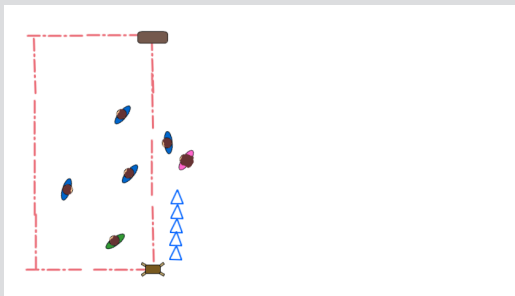
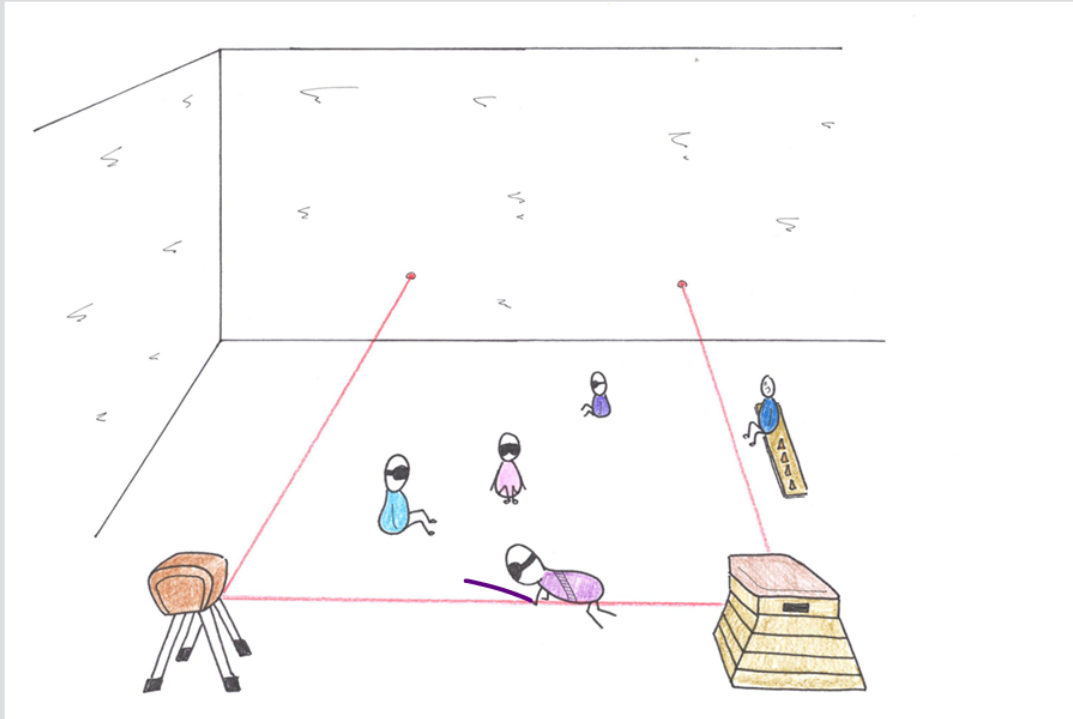




Onzichtbaar tikspel



Klaarzetten

- 1/3 zaal (minimaal 6 m. x 12 m.)
- 6 kinderen: 1 tikker, 3 lopers, 1 wachter en 1 spelleider

Materiaal

- afbakening speelveld: een gespannen toverkoord op 1 meter van de muren of banken als gidslijn (met een kast, bok en muurpunten om het elastiek aan vast te maken)
- 5 afgeplakte skibrillen (of bijv. een theedoek) voor de lopers en de tikker
- 1 rinkelarmband voor de tikker aan de tikhand
- 1 schuim tikstok/flexibeam van 50 cm voor de tikker
- 1 stopwatch
- 5 pilonnen als telysteem
- eventueel 1 (scheidsrechter)fluitje voor de spelleider



Opdracht

De lopers en tikker gaan in het speelveld op de grond zitten en doen daar een hun afgeplakte skibril op. De (zittende) tikker probeert de (zittende) lopers te tikken. De (zittende) lopers proberen ongetikt te blijven.

Regels

Startregels

- Verdelen van de functies: 1 tikker, 3 lopers, 1 wachter en 1 ziende spelleider
- Als de 3 lopers en tikker in het speelveld klaar zitten, geeft de spelleider een startsignaal

Regels (zittende) lopers

- De loper mag zich alleen zittend door het veld verplaatsen
- Als je het toverkoord voelt, moet je weer terug het veld in (voor de veiligheid: de muren en/of banken zijn dan dichtbij)
- Als de tikker vraagt "maak eens een geluidje" dan moet je "hier ben ik" roepen
- Ben je getikt, dan haalt de spelleider je op en moet je wachten aan de kant
- Wordt er daarna een andere loper getikt, dan mag je weer meespelen

Regels (zittende) tikker

- De tikker mag zich alleen zittend door het veld verplaatsen
- Als je het toverkoord voelt, moet je weer terug het veld in (voor de veiligheid: de muren en/of banken zijn dan dichtbij)
- De tikker maakt gebruik van een schuim tikstok
- Als de tikker een loper tikt, verdient hij een punt
- De tikker mag 5 keer vragen "maak eens een geluidje"

Regels spelleider

- Geef het startsignaal als alle lopers en de tikker klaar zit
- Start de stopwatch en roep na 2 minuten "stop"
- Haal de getikte loper hand in hand uit het spel en leg daarna een pilon plat (puntentelling)
- Voor de veiligheid: blaas op een (scheidsrechter)fluitje op het moment dat er een onveilige situatie is waarop iedereen direct moet stoppen met bewegen ('freeze')

Einde spel

- Na 2 minuten of wanneer er 5 lopers getikt zijn
- Verdeel daarna opnieuw de functies



Tips - Onzichtbaar tikspel

	WAT ZIE JE?	WAT DOE JE?
Loopt 't	er ontstaan (te) veel botsingen	de lopers zitten in een hoepel/fietsband die meeschuift
		de spelleider mag "stop" roepen als er een botsing dreigt en iedereen moet stil blijven zitten ("freeze")
	de tikker maakt (te) weinig geluid	meer belletjes gebruiken, zodat er altijd iets hoorbaar is
	de functie van de spelleider is (te) lastig	zonder wachter spelen en de getikte loper mag in het spel blijven (wel een pilon omleggen)
Lukt 't	de tikker kan geen loper tikken	het veld verkleinen (minder beweegruimte)
		met een extra loper erbij in het veld (tikkans vergroten)
		een langere tikstaaf geven (bereik vergroten)
	een loper wordt vaak getikt	een mat in het speelveld neerleggen waar de loper vrij is (vrijplaats)
Leeft 't	de lopers worden te weinig bedreigd en gaan het saai vinden	in het midden een bak met pittenzakjes neerzetten waar de lopers een zakje uit mogen roven om naar de spelleider te brengen

Veiligheid

