



## Tien tellen in de rimboe

*Een spannende combinatie tussen tikken en verstoppertje*

Een spannende combinatie tussen tikken en verstoppertje! Hoe minder tellen er over blijven, hoe sneller je moet lopen.

Duratie	: 15 minuten
Vorbereidingstijd	: n.v.t
Ontwikkeling	: <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Cognitieve ontwikkeling:</b> Getallen</li><li>• <b>Motorische ontwikkeling:</b> Grove motoriek</li><li>• <b>Sociaal-emotionele ontwikkeling:</b> Omgaan met anderen</li></ul>
Doelgroep	: Peuter (2 tot 4 jaar), Kleuter (4 tot 6 jaar), 6-8 jaar, 8-12 jaar
Soort activiteit	: Spel, Sport & bewegen
Groepsgrootte	: Groep tot 10 kinderen, Groep meer dan 10 kinderen



### Wat heb je nodig?

- plekken en materialen waar je je achter kunt verstoppertje

### Ontwikkelingsgebieden stimuleren

Tijdens deze activiteit stimuleer je de **cognitieve ontwikkeling** van het kind. Het kind leert van 10 tot 0 te tellen en wat het bij deze getallen precies moet doen in dit spel. Door middel van de **grote motoriek** probeert het kind zich zo snel mogelijk te verstoppertje. Het spel 'Tien tellen in de rimboe' speelt het kind samen met de andere kinderen. Dit stimuleert de **sociaal-emotionele ontwikkeling**.

### Wat is dit voor spel?

We spelen een spel dat een combinatie is tussen tikkertje en verstoppertje. Het is een erg leuk spel om met een groep te spelen!

### Hoe gaat het spel precies?

Eén kind is de zoeker tijdens dit spel. De zoeker staat bij de tikplek, doet zijn ogen dicht en roept: "10 tellen in de rimboe, 10-9-8-7-6-5-4-3-2-1-0".

Tijdens deze 10 tellen verstoppertje de anderen zich. De zoeker doet zijn ogen open en kijkt of hij iemand kan zien zonder te lopen. Ziet hij iemand? Roep dan de naam en plaats en hij is af.

Ziet de zoeker niemand? Doe dan weer je ogen dicht en begin nu bij "9 tellen in de rimboe 9-8-7-6-5-4-3-2-1-0". Zodra hij roept 9 tellen in de rimboe, komt iedereen uit zijn verstoppertje, tikt de zoeker aan en noemt zijn eigen naam. Dan verstoppertje je weer zo snel mogelijk.

De zoeker kijkt of hij nu wel iemand ziet en mag één stap zetten. Ziet hij weer niemand dan gaat hij verder met 8 tellen in de rimboe en mag daarna twee stappen zetten. Zo wordt het steeds moeilijker voor de verstoppers, omdat er minder tijd is om je te verstoppertje. Het is een intensief spel om te spelen. Hoe minder tellen je hebt, hoe sneller je moet lopen.





## Stappen overzicht

- 10 tellen in de rimboe = 0 stappen
- 9 tellen in de rimboe = 1 stap
- 8 tellen in de rimboe = 2 stappen
- 7 tellen in de rimboe = 3 stappen
- 6 tellen in de rimboe = 4 stappen
- 5 tellen in de rimboe = 5 stappen
- 4 tellen in de rimboe = 6 stappen
- 3 tellen in de rimboe = 7 stappen
- 2 tellen in de rimboe = 8 stappen
- 1 tel in de rimboe = 9 stappen

## Variaties

- Je kunt ervoor kiezen om het spel zo te spelen dat de kinderen zich alleen maar hoeven te verstoppen. Als de zoeker opnieuw begint te tellen moeten de kinderen zich op een andere plek gaan verstoppen. Zo blijft het nog spannender.
- Alle gevonden kinderen mogen de zoeker bij de hand pakken en helpen met zoeken.
- Je kunt een 'bevrijdregel' invoegen. Deze zorgt er dan voor dat de kinderen vrij zijn en dus niet meer gevonden kunnen worden door de zoeker. Je kunt er bijvoorbeeld voor kiezen om een 'buutplek' te maken; een plek waar de kinderen heen mogen rennen en zichzelf vrij mogen buten. Als dit lukt zonder getikt te worden door de zoeker, zijn ze vrij en hoeven ze zich niet meer te verstoppen.

## Tips

- Zorg ervoor dat er van tevoren afspraken worden gemaakt over het gebied waar dit spel gespeeld wordt. Dan behoudt iedereen het overzicht.
- Als er gewerkt wordt met een thema, kun je er voor kiezen om dit thema door te voeren. Dan kan het bijvoorbeeld "10 tellen in de jungle" worden in plaats van "10 tellen in de rimboe". Op deze manier zorg je ervoor dat het spel aansluit bij de belevingswereld van de kinderen en wordt het meer aantrekkelijk om mee te doen.

