

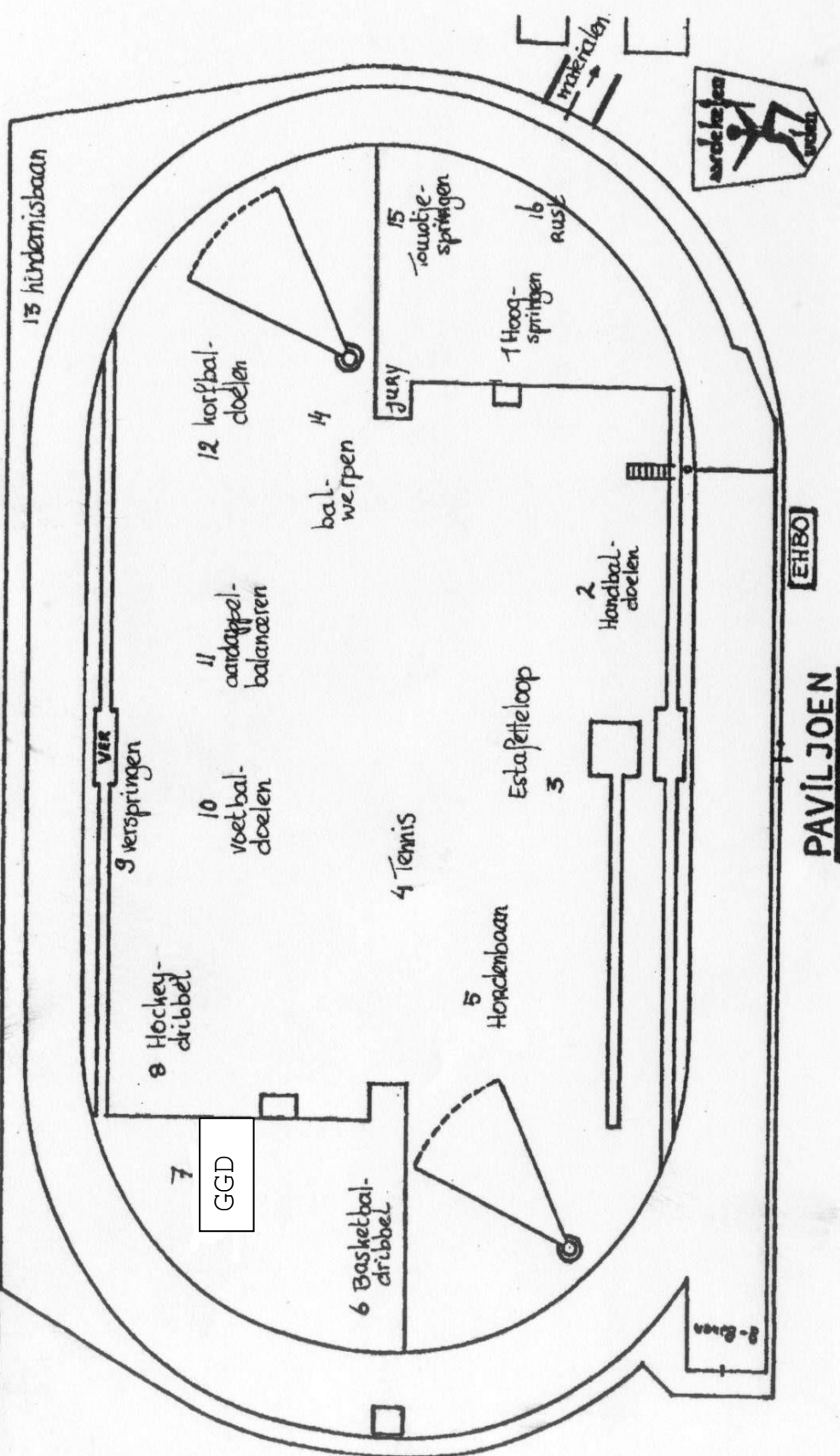
<b>Spel</b>	<b>Groep A Ronde 1 (9.15-11.00)</b>	<b>Groep B Ronde 2 (11.15-13.00)</b>	<b>Groep C Ronde 3 (13.15-15.00)</b>
1	Camelot	Mulderke B	Marimba
2	Camelot	Mulderke B	Marimba
3	IKC Raam A	IKC Raam B	Bedir
4	IKC Raam A	IKC Raam B	Bedir
5	Wijde Wereld A	Wijde Wereld B	De Vlieger
6	Wijde Wereld A	Wijde Wereld B	De Vlieger
7	Mulderke A	Maashorst	't Centrum
8	Mulderke A		't Centrum
9	Aventurijn A	Vindingrijk	Zevenster
10	Aventurijn A	Vindingrijk	Zevenster
11	Aventurijn B	De Palster	De Klimboom
12	Aventurijn B	De Palster	De Klimboom
13	Den Dijk	De Tandem	De Cirkel
14	Den Dijk	De Tandem	De Cirkel
15	De Vlonder	Speleon	
16	De Vlonder	Speleon	

↙ Bij dit spelnummer begint uw groep het Sport en Spel circuit

1. Het sport en spel circuit bestaat uit 15 onderdelen + 1 rustmoment (nr. 16).
2. De speeltijd per spel bedraagt 4 minuten. De wissel- en tevens uitlegtijd bedraagt 2 minuten.
3. Deze speel- en wisseltijd wordt centraal geregeld.
4. Doel per spelonderdeel is zoveel mogelijk punten te scoren met de hele groep.
5. Elke school is ingedeeld in een A, B of C groep. Kijk goed wanneer je op het middenterrein van het atletiekstadion wordt verwacht..
6. 

1 <sup>e</sup> ronde	groep A	09.15-11.00 uur
2 <sup>e</sup> ronde	groep B	11.15-13.00 uur
3 <sup>e</sup> ronde	groep C	13.15-15.00 uur
7. Vanwege de groepsgrootte zijn de klassen gesplitst in 2 gelijke groepen. Je klas begint dus bij 2 spelonderdelen.
8. Zorg dat van te voren deze indeling in 2 gelijke groepen is gemaakt en denk aan evt. extra begeleiders.
9. Voor de indeling van de spelen, zie schema verderop.
10. Aan het begin van het spel, geef je 't juiste scorekaartje aan de spelleider (de scorekaartjes zitten in de tas die je bij aanvang van de dag opgehaald hebt bij de organisatie).
11. De spelleider legt het spel nog even kort uit.
12. De uitslag van de spelleider is bindend.
13. **Fair Play: elke groep verdient punten voor sportief gedrag (aanmoedigen, bedanken spelleider e.d.)**

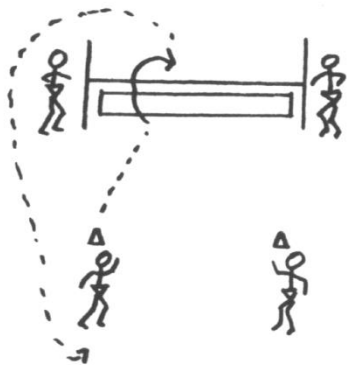
**DE KUIP**



Spel 1: Hoogspringen

- **Spelverloop:** De leerlingen staan achter één van de twee pionnen.(3 meter)  
Er springt één leerling tegelijk.  
Het toverkoord hangt op 0.80 cm.  
**Als de eerste van de mat af is mag de volgende starten, De eerste leerling loopt terug en sluit achteraan.**  
**Afzetten met één been.(koprol maken is verboden)**

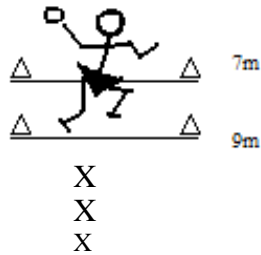
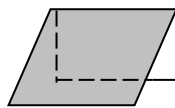
⇒ **Punten:** Per sprong, zonder aanraken van het koord = 1 punt.



Spel 2: Tchoukbal

□ **Spelverloop:** De groep staat achter de (9m.) lijn. De eerste 2 lln. hebben een bal, lopen naar de (7m.) werplijn en werpen na elkaar de bal op de tchouk. Als deze 2 lln. geworpen hebben halen ze hun eigen bal op en geven deze door aan de volgende 2 lln.

⇒ **Punten:** Bal in de tchouk en gevangen = 2 punten  
Bal in de tchouk en **niet** gevangen = 1 punt  
Naast/over het doel = 0 punten.



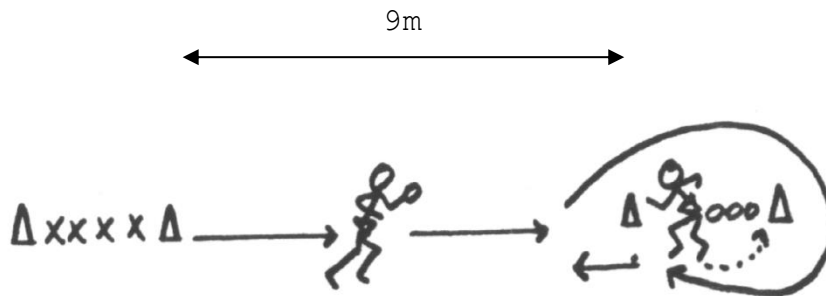
N.B.

Op de plattegrond staat dit onderdeel nog aangegeven als “ handbaldoelen”!!!

Spel 3: Estafetteloop

- **Spelverloop:** De groep IIn. wordt verdeeld in 2 gelijke groepen en elk groepje gaat tussen de twee pionnen staan. De eerste loper krijgt bij het beginsignaal een estafettestokje en loopt **om** de andere groep heen, **geeft het stokje over en sluit achteraan.** (Het estafettestokje moet worden meegenomen).

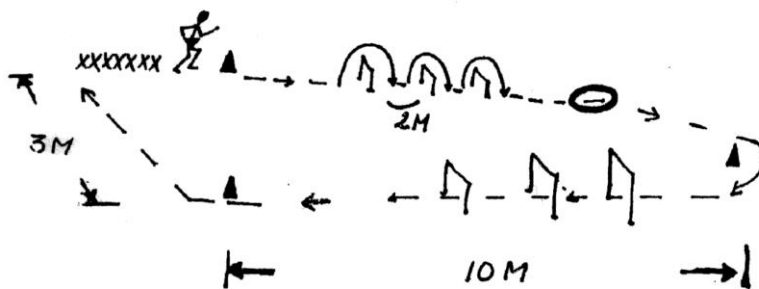
⇒ **Punten:** Per leerling die het stokje overgeeft = 1 punt.





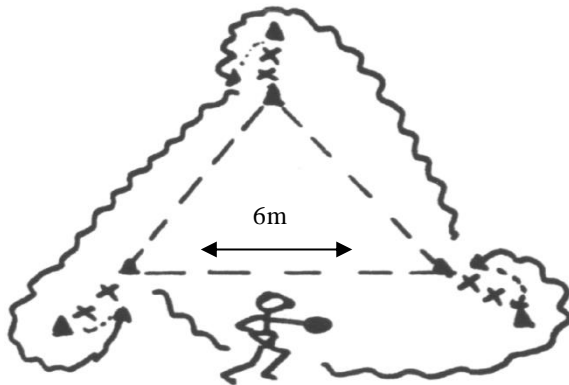
- **Spelverloop:** Start bij de pion en spring over de lage horde, door de hoepel, om de keerpion, vervolgens onder de hoge hordes door, om de pion, en weer achteraan sluiten. No 2 **vertrekt** als de hoepel weer op de grond ligt **bij het keerpunt**.

⇒ **Punten:** Per rondje = 1 punt





- **Spelverloop:** De groep staat verdeeld in 3 groepjes achter 3 pionnen. De eerste ll. dribbelt met de bal linksom naar het volgende groepje. Hij/zij gaat dus **om dat groepje heen** en geeft de bal aan de eerste ll. aldaar. Zelf sluit hij /zij achteraan bij dat groepje. De ll. die de bal gekregen heeft dribbelt naar het 3<sup>e</sup> groepje etc.
  
- ⇒ **Punten:** Per leerling, dribbelen van het ene naar het andere groepje = 1 punt.



Spel 7: Spel verzorgd door de GGD

Spel 8: Hockeydribbel

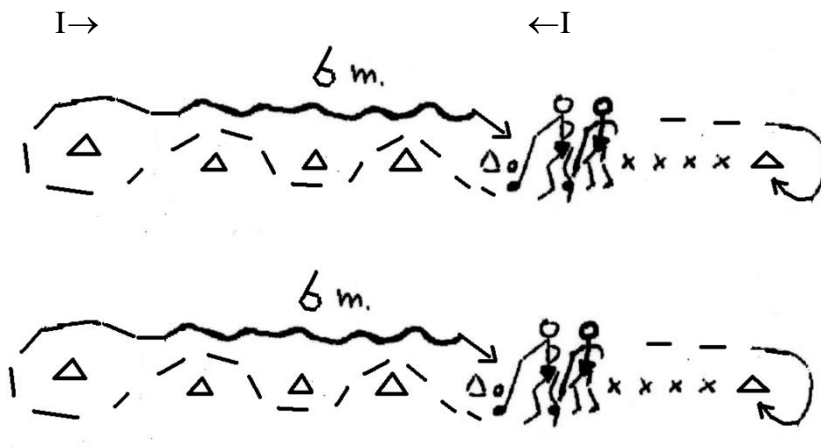
- **Spelverloop:** De eerste leerling van elk groepje start met

hockeystick en bal

Zij dribbelen zo snel mogelijk slalom naar de overkant en recht door weer terug. Daar geven zij de bal en stick af aan degene die klaarstaat om over te nemen.

Ten slotte sluiten ze zelf achteraan.

⇒ **Punten:** Een rondje = 1 pnt.



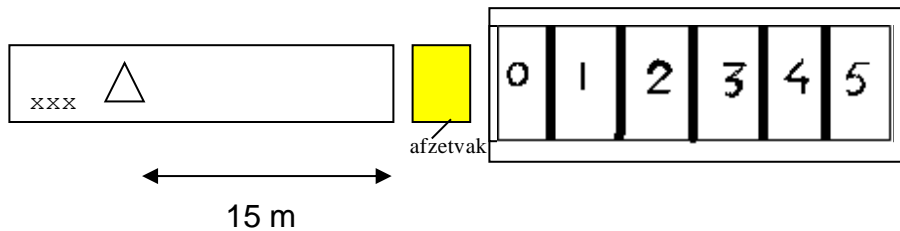
Spel 9: Verspringen

□ **Spelverloop:** De groep staat achter elkaar klaar (op 15 m).

Bij elke sprong moet worden afgezet in of voor het afzetvak. (na het afzetvak = ongeldig). Als de eerste II. **uit de bak is** mag de volgende starten. Na de sprong weer achteraan sluiten. Bij terugvallen telt de achterste afdruk.

⇒ **Punten:**

Meer als 1 m=	1 punt
.. .. 2 m.	= 2 punten
.. .. 3 m.	= 3 punten
.. .. 4 m.	= 4 punten
.. .. 5 m=	5 punten

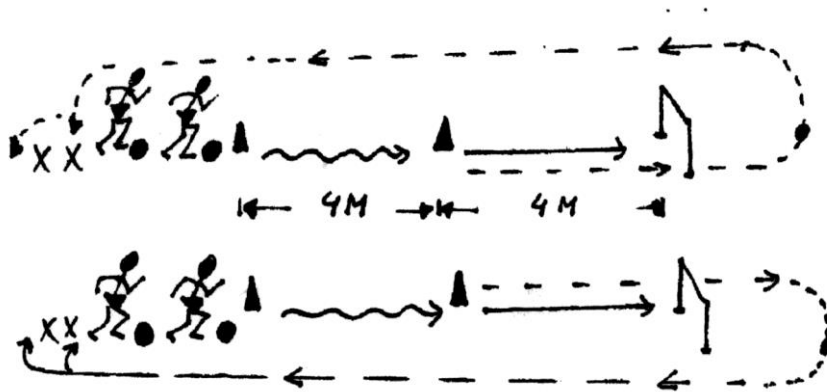


Spel 10: Voetbaldoelen

- **Spelverloop:** De groep verdelen in 2 groepjes, die klaar gaan staan bij de startpion. De eerste 2 IIn van elk groepje hebben een bal.

De eerste van de 2 dribbelt (met de bal aan de voeten) tot aan de pion en probeert de bal in het doeltje te schieten. Hij haalt de bal op en geeft deze door aan de eerst volgende die geen bal heeft (terug met de bal in de handen mag). De tweede II. mag starten als de eerste op doel heeft geschoten etc.

⇒ **Punten:** In het doeltje = 1 punten

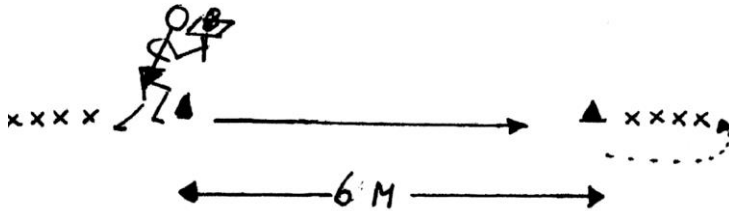


Spel 11: Aardappelbalanceer-estafette

- **Spelverloop:** De groep leerlingen wordt verdeeld in 2 gelijke groepen  
De eerste looper heeft als hij start een plankje met een aardappel erop. Hij loopt naar de andere groep, legt de aardappel op het

plankje van no 1, geeft zijn plankje aan de volgende en sluit zelf achteraan. Degene die de aardappel heeft doet hetzelfde. De aardappel mag **niet met de handen** vastgehouden worden.

⇒ **Punten:** Elke oversteek van de aardappel = 1.punt.



Spel 12: Korfbaldoelen

- **Spelverloop:** De groep staat klaar achter de startlijn. De eerste 2 lln. krijgen een bal. De eerste van de 2 loopt naar de “werppion”

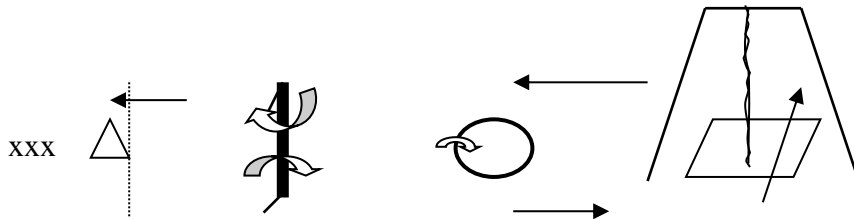


starten). De eerste leerling zwaait met het touw naar de overkant en gaat onder de steeple balk door en passeert de finishlijn.

⇒ **Punten:**

Elke leerling die over de finishlijn komt = 1  
punt

Het niet goed uitvoeren van de hindernissen  
= 0 punten



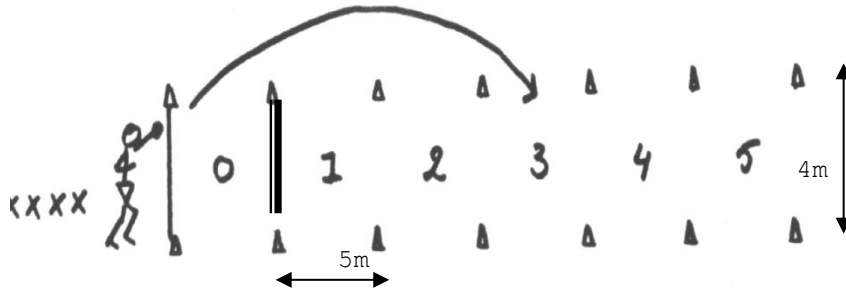
Spel 14: Balwerpen

- **Spelverloop:** De leerlingen staan achter de startlijn klaar. De eerste 2 lln. hebben ieder een bal en werpen om de beurt de bal zo ver mogelijk. Vervolgens halen zij **hun eigen** bal op en geven hem aan de volgende 2 lln. etc.

(niet terug werpen maar de bal afgeven)

⇒ **Punten:**

In het vak waar de bal neerkomt = het aantal punten (0 t/m 5)



Spel 15: Touwtje springen

- **Spelverloop:** Van de groep lln. gaat één leerling en een begeleider het touw draaien. (leerling mag tussentijds gewisseld worden). De overige lln. gaan achter de draaiers staan en springen in het touw. 1 keer



inspringen en dan meteen weer uitspringen. Telkens na elkaar inspringen (volgen).  
Is de hele groep geweest dan mag de 1<sup>e</sup> weer starten.

⇒ **Punten:** Per sprong van 1 leerling = 1 punt  
Maakt een leerling meerdere sprongen telt toch maar voor 1 punt.



Spel 16: \_\_\_\_\_ Rust