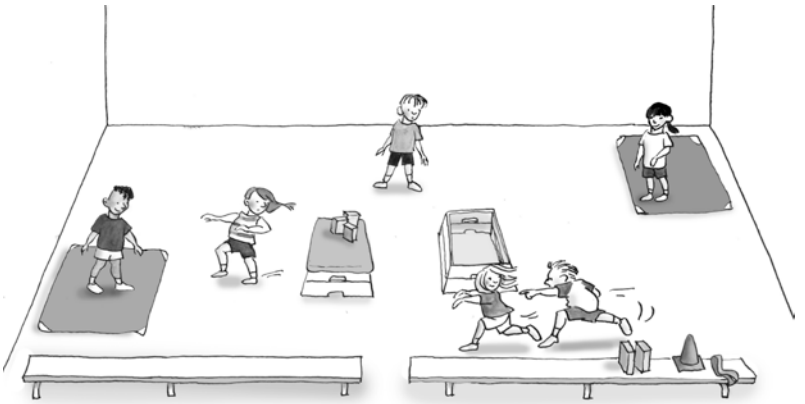
Regeltaak Overleggen

Basistikspel met keuze tikker → Onderbouw



STARTVOORWAARDEN

Leerlingen hebben ervaring met eenvoudige tikspelen (wegloop- en overlooptikspelen).

ARRANGEMENT

- 6 leerlingen: 1 tikker en 5 lopers.
- Tikveld: 5 bij 8 meter afgezet met banken.
- 2 halve kasten als obstakels in midden speelveld met 90 tot 150 cm ertussen.
- 2 matjes als vrijplaats op 1 meter van de muur.
- 1 lintje voor tikker.
- 3 blokjes op kastkop als telobjecten.
- 6 gecijferde wasknijpers 1 t/m 6.
- Regelaar: tikker is burgemeester.

Extra variatiemateriaal:

- 1 lintje voor hulptikker;
- 1 pilon voor het afsluiten van de poort;
- 2 rode blokjes als extra telobjecten.

ACTIVITEITSOPDRACHT

Tikker: probeert lopers in tikveld te tikken.
Loper: probeert ongetikt in tikveld te blijven.

REGELS

Startregels:

- leerlingen pakken één wasknijper uit de bak;
- leerling met wasknijper 1 is eerste tikker;
- tikker roept: "3-2-1-start!"

Regels tikker:

- loopt om de obstakels heen;
- komt niet op de vrijplekken;
- legt blokje plat als een loper is getikt.

Regels lopers:

- blijft in tikveld;
- loopt om de obstakels heen;
- getikt, wandel naar een vrijplek, hij mag weer meedoen.

Regel burgemeester:

- mag voorstellen dat er een extra tikker bij komt.

Einde activiteit:

- als de drie blokjes liggen roept de tikker: "Blokjes zijn om!";
- leerling met wasknijper 2 is volgende tikker.

Regelknoppen Basistikspel (ob)

OVERLEGKNOP: WANNEER OVERLEGGEN?

De extra hulptikker kiezen

Bij de eerste introductie van het spel deze regel nog niet gebruiken en als leerkracht zelf ingrijpen als de tikker geen drie lopers kan tikken. Zijn de leerlingen bekend met het spel, dan kan deze regel worden ingevoerd.
Leerlingen gaan voor de start van het spel in een cirkel zitten. De tikker is de Burgemeester en mag zelf aangeven of er een hulptikker komt. Wanneer hiervoor gekozen wordt, zal deze leerling het tweede lintje pakken en aan een medeleerling geven. De voorkeur gaat uit naar een leerling die nog geen tikker is geweest.
Dit wordt complexer wanneer de tikker (Burgemeester) tijdens het spel het spel stil moet leggen en een extra hulptikker aanwijst.

Extra lopers tikken

Als de drie blokjes liggen, roept de tikker: "Blokjes zijn om!" De lopers verzamelen zich rond de kastkop met blokjes. Als er 3 blokjes om zijn, mag de tikker vragen of hij nog twee leerlingen mag proberen te tikken (extra blokjes). De lopers stemmen hier wel of niet mee in.

OVERLEGKNOP: WELK BELANG?

De afsluitpilon

De tikker vraagt aan de lopers of hij de poort mag afsluiten voor zichzelf. Hiermee maakt de tikker het moeilijker voor zichzelf wat in het voordeel is van de lopers.

AANVULLENDE REGELKNOPPEN

De tikker kiezen

We zijn gestart vanuit een vaste volgorde waarin iedereen aan de beurt komt in de volgorde van de wasknijpers. Een regeltaak die leerlingen zelf kunnen gaan uitvoeren, is die van het kiezen van een tikker. Dit kan er als volgt uitzien. Na een ronde met drie lopers die zijn getikt, komen leerlingen bij elkaar staan. Hier mag de tikker die geweest is het lintje aan een andere leerling geven. Deze leerling neemt het lintje aan wanneer hij nog niet eerder de tikker is geweest. Het thema Overleggen komt in de loop van het spel meer naar voren op het moment dat alle leerlingen een keer tikker zijn geweest.

Arrangement herstellen

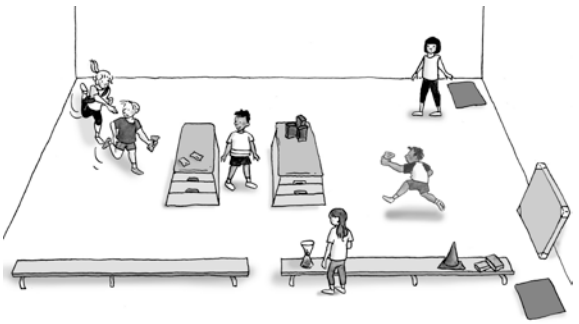
In het groepje kan een leerling de rol krijgen als Hersteller om na het spel alle telpilonnen weer rechtop te zetten.

TOELICHTING

Jonge kleuters zullen soms op de vrijplek blijven staan of alleen heen en weer rennen tussen de vrijplaatsen. Het lijkt dan op een overlooptikspel. Lopers kunnen gaan overleggen over hoelang je op de vrijplek mag blijven staan. Dit overleg is een mooie aanleiding om als voorbeeld te gebruiken. Sommige leerlingen geeft het rust wanneer er geen druk komt van tijd op de vrijplek. Een andere aanleiding tot overleg is het invoeren van de regel dat een tikker een hulptikker erbij mag nemen.

Regeltaak Overleggen

Basistikspel met keuze lopers en tikker
Middenbouw



STARTVOORWAARDEN

Leerlingen zijn bekend met basistikspel onderbouw en overleg over hulptikker.

ARRANGEMENT

- 6 leerlingen: 1 tikker, 4 lopers, 1 wachter.
- Tikveld: 6 bij 12 meter afgezet met banken.
- 2 halve kasten als obstakels.
- 1 placemat als 1-persoons vrijplaats.
- 1 lintje voor de tikker.
- 3 blokjes als telobjecten.
- 1 wachtplek.
- Regelaar: tikker is burgemeester.
- 4 pittenzakken als 'lefbewijs' voor lopers die zonder vrijplaats spelen.

Extra variatie-materiaal:

- 1 pilon voor het afsluiten van de poort;
- 1 mat als algemene vrijplek;
- 1 speciale vrijplek voor een loper;
- 2 extra blokken als telobjecten;
- 1 kookwekker of zandloper.

ACTIVITEITSOPDRACHT

Tikker: probeert lopers in tikveld te tikken.
Lopers: proberen ongetikt in tikveld te blijven.

REGELS

Startregels:

- tikker overlegt of hij poort wel/niet afsluit voor zichzelf;
- lopers overleggen of wel/niet algemene vrijplek in het veld komt;
- loper kiest of hij wel of niet een 'lefbewijs'-pittenzak pakt;
- keuzes zijn gemaakt, tikker roept: "3-2-1-start!"

Regels tikker:

- loopt om de obstakels heen;
- komt niet op de vrijplekken;
- legt blokje om als loper is getikt;
- overlegt over 2 lopers extra tikken als 3 gele blokjes liggen.

Regels loper:

- blijft in het tikveld;
- loopt om de obstakels heen;
- wisselt met wachter als hij is getikt.

Einde activiteit:

- 3 of 5 blokjes liggen om;
- tikkers roepen: "Blokjes zijn om!";
- lopers komen bij kasten zitten.

Regels burgemeester:

- overlegt wie de volgende tikker mag zijn;
- zet telobjecten rechtop;
- vraagt welke keuzes de nieuwe tikker en lopers maken.

Regelknoppen Basistikspel (mb)

OVERLEGKNOP: WANNEER OVERLEGGEN?

Individuele vrijplek

De lopers overleggen aan het begin van het spel of er 1 of 2 eenpersoons vrijplekken worden neergelegd en hoelang een loper hierop mag blijven staan.
Een loper mag het verzoek indienen om een speciale vrijplek voor hem alleen in het tikveld te leggen, bijvoorbeeld omdat hij geblesseerd is en niet hard kan lopen.
Als een algemene vrijplek te moeilijk is voor de tikker, dan kan een tweede eenpersoons vrijplek in overleg met de tikker verwijderd worden.

'Lefbewijs'regel

De lopers kunnen vooraf kiezen om een pittenzak te pakken, zodat ze aangeven dat ze niet op de vrijplek mogen.
Dit kan ook gekozen worden tijdens het spel, als blijkt dat het weglopen beter gaat dan gedacht. Een andere optie is dat de loper tijdens het spel het 'lefbewijs' weer terug mag leggen op de kast.

Blokjesregel

De tikker overlegt wanneer er drie leerlingen getikt zijn of ze ook nog voor de twee extra blokjes gaan. Dat betekent dat ze nog twee extra leerlingen gaan tikken.

OVERLEGKNOP: WELK BELANG?

Tiktijdregel

De lopers overleggen voor het spel begint samen en met de tikker hoeveel tijd (1, 2, 3 minuten) de tikker krijgt om drie keer een loper te tikken.

De afsluitpilon

De tikker bepaalt in overleg of de poort gesloten wordt voor de tikker(s), voor de lopers of voor allebei.
Eerste manier: als de pilon rechtop staat in de poort mag je er van beide kanten niet door.
Tweede manier: als de pilon plat ligt, mag je niet de poort in waar de onderkant ligt.

AANVULLENDE REGELKNOPPEN

Scheidrechter aanstellen

Er zijn zoveel regels waar de lopers en tikker zich aan moeten houden, dat het zinvol kan zijn om een Scheidsrechter aan te wijzen die de regelovertredingen in de gaten houdt.

Arrangement herstellen

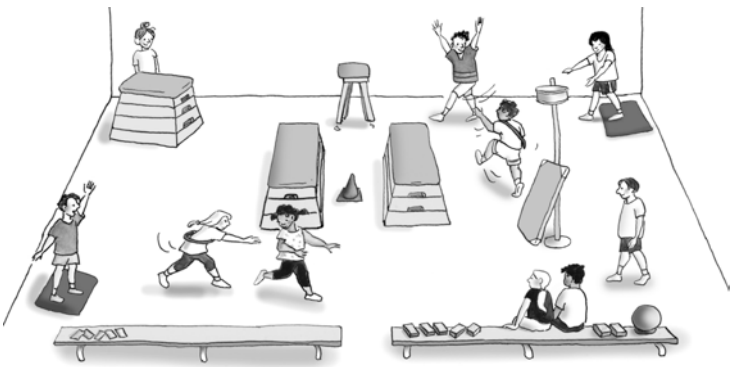
Wanneer het spel is afgelopen, zetten leerlingen gezamenlijk het arrangement weer klaar voor het begin van het nieuwe spel.

TOELICHTING

Het spel kan het beste met maar 6 spelers gespeeld worden. Er zijn veel keuzemogelijkheden aan het begin van het spel. Per klas zal overwogen moeten worden welke keuzes passend zijn. Mogelijk is het nodig om een burgemeester per groep aan te wijzen die het keuzeproces kan begeleiden en kan beslissen. Wanneer leerlingen dit tikspel vaak spelen zullen ze steeds sneller de keuzes maken en in staat zijn om hierover begripvol met anderen te overleggen.

Regeltaak Overleggen

Basistikspel met extra keuzes → Bovenbouw



STARTVOORWAARDEN

Leerlingen zijn bekend met de vorige versies van het basistikspel.

ARRANGEMENT

- 10 leerlingen: 2 tikkers, 6 lopers, 2 wachters.
- Tikveld: 9 bij 12 meter (1/2 gymzaal).
- Obstakels in het tikveld: kasten, bok, matjes rechtop tegen paal, et cetera.
- 2 placemats als eenpersoons vrijplaats.
- 1 grote pilon als afsluitbord voor poort.
- 2 lintjes voor tikkers.
- 5 blokjes als telobjecten.
- 6 pittenzakken als 'lefbewijs' voor lopers die niet naar een vrijplek gaan.
- 1 wachtplek.
- Regelaar: 1 leerling als burgemeester.

Extra variatie-materiaal:

- 1 placemat als persoonlijke vrijplek voor een loper;
- 2 extra blokken als telobjecten;
- Grote foambal als vrijbal voor lopers;
- 1 kookwekker of zandloper.

ACTIVITEITSOPDRACHT

Tikker: probeert lopers in het tikveld te tikken.
Lopers: probeert ongetikt in tikveld te blijven.

REGELS

Startregels:

- de spelers mogen eerst met elkaar objecten bouwen in het tikveld;
- spelers kiezen 2 tikkers;
- tikkers kiezen of een poort gesloten wordt;
- loper kiest of die een 'lefbewijs'-pittenzak pakt;
- tikker roept: "3-2-1-start!"

Regels tikker:

- loopt om de obstakels heen;
- komt niet op de vrijplekken;
- legt blokje om als hij loper heeft getikt;
- overlegt over extra tikken als er 5 blokjes plat liggen.

Regels loper:

- blijft in het tikveld;
- loopt om de obstakels heen;
- wisselt met wachter als hij getikt is.

Regels burgemeester:

- neemt bij een lang overleg een beslissing;
- houdt in de gaten of iedereen de kans krijgt iets te zeggen.

Einde activiteit:

- als 5 of 7 blokjes om liggen;
- tikkers kiezen twee nieuwe tikkers.

Regelknoppen Basistikspel (bb)

OVERLEGKNOP: WANNEER OVERLEGGEN?

Extra obstakelmateriaal

Het is eenvoudiger als spelers vooraf de obstakels mogen bouwen. Complexer wordt het als ze tijdens het tikspel de obstakels mogen aanpassen, bijvoorbeeld door met rechtopstaande matten obstakels te bouwen. In dit geheel is de burgemeester erg belangrijk om ervoor te zorgen dat alle leerlingen de mogelijkheid hebben om deel te nemen aan het overleg en zo hun mening kunnen geven. Tevens houdt de Burgemeester de tijd in de gaten, zodat er voldoende tijd is om te spelen.

Extra vrijbal voor de lopers

Leerlingen mogen overleggen met elkaar of ze de vrijbal gaan gebruiken. De loper die de vrijbal heeft, is vrij. Lopers kunnen de bal slim overspelen om elkaar te helpen. De regels rondom het gebruik van de vrijbal kunnen variëren, bijvoorbeeld wel of niet lopen met de bal.

OVERLEGKNOP: WELK BELANG?

Vaste jaagplaatsen

Wanneer het arrangement dat gebouwd wordt door de groep zo complex wordt dat het ook zeer moeilijk voor de tikkers wordt, is het mogelijk om vaste plekken te maken waar jagers staan met minifoamballen. Deze leerlingen mogen van hieruit proberen lopers af te gooien. De groep bespreekt vooraf hoeveel jagers er zijn in combinatie met het aantal tikkers. Daarnaast is er overleg over het wel of niet wisselen van tikkers en jagers en het wel of niet zelf halen van ballen door de jagers. Binnen deze activiteit komt er een derde rol met eigen belangen. Dit geeft het overleggen een extra dimensie.

Pittenzak bezorgrondes

Binnen de gebouwde arrangementen kunnen leerlingen opdrachten(missies) bedenken die de lopers moeten uitvoeren tijden het tikspel. Hier kan gedacht worden aan het bezorgen van een aantal pittenzakjes op een aantal bezorgplaatsen. De leerlingen kunnen er ook voor kiezen om per leerling één kleur van A naar B te brengen of verschillende kleuren op de juiste plaats af te leveren of ervoor te zorgen dat de juiste kleurencombinatie op de juiste plaats terechtkomt. Meer keuzemogelijkheden in het afspreken van de acties maakt het bespreken ingewikkelder.

Vrije creatie

Deze uitvoering van het tikspel kan ingezet worden om leerlingen voorafgaand aan een les zelf te overleggen wat voor soort spel ze willen gaan spelen. Om leerlingen sturing te geven, gaan ze uit van het basistikspel zoals beschreven voor de middenbouw. Van hieruit mogen leerlingen zelfstandig een arrangement uitdenken en overleggen met de daarbij behorende regels en opdrachten. Vervolgens wordt ook besproken hoe ze verwachten dat het spel zal verlopen en wat de opties zijn om dit voor zowel lopers, tikkers, jagers, wachters, et cetera aan te passen. Het overleggen wordt zo zeer groot gemaakt, met verschillende dimensies, wat het overleggen complex maakt.

TOELICHTING

Het spel wordt nu met een grotere groep gespeeld, omdat er veel gebouwd moet worden en er met twee tikkers wordt gespeeld. Gezamenlijk wordt overlegd hoe ze de obstakels in het veld gaan opbouwen. Na het bouwen en als de tikkers bekend zijn, kiezen de lopers wel of niet voor 'lefbewijzen'. Deze cyclus komt na elke ronde terug. Er kunnen in dit tikspel nog allerlei andere varianten ingevoerd worden.