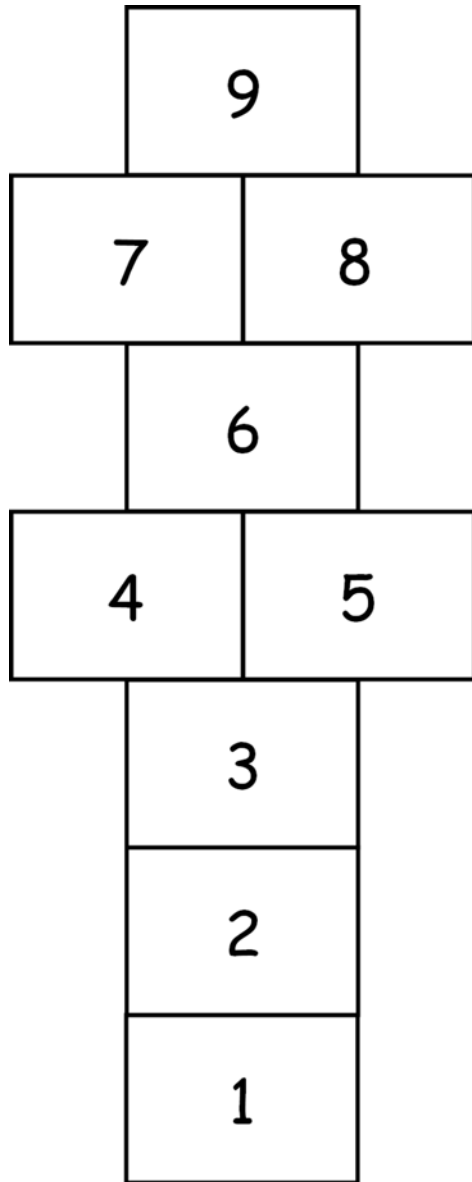


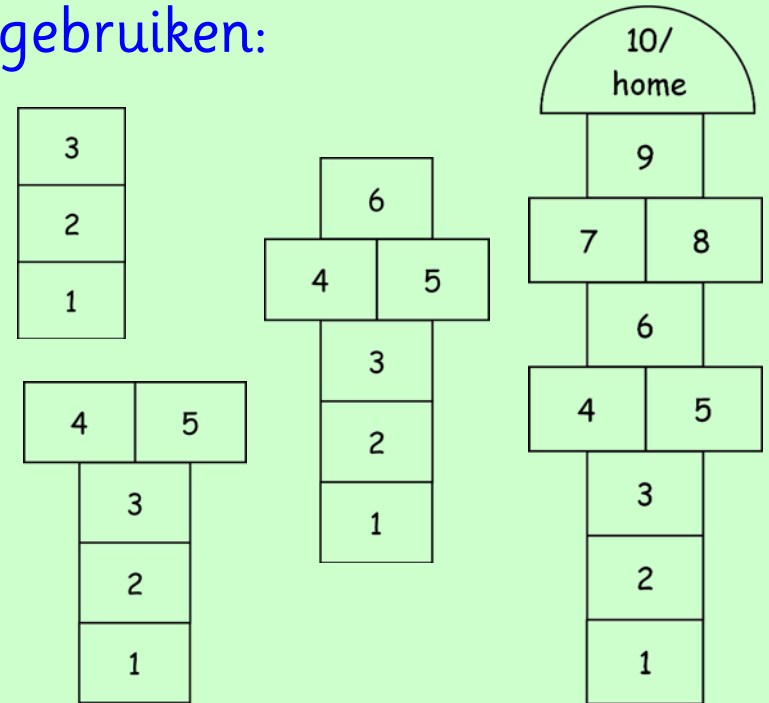
Hoe je moet
hinkelen

1

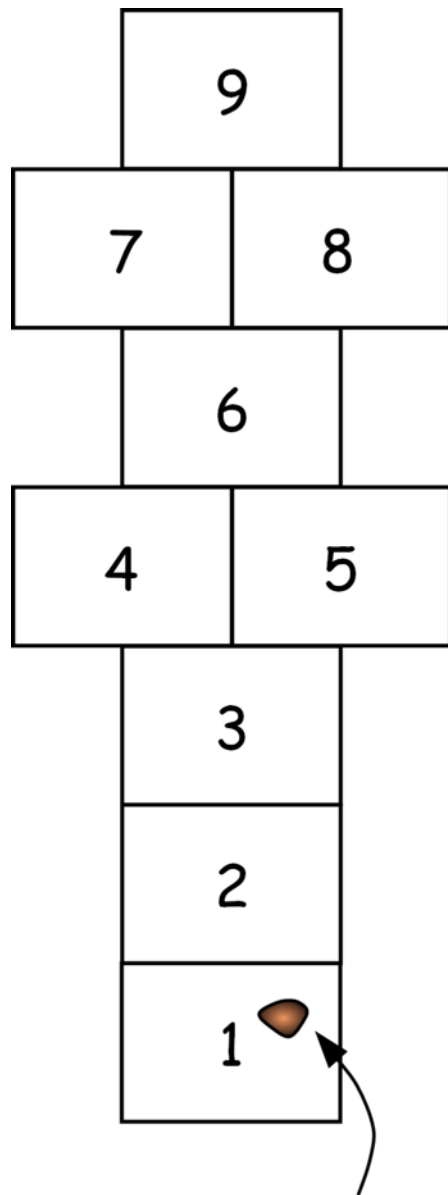


Gebruik krijt om een hinkelbaan te tekenen op de grond.

Je kan verschillende patronen gebruiken:



2

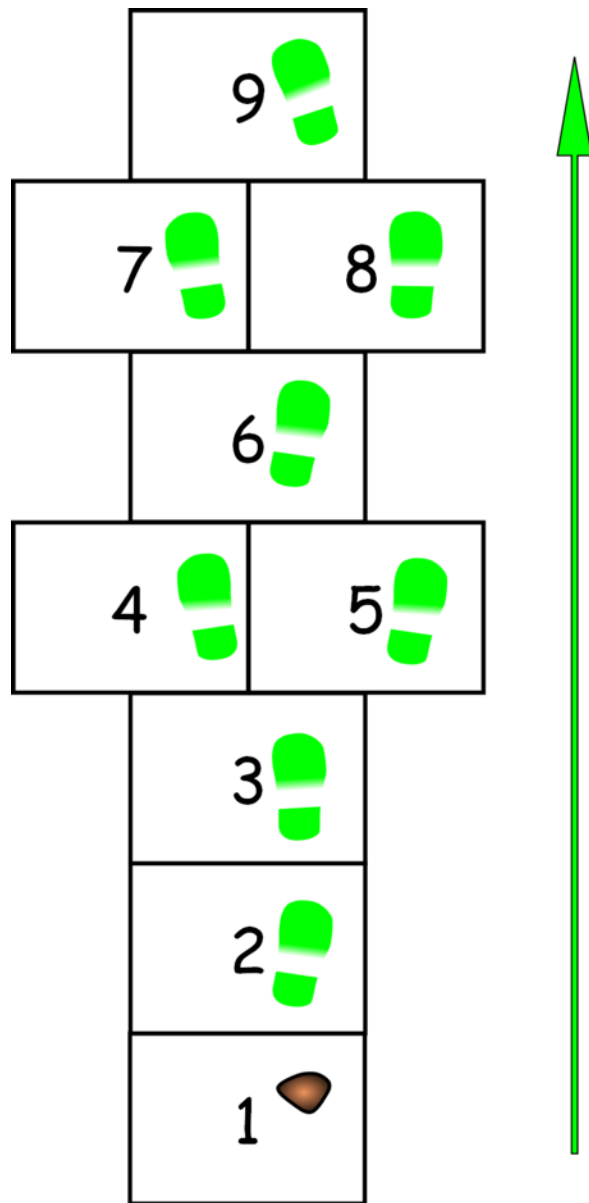


Gooi een klein voorwerp (zoals een steen) op het eerste vierkant om het aan te duiden. (Gooi de volgende keer op het tweede vierkant en zo verder.)

Regels

- het voorwerp moet in het vak landen en niet op de lijn.
- als het voorwerp niet in het vak landt moet je een beurt overslaan.

3

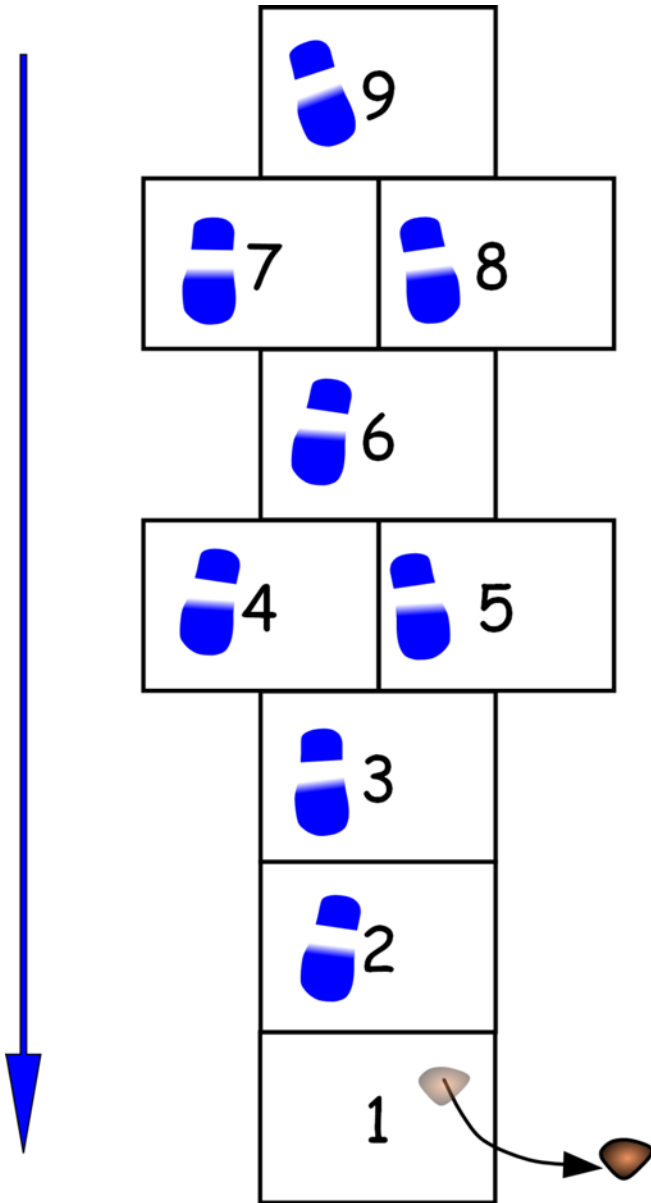


Spring in elk vierkant, behalve het vierkant aangeduid met het voorwerp.

Regels

- slechts 1 voet in het vierkant
- er mag maar één voet de grond raken (behalve wanneer er twee vierkanten naast elkaar staan)

4

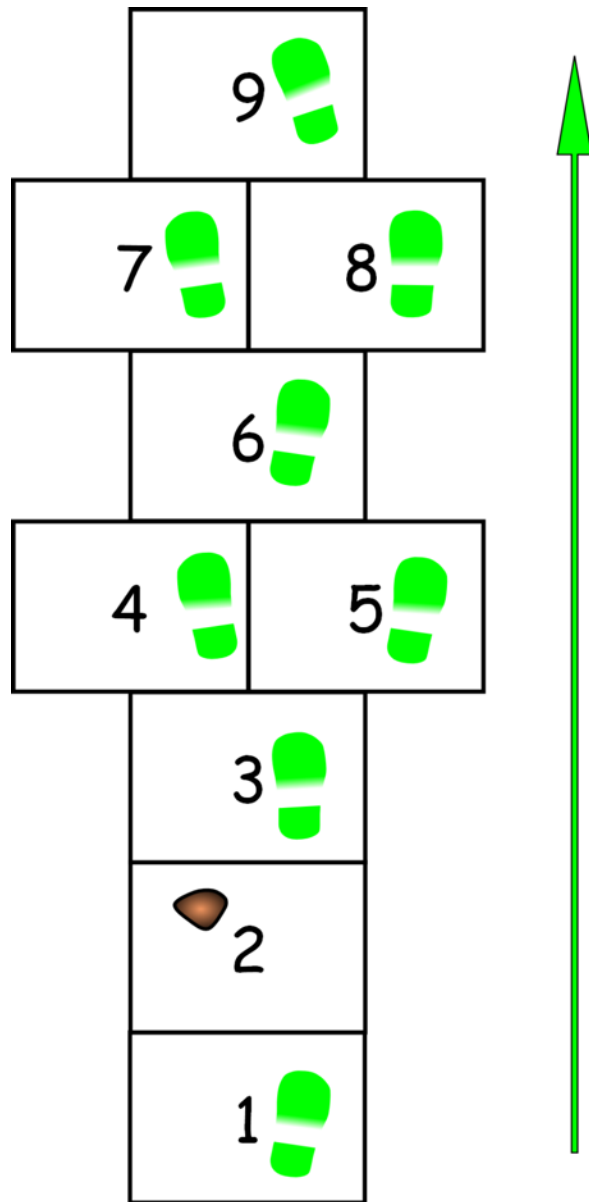


Draai rond op één voet wanneer je het einde bereikt en spring terug.

Raap het voorwerp op, op je weg terug en geef het aan de volgende speler.

Gebruik dezelfde regels op de terugweg!

5

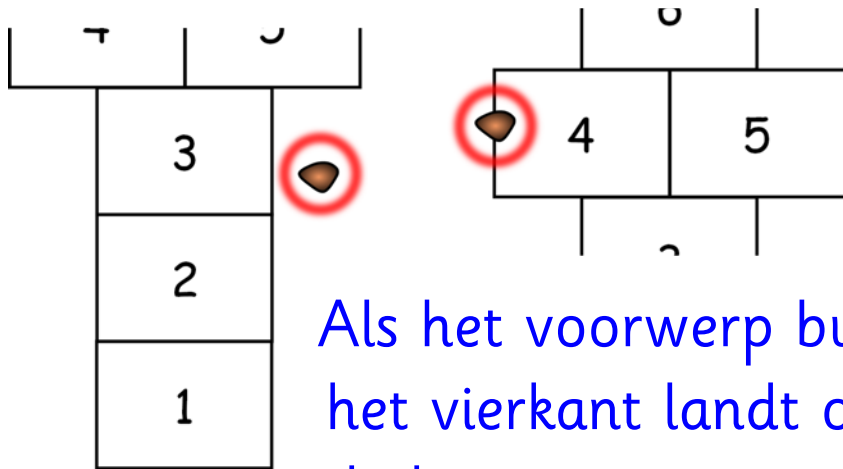


De volgende speler mag beginnen.

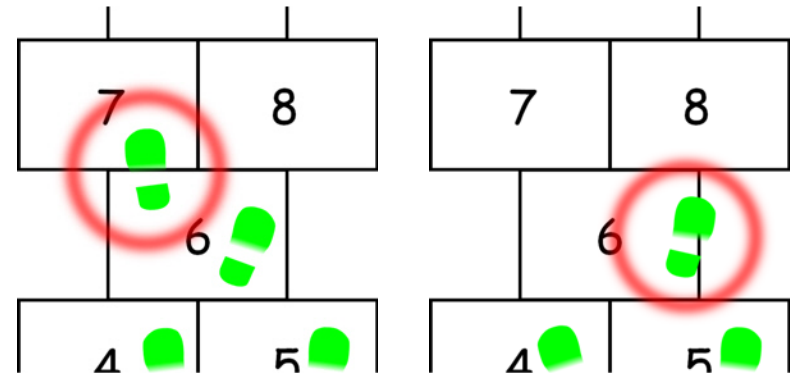
Elke speler herhaalt het spel en gooit de steen telkens op het volgende vierkant.

De winnaar is de eerste speler die het voorwerp op elk vierkant heeft geworpen.

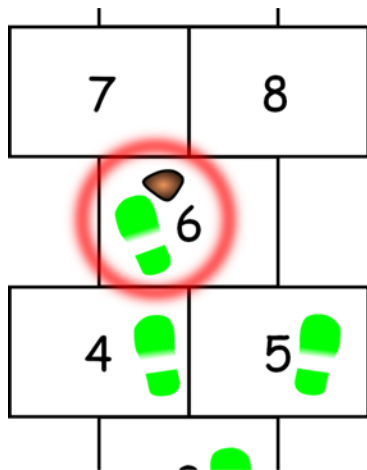
Een beurt overslaan



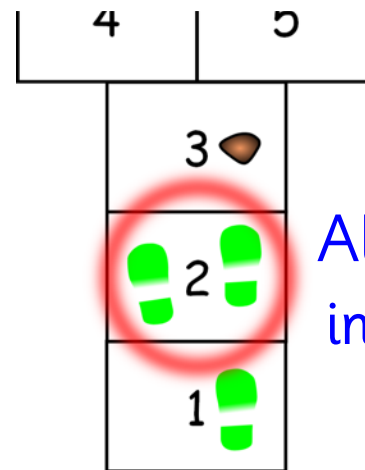
Als het voorwerp buiten het vierkant landt of op de lijn.



Als je op de lijn springt



Als je in het vak met het voorwerp springt.



Als je met twee voeten in een vierkant springt