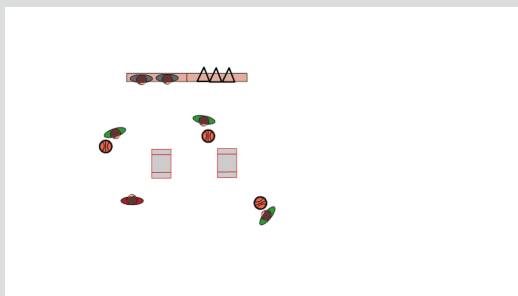




Dribbelen in tikspel



Klaarzetten

- 1/3 zaal (minimaal 8 m. x 12 m.)
- 7 kinderen: 4 lopers met bal, 1 tikker zonder bal en 2 wachters

materiaal

- 2 obstakels (bijv. 2 halve kasten), die een straat van (ongeveer) 3 m. vormen
- 4 kleine basketballen, elke looper heeft een basketbal
- 5 blokjes als telsysteem
- 1 hoepel vastgezet met tape als vrijplaats
- 1 hoedje om de bal op te leggen als er gewisseld wordt.
- 8 pilonnen om het veld mee af te zetten (of gebruik zoveel mogelijk de bestaande belijning)
- bank voor de afbakening van het veld en als wachtplek



Opdracht

De lopers proberen dribbelend met de bal zo lang mogelijk in het tikgebied te blijven zonder getikt te worden. De tikker probeert de bal aan te tikken.

Regels

startregels

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

regels lopers

- als je in de hoepel staat, ben je vrij en mag je de bal vastpakken
- als de bal wordt weggetikt door de tikker ben je "af"
- als je de bal met twee handen vastpakt terwijl je achtervolgd wordt, ben je "af" (second dribble)
- de speler die "af" is, geeft de bal aan de eerste wachter en sluit achter aan op de wachtbank

regels wachters

- je wacht op de bank tot een speler die af is met de bal naar je toe komt en als je de bal gekregen hebt, word je de nieuwe looper

regels tikker

- als je de bal van een speler tikt, dan verdien je een punt en mag je een blokje omleggen
- als je een looper aanraakt (persoonlijk contact), dan telt de tikactie niet.

wisselregels

- als de tikker 5 punten heeft (5 blokjes om) dan wordt er gewisseld
- de tikker mag de volgende tikker aanwijzen, maar de kinderen moeten er wel samen voor zorgen dat iedereen aan de beurt komt
- als het tikken te lang duurt, mag de tikker ook stoppen (opgeven)



Tips - Dribbelen in tikspel

	WAT ZIE JE?	WAT DOE JE?
Loopt 't	er zijn minder kinderen	zonder wachter spelen
		met minder lopers in het veld spelen (en dan het veld iets verkleinen)
Lukt 't	de tikker kan geen bal tikken	met een extra tikker spelen
		de opdracht aanpassen: Probeer 5 keer een loper te tikken in plaats van de bal weg te tikken
		een regel invoeren: De tikker mag door de straat en de lopers niet
	de bal van de loper wordt vaak getikt	de loper krijgt het recht om met 2 handen te dribbelen (meer controle en daardoor een hoger tempo van verplaatsen)
		een extra vrijplaats (hoepel, vastgeplakt met tape) toevoegen
	de tikker kan makkelijk de ballen wegtikken	de tikker ook dribbelend een bal laten meenemen
	de bal van de goede loper wordt niet getikt	met de 'verkeerde' hand laten dribbelen
Leeft 't		alleen voor deze loper de regel invoeren: De straat is verboden gebied
	de groep vindt de activiteit na een bepaalde tijd saai	wedstrijdelement toevoegen: bijhouden hoe vaak je getikt wordt en als de tijd om is kijken wie er het minst getikt is



- De (technische) uitvoering van het dribbelen (laag bij de grond, de bal lang naduwen/begeleiden en met de rug naar de tikker) draagt niet alleen bij aan het succes voor de looper, maar maakt het ook meer écht basketball. Geef het als tip wanneer ze het moeilijk vinden om de bal onder controle te houden en om ongetikt te blijven. De techniek is namelijk niet een op zichzelf staand doel.

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.

- Overloopspel: van lijn a naar lijn b dribbelen zonder dat de tikker de bal raakt, waarbij je achter de lijnen vrij bent.
- Maak extra vrijplaatsen.

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.

- Het kind mag met de bal lopen en af en toe stuiten, als het moeite heeft met dribbelen.
- De tikker mag niet door de straat, als de kinderen te snel getikt worden.
- Tip voor kinderen in een handbewogen rolstoel. Rijden met de bal op schoot, als het kind niet tegelijk kan stuiten en rijden.
- Tip voor kinderen in een handbewogen rolstoel. Zet het kind als extra tikker in en maak gebruik van de tikstok ("verlengde arm"), als het kind niet kan tikken.

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

- Houd rekening met 'internaliserende-externaliserende' problematiek samen in 1 veld. Grote kans op onveiligheid door frustratie en onmacht. Kies eventueel voor homogene groepen.
- Werk met een vaste volgorde qua tikken. Zo is het voorspelbaar wie wanneer aan de beurt komt en is er geen ruimte voor vriendjespolitiek.
- Laat de tikker vanaf een vaste 'plek' starten bij het begin van het spel (vanaf een matje o.i.d.).
- Waak er voor dat de tikker al van te voren 'de zwakste schakel' uitkiest. Regel toevoegen: Tikker mag niet twee keer dezelfde looper achter elkaar tikken.
- Schat in of het soepel omgaan met regels haalbaar is voor de kinderen. Soms is het juist een meerwaarde om strikt de regels te hanteren. Dit geeft rust, duidelijkheid en structuur (regel = regel).

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



- Geef het kind een eigen vrijplaats of geef hem 2 eigen vrijplaatsen aan de rand van het speelveld waar tussen hij op en neer mag dribbelen (*slechtziend*).
- Laat het kind met 2 handen dribbelen (*slechtziend*).
- Geef het kind een tikbuis waarmee hij de bal van de looper mag aantikken (*slechtziend*).
- Deze spelvorm is niet geschikt voor een kind dat blind is, maar je kunt het kind wel leren stuiten/dribbelen (*blind*).
- Leer het kind stuiten (bijv. zittend op een bank, staand, lopend, twee handig, één handig, met een ritme of op muziek (*blind*)).

Veiligheid

