



Korfbal in een naschools aanbod (2)

SportService Zwolle en SLO hebben in samenwerking met KNKV sportkennismakingslessen ontwikkeld die naschools kunnen worden aangeboden aan kinderen van ongeveer tien jaar. Deze lessen zijn een praktijkvertaling van het artikel 'Het ontwerpen van naschools sportaanbod' beschreven in LO4. Het eerste praktijkartikel verscheen in LO 5 waarin het speedmikspel is beschreven. Nu volgt deel 2 met het scoortikspel.

Door: Arno de Swart en Chris Hazelebach

Kenmerken van naschoolse sportactiviteiten

Bij het zoeken naar goede naschoolse activiteiten hebben de volgende overwegingen een rol gespeeld:

- aansluiten bij het bewegingsniveau van de gemiddelde/ matige beweger
- uitdagend zijn voor de betere beweger
- een verwijzing hebben naar de korfbalsport
- 'een wedstrijdverband' hebben, zodat de kinderen al meer kennismaken met de 'sportcultuur'
- aandacht voor Fair Play zodat dat de kinderen leren omgaan met 'spelregelgeving', zowel in de rol van deelnemer als scheidsrechter/ teller
- om het voor de begeleider overzichtelijk te houden, is gekozen voor drie activiteiten die vier weken lang beleefbaar, uitbouwbaar en reguleerbaar blijven
- uitgaande van een eindspel drie tegen twee op één korf voor een doelgroep van 16 tienjarige leerlingen van een basisschool, is gezocht naar twee andere spelen die specifiek gericht zijn op essentiële spelvaardigheden van het korfbalspel. Het gaat dan om het 'mikken op de korf' en 'het samenspielen van de bal'. Deze twee activiteiten worden in het gewone bewegingsonderwijs ook geregeld gespeeld en daarom is gekozen voor spelactiviteiten die 'iets nieuws' en specifiek voor korfbal toevoegen, zonder dat de activiteit veel moeilijker wordt.

De keuze van de activiteiten

Gekozen is voor een tikspel en een mikspel die nog niet worden aangeboden in het onderwijs en ook niet bij de club en daarmee geschikt zijn voor het naschoolse tussengebied. In het vorig nummer (LO 5) is het speedmikspel beschreven. Nu beschrijven we het scoortikspel.

Scoortikspel

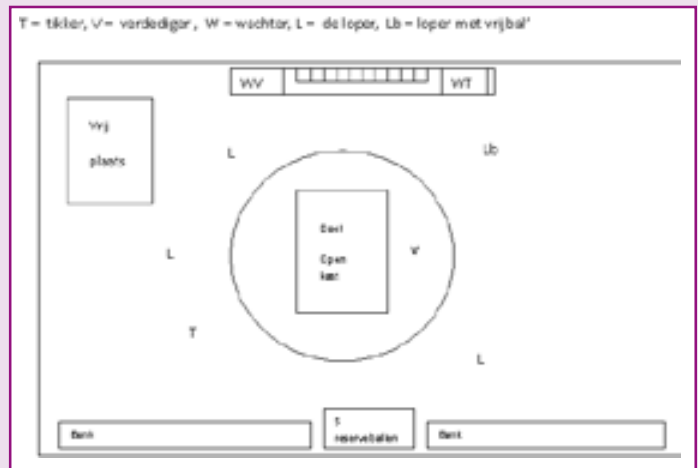
Dit is een moeilijk spel om te leren, omdat er veel regels zijn en er veel keuzemogelijkheden voor de lopers zijn. Hoewel het een lastig spel is om op te starten, bleek het spel wel langdurig boeiend om te spelen en gingen ze het spel ook steeds beter spelen. Het spel is in eerste instantie een tikspel. Tikspelen maken een groot deel uit van het onderwijsprogramma en kinderen leren door tikspelen beter vrij te lopen, schijnbewegingen te maken, te versnellen en te vertragen, inzicht te krijgen in de posities van de tikker en de loper. Algemene vaardigheden die ook voor het korfbalspel van belang zijn. Voor het naschoolse aanbod is het tikspel gecombineerd met 'het overgooien van een bal door de lopers'. Dit spel wordt in het onderwijs ook wel gespeeld en dan heet het 'sociaal bal' (of 'basistikspel met reddende engel'). Vier lopers hebben dan twee ballen en als ze de bal in de handen hebben dan zijn ze vrij (kunnen ze niet getikt worden). Door snel over te spelen kunnen de lopers elkaar helpen zodat ze niet getikt worden. Dit spel is al heel moeilijk voor de kinderen om te spelen. Toch hebben we het spel nog moeilijker gemaakt door de lopers de keuze te geven om de bal te scoren in de open kast. Hierdoor krijgt het samenspel nog een extra doel. Dit is vooral voor de betere spelers een geweldige uitdaging. Om de zwakke spelers toch de kans te geven om mee te spelen, hebben we er voor gekozen om een grote vrijplek in het tikgebied te leggen waar ze niet getikt kunnen worden.

Hierdoor is er een nieuw spel ontstaan, wat voor het onderwijs aan tienjarigen veel te moeilijk is om in een korte tijd te leren, maar dat in vier lessen naschools wel aangeleerd kan worden. De vaardigheden die de kinderen in dit spel leren zijn van essentieel belang voor het korfbalspel, namelijk kijken of er een scoringskans is, zo niet naar wie kan ik dan de bal afspeelen. Degene die de bal moet

ontvangen moet rekening houden met de bal en met de tikker die hem bedreigt. Hierdoor leren ze om op meer factoren in het spel tegelijkertijd te letten. Omdat elke looper ook voor zichzelf speelt is de noodzaak van goed samenspel nog niet verplichtend.

Spelorganisatie

Er zijn twee teams: aanvallende lopers en verdedigende tikkers. De lopers proberen ongetikt te blijven en de 'vrijbal' in de kast te scoren, terwijl de tikker probeert de lopers te tikken en de verdediger probeert doelpunten te voorkomen. Met de vrijbal in handen kan een looper niet getikt worden. De vrijbal wordt overgespeeld tussen de lopers om zo lang mogelijk ongetikt te blijven. Het wedstrijdverband is: hoeveel lopers worden er getikt en hoeveel doelpunten worden gemaakt? De bedoeling is dat het spel met acht kinderen vier keer gespeeld wordt (vier keer vijf minuten).



Tekening 1: arrangement

Arrangement

- acht spelers
- een halve gymzaal afgebakend met banken.

Tikpartij

- een tikker
- een verdediger
- een wachtende tikker
- een wachtende verdediger.

Looppartij

- vier spelers.

Materiaal

- een open kast als mikdoel voor de lopers (in de cirkel)
- een cirkel van vier meter doorsnede als verdedigingsgebied
- een mat als vrijplaats voor de lopers
- zes ballen als 'vrijbal' (één in het spel en vijf als reserve ballen)
- een bak voor de vijf reserve ballen
- een bak voor de 'onderschepte' ballen
- tien blokjes (als telsysteem voor geslaagde tikacties)
- vier lintjes voor de tikkers (twee gele en twee rode)
- een stoel als wachtplek voor de wachtende tikker
- een stoel als wachtplek voor de wachtende verdediger.

Activiteit

De lopers proberen zolang mogelijk ongetikt te blijven door de vrijbal over te spelen en ze proberen te scoren in de open kast. De tikker probeert de looper zonder bal te tikken. De verdediger probeert de ballen tegen te houden die richting open kast geschoten worden.

Spelregels

Startregels

- de lopers pakken de vrijballen en stellen zich op
- de verdediger gaat klaar staan
- een tikker telt hardop van drie naar één en dan begint het spel.

Regels looper

- de lopers mogen niet in de cirkel komen en uit het veld
- op de vrijmat ben je vrij
- de vrijbal vast dan ben je vrij
- een speler mag de bal vasthouden
- je mag de bal overspelen
- met de vrijbal mag je scoren in de kast
- als de bal onderschept is dan nieuwe bal uit de bak halen

- als de bal uit het veld gaat dan stopt het spel en telt als onderschepping
- als je getikt bent dan naar de vrijmat gaan en daarna mag je weer mee doen.

Regels tikker

- de tikker mag niet in de cirkel komen
- mag alleen een looper zonder bal in het tikveld tikken
- een looper op de vrijmat mag je niet tikken
- als je iemand getikt hebt dan leg je een blokje om en wissel je met de wachtende tikker
- als je moe wordt mag je ook wisselen met de wachtende tikker
- de wissel van de tikkers gebeurt door een gezamenlijke 'high five' en een harde schreeuw 'Go' bij de wachtbank.

Regels verdediger

- de verdediger moet in de cirkel blijven
- mag niet boven de kast hangen
- als de bal onderschept is deze naar de bak brengen en wisselen met de wachtende verdediger
- als de bal uit het veld wordt gegooid, telt dat ook als onderschepping.

Wisselregels

- als de tikker een looper tikt, dan wisselen met wachtende tikker
- als de verdediger de bal onderschept dan wisselen met de wachtende verdediger
- De lopers wisselen niet, die blijven looper tot einde spel.

Puntentelling

- elke getikte speler is een punt (blokje)
- elke onderschepte bal is ook een punt (in bak leggen).
- elk doelpunt is drie punten voor de aanvallende partij.

Einde wedstrijd

- als alle blokken om zijn
- als alle ballen op zijn.

Functiewissel:

- einde wedstrijd worden de lopers de tikkers, verdedigers en wachters.

TIPS voor de LESGEVER

Voor het volledige artikel plus tips voor de lesgever: zie www.kvlo.nl.