

JAGERBALSPELEN

Jagerbal

Opstelling: Twee of meer jagers staan bij de spelleider, de overige spelers verspreid in het speelveld. Opdracht: De jagers proberen door samenspel met een bal en met een rechtstreekse worp de andere spelers af te werpen. Deze spelers mogen de bal niet afweren of aanraken. Wie geraakt is meldt zich bij de spelleider en doet daarna weer mee. Hoeveel keer hebben de jagers iemand afgegooid? Opmerking: Vanuit deze basisvorm kan men tot andere mogelijkheden komen: De speler die geraakt wordt wisselt met een jager van functie. De speler die geraakt wordt, wordt ook jager. Wie blijft het langste vrij? De spelers mogen afweren door het vangen van de bal. Daarna de bal op de grond leggen en doorspelen. Veranderen van werptechniek: Met twee handen stoten. Met een indirecte worp, dus met stuit (als voorbereiding op het aangeven gaan een doorloopbal met stuit).

Hulp jagerbal

Opstelling: Een jager met een grote bal bij de spelleider, de overige spelers verspreid in het speelveld. Opdracht: De jager probeert de spelers met een directe strekwerp te raken. Hij mag zich in eerste instantie voortbewe­gen met stuiten van de bal. Na een afgooi moet de jager gaan samenspelen met de afgegooidde speler(s). Alleen de ene jager mag afgooien. Wie wordt het laatste afgegooid?

Jagerbal zonder vaste jagers

Opstelling: De spelers staan verspreid in het speelveld. Opdracht: De spelleider brengt een bal in het spel. Elke speler die de bal in bezit weet te krijgen mag een ander afgooien. Afweren is alleen mogelijk door het vangen van de bal. Niet met de bal lopen. Wie geraakt is meldt zich bij de spelleider en kan daarna weer meedoen. Wie is het minst geraakt, of wie heeft de meeste andere spelers afgegooid? Opmerking: Om meer vaart in het spel te krijgen kan men twee of meer ballen in het spel brengen. Snel werpen is noodzakelijk, omdat de werpafstand door de weglopende speler steeds groter wordt.

Jagerbal met tegenspel

Opstelling: Drie jagers met een bal bij de spelleider, de overige spelers verspreid in het speelveld. Opdracht: De jagers proberen zoveel mogelijk spelers af te gooien, wie geraakt is meldt zich bij de spelleider en doet daarna weer mee. Als een van de spelers de bal vangt, mogen de spelers gaan samenspelen. De jagers krijgen de bal weer in hun bezit door onderscheppen, of wanneer een van de spelers de bal op de grond laat vallen. Opmerking: De spelers mogen alleen direct geplaatste ballen vangen.

Schildbal

Opstelling: Twee spelers staan bij de wedstrijd­leider met een bal. De overige spelers staan verspreid in de zaal. Zij hebben allen een stok die ze met twee handen bij de uiteinden beet houden. Opdracht: De jagers proberen door samenspel een speler met een stok af te gooien. Deze spelers mogen met behulp van de stok afweren. Wie geraakt is legt de stok neer en wordt jager. De jager die de treffer heeft geplaatst pakt de stok op en wordt speler. Wie is het minst jager geweest? Opmerking: In verband met de veiligheid mag het neersmijten van de stok niet getolereerd worden.

Stokbal

Opstelling: De spelers staan verspreid in de zaal. Een speler heeft een stok die hij met twee handen bij de uiteinden beet houdt. Opdracht: De spelleider brengt een bal in het spel. De spelers proberen door samenspel de speler met de stok te raken. Deze mag met de stok afweren. Als de speler met de stok geraakt wordt legt hij de stok neer en wordt hij jager. Degene die afgegooid heeft pakt de stok en wordt meteen doelwit.

Teljagerbal

Opstelling: De spelers staan verspreid in de speelruimte. Opdracht: Door samenspel met een bal moeten de jagers zoveel mogelijk bazen raken, met een directe worp. Na een treffer wordt in dezelfde functie doorgespeeld. De getroffen hazen blijven meespelen. Bij een misworp wisselen de partijen van functie, enz. De puntentelling wordt na de wisseling voortgezet. De partij met de meeste punten wint na de afgesproken speeltijd.

Beurtjachtbal

Eén jager tracht de overige spelers m en de bal af te werpen. Een getroffen haas wordt ook jager. Zodra er echter twee hazen zijn getroffen, wordt bij iedere volgende haas, die getroffen wordt, de speler, die het langste jager was, weer haas.

Drijfjachtbal

Eén jager tracht de overige spelers met de bal af te werpen. De getroffen spelers vormen door handverbinding een keten en trachten de hazen het vluchten te bemoeilijken door zich voor hen te plaatsen of hen in te sluiten; zij mogen de hazen echter niet beetpakken. De hazen trachten de keten te ontwijken, doch mogen ook onder de handverbinding doorkruipen. De laatst overblijvende haas wint het spel.

Helpjachtbal

Eén jager tracht de overige spelers met de bal af te werpen. De getroffen spelers helpen door samenspel de jager, doch kunnen zelf geen hazen afwerpen.

Iederjachtbal

De leider werpt de bal in de speelruimte. Iedere speler mag hem nu pakken om daarmee een ander af -te werpen. Wie af is gaat uit het spel, maar mag er weer in, als er nog 5 zijn getroffen. Wordt de zevende getroffen, dan mag nummer 2 weer in het veld, enz. Wie het minst aantal keren getroffen is, is de winnaar.

Ketenjachtbal

Eén jager tracht de overige spelers met de bal af te werpen. De getroffen spelers vormen door handverbinding een keten, die zich tussen jager en hazen tracht te plaatsen, om de jager het treffen te bemoeilijken. De jager kan geen trefworp doen onder de keten door. De ketenspelers mogen de jager niet beetpakken of geheel insluiten. Jager noch hazen mogen onder de keten door of er over heen,

Keusjachtbal

De spelers zijn verdeeld in twee partijen. Bij het begin van het spel heeft elke partij een jager, die de spelers van de tegenpartij met de bal tracht af te werpen. De spelers, die getroffen worden, helpen hun eigen jager, zodat het niet verstandig is, om eerst de besten uit de tegenpartij af te werpen, Maar men die meteen als jager tegenover zich krijgt. De partij, waarvan het eerst alle spelers in jagers zijn veranderd, verliest

Restjachtbal

Eén jager tracht de overige spelers met de bal af te werpen. Iedere haas echter, die getroffen wordt, verandert in een jager en helpt ook door samenspel de eerste jager. De laatst overblijvende wint.

Plaagjachtbal

Dit spel wordt gespeeld als restjachtbal, doch nu mogen de hazen de bal, als deze, na geworpen te zijn, eerst de bodem of iets anders raakte, met de vlakke hand wegslaan.

Stuitjachtbal

Eén jager tracht de overige spelers met de bal af te werpen. Een trefworp is echter slechts geldig, als de door de jager geworpen bal, na eenmaal gestuit te hebben, een speler raakte. Telkens als een speler op deze wijze getroffen wordt, wordt deze speler jager en wordt de vorige haas.

Teljachtbal

De ene partij is jager, de andere partij is haas. Telkens als er een misworp gedaan wordt, wisselen de partijen van rol. De trefworp van elke partij worden luid opgeteld. Wordt de afgeworpen partij opnieuw jager, dan telt zij voort op het getal, dat zij voor de rolwisseling bereikt had. De partij met het grootste aantal treffers wint.