

Zwerkbal is een populair spel uit de verhalenreeks van Harry Potter. Daar wordt het hoog in de lucht op bezemstelen gespeeld. Bij de Jong Nederland versie blijven we met beide benen op de grond en spelen het op een veld.

#### aantal spelers

Twee teams van minimaal 5 maximaal 9 spelers. Het aantal spelers dient per team gelijk te zijn. Er mag gewerkt worden met wisselerspelers.

#### doel van het spel

Zoveel mogelijk punten scoren.

#### tijdsduur

Speeltijd is 12 minuten. Na 6 minuten wordt gewisseld van speelhelft.

#### benodigdheden

- 1 **slurk** > volleybal of handbal om mee te scoren
- 1 **beuker** > zachte (foam)bal om de tegenstander mee af te gooien
- 1 **gouden snaai** > tennisbal of andere kleine bal
- 4 (korfbal)palen
- 4 hoepels > met touw/tape aan de palen op  $\pm 2$  meter hoogte bevestigen
- pionnen > om het doel gebied te markeren.

#### het speelveld

Het veld is 18 x 30 meter. Het doelgebied is een halve cirkel van 10 meter doorsnee. In het doelgebied staan twee palen met hoepels. Zie afbeelding.

#### de spelers

- 1 **wachter**, die het doel verdedigt
  - 1 **zoeker**, die met de **gouden snaai** extra punten kan scoren
  - 1 **beuker**, die met de **beuker** andere spelers afgooit
- overige spelers zijn **jagers**, die moeten scoren met de **slurk**

#### voordat het spel begint

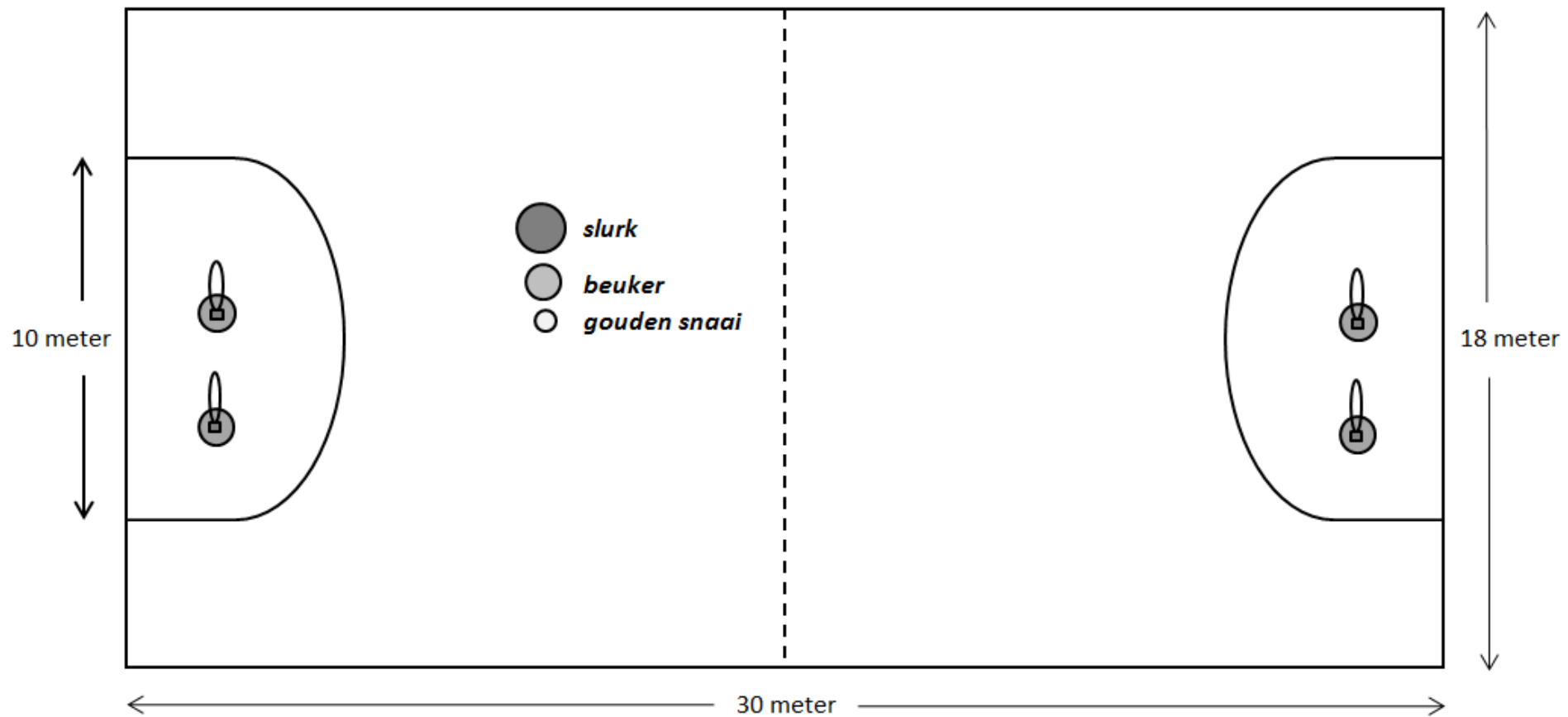
Spreek de rollenverdeling af. Wie is de **wachter**, **beuker** of **jager** en wie krijgt de belangrijke dubbelrol van **zoeker**. Probeer voor de tegenpartij geheim te houden wie de zoeker is.

#### uitleg van het spel

- De **jagers** kunnen scoren door met de **slurk** in één van de hoepels te gooien: 1 punt.
- De **wachter** is de keeper, kan **niet** afgegooid worden en blijft in zijn keepersgebied. Overige spelers mogen **niet** binnen de cirkel komen. Gebeurt dit wel dan is de bal voor de keeper.
- De **beuker** mag de tegenstanders afgooien. Wanneer een speler afgegooid is, gaat diegene naast het veld en mag terug in het veld, als een andere speler van het team wordt afgegooid.
- Nadat het spel goed en wel bezig is, komt de **gouden snaai** in het spel. Deze wordt door de scheidsrechter in het veld gelegd. Iedereen mag de **gouden snaai** pakken en ermee gooien, alléén de **zoeker** kan met de **gouden snaai** scoren, door deze in één van de hoepels te gooien. Dit is goed voor 5 extra punten.
- Lopen met de ballen en langer dan 3 seconden vasthouden is **niet** toegestaan! Gebeurt dit wel dan is er een vrije worp voor de tegenpartij (op de plek van de overtreding).
- Gezien de vele spelregels en verschillende ballen is het noodzaak twee scheidsrechters in te zetten.

#### belangrijke tip om het spel te oefenen

Doe het spel eerst een paar keer zonder gouden snaai. Zit iedereen goed in de rol en zijn de spelregels duidelijk, dan is dat het moment om de gouden snaai aan de spelregels toe te voegen.



eigentijds jeugdwerk • spel • creativiteit • natuurbeleving

