

Spel 4: Jump & grab

Spelidee en spelregels:

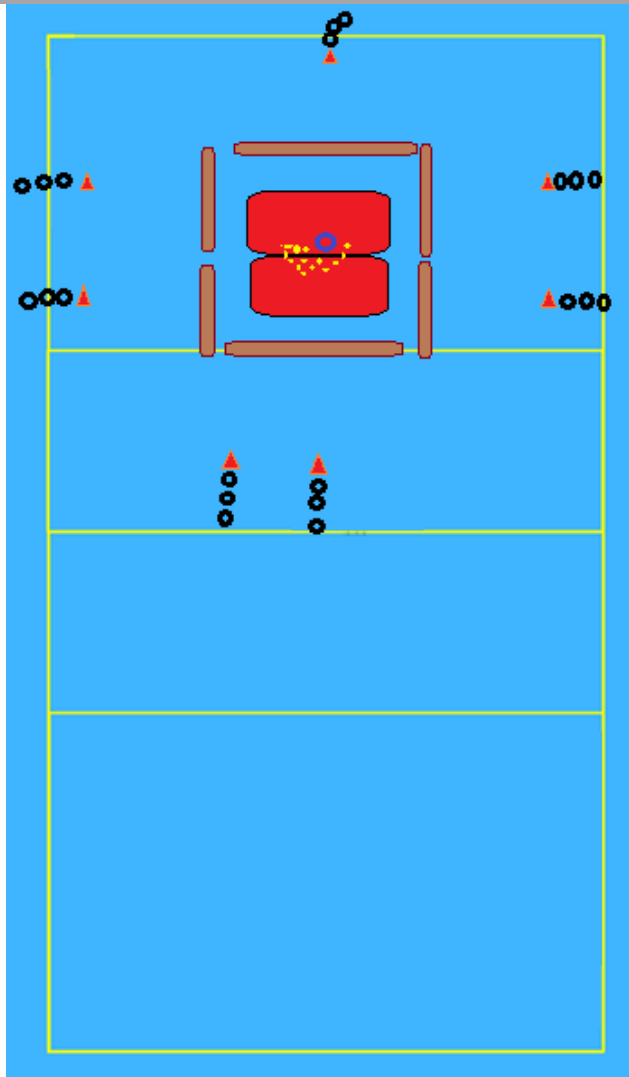
- Het doel van de springers is om zo veel mogelijk materialen van de mat af te pakken en terug te brengen naar hun groepje.
- Er staat een tikker op de matten, de leerlingen die getikt worden moeten met lege handen terug naar hun groepje waar de volgende mag vertrekken.
- De leerlingen mogen maar een voorwerp per keer pakken.
- De leerlingen zullen de ruimte tussen de banken en de matten met een afgesproken techniek moeten overbruggen bijvoorbeeld:
 - Met een voet afzetten en met 2 voeten landen
 - Met 2 voeten afzetten en met 2 voeten landen.

Varianten:

- Afzetten met 2 voeten tegelijkertijd.
- Verschillende soorten materiaal in het midden leggen met een verschil in waarde, bijvoorbeeld: een lintje is 1 punt en een tennisbal is 2 punten.
- Aantal tikkers in het midden aanpassen.

Spelleiding:

- Duidelijk erop toezien dat de regels worden nageleefd, 1 stuk per keer pakken en pas vertrekken als de vorige terug is, eventueel met een extra regel bijvoorbeeld:
 - Eerst om het groepje heen lopen en dan de volgende aantikken alvorens de volgende mag vertrekken.



Organisatie:

- De klas wordt verdeeld in 6/7 groepen van ongeveer 3 leerlingen.
- In het midden liggen 2 dikke matten tegen elkaar aan, hierop staat een tikker.
- De springers staan achter hun kegel klaar om te starten.

Sport overschrijdende vormen

- Spelvorm geschikt als opwarming voor verschillende springvormen.