

Weipalen-loop

Alle spelers staan in één grote kring.

Er is een tussenruimte van één meter tussen de spelers.

Twee spelers die ongeveer 4 plaatsen van elkaar verwijderd staan, worden door de spelleider aangeduid.

De spelleider vermeldt duidelijk wie er achter wie gaat lopen.

Op het startsein beginnen de spelers de cirkel rond te slalommen.

Als de speler die wegloopt, zijn standplaats opnieuw bereikt, blijft hij daar staan: zijn rechterbuur begint nu al slalommend te lopen.

Als de achtervolger de looper echter kan aantikken, wordt er van looprichting veranderd en is het de tikker die nu zijn plaats moet proberen te bereiken.