

INSTRUCTIEKAART ARCHERY ATTACK



Werkwijze en doel	<p>Je probeert als team de tegenstanders in het andere vak raak te schieten. Dit doe je door de pijl rechtstreeks tegen iemand zijn lichaam aan te schieten. Welk team blijft het langst over?</p> <p>Werken met tijd: Dit heeft als voordeel dat je van te voren weet hoelang het spel duurt. Als nog niet iedereen af is wanneer de tijd om is, heeft het team met de meeste in het veld gewonnen.</p>
Uitbouwen	De teams hebben materiaal waar ze achter kunnen schuilen. Je kunt de teams zelf hun eigen bunker laten bouwen.
Op niveau	<ul style="list-style-type: none"> • Je mag lopen met pijl en boog. • Je mag over de middenlijn. • Je mag één pijl per keer pakken. • Je mag weer in het veld als je teamgenoot een rondje uit het bord heeft geschoten. Als de roos eruit wordt geschoten, mag iedereen weer in het veld. • Als de pijl wordt gevangen is de andere speler af.
Afmetingen	Veld van minimaal 20 x 10 meter



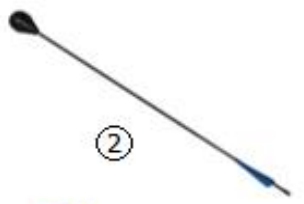





- Klik de achtkant van de pijl op de veer
- Begeleid de voorkant van je pijl met je duim.
- Houd de veer met één vinger boven en twee vingers onder de veer vast.
- Span de veer zover mogelijk aan, voor optimale snelheid
- Kijk uit dat de veer niet tegen je arm aan komt.
- Zorg dat je schiet arm goed gebogen is.
- Zorg dat je boogarm ligt geboden is.

Veiligheid

- Masker altijd ophouden.
- Kijk uit dat de veer niet tegen je arm komt.
- Schiet niet van minder dan twee meter op je tegenstander.
- Geen lichamelijk contact.
- Houd de boog altijd vast.

MATERIAAL

1. Bogen
2. Pijlen (2 per persoon)
3. Maskers
4. 4 Bunkers
5. 2 Targetborden
(Afhankelijk van het aantal deelnemers)

SPELLEN

BOOGSCHIETEN OP DE TARGETBORDEN



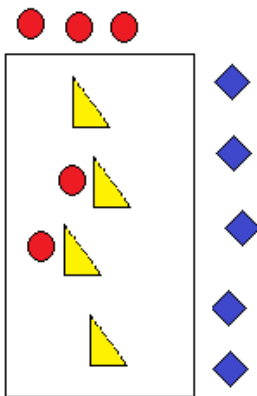
Je probeert de rondjes uit het bord te schieten. Je kunt er een wedstrijd van maken, welk team schiet als eerste alle rondjes uit het bord. Het is ook een goede oefening om aan de boog te wennen.

Let op: Alle pijlen worden pas gehaald als alle pijlen geschoten zijn. Je mag dus niet schieten als iemand in het veld staat.

Op niveau

- Hoe verder de rondjes in het bord zitten, des te moeilijker.
- Schietafstand aanpassen.

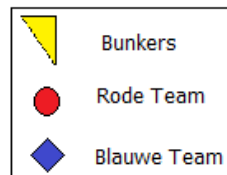
OVERLOOPSPEL



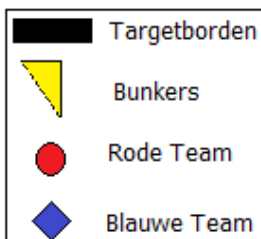
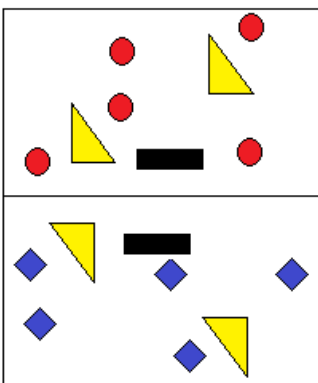
Je probeert naar de overkant te rennen zonder geraakt te worden. Als de schietpartij je raakt hebben ze één punt. Je mag wel gewoon door rennen. Natuurlijk mag je schuilen achter de bunkers. Je moet wel binnen het gemarkeerde speelveld blijven.

Op niveau

- Je loopt in kleine groepjes.
- Je moet de bunkers aanraken.



EINDSPEL ARCHERY ATTACK



Je probeert als team de tegenstanders in het andere vak af te schieten. Dit doe je door de pijl rechtstreeks tegen iemand aan te schieten. Welk team blijft het langst over?

Werken met tijd: Als nog niet iedereen af is wanneer de tijd om is. Heeft team met de meeste spelers in het veld gewonnen.

Op niveau

- Je mag lopen met pijl en boog.
- Je mag over de middenlijn.
- Je mag één pijl per keer pakken.
- Je mag weer in het veld als je teamgenoot een rondje uit het bord heeft geschoten. Als de roos eruit wordt geschoten, mag iedereen weer in het veld.
- Als de pijl wordt gevangen is de andere speler af.

* Outdoor kun je pionnen gebruiken om het veld te maken.