

## 23. HELP ELKAAR.

### Spelverloop:

- Helft van de aanwezige deelnemers lopen binnen een rechthoek met een hoedje in de hand.
- De andere helft mag door een tikker getikt worden. De speler kan zich in veiligheid brengen door snel een hoedje vast te pakken. Twee deelnemers die een hoedje vast hebben mogen dan niet getikt worden.
- Er mogen geen drie deelnemers een hoedje vast houden.
- Die het langst het hoedje vast houdt moet dan weg.

### Organisatie/afmeting: zie tekening.

- Een rechthoek van 20 x 30 meter.

### Materiaal:

- 4 pionnen en 1 of 2 hesjes.
- Hoedjes.

### Spelregels:

- Wie getikt wordt wisselen met de tikker.
- Wie buiten de rechthoek komt is ook af.

### Variatie:

- 2 tikkers.

