Bij tikspelen moeten de tikkers (één of meerdere) de groep proberen af te tikken binnen een afgebakend speelveld. De grootte van het speelveld is afhankelijk van het aantal deelnemers en is dus moeilijk aan te geven.  
In het algemeen kunnen we naar aanleiding van de groepsgrootte en het speelveld het volgende opmerken:  
Is het speelveld te groot, dan lukt dit spel niet; (deelnemers zijn snel moe);  
Bij een te klein speelveld kan een aantal gevaren voordoen (op elkaar botsen).  
Let goed op bij een drukke groep, het soort spel en het aantal deelnemers.  
Verder moet het speelveld obstakel vrij zijn en goed te overzien in verband met eventuele blessures. Dit geeft wel eens problemen als je buiten speelt.

We kunnen de tikspelen onderverdelen in:

* Klassieke tikspelen De spelers staan in een vrije opstelling in de ruimte, met één of meerdere tikkers
* Overloop tikspelen De spelers moeten op teken van de spelleider naar de overkant lopen. Er wordt gespeeld met één of meerdere tikkers.
* Tikspelen met vrijplaats; Één of meerdere plaatsen zijn vrij, daar kan je niet worden getikt.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | [Ui Ui](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#00) [Wie tikt de meeste](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#01)  [Bevrijdingstikkertje](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#02)  [De reus en de Kabouter](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#03)  [Moeder, hoe laat is het?](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#04)  [Wie is de struisvogel?](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#05)  [Berenkooien](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#06)  [Weg met de stok](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#07)  [Olifantentikkertje](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#08)  [Tweelingtikkertje](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#09)  [Muizenstaarttikkertje](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#10)  [Chinese muur](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#11)  [Drie is teveel](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#12)  [Ratten en raven](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#13)  [De vos en de kippen](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#14)  [Slingerkat](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#15)  [In de dierentuin](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#16) | [Schipper mag ik overvaren](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#17)  [Boompje wisselen](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#18)  [Springjachtbal](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#19)  [Inktvistikkertje](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#20)  [Kangoeroetikkertje](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#21)  [Nummertikketje](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#22) [De Slang](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#23)  [Ongelukstikkertje](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#24)  [Knuffeltikkerjte](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#25)  [De Woestijnslang](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#26)  [Aap-me-na-tikkertje](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#27)  [Lijfwacht](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#28)  [De beer is wakker](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#29)  [Ontwijk de jager](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#30)  [Hatsiekideeeeeeeeee](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#31) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Ui Ui* | |
| Afhankelijk van de grootte van de groep zijn er drie tikkers, de uien. Zij moeten de andere deelnemers tikken. Zodra iemand is getikt moet hij stil staan en huilen. Twee of meerdere personen hebben echter een zakdoek. Zodra zij je tranen wegvegen, kan de huiler weer mee doen met het spel. Zodra een ui een zakdoek pakt, moet deze de doek in zijn broekzak steken en eruit laten hangen. Op zo’n manier dat een deelnemer de mogelijkheid heeft om de zakdoek af te pakken. Het spel is ten einde als alle deelnemers huilen. | |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Wie tikt de meeste* | |
| Éen speler staat in de hoek van het speelveld. Deze is de tikker. De overige spelers staan verspreid in het aangegeven speelveld. Op teken van de spelleider begint de tikker gedurende een halve minuut zoveel mogelijk spelers te tikken. Een speler die wordt geraakt, gaat op de bank zitten of op een andere opgegeven plaats. Na een halve minuut wordt er geteld hoeveel spelers er zijn getikt. Vervolgens komt een ander als tikker en speelt iedereen weer mee. Wie tikt de meeste deelnemers en wie wordt er het minste getikt? | |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Bevrijdingstikkertje* | |
| Een speler is de tikker en staat in een hoek van het speelveld. De overige spelers staan verspreid in het speelveld. Van deze spelers is er één de zogenaamde bevrijder, die vooraf wordt aangewezen, zonder dat de tikker dit ziet of hoort. Op teken van de spelleider begint de tikker. Een geraakte speler gaat op de grond zitten op de plaats waar deze is getikt. De bevrijder mag de getikte speler aanraken en op dat moment mag de getikte speler weer meespelen. Hoelang duurt het voor de tikker de bevrijder heeft geraakt? | |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *De Reus en de Kabouter* | |
| Alle spelers zitten in een kring als kaboutertjes. Een eindje buiten de kring ligt een deelnemer, de reus, op een matje te slapen. Eén kaboutertje gaat naar de reus toe en trekt de hoed van de reus zijn hoofd af. Het kaboutertje loopt snel terug naar zijn plaats in de kring. De reus wordt wakker, loopt het kaboutertje achterna en probeert het te tikken voordat het in de kring is. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Moeder hoe laat is het* | |
| Aan de ene kant van de zaal staat er één speler, de moeder, met het gezicht naar de muur. De andere spelers, de kinderen, staan aan de andere kant van de zaal naast elkaar achter een lijn. De kinderen vragen samen: “moeder, hoe laat is het?” Moeder antwoordt bijvoorbeeld “Het is vier uur”. De kinderen komen dan met vier grote stappen naar moeder toe en stellen hun vraag opnieuw. Ze komen steeds dichter totdat moeder antwoordt “Het is bedtijd!”. Dan draait moeder zich om en probeert zoveel mogelijk kinderen te tikken. De kinderen rennen namelijk naar hun bed, het gedeelte achter de lijn. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Wie is de struisvogel?* | |
| De spelers staan op een rij. De spelleider loopt achter de rij langs en tikt onopvallend een speler aan die de struisvogel is. De spelers lopen door elkaar heen. Op een teken van de spelleider steken alle andere spelers hun kop in het zand (ze doen de handen voor de ogen). De eerder aangetikte struisvogel sluipt de ruimte uit. Op een teken van de spelleider dat het onraad voorbij is mag iedereen weer kijken. Wie heeft er het eerste door wie de verdwenen struisvogel is? Wie wint mag de volgende struisvogel aantikken. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Berenkooien* | |
| Binnen een speelveld zijn naast elkaar twee cirkels getekend, met aan beide zijden smalle doorgangen. In deze cirkels bevinden zich de tikkers, de beren in hun kooi. De beren mogen hun kooi niet uit. De overige spelers mogen op signaal van de spelleider overlopen naar de andere kant. Zij moeten echter langs de berenkooien. De beren mogen met hun armen uitgestrekt de langskomende spelers tikken. Getikte spelers worden beren en gaan bij de beer in de kooi staan. Variatie: Zodra in de kooi vier beren staan mag de beer die het langst in de kooi zit eruit om weer mee te spelen. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Weg met de stok* | |
| Éen van de spelers is tikker en staat in de hoek van het speelveld. De overige spelers staan verspreid in het speelveld. Éen van hen is in het bezit van een stok (één meter lang) en draagt deze verticaal. De spelers geven de stok aan elkaar door. Op teken van de spelleider begint de tikker en probeert een stokdrager te tikken. Hoelang weet de groep de stok nog door te geven? Let goed op de veiligheid. De stok moet verticaal worden doorgegeven, en toewerpen is gevaarlijk. Leg het accent op samenwerken. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Olifantentikkertje* | |
| De olifant, de tikker, houdt met de linkerhand zijn neus vast en steekt zijn rechterhand en arm door de “opening” van de zo gehouden linkerarm. Met de rechterhand probeert de tikker te tikken. Wanneer een speler is afgetikt, gaat hij ook mee aftikken, ook als olifant. Het spel gaat net zo lang door tot er alleen maar olifanten rond rennen. Als variatie kan je ook **Krokodillentikkertje** doen, en dan houdt de tikker zijn handen recht naar voren als een bek. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Tweelingtikkertje* | |
| Een tweetal spelers heeft elkaars handen vast en staat in een hoek van het speelveld. Op teken van de spelleider begint het tweetal en probeert een speler te tikken. Lukt dit, dan wisselt deze geraakte speler met een van het tweetal. Wie van de spelers komt het minst als tikker aan de beurt? | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Muizenstaart tikkertje* | |
| Alle spelers hebben een lint aan de achterkant aan de broek hangen. Dit stelt de staart voor. Één speler is de kat. Die rent achter alle muizen aan en probeert zoveel mogelijk staarten af te pakken. Zodra een muis zijn staart kwijt is, dan moet die even langs de kant staan. Behendigheid is hierbij belangrijk. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Chinese muur* | |
| Alle spelers (op de tikker na) staan aan 1 zijde van het speelveld. De tikker loopt in het speelveld. Op teken van de spelleider moeten alle spelers direct naar de overzijde lopen (terugkeren is niet toegestaan) De tikker probeert hierbij zoveel mogelijk spelers te tikken. Is men goed door het vak gekomen, dan wacht men op het volgende teken. De geraakte spelers vormen met elkaar een ketting in het midden van het speelveld (muur). Vervolgens wordt het spel hervat. Hoeveel spelers staan er na x-maal overrennen aan de ketting en welke niet? | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Drie is teveel* | |
| Één speler is tikker en staat in de hoek van het speelveld De overige spelers staan per tweetal verspreid opgesteld met de handen vast. Tevens is er nog een loper die tussen de overige spelers staat. Op teken van de spelleider probeert de tikker de loper te raken. Deze loper kan zich veilig stellen door een speler van een tweetal een hand te geven. De derde man van dit groepje wordt nu de loper (dit is dus de derde gerekend vanaf de plaats waar de loper is gaan staan). Wordt de loper getikt dan wordt er van functie gewisseld. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Ratten en raven* | |
| Het speelveld is als volgt ingedeeld: twee gelijk lopende lijnen op een afstand van ongeveer 20 meter. In het midden loopt, eveneens gelijk, de middenlijn. De twee partijen zijn precies verdeeld. Iedere speler heeft een persoonlijke tegenstander. De partijen stellen zich tegenover elkaar op. Beide ongeveer een meter vanaf de middenlijn. De groepen krijgen een naam, bijvoorbeeld een groep “ratten” en een groep “raven”. De spelleider roept vervolgens een van deze namen, waarop de spelers die tot die groep behoren, naar de eigen achtergrens moeten lopen. De spelers van de partij achtervolgen hun persoonlijke tegenstander tot deze lijn en proberen deze daarbij te tikken (=1 punt). Het afroepen van de namen is geheel willekeurig doch het aantal beurten moet voor beide groepen gelijk zijn. Uiteraard kan je ook soms een andere naam noemen om iedereen in de war te brengen. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *De vos en de kippen* | |
| Twee spelers staan apart. De rest vormt kringetjes van vier spelers (handen vast!). Van de overgebleven spelers is één de tikker (vos) en de andere de loper (kip). Op teken van de spelleider moet de vos proberen de kip te tikken. Deze kan dit voorkomen door snel in een kringetje van spelers te gaan staan. De nieuwe loper is nu één speler van dit kringetje (nummer 1). Deze spelers zijn onderling willekeurig afgenummerd. De loper die in een kringetje gaat staan, krijgt het nummer van de speler die aan het lopen is gegaan. De volgorde van weglopen uit het kringetje is nummer 1,2,3,4. Lukt het de vos om de kip te tikken, dan worden de rollen omgedraaid. Pas als de loper in de krig komt mag de nieuwe loper weglopen. Een loper is pas in de kring als hij de handen van zijn buurlieden vast heeft, de nieuwe loper loopt onder de handen door weg. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Slingerkat* | |
| De groepen staan in gelijke rijen tegenover elkaar en geven elkaar een hand en vormen met elkaar doorgangen voor de lopers. Op teken van de spelleider veranderen de opstellingen doordat de spelers een kwart naar rechts draaien en nu de doorgangen vormen van voor naar achteren. Dit draaien gebeurt steeds op teken van de spelleider. De tikker krijgt 1 minuut de tijd om zo vaak mogelijk de weglopers te tikken. Na één minuut wordt het spel gestaakt, de lopers en de tikkers sluiten achter hun rijtjes aan. Vervolgens komt de volgende rij spelers aan de beurt. Wie wordt het minst getikt. De lopers en de tikkers mogen niet onder of door de ketting van armen lopen. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *In de dierentuin* | |
| In het speelveld worden hoepels neergelegd, dit zijn de kooien. In de kooien zitten de wilde dieren. De overige kinderen gaan nu de dierentuin bezoeken, daarbij moetne ze oppassen niet te dicht bij de kooien te komen. De wilde dieren mogen proberen de kinderen te tikken, maar mogen niet buiten de kooien komen. Kinderen die af zijn worden in een groepskooi gezet, de zogenaamde apenkooi en mogen ook aftikken. Na verloop van tijd wisselen. De wilde dieren worden dan de bezoekers en omgekeerd. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Schipper mag ik overvaren* | |
| In het speelveld staan de kinderen aan een kant in een rij naast elkaar. Ze houden de handen in de zij. De schipper staat in het midden. Dan zingen de kinderen het liedje, “schipper mag ik overvaren, ja of nee, en moet ik dan nog geld betalen, ja of nee?” De schipper kan nu antwoorden met ja of nee. Zegt hij “nee” dan moet het liedje opnieuw worden gezongen. Zegt hij “ja”, dan vragen de kinderen “hoeoeoe?”. De schipper moet dan een manier voordoen, bijvoorbeeld hinken en op die manier moeten de kinderen aan de overkant zien te komen. Daarbij mag de schipper ze proberen te tikken. Wel moet hij zich zelf ook op die manier voortbewegen. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Boompje Wisselen* | |
| Er is 1 tikker en een aantal spelers. Elke speler krijgt een boom toegewezen, met uitzondering van 1 speler. De tikker moet deze speler nu gaan tikken. De speler kan echter een boom innemen van een andere speler zodat deze weg moet rennen en getikt kan worden. Bij dit spel kan je ook een aantal variaties brengen. Kijk dan goed naar je doelgroep. Variaties: alleen hinkelen, huppelen of kruipen. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Springjachtbal* | |
| Een jager tracht de overige spelers met de bal af te werpen. Een trefworp is echter alleen maar geldig als een speler met de bal op de voet wordt geraakt. Telkens als dit gebeurt, wordt deze speler de jager en wordt de vorige jager het prooidier | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Inktvistikkertje* | |
| Een inktvis bestaat uit drie of vier spelers. Zij zijn met elkaar verbonden d.m.v. de rechterpols-handverbinding. Met de vrije hand proberen ze te tikken. Wanneer iemand is getikt gaat hij naar de zijlijn. Zodra daar drie of vier personen zijn, dan vormen ze samen weer een inktvis en gaan helpen tikken. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Kangoeroetikkertje* | |
| De groep wordt verdeeld in kleine groepjes, minimaal vier per groepje. De spelers in het groepje gaan achter elkaar staan. De eerste speler doet zijn hoed op, doet deze weer af en doet deze bij twee op, deze doet hem weer af, bij drie op etc. Welke groep is het eerste klaar? Variatie: Je kan de estafette uitbreiden door de laatste de hoed weer bij de eerste op te laten doen en zo weer verder. Spreek af hoe lang er gespeeld wordt. Hoe vaak is de hoed heen en weer geweest? I.p.v. een hoed kun je ook een das, sjaal of pet nemen die telkens moet worden op- en afgezet, of kledingstuk dat aan en uit moet. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Nummertikkertje* | |
| Alle spelers krijgen een nummer. De spelleider roept een nummer af. De persoon met dit nummer wordt tikker. Wanneer een ander nummer wordt geroepen, begint deze als tikker. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *De Slang* | |
| De groep wordt gedeeld in twee groepjes. Groep 1 maakt een grote kring en groep 2 gaat in de kring staan. Groep 2 vormt een slang door elkaar bij de middel vast te houden. De voorste persoon is de kop en de achtertste de staart. Groep 1 krijgt een bal en moet proberen om de staart van de slang af te gooien. De speler sluit zich aan in de kring als hij is afgegooid. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Ongelukstikkertje* | |
| Een gewoon tikspelletje, alleen zodra je bent getikt, leg je je hand op de plek. Word je nog een keer getikt, dan leg je je andere hand op die plek. Zo wordt het spel voor je bemoeilijkt, of onmogelijk. Variatie: De nog niet getikte spelers kunnen de ongelukkige bevrijden door door de haren te strijken of door in de benen te knijpen. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Knuffeltikketje* | |
| Ook dit spel wordt gespeeld als een gewoon tikspelletje. Als je wordt getikt blijf je stil staan. Zodra je wordt omhelsd door een medespeler, dan ben je weer vrij. Variatie: Meerdere personen nodig om vrij te zijn, een soort groepsknuffel. Dit kan je uitbreiden tot wel 4 personen. Echter zijn de knuffels wel vogelvrij, dat wil zeggen dat zij ook getikt kunnen worden op het moment dat ze iemand omhelzen. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *De Woestijnslang* | |
| Een van de spelers is de slang, en gaat op z’n buik op de grond liggen. De rest van de spelers gaat er in een kring omheen liggen en legt een hand op de slang. Zodra de slang zich beweegt moeten ze proberen achter een lijn te komen zonder door de slang getikt te worden. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Aap-me-na-tikkertje* | |
| De tikker houdt zijn hand of handen op een bepaalde plaats. Iedereen moet zijn hand of handen precies op de zelfde plek houden. Dus als de tikker een hand op zijn knie houdt, dan houdt iedereen een hand op zijn knie. Hoe gekker hoe beter! | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Lijfwacht* | |
| De spelers staan in een kring met zijn tweeën achter elkaar. De spelers die achter iemand staan, houden hun handen op hun rug. Achter één speler staat niemand: die is helemaal alleen en dat vindt ‘ie niet zo’n goed idee. Deze eenzame speler noemt nu de naam van een andere speler die vooraan staat. De speler die is genoemd, rent naar de eenzame speler en gaat achter deze speler staan. Maar, zodra de naam is genoemd, zal de persoon die achter de genoemde persoon staat, proberen zijn armen om de vluchter heen te slaan en proberen hem te behouden – anders staat hij helemaal alleen! Lukt het hem om de vluchteling vast te houden, dan blijft de eerste speler alleen en moet die het met iemand anders proberen. Lukt het hem niet om de vluchteling vast te houden, dan is hij aan de beurt om te proberen een andere speler te verkrijgen. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *De beer is wakker!* | |
| De beer ligt achter een lijn te slapen. De rest van de spelers staat achter een andere lijn, een eindje verder. Ze komen de beer pesten (kietelen, zachte duwtjes geven etc.). Als iemand de beer op het achterwerk slaat, wordt hij echter plots wakker, en mag iedereen tikken. De spelers lopen zo snel mogelijk naar de lijn waar ze eerst stonden, want daar zijn ze veilig. Wie getikt is, wordt de nieuwe beer. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Ontwijk de Jager!* | |
| In het midden over de lengte van het terrein loopt een strook van 3 à 4 meter breed. In het midden van dit looppad staat de jager. Aan beide kanten van het weiland staat een groepje konijnen. De jager geeft één speler een teken, die op zijn beurt iemand aan de andere kant van het weiland een teken geeft. Beide spelers proberen nu om het looppad over te steken zonder dat de jager hen kan aanraken. Als dat toch gebeurt, wisselt die speler met de jager. Als er veel spelers zijn, zijn er best ook meerdere jagers. | |
|  | [top](http://www.rayfra.nl/recreatie/tikspelletjes/#TOP) |

|  |
| --- |
| *Hatsiekideeeeeeeeee* |
| Twee evengrote vierkante velden. Twee teams, beide in elk vak. De spelleider bepaalt het startende team. Eén speler van de beginnende ploeg neemt diep adem en begint Hatsiekideeeeee te roepen. En de é wordt zo lang mogelijk uitgeroepen. Zolang deze speler dit roept heeft hij de kans op over te lopen naar de tegenspelende ploeg en zoveel mogelijk spelers te tikken. Zodra de speler buiten adem is, en nog in het “vijandige” rondloopt, mag deze speler getikt worden en zijn alle spelers die door hem getikt werden weer vrij. Haalt hij echter zijn eigen ploeg weer op tijd (dus nog steeds EEE roepend), dan zijn alle tegenspelers die door hem getikt werden nu een lid van deze aanvallende ploeg. Nu mag een speler van de tegenspelende ploeg beginnen met Hatsiekidee roepen en overlopen met als doel zoveel mogelijk tegenstanders te tikken en weer veilig naar zijn eigen ploeg terug te lopen |