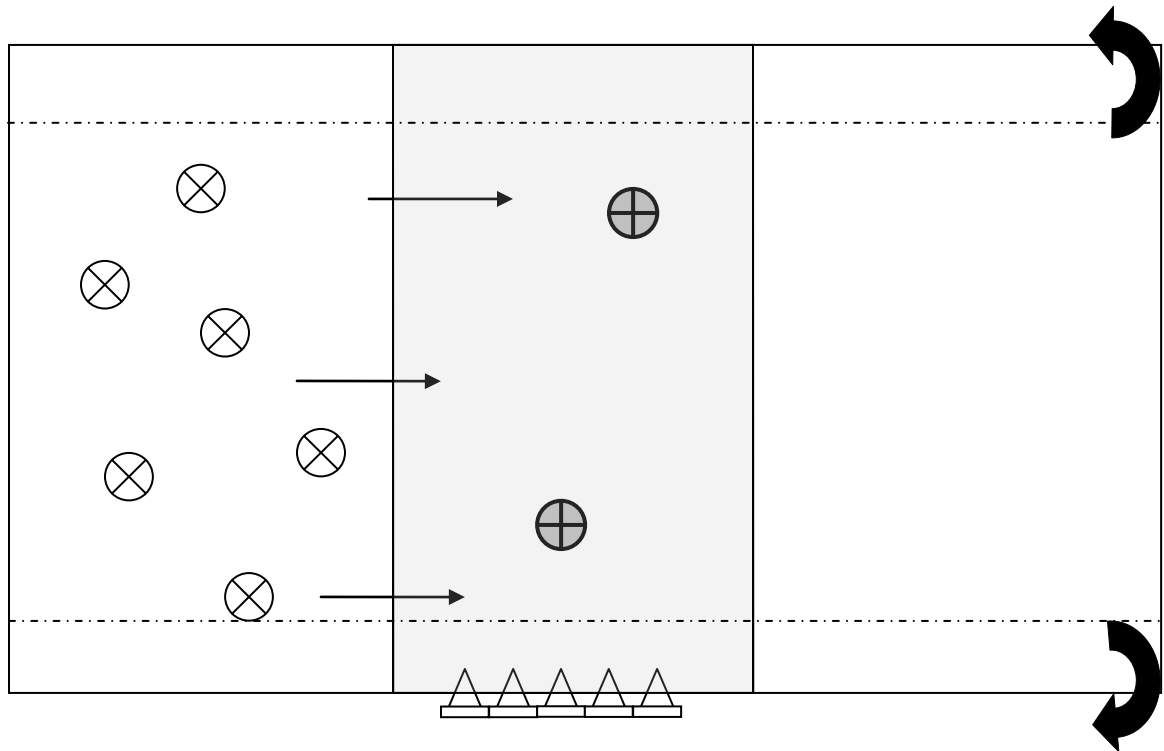


Overloopspelen met duo-tikkers (groep 5/6)



Bewegingsprobleem:

Passeren van één of twee tikkers in een bedreigd gebied om zo in een veilig gebied te komen.

Arrangement: Tikgebied ongeveer 6 m breed en 3 m diep.

Groepssamenstelling: 4-6 lopers en 2 tikkers.

Materiaal: 5 pylonen als telsysteem, eventueel pittenzakjes overbrengen.

Opdracht:

‘Probeer ongetikt door het tikgebied te lopen. Als het gelukt is loop dan buitenom terug. Als je getikt wordt legt de tikker een pylon om. Als er 5 pylonen om liggen, wijzen de tikkers twee nieuwe tikkers aan.

Aanvullende regels:

- De tikkers blijven in het tikgebied
- De lopers mogen het tikgebied betreden en ook weer teruglopen.
- De tikker mag een loper ook tikken buiten het tikgebied, mits hijzelf in het tikgebied blijft staan.
- Elke loper krijgt een lintje, als hij getikt is levert hij het lintje in. Je kunt zo zien wie er niet getikt is.
- Wanneer het te lang duurt voordat er wordt gewisseld van tikker, kan de functiewisseling ook plaatsvinden na bv. 2 minuten spelen.