



Balspelen

Auteur: Marlies Vereecke

Geschikte leeftijd: Alle

Duur activiteit: /

Terrein: Speelveld

Benodigde begeleiders: /

Materiaal:

- Zie per spel!



Beschrijving van de activiteit

Spelen - Inhoudstafel

1. 10-bal
2. Dood en levend
3. Krabbenbal
4. Koppelvoetbal
5. Chinees voetbal
6. Viervoetbal
7. Vliegen vangen
8. Stokbal
9. Paard en ruiter
10. Doorgeefbal
11. Gloeiende bal
12. Voetbal met levende doelen
13. Omgekeerd basketbal
14. Jagerbal
15. De wilde jager
16. Trefbal
17. Krokodillenbal
18. Save the Queen
19. Eskimovoetbal
20. Buskestamp

Spelen - Speluitleg



1. 10-bal

Materiaal:

- bal of ballonnen
- truitjes op de ploegen uit elkaar te houden

Speluitleg:

De groep wordt verdeeld in twee ploegen. Beide ploegen proberen om binnen hun ploeg tien passen te geven met de bal zonder dat deze op de grond valt. Wanneer er tien passen gegeven werden binnen één ploeg krijg je één punt. Valt de bal wel op de grond, dan moet je opnieuw beginnen tellen. Valt de bal in handen van de tegenstander dan moeten ook zij van nul beginnen tellen. De ploeg met de meeste punten wint.

Variant: 10-ballonbal

Hetzelfde principe als 10-bal, maar nu met een ballon.

Ze moeten de ballon met één volledige hand aangetikt hebben voordat het punt telt. Ploft de ballon, dan beginnen ze opnieuw te tellen.

2. Dood en levend

Materiaal:

- volleybalnet
- lichte bal

Speluitleg:

De groep wordt in twee gelijke ploegen verdeeld en ze gaan aan weerszijden van het net staan. Het doel van dit spel is zoveel mogelijk mensen uit de tegenpartij te doden (en die in jouw ploeg te krijgen). Hoe ga je dit doen? Een ploeg krijgt de bal en gooit de bal over terwijl er geroepen wordt “Dood aan...X... (een naam)”. Wanneer de andere ploeg de bal kan vangen, blijft X leven en gooit deze ploeg ook gewoon de bal over met “Dood aan...”

Wanneer een ploeg de bal niet tijdig kan opvangen is de persoon van wie de naam is genoemd dood en moet hij langs de kant gaan staan. Men kan deze persoon weer levend maken door de bal over te gooien met de boodschap “Levend (naam van een dode persoon)”. Vangt de andere ploeg deze bal, dan blijft de dode dood, maar wanneer men deze bal niet kan vangen is de dode terug levend en mag hij terug meedoen met zijn eigen ploeg.

Variant 1: Iemand opkopen

Wanneer iemand dood is, kan de andere ploeg deze persoon opkopen door te roepen ‘Koop (naam dode van de tegenpartij)’. Wanneer ze de bal niet kunnen vangen, komt deze persoon al bij aan de andere kant van het net staan. Deze hoeven hem dan alleen nog terug levend te maken! Je kunt ook je eigen spelers terugkopen! De ploeg die er als eerste in slaagt om de tegenpartij volledig uit te schakelen is gewonnen!

Variant 2: Amputaties en operaties



Dit spel speel je net als 'Dood en levend', maar deze keer met amputaties en operaties. Je kan bv. roepen 'amputatie arm Kevin'. Als de bal niet gevangen wordt, mag Kevin zijn arm niet meer gebruiken. Iemand van zijn ploeg kan dat weer herstellen door te roepen 'operatie arm Kevin' en als de andere ploeg de bal niet vangt, dan is Kevin weer genezen.

3. Krabbenbal

Materiaal:

- bal
- 4 kegels of een voetbaldoel

Speluitleg:

De groep wordt in twee ploegen verdeeld. Elke ploeg kiest een doel en komt dan in het midden samen in krabpositie (op handen en voeten en buik omhoog). Het is de bedoeling dat ze zich de hele tijd zo voortbewegen en een goal maken door de bal in het doel van de tegenstander te krijgen. De bal mag niet met de handen worden aangeraakt. Raakt de ballon buiten het speelveld dan werpt de scheidsrechter deze in.

4. Strijdvoetbal

Materiaal:

- fietsbinnenbanden (helft van het aantal deelnemers)
- voetbalterrein (liefst zo vlak mogelijk!)
- bal

Speluitleg:

De groep wordt verdeeld in twee ploegen. Per twee (één uit ploeg A, één uit ploeg B) kruipen ze in een fietsband en nemen ze plaats in het veld. De bal wordt ingeworpen en het spel kan beginnen.

Doel: zoveel mogelijk goals scoren in je eigen doel!

Variant: driepikkelvoetbal

Nu worden twee spelers van dezelfde ploeg met de middenste voeten door middel van een sjaal aan elkaar vast gemaakt.

Daarna wordt er voetbal gespeeld volgens de normale regels.

5. Chinees voetbal

Materiaal:

- bal

Speluitleg:

Iedereen gaat in een kring staan, met het gezicht naar binnen en met de benen gespreid, zodat je de voeten van de personen naast je raakt.



Met je vuisten klop je de bal verder, binnen de kring. Als de bal door iemands benen gaat, niet door één van de benen, dan mag die maar met één hand verder spelen. De volgende keer dat de bal tussen z'n benen doorgaat moet hij zich omkeren en mag hij weer met 2 handen spelen. De keer daarop speelt hij omgedraaid met 1 hand en de 4de keer moet hij een liedje zingen voordat hij weer mag meedoen (vanaf nul).

6. Viervoetbal

Materiaal :

- bal
- afbakelint en kegels (terreinafbakening en voetbaldoelen)
- 50 ballonnen
- 4 verschillende soorten verf
- alcoholstift

Speluitleg:

Er zijn 4 ploegen en ook 4 doelen. De moni's verdelen de groepen door een streep verf in een bepaald kleur op hun voorhoofd te zetten. Voor de rest is alles hetzelfde als gewoon voetbal. De ploeg die een doel maakt krijgt een punt. De ploeg met het meeste punten, wint.

7. Vliegen vangen

Materiaal:

- Bal

Speluitleg:

Iedereen staat in een kring rond één persoon die de bal in zijn bezit heeft. Iedereen houdt zijn handen tegen elkaar. De persoon in het midden gooit de bal naar iemand in de kring. Deze mag even zijn handen uit elkaar doen, anders is hij al zijn vliegen kwijt (dus ook bij een schijnmanoeuvre). Als de bal gevangen wordt, dan heb je een vlieg meer.

8. Stokbal

Materiaal:

- Bal
- 4 bezemstelen
- alcoholstift
- 4 kegels

Speluitleg:

De groep wordt in vier gelijke ploegen verdeeld en de ploegen gaan zo staan dat er een vierkant wordt gevormd. De kinderen staan met het gezicht naar mekaar. Voor elke groep staat een kegel, daar moeten ze



achter blijven. Bij de kegel ligt een stok. In het midden van het vierkant ligt een bal. De spelleider schrijft een cijfer op de hand van de kinderen. Die cijfers komen in elke groep telkens terug. De spelleider roept dan één cijfer. Dan lopen de vier kinderen met het cijfer op hun hand naar het midden. Ze nemen hun stok mee en moeten proberen met hun stok de bal in hun eigen kamp te krijgen. De bal mag niet met de handen aangeraakt worden.

9. Paard en ruiter

Materiaal:

- lichte bal
- fluitje

Speluitleg:

Er worden duo's gevormd en we vormen een kring. Eén iemand van het duo gaat op handen en knieën zitten (paard), de andere gaat op zijn rug zitten (ruiter). Op het fluitsignaal van de spelleider, springen de ruiters van hun paarden en lopen ze in wijzerzin een volledige toer rond de kring, totdat ze weer bij hun paard zijn. Terwijl de ruiter aan het lopen is, staat het paard op en spreidt zijn benen. De ruiter moet nu onder de benen van het paard door kruipen en zo vlug mogelijk op de fluit blazen, die voordat het spel begint in het midden wordt gelegd.

Variant: Rechtopstaand paard en ruiter

Het paard staat nu recht i.p.v. op handen en knieën te zitten. Dit is eerder bedoeld voor oudere kinderen (jongeren).

Variant: met de bal

Er komt nu een bal in het spel. De ruiters moeten de bal naar elkaar gooien, terwijl ze op hun paard zitten. Valt de bal, dan pas mogen ze van hun paard springen, een toer lopen en onder de benen door kruipen van hun paard om op het fluitje te blazen.

10. Doorgeefbal

Materiaal:

- 2 of 3 ballen

Speluitleg:

De deelnemers staan in een kring, zo dicht mogelijk bij elkaar, zodat de bal gemakkelijk doorgegeven kan worden. Bij het fluitsignaal start het doorgeven van de bal. De spelleider draait zich om en fluit plotseling. De speler die in het bezit is van de bal op het moment van het fluiten, valt luit. Wie blijft er over?

Variant:



Bij een grotere groep en om het lekker spannend te maken worden meerdere ballen doorgegeven.

11. Gloeiende ballen

Materiaal:

- Heel veel ballen (groot en klein)
- een afgesloten ruimte of veld

Speluitleg:

Het terrein wordt in twee delen verdeeld. Aan iedere kant worden evenveel ballen gelegd. Op het teken van de spelleider mogen de deelnemers met ballen gooien (steeds één per één). Doel van dit spel: zo weinig mogelijk ballen op jouw terrein hebben als de spelleider fluit. Nog twee minuten wordt het spel afgeblazen. Wie heeft de minste ballen op zijn terrein?

12. Voetbal met levende doelen

Materiaal:

- Heel veel ballen (groot en klein)
- een afgesloten ruimte of veld

Speluitleg:

Twee spelers worden aangeduid om levende doelpalen te spelen. Zij houden elk met één hand een bezemsteel vast. De anderen spelen volgens het normale reglement voetbal, maar het doel doet stevig zijn best om heen en weer te lopen over het terrein.

13. Omgekeerd basketbal

Materiaal:

- Basketbal
- Basketringen
- truitjes om de ploegen uit elkaar te houden

Speluitleg:

De groep wordt in twee ploegen verdeeld. Elke ploeg krijgt een truitje. Er wordt basket gespeeld volgens de regels. Er mag niet gelopen worden met de bal in de hand zonder te dribbelen. De bal mag niet vanboven in het net gegooid worden, maar moet van onderuit doorheen de hoepel gegooid worden vooraleer men scoort.

14. Jagerbal



Materiaal:

- een zachte bal

Speluitleg:

De jager is in het bezit van de bal. Hij kan de anderen tikken door hen aan te tikken met de bal. Wie aangetikt werd moet met zijn benen open staan. De anderen kunnen de aangetikte persoon bevrijden door onder zijn benen door te kruipen. Je kunt niet aangetikt worden als je onder iemands benen zit.

15. De wilde jager

Materiaal:

- een zachte bal

Speluitleg:

De wilde jager heeft een aantal knechten, die hem zijn toverbal toewerpen. Wie erdoor getroffen wordt, moet op de plaats waar dit lot hem treft op de hurken gaan zitten. Maar als een bijzonder moedige en dappere speler erin slaagt, de bal te vangen, dan is de hele nachtmerrie voorbij en zijn al degenen die betoverd waren verlost. De knechten mogen niet werpen, maar moeten hun heer en meester de bal toespelen. Voor iedere worp moet de bal worden gevangen.

16. Trefbal

Materiaal:

- een bal

Speluitleg:

De groep wordt in twee ploegen verdeeld. De twee partijen hebben tot taak, elkaar in twee naast elkaar liggende velden af te gooien. Een verdediger zorgt ervoor dat de bal voor de eigen partij steeds weer terugkomt. Hij mag overal in het veld lopen. Wie wordt afgegooid, moet naar de verdediger. Door het afgooien van een tegenstander mag hij weer aan het spel meedoen. Als alle spelers van een partij zijn afgegooid, komt de verdediger, ook wel 'dead man' genoemd, in actie. Hij heeft drie levens.

Variant: tussen twee vuren

De ploegen kiezen hier elk een kapitein. De kapitein gaan aan de overkant van elk terrein staan (achter een afgebakende zone). Eén van de kapiteins begint het spel door de bal in te gooien naar zijn team. Als de bal gevangen wordt door de tegenpartij voordat hij zijn eigen team bereikt, dan zijn ze de bal kwijt. Vanaf nu kunnen de mensen van de tegenpartij aangegooid worden. Kun je met de bal iemand raken (niet op het hoofd), voordat de bal de grond raakt, dan is die persoon uit en moet hij bij de kapitein van zijn ploeg gaan staan en



opnieuw de bal ingooien. Valt de bal eerst op de grond voordat hij iemand raakt, dan is hij er niet aan. Wanneer men de bal kan vangen, dan mag je iemand aangooien van de tegenpartij. Dit gaat zo door totdat er nog één iemand van de tegenpartij in het veld staat. Op dit moment mag de kapitein bij komen springen. Hij heeft drie levens.

17. Krokodillenbal

Speluitleg:

Ploeg A vormt een sliert doordat de handen op elkaars heupen te zetten (ze staan na elkaar).

Ploeg B vormt een cirkel rond de krokodil. De spelers die de kring vormen proberen met een bal de staart (=de laatste speler) van de krokodil te tikken.

Wordt de 'staart' getikt, dan gaat deze vooraan in de rij staan. Als alle spelers van de krokodil aangetikt zijn, wordt er omgewisseld.

18. Save the Queen

Materiaal:

- bal
- 6 kegels
- afgebakend terrein à la tussen twee vuren

Speluitleg:

De twee ploegen staan elk op hun helft. In elke ploeg wordt er een koning(in) gekozen. De tegenspelers mogen niet weten wie! Nu wordt er tussen twee vuren gespeeld, als de koning(in) geraakt werd, is de volledige ploeg er aan. Dus moeten de medespelers alles doen om hun koning(in) (ongemerkt!) te beschermen.

Variatie: met neutrale zone

Er wordt een neutrale zone tussen de twee helften ingebouwd; elke ploeg mag 1 iemand afvaardigen die alle ballen probeert af te weren.

Die persoon is ook onsterfelijk.

19. Eskimovoetbal

Materiaal:

- stoepkrijt
- bal

Speluitleg:



Op de grond worden twee lijnen evenwijdig aan elkaar getrokken. De spelers worden verdeeld in twee even grote ploegen, die zich elk op een lijn opstellen. Midden tussen deze lijnen staat de scheidsrechter terzijde van het veld. Hij laat de bal langzaam in het veld rollen en als de bal stilligt, roept hij 'ai'. Dit is voor beide ploegen het teken om het veld op te rennen en te trachten de bal over de lijn van de tegenpartij te krijgen. De bal mag niet met de handen worden aangeraakt. Wie de bal over de lijn van de tegenpartij weet te werken, scoort een punt.

20. Buskestamp

Speluitleg:

Er is één tikker, die iedereen komt zoeken. Als je aangetikt bent, moet je op een centrale plaats komen staan. Iedereen die daar staat is bevrijd als iemand de bal (die daar ergens ligt), wordt weggeschopt, zonder dat de tikkers zijn naam kan zeggen. De tikkers moeten drie meter van de bal blijven.