

36. VERLOSSPEL.

Spelverloop:

- Een teamgenoot bevrijden.
- Wordt een deelnemer getikt dan moet de deelnemer ook in het vak.
- In het eigen vak kan je niet getikt worden.

Organisatie/veldafmeting: zie tekening.

- 20 x 30 meter,
waarin 2 vierkanten van 5 x 5 meter.

Materiaal:

- 12 pionnen.
- 1 of 2 hesje.

Spelregels:

- Je mag **niet** door het verlos vak lopen.
- Staan alle deelnemers in het verlos vak dan heeft/ hebben de tikker(s) gewonnen.

Variatie:

- Rechthoek groter maken.
- 2 Tikkers.

