

# Spel van de maand

## Hinkelen!

- Gebruik krijt om de hinkelvloer op de grond te tekenen of kies voor tape. Eventueel kun je ook met behulp van stickers een leuk [spel plein](#) voor hinkelen creëren.
- Maak een hinkelvloer met tien vierkanten en schrijf er nummers in.
- Elke speler heeft een voorwerp waarmee hij/zij speelt, zoals een steen, flessendop, schelp of knopje.
- De eerste speler staat achter de startlijn en gooit zijn of haar speelvoorwerp in het vakje.
- Hinkel van het ene vierkant naar het andere vierkant en doe dat op volgorde van de nummers. Je hinkelt dus eerst naar vierkant 1, dan naar vierkant 2 enzovoort. Hinkel verder tot het laatste vierkant, draai je om en hinkel weer terug naar het begin.
- Op de terugweg raap je jouw speelvoorwerp op en hinkel je verder naar de start.
- Tijdens je volgende beurt gooi je jouw speelvoorwerp in het volgende vierkant en leg je opnieuw het hele speelveld hinkelend af.
- Hinkelen doe je doorgaans op één voet, tenzij het ontwerp van de hinkelvloer afwijkt van het standaard ontwerp en er twee vierkanten naast elkaar staan. In dat geval mag je in elk vierkant één voet plaatsen.
- Een speler moet altijd over het vierkant springen waar het speelvoorwerp in geplaatst is.
- Een speler is uit als:
  - het speelvoorwerp niet op het juiste veld komt.
  - als hij/zij tijdens het hinkelen buiten een vierkant terecht komt.
  - als hij/zij tijdens het oppakken van het speelvoorwerp zijn/haar evenwicht verliest.
  - als hij/zij met een tweede hand of voet de grond

aanraakt.

- als hij/zij naar een veld hinkelt waar het speelvoorwerp in ligt.
  - als hij/zij twee voeten in een vierkant plaatst.
- De speler gooit zijn/haar speelvoorwerp op het veld waar hij of zij de volgende beurt weer gaat spelen. De volgende speler begint nu zijn/haar beurt.