

## **PARTIJSPELEN**

### **Drijfbal**

Opstelling: De groep wordt verdeeld in twee partijen die zich opstellen achter de achterlijn. Elke speler heeft een bal. In het midden ligt een opvallende, in kleur afwijkende bal. Opdracht: Na een startteken van de spelleider proberen de spelers door een worp met hun bal, de trefbal de doellijn van de tegenstander te laten passeren. De partij aan wie dit lukt wordt een punt toegekend. Daarna wordt weer gestart vanuit de middenpositie. Speelballen die over de achterlijn komen mogen meteen weer in het spel worden gebracht. Ballen die tussen de doellijnen blijven liggen kunnen door de spelleider naar de verschillende partijen worden doorgerold. Opmerking: Eventueel te spelen met voorgeschreven werptechniek.

### **Groepsrenbal**

Aantal spelers: twee partijen van 6-10 spelers. Opstelling: Een partij (veldpartij) verspreid in het speelveld, de andere partij staat achter een breedtelijn opgesteld en heeft een bal. Opdracht: De looppartij: een speler werpt de bal binnen tuit veld, vervolgens moet de hele groep naar de overkant lopen zonder dat iemand daarbij door de bal wordt geraakt. Als de hele groep over de achterlijn is zonder een treffer levert dit een punt op. De veldpartij probeert de weggegoorpen bal zo snel mogelijk te bemachtigen om er vervolgens via samenspel een overlopende speler mee af te werpen. Bij een treffer wordt van functie gewisseld. Opmerking: De looppartij moet binnen de zijlijnen blijven. De veldpartij hoeft dit niet. De weggeworpen bal moet binnen de lijnen de grond raken, daarna mag de bal erbuiten komen.

### **Lijnbal**

Aantal spelers: Twee partijen van 5 a 6 spelers. Opstelling: In het midden van de zaal hangt een touw of net op 2 m. hoogte. De partijen staan elk op een helft van het speelveld opgesteld, een partij niet een bal. Opdracht: De bal moet door samenspel over de lijn geplaatst worden in het vak van de tegenstander. Als de bal daar de grond raakt levert dit voor de werpende partij een punt op. De tegenpartij mag de bal vangen en weer terugspelen. Enkele regels:

- Niet lopen met de bal.
- Niet over de middenlijn komen of over het net reiken.
- Een buiten de lijnen geworpen bal is een punt voor de tegenpartij.
- Onder het net doorplaatsen is een punt voor de andere partij.
- Waar de bal de grond raakt wordt het spel hervat.

Opmerking: Deze basisvorm kan worden uitgebreid:

- De rechtsachter speler brengt de bal in het spel vanachter de achterlijn (met rouleren van de spelers).
- Alleen de partij die de bal in het spel heeft gebracht kan punten scoren en wanneer niet wordt gescoord krijgt de tegenpartij de beginworp.
- Na het vangen zijn de spelers verplicht om drie keer samen te spelen.
- De techniek aanpassen. Bijv. met 1 hand vangen en werpen.
- Er mag alleen gescoord worden vanachter een werplijn die 2 m. vanaf de middenlijn ligt.

### **Trefbal**

Het veld is door een middenlijn in tweeën verdeeld. Aan beide breedtezijden is een 2 m. brede strook. Aantal spelers: Twee partijen van 6-10 spelers. Opstelling: Partij A stelt zich verspreid op in vak A en partij B in vak B. Van iedere partij gaat een speler in de strook achter het vak van de tegenpartij staan. Opdracht: Door samenspel met een bal een speler van de tegenpartij raken. Niet lopen met de bal. Alleen afweren met de handen, dus vangen is toegestaan. De spelers mogen hun eigen vak niet verlaten. Een speler die wordt afgeworpen gaat naar de strook achter de tegenpartij en speelt van daaruit gewoon mee. Zijn partij neemt daarna de bal uit. De eerste speler mag weer terug naar zijn vak (1 keer). Opmerkingen: Variatiemogelijkheden zijn:

- Alleen directe of alleen indirecte worpen zijn geldig. Alles is af, behalve een vangbal. Werpen volgens een vastgestelde werptechniek.
- Wisseltrefbal. De speler in de achterstrook die een treffer maakt mag weer terugkeren naar zijn vak
- Spiontrefbal. In het hoofdvak van elke ploeg ligt een hoepel met daarin een speler van de tegenpartij, die zelf wel mag afgooien, maar niet afgegooid kan worden.

### **Trefburchtbal**

Op elke helft is een vak van 4 bij 4 m. In de vakken staan 4 knotsen. Aantal spelers: twee ploegen van 6-10 spelers'. Opstelling: Van elke ploeg staan drie spelers in het vak als verdedigers van de knotsen. De overige spelers staan verspreid in het speelveld. Opdracht: Door samenspel met een bal probeert de ene partij een knots om te gooien in het vak van de tegenpartij. Na onderscheppen of na een doelpunt valt de andere partij aan. De veldspelers mogen niet in het vak komen. Wanneer een knots wordt omgegooid dan wordt deze knots verwijderd. Ook een van de verdedigers verlaat het vak en hij wordt veldspeler. Het combineren is gebonden aan de korfbalspelregels. Het spel eindigt zodra alle knotsen van een ploeg zijn omgegooid.

### **Burchtbal**

Op elke helft een cirkel met daarin een knots. Aantal spelers: twee partijen van 5-8 spelers. Opstelling: De spelers staan verspreid in de speelruimte, maar mogen niet binnen de cirkels. Opdracht: Door middel van samenspel de burcht (knots) van de tegenpartij omgooien. Er wordt gespeeld met een korfbal en gebruik gemaakt van de korfbalspelregels. Het aanraken van de bal door de verdedigers binnen de cirkel wordt bestraft met een strafworp, een directe vrije worp op de kegel vanaf 4 m. Overtreding door de aanvallers van deze regel wordt met een normale vrije worp bestraft.

### **Eilandvoetbal**

Op 4 m. van de achterlijn ligt aan beide zijden een mat. Aantal spelers: twee partijen van 4-7 spelers. Opstelling: De spelers staan verspreid in de ruimte, van elke partij zit er 1 speler op de mat. Opdracht: Een bal door voetballen in handen spelen van de op de mat zittende eigen speler. Dit levert 1 punt op. Het spel wordt daarna hervat door de tegenpartij. Het opzettelijk met de hand spelen wordt bestraft met een strafschoop. Deze wordt genomen vanaf de mat van de tegenpartij, vanuit de hand geschoten zonder dat een andere speler zich tussen de eilanden mag opstellen. De doelman mag in geen enkel geval de grond buiten de mat aanraken. Opmerking: Dit spel kan worden gespeeld door middel van korfbalsamenspel. In dit geval met een staande speler op de mat. Als extra regel geldt hierbij dat de bal niet vanaf de eigen speelhelft op de doelwachter mag worden geplaatst.

### **Grensbal**

Speelveld: Een veld van minimaal 50 m. lengte en 25 m. breedte. Het speelveld kan afhankelijk van de leeftijd vergroot worden. Aantal spelers: twee partijen, A en B, van 5-10 spelers. Opstelling: De spelers staan voor de aanvang verspreid in hun eigen speelhelft. De spelers zijn per ploeg genummerd vanaf nr. 1. Opdracht: Nr.1 van de beginnende groep start het spel ongeveer 8.m. van de middenlijn op de eigen speelhelft, door een bal te gooien in de richting van de achterlijn van de tegenpartij. Vanaf de plaats waar de bal door groep B gestopt wordt. Moet de bal worden terug geworpen door nr.1 van groep B. De genummerde volgorde van werpen is verplicht. Op tiet moment van werpen moeten alle spelers van de werpersploeg achter de werper staan. Er wordt gescoord wanneer de bal over de achterlijn van de tegenpartij wordt gegooid. De andere ploeg neemt daarna de bal uit op 8 m. van de middenlijn op de eigen speelhelft. Opmerking: Ook hier weer verschillende mogelijkheden:

- Verplichte technieken van vangen en werpen.
- Verkleinen van het doel (om te scoren moet over een bepaald gedeelte van de achterlijn worden geplaatst).

#### **Het vangen van de bal laten belonen met drie stappen vooruit door de aan de beurt zijnde speler.**

Aantal spelers: twee partijen van 6-10 spelers. Opstelling: De twee partijen, die duidelijk herkenbaar moeten zijn, staan verspreid in het speelveld. Er is een aanvallende en een verdedigende partij. Men speelt bij voorkeur met vaste tegenstanders. Opdracht: De aanvallende partij combineert met de bal. Na 10 keer samenspel (alleen vangballen) ontvangt deze partij een punt en wordt er van functie gewisseld. Wisselen van functie vindt ook plaats na het onderscheppen van de bal door de verdedigende partij, of wanneer er niet wordt gevangen. De afgebroken serie mag later niet worden vervolgd, maar moet opnieuw worden gestart. Er wordt verder gespeeld met de korfbalregelregels, terwijl men ook niet direct mag terugspelen op de speler van wie men de bal heeft ontvangen.

### **Hoepelbal**

Aantal spelers: twee partijen van 7-9 spelers. Opstelling: Op elke speelhelft ligt een aantal hoepels, en wel twee minder dan het aantal spelers van een partij. In elke hoepel staat een speler. Tussen de hoepels staan twee spelers van de tegenpartij. Elke partij heeft een bal. Opdracht: De spelers in de hoepels spelen per groep de bal naar elkaar over. De verdedigers proberen te onderscheppen. Wordt de bal via alle spelers de kring rondgespeeld dan levert dat twee punten op. Aangezien dit op een gegeven moment vrij gemakkelijk te verdedigen is, kan er nog via een tweede mogelijkheid punten worden gehaald. 5 keer overspelen tussen 2 spelers is 1 punt. De spelers mogen niet uit hun hoepel komen. Na onderscheppen terugplaatsen. Regelmatig wisselen van verdediger.