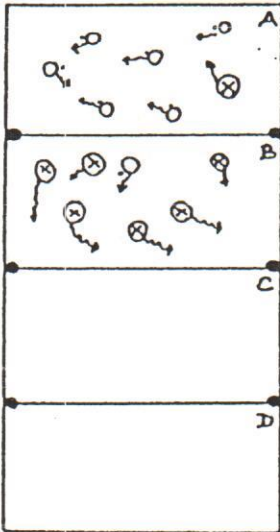


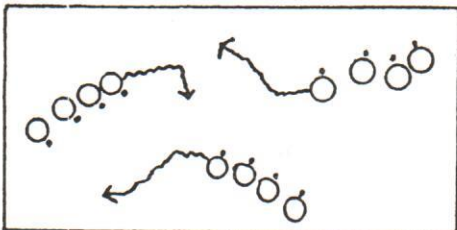
d. Spioneren.

Vier partijen van elk zeven à acht spelers; iedere speler een bal; vier scheidsrechters. In ieder speelvak staat een partij. Groep A speelt tegen B, C tegen D. Ieder team stuurt een speler (spion) naar het vak van de tegenpartij. Hij moet al dribbelend zoveel mogelijk dribbelende spelers tikken zonder daarbij de bal te verliezen. Voor iedere getikte speler wordt een punt verdiend. Dit gebeurt ook als iemand de bal kwijtraakt of over de begrenzingen van het veld gaat. Als de tikker de bal verliest wordt hij gewisseld met een andere speler van zijn partij. Het is mogelijk, dat een speler meerdere malen wordt getikt. Het spel is afgelopen:

1. als alle spelers tikker zijn geweest, of
 2. als de afgesproken tijd is verstreken.
- N.B.: in ieder vak staat een scheidsrechter.



- e. Maak tweetallen; iedereen een bal; pak elkaar bij de hand en dribbel door de zaal; op teken wisselen van dribbelhand.
- f. Maak vier- of vijftallen; iedereen een bal; volg de leider; hij bepaalt de richting en de dribbelhand; er mag niet dwars door andere groepen worden gedribbeld.



- g. Algemene spelen, die zich ervoor lenen uitgevoerd te worden met een dribbel (zie cursus minibasketbaltrainer).

Enige voorbeelden:

- Haas en jager:

Tweetallen; iedereen een bal; de één is de haas, de ander jager. De hazen dribbelen weg, de jager telt tot vijf en probeert daarna al dribbelende de haas te tikken; is dit gelukt, dan worden de rollen omgedraaid. Wie is na ... minuten nog niet afgetikt?



- Hagedissenkrijgertje:

Elke speler een bal; aan de achterzijde wordt in de broek een lintje gestoken, zodat de speler een 'staart' heeft; 2 spelers krijgen de opdracht om in ... min. al dribbelende zoveel mogelijk staarten te pakken.

- Contact verbreken:

A houdt de vinger in de rug van B. B mag vrij rondribbelen en proberen door schijnbewegingen, veranderingen van snelheid en richting de vinger van A uit zijn rug te krijgen.

Lukt dit, dan wordt van functie gewisseld. N.B.: A heeft geen bal.

h. Overloopspel:

Twee partijen van elk zes spelers; alle aanvallers een bal.

De bedoeling is om 'ongeschonden', al dribbelende zonder fouten vak 7 te bereiken. De verdedigende partij moet proberen de aanvallers te tikken, zonder dat ze de hun toegewezen vakken verlaten (2, 4, 6). In de neutrale zones (3 en 5) heeft de aanval de mogelijkheid te hergroeperen voor een eventueel 'tactisch plan'. Spelers, die de bal op een andere wijze kwijtraken (bijvoorbeeld dribbelfout) kunnen niet scoren.

