

ANDERE KORTE SPELEN

Lintenspel

Opstelling: De spelers staan verspreid in de zaal. Zij hebben achter tussen rok of broek een lint, dat met een kort rukje los moet kunnen schieten. Opdracht: Probeer elkaars lint af te pakken. Opmerking: Er zijn twee mogelijkheden: Wie zijn lint kwijt is meldt zich bij de spelleider. Wie heeft de meeste linten verzameld? Een speler die zijn lint kwijt is krijgt het meteen terug en meldt zich bij de spelleider voor hij weer meespelen mag. Wie is zijn lint het minst kwijt geweest?

Breng weg, pak aan

Opstelling: Alle spelers staan verspreid in de zaal, een van de spelers heeft een bal in de hand. Opdracht: Op teken van de spelleider gaat de speler met de bal deze naar een andere speler brengen. Men is verplicht om de bal aan te pakken, maar men mag hem daarna weer snel naar een ander brengen. Op een gegeven moment fluit de spelleider (zonder te kijken). De speler die dan de bal in bezit heeft krijgt een punt. Wie heeft de minste punten? Opmerking: Een variatie mogelijkheid is om de bal over te laten plaats, al of niet met bewegende spelers.

Zoek een zitplaats

Opstelling: Een speler staat bij de spelleider, de overige spelers zitten in kringopstelling op een gemerkte plaats of met een blokje voor zich. Opdracht: De loper loopt rond de kring en tikt verschillende kringspelers. Deze staan op en volgen de tikker. Op teken (fluiten) van de spelleider zoekt ieder een zitplaats. Wie overblijft is de nieuwe tikker. Wie is het minst tikker geweest?

Koop een koe.

Opstelling: Twee gelijke groepen die elk achter een breedtelijn staan opgesteld. Ieder heeft een persoonlijke tegenstander. Opdracht: De aanvallende groep loopt naar de tegenstander, deze heeft de open hand naar voren uitgestoken. De aanvaller geeft een klap op deze hand en sprint zo snel mogelijk naar zijn eigen lijn. De verdediger loopt na de klap achter de wegsprintende tegenstander aan en probeert hem te tikken voor hij over de eigen lijn is. Het ongetikt bereiken van de lijn levert een punt op. Daarna wisselen van functie. Opmerking: Het tikken van de hand mag met schijnbewegingen. Wegtrekken is niet toegestaan. In verband met de veiligheid mag er alleen rechtuit worden gelopen en is het gewenst dat er voldoende uitloop mogelijkheid is.

Fopbal

Opstelling: Kringopstelling. De spelers houden hun handen samen. De spelleider staat in het midden. Opdracht: De spelleider werpt de bal naar de kringspelers zonder een vaste volgorde. De spelers moeten de bal vangen. Maakt de spelleider een werpbeweging zonder de bal te gooien dan moeten de handen van de spelers vast blijven, zoniet dan gaat de speler zitten of krijgt een strafpunt. Ditzelfde geldt voor de speler die de bal niet vangt. Wie de minste punten heeft is winnaar. Opmerking: Dit spel moet snel worden gespeeld, het is een voorwaarde dat de aangeplaatste bal 'speelbaar' is.

Lummelen

Opstelling: Kringopstelling met een speler binnen scheppen de kring. Opdracht: De kringspelers werpen elkaar een bal toe. De middenspeler probeert de bal te onderscheppen (vangen of aanraken). Lukt dit dan wordt van plaats gewisseld met de speler die foutief plaatste of die de bal niet heeft gevangen. Opmerking: Er zijn verschillende mogelijkheden om dit spel te spelen:

- Meer spelers binnen de kring.
- De bal mag niet langer dan twee seconden vastgehouden worden.
- Een hand vangen en werpen, enz,

Inhaalbal

Opstelling: Twee partijen die om en om in een kring staan opgesteld, beiden met een bal. Opdracht: Twee tegenover elkaar staande spelers van verschillende partij hebben een bal. Op teken van de spelleider wordt de bal in dezelfde richting door beide partijen de kring rondgespeeld; (de nrs. 1 werpen altijd naar de nrs. 1 en 2 naar 2). Probeer de bal van de andere groep in te halen. Inhalen levert 1 punt op, daarna opnieuw starten. Wie de bal mist of haar vallen herstelt die fout zelf. Opmerking: De bal van de andere groep niet hinderen. Variatie: Werpen en vangen met verschillende technieken.

Koninginnebal

Opstelling: Van elk groepje staan 4 spelers naast elkaar met onderlinge tussenruimte van 1 à 1½ m. Voor elke groep staat een speler met bal (de koningin). Opdracht: De koningin plaatst beurtelings naar de spelers, links te beginnen. Wanneer de spelers de bal niet vangen herstellen ze de fout en plaats terug naar de koningin, maar daarna gaan ze helemaal rechts staan. Wanneer de koningin de bal niet vangt wordt de meest linkse speler koningin. De oude koningin sluit achteraan. Er wordt geteld hoeveel keer de bal van koningin naar speler goed heen en weer is geplaatst. Welke groep heeft de meeste punten?

Krokodilbal

Opstelling:Kringopstelling. De spelers nummeren af zodat er groepjes van 5 a 6 spelers gevormd worden. De eerste groep (de nummers 1) staat in het midden van de kring achter elkaar, met de handen op elkaars heupen. Opdracht: De kringspelers proberen door snel over te spelen de laatste speler van de middengroep te raken met een bal. De middenspelers mogen zich als rij bewegen en de voorste speler mag afweren niet de handen. Wordt de achterspeler geraakt dan sluit deze voor bij de rij aan, Hoe lang duurt het voor alle spelers van de middengroep zijn geraakt? Daarna hetzelfde *met* de volgende groep, enz. Opmerking: loslaten van de middengroep telt als treffer. Na een treffer even tijd geven om te wisselen.

Schietent

Opstelling:De spelers staan in een kring. In het midden van de kring staan 5 knotsen. Een speler binnen de kring die de knotsen verdedigt. Opdracht: De spelers die de kring vormen moeten door samenspel met een bal de knotsen proberen om te gooien. De verdediger mag dit verhinderen door de bal af te weren (niet vangen) en hij mag de omgevallen knotsen weer snel rechtop zetten, Wisselen van verdediger als er drie knotsen omliggen. Welke verdediger bleef het langst overeind? Opmerking: Een door de verdediger omver gelopen knots telt ook mee,

Bokwachter

Opstelling:Kringopstelling of vier banken in vierkantsvorm. In het midden een bok (gymtoestel). Een speler binnen de kring, de overige spelers er buiten. Opdracht: De kringspelers proberen door samenspel met een bal de bok te raken.

De verdediger mag dit voorkomen door afweren, slaan en schoppen naar de bal (niet vangen). Hoe lang duurt het voor de bok wordt geraakt? Tijd opnemen. Maximaal 1 1/2 minuut per verdediger. Na een wissel brengt de oude verdediger de bal weer in het spel. Opmerking: Geef na een speelronde aanwijzingen zowel aan de verdedigers als aan de kringspelers. Speel het spel daarna nogmaals.

Wedloop

Opstelling:Kringopstelling, onderlinge afstand van de spelers 3 m. Een speler staat buiten de kring. Opdracht: Op teken spelen de kringspelers een bal rond in een richting. Op hetzelfde moment start de loper aan de andere kant van de kring in dezelfde richting. Deze probeert de bal in te halen. Na hoeveel keer overspelen is dit gelukt? Daarna wisselen.

Kringtrekbal

Opstelling:Kringopstelling. De helft van de groep vormt een ruime kring, de andere helft staat binnen de kring. Opdracht: De kringspelers proberen door samenspel met een bal de spelers in de middenruimte te raken. Wordt een speler geraakt dan wordt hij ook kringspeler. Wie blijft over? Opmerking: Afweren niet toegestaan, ook niet in de vorm van vangen.

Kringtrekbal met schuilpost

Opstelling:Vier banken in vierkantsopstelling, in het midden een springkast. Drie, vier, of vijf spelers staan in het middenterrein (aantal is afhankelijk van de indelingsmogelijkheden). De overige spelers staan achter de banken opgesteld.

Opdracht: De buitenspelers proberen de middenspelers met een bal af te werpen. De binnenspelers proberen zo lang mogelijk ongeraakt te blijven. Afweren is niet toegestaan. Een geraakte speler verlaat de kring onmiddellijk. Als de hele middengroep geraakt is komt een andere groep aan bod. Tijd opnemen. Blijft de bal in het middenterrein liggen dan mag een speler hem pakken, deze moet het middenterrein verlaten hebben voor er verder mag worden gespeeld. Opmerking: Het een kleine groep kan dit spel ook individueel worden gespeeld.

Vier hoekenloop

Opstelling:In de vier hoeken van de zaal of het speelterrein staan paaltjes. Bij elk paaltje staat een gelijk aantal spelers.

Opdracht: De spelers gaan op teken van de spelleider in voorgeschreven richting naar het schuin tegenover staande paaltje, echter via het buurpaaltje. Dus groep 1 gaat naar 3, maar achter paaltje 2 langs, enz. Welke groep is het eerst binnen? Opmerking: Veel variaties zijn mogelijk.

- Verschillende uitgangshoudingen.
- Verschillende eindhoudingen.
- De spelers geven elkaar bij het lopen een hand.
- Om het passeerpaaltje heendraaien.
- Als laatste opdracht: De spelers nemen de kortste weg. Dus rechtstreeks naar de overkant, zodat de vier groepen tegelijk in het midden van de ruimte aankomen. De groep moet wel tegen een stootje kunnen.