• De gruwelijke bom Benodigdheden: een kookwekker Duur: 15 minuten De gruwelijke griezel Gruwel heeft een gruwelijke bom achter gelaten. Als de kinderen hem niet snel vinden gaat hij af! Er gaat iemand naar de gang, u stelt de kookwekker in op een paar minuten en u of een kind verstopt de kookwekker in de kamer. Diegene die op de gang stond mag terugkomen en hij moet de bom vinden voordat ie af gaat. Is hij op tijd, dan mag hij de bom verstoppen voor de volgende die de gang op gaat. Is hij wel op tijd dan heeft hij gewonnen van de gruwelijke griezel Gruwel!

 • Het giftige snoepje Benodigdheden: verschillende kleuren snoepjes (kijk bij de Jamin), een bord Duur: 15-20 minuten Leg op een bord een aantal snoepjes neer, bijvoorbeeld 10. Eén kind gaat even weg. Iemand anders wijst een snoepje aan van het bord wat zogenaamd vergiftigd is. Alle kinderen moeten dit goed onthouden. Het kind wat even weg was, mag terug komen en hij mag voorzichtig beginnen met het pakken van de snoepjes van het bord. Als hij echter het vergiftigde snoepje te pakken heeft, roept iedereen heel hard: GIF!!!! Het kind mag dit laatste snoepje nog pakken en dan mag iemand anders naar de gang. Pagina 26 Dit is voor kinderen een heel leuk en spannend spel, maar het kan ook een teleurstelling zijn als ze al bij het eerste snoepje worden betrapt. Dit kan je voorkomen door de kinderen van te voren te verzekeren dat iedereen genoeg snoepjes krijgt. Zet desnoods een schaaltje met dezelfde snoepjes op tafel. Of geef iedereen na het spel het verschil wat ze al hebben gegeten tot 10 snoepjes. Dat is wel het meest eerlijk.

• Griezelmasker maken Benodigdheden: witte kartonnen bordjes, stiften, verf, gekleurd papier, scharen, kwasten, schorten, perforator, elastiekjes Duur: 20-25 minuten Van witte kartonnen wegwerpbordjes kunnen de kinderen heel gemakkelijk maskers maken. Bijvoorbeeld maskers van een heks, spook, monster, dracula, pompoen, etcetera. Laat ze zelf hun fantasie gebruiken. Als ze klaar zijn Pagina 18 maakt u met de perforator twee gaatjes aan de zijkant en maakt u de elastiekjes vast.

**Bangmakers:**

• Griezelen in het donker Benodigdheden: een donkere ruimte of gebruik theedoeken, griezelobjecten waar je van kan schrikken zoals harig, natte, koude dingen of bepaalde enge geluiden die u kunt opnemen. Duur: 20 minuten Een spel voor de oudere kinderen die durven: Om de beurt gaan de kinderen een donkere ruimte in en moeten ze een rondje in de kamer lopen. U bent er bij en eventueel ook nog iemand anders en probeert diegene bang te maken. Dit doet u door enge geluiden te laten horen die u van te voren heeft opgenomen (zoals een kettingzaag, een uil, de wind, een piepende deur, etcetera) of ter plekke maakt (zoals een schreeuw, een ratel, wolfgehuil, etcetera). Ook kunt u diegene laten schrikken door hem of haar aan te raken met een koude of natte hand, of een veertje of laat hem of haar iets vasthouden, iets slijmerigs of spinnenwebben. Hang in de deuropening bijvoorbeeld spinnenwebben (van touw of engelenhaar) of stroken crêpepapier. Vinden de kinderen het te eng om alleen te gaan, laat ze dan met z’n tweëen gaan (of helemaal niet, het is overigens niet verplicht). Variatie: U kunt ook door de kamer een touw spannen die de kinderen geblinddoekt moeten volgen. Zorg tijdens het lopen voor griezeleffecten, zie hierboven.

**Dierengeluidenspel**

Op een route door het bos zitten een aantal oudste welpen verstopt die elk een ander dierengeluid maken. Groepjes van drie welpen lopen die route en proberen onderweg de dieren te horen. Als ze er een gevonden hebben, krijgen ze een kruisje op de kaart die ze bij zich hebben met welke dieren ze kunnen tegenkomen onderweg. Aan het eind wordt gekeken welk groepje de meeste dieren heeft gevonden.

Dieren: aap, kip, muis, hond, kat, paard, schaap, koe