



# KNELLEND MARCELLEKE

# 02



## OPWARMING

### TIKKERKE MARCELLEKE

Verspreid over de vloer leg je enkele marcellekes, minder dan er deelnemers zijn. Wie bij een marcelleke staat, mag niet getikt worden. Als er een tweede speler bij komt staan, moet de eerste weg.  
Tip: Neem een groot terrein.

### 1-2-3 PYJAMA

Op het terrein liggen marcellekes verspreid. Telkens als de afteller '1-2-3 pyjama' roept en zich omdraait naar de groep, moet iedereen bewegingsloos achter een marcelleke staan. Je mag geen twee beurten blijven staan.  
Tip: De afteller moet l-a-n-g-z-a-a-m aftellen.  
Variant: Je moet het ondergoed aan- en dus weer uittrekken. Als je bij de afteller bent, moet je een kledingstuk aanhebben.  
Variant: 1-2-3 string. De afteller roept een soort ondergoed, dat moet uitgebeeld worden. Daarvoor mag je de marcellekes oprapen.

### MARCEEEEEEEELLEKE

In twee vakken staan evenveel spelers. Een speler van vak 1 mag in vak 2 spelers tikken zolang hij of zij in één adem 'marceeeeeeeeeeeelleke' roept. Adem je in voor je terug bent, dan moet je bij de andere ploeg blijven. Wie getikt wordt, gaat naar het andere vak. Daarna is het de beurt aan een speler van vak 2.

### MARCELBAL

Baken een voetbalveld af en verdeel je in twee ploegen. Steek telkens van beide ploegen een speler samen in een marcelleke. En nu: spelen maar.

### HOU JE WASLIJN LEEG

Verdeel het terrein in twee 'tuinen', gescheiden door een lijn: de wasdraad. De twee ploegen staan elk in een tuin, en in elke tuin liggen er evenveel marcellekes. Na jouw signaal gooien ze al hun marcellekes over de waslijn. Na het eindsignaal steken alle spelers hun handen op en gaan ze zitten. De ploeg met het minste vuil wasgoed heeft gewonnen!

### MARCEL AAN DE OORLEL

We spelen rugby, maar de bal is een marcelleke. De speler die het marcelleke heeft, moet het aan zijn of haar oor hangen en proberen ermee in het doel te lopen. Ondertussen roept hij of zij voortdurend: "Marcel aan de oorlell!"  
Variant: Je kunt ook met een levende goal spelen.  
Variant: Twee spelers doen een marcelleke aan zoals een pamber. Zij zijn de goalen.  
Tip: Neem een groot terrein.

### VOEL DE MARCEL

Een speler is de Marcel. Die staat geblinddoekt in het midden van de ruimte. De anderen proberen hun marcelleke op die speler te gooien of te leggen zonder getikt te worden door de Marcel.

### TWEDE VELLEKE VAN MARCELLEKE

Er is een tikker en een vluchter. De anderen kruipen per twee in een marcelleke en vormen een kring. De tikker en de vluchter lopen rond de kring. Als de vluchter bij een duo achteraan in een marcelleke kruipt, moet de voorste eruit en wordt die de tikker. De tikker wordt dus vluchter. Kan de tikker de vluchter tikken, dan wisselen zij van rol.

# GOED OM TE WETEN

In 'Knellend marcelleke' zal je heel wat spelletjes herkennen. Nu gooien we er een hoop marcellekes tegenaan, wat telkens een extra dimensie geeft. Haal daaruit inspiratie om ook andere materialen

in te zetten. Neem eens iets vast in jullie materiaalpot en denk: wat kan ik hier allemaal mee doen? Maar eerst: aan de slag met marcellekes!

**Duur:** 2 tot 3 uur

**Deelnemers:** 8 tot 20

**Materiaal:**

- Veel marcellekes (minstens evenveel als er deelnemers zijn)
- Twee ballen
- Alcoholstiften

## INHAALBAL

De spelers kruipen per twee in een marcelleke, alle duo's vormen samen een kring. De spelers vooraan vormen de ene ploeg, de spelers achteraan de andere. Elke ploeg heeft een bal, die geven ze in de kring aan elkaar door. De bal van de ene ploeg moet proberen die van de andere inhalen.

## MARCEL, MARCEL, WIE HEEFT DE MARCEL?

Iedereen loopt rond, het marcelleke wordt constant doorgegeven. Eén speler moet raden wie het heeft. Hij of zij kan na een tijdje 'Marcel' roepen, dan moeten alle anderen drie tellen hun handen omhoog houden. Je moet het marcelleke dus ergens wegstoppen.

## EEN HOOP MARCEL

Gooi de marcellekes op een hoop. De groep moet de houdingen van de marcellekes nabootsen en zo een 'identieke' hoop mensen worden.

Variant: Neem per twee de vorm aan van twee marcellekes op de grond.

Tip: Leg deel twee nog niet meteen uit wanneer je vraagt om alle marcellekes te verzamelen.

## MIDDEN

Koppel nu personages aan de marcellekes. Iedereen schrijft een typetje op de rug van een marcelleke. Voorbeelden: boer, wc-madam, dorpsgek, de koning, enz.

## TYPETJES UITBEELDEN

Eén speler trekt zonder kijken een marcelleke aan. Hij of zij toont het personage op de rug aan de rest van de groep. De groep moet het typetje uitbeelden tot degene in het midden het geraden heeft. Als het te moeilijk is, mag hij of zij ook vragen stellen.

## PERSONAGES BEDENKEN (ALS JE VOOR TYPETJES KIEST)

Iedereen heeft een marcelleke aan en verzint daarbij een naam, een stem, een leeftijd, enz. Geef hen kort de tijd om dat allemaal te bedenken. Daarna wandelen de spelers door de ruimte en begroeten ze de andere typetjes door zich voor te stellen.

## IN DE SUPERMARKT

Spreek een ruimte af waarin je veel verschillende handelingen kan doen, bv. een supermarkt. De spelers gaan om beurten de supermarkt binnen en gedragen zich als hun personage op die bepaalde plaats. Ze doen verder tot iedereen binnen is. Bij grote groepen kan je het beste in twee groepen spelen. Voorbeelden van ruimtes: cinema, discotheek, station, strand, kermis, hotelreceptie, enz.

## SITUATIE SPELEN

Twee à drie personen spelen een situatie. Ze mogen een marcelleke kiezen om te gebruiken. Situaties: het uitmaken, aan iemand vertellen dat je zijn of haar konijn net in de pan hebt gegoooid, alcoholcontrole, bankoverval, bevallen, 50-jarig jubileum, enz.

## FREEZE-ESTAFETTE

Twee personages spelen een beginsituatie, bv. ze zitten in de sauna. Zegt de begeleiding 'freeze', dan blijven ze stokstijf staan. Een andere speler mag 'instappen' en een andere wending geven aan de scène. Tik daarvoor op de schouder van het personage dat je wilt vervangen. De scène gaat even verder tot de begeleiding weer 'freeze' zegt.

## SLOT

### TINE IS WAVING THE MARCEL

Eén speler staat in het midden, de anderen staan er in een kring rond. De speler in het midden heeft een marcelleke. Hij of zij zingt het onderstaande lied en beeldt ondertussen uit. De kring herhaalt de tekst, doet de beweging eenmaal na, en zingt dan: "this is how we do it". De speler in het midden springt naar iemand toe, de anderen vormen ook duo's, iedereen zingt het volgende stukje tekst. De speler naar wie degene in het midden gesprongen heeft, komt nu in het midden staan en bedenkt een andere handeling met het marcelleke. Enzovoort.

**Speler 1:** I am Griet, throwing the marcel  
**Iedereen:** She is Griet, throwing the marcel  
This is how we do it

**Per twee:** Front to front to front to front oh baby  
(Dansend naar elkaar toe)  
Back to back to back to back oh baby  
(Dansend rug tegen elkaar)  
Side to side to side to side (Dansend zij aan zij)