

## 19. KOM MEE, GA WEG 1.

### Spelverloop:

- Er is een "tikker", de andere deelnemers gaan bij een pion van de cirkel staan.
- De tikker loopt aan de buitenkant om de cirkel.
- De tikker mag tijdens het lopen een deelnemer op de schouder tikken en "ga weg of kom mee" roepen.
- In het eerste geval rent de speler in dezelfde richting als de tikker, in het andere geval rent de speler in de tegengestelde richting. De tikker en de speler sprinten een heel rondje om de cirkel.
- Wie als eerste weer terug op de plaats is heeft gewonnen.

### Organisatie/afmeting: zie tekening.

- Middencirkel of rechthoek.
- Zorg dat er precies een pion minder is dan het aantal deelnemers.

### Materiaal:

- Zoveel pionnen als er deelnemers zijn.

### Spelregels:

- Wie te laat komt wordt de tikker.

### Variatie:

- Rechthoek groter/ - 2 tikkers.

