af te schieten op een strozak of een ander doelwit. De punten zijn op het doelwit te zien en worden na drie keer schieten bij elkaar opgeteld. Wie is de beste schutter?