



Verstoppertje

met vrij klappen



Binnen of buiten met mogelijkheden om te verstoppen



Minstens 4 deelnemers



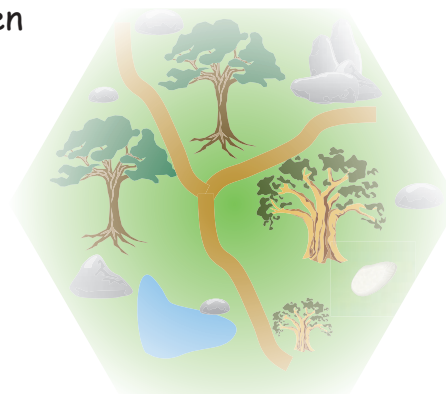
Kan gespeeld worden zo lang als men wil!



Eventueel stopwatch en fluitje



Buitenshuis moet eerst **een speelveld** met een aantal schuilplaatsen (bv, struiken, bomen, grote stenen, ...) worden **afgebakend** of goed worden **vastgelegd** (grootte is afhankelijk van het aantal deelnemers en de speeltijd).



Er wordt een positie „**startpunt**” voor het tellen en vrij klappen, ongeveer in het midden van het speelveld of in het midden van het huis, gekozen. Dit moet een boom of een muur zijn, waar de „zoeker” moet tellen, aftikken en de spelers elkaar kunnen vrij klappen. Op deze plaats komen **alle spelers** aan het eind van het spel weer bij elkaar.

In de eerste ronde wordt een deelnemer als „zoeker” **aangewezen**. Hij/zij gaat met het gezicht naar de boom of de muur staan, houdt zijn/haar ogen dicht en **telt nu hardop** van 0 tot 60. Gedurende deze tijd kunnen de andere spelers zich **verstoppen**.

Als de „zoeker” klaar is met tellen, kan hij beginnen met het **zoeken** naar de anderen. Als hij iemand vindt, rent hij/zij zo snel mogelijk naar **het startpunt**, waar hij hard de **naam van de gevonden persoon roept** en hem door het klappen op de boom c.q. muur „**aftikt**”. De gevonden persoon heeft de mogelijkheid, wanneer hij voor de „zoeker” bij het startpunt komt, zich daar „**vrij te klappen**”, indien hij/zij roept: „1, 2, 3; naam vrij!” De eerste speler die gevonden werd en zich niet vrij kon klappen, is **bij de volgende ronde de „zoeker”**. De al gevonden en vrij geklapte spelers wachten bij het **startpunt**, totdat alle spelers gevonden zijn, of tot de ronde beëindigd wordt.



Een maximale tijd per ronde vastleggen!

Door op het fluitje te blazen, kan het spel (de ronde) worden gestopt.



Creativiteit, snelheid, tactiek