

×

Blinde kat. Geblinddoekte tikker tussen twee bomen op ca. 3 m van elkaar. Anderen proberen over te lopen, tussen de bomen, zonder getikt te worden.

×

Mikpunt. De helft van de groep staat in een cirkel, de andere helft erbuiten. De buitengroep probeert met een bal de binnenste spelers er aan te gooien. Wie blijft het langst in de cirkel?

×

Schoenenpetanque. Iedereen doet een schoen uit en probeert zo dicht mogelijk z'n schoen bij de mikschoen te gooien.

×

Handjeklap. Twee ploegen staan op een rij op een afstand van elkaar. Eén speler loopt de rij van de andere ploeg af en klopt op de uitgestoken handpalmen van de spelers. Eén speler klopt hij op de handrug. Deze probeert de tikker te vangen. Wie verliest, gaat naar de andere ploeg. Welke ploeg wordt het grootst?

×

Dooie pier. Iedereen ligt plat op de buik, houdt z'n ogen open en mag niet bewegen. De 'tikker' probeert iemand aan het lachen te brengen zonder hem aan te raken. Wie lacht, wordt 'tikker'.

×

Bevrijdingstikker. De tikker probeert iedereen te tikken. Getikte spelers blijven staan. Er is één bevrijder (af te spreken zonder dat de tikker weet wie). De spelersgroep probeert haar bevrijder zo lang mogelijk te beschermen.

×

Nachtwormen. Groepjes van vier, achter elkaar, schouders vastnemen, de eerste en de laatste van de rij hebben een blinddoek op. De eerste probeert de laatste van een ander groepje te tikken. De ziende spelers geven instructies aan hun kop en staart.

×

Bananenbomen. Eén bananenbomenkweker (tikker), één aap (verlosser). Wie getikt wordt, blijft staan met benen open en armen omhoog zoals een bananenboom. De aap kan bananenbomen verlossen door de armen naar beneden te doen.

×

Hemel-vagevuur-hel. Speelveld in drie vakken. Iedereen start in het eerste vak (de hemel). Probeer de anderen in een lager vak (het vagevuur en de hel) te duwen of te trekken. Eenmaal in een vak moet je er blijven. Wie blijft het langst in de hemel?

×

Kameelruiterkamp. Maakt trio's. Eén persoon buigt voorover en neemt de tweede in de zij vast (kameel). Een derde zit op de rug van de eerste (ruiter). De ruiters proberen elkaar van hun kameel te duwen. Welk trio blijft het langst overeind?

×

Ontrouwe bedgenoot. Spelers liggen per twee op elkaar plat op de buik in een cirkel, gezicht naar het midden. Eén speler ligt alleen en knipoogt naar één van de bovenliggers. Die probeert – zonder dat de onderligger hem kan tikken - weg te lopen en op de speler die alleen ligt te gaan liggen. Het nieuwe koppel wisselt van positie.

×

Reus-heks-dwerg. Twee ploegen op een afstand van elkaar. Om beurt loopt iemand over. De tegenspelers stoppen als ze elkaar tegenkomen en doen reus-heks-dwerg-schifomie. Wie wint mag verderlopen, wie verliest keert terug. De verliezende ploeg stuurt onmiddellijk een nieuwe speler het veld in. Welke ploeg raakt als eerst over?

×

Dag Koning. Eén speler is koning. De groep komt naar hem toe en zegt 'Dag koning'. De koning zegt 'Dag stoute kinderen, waar zijn jullie vandaag geweest?'. De speler beelden uit waar ze zijn geweest. Als de koning juist raadt, gaan de kinderen lopen. De koning probeert er zoveel mogelijk te tikken. Wie getikt is, moet de koning helpen bij de volgende speelbeurt.

×

123-Vlaamse zanger. Variant op 123-piano. De speler vooraan roept i.p.v. 'piano' telkens de naam van een Vlaamse zanger. Enkel wie onmiddellijk een lied van die zanger kan zingen, mag blijven staan. De anderen moeten terug naar af.

×

Hanenjacht. Eén speler (de haan) steekt alle dassen achterin z'n broek en loopt het bos in. De anderen proberen een of meerdere dassen te ontfutselen tot hij er geen meer heeft. Ze mogen de haan niet tegenhouden. De speler met de meeste dassen is de nieuwe haan.

×

Liedje uitbeelden. Eén persoon begint een liedje uit te beelden. Wie weet welk lied, gaat mee uitbeelden. Plots roept iemand "zingen" en zet iedereen het lied in. Wie zingt het juiste lied?