

Maak een lijst van al deze opdrachten, of bedenk zelf nieuwe/extra opdrachten:

**1. De hoepelwave**

De twee groepen maken elk een kring. Een hoepel wordt op de arm gelegd van een persoon in de kring. Op het startsignaal proberen beide groepen de hoepel zo snel mogelijk vijf keer de kring te laten rondgaan. Elke persoon in de kring moet zich dus door de hoepel wringen om de beurt. Het team dat als eerste vijf keer de hoepel heeft rondgegeven, wint.

**2. Rietjesrace**

Elke groep krijgt een emmer water die voor de helft gevuld is, en een hele stapel rietjes. De groepen nemen plaats op vijf meter van hun emmer. Door de rietjes in elkaar te schuiven maken ze nu een (of meerdere) lange rietjes. De groep die de emmer water als eerste leeg kan drinken, wint.

**3. Luchtballon**

Elke groep zoekt een plaatsje en krijgt een ballon. Vanop het startsignaal proberen ze de ballon zo lang mogelijk in de lucht te houden. De groep die de ballon als eerste op de grond laat vallen, verliest. Een variant: de spelers mogen de ballon niet aanraken met de handen.

**4. Estafettewedstrijd**

De teams zetten zich achter een lijn klaar. Van op het startsignaal loopt de eerste speler van elk team richting een stoel of bank, draait er rond en loopt terug richting de tweede speler (die aan de lijn staat te wachten). De tweede en de eerste speler geven elkaar nu een hand en lopen samen terug richting de bank/stoel, enzovoort ... Het team dat als eerste met alle spelers een slinger heeft gemaakt en zo over de eindstreep loopt, wint de wedstrijd.

**5. De auto/ het WC-hokje**

Beide groepen proberen om de beurt met zoveel mogelijk mensen in een WC-hokje of een auto te kruipen.

**6. Decibels halen**

Installeer op een smartphone een decibelmeter. Beide teams mogen om de beurt proberen zo veel mogelijk lawaai te maken gedurende 10 seconden. Met de decibelmeter weet je nu snel wat het winnende team is.

**7. Knikkerrace**

De teams krijgen elk een knikker (of een ander klein balletje). Van op het startsignaal proberen ze zo snel mogelijk de knikker als volgt de kring rond te geven: de knikker eerst links in de mouw van je trui steken en hem er rechts onderaan uit je broekspijp terug uit laten komen. Dat moet iedere speler gedaan hebben.

**8. Stoelenrace**

De teams gaan achter een lijn staan met acht stoelen ter beschikking. Ze proberen als eerste de speelplaats te overbruggen door op enkele stoelen te staan zonder de grond te raken. Ze maken dus een rij van stoelen en geven telkens de achterste stoel over de hoofden door naar voren.

**9. Eskimo**

De teams proberen binnen twee minuten aan iemand van hun groep zoveel mogelijk kledingstukken aan te trekken. Juwelen (oorbellen, kettingen, horloges) tellen niet mee. Mutsen en sjaals wel. Na twee minuten zet je het spel stop en tel je elk kledingstuk dat correct is aangedaan. Een t-shirt waar maar één arm in zit, telt bijvoorbeeld niet mee.

**10. Tienbal**

Beide teams proberen om ter eerst tien passen te geven naar de mensen van hun groep zonder dat de bal wordt afgepakt door de andere ploeg. Het team dat zo als eerste tien passen na elkaar kan verzamelen, wint.

**11. Schoenenpetanque**

De teams gaan achter een lijn staan. Op een bepaalde afstand ligt een voorwerp (een bal, een rugzak ...)

De spelers proberen nu om ter eerste met hun schoen het voorwerp aan te raken. Het team dat dat het snelste kan, wint.

**12. Kaartenhuisje**

De spelers van de twee teams proberen om het snelst een kaartenhuisje te maken van 4 verdiepingen. Ze zoeken daarvoor een plaats in een klaslokaal.