

Speldomein doelen

Afgeleide sportspelen

1. Blind netbal
2. Botsnetbal
3. Centerbal
4. Combinatiebal
5. Krabbenvoetbal
6. Krachtbal
7. Krachtvolley
8. Monokorfbal
9. Panna
10. Siamees omkeervoetbal
11. Soccersquash
12. Softhandbal
13. Takra
14. Tikrugby
15. Tsjoekhandbal
16. Vuistbal

Keeperspelen

17. Bouncerbal
18. Burchtbal
19. Chaosdoelenspel
20. Keeperstrefbal
21. Mattenoorlog
22. Pilonbal
23. Raak is hoger
24. Variabal

Lummelspelen

25. Bordbal
26. Eilandvoetbal
27. Eindvakbal
28. Hoepelbal
29. Hoepeltikbal
30. Iedereen koning
31. Joga bonito
32. Kapiteinbal
33. Lopende doelen
34. Neerlegdobbelbal
35. Opbouwlummelbal
36. Poortjesbal
37. Stempelen
38. Tchoukbal
39. Vakkenbal
40. Zitvijfbal

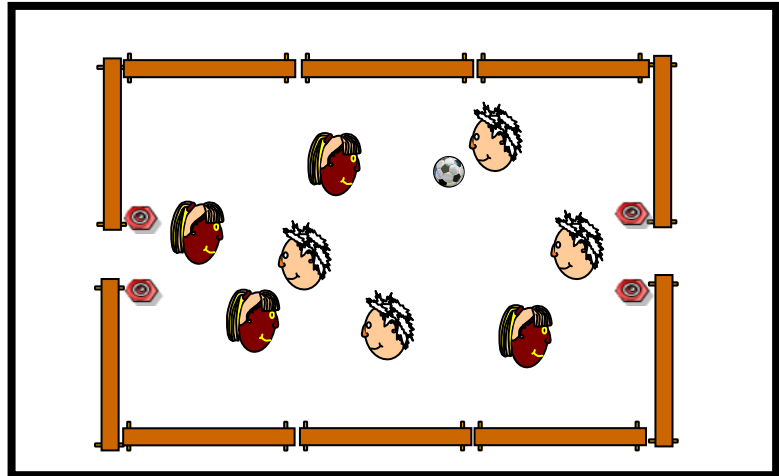
Krabbenvoetbal

Materiaal

- 1 voetbal
- Zweedse banken
- 2x4 kegels
- 8 hesjes

Inrichting

- 2 teams van 4 spelers.
- Afgebakend terrein met gekantelde banken als boarding.
- 2 kegels met 2 m tussenafstand vormen aan weerszijden van het terrein een doeltje.



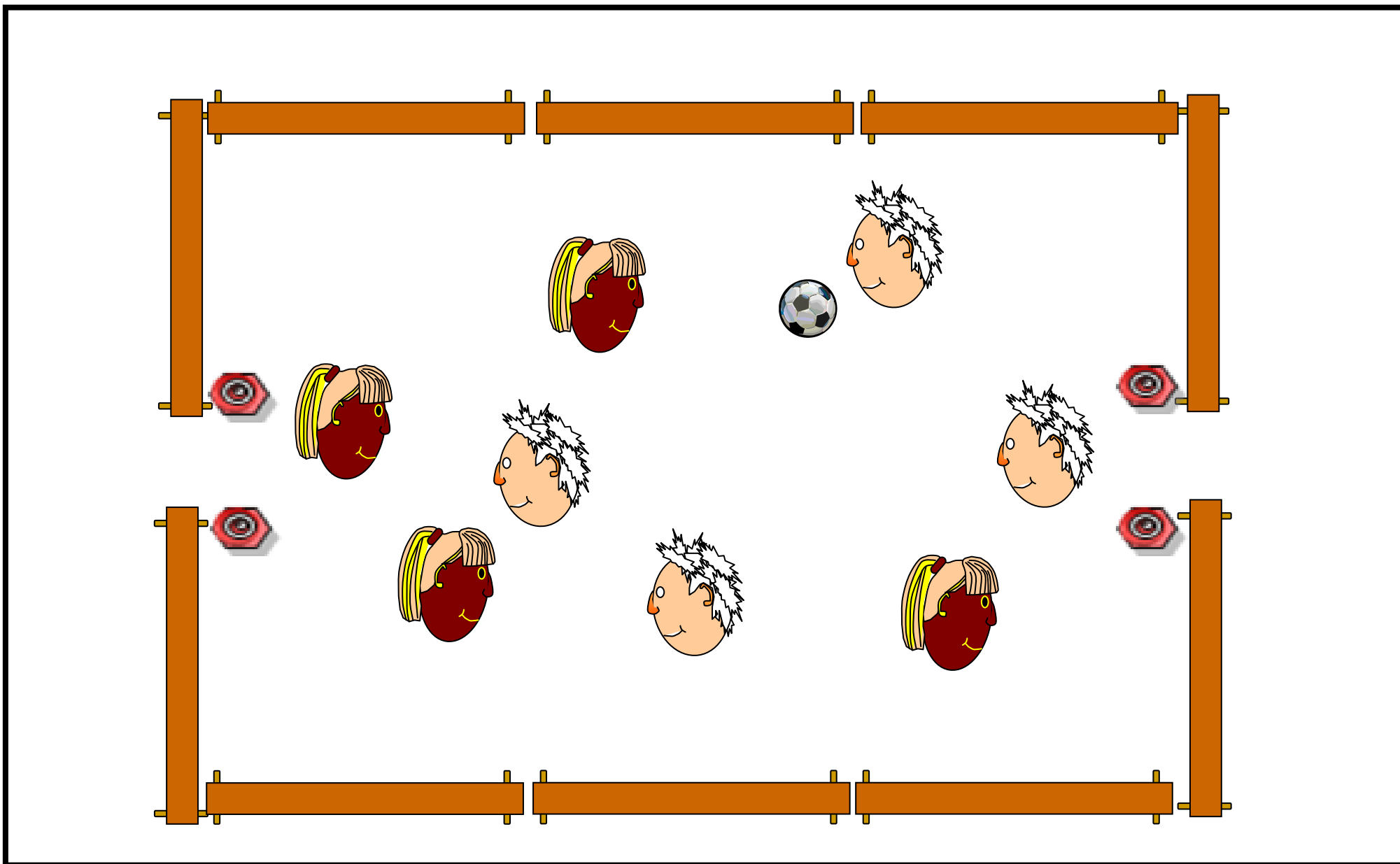
Spelidee/spelregels

- **Al zittend voetbal spelen en doelpunten scoren.**
- Alle spelers zitten op de grond en kunnen zich enkel in krabbengang (ruglingse voeten- en handensteun) verplaatsen.
- De bal mag NIET met de hand of arm gespeeld worden, ook niet door de doelverdediger.
- Na een doelpunt wordt de bal door de doelverdediger met een vrije trap opnieuw in het spel gebracht.
- Na elk doelpunt mogen de spelers rechtstaan en zich verplaatsen om andere posities in te nemen.
- Bij een vrije trap (bal uit, fout, ...) moet de verdediger op 1m afstand blijven.
- Welke ploeg scoort het meeste doelpunten?

Taak

- **Aanvaller**
 - scoort al voetballend vanuit zithouding.
 - komt via passen en aannemen tot doelkansen om zo te scoren.
 - haalt voordeel uit het gebruik van de boarding.
 - wordt verdediger bij balverlies.
- **Verdediger**
 - belet de aanvallers te scoren.
 - wordt aanvaller bij balwinst.

Krabbenvoetbal



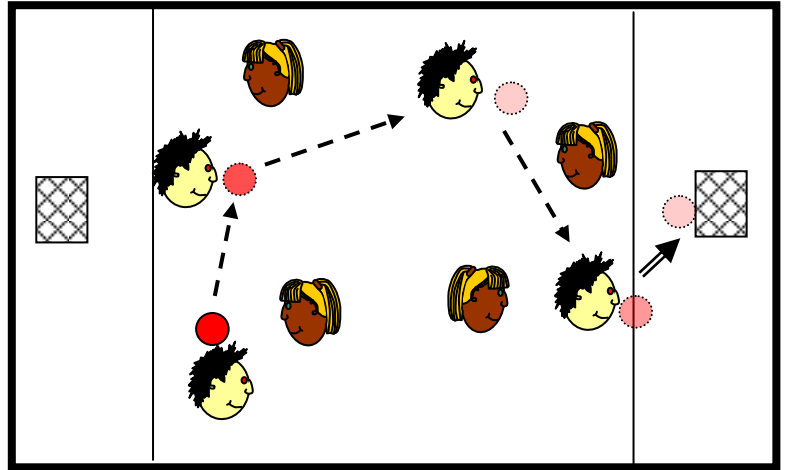
Tsjoekhandbal

Materiaal

- 2 tsjoks
- 1 handbal maatje 2
- 2x4 hesjes

Inrichting

- 2 teams van 4 spelers.
- Afgebakend speelterrein met aan beide zijden een doelgebied met op 4m van de doellijn de doelgebiedlijn.
- In elk doelgebied een tsjoek.



Spelidee/spelregels

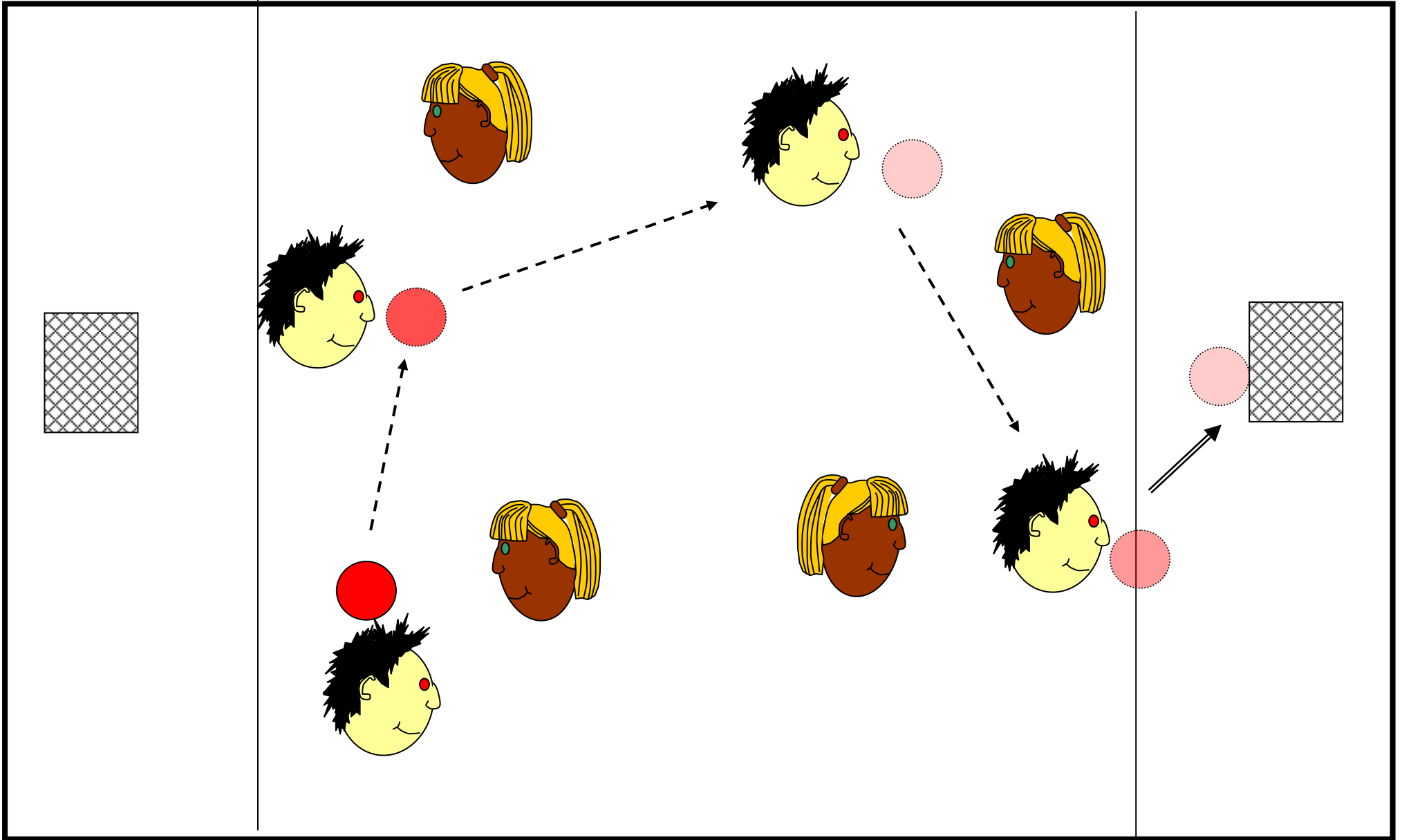
- De aanvaller gooit de bal tegen de tsjoek en zorgt ervoor dat een medespeler de bal kan opvangen.
- Als de bal door de werper tegen de tsjoek wordt gegooid en de terugkaatser door een medespeler rechtstreeks wordt opvangen, dan scoort het team van de shotter een punt.
- Als de werper zelf de bal opvangt blijft hij wel in balbezit maar heeft hij geen punt gescoord.
- Verliezersbal: als een ploeg scoort gaat de bal naar de tegenpartij
- Na een score wordt er gestart met een beginworp vanuit het doelgebied.
- Ieder team verdedigt 1 doelgebied.
- Beide teams bereiken de overkant d.m.v. samenspel met medespelers.
- Als de bal op het terrein de grond raakt, krijgt de tegenpartij van de passgever altijd de bal, ongeacht wie de bal het laatst heeft aangeraakt (uitg. als de bal 'uit' is).
- Dribbelen is niet toegelaten.
- Geen lichaamscontact. Er wordt gespeeld met beschermd balbezit.
- Soepele toepassing van de loopregel: niet meer dan 3 stappen in balbezit.
- Geen enkele speler mag het doelgebied betreden, uitg. na afstoot bij een sprongworp, om eventueel de bal op te halen en/of de beginworp te nemen.
- Welk team scoort het eerst 5 punten?

Taak

Aanvaller

- gooit de bal tegen de tsjoek.
- vangt de door een medespeler tegen de tsjoek geworpen bal op.
- speelt samen om een aanval op te bouwen, verzorgt het passgeven en ontvangen.
- wordt verdediger bij balverlies.
- Verdediger
 - verdedigt het doelgebied.
 - onderschept de bal, dwingt de aanvallers tot balverlies.
 - wordt aanvaller als de bal bemachtigd wordt.

Tsjoeekhandbal



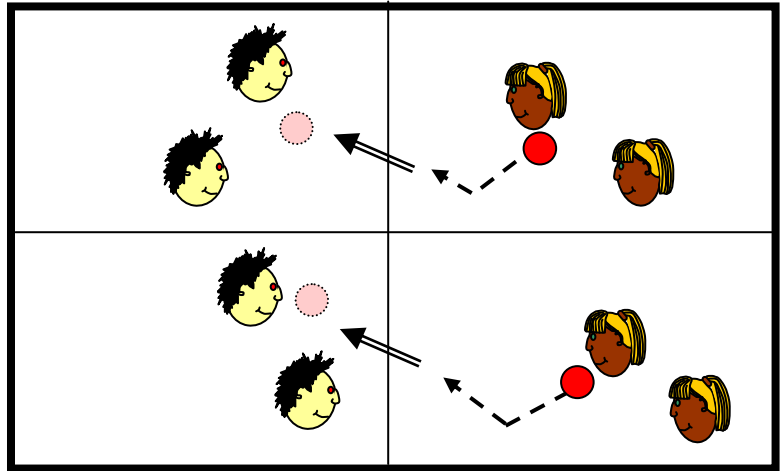
Vuistbal

Materiaal

- 2 goed kaatsende (volley)ballen
- 1 badmintonnet

Inrichting

- 2 badmintonterreinen.
- Speelveld in twee helften gescheiden door een badmintonnet, juist boven de grond gespannen.
- 2 teams van 2 spelers, elk aan een zijde van het net, spelen tegen elkaar.



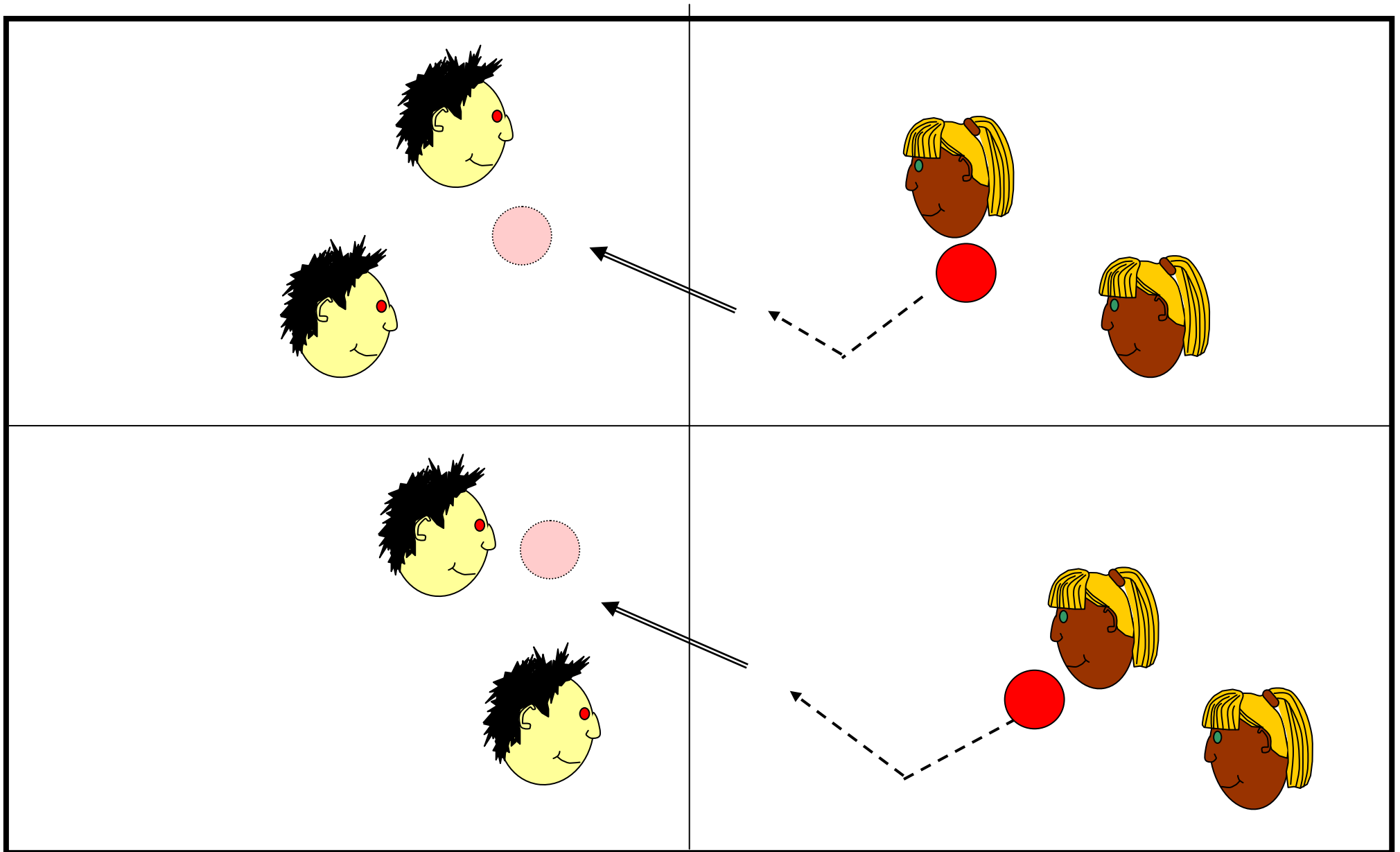
Spelidee/spelregels

- De aanvaller slaat de bal met de vuist via de grond op de eigen speelhelft over het net, en probeert de bal tweemaal te laten botsen op het terrein van de tegenstander.
- De bal mag op het terrein telkens maar 1 x botsen vooraleer via de grond geslagen te worden. Het is fout als de bal 2 x achtereen botst.
- Een van de andere ploeg komende bal kan meteen uit de lucht of na de eerste grondaanraking geslagen worden.
- Een speler mag de bal via de bots passen naar zijn medespeler.
- De bal mag door iedere ploeg per spelbeurt hoogstens 3 maal geslagen worden.
- De bal mag door eenzelfde speler nooit 2 x achtereen geslagen worden.
- Er kan maar een punt worden gescoord door de ploeg aan opslag.
- De opslag gebeurt op eender welke plaats waarbij de bal eerst 1 keer op het eigen speelveld moet botsen alvorens het net te overschrijden.
- Welk team scoort het eerst 5 punten?

Taak

- Aanvaller
 - slaat de bal met de vuist, via de bots op de eigen speelhelft, over het net.
 - probeert de bal 2 x achtereen op het terrein van de tegenpartij te laten botsen.
 - geeft een botspass naar de medespeler.
 - speelt de bal na hoogstens 3 passen naar de overzijde.
- Verdediger
 - belet dat de bal 2x achtereen op zijn terrein botst.

Vuistbal



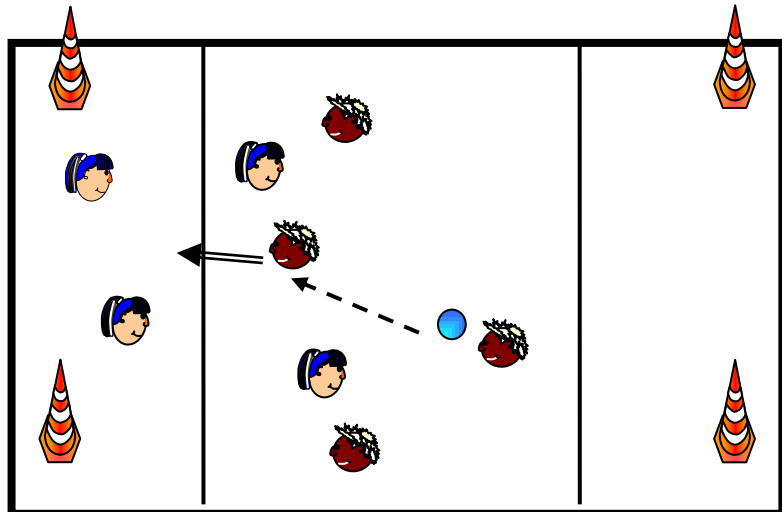
Bouncerbal

Materiaal

- 4 kegels
- 1 bal
- 2x4 hesjes

Inrichting

- 2 teams, 4 spelers per team.
- 2 doelzones van 5m diep en een veldzone.
- 2 doelen van 8m breed.



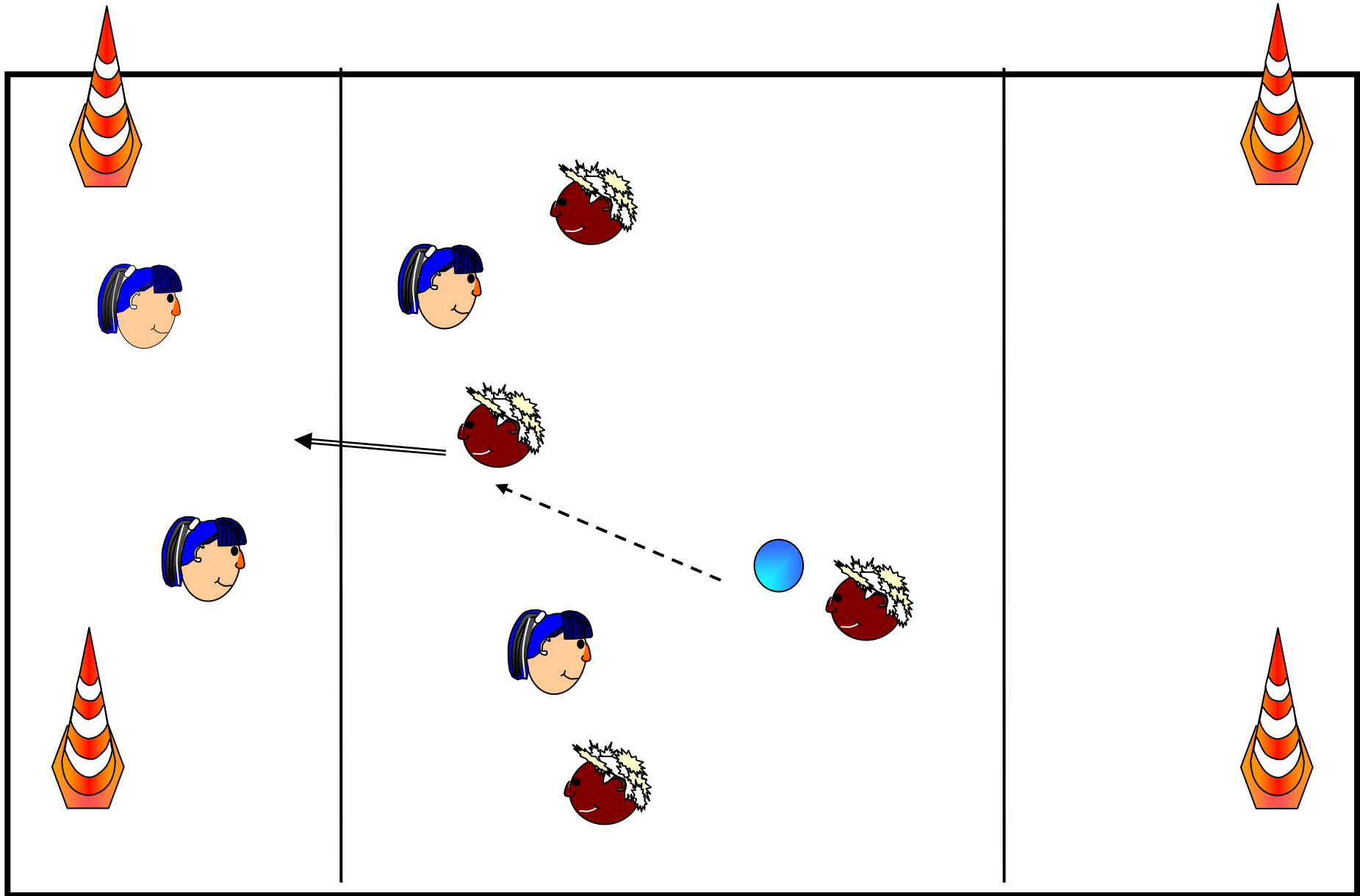
Spelidee/spelregels

- Elk team beschermt het eigen doel en probeert d.m.v. samenspel met een botsbal bij de tegenpartij te scoren.
- Het doel wordt door 2 keepers verdedigd.
- Het aanvallende team speelt telkens in een overtalsituatie (4 tegen 2).
- Komt een verdediger in balbezit moet hij eerst recht van aanval halen door een pass te geven naar een medespeler in het eigen doelgebied. Dit geeft de andere ploeg de tijd zich te organiseren met 2 verdedigers en 2 keepers.
- Je mag niet lopen met de bal in de handen.
- Je mag niet dribbelen. Ook als de bal botst na slecht balontvangst, is de bal voor het andere team. De botspass is dus niet toegestaan. (uitg. de botsbal bij doelpoging)
- Er is geen lichamelijk contact toegestaan.
- Er wordt gespeeld met beschermd balbezit (bal niet uit de handen slaan).
- Welk team scoort het eerst 5 punten?

Taak

- Aanvaller
 - scoort d.m.v. een botsbal.
 - bouwt door samenspel een aanval op en creëert een doelkans.
- Verdediger
 - belet dat een aanvaller scoort door eigen doelzone te verdedigen (onderscheppen van een pass, blokken van een doelpoging, ...).
 - behaalt snel het recht van aanval na het onderscheppen van de bal.
- Keeper
 - verdedigt met medekeeper het doel.
 - gaat mee in aanval na balbezit.

BOUNCERBAL



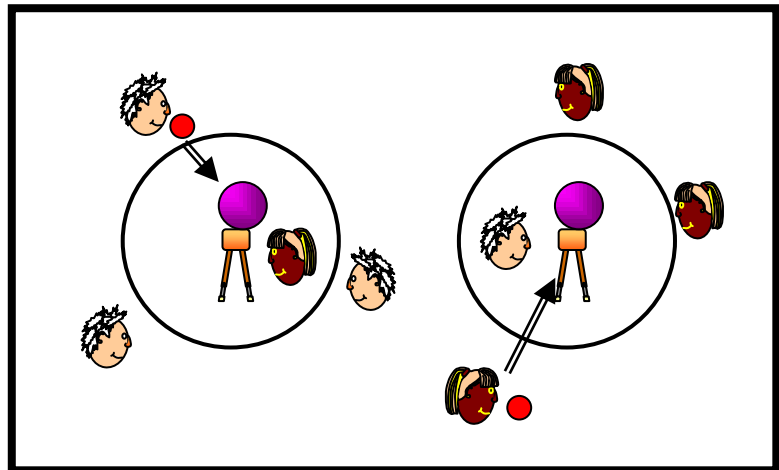
Burchtbal

Materiaal

- twee turnbokken
- twee krachtballen
- krijt
- twee foamballen
- 2x4 hesjes

Inrichting

- 2 ploegen van 4 spelers.
- 3 spelers van elke ploeg vormen een kring rond een burcht.
- Eén speler van elke ploeg (de bewaker) staat in de andere cirkel en beschermt zijn burcht.
- 2 krijtcirkels.
- In beide cirkels wordt een turnbok als burcht geplaatst.
- Bovenop de turnbok ligt een krachtbal.



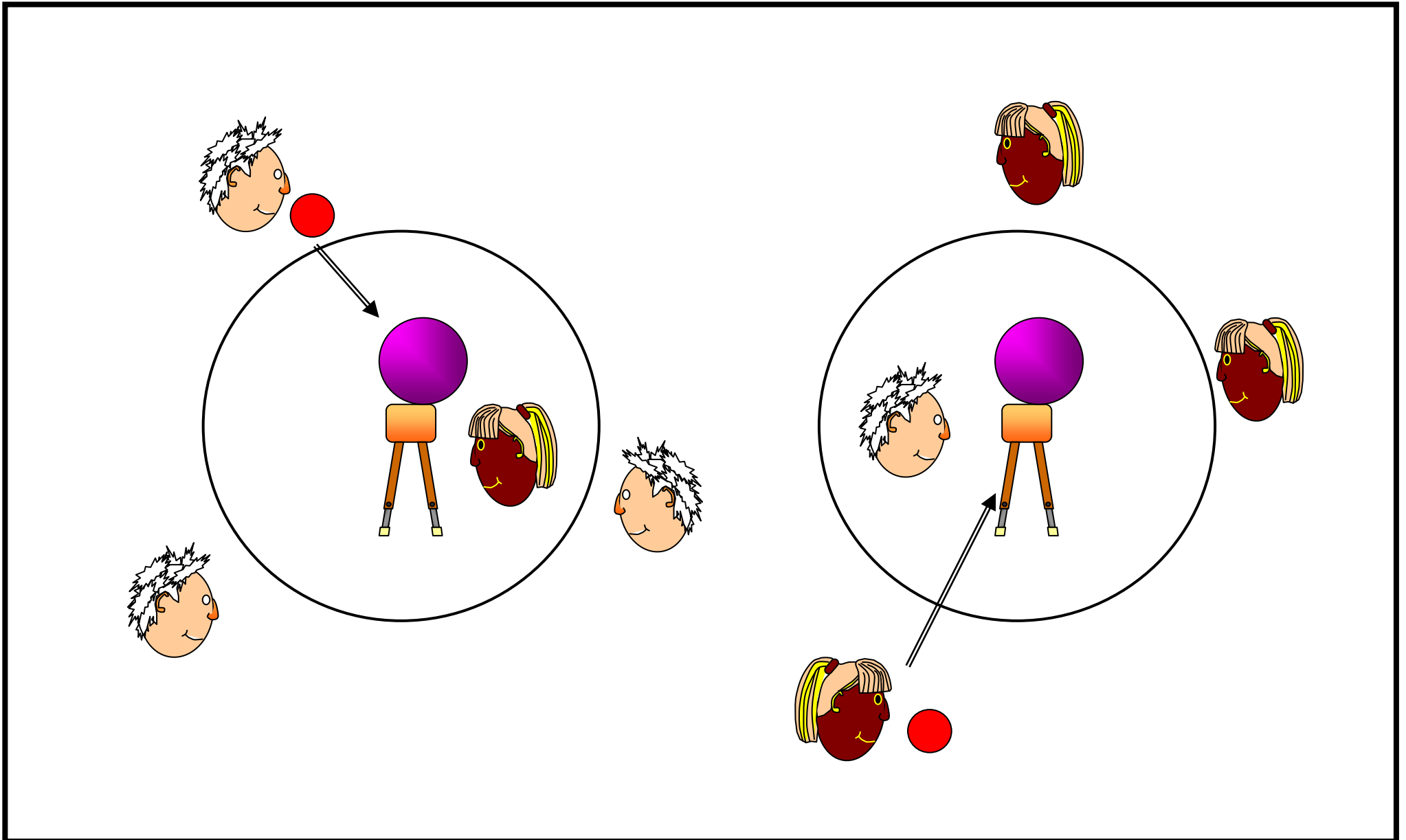
Spelidee/spelregels

- Elke ploeg probeert zo vlug mogelijk de krachtbal van de burcht van de tegenpartij te gooien.
- De burchtbewaker mag de geworpen ballen afweren.
- De burchtbewaker staat altijd met de rugzijde naar de burcht.
- Alleen de bewaker mag in de cirkel komen, de werpers niet.
- De ploeg, die het eerst de bal van de burcht kan gooien, wint het spel.
- Elke speler wordt 1 keer burchtbewaker in de andere cirkel.
- Nadat iedereen burchtbewaker is geweest, wordt de totaalstand opgemaakt.

Taak

- Werper
 - vormt een kring rond de burcht.
 - gooit met de softe ballen de krachtbal van de burcht.
 - wordt eenmaal bewaker in de andere cirkel.
- Bewaker
 - staat in de cirkel.
 - weert geworpen ballen af en beschermt de burcht zo lang mogelijk.
 - wordt, na een treffer, werper rond de andere cirkel.

BURCHTBAL



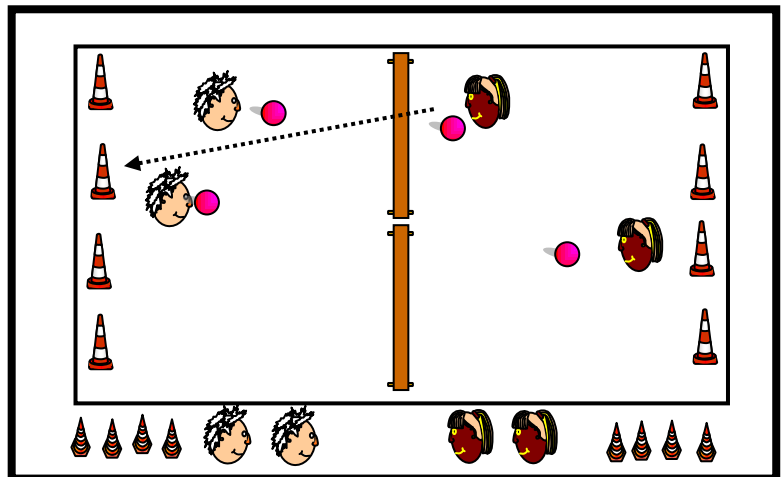
Chaosdoelenspel

Materiaal

- 2 banken
- 8 kegels
- 4 foamballen
- 8 telkegels

Inrichting

- 2 teams van 4 spelers.
- Van elk team staan 2 spelers op het terrein en zijn er 2 wachters.
- 2 banken in het midden van het terrein als afbakening.
- Per speelhelft 4 kegels aan de achterlijn.
- Per team 4 telkegels.



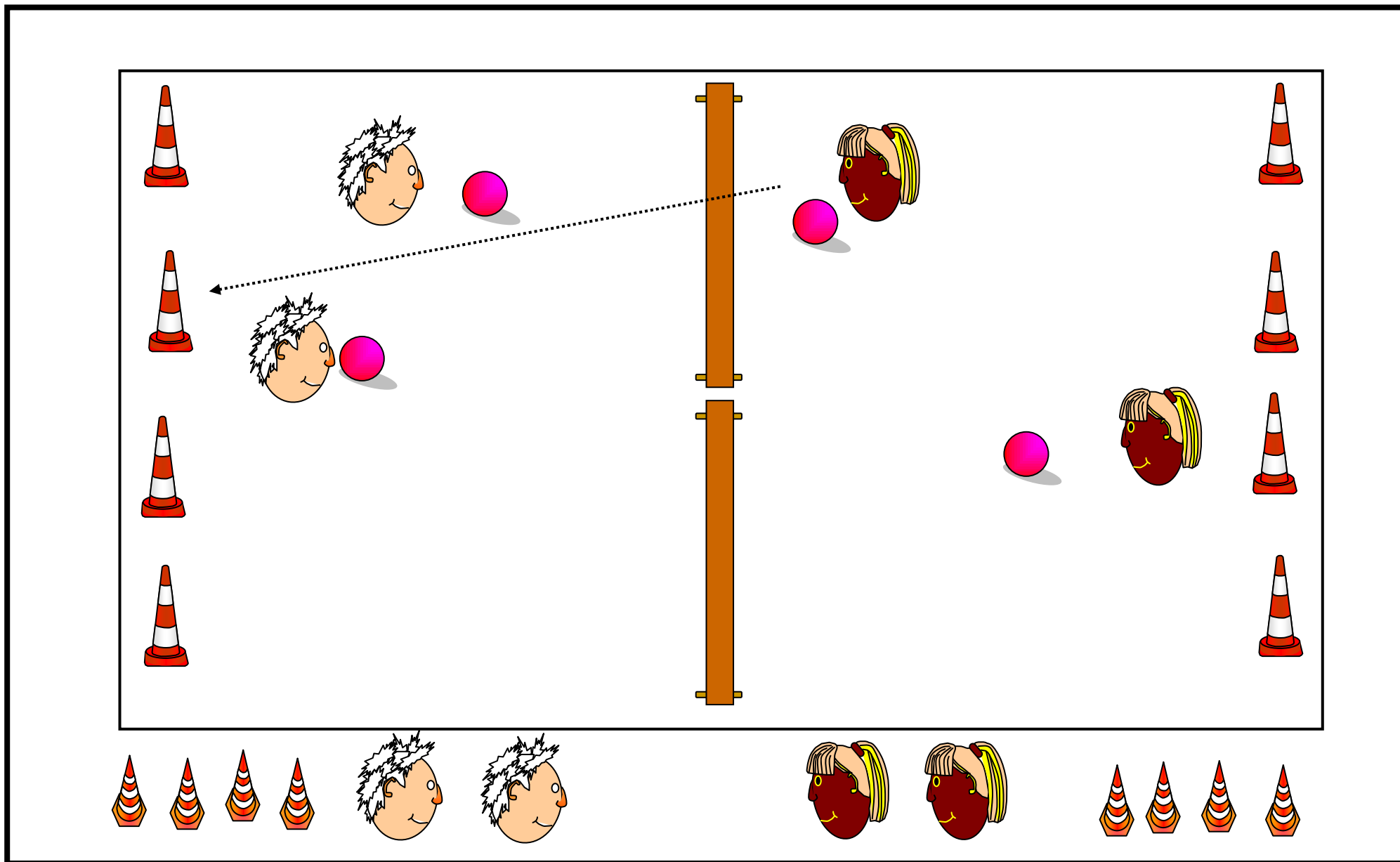
Spelidee/spelregels

- Elke ploeg probeert de kegels van de tegenstander om te werpen.
- Een speler mag bij het werpen de middellijn niet overschrijden.
- Iedereen probeert de eigen kegels te beschermen door geworpen ballen af te weren.
- Een omgegooide kegel wordt NIET recht gezet.
- De spelronde is afgelopen wanneer er 2 kegels zijn omgegooid.
- De score wordt bijgehouden d.m.v. telkegels.
- Wisselfunctie voor de volgende spelronde: wachters worden spelers, spelers worden wachters.
- Welk team wint het eerst 4 spelrondes?
- Wisselfunctie na 4 spelrondes: andere samenstelling spelers/wachters

Taak

- Werper
 - gooit 2 kegels van de tegenpartij om.
 - schermt eigen kegels af.
 - haalt zo vlug mogelijk geworpen ballen op.
- Wachter
 - brengt zo vlug mogelijk 'uit' geworpen ballen terug in het spel.
 - coacht de medespelers op het terrein.
 - legt een telkegel om als zijn team een spelronde wint.

CHAOSDOELENPEL



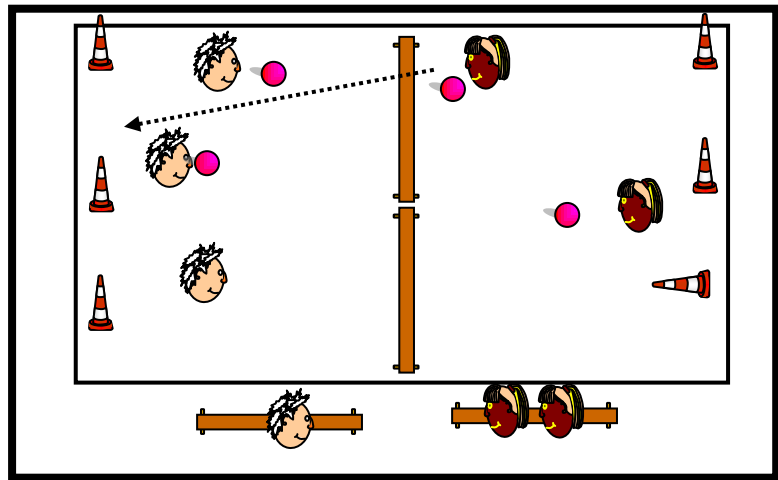
Keeperstrefbal

Materiaal

- 4 banken
- 6 kegels
- 4 foamballen

Inrichting

- 2 teams van 4 spelers.
- 2 banken in het midden van het terrein als afbakening.
- Per speelhelft 3 kegels aan de achterlijn.
- 2 wachtbanken aan de zijkant.
- 2 ballen per ploeg.



Spelidee/spelregels

- Elk team probeert van op eigen speelhelft de kegels van de tegenpartij om te werpen.
- Wordt een speler aangegooid, moet hij naar de wachtbank. Afwerpen is dus niet toegelaten!
- Elke speler mag de eigen kegels beschermen door geworpen ballen op te vangen.
- Wordt een bal opgevangen, moet de werper naar de wachtbank.
- Wordt een kegel door een speler omgegooid, mag iedereen van zijn ploeg terug deelnemen.
- Een omgegooide kegel wordt niet recht gezet.
- Welk team slaagt erin de 3 kegels om te werpen of alle spelers van de tegenpartij af te gooien?

Taak

- Werper
 - werpt kegels van de tegenpartij om.
 - gooit tegenspelers af.
 - gaat naar de wachtbank als de geworpen bal opgevangen wordt.
- Verdediger
 - ontwijkt geworpen ballen.
 - schermt eigen kegels af.
 - vangt geworpen ballen op.
 - gaat naar de wachtbank indien afgegooid.
 - haalt zo vlug mogelijk geworpen ballen op.
- Wachter
 - keert terug naar het speelveld als een medespeler een kegel omgooit.

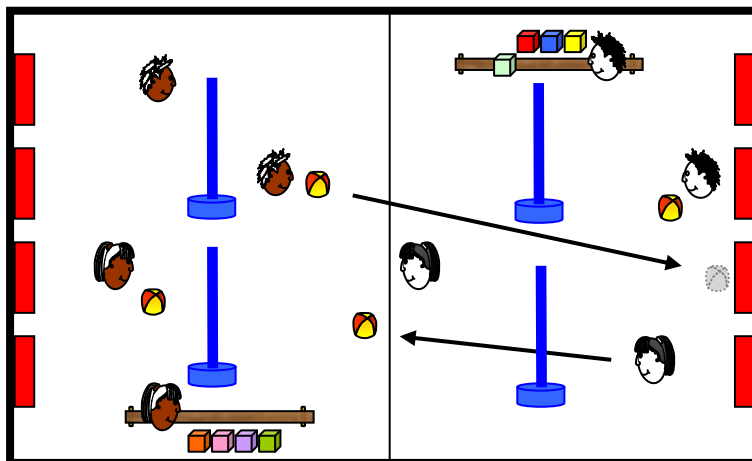
Mattenoorlog

Materiaal

- 8 matjes
- 4 (badminton)paaltjes
- 2 banken
- 4 foamballen
- 8 telblokken

Inrichting

- Het veld is verdeeld in 2 gelijke speelhelften.
- 2 groepen van 4 spelers.
- In iedere speelhelft staan 4 matjes rechtop tegen de achterwand.
- In iedere speelhelft staan 2 paaltjes, halfweg het terrein.
- In iedere speelhelft staat aan de zijkant een (wacht)bank met 4 telblokken als scorebord.



Spelidee/spelregels

- De spelers proberen vanaf de eigen speelhelft een mat bij de tegenpartij aan te gooien.
- Elke speler verdedigt 1 matje en probeert de geworpen ballen tegen te houden.
- Wordt een matje afgeworpen dan moet die verdediger naar de wachtbank en met de eventuele wachtende speler van het eigen team wisselen.
- Er kan per team maar 1 speler op de wachtbank plaats nemen.
- Als er een paal van een team omgegooid wordt, dan moeten de keepers van dit team onderling wisselen van plaats. Ze schuiven van links naar rechts door en verdedigen nu een andere mat.
- Omgegooide palen worden terug rechtop geplaatst.
- Als een paal van het andere team omgegooid wordt, mag de (eventuele) wachter van het eigen team terug deelnemen zodat het team opnieuw voltallig is.
- Wordt een mat geraakt, dan krijgt de ploeg 1 punt en wordt een telblok op de wachtbank gezet.
- Het spel eindigt als een ploeg 4 punten heeft gescoord (de 4 telblokken op de bank).

Taak

- Aanvaller
 - gooit vanaf eigen speelhelft de matjes van de tegenstander aan.
 - zet vliegensvlug een telblok op de bank als hij scoort.
 - gooit een paal van de tegenstander om.
- Verdediger
 - verdedigt een mat, houdt geworpen ballen tegen.
 - recupereert zo vlug mogelijk geworpen ballen.
 - gaat naar de wachtbank als de persoonlijke mat geraakt wordt.
 - schuift van links naar rechts door als een paal wordt omgegooid.
- Wachter
 - wisselt op de wachtbank met de medespeler wiens mat geraakt wordt.
 - komt terug deelnemen als een paal van de tegenpartij wordt omgegooid.

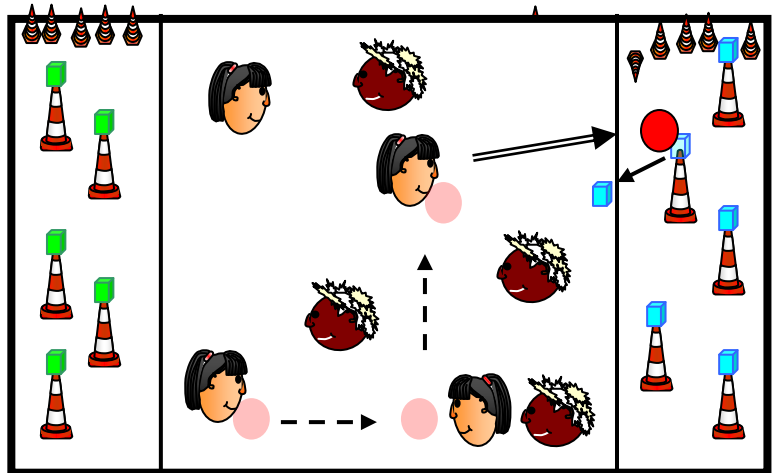
Pilonbal

Materiaal

- 10 pilonnen
- 10 blokjes
- 1 bal
- 10 telkegels
- 2x4 hesjes

Inrichting

- 2 teams van 4 spelers.
- Aan beide zijden van het rechthoekig terrein bakent een rechte lijn een doelzone af op 4m van de achterlijn.
- In elke doelzone staan 5 pilonnen met een blokje op.
- In elke doelzone staan 5 telkegels.



Spelidee/spelregels

- Elk team beschermt de 5 eigen blokjes en probeert d.m.v. samenspel bij de tegenpartij de blokjes van de pilonnen af te werpen.
- Er wordt niet gelopen met de bal in de handen (gebruik van de 'soepele' loopregel).
- Er wordt niet gedribbeld. Ook als de bal botst na slecht balontvangst, is de bal voor het andere team. De botspass is dus niet toegestaan.
- Er is geen lichamelijk contact toegestaan.
- Er wordt gespeeld met beschermd balbezit (bal niet uit de handen slaan).
- Zowel de aanvaller als verdediger mogen tijdens het spel niet in het doelgebied komen. (uitg. om blokjes terug te plaatsen, om de bal op te halen, ...)
- Er wordt een punt gescoord als het blokje van de pilon valt.
- Als een blokje van de pilon geworpen is, plaatst de shotter/aanvaller het blokje terug op de pilon en legt een telkegel neer.
- Zo start de verdedigende ploeg de daaropvolgende aanval telkens in overtal.
- Welk team scoort het eerst 5 punten?

Taak

- Aanvaller
 - werpt blokjes af door gericht werpen bij een doelpoging.
 - bouwt door samenspel een aanval op en creëert een doelkans.
 - plaatst blokje terug en legt telkegel neer na scoren.
- Verdediger
 - belet dat een aanvaller scoort door eigen doelzone te verdedigen (onderscheppen van een pass, blokken van een doelpoging, ...).
 - schakelt snel over naar aanval na het onderscheppen van de bal of na score.

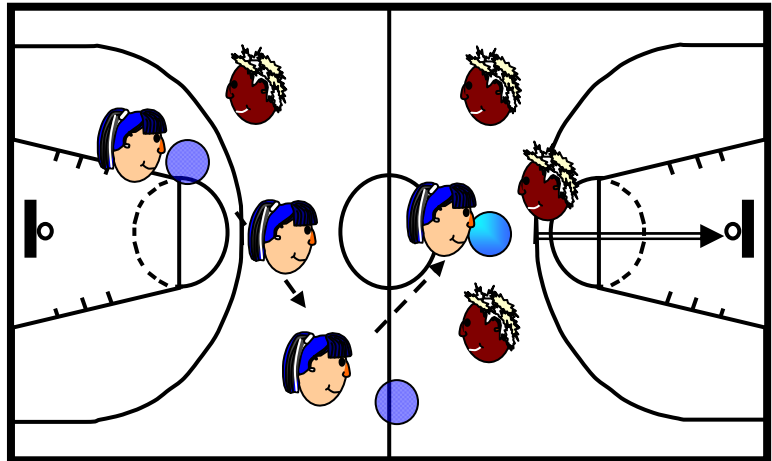
Bordbal

Materiaal

- 1 handbal
- 2 basketbalborden
- 2x4 hesjes

Inrichting

- 2 teams van 4 spelers.
- Basketbalterrein met aan weerszijden een basketbalbord als terugkaatswand.



Spelidee/spelregels

- Een speler goit de bal tegen het bord en zorgt ervoor dat een medespeler de bal kan opvangen.
- Ieder team verdedigt bij de aanvang van het spel 1 bord en valt 1 bord aan.
- Beide teams bereiken de overkant d.m.v. samenspel met medespelers.
- Als de bal door de shotter tegen het bord wordt gegooid en de terugkaatser via het bord door een medespeler wordt opvangen, dan scoort het team van de shotter een punt en blijft dit team in balbezit (= winnaarsbal). De aanval gaat nu in de richting van het andere bord.
- Zolang de bal opgevangen wordt, blijft het team in balbezit (ook na het scoren!).
- Er wordt niet gedribbeld. Als de bal op het terrein de grond raakt, krijgt de tegenpartij van de passgever altijd de bal, ongeacht wie de bal het laatst heeft aangeraakt. Uitzondering hierop als de bal na het aanraken 'uit' is.
- Komt de tegenpartij in balbezit (door onderscheppen of balverlies) dan gaat de aanval altijd in de richting van het andere bord.
- Er wordt een punt gescoord als de bal via het bord door een medespeler wordt opgevangen.
- Als de werper zelf de bal opvangt, blijft hij wel in balbezit maar heeft hij geen punt gescoord.
- Welk team scoort het eerst 5 punten?

Taak

- Aanvaller
 - goit de bal tegen het bord.
 - vangt de door een medespeler tegen het bord geworpen bal op.
 - speelt samen om een aanval op te bouwen, verzorgt het passgeven en ontvangen.
 - wordt verdediger bij balverlies.
- Verdediger
 - onderschept de bal.
 - dwingt de aanvallers tot balverlies.
 - wordt aanvaller als de bal bemachtigd wordt.

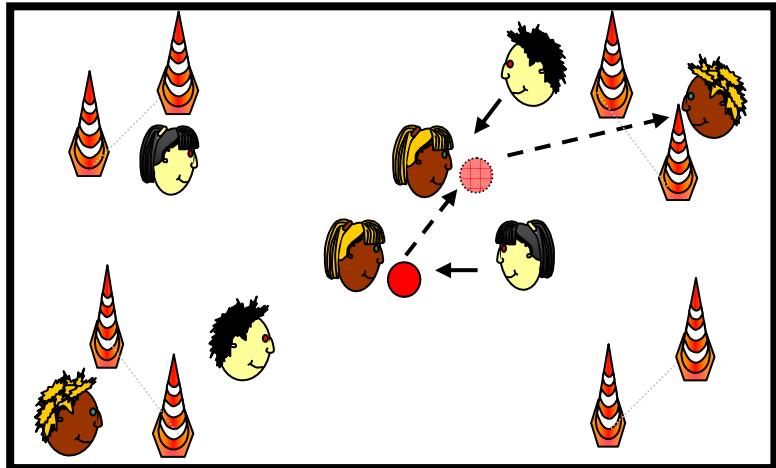
Poortjesbal

Materiaal

- 1 voetbal
- 2x4 hesjes
- 8 kegels

Inrichting

- 2 teams van 4 spelers.
- 2 kegels vormen telkens een poortje van 2m breed.
- De 4 poortjes bevinden zich in de hoeken.



Spelidee/spelregels

- Trap de bal door het poortje (tussen 2 kegels) en zorg ervoor dat een medespeler de bal kan aannemen.
- Bij de aanvang van het spel heeft de balbezittende ploeg de keuze door welk poortje gescoord wordt.
- Er kan aan beide zijden door het poortje gescoord worden.
- Als de bal door een aanvaller tussen 2 kegels door het poortje wordt getrapt en de bal aan de andere zijde van het poortje door een medespeler wordt aangenomen, dan scoort het team van de aanvaller/shotter een punt en blijft dit team in balbezit (= winnaarsbal). De aanval gaat nu naar een ander poortje.
- Beide teams bereiken de poortjes d.m.v. samenspel met medespelers.
- Er kan nooit tweemaal na elkaar door hetzelfde poortje gescoord worden.
- Komt de tegenpartij in balbezit (door onderscheppen of balverlies van de aanvaller) dan gaat de aanval altijd naar een ander poortje dan deze waar laatst gescoord werd.
- Welk team scoort het eerst 5 punten?

Taak

- Aanvaller
 - trapt de bal door een poortje.
 - neemt de door een medespeler door het poortje getrapte bal aan om te scoren.
 - onthoudt waar laatst gescoord werd.
 - speelt samen om een aanval op te bouwen, verzorgt het passgeven en ontvangen.
 - wordt verdediger bij balverlies.
- Verdediger
 - onderschept de bal.
 - dwingt de aanvallers tot balverlies.
 - wordt aanvaller bij balwinst.

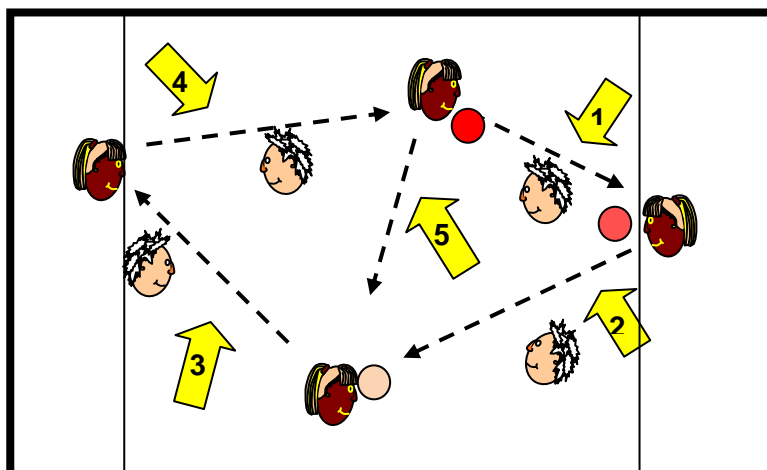
Zitvijfbal

Materiaal

- 1 bal
- 2x4 hesjes

Inrichting

- Afgebakend speelterrein.
- 2 teams van 4 spelers.
- Aan beide zijden van het speelveld een 4m brede eindzone.



Spelidee/spelregels

- De balbezittende ploeg probeert 5 passen achtereen onder elkaar te geven.
- Na 4 gelukke passen krijgt de aanvallende ploeg het recht om punten te scoren. Kan een medespeler de vijfde pass opvangen, scoort de ploeg een punt. Kan een medespeler de vijfde pass in zithouding opvangen, scoort de ploeg dubbele punten.
- Winnaarsbal: als de aanvallers erin slagen 5 gelukke passen te geven en bij een zittende speler te scoren, blijven ze in balbezit om het spel terug op te starten.
- De tegenstrevers komen in balbezit als ze de bal kunnen aanraken of onderscheppen, als de bal de grond raakt (een botspass is dus niet toegelaten), als ze de speler in balbezit kunnen aantikken of als de tegenpartij de 5° pass niet zittend ontvangt.
- Het terug passen is toegelaten (waardoor de aanvallende ploeg in balbezit blijft) maar telt niet bij de score. Een pass en contrapass telt dus maar voor één enkele pass.
- Elke ploeg moet eerst recht van aanval halen: voor het samenspel wordt geteld moet de bal eerst in een eindzone gestuit worden.
- Welk team scoort het eerst 5 punten?

Taak

- Aanvaller
 - geeft in samenspel 5 passen met de bal.
 - zorgt ervoor dat de bal niet op de grond valt of onderschept wordt.
 - weet hoe dubbele punten kunnen gescoord worden.
 - blijft na een dubbele score in balbezit.
 - haalt recht van aanval in een eindzone.
 - wordt verdediger bij balverlies.
- Verdediger
 - belet de aanvallers 5 opeenvolgende passen te geven.
 - weet hoe in balbezit te komen.
 - wordt aanvaller bij balwinst.

Speldomein mikken

Afgooispelen

- | | | |
|------------------------------------|---------------------------|------------------------|
| 41. Baggerbal | 47. Kegelroof | 54. Overloopjagerbal |
| 42. Bevrijdingsjagertje | 48. Krokodillenbal | 55. Tussen vier vuren |
| 43. Bunkertrefbal | 49. Loop door 't straatje | 56. Verovertrefbal |
| 44. Carrétrefbal | 50. Mattrefbal | 57. Vos kom uit je hol |
| 45. Doorschuiftrefbal | 51. Mens erger je niet | |
| 46. Iemand is 'm,
niemand is 'm | 52. Mijneveld | |
| | 53. Nettrefbal | |

Mikspelen

- | | | |
|--------------|-----------------|----------------------|
| 58. Drijfbal | 59. Kegelrefbal | 60. Vierkantdrijfbal |
|--------------|-----------------|----------------------|

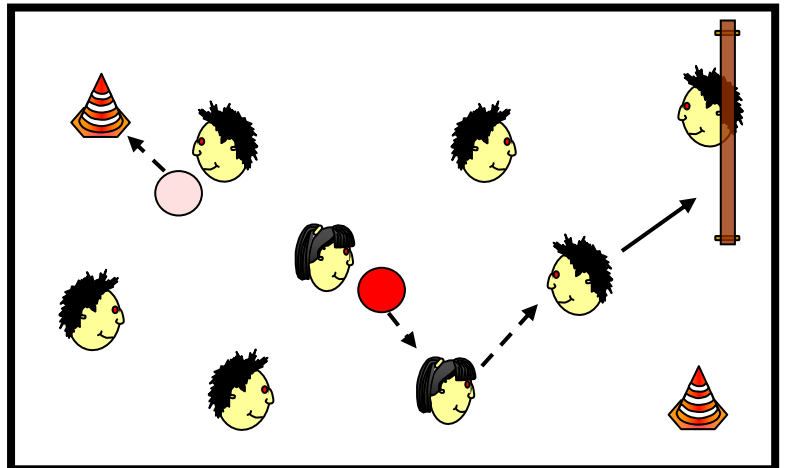
Baggerbal

Materiaal

- 1 foambal
- 2 hesjes
- 1 bank
- 2 kegels

Inrichting

- De groep is verdeeld in 4 teams van 2 spelers.
- Per spelronde 2 tikkers en 6 lopers.
- Een kegel in de hoeken van het speelveld.
- Een wachtbank aan de zijkant.



Spelidee/spelregels

- 2 tikkers proberen door samenspel lopers af te gooien.
- Tikkers mogen niet lopen in balbezit.
- Lopers die afgegooid zijn, moeten naar de wachtbank.
- Als de bal door een looper onderschept of opgevangen wordt, kan hij alle aangetikte lopers terug in het spel brengen door een kegel om te gooien.
- De balbezittende lopers mogen met de medelopers samenspelen of dribbelen.
- Balbezittende lopers kunnen door de tikkers afgetikt worden.
- Aangetikte lopers moeten naar de wachtbank.
- Kan het tikteam in een bepaalde speeltijd iedereen aantikken?

Taak

- Tikker
 - gooit zoveel mogelijk lopers aan.
 - speelt met medetikker samen.
 - belet dat de balbezittende lopers de kegel omgooien.
 - tikt balbezittende lopers aan.
- Loper
 - ontwijkt de bal en zorgt ervoor niet aangegooid te worden.
 - gaat naar de wachtbank na aanwerpen.
 - onderschept de bal.
 - gooit de kegel om om medespelers te bevrijden.

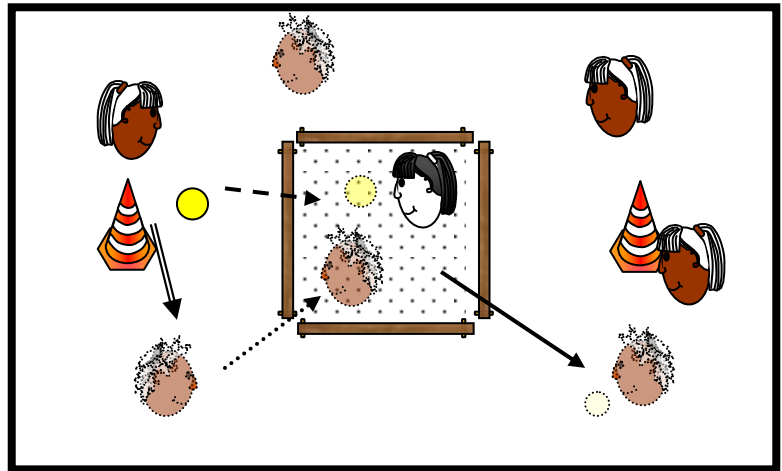
Carrétrefbal

Materiaal

- 4 banken
- 2 x 4 hesjes
- 1 foambal
- 4 kegels

Inrichting

- 2 groepen van 4 spelers, jagers en lopers.
- 4 banken vormen in het midden van het speelterrein een vierkantig hok.
- Aan alle zijden van het speelveld staat een grote kegel.



Spelidee/spelregels

- De jagers spelen de bal rond en gooien de lopers aan.
- De jagers mogen niet lopen met de bal in de handen.
- De lopers mogen de bal niet afwerpen, wel opvangen.
- Als de lopers worden aangegooid, moeten ze binnen het vierkantig hok gaan staan.
- De lopers worden jagers als ze de bal kunnen onderscheppen. Dit kan door de bal op te nemen na een slechte worp van de jagers of als ze de bal kunnen opvangen.
- Lopers in het hok mogen elkaar niet hinderen.
- Een looper kan zichzelf uit het hok bevrijden door de bal te ontvangen van een teamgenoot én als hij een kegel kan aangooien.
- Alle lopers kunnen uit het hok bevrijd worden door de bal te ontvangen van een teamgenoot én als hij een speler van het andere team kan aangooien.
- Welk team krijgt alle spelers van het andere team in het hok?

Taak

- Jager
 - werpt lopers aan.
- Loper
 - probeert niet aangegooid te worden.
 - veroverd de bal na slechte pass of worp of door de bal op te vangen.
 - speelt de bal naar een medespeler in het vierkant.
- Loper in het vierkant
 - ontvangt de bal van een medespeler.
 - gooit een kegel aan om zichzelf te bevrijden.
 - gooit een tegenstander aan om alle medespelers te bevrijden.

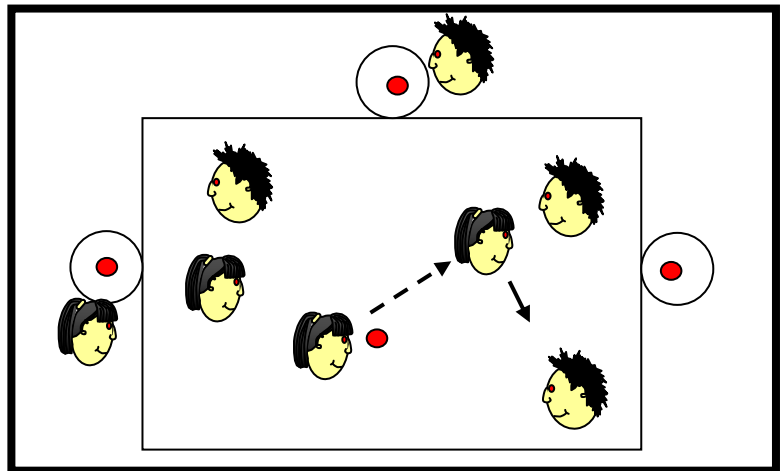
Iemand is 'm, niemand is 'm

Materiaal

- 4 foamballen, eentje in een andere kleur als speelbal
- 3 hoepels

Inrichting

- Telkens een hoepel aan 3 zijden van het speelterrein.
- 1 bal in elke hoepel.



Spelidee/spelregels

- Elke speler, die in balbezit komt, mag iemand afgooien.
- Er is geen vaste jager.
- Bij het opstarten is een willekeurige speler met de speelbal in balbezit.
- Het afgooien kan enkel rechtstreeks.
- Het hele lichaam is raakvlak (uitg. hoofd)
- Afwerpen telt niet, opvangen wel.
- Wanneer de bal opgevangen wordt, is de gooier af.
- De jagers mogen 3 passen lopen in balbezit.
- Als iemand afgegooid is, verlaat hij het speelveld en gaat naar een vrije hoepel.
- Kan hij vanuit de hoepel als afgooiplaats iemand met een botsbal treffen dan mag hij terug deelnemen. Hij moet wel eerst de geworpen bal ophalen en terug in de hoepel plaatsen.
- Alle spelers starten met 10 punten.
- Een speler krijgt een puntje bij als hij iemand van op het speelveld (niet vanuit de hoepel) met de speelbal kan treffen.
- Wordt een speler getroffen of wordt de bal opgevangen dan gaat er een puntje af.
- Wie heeft na een bepaalde speeltijd het grootste aantal punten?

Taak

- Jager
 - gooit lopers rechtstreeks aan.
- Loper
 - ontwijkt de geworpen bal.
 - vangt de geworpen bal op.
 - gaat naar een vrije hoepel als hij aangegooid wordt.
- Hoepelgooier
 - gooit een loper via bots aan.
 - haalt geworpen bal op en legt deze terug in de hoepel.
 - wordt opnieuw loper na aangooien.

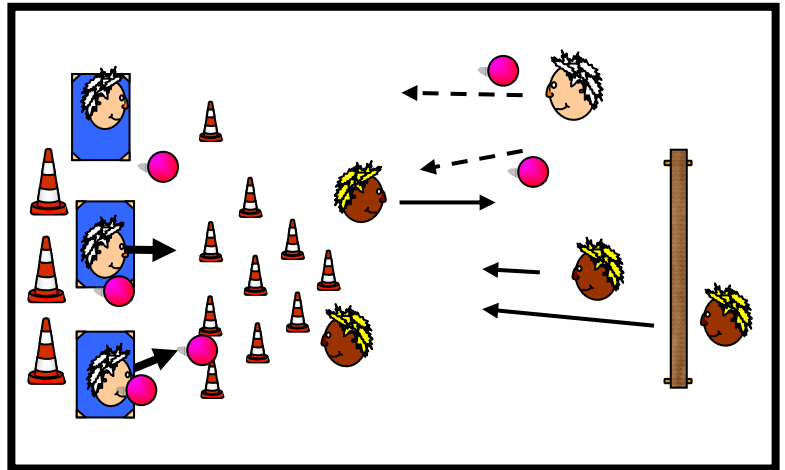
Kegelroof

Materiaal

- 10 (roof)kegels
- 3 (tel)kegels
- 3 turnmatjes
- 1 Zweedse bank
- 6 foamballen
- 2x4 hesjes

Inrichting

- 2 teams (rovers en werpers) van 4 spelers spelen tegen elkaar.
- Een Zweedse bank bakent een vrijzone af voor de rovers.
- De 10 roofkegels worden op ongeveer 2/3 afstand weg van de rovers geplaatst.
- 1 overloopgebied (gevaarzone).
- De 3 turnmatjes zijn de vaste afgooiplaatsen voor 3 werpers.
- 1 medespeler van de werpers, vrij op het terrein, recupereert de geworpen ballen.



Spelidee/spelregels

- De werpers gooien vanaf de afgooiplaatsen de rovers, die de roofkegels in hun eigen vak proberen te krijgen, af.
- Wanneer een rover aangegooid is en een kegel vasthoudt, dan moet die de kegel eerst terugplaatsen en daarna terugkeren naar het eigen vak om schone voeten te halen (= recht van aanval verkrijgen).
- Het is dan 1 punt (telkegel neerleggen) voor de werpploeg.
- Als rovers aangegooid worden en geen kegel bij zich hebben, moeten ze ook terug naar het eigen vak vooraleer ze aan het spel opnieuw mogen deelnemen. (geen punt!!!)
- Het volledige lichaam (uitgezonderd het hoofd) geldt als raakvlak.
- Bij 3 punten wint het werpteam. Zijn alle 10 kegels overgebracht, wint het roofteam.

Taak

- Werper
 - gooit rovers aan.
 - legt een telkegel neer bij een treffer.
- Medespeler
 - gooit zo vlug mogelijk de geworpen ballen naar de werpers terug.
- Rover
 - rooft kegels.
 - zorgt ervoor niet aangegooid te worden.
 - plaatst de roofkegel terug indien aangegooid.
 - haalt schone voeten (recht van aanval verkrijgen) indien aangegooid.

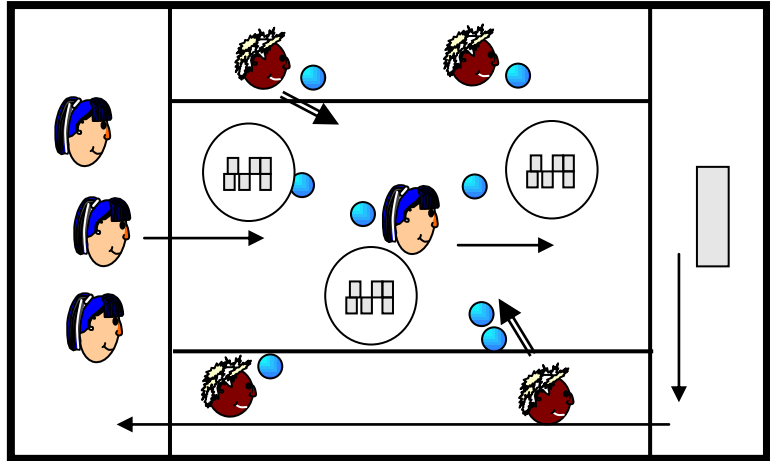
Loop door 't straatje

Materiaal

- 8 softballen
- 3 hoepels
- kaartjes
- 1 mat als kaartjesbak
- chrono

Inrichting

- 2 teams (lopers en werpers) van 4 spelers spelen tegen elkaar.
- 2 werplijnen in de lengterichting van het speelveld vormen 1 straat.
- 2 werpers aan elke zijde, 2 ballen per werper.
- Een vrije zone aan het begin en einde van de straat.
- De lopers staan aan het begin van de straat, de kaartjesbak staat aan het einde.
- 3 hoepels liggen als vrijplaatsen in de straat.
- In de hoepels liggen kaartjes.



Spelidee/spelregels

- De lopers lopen door de straat naar de overzijde en proberen kaartjes over te brengen zonder door de werpers aangegooid te worden.
- Een loper kan in 3 hoepels één kaartje ophalen.
- Vanaf het ogenblik dat een loper voorbij hoepel 1 is, mag de volgende vertrekken.
- De hoepels tellen ook als vrijplaatsen.
- Als een loper ongehinderd de overzijde bereikt, legt hij het ene kaartje in de kaartjesbak en keert via de zijkant terug naar zijn vrijzone.
- Als een loper aangegooid wordt, geeft hij het kaartje af aan een werper en keert hij terug naar zijn vrije zone. Ook als een loper nog geen kaartje heeft, keert hij terug.
- Een werper mag een bal op het veld ophalen maar moet achter de werplijn staan om af te gooien.
- Alleen een rechtstreekse worp telt.
- Hoeveel keer lopen de lopers door het straatje vooraleer de tijd om is?
- Wisselfunctie na 5'. Hoeveel kaartjes heeft elk team overgebracht?

Taak

- Werper
 - gooit lopers aan.
 - krijgt een kaartje van de getroffen loper.
 - haalt zo vlug mogelijk de geworpen ballen op.
- Loper
 - ontwijkt aankomende ballen.
 - haalt een kaartje op in één van de hoepels.
 - maakt gebruik van de hoepels als vrijplaatsen.
 - bereikt niet aangegooid de overkant en legt het kaartje in de kaartjesbak.
 - geeft het kaartje af bij aangegooid zijn.
 - keert terug naar zijn vrijzone bij aangegooid zijn.

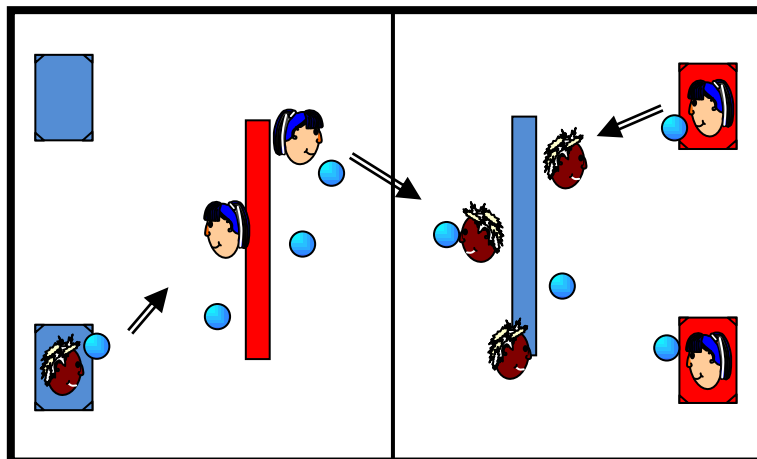
Mattrefbal

Materiaal

- 2 valmatten rechtop geplaatst
- 8 foamballen
- 4 turnmatjes
- 2x4 hesjes

Inrichting

- 2 teams van 4 spelers spelen tegen elkaar.
- Het terrein wordt in 2 verdeeld.
- Op elke helft 1 rechtopstaande grote valmat, door de teamleden vastgehouden.
- Aan elke overzijde 2 kleine matten als afgooiplaatsen.
- Minimum 1 speler per team op een afgooiplaats, 2 of 3 spelers van elk team op het terrein. Beide teams maken hun keuze.



Spelidee/spelregels

- De spelers in balbezit gooien vanaf hun afgooimatjes en/of hun speelveld tegenstrevers aan en proberen door treffers de grote mat te laten vallen. Elke ploeg probeert zo lang mogelijk hun grote mat rechtop te houden.
- Wordt een speler aangegooid dan moet hij meteen de valmat loslaten en naar één van de kleine matten lopen waar hij d.m.v. handje klap van functie kan wisselen met een medespeler.
- Die medespeler kan dan op zijn beurt naar zijn speelveld lopen en zijn grote mat beschermen (vasthouden) en/of tegenstanders van op het speelveld aanwerpen.
- Er moet altijd minstens 1 kleine mat bezet zijn.
- Het volledige lichaam geldt als raakvlak.
- Een geworpen bal mag opgevangen worden (= niet afgegooid).
- Welke ploeg slaagt erin de valmat van de tegenpartij te laten vallen?

Taak

- Aanvaller
 - gooit spelers van de tegenpartij af.
 - werpt de valmat van het andere team om.
- Verdediger
 - beschermt de eigen grote mat (vasthouden)
 - ontwijkt geworpen ballen of vangt de bal op.
 - laat bij een treffer de mat meteen los, loopt naar een afgooiplaats en wisselt met de medespeler.

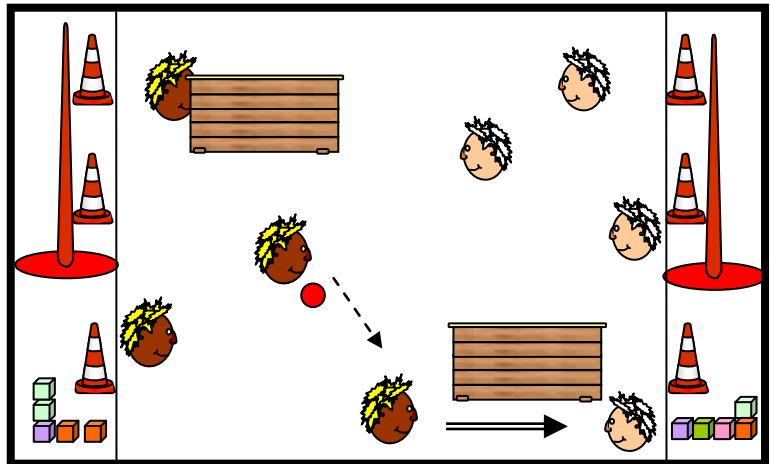
Mens erger je niet

Materiaal

- 1 softe bal
- 2 kasten
- 6 kegels
- 2 staanders
- 10 telblokjes
- 2x4 hesjes

Inrichting

- 2 teams van 4 spelers.
- Aan beide zijden van het veld een achtervak.
- In elk achtervak staan 3 kegels en een staander.
- In elke speelhelft staan aan de zijkant 5 telblokjes als scorebord.
- 2 kasten dienen als schuilplaatsen.



Spelidee/spelregels

- Beide ploegen proberen spelers en/of kegels en/of de staander aan te gooien.
- Telkens gescoord wordt (speler afgooien of kegel omwerpen), wordt een telblokje op elkaar gezet en een toren gebouwd.
- Wordt de staander omgegooid, worden alle kegels van de tegenpartij terug rechtop geplaatst en hun gebouwde teltoren afgebroken.
- Een omgegooide staander wordt terug rechtop geplaatst.
- Enkel rechtstreekse treffers tellen.
- Een bal mag opgevangen worden.
- Welk team slaagt erin een toren van 5 blokjes hoog te bouwen?

Taak

- Aanvaller
 - gooit spelers van de tegenpartij af.
 - gooit kegels van de tegenpartij om.
 - bouwt een toren met de telblokjes als er gescoord wordt.
 - gooit de staander van de tegenpartij om.
 - breekt gebouwde toren van de tegenpartij af.
- Verdediger
 - verschuilt zich achter een kast.
 - verdedigt de eigen kegels en staander.
 - komt zo vlug mogelijk in balbezit.
 - vangt geworpen ballen op.

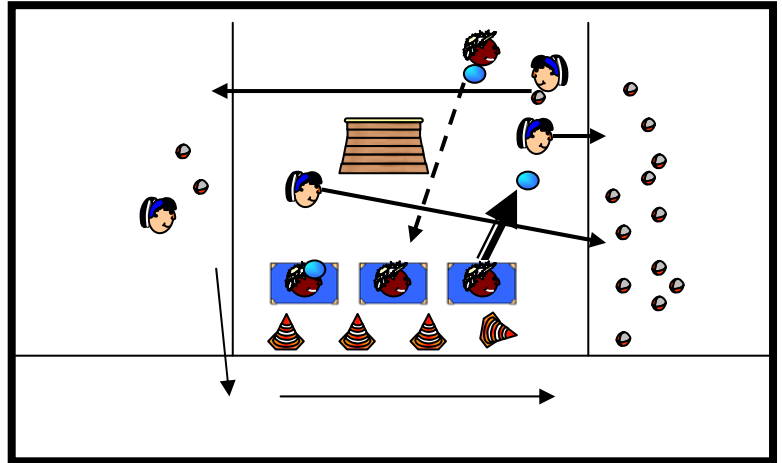
Overloopjagerbal

Materiaal

- 3 matjes
- 1 kast als schuilplaats
- 3 softe ballen
- 20 pittenzakjes
- 2x4 hesjes
- 4 telkegels als scorebord

Inrichting

- 2 teams (lopers en werpers) van 4 spelers spelen tegen elkaar.
- 2 vrije zones.
- 1 overloopgebied (gevarenzone).
- 1 sluipsteegje aan de zijkant.
- 3 werpers op een kleine mat als afgooiplaats.
- 1 medespeler van de werpers recupereert de geworpen ballen.



Spelidee/spelregels

- De werpers proberen vanaf de afgooiplaatsen de lopers, die voorwerpen overbrengen, aan te gooien.
- Drie werpers staan op een mat als afgooiplaats, eentje loopt vrij rond om geworpen ballen op te halen.
- De vier lopers brengen de pittenzakjes over en kunnen de kast als schuilplaats gebruiken.
- Het volledige lichaam geldt als raakvlak (uitgezonderd het hoofd).
- Wordt een loper door de bal geraakt dan moet hij terug naar de vrije zone.
- De lopers keren altijd terug via het sluipsteegje.
- Het is dan 1 punt (telkegel neerleggen) voor de werpers.
- Bij 4 punten winnen de werpers. Zijn alle 20 pittenzakjes overgebracht, winnen de lopers.
- Wisselfunctie: als alle telkegels omliggen of als alle pittenzakjes zijn overgebracht.

Taak

- Werper
 - gooit de tegenstander met de bal af.
 - haalt zo vlug mogelijk de geworpen ballen op.
 - gooit na overleg zodat niet alle ballen op het zelfde moment weggegooid zijn.
- Medespeler
 - haalt zo vlug mogelijk de geworpen ballen op.
 - gooit opgehaalde ballen terug naar de werpers.
- Loper
 - brengt de pittenzakjes over zonder aangegooid te worden.
 - maakt gebruik van de kast als schuilplaats.

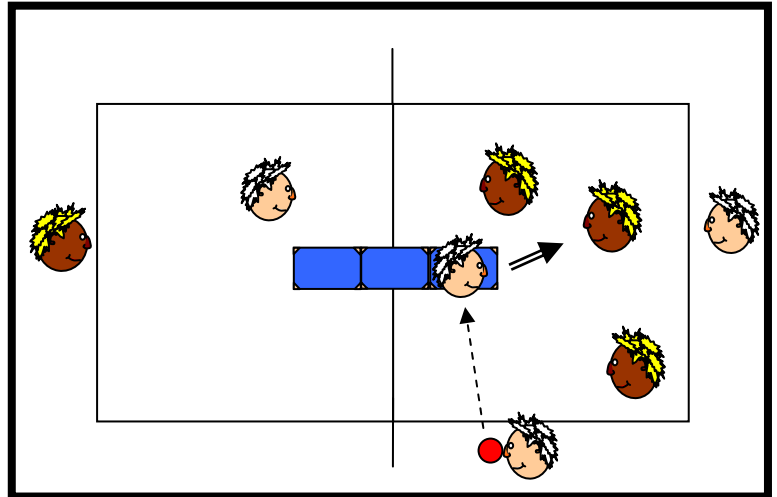
Tussen vier vuren

Materiaal

- 1 foambal
- 3 matjes

Inrichting

- Het volleybalspeelveld wordt in 2 gedeeld door een middenlijn.
- In het midden van het veld ligt een mattenbaan.
- 2 teams van 4 spelers.
- Per ploeg starten 3 spelers op hun speelhelft en 1 kapitein achter de tegenovergestelde achterlijn.



Spelidee/spelregels

- Beide ploegen proberen alle spelers van de tegenpartij rechtstreeks aan te gooien en zo uit te branden.
- Iedere speler start op zijn speelveld, uitgezonderd de kapitein, die aan de overkant van het andere veld staat.
- Het spel start telkens (ook na uitbranden) bij een kapitein, die de bal naar één van zijn teamgenoten gooit.
- De veldspelers mogen gebruik maken van de mattenbaan.
- Spelers die uitgebrand (aangegooid) zijn, nemen de bal mee en helpen hun kapitein.
- Een geworpen bal mag niet afgeweerd maar wel opgevangen worden.
- Het volledige lichaam geldt als raakvlak (uitgezonderd het hoofd).
- Uitgebrande spelers mogen zowel vanaf de achterlijn als de 2 zijlijnen werpen.
- Uitgebrande spelers die een tegenstrever afgooien, komen opnieuw op het speelveld.
- Wanneer er nog 1 veldspeler op het veld staat, dan moet de kapitein op het veld komen.
- De kapitein heeft 2 levens. Wordt de kapitein 2x uitgebrand, dan is het spel afgelopen.

Taak

- Aanvallende veldspeler
 - gooit de tegenstrevers d.m.v. rechtstreekse treffers aan.
 - past naar de kapitein en/of uitgebrande medespelers.
- Kapitein
 - gooit de tegenstrevers d.m.v. rechtstreekse treffers aan.
 - start telkens het spel op met overgooien.
 - wordt veldspeler wanneer er maar 1 medespeler op het terrein staat.
- Verdedigende veldspeler
 - ontwijkt gegooide ballen van de aanvallers ontwijken of vangt ze klemvast op.
 - beschermt de kapitein op het veld.
 - helpt de kapitein na aangegooid zijn.
- Uitgebrande speler
 - gooit de tegenstrevers d.m.v. rechtstreekse treffers aan om zo terug deel te nemen.
 - past naar de beter geplaatste medespelers.

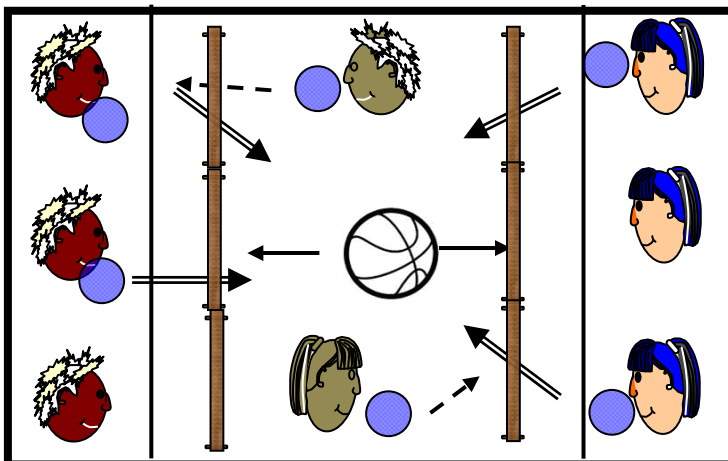
Drijfbal

Materiaal

- 1 basketbal
- 6 handballen
- 6 Zweedse banken

Inrichting

- 2 partijen van 4 spelers, 3 werpers en 1 'ballenraper'.
- 2 teams elk aan een kant achter een eindlijn.
- 1 basketbal in het midden van het terrein als mikdoel.
- 2 eindlijnen op ± 8 meter van het mikdoel.
- Banken worden aan weerszijden op 1,5m van en evenwijdig met de eindlijnen geplaatst.
- 1 handbal per werper.



Spelidee/spelregels

- Beide partijen proberen de basketbal d.m.v. mikken en treffen tot tegen een bank van de tegenpartij te drijven.
- Alle spelers zijn in balbezit bij het opstarten van het spel.
- Beide partijen staan en blijven achter hun eindlijn om te gooien.
- Elk team heeft 1 speler op het terrein die de ballen die op het terrein blijven liggen naar zijn team terugrolt.
- Een speler kan de aanrollende basketbal enkel door treffers afremmen en van richting doen veranderen.
- Er wordt een punt gescoord als de grote basketbal tegen een bank van de tegenpartij rolt.
- Welk team behaalt als eerste ... punten?

Taak

- Werper
 - mikt met de kleine handbal naar de basketbal.
 - drijft de grote bal tot tegen de bank van de tegenpartij.
- Medespeler op het terrein
 - haalt zo snel mogelijk ballen, die op het terrein blijven liggen, op.
 - rolt de opgehaalde ballen naar het eigen team terug.

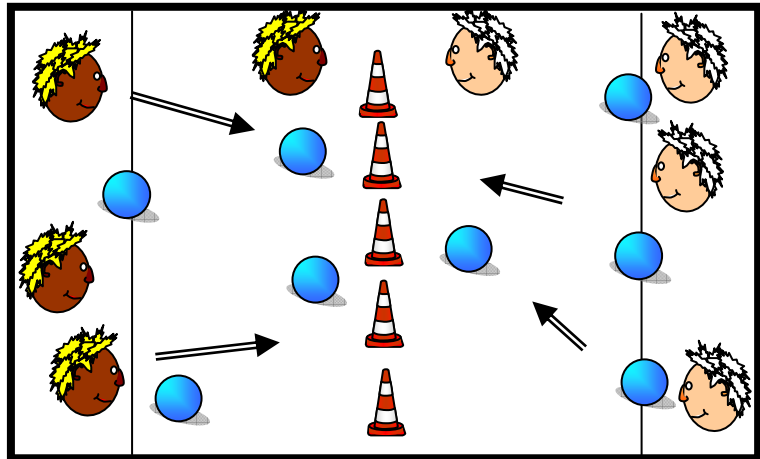
Kegeltrefbal

Materiaal

- 5 grote verkeerskegels
- 8 kleine ballen (handbalformaat)

Inrichting

- 2 partijen van 4 spelers, elk achter hun eindlijn.
- 2 achterlijnen op 6 meter van de mikdoelen.
- 5 kegels als mikdoelen op $\pm 0,5$ m van elkaar op de middellijn.
- Alle spelers in balbezit.



Spelidee/spelregels

- Beide partijen proberen de kegels d.m.v. mikken en treffen om te gooien.
- Beide partijen staan en blijven achter de achterlijn om te gooien.
- De grote kegel aanraken, waardoor de kegel eventueel verschuift, is niet voldoende.
- Een speler moet de bal niet achterna lopen, maar wachten tot er een bal zijn kant op komt.
- Als de bal in het speelveld blijft liggen, mag een speler de bal ophalen.
- Welke ploeg slaagt er in als eerste 3 kegels om te werpen.
- Er wordt gespeeld naar 'the best of 3'

Taak

- werper
 - gooit zo snel mogelijk kegels omgooien.
 - blijft achter de eindlijn om te werpen.
 - haalt zo snel mogelijk ballen op.

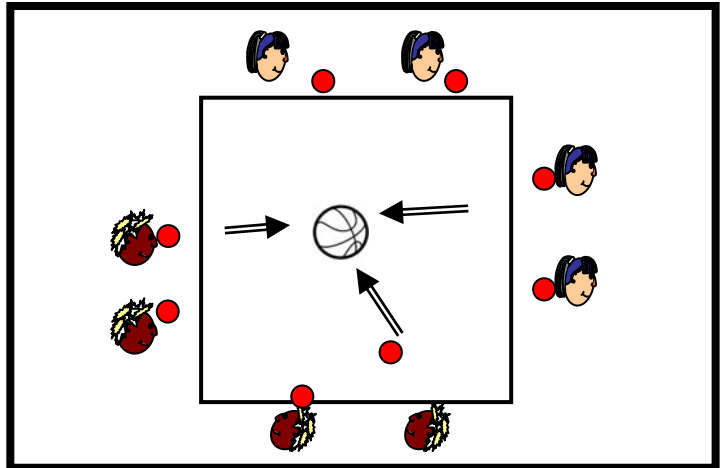
Vierkantdrijfbal

Materiaal

- 8 handballen
- één grote (basket)bal

Inrichting

- vierkantig terrein.
- 2 partijen van 4 spelers.
- Elke groep staat aan 2 aaneensluitende zijden van het vierkant.
- Er ligt een grote bal in het midden van het vierkant.
- 1 handbal per werper.



Spelidee/spelregels

- Beide partijen proberen de grote bal d.m.v. mikken en treffen over een eindlijn van de tegenpartij te drijven.
- Beide partijen staan en blijven achter hun eindlijnen om te gooien.
- Elk team verdedigt 2 eindlijnen; de spelers mogen zich over de 2 eindlijnen verplaatsen.
- Een speler kan de aanrollende bal enkel door treffers afremmen en van richting doen veranderen (niet tegenhouden!).
- Een bal op het terrein mag je ophalen.
- Er wordt een punt gescoord als de grote bal over een eindlijn van de tegenpartij rolt.
- Er wordt gespeeld naar 'the best of three'.

Taak

- Werper-aanvaller
 - mikt met de kleine handbal naar de grote bal.
 - drijft de grote bal over de eindlijn van de tegenpartij.
- Werper-verdediger
 - belet dat de grote bal over de één van de 2 eindlijnen komt.
 - haalt zo vlug mogelijk ballen op.
 - geeft een pass naar de medespeler indien nodig.

Speldomein stoeien

Stoeispelen

- 61. Drijfjacht
- 62. Kruiprugby
- 63. Lintenroof

- 64. Mijn eiland
- 65. Parels pikken
- 66. Stroeistratego

- 67. Voetjes van de vloer
- 68. Wentelteefjes
- 69. Wie blijft er over?

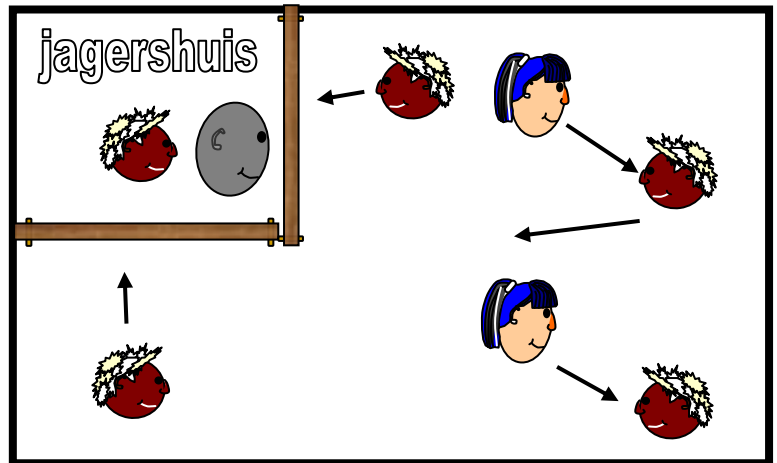
Drijfjacht

Materiaal

- 2 banken
- 8 hesjes, 3 kleuren (1x5, 1x2, 1x1)

Inrichting

- De 2 banken vormen een jagershuis in de hoek van de zaal.
- 1 jager.
- 2 jachthonden.
- 5 hazen.



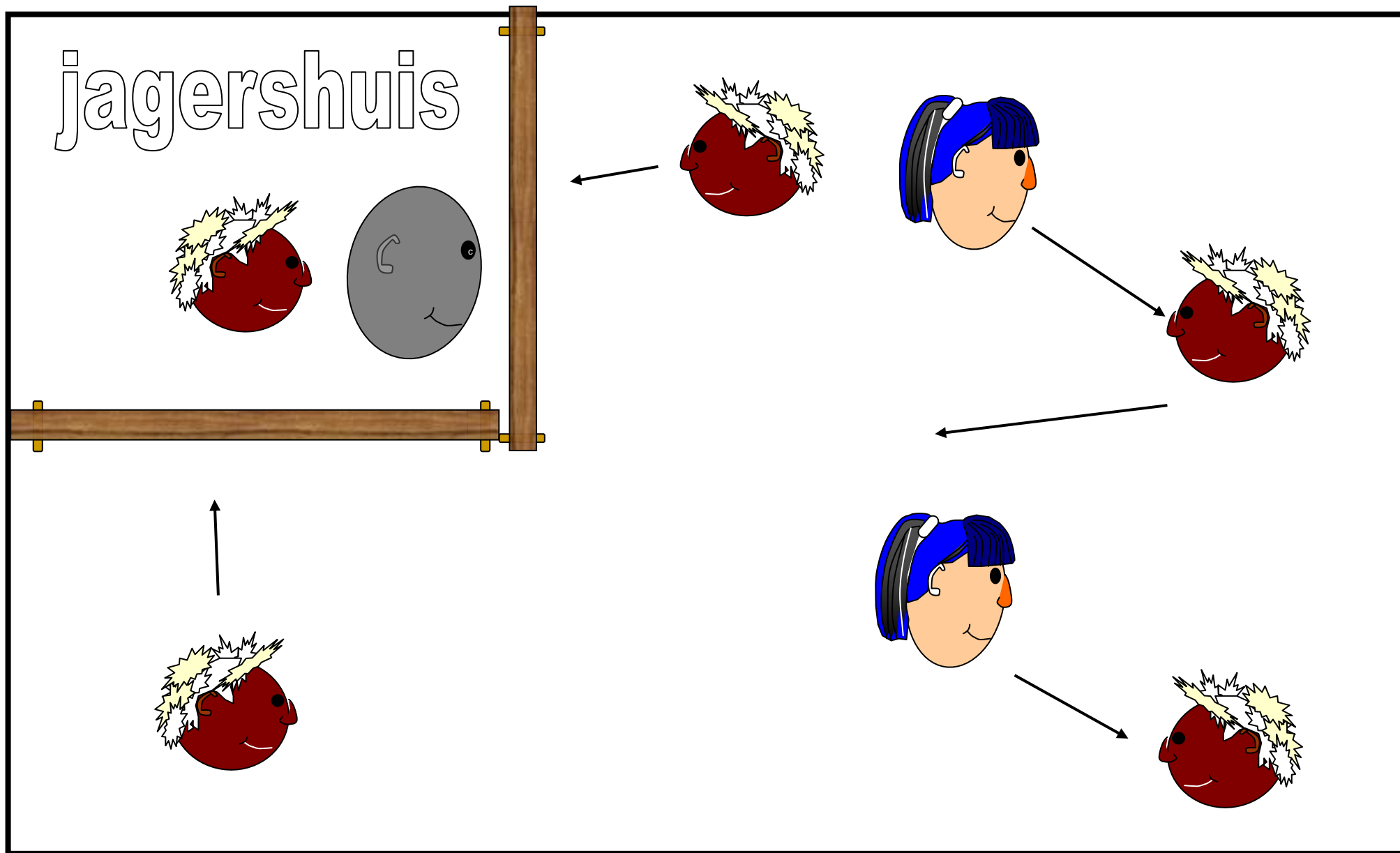
Spelidee/spelregels

- De jachthonden proberen de hazen te vangen en vast te houden tot de jager de hazen komt aantikken om ze naar zijn jagershuis over te brengen.
- De hazen lopen vrij rond in de zaal.
- De jager mag alleen de hazen aantikken als ze vastgehouden worden door de jachthonden.
- De hazen mogen proberen te ontsnappen zolang ze niet door de jager aangetikt worden.
- Als de jager een vastgehouden haas aantikt, is die 'af' en wordt door de jager naar het jagershuis overgebracht.
- Gevangen hazen kunnen door medespelers d.m.v. handje klap uit het jagershuis bevrijd worden.
- Hoelang duurt het vooraleer iedereen gevangen is?
- Als alle hazen in het jagershuis gevangen zitten, worden er andere jachthonden en een jager aangeduid.

Taak

- Haas
 - loopt vrij rond op het terrein.
 - ontwijkt de jachthonden.
 - maakt zich van de jachthond los voordat de jager hem aantikt.
 - gaat vrijwillig met de jager mee naar het jagershuis na aantikken.
 - blijft in het jagershuis tot alle hazen aangetikt zijn of tot hij bevrijd wordt.
 - bevrijdt medehazen uit het jagershuis.
- Jachthond
 - vangt de hazen.
 - houdt de hazen vast tot de jager aankomt en de haas aftikt.
- Jager
 - tikt hazen aan die door de jachthonden vastgehouden worden.
 - brengt hazen snel weg naar het jagershuis.

Drijfjacht



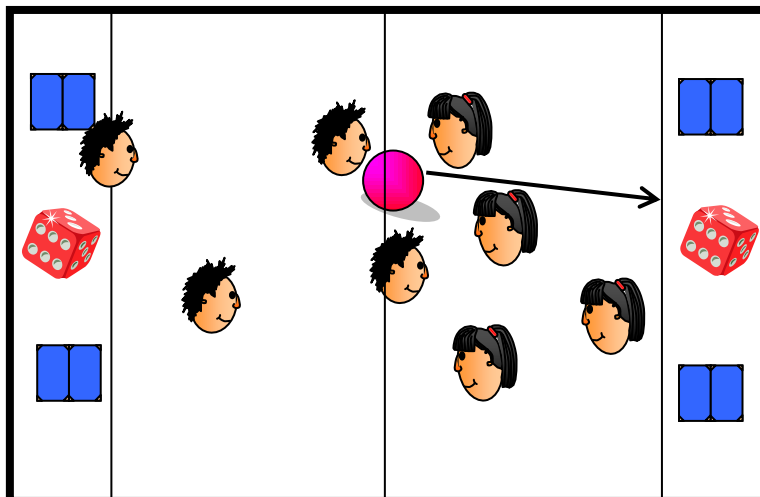
Kruiprugby

Materiaal

- 2x4 hesjes
- 1 grote lichte bal
- 2 dobbelstenen
- 8 matjes

Inrichting

- 2 ploegen van 4 spelers.
- Aan beide zijden van het speelveld 2x2 matjes achter een achterlijn.
- De bal op de middellijn.
- Een dobbelsteen in beide 4m brede achtervelden.



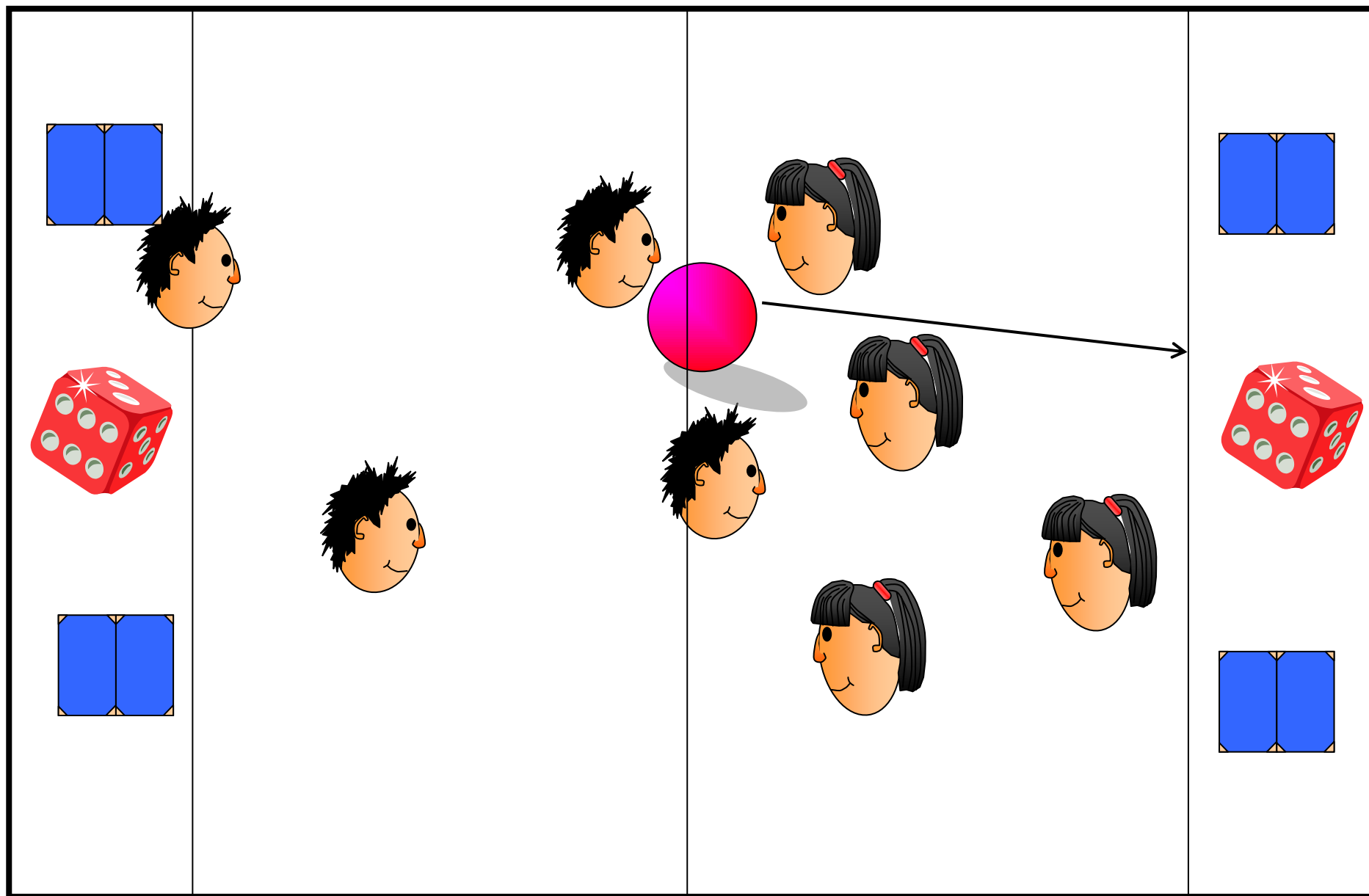
Spelidee/spelregels

- Beide ploegen bewegen zich ruggelings op handen en voeten voort (krabbengang) en proberen de bal in het achterveld van de tegenpartij op een van de matjes neer te drukken.
- Als een ploeg gescoord heeft, keren beide teams al lopend terug naar het eigen achterveld en wordt de bal op de middellijn gelegd waarna het spel op signaal terug wordt opgestart.
- De spelers mogen zich in balbezit in handen- en voetensteun (krabbengang) verplaatsen.
- De spelers mogen de bal naar voor trappen om terreinwinst te boeken.
- De spelers geven passen naar elkaar door met de vuist tegen de bal te slaan. Elke geslagen pass is in achterwaartse richting.
- De spelers mogen de balbezitter belemmeren, vasthouden, ... de bal ontfutselen.
- De spelers maken gebruik van de stopregel: roept de balbezitter “stop”, dan laat de andere speler hem meteen los. De balbezitter mag nu vrij de bal naar een medespeler in achterwaartse richting over spelen.
- Kan een speler de bal op de mat drukken, dan krijgt hij de mogelijkheid een grote dobbelsteen te gooien. Aan de hand van het aantal geworpen ogen wordt een puntentotaal bijgehouden.
- Welk team scoort in een bepaalde tijd de meeste punten?

Taak

- Aanvaller
 - verplaatst zich enkel op handen en voeten.
 - slaat met de vuist tegen de bal om passen te geven.
 - drukt de bal neer op één van de matjes in het achterveld van de tegenpartij.
 - gooit met de dobbelsteen na een doelpunt.
 - telt het aantal gegooide ogen op.
 - loopt terug naar het eigen achterveld na een score.
- Verdediger
 - verplaatst zich enkel op handen en voeten.
 - verdedigt de achterlijn en de matjes.
 - loopt terug naar het eigen achterveld na een score.

Kruiprugby



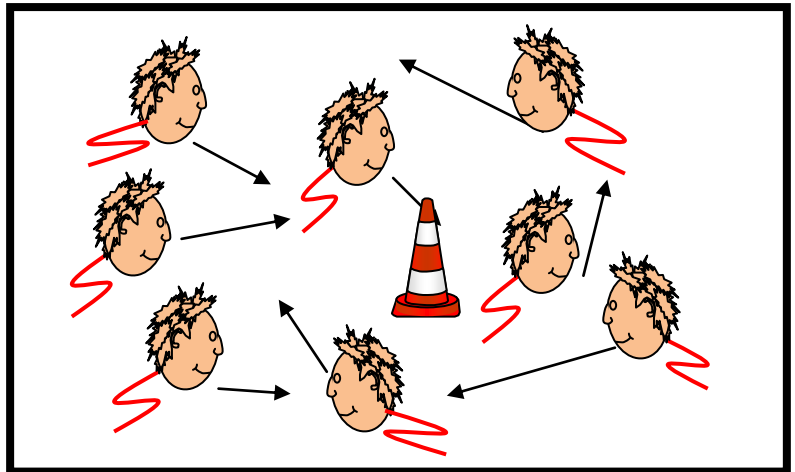
Lintenroof

Materiaal

- 8 lintjes
- 32 spelkaarten als punten
- 1 stoppilon

Inrichting

- De spelers verspreiden zich over het speelveld.
- Alle spelers lopen met een lintje (20 cm) achteraan in hun short.
- Alle spelers starten met 4 spelkaarten als punten.



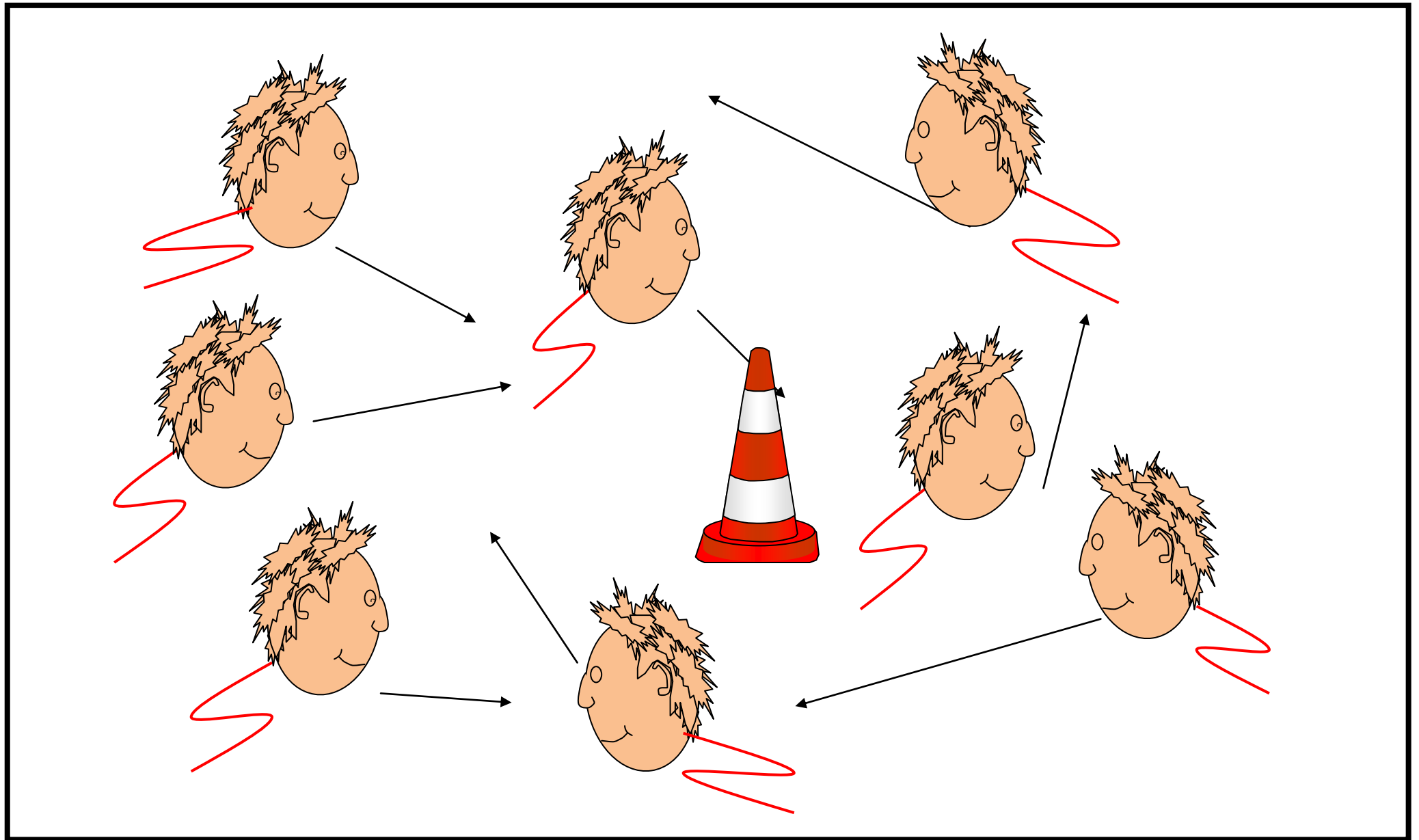
Spelidee/spelregels

- **Alle spelers proberen lintjes van elkaar te veroveren om punten te scoren.**
- Telkens een speler een lintje kan veroveren, krijgt hij een spelkaart als extra punt.
- Is een speler zijn lint kwijt, geeft hij een spelkaart aan de veroveraar, steekt het lintje terug in de short en speelt terug mee.
- Ook als de speler geen spelkaarten meer overhoudt, blijft hij meespelen en mag hij veroveren.
- Wie kan het eerst 10 spelkaarten veroveren en dus 10 punten scoren?
- Wie 10 punten scoort, roept door de stoppilon en stopt het spel.
- Bij de volgende spelronde behoudt ieder zijn punten van de vorige spelrondes.
- Wie een spelronde wint, krijgt 3 bonuspunten.

Taak

- **Aanvaller**
 - verovert linten van de anderen.
 - verzamelt zoveel mogelijk spelkaarten als punten.
 - roept door de stoppilon bij 10 punten.
- **Verdediger**
 - beschermt eigen lint.
 - geeft spelkaart af aan veroveraar bij verlies van lint.

Lintenroof



Speldomein tikken

Honkloospelen

- | | | |
|---------------------|------------------------|-------------------|
| 70. Cricketbal | 73. Honkiewissel | 76. Softbal |
| 71. Drie op een rij | 74. Huisje verwisselen | 77. Uittikslagbal |
| 72. Honkbee | 75. Opwerpbal | 78. Werpkastie |

Tikspelen

- | | | |
|---------------------------|----------------------|---------------------------------------|
| 79. Bevrijdingstikkertje | 88. Koppeltik | 97. Schone voeten halen |
| 80. Blokjesroof | 89. Kruisvlag | 98. Slangen, kippen & vossen |
| 81. Boefje | 90. Kwartetten | 99. Twee is te weinig, drie is teveel |
| 82. Dit is mijn huis | 91. Levende scrabble | 100. Verover de achtergrens |
| 83. Doorschuifwegtikbal | 92. Pak het konijn | 101. Vlagtikkertje |
| 84. Gallen | 93. Puntenloop | |
| 85. Geef de bal | 94. Ridder en banier | |
| 86. Kettingspel | 95. Samentik go-go | |
| 87. Kleurkwartettikkertje | 96. Schattenjacht | |

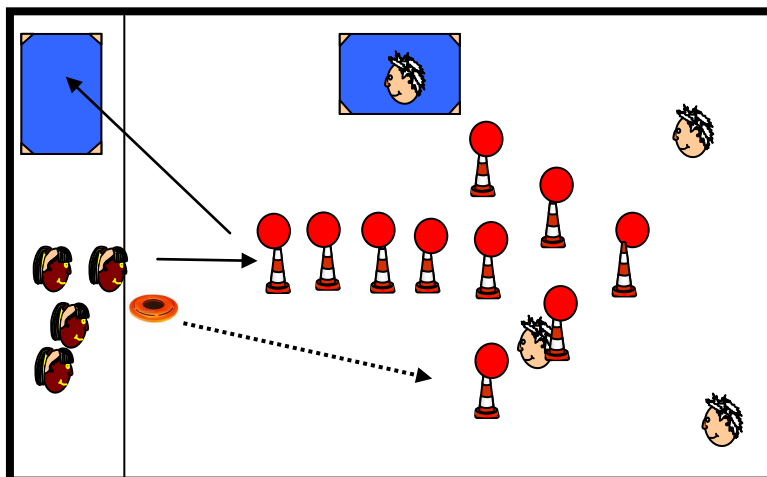
Honkbee

Materiaal

- 10 kegels
- 10 tennisballen
- 1 frisbee
- 2 matjes
- 2x4 hesjes

Inrichting

- 2 groepen van 4 spelers.
- De veldploeg staat verspreid op het terrein, de spelers van de loopploeg staan in een begrensd thuisvak.
- 1 vaste veldspeler staat op een kleine mat als veldhonk aan de zijkant van het speelterrein.
- 1 kleine mat als thuishonk in het begrensde thuisvak.
- De 10 kegels met bovenop de tennisballen staan in pijlvorm op het terrein opgesteld.



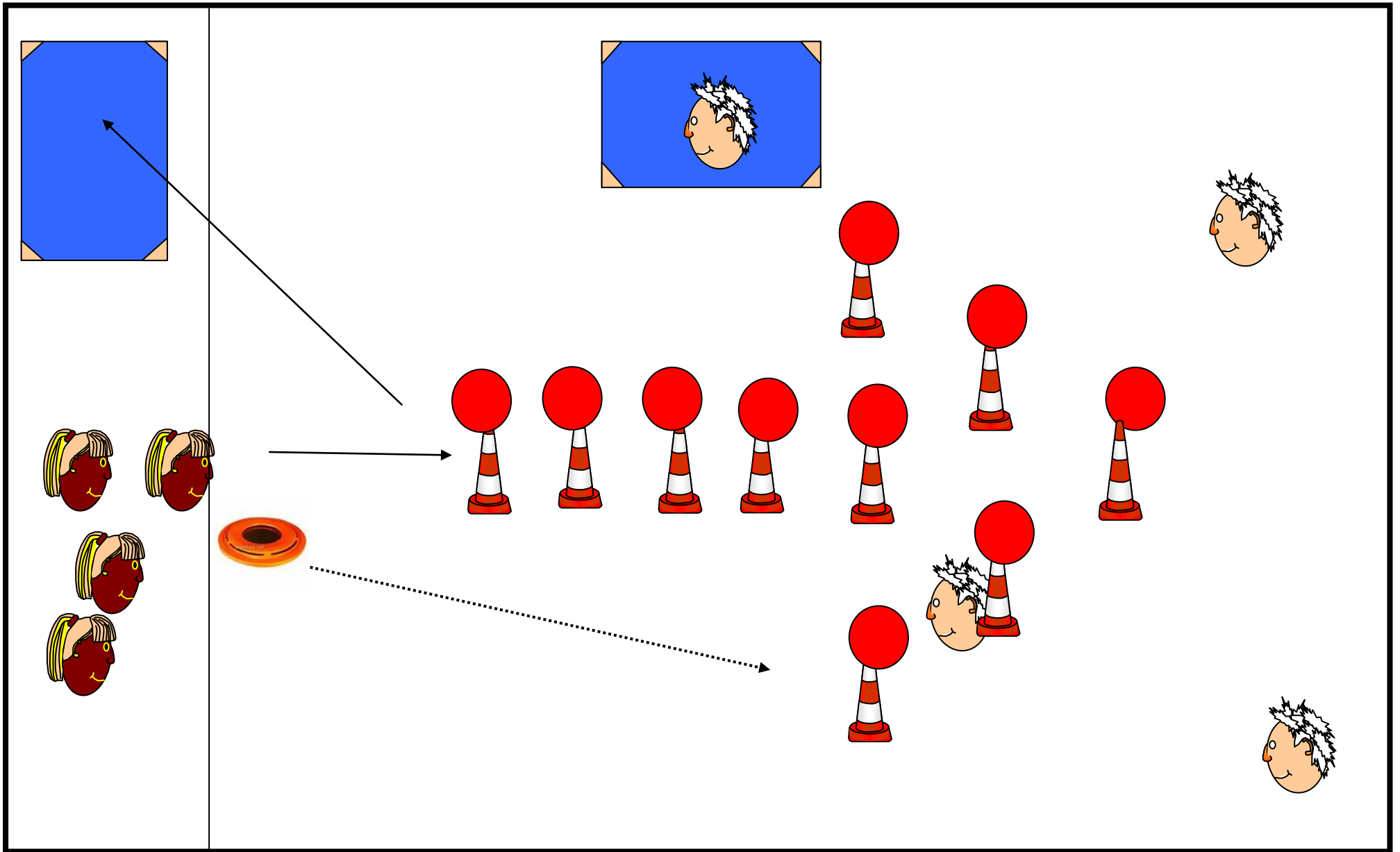
Spelidee/spelregels

- De looper probeert, nadat hij de frisbee vanuit het thuisvak in het veld heeft gegooid, zoveel mogelijk tennisballen op te halen en naar het thuishonk te brengen vooraleer de frisbee door de veldploeg op het veldhonk is gelegd.
- Een looper mag zoveel tennisballen ophalen als hij wenst. 1 punt per bal!
- Telkens een looper veilig in zijn thuisvak komt, worden de opgehaalde tennisballen in het thuishonk gelegd.
- Zijn alle 10 ballen opgehaald, gaat het spel verder maar worden de tennisballen nu in omgekeerde richting, van het thuishonk naar een kegel, overgebracht.
- De lopers komen om en om aan bod.
- Wordt de frisbee op het veldhonk gelegd vooraleer de looper het thuisvak bereikt, wordt er gewisseld van functie.
- De velders krijgen zoveel punten als het aantal tennisballen dat door betreffende looper werd opgehaald of overgebracht.
- Bij een volgende spelronde staat een andere velder op het veldhonk.
- Welk team behaalt het meeste punten?

Taak

- Loper
 - werpt de frisbee in het veld.
 - loopt naar een kegel om tennisballen op te halen of over te brengen en zo punten te scoren.
 - zorgt ervoor veilig in het thuisvak terug te komen vóór de frisbee op het veldhonk is gelegd.
- Velder
 - komt zo vlug mogelijk in frisbeebezit.
 - brengt de frisbee zo vlug mogelijk naar het veldhonk.

Honkbee



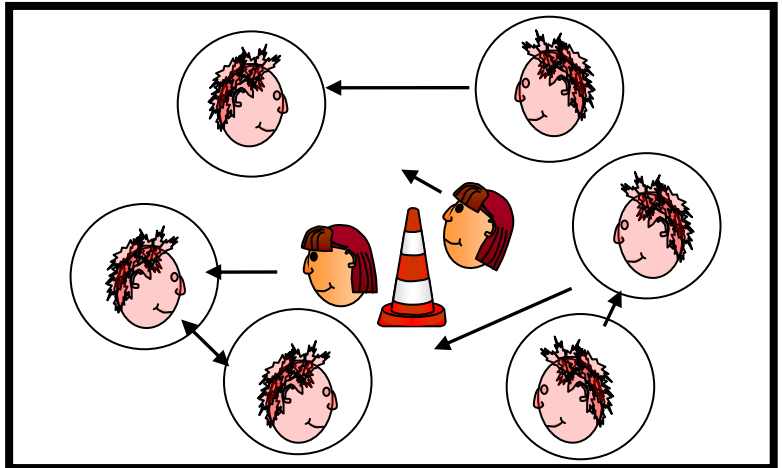
Huisje verwisselen

Materiaal

- 6 hoepels als huisjes
- 1 stoppilon

Inrichting

- De huisjes liggen verspreid over het speelterrein.
- Aantal huisjes = aantal spelers-2
- In ieder huisje woont een eigenaar.
- De overige 2 spelers zijn dakloos en zijn op zoek naar een huis.



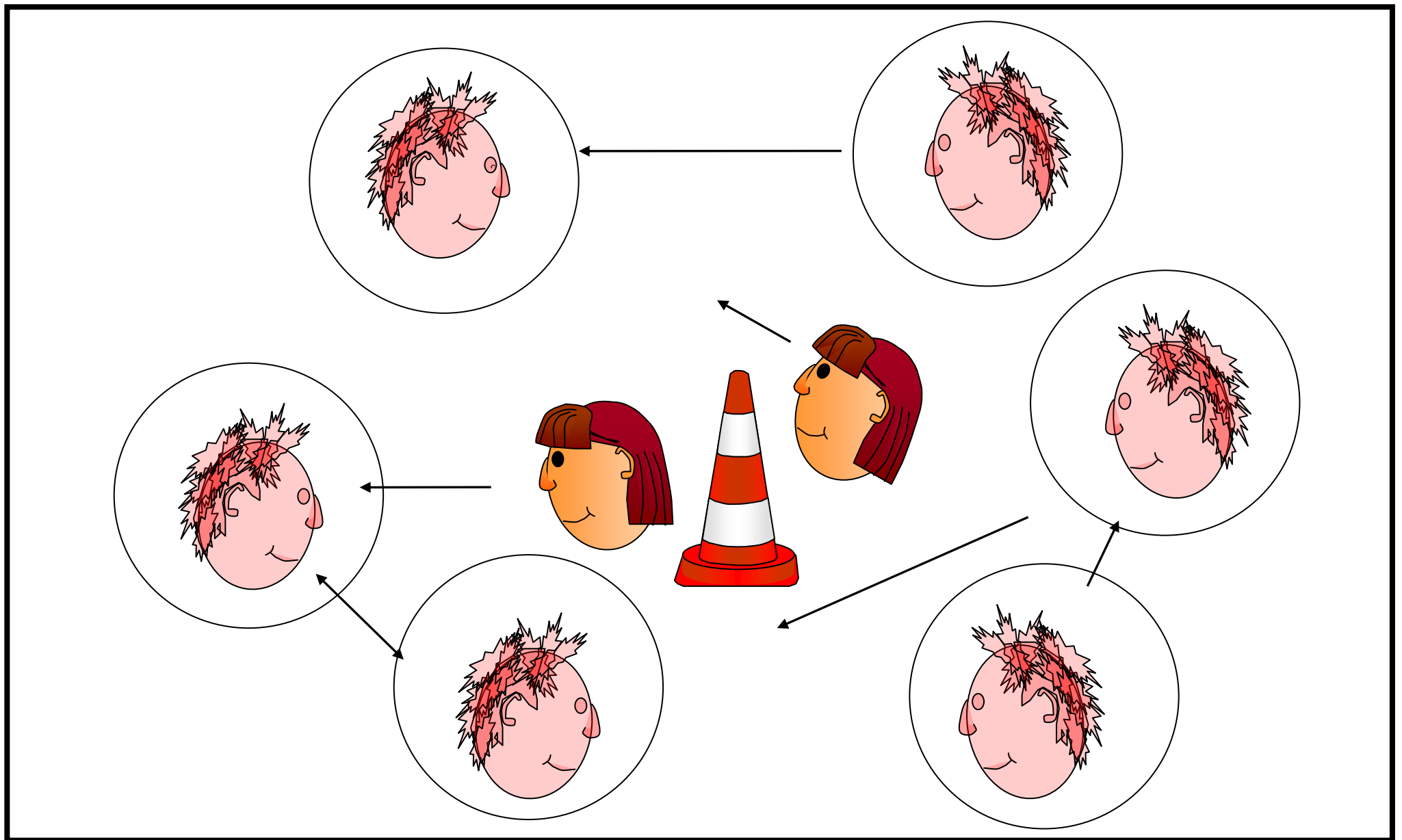
Spelidee/spelregels

- Iedere eigenaar probeert zoveel mogelijk van huisje te verwisselen.
- De eigenaar wordt dakloos als hij zijn huis verlaat.
- De dakloze wordt eigenaar als hij in een leeg huisje stapt.
- Een speler mag alleen een leeg huisje binnengaan.
- Elke keer een speler van huis verwisselt, krijgt hij een punt.
- Heeft een speler 10 punten behaald, dan roept hij 'stop' door de stoppilon en eindigt het spel.
- Wie het spel wint (10x eigenaar) begint het volgende spel, samen met diegene die het spel verliest (het minst aantal punten), als dakloze.
- Alle spelers behouden hun puntenaantal.
- Wie haalt het meeste punten (max. 50) na 5 spelrondes?

Taak

- Eigenaar
 - woont bij het spelbegin in een huis.
 - wisselt voortdurend van huisje
 - probeert 10x eigenaar te worden.
 - roept 'stop' door de stoppilon.
- Dakloze
 - gaat een leeg huisje binnen om zo eigenaar te worden.
 - scoort punten als hij een huisje binnengaat.

Huisje verwisselen



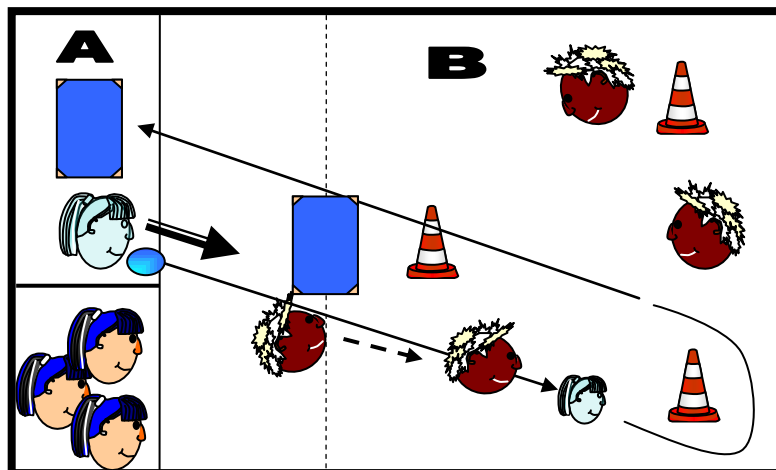
Werpkastie

Materiaal

- 3 kegels
- 1 tennisbal
- 2 matjes
- 2x4 hesjes

Inrichting

- 1 rechthoekig speelterrein.
- 2 ploegen, een werp- en veldploeg.
- een werpzone A en een veldzone B
- 2 kegels als eindhonken aan de overzijde van het terrein.
- 1 kegel als 'vluchthok' en vrijplaats halweg het terrein.
- 1 matje als stopplaats voor de vangploeg. 1 matje als thuishok voor de werpploeg.



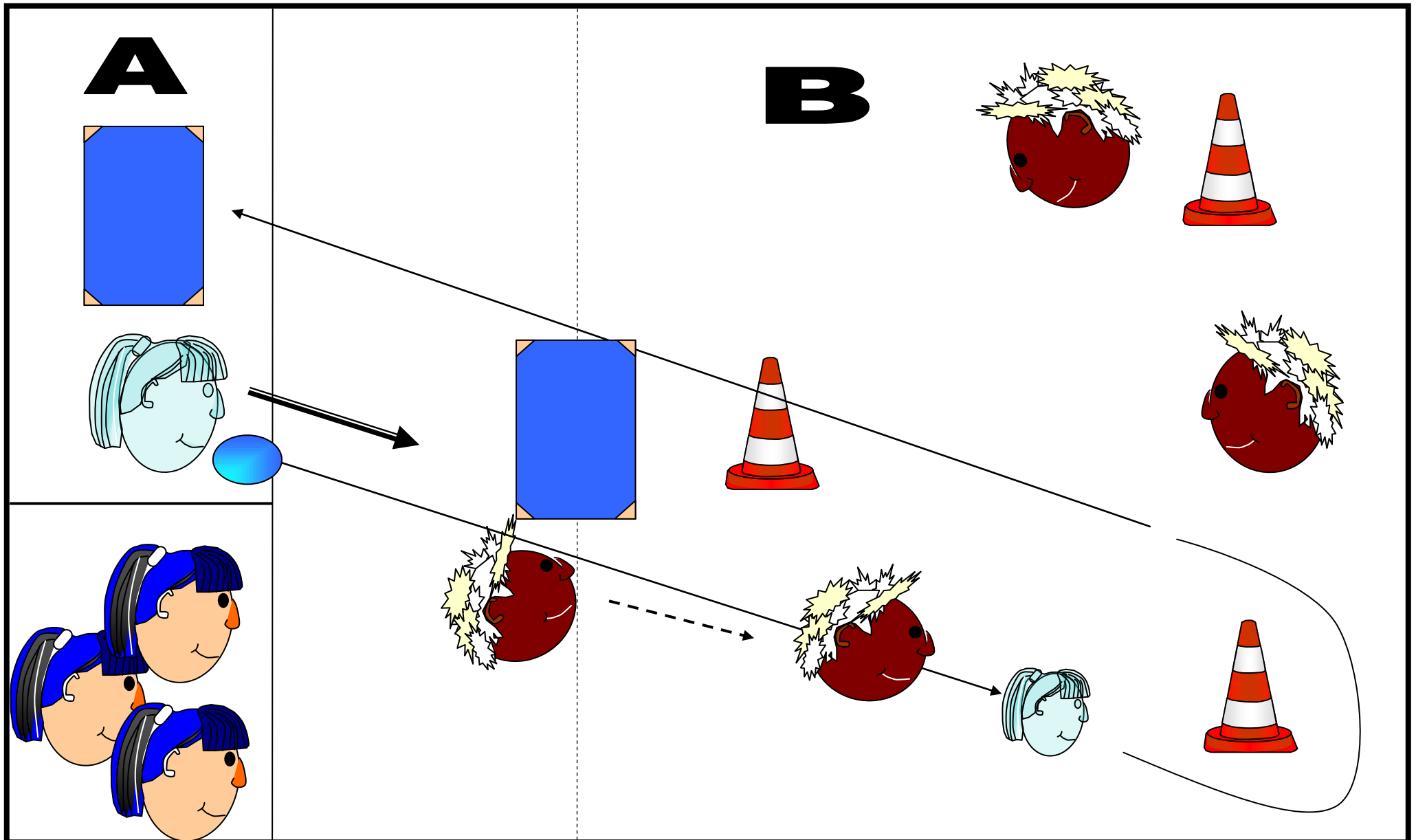
Spelidee/spelregels

- Een werper gooit de bal in het veld, loopt rond één van de eindhonken en probeert, zonder aangetikt te worden door een balbezittende speler van de veldploeg, het thuishok te bereiken.
- De werper moet de bal binnen de belijning in het veld B gooien, voorbij de denkbeeldige lijn ter hoogte van de stopplaats van de veldploeg.
- De velders proberen de looper uit te branden door hem met bal in de hand aan te tikken.
- De werper/loper mag ook het vluchthok gebruiken als blijkt dat het te moeilijk is om ofwel de achterste honken te halen of de thuisbasis te bereiken.
- Bij elke honk is een werper honkvast en kan hij niet uitgebrand worden.
- De werpploeg scoort een punt als een looper zijn werpzone A bereikt zonder uitgebrand te worden.
- De spelers van de werpploeg komen om beurt aan bod.
- Als 3 lopers uitgetikt zijn is het wisselen. Werpploeg wordt veldploeg en omgekeerd.
- Bij 3 vangballen wordt er ook gewisseld van functie.
- De veldploeg scoort een punt telkens een geworpen bal rechtstreeks gevangen wordt.
- De 'run' eindigt als de vangploeg de bal op de mat als stopplaats legt.

Taak

- Werper/loper
 - gooit de bal voorbij de lijn in het veld.
 - zorgt ervoor dat de bal niet wordt gevangen.
 - loopt rond één van de achterste 2 honken.
 - gebruikt eventueel het vluchthok.
 - probeert zoveel mogelijk punten te scoren door niet aangetikt de thuisbasis te bereiken.
- Velder
 - probeert zo snel mogelijk door samenspel een looper aan te tikken met de bal in de hand.
 - probeert de geworpen bal te vangen om zo extra punten te scoren en eventueel te wisselen van functie.

Werpkastie



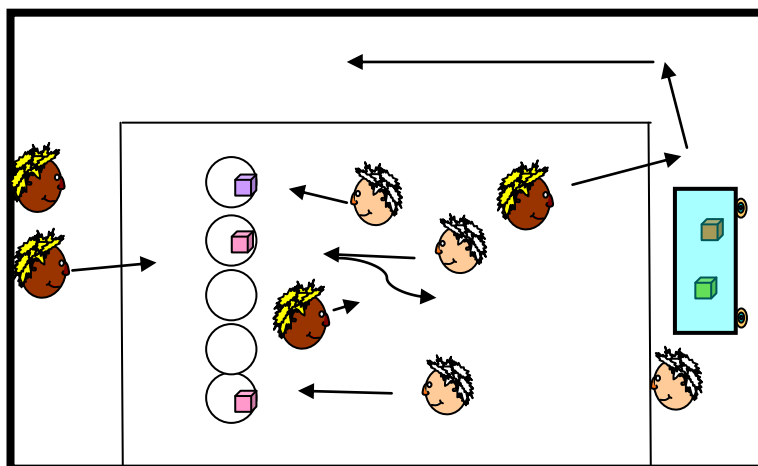
Blokjesroof

Materiaal

- 5 blokjes
- 1 blokjesbak
- krijt
- 2x4 hesjes

Inrichting

- 2 ploegen van 4 spelers.
- De tikploeg staat in het vrijgebied in contact met de muur.
- De blokjesbak staat in het vrijgebied van de lopers.
- Er worden 5 krijtcirkels getrokken ongeveer op $\frac{1}{4}$ van het overloopgebied.
- De blokjes liggen in de krijtcirkels.
- Aan de zijkant van het terrein een sluipsteegje.



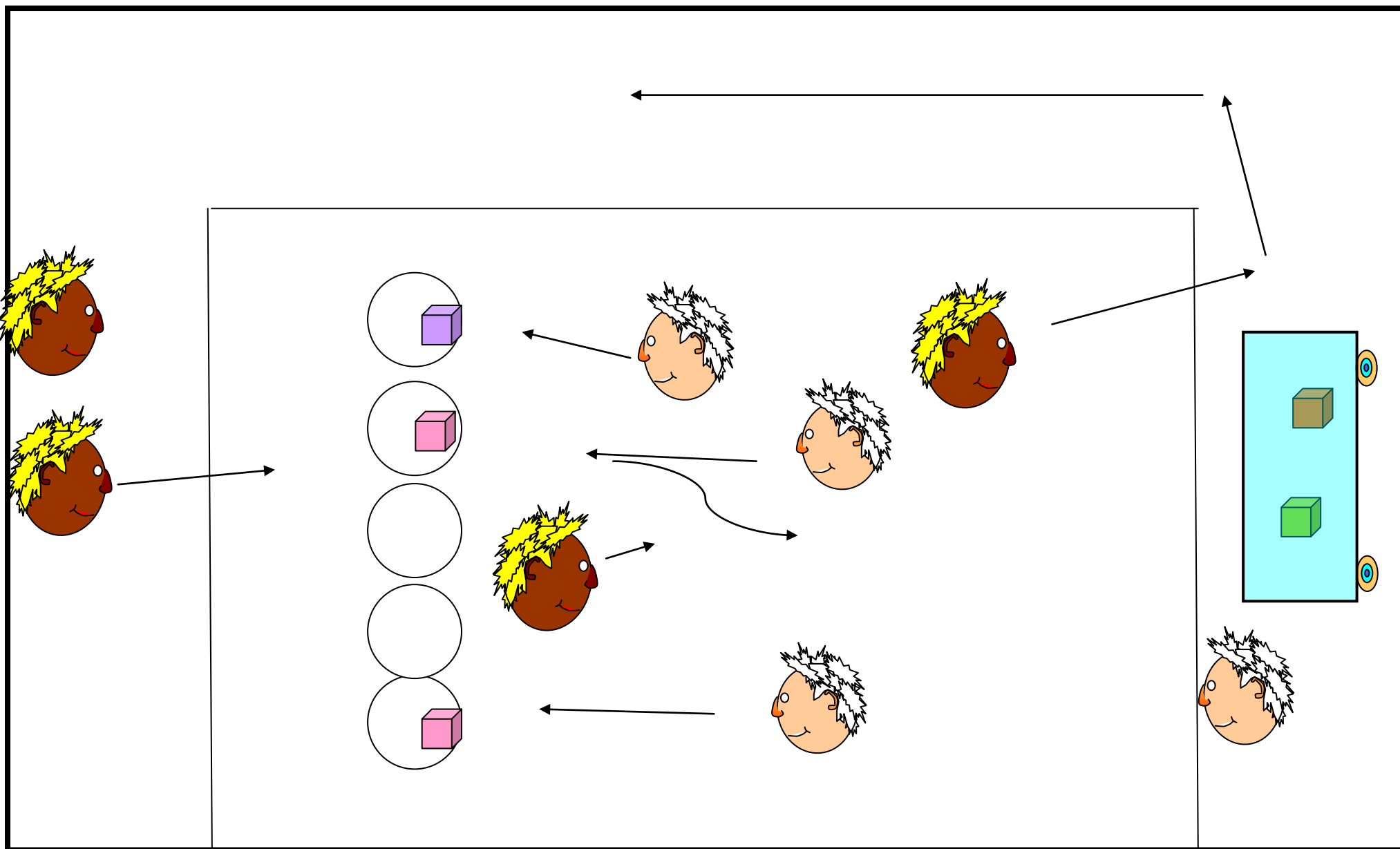
Spelidee/spelregels

- De rovers roven blokjes en brengen ze over de eigen achterlijn naar de blokjesbak.
- De tikkers staan met één hand en één voet vast aan de muur.
- Als een speler de muur loslaat, moet hij verder lopen om de rovers aan te tikken.
- Kan een speler een rover met blokje aantikken, dan krijgt de tikker het blokje terug en plaatst het terug op zijn plaats in de krijtcirkel. De rover moet naar zijn vrijgebied terug 'propere voetjes' halen en de tikker neemt dan terug plaats tegen de achtermuur.
- Kan een speler een rover zonder blokje aantikken dan moet de rover terug naar zijn vrijgebied en moet de tikker doorlopen om via het sluipsteegje terug te keren en zich aan de muur vast te zetten.
- De tikker mag enkel maar voor- en zijwaarts lopen; hij mag nooit op zijn stappen terugkeren.
- Slaagt de tikker er niet in een rover in een voorwaartse run aan te tikken, dan moet hij doorlopen en via het sluipsteegje terug.
- Hoeveel tijd hebben de lopers nodig om de 5 blokjes over te brengen?

Taak

- Loper
 - rooft blokjes uit de krijtcirkels.
 - zorgt ervoor niet aangetikt te worden.
 - brengt geroofd blokjes over naar de blokjesbak.
 - keert terug naar de vrijzone om proper voeten na aantikken.
- Tikker
 - houdt met één hand en één voet contact met de startmuur.
 - tikt lopers aan.
 - plaatst geroofde blokjes terug in de krijtcirkels.
 - loopt via het sluipsteegje terug naar de startmuur.

Blokjesroof



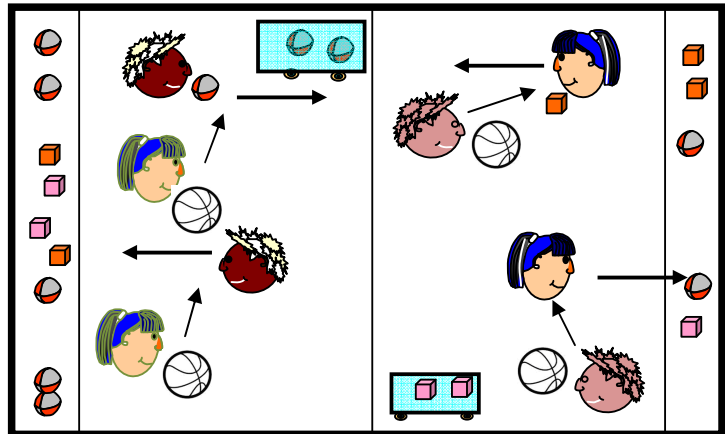
Boefje

Materiaal

- 10 pittenzakjes
- 10 blokjes
- 4 basketballen
- 2 verzamelbakken
- 4 hesjes

Inrichting

- 2 ploegen van 4 spelers waarbij telkens 2 rovers en 2 tikkers.
- 2 eindzones.
- 2 aantikzones.



Spelidee/spelregels

- De twee ploegen beroven elkaar en brengen voorwerpen over.
- De ene ploeg rooft blokjes, de andere pittenzakjes.
- Elke ploeg heeft een aantikgebied waar de rovers van de andere ploeg zowel bij het heen- als teruglopen door de tikkers aangetikt kunnen worden.
- De twee rovers uit elke ploeg proberen de gevaarzone van de tegenpartij zonder aangetikt te worden over te steken om uit de eindzone van de tegenstander een blokje of pittenzakje te roven en naar de eigen eindzone over te brengen. (1 pt)
- De twee tikkers uit elke ploeg tikken al dribbelend de overlopende rovers aan.
- Een rover kan altijd veilig terugkeren naar de eindzone of het eigen aantikgebied.
- Als een rover bij het heenlopen (zonder blokje/pittenzakje) aangetikt wordt, moet hij naar zijn eindzone terug om recht van aanvallen te behalen en terug te starten.
- Als een rover bij het teruglopen (met blokje/pittenzakje) aangetikt wordt, geeft hij het geroofde voorwerp af en moet hij naar zijn eindzone terug om recht van aanvallen te behalen en terug te starten.
- Het onderschepte voorwerp wordt in de respectieve verzamelbak gelegd. (2 ptn)
- Welk team heeft, na 2 spelbeurten met wisselfunctie, het hoogste aantal punten verzameld?

Taak

- Rover
 - rooft voorwerpen en brengt ze naar eigen eindzone.
 - ontwijkt de tikkers.
 - behaalt, na aangetikt worden, zo snel mogelijk recht van aanval.
- Tikker
 - tikt de rovers aan.
 - legt onderschepte voorwerpen in eigen verzamelbak.

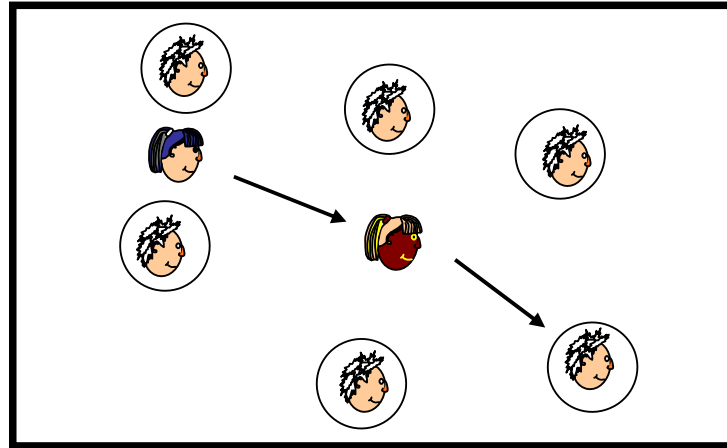
Dit is mijn huis

Materiaal

- 6 hoepels

Inrichting

- De hoepels liggen als huisjes verspreid in de zaal.
- Aantal huisjes = aantal spelers-2.
- In ieder huisje woont een eigenaar.
- De overige twee spelers zijn tikker en looper (=de speler die aangetikt kan worden).



Spelidee/spelregels

- De tikker probeert de looper aan te tikken vooraleer hij een huisje kan binnengaan.
- De looper kan dit verhinderen door een huis binnen te gaan: als hij voor een huisje staat en zegt 'dit is mijn huis' dan moet de eigenaar zijn huis verlaten en mag de looper het huis binnentreden.
- De vroegere eigenaar, die zijn huis heeft moeten verlaten, wordt looper en kan aangetikt worden.
- Deze moet dan een ander huis binnengaan, enz.... (het eigen huisje meteen terug binnenkomen kan niet).
- Als de tikker de looper kan aantikken, worden de rollen omgekeerd.

Taak

- Loper
 - probeert niet aangetikt te worden.
 - loopt naar een huisje, zegt 'dit is mijn huis' en treedt het huis binnen.
- Tikker
 - tikt de looper aan vooraleer deze een huis kan binnengaan.
 - wordt zelf looper als hij iemand kan aantikken.
- Eigenaar/huisbewoner
 - woont bij de start in een huis.
 - verlaat zijn huis wanneer er iemand langskomt die het huis binnengaat.
 - wordt dan looper en probeert een ander huisje binnen te gaan.

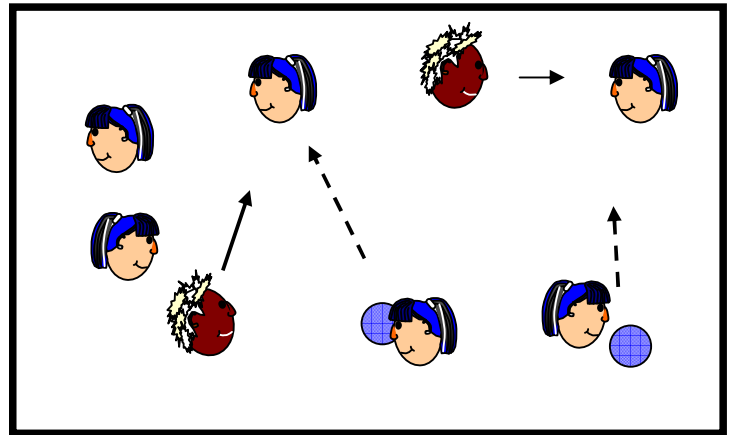
Geef de bal

Materiaal

- 2 handballen
- 2 hesjes

Inrichting

- 2 tikkers.
- 6 lopers lopen verspreid in de zaal.



Spelidee/spelregels

- Tikkers proberen lopers, die niet in balbezit zijn, aan te tikken.
- Lopers lopen al passend vrij rond in de zaal en helpen elkaar dus door de bal naar elkaar toe te spelen.
- Een balbezitter mag de bal niet bijhouden (3" regel instellen).
- Een aangetikte loper wordt tikker (hesje doorgeven).
- Wie slaagt er in om niet aangetikt te worden?

Taak

- Loper/niet-balbezitter
 - ontwijkt de tikkers.
 - loopt zich vrij.
 - vraagt de bal van de medespeler.
 - kan de bal onder druk van de tikkers vangen.
 - neemt hesje aan bij aantikken.
- Loper/balbezitter
 - houdt de bal max. 3" bij.
 - gooit de bal naar een medespeler in moeilijkheden.
- Tikker
 - tikt de lopers aan die niet in balbezit zijn.
 - geeft hesje door bij aantikken.

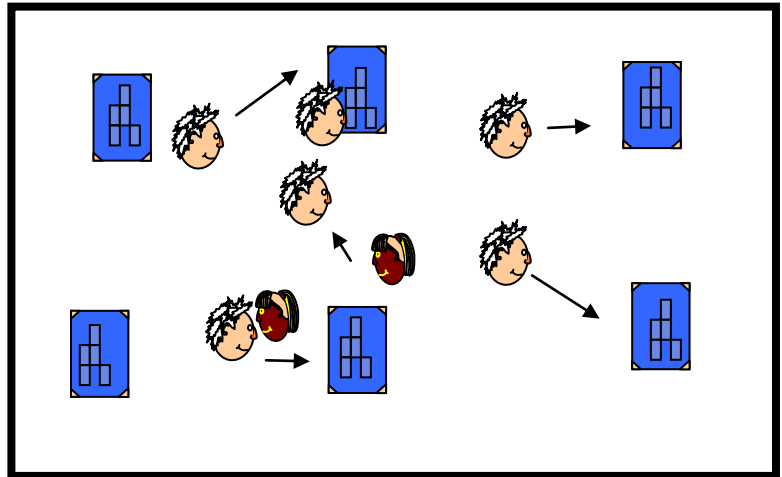
Kleurkwartettikkertje

Materiaal

- 1 kaartspel (52 kaarten)
- 6 matten
- 2 hesjes

Inrichting

- 4 ploegen van 2 spelers waarvan 3 ploegen roven en 1 ploeg (met hesje) aantikt.
- De 6 matten liggen verspreid in het veld.
- Op elke mat ligt een aantal kaarten uit een kaartspel.



Spelidee/spelregels

- Elke groep gaat op roef bij de matjes en probeert kleurkwartetten samen te stellen.
- Er lopen 2 tikkers rond die de rovers kunnen aantikken.
- Wordt een rover aangetikt, dan moet deze alle geroofde kaarten aan de tikker tonen waarbij de tikker er eentje mag nemen.
- De tikker legt de gekregen kaart terug op een matje.
- Een rover mag van één mat slechts één kaart tegelijk roven en meenemen.
- Zodra een rover een kleurkwartet (1 harten, 1 ruiten, 1 klaveren, 1 schoppen) kan samenstellen, scoort hij een punt en mag hij dit kwartet definitief behouden.
- De 2 rovers van eenzelfde team mogen samenwerken en kaarten uitwisselen om kleurkwartetten te realiseren.
- Welk team scoort de meeste kleurkwartetten in een bepaalde tijd?
- Bij de volgende spelronde is een andere ploeg tikploeg.

Taak

- Tikker
 - tikt rovers.
 - kiest een geroofde kaart uit de hand van de rover bij aantikken.
 - legt gekregen kaart terug op een mat.
- Rover
 - rooft kaarten op de verschillende matten.
 - ontwijkt de tikkers, zorgt ervoor niet aangetikt te worden.
 - toont geroofde kaarten aan de tikker bij aantikken en geeft betreffende kaart af.
 - stelt in samenwerking met de medespeler kleurkwartetten samen.
 - behoudt complete kleurkwartetten.

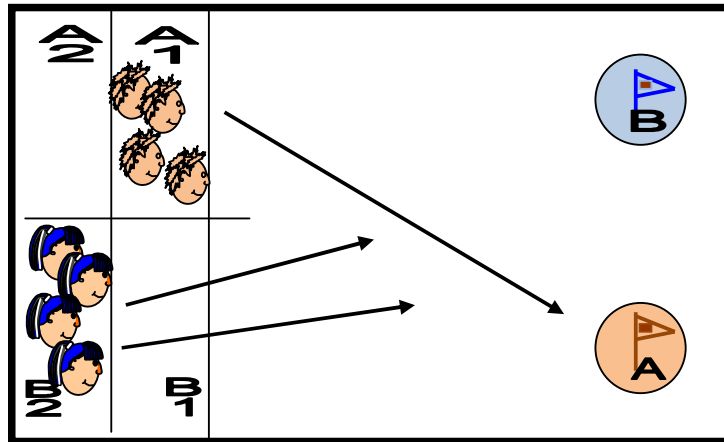
Kruisvlag

Materiaal

- 2 vlaggen

Inrichting

- 2 groepen vlaggenrovers.
- Het speelterrein wordt in de lengte ter hoogte van de doelgebieden in twee verdeeld.
- De respectieve doelgebieden van ploeg A en B worden in twee verdeeld met een startvak A1 respectievelijk B1 en een eindvak A2 respectievelijk B2.
- 2 vlaggen in de hoeken aan de overzijde van het terrein, vlag A staat diagonaal t.o.v. team A, vlag B diagonaal t.o.v. team B in de andere hoek.



Spelidee/spelregels

- **Beide ploegen proberen hun vlag naar hun doelgebied te brengen.**
- Eén van de groepen start met het veroveren van de vlag vanuit hun startvak A1 of B1.
- De andere ploeg moet in het eindvak A2 of B2 plaatsnemen.
- Na het fluitsignaal mag slechts één vlaggenrover van een groep de vlag proberen op te halen en naar zijn thuisbasis te brengen.
- Vanaf het ogenblik dat een loper de startlijn volledig overschrijdt, is hij verplicht van te roven en mag het andere team proberen hem aan te tikken.
- Wordt een rover aangetikt, moet hij op die tikplaats blijven staan.
- Dan is het de beurt aan de tweede groep vlaggenrovers. Nu mogen deze starten in het vak dichtst bij hun vlag. Het andere team gaat een vak achteruit..
- Bij de tweede beurt van het eerste team start er een nieuwe vlaggenrover. Deze kan eventueel zijn medespeler bevrijden en/of de vlag (over)nemen.
- De bevrijde speler mag op het veld helpen roven of naar zijn thuishaven lopen.
- De vlag mag niet worden overgegooid.
- Het spel is afgelopen wanneer 1 groep er in slaagt de vlag in zijn thuisbasis te brengen.

Taak

- Vlaggenrover
 - maakt schijnbewegingen vooraleer over de startlijn te komen.
 - loopt naar de vlag en breng de vlag naar het eigen doelgebied .
 - zorgt ervoor niet te worden aangetikt.
 - bevrijdt op het terrein aangetikte medespelers.
 - blijft op het terrein staan bij aangetikt worden.
- Tikker
 - reageert snel vanaf de eindzone als een vlaggenrover over de startlijn komt.
 - tikt de vlaggenrover(s) aan.

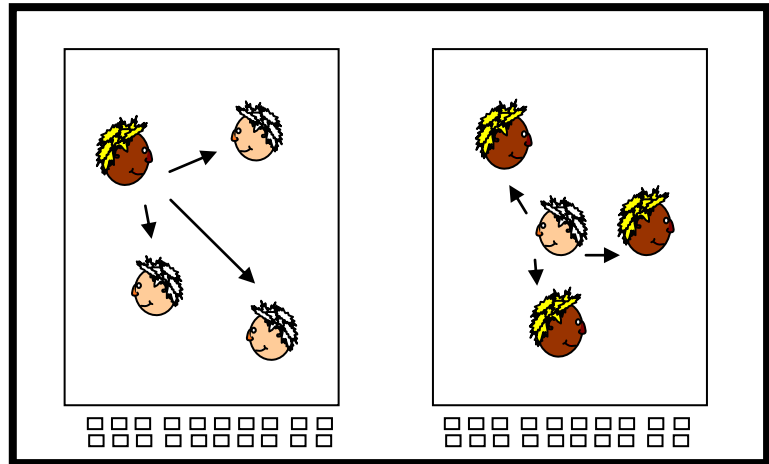
Levende scrabble

Materiaal

- 2 sets in verschillend kleur van een vijftigtal letterkaarten
- Elke letterkaart heeft een cijferwaarde
- 2x4 hesjes
- chrono

Inrichting

- 2 ploegen van 4 spelers.
- Alle spelers hebben 10 letterkaarten bij zich.
- 2 afgebakende speelvelden.
- Op elk speelveld 3 lopers en 1 jager van de tegenpartij.
- Aan de zijkant van elk speelveld een overlegzone.



Spelidee/spelregels

- Elke ploeg probeert, door spelers van de tegenpartij te tikken, letters te verzamelen om een 'scrabble' met de hoogste cijferwaarde te realiseren.
- Van elke ploeg fungeert beurtelings gedurende 1 minuut 1 speler als tikker in het speelveld van de tegenpartij.
- Alle lopers hebben 10 letterkaarten bij zich.
- Als een speler aangetikt is, mag de tikker een letter kiezen bij de loper.
- Na elke spelronde wordt er een overlegmoment (1') ingelast waardoor de ploeg een zicht krijgt op het aantal letters en de mogelijkheden ervan om woorden te vormen.
- Letters, die bij het maken van de scrabblewoorden niet gebruikt worden, mogen niet opgespaard worden en worden bij de volgende spelronde onder de lopers verdeeld.
- Bij elke spelronde start iedereen terug met voldoende letterkaarten.
- Welk team haalt met de gerealiseerde woorden de 'scrabble' met de hoogste cijferscore?

Taak

- Tikker
 - tikt zoveel mogelijk lopers in 1' speeltijd.
 - krijgt een letterkaart van de loper.
 - overlegt gedurende 1' met medespelers om woorden te combineren.
 - maakt woorden met een hoge cijferwaarde.
- Loper
 - zorgt ervoor niet aangetikt te worden.
 - geeft kaartje af na aantikken.

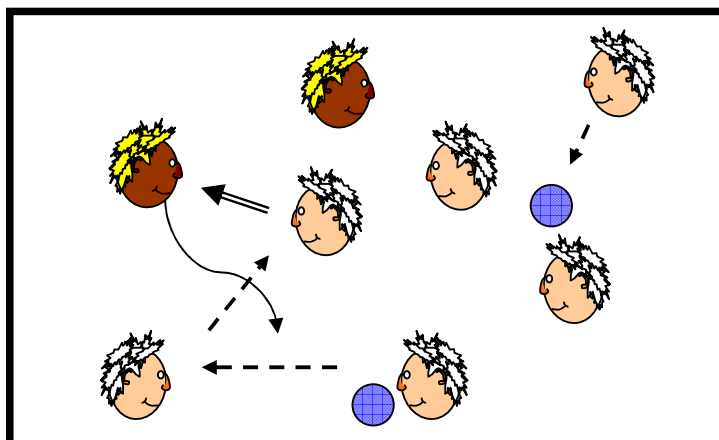
Pak het konijn

Materiaal

- 2 handballen
- 2 herkenningstruitjes

Inrichting

- 4 teams, 2 spelers per team.
- 6 jagers, 2 konijnen met hesjes.
- 2 jagers in balbezit starten het spel in het midden van het terrein.
- Alle spelers lopen vrij rond op het speelterrein.



Spelidee/spelregels

- De jagers proberen in balbezit het konijn met de bal aan te tikken (niet aangooien!!!).
- De jagers kunnen zich enkel al passend verplaatsen (niet lopen in balbezit!).
- De jagers proberen d.m.v. samenspel een vrij rondlopend konijn in te sluiten.
- Een aangetikt konijn wordt uitgebrand.
- Hoelang overleven de 2 konijnen?
- Wisselfunctie: elk team komt beurtelings aan bod.
- Welk team slaagt er in het langst uit de handen van de jagers te blijven?

Taak

- Jager/balbezitter
 - tikt met de bal zo vlug mogelijk de lopers aan.
 - past naar goed opgestelde medejagers.
- Jager/niet-balbezitter
 - verplaatst zich in de buurt van een loper.
 - vraagt de bal aan medejager.
- Loper (konijn)
 - loopt weg van de jager in balbezit.
 - overleeft zo lang mogelijk.

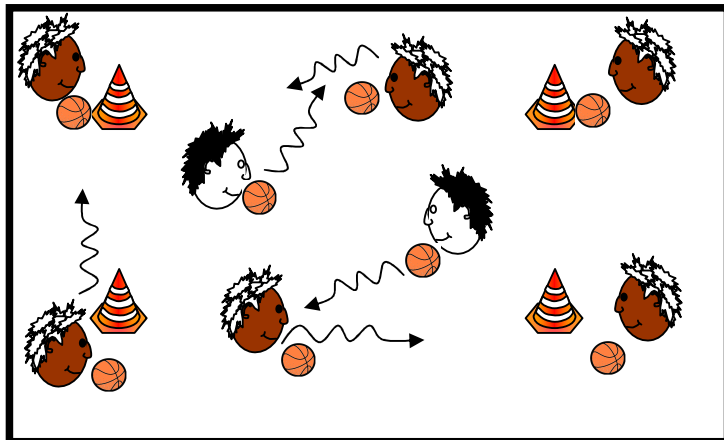
Puntenloop

Materiaal

- 4 kegels
- 2 hesjes
- 1 basketbal per speler

Inrichting

- 4 kegels als honken bakenen een rechthoekig terrein af.
- 4 teams, 2 spelers per team.
- 1 team = tikploeg (met hesjes), 3 ploegen puntenlopers.
- Het tikteam start in het midden van het speelterrein, de anderen bij een honk.
- Alle spelers zijn in balbezit.



Spelidee/spelregels

- De tikkers proberen de lopers, die van honk naar honk dribbelen om punten te scoren, aan te tikken.
- De lopers proberen binnen de speeltijd (2') zoveel mogelijk punten te verzamelen.
- Telkens een looper van honk naar honk dribbelt, krijgt hij punten.
- Als de lopers een korte zijde van de denkbeeldige rechthoek afdribbelen krijgen ze 1 punt, een lange zijde 2 punten en voor een diagonaal 3 punten toegekend.
- De lopers mogen telkens in alle richtingen lopen (dus ook 2x naeen dezelfde zijde).
- Als je wordt aangetikt door een tikker (die ook dribbelt), verlies je alle verzamelde punten.
- Bij een honk ben je honkvast en kan je niet aangetikt worden.
- Speeltijd: 2 minuten per beurt.
- Wisselfunctie: elk team komt beurtelings aan bod.
- Welk team scoort het hoogst aantal punten na 4 beurten?
- Welk team scoort het minst aantal 'tegenpunten' na 4 beurten?

Taak

- Loper
 - dribbelt van honk naar honk.
 - probeert zoveel mogelijk lengtes te lopen. Op die manier verdient men veel punten.
 - zorgt ervoor dat men niet wordt aangetikt. Op die manier kan men alle punten verspelen.
 - blijft bij een honk als men bedreigd wordt.
 - telt samen met de teamgenoot hun punten op.
- Tikker
 - dribbelt vrij over het terrein.
 - tikt zoveel mogelijk spelers aan.

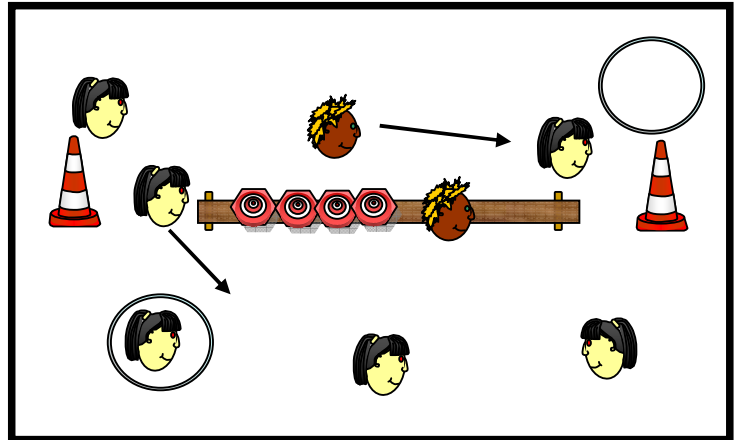
Samentik go-go

Materiaal

- 1 bank
- 2 kegels
- 4 telkegels
- 2 hoepels
- 4 blokjes

Inrichting

- 4 teams van 2 spelers.
- In het midden van het speelterrein staat een bank met op 2 m van de uiteinden een kegel.
- Op de bank staan de 4 telkegels.
- In beide speelhelften ligt een hoepel als vrijplaats.



Spelidee/spelregels

- De tikkers proberen door tactisch samenspel de lopers aan te tikken.
- Eén van de tikkers start met tikken. De andere tikker zit op de bank. Gaat de lopende tikker op de bank zitten en roept hij “go” , dan mag de zittende tikker gaan tikken.
- De zittende tikker mag enkel voorwaarts vertrekken, d.w.z. in die richting hoe hij zit.
- De tikkers moeten rond de kegels lopen, de lopers mogen tussen de kegels en de bank.
- Heeft een tikker een loper aangetikt, dan wordt een telkegel omgelegd.
- In de hoepels is 1 loper vrij. Er mag dus slechts 1 loper gebruik maken van de vrijplaats.
- De spelronde eindigt als alle telkegels omliggen.
- Bij de volgende spelronde komen 2 nieuwe tikkers aan beurt.
- Welk team haalt de beste tijd?

Taak

- Tikker
 - probeert de lopers aan te tikken door goed samen te werken met de medetikker.
 - gaat op de bank zitten om de medetikker te laten tikken.
 - legt een telkegel om na aantikken.
- Loper
 - blijft zo lang mogelijk uit de handen van de tikkers.
 - maakt gebruik van de vrijplaatsen.

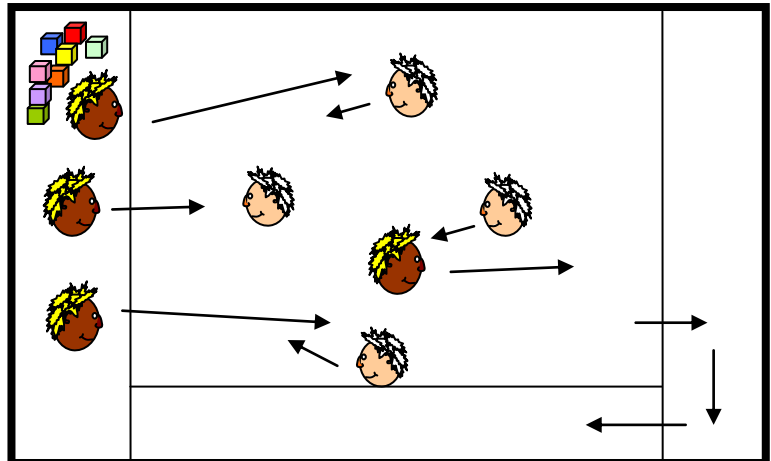
Schattenjacht

Materiaal

- 40 getalkaarten met cijfers 0,1,2,3: 10x0, 10x1, ...
- 2x4 hesjes

Inrichting

- 2 ploegen van 4 spelers.
- Aan beide zijden een 4m brede vrijzone.
- Een overloopgebied.
- Een sluipsteegje aan de zijkant.



Spelidee/spelregels

- De aanvallers proberen schatten (kaarten met de getallen 0 t.e.m. 3) over te brengen doorheen een vijandelijke gebied waarin ze aangetikt kunnen worden.
- Wordt de looper aangetikt in het overloopgebied, dan moet hij zijn kaart aan de tikker afgeven als hij opgetild wordt. De looper probeert zoveel mogelijk tijd te winnen (alle lichaamsdelen van de grond) maar mag geen weerwerk bieden.
- Een opgetilde looper keert via het sluipsteegje terug naar zijn vrijgebied.
- Hoeveel tijd heeft de ploeg nodig om 31 punten over te brengen?
- Heeft de tikploeg meer punten gescoord dan de loopploeg als alle kaarten overgebracht zijn? In totaal bevatten de kaarten 60 punten.

Taak

- Loper
 - brengt kaarten van vrijgebied naar vrijgebied.
 - zorgt ervoor niet aangetikt te worden.
 - blijft staan bij aantikken.
 - verzet zich niet bij het optillen.
 - geeft kaartje af na optillen.
 - keert terug naar het vrijgebied via het sluipsteegje.
 - telt het aantal overgebrachte punten.
- Tikker
 - tikt lopers in het overloopgebied.
 - tilt de aangetikte looper van de grond.
 - krijgt de kaart van de looper na optillen.
 - telt het aantal veroverde punten.

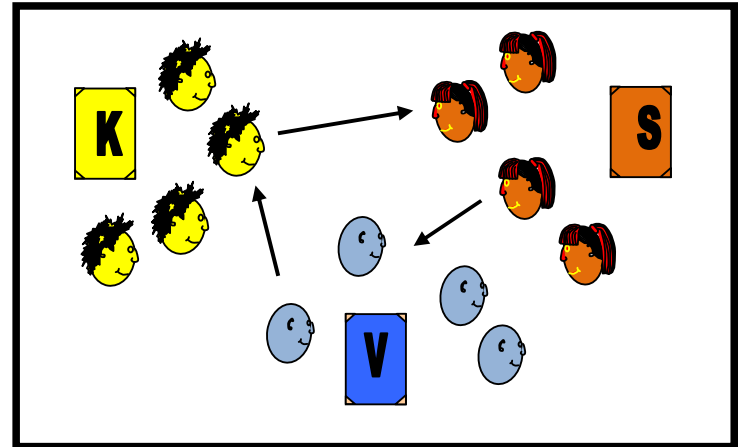
Slangen, kippen & vossen

Materiaal

- 3 matjes als thuishonken
- 12 partijvestjes (3 kleuren)
- 1 scorebord

Inrichting

- 3 teams van 4 spelers (ploeg A=slangen, B=vossen en C=kippen).
- De kleine matten als thuishonk liggen in een driehoekige opstelling.



Spelidee/spelregels

- De spelers van de 3 teams spelen onderling tegen elkaar, proberen de juiste tegenstander aan te tikken en hem naar het eigen thuishonk over te brengen.
- Het principe is: de slangen pakken vossen, de vossen pakken kippen en de kippen pakken slangen.
- Een aangetikte speler wordt als een vrijgeleide naar het eigen kamp overgebracht.
- Het eigen thuishonk geldt als vrijplaats.
- Maximum 2 spelers mogen telkens gebruik maken van de vrijplaats.
- Medespelers kunnen bevrijd worden als iemand erin slaagt het kamp van de juiste tegenpartij binnen te dringen.
- Het spel eindigt als er een ploeg in slaagt alle spelers van de juiste tegenpartij in hun kamp te krijgen.
- Aantal aangetikte spelers = aantal punten.
- Bij de volgende spelronde wisselen ploeg B en ploeg C: ploeg A moet nu ploeg C, ploeg B moet nu ploeg A, ploeg C moet nu ploeg B aantikken.

Taak

- Tikker
 - tikt spelers van de juiste tegenpartij aan.
 - begeleidt een aangetikte speler naar het thuishonk.
 - bevrijdt gevangen medespelers.
 - beschermt het thuishonk.
- Loper
 - zorgt ervoor dat men niet aangetikt wordt.
 - maakt hiervoor ook gebruik van het thuishonk.
 - gaat vrijwillig mee met de tikker als men aangetikt wordt.

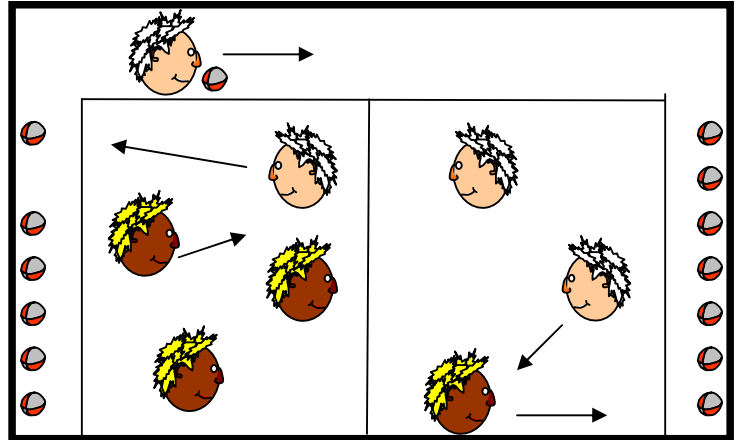
Verover de achtergrens

Materiaal

- 14 pittenzakjes
- 4 herkenningstruitjes

Inrichting

- 2 ploegen van 4 spelers.
- Het speelveld wordt in 2 gedeeld door een middenlijn.
- Elk team heeft een eigen thuisvak.
- Aan de zijkant van het veld is er een sluipsteegje.
- Aan elk thuisvak veld grenst een achterveld.
- In elk achterveld liggen 7 pittenzakjes.



Spelidee/spelregels

- De spelers van de ene ploeg proberen pittenzakjes te roven uit het achterveld van de tegenpartij en ondertussen de spelers van de andere ploeg aan te tikken.
- Elke ploeg probeert de achtergrens van de andere ploeg te bereiken zonder aangetikt te worden.
- Wordt de achtergrens veroverd, dan mag die looper een pittenzakje via het sluipsteegje naar het eigen achterveld overbrengen.
- Een looper kan enkel aangetikt worden in het thuisvak van de tegenpartij.
- Wordt een looper aangetikt, dan moet hij via het sluipsteegje terugkeren naar het eigen achterveld vooraleer opnieuw op jacht te gaan.
- Welke ploeg heeft na verloop van tijd de meeste pittenzakjes veroverd?

Taak

- Aanvaller
 - loopt naar de achtergrens van de tegenpartij zonder aangetikt te worden.
 - brengt via het sluipsteegje 1 pittenzakje per beurt over.
 - keert na aantikken terug naar het eigen achterveld via het sluipsteegje.
- Verdediger
 - tikt zoveel mogelijk aanvallers van de tegenpartij op de eigen speelhelft.