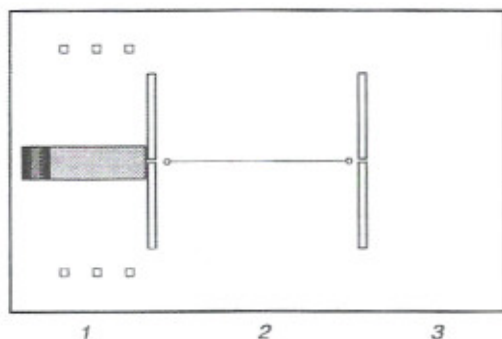


# Basisopstelling 7

## Groep 5 en 6



### Begin

### Vervolg

### Slot

### Materiaal

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

### Vrij ballen

Vak 1 Blokjes-trefbal  
Vak 2 Vangbal  
Vak 3 Doel-jagerbal  
Evaluatie

### Extra materiaal

3-4 foamballen  
5-6 goed stuitende zachte ballen  
bijv. butterflyballen

## 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 drie blokken op 1 m van de muur (op de volleybalzijlijn) zetten en twee foamballen neerleggen.

Vak 2: maak vier à vijf veldjes met behulp van bestaande lijnen, toversnoeren (eventueel aan twee extra banken bevestigen), lange springtouwen of krijstrepen (zie tekening les) en leg (butterfly)ballen klaar; het toversnoer op reikhoogte (ca. 2 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: het basketbalbord zo laag mogelijk hangen. Lintje(s), foambal en verlosbal 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 partij die verloren heeft krijgt de bal en het spel begint.

#### Speleinde

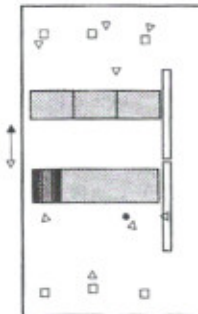
Als één partij drie kinderen van de andere partij afgegooid heeft of drie blokjes zijn omgegooid, heeft die partij gewonnen. Het staat 1-0 en het spel begint opnieuw, waarbij de verliezende partij de bal krijgt.

*Regels*

- Je mag lopen met de bal.
- 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 niet afweren, maar je mag de bal wel vangen.
- Wie de bal probeert te vangen, maar hem toch laat vallen is ook af.
- Ieder kind heeft een blokje.

*Extra regels*

- Bij een vangbal mag een partijgenoot (de eerste die af was) weer meedoen.
- 'Als je geraakt wordt, maar een partijgenoot slaagt erin de bal nog te vangen, dan ben je niet af.'



Neutrale zone

*Aanpassingen*

Breng een tweede foambal in het spel, zodra de kinderen het spel goed door hebben (minder conflicten).

Als er nauwelijks wordt af- en omgegooid:

- zet de blokjes 1 m verder het veld in (dichterbij)
- zet meer blokjes neer
- gebruik pilonnen in plaats van blokjes (groter, dus eenvoudiger te raken).

Als er te makkelijk wordt af- en omgegooid:

- afweren met de *binnenkant* van de handen (verder is alles af) toestaan
- verbreed de neutrale zone met matten (zie tekening).

Afgooien via de grond of de muur telt niet; alleen een rechtstreekse treffer telt! (moeilijke regel).

Ook als er te hard gegooid wordt, de neutrale zone verbreden. Als de bal in de neutrale zone blijft liggen, mogen beide partijen op hun eigen mat komen om de bal te pakken.

Zoek naar de juiste verhouding tussen aanval en verdediging. Dit kan betekenen dat alleen de blokjes van de winnende partij dichterbij worden gezet.

Als kinderen te lang aan de kant zitten, verlosmogelijkheden aanbieden:

- wanneer een blokje van de tegenpartij omgegooid wordt, mogen alle kinderen (van de eigen partij) die af waren, weer meedoen; ze zijn weer vrij! Het omgegooid blokje moet blijven liggen, het spel gaat verder.

*Tactiek*

Balbezittende partij:

- snel gooien, anders lopen de kinderen weg
- gooi niet van achteruit het veld, maar loop naar de mat of speel over met iemand die bij de lange mat staat
- 'denk na of het slimmer is op een blokje of op één van de kinderen te mikken'
- zijn er minder (rechtopstaande) blokjes of kinderen en moeten er kinderen bevrijd worden of niet.

Niet-balbezittende partij:

- ga zo ver mogelijk achteruit voor de blokjes staan, als de tegenpartij de bal heeft
- 'probeer een makkelijke bal te vangen'
- 'probeer de bal, voordat deze het blokje raakt, te vangen of (als de bal al gestuit heeft) tegen te houden'.

*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!

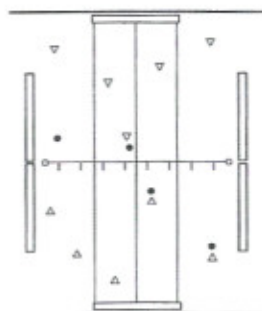
*Suggestie*

Om samenspel te bevorderen kan de volgende regel worden ingevoerd: 'Je mag *niet* lopen met de bal!'

## Vak 2

## Vangbal

Tweestallen proberen de bal over het toversnoer, 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. Er wordt 1 tegen 1 op 4 à 5 kleine veldjes gespeeld (zie tekening).

*Spelbegin*

Eén van de twee kinderen heeft de bal, beiden staan klaar in hun veldje.

*Speleinde*

Als het wisseltijd is.

*Regels*

- De veldjes lopen door tot aan de muur.
- Het snoer op reikhoogte van de kinderen (ca. 2 m); bij grote niveaun/ of lengteverschillen het snoer schuin hangen (zie tekening); de lintjes aan het toversnoer vergroten de zichtbaarheid van het snoer tijdens het spel. De bal moet over het toversnoer gegooid worden.
- 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, is de bal ongeldig (geen punt).

*Extra regels*

- Wordt de bal onder of tegen het toversnoer gegooid: bal ongeldig (geen punt).
- Bal op de lijn is geldig (1 punt).
- Een bal die aangeraakt wordt en dan buiten de lijnen stuit is een punt voor de tegenpartij.
- Een bal op je *eigen* veld laten vallen is een punt voor de tegenpartij.

*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.

Als er nauwelijks wordt gescoord:

- maak het vak groter
- hang het toversnoer lager.

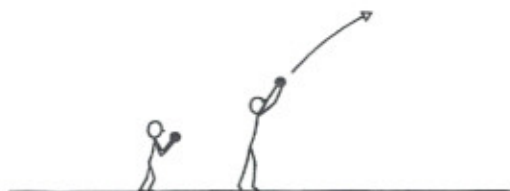
Als er teveel wordt gescoord:

- maak het vak kleiner
- speel het spel met een 'moeilijkere' bal: van makkelijk naar moeilijk: ballon – foambal – butterflybal – volleybal (harder) – airbal/handbal (handbalgrootte) – tennisbal (kleinste)
- hang het toversnoer eventueel hoger.

De bal mag één keer stuiten.

*Techniek*

De nadruk ligt in dit spel op tweehandig bovenhands (zie tekening) werpen, omdat de kinderen dan meestal zuiverder mikken.

*Tactiek*

Aanval: maak schijnbewegingen en gooi de bal in de hoeken achterin (lange bal) of vlak over het toversnoer (korte bal).

Verdediging: stel je goed op in het midden van je veld en houd ogen en handen steeds gericht op de bal.

*Groepsgrootte*

Maak een vijfde veld als de groep groter dan is dan negen kinderen.

Laat de kinderen 2 tegen 2 spelen als er weinig ruimte is.

*Suggestie*

Laat de tweetallen/kinderen zelf de keus of ze met of zonder punten willen spelen, en of ze met of zonder het mogen stuiten van de bal willen spelen.

## Vak 3

**Doel-jagerbal**

De jager (lintje) 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.

*Spelbegin*

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

*Speleinde*

Het spel is afgelopen als de jager iedereen afgegooid heeft of wanneer de hazen de 'verlosbal' tweemaal door de basket hebben gegooid.

*Regels*

- De jager móet gooien met de bal, en mag dus niet tikken.
- De jager mag lopen met de bal.
- De kinderen die worden geraakt door de bal, zijn af en gaan zitten op de bank.
- De hazen die af zijn kunnen bevrijd worden, wanneer nog rondlopende hazen de verlosbal door basket gooien; de verlosbal is een andere (kleur) bal dan de foambal van de jager. Het liefst een zachte (butterfly)bal.
- De jager mag niet aan de verlosbal komen, de hazen niet aan de bal van de jager.
- Wie als laatste overblijft, is de jager van het volgende spelletje; is deze al jager geweest, dan kiest de jager een andere jager.

*Extra regel*

Afweren met de verlosbal mag wel/niet (afhankelijk van de kracht van de jagers). Wel afweren is leuk!

*Aanpassingen*

Als de jager steeds makkelijk wint:

- zet een obstakel (kast) neer
- maak het verlossen makkelijker, door bijvoorbeeld een extra doel/verlosmogelijkheid met behulp van een korf in een hoek van de zaal of door een tweede verlosbal in te voeren.

Als de jager niet kan winnen:

- maak het verlossen moeilijker door de basket hoger te zetten.
- als de bal door de basket gaat mag er maar één haas vrij
- de bal mag vaker door de basket voor de jager verliest
- eventueel kan een tweede jager ingezet worden, met of zonder een extra bal.

*Tactiek*

Jager:

- gooi niet van te ver, loop er eerst heen en gooi van dichtbij!
- gooi op de haas die de verlosbal heeft
- gooi de bal niet richting vak 2: als je de bal moet halen, kan iedereen weer bevrijd worden.

Hazen:

- speel de verlosbal over en probeer goed (rustig) te doelen.

*Suggestie*

Jagerbal met twee jagers en één bal, waarbij de balbezittende jager niet mag lopen met de bal (moeilijk!).

**Wisselen**

- ‘Ging het trefbal leuk?’ ‘Zo nee, waarom niet?’
- ‘Is het slim (bij trefbal) als je vaak ballen probeert te vangen (en het mislukt vaak)?’
- Laat een tweetal dat vangbal met een kleinere bal heeft gespeeld, het voordoen!
- ‘Wie is er jager geweest en heeft kunnen winnen?’ ‘Welke tactiek volgde je?’

**Slot****Evaluatie**

Praat nog even na over de spelletjes (zie Wisselen).