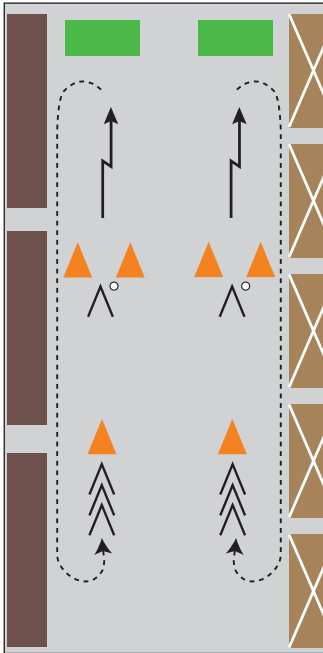


Station 3 - Scoren op doel



Organisatie

8 Leerlingen verdeeld in twee groepen van vier leerlingen.

Per groep één scorer en drie wachters.

Speelruimte: 1/4 van de zaal (5 bij 12 meter).

Arrangement

8 Sticks: 1 per leerling.

4 Ballen: 2 per groep.

4 Pylonen: 2 per groep als scoorpoortje (1,5 meter uit elkaar).

2 Pylonen: 1 per groep voor de wachtende leerlingen.

2 Matten: 1 per groep als doel.

Schilderstape of krijt om het doel te verdelen in vakken om te scoren (30-10-30).

Veld is afgebakend door drie banken aan de ene kant en kastonderdelen aan de andere kant.

Opdracht

Push de bal op het doel vanaf het poortje.

Regels

Startregel

- 1 Leerling begint bij het poortje, de anderen wachten bij de wachtpylon.

Spelregels

- De stick op de grond houden.
- De bal met de platte kant van de stick raken.
- De bal pushen op het doel.
- Onthoud hoeveel punten je totaal hebt gescoord.

Wisselregel

- Na het scoren drijft de leerling de bal weer naar de wachtende leerlingen en geeft deze aan de voorste leerling zonder bal.
- Daarna sluit hij achteraan in de rij.
- De volgende leerling begint als de voorganger de bal heeft opgehaald en naar de groep drijft.

Stopregel

- Wanneer iedereen vijf keer is geweest, vergelijk je je scores en waarschuw je de docent.
- Na het stopteken van de docent alle materialen terugleggen waar ze lagen.



Tips voor de docent

Loopt het?

Is de route niet duidelijk?

Laat een aantal leerlingen de oefening voordoen aan de klas.

Is de wachtrij te lang?

Laat de leerlingen sneller achter elkaar starten, maar ze moeten blijven opletten of het 'veilig' is om te starten (zodat er geen ongelukken bij het doel gebeuren). Zorg dat iedere leerling een bal heeft. Voeg de functie van scorer toe (één leerling minder in de rij).

Wordt de telling niet goed bijgehouden?

Laat de docent tellen. Gebruik blokken/pittenzakjes om te tellen.

Lukt het bijna?

Wordt het doel moeilijk geraakt?

Plaats de twee pylonen dichterbij het doel. Doe een stap naar voren. Wijs de bal na met je stick, waarbij de punt van de haak omhoog wijst (stick niet boven je knieën laten komen). Zorg dat de linkerhand bovenaan is en de rechterhand (als een koker) halverwege de stick.

Lukt het beter?

Is het doel te makkelijk te raken vanuit stilstand?

Zet het poortje verder weg van het doel. Push de bal vanuit de loop op het doel. Maak het poortje kleiner.

Is het te makkelijk om punten te scoren?

Maak dan een extra mikpunt voor de mat (bijvoorbeeld omgekeerde pylon/ blokje); deze leveren extra punten op.

Leeft het?

Zijn de leerlingen toe aan een nieuwe uitdaging?

Ieder groepje start met 200 punten; wie heeft het snelste 0 punten? (alle scores worden van de 200 afgetrokken). Voeg een slalom toe.



Push van de bal

