

# Spelkaarten

## Activiteiten met AmiGo de voetbalschieter

Mede mogelijk gemaakt door



# Handleiding

## Gebruik van de spelkaarten

De spelkaarten in de map zijn bedoeld voor lessen en trainingen met de Amigo. Op de spelkaart staat de beschrijving van de activiteit, de indeling van het veld, de regels en eventuele aanpassingen. De spelkaarten zijn bedoeld als handvat voor de docent of trainer bij het aanbieden van activiteiten.

## Soorten spelkaarten

Een aantal spelkaarten kan individueel uitgevoerd worden. Deze activiteiten kunnen ook tegen elkaar gespeeld worden. Daarnaast zijn er ook spelkaarten waarbij in teams gewerkt wordt of waarbij een wedstrijd gespeeld kan worden. De docent/trainer of de spelers bepalen hoe de kaarten ingezet worden: gewoon om het spel te spelen of met een uitdaging waarbij er om de winst gespeeld wordt.

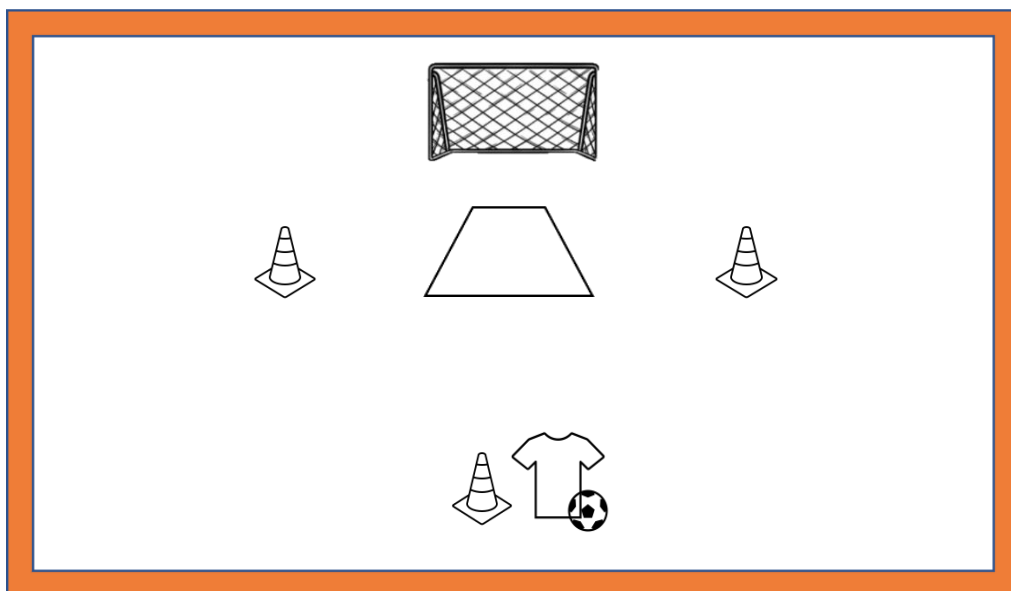
# Spelkaarten

<b>1</b>	<b>Latje trap</b>
<b>2</b>	<b>Sjoelen</b>
<b>3</b>	<b>Bowlen</b>
<b>4</b>	<b>Kliko schieten</b>
<b>5</b>	<b>Team-score</b>
<b>6</b>	<b>Slalom spel</b>
<b>7</b>	<b>Skippybal</b>
<b>8</b>	<b>Slootbal</b>
<b>9</b>	<b>Trefbal</b>
<b>10</b>	<b>Keepen</b>
<b>11</b>	<b>Laatste man</b>
<b>12</b>	<b>Ezelen</b>
<b>13</b>	<b>Iemand is 'm Niemand is 'm</b>
<b>14</b>	<b>Knikkeren 2.0</b>
<b>15</b>	<b>Overloop</b>
<b>16</b>	<b>Lummelen</b>
<b>17</b>	<b>Kastenvoetbal</b>
<b>18</b>	<b>Tienen</b>
<b>19</b>	<b>Schiet en scoor</b>
<b>20</b>	<b>Blokjesvoetbal</b>
<b>21</b>	<b>Jeu de boules</b>

# Spelkaarten

<b>22</b>	<b>Stoepranden</b>
<b>23</b>	<b>AmiGo(al)</b>

# 1. Latje trap



## Doel / opdracht

De bal omhoogschieten via een schans.



## Wat heb je nodig?

- 1 AmiGo per speler
- 1 schans, maken met:
  - stoelen met het zitvlak naar elkaar toe gericht
  - een matje of ander vlak voorwerp ertegenaan
  - een handbalgoal



## Hoe speel je het spel?

De speler met de AmiGo gaat bij de pion staan. De spelers dribbelt met de bal en bepaalt zelf de afstand en het moment van schieten. Het doel is dat de bal op de lat eindigt.



## Regels

1. 1 voor 1 schieten.
2. Om het competitief te maken worden er punten bijgehouden, maximaal om de vijf beurten.
3. Maximaal 4 spelers per doel.



## Moeilijker / makkelijker

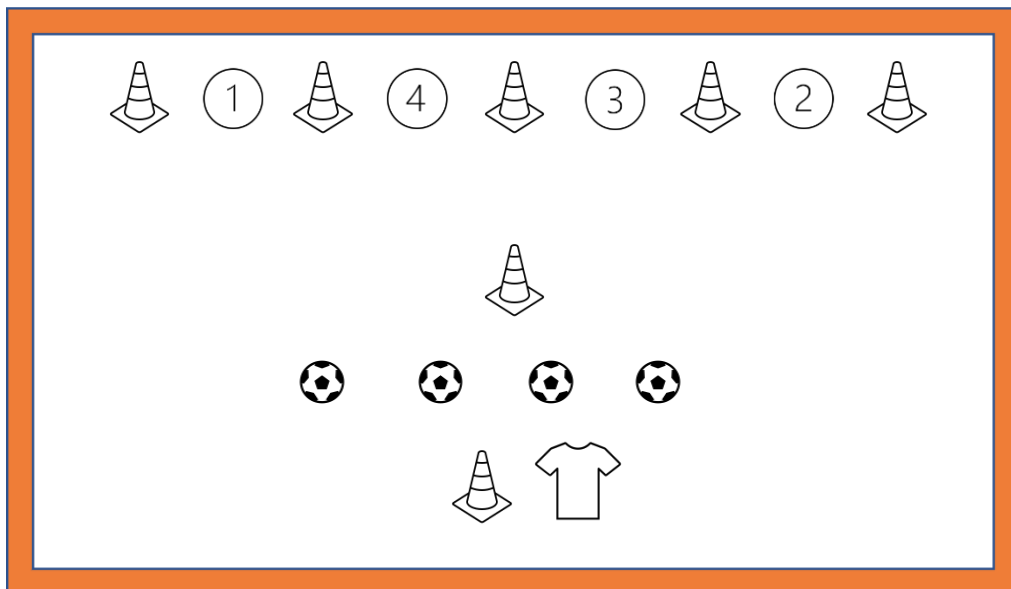
### Makkelijker:

- Het matje vervangen voor een harder object. Hierdoor gaat de bal makkelijker omhoog.
- Niet op een goal mikken maar op een basket. Eventueel meerdere baskets.

### Moeilijker:

- Voeg een slalom of pass vorm toe.

# 2. Sjoelen



## Doel

De bal mikken in een van de vier gaten. Degene die als eerste 20 punten behaalt heeft gewonnen.



## Wat heb je nodig?

- 1 AmiGo per persoon
- Minimaal 4 ballen
- 10 pionnen
- Evt. dozen voor een uitbreiding



## Hoe speel je het spel?

De speler staat aan het begin van de sjoelbaan. Daar liggen vier ballen op een rij. De speler pakt een bal en dribbelt naar de pion. Vanaf daar schiet hij de bal in een van de vier gaten. Elk gat heeft een waarde, in de volgorde: 1 – 4 – 3 – 2. Na het schieten draait de speler zich om en pakt hij de volgende bal. Na vier ballen geschoten te hebben worden de punten opgeteld en is de volgende speler aan de beurt. Schiet de speler in elk gat een bal dan heeft hij/zij 20 punten en dus gewonnen.



## Regels

1. De speler schiet vanaf de rode stip.
2. Om de vier ballen wordt er gewisseld van speler.
3. Na vier ballen worden de punten opgeteld en genoteerd.
4. Wordt er in alle vier de gaten gescoord dan zijn dit 20 punten.
5. Zelf de bal pakken om te schieten.
6. Afstand tussen de rode stip en de gaten: 20 meter.



## Moeilijker / makkelijker

### Makkelijker:

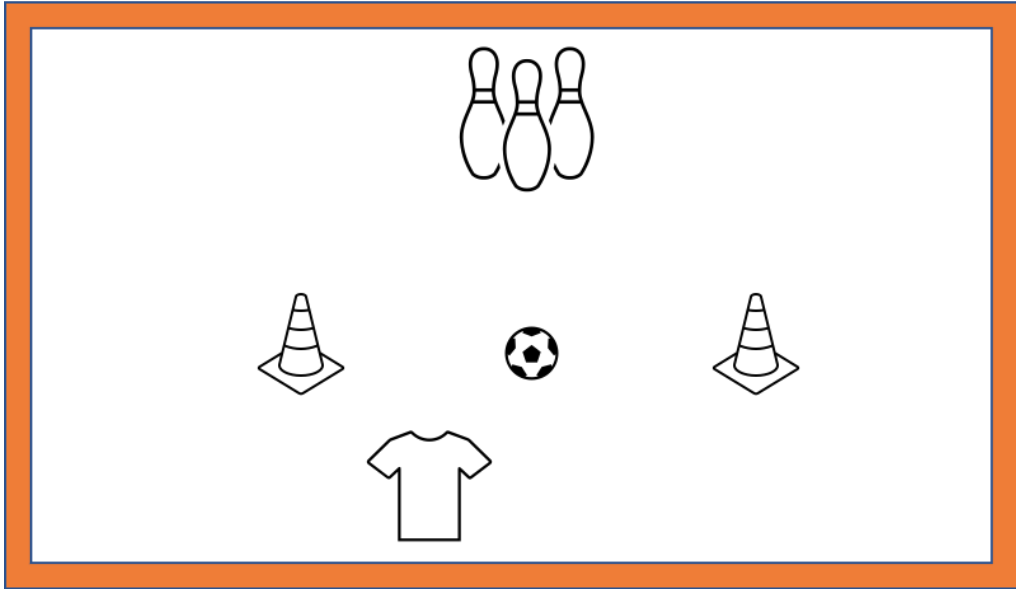
- Afstand tot gaten kleiner maken.
- Gaten groter maken.
- Banken/boardings aan de zijkanten plaatsen.

### Moeilijker:

- Afstand groter maken.
- Gaten kleiner maken.



# 3. Bowlen



## Doel

Het wegspele van zoveel mogelijk kegels.



## Wat heb je nodig?

- 1 AmiGo per persoon
- Minimaal 2 ballen
- Banken of boarding stukken
- 6 pionnen
- 10 kegels of kegels



## Hoe speel je het spel?

De speler staat aan het begin van een bowlingbaan. Daar liggen 2 ballen op een rij. De speler pakt een bal en dribbelt naar de stip. Vanaf daar schiet de speler de bal op de kegels. Het aantal omgeschoten kegels telt als het aantal verdiende punten. Na het schieten draait de speler zich om en pakt hij de volgende bal. Na 2 schoten worden de omgeschoten kegels geteld.



## Regels

1. Maximaal 2 spelers op het veld.
2. De speler schiet vanaf de rode stip.
3. Nadat de 2 ballen zijn geschoten worden de punten opgeteld en genoteerd.
4. De speler pakt zelf de bal om te schieten.
5. Na het eerste schot blijven de omgeschoten kegels liggen.
6. Afstand tussen de rode stip en de kegels: 15 meter.



## Moeilijker / makkelijker

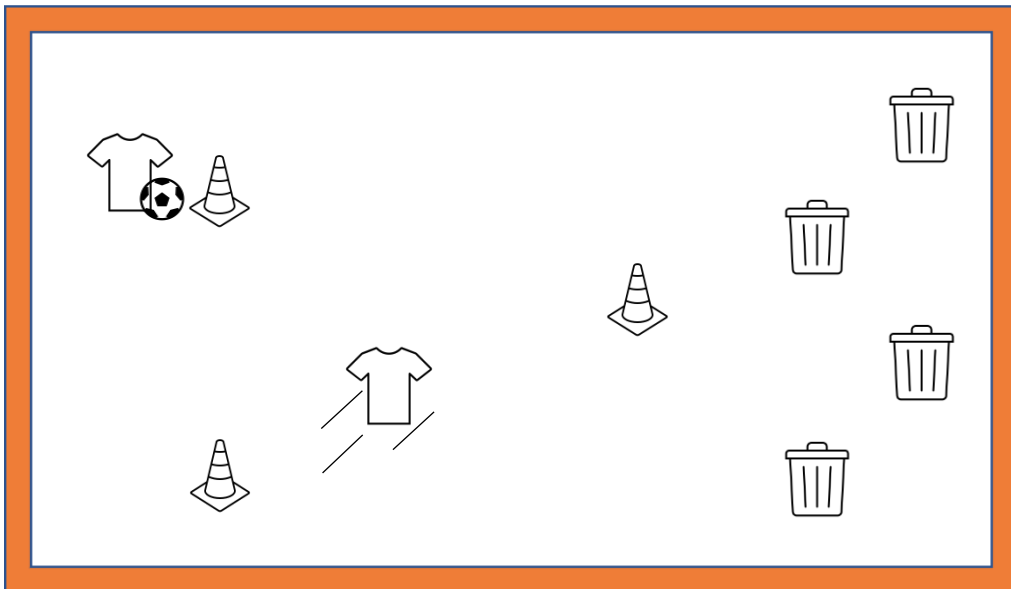
### Makkelijker:

- Afstand tot gaten kleiner maken.
- Banken/boardings plaatsen.

### Moeilijker:

- Afstand groter maken.

# 4. Kliko schieten



## Doel / opdracht

De speler met de bal passt de bal naar een medespeler. Deze speler probeert een 'kliko' omver te schieten. De keeper probeert dit te voorkomen.



## Wat heb je nodig?

- Minimaal 2 spelers met Amigo
- 6 pionnen
- 1 bal
- 4 kliko's (bijvoorbeeld dozen)



## Hoe speel je het spel?

De speler met de bal passt vooruit. De medespelers proberen deze bal, al vooruit bewegend, te pakken. Waarna de speler op een van de vier kliko's schiet. De keeper probeert dit te voorkomen. Er kan hier met twee 2-tallen gewerkt worden. Het 2-tal dat als eerste drie kliko's omver heeft geschoten wint.



## Regels

1. Na elk schot dient de omgeschoten 'kliko' overeind gezet te worden.
2. De spelers schieten om-en-om.
3. De keeper heeft geen AmiGo, maar wel een rolstoel.
4. Afstand tussen de rode stip en het veld: 10 meter.
5. Afstand tussen het veld en het doelgebied: 5 meter.



## Moeilijker / makkelijker

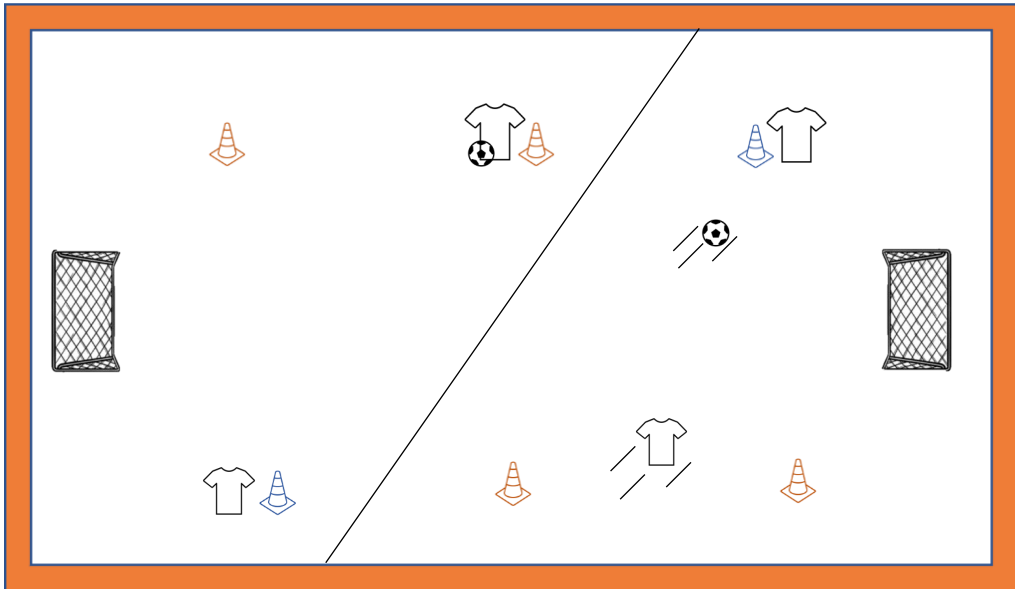
### Makkelijker:

- Pionnen dichterbij elkaar plaatsen.
- Keeper weglaten.

### Moeilijker:

- Pionnen verplaatsen door afstanden te vergroten.
- Punten geven aan elke kliko (zie sjoelvormen: 1-4-3-2).

# 5. Team-score



## Doel / opdracht

Passen naar je medespeler en scoren in het doel. Wie heeft er binnen vijf minuten het meeste gescoord?



## Wat heb je nodig?

- 4 spelers met Amigo
- 2 doeltjes
- 6 pionnen
- 10 ballen



## Hoe speel je het spel?

Er worden duo's gevormd. Eén speler start bij de rode pion en passt naar zijn medespeler. Deze medespeler passt de bal terug waarna de speler op doel schiet. Na het schieten wisselen de spelers van positie.

Ditzelfde wordt aan de andere kant van het veld door de tegenstanders gedaan. Na vijf minuten wordt het aantal doelpunten opgeteld. Het duo met de meeste doelpunten heeft gewonnen.



## Regels

1. Je moet de bal verplicht bij de pion overspelen.
2. Afstand tussen rode pion en medespeler: 20 meter.
3. Afstand tussen rode pion en doeltje: 20 meter.
4. Het spel duurt maximaal 5 minuten.



## Moeilijker / makkelijker

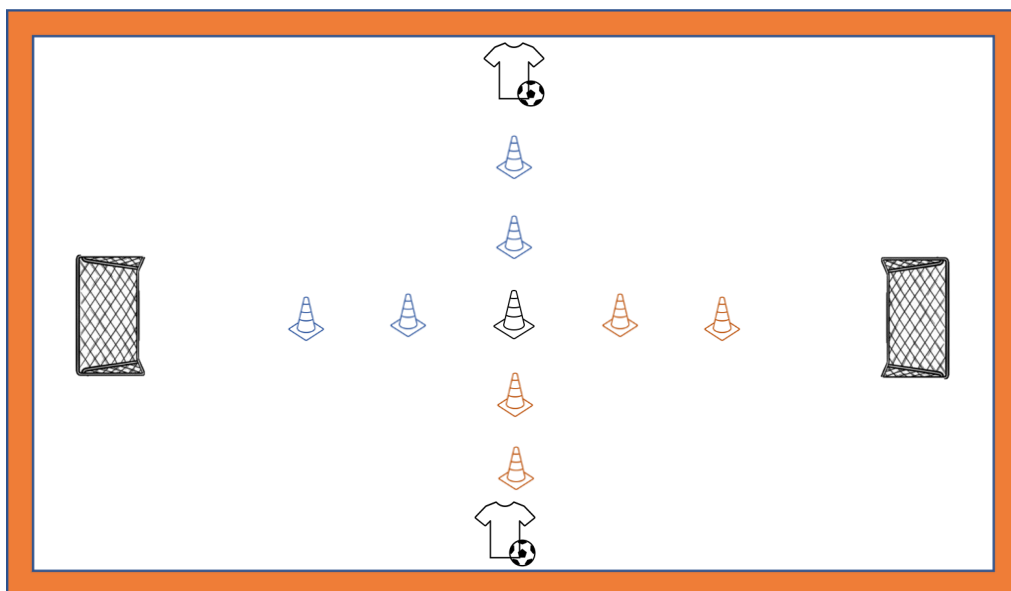
### Makkelijker:

- Geen tijdslimiet.
- Doeltje groter maken.

### Moeilijker:

- Doeltje kleiner maken.
- Afstand vergroten van schieten.

# 6. Slalom spel



## Doel / opdracht

Wie van de twee teams dribbelt met de bal en scoort de meeste doelpunten binnen vijf minuten.



## Wat heb je nodig?

- 4-8 spelers
- 11 hoedjes
- 2 pionnen (start)
- 12 ballen
- 2 doeltjes



## Hoe speel je het spel?

Er worden twee teams gevormd die ieder hun eigen slalom afleggen, waarna er gescoord kan worden in het eigen doeltje. Als de eerste speler geschoten heeft mag de volgende starten. Wie binnen vijf minuten het meeste aantal doelpunten weet te scoren heeft als team gewonnen.



## Regels

1. Je mag pas van start wanneer de bal op doel geschoten is.
2. De slalom moet volledig zijn uitgevoerd voordat er geschoten mag worden.



## Moeilijker / makkelijker

### Makkelijker:

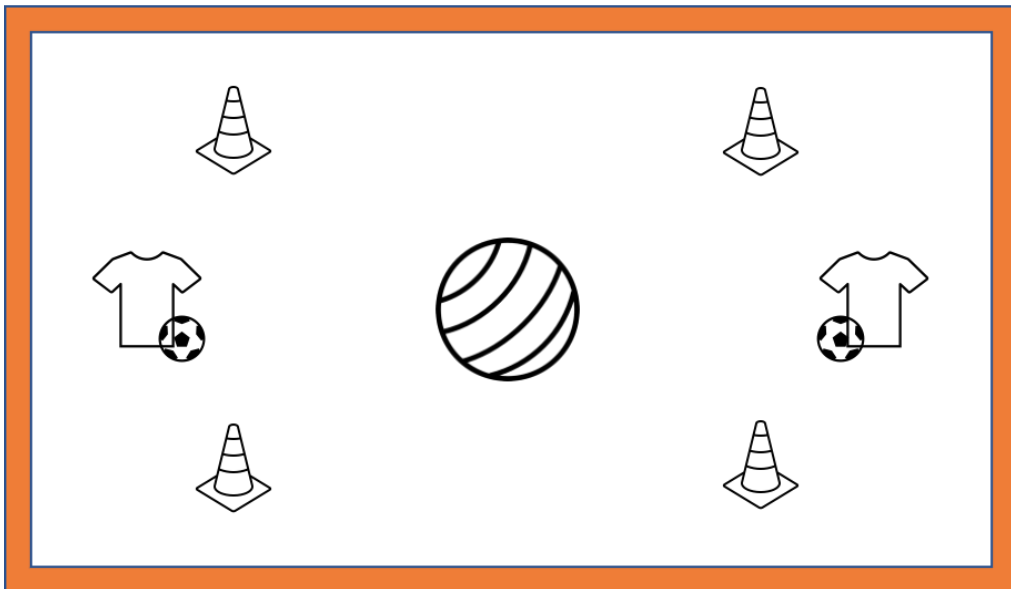
- Doel vergroten.
- Geen tijdslimiet, maar aantal beurten.

### Moeilijker:

- Doel verkleinen.
- Keeper toevoegen aan het spel.



# 7. Skippybal



## Doel / opdracht

De skippybal over de doellijn van de tegenstander schieten met de eigen voetbal.



## Wat heb je nodig?

- 2-4 spelers met AmiGo
- Minimaal 2 ballen
- Banken of boarding stukken
- 4 pionnen
- 1 skippybal



## Hoe speel je het spel?

De spelers staan achter hun doellijn. Voor de spelers liggen twee ballen. De spelers pakken een voetbal en proberen de skippybal door het schieten van hun eigen bal over de doellijn van de tegenspeler te krijgen. De tegenstander probeert deze tegen te houden en ook te scoren bij zijn tegenspeler. Als de skippybal over een doellijn is, is er een winnaar. Het spel is ook te spelen in teamverband met twee spelers aan elke kant.



## Regels

1. De spelers moeten achter hun doellijn blijven.
2. De spelers mogen niet de skippybal aanraken met de rolstoel of de AmiGo.



## Moeilijker / makkelijker

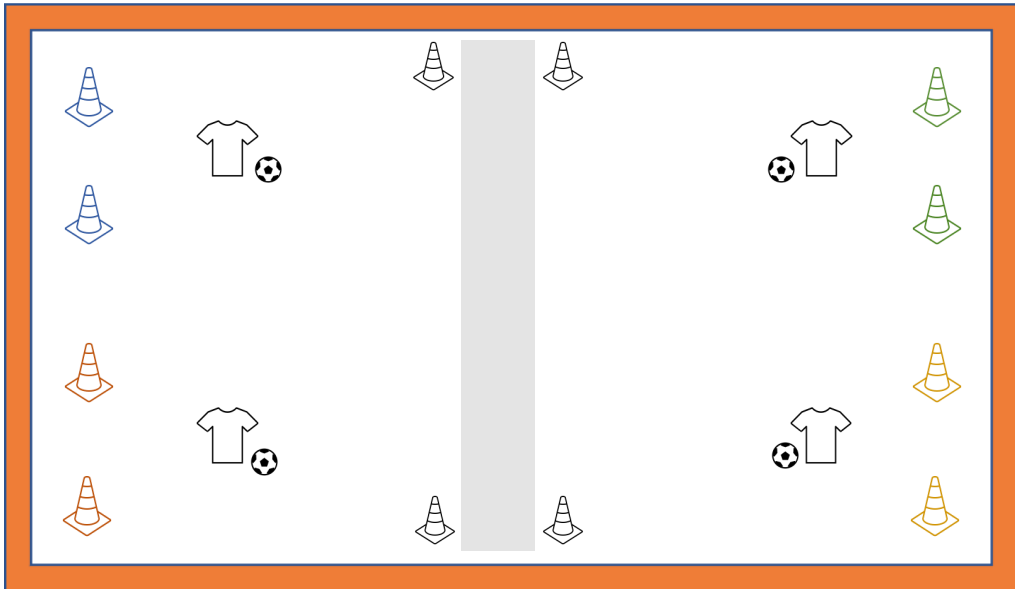
### Makkelijker:

- Afstand tot de doellijnen kleiner maken.
- Doellijnen groter maken.

### Moeilijker:

- Afstand tot de doellijnen groter maken.
- Doellijnen kleiner maken.

# 8. Slootbal



## Doel / opdracht

Als eerste 15 doelpunten heeft maken.



## Wat heb je nodig?

- 2 - 4 spelers met AmiGo
- 12 pionnen
- Minimaal 4 ballen
- Banken of boarding stukken
- Het veldformaat is 20 m (L) x 12 m (B)



## Hoe speel je het spel?

Er wordt gespeeld met twee teams van ieder twee spelers. Ieder team heeft twee ballen. Er wordt geprobeerd over de sloot te schieten in een van de twee doelen van de tegenstander. Het spel is afgezet met banken c.q. boardings. Hierdoor kan de bal niet uitgaan. De spelers mogen niet op/in de sloot komen.



## Regels

1. De spelers moeten verplicht beginnen voor hun goal.
2. De spelers mogen niet op/in de 'sloot' komen.
3. Na het spel is degene met het meeste aantal gemaakte doelpunten de winnaar.
4. Als een speler op/in de sloot komt betekent dit een doelpunt voor de tegenstander.



## Moeilijker / makkelijker

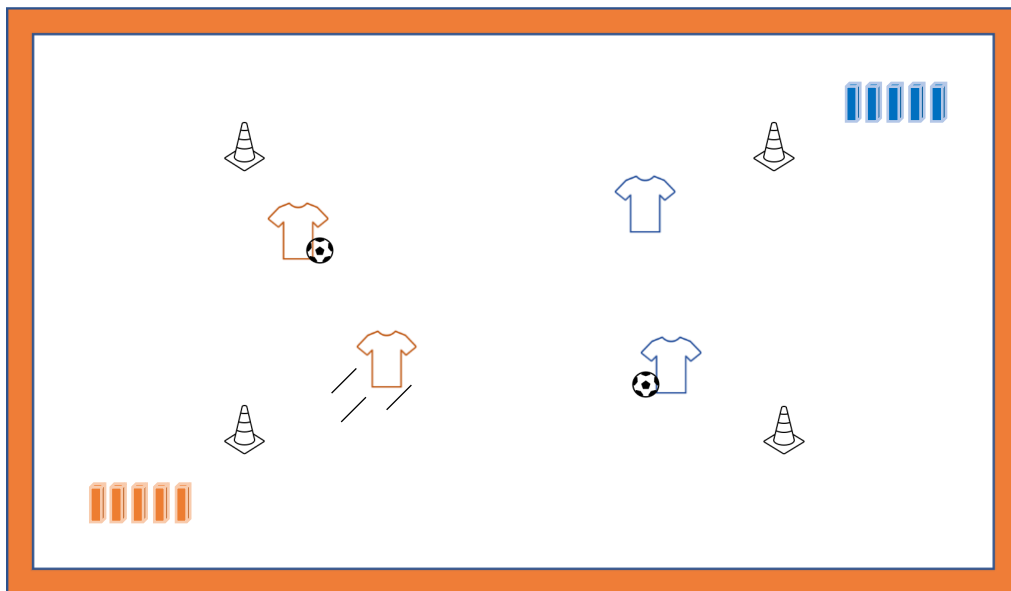
### Makkelijker:

- Het veld kleiner maken.
- Doeltjes groter maken.
- Meerdere doeltjes plaatsen.

### Moeilijker:

- Het veld groter maken.
- Doeltjes kleiner maken.

# 9. Trefbal



## Doel

Zo snel mogelijk de andere spelers uitschakelen door op ze te schieten met de bal.



## Wat heb je nodig?

- 4-6 spelers met AmiGo
- 2 ballen
- 10 blokjes
- Het veldformaat is 20 m (B) x 15 m (L).



## Hoe speel je het spel?

De speler met de Amigo probeert de tegenstander te raken met de bal. Is de speler geraakt dan wordt er een blokje omgelegd. Zijn alle vijf de blokjes om van het team dan heeft het andere team gewonnen. Vangt de speler de bal met de AmiGo, dan worden alle blokjes die liggen weer rechtop gezet.



## Regels

1. Wordt de speler geraakt dan is deze af en wordt er een blokje omgelegd.
2. Wordt de bal gevangen in de AmiGo dan is de speler niet af, maar worden alle blokjes weer overeind gezet.



## Moeilijker / makkelijker

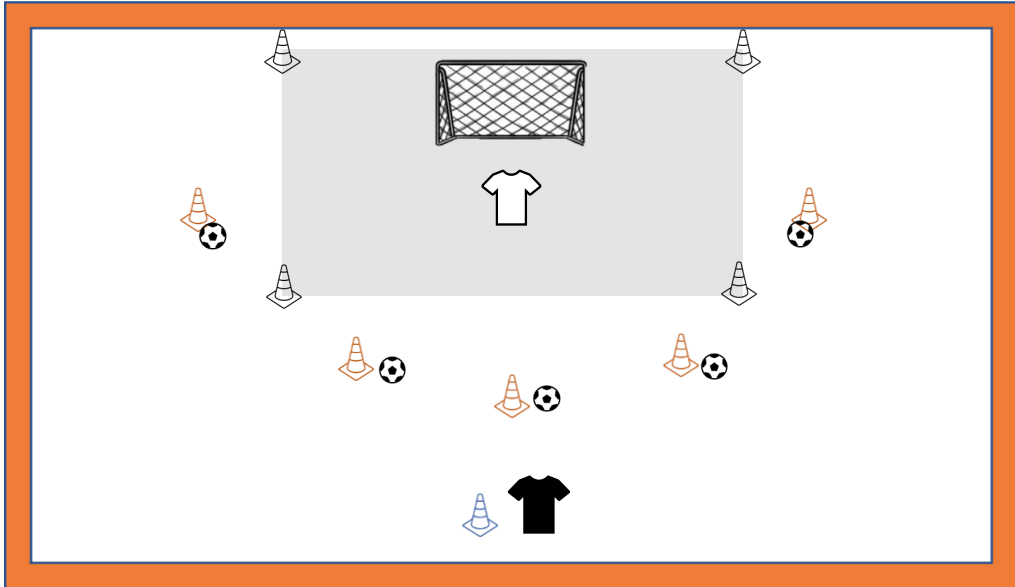
### Makkelijker:

- Het speelveld verkleinen.

### Moeilijker:

- Meer ballen toevoegen in het veld.

# 10. Keepen



## Doel / opdracht

De bal wordt gespeeld door de trainer/begeleider, waarna de keeper deze probeert tegen te houden.



## Wat heb je nodig?

- 1 speler met AmiGo
- 4 pionnen
- 5 hoedjes
- Minimaal 5 ballen
- 1 handbaldoel



## Hoe speel je het spel?

De keeper staat aan het begin voor het doel. Er liggen vijf ballen in een halve cirkel. De trainer/begeleider bepaalt zelf welke bal hij schiet om het de keeper zo moeilijk mogelijk te maken. De keeper probeert deze tegen te houden met zijn AmiGo. Dit wordt vijf keer herhaald.



## Regels

1. De keeper moet verplicht verdedigen binnen het aangegeven vak.
2. Na vijf ballen worden de punten opgeteld en genoteerd.
3. De trainer/begeleider kiest zelf de volgorde van schieten.



## Moeilijker / makkelijker

### Makkelijker:

- Afstand tot het doel vergroten.
- Een kleiner doel plaatsen.
- Trainer/begeleider laten aangeven in welke volgorde er wordt geschoten.

### Moeilijker:

- Afstand tot het doel verkleinen.
- Een groter doel plaatsen.
- Trainer/begeleider sneller laten schieten.



# 11. Laatste man



## Doel / opdracht

Het doelpunt voorkomen na een slalom.



## Wat heb je nodig?

- 1 AmiGo per persoon
- 8 hoedjes
- Minimaal 2 ballen
- 1 handbaldoel



## Hoe speel je het spel?

De speler staat aan het begin voor de blauwe pionnen. Daar ligt een slalom klaar. De trainer/begeleider pakt een bal en gaat klaar staan bij de oranje pion. Vanaf daar schiet hij de bal op doel. De speler probeert deze, na het slalommen, tegen te houden met de AmiGo. Na het schieten draait de speler zich om en gaat weer naar de eerste gele pion. Aan beide kanten van het veld kan het spel uitgezet worden. Op teken van de trainer/begeleider wordt er gestart met de slalom. De trainer/begeleider bepaalt wanneer er geschoten wordt.



## Regels

1. De speler moet verplicht eerst het parcours volledig slalommen.
2. De trainer/begeleider bepaalt wanneer hij de bal schiet, maar zorgt voor uitdaging bij de speler.



## Moeilijker / makkelijker

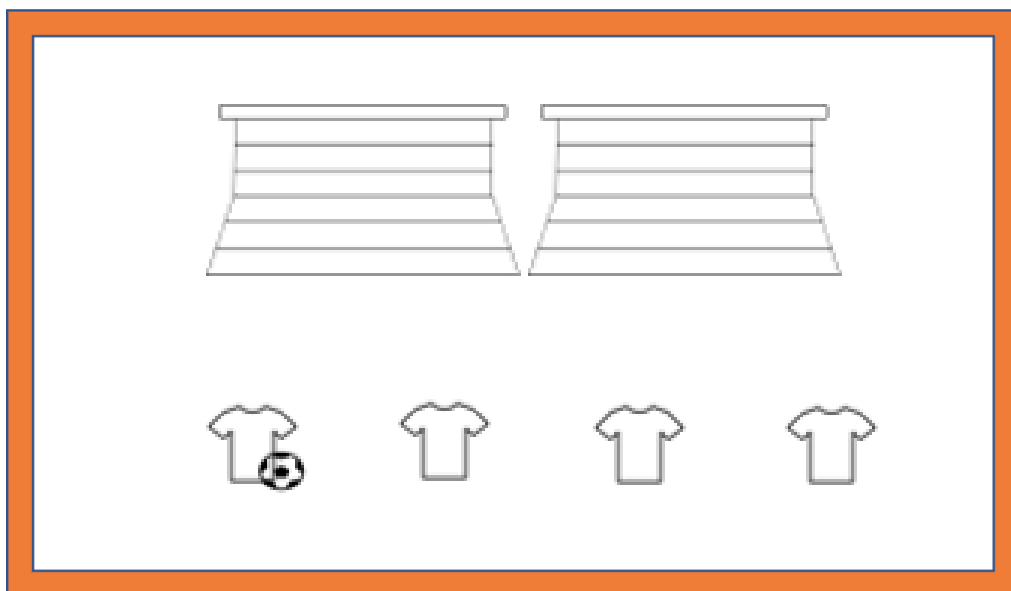
### Makkelijker:

- Kortere slalom.
- Een kleiner doel plaatsen.

### Moeilijker:

- Een groter doel plaatsen.

# 12. Ezelen



## Doel / opdracht

De bal via de kast naar de volgende speler schieten zonder af te gaan.



## Wat heb je nodig?

1 AmiGo per persoon

1 bal

2 kasten



## Hoe speel je het spel?

Alle spelers krijgen een nummer. Speler 1 begint en schiet de bal naar de kasten. Speler 2 probeert die bal te vangen met de AmiGo en schiet dan de bal ook weer naar de kasten, zodat de speler met het volgende nummer die bal kan vangen. Als de Speler met het hoogste nummer schiet, moet Speler 1 de bal weer vangen. Zo ga je door tot iemand de bal niet vangt. Als een speler de bal niet vangt met zijn AmiGo, maar de bal hem ergens anders raakt of als een speler die niet aan de beurt is de bal raakt, krijgt deze persoon de letter E. Wie als eerste de letters van EZEL heeft verzameld heeft verloren. Voor positieve draai kun je er ook gezamenlijk voor gaan om 20x achter elkaar op volgorde over te passen via de kast.



## Regels

1. Als een speler (voor zijn beurt) met de bal wordt geraakt krijgt hij een letter. Eerst de E dan de Z, E en L.
2. Wie als eerste alle letters van EZEL heeft, heeft verloren.
3. Een speler moet schieten vanaf de plek waar hij de bal gevangen heeft. Hij mag alleen met de Amigo richting de kasten draaien.



## Moeilijker / makkelijker

### Makkelijker:

- De speler mag zelf bepalen vanaf waar hij schiet.
- Schietsnelheid verlagen.

### Moeilijker:

- Een kast weg.

# 13. Iemand is 'm niemand is 'm



## Doel / opdracht

Andere spelers afschieten met de bal.



## Wat heb je nodig?

- 1 AmiGo per persoon
- 1 bal
- Eventueel meer ballen voor uitbreiding



## Hoe speel je het spel?

Er ligt een bal in het veld. Op het moment dat een speler een bal heeft is hij een tikker en mag hij mensen afschieten. Als iemand is afgeschoten gaat die persoon tijdelijk uit het veld. Als iemand de bal van een ander vangt gaat de schieter uit het spel. Als er twee personen uit het spel zijn, mag de eerste persoon er weer in.



## Regels

1. Iedere persoon met een bal is een tikker.
2. Als een speler geraakt wordt moet hij uit het veld
3. Als een speler de bal vangt moet de persoon die geschoten heeft uit het veld.
4. Er mag maximaal 1 speler uit het veld zijn. Als er een tweede speler uit het veld moet, gaat de eerste speler er weer in.



## Moeilijker / makkelijker

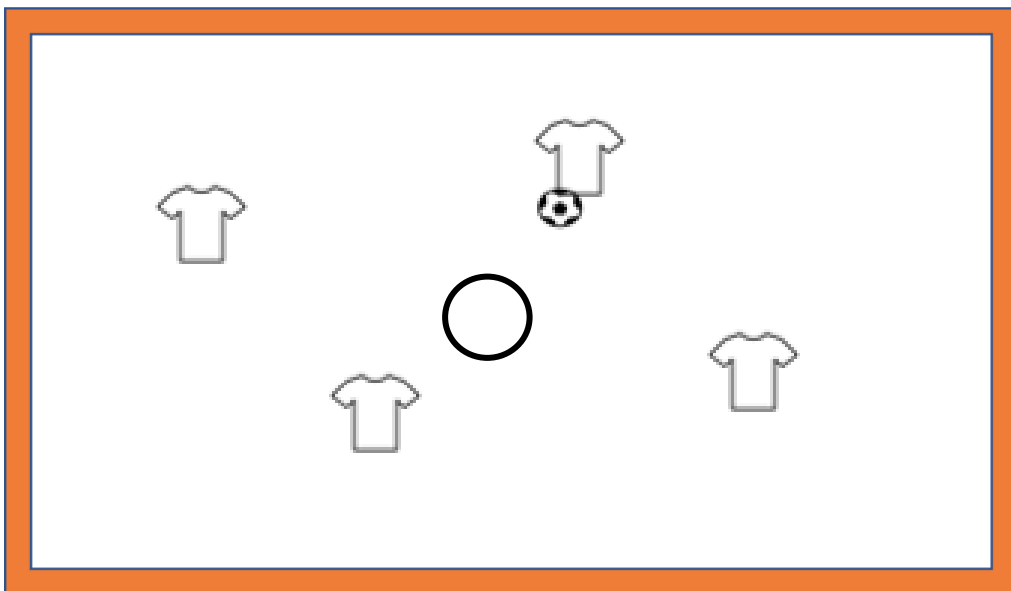
### Makkelijker:

- Groter speelveld.

### Moeilijker:

- Meer ballen.

# 14. Knikkeren 2.0



## Doel / opdracht

Met elkaar de bal in een hoepel krijgen.



## Wat heb je nodig?

- 1 AmiGo per persoon
- 1 bal
- 1 hoepel
- Eventueel een extra bal en hoepel voor uitbreiding.



## Hoe speel je het spel?

Er liggen een bal en een hoepel in het veld. De spelers moeten gezamenlijk de bal in de hoepel krijgen, door over te spelen en de bal voor de ander tegen te houden enz. Als de bal in de hoepel ligt is het spel afgelopen.



## Regels

1. Spelers mogen niet rijden met de bal, ze mogen wel draaien met de bal.



## Moeilijker / makkelijker

### Makkelijker:

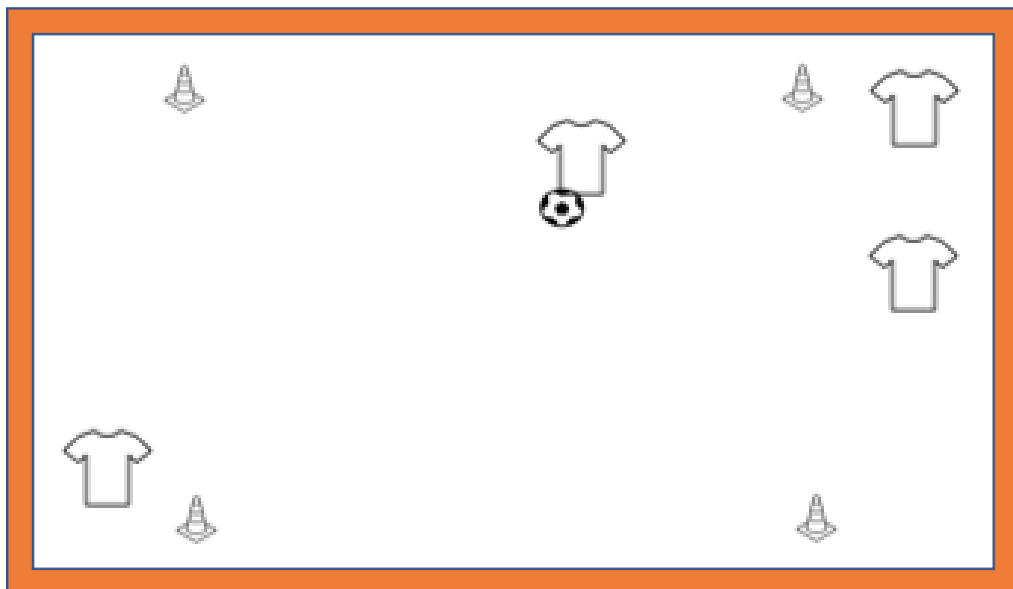
- Wel rijden met de bal.

### Moeilijker:

- Minder spelers.
- Wedstrijd, welk van de teams heeft de bal als eerst in de hoepel.



# 15. Overloop



## Doel / opdracht

Zo vaak mogelijk naar de overkant rijden zonder afgeschoten te worden.



## Wat heb je nodig?

- 1 AmiGo per persoon
- 1 bal
- 4 pionnen



## Hoe speel je het spel?

Met de 4 pionnen worden 2 lijnen tegen over elkaar gemaakt. Achter die lijnen zijn de spelers veilig. Maar daartussen is er een tikker met een bal die de spelers af kan schieten. De spelers moeten zo vaak mogelijk de overkant zien te bereiken zonder afgeschoten te worden.

Er zijn twee varianten.

1. Als iemand afgeschoten wordt, wordt hij zelf de tikker.
2. Als iemand afgeschoten wordt, gaat hij de tikker helpen tot er niemand meer overblijft.



## Regels

1. Achter de lijnen ben je veilig.
2. Alleen de tikker mag de bal aanraken.



## Moeilijker / makkelijker

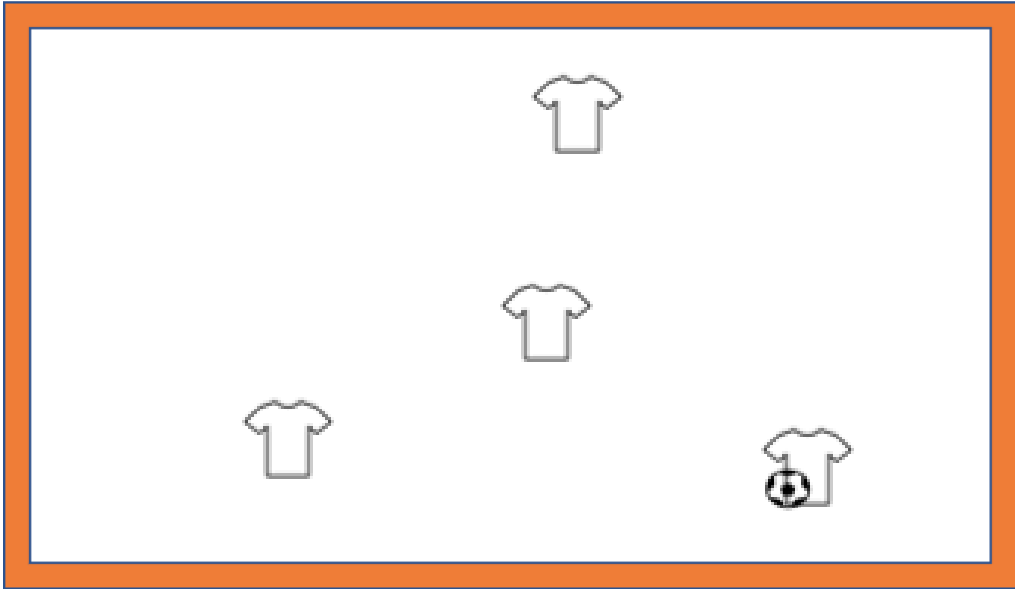
### Makkelijker:

- Breder speelveld.
- Korter speelveld (vooral fijn voor handbewogen).

### Moeilijker:

- Meer tikkers.
- Meer ballen.

# 16. Lummelen



## Doel / opdracht

De lummel probeert de bal af te pakken van de andere spelers.



## Wat heb je nodig?

- 1 AmiGo per persoon
- 1 bal



## Hoe speel je het spel?

Een speler is de lummel. De andere spelers spelen een bal over. De lummel probeert de bal te pakken. Als hem dat lukt wordt de speler die de bal het laatst had aangeraakt de lummel.



## Regels

1. Een speler mag de bal maximaal 10 seconden vasthouden.
2. Als het de lummel lukt om de bal bij iemand weg te krijgen door tegen de vinnen aan te rijden, telt dat ook.



## Moeilijker / makkelijker

### Makkelijker:

- De lummel mag niet meer tegen de vinnen aan rijden.

### Moeilijker:

- Korter vasthouden.

# 17. Kasten voetbal



## Doel / opdracht

Scoren tegen de kast van het andere team.



## Wat heb je nodig?

- Minimaal 4 personen
- 1 AmiGo per persoon
- 2 kasten
- 1 bal



## Hoe speel je het spel?

Er zijn twee teams. De kasten zijn de doelen. De kasten staan zo in het veld dat er nog aan alle kanten omheen gereden kan worden. Het ene team moet bij het andere team de kast proberen te raken. Alle kanten van de kast tellen als goal.



## Regels

1. Nadat er gescoord is krijgt het team van wie de kast geraakt is de bal en gaat het spel weer verder.



## Moeilijker / makkelijker

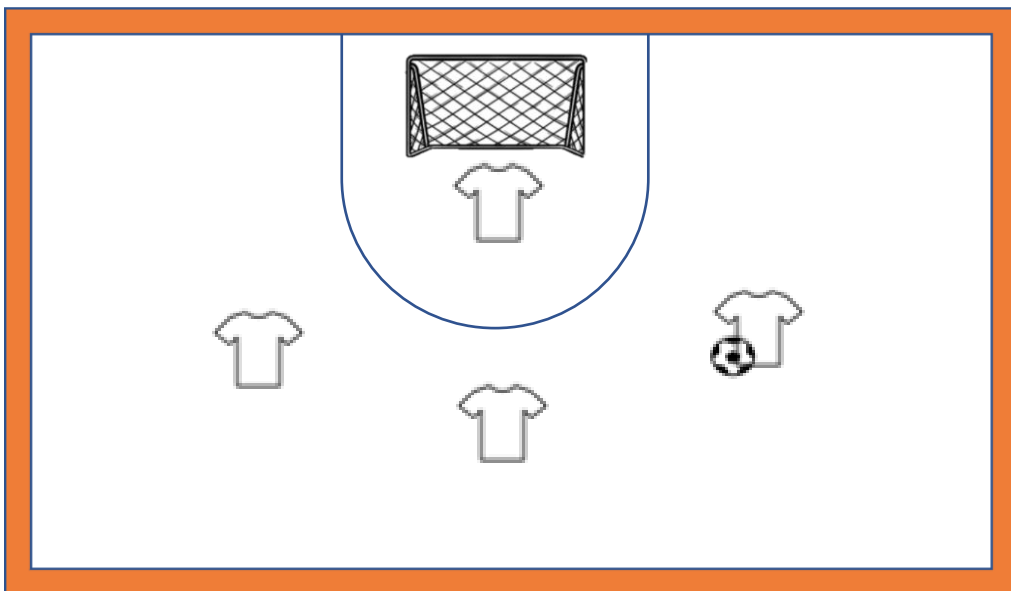
### Makkelijker:

- De kast mag maar van een kant geraakt worden.

### Moeilijker:

- Meer ballen.

# 18. Tienen



## Doel / opdracht

Samen 10 punten scoren en probeer niet als laatste op doel staan.



## Wat heb je nodig?

- 1 AmiGo per persoon
- 1 bal
- 1 doel



## Hoe speel je het spel?

Een speler gaat met 10 punten in het doel staan. De andere spelers mogen proberen te scoren. Als iemand scoort gaat er een punt bij de keeper af. Als de bal eerst naar iedereen overgespeeld is voordat er gescoord wordt (familiebal), gaan er twee punten bij de keeper af. Als een speler naast de goal schiet of de keeper vangt de bal met zijn AmiGo, dan moet die speler wisselen met de keeper. Hij gaat dan verder met het aantal punten waar de vorige keeper gebleven is. De keeper die nog in het doel staat als er precies 0 punten overblijven heeft verloren. Als de keeper nog 1 punt heeft en er wordt een familiebal gemaakt (2 punten) mag de keeper verder gaan met 9 punten.



## Regels

1. Scoren is 1 punt.
2. Scoren na eerst via iedereen overgespeeld te hebben heet familiebal. Dit telt voor 2 punten.
3. De keeper moet in de keeperzone blijven. En de spelers mogen niet in de keeperzone komen.
4. Naast de goal of in de AmiGo schieten, dan wordt je keeper.



## Moeilijker / makkelijker

### Makkelijker:

- Groter doel.

### Moeilijker:

- Grotere keeperzone (verder schieten).



# 19. Schiet en scoor



## Doel / opdracht

Zoveel mogelijk punten verzamelen door pionnen om te schieten.



## Wat heb je nodig?

- 1 AmiGo per persoon
- Ongeveer 1 bal per persoon (1 bal meer kan bijvoorbeeld ook)
- Minimaal 8 pionnen



## Hoe speel je het spel?

Het hele veld staat vol met pionnen die op z'n kop staan. De afstand tussen de pionnen moet wel groot genoeg zijn om er met rolstoel en AmiGo doorheen te komen. Voor elke pion die iemand omschiet krijgt die persoon een punt. Voor elke pion die iemand omrijdt krijgt die persoon een minpunt. Als alle pionnen omliggen is het spel klaar. Wie dan de meeste punten heeft, wint.



## Regels

1. Elke pion die je omschiet is een punt voor jou.
2. Elke pion die je omrijdt is een minpunt voor jou.
3. Als alle pionnen omliggen is het spel klaar.
4. Wie dan de meeste punten heeft, heeft gewonnen.



## Moeilijker / makkelijker

### Makkelijker:

- Geen wedstrijdje of geen minpunten bij omrijden.

### Moeilijker:

- Meer pionnen.
- De pionnen rechtop zetten.

# 20. Blokjesvoetbal



## Doel / opdracht

Alle blokjes aan de overkant omschieten.



## Wat heb je nodig?

- 1 AmiGo per persoon
- 2 of meer ballen
- 10 blokken
- Eventueel meer blokken
- Eventueel blokken vervangen door 10 pionnen



## Hoe speel je het spel?

Het veld wordt verdeeld in twee helften. Een meter voor de achterlijn staan aan beide kanten 5 blokjes. In beide helften staat een team, dat probeert de blokjes van het andere team om te schieten. Ze mogen daarbij niet over de middenlijn komen. Het team dat als eerst alle blokjes van het andere team heeft omgeschoten, heeft gewonnen.



## Regels

1. De spelers mogen niet achter de blokjes komen, behalve als ze daar de bal moeten pakken.
2. De spelers mogen niet over de middenlijn.
3. Als spelers hun eigen blokjes omrijden, heeft het andere team geluk, want dat telt ook gewoon.
4. De spelers mogen de bal van het andere team proberen tegen te houden.



## Moeilijker / makkelijker

### Makkelijker:

- Blokjes vervangen door pionnen op z'n kop.

### Moeilijker:

- Afstand vergroten.

# 21. Jeu de boules



## Doel / opdracht

De voetbal zo dicht mogelijk bij de grote bal schieten.



## Wat heb je nodig?

- 1 AmiGo per persoon
- 1 bal per persoon



## Hoe speel je het spel?

In het veld ligt een grote bal. De spelers mogen om de beurt hun voetbal zo dicht mogelijk bij de bal schieten. De spelers kunnen daarvoor zelf hun schietsnelheid aanpassen. De speler van wie de bal het dichtst bij de grote bal ligt, heeft gewonnen. Het is goed om de spelers eerst even te laten oefenen. Het is ook handig om een speler elke keer dezelfde bal te laten gebruiken, omdat een andere bal soms zorgt voor een andere snelheid.



## Regels

1. De speler mag tijdens het schieten met de AmiGo niet voorbij de pionnen komen.
1. De speler van wie de bal het dichtst bij ligt, wint.



## Moeilijker / makkelijker

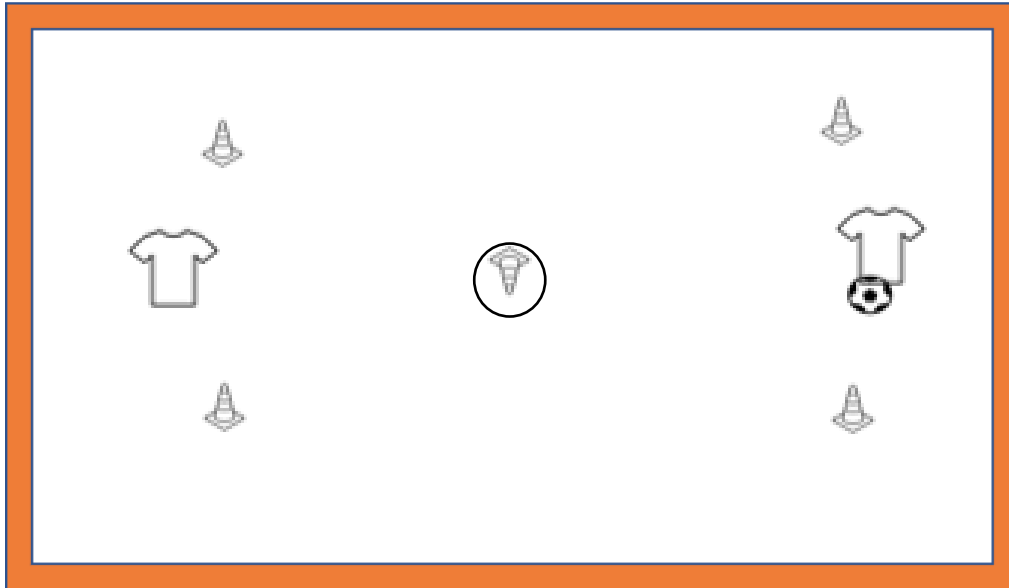
### Makkelijker:

- Een kast gebruiken in plaats van de grote bal, zodat het veel makkelijker is om te richten en de bal niet opeens verder weg rolt.

### Moeilijker:

- Afstand vergroten
- Tennisbal gebruiken

# 22. Stoepranden



## Doel

Zorgen dat de hoepel en kegel aan de overkant bij de tegenstander komen.



## Wat heb je nodig?

- 1 AmiGo per persoon
- 1 bal
- 1 hoepel
- 1 kegel
- 4 pionnen/2 lijnen die de grens aangeven



## Hoe speel je het spel?

Midden in het veld ligt een hoepel met daarin een kegel. Aan iedere kant van de hoepel staat een speler met een AmiGo. De spelers proberen om de beurt de kegel te raken. Wordt de kegel geraakt? Dan wordt de hoepel een stap richting de andere speler gelegd en wordt de kegel weer rechtgezet in de hoepel. Dit gaat door totdat de hoepel bij één van de 2 spelers ligt. Diegene waar de hoepel ligt is de verliezer.



## Regels

1. De speler mag tijdens het schieten met de AmiGo niet voorbij de pionnen/lijn komen.
2. De speler die de hoepel als eerste aan de kant van de andere speler heeft wint.
3. Je schiet omstebeurt



## Moeilijker / makkelijker

### Makkelijker:

- Een pion op zijn kop in plaats van kegel gebruiken.
- Het speelveld verkleinen.

### Moeilijker:

- in de variant 2 tegen 2 (of ander aantal). Waarbij er meerdere hoepels zijn en men ook diagonaal mag schieten.
- Een speler mag de bal maximaal 10 seconden vasthouden.



# 23. AmiGo(al)



## Doel

Schiet de vijf verschillende materialen om en win van je tegenstander!



## Wat heb je nodig?

- 1 AmiGo per persoon
- 1 bal
- 5 verschillende materialen, voorbeelden:
  - doos
  - goal
  - kegel
  - tegen de 'lat'
  - via een bank in het goal
- 4 pionnen/2 lijnen die de grens aangeven



## Hoe speel je het spel?

De techniek van de speler wordt op de proef gesteld! Er staan diverse materialen in het veld. Probeer in zo min mogelijk kansen de materialen omver te schieten en win van je tegenstander. Wie de minste schietkansen nodig heeft wint het spel.



## Regels

1. De speler mag tijdens het schieten met de AmiGo niet voorbij de aangewezen schietplek komen.
2. De speler die de hoepel als eerste aan de kant van de andere speler heeft wint.



## Moeilijker / makkelijker

### Makkelijker:

- Een pion op zijn kop in plaats van kegel gebruiken.
- Het speelveld verkleinen.

### Moeilijker:

- Een speler mag de bal maximaal 20 seconden vasthouden.