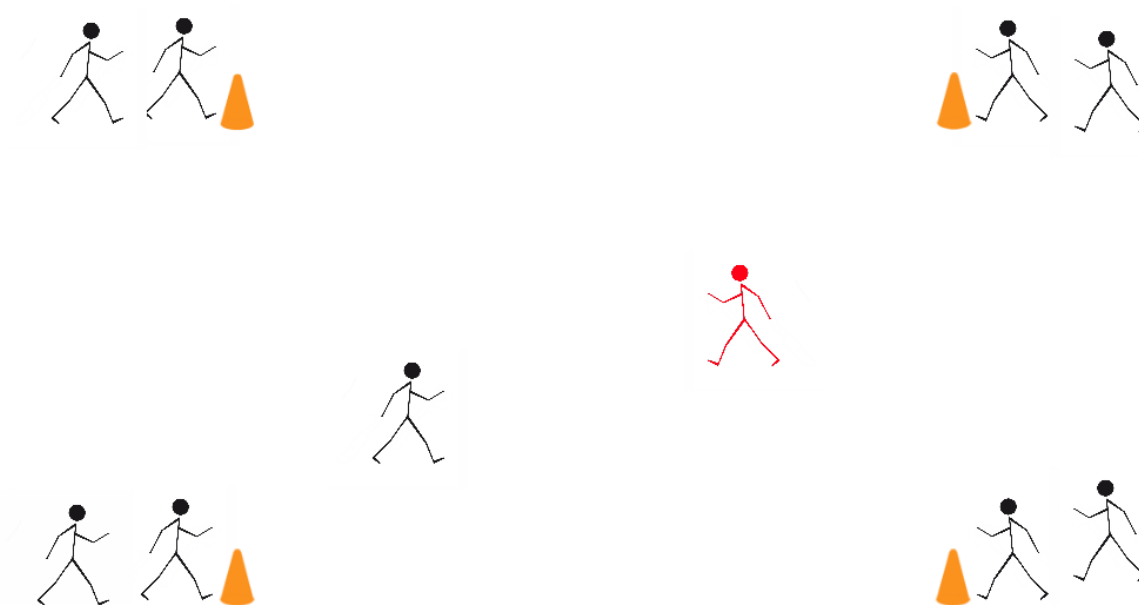


- Maak een rechthoek met vier pionnen.
- Per pion twee wandelaars.
- Een tikker (rood) en een 'prooi'.
- De rest staat in 2-tallen bij elkaar.
- De tikker probeert de 'prooi' aan te tikken.
- De 'prooi' tracht om niet getikt te worden.
- Als de 'prooi' bijna getikt wordt, kan hij ervoor kiezen om bij een 2-tal aan te sluiten. Omdat drie teveel is moet de voorste van de drie weg. Dit wordt dan de nieuwe prooi.
- Mocht de tikker de 'prooi' tikken dan wisselen zij van functie.



#### Variatie

- Afhankelijk van de grootte van de groep kun je een à twee pionnen erbij plaatsen, dan een extra tikker.
- In plaats van een rechthoek, plaats de pionnen krus kras.
- De 'prooi' mag kiezen waar hij aansluit in het groepje - voor dan moet de achterste weg, achter dan moet de voorste weg.
- Twee tikkers.

#### Voordelen

- Ludieke vorm
- Vergroten wandelsnelheid

#### Do's en Don'ts

- Kies een vlakke ondergrond
- Blijf volgens de juiste techniek wandelen
- Niet rennen

#### Stel je voor