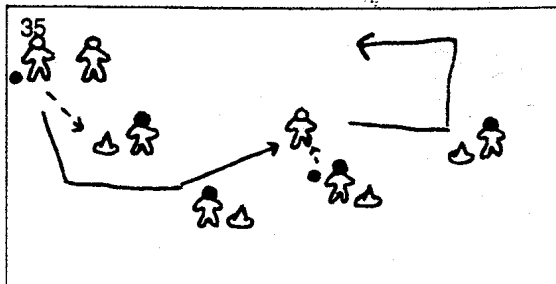


SAMENSPELVORMEN

Er staat een aantal pilonnen in het veld. Bij elke pilon staat een kind. Nummer 1 werpt de bal naar pilon 1, rent er achteraan, krijgt de bal terug, werpt naar pilon 2 enzovoort. Na de laatste pilon loopt hij terug naar de rij.

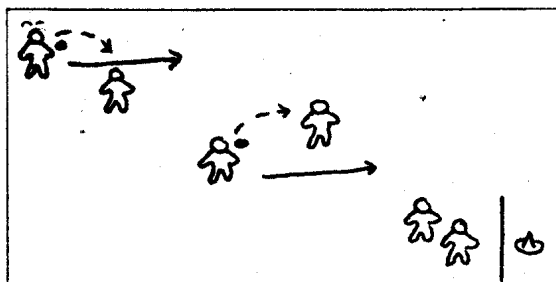


- Laat nummer 2 starten, als nummer 1 bij de tweede pilon de bal terugkrijgt.
- Wissel na een aantal beurten van functie.

Variatie:

- In plaats van de laatste pilon een korf, waarop één- of tweemaal gedoeld mag worden.

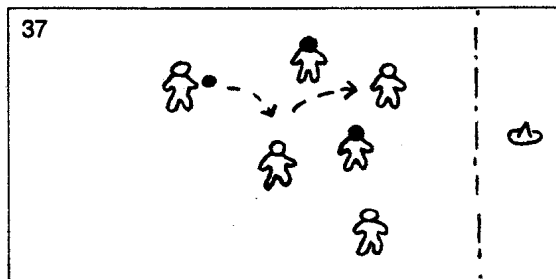
De tweetallen brengen de bal via samenspel naar een lijn. Als dat gelukt is zonder dat de bal gevallen is, hebben ze een punt verdiend en lopen buitenom weer terug. Valt de bal, dan beginnen ze weer vooraan.



Variaties:

- Van achter de lijn moet een pilon worden geraakt.
- Van achter de lijn mag ieder van het tweetal éénmaal op de korf schieten.

Idem, maar nu met drie- en later met viertallen.



Variaties:

- Zie boven.

Verzwarend:

- Met één en later met twee tegenstanders.

Geschikte spelvormen om het bewegend samenspel te herhalen zijn:

- Wegwerp-doelen
- Tienbal
- Tienbal met doelen
- Tienbal met twee partijen
- Matbal of koningbal
- Alle na matbal genoemde spelen.

2.2.5 Schieten

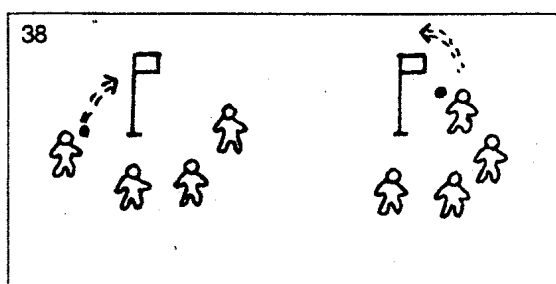
Aandachtspunten:

- Schenk niet teveel aandacht aan de voetenstand. Laat de kinderen 'gemakkelijk' staan.

- Het uitstrekken van de armen kan bevorderd worden door de kinderen de beweging met de stem te laten begeleiden. ('Hoy!' roepen.)
- Voor techniekbeschrijving: zie deel IC.
- Begin op een lage korf.
- Pas steeds de schotafstand en korfhoogte aan aan het niveau van de kinderen. Indien het niet mogelijk is om met verschillende groepjes op diverse korven te schieten, richt je dan op de zwaksten.
- Je kunt ook gebruik maken van een grotere mand.
- In de zaal zijn diverse andere doelobjecten mogelijk, bijvoorbeeld baskets, springkast zonder bovendeel, hoog vak in het wandrek, hoepels tussen de ringen.
- Zorg dat de kinderen veel gelegenheid tot oefenen krijgen. Maak daarom kleine groepjes.
- Laat niet steeds van voor de korf doelen, maar ook van de zij- en achterkant.

□ *Schieten in een halve cirkel*

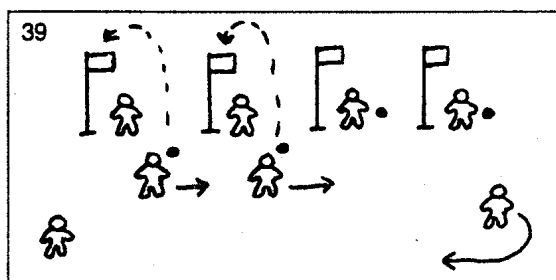
De kinderen staan in groepjes om de korf. Eén kind vangt de bal af. 'Welke groep heeft het eerste drie doelpunten?'



- Wissel de aangevers op tijd af.

■ *Prijs-schieten*

De korven staan op een rij. Bij elke korf staat een aangever met een bal. De andere kinderen mogen bij elke korf éénmaal schieten. 'Wie heeft de meeste doelpunten in één ronde?'



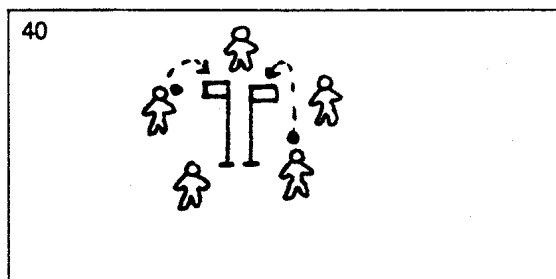
- Wissel na één ronde van aangevers.

Variatie:

- Gebruik korven van verschillende grootte.

■ *Multi-schieten*

Er staan drie korven dicht bij elkaar. Rond de korven staat een groep kinderen. Als de bal in hun buurt komt, mogen ze schieten.



Variatie:

- Meerdere ballen.

Letter-doelen

Achter elke korf liggen zeven blokjes. Als iemand scoort, mag hij een blokje neerzetten. Op de blokjes staan letters die samen 'korfbal' vormen. 'Welke groep heeft het eerst het woord af?'

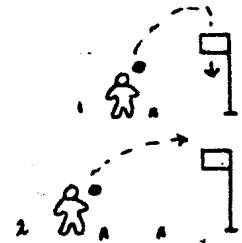
41



Streep-doelen

De kinderen schieten van achter een streep. Nummer 1 schiet. Als de bal zit mag hij schieten vanaf de volgende streep (dus steeds verder). Is het schot mis dan mag de volgende. 'Wie staat na een bepaalde tijd het verst?'

42



- Je kunt in plaats van strepen ook bijvoorbeeld blokjes neerleggen.

Variatie:

- 'Wie is het eerst heen en terug?'

Laag-hoog-doelen

Volgens dezelfde regels als streep-doelen, maar nu na een doelpunt naar een hogere korf.

43



Vierkant-doelen

De kinderen staan in drietallen bij een korf. Om de korf staan vier pilonnen. Nummer 1 schiet bij elke pilon eenmaal, de anderen vangen af. Daarna wisselen.

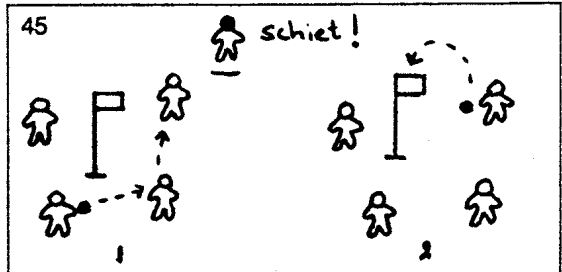
44



Schieten op commando

De kinderen staan in een vierkant om de korf. Ze spelen de bal rond. Op teken mag degene die de bal heeft, schieten. Het kind daartegenover vangt af.

45



- Let erop dat ze de bal niet expres lang vast houden. Stel eventueel een tijdslimiet, bijvoorbeeld drie tellen.

■ Doe-schieten

Er spelen steeds twee groepen 'tegen elkaar'. Eén groep gaat schieten, terwijl de andere groep een opdracht uitvoert, bijvoorbeeld de bal in een vierkant tienmaal rondspelen. Wanneer de opdracht voltooid is, wordt gewisseld. 'Welke groep heeft de meeste doelpunten gescoord?'

□ Lummelen

De kinderen gooien de bal in willekeurige volgorde naar elkaar. In de kring staat een speler, die de bal probeert te onderscheppen. 'Wie onderschept in twee minuten de meeste ballen?'

□ Wegwerp-doelen

Nummer 1 gooit een bal zo ver mogelijk weg. Nummers 2 en 3 gaan de bal halen en brengen deze via samenspel terug. Ondertussen mag nummer 1 schieten op de korf tot de bal terug is. Dan gooit nummer 2 enzovoort. 'Wie scoort het meest?'

■ Tienbal

De kinderen proberen in hun groep in beweging de bal tienmaal over te spelen zonder dat de bal valt. Als dat lukt, heeft de groep een punt. 'Welke groep haalt in een bepaalde tijd de meeste punten?'

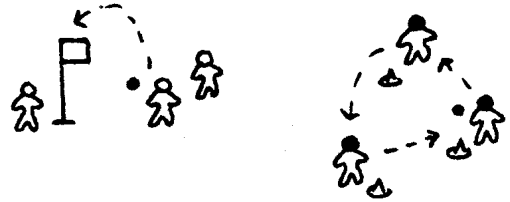
■ Tienbal met doelen

Als tienbal, maar als er nu tienmaal is samengespeeld, mag ieder van die groep eenmaal op de korf schieten. 'Welke groep heeft in een bepaalde tijd de meeste doelpunten gescoord?'

□ Kapiteinbal

In het veld ligt een aantal hoepels, waarin kinderen staan. Zij proberen de bal in een bepaalde tijd zoveel mogelijk samen te spelen. Tussen de hoepels staan twee verdedigers, die de bal proberen te onderscheppen. Als de bal onderscheept is beginnen de spelers weer opnieuw te tellen.

46

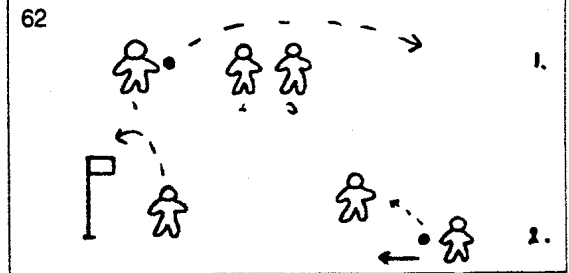


- Let erop dat bij beide groepen de opdrachten op

Verzwarend:

- De spelers moeten in een bepaald vak blijven. Komt de bal buiten dit vak, dan geldt dit ook als onderschepping.

62



- Niet lopen met de bal.

Verzwarend:

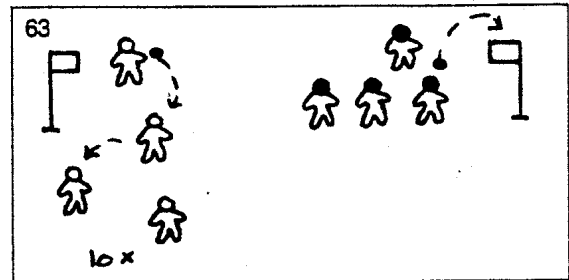
- Nummers 2 en 3 krijgen een verdediger.

- Niet lopen met de bal.

Verzwarend:

- Binnen een vak blijven.

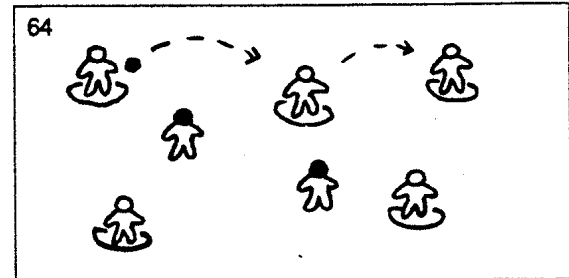
63



Verzwarend:

- Tegenstander(s), maar nog wel een minderheid.

64



Verzwarend:

- Meer verdedigers.
- De spelers mogen niet uit de hoepel.