



SCHOTSPELLETJES

DOOR ROB LOF

Schieten is een steeds weer terugkerend onderdeel van de training. Zodra iemand lid wordt van een korfbalclub, zal hij eerst leren schieten. Na de fase van het *aanleren, verbeteren en automatiseren* van het schot, gaat het ten slotte alleen nog maar om onderhoud. Tijdens een training wordt er veel geschoten, maar in heel veel gevallen zonder het belangrijkste doel, namelijk SCOREN. Schotspelletjes kunnen spelers helpen te schieten met de intentie van scoren. Er bestaan veel vormen van schotspelletjes.

Aan onderstaande opsomming hebben velen een bijdrage geleverd. Het is zeker niet compleet.

Bij de meeste schotspelletjes is het uitgangspunt: twee spelers met bal en korf (ook zou kunnen dat er twee 2-tallen bij een korf staan). In een enkel geval worden er vormen gegeven waarbij gewerkt wordt met een drietal.

Bij alle spelletjes gaat het er om wie het eerste de opdracht heeft uitgevoerd, dan wel de meeste doelpunten heeft gemaakt in een bepaalde tijd. Geteld kan worden per individu of per tweetal.

Het doel van de schotspelletjes is dat de spelers beter leren scoren in een situatie waarbij een zekere mate van druk aanwezig is. Hier is echter meteen een waarschuwing op zijn plaats: de meeste van de vormen waarin de spelletjes zijn gegoten lijken niet op wedstrijd situaties. In bijna alle vormen schieten de spelers niet onder druk van een verdediger.

In de spelletjes is de passing naar de aanvaller makkelijker, er is meer tijd om te 'mikken' (ook al speelt de tijdsfactor een rol). De vormen zijn dus niet vergelijkbaar met wedstrijdruk. Het is daarom aan te bevelen om in de training ook altijd 'echte' wedstrijd situaties na te bootsen en daar 'schotspelletjes' in te verwerken.

Een tweede kanttekening: zijn de spelers in de fase van het aanleren van het schot, pas dan op met de spelletjes. Het gaat de kinderen dan natuurlijk om het winnen.

Daardoor kan de kwaliteit en aandacht voor de uitvoering verminderen. Kies dan voor spelletjes als: hoeveel scoren uit een X-aantal pogingen.

Een derde opmerking bij de reeks is: voor elk niveau zijn er spelletjes opgenomen. Anders gezegd, alle vormen zijn aan te passen aan de leeftijd en het niveau van de groep.

Binnen de meeste vormen kan al veel gevarieerd worden, door de verschillende vormen te combineren zijn er wel 100 verschillende mogelijkheden.

1. Een X-aantal scoren

Variaties:

- ⇒ afstand wisselen;
- ⇒ soort doelpunt veranderen (schot, doorloop, kansje, etc.);
- ⇒ per persoon of 2-tal samen;
- ⇒ van verschillende kanten van de korf;

In deze categorie hoort ook het volgende spelletje: de speler moet een X-aantal opvolgende scores halen, bijv. 10 doorloopballen op een rij. Bij missen opnieuw beginnen met tellen.

Variaties:

- ⇒ soorten goals;
- ⇒ aantal goals;
- ⇒ tijdslimiet;

- ⇒ combinatie van soorten goals;
- ⇒ een serie goals levert zoveel punten op als de serie lang is, bijv. een serie van 5 gescoorde kansjes is 5 punten. De speler heeft drie pogingen binnen een bepaalde schotvorm, de langste serie telt. Doe verschillende schotvormen achter elkaar, maar doe bijv. strafwerpen, doorloopballen aan het eind, omdat het spelers de kans biedt een 'lange' serie te maken en dus alsnog te winnen.

2. Een X-aantal pogingen

Hoeveel gescoord op X-aantal.

Dezelfde variaties als bij 1.

3. Tijdsfactor

Met de factor tijd werken, bijv. binnen een minuut, 45 seconden, etc., zoveel mogelijk goals maken.

Variaties:

- ⇒ soorten doelpunten;
- ⇒ per persoon of tweetal tellen;
- ⇒ tijdsduur steeds verkorten, wel zelfde aantal scores proberen te halen.

4. Aflopende reeksen

Beginnen met een reeks doelpunten van 10 maken. Tweede ronde een reeks van 9, vervolgens 8, etc.

Variaties:

- ⇒ soort doelpunten veranderen, bijv.. beginnen met doorloop, dan kansjes, dan van 2 meter, etc.;
- ⇒ beginnen bij 1 en laten oplopen naar 10.

5. Opgavetaken afwerken

Bij elke korf ligt een schotopdracht. X-doelpunten maken op een bepaalde manier. Welk tweetal heeft als eerste alle opdrachten uitgevoerd. Een mogelijkheid is ook om een schotcircuit te maken. Dan gaat het minder om de tijd, als wel om een zo hoog mogelijke score te halen. Een variatie hierop is: X-doelpunten maken bij een korf (als tweetal). Wie is het eerste klaar? Na elke serie schuift het tweetal een korf door. Wie heeft de meeste keren gewonnen na bijv. 4 keer?

6. Streepjesdoelen

Een speler begint op bijv. 2 meter, scoort hij dan gaat hij naar 3 meter. Dus na elk doelpunt een meter verder.

Variaties:

- ⇒ met tijdsfactor, hoe ver kun je komen?;
- ⇒ als je twee keer mist dan één streepje terug;
- ⇒ van verschillende kanten van de korf.

Een bijzondere variatie hierop is: twee 2-tallen (A's en B's) staan bij een korf. A1 en B1 gaan schieten (op teken beginnen). Bij een score van speler A1 gaat hij een stap verder van de korf, speler B1 gaat een dichter naar de korf. Scoort B1 nu, dan staan ze weer gelijk. Wie heeft het eerst 3 stappen?

7. Reis om de wereld

Rondom de korf zijn er verschillende punten waar vandaan geschoten wordt. Hoe snel kun je rond gaan? (Bij pupillen door bijv. hoepels neer te leggen, pilonnen neer te zetten).

Variaties:

- ⇒ afstanden van punten variëren;
- ⇒ op elk punt een ander soort doelpoging;
- ⇒ aantal te maken doelpunten per punt variëren.

8. Kampioentje

(of 'Piepelen' uit Basisboek korfbaltraining met 1001 korfbal oefeningen van Harke van der Wal).

De spelers staan in een rij (achter elkaar dus!). Ze staan achter een streep op 4/5 meter. Nr. 1 en nr. 2 hebben een bal en staan dus ook achter elkaar. Nr. 1 schiet, scoort hij dan gaat de bal naar de volgende in de rij (nr.3 dus). Schiet hij mis, dan vangt hij zelf de bal op en doet een nieuwe poging vanaf de plek waar hij de bal gevangen heeft. Nr. 2 begint meteen te schieten zodra 1 heeft geschoten. Hetzelfde geldt als bij 1. Maar scoort 2 eerder dan 1, dan is 1 eruit. Uiteindelijk blijft er één speler over en dat is de kampioen!! (anders gezegd: je probeert je voorganger er uit te schieten!!).

Attentie: spelers hebben soms even tijd nodig om de spelregels juist toe te passen. Is alles duidelijk, dan is een variatie om zelfs een derde bal te gebruiken!!

9. Lintjes/pilonnenroof

Tweetallen spelen tegen elkaar. Het tweetal probeert zo snel mogelijk te scoren. In het midden liggen bijv. 5 lintjes. Als er gescoord is dan mag een lintje gepakt worden. Zijn de lintjes in het midden op, dan mogen ze bij de andere korf weggehaald worden. Welk tweetal heeft het eerst alle lintjes veroverd?

Variaties:

- ⇒ met meerdere 2-tallen tegen elkaar spelen;
- ⇒ het aantal lintjes variëren;
- ⇒ de schotafstand veranderen;
- ⇒ de soorten doelpunten veranderen;
- ⇒ aantal te maken doelpunten voor een lintje vergroten.

10. Wegschieten

Twee 2-tallen bij een korf. (A en B zijn de schutters) Scoort A, dan moet er bij de andere tweetallen van schutter worden gewisseld. Schutter A blijft staan en heeft de kans (door tijdsvoorsprong) meteen weer te scoren en aldus de anderen alleen maar op en neer te laten lopen. Een variatie is: scoort B bij het eerstvolgende schot, dan mag de speler blijven staan.

Een vergelijkbare vorm waarbij gewerkt wordt met 3-tallen:

- ⇒ A en B schieten, C vangt af. Situatie: A schiet en scoort, B mist eerstvolgende schot. A heeft een punt, B en C wisselen. Situatie: A scoort, B scoort daarna, A schiet en mist. Nu heeft B een punt en A en C wisselen;
- ⇒ variëren op afstand;
- ⇒ extra variatie is dat als een speler de bal niet minstens **op** de korf schiet, de speler meteen wisselt met de vang.

11. Snelscoren

Tweetal verdelen in 1 en 2. De nr's. 1 schieten op teken van een bepaalde afstand. Wordt er gescoord dan heeft die speler gewonnen.

Variaties:

- ⇒ afstanden wisselen;
- ⇒ soorten doelpunten;

- ⇒ aantal doelpunten;
- ⇒ een doelpunt (bv. een schot van 3 meter) telt alleen als er meteen daarop een doorloopbal gemaakt wordt.

12. Reeksen maken

Ook kan een wedstrijd gehouden worden tussen de twee spelers bij een korf. Bijv. A maakt een kleine kans (1 punt), schot uit beweging (2 punten), schot uit stand (2 punten) en een doorloopbal (1 punt).

- ⇒ wie heeft het minste aantal pogingen nodig om een X-aantal punten te halen;
- ⇒ wie heeft het eerst een X-aantal punten gehaald (telkens mag een speler 1 keer de reeks afwerken);
- ⇒ wie maakt de meeste punten in een bepaalde tijd.

13. Aanvallen - verdedigen

(met een 3^e speler die aangeeft). De aanvaller probeert een doelpunt te maken.

Variaties:

- ⇒ binnen een bepaalde tijd (bijv. 15 seconden);
- ⇒ binnen een bepaald aantal malen balcontact;
- ⇒ er mag alleen gescoord worden d.m.v. een schot (of doorloopbal, maar dan moet de verdediger wel de opdracht meekrijgen om 'goed' te verdedigen)
- ⇒ tegen elke speler één van de vormen uitvoeren.

14. Plussen en minnen

(uit Basisboek korfbaltraining met 1001 korfbal oefeningen, Harke van der Wal).

Er moet een X aantal doelpunten worden gemaakt. Een score is +1, een misser is -1.

Variaties:

- ⇒ soorten doelpunten;
- ⇒ aantal doelpunten wat je moet halen veranderen;
- ⇒ de waardering voor een soort doelpunt variëren, bijv. een schot van 4 meter is +3, een doorloopbal 1, een schot van 2 meter is 2 punten. Wie heeft het eerst 10 punten, de speler kan dus kiezen welk soort schot hij neemt;
- ⇒ het aantal missers voor een aftrek aanpassen.

15. Tienen (of elven)

Twee korven tegenover elkaar. Bij elke korf een tweetal. Welk tweetal heeft er het eerste tien samen gemaakt. Speciale regels kunnen zijn: altijd een verschil van 2 doelpunten, altijd een 'na-schot'.

Een variatie is dat het tweetal bij de korf een vangduel aangaat. Degene die het duel wint mag schieten. Wie van de vier heeft het eerst 4 goals?

16. Rondgang

Korven zijn genummerd van 1 - 4. Bij elke korf een tweetal. Er moeten per 2-tal een X-aantal doelpunten gemaakt worden. Het winnende tweetal schuift door naar een korf met een lager nummer. Het 2-tal bij die korf gaat een nummer hoger. Wie eindigt bij korf nummer 1??

Variaties:

- ⇒ verschillende soorten doelpunten (kan tijdens het spel, maar het spel kan ook met één soort doelpunten);
- ⇒ een bepaalde tijd afspreken;
- ⇒ een bepaald aantal keren herhalen;

Een variatie hierop is dat er individueel gespeeld wordt. Binnen het tweetal is er een wedstrijd wie wint. De winnaar gaat een nummer lager, de verliezer een nummer hoger. Er kan met verschillende schotvormen gewerkt worden. Ook hier, wie staat er op nummer 1 aan het eind?

