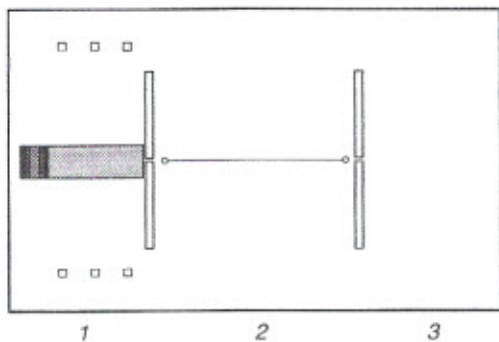


Basisopstelling 7

Groep 3 en 4



Begin
Vervolg

Slot

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

Vrij ballen
Vak 1 Blokjes-trefbal
Vak 2 Stuit-vangbal
Vak 3 Jagerbal met verlossen
Evaluatie

Extra materiaal
3 foamballen
3-6 goed stuitende zachte ballen
bijv. butterflyballen
(eierwekker)

Begin

Vrij ballen

Let op: de kinderen mogen *niet* aan het toversnoer en de lintjes trekken, anders kunnen de palen omvallen!
De leerkracht kan tijdens (of voor) het vrij ballen een aantal materialen verplaatsen.

Vak 1: na het vrij ballen de blokken op 1 à 2 m van de muur zetten en twee foamballen neerleggen. Evenveel blokken als kinderen.

Vak 2: de hoepels ca. 1,5 m aan weerszijden van het toversnoer leggen (zie tekening les) en (butterfly)ballen klaarleggen; het toversnoer op reikhoogte (ca. 1,5 m) hangen. Bij grote niveau- en/of lengteverschillen het snoer schuin hangen (zie tekening les). Vak 2 is groter dan eenderde van de zaal.

Vak 3: lintje(s) en foambal(len) klaarleggen.

Vervolg

Spelen in drie vakken

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.

Spelbegin

Alle kinderen van partij A en B staan aan weerszijden van de lange mat. De leerkracht geeft aan één van de partijen de bal en het spel begint.

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, waarbij de verliezende partij de bal krijgt.

Regels

- Je mag lopen met de bal; het kind dat de bal pakt, loopt naar de mat en gooit (tenzij het steeds hetzelfde kind is).

- 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!
- Ook als je via een stuit of via de muur geraakt wordt, ben je af.
- Een omgegooid blokje moet blijven liggen.
- Ieder kind heeft een blokje.

Extra regel

Je mag niet afweren, maar je mag de bal wel vangen. Wie de bal probeert te vangen, maar deze toch laat vallen is ook af.

Aanpassingen

Breng een tweede foambal in het spel als de kinderen het spel goed door hebben (meer actie).

Als de blokjes nauwelijks worden omgegooid; de blokjes 1 m verder het veld in (dichterbij) zetten. Zoek naar de juiste verhouding tussen aanval en verdediging.

Als één partij duidelijk sterker is, kunnen de blokjes van deze partij dichterbij worden neergezet.

Tactiek

Balbezittende partij:

- snel gooien, anders lopen de kinderen weg
- gooi niet van achteruit het veld, maar loop eerst naar de mat of speel over met iemand die bij de lange mat staat.

Niet-balbezittende partij:

- ga zo ver mogelijk achteruit staan, als de tegenpartij de bal heeft
- verdedig de blokjes door de bal vóór het blokje te pakken
- probeer makkelijke ballen te vangen.

Opmerkingen

Dit spel vraagt veel aandacht van de leerkracht!

Trefbal in de breedte van de zaal is alleen mogelijk met foamballen of andere zachte ballen; met volleyballen krijg je ongelukken.

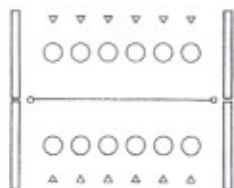
Suggestie

'Gooi je een blokje om, dan mogen alle kinderen (van jouw partij) die af waren, weer meedoen; ze zijn weer vrij!'

Vak 2

Stuit-vangbal

Tweetallen proberen de bal over het toversnoer, bij de ander in de hoepel te mikken, waarna de ander de bal meteen na de stuit probeert te vangen.

*Uitleg*

Geef een voorbeeld met één kind.

Spelbegin

Eén van de twee heeft de bal, beiden staan klaar achter hun hoepel (zie tekening).

Speleinde

Als het wisseltijd is.

Regels

Het tweetal krijgt 1 punt als de bal in een hoepel komt, 2 punten als daarna (na de stuit) de bal ook nog gevangen wordt. 'Welk tweetal haalt 10 punten?'

**Aanpassingen**

Gebruik foam- of butterflyballen voor kinderen die angst hebben voor de bal; deze kinderen wenden het hoofd af (en sluiten de ogen) bij het vangen.

Het toversnoer op reikhoogte van de kinderen (ca. 1,5 m); bij grote niveau- en/of lengteverschillen het snoer schuin hangen (zie tekening); de lintjes aan het toversnoer vergroten de zichtbaarheid van het snoer tijdens het spel.

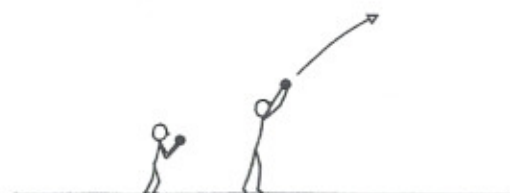
De hoepels liggen op ca. 1,5 m van het toversnoer; als het goed gaat (bijvoorbeeld na 10 punten) kunnen de hoepels 1 m achteruit of mag je de bal in één keer proberen te vangen.

Zonder punten spelen mag ook.

Als er nauwelijks gescoord wordt, het toversnoer lager hangen.

**Techniek**

De nadruk ligt in deze vorm op tweehandig bovenhands gooien (zie tekening), omdat de kinderen dan meestal zuiverder mikken. Moedig het bovenhands gooien aan, maar laat de kinderen onderhands gooien als ze moeite hebben met het richten van de bal.

**Groepsgrootte**

Als de groep groter is dan acht kinderen, moet vak 2 groter zijn dan eenderde van de zaal of de lijn in de lengte van vak 2 gehangen worden.

Suggestie

Laat de kinderen zelf de keus, of ze het spel met of zonder stuiten van de bal willen spelen. Bij het spel zonder stuiten staan beide kinderen in de hoepels (elke vangbal in de hoepel is een punt); het mikken (gooien) is makkelijker geworden, het vangen moeilijker.

Vak 3**Jagerbal met verlossen**

De jager (lintje) 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.

Spelbegin

De jager kiest een nieuwe jager, geeft de foambal en het lintje over, iedereen is weer vrij.

Speleinde

Het spel is afgelopen wanneer de jager iedereen afgegooid heeft. Ook kan een tijdslimiet ingesteld worden, bijvoorbeeld wanneer blijkt dat het na een tijdje nog niet gelukt is. Bijvoorbeeld na 1 á 1,5 minuut. Met een eierwekker (leuk!) of horloge kan de tijd worden bijgehouden.

Regels

- De jager móet gooien, dus níet 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).
- Wie als laatste overblijft, is de jager van het volgende spelletje; is deze al jager geweest, dan mag een ander.

**Aanpassingen**

Als de jager niet kan winnen: