

Ninjago Spelletjes



Hier vind je de Ninjago spelletjes van Vrolijke Koters!

Gebruik ze voor een Ninjago thema spelletjesmiddag of tijdens het doen van een (foto) speurtocht. Voor het hele document geldt: het copyright behoort toe aan Vrolijke Koters!
De spelletjes delen, uitprinten en gebruiken is toegestaan zolang het bestand intact blijft en het voor eigen gebruik is. Gebruik voor commerciële doeleinden is niet toegestaan.

LORD GARMADON

Lord Garmadon heeft een megawapen ontwikkeld. Er is maar één manier om niet geraakt te worden en veilig te ontkomen. Volg de lijnen op de grond nauwkeurig en zo stil als je kan om te ontsnappen. Zorg dat je niet valt!

Benodigdheden: stoepkrijt of schilderstape.

Uitleg: Maak een parcours binnen of buiten van stoepkrijt of schilderstape en laat de kinderen deze volgen. Je kan bijvoorbeeld bochten erin maken of zigzaggen, maak vierkante lijnen of rondjes waarin de kinderen moeten springen.

SLANGENHEKS ASPHEERA

Als je de berg opgeklommen bent, sta je plotseling oog in oog met je grootste aardsvijand: de levensgevaarlijke slangenheks Aspheera! Je moet rennen voor je leven en je zo snel mogelijk verstoppen! Verstop je zo snel als je kunt ergens waar ze je niet kan vinden, bijvoorbeeld achter de dichtbijzijnde boom of struik!

Benodigdheden: een veilige omgeving om te kunnen rennen en verstoppen achter iets zoals bijvoorbeeld bomen.

SNEEUWSTORM

Tijdens een sneeuwstorm zijn jullie verdwaald geraakt op de Noordpool. In de verte ligt een boot waar jullie naartoe willen sluipen, maar jullie moeten op je hoede zijn want de verschrikkelijk gevreesde ijsdraak ligt een paar meter verderop te slapen. In je tas zitten meerdere wc-rollen. Je komt op het idee om je te vermommen als Zane de witte Ninja, waardoor je minder opvalt in dit witte landschap. Wikkel je zo stil mogelijk in met wc-papier en sluip op je tenen langs de draak naar de boot om weg te kunnen komen.

Benodigdheden: een paar wc-rollen en voldoende fantasie om iets te benoemen als boot en ijsdraak. Hint: dit kan gewoon een boom of kussen zijn. :)

HET STENEN LEGER

De ninja's staan oog in oog met een stenen samoeraikrijger die tot leven is gebracht door het gif van de Grote Verslinder. De enige manier om weg te kunnen komen is het maken van je allerbeste Ninja-sprong en een echte Ninja-koprol. Maak deze op een trampoline of oude matras.

Benodigdheden: een trampoline, oude matras of tuinbankkussen.

FATA MORGANA

Na alle heftige gevechten en opdrachten ben je toe aan een pauze. Gelukkig stuit je tijdens je wandeling in de Woestijn der Verdoemenis op een prachtige Fata Morgana waar je met wat eten en drinken even lekker bij kan komen van alle spanning en sensatie. Om daarna vol goede moed en energie je zoektocht weer te vervolgen...

Benodigdheden: drinken en eten voor de kinderen.

TITANIUM DRAAK

In het dramatische slot van de Nootrijk Saga wordt je aangevallen door de verschrikkelijkste Titanium Draak die je ooit bent tegengekomen tijdens je Ninjago avonturen. Teken met krijt de engste draak die je kunt bedenken op de grond. Stamp er drie keer heel hard op en roept: "ik ben niet bang!!" om hem te verslaan.

Benodigdheden: stoepkrijt.

GOUDEN WAPENS

Voordat de Ninja's hun Gouden Wapens mogen gebruiken moeten ze eerst oefenen tijdens hun Spinjitzu Training in het gooien met minder waardevolle spullen. Verzamel zoveel mogelijk takjes en steentjes. Maak een toren van Ninja-blikjes en probeer deze om te gooien.

Benodigdheden: lege blikjes met een Ninjago wikkel eromheen, steentjes en takjes.

SENSEI WU

Net als Meester Wu aan zijn welverdiende kopje thee begint in het Klooster van Spinjitzu vallen de Brandende Vuurslangen aan. Sensei Wu doet zijn best om aan de slangenaanval te ontkomen, maar wil natuurlijk niet dat er een slokje van zijn heerlijke thee morst. Kan jij met een kopje water zo snel mogelijk om de eerstvolgende boom lopen en weer terug zonder iets te morsen?

Benodigdheden: een kopje koud water en een boom of pion.

Tip: je kan van deze opdracht ook een water estafette maken.
Welke groep vult als eerste de emmer die aan de overkant staat?

HIROSHI'S DOOLHOF

Je bent verdwaald in het Doolhof van Hiroshi. De enige manier om er veilig uit te komen is door tussen de laserstralen aan het einde van het pad heen te kruipen. Kruip zo stil als je kan en zo voorzichtig mogelijk door de laserstralen heen om niet opgemerkt te worden.

Benodigdheden: rode wol en twee stoelen of bomen.

Uitleg: zet twee stoelen tegenover elkaar en maak met rood draad een doorgang van 'laserstralen' waar de kinderen doorheen moeten kruipen.

BORG TOWER

Om Digital Overlord te kunnen bevrijden moet je samen met de Nindroids de Borg Tower aanvallen. Klim zo hoog als je kan om hem te kunnen bevrijden, maar wees voorzichtig want als je valt maak je de Titanium draak wakker.

Benodigdheden: een klimtoestel bv in een speeltuintje.

LIMBO DANSEN

Een Ninja moet heel lenig zijn om zich in allerlei verschillende houdingen te kunnen bewegen tijdens een uitdagend gevecht met de vijand. Een manier om dit te trainen is de Limbo-dans. Zoek een lange tak en zet een leuk muziekje op en dans de Limbo. Wie kan er onder de laagste stok doorkomen zonder te vallen?

Benodigdheden: een grote lange tak en een leuk muziekje op je telefoon.

TOERNOOI DER ELEMENTEN

De Ninjago's hebben een mysterieuze uitnodiging gekregen om mee te doen aan het Toernooi Der Elementen op het eiland van Chen. Jullie hebben echter nog wel wat extra training nodig om toegelaten te worden. Voer de volgende 3 opdrachten uit voordat je verder gaat met je missie.

1. Sta één minuut lang stil op 1 been.
2. Neem 15 hele grote stappen.
3. Ren drie minuten zo hard als je kan.

Benodigdheden: je telefoon als stopwatch en een veilige ruimte om te kunnen rennen.

MET STOKJES ETEN

Een echte Japanse Ninja-krijger eet natuurlijk al zijn nuttige en voedzame maaltijden met stokjes. Jullie kunnen nog wel wat oefening hierin gebruiken. Leg iets eetbaars voor je op de tafel en probeer het in je mond te krijgen door het gebruik te maken van twee eetstokjes. Uiteraard mag je niet met je stokje in het snoepje prikken!

Benodigdheden: eetstokjes en zachte snoepjes, spekjes of chips.

HOOGHOUDEN

Als Ninja heb je sterke spieren en een goede concentratie nodig om te kunnen winnen tijdens een gevecht om leven en dood met je vijand. Een manier om dit te trainen is het hooghouden van een echte Ninja-ballon. Probeer de ballon één minuut hoog te houden zonder hem te laten vallen op de grond. Je mag elkaar hierbij helpen, want een echte Ninja-krijger zal geen kans laten liggen om op een heldhaftige wijze zichzelf op te offeren voor een vriend.

Benodigdheden: een ballon met Ninja oogjes en je telefoon als timer.

DE LEGENDARISCHE REIZIGERSBOOM

Jullie zijn de Reizigersthee van Meester Wu kwijtgeraakt. Gedreven door schuldgevoel beginnen jullie aan een gevaarlijke missie op zoek naar de legendarische Reizigersboom op de top van een nabijgelegen berg. Daar aangekomen blijkt deze te worden bewaakt door een angstaanjagend beest. Om Meester Wu niet teleur te stellen sluipen jullie op je tenen en stelen de theezakjes terwijl het verschrikkelijk beest ligt te slapen...SST!

Benodigdheden: 15 (lege) theezakjes. Uitleg: Kies een kind uit dat het angstaanwekkende beest dat de Reizigersboom bewaakt wil spelen. Op de grond zit het kind naast de theezakjes. De andere kinderen moeten de theezakjes zien te stelen zonder het beest wakker te maken en sluipen zo zacht als ze kunnen. Vervolgens brengen ze zodra ze een theezakje hebben deze naar een afgesproken plek (het klooster van Meester Wu). Maar kijk uit want het beest kan wakker worden en je tikken. Als je wordt getikt ben je af en moet je eerst naar de afgesproken plek lopen om vervolgens weer opnieuw mee te kunnen doen. Je mag 1 theezakje per keer pakken.

RED DE NINJA'S

Jullie hebben alle gevaarlijke opdrachten afgerond en bewezen dapper en heldhaftig genoeg te zijn om te kunnen ontsnappen uit de meest verschrikkelijke situaties en de strijd aan te durven gaan met jullie vijanden. Meester Wu geeft jullie daarom nu de sleutel van de mysterieuze piramide om zijn vrienden de Ninjago's Kai, Lloyd, Zane, Nya, Jay en Cole te kunnen bevrijden van stijgende lava. Sluip zo zacht als je kan naar de plek op de foto en pas op voor de eeuwenoude duistere kracht die de piramide bewaakt.

(Kijk voor meer uitleg op: www.vrolijkemoters.nl)