

# TELEFOON- SIGNAAL





# TELEFOONSIGNAAL



Minimum 5 kinderen,  
waaronder 1 commissaris

1. Iedereen zit in een kring rond de commissaris.
2. Elk om de beurt telefoneert iemand in de kring naar iemand anders door de volgende zin *'Ik, 'jouw naam', telefoneer naar 'de naam van de persoon die opgebeld wordt'.*
3. Het telefoonsignaal wordt doorgegeven door kneepjes te geven in de handen.

# TELEFOONSIGNAAL

4. De commissaris probeert het signaal op te merken. Ziet de commissaris dat het signaal tussen 2 mensen wordt doorgegeven, moet de persoon die niet stiekem genoeg was in de kring gaan zitten en wordt er opnieuw gebeld.

5. De commissaris mag 3x raden vooraleer het signaal aankomt.



# KLAPSPPEL 007



Laden

Beschermen

Schieten



# KLAPSPPEL 007



Minimum 5 kinderen

1. Iedereen staat in een kring.
2. Je klapt tegen de handen van je burens terwijl je '007' zingt.
3. Bij het cijfer '7' kies je om te (her)laden, beschermen of schieten.  
**Laden:** handen tegen je slapen houden  
**Beschermen:** armen kruisen over je borst  
**Schieten:** pistool richten naar wie je wilt schieten

# KLAPSPEL 007

## Enkel aandachtspunten:

- Je kan enkel schieten als je al kogels hebt geladen.
- Per laadbeurt krijg je 1 kogel.
- Wanneer je wordt aangeschoten maar je hebt geen schild gevormd met je armen ben je dood.



# TELEFOONTJE





# TELEFOONTJE



Minimum 5 kinderen

1. Iedereen zit in een kring, met beide handen op de oren.
2. Elk om de beurt telefoneert iemand in de kring naar iemand anders door de volgende zin *'Ik, 'jouw naam', telefoneer naar 'de persoon die je wil opbellen'.*

# TELEFOONTJE

3. **Let op!** Bij het woord telefoNEER moet de beller de beide handen op zijn/haar schoot gelegd hebben. Ook zijn/haar buur links en rechts van de beller, moeten de hand aan de zijde van de beller naar beneden doen.

4. Indien 1 van de personen dit niet doen, mag je op de billen slaan tot hij/zij het correct heeft.