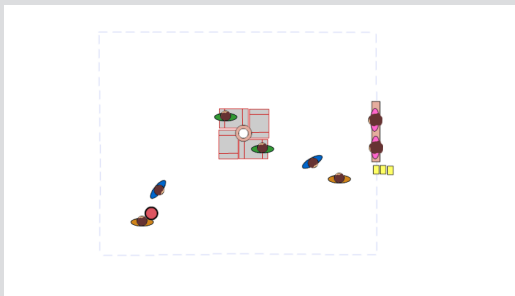
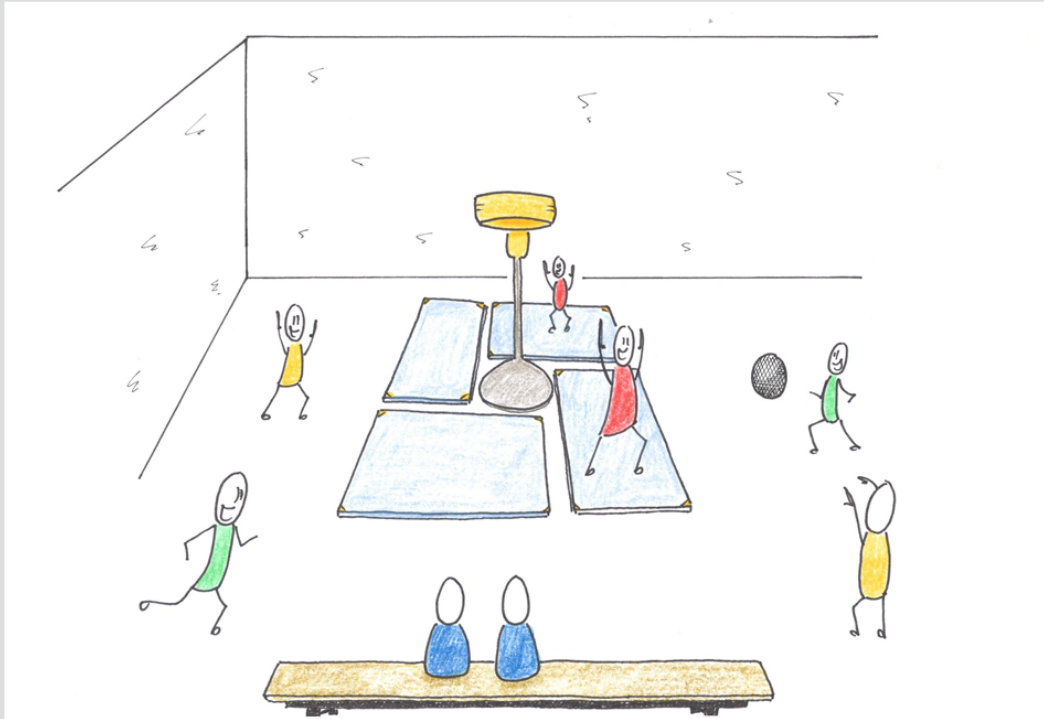




In de cirkel een vrije worp verdienen



Klaarzetten

- 1/2 gymzaal (minimaal 10 m. x 12 m.)
- 8 kinderen: 4 tweetallen

Materiaal

- 1 korfbalpaal met korf (op de laagste stand)
- 1 korfbal
- 4 turnmatjes
- 6 hesjes of lintjes: 2 gele, 2 rode en 2 groene
- 1 scorebord of whiteboard om de punten bij te houden
- 1 stopwatch voor de centrale wissel



Opdracht

Probeer als balbezitters al samenspelend met de andere speler van jouw tweetal een speler van het tweetal op de matjes op de korf aan te spelen. Het andere tweetal in het veld (vrije ruimte) probeert de bal te onderscheppen. Krijg je de bal ook weer terug, dan mag je vrij schieten op de korf (vrije worp).

Regels

startregels

- er staat één tweetal op de matjes onder de korf (rood)
- de andere tweetallen (geel en groen) staan in het speelveld
- één van deze tweetallen (geel) krijgt de bal uit
- het tweetal zonder lintjes begint op de wachtbank

regels balbezitters

- er mag niet gelopen worden met de bal in de handen
- na een succesvolle combinatie (aanspelen van één van de spelers op de matjes en weer terugkrijgen van de bal) krijg je een vrije schietkans/worp op de plek waar je de bal ontving

regels onderscheppers

- de bal mag niet uit de handen gepakt of geslagen worden (beschermd balbezit)
- er mag geen lichamelijk contact zijn (eventueel de regel instellen dat op een armlengte afstand verdedigd moet worden)

regels medespelers van de balbezitters (spelers op de matjes, in de functie van paalspelers)

- ze horen bij het balbezittende tweetal
- ze mogen niet van de matjes af
- ze mogen niet zelf scoren
- ze krijgen punten als ze met een ander tweetal/team een vrije worp verdiend hebben

speelregels

- gaat de bal uit/komt de bal buiten het speelveld, dan krijgt het andere team de bal en mag het de bal vanaf die plek uitnemen

wisselregels

- wordt er vanuit een vrije schietkans raak geschoten, dan wisselt het scorende tweetal met het tweetal op de matjes en krijgt het team dat nog in het veld staat (en het verdedigende tweetal was) de bal uit



Tips - In de cirkel een vrije worp verdienen

	WAT ZIE JE?	WAT DOE JE?
Loopt 't	het is voor de spelers lastig om hun eigen punten bij te houden	maak één van het wachtende tweetal scheidsrechter (de ander tijdwaarnemer) die alleen de punten bij moet houden
		laat de teams zelf wanneer er een vrije worp gescoord is naar het scorebord of whiteboard lopen om hun score op te schrijven (vervolgens gaat iedereen weer op hun positie staan en start het spel weer)
Lukt 't	het is voor de veldpartij nog erg lastig om de korf te raken bij een vrije worp	gebruik een grotere korf en/of zet de korf nog een beetje lager
		laat de speler die de vrije worp heeft na het vangen van de bal nog één stap in de richting van de korf doen (afstand verkleinen)
	het lukt de veldpartij erg makkelijk om tot een vrije worp te komen	inperken van de standaardregel door: (1) om een vrije worp te verdienen moet je één van de matspelers aanspelen en zelf weer terug ontvangen of (2) om een vrije worp te verdienen moet speler 1 de matpartij aanspelen en moet speler 2 de bal weer ontvangen

Algemeen:

Het tweetal op de matjes kan gezien worden als kameleons, met een beperkte beweegruiimte (op de matjes) en beperkte functie (creëren vrije schietkans en niet zelf scoren). Het tweetal op de matten kan punten verdienen wanneer zij een succesvolle passing hebben met het balbezittende team en zij een vrije schietkans verdiend hebben. Het kan dus voorkomen dat het mattenteam (paalspelers) een aantal punten achter



elkaar krijgen, voordat er een wissel plaatsvindt. Hiervoor moet het team waar ze de passing mee hebben gehad namelijk eerst nog scoren.

Tips en trics om kinderen met een visuele beperking (cluster 1) nog beter tot hun recht te laten komen bij deze sportactiviteit.

- Laat het kind uit het ballenassortiment kiezen welke bal hij het beste kan zien.
- Plaats een fluorescerende band om de korf zodat deze beter te zien is.
- Laat de aanwijzingen van dichtbij zien en controleer of het kind ze begrepen/gezien heeft.
- Laat in plaats van 1 keer schieten, het kind 2 of 3 keer schieten op de korf.
- Laat een maatje de leerling coachen na elke worp: “(iets) hoger”, “iets naar links of rechts”, etc.
- Plak felkleurig tape op de randen van de matjes onder de korf.
- Zet op elke hoek van de matjes een pion.

Tips en trics om kinderen met een lichamelijke beperking, in een (handbewogen) rolstoel en/of met een chronische ziekte (cluster 3) nog beter tot hun recht te laten komen bij deze sportactiviteit.

- Tip voor kinderen in een handbewogen rolstoel: zet de rolstoel op de rem tijdens het mikken, als het mikken niet lukt.
- Laat een team kiezen uit verschillende ballen.
- Gebruik een vergrote ring (opzetring).
- Verlaag de ring, of laat de leerling van verhoogd vlak gooien.

Tips en trics om kinderen met een gedragsmatige problematiek (cluster 4) nog beter tot hun recht te laten komen bij deze sportactiviteit.



- Geef duidelijke wisselregels aan. Bv: Als de leerling op de korf heeft geschoten en hij/zij mist, dan heeft het andere team de bal uit. Schiet de leerling raak, dan mag zijn/haar team op de matjes onder de korf. Voorkom scrimmage (worsteling, gedrang) voor de bal.
- Wanneer er geschoten gaat worden op de korf, kan je elke leerling een plek aanwijzen in het veld d.m.v. hoepels of flapjes. Zo gaan leerlingen er niet voor staan. Wacht tot elke leerling op zijn/haar plek staat, alvorens de leerling mag schieten op de korf.
- Voor leerlingen die uitdaging nodig hebben kan je de schotplek verder weg maken, al dan niet voor meer punten.
- Implementeer regelmatig wisselingen van teams. Zo krijgt iedereen de kans om met anderen te spelen.
- Is soepel met de regels omgaan haalbaar? Het kan rust geven door strak en consequent op de regels te letten. Zeker met spelactiviteiten.

Veiligheid

