

Ga jij voor de tien?

Tienen



Benodigdheden:
voetbal, doel of andere
voorwerpen die als doel
kunnen dienen, zoals
een garagedeur, bomen,
2 paaltjes, etc.
Aantal deelnemers:
3 tot maximaal 5 spelers
Leeftijd: vanaf 8 jaar

De spelers die nul punten overhouden, zijn af en mogen niet meer met het spel meedoen. Het spel gaat door totdat er twee spelers overblijven. De speler met de meeste punten heeft gewonnen. Indien de laatste 2 spelers evenveel punten hebben (gelijkspel) kan de winnaar van deze twee spelers bepaald worden door bijvoorbeeld penalty's tegen elkaar te nemen. Wie het minst aantal doelpunten uit vijf penalty's maakt, heeft verloren. De ander is de winnaar!

Uitleg spel:

Voordat het spel begint, wordt er afgesproken wie start als keeper en wie er in het veld zullen staan. Elke veldspeler start met tien punten en de keeper met twaalf punten. Een leuk alternatief kan zijn dat de spelers onderling onderhandelen om te mogen keepen. Dan zegt een speler bijvoorbeeld: "ik keep voor vijftien punten", terwijl een ander veertien punten biedt. Degene die het minst aantal punten biedt, begint als keeper. Hij heeft dan een voorsprong in punten ten opzichte van de anderen. De speler die op einde van het spel de meeste punten over heeft, is de winnaar!

Het spel kan beginnen.

Om een doelpunt te kunnen scoren, moet de bal door de lucht worden overgespeeld ('hoog houden') en mag de grond niet raken voordat er een doelpoging wordt genomen. Dit kan door een schot uit de lucht (volley) of een kopbal. Scoort een speler een goal met de voet (schot) dan gaat er 1 punt van de keeper af en met het hoofd (kopbal) gaan er 2 punten af. Degene die heeft gescoord krijgt er deze punten bij! Wordt de bal door de keeper tegengehouden en gaat deze niet naast het doel, dan blijft de keeper gewoon staan en krijgt niemand er punten bij of af. Gaat de bal naast het doel of vangt de keeper de bal, dan moet de speler die op doel heeft geschoten of gekopt de keeper vervangen. De keeper brengt de bal weer in het spel door deze de lucht in te gooien of te trappen. Zorgt een speler ervoor dat de bal tijdens het hooghouden de grond raakt voordat een doelpoging is ondernomen, dan gaat er bij die speler een punt af.



Varianten:

Voor bijzondere trucs krijg je extra punten. Een kopbal die zonder de grond te raken het doel treft, is bijvoorbeeld 3 punten waard. Een knie en hakje ook 3 punten, een omhaal 4 punten, enzovoort.

Er kunnen extra spelregels worden toegevoegd. Een speler mag de bal maximaal 3 keer aanraken tijdens het hooghouden en moet de bal dan hebben overgespeeld of een doelpoging wagen. De bal mag tijdens het hooghouden niet te lang tussen de spelers over en weer gaan, uiterlijk de vierde speler moet een doelpoging wagen. De verliezer moet in het doel gaan staan en krijgt 'billenbrand'. Hij moet omgedraaid en voorover gebukt in het doel staan en de andere spelers mogen op afstand om de beurt op hem schieten. Schiet hierbij echter niet te hard!

Een andere manier om te bepalen wie er gewonnen heeft bij een gelijkspel is bijvoorbeeld 'latje trappen'. Hierbij proberen de spelers om beurten de lat of een ander voorwerp te raken. Er kan om snoepgoed of andere lekkernij gespeeld worden.

Veiligheid:

Speel op een terrein waar weinig verkeer is en voldoende ruimte. Kijk uit voor breekbare en kostbare voorwerpen en houd rekening met elkaar! Vooral als er billenbrand gegeven wordt!

