



Korfbalclinic 2

Materialen

- * Per tweetal een bal.
- * 6 doelplekken.
- * Hoepels



1. Per 2-tal een bal. Start vanuit de cirkel in het midden. Opdracht: elk 2-tal zorgt ervoor, dat het op alle doelplekken allebei heeft gescoord. Daarna zo snel mogelijk terug in de cirkel. Wie zijn de eerste drie? Je mag niet lopen met de bal, maar je moet overgooien naar elkaar.

2. Per 2-tal een bal. Start vanuit de cirkel in het midden. Opdracht: ieder 2-tal scoort weer allebei op alle doelplekken. Daarna zo snel mogelijk terug in de cirkel. Wie zijn de eerste drie? Je mag niet lopen met de bal, maar je moet overgooien, met je zwakke hand.

3. Per 2-tal een bal. Start vanuit de cirkel in het midden. Opdracht: ieder 2-tal scoort weer allebei op alle doelplekken. Daarna zo snel mogelijk terug in de cirkel. Wie zijn de eerste drie? Je mag niet lopen met de bal, maar je moet overgooien, met twee handen.

4. Per 2-tal een bal. Start vanuit de cirkel in het midden. Opdracht: ieder 2-tal scoort weer allebei op alle doelplekken. Daarna zo snel mogelijk terug in de cirkel. Wie zijn de eerste drie? Je mag niet lopen met de bal, maar je mag zelf weten of met 1 of 2 handen gooit.

5. Ga per 2-tal bij de muur staan.
a) De één gooit tegen de muur, de bal **stuit** en de ander vangt hem op. Gooi met de sterke hand. Let op, dat de kinderen niet te dicht bij de muur gaan staan om de bal op te vangen!
b) Idem, twee handen gooien.
c) Idem, zwakke hand gooien.

6. Per 2-tal een bal. Start vanuit de cirkel in het midden, daar liggen 6 hoepels op de cirkellijn. Opdracht: ieder 2-tal scoort weer allebei op 2 verschillende doelplekken. Niet lopen/dribbelen met de bal, maar *overgooien*. Als je de opdracht hebt afgerond, kom je als 2-tal in één van de 6 hoepels staan. Verliezers op de bank. Nu 3 hoepels weghalen. Weer overgooien. Steeds hoepels weghalen, tot je één hoepel overhoudt => winnaar. (aantal hoepels is variabel)

