

---

## *10 BSO activiteiten binnen 5 minuten beginnen*

Voor drukke dagen met weinig tijd en veel plezier!

---

We kennen het allemaal wel :je speelt buiten en de kinderen vervelen zich ineens weer. Of je had die leuke activiteit voor buiten voorbereid en ineens regent het de hele dag.

Geen stress, ik heb de oplossing voor je!

In dit bestand vind je 10 activiteiten, gelijk toepasbaar op jouw BSO groep. En dit alles met maximaal 5 minuten voorbereiding en gegarandeerd een toffe middag!

---

## 1. Knock off the socks

Je kent het wel, de jongens baldadig en het is slecht weer. Dit is het spel wat je binnen kunt aanbieden.

Locatie

Benodigheden

Duur activiteit

Verloop activiteit



Binnen

Een mat, kleed of afgezet stuk, ruimte hierom heen.

Maximaal 1 a 2 minuten per potje.

Maak 2 teams, elk team doet de schoenen uit en maakt aan weerskanten van het spelgebied een rij. Het doel is om op het startsignaal een sok van je tegenstander uit te trekken. Wie het eerst dit lukt, heeft een punt voor het team verdiend. Het team met de meeste punten wint.

### Tip!

Maak duidelijke afspraken met de kinderen. Bijvoorbeeld alleen op de knieën zitten, au of stoppen is ook stoppen. Niet aan kleding of lichaamsdelen trekken.

## 2. Levend Memorie

Dit spel kan iedereen meespelen, soms met een beetje hulp. En het kan zowel binnen als buiten gespeeld worden.

Locatie

Benodigheden

Duur activiteit

Verloop activiteit



Binnen of buiten

Geen

Afhankelijk van het aantal deelnemers 5 a 10 minuten per ronde.

Verdeel de groep in tweetallen.

1 tweetal zijn de memorie spelers en gaan ergens apart staan waar ze de groep niet kunnen zien.





De overige tweetallen zijn een memorie set en spreken een beweging af. Bijvoorbeeld zwaaien of een rondje draaien.

Om de beurt mogen de spelers een naam van de groep roepen. Maken deze kinderen dezelfde beweging dan hebben de spelers een set gevonden! Zijn de bewegingen anders? Dan is de andere speler aan de beurt.

### Tip!

Je kunt de kinderen die een memorie vormen ook dieren geluiden laten maken, beroepen of sporten laten uitbeelden of het aanpassen naar je thema.

### 3. Dweilhockey





-  **Locatie** Binnen
-  **Benodigdheden** 2 doelen welke je kan maken van een stoel, getekend op de grond.
-  **Duur activiteit** 15 minuten
-  **Verloop activiteit** Maak het doel, zet bij het doel een bezem en in het midden van het speelveld leg je de dweil (of theedoek). Verdeel de groep in 2 teams en geef elk teamlid een nummer en laat ze in het midden van het speelveld aan de zijkant zitten. Dus beide teams hebben een nummer 1, 2, 3 enzovoort. Het spel start wanneer de spelleider een nummer zegt. Beide nummers pakken zo snel mogelijk hun dweil uit hun doel, rennen naar de dweil en proberen door die met de (bezem-)steel te schuiven in het doel van de tegenstander te krijgen.

#### Tip!





Wanneer de kinderen het spel begrijpen kun je de nummers in verhaalvorm brengen. Bijvoorbeeld er waren 2 kabouters (nummer 2 moeten tegen elkaar spelen.)

### 4. Bolletje wol

Dit is een kennismakingsspel waar je alleen een bolletje wol voor nodig hebt.

-  **Locatie** Binnen of buiten
-  **Benodigdheden** Bolletje wol
-  **Duur activiteit** 15 minuten, maar afhankelijk van de grootte van de groep.
-  **Verloop activiteit** Alle kinderen gaan in een kring staan. Speler 1 houdt het begin vast van het bolletje wol en noemt een naam en gooit het bolletje wol naar diegene. Speler 2 houdt de streng wol vast en noemt een naam en gooit. Doordat de wol elke keer wordt vastgehouden ontstaat er een spinnenweb. Kun je het spinnenweb ook weer uit elkaar krijgen door de draad terug te volgen?





## 5. Ik ga op reis en neem mee

-  **Locatie** Binnen
-  **Benodigdheden** Geen
-  **Duur activiteit** 1 ronde maximaal 5 minuten. Er kunnen meerdere rondes gespeeld worden.
-  **Verloop activiteit** Iemand begint met een ik ga op reis en neem mee... hierbij zegt diegene iets of iemand wat meegenomen kan worden op vakantie. Hierna is nummer 2 die herhaalt wat nummer 1 zei plus voegt hier iets aan toe. Nummer 3 herhaalt dus 3 dingen en voegt hier aan toe en zo wordt het rijtje steeds langer. Je speelt het spel tot iemand het rijtje niet meer weet.

### Variatie!

Oudere kinderen kun je laten raden naar iets wat ze mee mogen nemen. Bijvoorbeeld alleen iets met de eerste letter van hun naam, alleen fruit, alleen iets met een kleur ervoor of misschien heb jezelf een tof idee!

## 6. Wc-tikkertje

-  **Locatie** Buiten of ruime speelzaal
-  **Benodigdheden** Geen
-  **Duur activiteit** 15 minuten
-  **Verloop activiteit** 1 iemand is de tikker. Als die iemand tikt verandert deze in een wc, dit doe je door op 1 knie te gaan zitten met 1 been als stoeltje voor je. Je houdt 1 arm omhoog als doorspoelknop. Je kunt bevrijdt worden als iemand op je wc gaat zitten en de wc doorspoelt (arm omlaag duwt). Het spel duurt tot iedereen getikt is, of spreek een tijd af waarna wordt gewisseld van tikker.

## 7. Paardenrace

- 📍 **Locatie**
- ✍️ **Benodigdheden**
- 🕒 **Duur activiteit**
- ▶️ **Verloop activiteit**

Binnen of buiten

A4-papier, tape of stoepkrijt en een dobbelsteen.

Afhankelijk van het aantal deelnemers

5 a 10 minuten per ronde.

Verdeel de spelers in tweetallen. Maak een parcours per tweetal van minimaal 30 vakken waar een speler in kan staan met behulp van A4-papier, tape, of stoepkrijt. 1 speler is het paard en staat voor het parcours. De andere dobbelen om de beurt. Het paard mag het aantal stappen zetten dat gedubbeld wordt. Welk paard is er als eerste aan de overkant?



## 8. Bekertjes telefoon maken

- 📍 **Locatie**
- ✍️ **Benodigdheden**
- 🕒 **Duur activiteit**
- ▶️ **Verloop activiteit**





Binnen

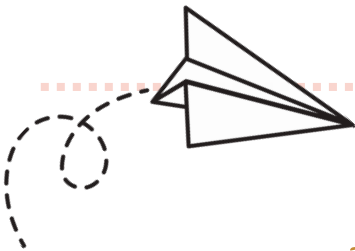
Per kind 2 blikjes, of kartonnen bekertjes, stuk touw, schaar en 2 paperclips, eventueel kleurtjes om te versieren.

20 minuten





Maak in beide bekertjes een gat, of sla met een spijker een gat in het blikje. Haal het touw door het gat en maak er bij het blikje een stevige knoop in. Bij de kartonnen bekertjes maak je een stevige knoop om de paperclip heen. Nodig je beste vriend of vriendin uit, trek het touw strak en bellen maar!

## 9. Volg de leider

|   |  |
|---|--|
|  <b>Locatie</b>            | Buiten   |
|  <b>Benodigdheden</b>      | Geen   |
|  <b>Duur activiteit</b>    | 5 minuten per ronde  |
|  <b>Verloop activiteit</b> | Om de beurt is er 1 kind de leider. De andere moeten dit kind na doen. De leider verzint een parcours over de buitenruimte en de andere kinderen volgen dit. Bijvoorbeeld de leider gaat hinkelend naar de glijbaan, klimt hierop, glijdt zittend naar beneden, huppelt naar de zandbakrand en loopt hierover heen, waarna er nog 3 rondjes worden gedraaid en een buiging gemaakt. De groep volgt hierin de leider dan en doet alles zo goed mogelijk na. |



## 10. Vliegtuigjeswedstrijd

|   |  |
|---|--|
|  <b>Locatie</b>            | Speelzaal of buiten  |
|  <b>Benodigdheden</b>      | A4-papier, uitleg hoe te vouwen en eventueel kleurtjes voor versiering.  |
|  <b>Duur activiteit</b>    | 30 minuten.  |
|  <b>Verloop activiteit</b> | Geef alle kinderen een A4 papiertje. Doe voor aan de kinderen die niet weten hoe je een papieren vliegtuig maakt en laat zien hoe je een vliegtuigje vouwt. Vervolgens versiert iedereen zijn/haar vliegtuig. Hierna komt het leukste! Spreek een startlijn af, ga allemaal klaar staan en gooien maar! Welk vliegtuigje vloog het verste? |

Meer inspiratie nodig voor op de BSO?

Download nog meer activiteiten op [www.actiefopdebso.nl](http://www.actiefopdebso.nl)

Volg ons op  @actief\_op\_de\_bso

Schrijf je in voor de nieuwsbrief en ontvang inspiratie in je mailbox!