



Spion trefbal

Een leuke variant op trefbal met een spion in het midden

Lukt het jullie om in contact te komen met de spion? En lukt het de spion om de "vijand" uit te schakelen? Probeer het uit tijdens dit gave balspel!

Duratie	: 30 minuten
Vorbereidingstijd	: 5 minuten
Ontwikkelingsgebied	: Cognitieve ontwikkeling, Motorische ontwikkeling
Doelgroep	: 6-8 jaar, 8-12 jaar
Soort activiteit	: Sport & bewegen
Groepsgrootte	: Groep meer dan 10 kinderen



Wat gaan we doen?

Bij het spel trefbal gaan twee teams de strijd met elkaar aan. Het ene team probeert alle spelers van het andere team met de bal te raken of te treffen en zo uit het spel te gooien. Het team die dit als eerste lukt wint het spel. In landen als de Verenigde Staten en Canada is trefbal (het heet daar 'dodgeball') een belangrijke sport met echte wedstrijden.

Wij spelen een variatie op dit leuke spel waarbij er een extra spelelement wordt toegevoegd. Elk team krijgt een spion, die in een hoepel tussen de spelers van de tegenpartij mag staan en daar kinderen van de tegenpartij mag afgooien.

Wat heb je nodig?

- zachte ballen
- 2 hoepels
- stoepkrijt, schilderstape of pionnen
- optioneel 2 banken

Vorbereidingen

Zet een speelveld uit met stoepkrijt, schilderstape of pionnen.

Het veld bestaat uit twee vakken van gelijke grootte. Zet de buitenlijnen en een middellijn uit. De grootte van het veld is afhankelijk van het aantal deelnemers en de leeftijd van de kinderen. Hoe ouder de kinderen, hoe groter het speelveld. Je kunt het veld ook tijdens het spel (of bijvoorbeeld na het eerste potje) verkleinen of vergroten. Zet eventueel 2 banken neer. Naast elk vak 1.





Spelen maar!

- Verdeel de kinderen in **twee gelijkwaardige teams**.
- **Ieder team** krijgt een **hoepel** en mag zelf bepalen waar ze deze in het vak van de 'vijand' neerleggen. Bepaal samen de regels voor wel of niet afweren (bijvoorbeeld met de handen), vangen van de bal en afgooien met stuiten.
- De teams **verdelen** zich **over de achterlijn** van hun speelveld. Van ieder team mag er **één persoon in de hoepel** gaan staan die ze in het vak van de 'vijand' hebben gelegd. **Dit is de spion!**
- Leg de **ballen op de middellijn** van het speelveld.
- Tel af en roep 'start' om het spel te beginnen. De kinderen rennen zo snel mogelijk naar de ballen in het midden toe om er één te bemachtigen en proberen daarna de **tegenpartij af te gooien**. De kinderen mogen de bal overgooien naar elkaar, maar niet lopen met de bal.
- **Wanneer er iemand is geraakt, mag hij of zij op de bank gaan zitten** (wanneer je geen banken hebt, kun je ook hier een lijn met stoepkrijt voor maken).
- **Lukt het de spion om een bal te bemachtigen** dan mag hij/zij hier deelnemers van de tegenpartij mee afgooien. De spion zelf, kan niet afgegooid worden. De spion mag niet uit zijn hoepel komen, maar mag wel ballen die voorbij rollen of ballen die tussen de 'vijand' worden overgespeeld onderscheppen.
- **Het team dat als eerst alle kinderen van de tegenpartij (de vijand) heeft afgegooid wint het spel.**
- **Maak het spel makkelijker of moeilijker** door de grootte van het speelveld aan te passen of andere regels toe te voegen. Bijvoorbeeld: vangen= gooier is af, je mag afweren met je linkerhand, je mag wel hinkelen met de bal enz).

Variaties

Spion met code

Ieder team spreekt een code af waarmee ze de spion mogen aanspelen. Dit kan een hele simpele beweging zijn. Deze code moeten ze aan de spelleider doorgeven. Alleen als deze codebeweging wordt gebruikt, mag het team de bal naar de spion spelen.

Spion in opdracht

De spion mag alleen de bal bemachtigen die door zijn teamgenoten wordt aangegooid. Dus ballen die voorbij rollen moet hij/zij laten gaan. Lukt het de spion om de bal te vangen, mogen de eerste twee afgegooide kinderen van zijn/haar team weer het veld in.

Trefbal met spion en achtervak

Het spel wordt gespeeld zoals in de gewone uitleg. Als een kind is afgegooid mag het achter het vak van de vijand gaan staan. Vanuit hier mag dit kind nog meespelen. Hij/zij kan de bal van zijn eigen teamgenoten krijgen of ballen pakken die buiten het veld rollen. Ze mogen alleen achter het veld van de 'vijand' staan. Deze spelers mogen samen met de spion spelen. Ze kunnen, net als de spion, niet afgegooid worden (want zijn al af).

Doordraaiende spion:

Is het de spion gelukt om iemand van de tegenpartij af te gooien, wisselt hij/zij van plaats met iemand die in het veld staat. Spreek van tevoren af hoe vaak er een nieuwe spion in de hoepel mag komen te staan. Er mogen steeds andere kinderen in de hoepel komen te staan. Tijdens het wisselen mogen de wisselende kinderen alleen in hun eigen vak afgegooid worden.

