

KORTE TIKSPELEN

1. Hoeveel spelers tik jij in een halve minuut?
2. Als 1, maar nu de tikker beperkingen opleggen, b. v. met gevouwen handen tikken, een bepaald lichaamsdeel tikken, een mat neerleggen waarop de spelers niet getikt mogen worden.
3. Twee tikkers houden een stok vast en proberen met de vrije hand te tikken. De getikte spelers gaan aan de kant, maar mogen weer meedoen als de stok wordt los gelaten.
4. Plaatsen van banken als hindernissen.
5. Met tweetallen als tikkers starten, ze geven elkaar de hand, Degene die getikt wordt maakt met een andere getikte leerling weer een tweetal.
6. Een tweetal tikt; degene die getikt wordt wisselt met degene, die hem of haar getikt heeft.
7. Tikspel met verlossen. Twee tikkers. De leerlingen die getikt worden, gaan in spreidstand staan. Andere leerlingen kunnen hen nu verlossen door onder de gespreide benen door te kruipen. van achteren naar voren.
8. Tikker met geheime verlosser. Tikker verlaat de zaal; de leider wijst een verlosser aan. Als de tikker weet, wie de geheime verlosser is, stop dan het spel en begin opnieuw.
9. Twee leerlingen houden een hoepel vast, een derde leerling staat er in. Alleen de laatste mag tikken.
10. Twee vakken; twee partijen A en B (één partij een lint omdoen). In het vak van A staat één tikker van B. in het vak van B één tikker van A. Welke tikker heeft het snelst de andere partij afgetikt.
11. Naar gelang de grootte van de groep deze afnummers van 1 t/m 3 -, één partij (nrs. 1) staat achter een lijn klaar aan de breedtezijde van de zaal. Op startteken gaan de nrs. 1 zo snel mogelijk alle leerlingen tikken. In welke tijd? Zo ook de andere nummers. Wie heeft de snelste tijd gemaakt?
12. Als 11, maar de nrs. 1 doen dit estafettegewis. Elke leerling moet afzonderlijk twee leerlingen tikken, snel terugkeren achter de lijn, waarna onmiddellijk de volgende mag vertrekken. Welke groep maakt de snelste tijd?
13. In het midden van de zaal staan twee groepen spelers op 1 à 1½ meter tegenover elkaar. De ene partij heet 'Raven', de andere 'Ratten'. Roept de leider 'Ratten' dan lopen deze naar de achterlijn de 'Raven' proberen hen te tikken. Het aantal getikten tellen. Variaties: kniezit, langzit, buikligging enz.
14. Overlopen: aan beide breedtezijden worden op enige afstand van de eindlijnen twee extra lijnen gelegd. Achter één van deze lijnen gaan de spelers staan. Tussen de lijnen, in het midden van het vak, staat de tikker. De spelers moeten trachten een aantal malen heen en weer te lopen zonder getikt te worden.
15. Alle leerlingen zijn genummerd. De leider roept een nummer er af, b.v. 6. Op dat moment wordt nr. 6 tikker. Plotseiling roept de leider een ander nummer. Dan is die tikker. Wie heeft na afloop het minst aantal tikken gekregen?
16. Ruiterkrijgertje de leerlingen worden in tweetallen verdeeld. Ieder tweetal vormt paard en ruiter, Een tweetal is tikker. Alleen de ruiter mag tikken en de ruiters moeten worden getikt. Op fluitsignaal wisselen paard en ruiter. terwijl het spel gewoon verder gaat. Als een ruiter getikt wordt, dan wordt hij tikker.
17. Visnet. Drie spelers vormen met de handen vast een gesloten kring. Zij proberen de andere spelers in hun net te vangen. Wie gevangen is, gaat op de bank zitten. Zodra er drie spelers zijn gevangen vormen zij een nieuw visnet.