

## Vaar jij de juiste koers?

# SCHIPPER MAG IK OVERVAREN?

### Uitleg spel:

Alle spelers staan aan één kant van een terrein zoals bijvoorbeeld een speelplaats of pleintje. Tussen de spelers en de overkant van het terrein staat de tikker ofwel de 'schipper'. De bedoeling is dat de spelers de overkant moeten halen, zonder getikt te worden.

Voordat de spelers over mogen steken, zingen zij een liedje: "schipper mag ik overvaren, ja of nee, moet ik soms een cent betalen ja of nee?"

De schipper kan "nee" zeggen, dan mag iedereen oversteken zonder getikt te worden. Zegt hij "ja", dan vragen de spelers: "wat moet ik dan doen?"

De schipper verzint een opdracht die bij het oversteken goed moet worden uitgevoerd. Bijvoorbeeld hinkelend of met een arm op de rug. Voert een speler deze opdracht niet goed uit, dan kan de schipper hem tikken! De schipper kan er ook voor kiezen dat alleen de spelers met een blauwe broek of kleding met de kleur rood over mogen steken. Deze spelers mogen gewoon oversteken zonder getikt te worden. Degene die de betreffende kleur niet draagt moet proberen zonder getikt te worden de overkant te halen. Wordt een speler getikt, dan moet hij de schipper helpen!



De speler die als laatste wordt getikt en het vaakst de overkant heeft gehaald, is de winnaar. Degene die als eerst in het spel werd getikt, moet nu de schipper zijn.

### Varianten:

Traditioneel **overlooptikkertje**: spelers steken de speelplaats over en proberen zonder getikt te worden de overkant te halen. Als ze wel getikt worden, doen zij niet meer mee in het spel en moeten langs de 'kant' staan. Bij een nieuw spel is degene die als eerste werd getikt de tikker!

**Verlossertje**: Twee tikkers (of meer) moeten alle spelers zo snel mogelijk tikken. Let op, want de spelers die getikt zijn, kunnen worden bevrijd! De spelers die af zijn, moeten stilstaan op de plek waar zij zijn getikt. De andere spelers moeten hen proberen te 'verlossen'. Dit kan door hen aan te tikken. Om het spannender te maken, kunnen spelers die af zijn als bok staan (voorover met de handen op de knieën) op de plaats waar ze zijn getikt. Dan moeten de andere spelers proberen met een spreidsprong over de bok te springen.

De speler is dan verlost en mag weer meedoen. Het hoeft geen boksprong te zijn, er kan ook voor worden gekozen om onder elkaars benen door te kruipen om verlost te worden, etc.

**Chinese muur**: Het spel gaat hetzelfde als 'schipper mag ik overvaren', alleen vormen de spelers die af zijn samen met de tikker een muur in het midden. De tikkers houden elkaars hand vast en mogen niet loslaten als ze iemand willen tikken.

De tikkers moeten goed met elkaar samenwerken, want een speler tikken wordt zo stukken moeilijker!

### Veiligheid:

Speel op een terrein waar weinig verkeer en voldoende speelruimte is. Houd vooral bij de variant Chinese muur rekening met elkaar.

Benodigheden:  
geen  
Aantal deelnemers:  
vanaf 5 spelers  
Leeftijd: vanaf 9 jaar

