		spelen
Doelstelling	**Warming-upspelen**	
Omschrijving	**Tik- of loopspelen (in een vierkant)**	
Leeftijd	**Alle leeftijden**	
Aantal spelers	**onbeperkt**	

Handvangertje	Jagerbal
• **1 speler is tikker. Degene die getikt is gaat samen met de tikker hand in hand verder tikken. enz.** • **De 'slinger' niet langer maken dan 3 spelers. Bij 4 spelers de ketting breken.** • **Zelf ook meespelen.**	• **Een speler is tikker met een bal.** • **Probeer zoveel mogelijk spelers af te tikken met de bal.** • **Ben je getikt ga dan met gespreide benen staan zodat een verlosser eronder kan kruipen.** • **Meerdere verlossers, geheime verlossers, met bal.**
Kringtikkertje	**Overloopspel**
• **Maak een kring van spelers die elkaar vasthouden.** • **1 speler is tikker en gaat buiten de kring en probeert een aangewezen speler buitenom te tikken.** • **De andere spelers verhinderen dit door met de kring rond te draaien.** • **Je mag niet door de kring.**	• **Alle spelers (op de tikker na) staan aan een zijde van het vierkant met een bal.** • **De tikker loopt in het veld.** • **Op teken dribbelen alle spelers naar de overkant.** • **De tikker probeert met zijn bal zoveel mogelijk tikkers te tikken.**
Verrassingstikkertje	**Verover de bal**
• De hele groep staat achter de lijn. • Iedere speler krijgt een nummer. • De trainer roept een nummer, dan moet dit nummer proberen zoveel mogelijk spelers te tikken. • De andere nummers proberen zo snel mogelijk over te steken.	• 1 bal minder dan er spelers zijn. • De spelers staan of lopen buiten het vierkant. Midden in het vierkant liggen de ballen. • Op teken proberen alle spelers een bal te bemachtigen en door te dribbelen. • Speler zonder bal krijgt een strafpunt.
Krokodillenbal	**Dribbeltikkertje**
• Spelers staan in kring. • De krokodil is een rij spelers die in de kring beweegt, handen op schouders. • Als de achterste speler van krokodil vanuit de kring met bal wordt geraakt, dan ploegen wisselen	• Alle spelers dribbelen in het vierkant. • 1 speler heeft een bal in zijn handen en probeert de bal van een ander te tikken. • Gooien mag niet. • De getikte speler wordt de nieuwe tikker.
Trefbal	**Voetbalrovers**
• Veld in twee verdelen. In iedere vak een partij. • Met een bal (2 ballen) probeer je de tegenstander af te gooien. • Wie af is blijft meedoen buiten het vierkant en kan weer terugkeren door zelf iemand af te gooien. • Bij een vangbal mag er ook een speler terug.	• 2 partijen staan ieder achter een lijn van het vierkant. Achter die lijn liggen aan beide kanten evenveel ballen. • Iedere partij heeft 2 tikkers(hesjes) • Om een bal te mogen halen aan de overkant moet men ongetikt aan de overkant zien te komen. • Terugweg (dribbelend) kan men niet meer getikt worden. •

Schatbewaarder	Voetje van de vloer
• Midden in het speelveld ligt een vierkant, de schatkamer. Hierin liggen ballen. • De schatkamer wordt bewaakt door een tikker. • De andere spelers proberen een bal weg te halen uit de schatkamer en terug te dribbelen achter een lijn. • Ben je getikt dan moet je eerst terug naar de achterlijn. • De schatbewaarder mag niet uit de schatkamer komen. • Evt. meerdere schatbewaarders.	• Een speler is tikker. Probeer zoveel mogelijk spelers af te tikken. • Een speler mag niet getikt worden als hij op de grond zit met de voeten van de vloer. • Wie heeft er niet op de grond gezeten? • Evt. twee tikkers
Tweelingtikkertje	**Kat en muis**
• Een tweetal spelers heeft elkaar vast met de hand. • Dit tweetal probeert een andere speler te tikken. • Lukt dit dan wisselt de geraakte speler met een van het tweetal. • Wie komt het minst aan de beurt als tikker?	• Kringopstelling met de handen vast. • 2 muizen met de bal dribbelen in en buiten de kring. • 1 kat zonder bal in de kring probeert te tikken. • De kringspelers moeten de poort openen voor een muis (armen hoog) en sluiten voor de kat (armen laag)
Hagedistikkertje	**Wisseltikkertje**
• De tikker heeft een hesje (de staart) achter in de broek. • De hagedis probeert de andere spelers te tikken. • De andere spelers proberen de staart van de hagedis te pakken. • Staart gepakt iedereen weer vrij.	• Twee vierkanten in het midden van het veld. (eilandjes) • 3 tikkers waarvan er 1 actief is en de andere twee staan op een eilandje. • De tikker kan de tikbeurt overgeven door op een eilandje te komen. De tikker die hier staat neemt de rol van tikker over.
Olifantentikspel	**Ongelukstikkertje**
• De olifant houdt zich bij de neus vast en steekt de andere arm door dit gevormde kringetje. • Op die manier probeert hij (zonder bal) anderen (met bal) te tikken. • Wie getikt is legt bal weg en verandert ook in een olifant.	• Een tikker probeert een andere speler te tikken. • De getikte speler moet met 1 hand op het getikte lichaamsdeel verder als nieuwe tikker.

Levend kwartetten

- Verdeel het vierkant in 4 gelijke vakken.
- In ieder vak in het midden een klein eilandje.
- In ieder eilandje 4 verschillende voorwerpen.
- In ieder vak 1 ploeg
- Iedere groep probeert een kwartet te krijgen door bij de andere eilandjes steeds 1 voorwerp te stelen en naar het eigen eiland te brengen

- In de vakken van een tegenstander kan een speler getikt worden.
- Als een speler getikt is moet hij eerst terug naar eigen eiland om opnieuw te beginnen. Het veroverde voorwerp moet eerst worden teruggelegd.
- 1 voorwerp tegelijk.
- Alle spelers mogen in hun eigen vak tikken.
- Een speler die een voorwerp heeft veroverd moet die onmiddellijk naar eigen eiland brengen.

m doorgeven

- Spelers in een kring.
- Bal (bom) naar elkaar overgooien.
- Als de fluit gaat is degene met de bal in de handen dood.
- Evt. in plaats van gooien, passen.

Sam sam

- Drie tikkers moeten de andere spelers tikken met 1 bal.
- Tikkers mogen niet lopen met de bal.
- Tikkers mogen wel overgooien naar elkaar.

Drie appels

- 1 speler tegen 1 speler aan weerszijden van vierkant.
- Drie ballen op middellijn. Spelers pakken eerst een bal en leggen die terug (kan ook met dribbel).
- Wie de laatste bal pakt heeft gewonnen.

Hond en bal

- 2 spelers tegenover elkaar.
- In midden een bal, degene die het pakt mag door de ander worden getikt.
- Wie krijgt de bal naar zijn eigen achterlijn?

Lummelen

- Groep speelt bal naar elkaar over.
- 1 speler probeert de bal te onderscheppen.
- Variant: zittend, gooiend, passend.

Koerierbal

- Veel ballen liggen gelijk verdeeld achter de twee achterlijnen.
- Vanaf elke achterlijn dribbelen koeriers met hun bal naar een middencirkel.
- Dit wordt verhinderd door een aantal verdedigers.
- Deze proberen de bal terug te schieten over de achterlijn.

Ratten en raven

- In het midden van het vierkant staan twee gelijke partijen opgesteld op anderhalve meter afstand van elkaar.
- Iedere speler heeft een persoonlijke tegenstander.
- Beide groepen krijgen een naam. Een groep heet *de ratten*, de andere groep heet *de raven*.
- Wanneer de trainer een van deze namen noemt moet deze groep proberen achter de eigen achterlijn te komen zonder getikt te worden door de andere groep.

Twee is teveel

- De spelers op 2 na staan op een cirkel.
- Een van de 2 andere spelers probeert de ander te tikken.
- Deze mag voor een andere speler op de cirkel gaan staan. Twee is teveel, dus de achterste speler moet nu wegrennen.
- Wie getikt wordt is nieuwe tikker.