

# Silly Sports & Goofy Games

## Neurietikkertje

### Neurietikkertje

Twoe andere spelers, waar je handen mee vast kunt houden en neurien, vormen een veilige haven in de storm.

#### Vorm trio's

Alle spelers gaan in groepjes van drie staan.

#### Wijs tikkers aan

De spelleider haalt een aantal groepjes van drie uit elkaar om tikkers te worden, zodat er ongeveer één tikker is per twee groepjes van drie. De tikkers houden de hele tijd één hand boven het hoofd, zodat iedereen weet wie ze zijn.

#### Wil je veiligheid? Houd elkaars handen vast en neurie!

Spelers zijn veilig voor de tikkers als ze een kringetje van drie vormen, elkaars handen vasthouden en neurien. Wil je veiligheid? Zoek dan twee anderen die geen tikker zijn, houd elkaars handen vast in een kringetje, haal diep adem en begin te neurien. Je bent nu veilig, maar alleen tot dat één van jullie buiten adem raakt.

#### Buiten adem? Laat elkaar los en zet 't op een rennen!

Als één van de drie spelers buiten adem raakt, moeten de drie spelers elkaar loslaten en wegrennen op zoek naar nieuwe partners. Een tikker kan iedereen tikken die niet in een groepje van drie staat te neurien.

## 5

#### Getikt? Word een tikker

Als je getikt wordt, ben jij tikker en is de tikker vrij. Je mag niet terugtikken, als je wordt getikt mag je daarna niet omdraaien en dezelfde persoon die jou net getikt heeft tikken.

## 6

#### Het tikker-zijn wordt overgedragen

Als je als tikker een andere speler tikt, dan wordt jouw tikker-zijn overgedragen op die andere speler. Je houdt als tikker de arm van die persoon vijf tellen omhoog, terwijl je in zijn ogen kijkt. Nadat je tot vijf geteld hebt en er zeker van bent dat de getikte speler weet dat hij nu tikker is (en dus niet zijn hand weer omlaag mag doen totdat hij iemand anders getikt heeft), ben je vrij om twee anderen te gaan zoeken om samen veilig mee te zijn. De nieuwe tikker moet zijn hand omhoog houden, totdat hij het tikker-zijn heeft overgedragen door een andere speler te tikken.

