



# KanJam

## ‘Plezier, ontspanning, uitdaging en teamwork in één nieuw spel’

*KanJam is een frisbee spel wat is over komen waaien uit Amerika. Een twee tegen twee spel waarbij werpen en teamwork samen komen in een uitdagend spel voor in je gymles. In dit artikel lees je het ontstaan van het spel, de belangrijkste regels en hoe we dit toepasbaar kunnen maken in het bewegingsonderwijs.*

**Door: Robbin Beukhof**

### De ontwikkeling van KanJam

KanJam is ontstaan in de jaren '80 door twee schoolvrienden Charles Sciandra en Paul Swisher uit Buffalo, New York. Oorspronkelijk heette het spel Trash Can Frisbee. Het werd in die tijd vooral lokaal gespeeld. Sciandra en Swisher richtte midden jaren '90 een bedrijf op en vroegen een patent aan. Dit kwam er niet omdat het teveel overeenkomsten had met het spel Tiddlywinks. Na jaren van obstakels en ontwikkeling werd het in 2005 officieel op de markt gebracht als KanJam.

De verkoop richtte zich vooral op scholen in de buurt van North Tonawanda, de plek waar Swisher werkte als docent wetenschappen. In 2006 verkocht Swisher zijn deel aan Mitchel Rubin. Sciandra and Rubin reorganiseerde het bedrijf en veranderde de naam in KanJam LCC, een bedrijf dat zich meer ging richten op de omzet en klantvriendelijkheid. Na deze belangrijke verandering groeide het bedrijf en verkocht het in 2007 ruim 14.000 KanJam spellen. Het spel kreeg steeds meer bekend-

heid en wordt nu gespeeld in alle staten van Amerika, Canada, de Cariben, Australië, Nieuw Zeeland en in grote delen van Europa.

### Het spel

Het spel wordt gespeeld met twee plastic tonnen die 50 feet (circa 15 meter) uit elkaar staan en een disc (de frisbee). Een toss of vergelijkbare methode kan worden gebruikt om te bepalen welk team als eerste gooit. Elk team heeft hetzelfde aantal rondes, vergelijkbaar met innings in honkbal. De spelers van hetzelfde team staan bij de tegenovergestelde doelen en zijn achtereenvolgens werper en ontvanger. De werper gooit de disc en indien nodig helpt de ontvanger door de disc tegen de zijkant, of in het doel te slaan. De disc mag de grond niet raken en mag slecht eenmaal geraakt worden door de ontvanger.

Vervolgens zijn de rollen omgedraaid. Na zowel werper als ontvanger te zijn geweest is de beurt voorbij en wordt de KanJam disc overhandigd

aan de tegenpartij voor hun beurt. Het spel gaat door zolang geen van de teams 21 punten bereikt heeft, of een 'Instant Win' gegooid heeft.

## Regels

Spelers moeten bij het werpen achter de ton staan. Wanneer dit niet gebeurt worden geen punten toegekend.

Wanneer de disc eerst de grond en dan de ton raakt worden geen punten toegekend.

Wanneer de ontvanger de disc vangt, draagt of meerdere malen aanraakt worden geen punten toegekend.

Wanneer een teamlid het andere team opzettelijk hindert, worden drie punten toegekend aan het team dat aan de beurt is tenzij deze op 19 of 20 punten staan. Dan worden respectievelijk twee en één punten toegekend.

Om te winnen moet een team precies 21 punten scoren. Wanneer een team over de 21 punten gaat worden alle gescoorde punten van het huidige puntentotaal afgetrokken. Bijvoorbeeld team A heeft 19 punten en scoort een bucket (drie punten). Omdat men op 22 punten zou komen is het teveel en worden alle 3 punten van het totaal afgetrokken, waardoor team A nu  $19 - 3 = 16$  punten heeft.

Elk team heeft hetzelfde aantal beurten, tenzij een 'Instant Win' gegooid wordt. Wie het eerste aan de beurt is wordt tijdens de toss bepaald. Het team dat als laatste aan de beurt is heeft 'The Hammer' (de laatste worp), wat over het algemeen als groot voordeel gezien wordt. In het geval van een gelijkspel wordt een verlenging gespeeld. Beide teams spelen één volledige beurt (dus zowel werper als ontvanger). Het team met de meeste punten heeft gewonnen. Als het nog steeds gelijk is herhaalt de verlenging zich, net zo lang totdat er een winnaar is.

## Punten scoren

Dinger 1 punt: de ontvanger verandert de KanJam disc van richting en deze komt tegen de zijkant of bovenkant van de Kan.

Deuce 2 punten: directe treffer, zonder hulp van de ontvanger gooit de werper de KanJam disc direct tegen de Kan. In het zeldzame geval dat de KanJam disc door de 'brievbus' gegooid wordt, maar er weer uitvliegt, telt deze voor twee punten.

Bucket 3 punten: Slam Dunk, de ontvanger verandert de KanJam disc van richting waardoor deze via de bovenkant, of door de brievbus in de Kan komt.

Instant Win: directe treffer, zonder hulp van de ontvanger gooit de werper de KanJam disc in de brievbus, of via de bovenkant in de kan. Bij een 'Instant Win' is het spel altijd direct afgelopen (ondanks het feit dat het aantal beurten nog niet gelijk is).

## KanJam in het LO-curriculum

KanJam past goed binnen het curriculum omdat het meerdere aspecten kenmerkt. Denk hierbij aan werpen en mikken, maar ook samenspel komt ruim aan bod. Verder biedt het spel ontspanning maar tegelijkertijd competitie. Sta je als team ver achter, dan heb je altijd de mogelijkheid het spel te winnen door een 'Instant Win' te gooien, daardoor blijft het spel spannend tot op het eind. Het spel verbetert de coördinatie en zorgt voor een gezonde competitie zonder fysiek contact. Het spel is vernieuwend en anders dan andere spellen. Het kan zowel binnen als buiten goed gespeeld worden. Per niveau is het makkelijk aan te passen door te spelen met de afstand tussen de twee tonnen.

Via de appstore is er zowel voor Iphone als Android een app te downloaden. Met deze app heb je altijd de regels bij de hand en kunnen de scores eenvoudig bij gehouden worden door de leerlingen zelf.

Via de officiële KanJam site is een flyer te downloaden om als aankondiging te gebruiken voor bijvoorbeeld een toernooi binnen school. Op het Rembrandt College zijn we begonnen met een interne competitie waarvoor zowel docenten teams als leerlingen teams zich kunnen inschrijven. In pauzes of na school tijd worden de wedstrijden gespeeld.

## Meer informatie

Heb je interesse om het spel beter te leren kennen, wil je meer informatie over de sport kanjam, kijk dan eens op [www.kanjam.com](http://www.kanjam.com) of kijk eens naar het volgende filmpje via youtube: [www.youtube.com/watch?v=jWsB3YFG4hE](http://www.youtube.com/watch?v=jWsB3YFG4hE)

De foto's zijn gehaald van de site [kanjam.com](http://kanjam.com)

Robbin Beukhof is docent lichamelijke opvoeding op het Rembrandt College in Veenendaal, een school voor vmbo-t, havo en vwo. ◀

Advertentie

SNOWBREAKS.NL  
BY ROCKS n RIVERS

"Je gaat met leerlingen op pad en kunt er voor de volle 100% op vertrouwen dat de reis veilig en goed georganiseerd is."

Outdoor Sportdagen  
Survivalkampen  
Bergsportkampen  
Wintersportkampen

"De samenwerking tussen Rocks 'n Rivers, leerlingen en docenten verliep fantastisch."

ROCKS n RIVERS  
OUTDOOR & EVENEMENTEN

SEA toers  
de Mol-Putten

[www.snowbreaks.nl](http://www.snowbreaks.nl) | [www.rocksn-rivers.nl](http://www.rocksn-rivers.nl)

Contact:

[R.Beukhof@rembrandt-college.nl](mailto:R.Beukhof@rembrandt-college.nl)