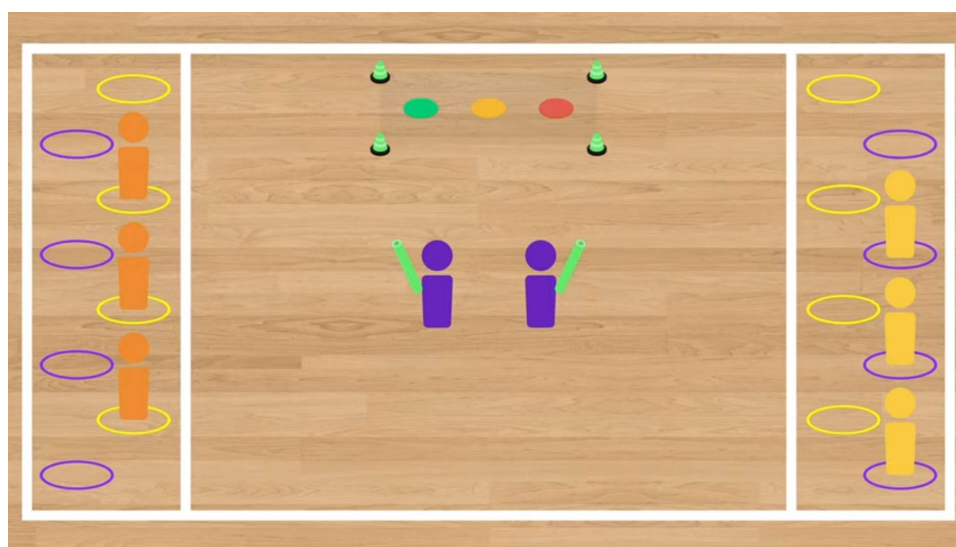


## Ghostbusters

Maak met behulp van pylonen het speelveld. Eventueel met krijt de twee kleinere vakken tekenen. De hoepels zijn niet nodig.



Deel de groep in twee. Aan de ene kant staan de spoken en aan de andere kant staan de griezels. Geef de spoken een lintje om. Wanneer de leerkracht roept 'spook!' rennen de spoken naar de andere kant. Dit geldt ook voor de griezels. Roep ook eens spook en griezel tegelijkertijd. Benadruk goed kijken in verband met het bots gevaar. Herhaal dit een aantal keer tot iedereen is opgewarmd.



Er komen twee Ghostbusters. Dit zijn de tikkers met een speciale tikstaf. Je kan alleen getikt worden als je in het middelste vak staat. Gedurende twee en een halve minuut mogen de spoken en griezels zelf weten wanneer ze naar de overkant rennen. Elke keer dat er is

overgelopen verdient de speler een punt. Punten houden de lopers zelf bij. Wanneer iemand getikt is gaat de speler op de rode stip staan, wanneer er nog iemand getikt is gaat deze nu op de rode stip staan en schuift de andere speler door naar oranje. Op de groene stip staan betekend dat je weer meespeelt. Al de behaalde punten vervallen wanneer je getikt bent.

Als de tijd erop zit dan bepaald het aantal punten dat iemand heeft verzameld de vervolg opdracht.

0 - 10 punten = drie rondjes om het speelveld rennen

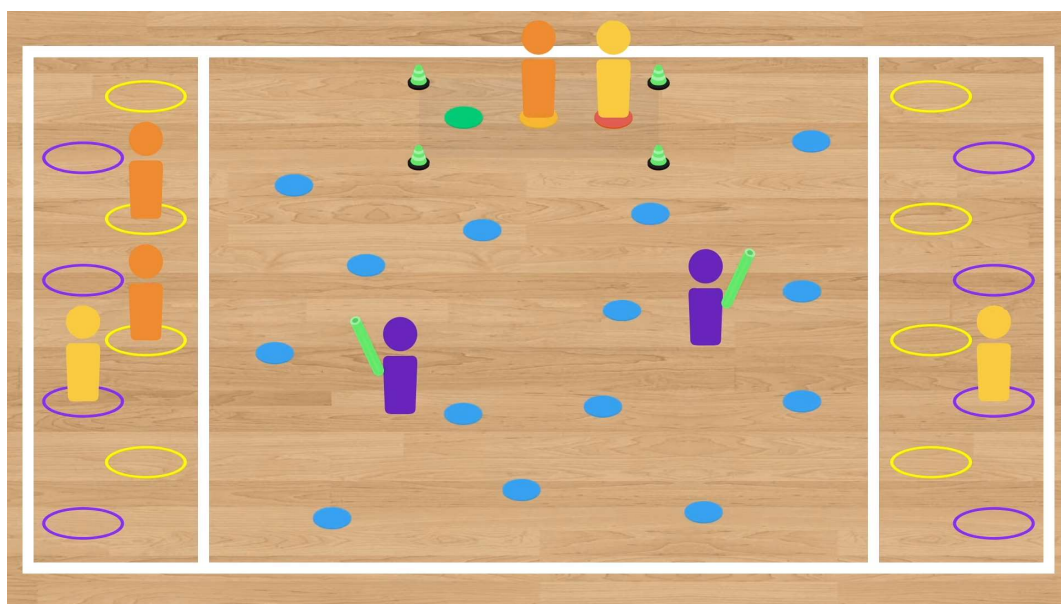
11 - 15 punten = 10 kniebuigingen (squats)

16 - 25 punten = 10 jumpingjacks (bij springen benen en armen spreiden, de volgende sprong sluiten)

Vanaf 25 punten = 1 keer opdrukken

Dit kan een aantal keer herhaald worden met steeds nieuwe tikkers

### Stap niet in de val



Er liggen nu vallen (stippen) in het speelveld. Zodra een spook of griezel op een val stapt is hij af en gaat hij bij het stoplicht staan. Stimuleer eerlijk spel. Bij twijfel speel door. De tikker mag wel op een val stappen.

Benodigheden; foambuis, 12 pylonen, stippen, evt. stoepkrijt, lintjes.