

Spellenboek februari

Buiten spellen

Spel 1: Flag football

Doel van het spel

Probeer binnen het aantal pogingen in de endzone van de tegenstander te komen.

Organisatie



Benodigd materiaal

- 1x Rugbybal
- Veel Lintjes

Situatieschets

Dit spel wordt gespeeld op het buitenveld. Officiële afmetingen van het veld zijn 60 meter bij 30 meter, maar je kan het ook op een kleiner veld spelen. Er is 1 rugbybal

en voor elke speler twee lintjes. Elke endzone wordt aangegeven d.m.v. twee pylonen.

Omschrijving

Er zijn 2 teams van 5 spelers. Iedere speler heeft 2 lintjes aan zijn broek hangen (1 links en 1 rechts). Er wordt gespeeld met een rugbybal. Het team dat in balbezit is, heeft als doel om zo veel mogelijk terreinwinst te boeken en daardoor punten te scoren. Net zoals bij American Football kan je punten scoren door de bal in de endzone van de tegenstander te vangen of door met de met bal de endzone van de tegenstander in te lopen.

Het aanvallende team begint 5 yard voor de eigen endzone en heeft 4 pogingen om de middenlijn te halen. Als dat lukt dan krijgen zij nog eens 4 pogingen om de endzone van de tegenstanders te halen. Op het moment dat de tegenstander een lintje afpakt moet de aanvaller de bal binnen 3 seconden op de grond leggen en loslaten. De speler krijgt dan zijn lintje terug en de aanvallende partij moet vanaf dit punt het spel hervatten. De rollen wisselen om als de bal wordt onderschept of als het aantal pogingen verlopen zijn.

Wanneer het een team lukt om de bal op de achterlijn op de grond kan drukken dan heb je een touchdown en dus 6 punten gehaald. Je kan het team ook nog een “down” (try) geven. Hierbij mogen ze de bal vanaf de grond tussen de twee palen proberen te schieten vanaf de 5 meter lijn (1 punt) of vanaf de 12 meter lijn (2 punten).

Als de puntentelling voor jouw groep nog te moeilijk is, dan kan je elke touchdown ook als 1 punt laten tellen en de “down” achterwege laten.

Belangrijkste regels

- Geen lichamelijk contact.
- Lintje gelijk terug geven nadat je hem hebt afgepakt.
- Lintjes moeten duidelijk zichtbaar zijn.

Differentiatie

Makkelijker

Voor de aanvallers:

- Spelen met minder uitgebreide regels.
- Spelen met een overtalsituatie (bijv. 6 tegen 4).
- Spelen op een kleiner veld.

Voor de verdedigers:

- Spelen met minder uitgebreide regels.
- De verdedigers worden aanvallers zodra zij een flag (lintje) afpakken.

Moeilijker

Voor de aanvallers:

- Spelen met uitgebreide regels.

Voor de verdedigers:

- Spelen met uitgebreide regels.
- Spelen met een overtalsituatie (bijv. 6 tegen 4).
- Spelen op een kleiner veld.

Variaties

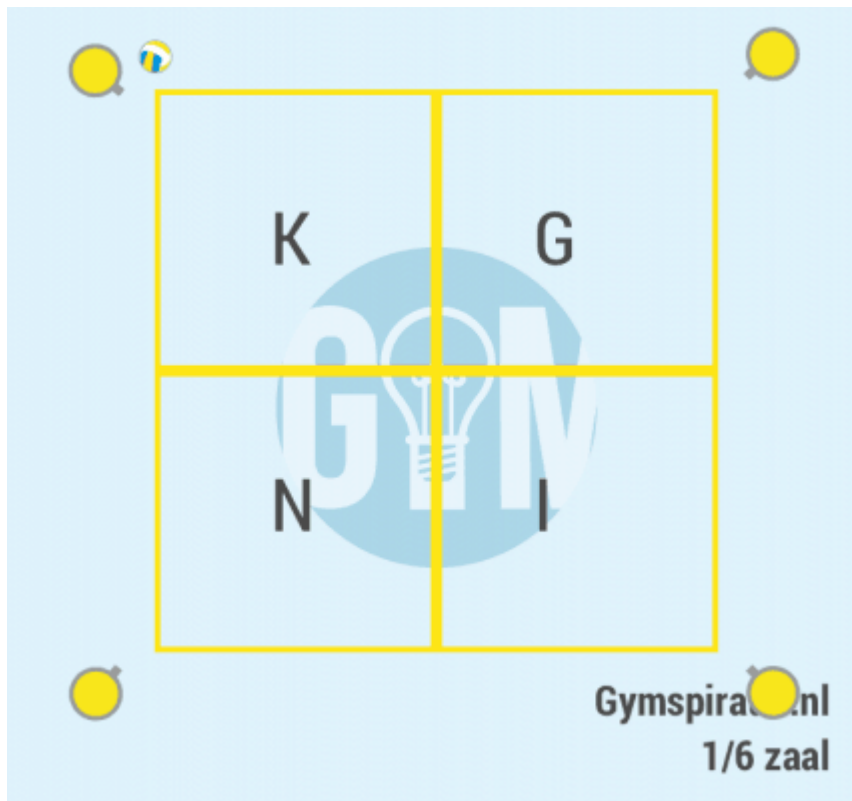
Als variatie op dit spel kan je ook de rugby variant spelen. De bal mag dan alleen achteruit worden gespeeld i.p.v. vooruit.

Spel 2: Kingen

Doel van het spel

Probeer in het vak van de Koning te komen en te blijven, door je tegenstanders af te maken.

Organisatie



Benodigd materiaal

- 1x Volleybal of tennisbal
- Evt Stoepkrijt om vakken te maken

Situatieschets

Maak 4 vierkanten, tegen elkaar. Ieder vierkant is ongeveer 1 bij 1 meter. 4 leerlingen staan buiten hun eigen vierkant, de leerling bij het vak K heeft een volleybal.

Omschrijving

De koning, die bij het vak K staat, slaat de volleybal in een van de andere vakken (I, N of G). De speler van dat vak probeert de bal terug te slaan, in het vak van iemand anders. Dit gaat net zo lang door totdat iemand een fout maakt.

Diegene die een fout maakt, wisselt. De wisselspeler komt er in het vak G bij, en de andere spelers schuiven een vak op richting de koning. De koning begint daarop het spel opnieuw.

Welke speler staat er uiteindelijk in het Koningsvak? Je kunt eventueel op tijd spelen: speel steeds potjes van 3 minuten, en kijk wie er de winnaar is.

Belangrijkste regels

- Je mag alleen tegen de bal slaan
- Doorschuiven met de klok mee
- De koning hoeft nooit door te schuiven

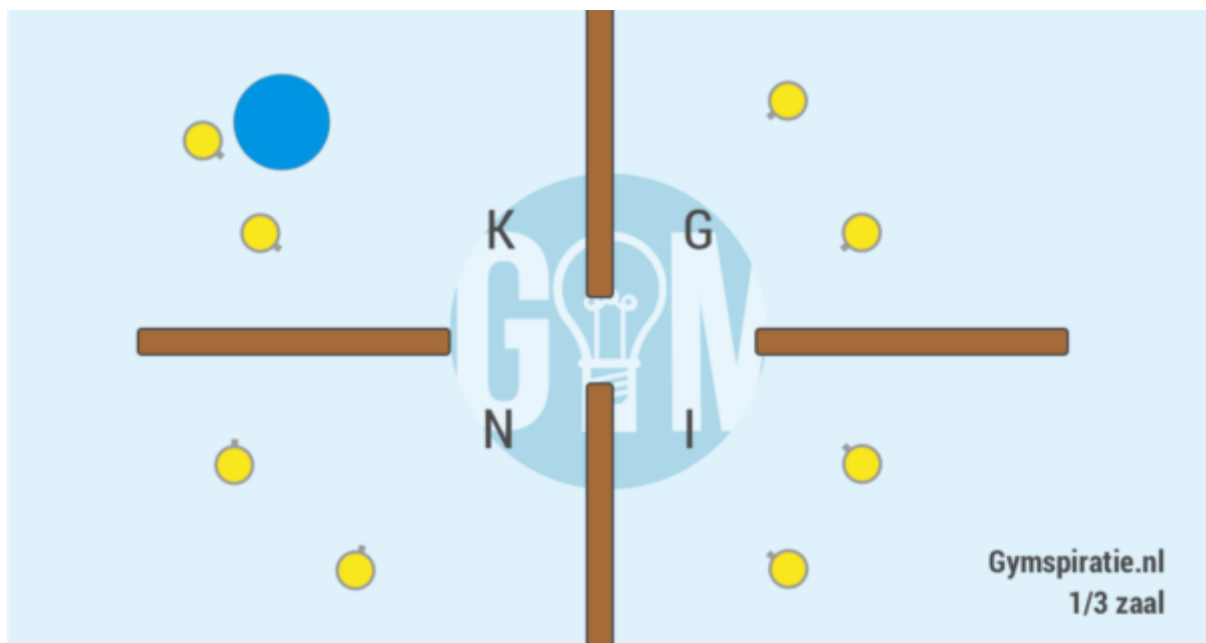
Differentiatie

Moeilijker

- Gebruik een tennis- ipv. volleybal
- Pas de grootte van het veld aan. Kleiner vak = moeilijker scoren. Groter vak = moeilijker verdedigen.

Variaties

Kingen kun je ook in een groter vak spelen, met een gymbal. Speel het spel met meerdere spelers per vak, en een grote gym-/fitnessbal:

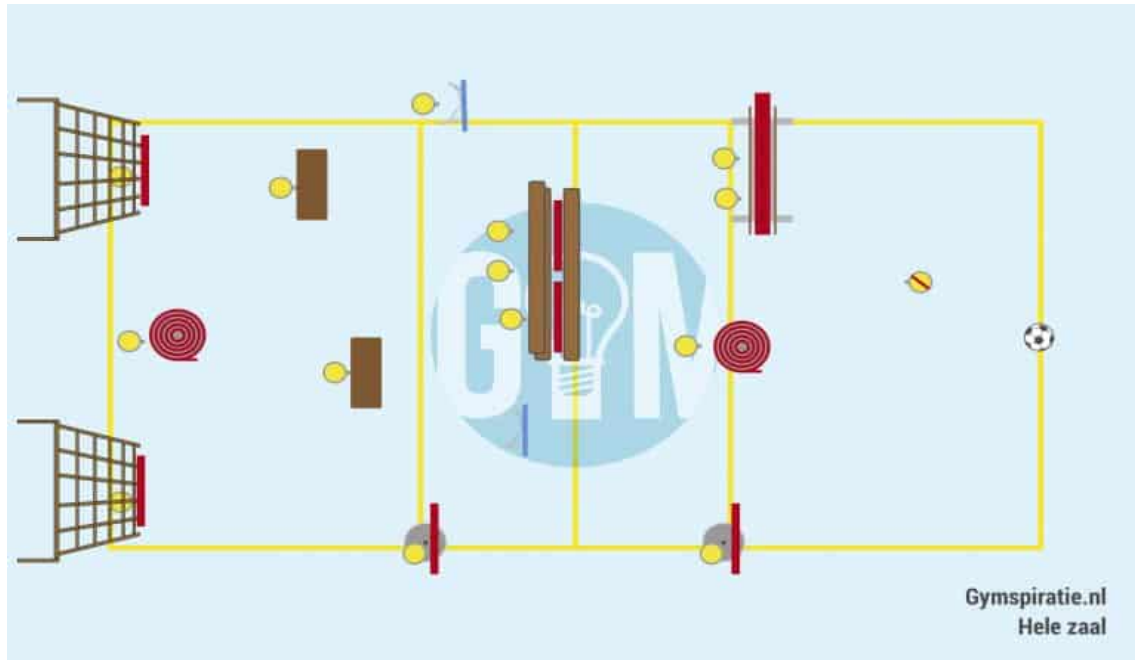


Spel 3: Buskruit / Blikjes trap

Doel van het spel

Alle spelers vinden voordat de bal weg geschoten wordt.

Organisatie



Benodigd materiaal

- 1x Voetbal

Situatieschets

Hele zaal, buiten, in een bos, etc. Als je het spel in een zaal speelt zorg dan voor voldoende verstopplaatsen. Als je het spel buiten of in een bos speelt, zorg dan naast het aantal verstopplaatsen, voor duidelijke afbakening van het speelveld.

Omschrijving

Één van de leerlingen, de zoeker, begint met aftellen van 10 tot 0. Op de plek waar hij/zij staat ligt een bal. De andere leerlingen gaan zich in die 10 seconden verstoppen. Bij 0 mag de zoeker beginnen met zoeken. Als hij/zij iemand heeft gevonden moet hij teruglopen naar de bal, naast de bal gaan staan en tegelijkertijd de naam noemen van degene die is gevonden. Die leerling is dan 'af'. Tijdens het zoeken mogen de andere leerlingen de bal wegtrappen vóórdat de zoeker ze gevonden heeft. Als dat gebeurt begint het spel opnieuw voor de huidige zoeker.

Heeft de zoeker alle leerlingen gevonden, dan wordt de leerling die als eerste is gevonden de nieuwe zoeker.

Belangrijkste regels

- Als de bal word weggetrapt mag iedereen weer verstoppen/meedoen.
- Als de bal weg getrapt word moet de zoeker eerst de bal gaan halen en op de afgesproken (centrale) plek leggen voordat hij opnieuw mag tellen en zoeken.
- Er komt een nieuwe zoeker op het moment dat hij iedereen heeft gevonden.
- Er komt een nieuwe zoeker als de bal 3x is weggetrapt.
- De zoeker mag overal lopen.

Differentiatie

Makkelijker

Voor de zoeker:

- Minder verstopplekken voor de spelers.
- De bal mag pas weg geschoten worden als er een X-aantal spelers af is.
- Twee of meer zoekers.

Voor de spelers:

- Meer verstopplekken.

Moeilijker

Voor de zoeker:

- Meer verstopplekken voor de spelers.

Voor de spelers:

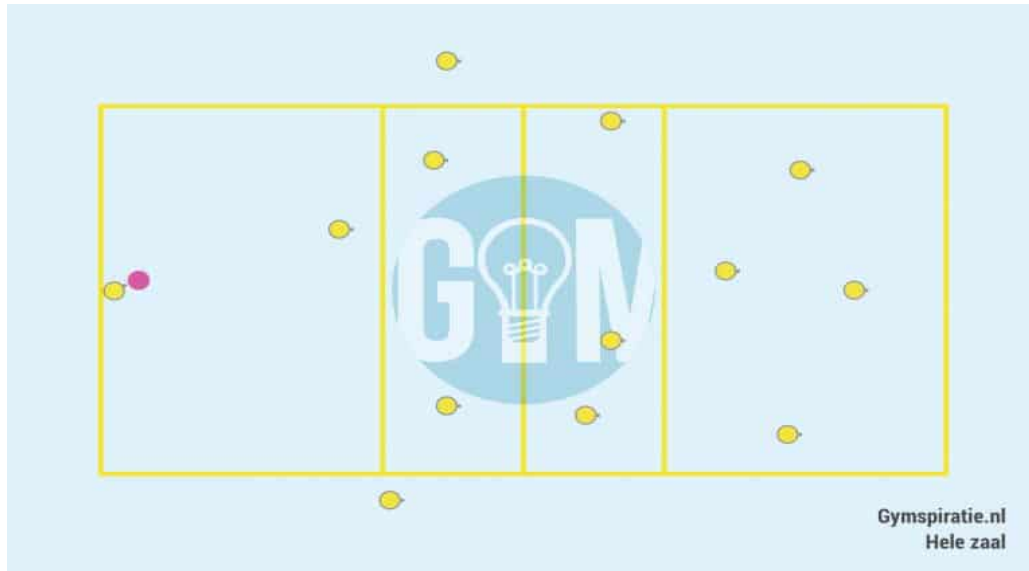
- Minder verstopplekken.
- De bal mag pas weg geschoten worden als er een X-aantal spelers af is.
- Twee of meer zoekers.

Spel 4: Stand in de mand

Doel van het spel

De bal door de benen van één van de spelers rollen of een speler afgooien.

Organisatie



Benodigd materiaal

- 1x Bal

Situatieschets

Dit spel is op 1/3 zaal, 1/2 zaal of hele zaal te spelen. Je hebt slechts één bal nodig om dit spel te kunnen spelen.

Omschrijving

Eén speler heeft de bal, de anderen staan er om heen. De speler gooit de bal recht omhoog en roept: 'Stand in de mand en de bal is voor (er wordt een naam genoemd bijv.:) Rosa. Iedereen loopt hard weg, behalve Rosa, zij moet de bal pakken. Als ze hem heeft, roept ze: 'Stop.' Dan mag niemand meer van zijn plaats en moet Rosa proberen met de bal een van de andere spelers te raken of de bal door de benen van een speler te rollen. Wordt een speler geraakt, dan is hij af en mag Rosa de bal omhoog gooien en een andere speler kiezen.

Belangrijkste regels

- Zodra de bal in de lucht gegooid wordt moet er een naam genoemd worden.
- Als de bal gepakt is dan wordt er door de betreffende speler heel hard "STOP" geroepen en stopt iedereen.
- De gooier mag 3 stappen zetten in de richting van een speler.
- Wordt er mis gegooid/gerold, dan wordt de bal opnieuw in de lucht gegooid en een nieuwe naam geroepen
- De spelers mogen wel bukken om de bal te ontwijken, maar niet van hun plaats komen.

Differentiatie

Makkelijker

Makkelijker voor de gooier:

- De lopers mogen slechts tot een maximaal punt rennen.
- Meer stappen mogen zetten in de richting van een speler.

Makkelijker voor de lopers:

- Onbeperkt gebied waar gerent mag worden.
- Moeilijker

Moeilijker voor de gooier:

- Minder of geen stappen mogen zetten in de richting van een speler.

Moeilijker voor de lopers:

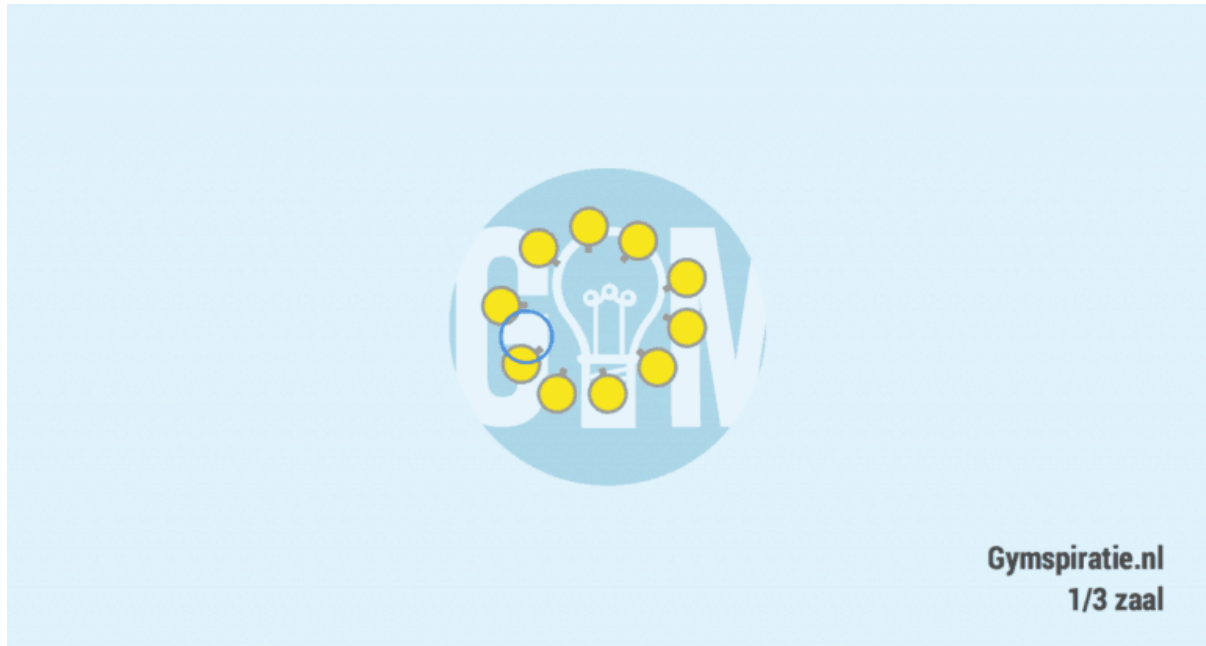
- Meerdere gooiers.
- De gooier mag meerdere stappen zetten in de richting van een speler.

Spel 5: Hoepelkring

Doel van het spel

De hoepel moet rond zonder dat de kring breekt.

Organisatie



Benodigd materiaal

- 1x Hoepel

Situatieschets

De hoepel hangt tussen twee leerlingen in terwijl de leerlingen in een kring staan.

Omschrijving

Iedereen staat in een kring met de handen vast. Om door de hoepel heen te komen moet je er door heen stappen, zo kan je hem doorgeven aan de leerling naast je.

Foto's



Belangrijkste regels

- handen blijven elkaar vast houden

Differentiatie

Makkelijker

- grotere hoepel

Moeilijker

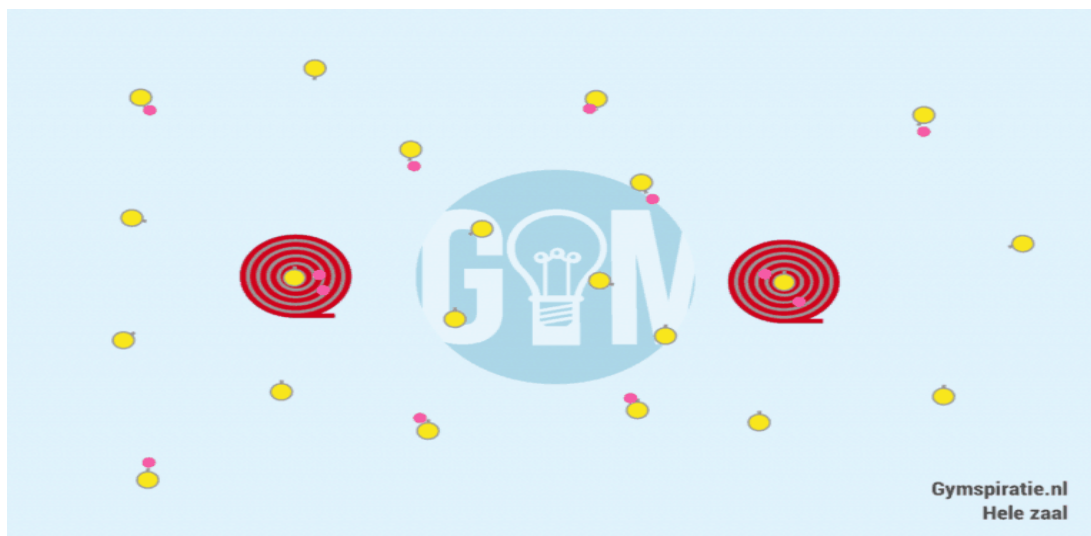
- kleinere hoepel
- zonder praten
- wedstrijd tussen 2 kringen (niet echt groene spelen meer)
- start met 2 hoepels aan weerszijden van de kring

Spel 6: Vuilnisbakken

Doel van het spel

Oscar probeert zo snel mogelijk zijn vuilnisbak leeg te maken.

Organisatie



Benodigd materiaal

- 2x Lange mat
- 15x Bal Zachte

Omschrijving

Er staan in de zaal 2 lange mat op de zijkant in een cirkel(vuilnisbak), daar in zit een leerling(Oscar). In de vuilnisbak liggen allerlei zachte ballen. Welke Oscar lukt het om

als eerste zijn vuilnisbak leeg te maken. De andere leerlingen proberen alle ballen weer terug te gooien in de vuilnisbak.

Belangrijkste regels

- Oscar mag maar 1 bal tegelijk uit zijn vuilnisbak gooien
- De leerlingen die de 'rommel' opruimen in de vuilnisbak blijven staan zodra ze de bal vasthebben.

Differentiatie

Makkelijker

Voor Oscar wordt het makkelijker als:

- Er 2 tegelijk in één vuilnisbak mogen zitten
- De vuilnisbak kleiner is.
- De opruimers niet mogen lopen met de bal.

Voor de opruimers wordt het makkelijker als:

- Ze wel mogen lopen met de bal
 - De vuilnisbak groter is.
- #### Moeilijker

Voor Oscar wordt het moeilijker als:

- De vuilnisbak groter is
- De opruimers mogen lopen met de bal

Voor de opruimers wordt het moeilijker als:

- De vuilnisbak kleiner is.
- Ze niet mogen lopen met de bal
- Er 2 Oscars tegelijk in één vuilnisbak zitten.

Variaties

Tip:

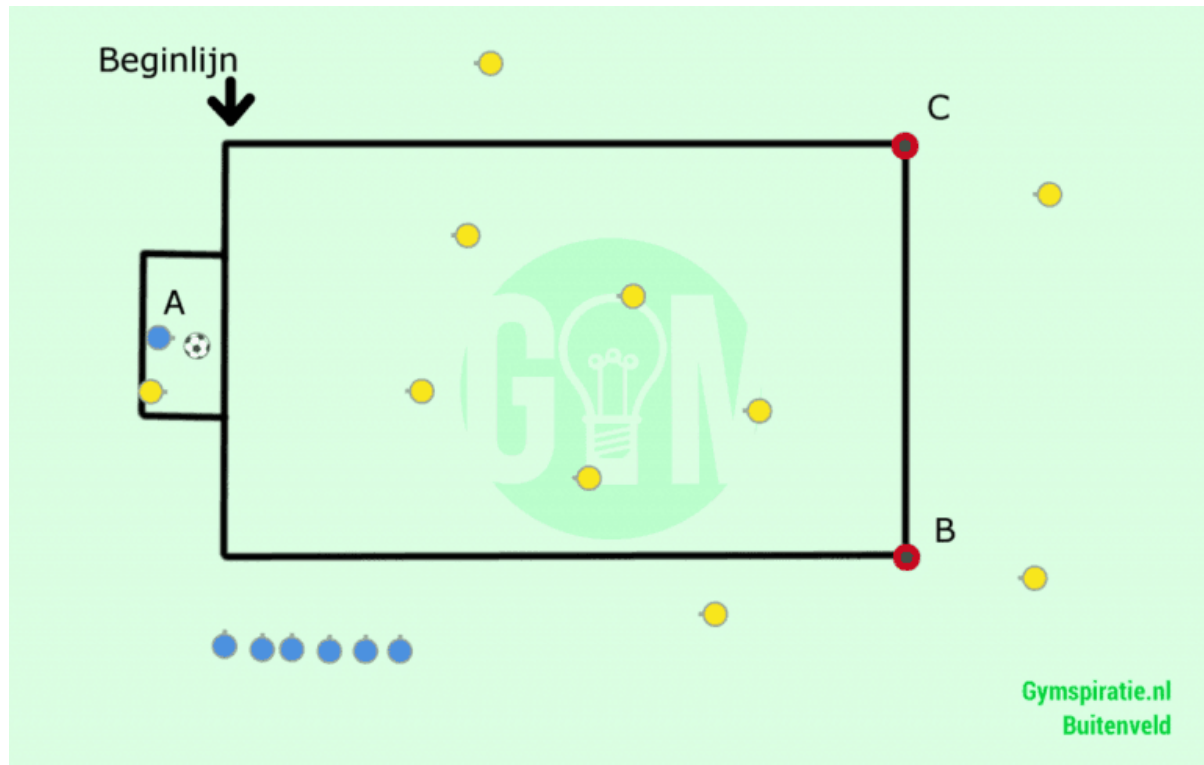
Leuk begin of slotspel tijdens bunkertrefbal.

Spel 7: Kickbal

Doel van het spel

Proberen punten te scoren door ver te schoppen en slim te lopen.

Organisatie



Benodigd materiaal

- 1x Voetbal
- 2x Badmintonpaal of pylonnen
- 10x Lintje

Situatieschets

De trappartij staat aan de zijkant van het speelveld en speler 1 staat klaar om de bal te trappen om vervolgens om paal/pylon B en C te rennen en terug om de beginlijn. De veldpartij heeft een brander in vak A staan en de rest staat verdeeld in en buiten het veld. Lengte van het veld ± 25 meter, breedte van het veld ± 15 meter.

Omschrijving

In het speelveld staat de verdedigende partij en op de bank de aanvallende. Er mag 1 persoon in vak A staan en tegen de bal aantrappen het veld in. Spreek vooraf af welke bal je gebruikt en waar je heen mag schieten.

Belangrijkste regels

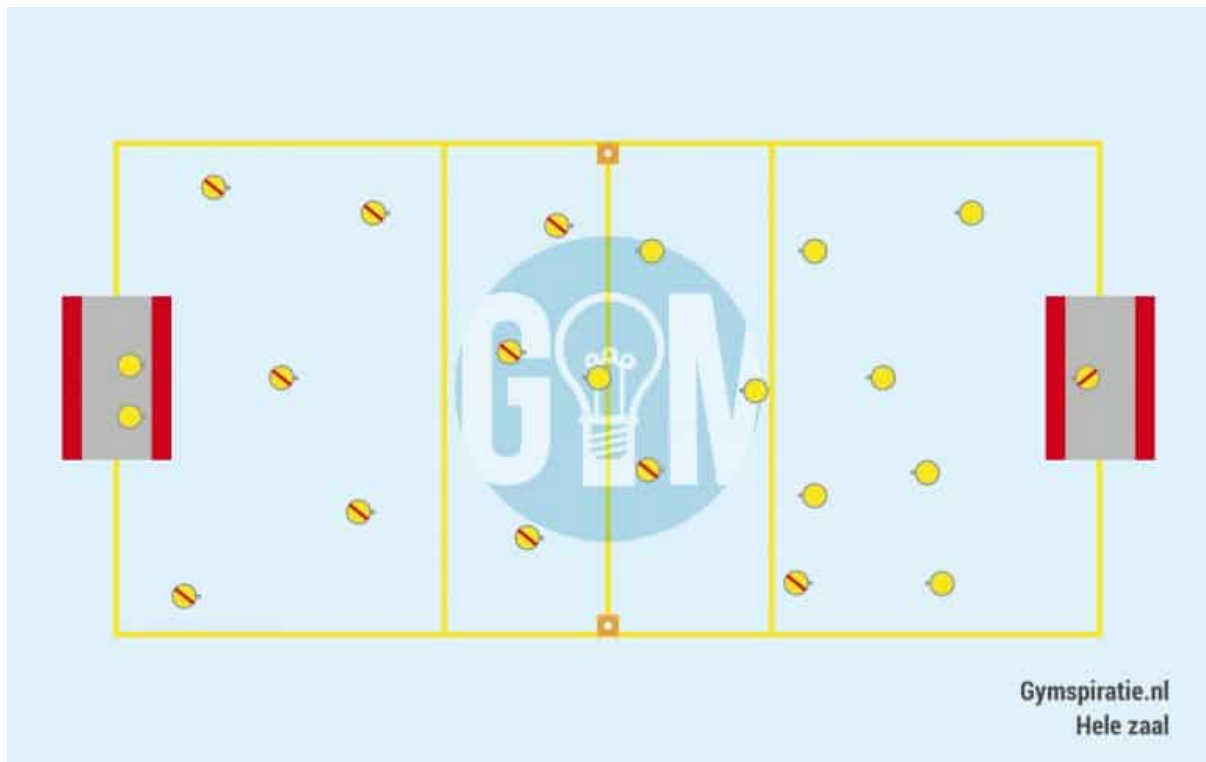
- Bal wordt getrapt vanuit vak A
- De bal moet binnen de lijnen op de grond komen, daarna mag de bal buiten de lijnen komen.
- Lopen om honk B en C heen en terug over basislijn voordat er gebrand is om een punt te scoren.
- Op het moment dat er door de veldpartij in vak A gebrand wordt, zijn alle spelers die zich tussen de honken of tussen honk C en basislijn bevinden, uit.
- Er mogen maximaal 2 spelers per honk staan.
- Het wisselen van van functie gebeurt of als iedereen een keer aan de beurt is geweest of zodra er 5 spelers zijn uitgebrand.
- Home run is 2 punten, andere loop met onderbreking is 1 punt.

Spel 8: Yoshi Spel

Doel van het spel

Probeer met het hele team op de dikke mat op de andere speelheft te komen, terwijl je probeert te voorkomen dat dit voor het andere team ook lukt, door ze te tikken.

Organisatie



Benodigd materiaal

- 2x Dikke mat

- Veel Lintje
- 2x Pylon

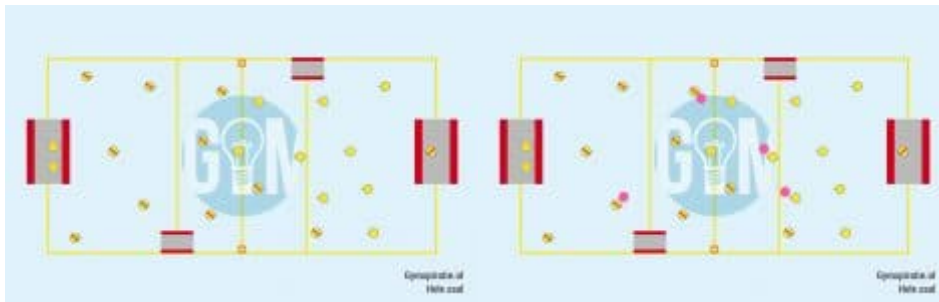
Situatieschets

Hele zaal. Aan beide korte zijden van de zaal ligt een dikke mat. Eén team is voorzien van lintjes.

Omschrijving

Beide teams starten op hun eigen helft van het speelveld. Het doel is om met je hele team in het andere speelveld op de dikke mat te komen. De tegenpartij probeert dit te voorkomen door de lopers te tikken die proberen over te steken. Het team dat als eerste met alle spelers aan de overkant op de dikke mat is, wint.

Foto's



Belangrijkste regels

- Zodra je over de middenlijn stapt mag je getikt worden.
- Als je wordt getikt in het speelveld van de tegenstander, dan ga je op exact die plek zitten.
- Als je de dikke mat aan de overkant hebt bereikt, mag je daar gaan zitten. (Op de dikke mat ben je vrij).
- Je kunt door je eigen team bevrijdt worden, als iemand jou kan bereiken zonder dat diegene getikt wordt. Zodra je elkaars hand vast hebt, mag je samen vrij teruglopen naar jullie eigen speelhelft.
- Je kunt bevrijdt worden door een speler van je eigen speelhelft of door een speler die de dikke mat al had bereikt (ook dan moet je samen teruglopen naar je eigen speelhelft, NIET naar de dikke mat).
- Als het te lang duurt of je wilt als docent het potje stoppen, dan roep je heel hard YOSHI!!! Alle leerlingen laten het spel dan voor wat het is en rennen naar de dikke mat op de helft van de tegenstander. Het team dat dan als eerste allemaal zit, heeft gewonnen (er lopen er altijd een paar naar de verkeerde mat).

Differentiatie

Makkelijker

- De afstand tot aan de dikke mat verkleinen.
- Een vrijplaats maken tussen de speelhelpt en de dikke mat aan de overkant.
- Spelers die de dikke mat hebben bereikt krijgen een bepaald kleur lintje (extra leven) en kunnen zo makkelijker medespelers bevrijden.

Moeilijker

- Afstand tot aan de dikke mat vergroten.
- Spelen met één van de onderstaande variaties.

Variaties

Je kan het spel meer uitbreiden om het zo uitdagender en moeilijker te maken: (zie ook de video).

1. Er wordt nog steeds getikt. De spelers die af zijn gaan niet meer op hun plek zitten, maar moeten naar het matje op de andere speelhelpt (zie plattegrond). Dit is de gevangenis. De spelers die af zijn kunnen vanaf dit matje een ketting vormen richting hun eigen speelhelpt om zo één voor één bevrijd te worden.
2. Er zijn ook een aantal trefballen in het spel. De leerlingen mogen elkaar (alleen) vanaf hun eigen speelhelpt afgooien. De tegenstanders die op jouw speelhelpt komen mag je alleen tikken en niet afgooien. Een speler die afgegooid of getikt wordt gaat op de betreffende plek zitten.
3. Een combinatie van variatie 1 en 2.

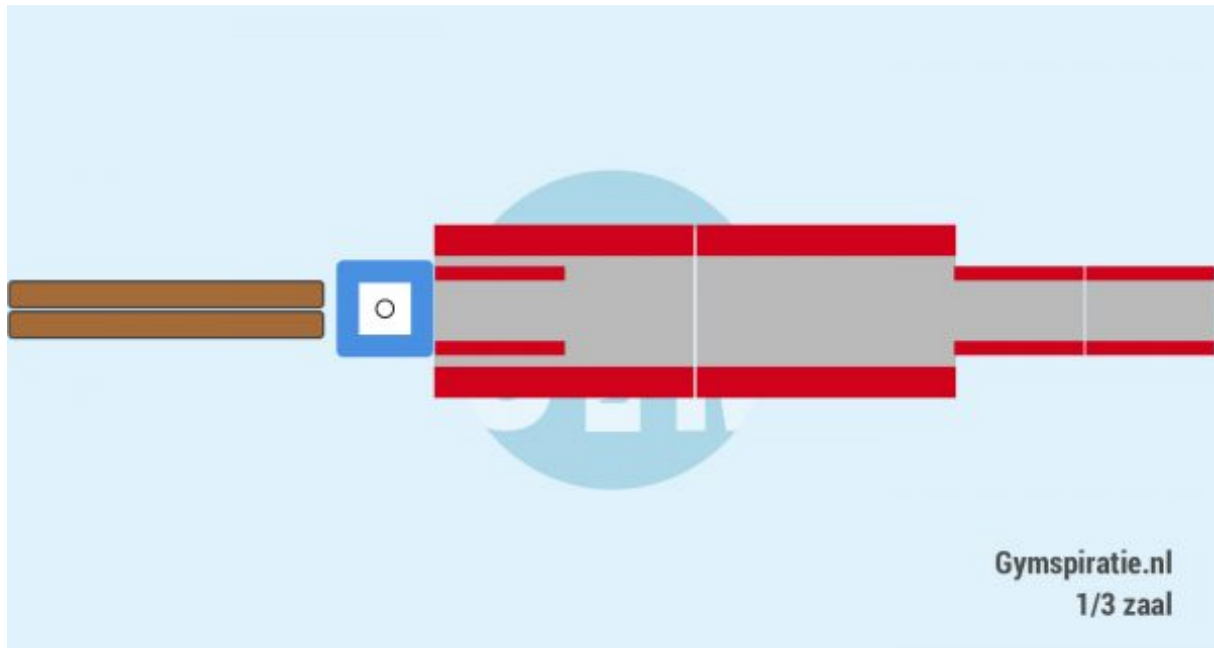
Gymzaal spellen

Spel 1: Buikschuiver XL

Doel van het spel

D.m.v. een aanloop op het matje duiken en zover mogelijk glijden.

Organisatie



Benodigd materiaal

- 2x Dikke mat
- 4x Bank
- 3x Turnmatje
- 1x Trampoline
- 1x Springkast

Situatieschets

1/3 zaal. Er staan twee banken naast elkaar (voor de aanloop), daarachter een minitrampoline. Voor de minitrampoline staat een kast zonder de kastkop. Hierin hangen twee banken (schuin). Op de banken liggen twee dikke matten in de lengte achter elkaar. Achter de laatste dikke mat liggen twee turnmatjes in de lengte. Op de eerste dikke mat ligt een turnmatje op zijn kop (op de gladde kant).

Omschrijving

De leerling neemt een aanloop over de banken, springt in de trampoline en duikt op zijn buik op het turnmatje. De leerling probeert zo ver mogelijk door te glijden.

Foto's



Belangrijkste regels

- Op je buik op het matje duiken.

Differentiatie

Makkelijker

- Dikke matten minder schuin.
- Lagere kast.

Moeilijker

- Aanloop zonder banken.
- Dikke matten schuiner.
- Hogere kast.
- Op je knieën op het matje naar beneden glijden.
- Staand op het matje naar beneden glijden.

Spel 2: Wall Run verhoogd vlak

Doel van het spel

Probeer via de muur naar het verhoogde vlak te rennen en springen.

Organisatie



Benodigd materiaal

- 2x Dikke mat
- 1x Pylon
- 1x Wandrek
- 3x Bank

Situatieschets

1/3 zaal. Wandrek is schuine stand. Tegen het wandrek staat een dikke mat in de breedte. (Zet de dikke mat “vast” d.m.v. een bank ervoor te plaatsen of zet de dikke mat vast met touwen). Naast het wandrek ligt een dikke mat op 2 of 3 banken/kastdelen. Op enige afstand van het wandrek staat een pylon om aan te geven waar de leerlingen moeten starten.

Omschrijving

De leerling neemt een aanloop richting de schuine dikke mat. Hij loopt over de dikke mat en springt af op de dikke mat die op de grond ligt.

Belangrijkste regels

- Landen op twee voeten.
- Als de tweede dikke mat leeg is, dan mag de volgende leerling starten.

Differentiatie

Makkelijker

Makkelijker:

- Het wandrek meer horizontaal stellen.

Moeilijker

Moeilijker:

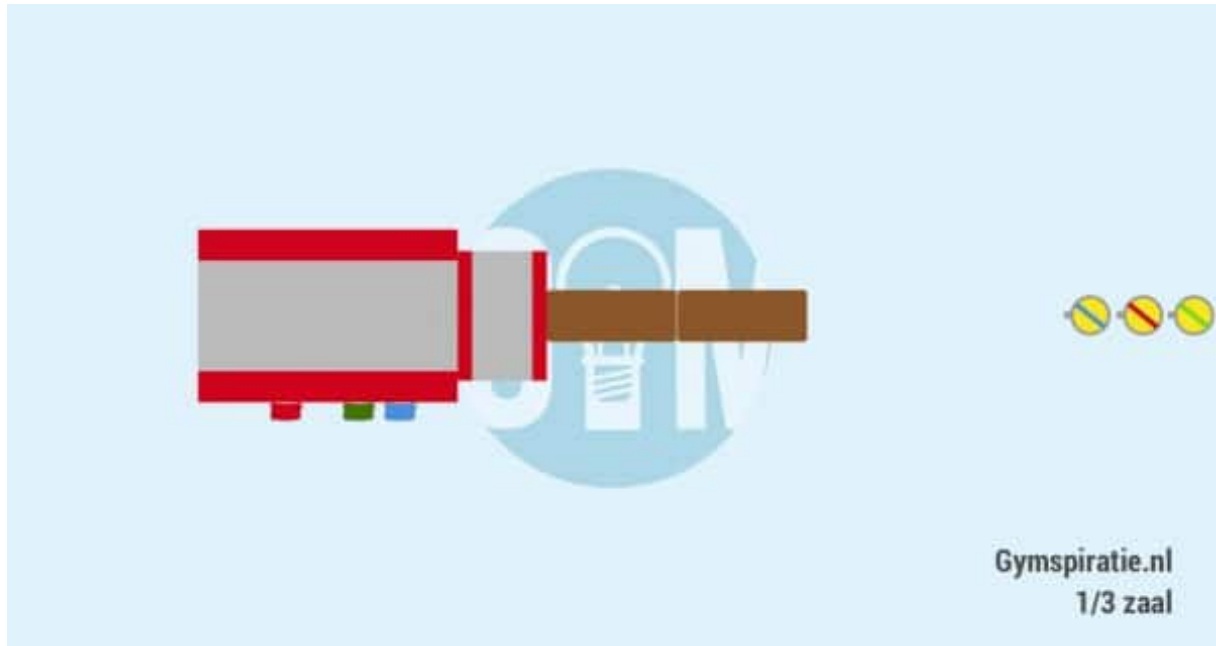
- Het wandrek meer verticaal stellen.
- Een truc doen na de afzet vanaf de eerste dikke mat.

Spel 3: Verspringen

Doel van het spel

Probeer zo ver mogelijk te springen door af te zetten van het kastdeel.

Organisatie



Benodigd materiaal

- 3x Kastdeel
- 1x Turnmatje
- 1x Dikke mat
- Veel Pittenzakje

Situatieschets

1/3 zaal. Hier ligt klaar: een kastkop gevolgd door een kastkop met daaronder één kastdeel. Hierachter ligt een turnmatje in de breedte en gevolgd door een dikke mat in de lengte.

Omschrijving

Neem een aanloop over de eerste kastdeel, daarna over het hogere kastdeel, zet af met één voet en landt op de dikke mat.

De leerkracht of een andere leerling geeft aan waar je geland bent. Leg een pittenzakje naast de dikke mat ter hoogte van jouw landingsplek. Je kan dan in je volgende beurt zien of je verder hebt gesprongen. De landing kan zowel staand als zittend worden uitgevoerd.

Belangrijkste regels

- Zet met één voet af op het laatste kastdeel.
- Spring naar voren en omhoog.
- Beweeg in de lucht allebei je benen naar voor.
- Landt op twee voeten (of op je billen als je de situatie van een verspringbak wilt nabootsen).

Differentiatie

Makkelijker

- Alle kastdelen zijn even hoog.
- Als de leerlingen te weinig naar boven afzetten kan je een toversnoer ophangen boven het turnmatje. Op deze manier stimuleer je de afzet naar boven.

Moeilijker

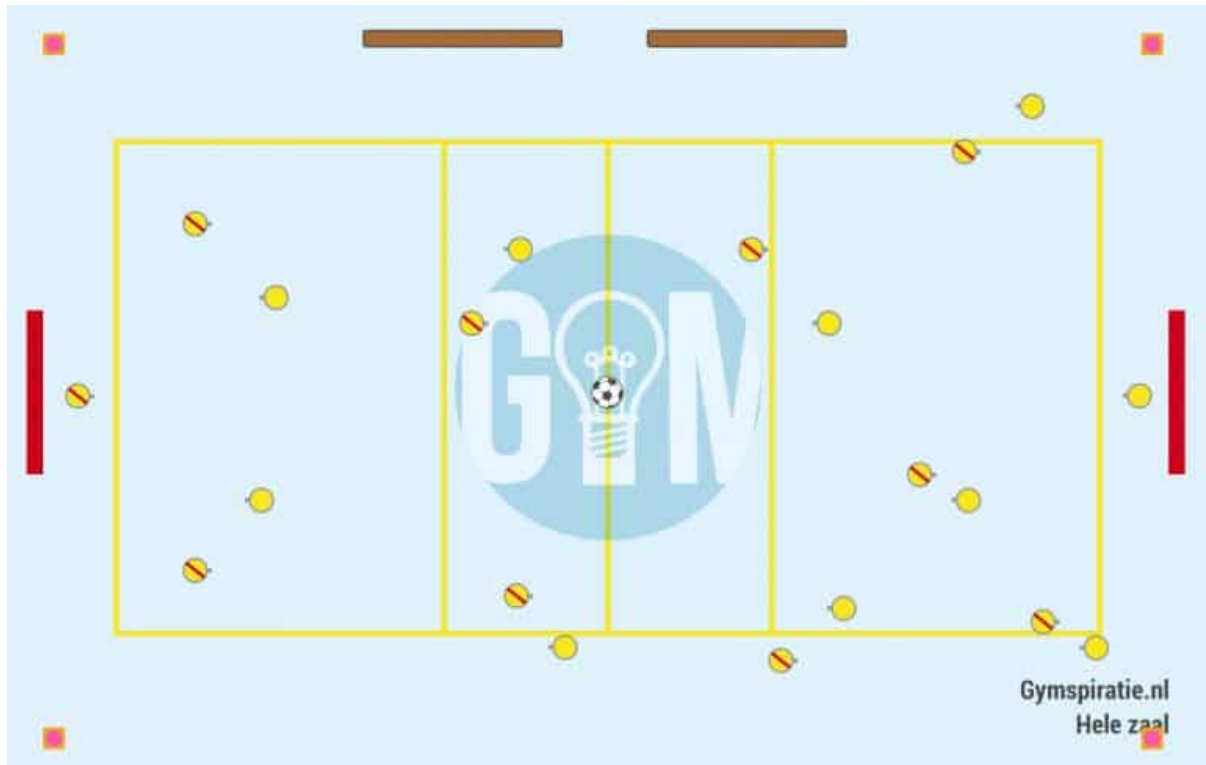
- Verspringen op een lange mat, zonder afzet op een verhoging.

Spel 4: Chaosbal

Doel van het spel

Scoren in het doel van de tegenstander en/of de tegenstander afgooien t.o.v. dit voorkomen.

Organisatie



Benodigd materiaal

- 4x Trefbal
- 4x Pylon
- 1x Voetbal
- 2x Handbaldoel
- 2x Bank
- Veel Lintje

Situatieschets

Hele zaal. Aan beide korte zijden van de zaal staat een doeltje (bijv. een handbaldoel, een dikke mat of enkele turnmatjes). In het midden van de zaal ligt een voetbal. In elke hoek van de zaal staat een pylon met daarop een trefbal. Voor één team zijn er lintjes. Voor beide teams is er een bank.

Omschrijving

Er wordt gespeeld in 2 gelijke teams. Probeer met een potje voetbal zo veel mogelijk punten te scoren bij de tegenstander. Op het moment dat er wordt gefloten verandert het potje voetbal ineens in trefbal. Je moet zo snel mogelijk naar jouw eigen helft verplaatsen, want beide teams mogen de ballen pakken, die op hun helft in de hoeken op pylonen liggen, waarmee ze de tegenstander moeten afgooien. Vanaf nu gelden trefbal-regels.

Na 2 minuten wordt er weer gefloten. De trefballen worden weer netjes teruggelegd en er wordt weer voetbal gespeeld. Maar je mag alleen deelnemen aan de voetbalwedstrijd als jij niet bent afgegooid met trefbal. De teams kunnen nu dus ongelijk zijn.

Belangrijkste regels

- Met voetbal kan je punten krijgen door te scoren bij de tegenstander. Elk goal is 1 punt.
- Zodra de fluit gaat stopt de betreffende sport en worden bijbehorende bal(len) weggelegd.
- Bij trefbal gelden de regels zoals deze bekend zijn bij jouw leerlingen.
- Om te zorgen dat sommige leerlingen niet te lang op de bank hoeven te zitten kan je afspreken dat iedereen weer mee mag doen als er 3 doelpunten zijn gemaakt, ongeacht voor welke partij.
- Lukt het één team om tijdens trefbal het hele team van de tegenstanders af te gooien krijgt dit team 5 bonuspunten.

Differentiatie

Makkelijker

Makkelijker voor de aanvallers (voetbal):

- Groter veld.
- Groter doel.

Makkelijker voor de verdedigers (voetbal):

- Kleiner veld.
- Kleiner doel.

Makkelijker voor de aanvallers (trefbal):

- Leerlingen die af zijn bij trefbal mogen weer meedoen bij trefbal als hun teamgenoten de bal in het doel van de tegenstander gooien.

Makkelijker voor de verdedigers (trefbal):

- Afwerpen met handen.
Moeilijker

Moeilijker voor de aanvallers (voetbal):

- Kleiner veld.
- Kleiner doel.

Moeilijker voor de verdedigers (voetbal):

- Groter veld.
- Groter doel.

Moeilijker voor de aanvallers (trefbal):

- Groter veld.

Moeilijker voor de verdedigers (trefbal):

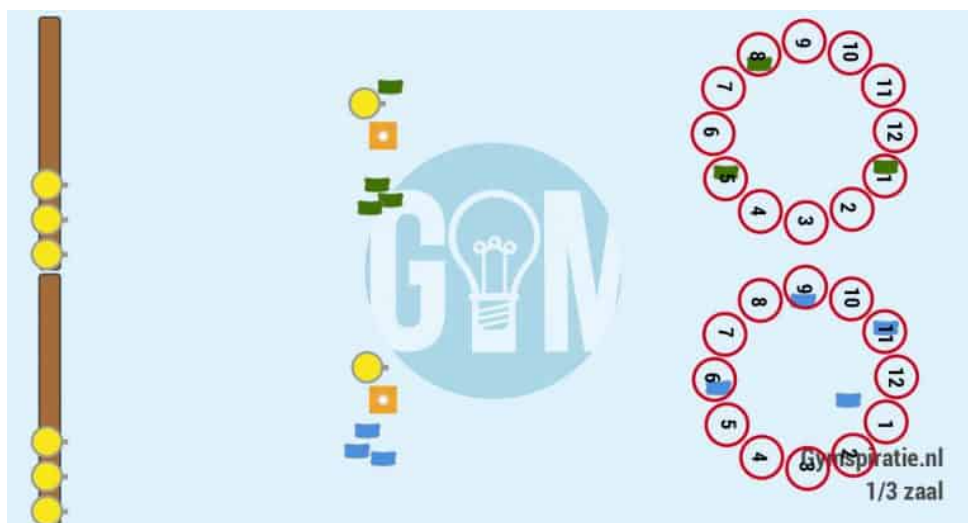
- Kleiner veld.
- Tijdens de chaoswissel mag je getikt worden door de tegenstander als je nog op hun helft bent.

Spel 5: Around the clock

Doel van het spel

De pittenzakjes in de juiste volgorde in de hoepels gooien.

Organisatie



Benodigd materiaal

- 24x Hoepel
- 24x Pittenzakje
- 2x Pylon
- 2x Bank

Situatieschets

1/3 zaal. Aan de korte zijde liggen twee identieke arrangementen: 12 hoepels is een cirkel. Op enige afstand van de hoepels staat een pylon met 12 pittenzakjes. Aan de andere korte zijde van het vak staat voor elke team een bank.

Omschrijving

Dit spel kan op verschillende manier gespeeld worden. De overeenkomende factor is het raak gooien in de juiste hoepel. Hieronder staan een aantal manieren waarop het spel gespeeld kan worden.

1. De leerling probeert binnen een zo kort mogelijke tijd in elke hoepel een zakje te gooien. Dit kan binnen een team tegen elkaar gespeeld worden, maar ook met twee teams tegen elkaar. Het spel kan ook in estafettevorm gespeeld worden.
2. De leerling moet de zakjes in een vaste volgorde (staat op een blaadje) in de hoepels gooien. Dit kan net zoals opdracht 1.
3. De leerling moet de zakjes in de juiste hoepel gooien aan de hand van een gegeven som, bijv. $3 + 5 = 8$. In hoepel 3, 5 en 8 moet een zakje gegooid worden. Dit kan net zoals opdracht 1.
4. De leerling moet de zakjes in de juiste hoepel gooien aan de hand van tijden, bijv. 2.45 uur. In hoepel 2 en 9 moet een zakje gegooid worden. Dit kan net zoals opdracht 1.
5. Twee leerlingen spelen tegen elkaar. Wie kan de meeste zakjes raak gooien. (Geef de leerlingen twee verschillende kleuren pittenzakjes).

Belangrijkste regels

- Als het zakje mis wordt gegooid, moet deze gehaald worden en weer mee terug genomen worden (indien in estafettevorm wordt gespeeld).
- Als het zakje mis wordt gegooid, moet deze gehaald worden en wordt er geprobeerd weer raak te gooien (indien in individuele vorm gespeeld wordt).

Differentiatie

Makkelijker

Makkelijker:

- Grotere hoepels.
- Afstand tot de hoepels verkleinen.
- Makkelijke opdracht.
- Zonder tijdsdruk of wedstrijdelement.

Moeilijker

- Kleinere hoepels.
- Afstand tot de hoepels vergroten.
- Moeilijkere opdracht.

Spel 6: Korf volley

Doel van het spel

D.m.v. gebruik te maken van volleybaltechnieken, scoren met de volleybal in de korf.

Organisatie



Benodigd materiaal

- 1x Korfbalpaal
- 1x Korfbalmand
- 1x Volleybal
- Enkele Lintje

Situatieschets

1/3 zaal of 1/2 zaal. In het midden van het speelveld staat een korfbalpaal met mand. Er is één volleybal en er zijn lintjes voor één team.

Omschrijving

Het team probeert al volleyballend de bal door de korf te scoren. De volleybal mag maximaal 1x stuiten voor hij weer gespeeld moet worden. De spelers moeten gebruik

maken van de onderhandse- en bovenhandse volleybaltechniek. Het andere team probeert te voorkomen dat de tegenstanders scoren door de bal te onderscheppen.

Belangrijkste regels

- De volleybal mag tijdens het overspelen tussen twee spelers maximaal 1 keer stuiteren op de grond.
- Er moet overgespeeld worden d.m.v. volleybaltechnieken.

Differentiatie

Makkelijker

- Grotere korf of velg (ring).
- Een lichtere bal.
- Een kleinere bal.

Moeilijker

- Er mag alleen met de onderhandse techniek gespeeld worden.
- Er mag alleen met de bovenhandse techniek gespeeld worden.

Variaties

- Spelen met recht van aanval. Team 1 probeert te scoren, team 2 probeert te onderscheppen. Als team 2 de bal heeft onderschept dan mogen zij gaan proberen te scoren d.m.v. overspelen, vanaf een vooraf afgesproken beginpunt.
- Spelen met elkaar i.p.v. tegen elkaar. 2 teams. Zodra het eerste team scoort of hun poging mislukt, mag het andere team een poging wagen.

Spel 7: Tienen

Doel van het spel

D.m.v. samenspel komen tot een doelpoging t.o.v. het tegenhouden van de ballen.

Organisatie



Benodigd materiaal

- 1x Dikke mat
- 1x Voetbal
- 1x Lange mat
- 1x Lintje

Situatieschets

1/3 zaal. Er staat een dikke mat in de breedte tegen de muur. Voor de dikke mat ligt een lange mat zodat de keeper naar de bal kan duiken. Er is één voetbal. Eventueel één lintje voor de keeper.

Omschrijving

Er is 1 keeper die 11 punten heeft (omdat hij begint). De andere spelers starten met 10 punten. De andere spelers proberen de bal naar elkaar door de lucht te spelen. Komt de bal goed aan en kan je deze uit de lucht schieten dan mag je dit doen. Als je op die manier raak schiet gaat er 1 punt af bij de keeper. Mis je of schiet je na een stuit dan moet je keepen. Welke speler is als eerste zijn punten kwijt?

Belangrijkste regels

- Je mag proberen te scoren door de bal vanuit de lucht te schieten (zonder stuit).
- Als je raak schiet gaat er één punt af bij de keeper.
- Als de keeper jouw bal vangt, schiet je na een stuit of schiet je mis dan wordt jij de keeper.
- Extra regel: Als de keeper de bal vangt dan mag hij de bal uitgooien naar één van de spelers (makkelijker om uit de lucht te schieten).
- Extra regel 2: een kopbal telt voor 2 punten, een omhaal en hakje voor 3.

Differentiatie

Makkelijker

Voor de keeper:

- Kleiner doel.
- Vaste afstand voor de spelers waar vandaan geschoten mag worden.

Voor de spelers:

- Groter doel.
- Goed stuitende bal.
- Lichtere bal die langer in de lucht blijft.
- De minder vaardige speler mag de bal voor zichzelf omhoog gooien met zijn handen voordat hij deze overspeeld naar de andere spelers.

Moeilijker

Voor de keeper:

- Groter doel.
- Goed stuiterende bal.
- Lichtere bal die langer in de lucht blijft.

Voor de spelers:

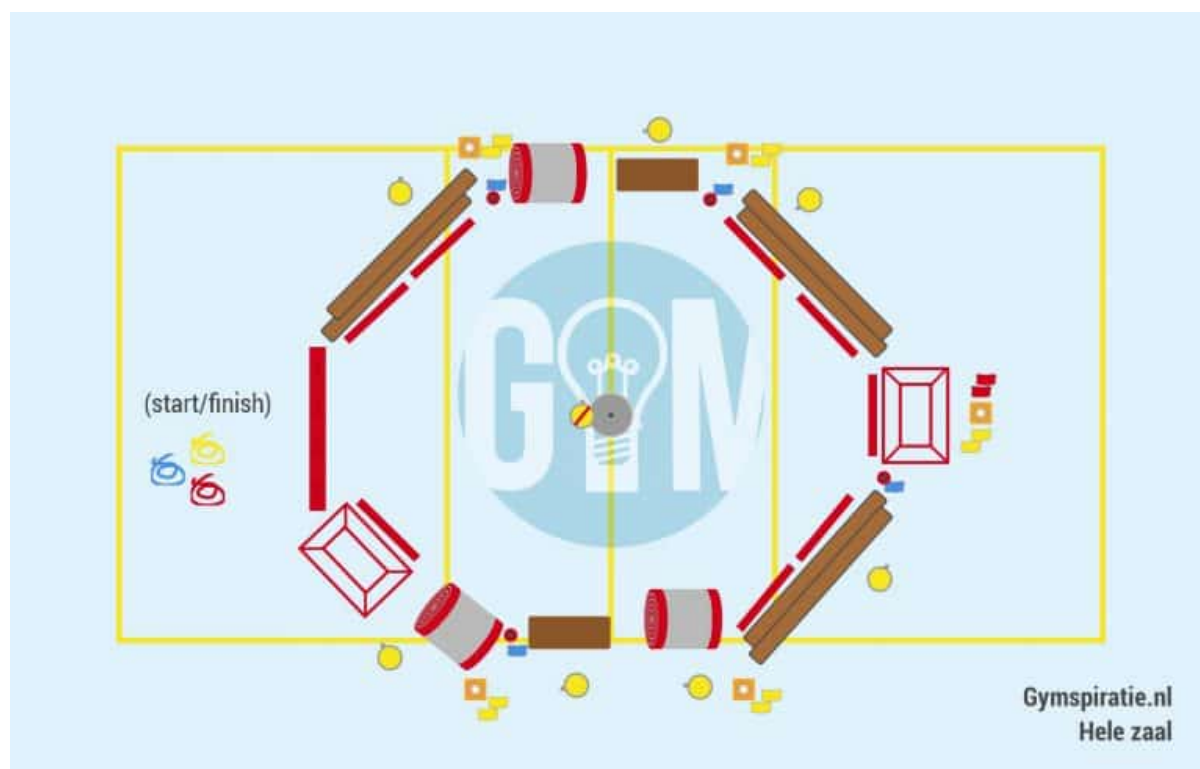
- Kleiner doel.
- Vaste afstand waar vandaan geschoten mag worden.

Spel 8: Rondje om de wereld

Doel van het spel

Ongezien een rondje om het speelveld gaan t.o.v. de spelers vinden.

Organisatie



Benodigd materiaal

- 6x Bank
- 2x Trapezoide
- 3x Lange mat
- 2x Springkast
- 7x Turnmatje

- 4x Badmintonpaal
- 1x Dikke mat
- 5x Pylon
- Veel Lintje
- Veel Pittenzakje
- 1x Korfbalpaal

Situatieschets

Hele zaal. In een rondje of ovaal staan veel toestellen opgesteld. Deze zijn zo neergezet dat er veel schuilplekken zijn. Afhankelijk van de doelgroep staan deze dichtbij elkaar of juist iets uit elkaar. Op vijf plekken in het arrangement staat een pylon met daarbij enkele gele pittenzakjes. Ook staan er nog vier badmintonpaaltjes met daarbij blauwe pittenzakjes. Recht tegenover de start/finish plek liggen rode pittenzakjes. Bij start/finish liggen veel lintjes in de kleuren geel, rood en blauw.

Omschrijving

In het midden van het speelveld (bij de korfbalpaal) staat de zoeker. Hij gaat proberen om de wereldreizigers te vinden. De wereldreizigers proberen ongezien een rondje om de wereld te komen.

Je kan dit spel op twee manieren spelen:

- Levels apart aanbieden; handig voor de lagere/jongere groepen. De levels zoals hieronder beschreven bied je één voor één aan, evt. verspreid over meerdere lessen.
- Levels in één keer aanbieden; evt. voor de hogere/oudere groepen. De levels zoals hieronder beschreven bied je bij de uitleg in één keer aan.

Level 1:

- Probeer aan de andere kant van de wereld een rood pittenzakje te pakken en deze terug te brengen naar start/finish zonder gezien te worden.
- Gelukt? Je krijgt een rood lintje.
- Als je drie rode lintjes hebt dan mag je door naar level 2.

Level 2:

- Probeer twee gele pittenzakjes te pakken en deze ongezien terug te brengen naar start/finish.
- Gelukt? Je krijgt een geel lintje.
- Als je drie gele lintjes hebt dan mag je door naar level 3.

Level 3:

- Probeer drie blauwe pittenzakjes te pakken en deze ongezien terug te brengen naar start/finish.

- Gelukt? Je krijgt een blauw lintje.
- As je drie blauwe lintjes hebt dan is je wereldreis voorbij.

Belangrijkste regels

- De zoeker moet in het midden de paal blijven vasthouden.
- Iemand gezien? Naam noemen en waar je de wereldreiziger hebt gezien (benoem het materiaal).
- Je mag linksom en rechtsom de wereld rond.
- Is je naam genoemd en klopt de locatie dan ben je af en ga je aan de kant zitten.
- Is je naam genoemd en klopt de locatie niet dan een valse buut en mag iedereen die af is weer in Nederland (start/finish) beginnen aan een nieuwe wereldreis. De ander wereldreizigers gaan gewoon door waar ze op dat moment waren.
- Er komt een nieuwe zoeker als alle wereldreizigers af zijn; als alle wereldreizigers zijn gevonden of als de vooraf afgesproken tijd voorbij is.

Differentiatie

Makkelijker

Makkelijker voor de zoeker:

- Grotere openingen tussen de materialen.
- Minder schuilplaatsen voor de wereldreizigers.
- Een springtouw aan de korfbalpaal waardoor het zoekgebied wordt vergroot.

Makkelijker voor de wereldreizigers:

- Kleinere openingen tussen de materialen.
- Meer schuilplaatsen.
- Minder pittenzakjes per level moeten behalen.
- Minder lintjes verdienen om een level verder te mogen

Makkelijker voor de minder goede beweger:

- Na 3 ronden of een bepaalde tijd te hebben gespeeld controleer je welke leerling er nog geen lintje heeft. Iedereen zonder lintje maakt voordat de nieuwe ronde begint een duo met een ander zonder lintje. Als één van de twee een rondje om de wereld voltooid heeft krijgt de ander ook een lintje (ook als de ander al af is). Eénmaal een lintje dan stopt je duo-schap.

Moeilijker

Moeilijker voor de zoeker:

- Minder openingen tussen de materialen.
- Meer schuilplaatsen voor de wereldreizigers.
- De wereldreizigers moeten minder pittenzakjes verzamelen per level.
- De wereldreizigers moeten minder lintjes verdienen per level.

Moeilijker voor de wereldreizigers:

- Grotere openingen tussen de materialen.
- Minder schuilplaatsen.
- De zoeker heeft een springtouw aan de korfbalpaal waardoor zijn zoekgebied vergoot wordt.