

Ballseye werkt op de werp- en vangvaardigheden met beide handen en is te vergelijken met andere groepsspelen waarvoor men deze vaardigheden nodig heeft.

De handschoenen kunnen gedragen worden aan beide handen. Aan de binnenkant is er een elastieke band bevestigd en dankzij een extra bevestiging aan de palm, is de grip nog beter.

Daar de handschoen groter is dan een hand, is het mikpunt ook groter. Ballseye is dus een ludieke manier om de hand-oog coördinatie te trainen. Bovendien kan de instructeur dankzij de 2-kleurige handschoen verscheidene punten aangeven. Op die manier kunnen de leerlingen aangezet worden om te werpen en te vangen met één van de twee kleuren van de handschoen.

Ballseye kan gebruikt worden tijdens eenvoudige werp- en vangspelen, maar eveneens in andere groepsspelen.

De kleuren van de handschoen zijn speciaal gekozen om de zichtbaarheid zowel voor diegene die werpt als zijn partner zelfs op enkele meters afstand te verbeteren.

ACTIVITEITEN



1. ELIMINATIE

Uitrusting : Volleybalnet, 1 ballseye-handschoen, 1 scratch bal.

Leeftijd : vanaf het derde leerjaar

Verloop van het spel :

Men maakt twee groepen. Een speler uit groep A werpt de scratch bal over het net binnen de lijnen van het volleybalterrein. Als de bal buiten de lijnen valt, is de speler in kwestie uitgeschakeld. De speler uit groep B aan de andere kant van het net tracht de bal op te vangen.

Nadat de speler uit groep A de bal heeft geworpen, rent deze snel onder het net door naar de kant van groep B en sluit aan aan de achterkant van de rij. Wanneer meerdere leerlingen uitgeschakeld zijn, moet men sneller onder het net doorlopen naar de overkant aangezien er minder spelers zijn om zich achter te scharen. Wanneer er één speler overblijft, moet deze zijn eigen worp trachten op te vangen.

2. REKENKUNDE

Uitrusting : 1 handschoen/leerling en 1 scratch bal.

Leeftijd : van het eerste tot het vijfde leerjaar.

Verloop van het spel :

De leerlingen maken een cirkel met één persoon in het midden. De instructeur vraagt een rekenkundige bewerking te maken, bijvoorbeeld 4x8. De persoon in het midden werpt de bal tegen de grond opdat het terugbotst en gaat in de cirkel staan terwijl de andere leerlingen trachten de vermenigvuldiging uit het hoofd te maken. De eerste leerling die denkt het antwoord te weten, vangt de bal op terwijl hij luidop het antwoord zegt. Indien de leerling in kwestie de bal niet op tijd opvangt of het juiste antwoord niet geeft, is hij uitgeschakeld voor een bepaalde tijd, waarin hij bijvoorbeeld 10 keer moet pompen of 10 keer een buikspieroefening uitvoert. Daarna kan hij opnieuw meedoen.

3. BASEBALL VARIANT

Uitrusting : 1 handschoen/leerling, kegels, 1 scratch bal

Leeftijd : vanaf het derde leerjaar

Verloop van het spel :

1 groep zet zich in het terrein. De andere groep maakt een rij. De eerste uit de rij werpt de bal en tracht zo snel mogelijk naar de eerste honk te lopen (dus zoals in het baseball).

Voor elke kegel die hij passeert krijgt hij één punt. De vangers moeten de bal vier keer onder hen doorgeven. Nadat deze vier worpen gebeurd zijn, moet de werper zich veilig stellen op een honk. Bevindt de werper zich na deze vier passen niet op een honk, is deze uitgeschakeld.

Afhankelijk van het niveau en de leeftijd van de leerlingen kan men de aantal passen tussen de vangers aanpassen.

4. HET MUURSPEL

Uitrusting : 1 handschoen/leerling, 1 scratch bal

Leeftijd : vanaf het derde leerjaar

Verloop van het spel :

De werper zet zich met de rug naar de muur toe. Een basketbalveld kan gebruikt worden als terrein. De werper tracht de bal zo hard mogelijk tegen de muur te werpen. De bal moet tegen de muur opbotsen om zo de laterale lijnen op het veld te passeren. Als de eerste lijn

gepasseerd is, krijgt de werper één punt, als de middenlijn wordt gepasseerd krijgt hij twee punten, als de bal de derde lijn passeert krijgt hij drie punten. Indien de bal verder wordt geworpen, wordt dit beschouwd als een 'homerun' en krijgt hij vijf punten.

5. BASEBALL

Uitrusting : 4 matten, 1 handschoen/leerling, 1 scratch bal

Leeftijd : lager onderwijs

Verloop van het spel :

Een groep verspreidt het veld achter de lijn die het terrein in twee deelt. De andere groep zet zich op een rij niet ver daarvandaan. De matten zijn de honken die men tracht te bereiken. De werper gooit de bal en rent naar een honk vooraleer de andere groep erin slaagt de bal in de cirkel in het midden van het veld te leggen. Slaagt de groep erin de bal in het midden te leggen, zijn alle spelers die niet op een mat staan, uitgeschakeld.

6. SNELWERPSPEL

Uitrusting : 1 handschoen/leerling, 1 scratch bal

Leeftijd : vanaf het derde leerjaar

Verloop van het spel :

Twee groepen verspreiden zich over een sportzaal of een veld. Elke groep moet vijf passen geven om een punt te maken. Eens de bal in handen is, mag er niet meer bewogen worden. Als men de bal kwijtspeelt, moet de groep terug van nul beginnen. De andere groep tracht de bal te blokkeren of af te pakken alvorens de speler van de andere groep het opvangt.