**Materiaal**

4 banken
2 korfbalpalen
lange mat
4-6 matten
toversnoer
ballen
lintjes
blokken
hoepels

Extra materiaal

kranten
foamballen
pittenzakken
(eventueel tennisballen)

Let op: de kleuters mogen niet aan het toversnoer trekken, anders kunnen de palen omvallen.

Vak 1 **Blokje mikken 1**

De kleuters bouwen voor zichzelf een mooi torentje vlak bij de muur en proberen van verschillende afstanden de toren om te rollen.

Spelbegin

Elke kleuter heeft drie tot zes blokjes en een bal.

Regels

'Alleen je eigen toren omrollen, niet die van een ander!'

Vak 2 **Kranten kapot gooien**

Vanaf de matten proberen de kleuters met pittenzakken de kranten kapot of van het toversnoer te gooien.

Spelbegin

Alle pittenzakken zijn verzameld en alle kleuters staan opgesteld op de matten. De kranten zijn opgehangen.

Speleinde

Als alle kranten kapot zijn gegooid, roepen de kleuters de leerkracht.

Regels

- De kleuters mogen de pittenzakken ophalen.
- Gooien mag alleen vanaf de matten.
- 'Niet gooien als er iemand voor je staat.'
- 'Je mag maar één pittenzak tegelijk gooien.'

Vak 3 **Toverbal (als slot in spellokaal)**

De kabouters wonen in bomen (hoepels) en willen graag op bezoek bij de kabouters aan de andere kant van het bos. Ze moeten dan door het land van de tovenaars. De tovenaars heeft een toverbal, waarmee hij de kabouters kan betoveren. Wie geraakt wordt door de toverbal (foambal), verandert in een zittend standbeeld en kan niet meer bewegen.

Uitleg

Geef een voorbeeld met één tovenaars en drie kabouters.

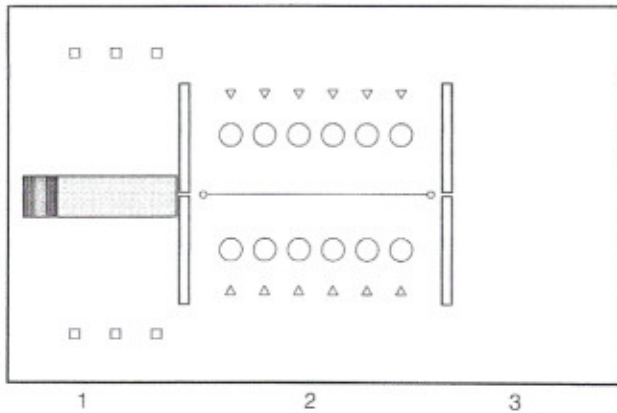
Speleinde

Als de tovenaars drie (of meer) standbeelden heeft getoverd, is de toverkracht te klein geworden.

Dan geeft de oude tovenaars de bal aan een nieuwe tovenaars en begint het spel opnieuw.

Regels

- Als je door de bal geraakt wordt, ben je betoverd tot zittend standbeeld op de plek waar het gebeurde.
- De tovenaars mag lopen met de bal.
- De tovenaars mag gooien en tikken met de bal.
- 'In een hoepel (boom) ben je vrij.'



Materiaal

- 4 banken
- 2 korfbalpalen
- lange mat
- toversnoer
- blokken
- ballen
- lintjes
- 8-12 hoepels

Extra materiaal

- 3 foamballen
- 3-6 goed stuitende zachte ballen
bijvoorbeeld butterflyballen
(eierwekker)

Let op: de kinderen mogen niet aan het toversnoer of de lintjes trekken, anders kunnen de palen omvallen!

Vak 1 Blokjes-trefbal

Twee partijen proberen van achter de lange mat met een foambal de kinderen van de andere partij af te gooien of hun blokjes om te gooien en zelf niet afgegooid te worden.

Uitleg

Geef een voorbeeld met twee partijen van drie kinderen.

Speleinde

Als één partij drie kinderen van de andere partij afgegooid heeft of drie blokjes zijn omgegooid, heeft die partij gewonnen. Het staat 1-0 en het spel begint opnieuw.

Regels

- Je mag lopen met de bal
- Je mag niet op of over de lange mat komen.
- Word je geraakt, dan ben je af en moet je aan de kant op de bank!
- Afgooien via de grond of de muur telt ook.
- Een omgegooid blokje moet blijven liggen.
- Ieder kind heeft een blokje.
- Je mag de bal vangen, maar niet afweren.

Opmerkingen

Trefbal in de breedte van de zaal is alleen mogelijk met foamballen of andere zachte ballen.

Vak 2 Stuit-vangbal

Tweetallen proberen de bal over het toversnoer, bij de ander in de hoepel te mikken.

De ander probeert de bal meteen na de stuit te vangen.

Uitleg

Geef een voorbeeld met één kind.

Benadruk het tweehandig bovenhands gooien.

Vak 3 Jagerbal met verlossen

De jager probeert met een foambal de konijnen af te gooien. Wie geraakt is, gaat zitten op de plek waar het gebeurde. De konijnen proberen te ontkomen en kunnen de geraakte konijnen bevrijden.

Uitleg

Geef een voorbeeld met één jager en drie konijnen.

Speleinde

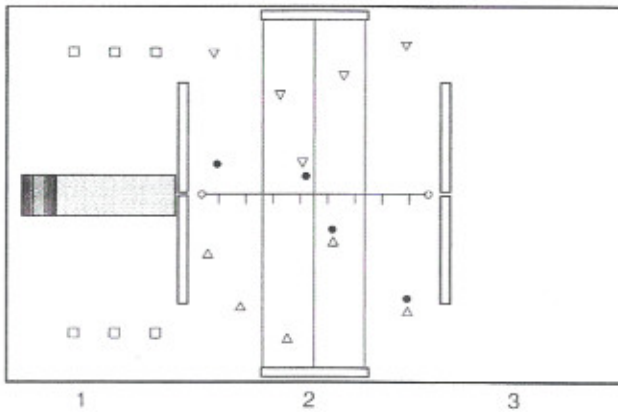
Na 1,5 minuut of als iedereen af is.

Regels

- De jager móet gooien, dus niet tikken met de bal.
- De jager mag lopen met de bal.
- De kinderen die worden geraakt door de bal, zijn af en gaan op handen en knieën (als een konijntje) zitten op de plek waar het gebeurde.
- 'Je kunt bevrijd worden doordat een vrij konijn onder het poortje doorkruipt' (zie tekening).



Konijntje zonder en met poortje



Materiaal

4-6 banken
2 korfbalpalen
lange mat
basket
blokken
ballen
lintjes
toversnoer(en)
lange springtouwen

Extra materiaal

3-4 foamballen
5-6 goed stuitende zachte ballen
bijvoorbeeld butterflyballen

Let op: de kinderen mogen niet aan het toversnoer of de lintjes trekken, anders kunnen de palen omvallen!

Vak 1 Blokjes-trefbal

Twee partijen proberen van achter de lange mat met een foambal de kinderen van de andere partij af te gooien of hun blokjes om te gooien en zelf niet afgegooid te worden.

Uitleg

Geef een voorbeeld met twee partijen van drie kinderen.

Speleinde

Als drie kinderen of drie blokjes van één partij zijn geraakt. Het staat 1-0 en het spel begint opnieuw.

Regels

- Je mag lopen met de bal.
- Je mag niet op of over de lange mat komen.
- Word je geraakt, dan ben je af en moet je aan de kant op de bank!
- Afgooien via de grond of de muur telt ook.
- Je mag de bal vangen, maar niet afweren.
- Ieder kind heeft een blokje.

Vak 2 Vangbal

Twee talen proberen de bal over het toversnoer (2 meter), bij de ander op de grond, binnen het afgebakende veldje te gooien. De ander probeert dat te voorkomen door de bal te vangen.

Uitleg

Geef een voorbeeld met twee kinderen. Benadruk het tweehandig bovenhands en zuiver werpen.

Regels

- De veldjes lopen door tot aan de muur.
- Als de bal bij de ander binnen het veld stuit, krijg je een punt; probeer de bal te vangen.
- Als de bal (zonder aangeraakt te worden) buiten het veld gegooid wordt, telt de bal niet.

Vak 3 Doel-jagerbal

De jager probeert met een foambal de hazen af te gooien. De hazen proberen te ontkomen en kunnen de hazen die af zijn, bevrijden door de 'verlosbal' door de basket te gooien.

Uitleg

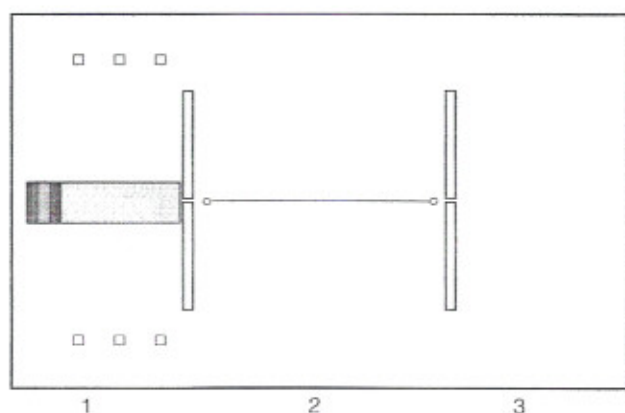
Geef een voorbeeld met één jager en drie hazen.

Speleinde

Als iedereen afgegooid is of wanneer de 'verlosbal' tweemaal door de basket is gegooid.

Regels

- De jager móet gooien met de bal, en mag dus niet tikken.
- De jager mag lopen met de bal.
- Wie wordt geraakt, gaat zitten op de bank.
- Je kunt bevrijd worden, wanneer vrij rondlopende hazen de verlosbal door de basket gooien.
- De jager mag niet aan de verlosbal komen, de hazen niet aan de bal van de jager.
- Afweren met de verlosbal mag wel.

Materiaal

4-6 banken
2 korfbalpalen
lange mat
basket
3-4 matten
lintjes
blokken
ballen
pilonnen
toversnoer(en)
lange springtouwen

Extra materiaal

3 foamballen
2 goedstuitende zachte ballen
bijvoorbeeld butterflyballen

Let op: de kinderen mogen niet aan het toversnoer of de lintjes trekken, anders kunnen de palen omvallen!

Vak 1 Blokjes-trefbal met afweren

Twee partijen proberen van achter de lange mat met een foambal de kinderen van de andere partij af te gooien of hun blokjes om te gooien en zelf niet afgegooid te worden.

Uitleg

Geef een voorbeeld met twee partijen van drie kinderen.

Speleinde

Als drie kinderen of drie blokjes van één partij zijn geraakt. Het staat 1-0 en het spel begint opnieuw.

Regels

- Alle kinderen hebben een blokje.
- Je mag lopen met de bal.
- Je mag niet op of over de lange mat komen.
- Word je geraakt, dan op de bank.
- Afgooien via de grond of de muur telt ook.
- De bal mag afgeweerd en gevangen worden.

Trefbal in de breedte van de zaal is alleen mogelijk met foamballen of andere zachte ballen!

Vak 2 Twee-partijvangbal

Twee partijen proberen de bal over het toversnoer (2 meter), bij de andere partij op de grond te gooien. De andere partij probeert dat te voorkomen door de bal te vangen.

Uitleg

Geef een voorbeeld met twee partijen van drie kinderen.

Regels

- Het veld loopt door tot aan de muur.
- Als de bal bij de een partij (binnen het veld) op de grond komt, krijgt de andere partij een punt; probeer de bal dus te vangen.
- Als de bal (niet aangeraakt) buiten het veld gegooid wordt, is de bal ongeldig (geen punt).

Vak 3 Doel-jagerbal

De jager probeert met een foambal de hazen af te gooien. De hazen proberen te ontkomen en kunnen de hazen die af zijn, bevrijden door de 'verlosbal' door de basket te gooien.

Speleinde

De jager heeft iedereen afgegooid of de kinderen hebben de verlosbal tweemaal door de basket gegooid.

Regels

- De jager móet gooien met de bal, en mag dus niet tikken.
- De jager mag lopen met de bal.
- Wie wordt geraakt, gaat zitten op de bank.
- Je kunt bevrijd worden, wanneer nog rondlopende hazen de verlosbal door de basket gooien.
- De jager mag niet aan de verlosbal komen, de hazen niet aan de (foam)bal van de jager.
- Afweren met de verlosbal mag wel.