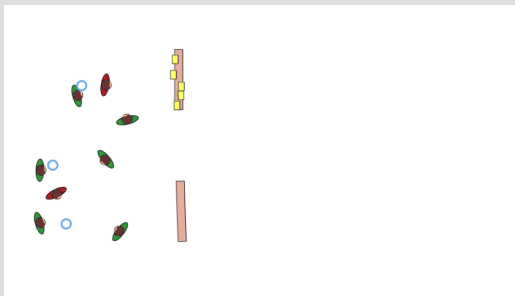
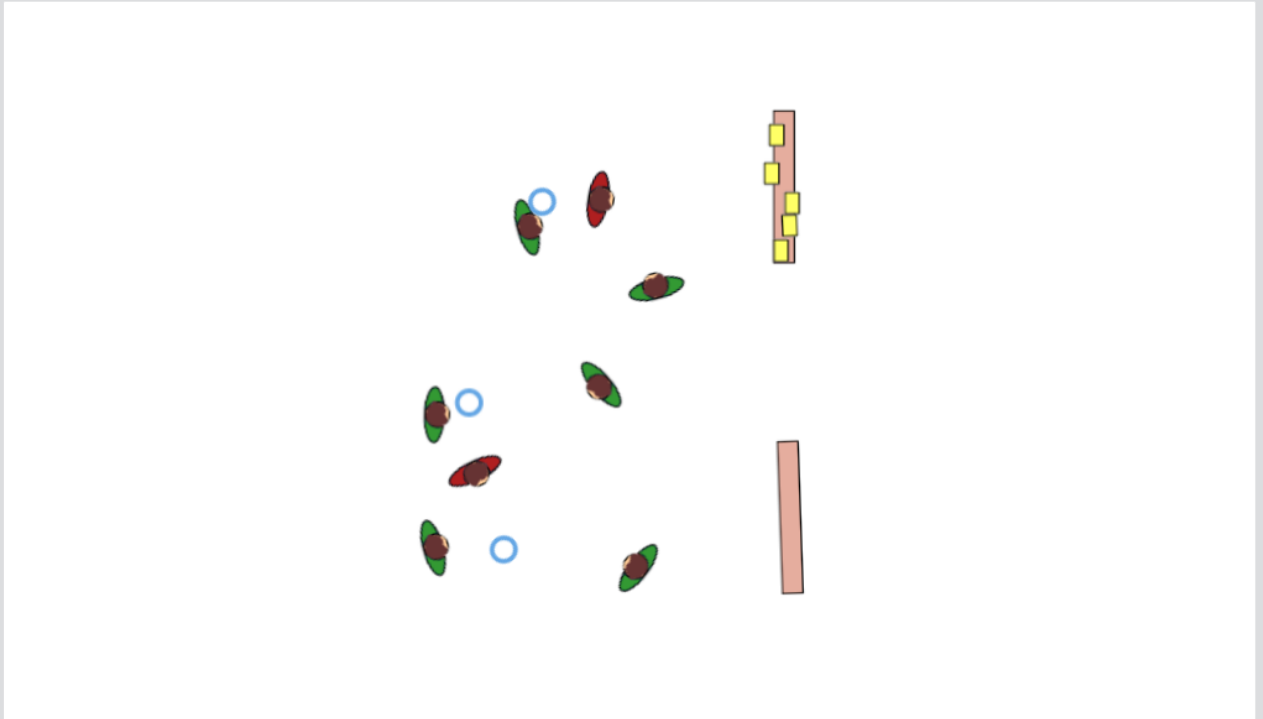




Frisbee tikspel



Klaarzetten

- 1/3 zaal (minimaal 6 m. x 12 m.)
- 8 kinderen: 4 tweetallen (3 tweetallen als jagers en 1 tweetal als lopers)

Materiaal

- 3 soft-(zachte) frisbees: 1 voor elk tweetal jagers
- 3 x 2 lintjes ter aanduiding van de tweetallen jagers (rood, geel, blauw)
- 5 blokjes als telsysteem voor de jagers
- 1 klok met wekkerfunctie voor het bijhouden speelduur van 2 minuten
- 3 banken als afbakening van het speelveld



Opdracht

De jagers gooien de frisbee naar elkaar en proberen met de frisbee in de hand een loper te tikken. De lopers proberen te voorkomen dat ze getikt worden.

Regels

startregels

- samenstellen van de teams: 3 tweetallen jagers (met een rood, geel of blauw lintje) en 2 lopers
- de tweetallen jagers krijgen elk een frisbee
- de jagers staan klaar op de bank en tellen met elkaar tot 5, schakelen speeltijd van 2 minuten in en dan begint het spel

regels jagers

- de jager mag niet lopen met de frisbee, maar wel met op 1 been rondje draaien (pivotteren)
- de jagers mogen zonder frisbee wel door het veld lopen
- als de jager met de frisbee een loper raakt dan hebben ze een punt en leggen blokje om

regels loper

- als je getikt bent, mag je doorspelen

einde spel

- als 2 minuten speeltijd om is of als er 5 keer een loper getikt is (en alle blokjes plat liggen)
- een jager tweetal wisselt van functie met de lopers



Tips - Frisbee tikspel

	WAT ZIE JE?	WAT DOE JE?
Loopt 't	de kinderen kunnen zelf geen functies verdelen	de begeleider verdeelt de functies, de kinderen krijgen een nummer en wisselen op nummer (vaste doordraai volgorde)
	de jagers lopen met de frisbee	regel nog een keer uitleggen dat je niet mag lopen met de frisbee (wel pivotteren)
		een scheidsrechter aanstellen, die alleen let op dat ze niet met de frisbee lopen
	jagers vergeten blokje om te leggen	een vaste teller aanstellen (die op de bank zit) en als er dan te weinig kinderen zijn voor de andere functies met minder jagers spelen
Lukt 't	de jagers krijgen geen 5 keer een looper getikt in 2 minuten	het speelveld verkleinen (minder beweegruimte voor de lopers en korte gooiafstanden)
		de speeltijd verlengen tot 3 minuten
		de loopregel uitbreiden: de jager met frisbee mag twee stappen zetten
		aanwijzing geven over snel en goed overspelen
	een looper wordt vaak getikt	de looper een eigen vrijplek geven waar die naar toe kan vluchten (bijv. in een hoepel)
		met meer lopers en minder jagers spelen (andere machtsbalans)

Leeft 't

	een kast als schuilplaats in het veld neerzetten (obstakel tijdens het overgooien)
de jagers kunnen de frisbee goed overgooien en vaak een loper tikken	veld groter maken
	met minder jagers spelen
	met minder frisbees tegelijk spelen, bijv. per drietal 1 frisbee
	twee vakken maken waar in elk vak maar 1 van de twee jagers mag staan (beperking beweegruimte)
de lopers laten zich te gemakkelijk tikken	meer lopers in het veld en een wisselregel toevoegen: als je getikt bent moet je wachten tot de volgende getikt is of je moet eerst bevrijd worden
het spel wordt saai	wedstrijdelement toevoegen: wie kan het langst ongetikt blijven?

Veiligheid: Vanwege de drie frisbees die overgegooid worden, is het verstandig om zachte (soft) frisbees (foam) te gebruiken.

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

- Laat leerlingen zelf een frisbee uitkiezen (slechtziend).
- Zet leerlingen op een plek waar weinig tegenlicht te zien is. Dus met de rug naar een raam (slechtziend).
- Stel een coach in voor een blinde leerling, hand in hand met een leerling die beter kan zien (blind).
- Geef de tikkers gekleurde hesjes (slechtziend).
- Geef de rand van de bank duidelijk aan met felgekleurd tape (slechtziend).
- Speel zonder banken als afbakening, maar laat een coachende leerling de blinde leerling in het veld houden door verbaal aan te geven en fysiek op te vangen (blind).
- Speel het spel in het midden van de zaal, zonder fysieke barrières. Een alternatief is het plaatsen van landingsmatten tegen de muur (slechtziend/blind).



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

- De leerling in de handbewogen rolstoel mag de leerlingen binnen een straal van 1 meter afgooien.
- Sleutel met de balans tussen tikkers en lopers. Wellicht is het beter haalbaar om te spelen met drie tikkers.
- Maak het vak kleiner.

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

- Hou punten bij op een whiteboard om het spannender te maken.
- Geef op voorhand een volgorde van jagers aan.
- Kijk in het begin scherp mee of de regels worden nageleefd of stel een scheidrechter in.

Veiligheid

