



SPORTDAG DE GRIFFEL – vrijdag ochtend 17 juni 2011

Spelletjes voor groep 5, 6, 7 en 8

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 5, 6, 7 of 8 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 schema 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 teamcompetitie 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 5/6 en van groep 7/8 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



Lijnbal

Twee partijen spelen als team tegen elkaar. Vanaf beide kanten van het net is een lijn op ongeveer 1 meter afstand neergelegd. De kinderen mogen niet op dit stuk komen. Als de bal hier op de grond komt telt het niet als punt.

De kinderen verspreiden zich over het veld. Bijvoorbeeld 3 leerlingen voor, twee in het midden en 3 achter (afhankelijk van het aantal). De bedoeling is om de bal aan de kant van de tegenpartij op de grond te laten stuiten. Deze kunnen dit voorkomen door de bal te vangen. Lukt het om de bal bij de tegenpartij op de grond te stuiten dan krijgt deze een punt en de groep draait 1 plaats door zodat iedereen ook een keer vooraan komt te staan. Dit draaien moet snel gebeuren, omdat het spel gewoon doorgaat. De partij die een punt heeft gescoord brengt vanaf de achterlijn opnieuw de bal in het spel. De bal mag in één keer over het net worden gegooid. Stuit de bal buiten de lijnen op de grond dan telt dit niet als punt.

Afspraken:

1. Je mag niet met de bal lopen.
2. Als de bal onder het net doorgaat telt dit niet als een punt. De andere partij mag de bal dan opnieuw in het spel brengen.
3. Als het net geraakt wordt en in het spel blijft kunnen de teams doorspelen.

Trampolinebal

Twee partijen spelen als team tegen elkaar. De kinderen stellen zich op in het veld. De bedoeling is om de bal tegen de trampoline te gooien en door iemand van het eigen team te laten vangen. Als dit lukt scoor je een punt. De tegenstander probeert dit te voorkomen. Het team dat de meeste punten scoort wint.

Afspraken:

1. Niemand mag in de cirkel rondom de trampoline komen.
2. Door overgooien en overstuiten speel je de bal richting trampoline.
3. Lopen met de bal mag niet.
4. Is door de ene partij de bal buiten de lijnen gekomen, dan mag de andere partij vanaf die plek de bal opnieuw in het spel brengen.
5. De bal mag door de tegenstander worden onderschept maar zonder lichamelijk contact.

Knotshockey

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

Afspraken:

1. Binnen de cirkel van het doel mag je niet komen.
2. Er wordt zonder keeper gespeeld
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.



Korfbal

Twee partijen spelen als team tegen elkaar. De kinderen stellen zich op in het veld in twee vakken. Er is een aanvals- en een verdedigingsvak. Het team verdeelt zich over de twee vakken in gelijke groepjes, bij voorkeur één groep meisjes en één groep jongens. In het aanvalsvak moet het aanvallende team proberen punten te scoren door de bal in de korf te werpen. Na een halve speeltijd wisselen de aanvallende en verdedigende groep van ieder team van vak. Het team dat de meeste punten scoort wint.

Afspraken:

1. Het is niet toegestaan dat spelers de aanvallende of verdedigende vakgrens (in het midden) overschrijden.
2. Als een verdediger met een gestrekte arm voor de balbezitter van de aanvallende partij staat (op armlengte afstand) mag er geen doelpoging worden ondernomen. Gebeurt dit toch dan volgt een vrije worp voor de verdedigende partij op de plaats van de overtreding.
3. Vrije worp: op de plaats van de overtreding, 3m afstand houden en er mag niet direct op korf worden geworpen.
4. Loopregel: er mag géén stap met de bal worden gezet, een voet moet altijd als vast punt op de vloer blijven, de andere voet mag wel worden verplaatst.
5. Stuiten of dribbelen met de bal is niet toegestaan. De bal overspelen met een stuit mag wél.
6. Bal over de zijlijn: inworp voor de tegenpartij, 3m afstand en eerst overspelen.
7. Terugspelen naar het andere vak is toegestaan.
8. Spelhervatting na een doelpunt of na de vakwissel: de aanvallende speler van de uitnemende partij staat op de middenlijn met de bal en brengt deze in het spel.
9. Het is niet toegestaan een aanvaller door 2 spelers van de andere partij te verdedigen.
10. In principe mogen spelers elkaar niet aanraken, in de praktijk lukt dat niet altijd. Onopzettelijk contact is niet zo erg, mits er geen voordeel wordt behaald voor de 'overtreder'.

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 wordt de verste afstand van het meisje en de jongen gemeten. De begeleiders van het groepje bij het verspring onderdeel noteren de verst gemeten afstand van het meisje en de jongen en leveren die bij de wedstrijdleiding in.

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 en leveren die bij de wedstrijdleiding in.