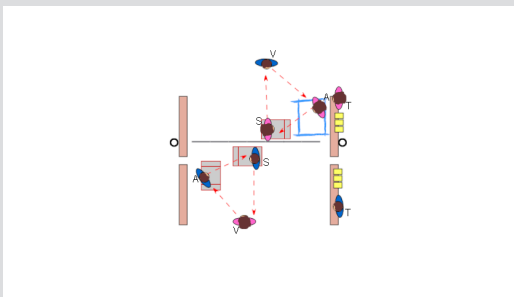


Volleysmashspel



Klaarzetten

Met behulp van banken maken we 2 of 3 velden.
Per veld:

- ruimte: 7 meter breed en 11 meter diep
- 2 vakken van 6 meter breed en 4,5 meter diep
- één net of lijn op 1.80 meter hoogte
- volleybalaansluiting, hoogspringpalen en/of wandrek om de lijn vast te maken
- 1 dunne mat voor de set-upper (S)
- 1 dunne mat of vak voor de aanvaller (A) (*Dunne mat voor de aanvaller is duidelijker voor de set-upper om goed aan te gooien. Veiliger is een aanvalsvak met krijt maken*)
- 1 volleybal
- 6 blokken, 3 aan elke kant als telsysteem
- 8 kinderen in 2 teams, per team: 1 verdediger (V), 1 set-upper (S), 1 aanvaller (A) en 1 teller (T)

Extra:

- 3 lintjes om het winnende team aan te geven



Opdracht

De aanvaller probeert de opgegooide bal van de set-upper zo over het net te spelen dat deze bij de tegenpartij in het veld op de grond komt. De verdediger van de tegenpartij probeert dit te voorkomen door de bal te vangen.

Regels

Startregels:

- De verdediger (V) staat in het veld.
- De set-upper (S) staat op de set-up mat.
- De aanvaller (A) staat op de aanval mat.
- De teller (T) zit op de bank.
- De set-upper van een team start met de bal.

Functieregels:

- De set-upper moet onderhands opgooien.
- De aanvaller mag de bal met 1 of 2 handen spelen.
- De bal mag het net niet raken.
- Alleen de verdediger mag de bal die over het net gespeeld wordt vangen.
- De verdediger gooit de bal naar de set-upper.

Doordraairegel:

- Wanneer de bal over het net gespeeld wordt, draait het hele team waartoe de speler behoort met de klok mee één plaats door (zie tekening).

Tellen:

- Het team van de aanvaller krijgt 1 punt als de bal op de grond van de tegenpartij komt.
- Er wordt aan de kant van de aanvaller een blokje rechtop gezet door de teller.
- Geen punten wanneer een speler de bal uitspeelt, in het net speelt of aanraakt voor deze uitgaat.

Einde spel:

- Als er aan één kant 3 blokjes rechtop staan.
- Nieuwe tellers en het spel begint opnieuw.
- Het winnende team krijgt een lintje. Wanneer één team 2 lintjes heeft, nieuwe teams maken.