



# Kwartet Race

## Groep 3 t/m 8

### Benodigheden:

- 3 setjes van een kwartet (koningskwartet)
- 1 hoepel (waar de kwartet in ligt)
- Krijt voor startlijn

### Opdracht

Er worden twee teams gemaakt. De eerste twee rennen op het startsein van begeleider richting de hoepel. Ze pakken allebei een kaart, met de kaart rennen ze weer terug naar hun team. Na een high five mag de volgende rennen. Wie heeft er als eerste kwartet?

### Regels

- De eerste kaart die gepakt wordt neem je mee. Je mag niet stiekem kijken en weer terug leggen om vervolgens een andere kaart te pakken.
- Heeft iemand in je team een kaart meegenomen die niet binnen het kwartet hoort, dan neemt de volgende loper de kaart weer mee naar de hoepel.
- Je mag een kaart, die niet binnen het kwartet van het team valt achterhouden.

### Tips/aanpassingen:

