



# Jippie, het is Buitenspeeldag!

Buitenspelen is niet alleen leuk, maar ook goed voor je ontwikkeling! Van al dat rennen, klimmen en klauteren wordt je gi-ga-sportief en als je het goed doet, ook lekker moe. Geronimo heeft Benjamin gevraagd welke spelletjes hij buiten doet met zijn vrienden. Hier komen ze. Veel plezier!



uit: Fantasia II

## Drie rijken

**Voor dit spel heb je nodig:** muizenvrienden, een bal en kennis over het boek *Fantasia II*

- Doe een aftelrijmpje om de leider van het spel te kiezen.
- Al de andere spelers gaan in een cirkel rond de leider staan, die de bal om de beurt naar iedere speler gooit en roept in welk rijk er gespeeld wordt: Orken, Speelgoedparadijs, Glitterland, enzovoort.
- Degene die de bal vangt moet hem teruggooien naar de leider en tegelijkertijd een dier of een ding roepen uit dat rijk.
- Wie een goed antwoord geeft, krijgt een punt. Wie een fout maakt, verliest een punt. Wie het eerst bij 10 is, wint het spel!

## COMMANDO HOOG, COMMANDO LAAG

**Voor dit spel heb je nodig:** muizenvrienden, een open ruimte

- Doe een aftelrijmpje om de kapitein te kiezen.
- De andere spelers gaan in een kring om de kapitein staan.
- Wanneer de kapitein zegt "Commando hoog!" dan moeten de spelers stil blijven staan met de handen de lucht in. Wanneer de kapitein zegt "Commando laag!" dan moeten de kinderen op de grond gaan zitten. De kapitein kan ook alleen "hoog" of "laag" zeggen, maar zonder het woord "commando" telt het niet!
- De spelers die het verkeerde commando uitvoeren, zijn af. De laatste die overblijft in het spel, wordt de kapitein in de volgende ronde.



uit: Fantasia II





## ANNE MARIA KOEKOEK

**Voor dit spel heb je nodig:** veel muizenvrienden, een plein, een muur

Eén speler gaat met zijn snuit tegen de muur staan, zodat hij zijn muizenvrienden niet ziet.

De muizenvrienden gaan een stuk verderop staan.

De speler roept: "An-ne Ma-ri-a Koe-koek!"

Zolang de speler praat mogen de muizenvrienden bewegen, in de richting van de muur. Is de speler uitgesproken dan draait hij zich om... en moeten de anderen doodstil blijven staan!

Als de speler bij de muur toch iemand ziet bewegen, dan moet diegene terug naar het beginpunt. Het spel is afgelopen als iemand de speler bij de muur heeft aangetikt. Hij is de winnaar en mag dan bij de muur staan.



uit: Een muizenissige vakantie



## DE MUZENISSIGE MUZIEKQUIZ

**Voor dit spel heb je nodig:** muizenvrienden, een horloge met secondewijzer

Verdeel de spelers in twee teams. Eén van de spelers (de leider van het spel) neuriet of fluit een deuntje. Alle twee de teams mogen nu beginnen te raden welk liedje hij neuriede of fliet. Het team met de meeste goede antwoorden in een bepaalde tijd (van tevoren afspreken!), heeft gewonnen!

De boeken van Thea en Geronimo Stilton worden in Nederland uitgegeven door De Wakkere Muis, Amsterdam

Kijk voor meer informatie over de boeken op [www.wakkerewinkel.nl](http://www.wakkerewinkel.nl).  
© Atlantyca SpA Italië – All rights reserved. Kijk voor andere kleurplaten en spelletjes op [www.geronimostilton.com](http://www.geronimostilton.com)

