

LESPLAN BOOMPJE BESCHERMEN

De aanvaller probeert een pylon te veroveren terwijl de verdedigers de pylonnen proberen te verdedigen.

MATERIAAL

- Pylonnen (evenveel als het aantal deelnemers)
- Minimaal 1 lintje

IN DE SPOTLIGHT

- Regel 1: Teamspeler
- Regel 10: Tactiek

SITUATIESCHETS

Zet de pylonnen in de middencirkel van het Cruyff Court. Het aantal pylonnen is gelijk aan het aantal deelnemers. Er wordt één aanvaller gekozen. Deze speler krijgt een lintje om en start in het midden. De overige spelers worden verdedigers en verdelen zich over de pylonnen. Er blijft 1 pylon leeg over.



OMSCHRIJVING

De aanvaller start in het midden van de cirkel. De verdedigers starten ieder bij een pylon. De aanvaller gaat proberen de lege pylon te veroveren door zijn/haar hand hierop te leggen. De verdedigers proberen dit te voorkomen. Ze beschermen een pylon door hun hand erop te leggen.

Omdat er één pylon leeg blijft, moeten de verdedigers samenwerken. Lukt het de aanvaller de pylon te veroveren?

BELANGRIJKSTE REGELS

- Als een verdediger een hand op een pylon heeft dan kan deze niet veroverd worden.
- De aanvaller wint als hij/zij een hand op een pylon kan leggen voordat de verdediger dit heeft gedaan.

LESPLAN BOOMPJE BESCHERMEN

DIFFERENTIATIES

Makkelijker voor de verdedigers/ moeilijker voor de aanvaller

- De afstand tussen de pylonnen verkleinen.
- De aanvaller een bepaalde tijd geven om de pylon te veroveren.

Makkelijker voor de aanvaller/moeilijker voor de verdedigers

- Afstand tussen de pylonnen vergroten.
- Meer aanvallers.
- Meer lege pylonnen.

CRUYFFIAANS JASJE

Een verdediger mag maximaal 14 seconden bij een pylon blijven staan.