

Spel 5: Fun Islands

Spelidee en spelregels:

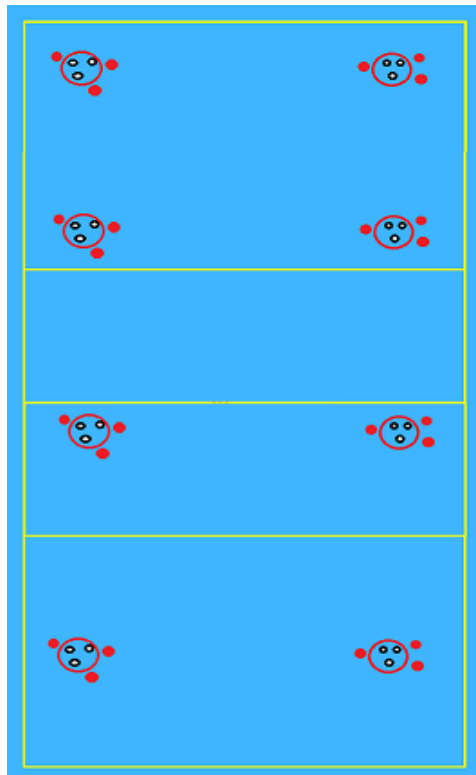
- Het is de bedoeling zo veel mogelijk ballen van andere teams te veroveren en in de hoepel van je eigen team neer te leggen.
- Er mag maar 1 bal tegelijk uit de hoepel worden genomen.
- Als er een bal uit een hoepel is veroverd, mag daarna niet uit dezelfde hoepel nog een bal worden genomen.
- Alle punten die gescoord zijn na het eindsignaal tellen niet mee.

Varianten:

- Een van de 3 leerlingen wordt vanger en blijft met 1 voet in de hoepel staan. Deze leerling kan worden aangespeeld op een afgesproken manier, en de vanger kan de bal dan in de hoepel leggen.
- Een van de 3 leerlingen wordt tussenspeler, als een bal wordt veroverd moet deze via de tussenspeler naar de vanger worden gespeeld.
- Er kan met verschillende soorten ballen worden gespeeld om het sport specifiek te maken of het niveau aan te passen.
- Er kan een verdediger worden ingezet met een lintje. De verdediger mag vrij rond de zijn hoepel bewegen. Op het moment hij iemand tikt, mag de looper geen bal pakken uit die hoepel maar moet hij door lopen naar de volgende hoepel.

Spelleiding:

- Chaotisch spel waarbij er veel gebeurt. Een duidelijk begin en einde van iedere ronde is daarom noodzakelijk.



Organisatie:

- De klas wordt verdeeld in groepjes van 3 leerlingen.
- De leerlingen starten altijd allemaal met 1 voet in hun eigen hoepel.
- De hoepels kunnen op verschillende manieren verspreid worden door de zaal.
- bij een overtal situatie kunnen er ook tikkers worden ingezet.

Sport overschrijdende vormen

- Dit is een spel dat vooral een duidelijke link legt met het handbal, maar kan ook zeker in een basketbal situatie worden toegepast.