

REUZE TWISTER

Doelstelling

Je als laatste speler staande houden terwijl je de draaiwijzer gehoorzaamt en je je handen en voeten op de gekleurde cirkels van de mat zet.

Spelregels

Zie achterkant.

Onderdelen

- * Blauwe doos
- * Mat
- * Draaischijf



Schade of verlies:

* De mat dient proper en droog terug te worden afgeleverd anders zal er €20 van de waarborg afgehouden worden.

* Andere: Wordt bepaald a.d.h.v. de ernst. Indien de waarborg ontoereikend is t.o.v. schade of verlies, dan kunnen extra kosten worden aangerekend aan de ontleners.

Spelregels

- Spreek van te voren af wie de scheidsrechter is. De andere spelers gaan aan de uiteinden van de mat tegenover elkaar staan. De spelers zetten hun ene voet op de blauwe cirkel en de andere voet op de gele cirkel die het dichtst bij hen ligt.
- De scheidsrechter laat de draaiwijzer draaien en roept het lichaamsdeel en kleur die de pijl van de draaiwijzer aangeeft.
- De spelers moeten de scheidsrechter gehoorzamen. Dus als hij bijvoorbeeld «Rechterhand, rood» roept, dan moeten, al de spelers hun rechterhand op een rode cirkel zetten, zonder dat een knie of een elleboog de mat mag raken.
- Zodra een cirkel bezet is door de hand of voet van een speler, dan mag de andere speler die cirkel niet nog eens gebruiken. Als de spelers het er niet eens zijn over wie de cirkel het eerst aanraakte, dan beslist de scheidsrechter. De uitspraak van de scheidsrechter is bindend!
- Als een speler een hand of voet eenmaal op een cirkel heeft gezet, mag hij dit lichaamsdeel niet meer verplaatsen, tenzij de scheidsrechter dit gebied. LET OP: je mag één lichaamsdeel optillen, nadat je dit aan de scheidsrechter gevraagd hebt, om een andere hand of voet door te laten. Het opgetilde lichaamsdeel moet daarna direct teruggezet worden op de cirkel waar het stond.
- Als de scheidsrechter een lichaamsdeel en kleur roept waar de spelers al op staan, dan moet je het genoemde lichaamsdeel toch verplaatsen naar een andere cirkel van dezelfde kleur.