

Verstoppertje

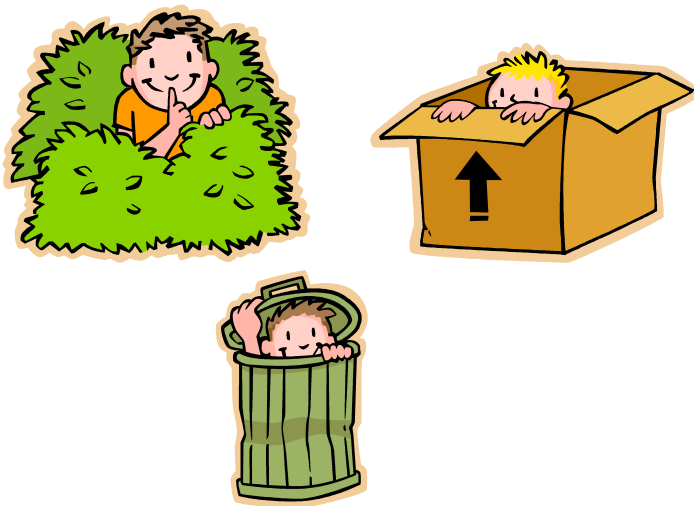
Verstoppertje 1



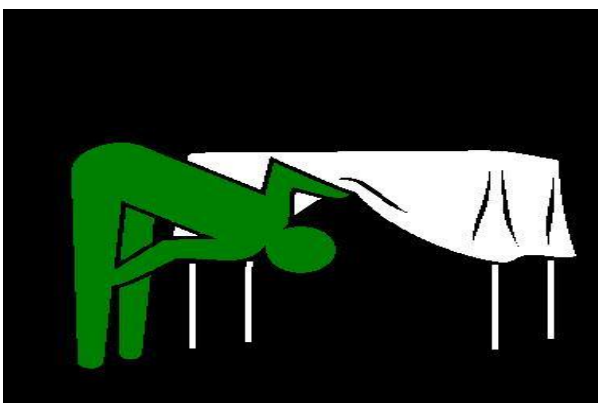
Zo gaat het spel

Wie wordt de zoeker?
Waar gaat de zoeker tellen?

De zoeker telt tot 20.



De kinderen gaan zich
verstoppen...



Is de zoeker uitgeteld?
De zoeker gaat zoeken!

Speleinde

De zoeker heeft alle
kinderen gevonden of de tijd
is om.

Steentje

Hinkelen 1

Wat heb je nodig

krijt
steentje of takje

Aantal kinderen

2 tot 4

Zo teken je het

Teken met krijt één van deze 2 hinkelbanen.
De vakken zijn ongeveer 2 tegels breed en
2 tegels hoog.

Zo gaat het spel

1. Je gooit je steentje op vak 1.
2. Je springt met 1 voet eroverheen en hinkelt het pad af.
3. Wanneer je op de terugweg bij vak 2 bent, stop je.
4. Je gaat op 2 voeten staan en pakt het steentje.
5. Je springt over vak 1 heen.
6. Je gooit nu je steentje op vak 2 en hinkelt de baan op dezelfde manier.
7. Wanneer je alle vakken hebt gehad, ben je klaar en heb je gewonnen.

Regels

Je bent af wanneer je:

- het steentje niet in het juiste vak gooit
- met je voet buiten het vak komt

Als je af bent, mag de volgende het spel spelen.

Makkelijker - moeilijker

Het steentje op 1 voet oppakken in plaats van op 2 voeten.



Spion tikkertje

Tikspelen 1



Wat heb je nodig

-

Aantal kinderen

6 tot 10

Zo gaat het spel

1. Eén van de spelers is de tikker (Agent 007).
2. De tikker gaat even weg.
3. Eén van de spelers wordt als spion (verlosser) aangewezen.
4. Iedereen verspreidt zich over het tikveld en de tikker wordt terug geroepen.
5. De agent probeert iedereen te tikken en uit te vinden wie de spion is.

Regels

- Als je getikt wordt, sta je stil met de armen over elkaar (of je armen op de rug).
- Je kan worden bevrijd door middel van een tikje van de spion (verlosser).
- Speleinde: de tikker probeert uit te vinden wie de getikte kinderen verlost. Heeft de tikker spion getikt eindigt het spel meteen.

Makkelijker - moeilijker

- 1 of 2 spionnen
- 1 of 2 agenten
- kleiner of groter tikveld

