

Een lessenreeks voor brugklasgroepen

Voetbal: Kickbal

Organisatie

Station met 8 leerlingen; 4 spelers bij de veldpartij waarvan 1 brander en 4 spelers bij de loop/trap-partij.

Arrangement

- Goaltje gemaakt van 3 hoedjes(driehoek)
- 4 grote pionnen als honken
- 3 middelgrote pionnen om de uitjes mee aan te geven
- 4 lintjes voor de veldpartij
- 1 voetbal
- Veld van 20 bij 20 meter

Extra

- Start/stoppion die omgelegd wordt voordat de looper gaat trappen.
- Geel lintje als gouden medaille voor de speler die de meeste punten heeft gehaald.

Opdracht

De trappartij probeert zoveel mogelijk punten te maken. De verdedigers proberen lopers/trappers uit te maken.

Regels

Startregel:

- Wanneer de looper de start/stoppion omlegd mag hij trappen.

Functieregels: Lopers/trappers

- Voordat de lopers/trappers mogen trappen moeten zij eerst de start/stoppion omleggen.
- De bal wordt getrapt vanuit het goaltje (driehoek).
- De lopers/trappers moeten de bal binnen de verticale lijnen van het vierkant wegtrappen, d.w.z. zij mogen de bal niet te veel naar de zijkanten schieten.

- Bij de pionnen zijn de lopers/trappers vrij.
- Wordt er gebrand in het goaltje wanneer de lopers/trappers nog niet bij een pion zijn, dan zijn zij uit.
- Kom je binnen zonder uitgemaakt te zijn dan heb je 1 punt voor jou partij behaald, een homerun is 2 punten.

Functieregels: Veldpartij

- Eén iemand van de veldpartij is brander.
- Voor een vangbal krijgt de veldpartij een punt, er wordt verder gewoon doorgespeeld.
- Alleen om de bal te vangen mag er gespeeld worden met de handen, voor de rest gaat alles met de voeten.

Functieregel: Brander

- De brander legt de bal met de voet stil tussen de hoedjes.

Wisselregel:

- Na 3 uitjes wisselen de veld- en de trappartij. eentje wordt keeper.





Loopt het? tips

Veld- en trappartij moeten steeds al snel wisselen.

- Maak het vierkant kleiner.
- Speel met een lichtere bal.

Het is onduidelijk of iemand uit is

- Stel wanneer je een oneven aantal spelers hebt een scheidsrechter aan.

Lukt het bijna? tips

De bal gaat vaak buiten de verticale lijnen van het vierkant.

- Wijs leerlingen erop dat zij niet met de punt moeten schieten maar met de binnenkant van de voet. Je standbeen(voet waarmee niet geschoten wordt) geeft de richting aan waar de bal naar toe gaat.

De bal wordt vaak gevangen.

- Hang met je bovenlichaam niet te ver naar achteren. De bal gaat dan omhoog.

Lukt het beter? (leert't) tips

Er wordt goed geschoten

- Probeer eens i.p.v. met de binnenkant van de voet met de wreef te schieten.

Er wordt gespeeld met wat softbalregels.

- Je mag elkaar niet meer inhalen en je mag niet met meer dan 1 persoon bij een honk staan. Lopers moeten elkaar dus goed in de gaten houden.

Leeft het? tips

Scoor bonuspunten

- Leg je het vierkant achteruitlopend af, dan krijg je 3 punten, hinkelend krijg je 4 punten.

Schiet met je verkeerde voet

- Daag de veldpartij uit en schiet met je verkeerde voet.

Speel individueel

- Wie loopt er in zijn eentje de meeste honken wanneer de rest allemaal bij de veldpartij hoort?

Bal wordt uit de handen getrap

- De bal wordt met behulp van een keepersuittrap in het veld gebracht.

