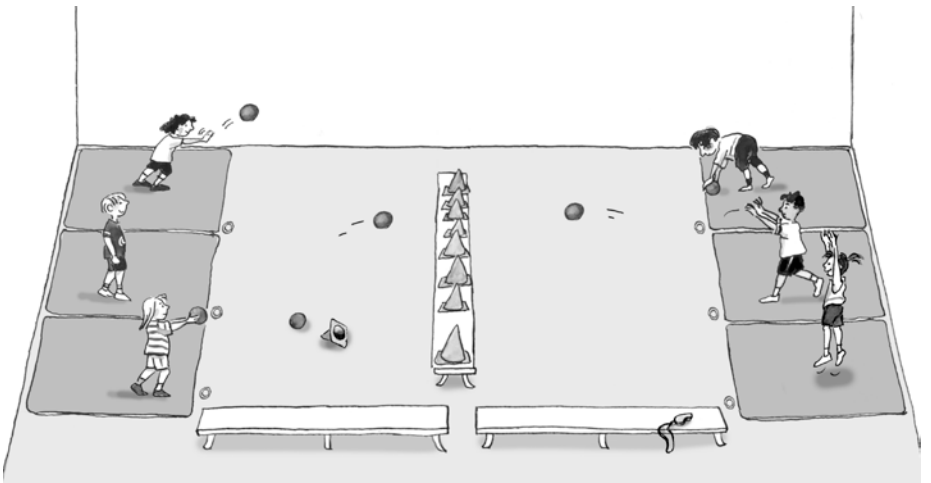
Regeltaak Herstellen

Pilonmikspel → Onderbouw



STARTVOORWAARDEN

Leerlingen zijn bekend met het regelen van eenvoudige mikactiviteiten.

ARRANGEMENT

- 6 leerlingen; 2 teams van 3 spelers.
- Speelveld: ¼ speellokaal; 8 bij 3 meter.
- 3 muren en banken als afbakening.
- Bank in het midden voor de mikdoelen.
- 6 mikdoelen op bank: 2 grote-, 2 middel- en 2 kleine pilonnen.
- 6 matjes als mikplekken op 3 meter.
- 6 verschillende foamballen.
- 6 rubberringen waar bal op ligt.
- 1 regelaar: 1 leerling is Hersteller/controleur.
- Lintje met fluit voor de regelaar.

ACTIVITEITSOPDRACHT

Speler: probeert met een bal vanaf de mat de pilon van de bank af te gooien.

REGELS

Startregels:

- iedere speler gaat op een matje staan;
- Hersteller geeft met de fluit het startsignaal;
- spelers pakken een bal van de ring af.

Regels speler:

- blijft op de mat staan als hij gooit;
- mag de ballen ophalen die aan zijn kant van de middenbank liggen.

Einde activiteit:

- als alle pilonnen van de bank af zijn gegooid.

Regels Hersteller:

- geeft fluitsignaal als alle pilonnen van de bank zijn afgegooid;
- geeft opdracht om ballen in mand te doen;
- geeft opdracht pilonnen op de bank te zetten;
- geeft startsignaal als alles klaar staat.

Regelknoppen Pilonmikspel (ob)

HERSTELKNOP: WANNEER HERSTELACTIE?

Het terugleggen van de ballen

De zes ringen concretiseren de regelopbergplek voor de ballen. Het is voor leerlingen moeilijker als ze de ballen in hun handen houden tijdens het wisselen. Als de laatste pilon van de bank afvalt, bestaat de kans dat er meer of minder dan drie ballen aan één kant liggen, waardoor niet iedere leerling direct een eigen bal heeft om terug te leggen. Ze moeten dan elkaar helpen zodat iedereen een bal krijgt. De kans is ook groot dat ze eerst de pilonnen willen rechtzetten en dan pas de ballen. Beter is het om eerst de ballen terug te leggen, omdat losse ballen neigen tot spelen.

Het terugzetten van de pilonnen

Nadat de ballen zijn teruggelegd, moet iedere speler een pilon terugzetten. De kans is aanwezig dat aan één kant vier pilonnen liggen en aan de andere kant maar twee pilonnen. Dit vraagt weer om elkaar te helpen bij het uitvoeren van deze regeltaak. In het begin zijn er leerlingen die het zó leuk vinden om alle pilonnen recht te zetten, dat ze de ander geen kans geven om het te doen. Het is een optie dat alleen de Hersteller alle pilonnen rechtzet en dat spelers op de mat wachten. Andere optie: de Hersteller wijst een leerling aan die pilonnen recht mag zetten. Sneller gaat het als alle leerlingen mogen helpen.

HERSTELKNOP: WELK DOORDRAAISYSTEEM?

Het doordraaien naar andere mikpositie

Er kan een regel ingevoerd worden dat de spelers bij een nieuwe start eerst een plekje doordraaien. Voor het middenbouwspel is het fijn als ze het systeem van doordraaien al geoefend hebben. Het veranderen van positie geeft leerlingen de indruk dat er weer iets veranderd is. Het doordraaien is boeiender als de mikplekken verschillend gearrangeerd zijn: bijvoorbeeld een mat, een kastkop en twee blokjes als mikplekken. Door de verschillende posities moet het mikken op een andere wijze gedaan worden (differentieel leren).

AANVULLENDE REGELKNOPPEN

Functie van grensbewaker

Leerlingen hebben de neiging om de ballen aan de andere kant van de bank op te halen of van de mat af te stappen om dichter bij de pilonnen te staan. Er kan een leerling aangesteld worden als 'grensbewaker', die een leerling er op wijst dat die de grens oversteekt en dat dat niet mag.

Het tellen van de pilonnen

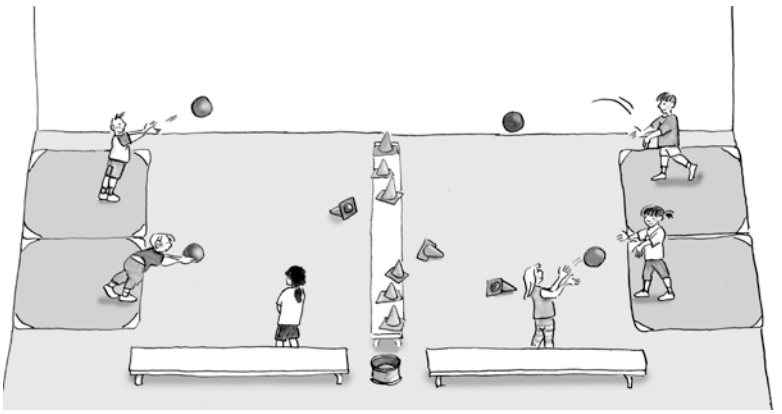
Er zullen vast slimme spelers tussen zitten die gaan tellen hoeveel pilonnen aan de ene en aan de andere kant liggen. Er ontstaat dan een begin van een besef van tegengesteld belang. Het kan eerst een interessante teloefening zijn, zonder dat er gevolgen aan zitten. In groep 3 is de kans groot dat alle leerlingen snappen dat je er ook een wedstrijd tussen twee partijen van kan maken.

TOELICHTING

Het mikken met een bal op een doel op 3 meter afstand is voor kleuters niet eenvoudig. De afstand moet zo zijn dat gemiddeld twee van de vijf pogingen raak zijn. In de opdracht wordt niet over een wedstrijd gesproken. Het is een mikactiviteit waar de spelers naast en tegenover elkaar op dezelfde doelen mikken. Het is een gezamenlijke strijd tegen de pilonnen die van de bank af moeten worden gegooid. In plaats van ballen kunnen ook pittenzakken gebruikt worden. De Hersteller heeft tot taak te controleren of alle pilonnen en ballen weer naar de beginpositie worden teruggezet en mag dan een startsignaal geven.

Regeltaak Herstellen

Pilonmikspel met balbezorgers → Middenbouw



STARTVOORWAARDEN

Leerlingen zijn bekend met het regelen van pilonmikspel uit de onderbouw.

ARRANGEMENT

- 6 leerlingen; 2 teams van 2 spelers en 2 balbezorgers.
- Speelveld: 1/4 gymzaal; 12 bij 4 meter.
- 3 muren en banken als afbakening.
- 1 bank in het midden van het veld.
- 9 mikdoelen op bank: 3 grote-, 3 middel- en 3 kleine pilonnen. Afstand 30 cm.
- 4 matjes als mikplekken; twee aan weerszijde van de bank op 4 meter.
- 4 foamballen; eventueel verschillende maten.
- 1 korf als verzamelplek voor de ballen.
- Regelaar: 1 leerling als Hersteller.

ACTIVITEITSOPDRACHT

Speler: probeert met de bal vanaf de matten de pilonnen van de bank af te gooien. Welke partij gooit de meeste pilonnen van de bank?
Balbezorger: gooit de ballen terug naar de spelers.

REGELS

Startregels:

- regelaar verdeelt de functies;
- als iedereen klaar is, geeft de regelaar het sein dat balbezorgers de ballen in het veld mogen gooien.

Regels speler:

- blijf op je eigen mat staan;
- je mag niet van mat om bal te halen.

Regels balbezorger:

- iedere balbezorger staat bij één speelhelft;
- gooit de bal die op zijn helft ligt naar de spelers aan zijn kant.

Einde activiteit:

- als alle pilonnen van de bank zijn afgegooid, dan alle ballen in de korf leggen;
- spelers zetten alle pilonnen weer op de bank;
- spelers en balbezorgers draaien één plek door.

Regels regelaar:

- telt de pilonnen op elke speelhelft en bepaalt wie er gewonnen heeft;
- geeft opdracht ballen in de korf te doen;
- geeft opdracht pilonnen op de bank te zetten;
- geeft opdracht plek door te draaien;
- geeft opdracht ballen weer in spel te brengen.

Regelknoppen Pilonmikspel (mb)

HERSTELKNOP: WANNEER HERSTELACTIE?

Het bezorgen van de ballen aan de spelers

Na een teken van de regelaar gooien de balbezorgers ieder drie ballen naar hun spelers. Tijdens het spel zoeken de balbezorgers de ballen op die in het veld liggen en gooien die naar hun medespelers. De vraag is naar wie ze de bal gooien. Naar de beste speler, de dichtstbijzijnde speler of de speler die het langst geen bal heeft gehad?

Het terugleggen van de ballen bij einde spel

Het terugleggen van de ballen in de korf lijkt simpel, maar is voor balverliefde spelers lastig. Liever blijven ze 'ballen' met de ballen. Het aanleren van deze regel, dat bij het einde van een spel het spelmateriaal weer op een vaste plek wordt gelegd, geeft veel rust in de gymles. Het kan de taak van de balbezorgers zijn om alle ballen terug te leggen in de korf. Het is minder regelen als leerlingen de ballen kunnen vasthouden bij het herstellen van het arrangement.

Het terugzetten van de pilonnen

Het terugzetten van de pilonnen lijkt eenvoudig, maar spelers verzinnen listen om pilonnen zó terug te zitten dat ze eerder een bepaalde kant op vallen, bijvoorbeeld meer op het randje van de bank. De pilonnen mogen niet tegen elkaar aan staan, want dan kan je er met één bal twee pionnen af gooien. Je kunt met schilderstape aangeven waar de pilonnen moeten staan of de regel afspreken dat er 30 cm tussenruimte moet zijn. De regelaar controleert of alles goed hersteld is.

HERSTELKNOP: WELK DOORDRAAISYSTEEM?

Het doordraaien naar een andere positie

Het doordraaien na elke wedstrijd zorgt ervoor dat de teams steeds anders zijn samengesteld, waardoor elke wedstrijd op zichzelf staat. Voor het leren omgaan met winst en verlies is het gunstig als alle spelers een keer winnen en verliezen. Het doordraaien lijkt eenvoudiger dan het is. Het nummeren van alle posities helpt bij jonge kinderen. Oudere leerlingen weten op den duur de volgorde van doordraaien en helpen elkaar naar de nieuwe positie.

AANVULLENDE REGELKNOPPEN

Het tellen van de pilonnen

Het tellen van de pilonnen aan weerszijde van de bank is nodig om te bepalen wie de winnaar is. Dit kan de taak van de regelaar zijn of met elkaar gedaan worden. Ze moeten wel eerst geteld worden voordat ze teruggezet worden.

De winnaar verdient een winstknijper

Het belang van de wedstrijd wordt groter als de spelers van het winnende team een wasknijper verdienen als ze gewonnen hebben. Het uitdelen van de knijpers door de Hersteller maakt het regelen ingewikkelder en uitdagender. Kunnen de spelers de knijpers eerlijk verdelen? De speler die twee wasknijpers heeft, moet mikken van achter de mat.

Scheidsrechter

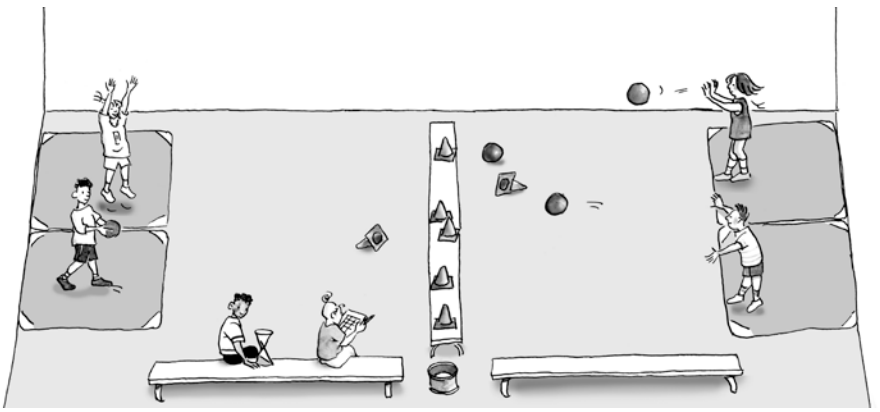
Vanwege het wedstrijdbelang is het niet eerlijk als spelers expres de mat verlaten om de bal te pakken of van dichterbij te mikken. Het kan wenselijk zijn om aan weerszijde een scheids aan te stellen die controleert of een speler op de mat blijft staan.

TOELICHTING

Nieuw is de functie van balbezorgers, die ervoor zorgen dat de ballen weer terechtkomen bij de mikkers. Er is nu een wedstrijdbelang tussen beide teams. Het is niet altijd direct duidelijk wie er gewonnen heeft. Daarom moeten de pilonnen eerst geteld worden voordat ze worden teruggeplaatst. Het wedstrijdbelang maakt het belangrijker dat de pilonnen goed worden teruggezet. Het doordraaien naar een andere positie zorgt ervoor dat de teams een andere samenstelling krijgen, waardoor elke wedstrijd weer anders is.

Regeltaak Herstellen

Pilonmikspel met vaste teams en differentiatie Bovenbouw



STARTVOORWAARDEN

Leerlingen zijn bekend met het regelen van pilonmik-wedstrijd van de middenbouw.

ARRANGEMENT

- 6 kinderen: 3 teams van 2 spelers.
- 2 teams spelen tegen elkaar.
- 1 team is wachtteam.
- Speelveld: ¼ gymzaal; 12 bij 4 meter.
- 3 muren en banken als afbakening.
- 1 bank in het midden van het veld.
- 7 kleine pilonnen als mikdoelen op de bank: afstand 40 cm.
- 4 matjes als mikplekken, op 5 meter.
- 4 kleine handbal-foamballen.
- 1 korf als verzamelplek voor ballen.
- Stopwatch; met drie minuten speeltijd.
- Puntentellijst en pen.
- Regelaars: wachtteam als 1 teller en 1 Hersteller.

ACTIVITEITSOPDRACHT

Speler: probeert met de bal vanaf de matten de pilonnen van de bank af te gooien.

Regels

Startregels:

- spelers maken drie gelijkwaardige teams;
- 2 teams stellen zich op en pakken de ballen;
- scheids geeft startsein, zet stopwatch aan.

Regels speler:

- blijft op je eigen mat staan als je de bal gooit;
- als je één keer scoort, dan met één voet achter de mat, als je twee keer scoort, met twee voeten achter de mat verder spleen;
- mag van de mat af om een bal op eigen helft te pakken.

Einde activiteit:

- als alle pilonnen van de bank af zijn of de drie minuten voorbij;
- winnend team wisselt met wachtend team;
- als alle teams tegen elkaar gespeeld hebben, punten tellen wie de eindoverwinnaar is.

Regel teller:

- telt omgegooide pionnen en noteert punten.

Regel Hersteller:

- zet alle pilonnen op de bank terug.

Regelknoppen Pilonmikspel (bb)

HERSTELKNOP: WANNEER HERSTELACTIE?

Het terugleggen van de ballen bij einde spel

Als dit spel vaak genoeg gespeeld is en de spelers de regels hebben eigengemaakt, zal het terugbrengen van de ballen geen item meer hoeven te zijn. Misschien kunnen leerlingen accepteren dat één speler toch met de bal blijft spelen terwijl de anderen alles goed regelen.

Het noteren van de uitslag

De scheidsrechters tellen de pilonnen en noteren de uitslag op de lijst. Dit noteren kan op allerlei manieren, met stoepkrijt op de grond, op een iPad, met het uitdelen van wasknijpers of door het bouwen van een blokken toren.

Het aanpassen van de mikafstand

De regel dat een speler die raak gooit daarna een positie naar achteren moet, zorgt er niet alleen voor dat de goede speler beter leert mikken, maar ook dat de zwakke mikker meer kans krijgt om ook een keer raak te gooien. Deze regel kan ook toegepast worden aan het begin van het spel als de spelers van oordeel zijn dat een bepaald team te sterk is of dat een bepaald team vooraf de uitdaging aan durft om van een grotere afstand de wedstrijd te spelen.

HERSTELKNOP: WELK DOORDRAAISYSTEEM?

Andere partijen samenstellen

Als alle teams tegen elkaar gespeeld hebben, herstellen ze de teamsamenstelling door nieuwe teams te maken. Bijvoorbeeld: het verliezende team mag als eerste een nieuwe medespeler kiezen.

AANVULLENDE REGELKNOPPEN

Het controleren van regelovertredingen

Deze scheidsfunctie wordt door het niet-spelende team uitgevoerd en is belangrijk om een eerlijke wedstrijd te spelen. De scheids moet controleren of de spelers in de goede positie staan; op één been achter of helemaal achter de mat. De regelknoppen voor de scheids worden bij het regelthema Afspreken besproken. Bijvoorbeeld: Welke sanctie bij een regelovertreding?

TOELICHTING

Er wordt een nieuwe regel toegevoegd waarbij de succesvolle speler een plek naar achteren moet, waardoor het mikken lastiger wordt. In deze eindvorm wordt het wedstrijdbelang groter door met vaste teams te spelen, die allemaal een keer tegen elkaar spelen en waarbij de eindresultaten bij elkaar op worden geteld om de eindoverwinnaar te bepalen.