

Inleiding:

“Lopen door bedreigd gebied”

2 teams. 1 vak. Getikt is rood dopje verplaatsen en weer meedoen.

- Welk team heeft de minste “getikten” als alle blauwe gele dopjes zijn verplaatst? Verplaatsen gebeurt over de diagonaal naar drie plaatsen. Op een honk ben je vrij.

Honkafstand is 12 meter.

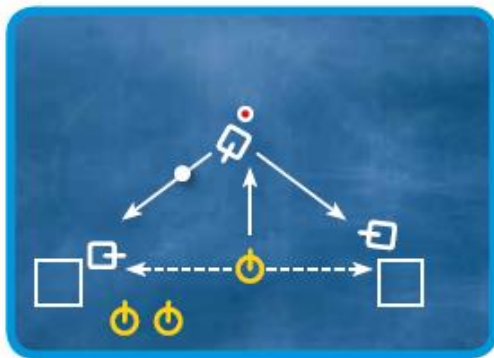
Spelvorm 1:

● Twijfelaartje, 3 tegen 1+1+1

De drie velders scoren een punt als ze met de bal een looper kunnen tikken die geen contact heeft met een honk. Een looper start tussen de honken en rolt de bal naar de middelste velder. Zodra deze velder de bal raakt, mag de looper gaan rennen en proberen om 'veilig' een van de twee honken te bereiken. Wisselen bij drie uit.

Richtlijnen voor opstart:

- honkafstand: 16 meter.



(Individueel) tikken als challenge kaart invoeren...

Makkelijker / moeilijker maken:

- Honkafstand
- Andere bal (geen handschoen)
- Afstand en/of positie midden veldspeler veranderen

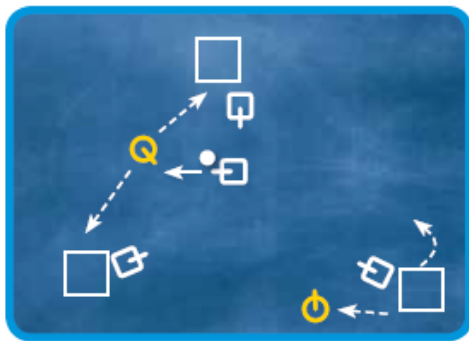
Spelvorm 2:

● Boompje verwisselen, 4 tegen 2

De vier velders scoren een punt als ze met de zachte bal een looper kunnen tikken die geen contact heeft met een honk. Twee lopers staan tussen de honken en scoren elke keer dat zij een ander honk kunnen bereiken een punt. De lopers mogen zowel met de klok mee als tegen de klok in lopen, maar mogen nooit gelijktijdig contact hebben met een honk. Het spel start doordat een van de lopers de bal het veld in rolt tussen de drie honken. De velders krijgen de keuze tussen een relatief grote foambal en een lichtere softbal en tussen het wel of geen gebruik maken van een softbalhandschoen.

Richtlijnen voor de opstart:

- honkafstand: 14 meter;
- zelfstandig wisselen bij drie uit.



Scheidsrechter als challenge kaart invoeren

Makkelijker / moeilijker maken:

- Honkafstand
- Andere bal (geen handschoen)
- de driehoek “plat” maken (met ongelijke zijden)

Spelvorm 3:

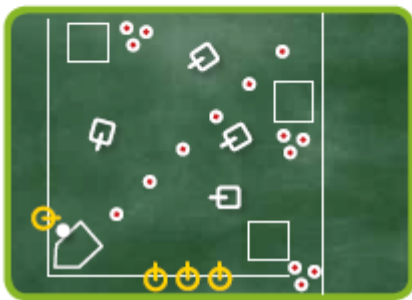
Gericht slaan in combinatie met snaaibal (4 tegen 4)

● Snaaibal, 4 tegen 4

Een looper scoort 1, 2 of 3 punten door één pylon bij een van de honken te pakken en terug te keren naar het thuishonk. De bal wordt vanaf een statief het veld in geslagen. De looper mag op een honk blijven staan en in de slagbeurt van de volgende looper naar het thuishonk terugkeren. De velders proberen de lopers uit te tikken met de bal. De velder in balbezit mag de diagonale lijn (die het veld in twee vakken verdeelt) niet passeren, hij mag de bal wel overgooien naar een teamgenoot aan de andere kant van deze lijn.

Richtlijnen voor opstart:

- veldafmetingen: 12 x 10 meter;
- honkafstand: 7 (1 punt), 8 (2 punten) en 9 (3 punten) meter;
- zelfstandig wisselen na acht slagbeurten.



● ABC-hit, 2 tegen 2

De slagman scoort een punt voor elke bal die hij in het juiste vak kan mikken. De slagman mag kiezen of hij met een kleinere of grotere softbal en met een korte of een langere knuppel gaat slaan. Zijn teamgenoot gooit vijf keer een bal aan met een side toss. Pas nadat de softbal in vak A is geland, kan de slagman scoren in vak B. Nadat vak B is geraakt, kan hij alleen nog maar scoren in vak C. Lukt het om in vak C te scoren, dan begint het spel weer bij vak A. Landt de bal buiten de lijnen of twee keer achtereenvolgend in hetzelfde vak, dan telt de score niet. Twee tegenstanders bezorgen de geslagen ballen terug bij de pitcher. Na tien ballen wisselen van functie.

Richtlijnen voor opstart:

- veldafmetingen: 'taartpunt' verdeeld in 3 gelijke vakken;
- slaglijn: op 7 meter.



Slaan als challenge kaart invoeren

- Na de (waar mogelijk) gerichte slag, tracht de slagman / honkloper een dopje te "snaaien" en terug te lopen zonder af te worden getikt.

Makkelijker / moeilijker maken:

- Snaai-afstand
- Andere bal (geen handschoen?)
- Andere knuppel
- Groter / minder grote ruimte om doorheen te slaan

Spelvorm 4:

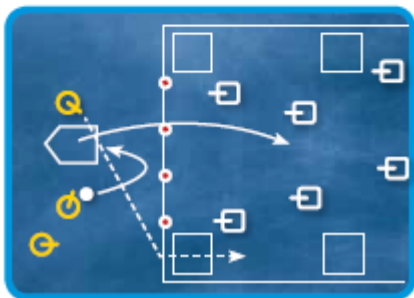
3 tegen 3 tegen 3 (of 4 tegen 4 / 5 tegen 5) “over de lijn” met een handbal

● Over de lijn, 3 tegen 3+3

Een looper scoort een punt door via de honken naar het vierde honk te lopen. De bal moet vanaf het slaghonk na een side toss door een medespeler over de lijn het veld in worden geslagen. Een looper mag op een honk blijven staan en in de slagbeurt van de volgende looper verder lopen. De velders proberen de lopers uit te tikken of bij een gedwongen loop te branden. Als de lopers op een honk blijven staan en niet meer verder lopen, dan wordt het spel stilgezet door de voorste looper op het honk 'stil te tikken'. Het spel stopt en de volgende looper is aan de beurt om de bal in het spel te brengen.

Richtlijnen voor opstart:

- honkafstand: 12-15 meter;
- eerste honk: op 8 meter van het slagperk;
- zelfstandig wisselen na zes slagbeurten.



Honklopen als challenge kaart invoeren

Veldspeler als challenge kaart invoeren

INDIVIDUEEL -> SLAAN



Ik kan de knuppel veilig
wegleggen nadat ik de
bal heb geslagen

Fontys Sporthogeschool

INDIVIDUEEL -> SLAAN



Ik kijk heel goed naar de
bal op moment dat de
knuppel de bal raakt

Fontys Sporthogeschool

INDIVIDUEEL -> SLAAN



Ik weet vooraf of ik
de bal links of rechts
het veld in sla

Fontys Sporthogeschool

INDIVIDUEEL -> SLAAN



Ik sla de bal precies en
goed gemikt tussen
twee spelers door

Fontys Sporthogeschool

INDIVIDUEEL -> HONKLOPEN



Ik laat zien dat ik ik
begrijp of ik door kan
lopen nadat ik een honk
heb bereikt

INDIVIDUEEL -> HONKLOPEN



Ik laat zien dat ik
risico durf te nemen
bij het honklopen

INDIVIDUEEL -> HONKLOPEN



Ik laat zien dat ik
rekening houd met een
andere honkloper van
mijn team

INDIVIDUEEL -> HONKLOPEN



Ik laat zien dat ik slim
risico kan nemen
tijdens het honklopen

INDIVIDUEEL -> VELDSPELER



Ik laat zien dat ik een slim plekje zoek waarbij ik de geslagen bal kan verwerken

Fontys Sporthogeschool

INDIVIDUEEL -> VELDSPELER



Ik laat zien dat ik de geslagen bal kan verwerken en daarna de bal naar een medespeler kan gooien die er beter voor staat

Fontys Sporthogeschool

INDIVIDUEEL -> VELDSPELER



Ik kan kiezen wanneer ik een looper uit moet tikken of mag branden op het honk

Fontys Sporthogeschool

INDIVIDUEEL -> VELDSPELER



Ik laat zien dat ik op een slimme plaats sta als ik tik of brand

Fontys Sporthogeschool

INDIVIDUEEL -> TIKKEN



Ik laat zien dat ik de bal
*gericht in de
handschoen van mijn
medespeler* kan gooien

Fontys Sporthogeschool

INDIVIDUEEL -> TIKKEN



Ik laat zien dat ik de
bal kan verwerken en
daarna naar een
medespeler kan gooien
die er beter voor staat

Fontys Sporthogeschool

INDIVIDUEEL -> TIKKEN



Ik laat zien dat ik de bal
kan verwerken en *op
het juiste moment* naar
een medespeler kan
gooien *die er beter voor
staat*

Fontys Sporthogeschool

INDIVIDUEEL -> TIKKEN



Ik laat zien dat ik op een
slimme plaats sta als ik
de looper uit tik

Fontys Sporthogeschool

SCHEIDSRECHTER

Ik kan beoordelen of de looper in of uit is



Fontys Sporthogeschool

SCHEIDSRECHTER

Ik kan beoordelen of de looper in of uit is en ondersteun dit met de juiste handgebaren



Fontys Sporthogeschool

SCHEIDSRECHTER

Ik kan beoordelen of de bal in goed gebied is geslagen



Fontys Sporthogeschool

SCHEIDSRECHTER

Ik kan beoordelen of de bal in goed gebied is geslagen. Ik benoem dit en ondersteun het met de juiste handgebaren



Fontys Sporthogeschool