

## TIKSPELEN

### Voorbeelden:

- Vijf maal een opsprong maken.
- Vijf maal een diepe kniebuiging.
- Een strafworp nemen en maken.
- Enzovoort.

Wanneer er bij deze spelen d.m.v. punten een onderlinge vergelijking kan worden gemaakt, moet men als spelleider die puntenverdeling duidelijk aangeven. Sommige leeftijdsgroepen zijn hier erg gevoelig voor.

### Tikkertje,

Opstelling: een tikker bij de spelleider, de overige spelers staan verspreid in het speelveld. Opdracht: De tikker moet in een halve minuut zoveel mogelijk spelers tikken. In de zaal blijven de spelers binnen de buitenste lijnen; buiten deze lijn komen of de lijn raken geldt ook voor geraakt. Wie geraakt is doet een opdracht. Opmerking: De spelers moeten goed op de lijnen letten. Bruikbaar bij de eerste zaaltraining.

### Tikkertje met geheime bevrijder.

Opstelling: Een tikker in het kleedlokaal, de overige spelers verspreid in het speelveld. Een speler wordt aangewezen als geheime bevrijder, deze is de tikker dus niet bekend. Opdracht: De tikker komt binnen en gaat aan het werk. Wie geraakt wordt blijft staan, maar mag na een tikje van de geheime bevrijder weer meedoen. Hoe lang duurt het voordat de tikker de geheime bevrijder heeft getikt? Maximale speeltijd: 1½ minuut per tikker.

### Snjittikkertje

Opstelling: Een tikker bij de spelleider, de anderen staan verspreid. Opdracht: De tikker noemt voor hij begint de naam van een speler die hij wil gaan tikken. De tikker gaat die speler net zolang achtervolgen tot een andere speler de denkbeeldige lijn tussen de tikker en de afgeroepen speler kruist. Daarna wordt deze speler het nieuwe doelwit. De spelers kunnen de lijn bewust kruisen, maar de vluchter kan ook zo lopen dat zelfs stilstaande spelers zonder erg de weg tussen tikker en vluchter kruisen. Wie geraakt is wordt de nieuwe tikker en roept eerst weer iemand af. Opmerking: Dit vereist een duidelijke uitleg. De spelers moeten goed opletten en snel reageren op wisselende situaties.

### Tweelingtikkertje.

Opstelling: Twee spelers die elkaars hand vasthouden bij de spelleider. De overige spelers verspreid in het speelveld. Opdracht: Het tweetal probeert een van de andere spelers te tikken. Wie geraakt wordt wisselt met een van de tikkers. Wie is het minst tikker geweest? Opmerking: De handen mogen niet worden losgelaten. Goede samenwerking is noodzakelijk.

### Drielingtikkertje

Opstelling: Drie spelers bij de spelleider. Zij geven elkaar zo een hand, dat de buitenste twee vooruit lopen en de middelste achteruit. De overige spelers staan verspreid in het speelveld. Opdracht: De tikkers proberen zoveel mogelijk spelers te tikken. Speeltijd bedraagt 1 tot 1 1/2 minuut per drietal. Wie geraakt wordt blijft staan. Men is weer vrij wanneer een van de tikkers de handen loslaat, of wanneer de middelste van het drietal door een vrije speler wordt getikt (vaak offert deze speler zich dan zelf op). Opmerking: Goede samenwerking is van groot belang.

### Tweelingtikkertje met treiterbol

Opstelling: Drie spelers die elkaar een hand geven bij de spelleider. De overige spelers verspreid in het speelveld. Opdracht: De twee tikkers proberen zoveel mogelijk spelers te tikken, de middelste speler werkt tegen en probeert het tikken te bemoeilijken. Wie geraakt is neemt het werk van de tikker over. Wie is het minst getikt? Opmerking: Regelmatig wisselen van middenspeler. De middenspeler mag niet gaan hangen of expres de handen loslaten.

### Hagedistikkertje

Opstelling: Een tikker bij de spelleider. Deze tikker heeft een lint (de staart) achter tussen rokje of broekje. De overige spelers verspreid. Opdracht: De tikker probeert zoveel mogelijk spelers te tikken zonder het lint kwijt te raken. De spelers mogen het lint proberen af te pakken. Wie geraakt is mag het lint niet pakken, maar meldt zich eerst bij de spelleider. Opmerking: Het lint mag niet vastzitten, dus niet knopen. Laat de vluchters schijnbewegingen maken.

### Weg met de stok

Opstelling: Een tikker bij de spelleider, de overige spelers verspreid in de zaal. Een van hen heeft een stok in de hand en draagt deze vertikaal. Opdracht: De tikker probeert de stokdrager te tikken. De spelers mogen de stok aan elkaar doorgeven. Hoe lang kan de groep het tikken van een stokdrager verhinderen? Opmerking: Let op dat in verband met de veiligheid de stok uitsluitend vertikaal gedragen en doorgegeven wordt. Gooien beslist niet accepteren. Vorm van samenspel.

### Drie is te veel

Opstelling: Een tikker staat bij de spelleider. Een speler (de looper) staat in het speelveld, de overige spelers vormen tweetallen door elkaar een hand te geven. Opdracht: De tikker probeert de looper te tikken. De looper is vrij wanneer hij een speler van een tweetal een hand geeft. De derde speler van dit groepje wordt de nieuwe looper. Wie aangeraakt is wordt tikker. Opmerking: Als het te lang duurt voor er getikt wordt wisselen van tikker. Niet geschikt als inleiding omdat teveel spelers stilstaan.

### Hoepel op

Opstelling: Een of twee tikkers bij de spelleider, de overige spelers verspreid in de zaal met een hoepel om hun middel. Opdracht: De tikkers proberen zoveel mogelijk spelers te tikken. De spelers kunnen dit verhinderen door de hoepel boven hun hoofd te houden en duidelijk te roepen: 'Hoepel op'. Ze blijven dan staan en mogen pas weer meedoen wanneer een vrije speler met hen van hoepel heeft geruild. Wie geraakt wordt geeft zijn hoepel aan de tikker en wordt zelf tikker. Wie heeft het minst 'Hoepel op' geroepen? Opmerking: Bij het omruilen van de hoepels kan de vrije speler ook worden getikt. Organisatorisch is het aan te raden om spelletjes met hulpmateriaal te laten volgen of vooraf te laten gaan door oefeningen waarbij dat hulpmateriaal ook wordt gebruikt.

### Inktvis,

Opstelling: Twee tikkers die samen de uiteinden van een stok beet houden bij de spelleider, de overige spelers verspreid in de zaal. Opdracht: De tikkers proberen de andere spelers te tikken, zonder de stok los te laten. Wie geraakt is houdt de stok ook vast en mag meehelpen met tikken. Zo ontstaat een veelarmige figuur. Opmerking: Samenwerken is noodzakelijk. Vaak zien we hierbij de leidersfiguren naar voren komen.

### Naamtikkertje.

Opstelling: De spelers hebben zich verspreid over het speelveld. Opdracht: De spelleider roept de naam van een van de spelers af. Deze speler wordt de tikker en probeert zoveel mogelijk spelers te tikken, tot het moment dat de spelleider een andere naam roept. Dan wordt deze speler meteen tikker. Opmerking: Snel wisselen. Een speler die achterna wordt gezeten wordt plotseling tikker. Enzovoort.

### Nummertikkertje

Opstelling: De spelers hebben zich verspreid over het speelveld. Opdracht: Zie naamtikkertje. Nu zijn de spelers echter genummerd en roept de spelleider telkens een ai)der nummer af. Opmerking: Het is voor de spelers een verrassing wie de tikker is.

### Hond aan touw

Opstelling: Een tikker staat in het midden van de zaal. Hij houdt het uiteinde van een wondersnoer vast, waarvan het andere uiteinde in het midden aan de lange wand bevestigd is. De overige spelers verspreid. Opdracht: De tikker probeert zoveel mogelijk andere spelers te tikken, maar moet het snoer beet blijven houden. De spelers mogen bij het ontwijken van de tikker alleen onder het snoer doorkruipen. Er overheen springen geldt voor geraakt. Wie geraakt is gaat een opdracht uitvoeren in een hoek van het speelveld. Opmerking: Dit spel kan ook op het veld worden gespeeld. Het wondersnoer wordt dan aan een korfbalpaal bevestigd en de afmetingen van het speelveld zijn zo dat de ruimte volledig bereikbaar is voor de tikker.

### Tikkertje met dragen

Opstelling: De spelers vormen tweetallen, waarbij de een bij de ander op de rug zit. Een tweetal wordt aangewezen als tikker. Opdracht: De tikkers proberen een ander tweetal te tikken. Luk dit dan wordt dit laatste tweetal de nieuwe tikker. Men mag als paard en ruiters van functie wisselen, maar kan tijdens dat wisselen wel worden getikt.

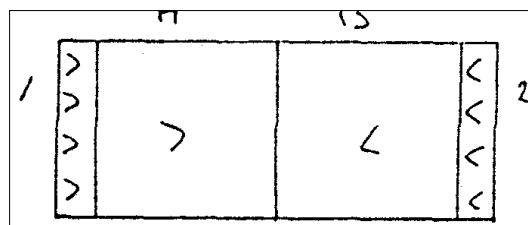
### Twee vakken tikspel

Meerdere tikkers die elkaar een hand geven. De spelers lopen over als twee- of drietal dus ze geven elkaar een hand. Is er een speler getikt dan is de hele groep geraakt. De tikker tikt bijv. alleen de jongens, alleen de meisjes, alleen de spelers met een rood shirt enz. De andere spelers lopen wel mee over bij deze variant.

- Twee tikkers, waarvan de een de jongens tikt en de ander alleen de meisjes.
- De spelers moeten achteruit overlopen (verdedigingshouding).
- Maandoverloper: de spelleider noemt de naam van een maand. De spelers die in die maand jarig zijn lopen over. Snel achter elkaar!!

### Overloper in twee groepen.

Opstelling: Twee groepen die zich opstellen volgens de tekening. Van groep 1 staat een tikker in vak A en van groep 2 in vak B. Opdracht: Op teken van de spelleider lopen de groepen naar de overkant en op teken ook weer terug. Daarna wisselen de tikkers. Welke groep heeft de meeste punten nadat alle spelers een keer tikker zijn geweest?



### Chinese muur

Opstelling: De spelers staan aan een breedtezijde van het speelveld. De tikker loopt in het middengedeelte. Opdracht: Op teken van de spelleider lopen alle spelers direct naar de overkant. Daar wacht men op het volgende teken. De tikker probeert zoveel mogelijk spelers te tikken. De geraakte spelers vormen met elkaar een ketting in het midden van het speelveld (de muur). Hoeveel spelers staan er na bijv. 5 maal lopen in de muur? Opmerking: De muur moet stil blijven staan. Als variatie kan men de buitenste spelers van de muur ook laten tikken. Ze moeten wel op hun plaats blijven staan.

### Lijnoverlooptje

Opstelling: Zie tekening. Drie tikkers die elk over een van de dwarslijnen A, B of C mogen lopen. De overige spelers bij het startpunt. Opdracht: De spelers gaan door de zaal in de door de pijl aangegeven looprichting. De tikkers proberen de lopers te raken. Voor elk afgelegd rondje krijgen de lopers twee punten, maar voor elke keer dat men door een tikker wordt geraakt gaat er een punt van het totaal af. Na 1 minuut wisselen van tikkers. Wie heeft de meeste punten? Opmerking: De spelers zijn verplicht om bij start- en keerpunt de muur aan te tikken.

