

Zet de groep zonder te praten op een rij.

Probeer de groep zonder iets te zeggen zover te krijgen dat ze op een rij gaan staan. En zorg ervoor dat ze met hun naam op volgorde van het alfabet gaan staan.

Lukt dit je? Dan mag je nog een keer gooien met de dobbelsteen.

De speler rechts van jou tekent een cijfer of een vorm op jouw rug.

Jij tekent wat je gevoeld hebt op het vel. Klopt dit?

Verlaat de kamer.

De rest van de spelers verstoppen jouw pion en jij moet hem zoeken. Tijdens het zoeken geven de spelers aanwijzingen door warm en koud te roepen. Warm betekent dat je dichtbij bent en koud dat je niet in de buurt bent.

Jij wordt geblinddoekt.

Twee andere spelers ruilen iets met elkaar: een bril, een petje, hun schoenen... Daarna loopt iedereen rond en doe jij je blinddoek af. Hoe lang duurt het voordat jij ontdekt welke spelers iets hebben geruild?

Ga met z'n allen in een kring zitten.

De eerste speler zegt: Hi. De volgende zegt: hi hi. De derde: hi hi hi. Zo ga je de kring rond en komt er telkens een hi bij. Jij moet als laatste!

Trek een gekke bek naar je linker buurman.

Hij moet nu hetzelfde gezicht maken en dit aan zijn linker buurman laten zien. En die weer aan zijn linker buurman. Totdat iedereen aan de beurt is geweest. Heeft iedereen hetzelfde gezicht gemaakt? Lachen verboden :-)!

Iemand uit de groep doet jou een blinddoek voor.

Daarna kiest de groep een voorwerp uit en jij moet door te voelen raden welk voorwerp het is. Goed geraaden? Dan mag je 1 plek vooruit.

Zet de groep zonder te praten op volgorde van leeftijd.

Dus van jong naar oud. Lukt dit je? Dan mag je nog een keer gooien met de dobbelsteen.

Kies een letter uit het alfabet.

Verzin in 30 seconden zoveel mogelijk woorden die beginnen met die letter.

Commando pinkelen.

Jij mag de bevelen geven. Bevelen die voorafgegaan worden door "(jouw naam) zegt", moeten door de anderen worden opgevolgd. Bv. "(Jouw naam) zegt handen omhoog". Bij dit bevel steekt iedereen (ook jij) de handen omhoog. Als jij echter zegt "Bukken", dan mag het bevel niet worden opgevolgd. Wie fout reageert, moet een stap terug. Speel het spel 5 minuten. Degene die het helemaal goed hebben gedaan, mogen met hun pion een stap vooruit. Jij ook!

Kies een getal en verdubbel het.

Tel er 8 bij op.
Vermenigvuldig met 3.
Deel door 6.
Trek het oorspronkelijke getal eraf.

Wat is de uitkomst?

Dit aantal mag je vooruit.

Jij neemt een dier in je hoofd en beeldt deze uit voor de groep.

De groep krijgt 5 minuten om het te raden. Jij mag geen hints geven. Raden ze het niet? Dan ben je af en moet je 1 plek terug met je pion.

