

Methodiek hockey, leerjaar 1 VO (3)

Via de site Kennisnet en Wikiwijs kun je toegang krijgen tot leermiddelen voor het vak Lichamelijke Opvoeding zowel voor primair onderwijs als voor voortgezet onderwijs. Met sterren en een keurmerksysteem staat de kwaliteit aangegeven. Eén van de leermiddelen die met een keurmerk is aangegeven is de Methodiek hockey voor leerjaar 1 in het VO van Danny Wals van het Pascal College. Dit leermiddel is in samenwerking met de redactie bewerkt. In vorige artikelen is aandacht besteed aan voorfase oefeningen (paragraaf 0.1) en vereenvoudigde spelen (positiespelen, paragraaf 1.1). Nu komen partijvormen aan bod (paragraaf 2.1).

TEKST: DANNY WALIS

Partijvormen

Ondanks dat er binnen de vereenvoudigingen ook al in partij gerelateerde vormen wordt gewerkt, worden er ook nog partijvormen aangeboden. De partijvormen die hieronder beschreven zijn, zijn vormen waarbij er nog steeds sprake is van een vereenvoudiging van het 11 tegen 11. Echter zijn dit vormen die gebruikt worden als eindvorm. Dit zijn partijvormen waarbinnen de leerlingen de hockeyhandelingen leren toe te passen.

Hier wordt ook weer gebruikt gemaakt van vereenvoudigde spelregels. Het doel hiervan is dat de leerlingen de basisprincipes van het spel leren begrijpen en toe te passen. Door spelregels gefaseerd in te voeren geven we leerlingen de tijd en ruimte om de bedoeling van spelregels door te krijgen en daar ook naar te handelen. Van ieder spel wordt een beschrijving en afmeting van het veld gegeven. De spelen kunnen makkelijker of moeilijker worden gemaakt.

Contact:

D.Wals@pascalcollege.org

Foto's:

Anita Riemersma

Referentie

Siebelink, C. (2012). Allemaal uitblinkers, F-pupillen. Zeist: KNVB.

Kernwoorden:

hockeymethodiek, hockey voorfase oefeningen, hockey vereenvoudigde spelen, hockey partijvormen

Makkelijker maken:

- het veld vergroten
- het doel van de tegenstander vergroten.

Moeilijker maken:

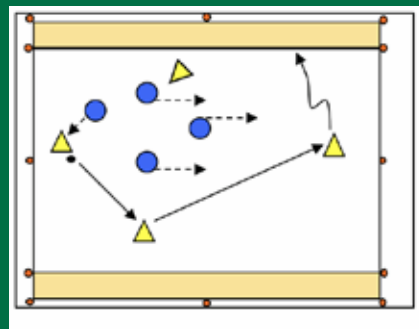
- 5 tegen 5 spelen
- het veld kleiner maken
- het doel van de tegenstander kleiner maken.

2.1 Partijvormen

Het verbeteren van uitspelen van de één tegen één situatie om kansen te creëren

2.1.0 4 tegen 4 lijndribbel

Doel: het verbeteren van het drijven en dribbelen met de bal.



Afmetingen:

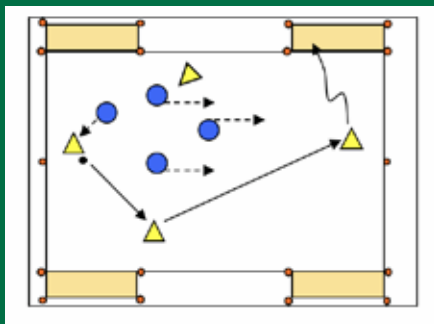
veld 40 meter x 20 meter
doelvlak 40 meter x 1 meter.

Beide partijen kunnen scoren door de bal over de achterlijn van de tegenstander te dribbelen en daarna te controleren. Wanneer de bal uit gaat, wordt er vervolgd met een pass of dribbel door de partij die hier recht op heeft.



2.1.1 4 tegen 4 lijndribbel met vier doelvlakken

Doel: het verbeteren van het drijven en dribbelen met de bal.



Afmetingen:

veld: 40 meter x 20 meter

doelvlak: 10 meter x 1 meter

Beide partijen kunnen scoren door de bal over de achterlijn van het doelvlak van de tegenstander te dribbelen en daarna te controleren. Wanneer de bal uit gaat, wordt er vervolgd met een pass of dribbel door de partij die hier recht op heeft.

▲ Foto 1 Forehandstop

2.2 Partijvormen

Het verbeteren van het scoren, het benutten van kansen

2.2.0 4 tegen 4 basisvorm

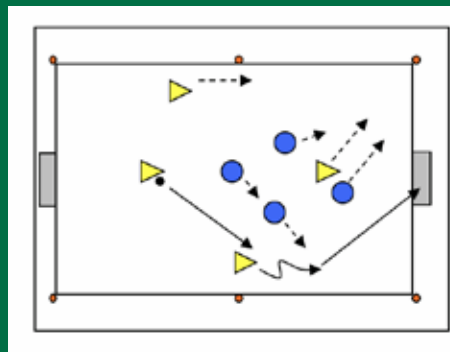
Doel: het verbeteren van het schieten op doel.

Afmetingen:

veld: 40 meter x 20 meter

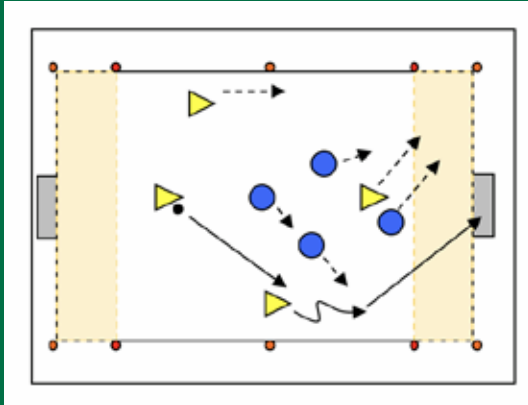
doel: 3 meter x 1 meter.

Beide partijen kunnen scoren door de bal in het doel van de tegenstander te schieten. Wanneer de bal uit gaat, wordt er vervolgd met een pass of dribbel door de partij die hier recht op heeft. Er wordt gespeeld met corners.



2.2.1 4 tegen 4 basisvorm met scoorvak (cirkel)

Doel: het verbeteren van het schieten op doel.



Afmetingen:

veld: 40 meter x 20 meter
doel: 3 meter x 1 meter

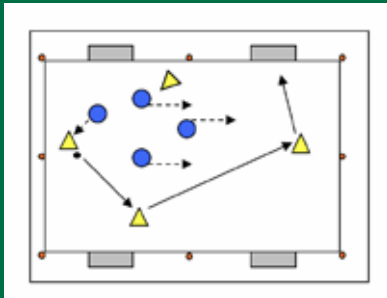
Beide partijen kunnen scoren door de bal in het doel van de tegenstander te schieten. Het doelpunt telt alleen wanneer een aanvaller de doelpoging onderneemt in het scoorgebied (cirkel) voor het doel van de verdedigers. Raakt een verdediger de bal hierbij aan, dan telt het doelpunt. Raakt de verdediger de bal aan, bij een doelpoging van buiten het scoorgebied en gaat de bal in het doel, dan is er sprake van een corner. Wanneer de bal uit gaat, wordt er vervolgd met een pass of dribbel door de partij die hier recht op heeft. Er wordt gespeeld met corners.

Het verbeteren van het positieospel in de opbouw

2.3 Partijvormen

2.3.0 4 tegen 4 met vier doeltjes

Doel: het verbeteren van het passen, aannemen van de bal en vrijlopen.



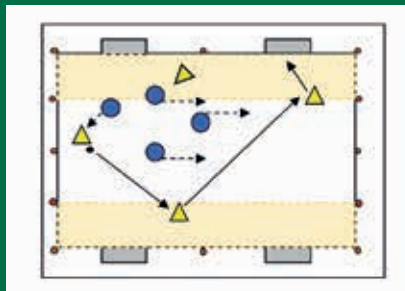
Afmetingen:

veld
40 meter x 20 meter
doel
3 meter x 1 meter

Beide partijen kunnen scoren door de bal in één van de twee doeltjes van de tegenpartij te schieten. Wanneer de bal uit gaat, wordt er vervolgd met een pass of dribbel door de partij die hier recht op heeft.

2.3.1 4 tegen 4 met vier doeltjes en scoorvak (cirkel)

Doel: het verbeteren van het passen, aannemen van de bal en vrijlopen.



Afmetingen:

veld 40 meter x 20 meter
doel 3 meter x 1 meter

Beide partijen kunnen scoren door de bal in één van de twee doeltjes van de tegenpartij te schieten. Het doelpunt telt alleen

wanneer een aanvaller de doelpoging onderneemt in het scoorgebied (cirkel) voor het doel van de verdedigers. Raakt een verdediger de bal hierbij aan, dan telt het doelpunt. Raakt de verdediger de bal aan, bij een doelpoging van buiten het scoorgebied en gaat de bal in het doel, dan is er sprake van een corner.

Wanneer de bal uit gaat, wordt er vervolgd met een pass of dribbel door de partij die hier recht op heeft.



Foto 2: backhandstop