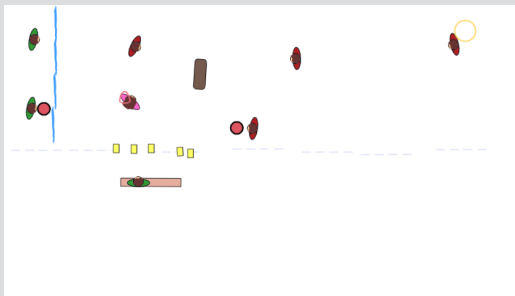




Speel mij vrij



Klaarzetten

- 1/4 zaal (minimaal 5 m. x 12 m.) in de lengte, met een achtervak van 5 m. x 2 m. voor de aanspelers
- 8 kinderen: 1 tikker, 4 lopers, 2 aanspelers en 1 wachter

Materiaal

- 1 kast als obstakel
- 1 hoepel als vrijplek
- eventueel 4 pilonnen om het achtervak aan te geven
- 2 ballen als "vrij ballen"
- 5 blokjes als telsysteem voor de tikker
- 1 wachtplek voor de getikte looper



Opdracht

De tikker probeert de lopers zonder bal te tikken. De lopers proberen ongetikt in het tikgebied te blijven door weg te rennen of door op tijd een vrijbal te ontvangen van de aanspelers. De aanspelers mogen de bal naar een loper gooien, zodat deze niet getikt mag/kan worden.

Regels

startregels

- de functies onderling verdelen
- de aanspelers hebben de ballen
- de tikker telt tot 5 en dan begint het spel

regel tikker

- als je een loper zonder bal getikt hebt, dan leg je een blokje om

regels lopers

- je bent "vrij" als je op de vrijplek staat of een bal in je handen hebt
- met de bal in de handen mag je niet lopen, maar je mag de bal wel weer teruggooien naar de aanspelers (en daarna kun je dus weer getikt worden)
- als je getikt bent ga je op de wachtstoel zitten en je mag weer meespelen als er een loper getikt is

regel aanspelers

- je moet in het aanspeelvak blijven staan

einde spel

- als de tikker 5 lopers getikt heeft en dus alle blokjes omliggen

wisselregel

- de tikker kiest een nieuwe tikker en de aanspelers kiezen 2 nieuwe aanspelers



Tips - Speel mij vrij

	WAT ZIE JE?	WAT DOE JE?
Loopt 't	de ballen worden door de tikker of door lopers weggeschopt	regel invoeren: wie als looper de bal met de voet raakt, is af en als de tikker de bal raakt, moet een blokje overeind gezet worden
		met maar 1 bal in het spel spelen (minder chaos)
		i.p.v. ballen pittenzakken gebruiken
Lukt 't	de looper blijft de bal vasthouden en speelt die niet terug naar de aanspelers	regel invoeren dat de bal weer teruggespeeld moet worden als de tikker een rondje om de kast heeft gelopen
	de tikker kan geen lopers tikken	de vrijplek (hoepel) en/of kast en/of 1 bal weghalen
		het speelveld verkleinen (minder ruimte om te 'vluchten')
Leeft 't		met een extra tikker spelen (2 i.p.v. 1)
	de aangespeelde ballen worden slecht gevangen door de lopers	de bal met een stuit aan laten spelen
		de tip geven: blijf dicht in de buurt van de aanspelers
		de aanwijzing geven: maak eerst oogcontact voordat je gooit
	de lopers vinden het minder spannend	een wedstrijdelement invoeren: als de lopers 10 keer de bal naar de aanspelers overgespeeld hebben, dan hebben ze ook een punt verdiend.

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.
- Geef de lopers armbandjes die geluid maken.
- Stel de regel in dat de lopers niet mogen rennen en om de paar seconden geluid moeten maken.
- Haal de kast weg als obstakel.

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.

- Geef leerlingen in een rolstoel een flexibeam om makkelijker tot tikken te komen.
- Zet elke leerling in een rolstoel om het speelveld gelijk te maken.
- De leerling in de rolstoel mag i.p.v. tikken met een bal andere kinderen afgooien.

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

- Geef duidelijke kaders voor het staan in de hoepel als vrijplek. Wanneer moet een looper uit de hoepel? Hoelang mag hij/zij daar blijven staan?
- Geef nummers aan de leerlingen zodat ze weten wanneer ze de tikker moeten zijn.
- Gebruik 1 bal voor minder chaos.

Veiligheid