

# VAN KANGOEROES

LEEFTID  
5-6



# NAAR F-KORFBAL

LEEFTID  
7-8

# 10

# KORFBAL ACTIVITEITEN



# SPELGECENTREERD LEREN<sup>1</sup>

Binnen korfbalvereniging Victum in Houten is behoefte aan een lijn die zich opbouwt van de Kangoeroes (3,5-6 jarigen) waar een verschuiving plaatsvindt van allerlei spelvormen naar meer sportspecifieke (korfbalachtige) trainingsvormen richting de F-jeugd.



**BIJ DE KANGOEROES**  
zijn veel speelse vormen, zoals bijvoorbeeld:



**KLIMMEN**

**SPRINGEN**



**BALANCEREN**



**ZWAAIEN**



**VANAF DE F-JEUGD**

staan de kenmerken van het 'wedstrijd' korfbal steeds meer centraal.



We kiezen voor de benadering van 'spelgecentreerd leren'.



De kerngedachte van deze benadering is dat spelers in kleine, aangepaste spelvormen gemakkelijker en sneller leren om de mogelijkheden die een spelsituatie biedt, te doorzien en daarin juiste spelbeslissingen te maken.



# SPELGECENTREERD LEREN<sup>2</sup>

Voor korfbal geeft 'betekenisvol' aan dat de belangrijkste elementen van het spel (zoals aanvallen, verdedigen, scoren) altijd deel uitmaken van de gekozen spelvorm, maar wel zo dat ze aansluiten bij het vaardigheidsniveau van de spelers en het plezier en de motivatie in het spel verhogen (Walinga et al., 2017, p. 21).



**AANVALLEN**



**VERDEDIGEN**



**SCOREN**

DE BELANGRIJKSTE SPELELEMENTEN SLUITEN ALTIJD AAN BIJ HET VAARDIGHEIDSNIVEAU VAN DE SPELERS ...

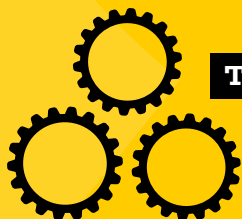
... EN SLUITEN AAN BIJ HET VERHOGEN VAN HET PLEZIER EN DE MOTIVATIE IN HET SPEL.



Deze opvatting is tegengesteld aan een werkwijze waarbij een trainer kiest voor oefenvormen, waarbij hij probeert om technieken in te slijpen en pas als de techniek beheerst wordt overstapt naar het spel, meestal in een complexe spelvorm met een groot aantal spelers.

**SPEL-GECENTREERD**

**TECHNIEK-GECENTREERD**



**TECHNIEK**



**SPEL**

**ONTWERP**



Techniek is dus ondersteunend aan het spel en niet het uitgangspunt voor het ontwerp.

# ONTWIKKELINGSKENMERKEN VAN JONGE KINDEREN<sup>1</sup>

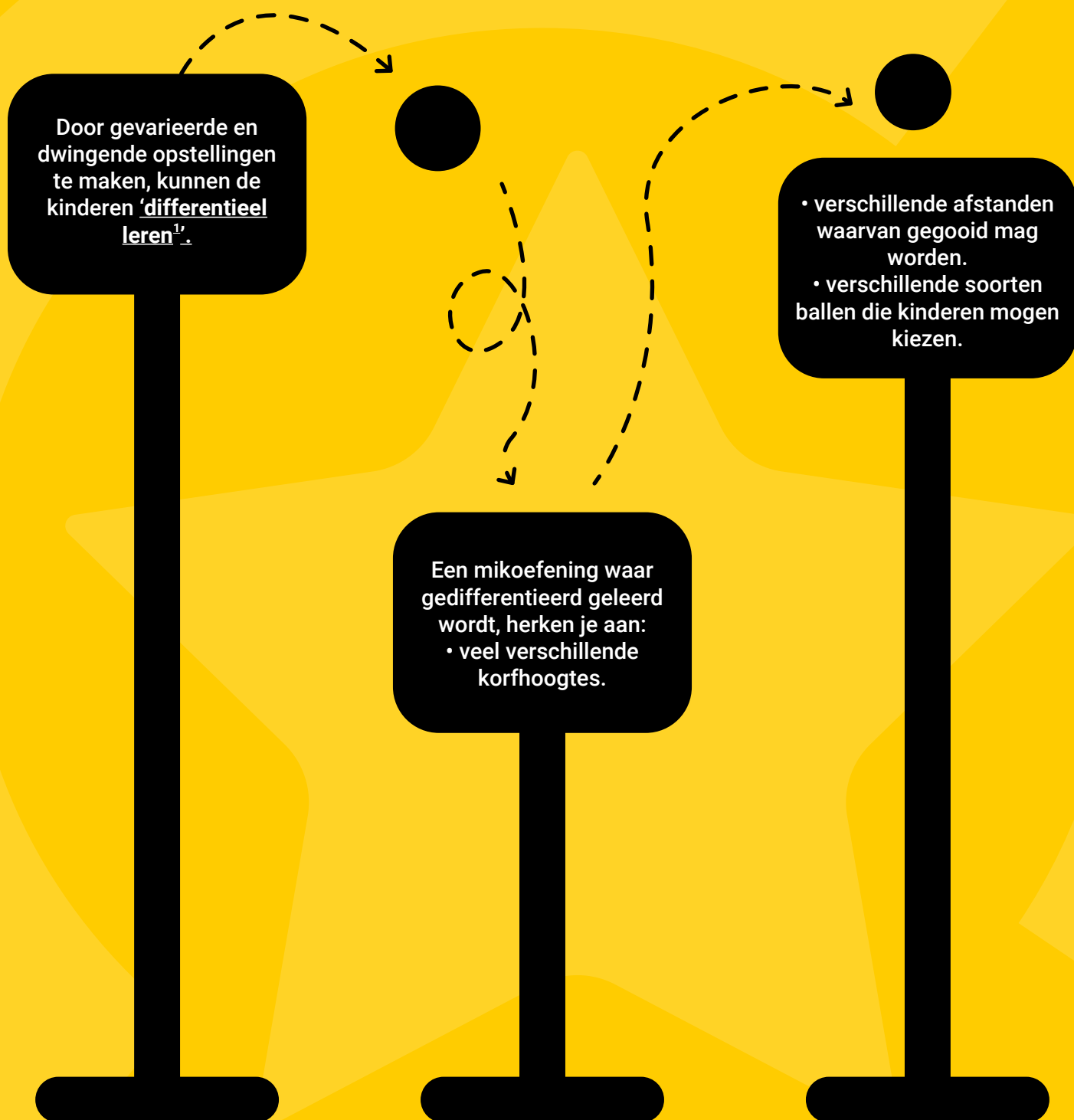
De spelgecentreerde benadering sluit naadloos aan bij de ontwikkelingskenmerken van jonge kinderen. Jonge kinderen herhalen graag een activiteit die aansluit bij hun bewegmogelijkheden en belevingswereld. Zij zijn niet gericht op oefenen van technieken en begrijpen lichaam georiënteerde aanwijzingen niet goed.



LEERTIJD 5-6  
LEERTIJD 7-8

De activiteiten die we uitwerken zijn in opbouw geschikt voor de oudste 'Kangoeroes' (5-6 jaar) en F jeugd (7-8 jaar).

# ONTWIKKELINGSKENMERKEN VAN JONGE KINDEREN<sup>2</sup>



<sup>1</sup>) Wat is differentieel leren?

Differentieel leren richt zich op het variëren in de opdracht om spelers hun eigen bewegingen en inzichten te laten ontdekken. Niet alleen maar schieten van vijf meter voor de korf, maar van ook van vier meter uit de draai, van zes meter achter de korf of vanaf een plateau in dezelfde opdracht. Zo ontstaan niet slechts enkele hoofdwegen in de hersenen, maar ontstaat er een netwerk van allerlei paden naar allerlei patronen en associaties in de hersenen. Een speler wordt creatiever, omdat het steeds nieuwe oplossingen zoekt passend bij de (spel)situatie.

# KORFBAL SPECIFIEKE SPELPRINCIPES<sup>1</sup>

Als we korfbal ontrafelen dan vinden we

## 4 BELANGRIJKE 'DOMINANTE SPELPRINCIPES'

die bij het spel horen en voor jonge kinderen nog complex zijn om uit te voeren.

**1 SCOREN**



**2 OVERSPELEN**



**3 AFPAKSPELEN**

**4 SPORTSPELEN**

MET KENNIS VAN SPELPRINCIPES KUNNEN WE BETEKENISVOLLE ACTIVITEITEN VOOR DEZE DOELGROEP ONTWIKKELEN.



# KORFBAL SPECIFIEKE SPELPRINCIPES<sup>2</sup>



## 1 SCOREN

Het scoren is een belangrijke voorwaarde voor het korfbalspel. De korf is voor jonge kinderen meteen al een grote uitdaging qua hoogte en grootte. Jonge kinderen vinden het lastig om een goede snelheid en tempo aan de bal mee te geven. Enerzijds door leren ze dit veel te doen en anderzijds door rijping, waardoor zij meer kracht aan de bal kunnen meegeven. Er zijn diverse hoogtes en maten van korfbalpalen en korven, waardoor er meer kans op succes is. We ontwerpen miksituaties waar kinderen veel kunnen scoren (minimaal 3 van de 5 keer raak) voor succesbeleving.



## 3 AFPAK SPELEN

Het uitvoeren van de verdedigende en aanvallende taak met het (snel) schakelen daartussen is tevens een belangrijke voorwaarde voor het korfbalspel. Jonge kinderen begrijpen het principe van tegengestelde belangen nog nauwelijks, waardoor activiteiten waar verdedigen en aanvallen centraal staan lastig zijn. De eerste spelgecentreerde ontwerpactiviteiten binnen afpak korfbal activiteiten richten zich op het verdedigen en aanvallen in kleine aantallen binnen betekenisvolle activiteiten. Daarbij moeten de kinderen al in een zekere mate kunnen overspelen naar elkaar. Als dat nog lastig is ontwerpen we activiteiten waarbij de kinderen de bal mogen 'rollen' naar elkaar. In het ontwerp realiseert de trainer voor zowel de aanvallende rol (overspelen) als de verdedigende rol (afpakken) succeservaring. Deze 'spelbalans' is essentieel voor het ervaren van de centrale speluitdaging.



## 2 OVERSPELEN

Het vangen en (over)gooien is ook een belangrijke voorwaarde voor het korfbalspel, waarbij immers niet gelopen mag worden met de bal. Jonge kinderen vinden het gericht overspelen naar elkaar lastig. Dit vraagt immers om het rekening houden met de vangmogelijkheden van de ander en het precies kunnen mikken met de juiste 'snelheid' en 'richting' van de bal. We ontwerpen overspeelactiviteiten. We ontwerpen overspeelactiviteiten waarbij minimaal vier keer overgespeeld kan worden voor de succesbeleving.



## 4 SPORT SPELEN

Binnen korfbal spelen de aanvallers samen om te scoren. Daarbij positioneren zij zich ten op zichte van elkaar, de verdedigers en de korf. Dit vraagt om een basis van 'spelinzicht en overzicht'. De eerste spelgecentreerde ontwerpactiviteiten binnen sportspelachtige korfbal activiteiten (aanvallers, verdedigers, scoren) richten zich op twee of drie aanvallers met een verdediger. Door het in de eigen belevingswereld te zetten, spreekt het tot de verbeelding. Verdedigers zijn bijvoorbeeld 'korbewakers'.

# ONTWERPKADER VOOR ACTIVITEITEN VAN MAKKELIJK NAAR MOEILIJK

Voor het ontwerpen van spelgecentreerde korfbalactiviteiten met de vier spelprincipes van hiervoor, maken we gebruik van een ontwerpkader met negen variatiemogelijkheden die de activiteit makkelijker of juist moeilijker maken. Dit maakt dat een enorm grote variatie binnen de gekozen activiteiten mogelijk is (27 variaties).

	MAKKELIJK ★☆☆	MOEILIJKER ★★☆☆	MOEILIJK ★★★
1	Grote doelen (zoals kasten)	Kleinere doelen (vergroete korf)	Klein doel (korf)
2	Meer (verschillende) doelen (korven) in het veld	Twee (verschillende) doelen (korven) in het veld	1 doel (korf) in het veld
3	Eén aanvaller	Twee aanvallers	Drie of meer aanvallers
4	Geen verdedigers	Eén verdediger	Twee of meer verdedigers
5	Groot overtal aanvallers t.o.v. verdedigers (6-1, 5-1, 4-1)	Kleiner overtal aanvallers t.o.v. verdedigers (3-1 of 3-2 'kameleon' functie).	Gelijke aantal aanvallers t.o.v. verdedigers
6	Vaste aanvaller functie en vaste verdedigende functie (een x aantal beurten)	Na een score of onderschepping direct wisselen van functie aanvaller en verdediger, maar pas starten als elke speler op de juiste startpositie staat in beide functies.	Meteen wisselen van functie na een score of onderschepping van de bal en meteen starten in de nieuwe functie (leren omschakelen van aanval naar verdediging en andersom)
7	Aanvallers staan op vaste positie (eilandbal, ijsberenspel)	Aanvallers zonder bal mogen wisselen tussen verschillende vaste posities en weggaan (haal samen de overkant en eilandbal).	Aanvallers zonder de bal zoeken een vrije plek in het veld.
8	Verdedigers staan op vaste positie	Verdedigers staan in een vaste zone.	Verdedigers staan op vrije positie in het veld.
9	Aanvallers rollen de bal over	Aanvallers gooien de bal over met een stuitpass	Aanvallers gooien de bal over met een directe pass



**SCOREN**



**OVERSPELEN**

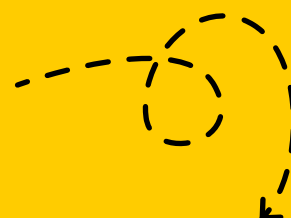


**AFPAKSPELEN**



**SPORTSPELEN**

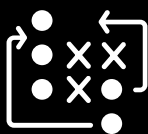
Hieronder staan **10** voorbeeldactiviteiten omschreven waarmee eindeloos gevarieerd kan worden met de uitgewerkte variatiemogelijkheden.





# MOEILIKHEIDSGRAAD ACTIVITEITEN

DE STERREN VAN DE UITGEWERKTE VOORBEELDACTIVITEITEN GEVEN DE MOEILIKHEIDSGRAAD AAN (1 STER TOT 3 STERREN).



## VARIATIE

Met het toepassen van de negen variatiemogelijkheden ontwerp kader kan een activiteit aangepast worden naar een andere moeilijkheidsgraad.

Niveau **1** makkelijk ★☆☆

Niveau **2** moeilijker ★★☆☆

Niveau **3** moeilijk ★★★☆☆



ALS ER WEINIG  
SUCCESEBELEVING IS,  
KAN DE TRAINER  
SLEUTELN AAN DE  
VARIATIE-  
MOGELIJKHEDEN.

WORDT ER  
TE WEINIG  
GESCOORD?

Misschien meer of  
grotere doelen?

Meer aanvallers of  
minder verdedigers?

Verdedigen in een  
vaste zone in plaats  
van op het hele veld?



# ARRANGEMENTEN EN VEILIGHEID

## SPELPLEZIER



## BALSOORT

Gebruik voor het leren van de ontwerpactiviteiten bij voorkeur een foambalachtige (korf)bal of butterfly bal voor activiteiten die een stuit vragen.

Dit verhoogt het spelplezier. Pas als dit beter gaat, dan kan bij de F jeugd met een mini korfbal gespeeld worden.

## SUCCESSBELEVING



## KORFHOUDE TRIPLE

Nijha b.v. heeft de 'korfbalhouder triple' ontworpen. Ideaal voor meerdere korven en dus meer succesbeleving op scoren.



## BALSOORT



## KORFHOUDE TRIPLE



## BRONNEN

Walinga, W. & Koekoek, J. (2023). Chapter 16: Game balance analysis: a pedagogical approach for designing rich learning environments. In S. Pill, E.-A. Gambles & L. Griffin (Eds.), *Perspectives on Teaching Games and Sport for Understanding*. Routledge.

Activiteit **1**

Niveau **1** makkelijk ★☆☆



**SCOREN 1**



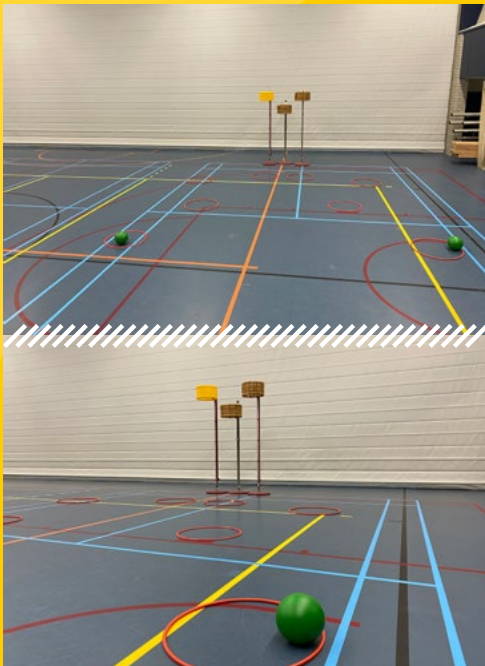
**SCOOORBAL  
SAMEN SCOREN**



**SCOREN 1**



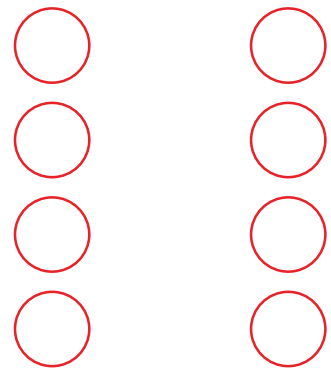
# SCOOORBAL SAMEN SCOREN



3 korven bij elkaar op verschillende hoogte en van verschillende grootte



2 paadjes naar de korven met elk 4 hoepels



1 bal per tweetal



**DIT GAAN DE KINDEREN DOEN**

Het eerste kind pakt een bal uit de korf en speelt de bal naar de ander die in de eerste hoepel staat. Daarna rent degene zonder bal naar de tweede hoepel. Zo gaat het door tot de vierde hoepel. Degene die daar staat probeert te scoren. Daarna weer opnieuw beginnen. Lukt het overspelen nog niet, gebruik dan de variatie 'overrollen'.



**SPELREGELS**

- Niet lopen met de bal in de hand.
- Speel de bal vanuit de hoepel naar de speler in de volgende hoepel en ren dan snel naar de opvolgende vrije hoepel. Zo speel je de bal samen naar voren.
- Gooien in één van de korven vanaf de laatste hoepel.



**VARIATIE**

- Hoepels dicht bij elkaar – hoepels verder uit elkaar – hoepelafstanden variëren.
- Grootte en hoogte van de korven variëren.
- Afstand van laatste hoepel tot korven kleiner of juist groter.
- Rollen of juist gooien (met stuit).



**VERRIJKEN**

- Parkoers variëren.
- Tweetallen wedstrijd – welk tweetal heeft als eerste drie keer gescoord? Zet dan vier pionnen per team neer. Bij elke score een pion omleggen.



**TIPS VOOR DE ORGANISATIE**

Zorg dat de kinderen om en om mogen beginnen.



**BELANGRIJK VOOR DE VEILIGHEID**

- Let op dat je de kinderen alleen laat gooien als ze van het andere groepje niet de bal aan het pakken zijn.
- Zorg voor zachte ballen.

Activiteit **2**

Niveau **1** makkelijk ★☆☆



**OVERSPELEN 1**



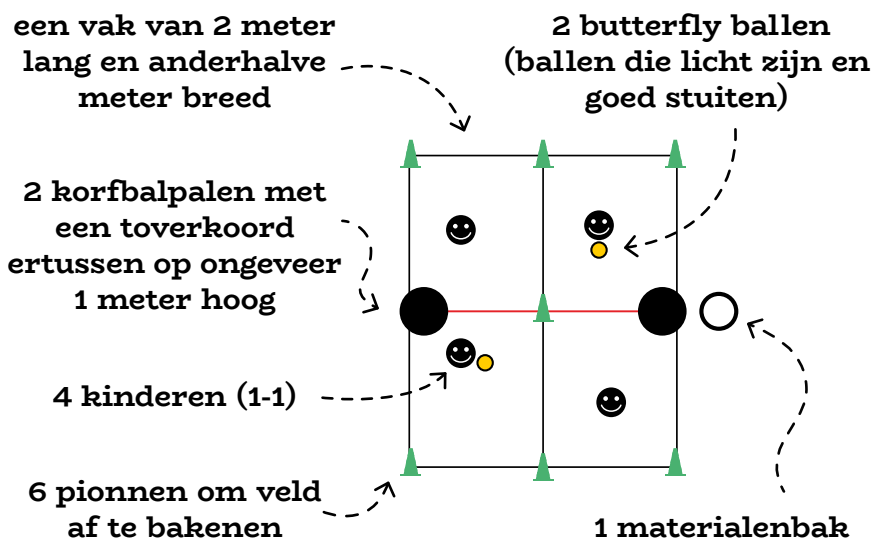
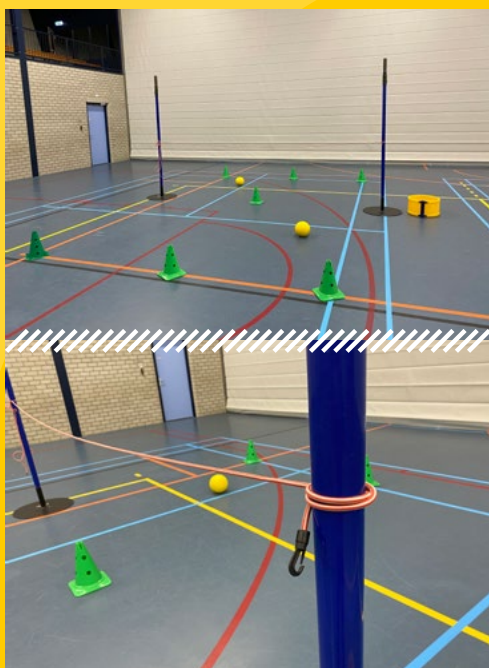
**LIJNBAL  
SAMEN OVERSPELEN**



**OVERSPELEN 1**



# LIJNBAL SAMEN OVERSPELEN



**DIT GAAN DE KINDEREN DOEN**

Gooi de bal met een stuit over de lijn in het vak en vang de bal na een stuit in het vak. Probeer zo vaak mogelijk over te spelen. Welk tweetal haalt 5 keer?



**SPELREGELS**

- De bal in het vak gooien.
- De bal 1 keer laten stuiten.



**VARIATIE**

- Veld smaller of breder maken.
- Veld korter of langer maken.
- Lijn lager of hoger hangen.
- Overrollen zonder lijn of juist zonder stuit spelen.



**VERRIJKEN**

Meer sparend spelen (leren waar bal heen gaat en daarheen te verplaatsen). De bal zonder stuit overspelen (vraagt veel vang en gooi ervaring). Maak dan het veld weer kleiner.



**TIPS VOOR DE ORGANISATIE**

Speel de eerste paar keer mee als trainer. Zo leren kinderen hoe ze moeten gooien (2 handen voor de borst de bal spelen) en welke richting (in de handen van de ander). Maak bijvoorbeeld een rijtje en steeds na een worp achter aansluiten voor de kinderen.



**BELANGRIJK VOOR DE VEILIGHEID**

Een lichte zachte goed stuiterende bal gebruiken.

Activiteit **3**

Niveau **1** makkelijk 



**AFPAKSPEL 1**



# IJSBERENSPEL

## AFPAKKEN



**AFPAKSEL 1**



# IJSBERENSPEL AFPAKKEN

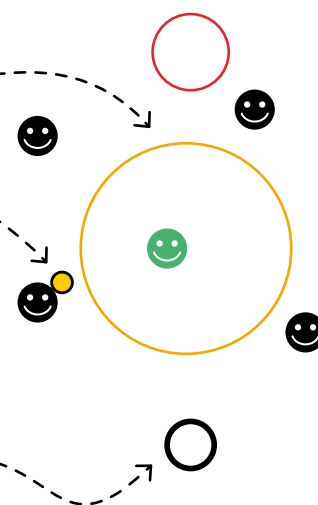


cirkel 2.5 meter  
doorsnede

1 bal

5 kinderen

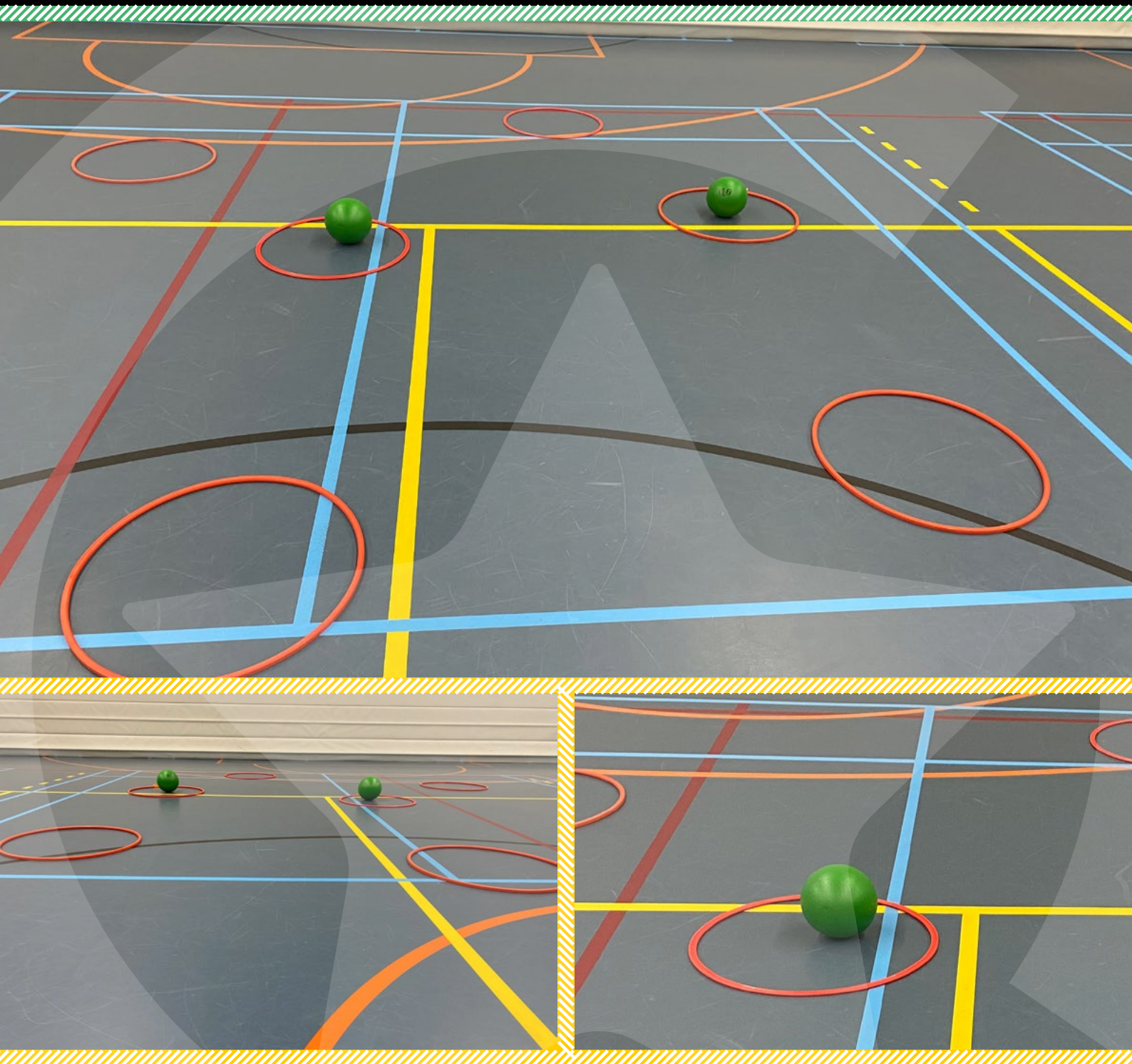
1 materialenbak





Activiteit **4**

Niveau **1** makkelijk ★☆☆



**AFFAKSPEL 2**



**CHAOS-  
AFFAKKERBAL**

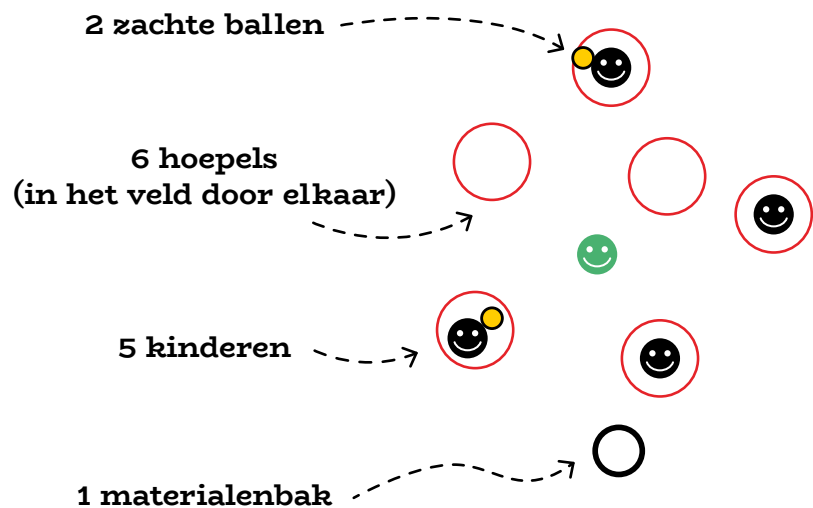
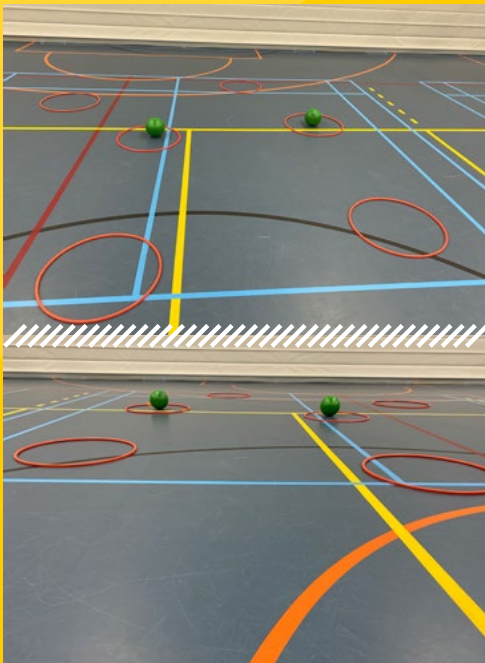




**AFPAKSEL 2**



# CHAOSAFPAKKERBAL



**DIT GAAN DE KINDEREN DOEN**

- Eén afpakker loopt rond met een lintje om.
- Vier aanvallers zitten op de knieën in een hoepel (of een mat). Ze proberen de ballen naar elkaar toe te rollen. De verdediger (afpakker) probeert de bal tussen de hoepels te pakken.
- Er zijn twee lege hoepels. Daar mogen de aanvallers naar verplaatsten (stimuleren verplaatsen).



**SPELREGELS**

- De aanvallers zitten op de knieën in de hoepel (of op de mat).
- De afpakker loopt rond en probeert afspeellijnen af sluiten.
- Als de bal is afgepakt door de afpakker rolt hij deze weer terug.
- Na ongeveer 1 minuut een nieuwe afpakker.



**VARIATIE**

- Minder of juist meer ballen.
- Veld kleiner of juist groter maken.
- Geen vrije hoepels of juist meer vrije hoepels.



**VERRIJKEN**

- Gooien met stuit.
- Gooien zonder stuit.
- Twee afpakkers in het veld. Nu moeten de aanvallers op meer afpakkers letten.



**TIPS VOOR DE ORGANISATIE**

Speel als trainer mee als afpakker. Deze opdracht vraagt veel begeleiding en moet meerdere trainingen herhaald worden.

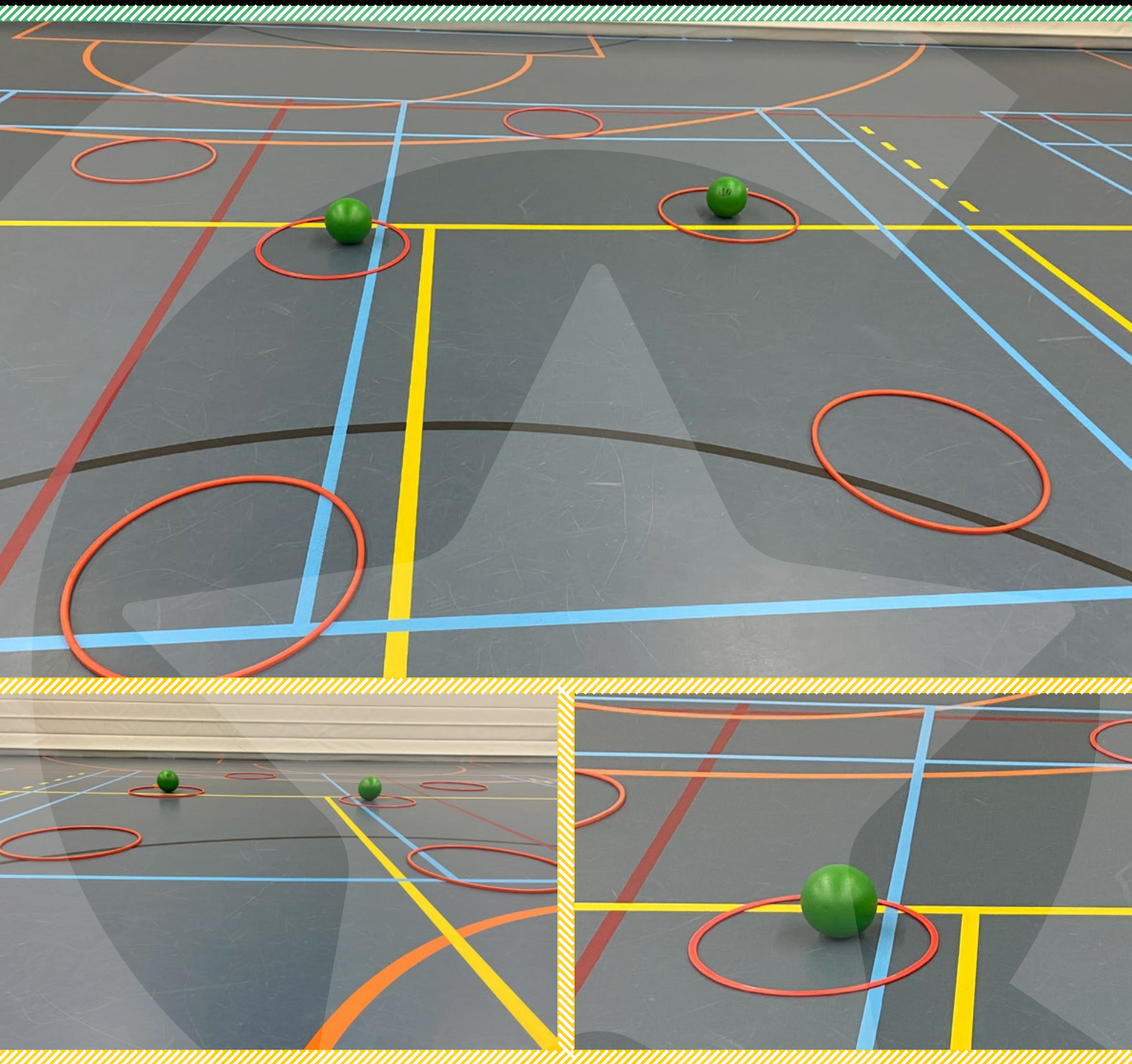


**BELANGRIJK VOOR DE VEILIGHEID**

Als je kiest voor gooien, start dan met zachte ballen. Gooien is best lastig.

Activiteit **4**

Niveau **1** makkelijk ★☆☆



# AFFAKSPEL 2



# CHAOS- AFFAKKERBAL

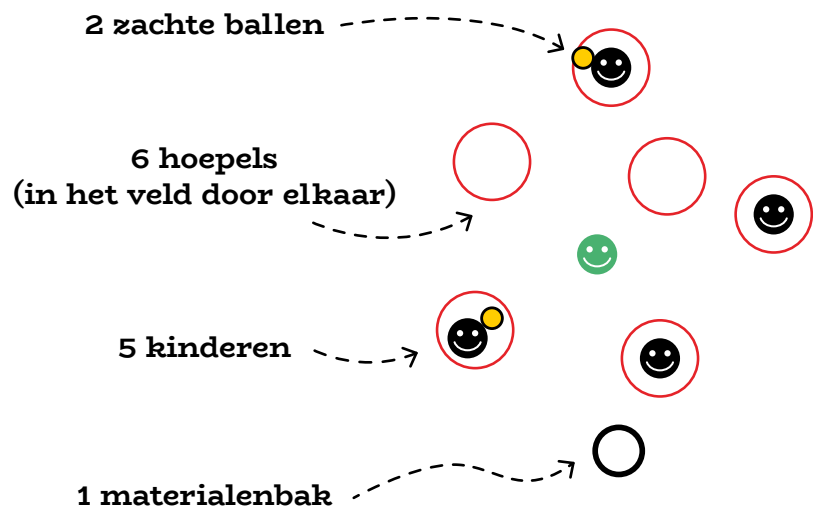
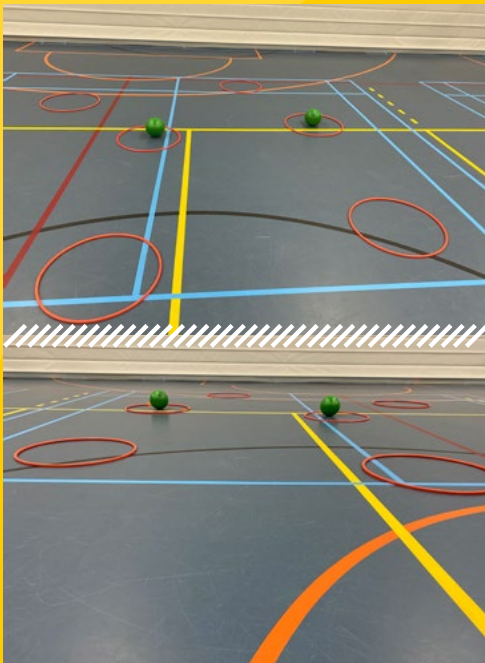




**AFPAKSEL 2**



# CHAOSAFPAKKERBAL



**DIT GAAN DE KINDEREN DOEN**

- Eén afpakker loopt rond met een lintje om.
- Vier aanvallers zitten op de knieën in een hoepel (of een mat). Ze proberen de ballen naar elkaar toe te rollen. De verdediger (afpakker) probeert de bal tussen de hoepels te pakken.
- Er zijn twee lege hoepels. Daar mogen de aanvallers naar verplaatsten (stimuleren verplaatsen).



**SPELREGELS**

- De aanvallers zitten op de knieën in de hoepel (of op de mat).
- De afpakker loopt rond en probeert afspeellijnen af sluiten.
- Als de bal is afgepakt door de afpakker rolt hij deze weer terug.
- Na ongeveer 1 minuut een nieuwe afpakker.



**VARIATIE**

- Minder of juist meer ballen.
- Veld kleiner of juist groter maken.
- Geen vrije hoepels of juist meer vrije hoepels.



**VERRIJKEN**

- Gooien met stuit.
- Gooien zonder stuit.
- Twee afpakkers in het veld. Nu moeten de aanvallers op meer afpakkers letten.



**TIPS VOOR DE ORGANISATIE**

Speel als trainer mee als afpakker. Deze opdracht vraagt veel begeleiding en moet meerdere trainingen herhaald worden.

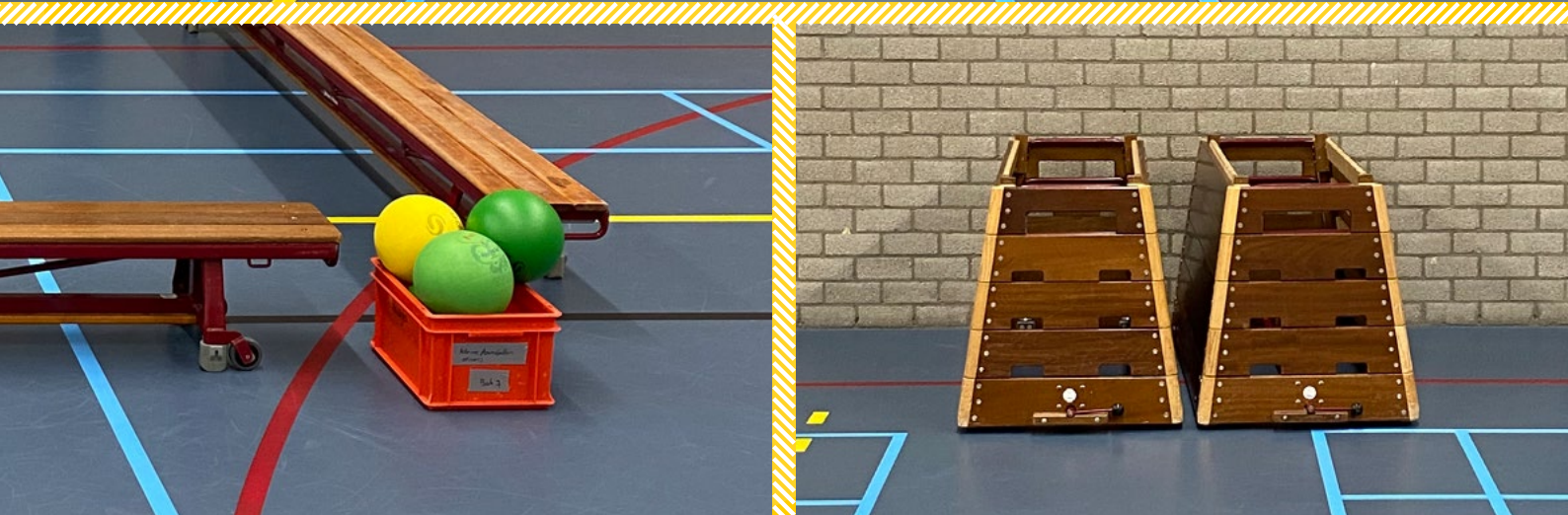


**BELANGRIJK VOOR DE VEILIGHEID**

Als je kiest voor gooien, start dan met zachte ballen. Gooien is best lastig.

Activiteit **5**

Niveau **1** makkelijk ★☆☆



**SCOREN 2**



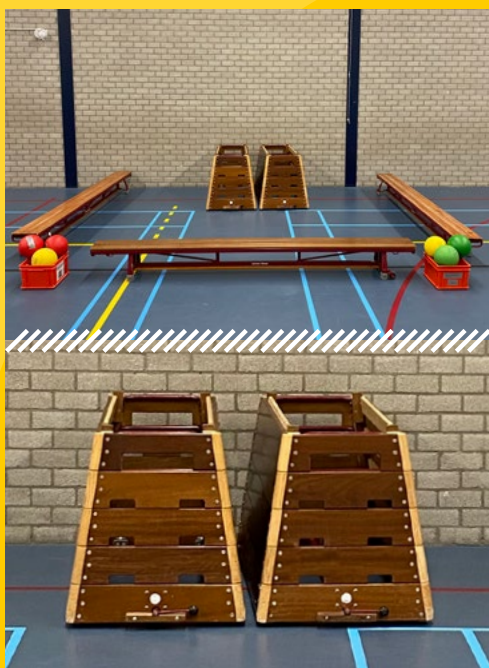
# KAST-SCOOORBAL MET 1 VERDEDIGER



**SCOREN 2**



# KAST-SCOOORBAL MET 1 VERDEDIGER



1 verdediger (kasteelbewaker) die de kasten (het kasteel) bewaakt

2 open kasten tegen elkaar aan tegen een muur

3 aanvallers (bomgooiers) buiten de cirkel die proberen te scoren

3 banken om de kasten heen

2 materialenbakken met veel zachte (verschillende) ballen



**DIT GAAN DE KINDEREN DOEN**

De aanvallers die om de cirkel staan proberen hun bal in de kasten te gooien. De verdediger probeert het te voorkomen door de kasten te verdedigen.



**SPELREGELS**

- Als de bal raak is, pakt de aanvaller een nieuwe bal uit de bak.
- Als de bal mis is, dan pakt de aanvaller de bal en probeert het opnieuw.
- Hoeveel ballen worden in een minuut in de kast gegooid?



**VARIATIE**

- Vak kleiner of juist groter maken.
- 2 verdedigers.
- 4 aanvallers.



**VERRIJKEN**

- Kasten in het midden zetten met een cirkel eromheen en met 2 verdedigers. De aanvallers kunnen nu een rondje om de kast heen.
- Zet de kasten verder uit elkaar, zodat de verdediger 1 kast tegelijk kan verdedigen. 2 aanvallers 1 bal en die spelen ze over tot er ruimte is om te scoren.



**TIPS VOOR DE ORGANISATIE**

Speel zelf mee in het begin en leer de verdediger hoe te verdedigen en de aanvallers hoe te gooien (boven het hoofd met 2 handen).

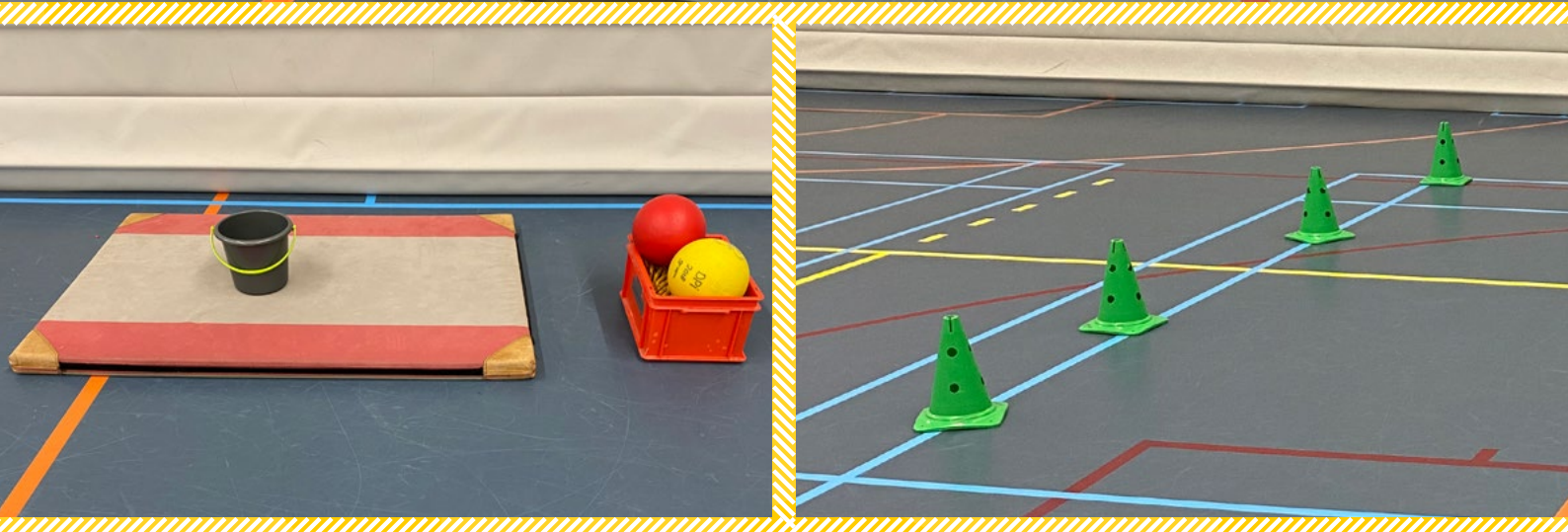
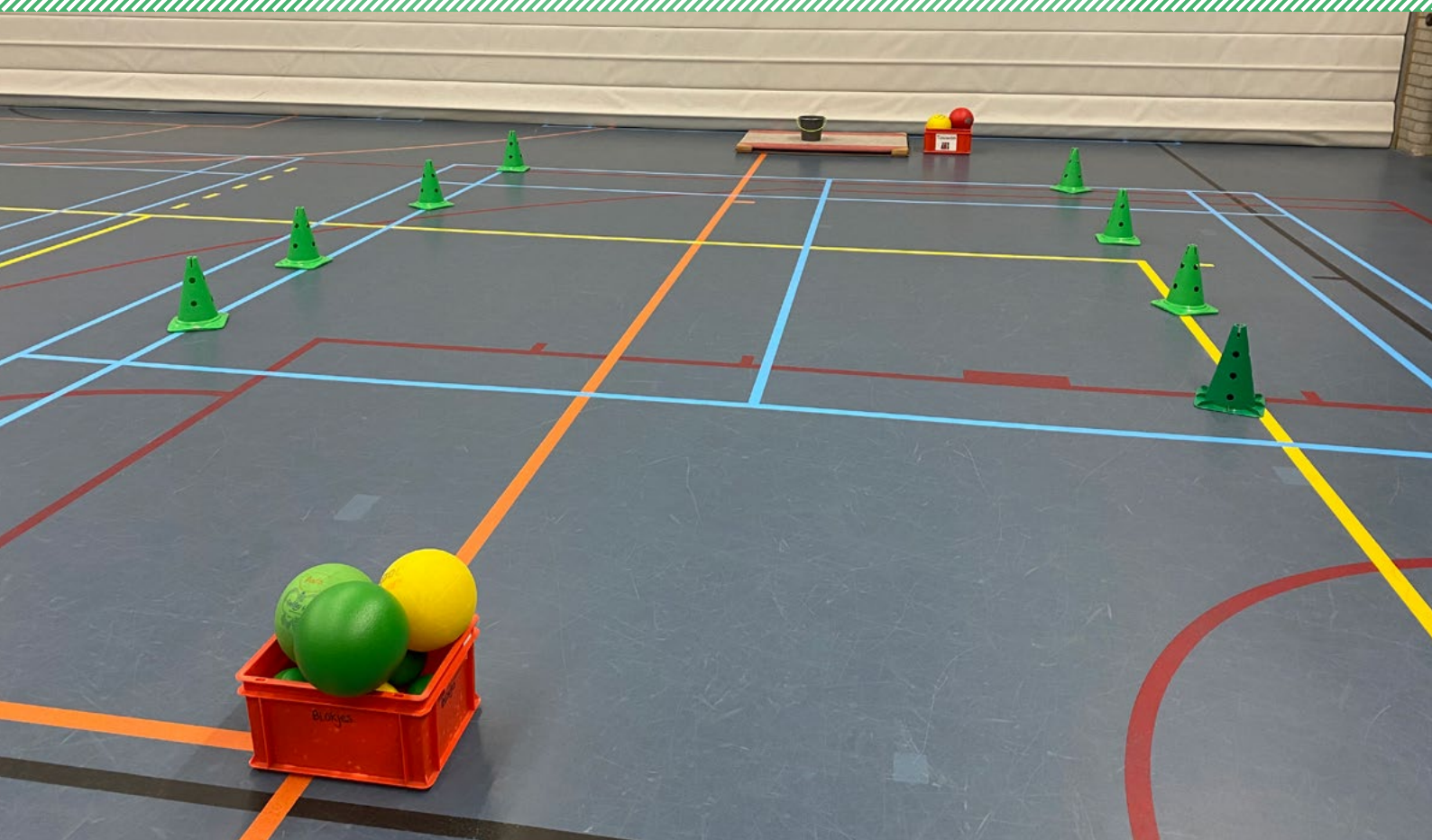


**BELANGRIJK VOOR DE VEILIGHEID**

Zachte ballen gebruiken, zo worden de verdedigers niet vervelend geraakt door allerlei ballen.

Activiteit **6**

Niveau **1** makkelijk ★☆☆



## AFPAKSPEL 3



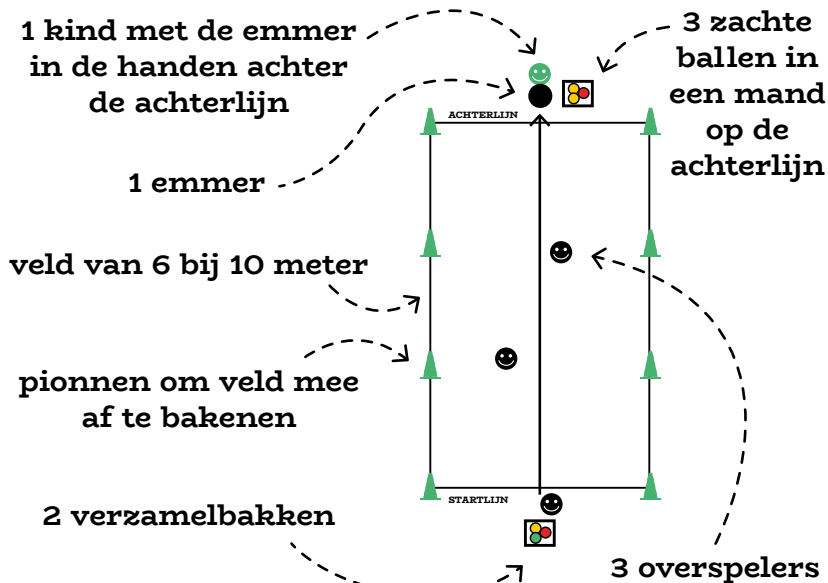
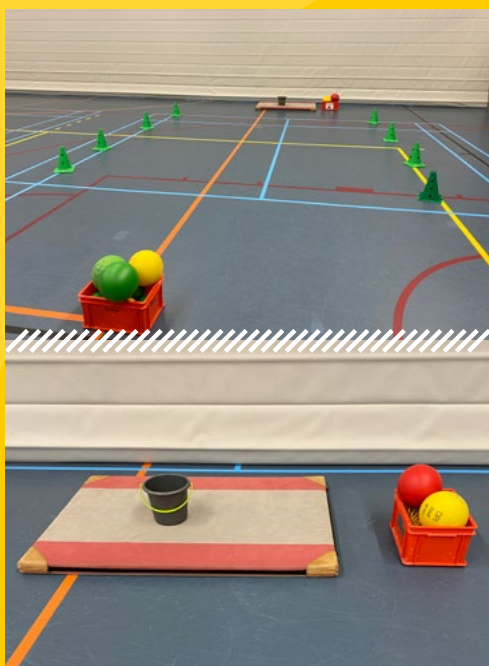
# EMMER MIKKEN MET SCOREN



**AFPAKSEL 3**



# EMMER MIKKEN MET SCOREN



**DIT GAAN DE KINDEREN DOEN**

De aanvallers die om de cirkel staan proberen hun bal in de kisten te gooien. De verdediger probeert het te voorkomen door de kisten te verdedigen.



**SPELREGELS**

- Als de bal raak is, pakt de aanvaller een nieuwe bal uit de bak.
- Als de bal mis is, dan pakt de aanvaller de bal en probeert het opnieuw.
- Hoeveel ballen worden in een minuut in de kast gegooid?



**VARIATIE**

- Vak kleiner of juist groter maken.
- 2 verdedigers.
- 4 aanvallers.



**VERRIJKEN**

- Kisten in het midden zetten met een cirkel eromheen en met 2 verdedigers. De aanvallers kunnen nu een rondje om de kast heen.
- Zet de kisten verder uit elkaar, zodat de verdediger 1 kast tegelijk kan verdedigen. 2 aanvallers 1 bal en die spelen ze over tot er ruimte is om te scoren.



**TIPS VOOR DE ORGANISATIE**

Speel zelf mee in het begin en leer de verdediger hoe te verdedigen en de aanvallers hoe te gooien (boven het hoofd met 2 handen).



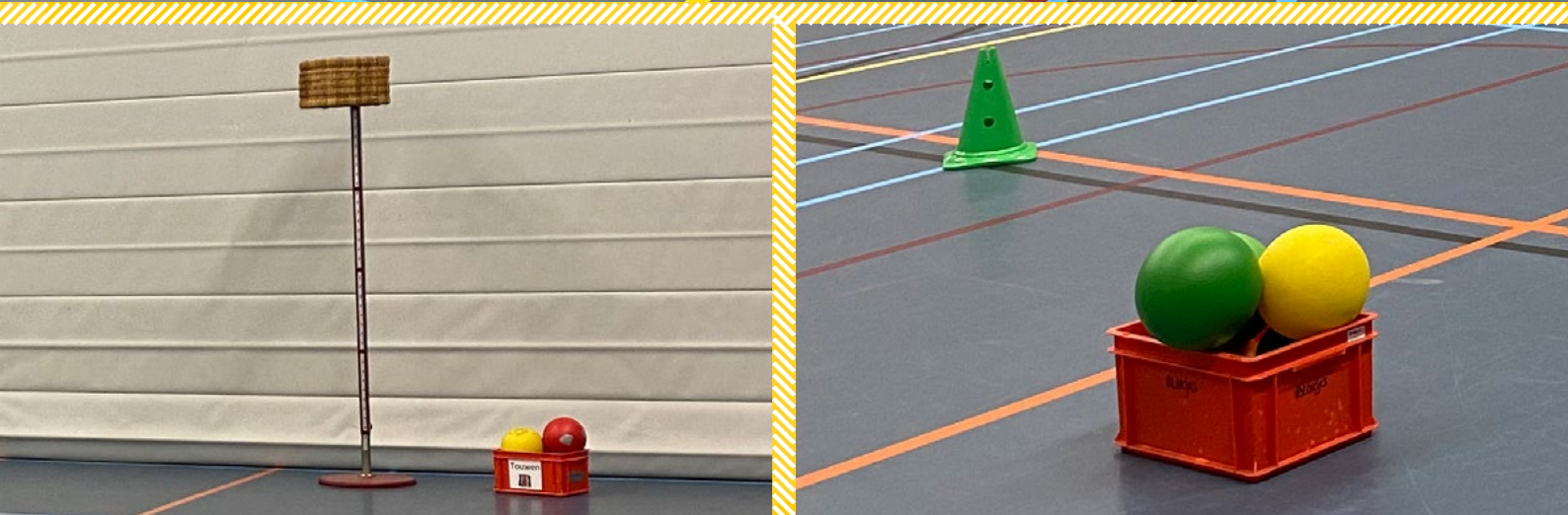
**BELANGRIJK VOOR DE VEILIGHEID**

Zachte ballen gebruiken, zo worden de verdedigers niet vervelend geraakt door allerlei ballen.



Activiteit **7**

Niveau **2** moeilijker 



**AFPAKSPEL 4**



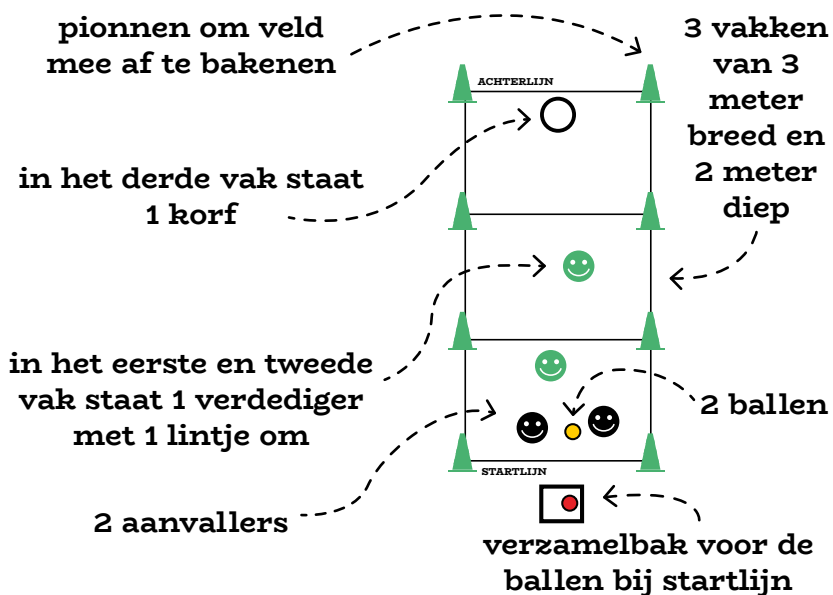
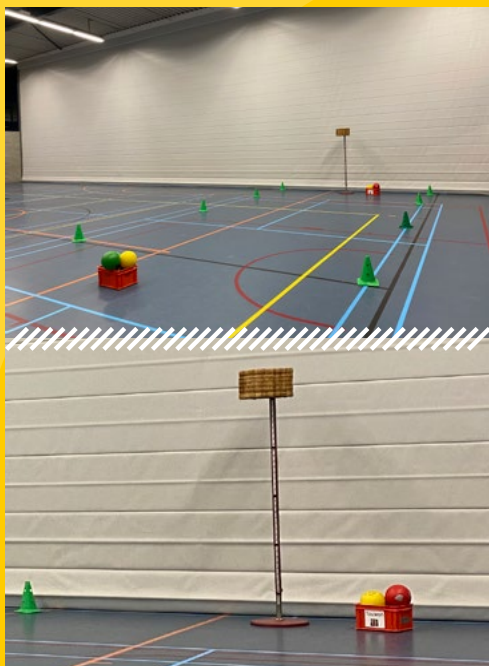
**HAAL SAMEN  
DE OVERKANT**



**AFPAKSEL 4**



# HAAL SAMEN DE OVERKANT



**DIT GAAN DE KINDEREN DOEN**

De aanvallers beginnen bij de startlijn voor het eerste vak en proberen al samenspelend het laatste vak te halen (niet lopen met de bal). Pas op voor de verdedigers 'de boze buurman' waar je over het land loopt. De verdediger per vak proberen te zorgen dat de bal hun vak niet doorkomt. Als de bal wordt onderschept of buiten het vak gaat, dan starten de aanvallers opnieuw of mogen de volgende aanvallers. Als de aanvallers de overkant halen mogen ze scoren in de korven.



**SPELREGELS**

- De aanvallers starten beiden achter de startlijn.
- De verdedigers blijven in hun eigen vak.
- Na een doelpoging mogen de volgende aanvallers of starten de aanvallers opnieuw.



**VARIATIE**

- Vakken smaller vakken of vakken breder maken.
- Lage korf of hogere korf.



**VERRIJKEN**

- 3 aanvallers tegelijk.
- 2 verdedigers per vak.



**TIPS VOOR DE ORGANISATIE**

Speel als trainer mee als aanvaller met het accent niet meer lopen met de bal.

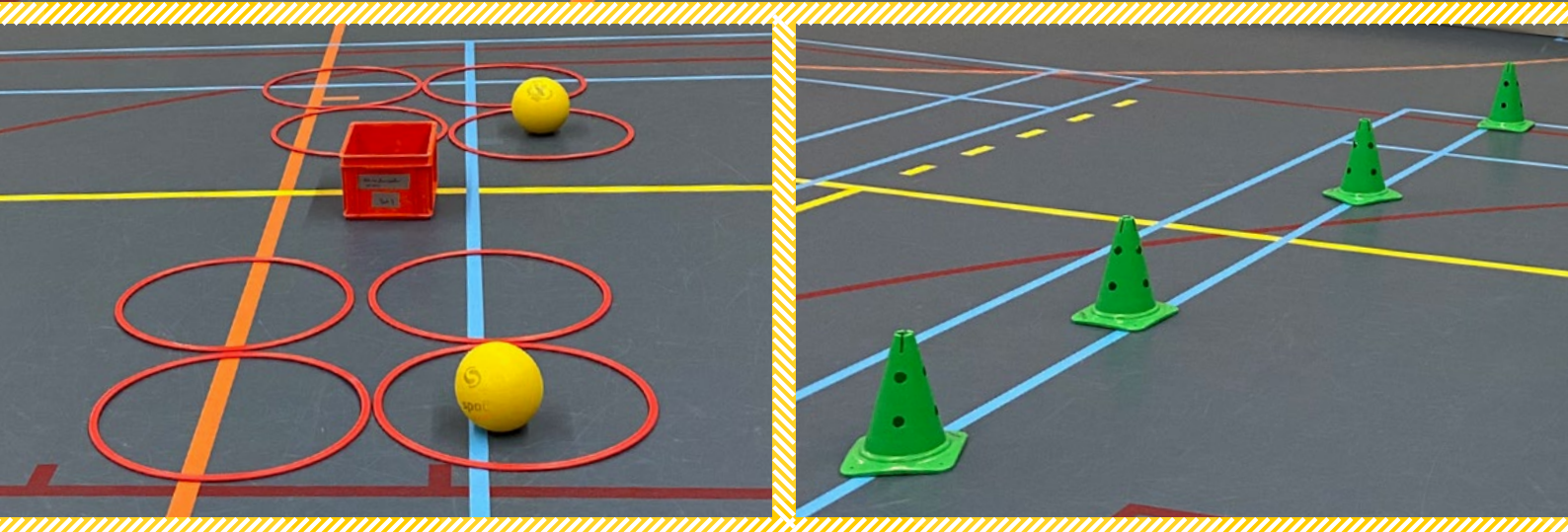
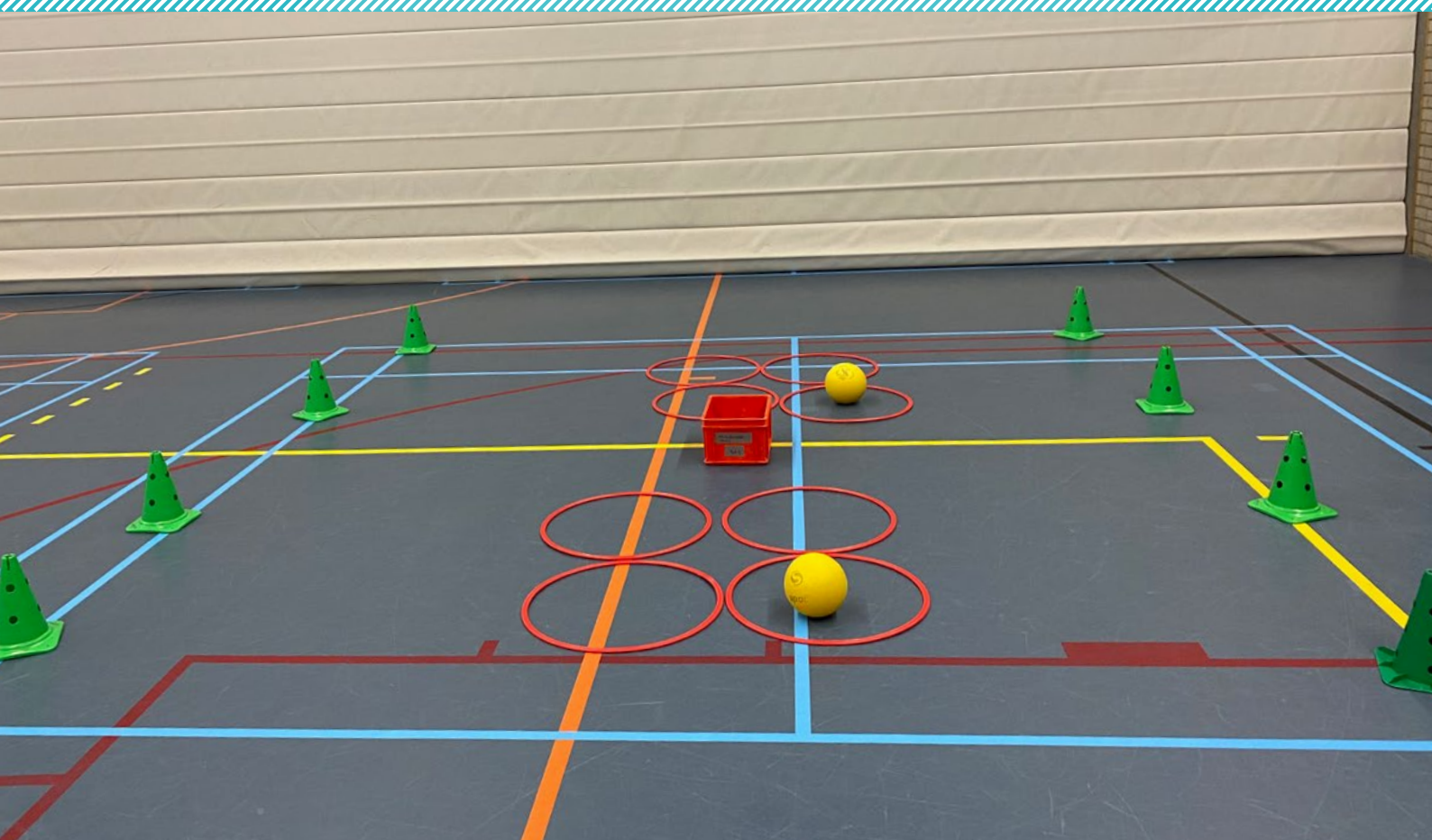


**BELANGRIJK VOOR DE VEILIGHEID**

Gebruik een zachte foambal.

Activiteit **8**

Niveau **2** moeilijker 



**OVERSPELEN 2**



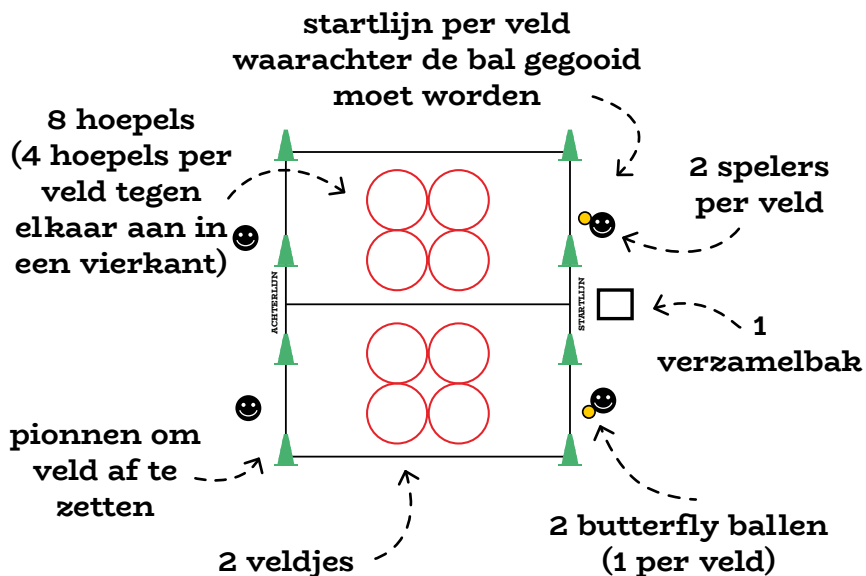
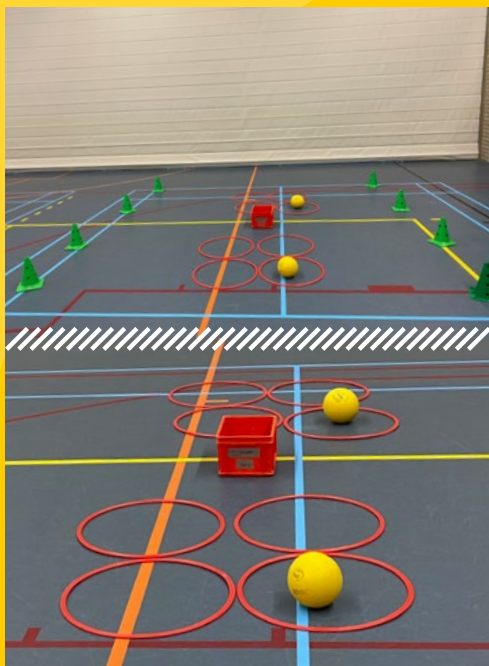
# HOEPELGOOIBAL MET SCOREN



**OVERSPELEN 2**



# HOEPELGOOIBAL MET SCOREN



**DIT GAAN DE KINDEREN DOEN**

Aan beide zijden van de hoepels staat 1 kind. 1 van beiden heeft de bal en gooit de bal vanaf de eigen startlijn met een stuit in één van de vier hoepels. Het andere kind moet de bal vangen. Als de bal niet gevangen wordt dan is het een punt voor de ander. Het is ook een punt als de bal niet in de hoepel wordt gegooid.



**SPELREGELS**

- De bal mag in alle hoepels gegooid worden.
- Gooien achter de startlijn.
- Als de bal niet in de hoepel stuitert telt deze niet.



**VARIATIE**

- 2 hoepels naast elkaar of zo vaak mogelijk overstuiten met 1 hoepel.
- De kinderen spreken af in welke hoepel wel en niet meer gegooid mag worden.



**VERRIJKEN**

- Hoepels meer verspreiden, zodat ontvanger meeloopt en de balbaan leert in te schatten.
- Sparrend gooien naar elkaar.



**TIPS VOOR DE ORGANISATIE**

- Zorg dat je in het begin als trainer meespeelt en accent legt op wijze van gooien, manieren van gooien (hard en zacht) en de richting.
- Wordt er te hard gestuiterd, zodat de ontvanger bal niet meer kan vangen, maak er dan een regel van of geef een zachtere bal.

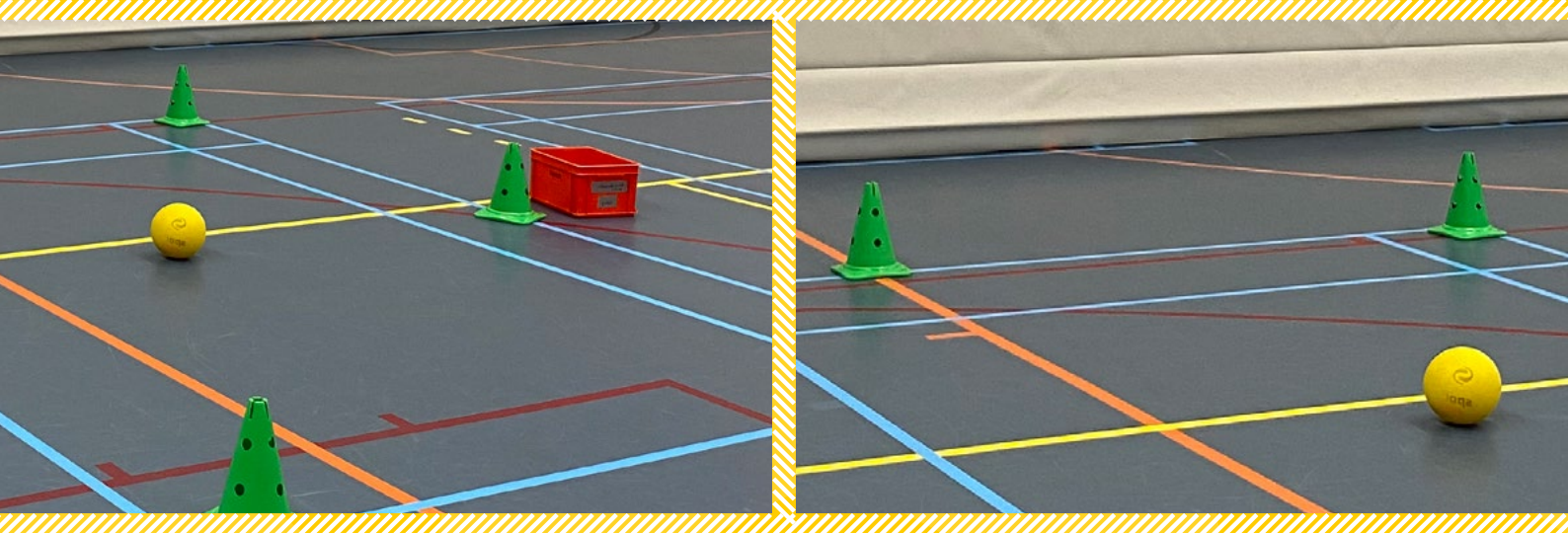
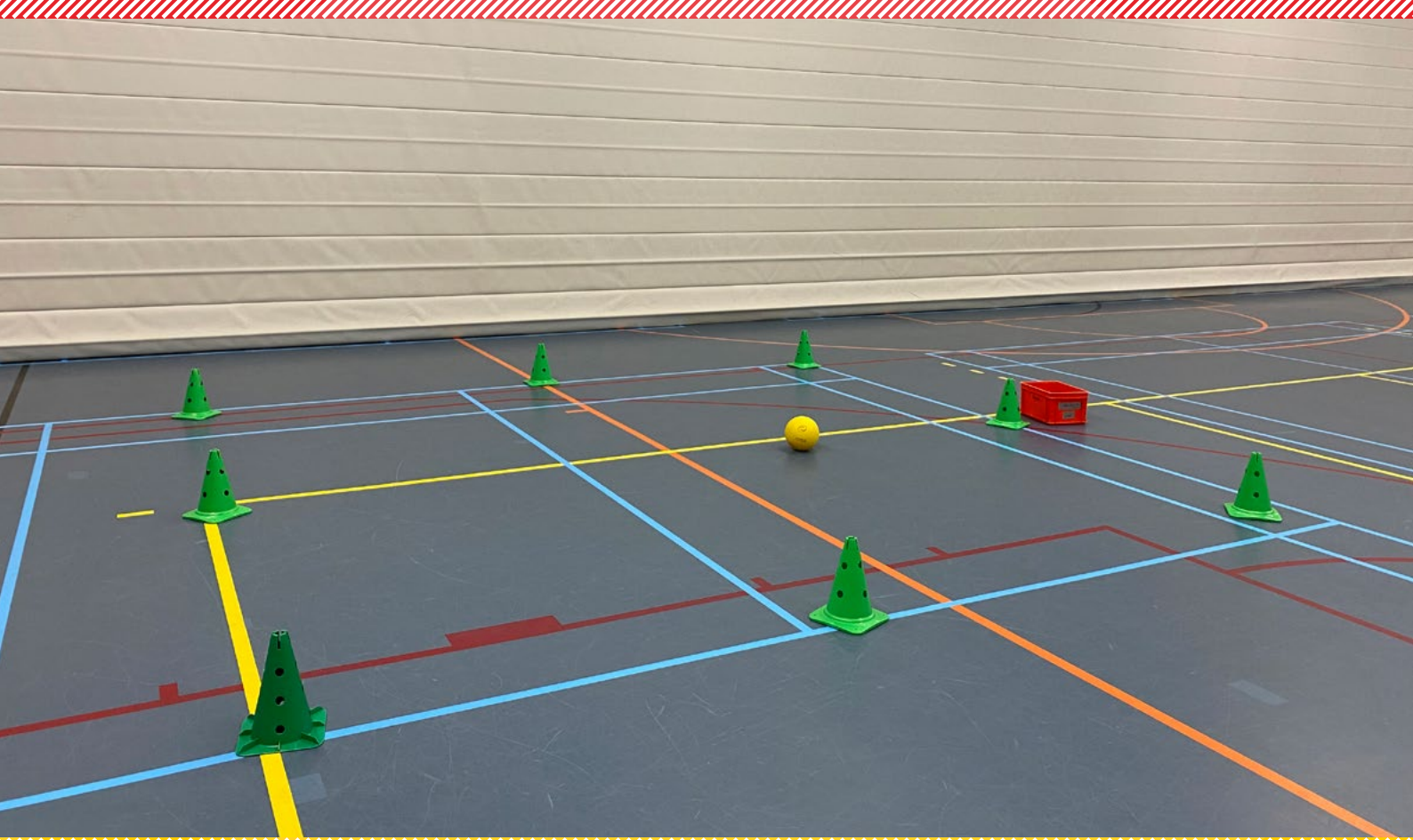


**BELANGRIJK VOOR DE VEILIGHEID**

Gebruik een butterflybal.

Activiteit 9

Niveau 3 moeilijk



**AFPAKSPEL 5**



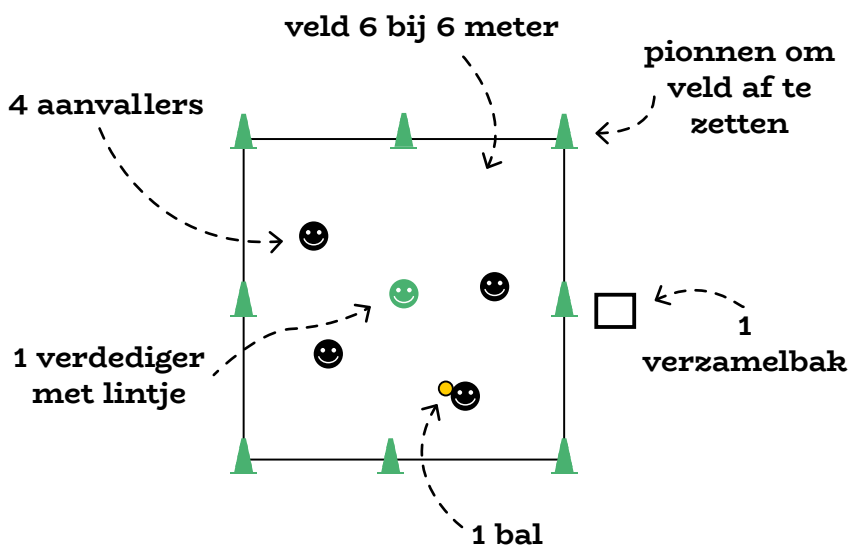
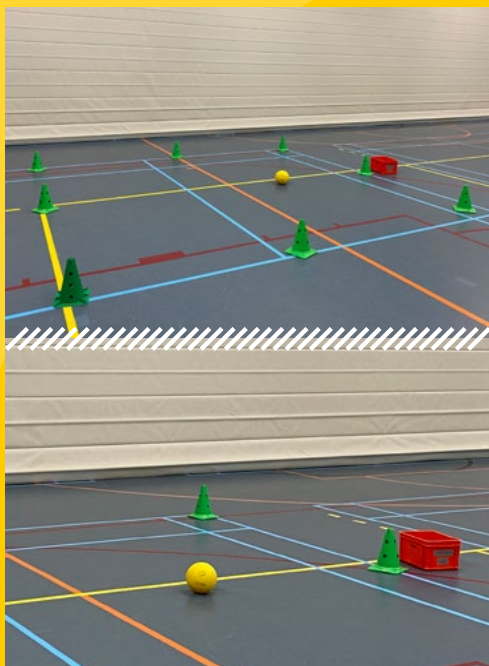
**VIJFBAL**



**AFPAKSEL 5**



# VIJFBAL



**DIT GAAN DE KINDEREN DOEN**

De aanvallers proberen 5 keer over te spelen met elkaar en de verdediger probeert de bal te onderscheppen. Na 5 keer overspelen, komt er een nieuwe verdediger. De aanvallers spelen met stuit en later zonder stuit.



**SPELREGELS**

- De aanvallers mogen kriskras in het veld lopen
- De aanvallers mogen niet lopen met de bal
- Als de bal buiten het veld komt dan telt deze niet



**VARIATIE**

Zones maken waar de verdediger staat en zones waar elk een aanvaller staat (makkelijker). Soms staan kinderen niet goed ten opzichte van elkaar (heel dichtbij of juist te ver weg). Dan helpt het om in zones te spelen.



**VERRIJKEN**

- 3 aanvallers.
- 2 verdedigers.



**TIPS VOOR DE ORGANISATIE**

Zorg dat je als trainer altijd meespeelt. In eerste instantie als aanvaller en later ook als verdediger.



**BELANGRIJK VOOR DE VEILIGHEID**

Zachte foambal gebruiken.

Activiteit **10**

Niveau **3** moeilijk



**SPORTSPEL 1**



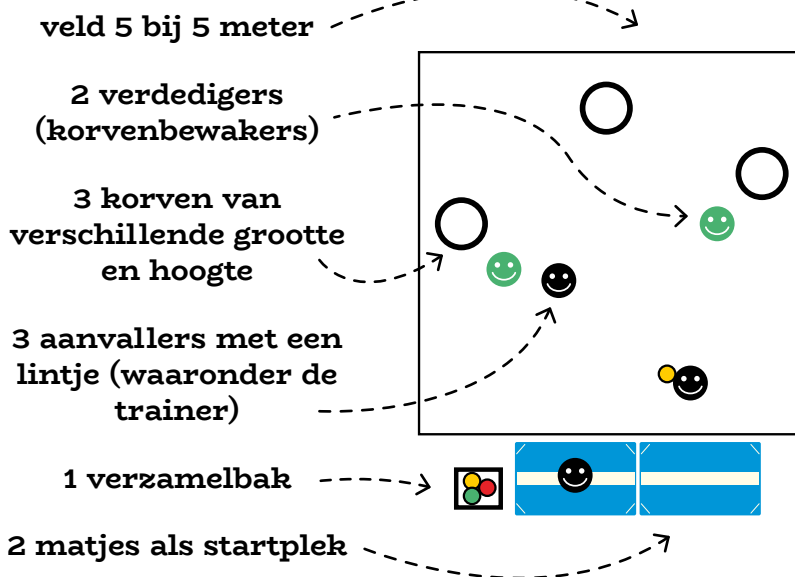
# KANGOEROE KORFBALSPEL



**SPORTSPEL 1**



# KANGOEROE KORFBALSPEL



**DIT GAAN DE KINDEREN DOEN**

De aanvallers proberen 5 keer over te spelen met elkaar en de verdediger probeert de bal te onderscheppen. Na 5 keer overspelen, komt er een nieuwe verdediger. De aanvallers spelen met stuit en later zonder stuit.



**SPELREGELS**

- De aanvallers mogen kriskras in het veld lopen
- De aanvallers mogen niet lopen met de bal
- Als de bal buiten het veld komt dan telt deze niet



**VARIATIE**

Zones maken waar de verdediger staat en zones waar elk een aanvaller staat (makkelijker). Soms staan kinderen niet goed ten opzichte van elkaar (heel dichtbij of juist te ver weg). Dan helpt het om in zones te spelen.



**VERRIJKEN**

- 3 aanvallers.
- 2 verdedigers.



**TIPS VOOR DE ORGANISATIE**

Zorg dat je als trainer altijd meespeelt. In eerste instantie als aanvaller en later ook als verdediger.



**BELANGRIJK VOOR DE VEILIGHEID**

Zachte foambal gebruiken.