

Levend Jeu de Boules (groeps spel)

Dit is een actief en luidruchtig groepjes spel, waarin de kinderen in groepjes proberen zo dicht mogelijk bij 'het kleine balletje' te komen.

In dit geval worden de groepjes die nog niet op bostocht gaan en nog even moeten wachten vermaakt met een potje Levend Jeu de Boules (er kunnen ook nog opvulspelletjes van de lijst worden gespeeld).

Doel van het spel: Zo dicht mogelijk bij het kleine balletje in de buurt komen door met 1 ademtug hard gillend op het balletje af te rennen (en deze wanneer mogelijk nog verder te verplaatsen).

Benodigheden:

- 1 kleine vrijwilliger die de kleine bal wil spelen, kan ook een pion zijn
- Een harde stem en lange adem
- Start pion
- Mogelijk maar niet nodig: afzet lint om gebied in te kaderen

Speluitleg:

De overige groepjes die nog niet beginnen aan de bostocht spelen dit spel tegen elkaar. Net zoals bij de normale (levenloze) Jeu de Boules is het de bedoeling om de grote ballen zo dicht mogelijk bij het kleine balletje in de buurt te brengen. De kinderen gaan in hun groepjes staan, aan 1 zijde van het veld. Hier wordt de start pion neergezet, waarvandaan de kinderen zullen gaan starten met rennen. Vervolgens wordt er uit de groepjes een kleine/lichte vrijwilliger gevraagd (dit kan ook worden gespeeld met een pion), deze wordt het kleine balletje in het Jeu de Boules spel waar de overige kinderen (ofwel grote ballen van het Jeu de Boules spel) zo dicht mogelijk bij in de buurt moeten komen. De kleine/lichte vrijwilliger (het kleine balletje) neemt een grote ademtug en terwijl ze al gillend 'AAAAAAAHH' roept rent hij/zij zo ver als die kan, totdat hij/zij stopt met gillen en er opnieuw adem moeten worden gehaald (ook wanneer hij/zij begint te lachen en dus niet meer gillt). Op de plek waar de adem op is, blijft de kleine/lichte vrijwilliger of pion staan (het kleine balletje). De overige groepjes moeten nu proberen zo dicht mogelijk bij deze kleine/lichte vrijwilliger (het kleine balletje) in de buurt zien te komen. Om de beurt mogen de groepjes een kind al gillend 'AAAAAAAHH' richting de kleine/lichte vrijwilliger (het kleine balletje) laten rennen. Wanneer de adem van het kind op is en het dus niet meer kan gillen (ook wanneer het begint te lachen of te praten in plaats van gillen), moet deze op de plek stil blijven staan waar het is geëindigd. De kinderen mogen op slechts 1 ademtug rennen en moeten tijdens het rennen blijven gillen. Zodra de adem op is of ze stoppen met gillen (of beginnen te lachen of praten) mogen ze absoluut niet meer doorrennen en moeten ze op de geëindigde plaats blijven stil staan tot het spel is afgelopen. Stel dat het kind nog adem over heeft en nog altijd 'AAAAAAAHH' gillt wanneer deze bij de kleine/lichte vrijwilliger (het kleine balletje) aangekomen is, dan mag hij/zij de kleine/lichte vrijwilliger (of pion) optillen en meenemen tot waar de adem op is en het kind (de grote bal) stopt met gillen. Hierdoor komt het 'kleine balletje' steeds verder te liggen en kunnen de groepjes proberen zo dicht mogelijk bij het 'kleine balletje' in de buurt te komen. Het groepje wat de meeste kinderen (ofwel grote ballen) het dichtste bij de kleine/lichte vrijwilliger (het kleine balletje) in de buurt hebben gebracht, wint het spel en eeuwige roem. De groepjes kunnen er dus ook voor kiezen om zoveel mogelijk kinderen uit het groepje (ofwel grote ballen van het Jeu de Boules spel) bij de kleine/lichte vrijwilliger (het kleine balletje van het Jeu de Boules spel) in de buurt te brengen. Hierbij nemen de gillende kinderen in plaats van het 'kleine balletje', een ander teamlid mee die ver van het 'kleine balletje' afstaat (dus die niet lang genoeg gilde) zodat deze ook dicht bij het 'kleine balletje' staat. Mochten de kinderen na enige tijd het spel te hebben gespeeld liever iets anders willen doen, dan kan er een spel uit de opvulspelletjes lijst worden gekozen. Hierdoor blijven de kinderen/groepjes bezig tot ze starten aan de bostocht.