

Spelend leren Kaatsen

met de zachte bal



Inhoud

Voorwoord	3
Inleiding	4
Legenda	4
Spelen	
<i>Keats Tennis</i>	5
<i>Keats Cricket</i>	6
<i>Fly Keatsen</i>	7
<i>Keats Darten</i>	8
<i>Zone Keatsen</i>	9
<i>One Wall Rally</i>	10
<i>One Wall 1-1</i>	11
<i>King (Queen) of the Wall</i>	12
<i>Rûnom de bank</i>	13
<i>Keatsslagbal</i>	14
<i>Grens Keatsen</i>	15
<i>Krite Keatsen</i>	16

Voorwoord

Het idee deze lesmap te ontwikkelen is ontstaan begin januari 2012 en is het resultaat van een samenwerking tussen de Provinsje Fryslân, het CIOS Heerenveen en de Koninklijke Nederlandse Kaats Bond (KNKB). Met de financiële ondersteuning van de Provinsje Fryslân zijn het CIOS Heerenveen en de KNKB gestart met het ontwikkelen van een tweetal producten: een promotie DVD en een daaraan gekoppelde lesmap. Het doel van beide producten is het informeren, enthousiasmeren en het beleven van het spel kaatsen.

Waar de DVD vooral informeert en enthousiasmeert door het tonen van beelden en het geven van uitleg, stelt de lesmap kinderen veel meer in staat het spel te beleven. In de lesmap zitten twaalf kaatsspelen die gespeeld kunnen worden met de door de PC (Koninklijke Permanente Commissie der Franeker Kaatspartij) gelanceerde “zachte ballen” en zijn geschikt voor kinderen in de groepen 5, 6, 7 en 8 van het basisonderwijs.

De meeste van deze twaalf spelen zijn door de jaren heen ontwikkeld door mensen uit de kaatssport en in verschillende varianten toegepast om kinderen het kaatsen te laten beleven. Al deze spelen zijn opnieuw bekeken en daar waar nodig aangepast en herschreven voor de doelgroep die we willen bereiken. Dit werk is gedaan door de projectgroep “Spelend leren Kaatsen” bestaande uit: Siemke Andela, Ymkje Broersma, Janny Yntema, Henk Haar (die tevens de foto’s heeft gemaakt) en Ludwig Seerden. Naast deze groep mensen is ook Dirk van der Leest nauw betrokken geweest bij de totstandkoming van de lesmap. Als docent van het sportvak Kaatsen op het CIOS Heerenveen heeft hij een aantal spelen aangeleverd en heeft hij zijn kennis en ervaring omtrent het ontwikkelen van lesmateriaal met ons gedeeld.

Wij hopen dan ook van harte dat u veel plezier zult beleven aan het spelen van deze kaatsspelen!

Hille Saakstra
Projectleider “Spelend Leren Kaatsen”

Inleiding

De spelen in deze lesmap zijn bedoelt voor kinderen in de groepen 5, 6, 7 en 8 van het basisonderwijs. Voor ieder spel is een eigen leskaart geschreven waar op aangegeven staat hoe het spel georganiseerd kan worden, welk materiaal er nodig is, hoe het gespeeld kan worden en welke regels er van toepassing zijn.

De spelen zijn ingedeeld in drie categorieën. De eerste categorie (groen van kleur) zijn de makkelijke vrije ruimte spelen, dit zijn kaatsspelen die voor kinderen eenvoudig te spelen zijn. De tweede categorie (oranje van kleur) zijn de muurspelen, deze spelen moeten gespeeld worden met een kaal stuk muur. De derde en laatste categorie (rood van kleur) zijn de moeilijker vrije ruimte spelen, deze spelen vragen wat meer bal (kaats) vaardigheden van de kinderen.

Tevens bevat ieder spel "Tips voor de trainer" deze tips zijn bedoelt om de lesgever te ondersteunen bij het spelen van het spel. Bij "Loopt 't" staan aanpassing van organisatorische aard die helpen het spel beter tot zijn recht te laten komen. Onder het kopje "Lukt 't bijna" worden tips gegeven om het spel makkelijker te maken. Wordt het spel als te makkelijk ervaren dan staan er onder het kopje "Lukt 't goed" tips om het spel moeilijker te maken. Hebben de kinderen het spel goed onder de knie en is het tijd voor wat beleving, dan staan er onder het kopje "Leeft 't" tips om de beleving te verhogen.

Bij veel spelen ziet u de afmeting 3 m. x 9 m. of 9 m. x 18 m. terug komen, deze afmetingen zijn gebaseerd op de volleybalvelden die in veel sportzalen terug zijn te vinden. Hierdoor zijn een aantal spelen geschikt om zowel binnen als buiten te spelen.

Meer informatie over het kaatsen en schoolkaatsprojecten is te vinden op www.knkb.nl

Legenda



= pylon



= startpylon



= leerling



= leerling met bal



= bank



= keerlijn

Keats Tennis

ORGANISATIE

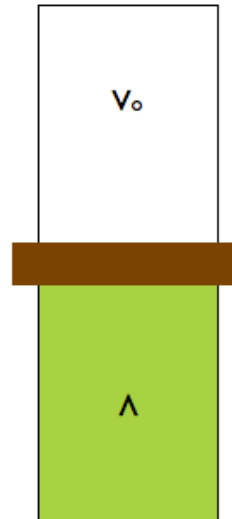
- Rechthoekig veld van 3 m. x 9 m.

AANTAL SPELERS

- 2 (1 tegen 1)

MATERIAAL

- Belijning (zie afmeting veld)
- 4 pylonen (iedere hoek en middenlijn)
- 1 luchtbal
- Bank



OPDRACHT

- De bal wordt onderhands vanuit het ene vak over de bank naar het andere vak geserveerd.
- De ander moet proberen de bal over de bank te retourneren en tweemaal te laten stuiten in het vak van de tegenstander.

TIPS VOOR DE TRAINER

LOOPT 'T?

- I.p.v. een luchtbal kan ook een muurkaatsbal of gewone kaatsbal worden gebruikt.

LUKT 'T BIJNA?

- I.p.v. onderhands serveren, onderhands werpen als service.
- Verhoog het maximale aantal stuiten
- Er mag dichterbij de bank worden geserveerd.

REGELS

- *De service dient op schouderhoogte aan te komen.*
- Er wordt vanuit het midden van het vak geserveerd.
- Buiten en op de lijnen is uit.
- De bal mag maximaal 1 maal stuiten.
- Er wordt geteld via 1, 2, 3 etc. waarbij 12 punten uit is.

LUKT 'T GOED?

- Laat de spelers vanaf de achterlijn serveren.
- Alleen zonder stuit slaan

LEEFT 'T?

- Wanneer de spelers het spel goed onder de knie hebben kan er ook 2 tegen 2 worden gespeeld.

Keats Cricket

ORGANISATIE

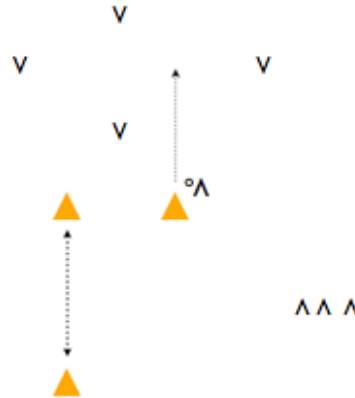
- Een klein stukje veld

AANTAL SPELERS

- 8 (4 tegen 4)

MATERIAAL

- 3 pylonen (zie tekening)
- 1 luchtbal



OPDRACHT

- De bal wordt onderhands het vrije veld in geserveerd en vervolgens gaat de speler heen-en-weer lopen tussen de pylonen.
- Het andere team moet proberen de bal te vangen en terug te brengen naar de pylon om te “branden”.

TIPS VOOR DE TRAINER

LOOPT 'T?

- I.p.v. een luchtbal kan ook een muurkaatsbal of gewone kaatsbal worden gebruikt.

LUKT 'T BIJNA?

- I.p.v. onderhands serveren, onderhands werpen als service.
- Verklein de afstand tussen de pylonen.

REGELS

- De afstand tussen de pylonen is 6 m.
- De pylon moet aangeraakt worden om het punt te krijgen.

LUKT 'T GOED?

- Laat de spelers de bal bovenhands weg slaan, eventueel m.b.v. een aangooyer.
- Vergroot de afstand tussen de pylonen.

LEEFT 'T?

- I.p.v. 1 looper, 2 lopers. In 1 slagbeurt kunnen er dan tweemaal zoveel punten worden gescoord.

Fly Keatsen

ORGANISATIE

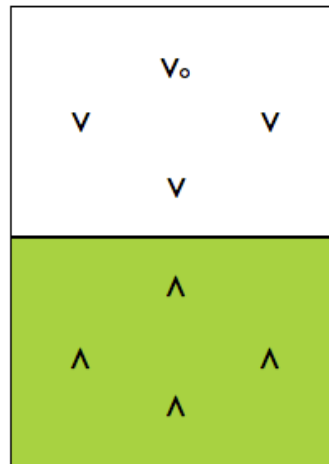
- Rechthoekig veld van 9 m. x 18 m. (volleybalveld)

AANTAL SPELERS

- 8 (2 teams van 4)

MATERIAAL

- Belijning (zie afmeting veld)
- 6 pylonen (iedere hoek en middenlijn)
- 1 luchtbal



OPDRACHT

- De bal wordt onderhands vanaf de ene helft naar de andere helft geserveerd.
- Het andere team moet proberen de bal te retourneren en tweemaal te laten stuiten op de helft van de tegenstander.

TIPS VOOR DE TRAINER

LOOPT 'T?

- Meer dan 4 spelers per team? Werk dan met wissels die indraaien bij de service.
- I.p.v. een luchtbal kan ook een muurkaatsbal of schuimbal worden gebruikt
- Spelduur te lang/te kort? Pas de set score aan.

LUKT 'T BIJNA?

- I.p.v. onderhands serveren, onderhands werpen als service.
- Verhoog het maximale aantal stuiten

REGELS

- *De service dient op schouderhoogte aan te komen*
- Buiten en op de lijnen is uit.
- De bal mag maximaal 1 maal stuiten.
- Er wordt geteld via 1, 2, 3 etc. waarbij 12 punten uit is.
- Een speler mag maximaal driemaal serveren, daarna wordt er doorgedraaid.
- De bal mag ook op eigen helft stuiten.

LUKT 'T GOED?

- Laat spelers bovenhandsserveren
- Spelers mogen de bal ook op de helft van de tegenstander keren
- Laat spelers alleen hun "chocolade" hand gebruiken

LEEFT 'T?

- Doordraaien wanneer de bal over het de keerlijn wordt gespeeld.

Keats Darten

ORGANISATIE

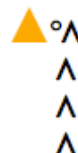
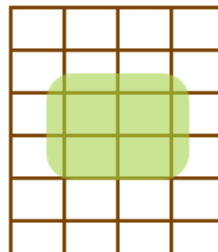
- Een muur/wandrek waar een kleed o.i.d. op kan hangen

AANTAL SPELERS

- Teams van 4 spelers

MATERIAAL

- Een kleed o.i.d. (om op te hangen)
- Een pylon (om de servicelijn te markeren)
- Een luchtbal voor iedere speler



OPDRACHT

- De bal vanaf de pylon onderhands tegen het kleed serveren.
- Welk team behaalt de meeste punten.

REGELS

- Serveren vanaf de pylon.
- Het raken van het kleed betekend een punt.
- Er wordt geteld via 1, 2, 3 etc. waarbij 12 punten uit is.

TIPS VOOR DE TRAINER

LOOPT 'T?

- Hebben de spelers moeite om de bal vast te houden? Werk dan met 1 bal per team.

LUKT 'T GOED?

- De afstand vergroten
- Laat spelers alleen hun "chocolade" hand gebruiken

LUKT 'T BIJNA?

- I.p.v. onderhands serveren, onderhands werpen als service.
- De afstand verkleinen.

LEEFT 'T?

- Gebruik een keerlijn, een bal keren voor deze lijn levert een bonuspunt op.
- Het raken van het midden (markeren) is 180 punten (hard op roepen).
- Spelen op tijd, wie haalt de meeste punten in 5 min.
- *Variatie: probeer alles bovenhands uit te voeren*

Zone Keatsen

ORGANISATIE

- Veld van 12 m. x 28 m.

AANTAL SPELERS

- 10 (2 teams van 5)

MATERIAAL

- 14 pylonen (om het speelveld en de zones te markeren)
- 1 luchtbal

OPDRACHT

- De bal wordt m.b.v. een aangooier bovenhands het veld in geslagen.
- Het veldteam moet proberen de bal te retourneren of te keren.
- De zone waar de bal stil blijft liggen bepaalt het aantal punten voor het team aan slag.

TIPS VOOR DE TRAINER

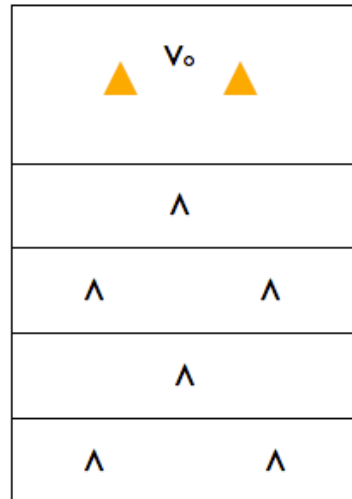
LOOPT 'T?

- Zorg voor voldoende ruimte om het spel te spelen.
- Maak in een kleine zaal gebruik van een traag stuitende bal

LUKT 'T BIJNA?

- Laat spelers i.p.v. slaan bovenhands gooien.
- Vergroot het speelveld.

VVV



REGELS

- De afstand tussen zones is 5 m.
- Bal moet binnen de zijlijnen stuiten.
- De bal mag maximaal 1 maal stuiten.

LUKT 'T GOED?

- Verklein het speelveld.
- De zone waar de bal de eerste maal stuit bepaalt het aantal punten.
- Gebruik i.p.v. een luchtbal een muurkaatsbal.

LEEFT 'T?

- Maak er een wedstrijd van door met slagbeurten te spelen. Ieder team heeft 3 slagbeurten, wie scoort de meeste punten?
- Spelers van de slagpartij die staan te wachten, mogen helpen om de geretourneerde bal te keren.

One Wall Rally

ORGANISATIE

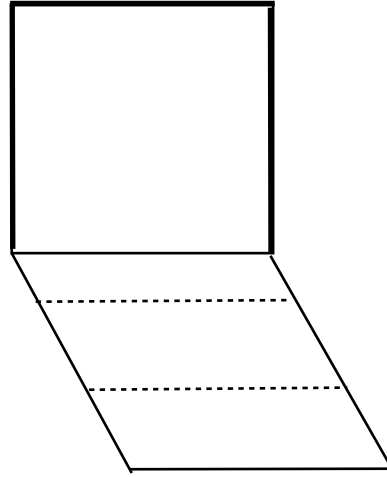
- Een kale muur

AANTAL SPELERS

- 2 teams van 3 of meer spelers

MATERIAAL

- 4 pylonen (om het speelveld te markeren)
- 1 luchtbal per veld



OPDRACHT

- De bal wordt met stuit onderhands tegen de muur geserveerd. Vervolgens moet het team proberen de bal zolang mogelijk in het spel te houden.
- Welk team maakt de langste rally?

REGELS

- De bal mag maximaal 1 maal stuiten.
- De bal moet rechtstreeks tegen de muur worden geslagen.
- Buiten de lijnen is uit.

TIPS VOOR DE TRAINER

LOOPT 'T?

- Zorg voor voldoende ruimte om het spel te spelen

LUKT 'T GOED?

- Verklein het aantal spelers per team.
- Spreek af de bal laag op de muur te spelen.
- Laat de spelers na het spelen van de bal eerst over de achterlijn lopen.

LUKT 'T BIJNA?

- Verhoog het maximale aantal stuiten
- Spreek af om te proberen de bal in het midden van de muur te spelen.
- Maak gebruik van een bal met een tragere stuit.
- Verklein het speelveld

LEEFT 'T?

- Bal buiten de lijnen = speler minder, 3 ballen goed gespeeld = speler terug.
- Laat de spelers de naam roepen van de volgende die de bal moet spelen (willekeurige volgorde).

One Wall 1-1

ORGANISATIE

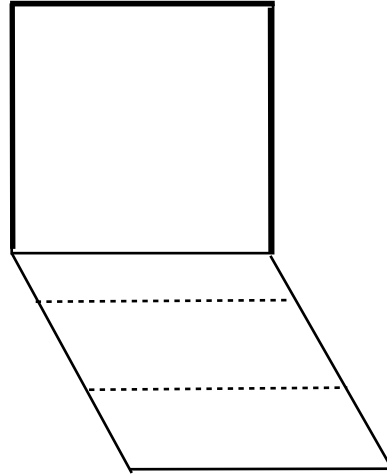
- Een kale muur

AANTAL SPELERS

- 2 spelers

MATERIAAL

- 4 pylonen (om het speelveld te markeren)
- 1 luchtbal per veld



OPDRACHT

- De bal wordt met stuit onderhands tegen de muur geserveerd.
- Bedoeling is om de bal dusdanig tegen de muur te spelen dat de tegenstander er niet meer bij kan.

REGELS

- De bal mag maximaal 1 maal stuiten.
- De bal moet rechtstreeks tegen de muur worden geslagen.
- Buiten de lijnen is uit.
- Er wordt geteld via 1, 2, 3 etc. waarbij 12 punten uit is.

TIPS VOOR DE TRAINER

LOOPT 'T?

- Zorg voor voldoende ruimte om het spel te spelen

LUKT 'T GOED?

- Laat spelers alleen hun "chocolade" hand gebruiken.
- Gebruik i.p.v. een luchtbal een muurkaatsbal.
- Vergroot het speelveld.

LUKT 'T BIJNA?

- Verhoog het maximale aantal stuiten.
- Spreek af om te proberen de bal in het midden van de muur te spelen.
- Verklein het speelveld.

LEEFT 'T?

- Laat de spelers 3 sets (van 12 punten) spelen. De speler die 2 sets heeft gewonnen is de winnaar.

King (Queen) of the Wall

ORGANISATIE

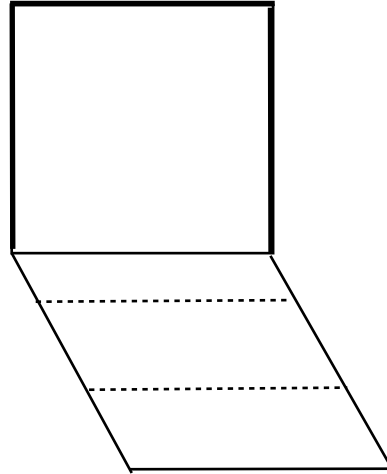
- Een kale muur

AANTAL SPELERS

- 4 spelers of meer

MATERIAAL

- 4 pylonen (om het speelveld te markeren)
- 1 luchtbal per veld



OPDRACHT

- De bal wordt met stuit onderhands tegen de muur geserveerd.
- Bedoeling is om de bal dusdanig tegen de muur te spelen dat de volgende speler er niet meer bij kan.
- Lukt dit? Dan verdien je een punt.

REGELS

- De bal mag maximaal 1 maal stuiten.
- De bal moet rechtstreeks tegen de muur worden geslagen.
- Buiten de lijnen is uit.
- Er wordt geteld via 1, 2, 3 etc. waarbij 4 punten uit is.

TIPS VOOR DE TRAINER

LOOPT 'T?

- Zorg voor voldoende ruimte om het spel te spelen

LUKT 'T GOED?

- Laat spelers alleen hun "chocolade" hand gebruiken.
- Gebruik i.p.v. een luchtbal een muurkaatsbal.
- Vergroot het speelveld.

LUKT 'T BIJNA?

- Verhoog het maximale aantal stuiten.
- Spreek af om te proberen de bal in het midden van de muur te spelen.
- Verklein het speelveld.
- Gebruik een tragere bal (foambal)

LEEFT 'T?

- Gebruik i.p.v. punten de letter k-i-n-g, heb je alle letters dan ben je King of the Wall.
- Laat spelers na het slaan de muur aantikken.

Rûnom de bank

(Rondom de bank)

ORGANISATIE

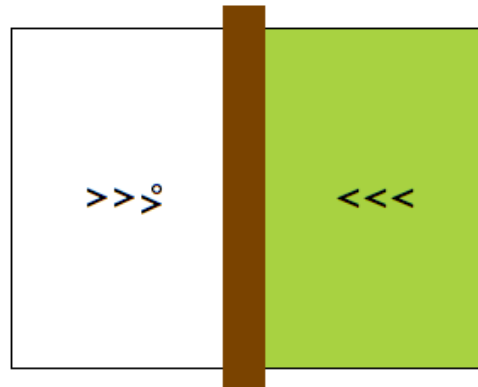
- Veld van 3 m. x 9 m.

AANTAL SPELERS

- 4 spelers of meer

MATERIAAL

- 4 pylonen (om het speelveld te markeren)
- 1 luchtbal per veld
- Bank



OPDRACHT

- De bal wordt onderhands over de bank geserveerd naar de andere speelhelft. Vanaf daar wordt de bal weer geretourneerd.
- Na het slaan van de bal, loop je achter de bal aan.
- Lukt het om de bal zo te spelen dat de ander er niet meer bij kan, dan verdien je een punt.

TIPS VOOR DE TRAINER

LOOPT 'T?

- Zorg voor voldoende ruimte om het spel te spelen

LUKT 'T BIJNA?

- Verhoog het maximale aantal stuiten.
- Spreek af de bal in het midden te spelen.
- Gebruik een tragere bal (foambal)

REGELS

- De service dient op schouderhoogte aan te komen.
- De bal mag maximaal 1 maal stuiten.
- De bal moet rechtstreeks over de bank worden geslagen.
- Buiten en op de lijnen is uit.
- Er wordt geteld via 1, 2, 3 etc. waarbij 8 punten uit is.

LUKT 'T GOED?

- Laat spelers alleen hun "chocolade" hand gebruiken.
- Gebruik i.p.v. een luchtbal een muurkaatsbal.
- Vergroot het speelveld.
- Stapel 2 banken op elkaar.

LEEFT 'T?

- Speel een competitievorm: bal niet over de bank of buiten het veld? Wachten aan de zijkant. De twee spelers die overblijven spelen een finale (wie het eerst 3 punten heeft) om een letter van het woord King.

Keatsslagbal

ORGANISATIE

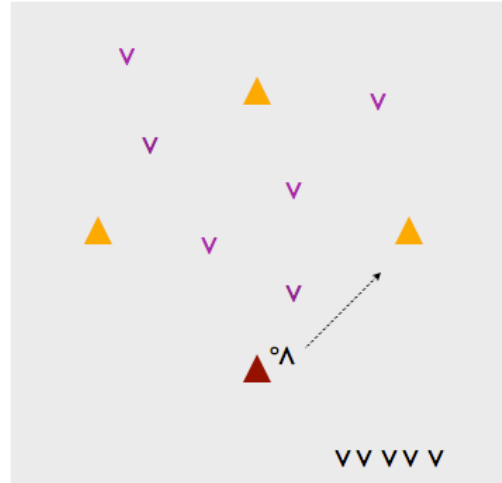
- Rechthoekig veld van 20 m. x 20 m.
Advies, kan naar eigen inzicht aangepast worden

AANTAL SPELERS

- 10 (2 teams van 5)

MATERIAAL

- 4 pylonen (om het speelveld te markeren)
- 1 luchtbal
- Bank (voor de wachtende slagteam)



OPDRACHT

- Het slagteam serveert vanaf de startpylon de bal onderhands het veld in en rent vervolgens naar pylon 1, 2 etc.
- Het veldteam moet proberen de bal te vangen en 'm vervolgens al serverend (onderhands) bij de brander terug brengen die het spel stil kan leggen.
- De brander staat bij de startpylon.

TIPS VOOR DE TRAINER

LOOPT 'T?

- Zorg voor voldoende ruimte om het spel te spelen.
- Laat de spelers van het slagteam wachten op een bank.

LUKT 'T BIJNA?

- Laat spelers i.p.v. slaan onder- of bovenhands gooien.
- Verklein het speelveld.

REGELS

- De bal moet binnen het speelveld (grijze vlak) blijven.
- Het slagteam kan punten scoren door via alle pylonen naar de startpylon te lopen.
- Een vangbal en/of te laat bij de pylon zijn uit.
- Bij 3 uit moet er worden gewisseld.

LUKT 'T GOED?

- Laat de bal m.b.v. een aangooier bovenhands het veld in slaan.
- Gebruik i.p.v. een luchtbal een muurkaatsbal.
- Vergroot het speelveld.

LEEFT 'T?

- De bal moet minimaal via 3 spelers naar de brander worden gespeeld.
- Alle veldspelers moeten de bal hebben gehad voor er gebrand kan worden.
- De spelers mogen tussen de pylonen ook getikt worden met de bal in de hand.

Grens Keatsen

ORGANISATIE

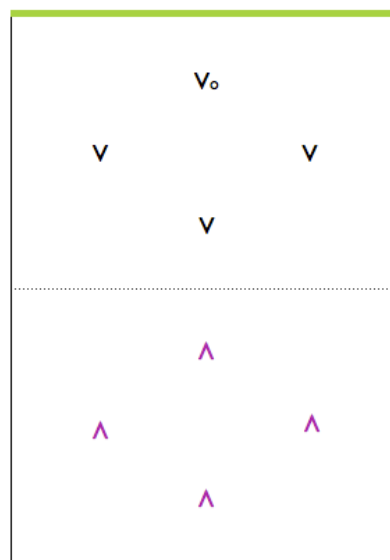
- Rechthoekig veld van 9 m. x 18 m.

AANTAL SPELERS

- 8 (2 teams van 4)

MATERIAAL

- Belijning (zie afmeting veld)
- 6 pylonen (iedere hoek en de middenlijn)
- 1 luchtbal
- 4 lintjes



OPDRACHT

- De bal wordt onderhands vanaf de ene helft naar de andere helft geserveerd.
- Het andere team moet proberen de bal te retourneren en 'm over de achterlijn van de tegenstander te slaan.

TIPS VOOR DE TRAINER

LOOPT 'T?

- Meer dan 5 spelers per team? Werk dan met wissels die indraaien.
- Meer dan 12 spelers? Werk dan met 3 teams. Het team dat als eerste 2 punten tegen heeft wisselt met het team op de bank.
- I.p.v. een luchtbal kan ook een muurkaatsbal of schuimbal worden gebruikt

LUKT 'T BIJNA?

- I.p.v. onderhands serveren, onderhands werpen als service.
- Verhoog het maximale aantal stuiten

REGELS

- De service dient op schouderhoogte aan te komen.
- Uit de service kan niet worden gescoord.
- Gaat de bal uit dan neemt de tegenstander de bal vanaf de zijlijn uit (scoren na een uit bal is niet mogelijk).
- De bal mag maximaal 1 maal stuiten.
- Er wordt geteld via 1, 2, 3 etc. waarbij 12 punten uit is. Na een score de bal uitnemen vanaf de middenlijn.

LUKT 'T GOED?

- Vergroot daar waar mogelijk het speelveld
- Maak de achterlijn smaller
- Bal over de zijlijn? Bal uitnemen van waar hij geslagen is.

LEEFT 'T?

- Punt voor de tegenstander = speler minder. Punt winst = 1 speler terug.
- Speel op tijd, welk team weet het vaakst te scoren in 8 minuten.

Krite Keatsen

ORGANISATIE

- Rechthoekig veld van 12 x 28

AANTAL SPELERS

- 4 (2 teams van 2)

MATERIAAL

- Belijning (zie afmeting veld)
- 8 pylonen (iedere hoek en middenlijn)
- 1 luchtbal

OPDRACHT

- De bal wordt onderhands vanaf de servicelijn (3) naar het perk (1) geserveerd
- Het andere team moet proberen de bal te retourneren voorbij de kaats (2).

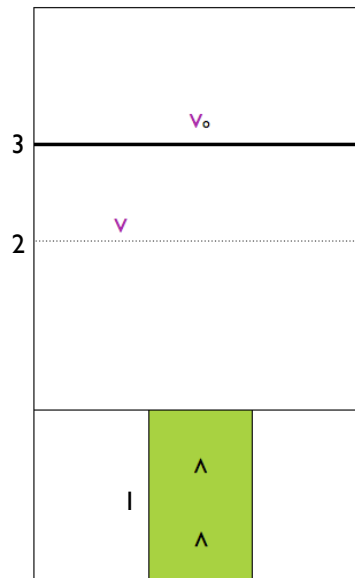
TIPS VOOR DE TRAINER

LOOPT 'T?

- I.p.v. een luchtbal kan ook een muurkaatsbal of gewone kaatsbal worden gebruikt

LUKT 'T BIJNA?

- Leg de servicelijn en de kaats dichterbij
- Laat de bal onderhands gooien i.p.v. onderhands serveren
- Verhoog het maximale aantal stuiten



Breedte: 12 m.
Lengte: 28 m.

Perk (groen vak): 4 x 12 m.

Opslaglijn (servicelijn) ligt op 16 m. van het perk.

Kaats (grenslijn) ligt op 10 m. van het perk.

REGELS

- De service dient op schouderhoogte aan te komen
- Buiten en op de lijnen is uit.
- De bal mag maximaal 1 maal stuiten.
- Er wordt geteld via 1, 2, 3 etc. waarbij 12 punten uit is.
- Het team aan de service serveert 6 maal (iedere speler 3 maal). Waarna er van speelhelft wordt gewisseld.
- Nadat de eerste speler van het serviceteam 3 maal heeft geserveerd wisselen ook de spelers in het perk van positie (voor-/achterin).

LUKT 'T GOED?

- Leg de servicelijn en de kaats verder weg.
- Alleen zonder stuit slaan
- Laat spelers alleen met hun "chocolade" hand slaan

LEEFT 'T?

- I.p.v. met 3 servicebeurten, spelen op tijd. Ieder team heeft 4 minuten aan de opslag en 4 in het perk, probeer zoveel mogelijk punten te verzamelen.

