

# GAME ON

25 toffe spelletjes voor aan boord

## **SPELLETJES WAAR JE (BIJNA) NIETS VOOR NODIG HEBT**

Toffe spelletjes voor jong en oud.  
Voor oergezellige avonden op het water.

## **HILARISCHE (KAART)SPELLETJES**

Voor strijdlustige spelers en teams.  
Simpel, vrolijk en gezellig.

## **SPELLETJES VOOR BIJ DE BORREL**

Voor heerlijke avonden vol vurige verhalen, gekke grappen en eindeloos veel lol.





# 25 TOFFE

# SPELLETJES

## GAME ON!

Beste zeilliefhebber,

Voor lange zomerse avonden op het water, gestolen uurtjes aan dek of al die momenten waarop iedereen er zin in heeft, verzamelden we maar liefst **25 heerlijke spelletjes voor aan boord**, of waar je zo ook maar wilt spelen.

### Voor iedereen

Voor kleine en grote mensen. Voor fanatieke teams en liefhebbers van gezelligheid. Voor koelbloedige kaartspelers en tactische slimmeriken. Lekker samen héél veel lol hebben.

### Favorieten

Een aantal van deze spelletjes is favoriet bij mij. Ik heb ze veel gespeeld tijdens hilarische spelletjesavonden met m'n neefjes en nichtjes. Ze moesten me iedere keer opnieuw weer even de regels vertellen. Het is voor mij dus ook een handige verzameling ;).

### Spelletjes waar je (bijna) niets voor nodig hebt

Het mooie van zeilen is: alles is er al. Je hebt niets meer nodig dan dat waanzinnige schip, de eindeloze wateren en de verbluffende natuur. Dit laten we terugkomen in de spelletjes. Je hebt niet veel nodig om over het dek te rollen van de lach.

Ik wens je veel plezier aan boord!  
**DENIZ HAMMUDOGLU**  
**INFO@BOOTBOOTBOOT.NL**  
**+31 (0)85 006 28 20**



25 TOFFE SPELLETJES VOOR AAN BOORD

# INHOUD

**5** HILARISCHE  
KAARTSPELLETJES

**10** SPELLETJES WAAR JE  
NIKS VOOR NODIG HEBT

**20** SPELLETJES VOOR  
STRIJDLUSTIGE TEAMS

**23** SPELLETJES VOOR  
BIJ EEN BORREL

**28** DOE-  
SPELLETJES





ZOEK JE  
HET  
KIND IN  
JEZELF,  
BLIJKT  
HET  
BUITEN  
TE  
SPELEN



# SCHOPPEN- BOEREN

- MINIMAAL 3 PERSONEN
- VANAF 5 JAAR
- NODIG: 1 SPEL KAARTEN

GAME ON | 05

## HOE WERKT HET?

Haal de jokers, alle kaarten 2 tot en met 6 en de klaverboer uit het spel. Schud de kaarten en verdeel ze over alle spelers.

Het is de bedoeling om paren te vormen van dezelfde kleur én hetzelfde nummer.

Bijvoorbeeld: harten 8 en ruiten 8. De eerste speler kijkt of hij zo'n setje heeft. Zo ja, dan legt hij het setje op tafel. Wie weet heeft een echte **geluksvogel** al wel meteen meerdere setjes. Die mogen dan meteen op tafel.

Geen setjes meer? Dan mag de volgende speler een kaart trekken uit de hand van speler 1. Heeft hij daardoor een setje? Dan mag dat op tafel. Zo gaat het door, tot de verliezer nog een laatste kaart heeft. Dit is **altijd de schoppenboer**, omdat de klaverboer uit het spel is.

Verzin samen iets wat de verliezer moet doen. Supersimpel, maar zo **grappig**.



# KIPPEN

- EEN EVEN AANTAL SPELERS VANAF 4
- VANAF 8 JAAR
- NODIG: 1 SPEL KAARTEN

## HOE WERKT DIT HILARISCHE SPEL?

Vorm eerst **duo's**. Ga even uit elkaar en spreek samen een teken af. Bijvoorbeeld: een slokje drinken, of in je linker oorlel knijpen. De kunst is om iets te verzinnen dat niet teveel opvalt, maar wel te herkennen is door je partner.

De deler deelt iedereen vier kaarten uit en legt vier kaarten open op tafel. Het doel is om vier dezelfde kaarten te bemachtigen, dus vier achten, of vier boeren, etc.. **Zonder de beurt af te wachten** mag iedereen tegelijk een kaart uit zijn hand ruilen met een kaart die op tafel liggen. Als er niets meer te ruilen valt, zegt de deler: **'eenmaal, andermaal'** en pakt vier nieuwe kaarten. De eerdere vier gaan uit het spel. Het ruilen gaat zo steeds door.

### Laat het seinen beginnen

Heb je vier kaarten? Dan geef je onopvallend het afgesproken sein aan je partner. Als deze het ziet zegt hij **'kip'**. Jullie team heeft dan een punt verdiend. Hebben jullie toevallig allebei tegelijk vier kaarten en het duidelijk gemaakt aan elkaar? Zeg dan **'dubbelkip'** en je ontvangt 2 punten.

### Maarrrrr...

Het kan zijn dat een andere speler doorheeft dat je 'kip' hebt. Deze roept dan **'antikip'**. Heeft hij gelijk? Dan gaat het punt naar dat team. Heeft hij het mis? Dan krijgt jouw team alsnog een punt. Bij de ander gaat er een punt af. Je eigen partner kan het trouwens ook mis hebben (ja, dat gebeurt!) Dan verliezen jullie zelf een punt.





# LIEGEN

Vanaf 3 personen

Vanaf 8 jaar

Nodig: 1 spel kaarten

“SPEEL JE EEN  
SPEL MET MIJ...  
OF IK MET JOU?”

## HOE WERKT HET?

Met een stalen gezicht liegen. Dat is de basis van dit **hilarische** kaartspel. Het doel is om van al je kaarten af te komen.

Schud eerst de kaarten en verdeel ze onder de spelers. Degene die begint mag de kleur bepalen en legt een kaart op tafel **met de afbeelding naar beneden**. Vervolgens legt iedere speler om de beurt een kaart neer in dezelfde kleur, ook met de afbeelding naar beneden. Je kunt ook passen, als je de gevraagde kleur niet in je hand hebt

Nu wordt het **interessant**. Je kunt er namelijk ook voor kiezen om stiekem een kaart in een andere kleur neer te leggen. Verdenk je iemand? Dan kun je zeggen 'je liegt'.

Kijk meteen of je medespeler inderdaad de boel zat te flessen. Zo ja, dan moet hij de hele stapel kaarten pakken. Had je het mis? Dan ben je als uitdager de klos en krijg je de stapel zelf.

Een **superspannend**, simpel kaartspel waar je je lang mee kunt vermaken. De winnaar is degene die het eerste al zijn kaarten heeft weggelegd.



# EZELEN

3-12 PERSONEN

VANAF 7 JAAR

NODIG: 1 SPEL KAARTEN, PEN EN PAPIER

## Vorbereiding

Selecteer uit een spel kaarten net zoveel setjes als dat er deelnemers zijn. Speel je met vijf personen, dan kies je bijvoorbeeld alle tien, boeren, vrouwen, koningen en azen. Schud de kaarten en verdeel ze over de spelers. Iedere speler krijgt dus **vier kaarten**.

## Schuiven en schateren

Het doel van ezelen is om **vier dezelfde** kaarten in je hand te krijgen. Een setje dus. De spelers schuiven om de beurt een kaart die ze niet nodig hebben naar de speler links. Je schuift net zolang door tot iemand vier dezelfde kaarten heeft.

## OPLETTEN EN SNEL, SNEL, SNEL

Van tevoren spreek je met elkaar een gebaar af dat degene die vier kaarten heeft maakt, bijvoorbeeld een hand op tafel. De andere spelers moeten zo snel mogelijk dit gebaar ook maken. Degene die het laatste reageert heeft verloren en krijgt een E achter zijn naam.

Het spel is afgelopen zodra iemand vier keer heeft verloren en **E Z E L** bij zijn naam heeft staan. De ezel moet een opdracht uitvoeren die je van tevoren met elkaar afspreekt, of die je ter plekke verzint.



# DUIZENDEN

- VANAF 2 PERSONEN
- VANAF 6 JAAR
- NODIG: 2 SPELLEN KAARTEN\* + PEN EN PAPIER

(\* als je met z'n tweeën speelt, anders 3 of meer )

## DE PUNTENTELLING

Het doel is in opeenvolgende rondes 1000 punten te verzamelen. Een ronde eindigt als één speler geen kaarten meer heeft. Dan tel je de kaarten die jij op tafel hebt gelegd én die je nog in je hand hebt. Wat je aan het eind van een ronde nog in je handen hebt zijn **strafpunten** en trek je er dus af.

## DE SPELREGELS

Schud de kaarten. De deler geeft iedere speler 13 kaarten. De rest ligt op tafel met de plaatjes naar beneden. De bovenste kaart wordt naast de stapel opgelegd. De bedoeling is om **setjes of rijtjes** te maken op tafel. Een setje is drie of meer kaarten van dezelfde waarde, maar met een andere kleur. Of: drie of meer kaarten van dezelfde kleur, met oplopende waarde.

De persoon naast de deler start. Neem de opgedraaide kaart of pak er één van de stapel. In de eerste beurt mag je maximaal één setje op tafel leggen. In de volgende beurten mag je alles wat je kwijt kunt neerleggen. Je mag dan ook aansluiten bij wat je al had liggen. Ben je klaar? Dan gooi je na iedere beurt één kaart op de open stapel.

## DE ROL VAN DE JOKER

Je legt alleen bij jezelf aan, tenzij je een kaart hebt die een joker van een andere speler kan vervangen. Je kaart blijft bij de andere speler liggen en de joker is nu van jou. **Handig** als je iets tekort komt.

## DE PUNTEN

Joker: 25

Aas: 20

Tien, boer, vrouw en koning: 10

Twee, drie, vier, vijf, zes, zeven, acht en negen: 5

Schoppenvrouw: 100



# ZEEROVERTJE

Vanaf 4 personen, liefst meer, plus 1 spelleider

Vanaf 6 jaar

Nodig: niks

## HOE WERKT DIT SPEL?

Dit spel is beter bekend als Moordenaartje. Er is een moord gepleegd. Het doel van het spel is om de **zeerover** te vinden. Ga in een cirkel zitten, of om de tafel. De spelleider stuurt één speler even naar een andere ruimte. Deze speler is nu de **kapitein**. Dan wijst de spelleider een **zeerover** aan. De kapitein mag er weer bij komen. Door middel van een **knipoog** moet de zeerover elke speler 'vermoorden'.

De spelers die vermoord zijn gaan liggen of leggen hun hoofd op tafel, of iets anders wat jullie met elkaar afspreken. Iedere speler krijgt dus **afzonderlijk** een knipoog van de zeerover. De kapitein moet erachter zien te komen wie 'de moordenaar' is.



“Een simpele variant van de Weerwolven van Wakkerdam. Makkelijker, sneller en voor jongere kinderen geschikt.



# HINTS

**VANAF 3 PERSONEN**

**VANAF 8 JAAR**

**NODIG: NIKS / OF EEN MOBIEL**

## HOE WERKT DIT SPEL?

Bij hints mag je niet praten, alleen uitbeelden. Om de beurt verzint iemand iets wat de rest van de groep moet raden. Hiervoor zijn **categorieën** bedacht:

- Boek: handen openen in boekvorm
- Film: aanzwengelen van filmcamera
- Toneelstuk: trekken aan kabel om theatergordijn te openen
- Televisieprogramma: rechthoek uitbeelden
- Lied: doen alsof je zingt
- Spreekwoorden en gezegden: handbeweging maken van praten

**VARIATIE:** voeg je eigen categorieën toe en spreek er een gebaar voor af, bijvoorbeeld eten, sport of speelgoed. Of wat dacht je van zeilhints?

**APP:** er zijn ook apps voor Hints, zoals Charades. Wil je de mobieltjes lekker van tafel houden: het gaat prima zonder!

Als de categorie duidelijk is, begint het uitbeelden. Hiervoor zijn ook handige gebaren afgesproken.

### Gebaren

- Klinkt als: trekken aan de oorlel
- De speler heeft het goede woord geraden: wijzen naar een speler
- Aantal woorden: aantal vingers omhoog houden
- Aantal lettergrepen in het woord: aantal vingers op de bovenarm leggen
- De zoveelste lettergreep in het woord: het aantal vingers opnieuw op de arm en de vinger van de betreffende lettergreep omhoog

Soms lukt het niet om een woord uit te beelden en kun je het per lettergreep aanpakken. Zorg er samen voor dat iedereen die meedoet in staat is om de uitbeeldingen te raden.

Houden jullie van **competitie**? Stel dan een tijdslimiet in en bedenk een puntensysteem.





# LAATSTE LETTER, EERSTE LETTER

---

vanaf 2 personen

Vanaf 7 jaar (of zodra de letters lukken)

Nodig: niks

## HOE WERKT HET?

Een heel simpel, **vrolijk** spelletje, gebaseerd op PimPamPet. Verzin eerst een categorie, bijvoorbeeld dieren, bloemen of landen. Om de beurt noem je vervolgens iets wat in de categorie past. De laatste letter van het woord is de beginletter van het volgende woord.

**Bijvoorbeeld:** de categorie is bloemen. De eerste speler zegt tulp. De laatste letter is een p, dus daar moet het volgende woord mee beginnen. De volgende speler zegt paardenbloem. De beginletter is nu m.

Zo gaat het door, tot niemand meer iets weet. Je kunt net zo lang doorgaan als jullie willen, elke keer met een andere categorie.

### En de winnaar is...

Met dit spel is het niet nodig om scores bij te houden en een winnaar te hebben. Vinden jullie dat juist leuk? Gewoon doen!



# RAAD HET DIER

---

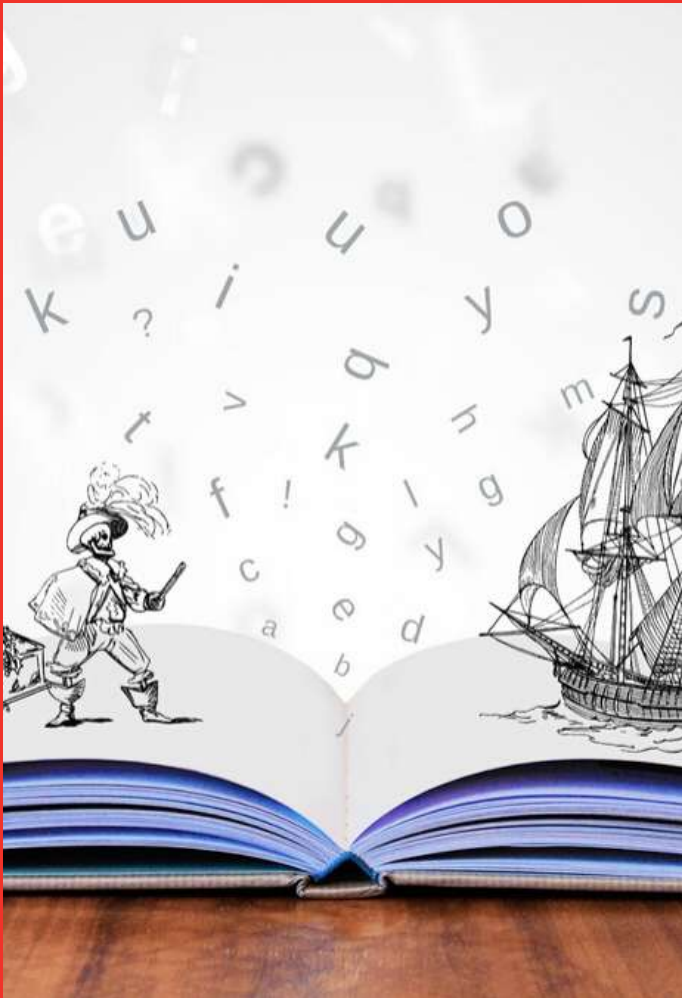
- VANAF 3 PERSONEN
- VANAF 5 JAAR
- NODIG: NIKS

## HOE WERKT DIT SPEL?

Iemand neemt een dier in **gedachten**. De rest van de groep moet raden welk dier het is. Ze komen erachter door **vragen** te stellen. Degene die het dier heeft bedacht mag alleen met **ja**, **nee** of **soms** antwoorden.

Bijvoorbeeld: heeft het dier een vacht? Leeft het dier in Nederland? Kan het dier zwemmen?

Als jullie het leuk vinden om de score bij te houden dan kan dat, maar het is ook leuk zonder puntentelling.



# MAAK HET VERHAAL AF

—  
Vanaf 3 personen  
Vanaf 6 jaar  
Nodig: niks

## HOE WERKT HET?

Maak samen een grappig, spannend of gek verhaal. Het verhaal begint altijd met 'Er was eens...' Iedereen die meedoet mag om de beurt een zin toevoegen aan het verhaal.

Je zult merken dat je iedere keer het verhaal in je hoofd moet bijstellen, omdat je zelf een hele andere kant op dacht. Waar jij bezig bent met een overval door piraten, denkt je dochter misschien aan koekjes bakken met Peter Pan ;). Geef je **creativiteit** de vrije teugels!

“

*Het was een mooie dag. De zon scheen, er stond wat wind en jullie maakten een mooie tocht naar de Wadden. De kinderen mochten met de kapitein achter het roer staan. Rode konen van inspanning, stralende snoetjes en een trotse grijns.*

*Rozig van de heerlijke buitenlucht eten jullie je maaltijd aan dek. De zon zakt al een beetje. Het water kabbelt, meeuwen vliegen langs de horizon.*

***Bij zulke momenten horen verhalen.***





# WELK LIEDJE IS DIT

---

- Vanaf 3 personen
- Leeftijd:  
kinderen moeten wat liedjes  
kennen en kunnen neuriën
- Nodig: niks

## HOE WERKT DIT SPEL?

Simpel: één speler **neuriet** of **fluit** een liedje. De rest raadt welk liedje het is. Voila!

Het is wel belangrijk dat iedereen die meedoet het liedje kan raden. Speel je met kleine kinderen, dan kies je dus alleen liedjes die het kind ook zeker kent. Degene die het liedje heeft geraden mag het volgende liedje neuriën.

### Maak het moeilijker

Je kunt het spel moeilijker maken door de titel van het liedje te raden én de uitvoerend artiest. De meeste mensen vinden het leuk om aan boord weinig gebruik te maken van mobieltjes, maar als jullie dat geen punt vinden: speel de begintune van een liedje af. Welk liedje is het? Ook hier kun je als regel toevoegen dat ook de artiest genoemd moet worden.



# LEVENDE TELEFOON

**HOE MEER SPELERS HOE LEUKER  
VANAF 6 JAAR  
NODIG: NIKS**

## **HOE WERKT DIT SPEL?**

Een speler fluistert een verhaaltje in het oor van zijn buurman. Deze buurman fluistert het door naar de volgende speler. De allerlaatste zegt hardop wat hij heeft gehoord. Meestal is de boodschap aan het einde hilarisch anders geworden. Hoe langer het verhaal, hoe moeilijker.

“**HOE GEKKER HET  
VERHAAL, HOE  
LEUKER**”



# COMMANDO PINKELLEN

- VANAF 4 PERSONEN
- VANAF 6 JAAR
- NODIG: NIKS

Eén speler is de spelleider en gaat door elkaar de volgende commando's geven.

- **commando hol**  
handen met de rug op de tafel
- **commando bol**  
handen met de vingers krom op de tafel
- **commando plat**  
handen plat op de tafel
- **commando vlak**  
zijkant van de handen op tafel
- **commando pinkelen**  
trommelen met de pinken op de tafel

De spelers moeten de commando's zo **snel** en zo **goed** mogelijk uitvoeren. Vergis je je of ben je te laatste? Dan ben je af.

De spelleider voert de commando's zelf ook uit, **maarrrrr** hij mag de spelers **misleiden** door andere handelingen uit te voeren dan de commando's die hij geeft. Hij kan ook de spelers **in de war** brengen door het woordje 'commando' weg te laten. Dan zegt hij dus bijvoorbeeld alleen 'bol'. Dan telt het commando niet. Voert de speler het commando toch uit, dan is hij af. Degene die als laatste overblijft is de winnaar van de ronde.



“

**KEEP**

**CALM**

**AND**

**PLAY**

**COMMANDO**

**PINKELEN**

# KLAP- SPELLETJE

- VANAF 2 PERSONEN
- VANAF 4 JAAR
- NODIG: NIKS

## HOE WERKT DIT SPEL?

Iemand begint een ritme te klappen. De rest klapt mee. Om de beurt verzint iemand een variatie op het ritme. Let op, **het klappen gaat constant door**. Iedereen haakt in op het nieuwe ritme. Heeft iedereen hem te pakken? Dan gaat de volgende persoon het ritme veranderen. De rest volgt weer.

### Variatie

Een leuke variatie is om bewegingen toe te voegen, bijvoorbeeld stampen, draaien, handen op je hoofd. Verzin het maar!

Afhankelijk van de muzikaliteit van de groep kun je er ook voor kiezen om een ritme door elkaar te doen. Iemand begint met een ritme, en blijft dit ritme klappen. De volgende valt met een ander ritme in en blijft dit volhouden. De volgende komt erbij, net zolang tot iedereen zijn eigen **unieke bijdrage** levert aan het zelfgeklapte liedje.



“De buiken zijn vol, de hoofden leeg.  
Een zomeravond aan boord. Met een  
wijnkje en een kaasje zijn jullie lekker  
aan dek. Iemand begint zachtjes te  
klappen. Je voelt dat je voet wiebelt op  
het ritme. Je handen beginnen te  
kriebelen en je valt in.



# TIME'S UP

**VANAF 4 PERSONEN**

**VANAF 12 JAAR**

**NODIG: PEN EN PAPIER**

## HOE WERKT DIT SPEL?

Dit spel kun je kopen, maar is ook heel makkelijk zelf te maken. Schrijf allemaal een hele lading namen van **bekende personen** op een papiertje, vouw ze dicht en stop ze in een pot. Verdeel de groep in **teams**. Team 1 pakt het eerste briefje. De bedoeling is dat de rest van de teamleden raden welke naam op het papiertje staat. Dit gaat in **3 rondes van 1 minuut**, waarin je elke keer minder mag. Iemand houdt de tijd goed bij en zegt 'Time's up' als de minuut om is.

- **De eerste ronde**  
Geef mondeling uitleg aan het team, zonder de naam te verklappen. Niet geraden? Ga door.
- **De tweede ronde**  
Omschrijf de persoon in slechts één woord. Niet geraden? Ga door.
- **De derde ronde**  
Beeld de persoon uit, zonder iets te zeggen.





# SUPER- SIMPELE WIE IS DE PIRAAT

---

- vanaf 6 personen
- vanaf 10 jaar

## Nodig:

- net zoveel papiertjes als spelers, eventueel met enveloppen
- wat pennen

Dit is natuurlijk Wie is de Mol ;) Vind je dat te gek, maar wil je er niet teveel voor doen? Het kan ook **makkelijk!**

- Kies **4 spelletjes** die je met teams kunt spelen, bijvoorbeeld uit dit overzicht van spelletjes.
- Maak voor iedereen een briefje met daarop de naam van de speler. Op het briefje staan verder de vier spelletjes genoemd. Op één briefje staat '**jij bent de piraat**'. Je kunt ze eventueel in een envelopje doen, voor de geheimzinnigheid. Deel de briefjes uit.
- Na elk afgerond spel schrijft iedere speler de naam op het briefje van degene die ze **verdenken** als piraat. Aan het einde heeft iedereen vier namen op zijn briefje staan. Onderaan schrijft hij zijn definitieve mol.
- Verzamel de envelopjes en tel naar wie de meeste stemmen gaan. Dan komt het antwoord op de vraag: **wie... is.... de piraat?**

## De piraat

De taak van de piraat is om te zorgen dat er zo min mogelijk punten worden verdiend.

## Wie wint Wie is de piraat?

Degene die de piraat goed had geraden heeft gewonnen. Zijn er meerdere spelers die het goed hadden? Dan kun je kijken naar de antwoorden die ze gaven bij spel 1, 2,3 en 4. De piraat heeft gewonnen als zijn naam niet als meeste is genoemd.



# WIE BEN IK?

---

Vanaf 3 spelers

Vanaf 8 jaar

Je hebt nodig:

- papier
- pen
- post-its of veiligheidsspelden

## HOE WERKT DIT SPEL?

Iedereen verzint een **bekende persoon**, schrijft deze op een post-it en plakt de post-it op het voorhoofd van één van de spelers (je kunt ook een briefje op de rug spelden).

Als iedereen voorzien is van een personage, begint het raden. Om de beurt gaan de spelers op zoek, door middel van vragen stellen. Als de speler denkt dat hij het weet zegt hij 'ben ik...?' Is het fout, dan gaat hij verder met raden. Na drie foute antwoorden is de speler af.

## DE PUNTENTELLING

Je kunt er bijvoorbeeld voor kiezen om de tijd bij te houden. Degene die het snelst zijn identiteit heeft geraden heeft gewonnen.

## VARIATIES:

*Maak het moeilijker door meer categorieën toe te voegen, zoals etenswaren of beroepen.*



# IK HEB NOG NOOIT...

Vanaf 4 personen, maar hoe meer spelers hoe leuker

Vanaf 18 jaar

Nodig: drankjes

## HOE WERKT DIT SPEL?

Ga in een kring zitten en vertel om de beurt iets wat je nog nooit hebt gedaan. 'Ik heb nog nooit...' of 'Ik ben nog nooit...'. Elke speler die dit wel eens heeft gedaan, moet een slokje nemen. Heeft niemand het gedaan? Dan moet degene die iets had verteld een slokje nemen.

“JE ONTDEKT MEER OVER  
EEN PERSOON IN ÉÉN  
UUR SPEL DAN IN ÉÉN  
JAAR CONVERSATIE  
(PLATO)





# WAT ALS...

---

- vanaf 3 personen
- vanaf 12 / 18 jaar
- nodig: niks / drankjes

“DAMPENDE DISCUSSIES,  
GOEIE GESPREKKEN,  
& MELIGE MOMENTEN

GAME ON | 24

## HOE WERKT DIT SPEL?

Om de beurt verzint een speler een voorstel voor de speler naast hem. Dat voorstel heeft altijd deze vorm: 'Wat als... maar...'

**Bijvoorbeeld:** 'wat als je elke dag koekjes kan eten zonder dik te worden, maar je hebt wel altijd drie dikke pukkels op je neus?'

Degene die moet antwoorden vertelt of hij wel of niet op het voorstel zou ingaan en waarom. Je kunt er ook voor kiezen om iedereen te laten vertellen wat hij zou doen.

Niet een officieel drinkspelletje, maar wel héél gezellig tijdens een borrel.

# KINGSEN- VARIATIE

- VANAF 4 PERSONEN
- VANAF 18 JAAR
- NODIG: 1 SPEL KAARTEN EN DRANKJES

## HOE WERKT DIT SPEL?

Leg het pak kaarten met de plaatjes naar beneden op tafel. Iemand opent het spel door de eerste kaart open te leggen. **Het wordt meteen leuk:** de speler mag aan deze kaart een **opdracht** verbinden.

Elke keer als er deze kaart voorbijkomt moeten alle spelers deze opdracht uitvoeren. Degene die het laatste reageert moet drinken. **Bijvoorbeeld:** bij de boer moet iedereen met zijn linkerhand zijn neus dichtknijpen en zijn rechterhand in de lucht steken. De eerste speler draait alle kaarten van de stapel één voor één om. Dat betekent dat de opdracht in de eerste ronde drie keer uitgevoerd gaat worden.

Dan gaat de beurt naar de volgende speler. Het begint weer hetzelfde. Nu wordt aan een andere kaart een opdracht gekoppeld. De hele stapel wordt weer één voor één omgedraaid en nu moet iedereen twee kaarten en dus twee opdrachten onthouden. Zo gaat het verder, totdat iedereen een opdracht heeft kunnen verzinnen bij een kaart.

Hoe **gekker** de opdrachten en hoe hoger het **tempo**, hoe moeilijker en leuker het is.

## VARIATIE

*Je kunt dit spel ook makkelijk met kinderen spelen. Verzin dan iets anders dan drankjes.*





# WAAR OF NIET WAAR?

Vanaf 2 personen  
Vanaf 10 / 18 jaar  
Nodig: niks (eventueel een  
mobieltje, eventueel drank)

## HOE WERKT HET?

Grappig spelletje waar je je **oneindig** mee kunt vermaken. Om de beurt geeft iemand een stelling of hij vertelt een (sterk) verhaal. De rest van de groep moet zeggen of het waar is of niet waar. Je kunt een puntentelling bijhouden.

Als jullie willen kun je voor de zekerheid een mobiel bij de hand houden. Je moet het natuurlijk zelf wel zeker weten!

**Bijvoorbeeld:** ik heb vanochtend 3 boterhammen gegeten. Iets moeilijker: het jaar waarin de mens voor het eerst voet op de Maan zette was 1969. Je kunt ook een heel verhaal ophangen over iets wat je hebt meegemaakt in de supermarkt of het werk.

Het leukste is als het verhaal een **lekker raar** is, zodat er flink **getwijfeld** kan worden. Van dit geinige spel kun je heel makkelijk een drinkspelletje maken.





# JUFFEN

**Vanaf 4 personen**

**Vanaf 18 jaar**

**Nodig: drankjes**

## HOE WERKT DIT SPEL?

De eerste speler begint te tellen en noemt het cijfer 1. De volgende speler zegt 2, en zo tel je om de beurt verder. Wanneer het getal **7** is, of **iets met een 7** (bijvoorbeeld 27), of een **veelvoud van 7** (bijvoorbeeld 14, 21, enz.) dan moet deze speler 'juf' zeggen in plaats van het getal. Vergeet iemand het of aarzelt iemand te lang? Drinken!

“**YOU SNOOZE,  
YOU LOSE**”



# KNOOP DE KNOOP

Vanaf 2 personen

Vanaf 8 jaar

Nodig: touwen en de uitleg van een schipper of matroos

## HOE WERKT DIT SPEL?

Tijdens het zeilen maakt de bemanning gebruik van allerlei soorten knopen. **Het ziet er simpel uit**, maar als je ze zelf wilt gaan leggen kom je erachter dat het **best lastig** is! Vraag de schipper of de matroos om een aantal knopen te leggen. Daarna gaat iedereen die meedoet proberen om de knopen zo goed mogelijk na te maken. Wie het eerste klaar is en de knopen ook nog goed heeft, is de winnaar.

“**WIE HEEFT DE  
TOUWTJES IN  
HANDEN?**”





# FOTOSPEL

---

- vanaf 5 personen
- vanaf 5 jaar
- nodig: een spelleider

## HOE WERKT DIT SPEL?

Verdeel de groep in teams. De spelleider maakt een opstelling in de ruimte, van mensen en/of dingen. De spelers nemen de opstelling in zich op, alsof ze een **foto in hun hoofd** maken. Daarna gaan ze naar een andere ruimte.

De spelleider verandert nu vijf dingen aan de opstelling. Als de spelers terugkomen, moeten ze de **vijf verschillen** zien te vinden. Misschien ligt er opeens een appel in plaats van een peer? Of heeft oma opeens twee verschillende schoenen aan?



# MAAK JE EIGEN SPEL

## HOE WERKT DIT SPEL?

Een spel op zich: maak samen je eigen spel, **helemaal afgestemd** op jullie groep. Maak gebruik van wat je vindt aan boord.

Wat heb je nodig om het spel te kunnen spelen? Wat zijn de regels? Zijn er rondes, onderdelen? Wanneer heb je gewonnen? Is er sowieso een winnaar, of gaat het meer om de gezelligheid? Wat vinden de mensen in de groep leuk? Kan iedereen meedoen?

Je kunt het bedenken van een spel ook overlaten aan de kinderen (als die er zijn en als ze er de leeftijd voor hebben natuurlijk). Laat jullie creativiteit stromen.

“LET THE GAMES  
BEGIN



# DEEL JE ERVARING

## WAT VIND JE ERVAN?

En dat was **25!** We hebben de spelletjes met veel plezier verzameld en hopen dat je ze leuk vindt. Daar zijn we natuurlijk heel benieuwd naar. Laat je het weten?

- plaats je ervaring op Facebook of Instagram
- **@tag ons**
- gebruik de hashtags **#bootbootboot #gameon**

Heb je zelf nog een leuk spel dat er absoluut bij moet? Laat het me vooral weten.

Veel plezier, game on!

Deniz



**#BOOTBOOTBOOT**  
**@BOOTBOOTBOOT**



**#BOOTBOOTBOOT**  
**@\_BOOTBOOTBOOT**





BootBootBoot



# TOT ZIENS AAN BOORD

BOOTBOOTBOOT.NL

+31 (0)85 006 28 20