

### Tip 12

Fiets tussen twee strepen. Op een afgesproken signaal kijk je achterom en lees je de opgestoken letter of het cijfer. Je mag de strepen noch raken noch overschrijden.

### Tip 13

Je staat met 2 andere fietsers 10 m voor de startlijn. Bij het startsein trap je zo hard je kunt. Zodra je de startstreep overschrijdt, hou je op met trappen en je tracht zo ver mogelijk te rollen. Wie het verst komt.

### Tip 14

Zet een schoeltas op de bagagedrager. Houd die met een hand vast. Dus de andere hand aan het stuur. Fiets nu naar de overkant van het plein.

### Tip 15

- a. Fiets naar de overkant van het plein. Daar krijg je, al fietsend, een voorwerp van een kind te voet. Neem het aan en fiets terug. Stop op het einde en gooi dat voorwerp in een mand of grote doos.
- b. Idem. Onderweg gooi je het voorwerp in de daarvoor bestemde doos of mand.
- c. Idem. Onderweg geef je dat voorwerp aan een kind te voet.

### Tip 16

Fiets met een kind achterop tussen enkele hindernissen (bijvoorbeeld stoelen of hoepels). Het kind achterop heeft in elke hand een tennisbal. Die gooit hij onderweg elk in een emmer, die op de grond staat.

### Tip 17

Ga allemaal naast je fiets staan. De laatste fietst slalomtend tussen de anderen (vgl. haasje-over).

### Tip 18

- a. Twee fietsers rijden achter elkaar, op zowat 1 m afstand. De eerste houdt een (tennis)bal in de hand. Hij draait zich opeens om en gooit de bal naar de tweede fietser. Die vangt de bal op en rijdt de eerste fietser voorbij. Hij gooit de bal naar de tweede fietser.
- b. Fiets met meerderen achter elkaar het plein rond. Wie de bal heeft, gooit hem naar de achterligger. Tot aan de laatste fietser.

