

Spelles

Groep	: 3 en 4
Lesopzet	: groepjesles (circuit)
Bewegingsactiviteiten	: <ul style="list-style-type: none">- stoepranden- chaosdoelenspel- Boefie

Lesdoel ten aanzien van bewegingsvaardigheden

- stoepranden

De leerling is in staat de bal d.m.v. de chestpass op de hoek van de bank te stuiten.

De leerling kan de bal met een mooi boogje wegspelelen op de hoek van de tegenoverliggende bank..

- chaosdoelenspel

De lIn kunnen de bal mikken naar de overkant

- Boefie

De ll kan een inschatting maken van het moment dat hij de pittenzak pikt.

De ll kan inschatten wanneer hij moet rennen met de meeste kans dat hij de boef daadwerkelijk kan pakken

-ten aanzien van kennis, inzicht en regelvaardigheden

- stoepranden

De leerling weet dat je bij een goede worp door mag gaan tot het mis gaat.

De leerlingen kunnen samen bepalen wanneer een bal goed of fout was.

De leerling kan zijn worp bijstellen nadat de voorgaande worp mis is gegaan.

- Chaosdoelenspel

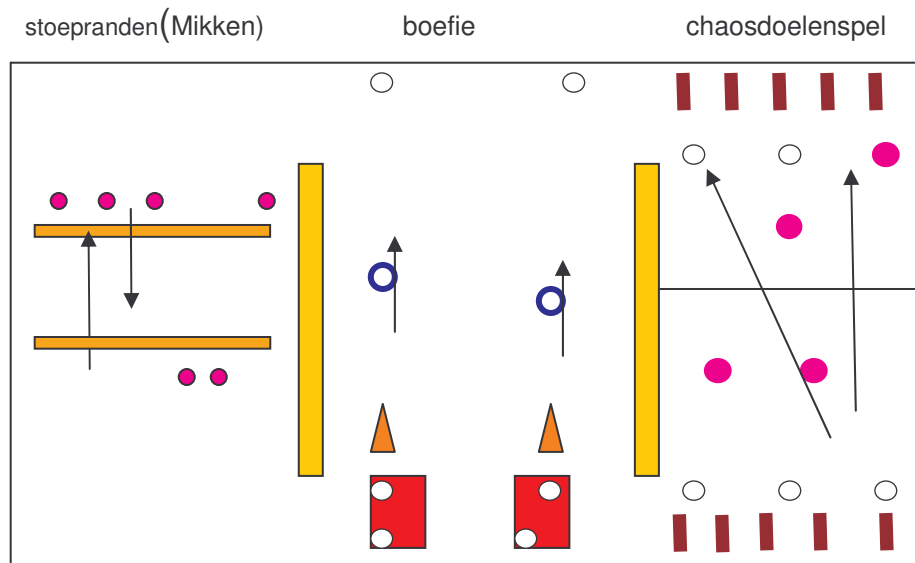
De lIn kunnen het eigen doel verdedigen en komt tot scoren door een gunstig moment af te wachten

- Boefie

De ll weet wanneer het beste moment is om te rennen (zowel agent als boef)

De lIn kunnen zelfstandig van rol wisselen

Zaalopstelling:



Bewegingsactiviteiten./opdrachten	Bewegingsarrangementen/organisatie	Didactische aandachtspunten / bewegingsaanw.
<p>- stoepranden 'Gooi de bal zodanig naar de overkant dat hij tegen het hoekje stuit en terugkomt.'</p> <p>spelverloop:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ieder staat achter de bank. - Als je raak gegooid hebt pak je de bal, ga je voor de bank staan met je kuiten tegen de bank en zet je 1 voet vooruit. - Je mag nu een nieuwe poging doen. Zodra de bal niet terugkomt moet je weer achter de bank staan. <p>Differentiatie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - de afstand tussen de banken <p>- Chaosdoelenspel 1/2 Opdracht:'probeer aan de overkant de blokjes om te rollen en probeer de ballen aan je eigen kant tegen te houden voordat ze tegen de blokjes komen.'</p> <p>Je mag tot aan de middenlijn lopen.</p> <p>- Boefie ' Probeer de pittenzak van de pion te pikken zonder dat je getikt wordt en de agent probeert dit te voorkomen'. differentiatie:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ De afstand tussen pion en agent verkleinen of vergroten. ▪ Dubbelroof invoeren indien de boef erg goed is. Je legt dan een rubberen ring op de route terug naar de vrijplaats 	<p>- stoepranden</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 4 banken ▪ Per tweetal een zachte bal <p>- chasodoelenspel 1/2</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 foamballen - 6 spelers - 2 x 10 blokjes als doelobjecten op de achterlijnen <p>- Boefie (per drietal)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 mat ▪ 2 pittenzakken ▪ 1 grote pion ▪ 1 hoepel ▪ 1 agent, 1 wachter, 1 boef. <p>Indien het aantal slecht uitkomt kan je er ook voor kiezen om 2 wachters in te zetten of het spel in tweetal te laten spelen zonder wachter.</p>	<p>- stoepranden 'Met de chestpass (eventueel uitleggen) gooi je de bal met een boogje naar de overkant.</p> <p>- Chaosdoelenspel 1/2 Aanw: Mik de bal op het moment dat de verdediger even afgeleid is.</p> <p>- Boefie</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Als de boef het 2x heeft geprobeerd worden de rollen met de klok mee gewisseld. De agent wordt boef, de boef wordt wachter en de wachter wordt agent.

--	--	--

