



SPORTDAG DE GRIFFEL – vrijdag ochtend 17 juni 2011

Spelletjes voor groep 3 en 4

Beste ouders/verzorgers,

Bedankt voor uw inbreng op de sportdag van De Griffel, "De Griffellympics 2011."

Het is de bedoeling dat u deze morgen met een groepje kinderen van groep 3 en 4 spelen gaat doen op de atletiekbaan van FIT. Er zijn 6 spelen op de atletiekbaan uitgezet. Een uitleg van de spelletjes is bijgevoegd. Zie voor de indeling van de spelen de plattegrond die is bijgevoegd.

Het wedstrijdschema bestaat uit 10 rondes waarvoor de start- en eindtijd per ronde staan aangegeven. Wij verzoeken u zich scherp aan deze tijden te houden. De toetersignalen geven start- (1x lang) en eindtijd (2x kort) van de wedstrijden aan.

Het schema bestaat uit een team competitie over 8 spelen en een individuele competitie over 2 spelen. Alle groepen zijn opgedeeld in 10 teams die allen een "Griffellympics-team" vertegenwoordigen. Het "Griffellympics-team" over alle groepen 1-8 heen met de meeste punten is de winnaar. Voor de individuele competitie zal per onderdeel het best presterende meisje en jongetje van groep 3/4 als winnaar worden gehuldigd.

Bijgevoegd zijn scorebriefjes voor de teamspelen. Na iedere ronde verzoeken wij u het scorebriefje in te vullen en bij de wedstrijdleiding (voor de FIT kantine) in te leveren. Bij het individuele sprint en verspringonderdeel zullen de snelste tijd en de verste afstand genoteerd moeten worden.

Gelijk na afloop van de groep 1-2 hardloopwedstrijd, omstreeks 12.00 uur, zal de prijsuitreiking op de atletiekbaan plaatsvinden. Omstreeks 12.15 uur zal de sportdag eindigen.

De bedoeling is dat alle kinderen en begeleiders een leuke en sportieve ochtend hebben, waarbij de veiligheid voorop staat. Wilt u er daarom voor zorgen dat u het groepje goed bij elkaar houdt?

Heeft u suggesties voor de volgende sportdag dan kunt u via onze website www.sportdagdegriffel.nl contact met ons opnemen. U vindt hier kort na afloop van de sportdag ook de foto's en andere informatie.

Hartelijk bedankt en veel plezier!

De sportcommissie



Werpbal (slagbal met gooien)

Dit spel bestaat uit een werppartij en een veldpartij.

Alleen de werppartij kan punten behalen. Een punt kan worden behaald als de speler alle vier de honken buitenom weet te passeren en niet door de tegenpartij wordt uitgeschakeld. Bij het laatste honk moet de speler altijd even blijven staan om het punt te laten noteren.

De speler uit de werppartij gooit de grote bal het afgebakende veld in. Als de bal voor de eerste keer op de grond valt moet dit binnen de lijnen van het veld zijn. Als de worp buiten de lijnen van het veld op de grond komt moet er opnieuw worden gegooid. Nadat de bal door de werper het veld in is gegooid rent deze zo snel mogelijk naar het eerste of één van de volgende honken.

De veldpartij moet ervoor zorgen dat spelers van de werppartij worden uitgeschakeld. Van de veldpartij is één kind "brander". Deze moet de bal in de hoepel stuiten ten teken dat iedereen bij een honk moet staan.

Als de bal door de veldpartij wordt gevangen zonder dat deze de grond heeft geraakt dan is dit een "vangbal" en is de werper uit. Werpers zijn ook "uit" indien de bal bij de brander is bezorgd voordat de werper(s) bij één van de honken is of zijn aangekomen.

Afspraken:

- 1. Bij 3 "uit" en/of vangballen wisselen tussen veldpartij en de werppartij.**
- 2. Is er na 5 minuten nog niet gewisseld, dan de andere partij een kans geven!**
- 3. De partij met de meest genoteerde punten heeft gewonnen.**

Knotshockey

Twee partijen spelen als team tegen elkaar. Om een punt te behalen moet met zachte knotsen een zachte bal in het doel van de tegenpartij worden geslagen.

Afspraken:

- 1. Binnen de cirkel van het doel mag je niet komen.**
- 2. Geen keeper in het doel**
- 3. De knots moet met twee handen worden vastgehouden.**
- 4. De knots mag niet boven je middel uitkomen.**
- 5. Als een partij de bal buiten de lijnen slaat, wordt op dat punt door de tegenpartij de bal op de lijn gelegd en opnieuw in het spel gebracht.**
- 6. Bij een score van een partij brengt de tegenpartij de bal opnieuw in het spel, via de middenstip.**
- 7. De partij die de meeste doelpunten maakt wint.**



Rolbal

Twee partijen spelen als team tegen elkaar. Op 1,5 meter van de achterlijn is een doellijn getrokken aan beide zijden van het veld. Er zijn bij beide partijen 2 doelverdedigers, die achter de doellijn staan. Als doel telt de totale breedte van het veld. Probeer bij de tegenpartij de bal achter de doellijn te rollen.

Afspraken:

1. De bal met de "open" hand spelen, dus de bal niet vasthouden.
2. De bal mag door de tegenstander worden onderschept, maar zonder lichamelijk contact.
3. Achter de doellijn mogen maar twee doelverdedigers staan.
4. Na een score wordt de bal weer door de doelverdedigers opnieuw in het veld gebracht.
5. Je mag niet kruipen of op je knieën
6. De partij die de meeste doelpunten maakt wint.

Trefbal

Twee partijen spelen als team tegen elkaar en staan in vak A en vak B. Van elk team staan twee leerlingen in het begin als "reserve" achter het vak van hun tegenpartij. Zij kunnen de bal tegenhouden en er kinderen mee afgooien.

De beide teams proberen de bal tegen een kind van de tegenpartij aan te gooien. Lukt dit, dan is dit kind af en gaat achter het vak van de tegenpartij staan. Één van de "reserves" mag dan terugkomen in het veld. Vervolgens proberen de teams alle andere kinderen van de tegenpartij af te gooien. Wie eenmaal afgegooid is, gaat en blijft achter het vak van de tegenpartij staan, ook als die weer iemand afgooit!! Vanachter het vak van de tegenpartij mag de afgegooidde speler zijn team meehelpen kinderen van de tegenpartij af te gooien. Als alle kinderen van een partij afgegooid zijn, heeft de tegenpartij een punt en kan het spel weer opnieuw beginnen.

Afspraken:

1. Afgooien tegen het hoofd telt niet.
2. De bal mag wel gevangen worden, dan ben je niet af, maar het levert ook niets op!
3. Slingerworp is verboden.

Sprinten 60 meter

De twee partijen rennen individueel tegen elkaar. Van elke groep sprint steeds één kind tegen één kind van de andere partij. Alle kinderen drie keer laten sprinten vanuit het startblok, onderling kunnen ze van tegenstander rouleren. Ieder kind mag één proefsprint vanaf het startblok maken. Nadat het startschot heeft geklonken sprinten de kinderen over 60 meter zo snel mogelijk naar de finishlijn. Wie het eerste de finish lijn heeft gepasseerd wint. Door de spelleiders worden tijden van de kinderen met een stopwatch gemeten. De begeleiders van het groepje bij het sprintonderdeel noteren de snelst gemeten tijd van het meisje en de jongen van groep 3 / 4 en leveren die bij de wedstrijdleiding in.

Verspringen

Alle kinderen mogen één keer een oefensprong maken. Op de hoogte, waar de hiel van de achterste afdruk van het lichaam terecht komt, wordt een stokje of vlaggetje gezet. Na de oefensprong mogen de kinderen 3 sprongen maken. Door de spelleiders worden verste afstand van het meisje en de jongen gemeten. De begeleiders van het groepje bij het verspring onderdeel noteren de snelst gemeten tijd van het meisje en de jongen van groep 3 / 4 en leveren die bij de wedstrijdleiding in.