

# Hoepelwedstrijd



In de sporthal of buiten.



3 Hoepels, pionnen voor het parcours, fluitje.



Met de pionnen worden 3 exact dezelfde parcoursen opgebouwd. De deelnemers worden in drie even sterke groepen verdeeld, die zich achter de startlijn opstellen. De voorste van de groep krijgt een hoepel. Na het startsignaal van de spelleider proberen ze de hoepel zo snel mogelijk door het parcours en daarna terug naar de start te rollen. Daar wacht als de volgende speler uit de groep en neemt de hoepel op de startlijn over. Als elk lid van de groep het parcours heeft afgerond, gaan ze snel in een rij achter de startlijn zitten. De deelnemers uit de snelste groep zijn de winnaars.



Training voor behendigheid en beweeglijkheid.



De spelleider moet ervoor zorgen, dat het startsignaal niet overtreden mag worden, het parcours door de deelnemers correct wordt genomen en niet wordt afgekort.

