

# Schaar-Steen-Papier



Springen en landen

## Lesverloop

De eerste sporter van elk team springt in de hoepels. Wanneer ze elkaar tegenkomen, spelen ze schaar-steen-papier. De winnaar mag verder springen, de verliezer gaat terug naar zijn rij. De volgende sporter van het verliezende team start met springen. Het team dat het snelste volledig naar de andere kant geraakt, is gewonnen.

## Organisatie & materiaal

In kleine groepjes.

De hoepels liggen in een rij achter elkaar.

Aan elk uiteinde van het parcours staat een groep.

## Hoepels

## Variatie of uitbreiding

- Op 1 been springen.
- Achteruit springen.
- Variatie in afstand van parcours.