

LESKAART KAMIKAZE

DOEL: Zonder getikt te worden, proberen in het vak aan de andere kant van het Cruyff Court te komen.

MATERIAAL

- Lintjes
- Pylonen

REGELS IN DE SPOTLIGHT

- Regel 8: Sociale betrokkenheid
- Regel 14: Creativiteit

SITUATIESCHETS

Het spel wordt gespeeld op het Cruyff Court, waarbij de groep in twee gelijke teams wordt verdeeld.

Op beide helften wordt aan de achterzijde een eindvak gemaakt van pylonen. Dit kan ook het goal zijn op het Cruyff Court.



OMSCHRIJVING

De spelers proberen in het eindvak bij de tegenstanders te komen. Zodra een speler de middellijn over is, kan hij/zij getikt worden door de andere partij.

Als een speler getikt is, gaat hij/zij zitten. Zodra een medespeler hand in hand met deze speler terugkeert op eigen helft zonder getikt te worden, is de speler weer vrij. Bij het bereiken van het eindvak zonder getikt te worden, krijgt het team een punt. Welk team haalt de meeste punten?

AANDACHTSPUNTEN

- Per keer kun je maar 1 speler tegelijk bevrijden
- Met een bevrijde speler, kun je geen punt halen

LESKAART KAMIKAZE

BELANGRIJKSTE REGELS

- Als de Coach 'kamikaze' roept, moeten de spelers zo snel mogelijk rennen naar het vak van de tegenstanders. Het team dat als eerst met elkaar in het vak van de tegenstanders staat, wint. Dit kan ingezet worden wanneer er te weinig beweging is.

DIFFERENTIATIES

Moeilijker

- Kleiner eindvak
- Kleiner tikvak

Makkelijker

- Groter eindvak
- Groter tikvak

CRUYFFIAANS JASJE

Per team wordt één speler aangewezen als Coach. Hij/zij staat niet in het veld, maar coacht zijn/haar team naar de overkant. Zo leert een speler het belang van communiceren, samenwerken en initiatief nemen, waardoor andere regels van Johan Cruyff uitgelicht worden.