

Spel 1: Zombie tik

Spelidee en spelregels:

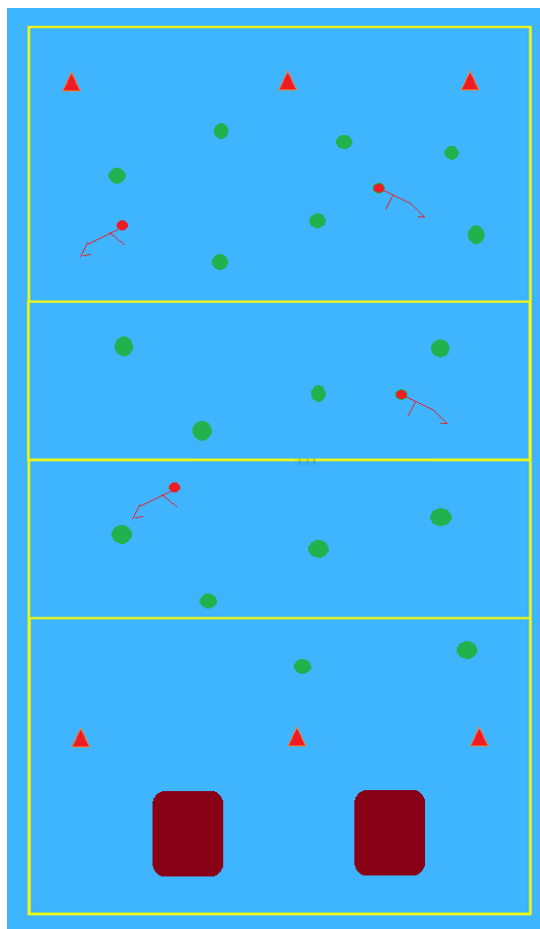
- Het doel van de tikkers 'zombies' is om zo veel mogelijk lopers te tikken.
- Het doel van de lopers is om niet getikt te worden. op het moment dat de loper wordt getikt geven ze 1 leven af (dit kan een lintje of een kaartje zijn).
- Op het moment dat de loper getikt wordt, gaat hij/zij naar de plek die afgebakend is voor het uitvoeren van de opdracht, en voert de gegeven opdracht uit.
- Op het moment dat de loper al zijn levens kwijt is, wordt deze loper ook een zombie.

Varianten:

- Het spelidee blijft hetzelfde, de opdrachten die uitgevoerd moeten worden als men getikt is kunnen aangepast worden aan de discipline waar in de kern aan wordt gewerkt.
In het voorbeeld in de getekende organisatie liggen er 2 dikke matten klaar. Als een loper wordt getikt loopt hij naar een van deze matten en maakt hij/zij 10 streksprongen in de dikke mat. (opwarming sprongvormen)
 - Een ander voorbeeld kan zijn: trek je 5 keer omhoog aan de ringen (opwarming ringzwaaien)

Spelleiding:

- Af en toe duidelijk laten merken dat de oefeningen gecontroleerd worden. Dit bijvoorbeeld door een leerling die betraapt wordt op het maken van te weinig herhalingen, de oefening nog een keer opnieuw te laten doen.



Organisatie:

- Er worden een aantal zombies uit gekozen, de rest is lopers.
- Op het signaal van de leerkracht begint het spel
- De zombies en de lopers moeten binnen het aangegeven veld blijven, tenzij de lopers getikt zijn en naar de 'oefenzone' moeten gaan.
- Na een aantal minuten geeft de leerkracht het eindsignaal, de lopers die nog leven zijn de winnaars. Nu worden andere zombies uitgekozen en wordt het spel nog eens herhaald.

Sport overschrijdende vormen

- Dit spel kan als opwarmingsvorm worden gebruikt voor diverse turn disciplines, door de oefeningen aan te passen op het te bereiken doel in de kern van de les.