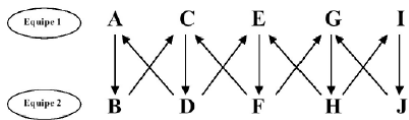


Het unieke design van de CatchBal laat het gebruik toe voor kinderen van de lagere school als ook voor volwassenen. Hoewel hij praktisch is voor de werptechnieken, het ontvangen en de oculomanuële coördinatie, is de CatchBal nog meer geschikt voor de kinestetische activiteit die de bekwaamheid versterkt van de basis in rekenen. De ontwikkeling van de geschiktheid van het lichaam maar ook cognitief wordt geaccentueerd door de CatchBal.

SPEL 1



Dit spel is geschikt voor iedereen vanaf 5 jaar. Het ontwikkelt de oculo-manuële coördinatie en de socialisatie, het beoefend ook de bekwaamheid in rekenen. Het objectief van het spel is het optellen of aftrekken van de verkregen punten tijdens het ontvangen van de CatchBal. Immers aan de uiteinden van de armen van deze bevindt zich een cijfer van 0 tot 4 overeenstemmend aan een kleur. Tijdens het optellingspel, begint de speler bij 0 en moet de som van 32 punten bereiken om te winnen. Tijdens het aftrekkingspel, begint hij bij 32 en probeert weer naar beneden te gaan tot 0. Een andere mogelijkheid bestaat door het beginnen bij 0, de speler die als eerste de 32 bereikt verliest de partij. De twee laatste spelen geven meer belangrijkheid aan de gele armen die de waarde 0 bezit.

De spelers die problemen tegenkomen tijdens de wedstrijd mogen zich door de anderen laten helpen of ze nu van zijn ploeg zijn of niet. Deze interacties ontwikkelen de socialisatie en het vertrouwen.

Voor de jongste beschouwd men dat het nummer 0 tot 32 bereikt is, wanneer hij gelijk of overschreden is. Voor de anderen, moet men absoluut gelijk zijn aan het vastgestelde aantal om de partij te winnen.

Dit spel kan gespeeld worden door twee of meer spelers, het kan zelfs alleen gespeeld worden. Het volstaat dan de CatchBal op te werpen en hem zelf op te vangen.

Enkele regels

- De spelers plaatsen zich tegenover elkaar. De volwassenen op ongeveer 7,5 m, de kinderen op ongeveer 3 m.
- De CatchBal moet vastgehouden worden aan een van de armen en met langzaam geworpen worden, een boog vormend. Dit laat de tijd en de opportuniteit aan de andere ploeg om hem te vangen.
- Indien de CatchBal correct geworpen werd en de ontvanger niet opgevangen heeft, verliest hij een punt.
- Indien de CatchBal verkeerd geworpen wordt, te ver, te veel naar links, te veel naar rechts, te hoog of niet hard genoeg, verliest de werper of zijn ploeg een punt.
- Indien de ploegen van een toereikend niveau zijn moet men hen toestaan de CatchBal te werpen op zulke manier dat dit hem een gedraaid of tol effect geeft.
- De opgetelde of afgetrokken punten komen overeen met het cijfer dat zich bevindt op het uiteinde van de arm van de CatchBal : Geel = 0 punt ; Blauw = 1 punt ; Oranje = 2 punten ; Groen = 3 punten ; Rood = 4 punten.
- Wanneer de CatchBal opgevangen wordt door de gele arm (0 punt) zijn twee mogelijkheden denkbaar. Bij een eenvoudig optelspel en aftrek spel, verandert het opvangen aan deze arm niet de score. Bij meer gevorderde spelen, brengt deze opvang de score van de ontvanger of zijn ploeg terug naar 0.
- Een speler kan het totaal van de opvang punten verdubbelen indien hij voor het werpen de kleur van de arm waarmee hij de CatchBal gaat opvangen bepaald. Bijvoorbeeld, indien de speler rood roept en hij de CatchBal opvangt aan de rode arm, gaan de opvang punten van 4 tot 8. Indien hij hem niet opvangt aan de genoemde kleur, moet het dubbele van de waarde overeenkomend aan de opgevangen arm afgetrokken worden (of bijgevoegd) van de score van de ontvanger.
- Bij meer gevorderde spelen moet het exacte cijfer 32 (of 0) behaald worden. Indien bij de laatste ontvangst, het totaal van een speler hoger is dan 32 komt hij terug op zijn oude score, juist voor de laatste worp.
- Indien er 4 spelers of meer zijn, blijven alle regels van toepassing. Nochtans moet de bal reizen zoals aangegeven op de tekening.

SPEL 2

Dit spel is gelijk aan het eerste, alleen regel 7 veranderd en wordt: de CatchBal grijpen bij een gele arm, waarde 0, betekend dat u niet uw totaal verhoogd of verlaagd. Uw score veranderd niet.

SPEL 3

In dit spel, verliest de eerste speler die 32 behaald de partij. Men moet dus proberen de CatchBal aan de gele arm te grijpen op zulke manier dat men niet zijn totaal verhoogd. De speler met de minste punten wordt als winnaar verklaard.

SPEL 4



De spelers geven de CatchBal door van de ene ploeg naar de andere, daarbij proberend alleen de gele arm te gebruiken. Indien iemand hem bij een andere arm grijpt, is hij uitgeschakeld. De eerste ploeg die geen spelers meer heeft verliest de partij.

SPEL 5

Twee ploegen geven zich de CatchBal door en proberen hun aantal punten te verhogen. De ploeg die 32 behaalt is de winnaar. Indien een speler de CatchBal bij de gele arm grijpt verliest de ploeg deze speler, wanneer een ploeg al zijn spelers verloren heeft, verliest hij ook de partij.

SPEL 6

De oudere kinderen mogen de CatchBal gebruiken voor het nakijken van de handeling basisrekenenbewerking (optellen, delen, aftrekken en vermenigvuldigen). De leider roept een getal, en de speler telt op, trekt af, deelt, of vermenigvuldigt dit getal met de waarde die zich bevindt op het uiteinde van de arm van de CatchBal.

SPEL 7

Iedere persoon kan individueel spelen door de CatchBal op te werpen en hem op te vangen. Hij moet zelf besluiten of hij de aangeduide waarden op de arm wel of niet gebruikt, zoals in het voorafgaande spel.

SPEL 8

Dit spel kan ook alleen gespeeld worden, met meerdere of zelfs met een ploeg. Plaats twee hoepels op de vloer op ongeveer 9 m van de werplijn. De spelers plaatsen zich achter deze en proberen de CatchBal in de hoepel te werpen. De score evolueert als volgt:

- Indien de CatchBal terecht komt in de hoepel, staat het aantal gemarkeerde punten gelijk aan de waardesom aangeduid op de drie armen die naar de hemel wijzen.
- Indien de CatchBal buiten de hoepel valt wordt een punt gegeven aan deze die het kortst bij de hoepel is.
- Het spel eindigt wanneer een ploeg 32 punten bereikt heeft.

SPEL 9

De CatchBal is zeer geschikt voor in het zwembad. Hij kan gebruikt worden zoals in het voorafgaande spel, voor nauwkeurige worpen. Het enige verschil is dat slechts een arm buiten het water blijft. De scores evolueren dan als volgt:

- 1 punt voor de CatchBal het kortst bij de hoepel indien hij er buiten terecht komt.
- 2 punten en de waarde overeenkomend aan de arm die buiten het water is indien hij in de hoepel terecht komt.
- De winnende ploeg is deze die als eerste 32 punten bereikt

De CatchBal kan ook gebruikt worden voor spelen zoals water-polo. De jonge kinderen houden ervan de CatchBal vast te pakken aan 2 armen en vooruit te lopen in het water.

SPEL 10

Dit spel lijkt op het voorafgaande maar hier zijn het de kleine hoepels die geworpen zullen worden, het objectief is er in te slagen hen in de arm van de CatchBal te werpen die buiten het water steekt. Hij is geplaatst op een redelijke afstand van de spelers. Een punt per een correct geworpen hoepel, eerste speler aan 10 punten.

SPEL 11

Dit spel gebruikt de kleuren van de verschillende armen. De spelers geven zich de CatchBal door, maar de ontvanger moet hem absoluut aan dezelfde kleur opvangen gebruikt door de werper. Verander van kleur bij elke worp.

SPEL 12

De spelers staan in de oppervlakte van het spel. De werper roept een naam en werpt de CatchBal in de lucht. De aangesproken speler moet de bal opvangen. Om dit spel een beetje moeilijker te maken, mag de werper ook een kleur toevoegen aan de naam. Op deze manier, moet de aangesproken persoon de CatchBal ook opvangen aan een bepaalde arm.