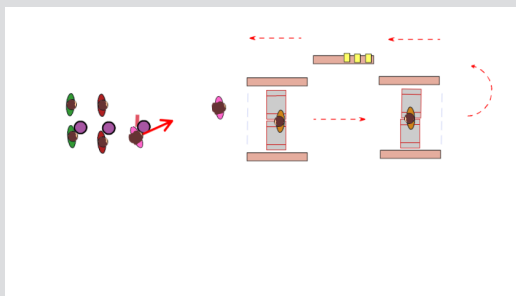
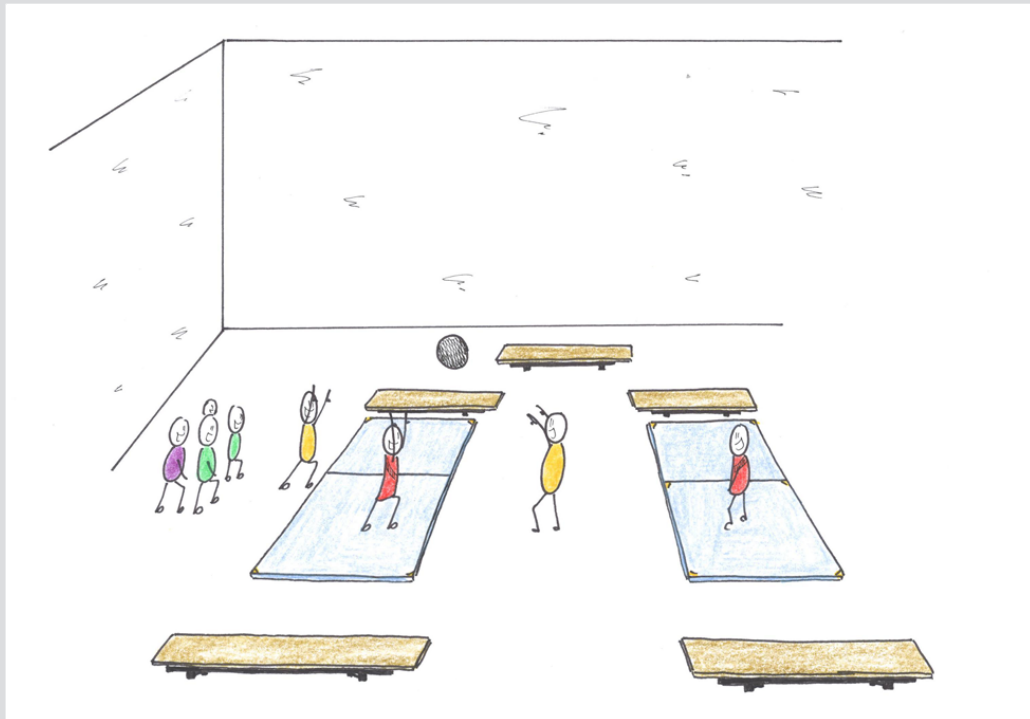




Samenspelend overlooptikspel



Klaarzetten

- 1/3 gymzaal (minimaal 6 m. x 12 m.)
- 8 kinderen: 2 lummels/tikkers en 3 tweetallen overgooiers/overlopers

Materiaal

- 5 banken
- 4 turnmatjes (eventueel uitbreiden tot maximaal 6)
- 3 korfballen (of andere ballen, eventueel uitbreiden tot maximaal 7)
- 1 startstreep aan het begin van de banken en een finishlijn aan het eind van de banken
- 3 blokjes als wisselsysteem



Opdracht

Probeer als tikker (samen met de andere tikker) de lopers te tikken op het moment dat ze tussen de banken door proberen over te steken. De lopers moeten proberen ongetikt de overkant te halen.

Regels

startregels

- de tikkers staan op de turnmatjes
- er staan 2 lopers met 1 bal klaar achter de startstreep

regels lopers

- met een bal in de handen mag je niet lopen
- zonder bal mag je lopen en proberen over te steken
- wanneer één speler van het tweetal een tikker is gepasseerd gooit de overgebleven speler de bal naar zijn medespeler en mag hij vrij oversteken
- bij de tweede tikker moet het tweetal dan weer proberen om één van de twee spelers ongetikt aan de overkant te krijgen en vervolgens de bal over te spelen
- ben je getikt of wordt de bal door de tikker onderschept, dan maak je de activiteit wel af en leg je een blokje om wanneer je terugloopt naar de wachtrij
- wanneer je bij de eerste tikker getikt wordt, dan ga je samen door naar de tweede tikker om het daar opnieuw te proberen
- word je daar weer getikt dan leg je bij het teruglopen 2 blokjes om

regels tikkers

- je moet op de turnmatjes blijven staan
- je krijgt punten door lopers te tikken en door de bal aan te tikken wanneer deze door de lucht gaat

wisselregel

- na 3 blokjes om wissel je in een vaste volgorde (doordraaisysteem)



Tips - Samenspelend overlooptikspel

	WAT ZIE JE?	WAT DOE JE?
Loopt 't	er is discussie over wie de volgende tikker wordt	vooraf krijgen alle spelers een nummer: nummer 1 begint als tikker, vervolgens is nummer 2 aan de beurt, enz.
Lukt 't	het duurt te lang voordat er 3 blokjes omliggen (er lopers zijn getikt of ballen zijn onderschept)	zet een tijdslimiet op iedere ronde in de vorm van een stopwatch of zandloper, zodat iedere 3 minuten andere tikkers aan de beurt zijn ongeacht het aantal onderscheppingen en/of geslaagde tikacties
	de lopers vinden het lastig om een speler zo vrij te spelen dat deze over kan steken zonder getikt te worden	geef een voorbeeld van het effect van een schijnbeweging
		speel met 1 bal minder in het spel, zodat er maar 2 spelers tegelijk kunnen lopen (overzichtelijker)
		maak het veld breder (banken uit elkaar en een extra turnmatje neerleggen) zodat de tikker een grotere afstand moet overbruggen
	het lukt de lopers om vrij makkelijk iemand vrij te spelen en zonder getikt te worden de overkant te bereiken	maak het tikveld kleiner (smaller)
		stel de regel dat dezelfde loper niet 2 keer achter elkaar mag overlopen, waardoor de focus op minder potentiële overlopers ligt en er nog meer samengewerkt moet worden tussen de lopers
		wanneer je het spel met foamballen bent gestart, kan je overstappen op korfballen

Leeft 't

kinderen hebben een sterke behoefte aan het behalen van zo veel mogelijk punten en hebben de wens dit zichtbaar te hebben

tijdens ieder spel tellen de lopers hardop hoe vaak het ze is gelukt om zonder getikt te worden over te steken en wanneer het tijd is om te wisselen van tikker wordt die score in de vorm van streepjes (turven) op het bord achter de namen van de lopers gezet en tellen ook de volgende rondes mee in jouw persoonlijke score (record)

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 uit het ballenassortiment kiezen welke bal hij het beste kan zien.
- Plaats felgekleurd tape op de banken of speel het spel zonder banken aan de zijkant.
- Laat andere spelers de slechtziende leerling wat ruimte geven, zodat deze de bal met meer ruimte kan spelen naar een medespeler.
- Markeer de matjes met felle kleuren (m.b.v. bijvoorbeeld tape).
- Coach zelf of laat een maatje een slechtziende leerling coachen.
- Gebruik fel gekleurde lintjes voor het aangeven van de teams.

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.

- Voor kinderen in een rolstoel als loper: Haal de matjes weg en verbreedt de ruimte tussen de banken.
- Voor kinderen in een rolstoel als tikker: geef ze een flexibeam waarmee ze gemakkelijker iemand kunnen tikken (vergt afstemming tussen de speelruimte en het beweegniveau van de deelnemers).
- Speel in het begin het spel zonder bal en breidt dit later pas uit naar met bal.

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 lintjes zodat duidelijk is wie bij wie hoort. Wissel dit na verloop van tijd door.
- Wees duidelijk in het doordraaien van de tikkers. Geef de tweetallen bijvoorbeeld een nummer.
- In de euforie van het spelen kan een bal hard worden aangespeeld. Wees daarom ongelukken voor en pak een zachte bal.

Veiligheid

