

RIDDERTJE



- 8 kegels
- Chronometer
- Isolatiebuizen (evenveel als renners)



- Wendbaarheid
- Probleemoplossend vermogen
- Behendigheid
- Durf

Omschrijving

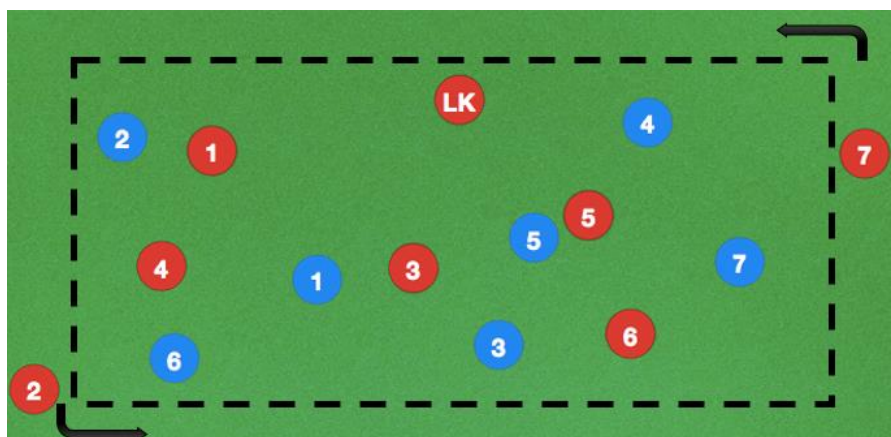
De renners rijden achter elkaar met een klein verzet rond in de met kegels afgebakende rechthoek. Bij het passeren aan de begeleider (LK) geeft deze de renner afwisselend het nummer 1 of 2 mee. Zo wordt de groep verdeeld in twee gelijkwaardige groepen. De groep met nummer 1 = het wild. Zij rijden door elkaar in de rechthoek. De groep met nummer 2 = de ridders. Na het startsignaal jagen de ridders op het wild in de rechthoek met een isolatiebuis. Als een renner aangetikt wordt door een ridder, ligt hij uit het spel en rijdt hij rondjes rond de rechthoek. Nadien worden de rollen omgedraaid. De riddergroep die het snelst al het wild kan tikken wint het spel.



De renners dienen aangetikt te worden op het lichaam.

De begeleider houdt de tijd bij die de ridders nodig hebben om al het wild aan te tikken.

Opstelling



Makkelijker

- De groep ridders kleiner maken dan de groep wild
- Beweegruimte vergroten

Moelijker

- Moeilijk terrein gebruiken (helling ...)
- Obstakels gebruiken (bomen, wortels ...)
- Isolatiebuizen inkorten

Discipline: Weg – Veld – BMX – MTB – Trial

Vorbereiding op onderdeel PROEF: Speed on Wheels (U8-U12-U15-U17) – Skills (U12)