

Ondersteunende Tikspelen Softbal V.O.





Ter introductie

Je bent vaak afhankelijk van je accommodatie en/of weersomstandigheden om op een uitdagende manier “Inblijven en Uitmaken “ te introduceren of te ondersteunen naast je specifieke lessen “Softbal”.

In dit artikel probeer ik je op weg te helpen de “speluitdagingen” op een andere manier aan te kaarten binnen de lessen.

Speluitdagingen:

- 🎯 In het spel brengen
- 🎯 Lopen en scoren
- 🎯 In balbezit komen
- 🎯 Verwerken en scoren voorkomen

In het eerste overzicht tref je de “variabelen” aan die “Loopt het, lukt het, leert het, leeft het” kunnen bepalen.

















In het tweede overzicht vindt je een methodische opsomming van categorieën spelen. Spelen “tussen haakjes” staan in de VO leskaarten of BSM/LO2 leskaarten.

Durf speelgroepen hun eigen leerweg te laten bepalen. Het kan zijn dat diverse sub-groepjes met aangepaste afspraken spelen of een andere oefen- of spelvorm uitvoeren. Uiteraard is dat afhankelijk van de mogelijkheden van de leerlingen en de groep.

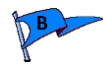




Michel Aussems



 **LEGENDA:**

-  = aanvallende speler
-  = "slag"man/vrouw
-  = verdedigende speler
-  = verdedigende speler met bal
-  = spelleider
-  = bal
-  = loopweg
-  = balweg
-  = aangooi
-  = handschoen
-  = knuppel
-  = statief (tee)
-  = pylon
-  = bank
-  = matje
-  = scorebord

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

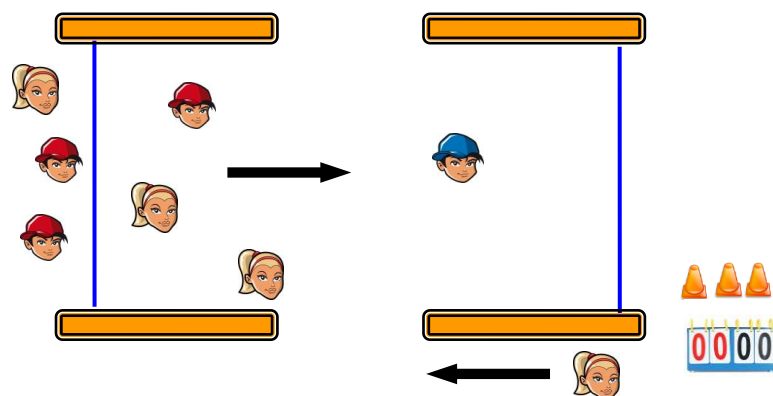


Overzicht variabelen:

Materiaal en speelveld:	Inbrengen: Aantal pogingen	Inblijven/Scoren:	Uitmaken:	Wisselen na:
Bal;  Grootte, hardheid en gewicht.	Onbeperkt	Vaste loopweg	Tikken	Vast aantal beurten: iedereen "x" maal, vast aantal spelers.
Knuppel;  Lengte / materiaal; Foam, hout, metaal	Maximum, met één poging op lager niveau (bvb; Statief i.p.v. toss) als vangnet.	Variabele loopweg	Vangen	Iedereen + 1 uit regel.
Handschoen;  Wel of niet?, kwaliteit en grootte	Reglementair: 3 ^e slag "mis" is uit.		"Branden"	3 uit, met maximum 
				Combinatie: vast / +1 / 3 uit.
Speelveld:	Inbrengen: Wijze van inbrengen	Inblijven: Na een vangbal	Uitmaken: Na een vangbal	
Aantal vrijplaatsen	Rollen; Schoppen; Werpen;	Spel gaat door.		
Hoek van het speelveld bepalen	Statief	Slagman is uit; spel gaat door.		
Honkafstanden bepalen	Toss	Spel dood; lopers keren ongehinderd terug	Spel dood	
	"Coach" pitch	Spel dood; looper kan uitgemaakt worden.	Spel dood; looper kan uitgemaakt worden.	
	"Pitcher"	Spel levend	Spel levend	



1. CHINESE MUUR 7-1:



Indelen:

Groep van 6 – 10 spelers.

Opstellen:

Tikker in het vak, alle lopers mogen tegelijk.

Speelveld:

Vak van 4 Pylonnen of banken van ongeveer 6 meter breed bij 7 meter diep; scorebord, 1 lintje, 3 tot 5 mini pylonnen.

Doel:

De smokkelaars proberen zo vaak mogelijk ongehinderd over te steken.

Afspraken:



Inbrengen:

Wacht met oversteken tot de muurwachter klaarstaat.
Je mag terugkeren. Lukt het om over te steken, dan tel je 1 punt op het scorebord erbij.

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 = pylon om!

Stilleggen:

Het spel gaat door tot er 3 pylonnen om zijn .
Buitenom teruglopen!

Wisselen / Einde:

Roep “stop” als de smokkelaars 20 punten hebben of alle pylonnen om zijn. Wissel van taak.
De nieuwe wachter is een leerling die nog niet geweest is.



Variabelen 1. CHINESE MUUR 7-1:

Inblijven:



Als de "wachters" regelmatig winnen (bijv. 3x achter elkaar) dan maak je het vak breder.

Uitmaken:



Tikker tikt met bal in hand



Tikker tikt met bal in 2 handen



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

Stilleggen:



Speel door tot alle pylonnen om zijn ongeacht de stand.

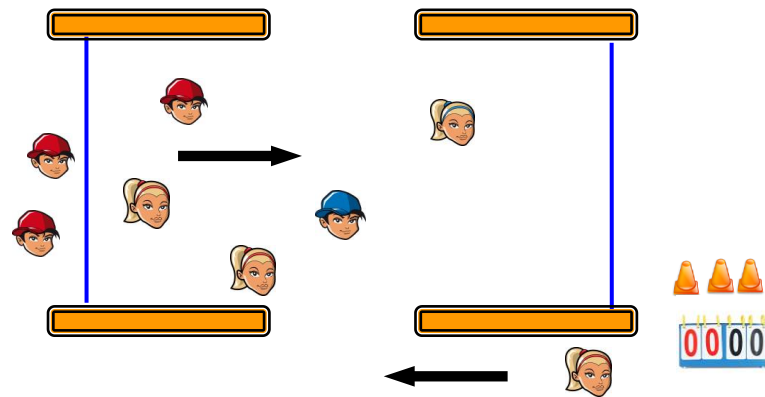


Begin met 3 staande en 3 liggende pylonnen.

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.



2. CHINESE MUUR 6-2:



Indelen:

Groep van 6 – 10 spelers.

Opstellen:

2 Tikkers in het vak, alle lopers mogen tegelijk.

Speelveld:

Vak van 4 pylonnen of banken van ongeveer 6 meter breed bij 7 meter diep; scorebord, 2 lintjes, 3 tot 5 mini pylonnen.

Doel:

De smokkelaars proberen zo vaak mogelijk ongehinderd over te steken.

Afspraken:



Inbrengen:

Wacht met oversteken tot de muurwachters klaarstaan.
Je mag terugkeren. Lukt het om over te steken, dan tel je 1 punt op het scorebord erbij.

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 = pylon om!

Stilleggen:

Het spel gaat door tot er 3 pylonnen om zijn.
Buitenom teruglopen!

Wisselen / Einde:

Roep "stop" als de smokkelaars 20 punten hebben of alle pylonnen om zijn. Wissel van taak.
De nieuwe wachters zijn leerlingen die nog niet geweest zijn.

Variabelen 2. CHINESE MUUR 6-2:Inblijven:

Als de "wachters" regelmatig winnen (bijv. 3x achter elkaar) 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:

Speel door tot alle pylonnen om zijn ongeacht de stand.

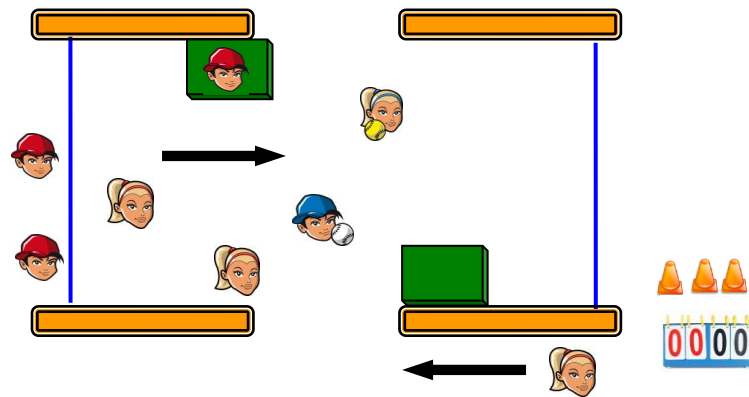


Begin met 3 staande en 3 liggende pylonnen.

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.



3. Expeditie Noord/Zuid 6-2¹:



Indelen:

Groep van 6 – 10 spelers.

Opstellen:

2 Tikkers in het vak, alle lopers mogen tegelijk.

Speelveld:

Vak van 4 pylonnen of banken van ongeveer 6 meter breed bij 7 meter diep; scorebord, 2 lintjes, 3 tot 5 mini pylonnen, 2 turnmatjes, 2 zachte ballen.

Doel:

De smokkelaars proberen zo vaak mogelijk ongehinderd over te steken.

Afspraken:



Inbrengen:

Wacht met oversteken tot de muurwachters klaarstaan.
Je mag terugkeren. Lukt het om over te steken, dan tel je 1 punt op het scorebord erbij.

Inblijven:

Je mag op een “onbewoond eiland” wachten. Er mag maar 1 speler op de mat staan.
Worden beide getikt, dan is de langst blijvende uit!

Uitmaken:

Tik een speler die probeert te smokkelen, met de bal (dus NIET gooien!). Getikt = pylon om!

Stilleggen:

Het spel gaat door tot er 3 pylonnen om zijn.
Buitenom teruglopen!


Wisselen / Einde:

Roep “stop” als de smokkelaars 20 punten hebben of alle pylonnen om zijn. Wissel van taak.
De nieuwe wachters zijn leerlingen die nog niet geweest zijn.


¹ De Noord/Zuid spelen zijn gebaseerd op “Met zijn allen aan de slag” G. Weerdenburg en B. Neutkens, LO 3 en 4 2012.




Variabelen 3. Expeditie Noord/Zuid 6-2:


Inblijven:  Als de “wachters” regelmatig winnen (bijv. 3x achter elkaar) dan maak je het vak breder.

Uitmaken:  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 of verplaats je de matten dichter bij elkaar.

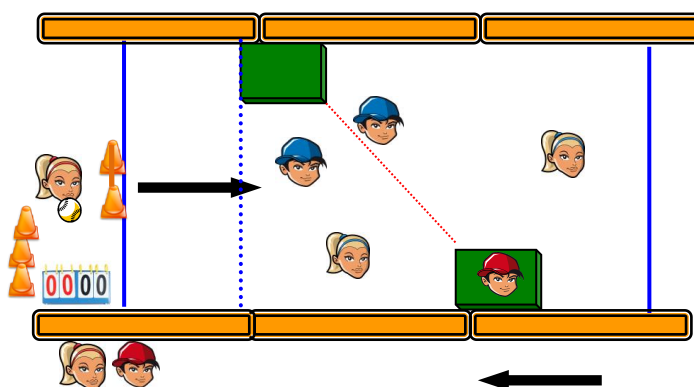
Stilleggen:  Speel door tot alle pylonnen om zijn ongeacht de stand.

 Begin met 3 staande en 3 liggende pylonnen.

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.



4. Expeditie Noord/Zuid 4-4:



Indelen:

Groep van 6 – 10 spelers.

Opstellen:

4 veldspelers in het vak, 1 “slag” man bij het “poortje”, evt. bevroren lopers op een eiland.

Speelveld:

Vak van 4 pylonnen of banken van ongeveer 6 meter breed bij 7 meter diep; scorebord, 2 x 4 lintjes, 3 mini pylonnen, 2x 45 cm pylonnen en 1 turnstok of hockeystick als “poortje”, 2 turnmatjes en 1 zachte bal.

Doel:

De smokkelaars proberen ongehinderd over te steken. Je mag het veld betreden nadat je de bal door het “poortje” hebt gespeeld.

Afspraken:



Inbrengen:

Wacht met de bal inbrengen tot de veldspelers klaarstaan achter de veiligheidslijn. Je kunt niet meer terugkeren! Mocht de bal niet door het “poortje” gaan, dan krijg je een nieuwe kans.

Inblijven:

Je mag op een “onbewoond eiland” wachten. Er mag maar 1 speler op de mat staan. Worden beide getikt, dan is de langst blijvende uit! Lukt het om over te steken, dan tel je 1 punt op het scorebord erbij.

Uitmaken:

Tik een speler die probeert te smokkelen, met de bal (dus NIET gooien!). Getikt = pylon om!

Uiteraard mag je overspelen, dit gaat vaak ook sneller.

Stilleggen:

Het spel is “levend” totdat alle actieve spelers zijn overgestoken of “bevroren” op een mat. Buitenom teruglopen!

Wisselen / Einde:

Het spel gaat door tot er 3 pylonnen om zijn of totdat iedereen 2x de bal heeft ingebracht. Daarna wisselen “slagpartij” en veldpartij van functies.

Variabelen **4. Expeditie Noord/Zuid 4-4:**
Inbrengen:

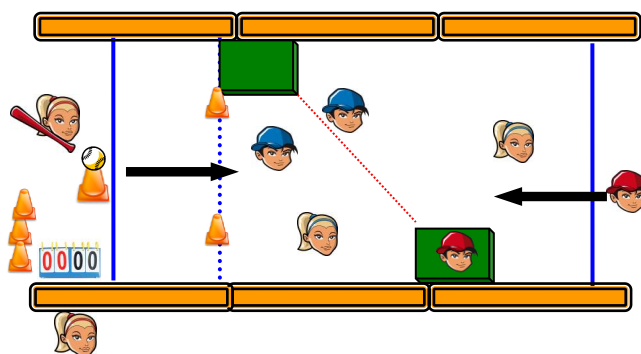
Beperk het aantal pogingen. Bijvoorbeeld maximaal 3.



Sla de bal vanaf een “statief” of “superpylon” m.b.v. een knuppel tussen de matten door. Een bal die ondanks dat hij tussen de pylonnen door direct (= zonder stuit) het speelveld verlaat is een foutslag. Een slag die niet de veiligheidslijn haalt is een foutslag.



Speel met 3^e slag “mis” = UIT regel.

Inblijven:

Als de “velders” vaker de “lopers” uittikken dan dat zij een vrijplaats bereiken, als het mogelijk is het speelveld breder maken of de matten anders plaatsen, zodat de lopers meer kans hebben.

Uitmaken:

Tikker tikt met bal in 2 handen, als de lopers te makkelijk “uit”gaan.



Speel met een denkbeeldige lijn tussen de matten die de velders niet mogen passeren met de bal in bezit.

Wisselen:

Speel door tot alle pylonnen om zijn of totdat alle aanvallers 2x zijn geweest én er daarna 1 “uit” gemaakt is.



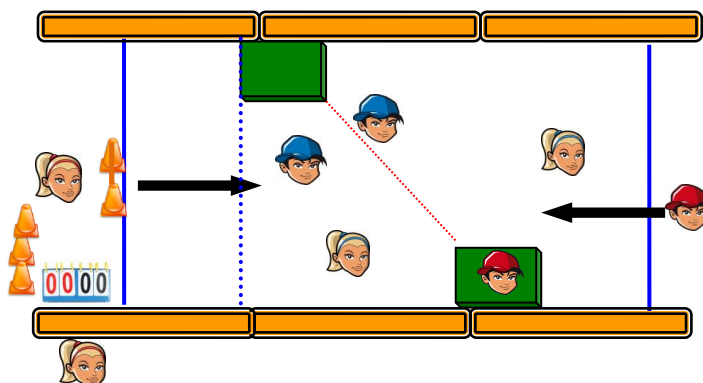
Speel door tot alle pylonnen om zijn of tot een maximaal aantal punten per “inning”.



Speel door tot alle pylonnen om zijn ongeacht het aantal punten.



5. Expeditie Noord/Zuid “de Thuisreis”:



Indelen:

Groep van 6 – 10 spelers.

Opstellen:

4 veldspelers in het vak, 1 “slag” man bij het “poortje”, evt. bevroren lopers op een eiland.

Speelveld:

Vak van 4 pylonnen of banken van ongeveer 6 meter breed bij 7 meter diep; scorebord, 2 x 4 lintjes, 3 mini pylonnen, 2x 45 cm pylonnen en 1 turnstok of hockeystick als “poortje”, 2 turnmatjes en 1 zachte bal.

Doel:

De smokkelaars proberen ongehinderd over te steken. Je mag het veld betreden nadat je de bal door het “poortje” hebt gespeeld.

Afspraken:



Inbrengen:

Wacht met de bal inbrengen tot de veldspelers klaarstaan achter de veiligheidslijn. Je kunt niet meer terugkeren! Mocht de bal niet door het “poortje” gaan, dan krijg je een nieuwe kans.

Inblijven:

Je mag op een “onbewoond eiland” wachten. Er mag maar 1 speler op de mat staan. Worden beide getikt, dan is de langst blijvende uit! Lukt het om over te steken, dan tel je 1 punt op het scorebord erbij.

Uitmaken:

Tik een speler die probeert te smokkelen, met de bal (dus NIET gooien!). Getikt = pylon om!
Uiteraard mag je overspelen, dit gaat vaak ook sneller.

Stilleggen:

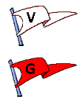
Het spel is “levend” totdat alle actieve spelers zijn overgestoken of “bevroren” op een mat. Buitenom teruglopen!

Wisselen / Einde:

Het spel gaat door tot er 3 pylonnen om zijn of totdat iedereen 2x de bal heeft ingebracht. Daarna wisselen “slagpartij” en veldpartij van functies.

Variabelen 5. Expeditie Noord/Zuid "Thuisreis":

Inbrengen:



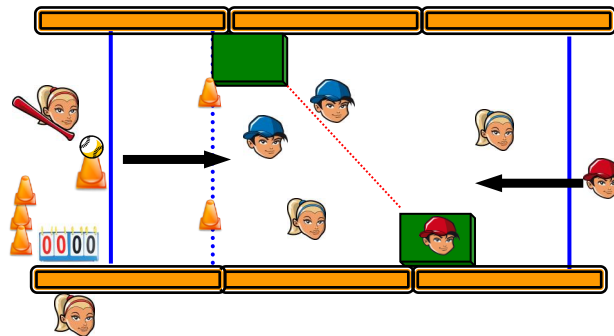
Beperk het aantal pogingen. Bijvoorbeeld maximaal 3.



Sla de bal vanaf een "statief" of "superpylon" m.b.v. een knuppel tussen de matten door. Een bal die ondanks dat hij tussen de pylonnen door direct (= zonder stuit) het speelveld verlaat is een foutslag. Een slag die niet de veiligheidslijn haalt is een foutslag.



Speel met 3^e slag "mis" = UIT regel.



Inblijven:



Als de "velders" vaker de "lopers" uittikken dan dat zij een vrijplaats bereiken, als mogelijk is het speelveld breder maken of de matten anders plaatsen, zodat de lopers meer kans hebben



De "lopers" mogen op de terugweg de "eilanden" niet meer gebruiken.

Uitmaken:



Tikker tikt met bal in 2 handen, als de lopers te makkelijk "uit"gaan.



Speel met een denkbeeldige lijn tussen de matten, die de velders niet mogen passeren met de bal in bezit.

Wisselen:



Speel door tot alle pylonnen om zijn of totdat alle aanvallers 2x zijn geweest én er daarna 1 "uit" gemaakt is.



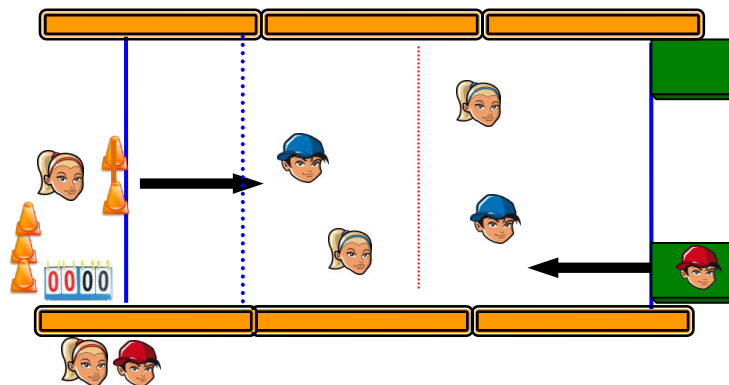
Speel door tot alle pylonnen om zijn of tot een maximaal aantal punten per "inning".



Speel door tot alle pylonnen om zijn ongeacht het aantal punten.



6. Expeditie Noord/Zuid “de Thuisreis XI”:



Indelen:

Groep van 6 – 10 spelers.

Opstellen:

4 veldspelers in het vak, 1 “slag”man bij het “poortje”, evt. bevroren lopers op een eiland.

Speelveld:

Vak van 4 pylonnen of banken van ongeveer 6 meter breed bij 7 meter diep; scorebord, 2 x 4 lintjes, 3 mini pylonnen, 2x 45 cm pylonnen en 1 turnstok of hockeystick als “poortje”, 2 turnmatjes en 1 zachte bal.

Doel:

De smokkelaars proberen ongehinderd over te steken. Je mag het veld betreden nadat je de bal door het “poortje” hebt gespeeld.

Afspraken:



Inbrengen:

Wacht met de bal inbrengen tot de veldspelers klaarstaan achter de veiligheidslijn. Je kunt niet meer terugkeren! Mocht de bal niet door het “poortje” gaan, dan krijg je een nieuwe kans.

Inblijven:

Je mag op een “onbewoond eiland” wachten. Er mag maar 1 speler op de mat staan. Worden beide getikt, dan is de langst blijvende uit! Lukt het om over te steken, dan tel je 1 punt op het scorebord erbij.

Uitmaken:

Tik een speler die probeert te smokkelen, met de bal (dus NIET gooien!). Getikt = pylon om!

Uiteraard mag je overspelen, dit gaat vaak ook sneller.

Stilleggen:

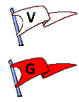
Het spel is “levend” totdat alle actieve spelers zijn overgestoken of “bevroren” op een mat. Buitenom teruglopen!

Wisselen / Einde:

Het spel gaat door tot er 3 pylonnen om zijn of totdat iedereen 2x de bal heeft ingebracht. Daarna wisselen “slagpartij” en veldpartij van functies.

Variabelen 6. Expeditie Noord/Zuid "Thuisreis XI"

Inbrengen:



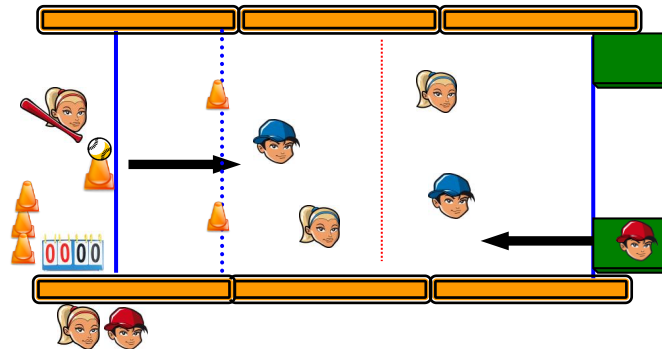
Beperk het aantal pogingen. Bijvoorbeeld maximaal 3.



Sla de bal vanaf een "statief" of "superpylon" m.b.v. een knuppel tussen de matten door. Een bal die ondanks dat hij tussen de pylonnen door direct (= zonder stuit) het speelveld verlaat is een foutslag. Een slag die niet de veiligheidslijn haalt is een foutslag.



Speel met 3^e slag "mis" = UIT regel.



Inblijven:



Als de "velders" vaker de "lopers" uittikken dan dat zij een vrijplaats bereiken, als het kan het speelveld breder maken of de matten anders plaatsen, zodat de lopers meer kans hebben



De "lopers" mogen op de terugweg de "eilanden" niet meer gebruiken.

Uitmaken:



Tikker tikt met bal in 2 handen, als de lopers te makkelijk "uit"gaan.



Speel met een denkbeeldige lijn tussen de matten, die de velders niet mogen passeren met de bal in bezit.

Wisselen:



Speel door tot alle pylonnen om zijn of totdat alle aanvallers 2x zijn geweest én er daarna 1 "uit" gemaakt is.



Speel door tot alle pylonnen om zijn of tot een maximaal aantal punten per "inning".



Speel door tot alle pylonnen om zijn ongeacht het aantal punten.



Observatiekaart:

Leerjaar 1/2	Inblijven en uitmaken	Expeditie noord- zuid 4, 5 of 6				
	Inbrengen	Lopen en scoren	Opstellen	In balbezit komen	Scoren voorkomen	Regulering
Zorg	Rolt (slaat) de bal vaak fout	Vergeet op het juiste moment te lopen (wacht onnodig af)	Weet niet waar te staan	Verwerkt eenvoudige ballen niet.	Weet niet hoe een uit te maken.	Moet vaak herinnerd worden aan de veiligheidsafspraken
1	Rolt (slaat) regelmatig raak.	Start en stopt tijdig als looper.	Kiest een veldpositie waar de bal kan komen	Verwerkt makkelijke ballen.	Probeert een looper uit te tikken.	Kan onder toezicht spelen
2	Rolt (slaat) vaak raak en soms hard/ver.	Loopt zo ver mogelijk door als kan.	Dekt een deel van het veld.	Vangt gerichte stevige aangooien en harde slagen.	Probeert gezien de situatie de juiste looper uit te tikken of medespelers aan te spelen.	Kan zonder direct toezicht spelen
3	Rolt (Slaat) in dienst van andere looper(s)	Zet het veld onder druk door zo ver als mogelijk door te lopen totdat hij/zij wordt teruggedreven.	Anticipeert op vervolgacties.	Vangt moeilijk geslagen en gegooidde ballen.	Speelt snel over en probeert vervolgacties te maken	Speelt zelfstandig en lost gezamenlijk spel(regel)problemen op



Coachkaart:

Leerjaar 1/2	Inblijven en uitmaken	Expeditie noord- zuid 4, 5 of 6				
	Inbrengen	Lopen en scoren	Opstellen	In balbezit komen	Scoren voorkomen	Regulering
Zorg	Rolt (slaat) de bal vaak fout	Vergeet op het juiste moment te lopen (wacht onnodig af)	Weet niet waar te staan	Verwerkt eenvoudige ballen niet.	Weet niet hoe een uit te maken.	Moet vaak herinnerd worden aan de veiligheidsafspraken
1	Rol (sla) de bal zachter maar daardoor vaker goed.	Start en stopt tijdig als looper.	Kies een veldpositie waar de bal kan komen	Verwerk in ieder geval de makkelijke ballen.	Probeer een looper eerst zelf uit te tikken.	Speel met weinig toezicht van de leerkracht.
2	Rol (sla) hard/ver maar wel vaak raak.	Loop zo ver mogelijk door als kan.	Dek een deel van het veld en geef medespelers rugdekking.	Vang ook moeilijke aangooien en slagen wat vaker.	Probeer de juiste looper uit te tikken of medespelers aan te spelen.	Speel zelfstandig zonder direct toezicht.
3	Rol (Sla) in dienst van andere looper(s)	Zet het veld onder druk, door zo ver als mogelijk door te lopen, totdat je echt wordt teruggedreven.	Anticipeer op vervolgacties.	Vang/stop ook moeilijk geslagen en gegooid ballen.	Speel snel over en probeer vervolgacties te maken	Speel zelfstandig en los gezamenlijk spel(regel)problemen op.