



Inblijven en Uitmaken in het PO



Bee there!



## Inleiding

### **BeeBall een tikspel!**

Veel collega's zijn op hun opleidingen bekend gemaakt met softbalachtige vormen binnen het domein Slag en loopspelen / Inblijven en Uitmaken.

Mocht er al specifieke aandacht voor het P.O. gegeven zijn aan basisvormen van deze spelen dan is dat vaak onbewust in vakken als algemene didactiek en methodiek gedaan.

De link met de "sporten" honk en softbal wordt dan vaak nauwelijks gemaakt.

Velen onder ons zijn op één of andere wijze bekend geraakt met "peanutball" en aangepaste vorm van honk/softbal en in een aantal regio's bestonden daar al langere tijd schooltoernooien voor.

Vanuit een jarenlange ervaring met spelvormen tijdens trainingen met basisschoolleeftijd kinderen binnen de sport, veel input vanuit collega L.O.-ers en de wens van de KNBSB om zowel inhoudelijk als organisatorisch het spel op jonge leeftijd toegankelijker te maken, zijn de in het onderwijsveld ontwikkelde vormen met minder honken, de basis geweest voor de overstap van Peanutball, naar Beeball, sinds 2010 de officiële spelvormen van de KNBSB voor de jongste jeugd (5 tot ongeveer 10 jaar)

Oorspronkelijke benaming van de aangeboden spelvormen is ontstaan vanuit de honkbaltraditie om de A - lijn competities en nationale teams achtereenvolgens Single-A, Double A en Triple A te noemen.

Analoog daaraan stonden de B (breedtesport)teams, waarbij de B, niet alleen verwees naar het niveau, maar ook naar het aantal Bases (=honken) wat in het spel gebruikt werd.

Vanuit P.R. matige overwegingen is daaraan het logo met de bij verbonden en zijn de speelreeksen (=open vorm van competitie) anders vernoemd.

De aangeboden spelvormen zijn bij velen reeds bekend gezien de publicaties in de vakbladen. Echter vaak kom ik "onechte" spelregels en naar mijn mening verkeerde lesaccenten tegen.

Ondanks dat de diverse ALO opleidingen aparte speldomeinen benoemd hebben zoals Slag- en loopspelen of Inblijven en Uitmaken, zijn honk en softbal zijn m.i. niets anders dan gecultiveerde tik/overloopspelen. De SLO plaatst m.i. honkloopspelen als bewegingsthema terecht binnen deze leerlijn.

Uitgangspunt dient m.i. te zijn dat de indringende partij afgetikt kan worden als hij het speelveld betreedt, m.u.v. de evt. aan hem toegewezen vrijplaatsen.

Pas als er actief veldspel ontstaat (i.t.t. het gewoon maar teruggooien van de bal naar de achtervanger of werper) kan in een latere fase het zgn. "branden" op de honken (tikken van de vrijplaats) worden toegevoegd.

### Ter informatie bij het infomateriaal van de KNBSB t.a.v. BeeBall gereguleerde wedstrijdvormen:




BeeBall Rookies komt overeen met Double B (2 honken)

BeeBall Major League komt overeen met Triple B (3 honken)

## Organisatie:

Hoe je kansen liggen om de spelen aan te bieden is in hoge mate afhankelijk van je accommodatie (gymzaal, sportzaal, sporthal, schoolplein, speelveld en de begrenzingsen), kwaliteit en kwantiteit van je materiaal, groepsgroten en samenstelling en natuurlijk je visie op bewegingsonderwijs en daaruit volgende didactische keuzes.

Daarom bieden we ook niet een gesloten lessenreeks aan, maar een longitudinale leerlijn waaruit je spelen kunt kiezen, die dan klassikaal, groepsgewijs en/of naast elkaar aan bod kunnen komen.

Groepsindicaties    zijn globaal en uiteraard kun je teruggrijpen of vooruitkijken n.a.v. hetgeen je waarneemt. Belangrijkste daarbij blijft de beleving van de kinderen.

Het is uiteraard niet noodzakelijk alle spelen uit de lijst te spelen, maar probeer voor je leerlingen wel zoveel mogelijk de lijn aan te houden, dan blijft het begrijpelijk.

De leskaarten zijn in oplopende moeilijkheidsgraad genummerd (zie overzicht pagina 6).

De leskaarten zijn in eerste instantie bedoeld voor de lesgever. Sommige leskaarten zijn m.n. in groep 7/8 ook prima als leswijzer te gebruiken.

## Materiaalkeuze voor BeeBall:

Afhankelijk van de leeftijd (m.n. grote van de handen) bieden we het spel aan m.b.v. zgn. Soft-touch ballen, waarbij t.a.v. de bal grote rekening dient te worden gehouden met gooi mogelijkheid en slagsnelheid/afstand. Gatenballen, Skynex, foam en veel andere zachte ballen, die vaak uitstekend te gebruiken zijn bij de tikspelen, slaan wel lekker (veilig) maar zijn nauwelijks over te gooien!

Des te kleiner de bal, des te makkelijker te gooien, echter des te hoger de balsnelheid en afstand bij een slag.

Praktijkervaring wijst uit dat voor de groepen 3 en 4 bij BeeBall de 9 inch stoffen soft-touch bal (Incredibal genaamd) het beste voldoet.

Bij gebruik van handschoenen maak ik in groep 5/6 gebruik van de 9 inch soft-touchbal en in 7/8 van de 10 of 11 inch bal. Op verenigingsniveau kan een officiële 8 of 8,5 inch bal wenselijker zijn.

Bij blote handen kun je een grotere zachtere bal gebruiken (zie div. schoolsport leveranciers o.a Maré Didact)

Lichtere knuppels zijn eenvoudiger hanteerbaar en slaan de ballen harder weg, zelfs, als ze foam gecoat zijn.

Groepen 3/4: onder 25 inch

Groepen 5/6: 24 tot 28 inch

Groepen 7/8: 27 tot max. 30 inch.

Kleinere handschoenen zijn beter hanteerbaar en dwingen als vanzelf tot een beter techniek (vangen in de pocket i.p.v de flap), de meeste standaard gebruikte schoolhandschoenen zijn eigenlijk te groot.

10 ½ tot maximaal 11 ½ inch handschoenen zijn het best.

### Methodisch/didactische keuzes:

Of je meer een voorstander bent van een oefen-leer methode of een zuivere speel-leer methode of alles daar tussenin, de aangeboden en spelvormen zijn binnen alle werkwijzen te hanteren.

Het is natuurlijk erg afhankelijk van de beschikbare ruimte (zaal, veldgrootte) en tijd (aantal lessen) die je hebt of je veel uitstapjes kan en wil maken.

### Hoe kunnen we leerlingen een attractieve en leerzame leerlijn aanbieden?

#### *Algemene uitgangspunten:*

- Werken in en met kleine speelgroepen
- Probleem gestuurd lesgeven

#### *Specifieke uitgangspunten:*

Tikken is altijd goed

Slaan heeft prioriteit één, meest uitdagend

Duel pitcher – slagman wordt uitgesteld

Activering veldspel door keuze van de bal / hoek van het veld

Ondanks dat de interesse van de leerlingen logischerwijze voornamelijk bij het slaan liggen (Hot) beïnvloed m.n. het vergroten van de gooi- en vangvaardigheid in hoge mate de kansen en de interesse van de veldspelers. Uiteraard stijgt dan, met het spelniveau, het spelplezier.

Dit wil voor het P.O. niet zeggen dat we specifiek “techniekjes” of spelsituaties gaan oefenen. Wel kun je eenvoudig binnen je algemene spellessen spel/oefenvormen aanpassen door met honk/softbalmateriaal te spelen, aandacht te schenken aan de bovenhandse strekwerp of spelideeën te verduidelijken m.b.v. van bijgesloten tikspelen

Denk eens aan werpen en kaatsen via de muur of gooien en vangen in 2 tallen m.b.v. handschoenen. Lijnbal met handschoenen is bijvoorbeeld ook een leuke variant.

Durf verschillende speelgroepen hun eigen leerweg te laten bepalen. Het kan dus zo zijn dat diverse subgroepjes met aangepaste afspraken spelen of een andere tussen oefenvorm/spel hanteren. Uiteraard is dat afhankelijk van de mogelijkheden van jouw type leerlingen en de betreffende groep.



Voor meer informatie:

**KNBSB**

Postbus 2650





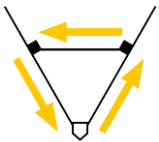


3430 GB Nieuwegein

**T** 030-7513650

**E** info@BeeBall.nl

**I** www.BeeBall.nl

## Overzicht keuzemogelijkheden BeeBall:

Materiaal en speelveld:	Inbrengen:	Inblijven/Scoren:	Uitmaken:	Wisselen na:
<b>Bal;</b>  Grote, hardheid en gewicht.	<b><u>Aantal pogingen:</u></b>	Vaste loopweg	Tikken 	Vast aantal beurten
<b>Knuppel;</b>  Lengte / materiaal; Foam, hout, metaal	Onbeperkt	Variabele loopweg	Vangen 	Iedereen, Plus 1 regel. 
<b>Handschoen;</b>  Wel/niet, kwaliteit en grootte	Maximum, met 1 poging op lager niveau (bvb; Statief i.p.v. toss) als vangnet.		"Branden" 	3 uit, met maximum 
	Reglementair			Combinatie vast/+1/3 uit.
<b><u>Speelveld:</u></b> 	<b><u>Wijze van inbrengen:</u></b>	<b><u>Na een vangbal:</u></b> 		3 uit
Aantal honken	Rol, schop, werp;	Spel gaat door.		
Hoek van het speelveld	Statief 	Slagman is uit, spel gaat door.		
Honkafstanden	Toss 	Spel dood, lopers keren ongehinderd terug		
	"Coach" pitch 	Spel dood, looper kan uitgemaakt worden.		
	"Pitcher"	Spel levend		

## Mogelijke Speelleerlijn en leskaartnummering:

Groepsindicatie: (vanaf)	Tikspelen:	Tikspelen met ingebrachte bal*:	Beeball:	Oefenspelen:
<b><u>Groepen 3/4:</u></b>	1. Koop een koe	13. Peter Pan	<b>10. Single Bee</b>	
	2. Ratten en Raven		11. "Straatje om"	
	3. Lok de tijger		12. "Verste honk"	
	4. Langs de leeuwenkooi			
	5. Schone voeten 1-1			
	6. Agent en boeven			
	7. Slager en de hondjes			
	8. Vierhoekenloop			
	9. Boompje verwisselen			
<b><u>Groepen 5/6:</u></b>	14. Chinese muur 6-2	17. Schateiland	<b>20. Double Bee</b>	21. "Verslaan"
	15. Schone voeten 2-2/3-3	18. Chinese muur 5-3		22. "Doelslaan"
	16. Rawhide	19. Pittenzakroef	<i>27. Triple Bee</i>	23. "Wall Ball"
<b><u>Groepen 7/8</u></b>	24. Door de leeuwenkooi	26. Pirates of the Caribbean	<b>27. Triple Bee</b>	28 "Over the Line"
	25. Schone voeten 4-4		29. Triple Bee 4-4-4	30. "Boompje verwisselen XL"

Overzicht **Leerlijnen** Tikspelen met leskaartnummering:

Vaste Loopweg, vaste tikkers	Vaste loopweg, ingebrachte bal.	Vaste loopweg, wisselende tikkers	Variabele loopweg, vaste tikkers	Variabele loopweg, wisselende tikkers
1. Koop een koe	<b>10. Single Bee</b>	5. Schone voeten 1-1	6. Agent en boeven	9. Boompje verwisselen
2. Ratten en Raven	11. "Straatje om"	15. Schone voeten 2-2/3-3	7. Slager en de hondjes	
3. Lok de tijger	12. "Verste honk"	25. Schone voeten 4-4	8. Vierhoekenloop	
4. Langs de leeuwenkooi	13. Peter Pan		16. Rawhide	
14. Chinese muur 6-2	17. Schateiland		19. Pittenzakroof	
24. Door de leeuwenkooi	18. Chinese muur 5-3		30. "Boompje verwisselen XL"	
	26. Pirates of the Caribbean			
	<b>20. Double Bee</b>			
	<b>27. Triple Bee</b>			



## LEGENDA:



= groepsindicator



= aanvallende speler



= verdedigende speler



= spelleider



= loopweg



= bal



= balweg



= handschoen



= knuppel



= statief (tee)



= pylon



= bank



= matje



= pitzzakken

## Niveauindicator



= BASIS : Haalbaar voor minimaal 90% van de leerlingen van aangegeven groep.



= VOORTGANG: Haalbaar voor ongeveer 55% van de leerlingen van aangegeven groep



= GEVORDERD: Haalbaar voor ongeveer 15% van de leerlingen van aangegeven groep.



= EXTRA



= ZORG : Ongeveer 5 tot 10% van de leerlingen heeft deze hulplijn nodig.



## Gooien en vangen

Gooien en vangen in tweetallen wordt onder het mom van “in”gooien vaak gedaan in de inleiding van de les. Men moet er echter rekening mee houden dat gooien en vangen zich onafhankelijk van elkaar ontwikkelen waarbij de ontwikkeling van het (hard) gooien meestal ver vooruitloopt op het vangen.

Bij jonge kinderen (P.O.) kiezen we dan meestal ook voor het individueel gooien/vangen of het “over”gooien via een oppervlak (muur en/of grond).

### Opmerking:

Veel jonge kinderen hebben moeite om een goede strekworp te leren. Veel kinderen duwen met een te lage elleboogvoering de bal. Tevens blijven kinderen hardnekkig met het verkeerde been uitstappen. Dit heeft te maken met een fase in de motorische ontwikkeling. Vooral bij meisjes vindt de links-rechts scheiding op een latere leeftijd plaats (7<sup>de</sup> levensjaar). De lage elleboog is mede te verklaren doordat in een aantal P.O. methodes het krantje gooien nogal populair is. Hoge doelen leiden nl. automatisch tot een lage elleboog. En goed en attractief alternatief is kranten lager hangen dan het loslaatpunt of tegen dozen te gooien die daardoor opschuiven. Hoe zwaarder de dood (bijv. blokken of pittenzakken er in) hoe harder je moet gooien.

De navolgende opbouw geeft snel resultaat;

#### 1) “HALVE INGOOI”

Gooi en grote bal(bijv. airbal) van boven je hoofd met 2 handen via een stuit tegen de muur (afstand 2 tot 3 meter) in het doeltje. De ellebogen wijzen naar binnen en naar voren.

- Vergroot je afstand of verklein het doel na 3 treffers.

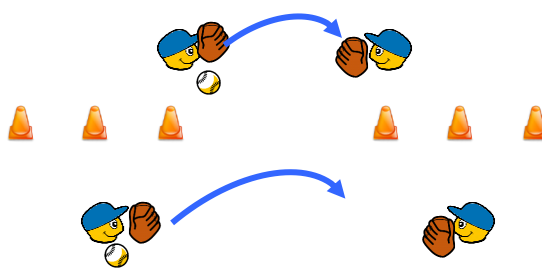
#### 2) “UITSTAP”:

Zie boven, maar nu komt voor de eigenlijke werpactie een uitvalspas (met het tegenovergestelde been van de uiteindelijke werphand).

“WIJZEN”:Zie boven, echter tijdens de uitvalspas, wijs je met de niet gooihand naar het doel, alvorens te gooien.

De grote bal blijft daarbij nog enigszins boven het hoofd. Leerlingen komen zo als een “Ster” te staan.

## Overspelen 2 tallen



### Indelen/Opstellen

Maak 2 tallen

### Speelveld

Geef met pylonnen, afhankelijk van niveau, een beginafstand aan.

Baken de ruimte evt. goed af.

### Doel

Ontvangen van een door een medespeler aangespeelde bal.

## Afspraken



**Inbrengen:** Tweetallen en 1 bal. Onderhands gooien en vangen. Na 10 vangballen mag je 1 stap (pylon) achteruit.

**Uitmaken:** Probeer de bal zo snel mogelijk (liefst zonder stuit) te verwerken!

**Stilleggen:** Als de bal je vak verlaat één speler erachteraan! Eerst terug naar je werpplek en dan pas weer gooien.

## Wisselen / Einde

Maak een (nood) stop afspraak. Duur 8 tot max. 15 minuten.

## Variaties (

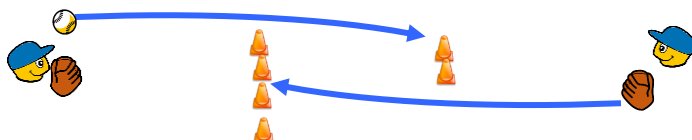
### Variaties

Als de afstand te groot wordt (onveilig of onhaalbaar), dan kun je de opdracht uitdagend houden door:

- a) Af te spreken dat de bal 10x achterelkaar gevangen moet worden.
- b) De aangooi of vanghouding verplicht te stellen bijv.:
  - a. Onderhands - bovenhands
  - b. Bovenhands - bovenhands
  - c. Onderhands - backhand zijde
  - d. Onderhands - forehandzijde (= moeilijker dan backhand!)
- c) Tweetallen tegenover elkaar op een onderlinge afstand van 9 meter. Probeer de bal zo snel mogelijk over te gooien. Tijdens de hele oefening moet je blijven bewegen als een boxer op de voorvoeten. Hierdoor ben je bewegelijk en kun je de bal sneller verwerken. Het gaat hierbij om de snelheid van bewegen en niet om de snelheid van de bal.
- d) Spelvorm: "Petje Gooien"



Probeer elkaars "petje" te raken. Dit stimuleert het bovenhands gooien. Als je bijv. een krant of meerdere pylonnen gebruikt kun je ook afspreken dat na elke treffer het doel kleiner gemaakt wordt voor de "treffer" en groter voor de "ontvanger".



## Slaan van een statief: "BACKSWING T-DRILL"

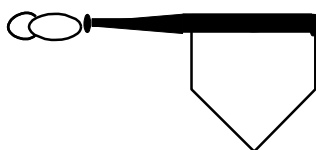
Deze manier van slaan gaat uit van het opbouwen van de slagbeweging vanuit het ideale raakpunt. De slagman staat in een ruime comfortabele spreidstand met alle "ogen" (neus, navel en achterste knie) gericht op het raakpunt. De armen staan loodrecht op de knuppel die tegen de bal aanligt. Als men de wijsvingers nu zou strekken zouden deze recht naar voren wijzen, zo staan de polsen recht achter de knuppel. Vanuit deze houding, die men overigens niet te lang moet aan houden i.v.m. opbouwen van onnodige spanning, start de beweging door de knuppel langs de kortste weg omhoog naar de achterste schouder te brengen. Zonder te stoppen wordt de swing langs de kortste weg naar voren ingezet.

Op deze manier zijn ritme en positie ook vastgelegd. En bijkomend voordeel is dat de spelers als vanzelf hun gewicht eerst naar achteren verplaatsen voordat zij de swing inzetten en zo hun persoonlijke uitgangshouding gaan vinden zonder iets te vertellen over grip, voetenstand, hoek van de knuppel enz., enz.. In de praktijk zien we echter dat er op school erg veel nadruk komt te liggen op een statische (en meestal verkeerde) uitgangshouding. Wij zijn er een voorstander van om het initiatief bij de slagman te leggen. Deze bepaalt wanneer er geslagen / "aan"gegooid (d. m.v. toss of pitch) gaat worden.

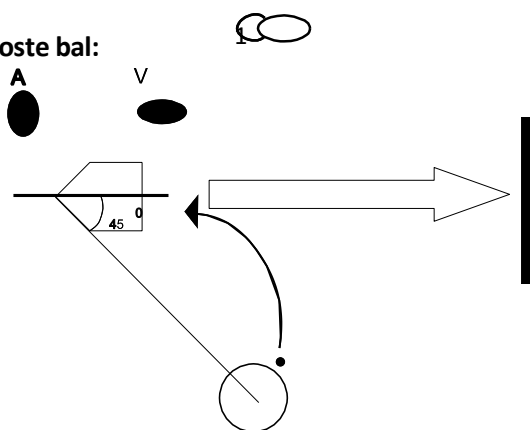
Daarnaast zal je zien dat naarmate er meer vertrouwen komt, spelers zelf gaan experimenteren met het plaatsen van de voorste voet. Ze zullen dan bij het terugzwaaien een klein stapje terug maken en daarna weer terugstappen, zonder daarmee hun positie t.o.v. de batting-T te wijzigen.

Om het "uitmeten" makkelijker te maken en de spelers aan te wennen zich op te stellen t.o.v. de thuisplaat, doen we het volgende;

Laat de speler zijn knuppel aan de voorzijde van de plaat neerleggen, met het eind aan de buitenzijde. Daarna plaats hij de tenen van de voorste voet tegen de knop van de knuppel (zie tekening). Op deze wijze kan je (later) elke worp bereiken en sta je al goed t.o.v. de batting-T.



### Het slaan van een getoste bal:



Een toss is een van korte afstand onderhands en opzij (45 graden) gepitchte bal. Er is nu een duidelijk timingmoment aanwezig voor de slagman, maar de bal wordt bij naleving van de instructies bijna altijd "lekker" gepitcht.

Dit i.t.t. het pitchen van voren, waarbij een makkelijke slagbal pitchen voor leerlingen moeilijker is. De slagman richt zich op de slagrichting/denkbeeldige pitcher en de tosser gooit de bal onder een hoek van 45 graden op het raakpunt dat net als bij de vorige oefeningen eerst wordt aangegeven door de slagman.

De tosser zit op armlengte afstand van de thuisplaat met een knie (rechter) op de grond. Dit is een veilige en tevens een goede afstand om veel slagballen te pitchen.

De slagbeweging begint met het aangeven van het raakpunt. Zolang dit niet gebeurt houdt de tosser de bal buiten bereik van de slagman. Zodra het raakpunt wordt aangegeven kan de tosser de bal bij de top van de knuppel houden.

Als de slagman zijn achterzwaai stopt toest de tosser de bal recht omhoog tot raakpunthoogte. De bal hangt dan stil op het raakpunt en de hand van de tosser komt nooit in de baan van de bal.

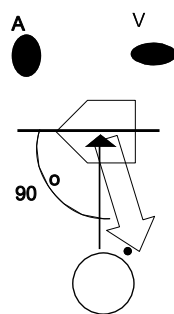
“Knuppel stil, bal stil”, Knuppel weg, Bal weg!

Als de slagman de bal niet zou slaan moet deze op de plaats van het denkbeeldige statief op de grond komen. Zet bij het oefenen evt. een pyloontje neer.

De situatie kan onveilig worden als:

- de ballen van of op de verkeerde plaats worden gepitcht
- de slagman zijn voetenstand verandert (steeds controleren)
- de ballen te snel achter elkaar worden gepitcht, waardoor er verkeerd gepitcht wordt(= onzuiver) en/of de voeten verkeerd worden geplaatst
- De tosser een gemiste bal achterna gaat.

Opmerking;

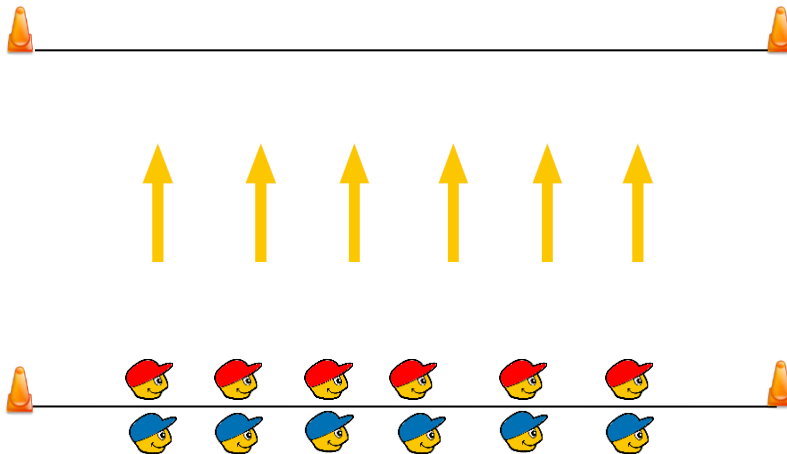


Het lijkt misschien veiliger om de bal onder een hoek van 90 graden te pitchen, maar dat is niet het geval.

Bij een pitch onder deze hoek komt het raakpunt naar achteren te liggen, midden voor het lichaam, met als gevolg dat de slagman de bal als het ware te laat raakt. Hierdoor wordt of de slagman een verkeerde techniek aangeleerd of zal de tosser nu juist midden in de vuurlinie komen te zitten met alle gevolgen van dien. Geef daarom het liefst m.b.v. een merkteken de plaats van de tosser aan.



## 1. KOOP EEN KOE



### Indelen

Dit is een inleidend spel en kan daardoor goed klassikaal in de lesinleiding gegeven worden.

Voor groep 3/4 is het evt. nog uitdagend genoeg om 10 minuten als lesonderdeel in kleine groepen te spelen.

### Opstellen

2 talen tegenover elkaar bij een lijn.

### Speelveld

Een lijn 9 tot 12 meter verderop dient als "superhonk".

### Doel

Kinderen (**Rood**) mogen na commando de uitgestrekte hand aantikken van hun "maatje". Daarna sprinten zij in een rechte lijn naar het superhonk. Als zij op hun "honk" aankomen voordat zij getikt worden dan scoren ze een punt. Worden ze echter door hun maatje getikt voor ze de lijn (=honk) bereiken, dan scoort de achtervolger een punt.

### Afspraken



Inbrengen: Na commando aantikken van de uitgestrekte hand

Inblijven: Loop in een rechte lijn!


Uitmaken: Achtervolgers mogen niet over de lijn!

Stilleggen: Als de looper achter de lijn is stopt het spel.

### Wisselen / Einde


Allen keren terug op commando van de spelleider of wisselen ter plaatse om van taak.

### Uitbouw

Inbrengen:  1 speler geeft bal/pittenzak

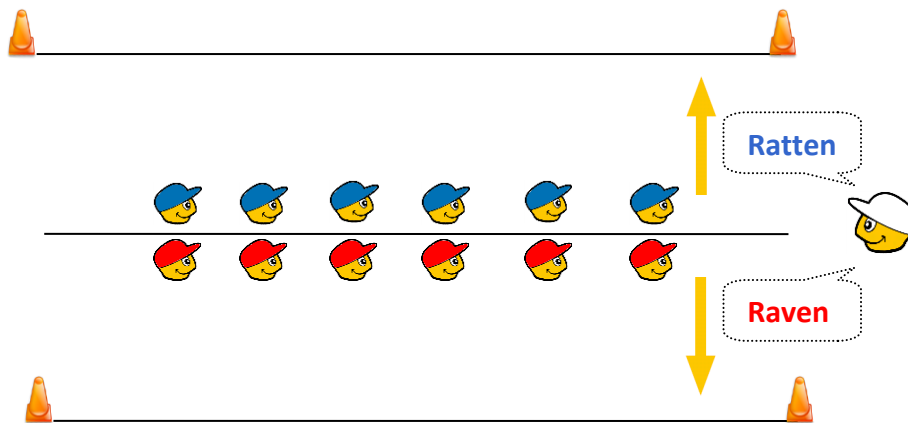


1 speler met bal en de ander met handschoen.

Uitmaken:  "UIT" tikken telt nu alleen als er met de handschoen met bal erin of met de blote hand met bal erin wordt getikt.



## 2. RATTEN EN RAVEN



### Indelen / Opstellen

2 tallen tegenover elkaar zitten bij een lijn.

### Speelveld

Aan beide zijde een lijn 6 tot 9 meter verderop dient als "superhonk".

### Doel

#### Stap 1:

Genoemde kinderen lopen op commando (Ratten!! of Raven!!) naar de dichtstbijzijnde lijn en proberen daar te komen voordat zij getikt worden door hun maatje. Als zij op hun "honk" aankomen voordat zij getikt worden dan scoren ze een punt. Worden ze echter door hun maatje getikt voor de lijn (=honk) te bereiken dan scoort de achtervolger een punt.

#### Stap 2:

De spelleider probeert in een verhaal vorm de namen Ratten en Raven te verwerken. Leuk is om kinderen te verrassen met schijnwoorden (ratelslang / radarboot / radio / rabarbermoes enz. ) en/of schijnbewegingen (roep "Ratten", maar wijs naar de ravenzijde)

### Afspraken



- Inbrengen: Luister en reageer
- Inblijven: Loop in een rechte lijn!
- Uitmaken: Achtervolgers mogen niet over de lijn!
- Stilleggen: Als de looper achter de lijn is stopt het spel.

### Wisselen / Einde

Allen keren terug op commando van de spelleider.

### Uitbouw

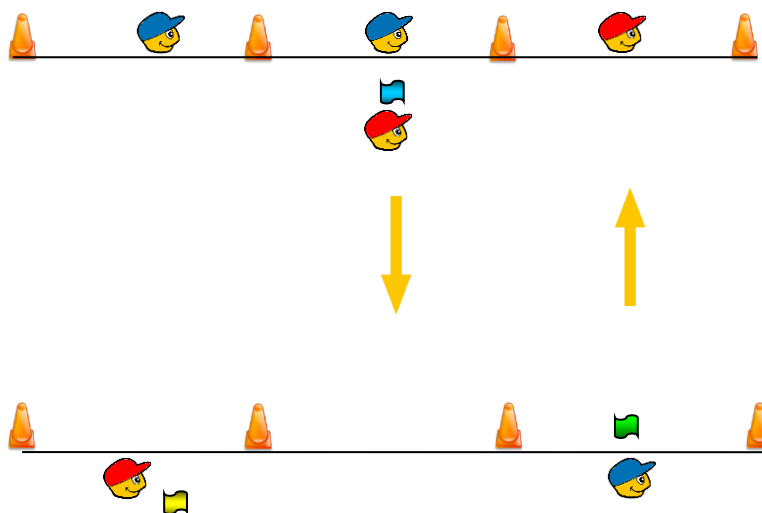
#### Inbrengen:



Evt. "bonuspunten" voor de tegenspeler invoeren als er te snel wordt opgestaan



### 3. LOK DE TIJGER



#### Indelen / Opstellen / Speelveld

2 tallen tegenover elkaar achter een lijn (ongeveer 3 meter uit elkaar)

#### Doel

1 van het 2 –tal legt zijn biefstuk (pittenzak) zo dicht als hij durft bij de tijger (maatje) neer. Op dat moment mag de tijger over de lijn komen. Hij is zo hongerig dat hij liever de oppasser dan het biefstukje heeft en probeert de oppasser te tikken voordat hij veilig over zijn eigen lijn is.

#### Afspraken

- Inbrengen: Pittenzak neerleggen, dus niet gooien
- Inblijven: Kies een spannende afstand om je zakje neer te leggen!
- Uitmaken: Tijgers achter de lijn blijven, tot dat zakje ligt.
- Stilleggen: Spel stopt als looper over de lijn of getikt is.

#### Wisselen / Einde

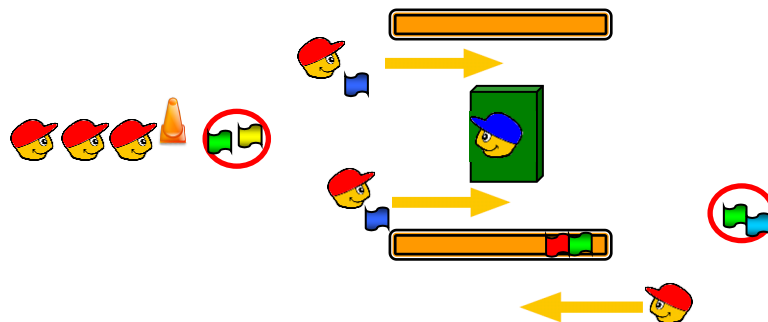
Wissel na elke poging van taak

#### Uitbouw

“Schone voeten, vieze voeten”; zie leskaart



## 4. LANGS DE LEEUWENKOOI 2-1



### Indelen

6 tot 10 lln.

### Opstellen

1 tikker op de mat, 2 lopers. Overige lopers achter wachtpylon/hoepel.

### Speelveld

2 banken op 50 cm van de mat, 11 biefstukjes (pittenzakken, mini pylonnen),

### Doel

Je wil gratis naar het circus (hoepel) Probeer zonder getikt te worden langs de leeuw te sluipen. Lukt dat, dan leg je, je biefstukje in de hoepel. Wordt je getikt dan kun je, je leven redden door het biefstukje op de bank te leggen. In beide gevallen loop je buitenom en sluit je achteraan. Werk slim samen. Je mag (dus hoeft niet) oversteken. Wie heeft er het eerst 5 biefstukjes. De leeuw of de kinderen.

### Afspraken

Inbrengen: Wacht met oversteken tot er 2 kinderen en de leeuw klaarstaan.

Pak pas een biefstukje als je aan de beurt bent (er staan 0 of 1 kinderen voor de kooi)

Inblijven: *Tip:* Maak schijnbewegingen. het gaat er niet om wie er oversteekt, maar dat iemand het haalt.

Uitmaken: Tik de looper terwijl je op de mat staat.

Stilleggen: Het spel ligt telkens even stil als er iemand is overgestoken of getikt wordt (i.v.m. overzicht belangrijk.).


Je loopt buitenom terug!

### Wisselen / Einde

Roep "stop" als je het 5<sup>e</sup> biefstukje in de hoepel of op de bank legt.

De "oude leeuw" wijst nieuwe leeuw aan (een kind wat nog niet is geweest).

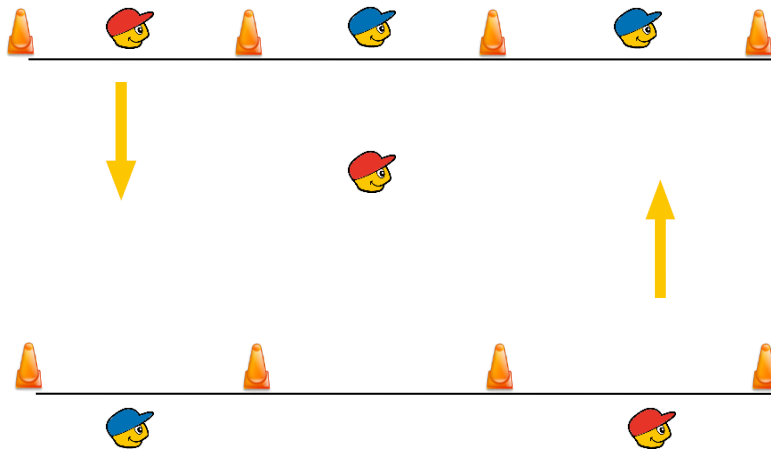
### Variaties

Inblijven:  Als de tikker vaak wint (bijv. 3x achtereen) maak je, je poortjes iets groter.





## 5. SCHONE VOETEN, VIEZE VOETEN 1-1



### Indelen / Opstellen / Speelveld

2 tallen tegenover elkaar achter een lijn (ongeveer 3 meter uit elkaar)

### Doel

Wie in de sloot stapt heeft "vieze voeten". Deze speler kan getikt worden door de ander die nog "schone(re)" voeten heeft. Stapt speler 1 echter zonder getikt te worden op zijn wallenkant, dan heeft hij weer de schoonste voeten en is hij dus automatisch de tikker en de ander de prooi.

### Afspraken



Inbrengen: Beide lopers staan achter de lijn op hun "wallenkant". De 1<sup>e</sup> speler die in de moddersloot stapt begint daardoor het spel.

Inblijven: Recht lopen (i.v.m. burenen)!

Uitmaken: Kies een geschikt moment om in de sloot te stappen.

**Bij onenigheid (wie had de schoonste voeten), opnieuw spelen.**

Stilleggen: Spel stopt als loper getikt is.

### Wisselen / Einde

Wissel als één van beide 3 punten heeft gehaald met een ander 2-tal.

### Uitbouw



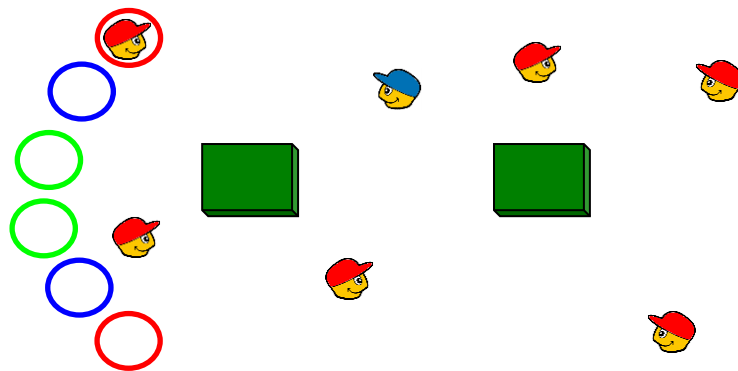
"Schone voeten, vieze voeten 2-2"



3-3



## 6. AGENT EN BOEVEN



### Indelen

6 tot 10 spelers per vak, 1 tikker (evt. met bal)

### Opstellen

Vrij in het vak, maar niet op de matten (huizen)

### Speelveld

Vak van ongeveer 7 bij 10 meter. 2 matten of vierkanten van pylonen. 1 agent en 4 á 5 boefjes. 2 gevangenis minder dan boefjes. 1 zandloper van 2 á 3 minuten

### Doel

De agent probeert zo snel mogelijk de gevangenis vol te krijgen door boefjes te tikken en die geboeid af te voeren naar de gevangenis. Iedereen mag overal behalve op de matten (flats) lopen.

### Afspraken



#### Inbrengen:

Het spel start als iedereen klaarstaat

#### Inblijven:

Ontwijk de agent, kies een slimme loopweg

#### Uitmaken:

Agent vangt boeven door ze te tikken.

#### Stilleggen:

Als je getikt bent laat je, je rustig afvoeren naar de gevangenis.

### Wisselen / Einde

Als alle gevangenis cellen vol zijn of de zandloper leeg is, wijst de agent en nieuwe tikker aan.

### Variaties

#### Inblijven:



Als de "agenten" regelmatig winnen (bijv. 3x achterelkaar) dan kun je evt. extra matten in het vak leggen.



Als de boeven het spel regelmatig lang volhouden mag de agent wel en de boefjes niet door het "steegje" tussen de matjes

#### Uitmaken:



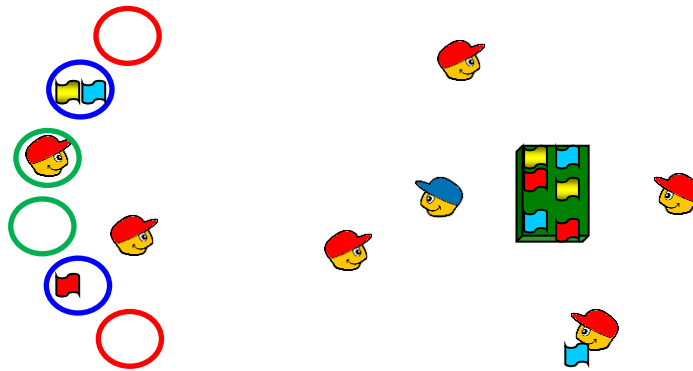
Tikker tikt met bal in hand



Tikker tikt met bal in 2 handen



## 7. SLAGER EN DE HONDJES



### Indelen

6 tot 10 spelers per vak, 1 tikker (evt. met bal)

### Opstellen

Vrij in het vak, maar niet op/over de mat (etalage)

### Speelveld

Vak van ongeveer 7 bij 9 diep meter. 1 mat (etalage) of vierkant van pylonen. 1 slager en 5 á 7 boefjes. Alle hondjes een hoepel(hondenhoek). Ruim voldoende pittenzakken (14 tot 20), 1 zandloper van 2 á 3 minuten

### Doel

De hondjes proberen zoveel mogelijk worstjes (1 voor 1) uit de etalage te stelen en veilig in hun hondenhok op te bergen.

### Afspraken



Inbrengen: Het spel start als iedereen klaarstaat. Stal de vleeswaren verspreid uit in de etalage!

Inblijven: Ontwijk de slager, kies een slimme loopweg

Uitmaken: Slager vangt hondjes door ze te tikken. Evt. gestolen waar wordt teruggelegd in de etalage.

Stilleggen: Als je getikt bent ga je rustig terug naar je hoepel en probeer je het opnieuw.

### Wisselen / Einde

Als alle vleeswaren gestolen zijn of de zandloper leeg is, wijst de slager een nieuwe tikker aan.

### Variaties

Inblijven:



Als je getikt wordt lever je al je reeds geroofde goed weer in!



Als de hondjes getikt worden zijn ze af en worden ze aan de ketting gelegd in hun hok.

Uitmaken:



Tikker tikt met bal in hand



Tikker tikt met bal in 2 handen

Stilleggen:

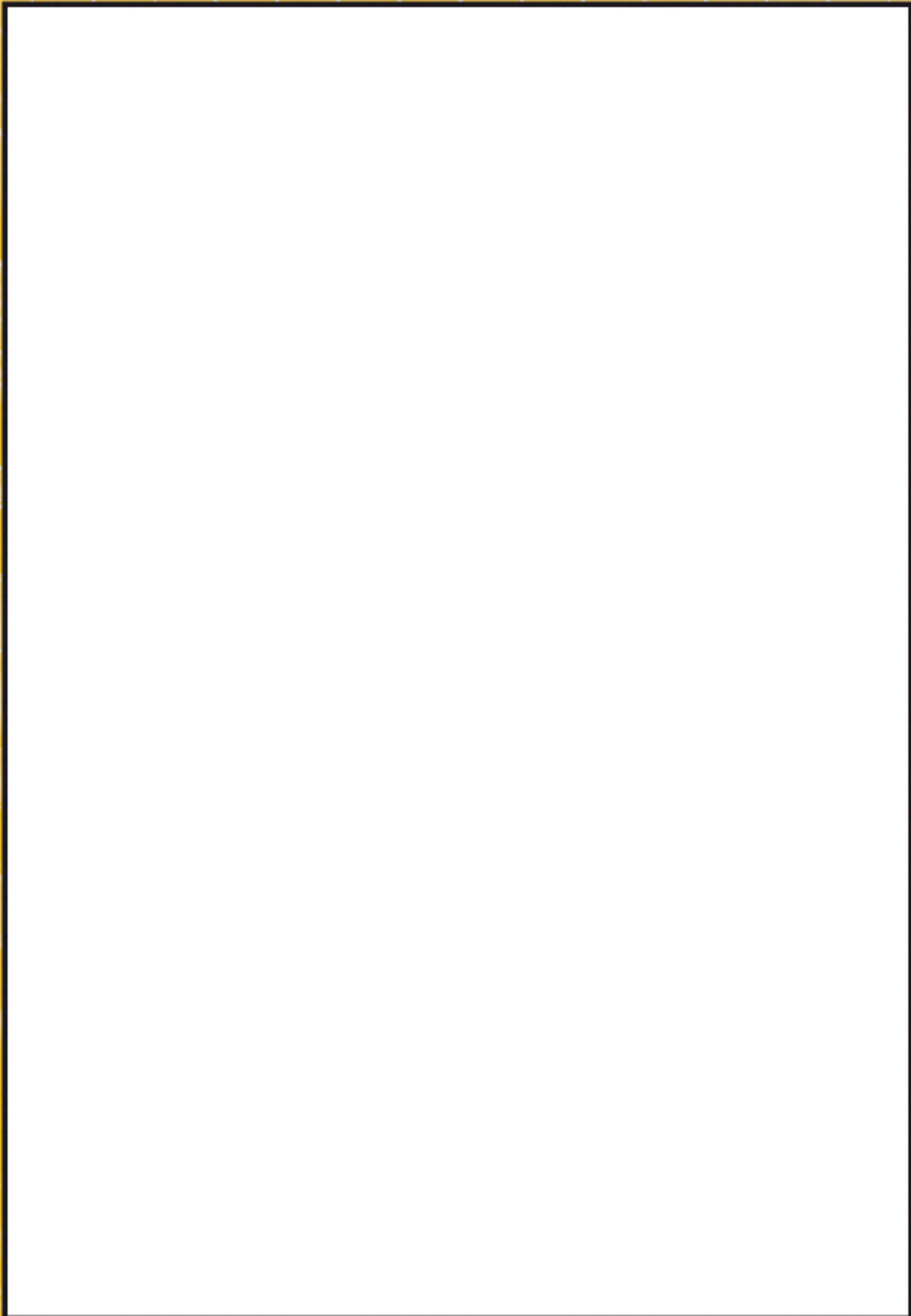


Als je getikt wordt leg je één van de minipylonen (6 tot 9) om en doe je weer mee. Alles om, is wisselen.



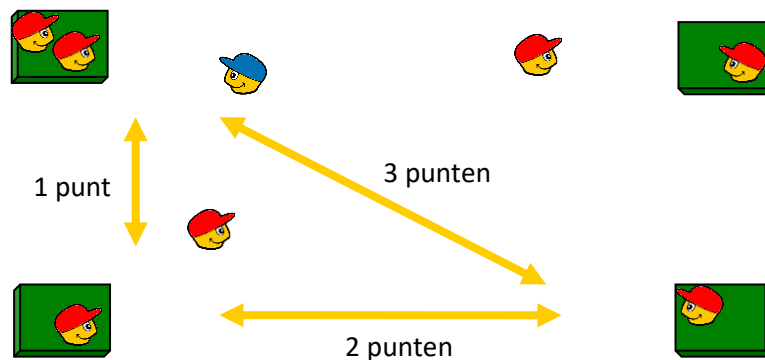
Begin met 3 staande en 3 liggende pylonen

Als je getikt wordt leg je een staande pylon om. Als je veilig een pittenzak veroverd zet je een liggende pylon rechtop. Speel door tot er 6 pylonen staan of 6 pylonen liggen. Wie heeft de meeste worstjes?





## 8. VIERHOEKENLOOP



### Indelen

1 tikker (evt. met handschoen), 1 bal, meerdere lopers (kan klassikaal)

### Opstellen

Lopers op de matten en tikker vrij in het veld.

### Speelveld

4 matten (of vakken van pylonnen). Afstanden en aantal tikkers afhankelijk van hoeveelheid deelnemers en vaardigheid. Tijdsduur 1 tot 2 minuten (zandloper)

### Doel

#### Stap 1:

Steek zonder getikt te worden zo vaak mogelijk over van mat naar mat, elke geraakte mat = 1 punt. Wordt je getikt, dan ben je al je verzamelde punten kwijt. Wie heeft de meeste punten? Wie heeft zich verbeterd?

#### Stap 2:

Zie boven, maar voor een langere loopweg kun je meer punten scoren (zie tek.)

### Afspraken



Inbrengen: Steek op een geschikt moment over.

Inblijven: Je mag evt. terug naar je mat.

Uitmaken: Tik een looper als je in bezit bent van een bal.

Stilleggen: Als je getikt bent ben je al je punten kwijt en speel je daarna gewoon door!

### Wisselen / Einde

Gebruik een timer of zandloper. Wijs evt. een tijdwaarnemer aan.

Als de tijd om is komt er een nieuwe tikker(s)

## Variaties

### 8. VIERHOEKENLOOP

#### Arrangement:



Meerdere tikkers met eigen bal (groepen 3/4)



Meerdere tikkers met 1 tot 2 ballen minder dan aantal tikkers. (vanaf 5/6)



Meerdere tikkers met maar 1 bal (5-3 of 4-4). Verover pittenzakken van de verste mat. Wijs een thuishonk aan. (vgl. met pittenzakroof).



#### Inblijven:



Enmaal van de mat kun je niet meer terug.



Maar één tegelijk op de mat. Er op is eraf!

#### Uitmaken:



Tikker mag de bal gooien om je uit te maken.



Tikker tikt met bal in 2 handen



Alleen bij meer tikkers. Tikkers lopen niet met de bal.

#### Stilleggen:



Als je getikt wordt leg je één van de minipylonen (6 tot 9) om en doe je weer mee. Alles om is wisselen.

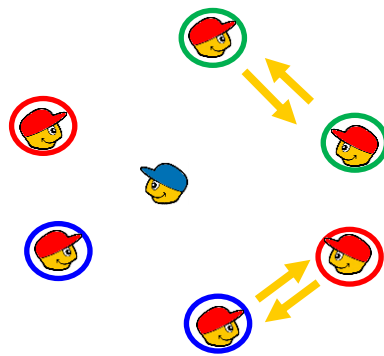


Begin met 3 staande en 3 liggende pylonen

Als je getikt wordt leg je een staande pylon om. Als je veilig een pittenzak veroverd hebt en terugbrengt naar de "Thuismat" zet je een liggende pylon rechtop. Speel door tot er 6 pylonen staan of 6 pylonen liggen. Wie heeft de meeste zakjes veroverd?



## 9. BOOMPJEVERWISSELEN



### Indelen

6 tot 10 spelers. 1 tikker (evt. met handschoen), evt. 1 bal, meerdere lopers (kan klassikaal met meerdere tikkers)

### Opstellen

Lopers in de hoepels (bomen) en tikker vrij in het veld.

### Speelveld

Vak van ongeveer 7 bij 10 meter. 1 eekhoorn (of 2 eekhoorns) zonder boom. Dus 1 hoepel (of 2 hoepels) te weinig. Afstanden uitdagend ( van 1 ½ meter tot ongeveer 3) . Afstanden en aantal tikkers afhankelijk van hoeveelheid deelnemers en vaardigheid.

### Doel

De eekhoorns proberen van boom te verwisselen, zonder dat de vrije eekhoorn de kans krijgt eerder in de lege boom te klimmen. Dit doen ze door "afsprakjes" te maken.

### Afspraken



Inbrengen: Stap op een geschikt moment uit je boomholte

Inblijven: Ga zo snel mogelijk in een lege boom staan. Wie één voet als eerste in de boom heeft is de nieuwe bewoner. **Bij onenigheid "overspelen"!**

Uitmaken: Kijk goed wie erover gaat steken en kies snel een lege boomholte

Stilleggen: n.v.t.

### Wisselen / Einde

n.v.t.

### Variaties

#### Arrangement



Meerdere tikkers, met eigen bal.



Meerdere tikkers, met 1 á 2 ballen minder dan het aantal tikkers.

#### Inblijven:



Eenmaal uit de hoepel kun je niet meer terug.



Afstand tussen bomen vergroten.

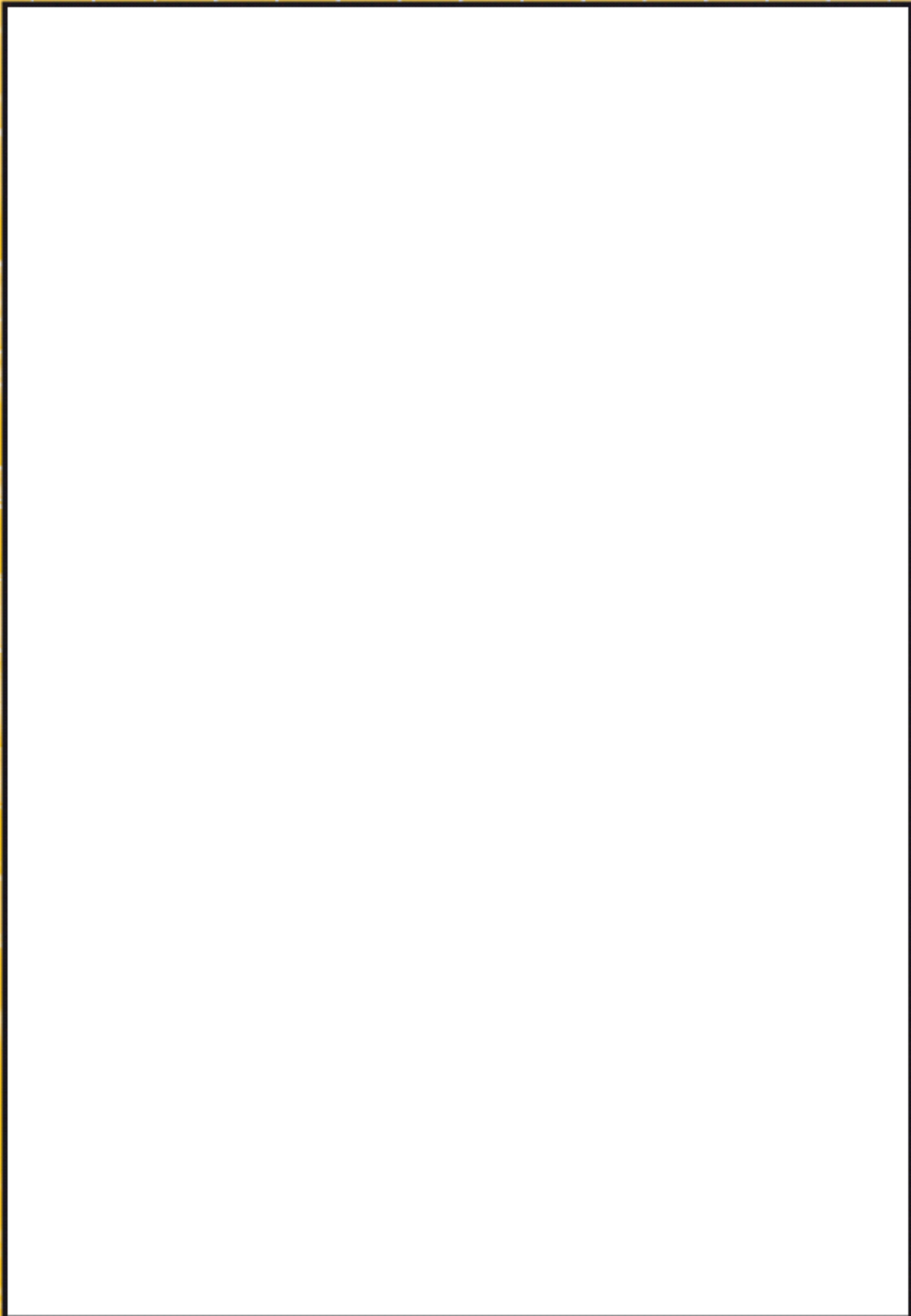
#### Uitmaken:



Tikker tikt met bal in de hand.



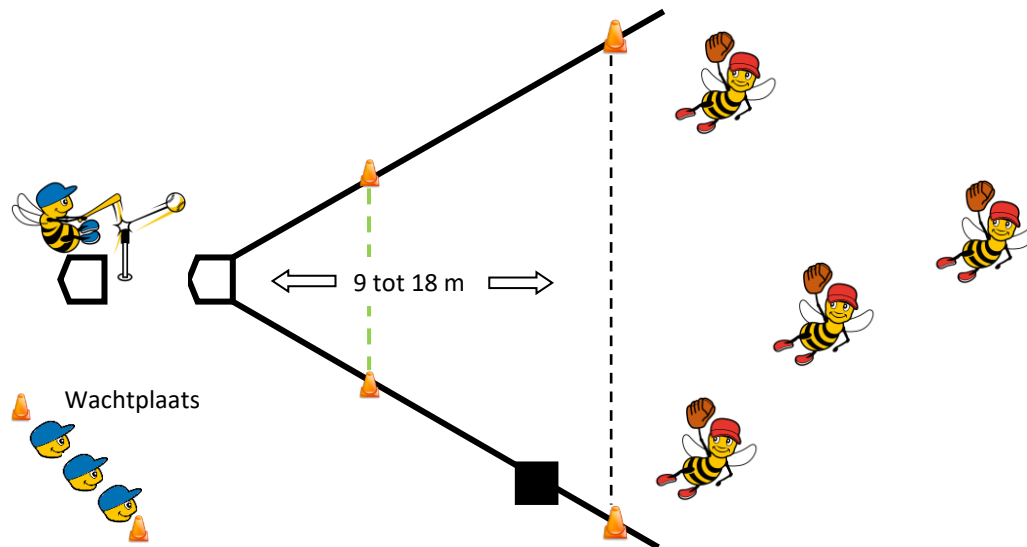
Tikker tikt met bal in 2 handen.







## 10. SINGLE BEEBALL: "Softbalcricket"



### Indelen

Speel "1 tegen de allen" (max. 1 tegen 6) of maak 2 teams (bijv. 3 tegen 3) (max 5-5).

### Opstellen

De verdedigers stellen zich op achter de "veiligheidslijn" die gevormd wordt door de 2 grote pylonnen achter de honklijn. Als je in teams speelt stelt de slagpartij zich op bij de wachtplaats tegenover de slagman!

### Speelveld

Wordt gevormd door de denkbeeldige driehoek tussen de pylonnen, waarbij de "uit" lijnen denkbeeldig tot in het oneindige doorlopen.

### Doel

Punten maken door op een goede slag heen en weer te lopen tussen honk en thuishonk. Elke geraakte vrijplaats is een punt.

### Afspraken



#### Inbrengen:

De bal moet tussen de pylonnen en voorbij de tiplijn (i.v.m. veilige afstand) geslagen (of gegooid) worden.

Het aantal pogingen is in 1<sup>e</sup> instantie onbeperkt. Afhankelijk van het vaardigheidsniveau kun je uitdagingen/beperkingen afspreken zie variaties.

#### Inblijven:

Je mag proberen te scoren (honken aanraken) tot je met de bal getikt wordt. Indien een veldspeler je tracht te tikken dien je langs de kortste weg (= rechte lijn) tussen de honken te bewegen. Uitwijken mag dus niet! Waar je moet eindigen is afhankelijk van het niveau (zie variaties)

#### Uitmaken:

De veldpartij probeert het scoren te beletten door de honkloper zo snel mogelijk met de bal (evt. in de handschoen) te tikken.

#### Stilleggen:

Als de looper getikt is stopt het spel en rol je de bal terug naar de slagplaats.

Opmerking: Speel in 1<sup>e</sup> instantie zonder vaste "achternager" zeker in groepen  $\frac{3}{4}$  i.v.m. gevaar wegwerpen knuppel enz.

### Wisselen / Einde

Er wordt in principe gewisseld na een vast aantal slagbeurten.

1 tegen allen bijvoorbeeld 3x slaan voordat je wisselt, 3 tegen 3 bijvoorbeeld allen 2x.

Kies een afspraak die zo weinig mogelijk wisseltijd kost.

## Variaties

### 10. SINGLE BEEBALL:

#### Inbrengen:



Sla bal vanaf statief



= voor 5/6,



= voor 7/8



Sla de bal uit een "toss"



= voor 7/8



Sla de bal vanuit een "coach-pitch"



= voor 7/8

#### Inblijven:



"Alles of niets": Op moment van tikken moet je in contact zijn met een honk, anders ben je al je punten kwijt!!



Heen en weer is 1 punt

#### Uitmaken:



Tikker tikt in bezit van de bal.



Tikker tikt met bal in de hand



= voor 5/6,



= voor 7/8



Speel met kleine bal en handschoenen



= voor 5/8



Speel met grote (11"inch) bal en handschoenen



= voor 7/8

VANG:



Vangbal: slagman uit en spel gaat door



= voor 5/6,



= voor 7/8



Vangbal: slagman uit en spel dood



= voor 5/8



Vangbal: Slagman uit terugkerende lopers kunnen uitgetikt worden.



= voor 7/8



Vangbal: Slagman uit teruggekeerde lopers kunnen alsnog opschuiven!

BRAND:



In bezit van de bal honk aanraken bij gedwongen loop.



= voor 7/8

#### Stilleggen:



Loper geeft d.m.v. opgestoken hand aan dat hij zich overgeeft (stopt)



Loper gaat terug naar een honk, waardoor hij aangeeft niet verder te gaan (zgn. "terugdrijven")

#### Wisselen/Einde:



Als je afgesproken aantal (bijv. 2x) geweest bent mag je (of volgend teamlid bij 3-3) doorgaan tot je daarna afgetikt wordt (geef ook een maximum aan bijv. nog 2 x)



Als er 3 lopers zijn afgetikt (gebruik pylonnen als uitmarkering en geef een evt. een maximum aan bijv. allen 3x)

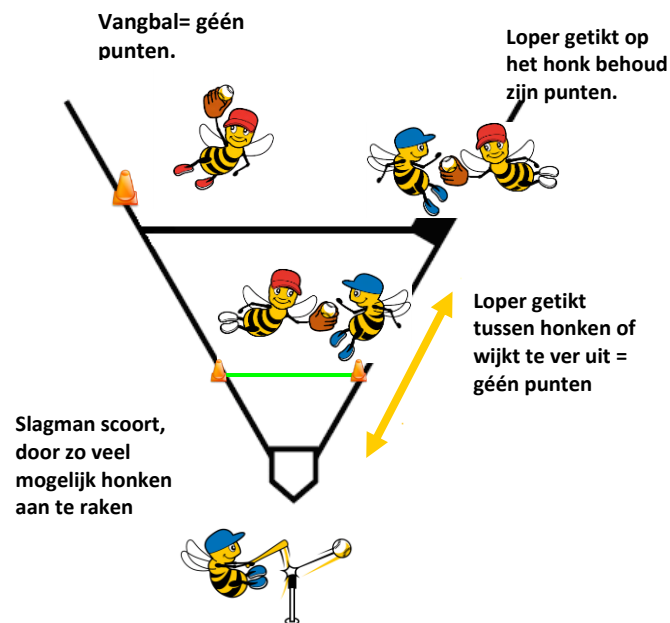
#### Mogelijke uitstapjes: Zie de uitstapkaart!

"Verste honk"

"Een straatje om"; variabele loopweg die meer punten scoort.



## Single BeeBall



### Speelveld

Uitgangsafstand is ongeveer 15 stappen (tiplijn 6 stappen) bij een speelhoek van 60 graden.

Het bepalen van een uitdagende honkafstand en speelhoek is vnl. afhankelijk van de balans tussen aanval en verdediging. Het 1<sup>e</sup> honk moet in 1<sup>e</sup> instantie eenvoudig haalbaar zijn. Worden er vaak te grote aantal punten per slagbeurt gehaald (door verre slagen, dan wel gebrekkig veldspel), dan is het vergroten van de honkafstand een eenvoudige aanpassing om het veldspel te stimuleren.

Let Op! Het vergroten/verkleinen van de speelhoek i.v.m. het aantal veldspelers heeft niet alleen invloed op het veldspel, maar ook op de slagtechniek.

### Indelen

Teamgrootte is afhankelijk van o.a. organisatorische mogelijkheden (speelruimte/veiligheid e.d.), maar vooral van spelniveau en gewenste aantal balcontacten. Van 1 tegen 3, tot 5 tegen 5.

Als je team tegen team speelt slaat bij een ongelijk aantal spelers 1 slagman van de kleinste partij een extra keer.

### Opstellen

Veldspelers bevinden zich achter de pylonen (1 meter achter de honklijn).

Evt. extra slagmensen bevinden zich op ruime afstand tegenover de slagman. (Afspraak: "Je kan elkaar in de ogen kijken!") Creëer evt. een afgebakende wachtplaats met bank of pylonen.

Als er al gespeeld wordt met een vaste thuisplaatbewaker (achtereenvanger/catcher) dan geldt m.n. voor deze de bovenstaande veiligheidsafpraak.

### Doel

Punten maken door op een goede slag heen en weer te lopen tussen honk en thuishonk. Elke geraakte vrijplaats is een punt, waarbij er geteld wordt vanaf het verste honk.

## Afspraken



- Inbrengen:** De bal moet tussen de pylonnen en voorbij de tiplijn (i.v.m. veilige afstand) geslagen worden. Het aantal pogingen is in 1<sup>e</sup> instantie onbeperkt. Afhankelijk van het vaardigheidsniveau kun je uitdagingen/beperkingen afspreken.
- Inblijven:** Je mag proberen te scoren (honken aanraken) tot je met de bal getikt wordt. Indien een veldspeler je tracht te tikken dien je langs de kortste weg (= rechte lijn) tussen de honken te bewegen. Uitwijken mag dus niet!
- Uitmaken:** De veldpartij probeert het scoren te beletten door de honkloper zo snel mogelijk met de bal (evt. in de handschoen) te tikken.
- Stilleggen:** Als de looper getikt is stopt het spel en rol je de bal terug naar de slagplaats.

## Wisselen / Einde

Er wordt in principe gewisseld na een vast aantal slagbeurten.  
1:3 bijvoorbeeld 3x slaan voordat je wisselt, 3:3 bijvoorbeeld allen 2x.  
Kies een afspraak die zo weinig mogelijk wisseltijd kost.

## Variaties:

### Inbrengen:

Kan op alle niveaus en met of zonder poging beperkingen worden gespeeld (Werpen, Tee, Toss, Coach-Pitch, Slow-Pitch, Pitch).

### Inblijven:

“Alles of niets”: op moment van tikken moet je in contact zijn met een honk

Heen en weer is 1 punt

Extra honken en/of omloopweg keuzen (Hit + Run- achtige spelen) (Zie “verste honk” of “straatje om” )

### Uitmaken:

Wat te doen bij een vangbal ? (Situatief invoeren: vangbal is direct uit?)

Vanuit *mijn* vakdidactisch perspectief ben *ik* zelf géén voorstander van het geven van een punt aan de veldpartij

### Stilleggen:

Als een speler aangeeft niet verder te gaan (bijv. door terug te keren naar het honk of evt. zelf een hand op te steken) kan de bal reeds naar de slagplaats gerold worden. Hierdoor loopt het spel sneller en komt men vaker aan de beurt.

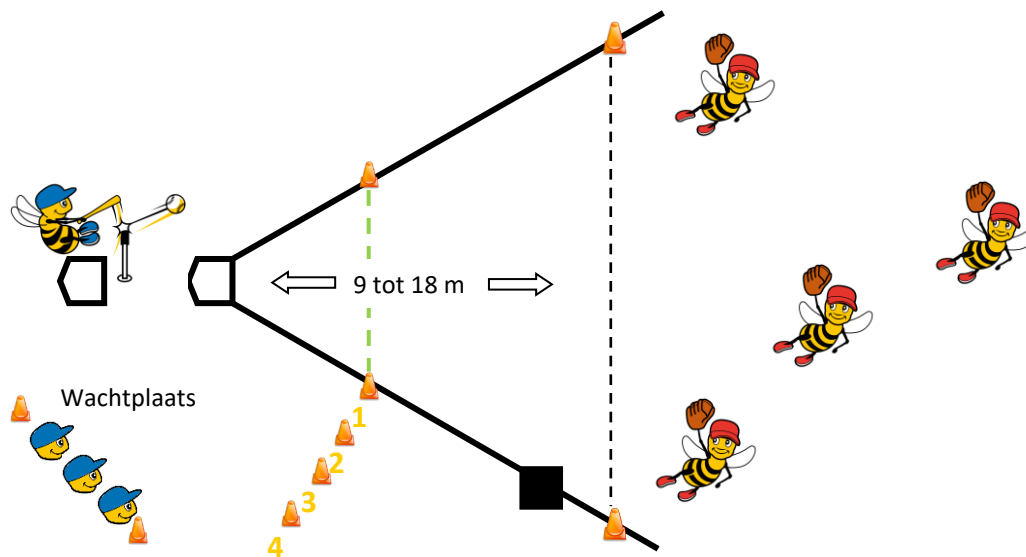
### Wisselen:

Om veldspel te stimuleren kun je m.n. bij groepen die reeds op een hoger vaardigheidsniveau slaan afspraken maken over een variabel maximaal aantal slagbeurten ( + 1 uit regel, 3 uit regel enz.)



## 11. Uitstapje:

## “Straatje om”



### Indelen

Individueel of in teams (bijvoorbeeld 1:3, 2:4 of 3:3)  
1 slagman en 3 tot 5 velders of in 2 teams.

### Opstellen

De velders stellen zich op achter de “veiligheidslijn” die gevormd wordt door de 2 grote pylonnen achter de honklijn. Als je in teams speelt stelt de slagpartij zich op bij de wachtplaats tegenover de slagman!

### Speelveld

Wordt gevormd door de denkbeeldige driehoek tussen de pylonnen, Waarbij de “uit” lijnen denkbeeldig tot in het oneindige doorlopen.

### Doel

Herkennen kwaliteit van de slag en het nemen van gepast risico.

#### Opdracht:

Sla de bal tussen de pylonnen door. Het “straatje” wat je kiest bepaalt je aantal punten per oversteek.

### Afspraken



#### Inbrengen:

De bal moet tussen de pylonnen en voorbij de tiplijn (i.v.m. veilige afstand) geslagen worden. Het aantal pogingen is in 1<sup>e</sup> instantie onbeperkt. Afhankelijk van het vaardigheidsniveau kun je uitdagingen/beperkingen afspreken.

#### Inblijven:

Je mag proberen te scoren (honken aanraken) tot je met de bal getikt wordt. Indien een veldspeler je tracht te tikken dien je langs de kortste weg (= rechte lijn) tussen de honken te bewegen. Uitwijken mag dus niet!

#### Uitmaken:

De veldpartij probeert het scoren te beletten door de honkloper zo snel mogelijk met de bal (evt. in de handschoen) te tikken.

#### Stilleggen:

Als de looper getikt is stopt het spel en rol je de bal terug naar de slagplaats.

### Wisselen / Einde








Er wordt in principe gewisseld na een vast aantal slagbeurten.

1 tegen allen bijvoorbeeld 3x slaan voordat je wisselt, 3 tegen 3 bijvoorbeeld allen 2x.


Kies een afspraak die zo weinig mogelijk wisseltijd kost.


## Variaties 11. "Straatje om" (zie ook Single Bee)

Inbrengen:



















	Sla de bal vanaf statief	= 	voor 5/6,	= 	voor 7/8
	Sla de bal uit een "toss"			= 	voor 7/8
	Sla de bal vanuit een "coach-pitch"			= 	voor 7/8

Inblijven:


 "Alles of niets": Op moment van tikken moet je in contact zijn met een honk, anders ben je al je punten kwijt!!


 Heen en weer is 1 punt

Uitmaken:


	Tikker tikt in bezit van de bal.				
	Tikker tikt met bal in de hand	= 	voor 5/6,	= 	voor 7/8
	Speel met kleine bal en handschoenen	= 	voor 5/8		
	Speel met grote (11"inch) bal en handschoenen			= 	voor 7/8
VANG: 	Vangbal: slagman uit en spel gaat door	= 	voor 5/6,	= 	voor 7/8
	Vangbal: slagman uit en spel dood	= 	voor 5/8		
	Vangbal: Slagman uit terugkerende lopers kunnen uitgetikt worden.	= 			voor 7/8
	Vangbal: Slagman uit teruggekeerde lopers kunnen alsnog opschuiven!				
BRAND: 	In bezit van de bal honk aanraken bij gedwongen loop.			= 	voor 7/8


Stilleggen:

 Loper geeft d.m.v. opgestoken hand aan dat hij zich overgeeft (stopt)

 Loper gaat terug naar een honk, waardoor hij aangeeft niet verder te gaan (zgn. "terugdrijven")

Wisselen/Einde:

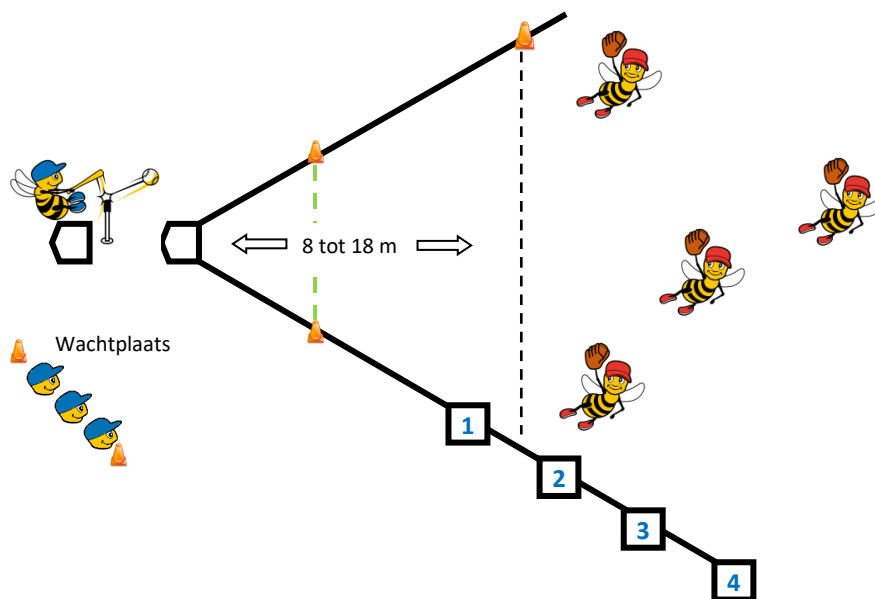
 Als je afgesproken aantal (bijv. 2x) geweest bent mag je (of volgend teamlid bij 3-3) doorgaan tot je daarna afgetikt wordt (geef ook een maximum aan bijv. nog 2 x)

 Als er 3 lopers zijn afgetikt (gebruik pylonnen als uitmarkering en geef een evt. een maximum aan bijv. allen 3x)



## 12. Uitstapje:

## “Hit and Run”/“Verste honk”



### Indelen

Individueel of in teams (bijvoorbeeld 1:3, 2:4 of 3:3)  
1 slagman en 3 tot 5 velders of in 2 teams.

### Opstellen

De velders stellen zich op achter de “veiligheidslijn”, die gevormd wordt door de 2 grote pylonen achter de honklijn. Als je in teams speelt, stelt de slagpartij zich op bij de wachtplaats tegenover de slagman!

### Speelveld

Wordt gevormd door de denkbeeldige driehoek tussen de pylonen, waarbij de “uit” lijnen denkbeeldig tot in het oneindige doorlopen.

### Doel

Herkennen kwaliteit van de slag en het nemen van gepast risico.

#### Opdracht:

Sla de bal tussen de pylonen door. Het “honk” wat je haalt bepaalt je aantal punten..

### Afspraken



#### Inbrengen:

De bal moet tussen de pylonen en voorbij de tiplijn (i.v.m. veilige afstand) geslagen worden. Het aantal pogingen is in 1<sup>e</sup> instantie onbeperkt. Afhankelijk van het vaardigheidsniveau kun je uitdagingen/beperkingen afspreken.

#### Inblijven:

Je mag proberen te scoren (honken aanraken) tot je met de bal getikt wordt of je het 4<sup>e</sup> honk hebt geraakt. Indien een veldspeler je tracht te tikken dien je langs de kortste weg (= rechte lijn) tussen de honken te bewegen. Uitmijken mag dus niet!

#### Uitmaken:

De veldpartij probeert het scoren te beletten door de honkloper zo snel mogelijk met de bal (evt. in de handschoen) te tikken.

#### Stilleggen:

Als de looper getikt is stopt het spel en rol je de bal terug naar de slagplaats.

### Wisselen / Einde

Er wordt in principe gewisseld na een vast aantal slagbeurten.

1 tegen allen bijvoorbeeld 3x slaan voordat je wisselt, 3 tegen 3 bijvoorbeeld allen 2x.

Kies een afspraak die zo weinig mogelijk wisseltijd kost.

## Variaties 12. "Verste honk" (zie ook Single Bee)

### Inbrengen:



Sla de bal vanaf statief



= voor 5/6,



= voor 7/8



Sla de bal uit een "toss"



= voor 7/8



Sla de bal vanuit een "coach-pitch"



= voor 7/8

### Inblijven:



"Alles of niets": Op moment van tikken moet je in contact zijn met een honk, anders ben je al je punten kwijt!!



Je kunt ook op de terugweg punten scoren.

### Uitmaken:



Tikker tikt in bezit van de bal.



Tikker tikt met bal in de hand



= voor 5/6,



= voor 7/8



Speel met kleine bal en handschoenen



= voor 5/8



Speel met grote (11"inch) bal en handschoenen



= voor 7/8

VANG:



Vangbal: slagman uit en spel gaat door



= voor 5/6,



= voor 7/8



Vangbal: slagman uit en spel dood



= voor 5/8



Vangbal: Slagman uit terug kerende lopers kunnen uitgetikt worden.=



voor 7/8



Vangbal: Slagman uit terug gekeerde lopers kunnen alsnog opschuiven!

BRAND:



In bezit van de bal honk aanraken bij gedwongen loop.



= voor 7/8

### Stilleggen:



Loper geeft d.m.v. opgestoken hand aan dat hij zich overgeeft (stopt)



Loper gaat terug naar een honk, waardoor hij aangeeft niet verder te gaan (zgn. "terugdrijven")

### Wisselen/Einde:



Als je afgesproken aantal (bijv. 2x) geweest bent mag je (of volgend teamlid bij 3-3) doorgaan tot je daarna afgetikt wordt (geef ook een maximum aan bijv. nog 2 x)

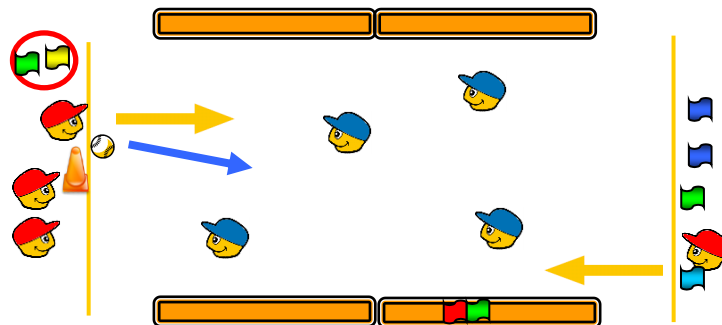


Als er 3 lopers zijn afgetikt (gebruik pylonnen als uitmarkering en geef een evt. een maximum aan bijv. allen 3x)





## 13. PETER PAN 4-4:



### Indelen

Groep van 6 tot 10 spelers. Verdelen in 2 teams.

### Opstellen

4 kinderen (tikkers) en 1 piraat (loper) met zachte bal. 3 piraten op wachtplaats (kajuit)

### Speelveld

Vak van ongeveer 7 meter breed en 9 meter diep.

### Doel

Piraten veroveren zoveel mogelijk juwelen, door veilig over te steken. Piraten kan je uitschakelen door ze met de bal te tikken.

### Afspraken



Inbrengen: Piraat rolt de bal in het speelveld

Inblijven: Steek zo snel mogelijk over naar het schateiland en kijk of je direct terug kan keren naar het schip. Je kunt je ook "verstoppen" op het eiland.

Uitmaken: Peter Pan en zijn hulpjes proberen zo snel mogelijk de piraat met de bal te tikken. Hulpjes zonder bal hinderen de looper niet opzettelijk.

Stilleggen: Als de piraat getikt is met de bal stopt het spel en wordt de bal teruggerold naar het schip.

### Wisselen / Einde

Als alle piraten 2x gerold hebben. Neem je schat mee naar bewaarplaats (bank of hoepel)

## Variaties

### **13. PETER PAN 4-4:**

#### Inbrengen:



Gooi bal i.p.v. rollen.



Sla bal vanaf statief

#### Inblijven:



Gevorderde lopers mogen niet “achterblijven” op het eiland, Elk meegebracht juweel telt voor 2.

#### Uitmaken:



Tikker tikt met bal in 2 handen



Speel m.b.v. kleine bal



Speel met kleine bal en handschoenen



Zwakkere tikkers kun je evt. laten afgooien (let op! transfer bij spelen met harde bal)

#### Stilleggen:



Loper geeft d.m.v. opgestoken hand aan dat hij zich overgeeft (stopt)

#### Wisselen/Einde:



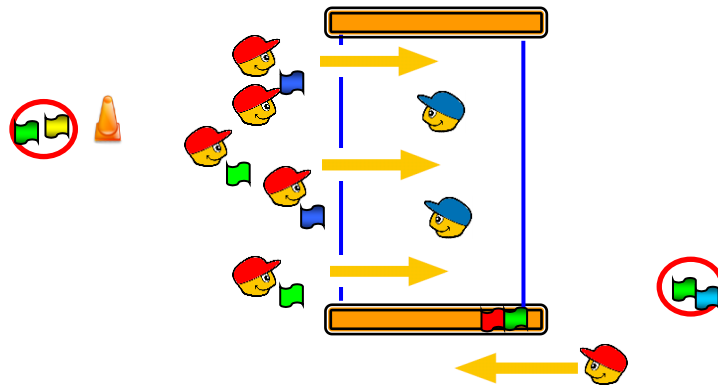
Als alle piraten geweest zijn en er daarna 1 rover wordt afgetikt (geef ook een maximum aan)



Als er 3 piraten zijn afgetikt (gebruik pylonnen als uit markering en geef evt. een maximum aan)



## 14. CHINESE MUUR 6-2:



### Indelen

Groep van 6 – 10 spelers.

### Opstellen

2 Tikkers in het vak, alle lopers mogen tegelijk.

### Speelveld

van 4 pylonnen of banken van ongeveer 5 meter breed bij 4 meter diep; 17 goudzakjes (pittenzakken, mini pylonnen).

### Doel

De smokkelaars proberen goudzakjes van China naar hun schatkamer te smokkelen, door zich langs de Chinese muurwachters te verplaatsen.

### Afspraken



#### Inbrengen:

Wacht met oversteken tot de muurwachters klaarstaan.  
Pak één goudzakje per keer. Gelukt = zakje in de hoepel.

#### Inblijven:

Pas op! Je kunt ook getikt worden als je buiten de lijnen staat, zolang de wachter, maar met zijn voeten op de muur blijft (hierdoor krijg je minder discussie).

#### Uitmaken:

Tik een speler die probeert te smokkelen. Getikt = zakje op de bank.

#### Stilleggen:

Het spel gaat door tot er 5 goudzakjes op de bank of in de hoepel liggen.  
Buitenom teruglopen !

### Wisselen / Einde

Roep "stop" als de groep of de wachters 5 goudzakjes hebben en wissel van taak.  
De nieuwe wachters zijn kinderen die nog niet zijn geweest.

## Variaties

### **14. CHINESE MUUR 6-2:**

#### Inblijven:



Als de “wachters” regelmatig winnen (bijv. 3x achterelkaar) dan maak je het vak breder.

#### Uitmaken:



Tikker tikt met bal in hand



Tikker tikt met bal in 2 handen



Speel met 1 bal. De tikkers moeten dus overspelen om te kunnen tikken!



Als de smokkelaars regelmatig winnen (3x achtereen) maak je het vak iets smaller.

#### Stilleggen:



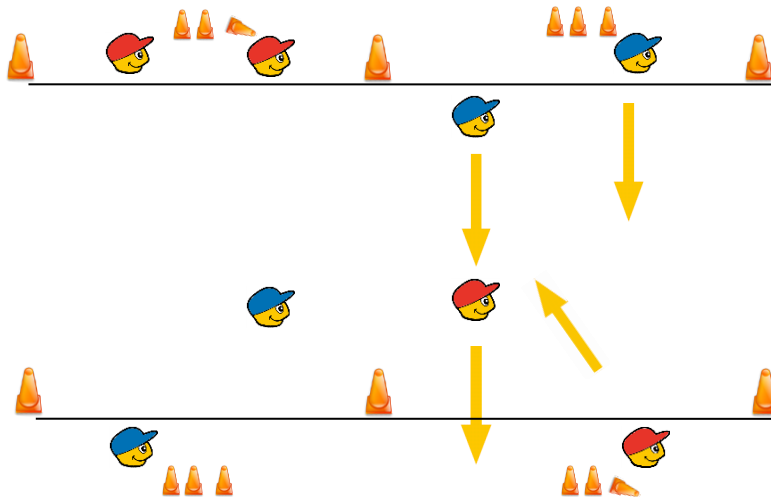
Begin met 3 staande pylonnen, elke afgetikte speler legt een pylon om en neemt zijn pittenzak mee terug voor een nieuwe poging. Hoeveel pittenzakken heeft het team overgebracht als er 3 pylonnen om zijn?



Begin met 3 staande en 3 liggende pylonnen op de bank  
Als je getikt wordt leg je een staande pylon om. Als je veilig oversteekt zet je een liggende pylon rechtop. Speel door tot er 6 pylonnen staan of 6 pylonnen liggen.



## 15. SCHONE VOETEN, VIEZE VOETEN 2-2



### Indelen

Verdeel groep van 8- 10 spelers over 2 vakken.

### Opstellen

2 x 2-tallen (evt. wissel) tegenover elkaar achter een lijn (ongeveer 3 meter uit elkaar)

### Speelveld

Vak is ongeveer 3 bij 3 meter. Een dieper vak is mogelijk, maar maakt het spel vaak wel veel moeilijker.

### Doel

Wie in de sloot stapt heeft "vieze voeten". Deze speler kan getikt worden door de ander die nog "schone (re)" voeten heeft. Stapt speler 1 echter zonder getikt te worden op zijn wallenkant, dan heeft hij weer de schoonste voeten en is hij dus automatisch de tikker. Let op! Je kunt dus ook getikt worden door de partner van je directe tegenstander. *Tip:* Geef zelf een duidelijk voorbeeld.

### Afspraken



Inbrengen: Het spel start door in het veld stappen.

Inblijven: Maak schijnbewegingen en houd alle tikkers in de gaten

Uitmaken: Kies een geschikt moment om in de sloot te stappen. Als iemand getikt wordt leg je aan jouw zijde een pylon om. Tactiek is om een tegenstander mee te lokken en die door je maatje te laten tikken die op jullie wallenkant wacht.

**Bij onenigheid (wie had de schoonste voeten), opnieuw spelen.**

Stilleqgen: Spel stopt als een looper getikt is.

### Wisselen / Einde

Als een team 3 punten heeft, kun je een ander 2 tal uitdagen.

### Uitbouw



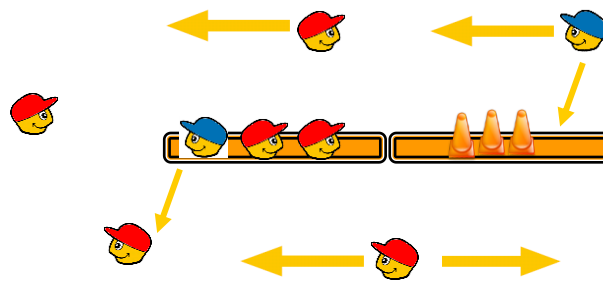
"Schone voeten, vieze voeten 3-3 (verbreed het vaak evenredig)



4-4 met verlospaal (veld 6 bij 9 meter)



## 16. RAWHIDE:



### Indelen

Groep van 6 tot 10 spelers.

### Opstellen

1 Cowboy (Tikker) in het vak en 1 op het hek (bank). Paarden in de bak (Corral).

### Speelveld

Vak van 7 bij 10 meter 1 of 2 banken als hek in het midden. Evt. pylonnen of bal.

### Doel

Cowboys proberen zo snel mogelijk, zoveel mogelijk paarden te vangen. Dit doen ze door afwisselend de paarden op te jagen. Door slim samenspel kunnen ze de paarden makkelijker tikken. Jaag ze naar de ander en ga zelf snel zitten op het hek.

### Afspraken



Inbrengen: Spel start als iedereen klaarstaat.

Inblijven: Zorg dat je beide cowboys in de gaten houdt (dus ook die op het hek)!

Uitmaken: Slechts één tikker tegelijk. Zodra de één op het hek plaatsneemt, mag de ander tikken.

Stilleggen: Getikte paarden gaan aan het hek staan.

### Wisselen / Einde

Als alle paarden gevangen zijn worden er nieuwe cowboys aangewezen. Evt. zandloper gebruiken.

### Variaties

#### Inblijven:



2 cowboys in de bak. Deze kunnen je alleen "vangen" in bezit van "lasso" (bal of tot bal opgerold touwtje).



meerdere cowboys slechts 1 lasso

#### Uitmaken:



Tikker tikt met bal in hand



Tikker tikt met bal in 2 handen

#### Stilleggen:



Begin met 6 staande pylonnen, elke afgetikte speler legt een pylon om en neemt direct weer deel aan het spel. Hoeveel paarden zijn er getikt voordat de tijd om is?

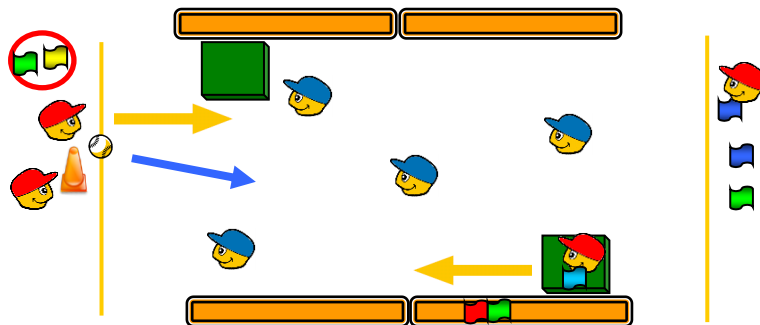


Begin met 3 staande en 3 liggende pylonnen op de bank.

Als je getikt wordt leg je een staande pylon om. Als je veilig een liggende pylon rechtop kunt zetten, ( per poging) zonder getikt te worden, mag dat. Speel door tot er 6 pylonnen staan of 6 pylonnen liggen.



## 17. SCHATEILAND 4-4:



### Indelen

Groep van 6 tot 10 spelers. Verdelen in 2 teams.

### Opstellen

4 piraten (tikkers) en 1 rover (loper) met zachte bal. 3 rovers op wachtplaats (kajuit)

### Speelveld

Vak van ongeveer 7 meter breed en 9 meter diep.

### Doel

Verover zoveel mogelijk juwelen, door veilig over te steken. Piraten kunnen je uitschakelen door je met de bal te tikken.

### Afspraken



Inbrengen: Rover rolt ergens vanachter de lijn de bal in het speelveld.

Inblijven: Steek zo snel mogelijk over naar het schateiland en kijk of je direct terug kan keren naar het schip. Je kunt je ook "verstoppen" op een eiland. Twee is te veel. Wie er het langst staat gaat eraf.

Uitmaken: Piraat met bal probeert zo snel mogelijk de rover te tikken. Piraten zonder bal hinderen de loper niet opzettelijk. Probeer de bal over te spelen.

Stilleggen: Als de rover getikt is met de bal, stopt het spel en wordt de bal teruggerold naar het schip.

### Wisselen / Einde

Als alle rovers 2x gerold hebben, neem de je schatkist mee naar de bewaarplaats (bank of hoepel)

## Variaties

### 17. SCHATEILAND 4-4:

#### Inbrengen:



Rol de bal vanaf een vaste plaats achter de lijn.



Sla bal vanaf statief

#### Inblijven:



Je mag alleen op de heenweg een tusseneiland gebruiken.



Gevorderde lopers mogen niet "achterblijven" op het schateiland, Elk meegebracht juweel telt voor 2

#### Uitmaken:



Tikker tikt met bal in 2 handen



Speel m.b.v. kleine bal



Speel met kleine bal en handschoenen



Zwakkere tikkers kun je evt. laten afgooien (let op! transfer bij spelen met harde bal)

#### Stilleggen:



Loper geeft d.m.v. opgestoken hand aan dat hij zich overgeeft (stopt)

#### Wisselen/Einde:



Als alle rovers geweest zijn en er daarna 1 rover wordt afgetikt (geef ook een maximum aan).

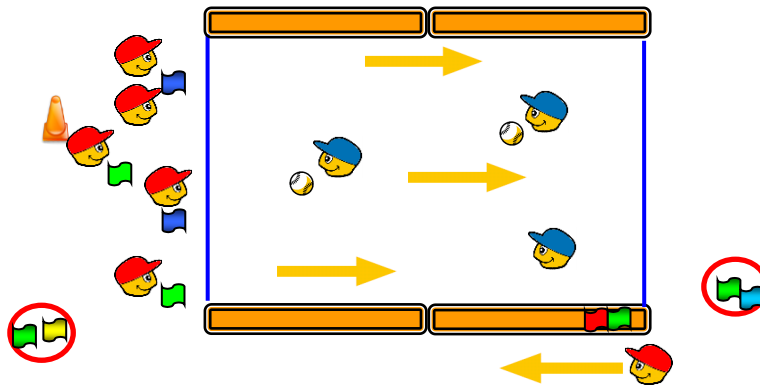


Als er 3 rovers zijn afgetikt (gebruik pylonnen als uitmarkering en geef een evt. een maximum aan)





## 18. CHINESE MUUR 5-3:



### Indelen

Groep van 7 – 10 spelers.

### Opstellen

3 Tikkers in het vak, waarvan 2 met bal. Alle lopers mogen tegelijk.

### Speelveld

van 4 pylonnen of banken van ongeveer 6 meter breed bij 7,5 meter diep; 17 goudzakjes (pittenzakken, mini pylonnen).

### Doel

De smokkelaars proberen goudzakjes van China naar hun schatkamer te smokkelen, door zich langs de Chinese muurwachters te verplaatsen.

### Afspraken



#### Inbrengen:

Wacht met oversteken tot de muurwachters klaarstaan.  
Pak één goudzakje per keer. Gelukt = zakje in de hoepel.

#### Inblijven:

Pas op! Je kunt ook getikt worden als je buiten de lijnen staat, zolang de wachter, maar met zijn voeten op de muur blijft (hierdoor krijg je minder discussie).

#### Uitmaken:

Balbezitters tikken een speler die probeert te smokkelen. Getikt = zakje op de bank.

#### Stilleggen:

Het spel gaat door tot er 5 goudzakjes op de bank of in de hoepel liggen.  
Buitenom teruglopen !

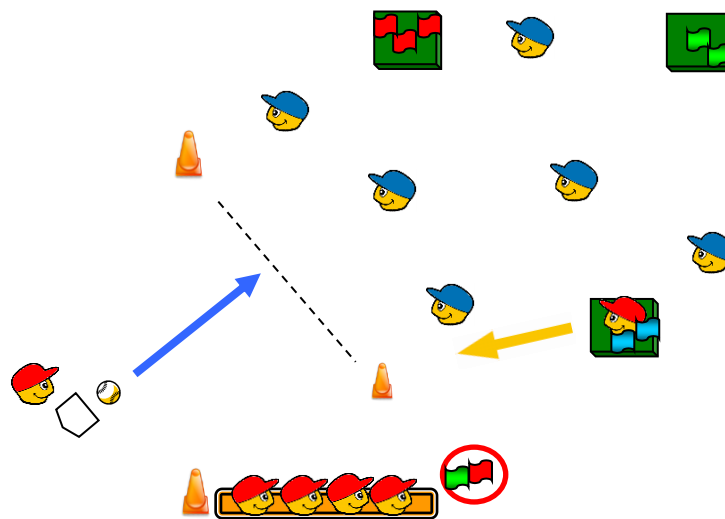
### Wisselen / Einde

Roep "stop", als de groep of de wachters 5 goudzakjes hebben en wissel van taak.  
De nieuwe wachters zijn kinderen die nog niet zijn geweest.





## 19. PITTENZAKROOF 4-4:



### Indelen

Groepen van 6 tot 12 spelers. Verdelen in 2 teams.

### Opstellen

1 werper/slagman bij de thuisplaat, rest op de wachtbank. 3 tot 6 tikkers achter de veiligheids/tiplijn.

### Speelveld

Driehoek afhankelijk van bal (veiligheid) 3 tot 6 m. Vak van ongeveer 12 meter breed/diep (halve gymzaal), 2 tot 4 schatkamers (bijv. matten)

### Doel

De indringer probeert na zijn worp/slag, van zo veel mogelijk verschillende schatkamers een juweel te veroveren. Als je getikt wordt met de bal stopt het spel.

### Afspraken



#### Inbrengen:

Rol (schop of sla afh. van niveau) de bal tussen de pylonnen door het veld in.

#### Inblijven:

Je mag in willekeurige volgorde langs de matten, maar slechts één keer langs elke mat. Als je het op je eigen worp/slag niet redt kun je veilig "achterblijven" op een mat. Op een worp/slag van de volgende speler mag je dan alsnog *direct* terugkeren.

#### Uitmaken:

Tikkers mogen alléén tikken in bezit van de bal.

#### Stilleqagen:

Als de loper getikt is. Stopt voor hem/haar het spel

### Wisselen / Einde

Als alle lopers 2x geweest zijn wordt er gewisseld.

## Variaties

### 19. PITTENZAKROOF 4-4:

#### Inbrengen:



Sla bal vanaf statief



Sla de bal uit een "toss"

#### Inblijven:



Gevorderde lopers mogen niet "achterblijven" op het eiland, Elk meegebracht juweel telt voor 2



Ken verschillende waardes aan verschillende schatkamers (kleur pittenzak) toe. Hoe verder hoe meer waard.

#### Uitmaken:



Tikker tikt met bal in 2 handen



Speel m.b.v. kleine bal



Speel met kleine bal en handschoenen

#### Stilleggen:



Loper geeft d.m.v. opgestoken hand aan dat hij zich overgeeft (stopt)

#### Wisselen/Einde:



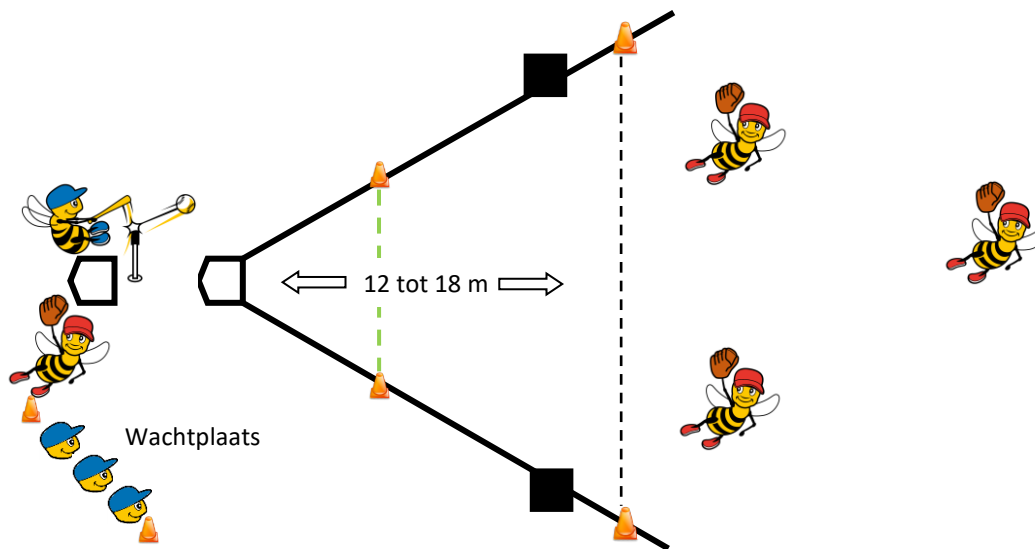
Als alle rovers geweest zijn en er daarna 1 rover wordt afgetikt (geef ook een maximum aan)



Als er 3 rovers zijn afgetikt of geen zakjes hebben veroverd (gebruik pylonnen als uitmarkering en geef een evt. een maximum aan)



## 20. DOUBLE BEEBALL: "3 Honken-Softbal"



### Indelen

Maak 2 teams (bijv. 3-3 tot 6-6).

### Opstellen

De verdedigers stellen zich op achter de "veiligheidslijn", die gevormd wordt door de 2 grote pylonen achter de honklijn. De slagpartij stelt zich op bij de wachtplaats tegenover de slagman!

### Speelveld

Wordt gevormd door de denkbeeldige driehoek tussen de pylonen, waarbij de "uit" lijnen denkbeeldig tot in het oneindige doorlopen. Leg de honken ongeveer 15 stappen uit elkaar.

### Doel

Punten maken door op een goede slag een hele ronde te lopen over de honken naar het thuishonk. Het thuishonk hoeft *niet* op je eigen slag gehaald te worden!

### Afspraken



- Inbrengen:** De bal moet tussen de pylonen en voorbij de tiplijn (i.v.m. veilige afstand) geslagen worden. Het aantal pogingen is (in 1<sup>e</sup> instantie) onbeperkt.
- Inblijven:** Je mag proberen te scoren (honken onderweg aanraken) tot je met de bal getikt wordt. Indien een veldspeler je tracht te tikken dien je langs de kortste weg (= rechte lijn) tussen de honken te bewegen. Uitwijken mag dus niet! Terugkeren als dat mogelijk is wel!  
*Let op!* Er mag slechts één looper op een honk eindigen en je mag elkaar *niet* inhalen! Het thuishonk mag je daarom direct na gescoord te hebben verlaten.
- Uitmaken:** De veldpartij probeert het scoren te beletten door de honkloper zo snel mogelijk met de bal (evt. in de handschoen) te tikken.
- Stilleggen:** Als lopers niet meer kunnen of willen opschuiven stopt het spel en rol je de bal naar de slagplaats.

### Wisselen / Einde

Er wordt in principe gewisseld na een vast aantal slagbeurten.

3:3 bijvoorbeeld allen 2 á 3x. Kies een afspraak die zo weinig mogelijk wisseltijd kost.

Als je team opnieuw aan slag komt (zgn. inning) wissel je de slagvolgorde (bijv. achterstevoren), zodat iedereen scoringskansen krijgt.

## Variaties

### **20. DOUBLE BEEBALL:**

#### Inbrengen:

- Sla bal vanaf statief , max. 3 pogingen = voor 7/8
- Sla de bal uit een "toss" = voor 7/8
- Sla de bal vanuit een "coach-pitch" = voor 7/8
- (7/8) Sla de bal vanuit een "pitch". Tegenstander gooit. Spreek slag/wijd regels af!

#### Uitmaken:

- Tikker tikt met bal in de hand = voor 7/8
- Speel met kleine bal en handschoenen = voor 7/8
- Speel met grote (10/11"inch) bal en handschoenen = voor 7/8
- VANG: Vangbal: slagman uit en spel gaat door = voor 7/8
- Vangbal: slagman uit en spel dood = voor 7/8
- Vangbal: Slagman uit terugkerende lopers kunnen uitgetikt worden. = voor 7/8
- Vangbal: Slagman uit teruggekeerde lopers kunnen alsnog opschuiven!
- BRAND: In bezit van de bal honk aanraken bij gedwongen loop. = voor 7/8

#### Stilleqgen:

- Loper geeft d.m.v. opgestoken hand aan dat hij zich overgeeft (stopt)
- Loper gaat terug naar een honk, waardoor hij aangeeft niet verder te gaan (zgn. "terugdrijven")

#### Wisselen/Einde:

- Als je afgesproken aantal (bijv.2x) geweest bent mogen volgende teamleden doorgaan tot je daarna uitgetikt/uitgevangen wordt (geef ook een maximum aan bijv. allen nog 1 x). Slagvolgorde blijft gehandhaafd.
- Als er 3 lopers zijn afgetikt (gebruik pylonnen als uitmarkering en geef een evt. een maximum aan bijv. allen 3x)



## Afspraken



- Inbrengen: De bal moet tussen de pylonnen en voorbij de tiplijn (i.v.m. veilige afstand) geslagen worden. Het aantal pogingen is (in 1<sup>e</sup> instantie) onbeperkt. Afhankelijk van het vaardigheidsniveau kun je uitdagingen/beperkingen afspreken.
- Inblijven: Je mag proberen te scoren (honken onderweg aanraken) tot je met de bal getikt wordt. Indien een veldspeler je tracht te tikken dien je langs de kortste weg (= rechte lijn) tussen de honken te bewegen. Uitwijken mag dus niet! Terugkeren als dat mogelijk is wel! Let op! Er mag slechts één looper op een honk eindigen en je mag elkaar niet inhalen! Het thuishonk mag je daarom, direct na gescoord te hebben, verlaten.
- Uitmaken: De veldpartij probeert het scoren te beletten door de honkloper zo snel mogelijk met de bal (evt. in de handschoen) te tikken.
- Stilleggen: Alslopers niet meer kunnen of willen opschuiven stopt het spel en rol je de bal naar de slagplaats.

## Wisselen/Einde

Er wordt in principe gewisseld na een vast aantal slagbeurten.

3:3 bijvoorbeeld allen 1 á 2x.

Kies een afspraak die zo weinig mogelijk wisseltijd kost.

Als je team opnieuw aan slag komt (zgn. inning) wissel je de slagvolgorde (bijv. achterstevoren), zodat iedereen scoringskansen krijgt.

## Variaties

### Inbrengen:

Kan op alle niveaus (Werpen, Tee, Toss, Coach-Pitch, Slow-Pitch, Pitch) en met of zonder poging beperkingen worden gespeeld.

### Inblijven:

### Uitmaken:

Wat te doen bij een vangbal? (Situatief invoeren: vangbal is direct uit?)

Vanuit *mijn* vakdidactisch perspectief ben *ik* zelf géén voorstander van het geven van een punt aan de veldpartij.

Op hoger veldspelniveau kun je het in balbezit aanraken van een honk (vaak nog steeds verwarrend “branden” genoemd) bij een gedwongen loop situatie invoeren.

### Stilleggen:

Als een speler aangeeft niet verder te gaan (bijv. door terug te keren naar het honk of evt. zelf een hand op te steken) kan de bal reeds naar de slagplaats gerold worden. Hierdoor loopt het spel sneller en komt men vaker aan de beurt.

Ook kun je er voor kiezen de “achtervanger” het spel te laten bevriezen door in bezit van de bal het thuishonk aan te raken. *Let op!* Het vroegtijdig invoeren van deze regel leidt vaak tot passief veldspel. De bal wordt vrijwel altijd direct teruggedegooid naar de achtervanger (vgl. slagbal) en er wordt niet actief geleerd “nullen/uitjes” te maken, wat later het veldspel en de kans om aan slag te komen beperkt.

### Wisselen:

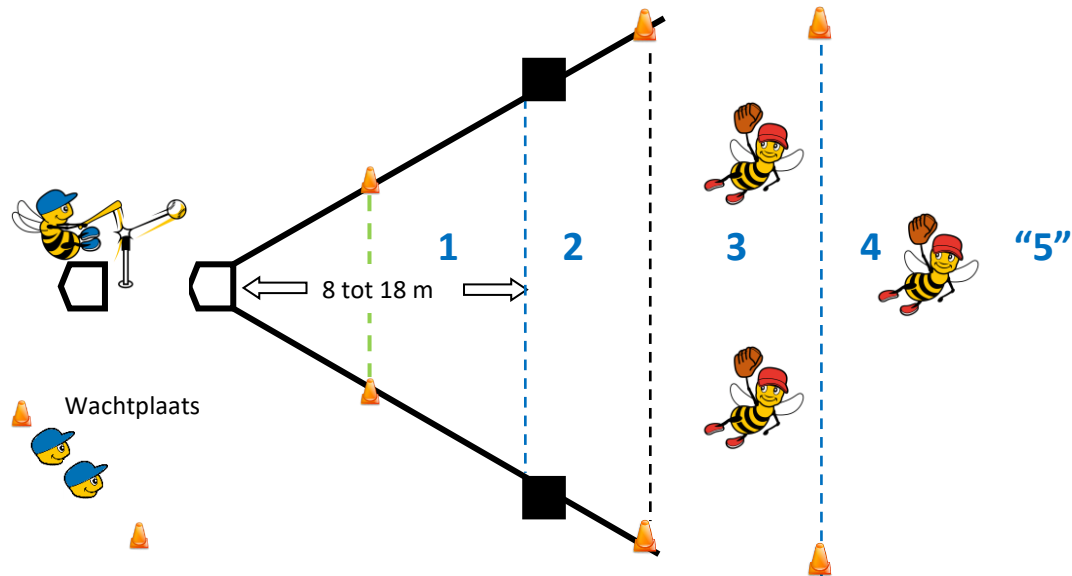
Om veldspel te stimuleren kun je m.n. bij groepen die reeds op een hoger vaardigheidsniveau slaan afspraken maken over een variabel maximaal aantal slagbeurten (+ 1 uit regel, 3 uit regel enz.)





## 21. Uitstapje:

## “Ver slaan ”



### Indelen

1 slagman en 3 tot 5 velders. Als je met weerstand speelt (zie variatie) kies je 2 teams.

### Opstellen

De velders (verzamelaars) stellen zich op achter de “veiligheidslijn” die gevormd wordt door de 2 grote pylonnen achter de honklijn. Als je in teams speelt stelt de slagpartij zich op bij de wachtplaats tegenover de slagman!

### Speelveld

Wordt gevormd door de denkbeeldige driehoek tussen de pylonnen, waarbij de “uit”lijnen denkbeeldig tot in het oneindige doorlopen. De denkbeeldige lijnen tussen de pylonnen, honken en spelers vormen de scorelijnen.

Opmerking: De soort bal waarmee je speelt bepaalt de werkelijke afstanden. Uni-hockey of Skynex tennisballen zijn ideaal voor dit spel.

### Doel

Hard en gericht slaan (zgn. compacte swing) ontwikkelen.

### Opdracht:

Sla een vast aantal ballen (bijv. 6) tussen de pylonnen door. Voorbij 1 rij pylonnen scoort 1 punt, voorbij honken 2 en voorbij 2<sup>e</sup> rij pylonnen 3 enz. Als er weerstand gegeven wordt = over de verste velder 5 punten.

### Afspraken



- Inbrengen: De bal moet tussen de pylonnen en voorbij de tiplijn (i.v.m. veilige afstand) geslagen worden. Het aantal pogingen is in 1<sup>e</sup> instantie onbeperkt. Elke bal die tussen de 1<sup>e</sup> rij pylonnen gaat = GOED! Afhankelijk van het vaardigheidsniveau kun je uitdagingen/beperkingen afspreken.
- Uitmaken: (geldt voor variatie “Weerstand”). De veldpartij probeert het scoren te beletten door de bal zo snel mogelijk tegen te houden of te vangen!
- Stilleggen: Als alle ballen geslagen zijn. Stopt het spel.

### Wisselen / Einde

Spreek een handige volgorde van wisselen af. Laat de nieuwe slagman de geraapte ballen meenemen!

## Variaties

### 21. Uitstapje: "Ver slaan"

#### Inbrengen:



Sla bal vanaf statief, max. 3 foutslagen.



= voor 7/8



Sla de bal uit een "toss"



= voor 7/8



Sla de bal vanuit een "coach-pitch"



= voor 7/8



(7/8) Sla de bal vanuit een "pitch". Tegenstander gooit. Spreek lag/wijd regels af!

#### Uitmaken:



"Weerstand":

Velders mogen de bal tegenhouden om scoren te voorkomen.



= voor 7/8



Speel met handschoenen



= voor 7/8

#### VANG:



"Vangballetje":

Velders 1 punt, slagman gaat door met rest pogingen



= voor 7/8



Vangbal: slagman uit.



= voor 7/8

#### Wisselen/Einde:



Wisselen na 3 vangballen (onthoud je volgorde!)



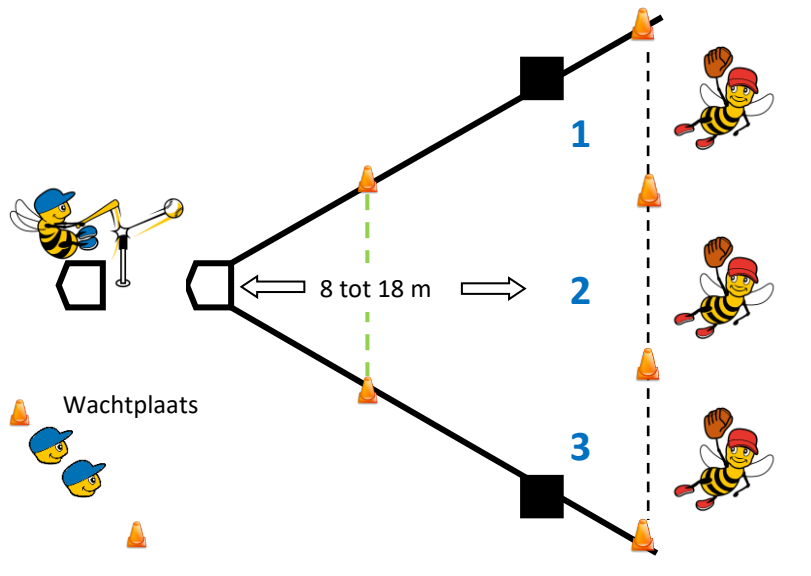
Wisselen na 6 vangballen (onthoud je volgorde!)

Opmerking: De mogelijkheid tot het maken van vangballen is erg afhankelijk van de materiaalkeuze. Lichte ballen (uni-hockey/skynex) vangen heel lastig. Beeballen/softballen daar en tegen makkelijker, maar gaan veel harder dus eigenlijk alléén geschikt voor grote afstanden (buiten)



## 22. Uitstapje:

## “Doel Slaan”



### Indelen

1 slagman en 3 tot 5 velders. Als je met weerstand speelt (zie variatie) kies je 2 teams.

### Opstellen

De velders (verzamelaars) stellen zich op achter de “veiligheidslijn” die gevormd wordt door de 2 grote pylonen achter de honklijn. Als je in teams speelt stelt de slagpartij zich op bij de wachtplaats tegenover de slagman!

### Speelveld

Wordt gevormd door de denkbeeldige driehoek tussen de pylonen, waarbij de “uit”lijnen denkbeeldig tot in het oneindige doorlopen. De denkbeeldige “poortjes” tussen de pylonen vormen de doeltjes.

Opmerking: De soort bal waarmee je speelt bepaalt de werkelijke afstanden. Uni-hockey of Skynex tennisballen zijn ideaal voor dit spel.

### Doel

Hard en gericht slaan (zgn. compacte swing) ontwikkelen.

Van nature worden de armen te vroeg gestrekt voordat de benen roteren. Dit heeft tot gevolg een lange trage swing die veelal te vroeg ingezet wordt en vrijwel altijd richting het 3<sup>e</sup> honk of fout gaat.

Opdracht: Sla een vast aantal ballen (bijv. 6) tussen de pylonen door. Doeltje aan jouw zijde scoort 1 punt, door het midden 2 en andere zijde (opposite field) 3 punten.

### Afspraken



Inbrengen: De bal moet tussen de pylonen en voorbij de tiplijn (i.v.m. veilige afstand) geslagen worden. Het aantal pogingen is in 1<sup>e</sup> instantie onbeperkt. Elke bal die tussen de rij pylonen gaat = GOED!

Uitmaken: (geld voor variatie “Weerstand”). De veldpartij probeert het scoren te beletten door de bal zo snel mogelijk tegen te houden of te vangen!

Stilleggen: Als alle ballen geslagen zijn. Stopt het spel.

### Wisselen /Einde

Spreek een handige volgorde van wisselen af. Laat de nieuwe slagman de geraapte ballen meenemen!

## Variaties

### 22.Uitstapje:

### *“Doel Slaan”*

#### Inbrengen:



Sla bal vanaf statief , max. 3 foutslagen.



= voor 7/8



Sla de bal uit een “toss”



= voor 7/8



Sla de bal vanuit een “coach-pitch”



= voor 7/8



(7/8) Sla de bal vanuit een “pitch”. Tegenstander gooit. Spreek slag/wijd regels af!

#### Uitmaken:



“Weerstand”:

Velders mogen de bal tegenhouden om scoren te voorkomen.



= voor 7/8



Speel met handschoenen



= voor 7/8

#### VANG:



“Vangballetje”:

Velders 1 punt, slagman gaat door met rest pogingen



= voor 7/8



Vangbal: slagman uit.



= voor 7/8

#### Wisselen/Einde:



Wisselen na 3 vangballen (onthoud je volgorde!)

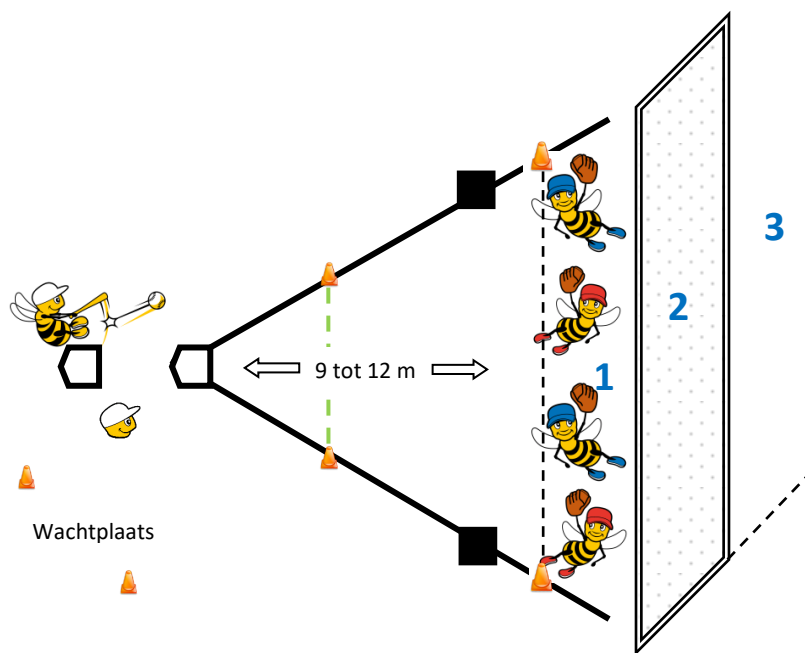


Wisselen na 6 vangballen (onthoud je volgorde!)

Opmerking: De mogelijkheid tot het maken van vangballen is erg afhankelijk van de materiaalkeuze. Lichte ballen (uni-hockey/skynex) vangen heel lastig. Beeballen/softballen daar en tegen makkelijker, maar gaan veel harder dus eigenlijk alléén geschikt voor grote afstanden (buiten)



## 23. Uitstapje Zaalvorm: "WallBall" m.b.v. "uni-hockeyballen"



### Indelen

1 slagman en 3 tot 4 velders. Als je met weerstand speelt (zie variatie) kies je 2 teams (2-4, 3-3, 4-4, 5-5)

### Opstellen

De velders (verzamelaars) stellen zich op achter de "veiligheidslijn" die gevormd wordt door de 2 grote pylonnen 1,5 meter van de wand. Als je in teams speelt stelt de slagpartij zich op bij de wachtplaats tegenover de slagman!

### Speelveld

Wordt gevormd door de denkbeeldige driehoek tussen de pylonnen, Waarbij de "uit" lijnen denkbeeldig tot in het oneindige doorlopen. De denkbeeldige lijnen tussen de pylonnen en op de wand vormen de scorelijnen

### Doel

Hard en gericht slaan (zgn. compacte swing) ontwikkelen.

#### Opdracht:

Sla een vast aantal ballen ( bijv. 6 ) tussen de pylonnen door. Tegen de wand via de grond scoort 1 punt, Direct tegen de wand scoort 2 punten. Boven reikhoogte scoort 3 punten. Evt. een hoogte lijn afspreken die niet scoort i.v.m. "scheppen" van de bal.

### Afspraken



Inbrengen: De bal moet tussen de pylonnen geslagen worden.

Uitmaken: De veldpartij probeert het scoren te beletten door de bal zo snel mogelijk tegen te houden of te vangen!

Stilleggen: Als alle ballen geslagen zijn. Stopt het spel.

### Wisselen / Einde

Spreek een handige volgorde van wisselen af. Laat de nieuwe slagman de geraapte ballen meenemen!

## Variaties

### 23. Uitstapje Zaalvorm: "WallBall"

#### Inbrengen:



Sla bal vanaf statief, max. 3 foutslagen.



= voor 7/8



Sla de bal uit een "toss"



= voor 7/8



Sla de bal vanuit een "coach-pitch"



= voor 7/8



(7/8) Sla de bal vanuit een "pitch". Tegenstander gooit. Spreek slag/wijd regels af!

#### Uitmaken:



"Weerstand":

Velders mogen de bal tegenhouden om scoren te voorkomen.



= voor 7/8



Speel met handschoenen



= voor 7/8

VANG:



"Vangballetje":

Velders 1 punt, slagman gaat door met rest pogingen



= voor 7/8

**"Vangballertje"** Om het "scheppen" te ontmoedigen kun je een vangbal "belonen" met 1 punt aftrek. Spreek een hoogtelijn (merkteken) af die gelijk staat aan een vangbal (ongeveer 4 meter). Alle ballen boven hoogtelijn worden gezien als vangballen.



Vangbal: slagman uit.



= voor 7/8

#### Wisselen/Einde:



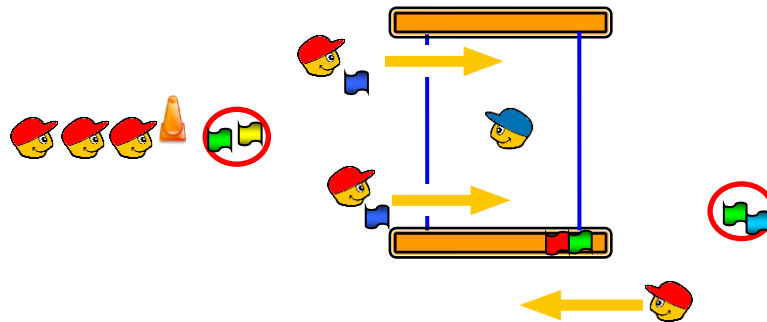
Wisselen na 3 vangballen (onthoud je volgorde!)



Wisselen na 6 vangballen (onthoud je volgorde!)



## 24. DOOR DE LEEUWENKOOI 2-1:



### Indelen

Groep van 6 tot 10 spelers.

### Opstellen

1 Tikker in het vak, 2 lopers tegelijk. Overige lopers achter wachtpylon/hoepel.

### Speelveld

Vak van 4 pylonnen of banken van ongeveer 3,5 bij 3,5 meter; 11 biefstukjes (pittenzakken, mini pylonnen).

### Doel

Je wil gratis naar het circus (hoepel) Probeer zonder getikt te worden langs de leeuw te sluipen. Lukt dat, dan leg je, je biefstukje in de hoepel. Wordt je getikt, dan kun je, je leven redden door het biefstukje op de bank te leggen. In beide gevallen loop je buitenom en sluit je achter aan. Werk slim samen. Je mag (dus hoeft niet) over te steken. Wie heeft er het eerst 5 biefstukjes. De leeuw of de kinderen.

### Afspraken



#### Inbrengen:

Wacht met oversteken tot er 2 kinderen en de leeuw klaarstaan.

Pak pas een biefstukje als je aan de beurt bent (er staan 0 of 1 kinderen voor de kooi)

#### Inblijven:

*Tip:* Maak schijnbewegingen. het gaat er niet om wie er oversteekt, maar dat iemand het haalt.

#### Uitmaken:

Tik de loper terwijl je op de mat staat.

#### Stilleggen:

Het spel ligt telkens even stil als er iemand is overgestoken of getikt wordt (i.v.m. overzicht belangrijk.).

Loop buitenom terug!

### Wisselen / Einde

Roep "stop" als de groep of de wachters 5 biefstukjes hebben en wissel van taak.

De nieuwe wachters zijn kinderen die nog niet geweest zijn.

## Variaties

### 24. DOOR DE LEEUWENKOOI 2-1:

#### Inblijven:



Als de smokkelaars regelmatig winnen (bijv. 3x achterelkaar) dan maak je het vak breder.



Als de "wachters" regelmatig winnen (3x achtereen) maak je het vak iets smaller.

#### Uitmaken:



Tikker tikt met bal in hand



Tikker tikt met bal in 2 handen



Speel met 1 bal de tikkers moeten dus overspelen om te kunnen tikken!



Als de smokkelaars regelmatig winnen (bijv. 3x achterelkaar) dan maak je het vak breder.

#### Stilleggen:



Begin met 3 staande pylonnen, elke afgetikte speler legt een pylon om en neemt zijn pittenzak mee terug voor een nieuwe poging. Hoeveel pittenzakken heeft het team overgebracht als er 3 pylonnen om zijn?

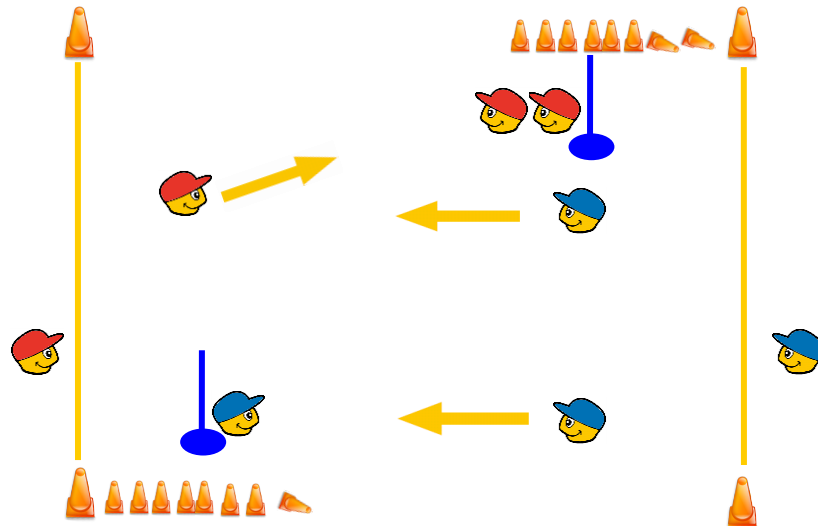


Begin met 3 staande en 3 liggende pylonnen op de bank  
Als je getikt wordt leg je een staande pylon om. Als je veilig oversteekt zet je een liggende pylon rechtop. Speel door tot er 6 pylonnen staan of 6 pylonnen liggen.





## 25. SCHONE VOETEN, VIEZE VOETEN 4-4



### Indelen

Verdeel groep van 8- 10 in 2 teams

### Opstellen

2 x 4-tallen tegenover elkaar achter een lijn (ongeveer 8 meter uit elkaar)

### Speelveld

Vak is ongeveer 7m breed bij 8 á 9 meter diep. Een dieper vak is mogelijk, maar maakt het spel vaak wel veel moeilijker. 2x 6 tot 8 mini pylonnen.

### Doel

Zorg dat alle tegenstanders aan "de schandpaal" genageld worden, door ze te tikken. Wie in de sloot stapt heeft "vieze voeten". Deze speler kan getikt worden door de ander die nog "schone(re)" voeten heeft. Stapt speler 1 echter zonder getikt te worden op zijn wallenkant, dan heeft hij weer de schoonste voeten en is hij dus automatisch de tikker. Let op! Je kunt dus ook getikt worden door de partners van je directe tegenstander. *Tip:* Geef zelf een duidelijk voorbeeld.

### Afspraken

Inbrengen: Door in het veld te stappen start het spel

Inblijven: Maak schijnbewegingen en houd alle tikkers in de gaten. Bevrijd evt. een medespeler van de "schandpaal" door hem een hand te geven (ook nu ben je daardoor herkenbaar als zijnde even "uit" het spel te zijn.

Uitmaken: Kies een geschikt moment om in de sloot te stappen. Tactiek is om een tegenstander mee te lokken en die door je maatje te laten tikken die op jullie wallenkant wacht. Als iemand getikt wordt neem je die mee (hand in hand, dan weet iedereen dat jullie even "uit" het spel zijn) en leg je aan jouw zijde een pylon om. Een getikte speler neemt plaats aan de schandpaal.


**Bij onenigheid (wie had de schoonste voeten), opnieuw spelen.**

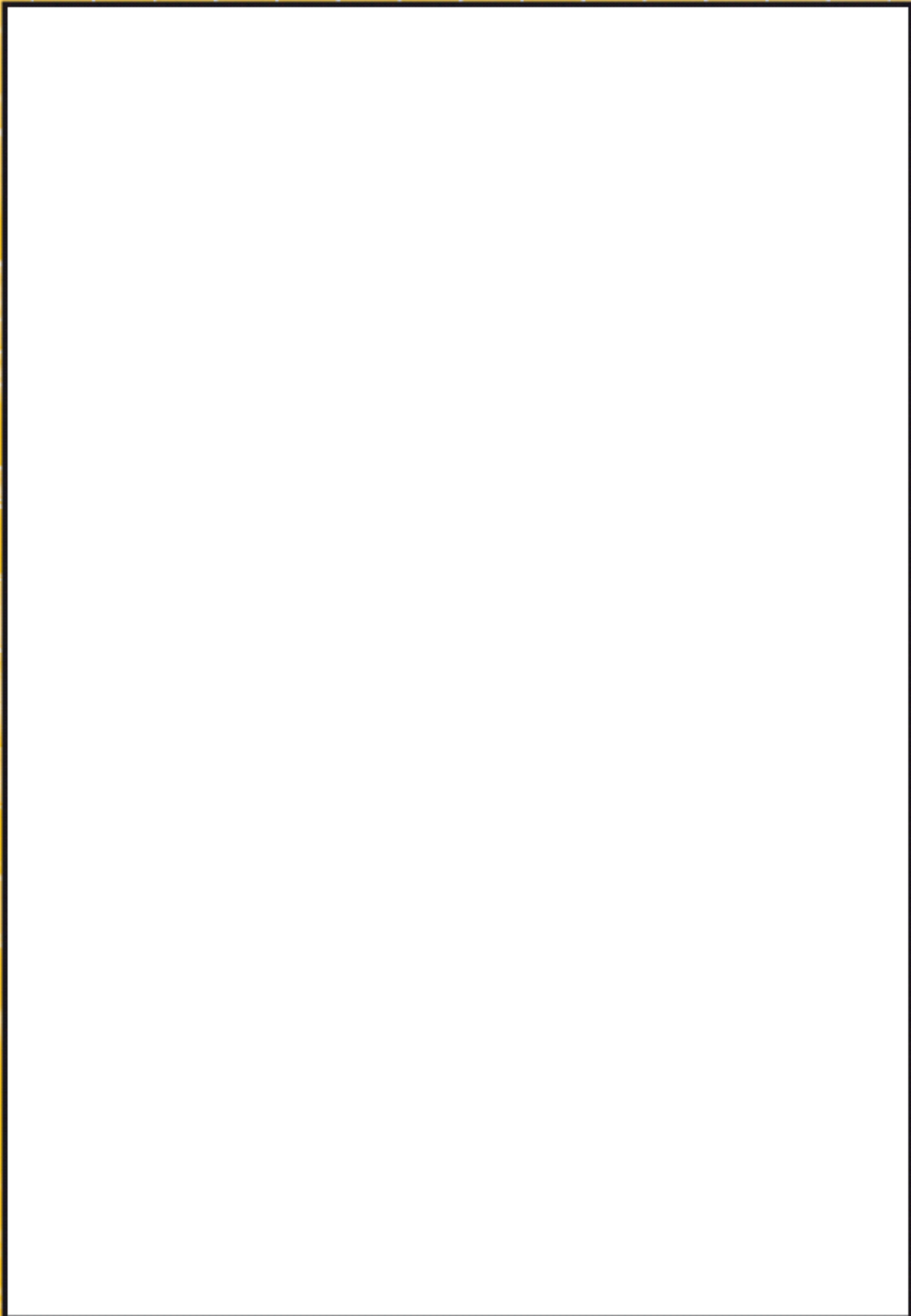
Stilleggen: Spel stopt kortstondig voor jouw als je een speler tikt of als je getikt wordt.

### Wisselen / Einde

Als een team iedereen aan de schandpaal heeft of alle pylonnen om zijn, stopt het spel.

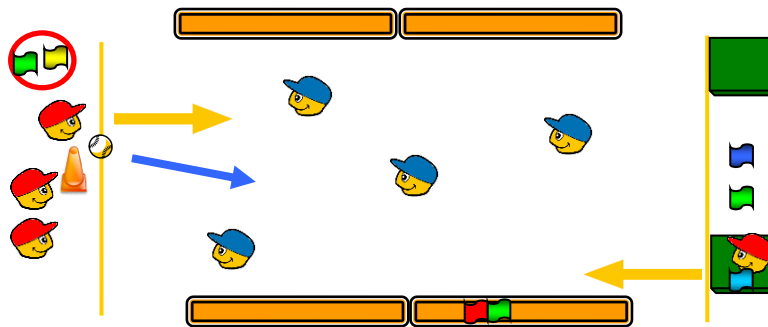
### Uitbouw

Inblijven:  Als je de voorste van de ketting bevrijdt, mag de hele rits mee!





## 26. PIRATES OF THE CARIBBEAN 4-4:



### Indelen

Groep van 6 tot 10 spelers. Verdelen in 2 teams.

### Opstellen

4 piraten (tikkers) en 1 rover (loper) met zachte bal. 3 rovers op wachtplaats (kajuit)

### Speelveld

Vak van ongeveer 7 meter breed en 9 meter diep.

### Doel

Verover zoveel mogelijk juwelen, door veilig over te steken. Piraten kunnen je uitschakelen door je met de bal te tikken.

### Afspraken



#### Inbrengen:

Rover rolt de bal in het speelveld

#### Inblijven:

Steek zo snel mogelijk over naar het schateiland en kijk of je direct terug kan keren naar het schip. Je kunt je ook "verstoppen" op het eiland.

#### Uitmaken:

Piraat met bal probeert zo snel mogelijk de rover te tikken. Piraten zonder bal hinderen de loper niet opzettelijk. Probeer de bal over te spelen.

#### Stilleqgen:

Als de rover getikt is met de bal stopt het spel en wordt de bal teruggerold naar het schip.

### Wisselen / Einde

Als alle rovers 2x gerold hebben, neem je de schat mee naar de bewaarplaats (bank of hoepel)

**Variaties**

**26. PIRATES OF THE CARIBBEAN 4-4:**

Inbrengen:



Rol de bal vanaf een vaste plaats.



Sla bal vanaf statief

Inblijven:



Gevorderde lopers mogen niet “achterblijven” op het eiland, Elk meegebracht juweel telt voor 2

Uitmaken:



Tikker tikt met bal in 2 handen



Speel m.b.v. kleine bal



Speel met kleine bal en handschoenen



zwakkere tikkers kun je evt. laten afgooien (let op! transfer bij spelen met harde bal)

Stilleggen:



Loper geeft d.m.v. opgestoken hand aan dat hij zich overgeeft (stopt)

Wisselen/Einde:



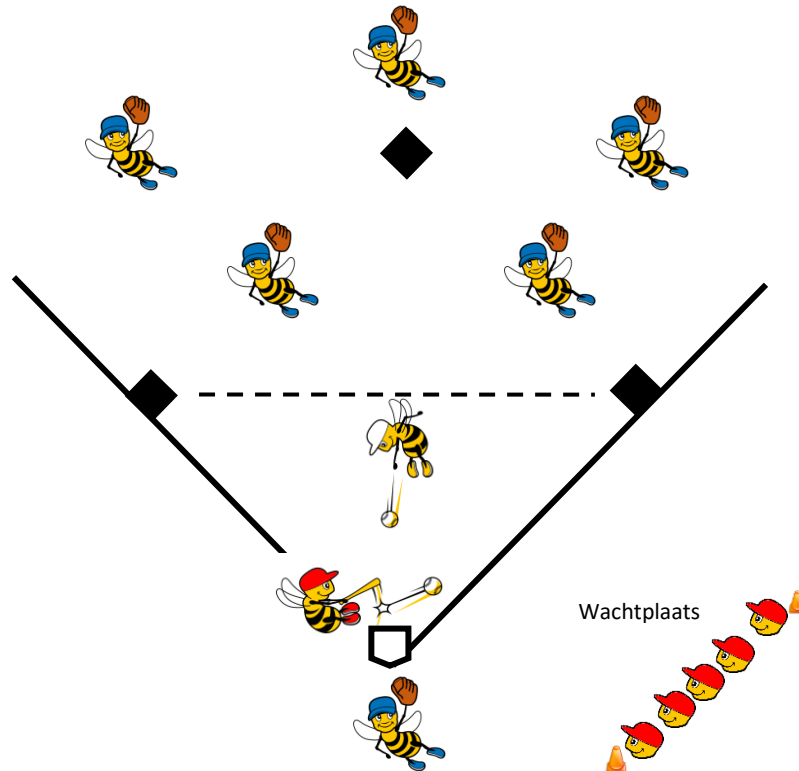
Als alle rovers geweest zijn en er daarna 1 rover wordt afgetikt (geef ook een maximum aan)



Als er 3 rovers zijn afgetikt (gebruik pylonnen als uitmarkering en geef evt. een maximum aan)



## 27. Triple BeeBall:



### Indelen

Maak 2 teams van 6-6 tot 10-10. Hoe kleiner de partijen hoe meer slagbeurten uiteraard!

### Opstellen

1 team in het veld en 1 team in de wachtplaats

### Speelveld

Begin met een honkafstand van ongeveer 16 stappen.

### Doel

Punten maken door op een goede slag een hele ronde te lopen over de honken naar het thuishonk. Het thuishonk hoeft niet op je eigen slag gehaald te worden!

### Afspraken



Inbrengen: De bal moet vanuit een "toss" tussen de honken (door) geslagen worden. Het aantal pogingen is (in 1<sup>e</sup> instantie) onbeperkt. Spreek evt. een aantal maximaal kansen (bijv. 3 )af.

Inblijven: Je mag proberen te scoren (honken onderweg aanraken) tot je met de bal getikt wordt. Indien een veldspeler je tracht te tikken dien je langs de kortste weg (= rechte lijn) tussen de honken te bewegen. Uitwijken mag dus niet! Terugkeren als dat mogelijk is wel!  
Let op! Er mag slechts één looper op honk eindigen en je mag elkaar niet inhalen! Het thuishonk mag je daarom direct na gescoord te hebben verlaten.

Uitmaken: De veldpartij probeert het scoren te beletten door de honkloper zo snel mogelijk met de bal (evt. in de handschoen) te tikken.

De "catcher" kan zich na de slag het best in de driehoek voor de thuisplaat opstellen! Daar hindert hij niet en kan zo makkelijke de looper uittikken.

Stilleggen: Als lopers niet meer kunnen of willen opschuiven stopt het spel en rol je de bal naar de "Pitcher".

### Wisselen / Einde

Er wordt in principe gewisseld na een vast aantal slagbeurten bijvoorbeeld allen 1 á 2x.

## Variaties

### Inbrengen:



Sla de bal uit een toss , max. 3 pogingen



= voor 7/8



Sla de bal vanuit een "coach-pitch"



= voor 7/8



Sla de bal vanuit een "pitch".



= voor 7/8

### Uitmaken:



Tikker in bezit van bal tikt lege hand



= voor 7/8



Tikker tikt met bal in de hand of handschoen



= voor 7/8



Speel met grote (10/11"inch) bal en handschoenen



= voor 7/8

VANG:



Vangbal: slagman uit en spel gaat door



= voor 7/8



Vangbal: slagman uit en spel dood



= voor 7/8



Vangbal: Slagman uit terugkerende lopers kunnen uitgetikt worden. =



voor 7/8



Vangbal: Slagman uit teruggekeerde lopers kunnen alsnog opschuiven!

BRAND:



In bezit van de bal honk aanraken bij gedwongen loop.



= voor 7/8

### Stilleggen:



Loper geeft d.m.v. opgestoken hand aan dat hij zich overgeeft (stopt)



Loper gaat terug naar een honk, waardoor hij aangeeft niet verder te gaan (zgn. "terugdrijven")

### Wisselen/Einde:

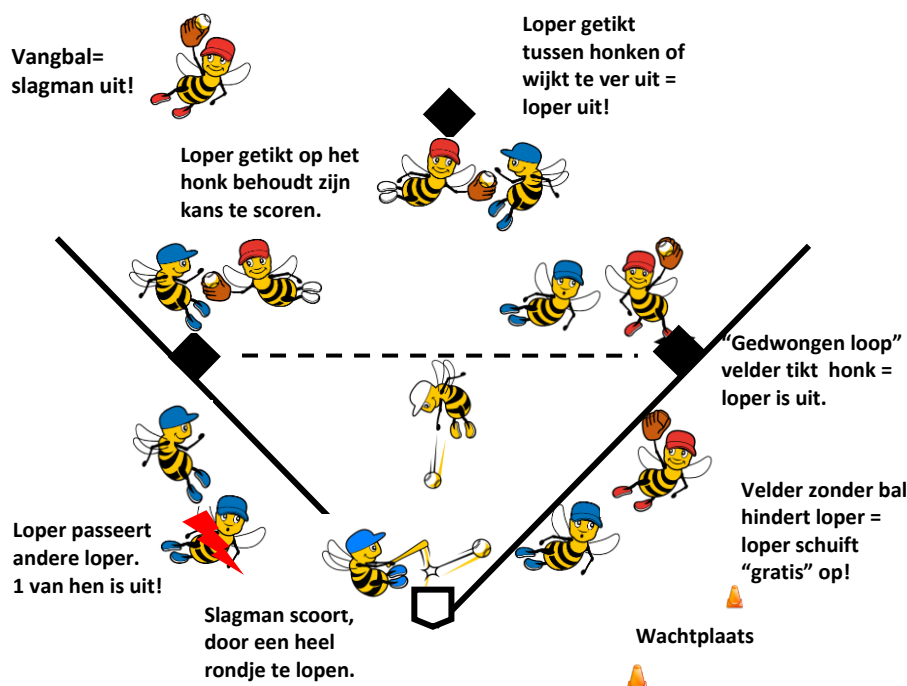


Als je afgesproken aantal (bijv. 2x) geweest bent mogen volgende teamleden doorgaan tot je daarna uitgetikt/uitgevangen wordt (geef ook een maximum aan bijv. allen nog 1 x). Slagvolgorde blijft gehandhaafd!



Als er 3 lopers zijn afgetikt (gebruik pylonnen als uitmarkering en geef een evt. een maximum aan bijv. allen 3x)

## Triple BeeBall



### Speelveld

Uitgangsafstand is ongeveer 18 stappen bij een speelhoek van 90 graden.

Het bepalen van een uitdagende honkafstand en speelhoek is vnl. afhankelijk van de balans tussen aanval en verdediging. Het 1<sup>e</sup> honk moet in 1<sup>e</sup> instantie regelmatig haalbaar zijn. Worden er te eenvoudig veel homeruns geslagen (door verre slagen, dan wel gebrekkig veldspel), dan is het vergroten van de honkafstand een eenvoudige aanpassing om het veldspel te stimuleren.

Let Op! Het vergroten/verkleinen van de speelhoek i.v.m. het aantal veldspelers heeft niet alleen invloed op het veldspel, maar ook op de slagtechniek.

### Indelen

Teamgrote is afhankelijk van o.a. organisatorische mogelijkheden (speelruimte/veiligheid e.d.), maar vooral van spelniveau en gewenste aantal balcontacten. Van 3 tot 6 aanvallers tegen 6 tot 9 veldspelers.

Als je team tegen team speelt slaat bij een ongelijk aantal spelers 1 slagman van de kleinste partij een extra keer.

### Opstellen

Veldspelers bevinden zich achter de lijn 1<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> honk.

Wachtende slagmensen bevinden zich op ruime afstand tegenover de slagman. (Afspraak: "Je kan elkaar in de ogen kijken!") Creëer evt. een afgebakende wachtplaats.

Als er gespeeld wordt met een vaste thuisplaatbewaker (achtere catcher) dan geldt m.n. deze bovenstaande veiligheidsafpraak.

### Doel

Punten maken, door op een goede slag een hele ronde te lopen, over de honken naar het thuishonk. Het thuishonk hoeft niet op je eigen slag gehaald te worden!

## Afspraken



- Inbrengen: De bal moet tussen de honken (door) geslagen worden. Het aantal pogingen is (in 1<sup>e</sup> instantie) onbeperkt. Afhankelijk van het vaardigheidsniveau kun je uitdagingen/beperkingen afspreken. (bijv. 3<sup>e</sup> mis is uit)
- Inblijven: Je mag proberen te scoren (honken onderweg aanraken) tot je met de bal getikt wordt. Indien een veldspeler je tracht te tikken dien je langs de kortste weg (= rechte lijn) tussen de honken te bewegen. Uitwijken mag dus niet! Terugkeren als dat mogelijk is wel! Let op! Er mag slechts één looper op een honk eindigen en je mag elkaar niet inhalen! Het thuishonk mag je daarom direct na gescoord te hebben verlaten.
- Uitmaken: De veldpartij probeert het scoren te beletten door de honkloper zo snel mogelijk met de bal (evt. in de handschoen) te tikken. Ook kan de gedwongen loopregel uitgelegd worden.
- Stilleggen: Als lopers niet meer kunnen of willen opschuiven stopt het spel en rol je de bal naar de "Pitcher".

## Wisselen / Einde

Er wordt in principe gewisseld na een vast aantal slagbeurten. 3:9 bijvoorbeeld allen 1 á 2x.

## Variaties

Inbrengen: Kan op alle niveaus en met of zonder poging beperkingen worden gespeeld (Werpen, Tee, Toss, Coach-Pitch, Slow-Pitch, Pitch).

Uitmaken: Wat te doen bij een vangbal? (Situatief invoeren: vangbal is direct uit?)  
Vanuit *mijn* vakdidactisch perspectief ben *ik* zelf géén voorstander van het geven van een punt aan de veldpartij.  
Op hoger veldspelniveau kun je het in balbezit aanraken van een honk (vaak nog steeds verwarrend "branden" genoemd) bij een gedwongen loop situatie invoeren.

Stilleggen: Als een speler aangeeft niet verder te gaan (bijv. door terug te keren naar het honk of evt. zelf een hand op te steken) kan de bal reeds naar de slagplaats gerold worden. Hierdoor loopt het spel sneller en komt men vaker aan de beurt.  
Ook kun je er voor kiezen de "achtervanger" het spel te laten bevriezen door in bezit van de bal het thuishonk aan te raken. *Let op!* Het vroegtijdig invoeren van deze regel leidt vaak tot passief veldspel. De bal wordt vrijwel altijd direct teruggewooid naar de achtervanger (vgl. slagbal) en er wordt niet actief geleerd "nullen/uitjes" te maken, wat later het veldspel en de kans om aan slag te komen beperkt.

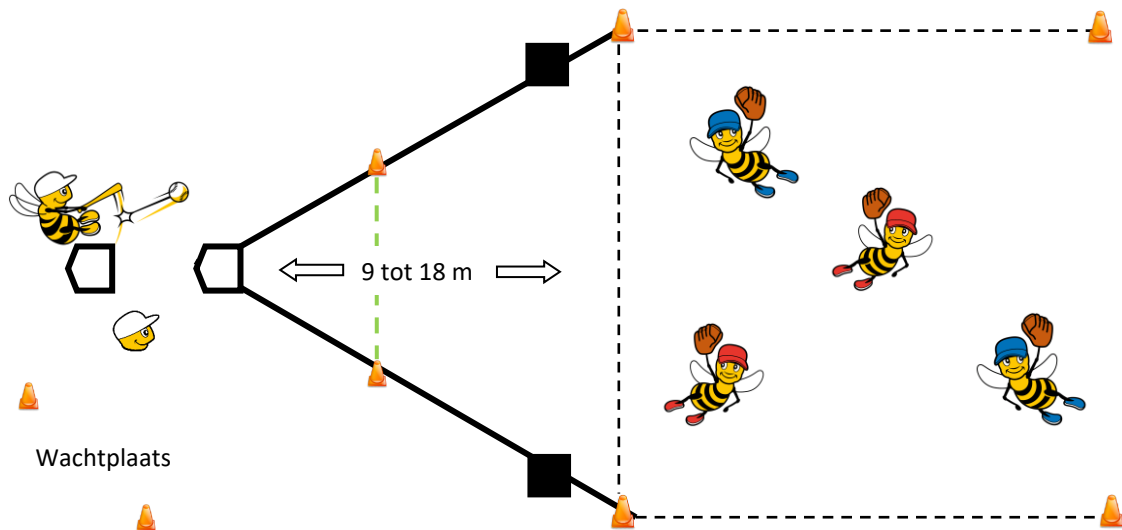
Wisselen: Om veldspel te stimuleren kun je m.n. bij groepen die reeds op een hoger vaardigheidsniveau slaan afspraken maken over een variabel maximaal aantal slagbeurten (+ 1 uit regel, 3 uit regel enz.)





## 28. Uitstapje:

## "Over the Line"



### Indelen

1 slagman en 3 tot 4 velders. Je kunt 3 tegen 3, maar ook 2 tegen 4 spelen (zie tek.)

### Opstellen

De velders stellen zich op achter de "veiligheidslijn" die gevormd wordt door de 2 grote pylonnen achter de honklijn. Als je in teams speelt stelt de slagpartij zich op bij de wachtplaats tegenover de slagman!

### Speelveld

Wordt gevormd door de denkbeeldige driehoek tussen de honken en de rechthoek tussen de pylonnen, Waarbij de "uit"lijnen denkbeeldig tot in het oneindige doorlopen.

### Doel

Hard en gericht slaan.

#### Opdracht:

Sla zoveel mogelijk (van bijv. 6) ballen over de lijn. Tussen de honken voorbij de lijn scoort 1 punt. Tussen de velders voor het eerst op de grond (= over de lijn) scoort 2 punten. Over alle velders scoort 3 punten.

### Afspraken



#### Inbrengen:

De bal moet tussen de pylonnen en voorbij de tiplijn (i.v.m. veilige afstand) geslagen worden. Het aantal pogingen is in 1<sup>e</sup> instantie onbeperkt. Elke bal die tussen de rij pylonnen gaat = GOED!

Later kun je afspreken dat ballen buiten de driehoek en vierkant "misslagen" zijn die van je pogingen afgaan!

#### Uitmaken:

De veldpartij probeert het scoren te beletten door de bal te vangen! (zie direct uit Variatie)

#### Stilleleggen:

Als alle ballen geslagen zijn. Stopt het spel.

### Wisselen / Einde

Spreek een handige volgorde van wisselen af. Laat de nieuwe slagman de geraapte ballen meenemen!

## Variaties

### 28. Uitstapje: "Over the Line"

#### Inbrengen:



Sla bal vanaf statief, max. 3 foutslagen.



= voor 7/8



Sla de bal uit een "toss"



= voor 7/8



Sla de bal vanuit een "coach-pitch"



= voor 7/8



(7/8) Sla de bal vanuit een "pitch". Tegenstander gooit. Spreek lag/wijd regels af!

#### Uitmaken:



"Weerstand":

Velders mogen de bal tegenhouden om scoren te voorkomen.



= voor 7/8



Speel met handschoenen



= voor 7/8

VANG:



"Vangballertje":

Velders 1 punt, slagman gaat door met rest pogingen



= voor 7/8



Vangbal: slagman uit.



= voor 7/8

#### Wisselen/Einde:



Wisselen na 3 vangballen (onthoud je volgorde!)



Wisselen na 6 vangballen (onthoud je volgorde!)

Opmerking: De mogelijkheid tot het maken van vangballen is erg afhankelijk van de materiaalkeuze. Lichte ballen (uni-hockey/skynex) vangen heel lastig. Beeballen/softballen daar en tegen makkelijker, maar gaan veel harder dus eigenlijk alléén geschikt voor grote afstanden (buiten) **Variaties**

#### Inbrengen:



Sla bal vanaf statief, max. 3 foutslagen.



= voor 7/8



Sla de bal uit een "toss"



= voor 7/8



Sla de bal vanuit een "coach-pitch"



= voor 7/8



(7/8) Sla de bal vanuit een "pitch". Tegenstander gooit. Spreek lag/wijd regels af!

#### Uitmaken:



"Weerstand":

Velders mogen de bal tegenhouden om scoren te voorkomen.



= voor 7/8



Speel met handschoenen



= voor 7/8

VANG:



"Vangballertje":

Velders 1 punt, slagman gaat door met rest pogingen



= voor 7/8



Vangbal: slagman uit.



= voor 7/8

#### Wisselen/Einde:



Wisselen na 3 vangballen (onthoud je volgorde!)

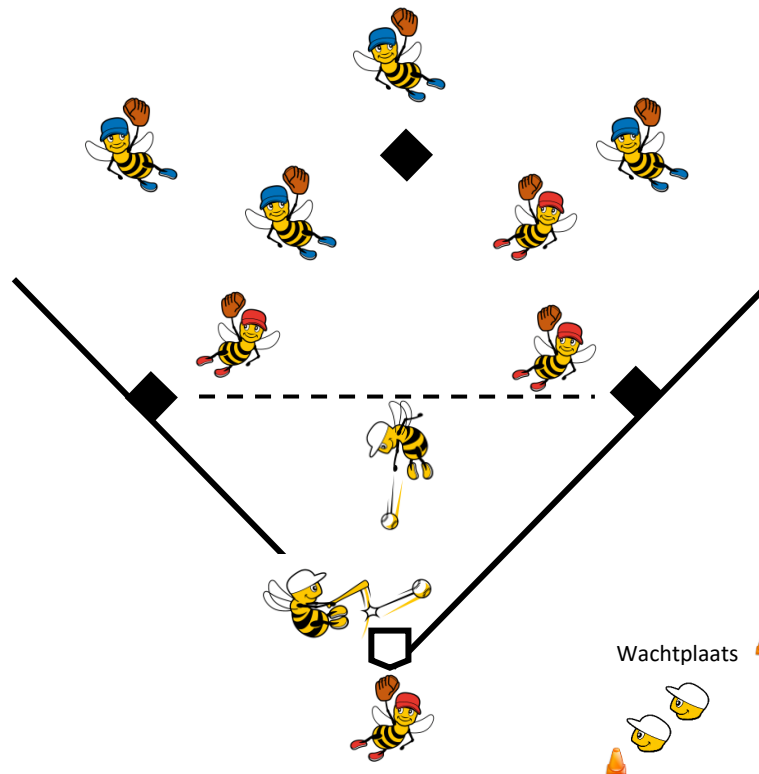


Wisselen na 6 vangballen (onthoud je volgorde!)

Opmerking: De mogelijkheid tot het maken van vangballen is erg afhankelijk van de materiaalkeuze. Lichte ballen (uni-hockey/skynex) vangen heel lastig. Beeballen/softballen daar en tegen makkelijker, maar gaan veel harder dus eigenlijk alléén geschikt voor grote afstanden (buiten)



## 29. Triple Bee: 4:4:4



### Indelen

Maak 3 partijen van 4 (tot 5) spelers

### Opstellen

= slagpartij , = catcher, 1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> honkman, = korte stop en outfielders

### Speelveld

Begin met een honkafstand van ongeveer 16 stappen.

### Doel

Punten maken door op een goede slag een hele ronde te lopen over de honken naar het thuishonk. Het thuishonk hoeft niet op je eigen slag gehaald te worden!

### Afspraken



Inbrengen: De bal moet tussen de honken (door) geslagen worden. Het aantal pogingen is (in 1<sup>e</sup> instantie) onbeperkt. Spreek evt. een aantal maximaal kansen (bijv. 3) af.

Inblijven: Je mag proberen te scoren (honken onderweg aanraken) tot je met de bal getikt wordt. Indien een veldspeler je tracht te tikken dien je langs de kortste weg (= rechte lijn) tussen de honken te bewegen. Uitwijken mag dus niet! Terugkeren als dat mogelijk is wel!

Let op! Er mag slechts één looper op een honk eindigen en je mag elkaar niet inhalen! Het thuishonk mag je daarom direct na gescoord te hebben verlaten.

Uitmaken: De veldpartij probeert het scoren te beletten door de honkloper zo snel mogelijk met de bal (evt. in de handschoen) te tikken.

De "catcher" kan zich na de slag het best in de driehoek voor de thuisplaat opstellen! Daar hindert hij niet en kan zo makkelijker de looper uittikken.

Stilleqgen: Als lopers niet meer kunnen of willen opschuiven stopt het spel en rol je de bal naar de "Pitcher".

### Wisselen / Einde

Er wordt in principe gewisseld na een vast aantal slagbeurten bijvoorbeeld allen 1 á 2x.

### Roulatie:

Slagpartij wordt outfield/korte stop, outfield/korte stop wordt binnenveld en binnenveld gaat slaan.

## Variaties

### Inbrengen:



Sla bal uit een toss , max. 3 pogingen



= voor 7/8



Sla de bal vanuit een "coach-pitch"



= voor 7/8



Sla de bal vanuit een "pitch".



= voor 7/8

### Uitmaken:



Tikker in bezit van bal tikt lege hand



= voor 7/8



Tikker tikt met bal in de hand of handschoen



= voor 7/8



Speel met grote (10/11"inch) bal en handschoenen



= voor 7/8

### VANG:



Vangbal: slagman uit en spel gaat door



= voor 7/8



Vangbal: slagman uit en spel dood



= voor 7/8



Vangbal: Slagman uit terugkerende lopers kunnen uitgetikt worden. =



voor 7/8



Vangbal: Slagman uit teruggekeerde lopers kunnen alsnog opschuiven!

### BRAND:



In bezit van de bal honk aanraken bij gedwongen loop.



= voor 7/8

### Stilleggen:



Loper geeft d.m.v. opgestoken hand aan dat hij zich overgeeft (stopt)



Loper gaat terug naar een honk, waardoor hij aangeeft niet verder te gaan (zgn. "terugdrijven")

### Wisselen/Einde:



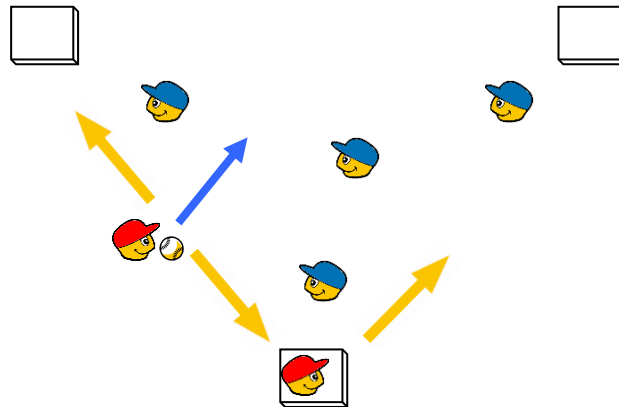
Als je afgesproken aantal (bijv. 2x) geweest bent mag volgend teamleden doorgaan tot je daarna uitgetikt/uitgevangen wordt (geef ook en maximum aan bijv. allen nog 1 x). Slagvolgorde blijft gehandhaafd!



Als er 3 lopers zijn afgetikt (gebruik pylonnen als uitmarkering en geef een evt. een maximum aan bijv. allen 3x)



## 30. BOOMPJE VERWISSELEN XL: "2-4 INSLUITSPEL"



### Indelen

Maak 3 teams van 2 spelers. 2 Teams vormen samen de veldpartij!

### Opstellen

4 velders strategisch verdeelt over de driehoek. 1 honkloper met bal aan de zijkant. 1 honkloper op een honk.

### Speelveld

Minimaal 10 stappen. Mochten de lopers te éénvoudig het honk (of mat) bereiken, maak dan de afstand snel wat groter.

### Doel

Verbeteren insluitactie in een wedstrijdspecifieke situatie, waarbij meerdere honklopers aanwezig zijn.

#### Opdracht:

De honkloper met bal, rolt deze in de driehoek. Beide honklopers proberen zoveel mogelijk punten te maken door zoveel mogelijk honken aan te raken. De velders proberen zo snel mogelijk beide lopers te tikken als zij van het honk zijn of ze vast te zetten. Als 1 loper geweest is rolt de volgende loper.

*Puntentelling:* Elke geraakt honk is een punt.

### Afspraken



#### Inbrengen:

Loper vertrekt pas na het rollen van de bal van zijn honk.

#### Inblijven:

Lopers probeert door heen en weer te rennen veilig één van de drie honken te bereiken. Je mag uiteraard niet van de honklijn afwijken. Dus je loopt langs de zijden van het driehoek (niet erdoorheen).

Je mag elkaar **N**IE**T** passeren!

#### Uitmaken:

Tracht de honkloper(s) zo snel mogelijk uit te maken, door zelf te tikken of zo min mogelijk over te spelen.

#### Stilleggen:

Het spel stopt als de honklopers zijn uitgetikt of geen vrije loopweg meer hebben.

### Wisselen/Einde

Nadat beide honklopers geweest zijn wisselen 2 spelers (=1 team) van functie.