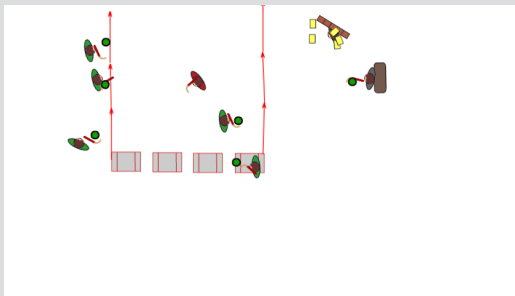
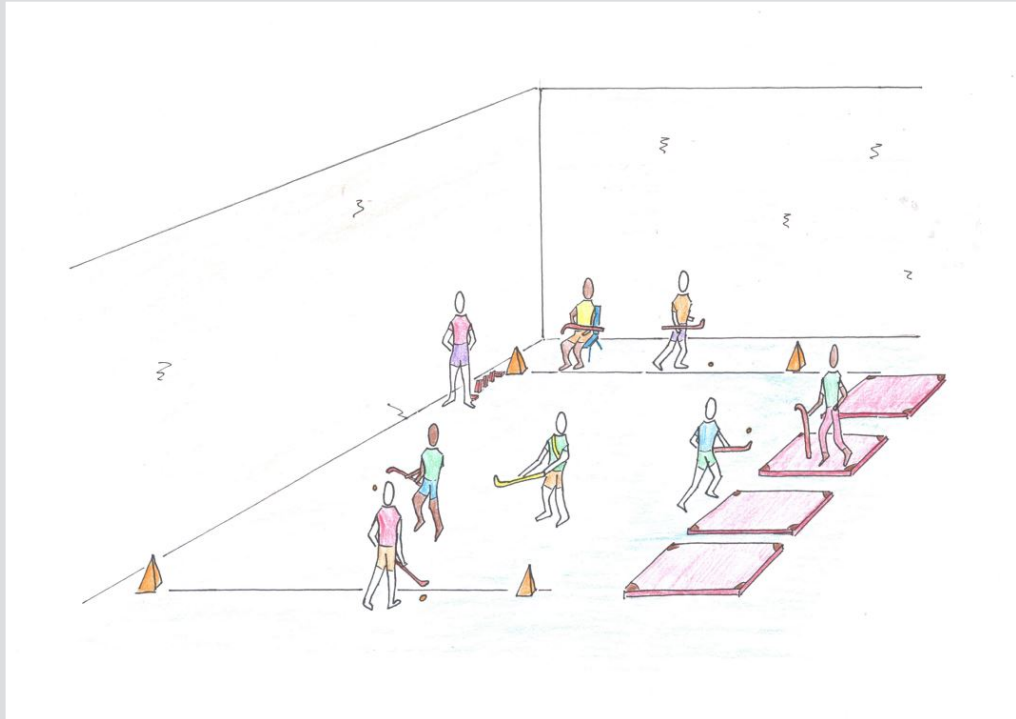




Overloop hockeytikspel



Klaarzetten

- 1/3 zaal (minimaal 8 m. x 12 m.) met een blinde muur (als zijgrens)
- 8 kinderen: 1 tikker, 1 teller, 1 wachter en 5 lopers

materiaal

- 4 (turn)matjes als zijgrens en terugloopweg
- startlijn van 6 m. breed
- vrijlijn van 6 m. breed
- tikgebied van 6 m. breed x 5 m. diep
- 7 hockeysticks
- 6 hockeyballen
- 5 blokjes als telsysteem
- 1 wachtstoel voor de getikte speler



Opdracht

De tikker probeert in het tikgebied de bal van de overstekende lopers aan te tikken (tikken is genoeg). De lopers proberen de bal met de hockeystick dribbelend naar de overkant te brengen.

Regels

regels tikker

- mag alleen de bal in het tikgebied aantikken
- moet de hockeystick met twee handen vasthouden

regels lopers

- mogen als ze het tikgebied ingaan ook weer terug naar achter de startlijn (beschermd/vrij gebied),
- mogen "vrij" over de mattenweg terug om het opnieuw te proberen als ze de overkant ongetikt gehaald hebben
- als de bal door de tikker is aangetikt, dan is de loper af en wisselt hij met de wachter

regel wachter

- wacht tot de volgende loper getikt is en mag dan weer meedoen

regel teller

- leg een blokje plat als de tikker een bal aantikt

einde spel

- als de tikker 5 keer een bal heeft getikt

wisselregels

- als de 5 blokjes omliggen dan kiest de tikker een nieuwe tikker, de teller een nieuwe teller en de wachter een nieuwe wachter
- als alle functies verdeeld zijn, kan het spel pas opnieuw beginnen



Tips - Overloop hockeytikspel

	WAT ZIE JE?	WAT DOE JE?
Loopt 't	de kinderen kunnen het spel niet zelf aan de gang houden	begeleider treedt als spelbegeleider op
	kinderen krijgen ruzie over of ze wel of niet getikt zijn	de teller beslist altijd en dat moet je accepteren
		de begeleider neemt de rol van scheidsrechter in en neemt beslissingen
Lukt 't		een aparte scheidsrechter aanstellen, die alleen op deze regel let
	een looper durft niet over te steken	als de looper wel betrokken is bij het spel, dan is niet oversteken soms een slimme optie (teveel druk)
		het kind eerst als looper zonder bal en hockeystick mee laten doen
		als begeleider de rol van tikker innemen en extra veel ruimte geven aan dit kind
		het kind coachen in het moment dat hij kan oversteken
	het duurt te lang voordat de tikker 5 keer de bal heeft getikt	met minder blokjes spelen en bijv. na 3 tikacties wisselen van tikker
	veel kinderen kunnen niet 3 van de 5 pogingen ongetikt oversteken	het tikveld verbreden (meer ruimte om de tikker te passeren)
		het tikveld minder diep maken (zodat je sneller aan de overkant bent)
		uitleg geven hoe je sneller kunt dribbelen/drijven
	het kind komt elke keer veilig naar de overkant	een koningspoort maken in het midden van de startlijn en goede spelers vanuit het midden laten starten

Leeft 't

	probeer het jezelf moeilijker te maken door dichter langs de tikker te dribbelen
de tikker kan geen 5 keer een bal tikken	eerder wisselen om frustratie te voorkomen (bijv. op tijd)
	het tikveld versmallen
	als begeleider meespelen en je bal wel laten tikken
	minder lopers tegelijk laten oversteken (bijv. max. 2 tegelijk in het tikgebied)
de lopers gaan het saai vinden als ze 10 keer zijn overgestoken	wedstrijdelement toevoegen: voor elke keer goed oversteken krijg je een wasknijper: wie de meeste wasknijpers heeft, wint

- Het met meerdere lopers tegelijk willen oversteken van het tikgebied kan nogal druk zijn voor zowel de lopers (te weinig ruimte) en de tikker (op teveel kinderen moeten letten). Het zoeken naar de balans is hierin nodig:
 - de tikker kan niet op zoveel lopers letten
 - de lopers hebben geen speelruimte of ervaren constant druk van de tikker

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.

- Maak een aparte oversteekplek voor dit kind.
- Over laten steken zonder bal aan de stick.
- Achterste lijn schuin laten lopen, zodat de kinderen kunnen kiezen of ze een grote of kleine oversteek gaan maken.
- Gebruik een zandloper om het eind van het spel aan te geven als de tikker het niet lukt om ballen af te tikken.
- Gebruik een grotere bal.
- Laat het kind een blokje omleggen en weer meedoen in plaats van te laten zitten op een wachtstoel.



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.

- Start aan de zijkant van het verbrede, minder diepe tikgebied, als het kind er (te) lang over doet om naar de overkant te komen en elke keer wordt getikt.
- Kies positie achterin het tikgebied, als het niet lukt om de bal van de lopers te tikken.
- Zet het kind in als extra tikker, als het niet zo goed lukt om de bal te tikken.
- Tip voor kinderen in een handbewogen rolstoel. Start aan de zijkant van het verbrede, minder diepe tikgebied, als het kind er (te) lang over doet om naar de overkant te komen en elke keer wordt getikt.
- Tip voor kinderen in een handbewogen rolstoel. Zet het kind als extra tikker in en kies positie achterin het tikgebied, als het niet lukt om de bal van de lopers te tikken.

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

- Kies voor een kleinere setting: 2 lopers en 1 tikker.
- Wisselregel: De tikker kiest volgens een vaste volgorde een nieuwe tikker.
- Als een looper niet durft over te steken, laat het veld dan schuin weglopen in de diepte, zodat een zwakke looper maar een kort stukje veld hoeft te overbruggen.
- Tip voor kinderen die meer uitdaging nodig hebben. Kies voor grotere aantallen spelers, waarbij de balans tussen getikt worden en ongetikt blijven spannend blijft/is.

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



- Laat het kind aanvankelijk bij de blinde muur oversteken, dat voorkomt het wegspringen/wegrollen van de bal (*slechtziend*).
- Gebruik een gatenbal die een goed contrast geeft met de vloer en prop een lint stof in de bal zodat de bal niet meer stuitert (*slechtziend*).
- Versmal de oversteek voor het kind door met contrasterend tape een nieuwe vrijlijn te maken die zich op bijv. 4 meter in plaats van 6 meter van de startlijn bevindt (*slechtziend*).
- Als het kind de functie van tikker heeft, kun je 2 koningspoorten maken die ± 3 meter uit elkaar staan, waarbij alle lopers de koningspoorten moeten gebruiken (*slechtziend*).
- Niet oversteken, maar de bal overslaan op teken van een ziende medespeler, zorg voor een gidslijn (*blind*).
- De tikker heeft een rinkelarmband om, zodat het kind weet waar de tikker zich bevindt (de tikker moet wel proberen ook de bal van het kind te onderscheppen) (*blind*).
- Zet een bank achter het kind neer om doorgeschoten ballen te stoppen (*blind*).

Veiligheid