

## Catchbal

### Inleiding.

Dit spel kan gespeeld worden door mensen vanaf 5 jaar. Door de unieke vorm van de catchbal kan de coördinatie van het oog en de hand verbeterd worden. De bedoeling van het spel voor een team of speler is om punten op te tellen of af te trekken van een puntenaantal door het vangen van de catchbal aan een van de zes gekleurde en genummerde zachte sprieten.

Voor spelers die moeite hebben met wiskunde is catchbal ook een leuk spel omdat zij zo hun vaardigheden met wiskunde kunnen verbeteren. De spelers die moeite hebben met wiskunde worden vaak met enthousiasme geholpen door medespelers en tegenstanders. Dit betekent weer dat mensen heel sociaal met elkaar omgaan en dat ze elkaar vertrouwen geven.

Op het beginnersniveau heeft men het spel gewonnen wanneer men het puntenaantal 0 of 32 heeft evenaart of overschreden. Gevorderden hebben het spel pas gewonnen als ze op het exacte puntenaantal zitten, dus 0 of 32.

Competitie wedstrijden worden gespeeld door 2 of meer mensen. Individueel kan men oefenen door de bal in de lucht te gooien en zelf weer op te vangen.

### Algemene regels:

1. Spelers staan tegenover elkaar met de gezichten naar elkaar toe. Volwassenen staan 6 tot 9 meter van elkaar af, kleine kinderen staan 3 meter van elkaar af.
2. De catchbal moet aan een spriet vastgehouden worden en moet rustig en onderhands naar de ander toegegooid worden zodat deze genoeg tijd heeft om te reageren en om de catchbal te vangen.
3. Wanneer speler 1 de catchbal goed gooit naar speler 2 en deze wordt niet gevangen door speler 2, dan worden er bij speler 2 twee punten in mindering gebracht.
4. Wanneer speler 1 de catchbal niet goed gooit (te kort, te ver, te hoog, te laag, teveel naar de links of rechts) naar speler 2, dan krijgt speler 1 een punt in mindering gebracht.
5. Een snel draaiende catchbal is alleen toegestaan wanneer door de twee spelers of teams afgesproken is om zo te mogen gooien.
6. Voor elke kleur staat een aantal punten dat men kan scoren wanneer men de bal aan het desbetreffende gekleurde spriet opvangt.  
Geel – 0 punten.  
Blauw – 1 punt.  
Oranje – 2 punten.  
Groen – 3 punten.  
Rood – 4 punten.
7. Men kan een keuze maken tussen twee spelregels wanneer men de catchbal opvangt aan de gele sprieten. Men kan geen punten toevoegen of aftrekken wanneer hij wordt opgevangen, maar men kan ook afspreken dat men weer bij nul moet beginnen wanneer men de catchbal opvangt aan een gele spriet.

8. Wanneer een speler voordat de catchbal gegooid wordt zegt dat hij deze opvangt aan de rode spriet opvangt en hij doet dit ook werkelijk mag hij de punten verdubbelen. Wanneer hij dan de catchbal niet opvangt aan de gegokte kleur dan moet hij het aantal punten wat hij wel gevangen heeft verdubbelen en van zijn puntenaantal aftrekken/ optellen.
9. Bij gevorderde moeten er precies 32 of 0 punten behaald worden om het spel te winnen. dus wanneer een speler/ team 31 punten heeft kan hij alleen winnen door de catchbal te vangen aan de blauwe spriet, wanneer de speler hem vangt aan een andere spriet die de 32 punten overschrijd dan telt de score niet mee of de punten worden in mindering gebracht.

De spelregels blijven altijd hetzelfde ook wanneer er meerdere spelers meedoen.

### **Spellen overzicht.**

#### Spel 1:

Spel 1 kan men spelen in verschillende vormen. De vormen die men kan gebruiken voor dit spel zijn als volgt:

- Bij de eerste variatie is het de bedoeling dat men 32 punten bij elkaar vangt. Degene die als eerste 32 punten heeft gevangen, heeft het spel gewonnen.
- Bij de tweede variatie begint men met 32 punten en is het de bedoeling zo snel mogelijk bij de 0 punten te zijn.
- Bij de derde variatie begint men met 0 punten en degene die dan als eerste 32 punten bij elkaar heeft is de verliezer.

#### Spel 2:

Spel 2 wordt hetzelfde gespeeld als spel 1 met uitzondering op regel 7. Regel 7 is nu als volgt. Wanneer de bal de catchbal aan de gele spriet opgevangen wordt betekent dat je geen punten scoort, maar je verliest ook geen punten zoals in het vorige spel.

#### Spel 3:

Spel 3 wordt hetzelfde gespeeld als spel 1 met uitzondering op regel 7. Regel 7 is nu als volgt. In dit spel is het de bedoeling dat je de catchbal aan de gele spriet opvangt (spelers willen namelijk geen punten verzamelen). De eerste speler die bij dit spel de 32 punten volmaakt is de verliezer. En de speler met het laagste aantal punten is de winnaar.

#### Spel 4:

Spelers gooien de catchbal heen en weer tussen verschillende teams. Ze moeten proberen om de catchbal alleen aan de gele sprieten op te vangen. Als een speler de catchbal aan een andere spriet opvangt als de gele mag deze speler niet meer meedoen aan het spel. Het team dat als eerste alle spelers kwijt is, is de verliezer.

#### Spel 5:

Kies twee teams. Gooi de catchbal van het ene team naar het andere team, en probeer een zo hoog mogelijk aantal punten te vangen. Het eerste team dat de 32 punten volmaakt heeft gewonnen.

Wanneer een speler de catchbal bij een gele spriet opvangt, verliest dat team 1 speler. Wanneer een team alle spelers kwijt is voor dat de 32 punten behaald zijn verliest het team de wedstrijd.

### Spel 6:

Oudere kinderen kunnen de catchbal gebruiken om wiskunde te oefenen op het gebied van vermenigvuldigen, delen, optellen en aftrekken. De spelleider roept een getal en de speler die de catchbal opvangt moet het getal dat geroepen is vermenigvuldigen, delen, optellen of aftrekken met het getal wat op de spriet staat waar hij de catchbal aan heeft opgevangen. Het spel kan ook anders gespeeld worden dan roept de speler die de bal vangt het getal wat gevangen is en dan pas zegt de spelleider met welk getal de speler het mee moet vermenigvuldigen, delen, optellen of aftrekken.

### Spel 7:

Individueel kun je catchbal spelen door de bal in de lucht te gooien en weer op te vangen. Het voordeel is dat je niet kan verliezen omdat je geen 32 punten hoeft te halen.

### Spel 8:

In teams van twee of meer leg je twee hoepels ongeveer 2 meter uit elkaar op de grond. De teams staan allebei aan een kant van het veld en moeten proberen de catchbal in de hoepel te gooien.

De scores zijn als volgt:

- De bal die het dichtstbij ligt buiten de ring krijgt 1 punt.
- Wanneer de catchbal in de ring ligt moet je de punten van de drie sprieten die de lucht in wijzen bij elkaar optellen.
- Het spel is voorbij wanneer de 32 punten bereikt zijn.

### Spel 9:

De catchbal is ook goed te gebruiken in het zwembad. Het spel dat je kan spelen is bijna hetzelfde als spel 8 maar het verschil met het spel in de gymzaal is dat er maar een spriet boven het water steekt inplaats van drie.

De scores zijn als volgt:

- De bal die het dichtstbij ligt buiten de ring krijgt 1 punt.
- Wanneer de catchbal in de ring ligt krijgt men twee punten en mag men daar de punten van de spriet die boven water uitsteekt bij optellen.
- Het spel is voorbij wanneer de 32 punten bereikt zijn.

### Spel 10:

Dit spel wordt ook in het zwembad gespeeld. Spel 10 is als spel 9 maar dit spel wordt gespeeld met verschillende kleine gekleurde ringen en de catchbal.

Een catchbal is geplaatst aan de beide einden van het zwembad, of op een andere comfortabele afstand van een team of speler. Spelers moeten dan proberen de ringen om de spriet te gooien. Voor elke ring die om de spriet zit krijg je een punt. Wie het eerst tien punten scoort heeft gewonnen.

Spel 11:

Vang de kleuren. Spelers gooien de catchbal heen en weer over een afstand die ze zelf bepalen. De speler die de bal weggooit houdt de bal vast aan een bepaalde kleur, de speler die de bal moet vangen moet proberen hem op te vangen aan dezelfde kleur.

Elke keer dat men de bal gooit moet het een andere kleur zijn dan die zijn gebruikt bij de vorige twee worpen.

Spel 12:

Spel twaalf kan met 20 tot 30 mensen gespeeld worden. Alle spelers staan op het speelveld, de speler die gooit roept een naam van een andere speler deze moet de bal vangen, dan gooit hij de bal hoog in de lucht en moet de speler wiens naam geroepen is de bal proberen te vangen.