

KORFBAL

made in Holland



Korfbal op het Basisonderwijs



voorwoord

Korfbal heeft altijd een plaats gehad in het bewegingsonderwijs, vooral in het Basisonderwijs. Het Koninklijk Nederlands Korfbal Verbond 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 basisbedoelingen van het spel leren kennen.

De lessenserie uit het Basisonderwijs (ontwikkeld in samenwerking met de Stichting Leerplan Ontwikkeling - doorlopende leerlijnen) is al gedurende lange tijd zeer succesvol. Jaarlijks wordt aan ruim 20.000 leerlingen van het Basisonderwijs korfbal aangeboden door sportconsulenten van het KNKV in samenwerking met trainers van de korfbalclubs.

Door vooral de groeiende samenwerking tussen het onderwijs en sportverenigingen op het gebied van inschoolse, tussenschoolse en naschoolse projecten is tevens besloten om de tekst te digitaliseren. Het geeft ook de mogelijkheid om een aantal mogelijke lessen toe te voegen. Voor de vervollessen bij een club verwijzen we naar het boek 'Korfbal, samen scoren'.

Wij wensen u veel succes met de lessen korfbal.

Namens het KNKV
Ewoud Broekema, ontwikkelaar
Jan Tonny Visser, programmamanager Leven Lang Sporten



inhoud

Infokaart 1	Introductie & Uitgangspunten
Infokaart 2	Organisatie van de les & visie
Infokaart 3	Opbouw en indeling van de les
Themakaart 1	Scoren
Docentkaart 1	Tips bij het scoren + uitbouw scoren
Themakaart 2	Samenspelen
Docentkaart 2	Tips bij het samenspelen + uitbouw samenspelen
Themakaart 3	Korfbalspel
Docentkaart 3	Tips bij het korfbalspel + uitbouw korfbalspel
Themakaart 4	4Korfbal
Docentkaart 4	Tips bij 4Korfbal
Extra oefenstof Scoren	
Extra oefenstof Samenspelen	
Toernooi Schoolkorfbal	



introductie

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 korfbalers.

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 docentenkaarten 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 starten en organiseren van de lessen.

Het KNKV kan scholen en clubs ondersteuning bieden bij de uitvoering van de lessen. Sportconsulenten verzorgen jaarlijks voor ruim 20.000 leerlingen (samen met trainers van verenigingen) korfballessen op basisscholen. Wilt u hier informatie over, kijk dan op www.knkv.nl of stel uw vraag aan: servicedesk@knkv.nl



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;
- voorkom lange wachttijden;
- probeer te spelen met zo klein mogelijke partijen.

In de praktijk blijkt dat 'beginners' na zo'n 20 schot-pogingen beter leren 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 eigenwaarde ontwikkelen bij het spelen van korfbal en korfbalachtige spelvormen.



organisatie

Het project gaat er van uit dat 2 keer of 3 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 3 keer wordt aangeboden, is de kans op een werkelijk leerresultaat groot. Om leerlingen goed te laten ervaren wat korfbal is, kan volstaan worden met 2 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: 2 korven en 2 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.



visie

De visie van het KNKV over Jeugdkorfbal is gestoeld op 2 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 bewegen 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!' moeten de korfbalvormen laagdrempelig 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 25m x 15m (veld) en 20m x 12m tot 25m x 15m (zaal)
Positie korf:	Op $\frac{1}{5}$ van het vak gemeten vanuit achterlijn
Aantal spelers:	4 spelers, waarvan 2 jongens en 2 meisjes
Tijdsduur:	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
Spelerswissels:	Alleen tijdens time-out of de rust m.u.v. blessurewissels

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 1 tegenstander voor de balbezitter staan om te verdedigen
- Jongens verdedigen jongens en meisjes verdedigen meisjes
- Doelen mag alleen in vrije positie
- Bij onreglementair hinderen (slaan, duwen) van de schutter volgt een strafworp
- Een strafworp is een vrije doelpoging van $2\frac{1}{2}$ meter afstand



opbouw en indeling

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

- Scoren.
- Samenspelen.
- Korfbalspel.

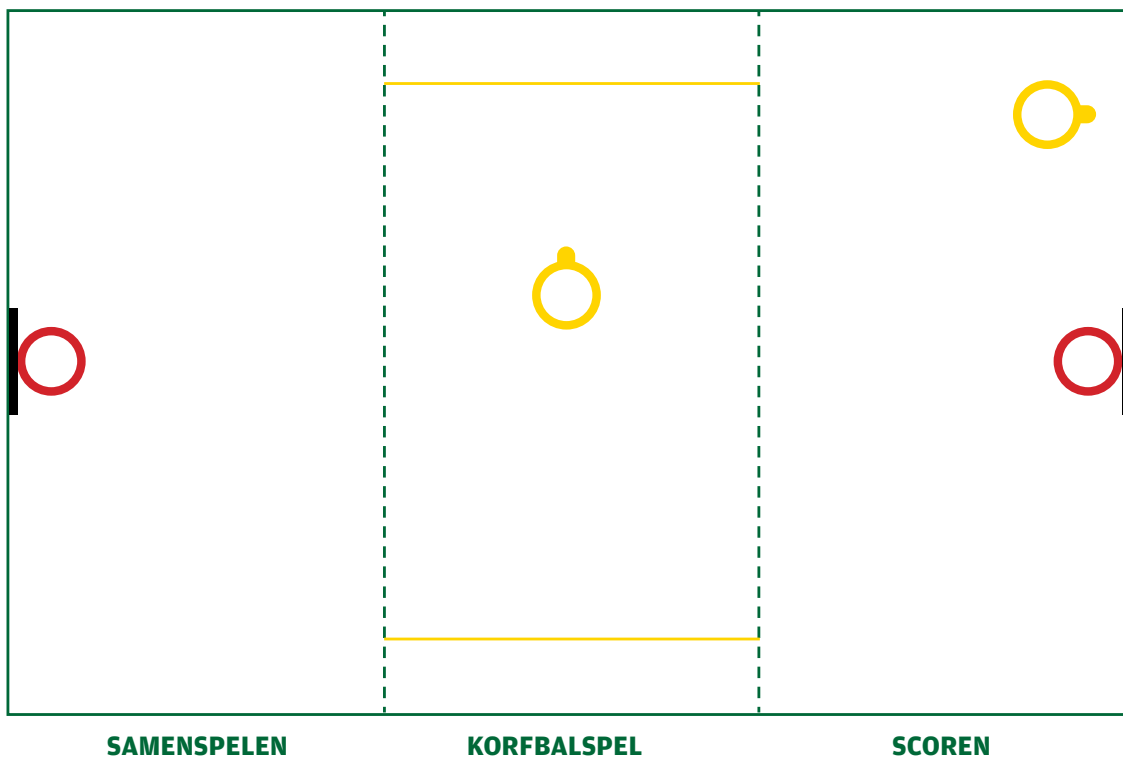
In les 1 komen deze drie thema 's aan bod en in les 2 kan er naast een herhaling van oefenstof tevens

een uitbouw worden aangebracht m.b.v. de docent-kaarten.


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

In les 3 wordt een toernooi 4Korfbal gespeeld.

De zaal kan als volgt ingedeeld worden:



 = korf

 = basket



Pylonenroof

Organisatie:

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

Arrangement per situatie:

- $\frac{1}{5}$ van de zaal afgezet met banken als wachtplek.
- 1 korf of 1 basket als doel, $2\frac{1}{2}$ meter hoog.
- 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.



scoren

Startregels:

- Functies verdelen: 1 schutter, 1 rebounder en 3 wachters.
- De schutter begint bij de 3 meter lijn.
- Heeft de schutter gescoord, dan rooft hij 1 pylon weg bij de andere korf.
- Na elk schot wordt er 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.



scoortips

Uitleg schottechniek (zie fotoserie):

- Hands 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.



scoortips

Pylonenroof

Loopt het?	Tips
Weinig mikbeurten?	Meer situaties en kleinere groepjes maken.
Onduidelijk welke bal bij welke schutter hoort?	Verschillende kleuren ballen.
1/5 van de zaal te klein?	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 't bijna?	Tips
Is het scoren te moeilijk?	Zet de korf 50 cm lager. Gebruik een grotere korf. Afstand verkleinen naar 2 ¹ / ₂ of 2 meter.
Schiet het kind telkens te hard of te zacht?	Schiet je te hard moet de volgende bal iets zachter. Eerst rustig kijken naar de korf en dan mikken.

Lukt 't beter?	Tips
Lukt het scoren? (3 van de 5 pogingen raak?)	Afstand vergroten naar 3 ¹ / ₂ of 4 meter. Geef advies over de manier van schieten, om de techniek te verbeteren. Korf verhogen naar 3 meter.
Blijf je na een schot in balbezit?	De rebounder probeert alle ballen van de grond te houden. Schat van te voren dus al in waar de bal gaat vallen. 3 keer gevangen zonder dat de bal de grond raakt telt als 1 punt.

Leeft 't ?	Tips
Andere wedstrijdverbanden.	Best of three spelen. Probeer zo snel mogelijk te winnen (op tijd). Drietallen tegen elkaar, winnaars blijven staan.
Heeft de rebounder uitdaging?	De rebounder mag de bal van de ander weg tikken.



Tienbal

Organisatie:

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

Arrangement:

- $\frac{2}{5}$ van de zaal afgezet met banken als wachtplek.
- 3 gele lintjes voor 1 team.
- 1 rood lintje voor de kameleon.
- 1 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.

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



Samenspelen

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 1 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 1 partij of 3 minuten spelen wordt er gewisseld met de wachters.

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



samenspeeltips



Tienbal

Uitleg pivoteren / één hand gooien (zie fotoserie):

- 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 rechtervoet naar de linkervoet.
- Wijs de bal na in de richting van het 'doel'.

samenspeeltips



Loopt het?	Tips
Ander aantal kinderen? Bij 8 of 9 spelers. Bij 6 spelers.	Blijf 4 tegen 3 spelen en wissel door. 1 wachter doet tel- en tijdfunctie. 3 tegen 2 spelen en 1 wachter.
Veel onrust in het spel?	Scheidsrechter aanstellen. Extra regels bijvoorbeeld: niet duiken op de bal.

Lukt 't bijna bij de aanvallers?	Tips
Het lukt de aanvallers niet regelmatig over te spelen.	Extra kameleon: in overtal 3 tegen 3 spelen met 2 kameleons. Met 1 verdediger beginnen en bij elke score een verdediger er bij (tot 3) en dan pas een punt. Aanwijzingen over schijnbewegingen, tempo van spelen of verschillende afspelmanieren. Stap met 1 been uit om je tegenstander heen. Verdedigers vragen meer afstand te houden; Blijf op armlengte afstand verdedigen.
De spelers vergeten vrij te lopen?	Stimuleer ze en maak ze bewust dat na het gooien direct weer vrijgelopen moet worden.
Wordt de ruimte goed benut?	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.
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.

Lukt 't bijna bij de verdedigers?	Tips
Het lukt de verdedigers niet regelmatig de bal te onderscheppen.	Aanwijzing over kijken naar aanvaller en naar de balbezitter. Aanwijzingen over het moeilijk maken van het overspelen, bijvoorbeeld verdedig de gooiarm.

Lukt 't beter?	Tips
6 keer overspelen lukt regelmatig.	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.
Ga naar de vrije ruimte.	Bied je aan naast de speler met bal. Als je de bal niet kan krijgen, ga dan weg en probeer het opnieuw.

Leeft 't ?	Tips
Zijn beide teams niet even sterk?	Maak andere teams.
Andere wedstrijdverbanden.	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. Telkens met andere teams spelen.
Komen alle kinderen wel aan de bal of wordt er door dezelfde kinderen over gespeeld?	Alle spelers moeten de bal 1 of 2 keer hebben gehad, voor je kunt winnen.





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:

- $\frac{2}{5}$ van de zaal afgezet met banken als wachtplek.
- 1 korf als doel midden in het vak, $2\frac{1}{2}$ 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.
- 1 korfbal.
- 1 stopwatch.

Opdracht:

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



korfbalspel

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

Wisselregels:

- Bij 3 punten voor 1 partij of 3 minuten spelen wordt er 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 een scoringspoging.



Partijtje

Loopt het?	Tips
Veld is te klein?	$\frac{2}{5}$ van een gewone gymzaal is erg klein, door de velden van mikken en samenspielen 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 't bijna?	Tips
Zijn de verdedigers te sterk / lukt het scoren niet?	In overtal 3 tegen 3 spelen met 1 kameleon. 3 tegen 2 spelen zodat er meer ruimte ontstaat.
Lukt het overspielen 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.
Lukt het scoren niet?	Zet de korf lager. Gebruik een grotere korf. Geef advies over de manier van schieten.
Wordt de ruimte om de korf heen goed benut?	Bied je ook achter de korf aan om te schieten.
Wordt er te snel geschoten?	Probeer over te spelen en een kans dicht bij de korf te zoeken.
De spelers vergeten te schieten?	Stimuleer het schieten en het bewust worden van het vrij staan en hebben van een kans.



speltips

Lukt 't beter?	Tips
Zijn de aanvallers te sterk?	4 tegen 4 spelen. De bal maar 3 seconden vast houden.
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.
Krijgen medespelers ook kansen?	Zie jij kansen voor een medespeler? Kun je een medespeler kansen geven om te scoren?
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.

Leeft 't ?	Tips
Zijn beide teams niet even sterk?	Maak andere teams.
Andere wedstrijdverbanden.	Na elke score wisselen van teams/spelers. Na score wisselt de scorende speler.



4korfbal

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 1/2 meter hoog.
- 4 lintjes voor 1 team.
- 1 korfbal.
- 1 stopwatch.

Opdracht:

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



4korfbal

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 1 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 er binnen het team gewisseld.
- Docent wisselt zelf de teams door voor een volgende ronde.



Toernooi

Loopt het?	Tips
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 't bijna?	Tips
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.
Lukt het scoren niet?	Zet de korf lager. Gebruik een grotere korf. Geef advies over de manier van schieten.
Wordt de ruimte om de korf heen goed benut?	Bied je ook achter de korf aan om te schieten.
Wordt er te snel geschoten?	Probeer over te spelen en een kans dicht bij de korf te zoeken.
De spelers vergeten te schieten?	Stimuleer het schieten en het bewust worden van het vrij staan en hebben van een kans.



4korfbal

Lukt 't beter?	Tips
Zijn de aanvallers te sterk?	De bal maar 3 seconden vast houden.
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.
Krijgen medespelers ook kansen?	Zie jij kansen voor een medespeler? Kun je een medespeler kansen geven om te scoren?
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.

Leeft 't ?	Tips
Zijn beide teams niet even sterk?	Maak andere teams.
Andere wedstrijdverbanden.	Na elke score wisselen van spelers. Na score wisselt de scorende speler.



1) Reis om de Wereld

Organisatie:

- 10 kinderen: 6 schutters en 4 wissels.

Arrangement:

- $\frac{1}{3}$ van de zaal afgezet met banken als wachtplek.
- 1 korf als doel midden in het vak, $2\frac{1}{2}$ 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 dan 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.



Scoren

2) Scoren met Lintjes

Organisatie:

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

Arrangement per situatie:

- $\frac{1}{3}$ van de zaal afgezet met banken als wachtplek.
- 1 korf of 1 basket als doel, $2\frac{1}{2}$ 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 dan 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 achteraan.

3) Streepdoelen

Organisatie:

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

Arrangement per situatie:

- $\frac{1}{3}$ van de zaal afgezet met banken als wachtplek.
- 1 korf of 1 basket als doel, $2\frac{1}{2}$ 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, dan mag hij naar de volgende pylon.
- Heeft één van de schutters bij alle 4 de pylonen gescoord dan 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 er bij alle 4 de pylonen is gescoord of na 3 minuten spelen, wordt er gewisseld van functie. Schutter wordt rebounder, rebounder wordt schutter.



samen spelen

1) 4Hoekenspel

Organisatie:

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

Arrangement:

- $\frac{1}{3}$ van de zaal afgezet met banken als wachtplek.
- 4 matten, 1 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 balbezittende 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 proberen 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 1 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 1 partij of 3 minuten spelen wordt er gewisseld met de wachters.

Samenspelen

2) Scoren met Samenspelen

Organisatie:

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

Arrangement:

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

Opdracht:

- De balbezittende partij probeert de bal 6 keer over te spelen. Als dit lukt mag elke speler 1 keer schieten op de korf. Elk doelpunt is een punt erbij.
- 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 scoren van een punt mag elke speler 1 keer 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 1 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:

- $\frac{1}{3}$ van de zaal afgezet met banken als wachtplek.
- 8 pylonen (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 proberen 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 1 partij of 3 minuten spelen wordt er gewisseld met de wachters.



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 met mogelijk uitein-

delijk deelname aan het Nederlands Kampioenschap Schoolkorfbal.

Uit de praktijk is bekend dat de wedstrijdvormen nogal eens verschillend zijn per vereniging.

Hier worden de 2 spelvormen beschreven, zoals die door het KNKV worden gebruikt voor de groepen 3, 4, 5, 6 en de groepen 7 en 8:

SCHOOLKORFBALTOERNOOI



toernooi

Het Schoolkorfbaltoernooi Basisonderwijs

Spelregels groepen 3 t/m 6 breedtekorfbal (4Korfbal)

Balnummer	Groep 3/4: bal nummer 3 Groep 5/6: bal nummer 4
Paalhoogte	2½ meter (groepen 3/4) 3 meter (groepen 5/6)
Veldafmeting	25m x 15m / 20m x 12m (korf 1/5 uit achterlijn)
Speelduur	2 x 10 minuten (pauze 1 minuut)
Wisseling van vak	Niet van toepassing
Verhouding dames <> heren	2 spelers en 2 speelsters Verhouding dames/heren bij voorkeur 2 om 2; als dit niet lukt dan wordt er d.m.v. hesjes een 2 om 2 verdeling gecreëerd. Iemand mag echter tijdens een wedstrijd met verlenging als heer en dame in actie komen
Spelerswissels	Na 10 minuten in de pauze kan er gewisseld worden m.u.v. blessurewissel

Spelregels groepen 7 en 8 wedstrijdkorfbal (2-vakskorfbal)

Balnummer	Groep 7/8: bal nummer 4
Paalhoogte	3 meter
Veldafmeting	40m x 20m
Speelduur	2 x 10 minuten (pauze 1 minuut)
Verhouding dames <> heren	4 spelers en 4 speelsters De sekseverdeling mag niet worden losgelaten
Spelerswissels	Maximaal 4 spelerswisselingen. Een eenmaal vervangen speler of speelster mag niet worden terug gewisseld



kennismaken

Deze lesmap 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.

© 2012

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.

Auteurs:

Ewoud Broekema - Koninklijk Nederlands Korfbal Verbond
Jan Tonny Visser - Koninklijk Nederlands Korfbal Verbond

Fotografie:

Marcel v.d. Kerkhof

Met bijdragen van:

E- en D-jeugd k.v. ASVD Dronten,
k.v. Unitas Harderwijk en k.v. Wolderwijd Zeewolde

Drukker:

Fennema Drukkers, Werkendam

Opmaak:

Nout Design, Buren

