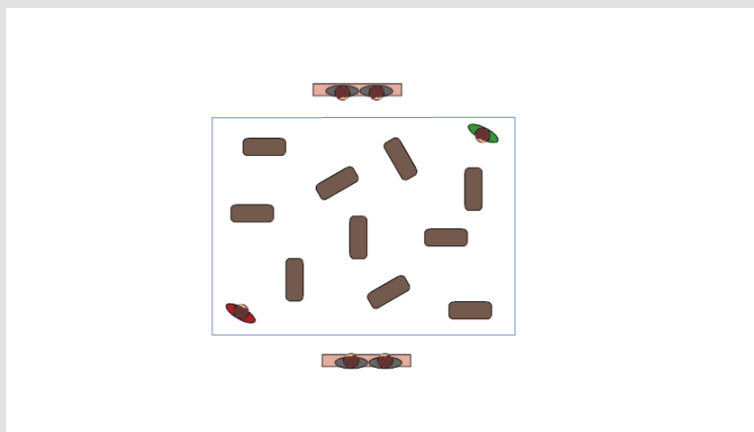


Chase Tag

Leeftijd	8
Aantal deelnemers	4 tot 12 deelnemers
Klassikaal	Ja
Leerlijn	Tikspelen
Sport	Gymnastiek



Zaalindeling



	10	kast
	4	wissel
	2	bank
	1	aanvaller
	1	verdediger

Klaarzetten

De kasten van de materiaallijst zijn de blokken van Janssen & Fritsen, maar Chase Tag kan ook worden gespeeld met kasten en (dikke) matten in het speelveld.

Je kunt de materialen anders neerzetten zodat je een nieuwe veldindeling krijgt voor een andere ervaring.

De opdracht

Ze gaan het spel Chase Tag spelen (tikkertje over parcours). Dit spel gaat als volgt: maak twee teams en zet ze aan weerszijde op de banken naast het speelveld. Het ene team bestaat uit de tikkers het andere team bestaat uit de lopers. Je speelt dit spel in rondes. Elke ronde gaat er een tikker en loper van beide teams spelen. De tikker probeert binnen 20 seconden de andere te tikken. Als dit lukt heeft de tikker gewonnen, als de loper de 20 seconden volhoudt zonder getikt te worden heeft die gewonnen. Heb je gewonnen, dan heb je voor je team 1 punt verdient. Nadat iedereen een keer is geweest wissel je van taak: tikkers worden loper en andersom.

Veiligheid: Leg kleine matjes achter de grootste sprongen zodat de veiligheid gewaarborgd kan worden.

Regels

Tijd: Je kunt meer of minder tijd per ronde doen. Begin met een aanpassing van + 5 of - 5 seconden (15-25 seconden).

Veld: Je kunt het veld groter maken als het te makkelijk is voor de tikker. Je kunt het veld kleiner maken als het te makkelijk is voor de lopers.

Aantal spelers: Je kunt op een groter veld ook met 2 personen per team doen.

Aantal materiaal: Je kunt het aantal materiaal verminderen of anders verspreiden over het veld.

Veiligheid: Als er materiaal verschoven is moet je dit weer terug leggen op de originele plaats.

Leuke variatie (video 3): Je speelt één lange ronde waarbij de lopers in het veld blijven en elke keer één tikker om de beurt in het veld komt. Zodra de tikker een loper getikt heeft, tikt hij de volgende tikker aan en mag diegene het veld in om iemand te tikken. Alle lopers blijven (ook als ze getikt zijn) in het veld staan. Houdt de tijd bij zodat je weet hoelang de tikkers er over gedaan hebben. Nadat iedereen iemand getikt heeft worden de rollen omgedraaid. De tikkers worden lopers en de lopers worden tikkers. Welk team heeft de minste tijd nodig?