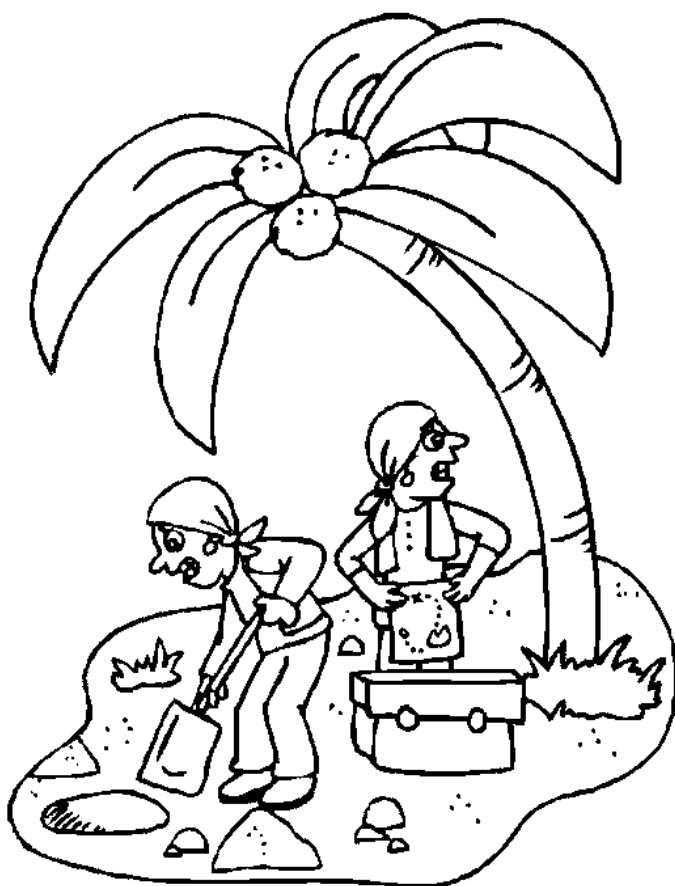
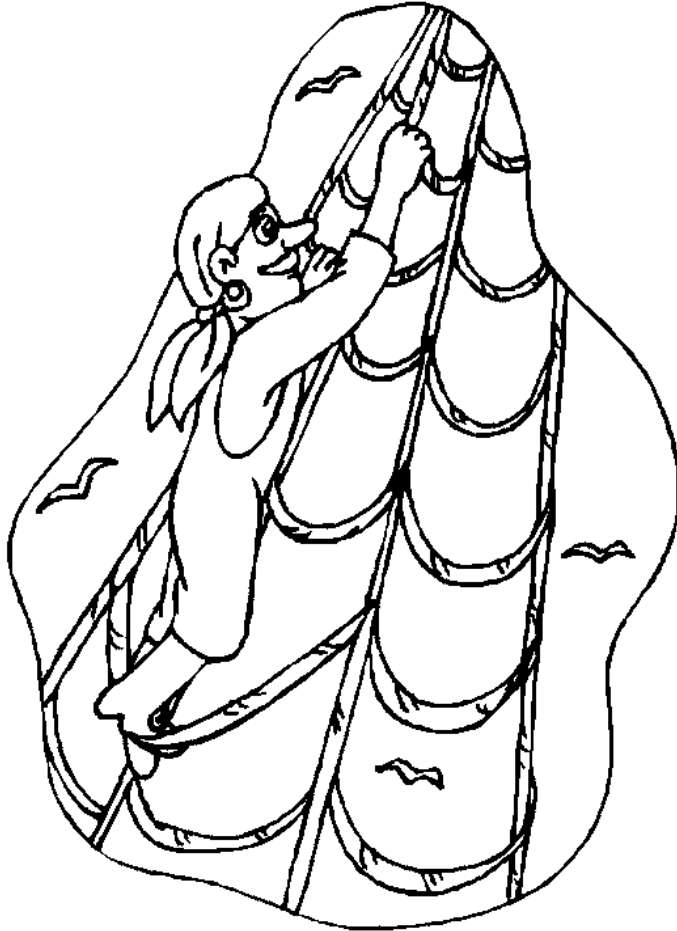


ZEEROVERS



SPELCIRCUIT

KLIM IN DE MAST



Opdracht:

In het touw klimmen en de gemarkeerde plek aantikken is één punt.
Nadat je weer naar beneden bent geklommen mag je opnieuw proberen.

Let op met naar beneden klimmen, Neem je de tijd hiervoor!

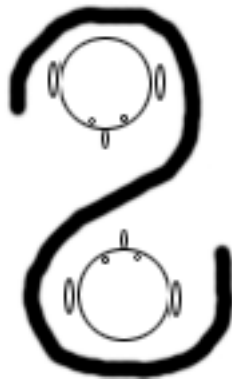
BILLEN TIK

Pak elkaar met de rechterhand vast zodat je elkaar gekruist met één hand vast hebt.

Probeer met de andere hand je tegenstander op de bil te tikken om een punt te verdienen.



DUEL 1



Opdracht:

Leg één einde van de band om je middel en pak met je rechter hand de band vast.

Trek de ander over de streep zonder je linker hand te gebruiken om één punt te verdienen.

BOEIEN KONING



Opdracht:

Verdien één punt door de ander vast te binden met je eigen band zodat ontsnappen onmogelijk wordt.

Vastbinden mag niet om het hoofd of de nek.

DUEL VAN ÉÉN BENIGE BIL



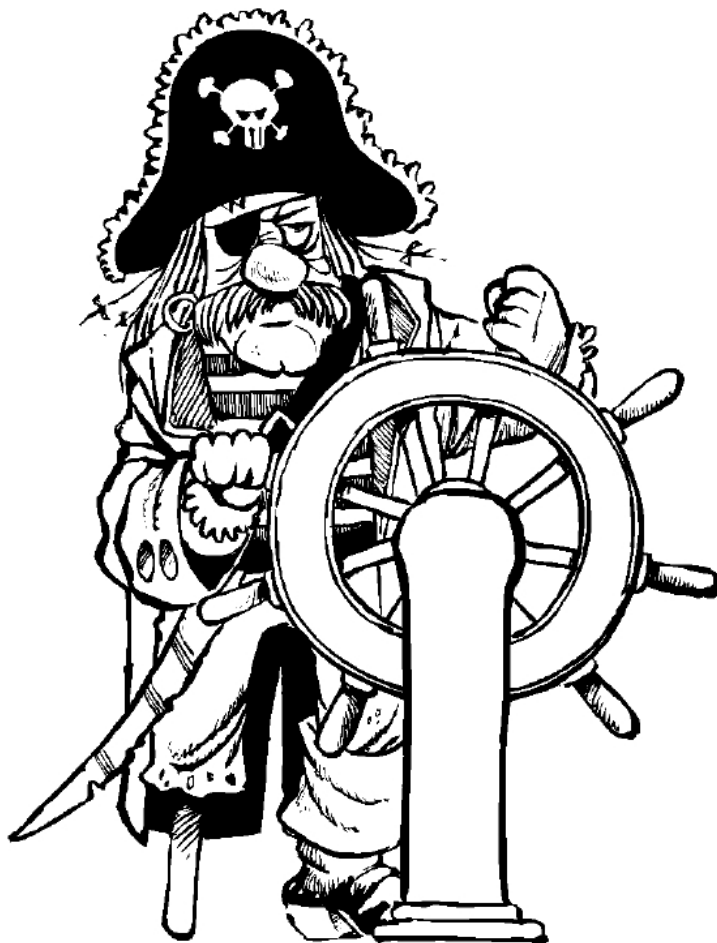
Opdracht:

Je staat alle twee met een been van de grond en je pakt elkaar vast.

Probeer de ander uit balans te trekken

Wanneer de ander zijn “houten been” op de grond zet heb je één punt.

DE STERKSTE WORDT KAPITEIN !



Opdracht:

Op de buik liggen tegenover elkaar.

Armpje drukken! Één keer met de linker handen en een keer met de rechter handen.

De winnaar krijgt één punt per gewonnen kant(links en rechts).

KLIM IN HET KRAAIENNEST



Opdracht:

De sterkste van het tweetal laat de ander op zijn rug klimmen (paard en ruiter positie).

De ruiter probeert nu rondom het paard te klimmen zonder de grond te raken.

Voor elke gelukte poging krijgen beide personen één punt.

JUBELTENEN TIM



Opdracht:

Starten vanuit kniezit tegen over elkaar.

Als je de tenen van je tegenstander aantikt, krijg je één punt.

ZEEROVERS CIRCUIT SCORELIJST

NAAM:

KLIM IN DE MAST	_____	PUNTEN
BILLEN TIK	_____	PUNTEN
DUEL 1	_____	PUNTEN
BOEIEN KONING	_____	PUNTEN
DUEL VAN ÉÉN BENIGE BIL	_____	PUNTEN
DE STERKSTE WORDT KAPITEIN!	_____	PUNTEN
KLIM IN HET KRAAIENNEST	_____	PUNTEN
JUBELTENEN TIM	_____	PUNTEN
	TOTAAL	_____ PUNTEN