

## 20. WIE BLIJFT OVER.

### Spelverloop:

- In een rustige looppas lopen de deelnemers om de cirkel. Op teken van de trainer sprint iedereen naar een hoedje in de ruimte en zet daar zijn voet op **(denk aan elkaars voeten/enkels)**.
- Wie over blijft heeft verloren en krijgt een strafpunt.

### Organisatie/afmeting: zie tekening

- Middencirkel of rechthoek gebruiken.
- In de ruimte liggen hoedjes min 1.

### Materiaal:

- Pionnen.
- Hoedjes.

### Spelregels:

- Elkaar niet wegduwen.
- Wie voor zijn beurt roept krijgt een strafpunt.

### Variatie:

- Rechthoek groter maken.
- 2 of 3 hoedjes minder in de ruimte.

