



LESPAKKET SCHOOLKORFBAL

KORFBAL OP HET BASISONDERWIJS

KORFBAL OP HET BASISONDERWIJS



Korfbal heeft altijd een plaats gehad in het bewegingsonderwijs, vooral in het basisonderwijs. Het Koninklijk Nederlands Korfbalverbond vindt het belangrijk dat leerlingen op een leuke en uitdagende manier kennis kunnen maken met korfbal en dat beginnende en nog onervaren korfballers bij een vereniging snel de basisdoelingen van het spel leren kennen.

De lessenserie uit het basisonderwijs (ontwikkeld in samenwerking met de Stichting Leerplan Ontwikkeling – doorlopende leerlijnen) zijn al gedurende lange tijd zeer succesvol.

Jaarlijks nemen duizenden leerlingen van het basisonderwijs deel aan korfbalactiviteiten die door korfbalverenigingen georganiseerd worden.

Mede vanwege de groeiende samenwerking tussen het onderwijs en sportverenigingen op het gebied van inschoolse-, tussenschoolse- en naschoolse projecten is besloten om de tekst te digitaliseren. Dat betekent dat de lesmappen die voorheen fysiek aan te schaffen waren, zijn vervangen door het document dat je nu voor je hebt. Deze vernieuwde opzet maakt het mogelijk de leskaarten actueel te houden en eventueel aan te vullen met mogelijke lesinvullingen. Voor vervolglesen bij een club verwijzen we naar het boek 'Korfbal, samen scoren'.

Wij wensen iedereen veel succes met de lessen korfbal.

Namens het KNKV

Leon Simons, projectleider Schoolkorfbal.



INHOUDSOPGAVE

INFOKAART 1	Introductie & Uitgangspunten	4
INFOKAART 2	Organisatie van de les & Visie	6
INFOKAART 3	Opbouw / indeling van de les	9
THEMAKAART 1	Scoren	10
DOCENTKAART 1	Tips bij het scoren + uitbouw scoren	11
THEMAKAART 2	Samenspelen	13
DOCENTKAART 2	Tips bij het samenspelen + uitbouw samenspelen	14
THEMAKAART 3	Korfbalspel	17
DOCENTKAART 3	Tips bij het korfbalspel + uitbouw korfbalspel	18
THEMAKAART 4	4Korfbal	19
DOCENTKAART 4	Tips bij 4Korfbal	20
EXTRA OEFENSTOF SCOREN		21
EXTRA OEFENSTOF SAMENSPELEN		23
TOERNOOI SCHOOLKORFBAL		25



BELANGRIJK!

Dit bestand bevat een interactief menu.
Klik op een hoofdstuk of bijlage om hier
naar toe te gaan.

INTRODUCTIE VAN KORFBAL IN HET BASISONDERWIJS EN BIJ DE VERENIGING

HET DOEL VAN HET PROJECT IS:

- het aanbieden van oefen- en spelvormen om korfbal te introduceren op school;
- het bieden van een overzichtelijk geheel van info- en leskaarten die in school en bij elke korfbalvereniging gebruikt kunnen worden;
- het kunnen werken met overzichtelijke werkvormen die goed aansluiten bij wat in de school gebruikelijk is.

Er is gestreefd naar een overeenkomstige aanpak van de lessen voor zowel de school als bij de vereniging. De inhoud is zodanig samengesteld dat alle leerlingen/spelers met 'succes' kunnen deelnemen in een makkelijke, overzichtelijke organisatie gedurende een reeks van lessen.

DE INSTRUCTIE IS BEDOELD VOOR:

- (vak)leerkrachten basisonderwijs en voortgezet onderwijs;
- Beweging, Sport en Maatschappij leerlingen;
- Vrijwilligers van korfbalverenigingen die les komen geven in de schoolsituatie;
- Trainers die de kinderen binnen krijgen als vervolg op de sportoriëntatielessen;
- Trainers van beginnende en onervaren korfballers.

De leskaarten zijn geschreven voor het aanbieden van korfbal aan leerlingen in de leeftijd 6 t/m 10 jaar (groep 3 t/m 6) van het basisonderwijs. Met de extra oefenstof kunnen de lessen prima worden aangepast voor de groepen 7 en 8. De themakaarten zijn zo opgesteld dat er door de kinderen vrij zelfstandig in diverse stations kan worden gewerkt. De bijbehorende docentkaarten zijn geschikt gemaakt om de (vak)leerkrachten te ondersteunen met praktische tips en uitbouw mogelijkheden.

Het uitgangspunt is dat de leerlingen in voldoende mate allerlei andere spelvormen in de voorgaande lessen bewegingsonderwijs hebben gehad. Zij zijn gewend om zelfstandig in groepjes activiteiten uit te voeren. Afhankelijk van het motorische en sociale niveau van de kinderen zullen de organisatie- en spelvormen aangepast moeten worden.

De leskaarten geven de begeleider veel steun om het project uit te voeren. De leskaarten zorgen er ook voor dat de leerlingen na de eerste introductieles kunnen helpen bij het opstarten en organiseren van de lessen.

Het KNKV kan scholen en verenigingen ondersteuning bieden. Wil je hier informatie over, kijk dan op www.school-korfbal.nl of stel je vraag via schoolkorfbal@knkv.nl.



DE UITGANGSPUNTEN

Bij de korfbaloriëntatielessen wordt uitgegaan van de visie van het KNKV. Het gaat altijd om:

- scoren
- samenspelen om te scoren
- voorkomen van scoren (vaak verdedigen genoemd)

In het kader van de oriëntatielessen wordt eerst aandacht besteed aan het 'scoren' en 'samenspelen'. Dat is leuk voor de leerlingen om te doen en vormt de basis om snel tot spelen over te gaan. Ook komt het onderscheppen ("afpakken") van de bal, aan de orde, want als je de bal hebt, kun je gaan samenspelen om te gaan scoren.

De uitgewerkte spelvormen passen goed in de leerlijnen die zijn opgesteld voor het bewegingsonderwijs op het basisonderwijs.

VAN BELANG IS VERDER:

- geef de leerlingen veel beurten;
- zorg voor veel herhalingen;
- geen lange wachttijden;
- probeer te spelen met zo klein mogelijke partijen.

In de praktijk blijkt dat 'beginners' na zo'n 20 schotpogingen beter leren te scoren. Daarna gaan ze al snel 2 tot 3 maal raak schieten (op 5 pogingen), mits de hoogte van de korf aangepast wordt aan het kunnen van de deelnemers.

In de spelsituaties kiezen we er (voor de introductielessen) zo veel mogelijk voor om met 3 spelers in een team te spelen. Dan moet iedereen wel mee doen en krijgt ook iedereen de bal. Bij het spelen van 3 tegen 2 hebben de spelers 30% meer balcontact dan bij 4 tegen 3.

Het resultaat van de lessen is dat de leerlingen veel plezier en eigen waarde ontwikkelen bij het spelen van korfbal en korfbalachtige spelvormen.



DE ORGANISATIE VAN DE LES

Terug naar
inhoudsopgave

INFOKAART 2

Het project gaat ervan uit dat twee keer of drie keer achter elkaar een les wordt aangeboden.

De eerste les is een introductie in korfbal waarin de thema's scoren, samenspelen en korfbalspel aan bod komen. De volgende lessen zijn herhalingen en/of een uitbouw van de opzet van de eerste les. Ook kunnen er aanpassingen gedaan worden aan het niveau van de groep door middel van de uitbouw die op de docentkaarten gegeven worden. Wanneer korfbal drie keer wordt aangeboden is de kans op een werkelijk leerresultaat groot. Om leerlingen goed te laten ervaren wat korfbal is, kan volstaan worden met twee lessen.

De lessen draaien om 3 thema's, te weten: scoren, samenspelen en een korfbalspel.

Bij de inrichting van de les wordt er uitgegaan van 45 minuten, met groepen van 24-32 leerlingen. Elk thema komt gedurende 15 minuten aan bod (inclusief uitleg).

MATERIAAL:

- Liefst 4 korven, maar de praktijk is meestal: twee korven en twee baskets in een gymzaal. (Het kan gebeuren dat een basket niet op een passende hoogte kan worden gezet. Zorg er dan voor dat de 'grotere' leerlingen bij de basket werken);
- Korfbalballen;
- Lintjes / hesjes - voor het maken van partijen;
- Pylonen, standers, e.d.;
- Ballen;
- Hoepels;
- Stopwatch.



De visie van het KNKV over Jeugdkorfbal is gestoeld op twee belangrijke componenten, namelijk allereerst de (ontwikkeling van) sportbeleving van de jeugd zelf en de maatschappelijke ontwikkelingen.

SPORTBELEVING:

Het spel moet plezierig, uitdagend, snel, dynamisch en vooral laagdrempelig voor de jeugd zijn.

Er moet veel en veelzijdig bewogen kunnen worden met voldoende afwisseling. Er moet verder sprake zijn van een vereenvoudigde regelgeving, voldoende leermomenten en een eenvoudige organisatie.

MAATSCHAPPELIJKE ONTWIKKELINGEN:

In het kader van de slogan Korfbal, Iedereen doet mee! dienen de korfbalvormen laagdrempelig te zijn, zodat alle jeugd gemakkelijk in kan stappen. De korfbalvormen moeten alle doelgroepen kunnen bedienen en korfbal in clubverband moet naadloos aansluiten op het bewegingsonderwijs.

SPELVORM 4KORFBAL:

Deze vorm voldoet in hoge mate aan bovenstaande eisen en wordt zowel gebruikt voor schoolkorfbaltoernooien (basisonderwijs) als in competitieverband.



BEGINSITUATIE:

SPEELVELD: Eén vak van maximaal 24m x 12m en minimaal 20m x 12m.

POSITIE KORF: Op 1/5 van het vak gemeten vanuit achterlijn.

AANTAL SPELERS: 4 spelers, waarvan 2 jongens en 2 meiden.

SPEELDUUR: Korfbalcompetitie (E- + F-categorie): 4 x 10 minuten. Na de 10e en de 30e minuut time-out van 1 minuut. Na 20 minuten is de rust van 5 minuten.

RICHTLIJN TOERNOOI: Minimaal 10 minuten maar gangbaar is 2x10 minuten met een korte rust. Voor toernooien is de speelduur naar keuze.

SPELERSWISSELS: Onbeperkt wanneer het spel stilligt.

SPELBEDOELING:

- Welk team scoort de meeste doelpunten?
- Door de bal te onderscheppen kun je gaan aanvallen.
- Door samenspel in positie komen om te scoren.

SPELREGELS:

- Niet lopen of dribbelen met de bal;
- Niet alleen spelen;
- Beschermd balbezit;
- Er mag slechts één tegenstander voor de balbezitter staan om te verdedigen/hinderen;
- Jongens verdedigen jongens en meisjes verdedigen meisjes bij groep 8 en vanaf de E-categorie binnen de korfbalcompetitie;
- Bij groep 3,4,5 & 6 en binnen de F-categorie mag sexeverdeling worden losgelaten;
- Doelen mag te allen tijde. De regel 'verdedigd' is bij de groepen 3 t/m 8 van schoolkorfbal en de F-categorie binnen de korfbalcompetitie niet van toepassing. Vanaf de E-categorie binnen de korfbalcompetitie mag je alleen doelen in vrije positie;
- Bij onreglementair hinderen (slaan, duwen) van de schutter volgt een strafworp;
- Een strafworp is een vrije doelpoging van 2,5 meter afstand;
- De bal maximaal 10 seconden in bezit houden.



OPBOUW EN INDELING VAN DE LES

Terug naar
inhoudsopgave

INFOKAART 3

In les 1 en 2 komen drie thema 's aan bod, te weten:

- Scoren
- Samenspelen
- Korfbalspel

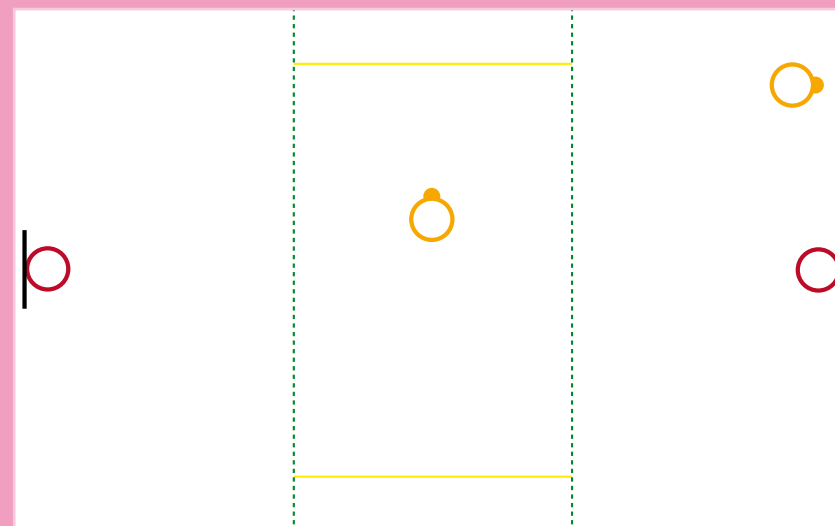
In les 1 komen deze drie thema 's aan bod en in les 2 kan er naast een herhaling van oefenstof tevens een uitbouw worden aangebracht met behulp van de docentkaarten.

Bij een les van 45 minuten duurt elke ronde 15 minuten.

In les 3 wordt een toernooi 4Korfbal gespeeld.



DE ZAAL KAN ALS VOLGT VERDEELD WORDEN:



SAMENSPELEN

KORFBAL SPEL

SCOREN



= korf



= basket

THEMAKAART 1**PYLONENROOF****ORGANISATIE:**

- 2 situaties.
- 10 kinderen: per miksituatie 1 schutter, 1 rebounder en 3 wachters.

ARRANGEMENT PER SITUATIE:

- 1/5 van de zaal afgezet met banken als wachtplek.
- 1 korf of 1 basket als doel, op 2,5 meter hoogte.
- 1 lijn op 3 meter afstand van de korf als mikplaats.
- 5 pylonen/dopjes .
- 1 korfbal.

OPDRACHT:

- De schutter probeert te scoren zodat hij een pylon mag wegroven bij de andere korf.
- De rebounder staat onder de korf en probeert de bal zo snel mogelijk te vangen en terug te spelen naar de nieuwe schutter.

STARTREGELS:

- Functies verdelen: 1 schutter, 1 rebounder en 3 wachters.
- De schutter begint bij de 3-meterlijn.
- Heeft de schutter gescoord, dan rooft hij/zij één pylon weg bij de andere korf.
- Na elk schot wordt gewisseld van functie. Schutter wordt rebounder - rebounder wordt wachter - eerste wachter wordt schutter.
- Liggen alle pylonen bij jouw korf, dan heb je gewonnen.

REGELS SCHUTTER:

- Schieten alleen achter de lijn.

REGELS REBOUNDER:

- Mag de bal van de tegenstanders niet aanraken.



UITLEG SCHOTTECHNIEK

- Handsen achter de bal
- Bal voor je neus en kijk over de bal naar de korf
- Een klein beetje inveren en dan opspringen
- Wijs de bal na



>> TIPS BIJ HET SCOREN

LOOPT HET?	TIPS	LUKT HET BETER?	TIPS
<ul style="list-style-type: none"> • Weinig mikbeurten? 	<ul style="list-style-type: none"> • Meer situaties en kleinere groepjes maken. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lukt het scoren? (3 van de 5 pogingen raak?) 	<ul style="list-style-type: none"> • Afstand vergroten naar 3,5 of 4 meter. • Geef advies over de manier van schieten, om de techniek te verbeteren. • Korf verhogen naar 3 meter.
<ul style="list-style-type: none"> • Onduidelijk welke bal bij welke schutter hoort? 	<ul style="list-style-type: none"> • Verschillende kleuren ballen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Blijf je na een schot in balbezit? 	<ul style="list-style-type: none"> • De rebounder probeert alle ballen van de grond te houden. Schat van tevoren dus al in waar de bal gaat vallen. • 3 keer gevangen zonder dat de bal de grond raakt telt als een punt.
<ul style="list-style-type: none"> • 1/5 van de zaal te klein? 	<ul style="list-style-type: none"> • Het veld is klein om meer ruimte te krijgen voor het korfbalspel in het midden van de zaal. • Als er 2 korven zijn dan kunnen ze in de lengte van de zaal opgesteld worden. 		
LUKT HET BIJNA?	TIPS	LEEFT HET?	TIPS
<ul style="list-style-type: none"> • Is het scoren te moeilijk? 	<ul style="list-style-type: none"> • Zet de korf 50 cm lager. • Gebruik een grotere korf. • Afstand verkleinen naar 2,5 of 2 meter. 	<ul style="list-style-type: none"> • Andere wedstrijdverbanden. 	<ul style="list-style-type: none"> • Best of three spelen. • Probeer zo snel mogelijk te winnen (op tijd). • Drietallen tegen elkaar winnaars blijven staan.
<ul style="list-style-type: none"> • Schiet het kind steeds te hard of te zacht? 	<ul style="list-style-type: none"> • Schiet je te hard moet de volgende bal iets zachter. • Eerst rustig kijken naar de korf en dan mikken. 	<ul style="list-style-type: none"> • Heeft de rebounder uitdaging? 	<ul style="list-style-type: none"> • De rebounder mag de bal van de ander wegtikken.

THEMAKAART 2**TIENBAL****ORGANISATIE:**

- 10 kinderen: 2 teams van 3 en 1 kameleon*, 2 tellers en 1 tijdwaarnemer.

ARRANGEMENT:

- 2/5 van de zaal afgezet met banken als wachtplek.
- 3 gele lintjes voor 1 team.
- 1 rood lintje voor de kameleon.
- één korfbal.
- 1 stopwatch.
- 6 pylonen als telsysteem.

OPDRACHT:

- De balbezittende partij probeert de bal 6 keer over te spelen. Wie haalt de meeste punten?
- De niet-balbezittende partij probeert de bal te onderscheppen.

STARTREGELS:

- Functies verdelen: 2 partijen, kameleon en tellers.
- 6 keer overspelen is een punt.
- Na het onderscheppen van de bal of scoren van een punt wissel je van functie.

REGELS SPELER:

- Als de bal de muur of de bank raakt is hij uit. De andere partij krijgt de bal.
- Er mag niet worden gelopen of gedribbeld met de bal in de handen.
- Er mag maar één tegenstander tegelijk voor de balbezitter staan.
- De bal mag niet uit de handen worden getikt/gepakt.
- Je mag elkaar niet aanraken.

REGELS TELLER:

- Als er een punt is gescoord leg je voor dit team een pylon om.

WISSELREGELS:

- Bij 3 punten voor één partij of na 3 minuten spelen wordt gewisseld met de wachters.

* Een kameleon is een speler die altijd meedoet bij een aanvallende partij (overtal)



TIPS BIJ HET SAMENSPELEN >>

DOCENTKAART 2

UITLEG PIVOTEREN / ÉÉN HAND GOOIEN

- Pivoteren is het verplaatsen van één been (pivotbeen), terwijl het andere blijft staan (standbeen).
- De balbezitter creëert zo ruimte om de bal met één hand te gooien.
- De voeten staan in schredestand met de linkervoet voor (rechtshandige werper).
- De bal ligt op de volle hand.
- De hand is achter het hoofd, de rechterschouder draait automatisch naar achteren.
- De bal langs het oor naar voren brengen.
- Het lichaamsgewicht verplaatst zich van de rechervoet naar de linkervoet.
- Wijs de bal na in de richting van het 'doel'.

LOOPT HET?	TIPS
<ul style="list-style-type: none"> • Ander aantal kinderen? • Bij 8 of 9 spelers. • Bij 6 spelers. 	<ul style="list-style-type: none"> • Blijf 4 tegen 3 spelen en wissel door. • 1 wachter doet tel- en tijdfunctie. • 3 tegen 2 spelen en 1 wachter.
<ul style="list-style-type: none"> • Veel onrust in het spel? 	<ul style="list-style-type: none"> • Scheidsrechter aanstellen. • Extra regels bijvoorbeeld: niet duiken op de bal.

LUKT HET BIJNA BIJ DE AANVALLERS?	TIPS
<ul style="list-style-type: none"> • Het lukt de aanvallers niet regelmatig over te spelen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Extra kameleon: in over tal 3 tegen 3 spelen met 2 kameleons. • Met 1 verdediger beginnen en bij elke score een verdediger erbij (tot 3) en dan pas een punt. • Aanwijzingen over schijnbewegingen, tempo van spelen of verschillende afspeelmannieren. • Stap met één been uit om je tegenstander heen. • Verdedigers vragen meer afstand te houden; blijf op armlengte afstand verdedigen.
<ul style="list-style-type: none"> • De spelers vergeten vrij te lopen? 	<ul style="list-style-type: none"> • Stimuleer ze en maak ze ervan bewust dat na het gooien direct weer vrijgelopen moet worden.
<ul style="list-style-type: none"> • Wordt de ruimte goed benut? 	<ul style="list-style-type: none"> • Leg het spel stil en laat zien hoe dicht ze op elkaar spelen en hoeveel ruimte ze niet gebruiken. • Liever niet over andere speler heen want die ballen worden sneller onderschept.
<ul style="list-style-type: none"> • Komen alle kinderen wel aan de bal? • Een kind krijgt weinig de bal? 	<ul style="list-style-type: none"> • Een goede medespeler (stiekem) vragen om extra op deze speler te letten en zo mogelijk aan te spelen.

>> TIPS BIJ HET SAMENSPELEN >>

PIVOTEREN / ÉÉN HAND GOOIEN



>> TIPS BIJ HET SAMENSPELEN

Terug naar
inhoudsopgave

LUKT HET BIJNA BIJ DE VERDEDIGERS?	TIPS	LEEFT HET?	TIPS
<ul style="list-style-type: none"> Het lukt de verdedigers niet regelmatig de bal te onderscheppen. 	<ul style="list-style-type: none"> Aanwijzing over kijken naar aanvaller en naar de balbezitter. Aanwijzingen over het moeilijk maken van het overspelen, bijvoorbeeld verdedig de gooiarm. 	<ul style="list-style-type: none"> Zijn beide teams niet even sterk? 	<ul style="list-style-type: none"> Maak andere teams.
LUKT HET BETER?	TIPS	<ul style="list-style-type: none"> Andere wedstrijdverbanden. 	<ul style="list-style-type: none"> Probeer zo snel mogelijk de 10 te halen (op tijd). Probeer zo vaak mogelijk over te spelen (record). Spelers van winnende teams krijgen een individueel punt. Steeds met andere teams spelen.
<ul style="list-style-type: none"> 6 keer overspelen lukt regelmatig. 	<ul style="list-style-type: none"> 7, 8, 9 of 10 keer overspelen en dan pas een punt. 3 tegen 3 spelen of 4 tegen 4 spelen. Je mag niet terugspelen naar degene van wie je de bal kreeg. 	<ul style="list-style-type: none"> Komen alle kinderen wel aan de bal of wordt door steeds dezelfde kinderen overgespeeld? 	<ul style="list-style-type: none"> Alle spelers moeten de bal één of twee keer hebben gehad, voor je kunt winnen.
<ul style="list-style-type: none"> Ga naar de vrije ruimte. 	<ul style="list-style-type: none"> Aanwijzing over kijken naar aanvaller en naar de balbezitter. Aanwijzingen over het moeilijk maken van het overspelen, bijvoorbeeld verdedig de gooiarm. 		

THEMAKAART 3

PARTIJTJE

ORGANISATIE:

- 10 kinderen: 2 teams van 3, 2 tellers, 1 tijdwaarnemer en 1 wissel.
Probeer de teams in te delen op ongeveer gelijkwaardig spelniveau.

ARRANGEMENT:

- 2/5 van de zaal afgezet met banken als wachtplek.
- 1 korf als doel midden in het vak, 2,5 meter hoog.
- 2 lijnen om recht van aanval te halen (gele lijnen van het volleybalveld).
- 3 gele lintjes voor 1 team.
- 6 pylonen als telsysteem.
- één korfbal.
- 1 stopwatch.

OPDRACHT:

- De balbezittende partij probeert te scoren door de bal in de korf te schieten, na recht van aanval te hebben gehaald.
- De niet-balbezitters proberen te voorkomen dat de aanvaller kan scoren en de bal te onderscheppen.

STARTREGELS:

- We spelen 3 tegen 3. Het liefst 2 dames en 1 heer of 1 dame en 2 heren.
- Eerst recht van aanval halen achter een lijn voor je mag scoren.
- Na het onderscheppen van de bal of scoren van een punt wissel je van functie.

REGELS SPELER:

- Als de bal de muur of de bank raakt is hij uit. De andere partij krijgt de bal.
- Er mag niet worden gelopen of gedribbeld met de bal in de handen.
- Er mag maar één tegenstander tegelijk voor de balbezitter staan.
- De bal mag niet uit de handen worden getikt/gepakt.
- Je mag elkaar niet aanraken.

REGELS TELLER:

- Als een punt is gescoord leg je voor het betreffend team een pylon om.

WISSELREGELS:

- Bij 3 punten voor één partij of 3 minuten spelen wordt gewisseld met de wachters.

TIP!

PROBEER DE BETERE AANVALLERS BEWUST TE MAKEN VAN HET AFVANGEN VAN DE BAL NA EEN SCHOT. ALLEEN ZO KUN JE IN BALBEZIT BLIJVEN NA HET NEMEN VAN EEN SCORINGSPOGING.

TIPS BIJ HET KORFBALSPEL

DOCENTKAART 3

LOOPT HET?	TIPS	• De spelers vergeten te schieten?	• Stimuleer het schieten en het bewustworden van het vrijstaan en kunnen nemen van een kans.
• Veld is te klein?	• 2/5 van een gewone gymzaal is erg klein, door de velden van mikken en samenspelen te verkleinen kan er meer ruimte voor het spel komen.		
• Wordt het verdedigen begrepen?	• Leg na het begin het spel kort stil en vraag: wie verdedig jij? Voorkom je met hoge hand dat hij kan schieten?		
LUKT HET BIJNA?	TIPS	LUKT HET BETER?	TIPS
• Zijn de verdedigers te sterk / lukt het scoren niet?	• In over tal 3 tegen 3 spelen met 1 kameleon. • 3 tegen 2 spelen zodat er meer ruimte ontstaat.	• Zijn de aanvallers te sterk?	• 4 tegen 4 spelen. • De bal maar 3 seconden vasthouden.
• Lukt het overspelen niet?	• Bied je aan naast de speler met bal. Als je de bal niet kan krijgen ga dan weg en probeer het opnieuw. • Liever niet in de ruimte want die ballen worden sneller onderschept.	• Blijf je na een schot in balbezit?	• Zet een rebound voordat er geschoten wordt. • Ga na een schot naar de korf toe om de bal te vangen.
• Lukt het scoren?	• Zet de korf lager. • Gebruik een grotere korf. • Geef advies over de manier van schieten.	• Krijgen medespelers ook kansen?	• Zie jij kansen voor een medespeler? • Kun je een medespeler kansen geven om te scoren?
• Wordt de ruimte om de korf heen goed benut?	• Bied je ook achter de korf aan om te schieten.	• Komen alle kinderen wel aan de bal? • Een kind krijgt weinig de bal?	• Een goede medespeler (stiekem) vragen om extra op deze speler te letten en zo mogelijk aan te spelen.
• Wordt er te snel geschoten?	• Probeer over te spelen en een kans dicht bij de korf te zoeken.	LEEFT HET?	TIPS
		• Zijn beide teams niet even sterk?	• Maak andere teams.
		• Andere wedstrijd verbanden.	• Na elke score wisselen van teams/spelers. • Na score wisselt de scorende speler.

THEMAKAART 4**TOERNOOI****ORGANISATIE:**

- 30 kinderen: 6 teams van 5 kinderen.
Wissel als teller en tijdwaarnemer.
Probeer de teams in te delen op ongeveer gelijkwaardig spelniveau.
- Ronde 1 Team 1 - Team 2 Team 4 - Team 5
- Ronde 2 Team 2 - Team 3 Team 5 - Team 6
- Ronde 3 Team 3 - Team 1 Team 6 - Team 4
- Ronde 4 Finale 1e - 1e Kleine Finale 2e - 2e

ARRANGEMENT PER SITUATIE:

- 1/2 van de zaal (2x) afgezet met banken als wachtplek.
- Lijnen om het vak heen voor het recht van aanval halen (gele lijnen van het volleybalveld).
- 1 korf als doel midden in het vak, 2,5 meter hoog.
- Vier lintjes voor 1 team.
- één korfbal.
- één stopwatch.

OPDRACHT:

- De balbezittende partij probeert te scoren door de bal in de korf te schieten, na recht van aanval te hebben gehaald.
- De niet-balbezitters proberen te voorkomen dat de aanvaller kan scoren en de bal te onderscheppen.

STARTREGELS:

- We spelen 4 tegen 4. Het liefst 2 dames en 2 heren.
- Eerst recht van aanval halen voor je mag scoren.
- Uit het team dat niet aan de beurt is komen 2 scheidsrechters.

REGELS SPELER:

- Na het onderscheppen van de bal of het scoren van een punt wissel je van functie.
- Als de bal de muur of de bank raakt is hij uit. De andere partij krijgt de bal.
- Er mag niet worden gelopen of gedribbeld met de bal in de handen.
- Er mag maar één tegenstander tegelijk voor de balbezitter staan.
- De bal mag niet uit de handen worden getikt/gepakt.
- Je mag elkaar niet aanraken.

REGELS SCHEIDSRECHTER:

- Fluiten als er een overtreding wordt gemaakt.

WISSELREGELS:

- Bij 3 minuten wordt binnen het team gewisseld.
- Docent wisselt zelf de teams door voor een volgende ronde.

DOCENTKAART 4

LOOPT HET?	TIPS	LUKT HET BETER?	TIPS
<ul style="list-style-type: none"> • Wordt het verdedigen begrepen? 	<ul style="list-style-type: none"> • Leg na het begin het spel kort stil en vraag: wie verdedig jij? Voorkom je met hoge hand dat hij kan schieten? 	<ul style="list-style-type: none"> • Zijn de aanvallers te sterk? 	<ul style="list-style-type: none"> • De bal maar 3 seconden vasthouden.
LUKT HET BIJNA?	TIPS	<ul style="list-style-type: none"> • Blijf je na een schot in balbezit? 	<ul style="list-style-type: none"> • Zet een rebound voordat er geschoten wordt. • Ga na een schot naar de korf toe om de bal te vangen.
<ul style="list-style-type: none"> • Lukt het overspelen niet? 	<ul style="list-style-type: none"> • Bied je aan naast de speler met bal. Als je de bal niet kunt krijgen, ga dan weg en probeer het opnieuw. • Liever niet in de ruimte want die ballen worden sneller onderschept. 	<ul style="list-style-type: none"> • Komen alle kinderen wel aan de bal? • Een kind krijgt de bal te weinig? 	<ul style="list-style-type: none"> • Een goede medespeler (stiekem) vragen om extra op deze speler te letten en zo mogelijk aan te spelen.
<ul style="list-style-type: none"> • Lukt het scoren niet? 	<ul style="list-style-type: none"> • Zet de korf lager. • Gebruik een grotere korf. • Geef advies over de manier van schieten. 	LEEFT HET?	TIPS
<ul style="list-style-type: none"> • Wordt de ruimte om de korf heen goed benut? 	<ul style="list-style-type: none"> • Bied je ook achter de korf aan om te schieten. 	<ul style="list-style-type: none"> • Zijn beide teams niet even sterk? 	<ul style="list-style-type: none"> • Maak andere teams.
<ul style="list-style-type: none"> • Wordt er te snel geschoten? 	<ul style="list-style-type: none"> • Probeer over te spelen en een kans dicht bij de korf te zoeken. 	<ul style="list-style-type: none"> • Andere wedstrijdverbanden. 	<ul style="list-style-type: none"> • Na elke score wisselen van spelers. • Na score wisselt de scorende speler.
<ul style="list-style-type: none"> • De spelers vergeten te schieten? 	<ul style="list-style-type: none"> • Stimuleer het schieten en het bewustworden van het vrijstaan en kunnen nemen van een kans. 		

EXTRA OEFENSTOF

1. REIS OM DE WERELD

ORGANISATIE:

- 10 kinderen: 6 schutters en 4 wissels.

ARRANGEMENT:

- 1/3 van de zaal afgezet met banken als wachtplek.
- 1 korf als doel midden in het vak, 2,5 tot 3 meter hoog.
- 6 hoepels.
- 6 korfballen.

OPDRACHT:

- De schutter probeert te scoren zodat hij naar het volgende land mag. Wie maakt als eerst een wereldreis?

STARTREGELS:

- Functies verdelen: 6 schutters.
- De schutter begint in een land van eigen keuze.
- Heeft de schutter gescoord mag hij naar het volgende land.
- Heeft één van de schutters een wereldreis gemaakt heeft hij gewonnen.
- Na een wereldreis wordt er gewisseld van functie. Schutter wordt wissel en wissel wordt schutter.

REGELS ALGEMEEN:

- Hoepels op verschillende afstanden tot de korf (2 tot 4 meter).
- Je mag zelf kiezen in welk land je begint.

WISSELREGELS:

- Bij een complete wereldreis wordt er gewisseld met de wachters.

2. SCOREN MET LINTJES

ORGANISATIE:

- 2 situaties.
- 10 kinderen: per miksituatie; 2 schutters en 3 wachters.

ARRANGEMENT PER SITUATIE:

- 1/3 van de zaal afgezet met banken als wachtplek.
- 1 korf of 1 basket als doel, 2,5 tot 3 meter hoog.
- 1 hoepel.
- 10 lintjes.
- 2 korfballen.

OPDRACHT:

- De schutter probeert te scoren zodat hij een lintje om mag doen. Wie scoort de meeste lintjes?

STARTREGELS:

- Functies verdelen: 2 schutters en 3 wachters.
- De schutter begint in de hoepel.
- Heeft de schutter gescoord mag hij een lintje pakken.
- Als de lintjes op zijn heeft de schutter met de meeste lintjes gewonnen.
- Na elk schot wordt er gewisseld van functie. Schutter wordt wachter en de eerste wachter wordt schutter.

REGELS ALGEMEEN:

- Hoepels op 3 meter van de korf of basket.
- Ben je geweest dan pak je de bal en sluit je achter aan.

3. STREEPDOELEN

ORGANISATIE:

- 2 situaties.
- 10 kinderen: per miksituatie; 2 schutters, 2 rebounders en 1 wissel/tijdwaarnemer.

ARRANGEMENT PER SITUATIE:

- 1/3 van de zaal afgezet met banken als wachtplek.
- 1 korf of 1 basket als doel, 2,5 tot 3 meter hoog.
- 4 pylonen, op 2, 3, 4 en 5 meter van de korf of basket.
- 2 korfballen.

OPDRACHT:

- De schutter probeert te scoren zodat hij een pylon verder mag gaan staan. Wie scoort het eerst bij elke pylon?
- De rebounder staat onder de korf en probeert de bal zo snel mogelijk te vangen en terug te spelen naar de schutter.

STARTREGELS:

- Functies verdelen: 2 schutters en 2 rebounders.
- De schutter begint achter de eerste pylon.
- Heeft de schutter gescoord mag hij naar de volgende pylon.
- Heeft één van de schutters bij alle 4 de pylonen gescoord heeft hij gewonnen.
- Na het winnen of verliezen wordt er gewisseld van functie. Schutter wordt rebounder, rebounder wordt wissel/schutter en wissel wordt schutter.

WISSELREGELS:

- Als bij alle 4 de pylonen of na 3 minuten spelen is gescoord, wordt gewisseld van functie. Schutter wordt rebounder, rebounder wordt schutter.



EXTRA OEFENSTOF

1.4 HOEKENSPEL

ORGANISATIE:

- 10 kinderen: 2 teams van 3 en 1 kameleon, 2 tellers en 1 tijdwaarnemer.

ARRANGEMENT:

- 1/3 van de zaal afgezet met banken als wachtplek.
- 4 matten, één in elke hoek.
- 3 gele lintjes voor 1 team, 1 rood lintje voor de kameleon.
- 1 korfbal.
- 10 pylonen als telsysteem, 1 stopwatch.

OPDRACHT:

- De bal bezittende partij probeert door de bal over te spelen naar een medespeler op de mat een punt te scoren.
- De niet-balbezitters proberen te voorkomen dat de aanvaller kan scoren en de bal te onderscheppen.

STARTREGELS:

- Functies verdelen: 2 partijen, kameleon en tellers.
- Een teamgenoot aanspelen op één van de matjes is 1 punt.
- Als de verdediger de bal onderschept of aantikt -1 punt.
- Na het onderscheppen van de bal of scoren van een punt wissel je van functie.

REGELS ALGEMEEN:

- Als de bal de muur of de bank raakt is hij uit. De andere partij krijgt de bal.
- Er mag niet worden gelopen of gedribbeld met de bal in de handen.
- Er mag maar één tegenstander tegelijk voor de balbezitter staan.
- De bal mag niet uit de handen worden getikt/gepakt.
- Je mag elkaar niet aanraken.

WISSELREGELS:

- Bij 5 punten voor één partij of 3 minuten spelen wordt er gewisseld met de wachters.

2. SCOREN MET SAMENSPELEN

ORGANISATIE:

- 10 kinderen: 2 teams van 3 en 1 kameleon, 2 tellers en 1 tijdwaarnemer.

ARRANGEMENT:

- 1/3 van de zaal afgezet met banken als wachtplek.
- 1 korf of 1 basket als doel, 2,5 meter hoog.
- 3 gele lintjes voor 1 team, 1 rood lintje voor de kameleon.
- 1 korfbal.
- 10 pylonen als telsysteem, 1 stopwatch.

OPDRACHT:

- De bal bezittende partij probeert de bal 6 keer over te spelen. Als dit lukt mag elke speler 1x schieten op de korf. Elk doelpunt is een punt erbij.
- De niet-bal bezittende partij probeert de bal te onderscheppen.

STARTREGELS:

- Functies verdelen: 2 partijen, kameleon en tellers.
- 6 keer overspelen is een punt.
- Na het scoren van een punt mag elke speler 1x vanaf 3 meter schieten op de korf. Elk doelpunt is een punt erbij.
- Na het onderscheppen van de bal of scoren van een punt wissel je van functie.
- Welk team scoort de meeste punten?

REGELS ALGEMEEN:

- Zie 4Hoekenspel

WISSELREGELS:

- Bij 10 punten voor één partij of 5 minuten spelen wordt er gewisseld met de wachters.

3. EINDVAKBAL:

ORGANISATIE:

- 10 kinderen: 2 teams van 3 en 1 kameleon, 2 tellers en 1 tijdwaarnemer.

ARRANGEMENT:

- 1/3 van de zaal afgezet met banken als wachtplek.
- 8 pylonnen (2x4) als eindvak.
- 3 gele lintjes voor 1 team, 1 rood lintje voor de kameleon.
- 1 korfbal, 1 stopwatch.

OPDRACHT:

- De balbezittende partij probeert te scoren door de bal al overspelend in het eindvak te krijgen. Wie haalt de meeste punten?
- De niet-balbezitters proberen te voorkomen dat de aanvaller kan scoren en de bal te onderscheppen.

STARTREGELS:

- Functies verdelen: 2 partijen, kameleon en tellers.
- Een teamgenoot aanspelen in het eindvak is een punt.
- Na het onderscheppen van de bal of scoren van een punt wissel je van functie.

REGELS ALGEMEEN:

- Zie 4Hoekenspel

WISSELREGELS:

- Bij 3 punten voor één partij of 3 minuten spelen wordt er gewisseld met de wachters.

SCHOOLKORFBAL TOERNOOI

Traditioneel organiseren veel korfbalverenigingen jaarlijks een schoolkorfbaltoernooi. Hierbij strijden diverse basisscholen om het schoolkorfbalkampioenschap voor de groepen 3/4, 5/6 en 7/8 van hun woonplaats. Daarna bestaat de mogelijkheid om deel te nemen aan het regionale schoolkorfbalkampioenschap. De regionale kampioenen gaan strijden om het provinciaal kampioenschap.

Uit de praktijk is bekend dat de wedstrijdvormen nogal eens verschillend zijn per vereniging. Hier worden de spelvormen beschreven, zoals die door het KNKV worden gebruikt voor de groepen 3 en 4, 5 en 6 en de groepen 7 en 8.



>> **SCHOOLKORFBALTOERNOOI** >>

RICHTLIJN 4KORFBAL GROEP 3 EN 4	
Balnummer	Groep 3/4: bal nummer 3.
Paalhoogte	2,5 meter (groepen 3/4).
Veldafmeting	Maximale veldafmeting 24m x 12m tot minimale veldafmeting 20m x 10m (korf op 1/5 uit achterlijn).
Speelduur	Minimaal 10 minuten (2x10 met korte rust is gangbaar).
Wisseling van korf	In de rust wisselen de ploegen van kant.
Verhouding meisjes vs jongens	2 jongens en 2 meisjes. Verhouding bij voorkeur 2 om 2 maar indien nodig kan hiervan afgeweken worden. Minimaal 1 meisje per team. Sekseverdeling mag worden losgelaten, oftewel iedereen mag iedereen hinderen.
Spelerswissels	Onbeperkt, wanneer het spel stilligt.
Spelregels	F-categorie. Verdedigend doelen is wel toegestaan.
Extra: 10-secondenregel	Een speler moet binnen 10 seconden de bal overspelen naar een medespeler.

EXTRA RICHTLIJNEN SUPER-SPELER

- Bij een verschil van drie doelpunten wordt een SUPER-speler ingezet. De SUPER-speler is een wisselspeler van de ploeg die achter staat. De verhouding in het veld is dan 5 tegen 4;
- De SUPER-speler verlaat het veld bij het terugdringen van het verschil naar 2 doelpunten in het voordeel van de andere partij;
- De SUPER-speler mag scoren, iedereen verdedigen en door iedereen verdedigd worden.

Heb je nog vragen? Neem contact op met Leon Simons, projectleider schoolkorfbal KNKV.



>> **SCHOOLKORFBALTOERNOOI** >>

RICHTLIJN 4KORFBAL GROEP 5 EN 6	
Balnummer	Groep 5/6: bal nummer 4.
Paalhoogte	3 meter.
Veldafmeting	Maximale veldafmeting 24m x 12m tot minimale veldafmeting 20m x 10m (korf op 1/5 uit achterlijn).
Speelduur	Minimaal 10 minuten (2x10 met korte rust is gangbaar).
Wisseling van korf	In de rust wisselen de ploegen van kant.
Verhouding meisjes vs jongens	2 jongens en 2 meisjes. Verhouding jongens bij voorkeur 2 om 2 maar indien nodig kan hier vanaf geweken worden. Verplicht: minimaal 1 meisje per team in de basis actief. Sekseverdeling mag worden losgelaten oftewel iedereen mag iedereen hinderen.
Spelerswissels	Onbeperkt, wanneer het spel stilstaat.
Spelregels	F-categorie. Verdedigend doelen is wel toegestaan.
Extra: 10-secondenregel	Een speler moet binnen 10 seconden de bal overspelen naar een medespeler.

EXTRA RICHTLIJNEN SUPER-SPELER

- Bij een verschil van drie doelpunten wordt er een SUPER-speler ingezet. De SUPER-speler is een wisselspeler van de ploeg die achter staat. De verhouding in het veld is dan 5 tegen 4;
- De SUPER-speler verlaat het veld bij het terugdringen van het verschil naar 2 doelpunten in het voordeel van de andere partij;
- De SUPER-speler mag scoren, iedereen verdedigen en door iedereen verdedigd worden.



RICHTLIJN 4KORFBAL GROEP 7 EN 8	
Balnummer	Groep 7/8: bal nummer 4
Paalhoogte	3 meter.
Veldafmeting	Maximale veldafmeting 24m x 12m tot minimale veldafmeting 20m x10m (korf op 1/5 uit achterlijn).
Speelduur	Minimaal 10 minuten (2x10 met korte rust is gangbaar).
Wisseling van korf	In de rust wisselen de ploegen van kant.
Verhouding dames <> heren	2 jongens en 2 meisjes. Verhouding bij voorkeur 2 om 2 maar indien noodzakelijk kan hier vanaf geweken worden. Verplicht: Minimaal 1 meisje per team in de basis actief. In geval van oneven verhouding worden hesjes gebruikt. De sekseverdeling mag niet worden losgelaten. Meisjes vs meisjes en jongens vs jongens.
Spelerswissels	Onbeperkt, wanneer het spel stilligt.
Spelregels	E-Categorie (Afwijkend: Verdedigend doelen is wel toegestaan).
Extra: 10-secondenregel	Een speler moet binnen 10 seconden de bal overspelen naar een medespeler.

Bij de groepen 7/8 adviseert het KNKV 4Korfbal. Het is mogelijk om lokaal (bij de korfbalvereniging) 8Korfbal (= 2vakskorfbal) te spelen volgens de officiële wedstrijdreglementen. Bij evenementen vanuit het KNKV georganiseerd zal voor schoolkorfbal 4korfbal worden gespeeld!



KENNISMAKEN MET KORFBAL

Terug naar
inhoudsopgave

KENNISMAKEN

Dit lespakket is ontwikkeld om korfbal te (her)introduceren binnen het basisonderwijs. Daarnaast is de oefenstof in deze lesmap prima geschikt om oudere, maar nog onervaren jeugdkorfbalers een basis te geven om op een leuke manier korfbal te gaan spelen.

Voor meer informatie over schoolkorfbal kun je terecht op www.school-korfbal.nl.

AUTEURS:

Ewoud Broekema
Jan Tonny Visser - Koninklijk Nederlands Korfbalverbond
Leon Simons - Koninklijk Nederlands Korfbalverbond

FOTOGRAFIE:

Marcel v.d. Kerkhof

MET BIJDRAGEN VAN:

Pupillen k.v. ASVD Dronten, k.v. Unitas Harderwijk en k.v. Wolderwijd Zeewolde

VORMGEVING:

TIME Rotterdam

STYLING:

Interaction Matters

© 2016 - uitgave van het KNKV, sector verenigingsondersteuning, Zeist.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch door fotokopieën, opnamen, of enige manier zonder voorafgaande toestemming van de uitgever.