

SLAGBOLDKRYDDERIER:

Hjernesquash, Feltbold Las Vegas bordtennis

I landskabet af indholdsområdet slagboldspil med basis, workshops, slaglandskaber, øvelser og undervisende fordybelse i specifikke spil kan der ofte tilberedelse og højlydt humør-fremme kæmpes om points og ære i tillempede slagboldformer.

Hermed præsenteres 3 af mine favoritter.

HJERNESQUASH

Hjernesquash er et spil hvor boldføling, teknik og taktik ikke er nok. Evnen til almen hjerne-gymnastik spiller med og giver ofte muntre situationer.

Rekvisitter (ved singlespil)

2 tennisketsjere.

1 skumtennisbold.

Malertape eller kridt til baneafgrænsning på væg og gulv.

Banen:

Et gulvareal, der støder direkte op til en væg,

markeres på 3 x 3 m med tape. På væggen tapes en 3 m vandret linie i henholdsvis 0.5 og 2.5 m's højde. Disse to linier forbindes så der fremstår en firkant på væggen.

Boldens spilrytme:

På hver bane spiller 2 elever mod hinanden ad gangen.

Som i rigtig squash slår spillerne på skift bolden op på muren indenfor afmærkningen. Men når bolden har ramt muren skal den også ramme gulvet indenfor gulvafmærkningen, inden makkeren slår til bolden igen... o.s.v. D.v.s. det er ikke tilladt at "flugte" (modsat rigtig squash).

Spillets organisering:

En kamp er afgjort, når en af spillerne har vundet 3 point.

Et point afgøres over én slagudveksling fra serv til bolden er afviklet.

Et point kan max. udkæmpes over i alt 12 slag, 6 fra hver af de to spillere.

De to spillere sætter på skift en serv i gang, hvorefter man som omtalt skiftes til at ramme bolden.

Der scores point hvis:

- En spiller begår spilfejl. D.v.s. ikke returnerer bolden korrekt indenfor den afmærkede bane. I så tilfælde er bolden "brugt", slut og en ny serv skal startes op.
- En spiller ikke er i stand til - under spillet - at give 6 svar på det indledende spørgsmål. (se nedenstående)

Hjernerne-gymnastikkens rolle:

Inden en spiller sætter en serv i gang skal han give modstanderen et spørgsmål, der i alt fald har 6 svarmuligheder.

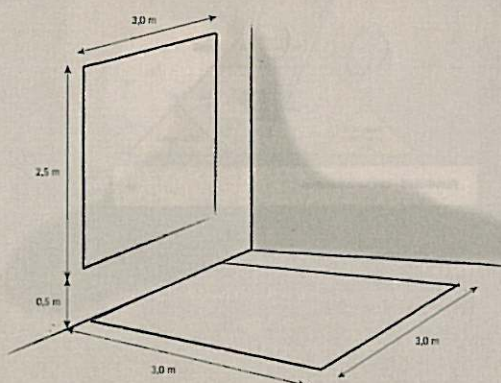
Fra spørgsmålet stilles til serveren sættes i gang, skal der være 10 sekunders tænkepause.

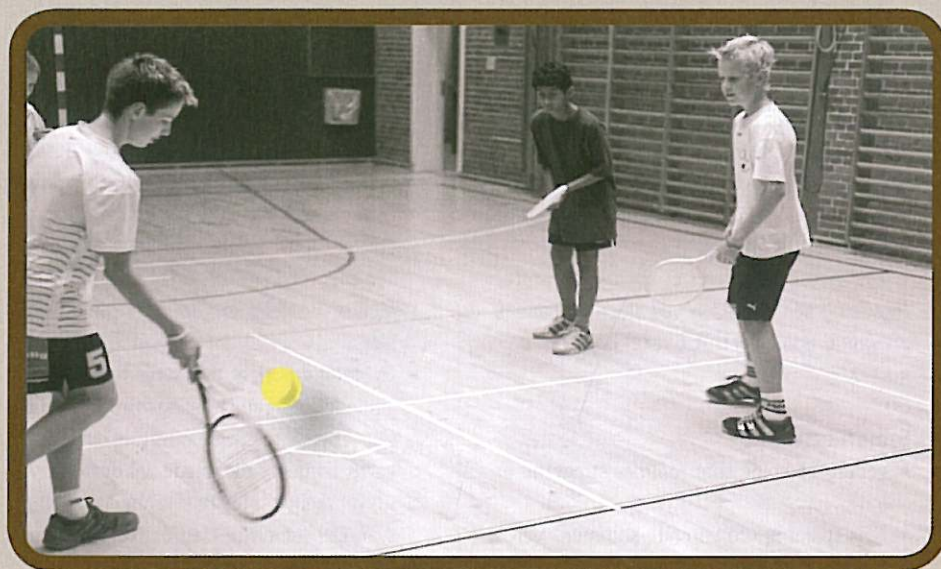
Spørgsmålene kunne f.eks. være:

- 6 drengenavne der begynder med S
- 6 byer på Fyn
- 6 bilmærker
- 6 idrætsgrene der foregår med slagredskaber
- 6 fugle
- 6 folketingsmedlemmer
- 6 vejnavne i byen
- 6 tal i 4 tabellen
- 6 lærernavne på skolen
- 6 højtider
-

Det er således kun den ene spiller (servemodtageren) som skal besvare serverens spørgsmål med 6 svar under den fortløbende slagudveksling, - hvis han kan! Hver gang han rammer bolden skal han dog kun afgive ét svar (f.eks. ét navn) inden bolden rammer muren. Falder svaret først efter bolden har ramt muren eller "er klappen gået ned", tabes pointet til modstanderen som serverede.

Det optimale for servemodtageren er derfor at give et rigtigt svar hver gang bolden rammes. I alt 6 rigtige svar på hinanden 6 følgende re-turneringer. Lykkes det - og boldene også har





FELT-BOLD

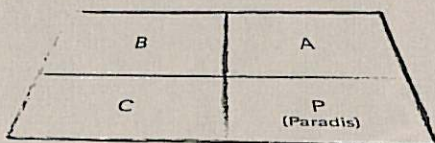
Intro:

Spillets grundform kendes i forskellige legebøger som "ost" eller "lægkage", hvor der slås til en bold med hænderne. Nedenstående indeholder dog en del ændringer, bl.a. med indbygget mulighed for "missilangreb"!

Rekvisitter:

4 tennisketsjere pr. bane
1 skumtennisbold pr. bane
Malertape til baneafgrænsning på gulv.

Banen:



Et firkantet areal på ca. 5 x 5 meter inddeles i 4 lige store felter. Felterne benævnes A - B - C og P (for Paradisfeltet).

(Evt. kan man også med tapestreger på kryds igennem basketbanens centercirkel, etablere en bane, der så bliver rund i sin yderform.)

Spillets organisering:

4 spillere med hver sin ketsjer placerer sig i et felt hver. Der bør være mindst én eller flere spillere udenfor banen - ved felt A - som en efter en venter på deres tur til at få en chance i spillet. Denne ventetid er sjældent ret lang. For den enkelte spiller handler det hele tiden om, at komme frem til Paradis-feltet og blive der så mange runder som muligt.

At slå til bolden:

Den måde, bolden slås på, bør instrueres

nøje. I både serv og under slagudvekslingerne er det kun tilladt at slå (skubbe) bolden med under- eller sidehåndsslag. Det er ikke tilladt at slå til bolden oppefra, som en almindelig tennisserv eller bordtennismash. Bemærk; bolden skal have haft gulvkontakt, før man må spille den. Flugtninger er ikke tilladt. Det handler om, at få kampene til at blive en duel på boldplaceringer og snilde, frem for hvem der kan slå hårdest. (se dog "Missil chancen" senere.)

Spillets gang:

Spillet sættes altid i gang med en serv fra spilleren i P-feltet, hvor der jo er frodigt og dejligt at være. Bolden slippes fra den frie hånd til et opspring på gulvet i eget felt inden den skal serves over i det modsatte diagonale felt B. Herefter er spillet frit for alle og bolden kan slås i et hvilket som helst af de andre felter. F.eks. kan B efter at bolden har ramt gulvet, slå den over i A's felt. o.s.v.

- Slår man til bolden før den får gulvkontakt "dør" man.
- Får man i det hele taget ikke returneret bolden korrekt til et andet felt, efter den har ramt gulvet i ens eget felt "dør" man.
- Hvis bolden rammer gulvet mere end én gang eller spilles bolden udenfor linierne "dør" man.

Spillerne har under duellerne deres frie bevægelighed i både eget felt som udenfor linierne.

Missil chancen:

Som en ekstra dimension i spillet kan man "dø" en af sine modstandere ved pludseligt under duellen at tage en alt afgørende "missil" angrebschance. Hvis man med et hurtigt velplaceret slag kan ramme en af de andre spillere på kroppen med skumtennisbolden "dør"

vedkommende. Faren for afsenderen er dog, at hvis bolden undvigtes og ikke rammer sit mål, er det i stedet den der skød missilet af, der "dør".

Husk spillerne gerne må undvige ved f.eks. at trække sig ud af eget felt, men faren kan være at missilet i sidste splitsekund ændres til en kort blød bold ind i feltet...

Her kommer mimik, kropsudtryk, spænding og morskaben ofte højlydt ind.

Rotationer og paradisæbler:

Når en spiller "dør", skal hun om bag i venterækken udenfor banen. Efter hvert "dødsfald" foretager spillerne på banen en rotation i urets retning, afhængig af hvilken spiller der måtte forlade spillet.

Under alle omstændigheder skal en ny spiller ind og starter altid i felt A. De øvrige spillere rykker en plads frem og udfylder dermed den udgående spillers plads. Dette gælder dog ikke, hvis den "døde" spiller selv stod i felt A, så bliver de 3 andre stående.

Et andet eksempel: Paradis spilleren dør og må gå ud, om bag i venterækken. Den nye spiller træder ind i A feltet. Den "gamle" A spiller går over i B; og B til C. C bliver ny spiller i Paradis og gør klar til at sætte spillet i gang med en serv. Hver gang Paradis spilleren bevarer sin plads i feltet efter en afsluttet bold tælles f.eks. et paradisæble point til ham personligt. Hvem får flest!

Bemærk at der på 5 min. sagtens kan være spillet om op til 15 - 20 af disse point.

Staldfiduser:

- Vedtag at bolde som rammer stregerne er inde.
- Markér evt. med lidt malertape hvilket felt der er serveområde og paradis-felt.
- Der er mere flow over duellerne, hvis der er en ekstra og dermed 5. ketsjer parat i hænderne på den nye spiller, der hver gang kommer ind i firkanten.
- Hvis en bold under en duel korrekt rammer et felt (f.eks B) og fortsætter ind i et nyt felt (C) uden at B nåede at ramme bolden, er B "død" i det sekund bolden rammer jorden (for anden gang) i felt C. Hvis C feltets spiller slår til bolden, inden den har ramt jorden "dør" C i stedet. (Da C i princippet fratager B muligheden for at ramme bolden efter et opspring).
- Sørg for at Paradis spillerne tæller deres erobrede Paradispoints højt.
- Er en Paradis spiller FOR dygtig, ser man ofte at de øvrige rotter sig sammen til en stor-offensiv mod P-feltet.

været indenfor afmærkningerne – vinder servere modtageren pointet.

Bemærk man kan score et point både når man server (stiller spørgsmål) eller er servemodtager (skal besvare spørgsmål).

Spillets succes vil i høj grad afhænge af spillernes indbyrdes forståelse af den stillede opgaves sværhedsgrad. F.eks. er en opgave i retning af "Hvad hedder mine 6 dværgkaniner?" formentligt ikke indenfor "fairplay" rammen. Så snak med eleverne om, hvad rimelige spørgsmål er.

Kampeksampler:

1) Elev A har formuleret et spørgsmål, venter 10 sek. og server bolden. Elev B returnerer bolden og besvarer spørgsmålet korrekt ved første slag. A returnerer, B svarer igen korrekt på andet slag, men kommer til at slå bolden over

den øverste 2,5 m linie på væggen. Bolden er slut. A fører 1-0.

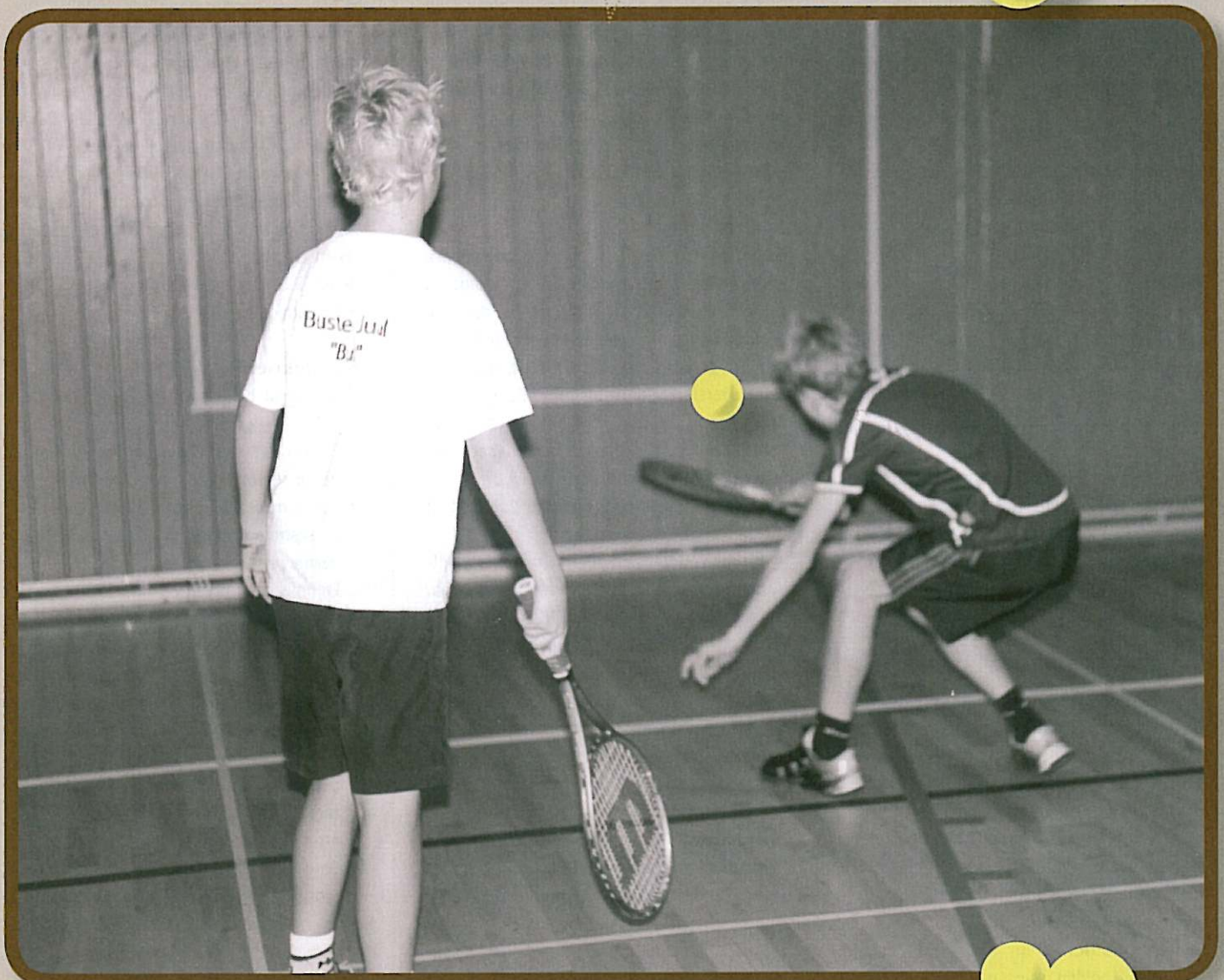
2) Elev B formulerer et nyt spørgsmål, venter 10 sek. og server bolden. Elev A returnerer bolden korrekt og svarer rigtigt 4 gange, men 5. gang kan A ikke komme i tanke om flere svar, da bolden rammer væggen. Bolden er slut. B har udlignet til 1-1.

3) Elev A har formuleret et spørgsmål, venter 10 sek og server bolden ved siden af banens aftegning. Bolden er slut, B får et point og fører nu 1-2.

Staldfiduser:

- Vedtag at bolde som rammer stregerne er inde.
- Hvis spillerne uforvarende kommer i vejen for hinanden eller boldens vej dømmes "LET". Det er et begreb fra rigtig squash som signalerer, at bolden skal spilles om.

- Sæt evt. eleverne sammen i en gruppe af 3 eller 4 ude ved en bane. En af de ikke spillende elever kan tælle svar der gives undervejs i duellen. Det kan være svært for den aktive spiller under besvarelserne også at huske, om der f.eks. er afgivet 5 eller 6 svar.
- Er der 3 eller 4 spillere ved en bane, kan der etablere et lille single-mini-stævne, alle mod alle eller med bronze- og guldkamp.
- Men selvfølgelig kan der også spilles "doubles".
- En staldfidus er, at hvis serveren under den almindelige slagudveksling formår spilmæssigt at presse makkeren med vanskelige bolde, korte, lange, hårde, bløde, vil det ofte vise sig vanskeligt at huske selv åbenlyst nemme svar. Den berømte klap aktiveres... og der må skrives!



LAS VEGAS BORDTENNIS

Intro:

I dette bordtennisspil har kortenes magi direkte indflydelse på spillestilen, humøret ...og resultatet. Det fungerer bedst i de ældste klasser.

Rekvisitter:

Bordtennisbats.
Bordtennisbolde.
Et sæt spillekort pr. bord.
En stol pr. bord.
En sørøverklap til øjet pr. bord (køb i legetøjsbutik).
En bog pr. bord.

Baner:

Bordtennisborde og net; - eller noget der ligner.
De ovennævnte rekvisitter ligger klar ved siden af bordet.

Boldens gang:

Som almindeligt bordtennis.
Ved hver serv kastes bolden op i luften og rammes med battet så den først rammer egen bordhalvdel én gang, og siden makkerens bordhalvdel. Derefter skal spillerne i duellen der følger kun spille bolden over på den andens bordhalvdel; - ikke først ned i sit eget!
Der tælles point som i alm. bordtennis. (den gamle tælling til 21.)
På skift server den samme spiller 5 bolde ad gangen. Man kan erobre point både når man selv eller makkeren har serveretten.

Spillets organisering:

Der kan spilles både bordtennissingle eller -double.
Eleverne fordeler sig ved bordene, alt efter hvordan timen organiseres, evt. i kombination med andre slagbold-spillesteder.
I single gør to elever sig klar ved et bord, de øvrige bord-medlemmer venter spændt.
En kamp er et sæt til 21.

Spillets gang:

Den ene elev trækker, før kampen går i gang, ét kort, hvis værdi betyder en ændring af den pågældendes spillestil de første 5 bolde.
Når de 5 bolde er færdigspillet, er det makkeren, som trækker et kort. De efterfølgende 5 bolde er det så makkerens tur til at få korrigeret sin spillestil, alt efter kortets værdi.
Således skiftes de to elever hele tiden til at trække et "skæbnesvangert" kort efter 5 bolde.
Når man har udført sin opgave på de 5 bolde, går man tilbage til sin egen spillestil (i 5 bolde).
Den fortløbende score tælles hele tiden almindeligt. Evt. af en ventende elev.

Kortenes betydning:

Es: Spil med venstre hånd.
2'er: Spil med en klap for øjet.
3'er: Spil med en bog.
4'er: Spil med hånden.
5'er: Spil skiftevis med højre og venstre hånd.
6'er: Sid på en stol medens du spiller.
7'er: Stå på ét ben medens du spiller. Mellem pointene må du gerne skifte ben.
8'er: Drej omkring dig selv efter hvert slag.
9'er: Ned og røre gulvet med hånden efter hvert slag.
10'er: Din ene fod skal stå ét bestemt sted på gulvet. Du bestemmer selv hvor; men den må ikke flyttes under duellerne (som lim!).
Knægt: Hen og røre væggen (eller andet rime-ligt sted) efter hvert slag.
Dame: Spil med en sko.
Konge: Spil og hold med 2 hænder på battet.
Joker: Eleverne bytter score!

Så det ville da være ærgerligt at trække en joker, når man fører 18-5! Der må skriges...

Staldfiduser:

- Spillekortenes værdi har så megen betydning, at der kan opstå intern elev-bøvl med måden kortene forvaltes på ude ved siden af bordene. Måden der blandes på, tages af på, må nogen af de ventende kigge i forvejen m.m.; at helt klare regler bør fastsættes inden "play".
- Hvis der spilles double, kan man vælge, at et korts værdi skal gælde for begge elever i et par. Men man kan også beslutte at begge elever skal trække hvert sit kort og måske dermed få "verdens mystiske double-par"!
- Badminton og skumtennis har med lidt fantasi og ændringer i kortenes betydninger også oplagte muligheder som "Las-Vegas" spil. Hvis det fænger, så uddeleger opgaven som idræts-fantasi-lektie til nogle af eleverne.

Overordnet organiserings idé:

Etabler i en idrætshal f.eks. 3 baner "Hjerne-squash", 3 borde "Las Vegas bordtennis" og 2 baner "Felt bold", så kan 28 elever spille og rotere rundt efter f.eks. 15-20 min.
Eller kombiner blot to af spilformerne i en lektion.

