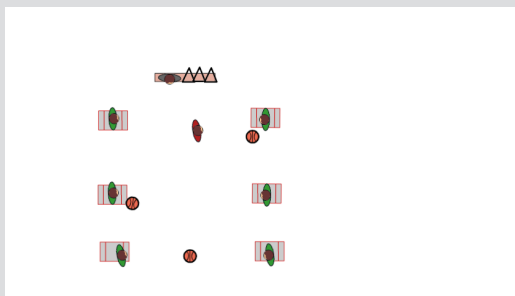
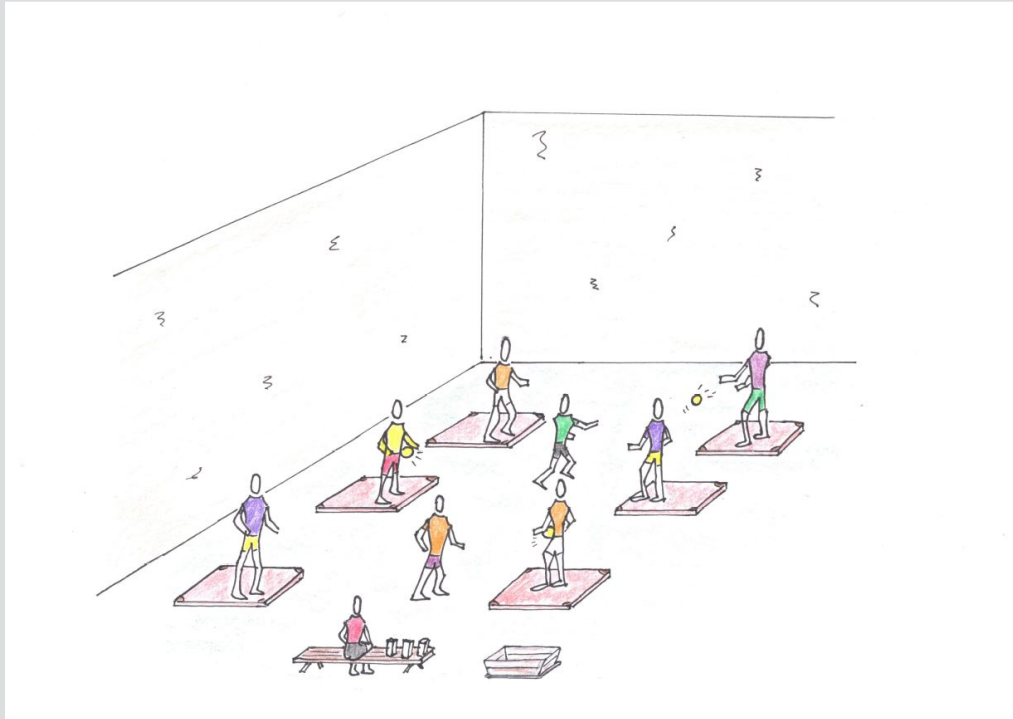




Bouncepass in lummelspel



Klaarzetten

- 1/4 zaal (minimaal 6 m. x 9 m.)
- 8 kinderen: 4 tweetallen (3 tweetallen zijn passers en 1 tweetal staat uit 1 wachter en 1 lummel)

materiaal

- lijnen van de zaal gebruiken of anders afzetten met pilonnen
- 1 omgekeerde kastkop als verzamelplek voor de ballen
- 6 (turn)matjes waar de passers op moeten blijven staan (opstelling matjes: 3 matjes met 1 m. tussenruimte aan één kant, de andere 3 aan de andere kant, waarbij de afstand tussen de beide rijen matjes ongeveer 4 m. is)
- 3 kleine basketballen
- 3 blokjes als telsysteem



Opdracht

Probeer als passers de bal met een 'bouncepass' (stuiter) over te spelen naar je medespeler aan de overzijde. De lummel probeert de ballen aan te raken of te onderscheppen.

Regels

startregels

- verdelen van de functies: lummel, wachter en passers
- het spel start als de lummel goed hoorbaar aftelt: "3, 2, 1, start"

regels passers

- de bal moet met een stuiterpass (bounce pass) naar de overkant gespeeld worden
- je mag niet (aan de voorzijde) van de mat af (om de bal 'op te halen')
- tel hardop elke pass die gevangen wordt door een medespeler
- als de lummel de bal heeft geraakt, dan begin je weer opnieuw met tellen
- als je 10 keer samen hebt overgespeeld, zonder dat de bal onderschept is, dan ga je allebei op de mat zitten

regels lummel

De lummel krijgt een punt en de wachter legt een blokje om als:

- je de bal hebt weggetikt of aangeraakt
- je ziet dat een passer in het lummelvak staat
- de bal zonder stuit in het veld is overgespeeld

wisselregels

- de lummel wisselt met de wachter als er 3 blokjes om zijn (en de bal dus 3 keer onderschept is) of als de lummels allemaal op hun matje zitten
- als er na een minuut nog niet is gewisseld dan mag er doorgewisseld worden (een wachter controleert dit met een stopwatch)
- als beide lummels (een tweetal) aan de beurt geweest zijn, wordt er gewisseld met één van de andere tweetallen en worden de lummels passers

einde spel

- als de tijd om is, leg je de ballen terug in de (omgekeerde) kastkop



Tips - Bouncepass in lummelspel

	WAT ZIE JE?	WAT DOE JE?
Loopt 't	de kinderen kunnen zelf geen tweetallen maken	de begeleider verdeelt de groep in tweetallen die goed kunnen samenwerken
	er is onenigheid over de puntentelling	de begeleider neemt de rol van scheidsrechter in of de wachter neemt de beslissing (in de rol van spelbegeleider)
Lukt 't	het overspelen lukt te snel, waardoor er te snel gewisseld moet worden	probeer 15 of 20 keer over te passen, voordat je klaar bent
	de lummel raakt en/of onderschept geen bal	het veld versmallen door de matten dichter bij elkaar te leggen (lummel hoeft minder ruimte te 'verdedigen')
	het passen lukt vaak, zonder dat de bal een keer aangeraakt en/of onderschept wordt	de passers achter de mat laten staan en zo de (speel)afstand vergroten (lummel heeft meer tijd om te reageren)
	het overspelen gaat (te) makkelijk	een goed tweetal op de middelste matten laten overspelen
		geef een uitdagender opdracht: Probeer met meer risico te passen, vlak langs de lummel
	de lummel raakt snel 3 keer een bal aan	veld breder maken (te 'verdedigen' gebied wordt groter)
		probeer de bal te onderscheppen en niet meer alleen aan te tikken
		nieuwe regel invoeren: de bal bijvoorbeeld 5 keer aantikken voordat je klaar bent (gewonnen hebt)

Leeft 't

een pass van een speler wordt vaak aangetikt door de lummel	geef een aanwijzing over moment van passen: Passen als de lummel naar een andere bal gaat
	aanwijzing geven over de wijze en/of het tempo van gooien: Stuiten over het midden en uitstappen om snelheid te vergroten
	lummelgebied smaller maken
	laat eerst contact maken met de medespeler, zodat die weet waar en wanneer de bal gaat komen (en daarop kan anticiperen)
het spel is te makkelijk en wordt saai	met twee lummels spelen, die samen moeten werken, maar dan wel de matten verder uit elkaar leggen

- Bij basketbal is het gericht over kunnen spelen van belang. Daarbij is niet alleen het tempo en de richting bepalend, maar juist het kiezen van het juiste moment. Help de kinderen bij het kiezen van dit juiste moment: Wanneer is de afspeellijn open en rekent je medespeler op de bal?

Tips en trics om kinderen met een verstandelijke beperking en/of zeer moeilijk lerend (cluster 3) nog beter tot hun recht te laten komen bij deze sportactiviteit.

- Laat de lummel op een lijn staan zodat hij weet waar hij moet gaan staan.
- In plaats van tot 10 tellen wordt er een zandloper van 2 minuten gebruikt. Als het de lummel niet lukt om de bal weg te tikken, dan wordt er gewisseld als de tijd om is.
- Minder spelers: 2 tweetallen en 1 tikker.

Tips en trics om kinderen met een lichamelijke beperking, in een (handbewogen) rolstoel en/of met een chronische ziekte (cluster 3) nog beter tot hun recht te laten komen bij deze sportactiviteit.



- Kies een positie aan de zijkant (buitenste mat), als het kind meer tijd nodig heeft om te passen.
- Kies een goede medespeler die goed gericht (op de buik) kan mikken, als het kind moeite heeft met het vangen van de bal.
- Maak gebruik van de tikstok ("verlengde arm"), als de lummel geen bal onderschept.
- Tip voor kinderen in een handbewogen rolstoel: zet de rolstoel op de rem en kies een positie aan de zijkant (buitenste mat), als het kind in een rolstoel zit.
- Tip voor kinderen in een handbewogen rolstoel: zet het kind het kind als extra lummel in en maak gebruik van de tikstok ("verlengde arm"), als de lummel geen bal onderschept.

Tips en trics om kinderen met een gedragsmatige problematiek (cluster 4) nog beter tot hun recht te laten komen bij deze sportactiviteit.

- Geef de tweetallen die 'bij elkaar horen' een zelfde kleur lintje. Zo is het duidelijk wie bij wie hoort.
- Nummer de matjes bij het verdelen van de tweetallen. Zo is duidelijk welk tweetal op welk matje moet gaan staan.
- Wees duidelijk over het tellen van de passes van de tweetallen: als de lummel de bal heeft geraakt, dan begin je weer opnieuw met tellen bij 0.
- Tip voor kinderen die meer uitdaging nodig hebben: lummel mag niet steeds bij hetzelfde tweetal gaan staan en hun pass onderscheppen.

Tips en trics om kinderen met een visuele beperking (cluster 1) nog beter tot hun recht te laten komen bij deze sportactiviteit.

- De goedziende speler roept vlak voor hij de bal overspeelt de naam van het kind, zodat hij weet wanneer hij de bal kan verwachten (*slechtziend*).
- Leg de matjes van dit tweetal aan de buitenkant en zo nodig wat verder weg van de andere tweetallen (*slechtziend*).
- Geef het kind een tikbuis als hij lummel is, zodat hij makkelijker de bal kan raken (*slechtziend*).
- Laat het kind met een rinkelbal overrollen en oefen dit zo nodig eerst zonder lummel (*blind*).
- Laat de lummel een rinkelarmband dragen of een ander akoestisch signaal afgeven, zodat het kind weet waar de lummel zich bevindt (*blind*).
- Laat het kind op een dun matje plaatsnemen, zodat de bal niet tegen de voorkant van de mat wegkaatst (*blind*).



Stichting
Special Heroes
Nederland

Veiligheid