

Konings- spel

Verzamel jij met
jouw team de
meeste punten?

ALLE  | GR  

Wat heb je nodig?

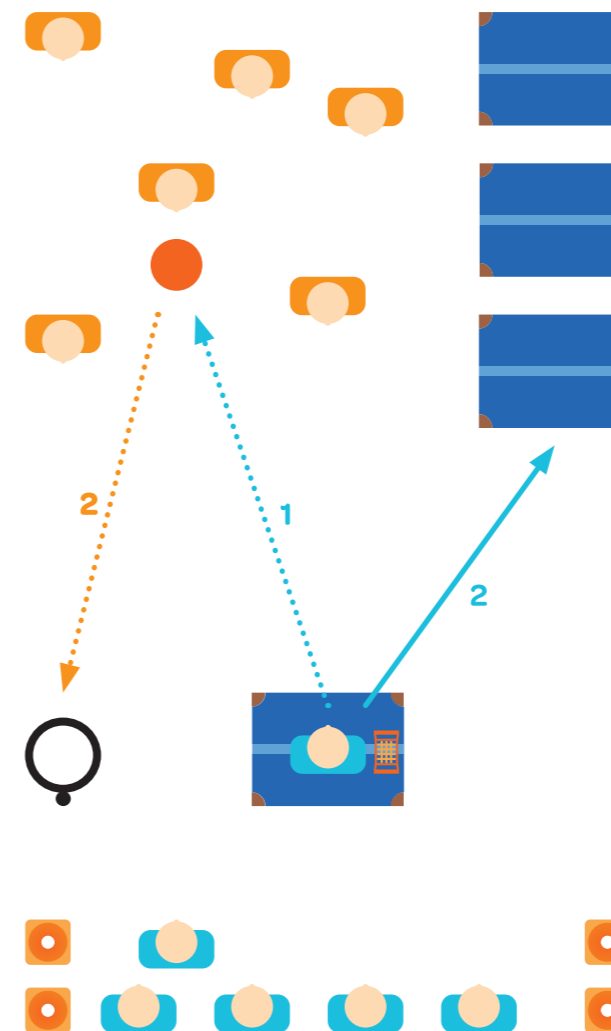
- 1 werp- en vangnet
- bal naar keuze (bijvoorbeeld een foam- of stuiterbal)
- 3 tot 5 matten
- 1 korfbalpaal + korf
- 4 pionnen

Hoe speel je dit spel?

- Maak 1 veld- en 1 slagpartij.
- De veldpartij staat verspreid in het veld. De slagpartij wacht tussen de pionnen.
- De voorste leerling van de slagpartij gooit de bal in het veld over de lijn. Dit mag met het werp- en vangnet of met de hand. Niet over de lijn? Probeer het dan opnieuw.
- De leerling rent naar de 1e, 2e of 3e mat waarbij de 1e mat 1 punt is, de 2e mat 2 punten en de 3e mat 3 punten.
- Zodra de bal in het veld is, moet de veldpartij de bal zo snel mogelijk in de korf krijgen. Bal in de korf? Dan is de beurt voorbij. De looper moet op een mat staan om punten te verdienen. Daarna sluit de leerling achter in de rij aan.
- De teams wisselen wanneer alle lopers aan de beurt zijn geweest.

Hoe ziet het eruit?

Basisspel



Variatie

Uitdagender

- Laat bij de slagpartij de eerste leerling in de rij rennen en de tweede gooien.
- De tweede leerling blijft na het gooien staan en wordt in de volgende beurt de looper.
- Lukt het ook om door samen te werken zoveel mogelijk punten te krijgen?
- Maak tweetallen waarbij de leerlingen naar eigen inzicht bepalen wie er gaat gooien en wie er loopt.

Konings- spel

Verzamel jij met
jouw team de
meeste punten?

ALLE  | GR    

Wat heb je nodig?

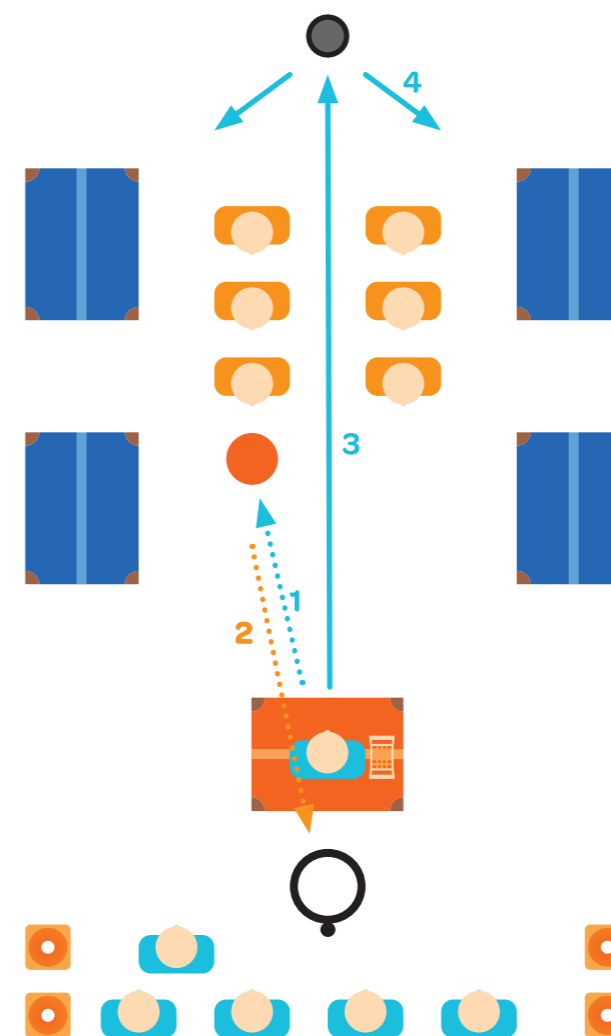
- 1 werp- en vangnet
- bal naar keuze (bijvoorbeeld een foam- of stuiterbal)
- 3 tot 5 matten
- 1 korfbalpaal + korf
- 4 pionnen

Hoe speel je dit spel?

- Maak 1 veld- en 1 slagpartij.
- De veldpartij staat verspreid in het veld. De slagpartij wacht tussen de pionnen.
- De voorste leerling van de slagpartij werpt de bal in het veld over de lijn met het werpen vangnet voor 2 punten. Is het na 2x niet gelukt? Werp dan de bal met de hand in het veld voor 1 punt.
- De leerling van de slagpartij rent zo snel mogelijk naar de korfbalpaal en terug naar de rode mat. De leerling mag ook een tussenstop maken op de blauwe mat (veilige zone).
- Zodra de bal in het veld is, moet de veldpartij de bal zo snel mogelijk in de korf krijgen. De beurt is voorbij als de bal in de korf is. De looper moet op de rode mat staan voor een punt; op de blauwe mat staat de leerling veilig. Niet op een mat? Dan sluit de leerling achter in de rij aan.
- Wanneer alle lopers zijn geweest, gooit de docent nog 1x de bal in het veld zodat de laatste lopers nog een punt kunnen scoren. Daarna wisselen de teams.

Hoe ziet het eruit?

Basisspel



Variatie

Makkelijker

- Leg extra blauwe matten neer zodat er meer veilige zones zijn of verklein de afstand tussen de matten.

Uitdagender

- Maak het voor de veldpartij uitdagender door een andere bal te gebruiken, bijvoorbeeld een stuiterbal.
- Maak het voor de veldpartij uitdagender doordat zij niet meer met de bal mogen lopen.
- Maak het voor de slagpartij uitdagender door minder blauwe matten (veilige zones) neer te leggen, of zelfs alle blauwe matten weg te halen.