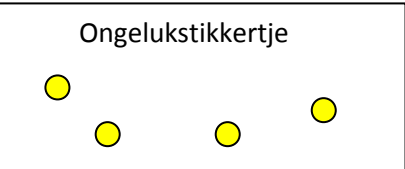
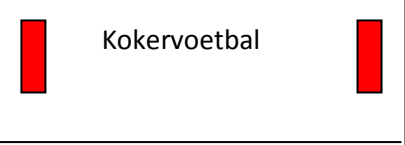
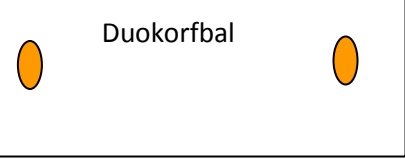



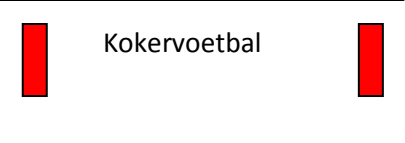
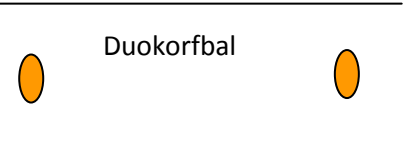
Introductiebasis Duokorfbal

ACTIVITEIT	ARRANGEMENT	REGELS									
<p>Beide teams proberen in de korf van de andere partij te gooien. Dit wordt belemmerd door een band aan de benen van de spelers. Per tweetal zijn de speler aan elkaars enkels vast gemaakt.</p>	<p>Éénderde van het veld bij ong. 8 kinderen, 2 teams proberen in 2 'tweetallen' bij de andere partij te scoren.</p>	functieregels:									
	Materiaal										
	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%; text-align: right;">Aantal</td> <td style="width: 85%;">wat, hoe, als</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">4</td> <td>Stoffen doeken om elkaar vast te binden.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">2</td> <td>Banken als afbakening van het veld.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">2</td> <td>Korfbalpalen met mand.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">1</td> <td>Zachte bal</td> </tr> </table>	Aantal	wat, hoe, als	4	Stoffen doeken om elkaar vast te binden.	2	Banken als afbakening van het veld.	2	Korfbalpalen met mand.	1	Zachte bal
Aantal	wat, hoe, als										
4	Stoffen doeken om elkaar vast te binden.										
2	Banken als afbakening van het veld.										
2	Korfbalpalen met mand.										
1	Zachte bal										
tekening arrangement		wisselregels:									
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 0 auto; width: 80%;"> <div style="border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">Ongelukstikkertje</p>  </div> <div style="border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">Kokervoetbal</p>  </div> <div style="padding-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">Duokorfbal</p>  </div> </div>		<p>Na tien minuten is spel voorbij. Wisselen van spel.</p>									
		overige regels:									
		<p>Andere partij de bal: Als bal uit het veld is gerold. Als tegenpartij los van elkaar (als tweetal) gescoord heeft. Score telt dan niet.</p>									

AANPASSINGEN
doelen en extra hulp

Loopt het?	Lukt het?	Leeft het?
Zijn de regels duidelijk? Veldgrootte goed? Genoeg kans voor beide partijen? Zitten de banden niet te strak om de enkels?	zwakke beweging	Is de scoringskans niet te makkelijk of te moeilijk? Zijn de teams eerlijk verdeeld? Coach ik genoeg als leerkracht?
	Beweeg als tweetal tegelijk je voeten. Is de speler rechts of links sterk? Band om sterke been of zwakke been?	
	goede beweging	
	Probeer sneller te lopen. Probeer van afstand te scoren.	

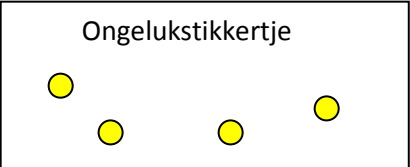
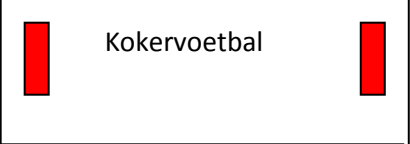
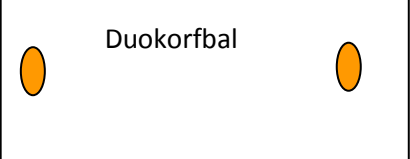
Introductiebasis Ongelukstikkertje

ACTIVITEIT	ARRANGEMENT	REGELS						
<p>Één tikker probeert een ander te tikken. Ben je getikt dan houd je met een lichaamsdeel (bv. hand) een ander lichaamsdeel vast. (bv. been).</p>	<p>Éénderde van het veld bij ong. 8 kinderen, Individueel. Één tikker. Ben je getikt dan word je tikker.</p>	functieregels:						
	Materiaal	REGELS						
	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%; border-right: 1px solid black;">Aantal</td> <td>wat, hoe, als</td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black;">2</td> <td>Banken als afbakening van het veld.</td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black;">1 of 2</td> <td>Hoepels als vrijplaatsen.</td> </tr> </table>	Aantal	wat, hoe, als	2	Banken als afbakening van het veld.	1 of 2	Hoepels als vrijplaatsen.	<p>Tikker: Probeer looper te tikken. Als tikker voor zijn rol al eens is getikt houdt hij zijn houding gewoon vast, ook gedurende het tikken.</p> <p>Extra / functieregel: Zet hoepel(s) in het veld als vrijplaats. (even 10 sec 'beltegoed' om met mams te bellen)</p> <p>Onderbouw, middenbouw: Veld kleiner maken.</p>
Aantal	wat, hoe, als							
2	Banken als afbakening van het veld.							
1 of 2	Hoepels als vrijplaatsen.							
tekening arrangement		wisselregels:						
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">Ongelukstikkertje</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">Kokervoetbal</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Duokorfbal</p>  </div>		<p>Na tien minuten is spel voorbij. Wisselen van spel.</p>						
		overige regels:						
		<p>Tikker: Lopen buiten het veld. Meer dan tien seconden in de hoepel.</p>						

AANPASSINGEN
doelen en extra hulp

Loopt het?	Lukt het?	Leeft het?
Zijn de regels duidelijk? Veldgrootte goed? Genoeg kans voor beide partijen: tikker als looper?	zwakke beweger	In plaats van gewoon tikken. Afgooien met een bal. Genoeg vrijplaatsen.
	Meerdere hoepels als vrijplaatsen.	
	goede beweger	Coach ik genoeg als leerkracht?
	Mag geen gebruik maken van vrijplaats.	


Introductiebasis Kokervoetbal

ACTIVITEIT	ARRANGEMENT	REGELS								
<p>Beide teams proberen te scoren bij de tegenpartij. Het voetballen wordt belemmerd door twee lege wc rollen voor hun ogen. Hierdoor kunnen de spelers niet om hen heen kijken.</p>	<p>Éénderde van het veld bij ong. 8 kinderen, Team van 4 spelers. Iedereen speelt met kokers.</p>	<p>functieregels:</p>								
	<p>Materiaal</p>	<p>Elk team heeft één keeper. Als er gescoord is bal meteen weer in het spel brengen.</p> <p>Extra / functieregel: Zet pilon in het midden van het veld. Pilon omgegrapt is punt voor tegenpartij.</p> <p>Onderbouw, middenbouw: Veld kleiner maken. Alleen degen die durven met kokers op.</p> <p>Bal laag houden!!! Anders word er tegen benen geschopt.</p>								
	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%; text-align: right;">Aantal</td> <td>wat, hoe, als</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">12 - 16</td> <td>WC-rollen met elastieken</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">2</td> <td>Banken als afbakening van het veld.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">2</td> <td>Goals.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">1</td> <td>Voetbal.</td> </tr> </table>		Aantal	wat, hoe, als	12 - 16	WC-rollen met elastieken	2	Banken als afbakening van het veld.	2	Goals.
Aantal	wat, hoe, als									
12 - 16	WC-rollen met elastieken									
2	Banken als afbakening van het veld.									
2	Goals.									
1	Voetbal.									
<p>tekening arrangement</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 0 auto; width: 80%;"> <div style="border-bottom: 1px solid black; padding: 5px 0 5px 20px;"> <p style="text-align: center;">Ongelukstikkertje</p>  </div> <div style="border-bottom: 1px solid black; padding: 5px 0 5px 20px;"> <p style="text-align: center;">Kokervoetbal</p>  </div> <div style="padding: 5px 0 5px 20px;"> <p style="text-align: center;">Duokorfbal</p>  </div> </div>									
		<p>wisselregels:</p>								
		<p>Na 5 minuten even kokers af. Teambespreking. Hoe kun je het beste voetballen? Wisselen van kant. Na 10 minuten wisselen van spel.</p>								
		<p>overige regels:</p>								
		<p>Bal buiten het veld: uitnemen tegenpartij.</p>								

AANPASSINGEN
doelen en extra hulp

Loopt het?	Lukt het?	Leeft het?
Zijn de regels duidelijk? Veldgrootte goed? Genoeg kans voor beide partijen. Zijn de kokers goed voor het gezicht geplaatst?	zwakke beweger	Hebben de kinderen plezier met een koker voor het gezicht? Word er niet getrapt tegen andere benen? Coach ik genoeg als leerkracht?
	Van beide partijen één speler zonder koker.	
	goede beweger	
	Proberen veel over te spelen. Zwakke beweger helpen. Coachen met woorden: Daar ligt de bal!	

Introductiebasis Mattrefbal

ACTIVITEIT	ARRANGEMENT		REGELS
<p>Beide partijen spelen op één helft van het veld, de bedoeling is om de andere partij af te gooien. Het team heegt gewonnen als één partij helemaal afgegooid is of als de mat omgegooid is, als je af bent ga je op de bank zitten, wanneer het team de grote paal met de bal raakt mag iedereen van het team terug in het veld.</p>	<p>Heel veld, ongeveer 24 spelers. 12 per team. Twee partijen, aan beide kanten één mat en een grote paal.</p>		<p>functieregels:</p> <p>Gooier: Mag lopen met de bal tot de middellijn.</p> <p>Tip / functieregel: Samenspelen, overgooien.</p> <p>Onderbouw, middenbouw: Mag afweren</p>
	<p> Materiaal</p>		<p>wisselregels:</p> <p>Mat om: Partij die mat omgegooid heeft winnaar.</p>
	<p>tekening arrangement</p> 	<p>Aantal</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>1 of 2</p>	<p>wat, hoe, als</p> <p>Wachtbanken</p> <p>Matten (grote verschilt per 'bouw'.</p> <p>Palen</p> <p>Ballen</p>

AANPASSINGEN doelen en extra hulp		
Loopt het?	Lukt het?	Leeft het?
Goede regels. Één partij moet niet te snel af. Het moet haalbaar zijn de paal te raken en de mat om te gooien.	zwakke beweger	Kijk of de teams ongeveer gelijk zijn verdeeld. Hoe kan het 'leven' als team? Door over te spelen?
	Met afweren, bijv middenbouw.	
	goede beweger	
	Probeer de bal te vangen, als de tegenpartij gooit, Mat omgooien en op de paal gooien.	