

Vijver- sprong

Lukt het de lopers
uit de handen van de
tikker(s) te blijven
zonder in het water te
vallen?

5 - 15



GR

3

4

Wat heb je nodig?

- stoepkrijt
- lintje(s) voor de tikker(s)

Hoe speel je dit spel?

- Teken een vijver in het midden van het speelveld.
- Varieer met de breedte van de vijver.
- Geef de tikker(s) een lintje.
- Laat de lopers rennen in het speelveld.
- Als er een loper wordt getikt, of in de vijver valt, ben je af.
- De loper gaat naar de kant en vormt een rij. Derde loper in de rij? Dan mag de eerste weer het spel in.
- Kies na 1 of 2 minuten een nieuwe tikker.

Variatie

Makkelijker

- Kies meerdere tikkers en laat ze samenwerken om veel lopers te tikken.
- Laat afvallers niet terugkeren in het spel.