

POLITIE AGENTJE



- Potjes
- Grasterrein
- Rode en groene kaart



- Reactievermogen
- Remcontrole
- Snelheidscontrole

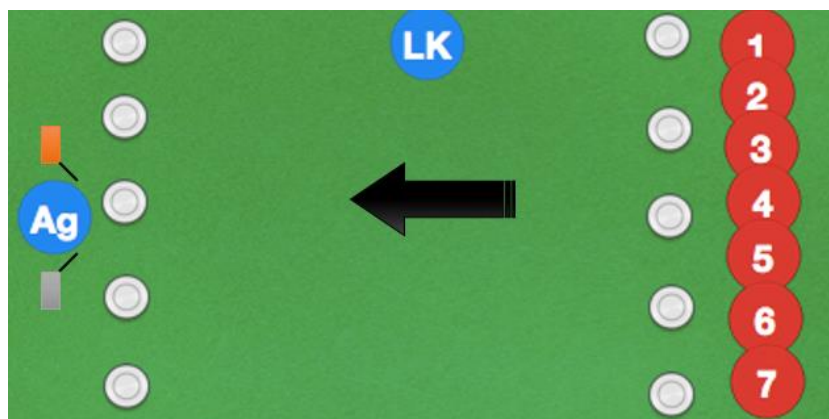
Omschrijving

De renners stellen zich naast elkaar op achter een lijn of achter een rij potjes. Eén renner uit de groep speelt politieagent en staat aan de andere kant van het terrein. Hij heeft een rode en groene kaart in de hand en staat gedraaid met zijn rug naar de andere renners. Wanneer hij een groene kaart opsteekt, mag iedereen zo snel mogelijk vertrekken en doorrijden naar de aankomstlijn. Wanneer hij een rode kaart opsteekt moet iedereen zo snel mogelijk stoppen en stilstaan. Na het opsteken van de rode kaart draait de agent zich om. Wie dan nog beweegt moet terug naar de startlijn. Wie het eerst de aankomstlijn overschrijdt met beide wielen wint het spel.



De begeleider (LK) positioneert zich zodanig dat hij het speelveld kan overschouwen en de fair play kan bewaken.

Opstelling



Makkelijker

- Begeleider (LK) speelt agent
- Meer tijd laten tussen het opsteken van de rode kaart en het omdraaien van de agent

Moeilijker

- Moeilijker terrein gebruiken (bos)
- Obstatels gebruiken (wortels, bomen ...)
- Verplicht stilstaan met voeten op pedalen na het stoppen. Voet aan grond = terug naar de startlijn