

Groepswedstrijd



Sporthal of buiten



Iets om de start- en middenpositie te kenmerken, eventueel hindernissen

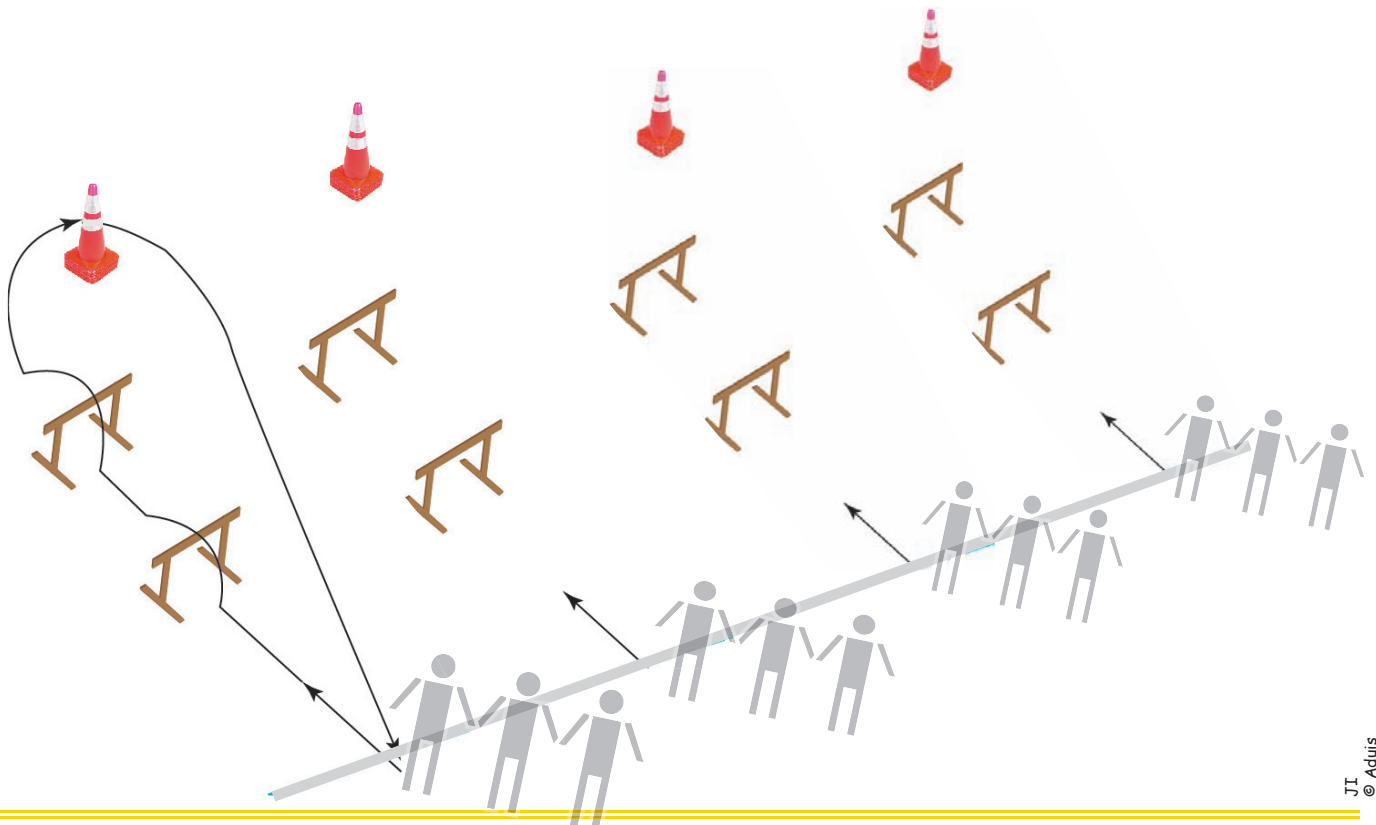


Eerst worden alle deelnemers, afhankelijk van het aantal, verdeeld in 2-4 even grote groepen. Voor elke groep is exact hetzelfde parcours (ca. 10 meter), waarin ook hindernissen opgenomen zijn, gecreëerd.

Deze moet natuurlijk voor alle groepen exact hetzelfde zijn, zodat niemand een voor- of nadeel heeft.

Elke groep gaat in een rij achter de startlijn staan.

Met het startsignaal van de spelleider starten de eerste van elke groep en rennen door het parcours en weer terug. Bij de startlijn wordt afgetikt en de volgende mag starten. Winnaar is de groep van welke alle deelnemers als eerste het parcours juist hebben afgerond en in een rij achter de startlijn staan.



De oplossing en zeer veel andere werkbladen om gratis te downloaden:

www.aduis.nl. Neemt u een kijkje.