



Korfbal in een naschools sportaanbod (1)

SportService Zwolle en SLO hebben in samenwerking met KNKV gezocht naar korfbal-activiteiten die specifiek gericht zijn op het naschoolse sportaanbod voor kinderen van ongeveer tien jaar. Deze activiteiten zijn een praktijkvertaling van het artikel 'Het ontwerpen van naschools sportaanbod' beschreven in LO 4. Door: Arno de Swart en Chris Hazelebach

Ontwerppunten voor naschoolse korfbalactiviteiten

In het onderwijs en de sport staat het beter lukken van de bewegings- of sportactiviteit meestal centraal. In het naschoolse sportaanbod ligt de aandacht van de kinderen niet altijd bij 'lukt't', maar vaker bij 'leeft't'. Met elkaar plezier beleven aan het sporten/bewegen.

Op onze zoektocht naar 'nieuwe' korfbalachtige activiteiten waren we gericht op het belevingsaspect (leeft't) van de activiteit. In de voorbeelden die we beschrijven wordt het belevingsaspect vooral duidelijk door het combineren van verschillende soorten activiteiten ten opzichte van elkaar, bijvoorbeeld 'mikken en rennen' en 'scoren en tikken'. Deze vermenging van bewegingsproblemen zorgt misschien voor minder goede leeransen, maar wel voor verrassende spelvormen waar de kinderen heel enthousiast van worden.

Bij het zoeken naar 'nieuwe' korfbalachtige activiteiten hebben de volgende overwegingen ook een rol gespeeld:

- het spel moet uitvoerbaar zijn voor de beweging op niveau 1
- het spel moet uitbouwbaar zijn voor de andere bewegings
- het spel moet 'een wedstrijdverband' hebben, zodat de kinderen al meer kennismaken met de 'sportcultuur'
- in het spel moeten de kinderen leren omgaan met 'spelregelgeving', zowel in de rol als deelnemer als scheidsrechter/teller (fair play)
- het spel moet drie weken achter elkaar tien minuten lang boeiend blijven.

De keuze van de activiteiten

In de praktijk hebben we allerlei activiteiten uitprobeerd en het speedmikspel (in dit artikel beschreven) en het scoortikspel (in het volgende artikel (LO 5) beschreven) geven het duidelijkst aan wat voor ons een specifiek naschoolse sportactiviteit is. Het zijn activiteiten die niet in het onderwijs worden aangeboden, omdat

de 'tijdsdruk' nadelig werkt voor het rustig leren mikken en niet in de sport omdat het gecombineerd is met een atletiekactiviteit. We hopen dat dit soort nieuwe sportactiviteiten er voor zorgt dat onderwijs en sport juist dichterbij elkaar komen.

Speedmikspel

Het bijzondere van dit spel is dat het mikken van één partij gecombineerd wordt met het rennen van een andere partij. De renpartij bepaalt de tijdsduur van de mikgroep. Lekker heen en weer rennen vinden de kinderen best leuk om eventjes te doen, het is nog goed voor de conditie ook. Door de tijdsdruk krijgt het 'mikken' er een extra betekenis erbij. Gehaast leren mikken, of beter gezegd; rustig leren mikken in een gehaaste context, is een vaardigheid die zeker in het korfbalspel van pas komt. Het fair play-element is er ook in verwerkt door de taak die de wachters hebben. Zij moeten de telling goed bijhouden en controleren of de renners eerlijk rennen. Door de wisseling van functies (mikken, rennen, tellen) is het een spel dat de kinderen heel lang willen blijven spelen. Vier weken lang vonden ze dit spel telkens weer leuk om twintig minuten te spelen. Bovendien gingen de kinderen steeds beter mikken, waardoor het gevoel van 'ik word beter' duidelijk werd ervaren.

Speedmikspel

Spelorganisatie

Er zijn vier partijen van twee spelers. De twee mikpartijen proberen zo veel mogelijk punten te scoren in de tijd die de renpartij nodig heeft om een afstand te overbruggen. De vierde partij wacht en houdt de telling bij.

Arrangement

- acht spelers
- een halve gymzaal afgebakend met banken.

Twee mikpartijen

Vier mikkers, twee per partij.

Eén renpartij

Eén renner, één wachter.

Eén wachtpartij

Twee wachtters

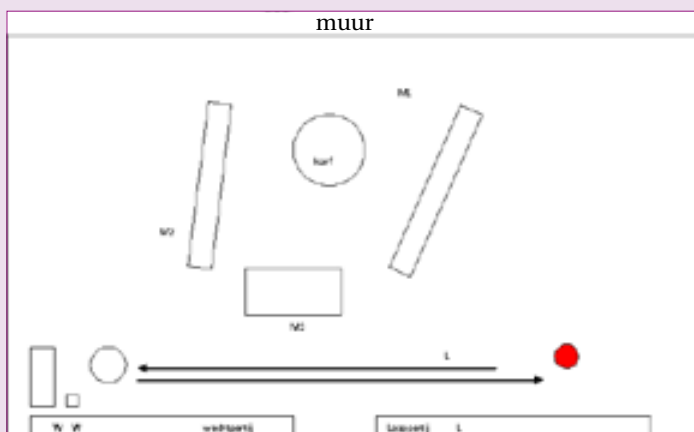
Materiaal

- vier korfballen in een verzamelmand
- één korfbalpaal inclusief korf op twee meter
- de grond als mikplek één
- twee banken als mikplek twee op twee meter van de korf
- één kastkop als mikplek drie op drie meter van de korf
- één renbaan van tien meter lang
- acht lintjes om de partijen te onderscheiden (twee gele, twee rode, twee blauwe, twee groene)
- één hoepel als startplek (met zakje)
- zestien pittenzakken die weggebracht moeten worden
- één korf als verzamelplek (voor de gebrachte zakjes)
- 30 wasknijpers als telsysteem voor de doelpunten
- één telbak voor de getelde wasknijpers
- scorebord.

Activiteit

De mikkers proberen vanaf verschillende mikplekken de bal zo vaak mogelijk in de korf te gooien. De lopers brengen om beurten zo snel mogelijk de pittenzakken naar de korf. De wachtpartij legt wasknijpers in de bak om de scores van de mikkers bij te houden.

Tekening arrangement



Spelregels

Startregels

- vier partijen samenstellen en elke partij een eigen kleur lintje
- rood en geel beginnen met mikken, blauw met rennen, en groen met tellen
- iedereen neemt zijn positie in.

Regels renners

- er is één loper en één wachter
- je mag maar één pittenzak per keer meenemen
- elke loper brengt vier zakjes weg en wisselt daarna
- wisselen door de nieuwe loper aan te tikken

- deze brengt ook vier keer zo snel mogelijk een zakje weg en wisselt daarna, enzovoort
- als de laatste pittenzak in de korf ligt roepen de lopers 'STOP'.

Regels mikkers

- elke mikker heeft een eigen bal
- als je 'start' hoort mag je beginnen met schieten.
- een score vanaf de grond is één punt, vanaf de bank twee punten
- en vanaf de kast drie punten
- je mag zelf kiezen vanaf welke plek jij mikt
- je haalt je eigen bal weer op
- als je 'stop' hoort mag je niet meer schieten.

Regels wachtters

- één wachter kijkt naar de mikkers en korf en roept het aantal punten aan de andere wachter
- score vanaf de grond is één punt, vanaf de bank twee punten en vanaf de kast drie punten
- de andere wachter doet voor elk punt een wasknijper in de telbak
- de tellende wachter controleert ook of de renners één zakje meenemen.

Einde wedstrijd

- als alle pittenzakken in de korf liggen stopt het spel (de lopers roepen 'stop')
- het aantal knijpers wordt geteld om de score te bepalen
- de score wordt genoteerd op een bord bij de twee teams
- na vier wedstrijden wordt geteld welke partij de meeste punten heeft.

Funciewissel

Bij einde wedstrijd wordt één mikpartij (partij twee) de renpartij. De andere mikpartij (partij één) blijft mikpartij (wordt partij twee). De renpartij wordt de wachtpartij en de wachtpartij wordt een mikpartij (partij één).

Tips voor de lesgever

Loopt 't – Loopt de organisatie?

<i>Probleem</i>	<i>Tips</i>
De renners nemen twee zakjes mee?	• Nog een keer extra één zakje heen en weer brengen.
De tellers letten niet goed op?	• Degene die scoort komt zelf de knijpers in de telbak doen.
De partijenindeling roept conflicten op?	• Indelen door loting, geboortedatum, eerste letter naam, etc.
Partijen eerlijk samenstellen?	• Indelen op ren- of mikvermogen.
De miktijd is te kort?	• Meer pittenzakjes, zodat er langer gelopen moet worden.

Lukt 't – Lukt het mikken bijna?

<i>Probleem</i>	<i>Tips</i>
De mikkers scoren gemiddeld minder dan één uit vier?	• Korf vergroten. • Korf verlagen (wel boven dunkstand). • Kast en bank 50 cm dichter bij de korf.
Eén mikker scoort weinig; minder dan één uit vier?	• Kleinere bal/ zwaardere bal. • Aanwijzing: ga dicht bij de korf staan, kijk over de bal heen naar de korf. Veer een beetje in en gooi rustig.



Lukt 't – Lukt het mikken goed ?

Probleem	Tips
De mikkers scoren vaak vanaf mikplek 3?	<ul style="list-style-type: none"> • Korf hoger. • Kast 50 cm verder naar achteren
Eén mikker scoort vaak vanaf mikplek 3?	<ul style="list-style-type: none"> • Nieuwe regel: als je drie keer gescoord hebt van plek 3 krijg je een lintje en moet je vanachter de kast gaan schieten. • Twee korven opstellen: één op twee meter en één op drie en een halve meter en de hoogste levert dubbele punten op.
Nog te weinig samenwerking?	<ul style="list-style-type: none"> • Laat met twee ballen spelen, waarbij de vrije speler de bal moet aanspelen naar de mikker.

Leeft 't – Leeft het spel?

Probleem	Tips
De aandacht voor zorgvuldig mikken neemt af?	<ul style="list-style-type: none"> • Puntentelling aanpassen. De grond is één punt, de bank drie punten en de kast vijf punten. Ze moeten dan beter inschatten wat de kansen zijn.
Teams werken niet samen, maar tegen elkaar?	<ul style="list-style-type: none"> • Wedstrijdjes tussen de twee mikteams. Welk team heeft binnen de tijd de meeste punten?
Andere tijdacties?	<ul style="list-style-type: none"> • De bal 100 keer overspelen naar elkaar.

Korfbal drie tegen twee

De derde activiteit is het eindspel zoals dit in de map 'Kennis maken met korfbal' is beschreven. Dit spel is nog iets eenvoudiger te maken door met twee korven te spelen waar de aanvallers op mogen scoren. Als uitbouw kan dan één korf weg gehaald worden. Wanneer er geen twee korven in de zaal aanwezig zijn kan ook met twee korven en twee baskets gespeeld worden.

In het volgende LO nummer wordt het scoortikspel beschreven.

Correspondentieadres: CA. Hazelebach@planet.nl