

## Schipper mag ik overvaren

*Buitensport*



20

### Doel

Over te steken zonder getikt te worden

### Materiaal

- 4 pionnen of 4 stoelen ander materiaal om zijdes waar naar toe gelopen moet worden aan te geven

### Activiteit

1. De deelnemers gaan aan een kant staan
2. In het midden staat er een deelnemer of begeleider
3. Er wordt gezongen: "*Schipper mag ik overvaren ja of nee. Moet ik dan ook geld betalen ja of nee.*". Dan geeft de begeleider in het midden antwoord
4. Is het antwoord **NEE** dan mogen de deelnemers zo naar de overkant lopen/rennen. Is het antwoord **JA** dan vragen de deelnemers: "*Hoe?*". Nu geeft de begeleider aan hoe ze naar de overkant moeten lopen, bijvoorbeeld met hun vinger op hun neus
5. Op het moment dat de deelnemers naar de overkant lopen mag de begeleider de deelnemers tikken. Is de deelnemer getikt gaat deze even aan de zijkant staan.

### Hoe zet je het neer?

1. Creëer een 2 kanten van de ruimte een soort lijn in de breedte waar deelnemers op kunnen staan met daartussen minimaal 4 meter ruimte
2. Zet de deelnemers bij de start aan de ene kant en tijdens het spel moeten ze naar de andere kant lopen

### Let op!

- Let op de veiligheid van de deelnemers, dus oppassen dat ze niet botsen. Of dat ze ergens tegen aan kunnen lopen.
- Zorg voor voldoende ruimte
- Let op dat er geen voorwerpen in de weg staan

### Te makkelijk?

- De deelnemers die getikt zijn, worden daarna ook tikkers
- Maak het veld groter
- Bedenk samen met de deelnemers moeilijkere manieren om naar de overkant te lopen

### Te moeilijk?

- Speel het dat er niet afgetikt en deelnemers gewoon op de aangegeven manier naar de overkant moeten gaan