

# DICHTERBIJ

## OMGEVING

Kan overal met genoeg beweegruimte.



## MATERIAAL

Geen

## SPEELIMPULSEN

**Kluddermor:** Iedereen, buiten één iemand, gaat in een kring staan en houdt elkaars hand vast. Langzaam legt iedereen zich in de knoop, door zich te draaien en keren, zonder elkaars handen los te laten. Wanneer het niet ingewikkelder kan, roept iedereen om "moeder!" die zal proberen de knoop los te maken door de anderen te manoevreren.

**Appelsiendans:** In teams van twee, je legt tussen je beide voorhoofden een appelsien (of iets anders rond) en probeert deze zo lang mogelijk omhoog te houden. Omdat je elkaar vasthoudt en probeert te balanceren, lijkt het alsof je een dansje doet. Het team die het langste volhoudt, wint!

**Draken:** 2 groepjes vormen elk een 'draken-treintje'. De laatste steekt als staart een speelwimpel achteraan in zijn broek. De kop van de ene draak probeert nu de staart van de andere af te pakken. Wie de trein loslaat verliest een punt. Wie de eerste keer de staart van de andere twee keer na elkaar kan pakken wint. Elke winnend groepslid krijgt 1 levenspunt.

**De wolf en het lammetje:** Een aantal spelers vormen een kring en houden elkaars handen vast. In het midden zit het lammetje. Buiten de kring loopt de wolf, die probeert in de kring te geraken om het lammetje te eten. De kring probeert hem buiten te houden door te hurken als de wolf aankomt. Wanneer de wolf toch binnen geraakt, kan het lammetje vluchten uit de kring en proberen terug naar haar bescherming te lopen, waarna de kring zich snel kan sluiten voor de wolf.

