

Floorball



Inleiding

Voor u ligt het Sport Educatie Unit (SEU) document betreft de sport floorball. Dit document is ontwikkeld door Floorball Academie Noord.

Als kenniscentrum op het gebied van Floorball en sportontwikkeling stimuleert Floorball Academie Noord kennisdeling en willen we met elkaar en partners deze kennis verder ontwikkelen. Op die manier realiseren we op een professionele manier “een leven lang genieten van floorball”.

“Where the heart meets floorball”.

In dit document zitten lespakketten met het Sport Educatie Unit concept verwerkt. De lespakketten zijn voor de volgende doelgroepen ontwikkeld:

Basisonderwijs
• Groep 5/6 • Groep 7/8

In de lessenreeks worden er vaste teams gemaakt waarin leerlingen elke week spelen vanuit het Sport Educatie Unit concept. De kinderen zullen zoveel mogelijk sportecht in aanraking komen met floorball. Op die manier willen wij stimuleren dat kinderen begrijpen wat sport(en) betekent en dat er een soepele doorstroom ontstaat richting de sportmaatschappij. Naast de rol van beweger zullen leerlingen in aanraking komen met ensceneringrollen en deze ook moeten uitvoeren. Wij gebruiken de volgende rollen: scheidsrechter, wedstrijdsecretariaat, coach, teamcaptain, puntenteller, tijdwaarnemer en lesgever.

Het doel van de lessen is om als team beter te worden in de sport floorball en om toe te werken naar het spelen van een eindtoernooi!

In de lespakketten zijn de lessen overzichtelijk beschreven met taakwijzers, kijkwijzers, schema's en tips voor de lesgevers!

Wij wensen u veel plezier met deze SEU Floorball.

Namens Floorball Academie Noord,



Jorg Andree
Ernst Bouwman



Inhoudsopgave

Inleiding.....	2
Informatie over floorball.....	6
Opbouw SEU floorball.....	9
Karakteristieken floorball.....	13
Wat is Sport Education Unit?.....	14
Sport Education Unit in de floorball lessen.....	15
Lesinhoud SEU floorball groep 5/6.....	17
Leskaarten SEU floorball groep 5/6.....	19
Leskaart les 1; Introductie.....	19
Leskaart les 2; Warming-up individuele balbehandeling.....	21
Leskaart les 2.1; Unihockey stoelendans.....	22
Leskaart les 2.2; Dribbelen.....	24
Leskaart les 2.3; 2 tegen 2.....	26
Leskaart les 3; Warming-up individuele balbehandeling.....	28
Leskaart les 3.1 en 3.3; Totaal spel.....	29
Leskaart les 3.2; Individuele balbehandeling.....	31
Leskaart les 4; Warming-up schipper mag ik overvaren.....	33
Leskaart les 4.1; Trefbal.....	34
Leskaart les 4.2; Scoren op doel.....	36
Leskaart les 4.2; 3 tegen 1.....	38

Leskaart les 5; Warming-up samenspelend scoren	40
Leskaart les 5.1; Totaal spel	41
Leskaart les 5.2; Samenspelend scoren	42
Leskaart les 5.3; Banken unihockey	44
Leskaart les 6; Warming up lummelen	46
Leskaart les 6.1; 5 bal met overtal	47
Leskaart les 6.2; 5 bal	49
Leskaart les 6.3; 3 tegen 2.....	51
Leskaart les 7; Eigen keuze.....	53
Leskaart les 8; Eindtoernooi in de les	54
Lesinhoud SEU floorball groep 7/8	56
Leskaarten SEU floorball groep 7/8	58
Leskaart les 1; Introductie	58
Leskaart les 2; Warming-up individuele balbehandeling	60
Leskaart les 2.1; Tikspel	61
Leskaart les 2.2; Dribbelen	63
Leskaart les 2.3; 2 tegen 2.....	65
Leskaart les 3; Warming-up water naar de zee dragen.....	67
Leskaart les 3.1; Banken unihockey	68
Leskaart les 3.2; Individuele balbehandeling.....	70
Leskaart les 3.3; Totaal spel	72
Leskaart les 4; Warming-up individueel scoren	74
Leskaart les 4.1; Pylon unihockey.....	75
Leskaart les 4.2; Halve maan	77
Leskaart les 4.3; 3 tegen 1	79
Leskaart les 5; Warming-up sneller dan de bal	80
Leskaart les 5.1; Matbal	81
Leskaart les 5.2; Koninginnen trefbal.....	83
Leskaart les 5.3; Totaal spel.....	85

Leskaart les 6; Warming-up samenspelend scoren	86
Leskaart les 6.1; 10 bal met overtal.....	87
Leskaart les 6.2; 10 bal	89
Leskaart les 6.3; 3 tegen 2.....	91
Leskaart les 7; Eigen keuze.....	93
Leskaart les 8; Eindtoernooi in de les.....	94
Bijlagen.....	96
Kijkwijzer legenda.....	96
Team invulformulier 5/6.....	97
Team invulformulier 7/8.....	99
Kijkwijzer stappenplan scheidsrechter.....	101
Kijkwijzer scheidsrechter	102
Kijkwijzer Face off	104
Beoordelingskaart scheidsrechter	105
Kijkwijzer stappenplan tijdwaarnemer	106
Kijkwijzer stappenplan puntenteller	107
Kijkwijzer stappenplan scorebord schrijver	108
Kijkwijzer stappenplan coach (in team verband).....	109
Kijkwijzer stappenplan coach (in buddyvorm)	110
Beoordelingskaart coach.....	111
Kijkwijzer stappenplan verdedigende speler.....	112
Kijkwijzer stappenplan aanvallende speler.....	113
Beoordelingskaart speler	114
Kijkwijzer individuele stickbehandeling.....	115
Kijkwijzer dribbelen (groep 5/6)	116
Kijkwijzer passing (groep 5/6)	117
Kijkwijzer schieten (groep 5/6).....	118
Kijkwijzer dribbelen (groep 7/8).....	119
Kijkwijzer passing (groep 7/8)	120
Kijkwijzer schieten (groep 7/8)	121
Bronvermelding	122

Floorball

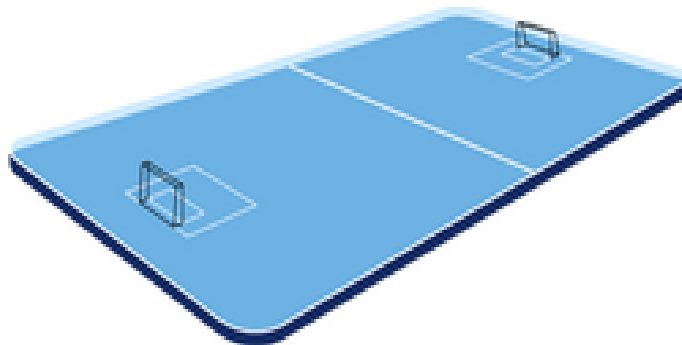
Floorball is in de jaren '60 in Zweden ontstaan uit het in de jaren '50 in de Verenigde Staten ontwikkelde floorhockey en is sindsdien aan een geleidelijke opmars begonnen. Momenteel is het een wereldwijde sport en telt de International Floorball Federation (IFF) zo'n 56 aangesloten landen. Het IOC heeft de sport Floorball als lid erkend.

Floorball is een balsport die het midden houdt tussen ijshockey en zaalhockey. Een andere, vaak gebruikte, naam voor deze sport is unihockey. Internationaal wordt deze sport eveneens aangeduid met benamingen zoals salibandy, innebandy en floorhockey. Floorball en unihockey zijn dezelfde sport. In de praktijk gebruikt men de naam unihockey vooral voor het basisspel 'kleinveld' floorball. Ook in het onderwijs wordt de sport meestal unihockey genoemd. Floorball ontleent veel van zijn regels aan ijshockey, maar wordt gespeeld in een sportzaal, met gewone schoenen, kunststof sticks en een zachte plastic gatenbal. De spelregels zijn eenvoudig, waardoor de sport laagdrempelig is.

Een officiële wedstrijd duurt drie periodes van twintig minuten waarbij effectieve speeltijd gebruikt wordt. Dit wil zeggen dat bij elke spelonderbreking (doelpunt, overtreding, uitbal) de tijd wordt stopgezet. Tussen de periodes geldt een rust van tien minuten. Elke wedstrijd staat onder leiding van twee gelijkwaardige scheidsrechters. Daarnaast is er een wedstrijdsecretariaat aanwezig. Het secretariaat noteert alle doelpunten en assists, controleert de uitvoering van tijdstraffen en houdt statistieken bij, zoals het aantal schoten op doel en het aantal speelminuten, schoten en reddingen per speler/keeper.

Een floorballteam bestaat uit vijf veldspelers en een keeper. Floorball wordt met herenteams en damesteams gespeeld. Daarnaast bestaat er ook een klein veld competitie waarbij men gemixed 4:4 speelt. Omdat floorball een snelle en dus vermoeiende sport is, beschikt een team eigenlijk altijd over meerdere spelers, die continu door gewisseld mogen worden.

Een floorballveld is net zo groot als een zaalvoetbal- of handbalveld (40 bij 20 meter). Om het veld staat een 50 cm hoge boarding, waardoor de bal vrijwel altijd in het spel blijft. Net als bij ijshockey staan de doelen in het veld, waardoor de spelers achter het doel door kunnen spelen. 'Kleinveld' floorball of beter bekend als unihockey speel je in een zaal met een afmeting van 24 bij 12 meter.



Spelregels



Een beknopt overzicht van de belangrijkste spelregels floorball / *unihockey:

- Het doel van het spel is met behulp van de stick de bal in het doel van de tegenstander te schieten (primary rule).
- Het spel begint met een face-off op de middenstip. Hierbij staan twee spelers, één van elk team, tegenover elkaar met hun stick naast de bal. Na het fluitsignaal van de scheidsrechter proberen beide spelers de bal naar hun speelhelft te spelen of te veroveren. Ook na elk doelpunt wordt het spel met een face-off hervat. In geval van een spelonderbreking waarbij geen sprake was van een uitbal of overtreding, wordt het spel met een face-off hervat op de dichtstbijzijnde face-offmarkering.
- De veldspelers hebben een stick waarmee ze de bal moeten spelen. De bal mag met beide kanten van het stickblad en met de schacht worden gespeeld. Het spelen van de bal met het stickblad is echter uitsluitend toegestaan onder de heup. De speler mag de bal opvangen en stoppen met zijn voeten, benen en romp, maar niet met zijn handen, armen of hoofd. Een voetpass naar een teamgenoot is niet toegestaan.
- De speler mag met zijn stick niet op de stick of het lichaam van de tegenstander slaan, of zijn stick tussen de benen van de tegenstander steken.
- De keeper heeft geen stick en zit meestal op zijn knieën. De keeper mag de bal met het gehele lichaam stoppen en mag de bal ook pakken of vangen. Direct voor het doel ligt het doelgebied waar alleen de keeper mag komen. Veldspelers mogen dit gebied niet met hun lichaam betreden, maar wel met hun stick. Daarbuiten ligt het keepergebied. Binnen dit gebied mag de keeper de bal met de handen pakken en naar een teamgenoot gooien of schoppen.
- Lichamelijk contact is toegestaan, maar uitsluitend in de vorm van een schouderduw. Het is niet toegestaan de tegenstander tegen of over de boarding te duwen.
- Een vrije slag of inslag moet altijd zo snel mogelijk worden genomen en is altijd direct. Normaal gesproken hoeft de speler niet te wachten op een signaal van de scheidsrechter. Zodra de bal op de juiste positie stilligt, moet de vrije slag binnen 3 seconden genomen worden. De tegenstanders moeten daarbij altijd 3 meter afstand bewaren.
- De doelen staan in het veld. De spelers kunnen dus achter de doelen spelen. Scoren is alleen mogelijk vanaf de voorzijde van het doel. In het geval van een uitbal of overtreding achter de doellijn wordt het spel hervat met een vrije slag vanaf het face-offpunt op de doellijn.
- Lichte overtredingen worden bestraft met een vrije slag. Bij zwaardere overtredingen of een directe scoringskans kan de scheidsrechter een strafbal (shoot-out) of een tijdstraf geven.
- In het geval van een tijdstraf moet de bestrafte speler 2, 5 of 10 minuten op de strafbank plaatsnemen en moet zijn team het gedurende deze tijdstraf met een speler minder doen.
- Een shoot-out bestaat uit een 1-op-1-duel tussen een veldspeler en de keeper. De veldspeler start met de bal vanaf de middellijn. Hij beweegt de bal voorwaarts richting keeper en krijgt daarbij 1 schotpoging. De veldspeler moet ervoor waken dat de bal altijd voorwaarts blijft bewegen.

*'Kleinveld' floorball of unihockey wordt gespeeld met 4 veldspelers, kleinere doelen en zonder keeper. De spelregels zijn verder vrijwel hetzelfde.

Competities

In Nederland wordt de sport georganiseerd door de Nederlandse Floorball en Unihockey Bond (NeFUB). Ook zijn er jaarlijks toernooien in Nederland zoals het ISSTT, de Groninger Open en Amsterdamed. Nederland kent een heren- en damescompetitie, een mixed kleinveldcompetitie en een aantal scholentoernooien zoals de Mission Olympic. In het midden en het Noorden van het land is er een jeugdcompetitie. Nederland is internationaal vertegenwoordigd door een herenteam, damesteam en Onder 19 team (jongens). Deze teams moeten zich kwalificeren voor de wereldkampioenschappen floorball.

Rollen

Binnen floorball heb je te maken met verschillende rollen. Naast het beoefenen van de sport zelf (sporter) kun je ook op andere manieren deelnemen aan de sport. Hierbij moet je denken aan rollen zoals de captain, scheidsrechters, wedstrijd secretariaat of een trainer / coach. Bij toernooien of een eindevenement kun je nog gebruik maken van een jurylid, organisator of zelfs een verslaggever. De sport is dus erg geschikt voor het meervoudig deelname bekwaam maken van de leerlingen.

Tradities en rituelen

Na elke wedstrijd bedanken beide teams de tegenstander, waarbij de captain een dankwoord uitspreekt richting de tegenstander, de scheidsrechters en het publiek. Daarnaast heeft elk team zijn eigen yell die voor de wedstrijd begint (bij de goal) ten horen gebracht zal worden. Daarnaast wordt elke eerste lijn van een team opgeroepen door de wedstrijdsecretariaat waarbij elke speler langs zijn team loopt.

Na elke wedstrijd wordt de meest waardevolle speler per team uitgeroepen.

Opbouw SEU Floorball

Leerlijn groep 1/2

Binnen groep 1/2 tijdens een leerlijn voor een SEU floorball ga je vooral werken vanuit spelthema 1 en 2: individuele balbehandeling en komen tot scoren (Timmers, 2005). Omdat de kinderen van groep 1/2 nog niet groot genoeg zijn om een stick vast te houden ga je bezig met doel- en reactiespelletjes die met een bal gerelateerd zijn. Hier gaat het om de fundamentele vaardigheden van een kind. Hierbij leg je veel transfers naar verschillende doelspelen.

Ook zal je bezig moeten gaan met oefeningen waarin je de leerlingen kunt leren hoe ze ruimte moeten zoeken om bijvoorbeeld een bal te ontvangen (balbaan), oog hand coördinatie oefeningen en mikken/scoren.

Voorbeelden vanuit het Basisdocument (Mooij, 2004) die goed te gebruiken zijn: oefeningen uit de leerlijn mikken (wegspelen en mikken), jongleren (werpen en vangen, soleren, retourneren) en doelspelen (keeperspelen, lummelspelen en aangepaste sportspelen). Deze vormen van bewegen sluiten goed aan bij de fundamentele ontwikkeling van een kind.

Gedifferentieerd onderwijs is binnen deze klassen erg belangrijk; je kan daarom verschillen maken aan de hand van methodische principes in de situatie; harde en zachte ballen, grote en kleine afstanden, hoge en lage doeltjes, etc.

Schema leerlijn groep 1/2	
<i>Spelthema 1 en 2</i>	
• Doel- en reactiespelletjes • Bal gerelateerde spelletjes • Transfers leggen • Differentiëren	• Ruimte zoeken • Balbaanherkenning • Oefeningen uit leerlijnen mikken, jongleren en doelspelen

Leerlijn groep 3/4

Zodra kinderen van groep 3/4 eventueel de lengte hebben bereikt waardoor ze fatsoenlijk met een floorballstick om kunnen gaan kun je ze eventueel ontdekkend laten spelen met de sticks, ballen en goaltjes. Spelthema 1 en 2, het individueel (leren) spelen en het scoren zal aandacht blijven verdienen. Waar het mogelijk is kun je een stap maken naar spelthema 3 (samenwerkend komen tot scoren).

Zodra je aan de slag gaat met spelthema 3 (zonder sticks) moet je denken aan oefeningen uit de leerlijn doelspelen (keeperspelen, lummelspelen en aangepaste sportspelen) vanuit het Basisdocument. Ook oefeningen uit eerder genoemde leerlijnen zijn goed voor herhaling vatbaar, maar hou wel rekening met het aspect dat je uiteindelijk in teams wilt gaan werken. Dit is dan ook vanaf groep 3/4 prima realiseerbaar. Doelspelen, zoals die hierboven omschreven zijn, zijn uitermate geschikt aangezien je in teams kunt werken (denk bijvoorbeeld aan tienbal of eindvakkenbal (eventueel vereenvoudigd)).

Schema leerlijn groep 3/4	
Spelthema 2 en 3	
• Herhaling spelthema 1 en 2 • Waar mogelijk werken in teams • Bal gerelateerde spelletjes, ook al met stick • Transfers leggen • Differentiëren	• Ruimte zoeken • Balbaanherkenning • Oefeningen uit leerlijnen mikken en doelspelen

Leerlijn groep 5/6

Kinderen in groep 5/6 zijn erg vormbaar. Hier moet je gebruik van maken om zoveel mogelijk verschillende doelen te realiseren. In deze leeftijdsfase kun je overgaan naar het spelen van een spelvorm floorball. Dit kan al prima een 1:1 situatie zijn waardoor ze leren om keuzes te maken en daardoor te werken aan verschillende leerdoelen. Door transfers te leggen vanuit de vorige leerjaren is het leerrendement hoog en zullen de leerlingen snel leren. **Het gaat erom dat binnen deze leeftijdsfase de kinderen sport leren waarderen.**

Naast het werken vanuit een spelvorm is het aannemelijk om binnen de gegeven SEU een vervolg te geven aan de verschillende spelthema's. Bij spelthema 2 en 3 moeten wederom transfers naar vorige leerjaren worden gelegd, om het leerrendement te vergroten. Binnen spelthema 4, samenwerkend komend tot scoren met weerstand, zijn oefeningen zoals 2:1 en 3:2 te bedenken. Binnen het basisonderwijs zal het werken met een keeper vanaf groep 7/8 beginnen dus is het belangrijk dat bij groep 5/6 het werken met een doelgebied aangeleerd wordt. Zo zal de sportechtheid (karakteristiek van SEU) van floorball gestimuleerd worden.

Naast het werken aan technische (en eventueel tactische) principes kun je vanaf groep 5/6 werken aan een sociaal- en cognitieve aspect; de insceneringsrol van de tijdwaarnemer, puntenteller maar vooral de scheidsrechter. Middels een duidelijk werkpatroon, die ook transferabel is binnen het domein spel, kunnen leerlingen prima (samen) het eindspel 3:3 leiden. Hierbij kun je gebruik maken van eventuele kijkwijzers of lesbrieven om leerlingen cognitief te stimuleren zodat ze, als ze de rol van beweger weer innemen, rekening houden met de scheidsrechter en de regels die moeten worden nageleefd. Ook de rol van observator kan, middels een werkpatroon, prima aangehaald worden om kinderen meer inzichten in de sport te geven.

Ook hier is gedifferentieerd onderwijs belangrijk, omdat elk kind op die manier een persoonlijke groei kan maken.

Schema leerlijn groep 5/6	
<i>Spelthema 1, 2, 3 en 4</i>	
• Werken vanuit een spelvorm • Werken in teams • Transfers leggen • Differentiëren • Sociale- en cognitieve doelen	• Technische en eventueel tactische principes toevoegen • Insceneringsrollen scheidsrechter en observator stimuleren • Oefeningen sportecht

Leerlijn 7/8

In deze leeftijdscategorie kun je (naast een motorisch doel) prima aandacht besteden aan zelfstandigheid en bewust wording van het individu. Hierbij moet je denken aan een ensceneringsrol als captain of coach van een team. Door leerlingen vanaf het begin van de SEU te laten werken in teams, krijgen ze de mogelijkheid om te werken aan persoonlijke motorische (en of sociale en cognitieve) ontwikkelpunten. Door met elkaar, binnen het team, samen te werken, worden zelfstandigheid en individuele bewustwording geaccentueerd.

Ook kun je binnen groep 7/8 nóg spelechter gaan werken (mocht het aantal leerlingen, materiaal en accommodatie dit toelaten). Een tussenvariant naar groot veld is het Zwitsers variant. Je speelt dan 4:4 inclusief een keeper op een klein veld. Je kan 6:6 gaan spelen op een groot veld, werken met echte boarding en keepers. Als afsluitend evenement is dit zeker aan te raden om meer sportbeleving te creëren.

Schema leerlijn groep 7/8	
Spelthema 5	
• Werken in teams • Transfers leggen • Differentiëren • Sociale- en cognitieve doelen toevoegen • Zelfstandigheid stimuleren • Bewustwording van het individu	• Technische en tactische principes toevoegen • Samenwerken • Ensceneringsrollen scheidsrechter, captain en coach • Oefeningen sportecht (Zwitsers variant) • Evenement afsluiten met boarding

Karakteristieken SEU Floorball

Karakteristieken

De karakteristieken die binnen Sport Education (Siedentop, 2004) floorball worden beschreven zijn middel om de bovenbeschreven leerlijn te bereiken. De karakteristieken die Siedentop hiervoor gebruikt zijn; rollen, feest/finale, competitie/records, team/betrokkenheid en het seizoen.

In onderstaand schema word duidelijk gemaakt hoe de karakteristieken aan bod komen en hoe deze vervuld worden.

Karakteristiek	Invulling
Rollen	Beweger, puntenteller, tijdwaarnemer, teamcaptain, scheidsrechter, observator, coach.
Feest/ Finale	Door op de laatste les van de SEU een groot eindevenement te houden ontstaat er, ook doormiddel van de huldiging en prijsuitreiking, een feest. Je kan dit ook een finale noemen, maar omdat er onderling, tijdens de lessen van de SEU geen competitie is gehouden, past het woord feest beter. • Aandachtspunten: Betrokkenheid, beleving, enthousiasme en vieren.
Competitie/ Records	Naast motorische prestaties (einduitslag van de wedstrijden 3:3 of 4:4) worden records in het programma opgenomen. Leerlingen voeren verschillende opdrachten uit om punten te scoren die worden opgeteld bij de verkregen punten van de wedstrijden 3:3 of 4:4. Dit zal tijdens het eindevenement op een groot papier worden bijgehouden. • Aandachtspunten: team tegen team, strijd, tussenstanden, schema.
Team/ Betrokkenheid	Binnen de SEU werken de leerlingen in teams van zes of acht. Hierdoor wordt de betrokkenheid van je team groot, en moeten de leerlingen samenwerken om verschillende oefeningsdoelen te bereiken. • Aandachtspunten: samenwerken, teamdoelen, team naam, coachen, shirts, yell en spandoeken.
Seizoen	In deze lessenreeks werken we binnen een seizoen van 8 weken. Dit zal binnen in de zaal plaats vinden.

Wat is Sport Education Unit (SEU)?

Het concept Sport Educatie Unit (SEU) is bedacht door de Amerikaan Daryl Siedentop. Daryl Siedentop vindt dat je van de gymles een feest moet maken. Je moet leerlingen betekenisvol laten sporten. Siedentop verbindt dit aan season (meerdere lessen), waar leerlingen aansluitend een aantal lessen als team met elkaar spelen. Uit onderzoek is gebleken (Siedentop, SEU) dat leerlingen pas na meerdere lessen binnen school (12-20 weken) aan een sport beginnen. Met de lessen is het de bedoeling dat zij in die aantal weken als team vooruitgang boeken en daarom ook doelen stellen. SEU is dan vooral gericht op de spelsporten. In Amerika wordt dit concept veelal toegepast tijdens de gymlessen op de High Schools.

Sport Education Unit valt te onderscheiden in 6 onderdelen;

Seasons/ seizoenen

Het aanbieden van minimaal 12 lessen van dezelfde sport.

- ➔ Leerlingen leren de sport kennen/ dieper op de sport in kunnen gaan.
- ➔ Docent bepaalt sport, leerlingen kunnen kiezen welke sport zij willen gaan doen.

Affiliation/ verwantschap

Leerlingen worden ingedeeld in teams, waar ze het hele seizoen samen mee spelen.

- ➔ Leerlingen worden snel leden van een team.
- ➔ Verschillende niveaus door elkaar.
- ➔ Sociale cohesie van een groep.

Formal competition/ formele competitie

Er wordt gedacht vanuit een competitief concept.

- ➔ Leerlingen moeten elke les zien als een competitie om de tegenstander te verslaan.
- ➔ Oefenen met specifieke oefenvormen voor de wedstrijd.



Culminating Event/ Afsluitend evenement (toernooi)

Leerlingen werken naar een eind competitief toernooi toe als afsluiting van een SEU.

- ➔ De lessenreeks wordt afgesloten met een eindtoernooi; sportdag, toernooi of landelijke toernooi.

Keeping records/ records behouden

Leerlingen houden zelf het leerproces in de gaten door te evalueren en reflecteren na een les om hun doel haalbaar te maken.

- ➔ Wat beter kan, wordt de volgende les aan gewerkt.

Festivity

De lessen worden gezien als een feest. Plezier en competitie staan voorop en er heerst een wederzijdse positieve afhankelijkheid.

- ➔ Leerlingen zijn sociaal verantwoordelijk voor elkaar.
- ➔ Lessen moeten als leuk worden gezien.
- ➔ Aankleden van de les a.d.h.v. muziek, teamshirts etc.

Sport Education Unit in de floorball lessen

Inleiding

Aan de hand van het Sport Education Unit (SEU) concept is er een lessenreeks ontwikkeld. Deze lessenreeks bestaat uit gemiddeld 8 lessen. Daryl Siedentop geeft aan in zijn boek (Sport Education Unit) dat er minimaal 12 lessen moeten worden gegeven. Uit onderzoek is gebleken dat leerlingen sneller gaan sporten en zich bij een vereniging aansluiten (Daryl Siedentop, SEU). In de lessen van lichamelijke opvoeding in Nederland wil men breedte en diepte geven aan de sporten. Daarom is er gekozen voor 8 lessen, om genoeg diepgang te brengen, maar om ook aandacht aan andere sporten te geven. Het leggen van een transfer tussen technische en tactische principes binnen doelspelen zullen de leerlingen helpen zich sneller te ontwikkelen.

In de lesplanning zie je dat de lessen opgebouwd zijn in “totaal-deel-totaal” en “deel-deel-totaal” methode. De sport floorball moet namelijk beleefd kunnen worden door zoveel mogelijk te spelen (totaal). De deel methodes worden gebruikt om de spelers technisch of tactisch beter te maken. In de laatste lessen mogen de leerlingen zelf een oefening of spelvorm uitkiezen, waar zij zich in willen verbeteren. Elke les wordt er geëindigd met een afsluitend partij (totaal). De lessenreeks SEU wordt afgesloten met een eindtoernooi.

Bij een deel-deel-totaal methode, worden de teams in 3 vakken verdeeld. Hier gaan zij bezig met de oefening.

De leskaarten kunnen worden gebruikt voor de vakdocent bewegingsonderwijs. Op de leskaart staat beschreven; opdracht, organisatie, arrangement, startregel, telregel, speelregels, wisselregels. Naast de leskaarten zijn er ook hulpmiddelen en stappenplannen om diepgang te creëren. Deze zijn te gebruiken om het zelfstandigheidsniveau van de leerling te vergroten. Als dit van toepassing is, staat dit aangegeven op de leskaart.

De opbouw van groep 5/6 naar groep 7/8, is vooral gebaseerd in differentiatie in de oefeningen. Ook wordt er gedifferentieerd met de regelkennis en met de insceneringrollen.



Seasons/ seizoenen

Het aanbieden van minimaal 6-12 lessen.

- ➔ Gemiddeld is 8 lessen.
- ➔ 12 lessen is soms niet realiseerbaar.
 - ➔ Zorgen voor minimaal 6 lessen (genoeg diepgang).

Affiliation/ verwantschap

Leerlingen worden ingedeeld in teams, waar ze het hele seizoen mee samenspelen.

- ➔ Docent (eventueel leerlingen) maakt teams.
 - ➔ Teams met verschillende niveaus.
 - ➔ Zowel motorisch, cognitief als sociaal.
 - ➔ Team is samen verantwoordelijk voor progressie in het team.
 - ➔ Sociale cohesie van een groep.
- Maximaal 7 per team.
 - Teams bepalen zelf een teamnaam.
 - Teams bedenken zelf een yell.
 - Elk team heeft een captain. De captain is verantwoordelijk voor 'Fair Play' tijdens wedstrijden.
 - Individuen in een team bepalen zelf de positie die zij innemen tijdens het seizoen.



Formal competition/ formele competitie

In elke les wordt uiteindelijk het eindspel gespeeld.

- ➔ Teams strijden tegen elkaar.

Culminating Event/ Afsluitend evenement (toernooi)

Als team wordt er gewerkt naar een eindtoernooi. Een eindtoernooi kan zijn:

- Eindtoernooi in de les.
- Sportdag
- Interscholair floorball toernooi.
- Landelijk toernooi (Mission Olympic)

Keeping records/ records behouden

Leerlingen houden zelf het leerproces in de gaten:

- Lessen evalueren.
- Scores bijhouden.

Festivity

Lessen worden met een feestelijk karakter gerealiseerd.

- Tijdens de wedstrijden wordt muziek gedraaid.
- Team heeft zelfde kleding/ tenue.



Lesinhoud

Sport Education Unit Floorball



Basisonderwijs onderbouw

Bewegingsgebied	Doelspelen
Bewegingsactiviteit	Floorball
Doelgroep	Basisonderwijs onderbouw – groep 5/6
Lesinhoud	1. Totaal (introductieles) • Algemene regelkennis. • Waarderen van de sport; floorball. 2. Deel-deel-totaal • Spelthema 1; Individuele balbehandeling. 3. Totaal-deel-totaal • Spelthema 1; Individuele balbehandeling. 4. Deel-deel-totaal • Spelthema 2; Individueel scoren. 5. Totaal-deel-totaal • Spelthema 3; Samenspelend scoren. 6. Deel-deel-totaal • Spelthema 4; Samenspelend scoren en passeren van de tegenstander. 7. Eigen invulling (d-d-t) • Leerlingen mogen als team zelf bepalen wat zij willen gaan oefenen. 8. Eindtoernooi klas Vervolg: Groot evenement

Motorische doelen	Leerlingen leren om stick- en balvaardig te zijn waarbij de accenten liggen op het individueel spelen (balcontrole, dribbelen en drijven), het komen tot scoren en het samen spelen (passing en aanbieden). Leerlingen de sport floorball te laten waarderen door in aanraking te komen met basisspelen en eindspelen als 1:1, 2:2 en 3:3.
Cognitieve doelen	Leerlingen krijgen inzicht in speel- en spelregels om veilig floorball te kunnen spelen. Dit kunnen ze toepassen tijdens de eindspelen. Leerlingen krijgen inzicht in het stellen van (leer)doelen.
Sociale doelen	Leerlingen leren samen werken in een teamverband waarbij ze eigenaar zijn in het samenstellen van een team, teamposities te benoemen en het accepteren van verschillende rollen.
Rollen die leerlingen vervullen	• Speler • Puntenteller • Tijdwaarnemer • Scorebord schrijver • Scheidsrechter

Leskaart les 1



Spelthema 1: individuele balbehandeling.

Warming-up; introductie (15 min.)

- Leerlingen filmpje over floorball laten zien.
- Teams indelen.
→ Teamformulier samen invullen.

**zie bijlage; teamformulier.*



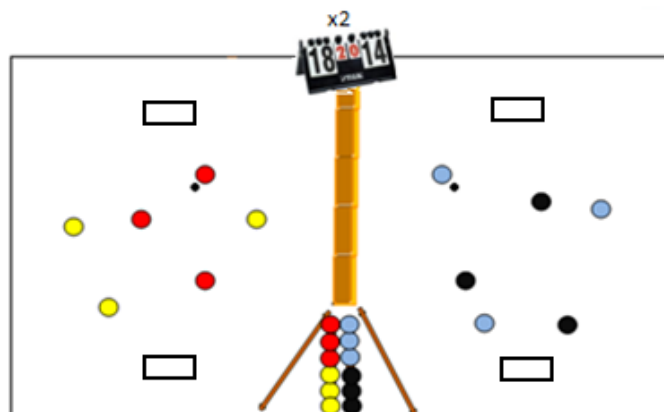
<http://www.youtube.com/watch?v=s8uvKjV-IQ4>

Kern; totaalspel (30 min.)



Opdracht;

- Speel als team samen en probeer de tegenstander te verslaan.
- 3 spelers in het veld. Verdediger – center – aanvaller.
- Om de minuut wisselen. (Rol: tijdwaarnemer)
- Na 10 minuten spelen wordt er gewisseld van teams.
- Alle teams spelen één keer tegen elkaar.
- De score wordt door een medeleerling bijgehouden.



Organisatie;

- Teams zijn samengesteld en spelen tegen een ander team.
- Er zijn twee veldjes.
- Er wordt drie tegen drie gespeeld in toernooivorm.

Arrangement;

- De zaal in twee vakken verdelen.
- De doeltjes staan tegenover elkaar.
- Afgezet vak voor wissels.

Startregel;

- Face off.

**zie kijkwijzer Face off.*

Telregel;

- Medeleerling houdt de score bij.
- Elk gescoord doelpunt is 1 punt.

Speelregels;

Zie didactische aanwijzingen.



**Zie bijlage; stappenplan ensceneringrollen.*

Didactische aanwijzingen totaalspel (groep 5/6)

Wat mag wel ?

- Bal met de voet tegenhouden.
- De bal met beide kanten van je blad spelen
- De bal met je lichaam afschermen.

Wat mag niet ?

- De bal met de voet passen of scoren.
- Op de stick van de tegenstander slaan.
- Niet met de stick slaan
(stick boven heuphoogte).

Leskaart les 2; warming-up (10 min.)

Individuele stick –en balbehandeling (10 min.)



Leerlingen maken tweetallen;

1. Één loopt voorop met bal, de ander loopt daarachter met bal.
2. De achterste leerling dribbelt met bal en moet de voorste leerling zo goed mogelijk volgen.

Dribbelen, drijven.

Varianten;

Op teken:

- Stoppen.
- Omkeren.
- Rondje draaien.
- Over bank heen wippen.
- Zigzaggen.

Zelf commando's bedenken!

Didactische aanwijzingen;

- Houd met twee handen de stick vast!
- Houd met de stick continu contact met de bal!
- Zoek de vrije ruimtes op.

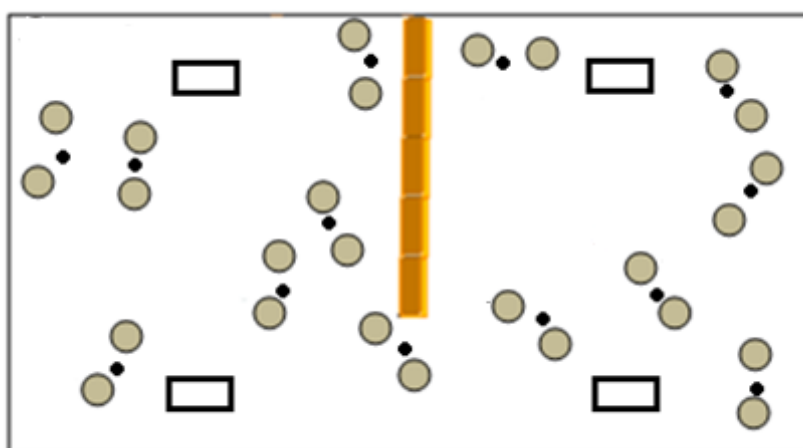
**zie kijkwijzer; stickhandeling*

**zie kijkwijzer; dribbelen*

(groep 5/6).

Varianten met gebruik van materiaal;

- Tweetallen gebruiken samen één stick.
- Alleen de volger heeft een bal om mee te dribbelen.



Leskaart les 2.1; Floorball Stoelendans (10 min.)

Spelthema 1: Individuele stick –en balbehandeling.



Opdracht;

- Traditionele stoelendans.
- Stoelen worden vervangen door pylonen.
- Spelers dribbelen rondom de pylonencirkel.
- Als de muziek uit gaat, leggen zij de bal stil tegen de pylon aan.

**zie kijkwijzer; dribbelen.*

Organisatie;

- 6 pylonen vormen een cirkel.
- Elke speler heeft één bal.

Arrangement;

- 6 pylonen.
- 6/7 ballen.
- Muziekinstallatie.

Startregel;

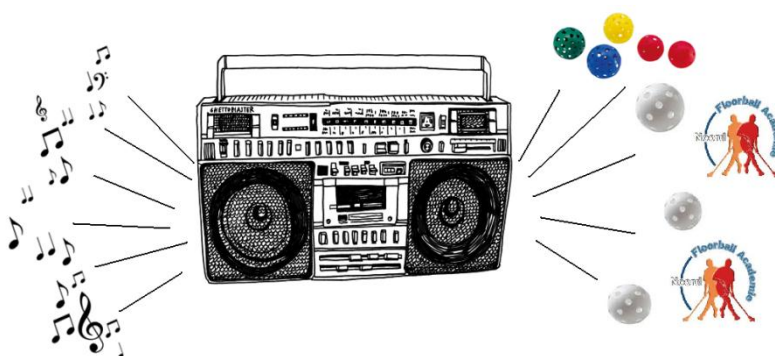
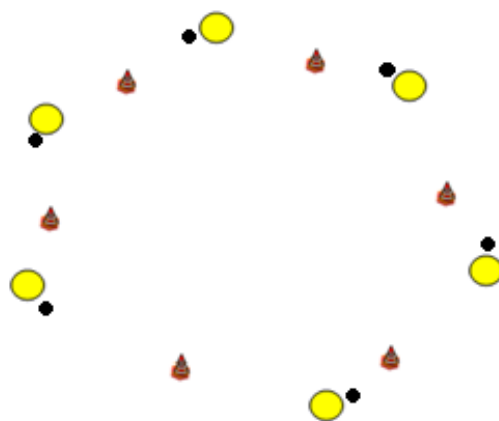
- Als de muziek aan gaat, begint de stoelendans.

Speelregels;

- De speler die op het laatst geen pylon heeft is af.
- Per speelronde wordt er één pylon weggedaan.
- Als speler mag er ingehaald worden (alleen buitenom).
- Als speler mag je niet stilstaan.
- Je mag beide kanten van de stick gebruiken!

Wisselregel;

- Er is een nieuwe speelronde voor iedereen, als een speler het spel gewonnen heeft.



Tips voor de lesgever:

Loopt het?

Tips

- Moeten de leerlingen lang wachten?
- Creëer twee stoelendans situaties.
- Sneller de muziek starten en stoppen.

Lukt het bijna?

Tips

- Blijft het balletje niet dichtbij de stick tijdens het dribbelen?
- Raak met het blad van de stick het balletje en sluit het blad. Tijdens het lopen rolt het balletje in het blad.
- Ga door je knieën om meer controle over de bal te krijgen.
- Is er niet genoeg succesbeleving?
- Deel in op motorisch niveau.

Lukt het goed?

Tips

- Wordt er makkelijk om de pylonen heen gedribbeld?
- Geef didactische aanwijzing; kijk over de bal heen (overzicht).

Leeft het?

Tips

- Wordt het saai of verslapt de aandacht?
- Zorg voor uitdagende muziek, wat aansluit bij de doelgroep.
- Toe aan een nieuwe uitdaging?
- Maak er een wedstrijdje van; wie heeft als eerste de bal tegen de pylon? Eventueel puntentelling hier aan toevoegen.

Leskaart les 2.2; dribbelen (10 min.)

Spelthema 1: Individuele stick –en balbehandeling.



Opdracht;

- Leerlingen gaan het parcours verkennen.
- Als alle leerlingen twee keer het parcours verkend hebben begint de estafette.
- Er moet om alle pylonen worden gedribbeld!

**zie kijkwijzer; dribbelen.*

Arrangement;

- 2 uitgezette parcoursen met pylonen (2 verschillende kleuren).
- 4 ballen.

Speelregels;

- Je moet om alle pylonen dribbelen.
- Bij het verkennen hoeft het niet snel.
- Bij de estafette;
De bal moet naar de andere speler worden gedribbeld bij de pylon.
- Er moet om alle pylonen worden heen gedribbeld.
- Je mag beide kanten van de stick gebruiken!

Organisatie;

- Als team verdeel je je over 2 groepjes.



Startregel;

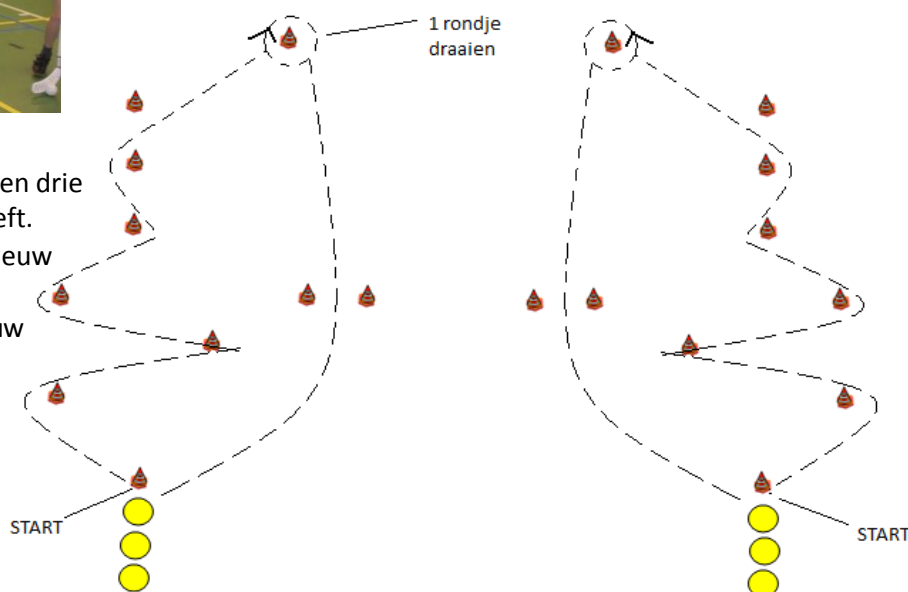
- Gezamenlijk een startteken.

Telregel;

- Leerlingen houden zelf de score bij.

Wisselregel;

- De estafette begint als iedereen drie keer het parcours verkent heeft.
- Na de estafette wordt er opnieuw een estafette gehouden. Het winnende team mag een nieuw parcours verzinnen.



Tips voor de lesgever:

Loopt het?

- Moeten de leerlingen lang wachten?
- Is het veilig?

Tips

- Voer een tijdslimiet in.
- Kort het parcours in.
- De volgende leerling mag als de ander bij het ronddraaien is.
- Zorg voor 2 parcours met 2 verschillende kleuren pylonen. Dit voorkomt verwarring.

Lukt het bijna?

- Lukt het dribbelen om de pylonen niet?
- Blijft de bal niet dichtbij de stick tijdens het dribbelen?

Tips

- Laat de leerlingen lopend het parcours afleggen. (tempo verlaging)
- Zet de pylonen verder uit elkaar.
- Raak met het blad van de stick de bal en sluit het blad. Tijdens het lopen rolt de bal in het blad.
- Ga door je knieën om meer controle over de bal te krijgen.

Lukt het goed?

- Wordt er makkelijk om de pylonen heen gedribbeld?

Tips

- 2 keer rondje draaien. (verschillende richtingen)
- Geef didactische aanwijzing; kijk over de bal heen (overzicht).

Leeft het?

- Zijn het eerlijke teams met de estafette?
- Toe aan een nieuwe uitdaging?

Tips

- Verkort het parcours voor de mindere spelers.
- Verleng het parcours voor de betere spelers.
- Mixen van spelers.
- De leerlingen mogen zelf een nieuwe opdracht bedenken.

Leskaart les 2.3; 2 tegen 2 (10 min.)

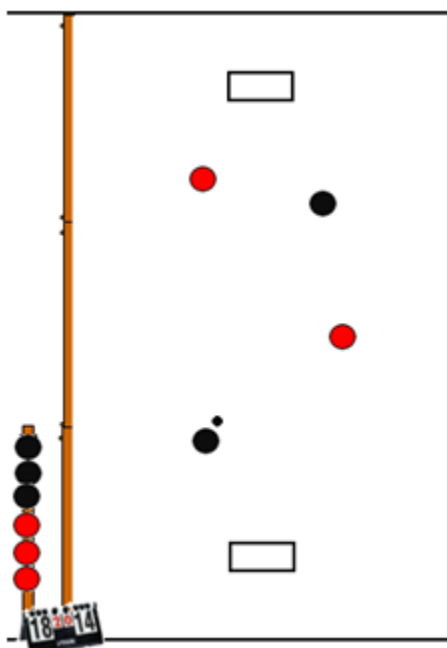


Opdracht;

- Speel als team samen en probeer de tegenstander te verslaan.
- Als speler speel je 1 minuut. Dan wordt je gewisseld en kan je worden ingezet als puntenteller of tijdwaarnemer.

**zie kijkwijzer; puntenteller.*

**zie kijkwijzer; tijdwaarnemer.*



Startregel;

- Face off.

**Zie bijlage; stappenplan insceneringrollen.*

Telregel;

- Puntenteller houdt de score bij; puntenteller rouleert om de ronde.

Wisselregel;

- Na 1 minuut wordt er één speler gewisseld.

Organisatie;

- Twee teams strijden tegen elkaar.
- Er wordt 2 tegen 2 gespeeld.

Arrangement;

- 2 doeltjes.
- Banken / kastkoppen als vak afscheiding.
- 1 bal.
- 1 scorebord.
- 6 gele lintjes, 6 rode lintjes.

Speelregels;

- Begin met een face off.
- Niet op elkaars stick slaan.
- Je mag de bal met de voet stoppen.
- Stick niet hoger dan de heup!



Tips voor de lesgever:

Loopt het?	Tips
• Moeten de leerlingen lang wachten? • Is het veilig?	• Maak twee wedstrijdveldjes. • Laat leerlingen samen extra taak uitvoeren. • Houd als docent in de gaten of de leerlingen de regels weten en toepassen. Grijp in waar nodig.
Lukt het bijna?	Tips
• Lukt het hanteren van de regels bijna? • Wordt er onvoldoende overgespeeld?	• Laat de leerlingen observeren naar leerlingen die de juiste regels wel hanteren. • Geef specifiek aan wat er fout gaat. • Laat de spelers om de beurt de face off uitvoeren.
Lukt het goed?	Tips
• Word er makkelijk gespeeld en gescoord? • Extra didactische aanwijzingen	• Pylon in het doel zetten als obstakel. • Overtal situatie 3 tegen 2. • Tactisch; maak een vooractie (in-out) om je vrij te spelen.
Leeft het?	Tips
• Zijn het eerlijke teams? • Wordt er eerlijk gespeeld? • Toe aan een nieuwe uitdaging?	• Zorg ervoor dat er een jongen en een meisje in het veld staan. • Iedereen moet even vaak aan spelen toekomen. • Geef een 'fair-play' punt; wie het eerlijkst speelt krijgt een extra punt. • Aanvoerder is verantwoordelijk voor de beslissingen van zijn of haar team. • Maak overtal situaties; 3 tegen 2. • 3 tegen 3

Leskaart les 3; warming-up (10 min.)



Individuele stick –en balbehandeling (10 min.)

Leerlingen lopen met bal aan de stick rond door de zaal;

- Dribbelen.
- Drijven.

Varianten;

Op teken: stoppen, omkeren, rondje draaien.

Op teken:

- Schieten op doel.
- Passen tegen de muur.
- Passen naar een medespeler.
- Over de bank heen wippen.

Varianten met gebruik van materiaal;

- Tweetallen gebruiken samen één stick.
- Één van het tweetal loopt voorop, de ander volgt met stick en bal.

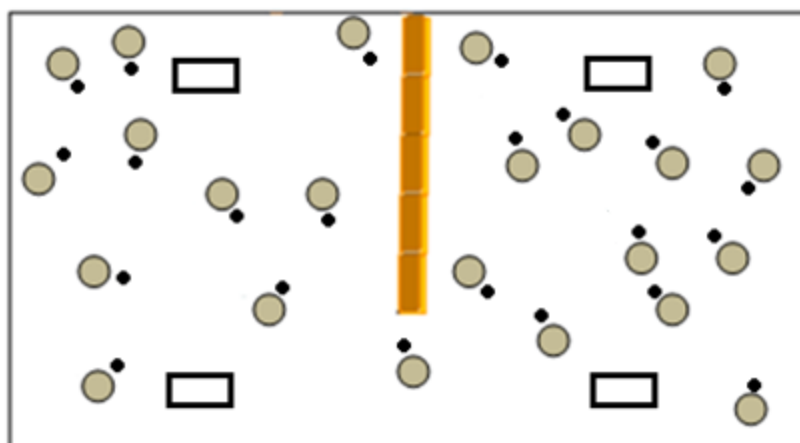
Didactische aanwijzingen;

- Houd met twee handen de stick vast!
- Houd met de stick continu contact met de bal!
- Zoek de vrije ruimtes op.
- Ga tijdens het dribbelen door je knieën.
- Bij het overspelen: maak oogcontact en een vooractie!

**zie kijkwijzer; dribbelen.*

**zie kijkwijzer; passen.*

**zie kijkwijzer; schieten.*



Leskaart les 3.1 en 3.3; totaal (10 min.)



Opdracht;

- Speel als team samen en probeer de tegenstander te verslaan.
- 3 spelers in het veld. Verdediger – center – aanvaller.
- Om de minuut wisselen. (tijdswaarnemer)
- Na 10 minuten spelen wordt er gewisseld van teams.
- Alle teams spelen één keer tegen elkaar.
- De score wordt door een medeleerling bijgehouden.

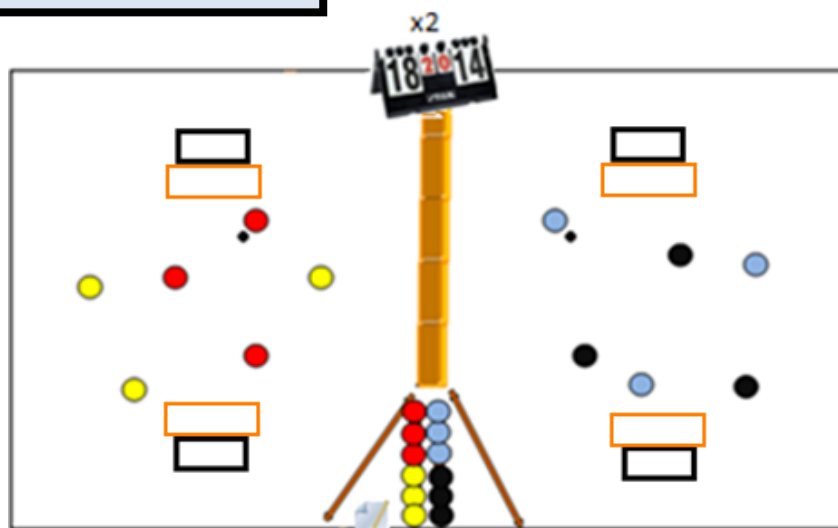
**zie kijkwijzer: Score schrijver.*

Organisatie;

- Teams zijn samengesteld en spelen tegen een ander team.
- Er zijn twee veldjes.
- Er wordt 3 tegen 3 gespeeld.
- 10 min. lang.

Arrangement;

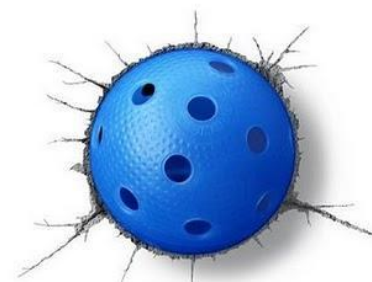
- De zaal in twee vakken verdelen.
- Twee doeltjes recht tegenover elkaar zetten.
- Afgezet vak voor wissels.
- 4 doeltjes.
- 2 ballen.
- 12 sticks.
- 2 scoreborden.

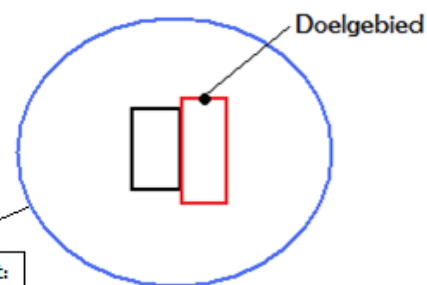
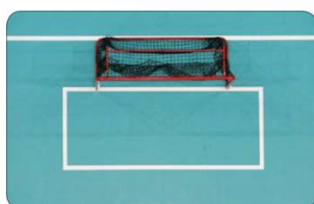


Speelregels;

- Begin met een face off.
- Niet op elkaars stick slaan.
- Niet de bal met de voet spelen.
- Je mag de bal met de voet stoppen.
- Stick niet hoger dan de heup!

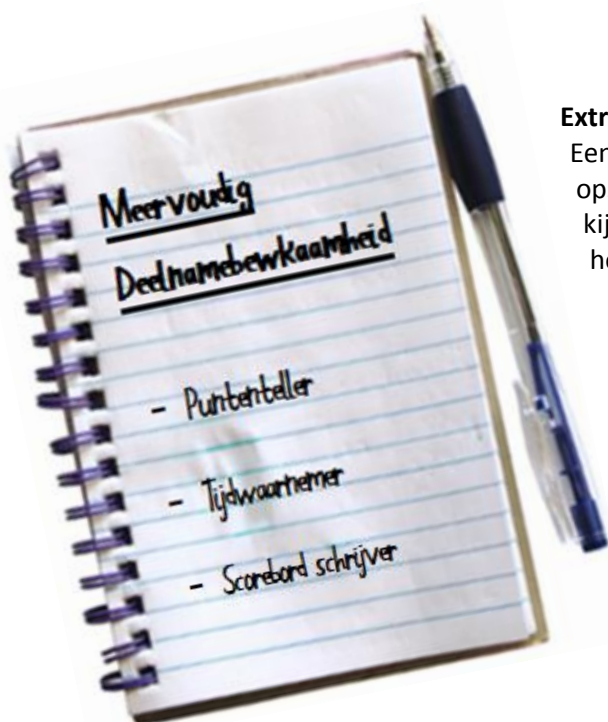
Zie didactische aanwijzingen; extra regels





Maak het doelgebied met:
(0,90 cm - 1,90 cm)

- Krijt - Tape



Extra enceneringrol

Een extra rol die leerlingen kunnen vervullen is het opschrijven van de scores. Als de wedstrijd is afgelopen kijkt een leerling naar het scorebord en vult deze in op het wedstrijdschema.

Dit onderdeel van het Sport educatie unit is *keeping records*, waar leerlingen statistieken bijhouden van de lessen.

**Zie bijlage; stappenplan enceneringrollen.*

De plaats in de gymzaal waar het wedstrijdschema hangt wordt aangegeven met onderstaand illustratie.



Leskaart les 3.2; deel (10 min.)

Spelthema 1: Individuele balbehandeling.



Opdracht;

1. Leerlingen dribbelen door hun eigen vak.
 - Er zijn 2 leerlingen die geen bal hebben. Zij proberen de bal af te pakken van de spelers met een bal.
 - Als zij de bal veroverd hebben, gaat de leerling zonder bal een nieuwe bal afpakken.
2. Leerlingen maken tweetallen.
 - Één heeft de bal en de ander probeert hem af te pakken.



Organisatie;

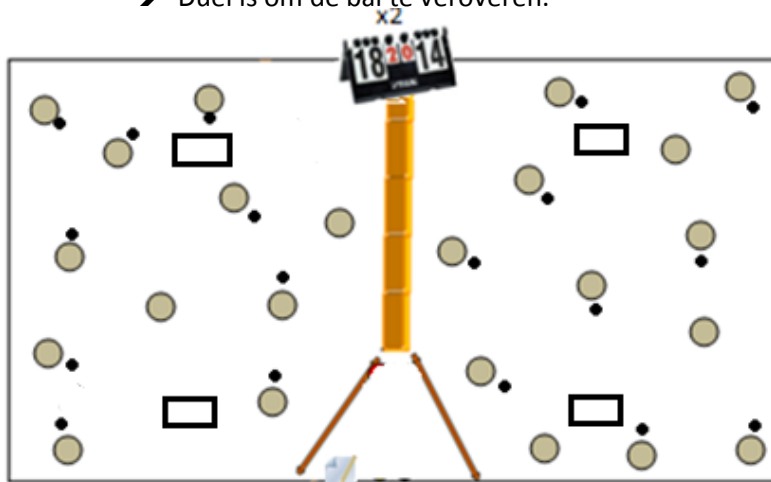
- Leerlingen maken tweetallen.
- Per tweetal verspreid je over de zaal.
- Beide vakken worden gebruikt.

Arrangement;

- Alle spelers zijn verspreid over hun eigen vak.
 - Elke speler heeft één bal en één stick.
- Speelregels;

Speelregels;

- Belangrijkste regel voor dit deel;
De stick niet door iemand zijn of haar benen steken!
- Niet op iemand zijn of haar stick slaan.
- Geen bodycheck.
- ➔ Duel is om de bal te veroveren.



Startregel;

- Leerlingen bepalen samen wanneer ze beginnen.

Telregel;

- Leerlingen houden zelf score bij.
- Één keer de bal af pakken is 1 punt.

Wisselregel;

- Docent fluit na 1 minuut en dan wisselen de tweetallen.
- Zoek na 2 keer een andere partner op!

Tips voor de lesgever:

Loopt het?

- Is er genoeg ruimte om te dribbelen?
- Is het veilig?

Tips

- Haal de doeltjes weg.
- Bij teveel leerlingen; deel de groep in tweeën.
- Let goed op of de leerlingen de stick met twee handen vasthouden.
- Wijs er op dat de leerlingen geen lichamelijk contact mogen maken (niet duwen).

Lukt het bijna?

- Lukt het dribbelen in de ruimte niet?
- Lukt het afschermen van de bal niet goed?
- Verdeel de ruimte in twee; op niveau.
- Blijft het balletje niet dichtbij de stick tijdens het dribbelen?

Tips

- Laat minder leerlingen in een ruimte dribbelen.
- Verdeel de ruimte in twee; op niveau.
- Minder bal afpakkers.
- Maak je breed en gebruik je lichaam om de bal af te schermen.
- Zoek meer de vrije ruimtes op.
- Raak met het blad van de stick het balletje en sluit het blad. Tijdens het lopen rolt het balletje in het blad.
- Ga door je knieën om meer controle over de bal te krijgen.

Lukt het goed?

- Wordt de bal bijna niet afgepakt?
- Extra didactische aanwijzing

Tips

- Meer bal afpakkers.
- Bal verdediger moet twee ballen verdedigen.
- Met andere hand stick vasthouden.
- Scherm de bal af en probeer uit een schijnbeweging de speler te passeren, door snelheid te maken.

Leeft het?

- Worden de spelregels nageleefd?

Tips

- Niet de stick tussen iemand zijn of haar benen steken!
- Voeg een scheidsrechter toe.
- Voeg puntentelling toe; wie heeft het minste balverlies?

Leskaart les 4; Warming-up (10 min.)



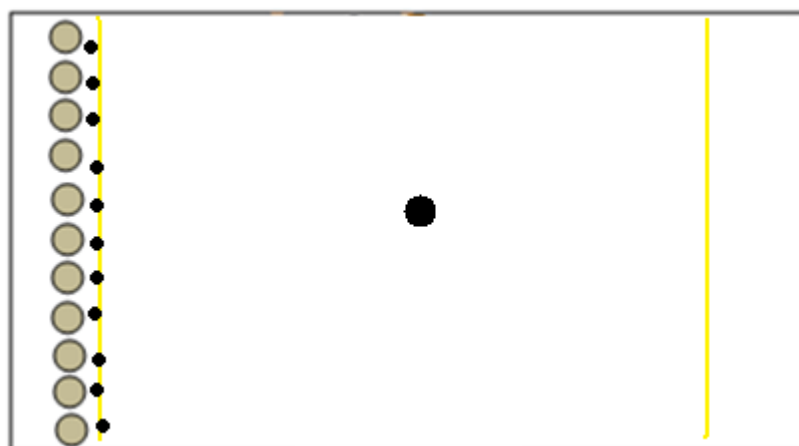
Individuele balbehandeling (en het passeren van de tegenstander); "Schipper mag ik overvaren"?

Het traditionele spel "schipper mag ik overvaren" wordt gespeeld. Voor de warming-up kan de hele zaal worden gebruikt. Er is één bal afpakker ("schipper").

De "overvaarders" staan achter de lijn met stick en bal. Zij zijn vrij als zij aan de andere kant van de lijn aankomen, zonder dat hun bal is afgepakt. Als de bal is afgepakt, dan helpen zij de schipper mee.

Didactische aanwijzingen;

- Houd met twee handen de stick vast!
- Houd met de stick continu contact met de bal!
- Zoek de vrije ruimtes op.
- Ga tijdens het dribbelen door je knieën.
- Maak snelheid om je tegenstander te passeren.



Leskaart les 4.1; Trefbal (scoren) (10 min.)

Spelthema 1: Individuele stick –en balbehandeling.

Spelthema 2: Individueel scoren.

Spelthema 3: Samenspelend scoren.



Opdracht;

Traditionele trefbalspel;

- 2 teams staan in hun eigen vak.
- Als ze een met de stick de bal tegen de voeten van de tegenstander pushen, dan is de tegenstander af.

**zie kijkwijzer; schieten.*

**zie kijkwijzer; passen.*



Organisatie;

- Als groep maak je twee teams.

Arrangement;

- Achtervak.
- 3 ballen.

Speelregels;

- Als het balletje je voet raakt, dan ben je af.
- Je moet in je eigen vak blijven.
- Je mag met de stick afweren, dan ben je niet af!
- Als je af bent, ga je naar het achtervak.
- Als je in het achtervak een tegenstander af maakt, mag je weer in het speelveld

Startregel;

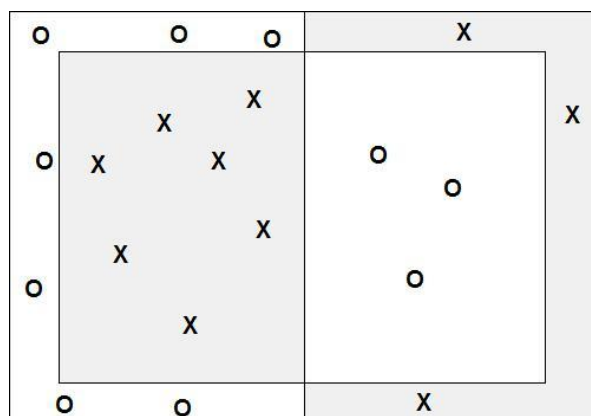
- De aanvoerder van het team of een scheidsrechter geeft een start en stopteken.

Telregel;

- Puntenteller.
- Ieder voor zich.

Wisselregel;

- Als alle spelers van een team zijn "afgegooid", begint het spel opnieuw.



Tips voor de lesgever:

Loopt het?	Tips
• Moeten de leerlingen lang wachten? • Is het veilig?	• Zorg voor zoveel mogelijk ballen. • Zorg ervoor dat leerlingen op een vaste plek staan, zodat ze niet elkaar met de stick kunnen raken. • Geef aan dat de ballen laag moeten blijven; sluit het blad als de bal de stick verlaat.
Lukt het bijna?	Tips
• Lukt het gericht spelen niet? • Stuitert de bal na het spelen? • Wordt er hard en ongecontroleerd geslagen? • Wordt er bijna niet gescoord?	• Wijs de bal met de stick na als je hebt gespeeld. • Laat de bal los, klap de blad van het stick op het laatste naar de grond zodat de bal niet gaat stuiten. • Push de bal in plaats van slaan; het blad van de stick schuift de hele beweging over de grond heen. • Maak de speelafstand kleiner. • Voeg meer ballen toe.
Lukt het goed?	Tips
• Worden de spelers snel afgegooid? • Extra didactische aanwijzing	• Maak de speelafstand groter. • Gebruik minder ballen. • Tactisch; speel de bal naar medespelers in het achtervak.
Leeft het?	Tips
• Wordt het saai of verslapt de aandacht?	• Maak er een wedstrijdje van; wie heeft de meeste tegenstander "afgegooid"?



Leskaart les 4.2; scoren op doel (10 min.)

Spelthema 1: Individuele stick –en balbehandeling.
Spelthema 2: Individueel scoren.



Opdracht;

- In een tijdslimiet van 5 minuten moeten de twee teams zoveel mogelijk punten zien te scoren.
- Er kan een punt worden gescoord als een doelpunt wordt gemaakt.
- De speler dribbelen naar één van de 3 pylonen en schieten uit stand op het doel.
- De 3 pylonen staan op een andere afstand. De dichtsbijzinde pylon is minder waard dan de verste.
- 2 teams strijden tegen elkaar; wie kan de meeste punten halen?

**zie kijkwijzer; schieten.*

**zie kijkwijzer; dribbelen.*

Organisatie;

- Als team ga je samen naar een vak.
- Als groep maak je twee teams.

Arrangement;

- Leerlingen staan met stick achter een aangegeven pylon.
- 6 pylonen staan over 2 veldjes achter elkaar.
- 5 ballen verdeeld over 2 groepen.

Speelregels;

- Je moet achter de desbetreffende pylon blijven.
- Score telt alleen als er gescoord wordt.

Startregel;

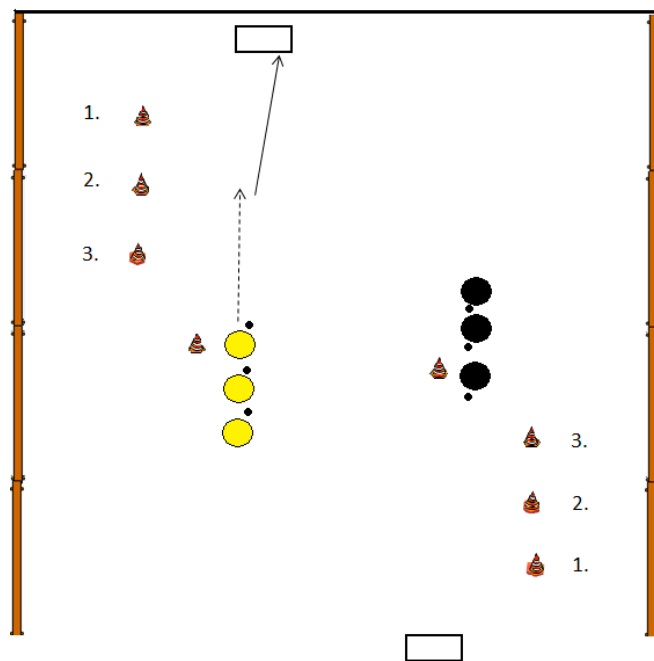
- De aanvoerder van het team of een scheidsrechter geeft een start en stopteken.

Telregel;

- Puntenteller.
- Ieder voor zich.

Wisselregel;

- Tijdslimiet van 5 minuten. Daarna wordt het nog een keer gespeeld. Tijd wordt bijgehouden door een tijdswaarnemer.
- Als de ander heeft geschoten mag de volgende naar een pylon dribbelen en vervolgens schieten.
- De oefening wordt opnieuw gespeeld.



Tips voor de lesgever:

Loopt het?

Tips

- Moeten de leerlingen lang wachten?
- Is het veilig?
- Zorg voor zoveel mogelijk ballen.
- Geef duidelijk aan wanneer de volgende naar een pylon mag dribbelen.
- Geef aan dat de ballen laag moeten blijven; sluit het blad als de bal de stick verlaat.

Lukt het bijna?

Tips

- Lukt het gericht schieten niet?
- Wordt er hard en ongecontroleerd geslagen?
- Wordt er bijna niet gescoord?
- Probeer eerst uit stand te schieten.
- Wijs de bal met de stick na als je hebt gespeeld.
- Push de bal in plaats van slaan; het blad van de stick schuift de hele beweging over de grond heen.
- Maak de speelafstand kleiner.
- Vanuit stilstand schieten.

Lukt het goed?

Tips

- Wordt er veel gescoord?
- Extra didactische aanwijzing.
- Maak de speelafstand groter.
- Zet een pylon in het doel als obstakel.
- Technisch; vanuit het dribbelen in één keer op doel schieten. Door de bal vanuit één beweging te pushen.

Leeft het?

Tips

- Wordt het saai of verslapt de aandacht?
- Toe aan een nieuwe uitdaging?
- Maak er een wedstrijdje van; wie kan de meeste punten scoren?
- Spelers tellen hardop mee.
- Teams mogen zelf nieuwe puntentelling verzinnen.

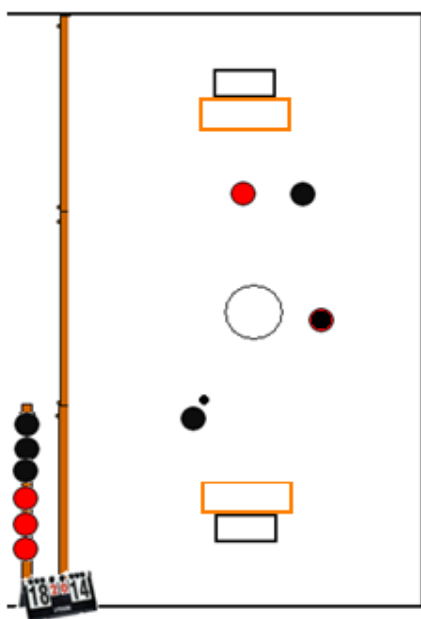
Leskaart les 4.3; 3 tegen 1 (10 min.)

Groep 5/6



Opdracht;

- Speel als team samen en probeer de tegenstander te verslaan.
- Als speler speel je 2 minuten. Dan wordt je gewisseld en kan je worden ingezet als puntenteller of tijdwaarnemer. Er moet in de tijdslimiet zoveel mogelijk doelpunten gescoord worden.



Startregel;

- Face off.

**zie bijlage: stappenplan ensceneringrollen.*

Telregel;

Puntenteller houdt de score bij; puntenteller rouleert om de ronde.

Wisselregel;

- Na 2 minuten wordt er gewisseld met spelers. Het team dat met 1 begon speelt nu met 3 spelers.

Organisatie;

- Als twee teams strijden tegen elkaar.
- Er wordt 3 tegen 1 gespeeld.

Arrangement;

- 2 doeltjes.
- Banken / kastkoppen als vakafscheiding.
- 1 bal.
- 6 gele lintjes, 6 rode lintjes.

Speelregels;

- Begin met een face off.
- Niet op elkaars stick slaan.
- Niet de bal met de voet spelen.
- Je mag de bal met de voet stoppen.
- Stick niet hoger dan de heup!
- Niet in het doelgebied komen.



Tips voor de lesgever:

Loopt het?	Tips
• Moeten de leerlingen lang wachten? • Is het veilig?	• Maak twee wedstrijdveldjes. • Laat leerlingen samen extra taak uitvoeren. • Houdt als docent in de gaten of de leerlingen de regels weten en toepassen. Grijp in waar nodig.
Lukt het bijna?	Tips
• Lukt het hanteren van de regels bijna? • Wordt er onvoldoende overgespeeld?	• Laat de leerlingen observeren naar leerlingen die de juiste regels wel hanteren. • Geef specifiek aan wat er fout gaat. • Laat leerlingen om de beurt face off uitvoeren.
Lukt het goed?	Tips
• Word er makkelijk gespeeld en gescoord? • Extra didactische aanwijzing.	• 3 tegen 2. • Pylon als obstakel in het doel. • Tactisch; zorg als overtal voor 2 aanspeelmogelijkheden.
Leeft het?	Tips
• Zijn het eerlijke teams? • Wordt er eerlijk gespeeld? • Toe aan een nieuwe uitdaging?	• Zorg ervoor dat er een jongen en een meisje in het veld staan. • Iedereen moet even vaak aan spelen toekomen. • Geef een fair play punt; wie het eerlijkst speelt krijgt een extra punt. • Aanvoerder is verantwoordelijk voor de beslissingen van zijn of haar team. • 3 tegen 2. • 3 tegen 3.

Leskaart les 5; Warming-up (10 min.)



Samenspelend scoren (10 min.)

Team 1 en 2 gaan bij een vak staan en team 3 en 4 gaan bij een vak staan.

Het is de bedoeling dat een tweetal van een team vanaf een lijn samenspelen richting het doel en uiteindelijk scoren. Het tweetal sluit achter aan de rij bij het doeltje waar zij gescoord hebben. Er wordt per team omstebeurt gespeeld en gescoord.

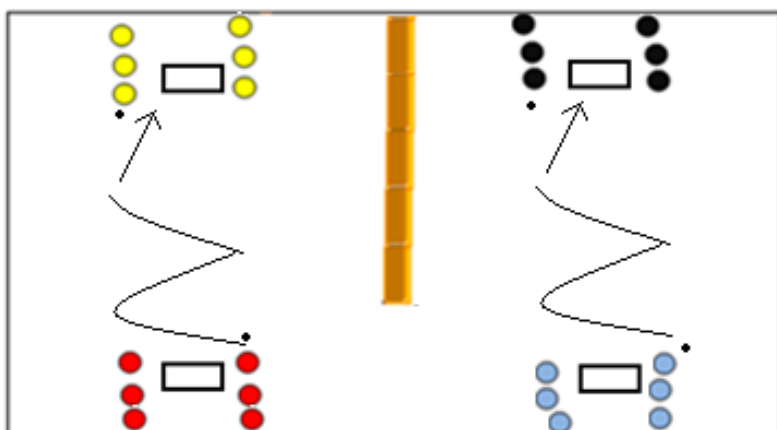
Er is bij deze oefening geen weerstand van een tegenstander.

Varianten;

Wisselen van tweetal, minimaal 2 keer raken.

Varianten met gebruik van materiaal;

- Geen genoeg doeltjes? Gebruik 2 pylonen met daarachter een gekantelde springplank!



Didactische aanwijzingen;

- Houd met twee handen de stick vast!
- Houd met de stick continu contact met de bal!
- Ga tijdens het dribbelen door je knieën.
- Schieten door: uitstappen, stick van achter naar voor bewegen, met de stick nawijzen van de bal.
- Maak oogcontact met je medespeler!
- Geef aan waar en wanneer jij de bal wilt hebben!

**Zie kijkwijzer; individuele stickbehandeling.*

**Zie kijkwijzer; Dribbelen.*

**Zie kijkwijzer; passing.*

**Zie kijkwijzer; schieten.*



Leskaart les 5.1; totaal (10 min.)



Opdracht;

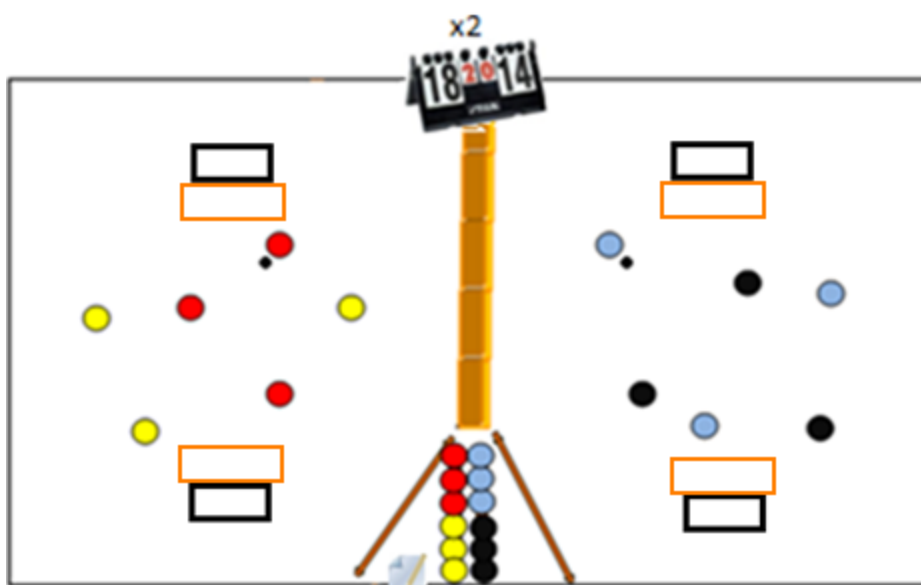
- Speel als team samen en probeer de tegenstander te verslaan.
- 3 spelers in het veld. Verdediger – center – aanvaller.
- Om de minuut wisselen. (tijdwaarnemer)
- Na 10 minuten spelen wordt er gewisseld van teams.
- Alle teams spelen één keer tegen elkaar.
- De score wordt door een medeleerling bijgehouden.

Organisatie;

- Teams zijn samengesteld en spelen tegen een ander team.
- Er zijn twee veldjes.
- Er wordt 3 tegen 3 gespeeld 10 min lang.

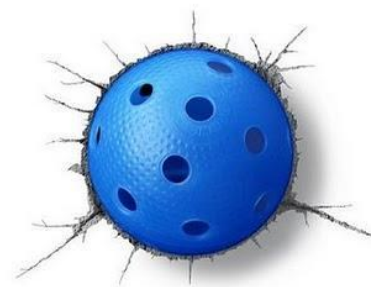
Arrangement;

- De zaal in twee vakken verdelen.
- Twee doeltjes recht tegenover elkaar zetten.
- Afgezet vak voor wissels.



Speelregels;

- Begin met een face off.
- Niet op elkaars stick slaan.
- Niet de bal met de voet spelen.
- Je mag de bal met de voet stoppen.
- Stick niet hoger dan de heup



Leskaart les 5.2; deel – samenspelend scoren (10 min.)

Spelthema 1: Individuele stick –en balbehandeling.

Spelthema 2: Individueel scoren.

Spelthema 3: Samenspelend scoren.



Opdracht;

- Nummer 1 heeft de bal. Hij moet de bal overspelen naar nummer 2. Nummer 2 naar 3 enz.
- Leerlingen moeten vragen om de bal en naar de bal toe komen.
- Nummer 6 neemt de bal aan en schiet vervolgens op doel.
- Nummer 1 begint weer etc. , iedereen komt een keer tot scoren toe.

**zie kijkwijzer: passing.*

Organisatie;

- Als team ga je samen naar een vak.
- Als groep geef je elk teamlid een nummer. Bijvoorbeeld 1 t/m 6.
- Het vak is gescheiden met het andere vak van een ander team met pylonen.
- 4 ballen verdeeld over 4 groepen.

Arrangement;

- Leerlingen staan door elkaar in het vak.

Startregel;

- De spelers regelen zelf het startteken.

Telregel;

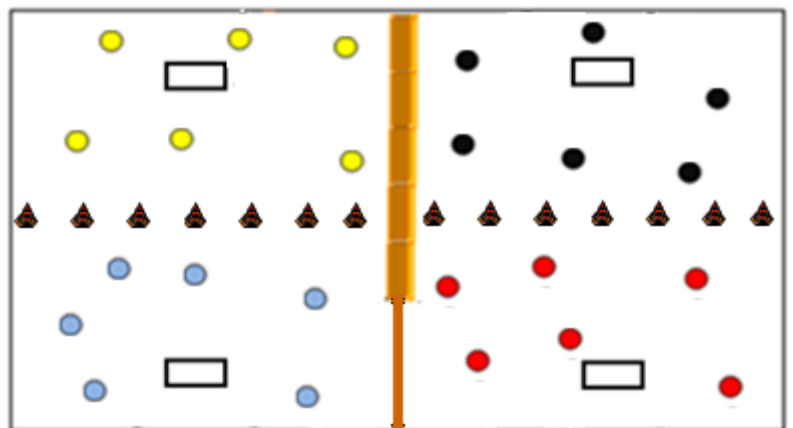
- Puntenteller.
- Ieder voor zich.

Speelregels;

- Je moet in het vak blijven.
- Je mag niet de bal opvangen.

Wisselregel;

- Na 5 minuten krijgen de leerlingen willekeurig andere nummers.



Tips voor de lesgever:

Loopt het?

Tips

- Moeten de leerlingen lang wachten?
- Is het veilig?
- Werk in 3 tallen in plaats van 6.
- Geef de leerlingen een bepaalde positie mee.
- Geef aan dat de ballen laag moeten blijven; sluit het blad als de bal de stick verlaat.

Lukt het bijna?

Tips

- Lukt het gericht spelen niet?
- Stuitert de bal na het spelen?
- Wordt er hard en ongecontroleerd geslagen?
- Wordt er bijna niet gescoord?
- Wijs de bal met de stick na als je hebt gespeeld.
- Laat de bal onder je los, klap het blad van de stickop het laatst naar de grond zodat de bal laag blijft.
- Push de bal in plaats van slaan; het blad van de stick schuift de hele beweging over de grond heen.
- Maak de speelafstand kleiner.
- Vanuit stilstand schieten.

Lukt het goed?

Tips

- Wordt er veel gescoord?
- Extra didactische aanwijzing
- Maak de speelafstand groter.
- Zet een pylon in het doel als obstakel.
- Zoek de vrije ruimtes op.

Leeft het?

Tips

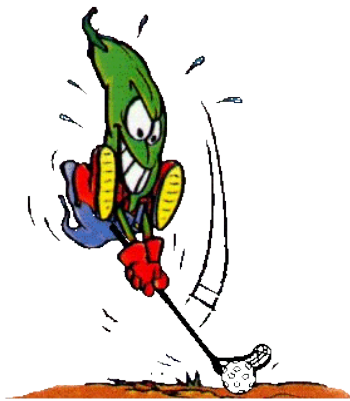
- Wordt het saai of verslapt de aandacht?
- Toe aan een nieuwe uitdaging?
- Maak er een wedstrijdje van; welk team kan het meest overspelen (en scoren)?
- Één verdediger toevoegen.

Leskaart les 5.3; totaal - banken unihockey (10 min.)



Opdracht;

- 2 spelers per team verdedigen hun bank.
- Als hun (gekantelde) bank is geraakt met de bal, dan gaan er 2 andere spelers het veld in.



Organisatie;

- Vier teams strijden tegen elkaar.
- Elk team verdedigt een bank in een hoek van de zaal.
- De hele zaal wordt gebruikt.
- 2 spelers per team.

Arrangement;

- 4 banken.
- 1 bal.
- 4 pylonen.
- 6 gele lintjes, 6 rode lintjes, 6 bruine lintjes.

Speelregels;

- Het team dat nieuw in het veld is krijgt de bal uit.
- Het team dat nieuw in het veld is kan niet worden uitgemaakt. Zij leggen een pylon op de gekantelde bank ter herkenning.
- Elke keer moeten er andere 2 tallen in het veld staan!
- Niet op elkaars stick slaan.
- Niet de bal met de voet spelen.
- Je mag de bal met de voet stoppen.
- Stick niet hoger dan de heup!

Startregel;

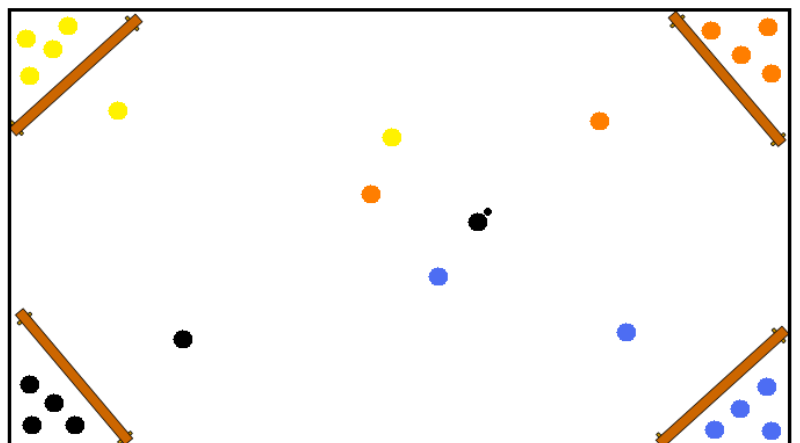
- Het nieuwe team heeft bal uit.

Telregel;

- Team houdt zelf aantal gescoorde punten bij.

Wisselregel;

- Bij een gescoord doelpunt wordt er gewisseld.



Tips voor de lesgever:

Loopt het?

Tips

- Moeten de leerlingen lang wachten?
- Is het veilig?
- Gebruik de hele bank als doel.
- Bij 3 keer scoren, wisselen.
- Voer een tijdslimiet in.
- Houdt als docent in de gaten of de leerlingen de regels weten en toepassen. Grijp in waar nodig.

Lukt het bijna?

Tips

- Lukt het hanteren van de regels bijna?
- Word er weinig of niet gescoord?
- Laat de leerlingen observeren naar leerlingen die de juiste regels wel hanteren.
- Geef specifiek aan wat er fout gaat.
- Zorg voor differentiatie: tegenstander groter gebied om te scoren en jij als team kleiner gebied om te scoren.

Lukt het goed?

Tips

- Word er makkelijk gespeeld en gescoord?
- Tegenstander krijgt enkele pylonen als doel.
- Tegenstander krijgt een doeltje i.p.v. bank.

Leeft het?

Tips

- Zijn het eerlijke teams?
- Wordt er eerlijk gespeeld?
- Toe aan een nieuwe uitdaging?
- Zorg ervoor dat er een jongen en een meisje in het veld staan.
- Iedereen moet even vaak aan spelen toekomen.
- Geef een fair play punt; wie het eerlijkst speelt krijgt een extra punt.
- Aanvoerder is verantwoordelijk voor de beslissingen van zijn of haar team.
- Maak het floorball echt; voeg doeltjes toe.

Leskaart les 6; Warming-up (10 min.)



Lummelen (10 min.)

Het team gaat in aangegeven cirkel van pylonen staan. Één teamlid gaat in het midden en is de lummel. De lummel moet proberen om de bal te onderscheppen.

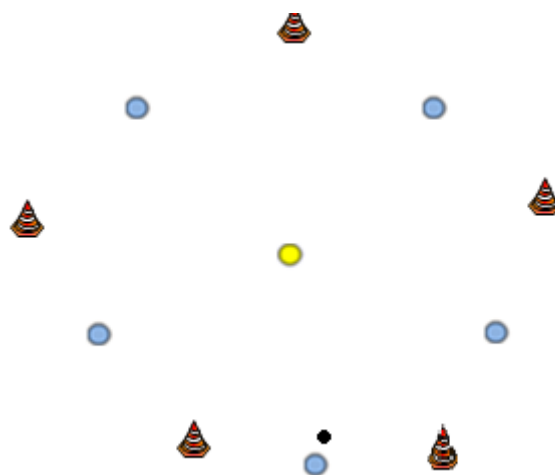
De andere teamspelers moeten samen proberen om de bal 5 keer rond te spelen, dan hebben ze één punt gescoord.

Speelregels;

- De bal moet binnen de pylonen blijven.
- De spelers mogen ook niet buiten de pionnen.

Differentiatie;

- 2 lummels
- Lummel moet minimaal één meter afstand houden.
- Maximaal 1x raken.
- Speel het spel eilandbal met matjes.



Leskaart les 6.1; deel – 5 bal met overtal (10 min.)

Spelthema 1: Individuele stick –en balbehandeling.

Spelthema 2: Individueel scoren.

Spelthema 3: Samenspelend scoren.

Spelthema 4: Samenspelend scoren en het passeren van de tegenstander.



Opdracht;

- Speel als groep samen en probeer minimaal 5 keer over te spelen, zonder dat de bal onderschept wordt. Er wordt 4 tegen 2 gespeeld.
- Als verdediger zorg je ervoor dat je de bal onderschept.
- Leerlingen moeten vragen om de bal en naar de bal toe komen.

**zie kijkwijzer: passing.*

Organisatie;

- Als team ga je samen naar een vak.
- Kies één lummel uit. (iedereen komt een keer aan de beurt)
- Het vak is gescheiden met het andere vak van een ander team met pionnen.
- 4 ballen verdeeld over 4 groepen.

Arrangement;

- Leerlingen staan door elkaar in het vak.

Startregel;

- De spelers regelen zelf het startteken.

Telregel;

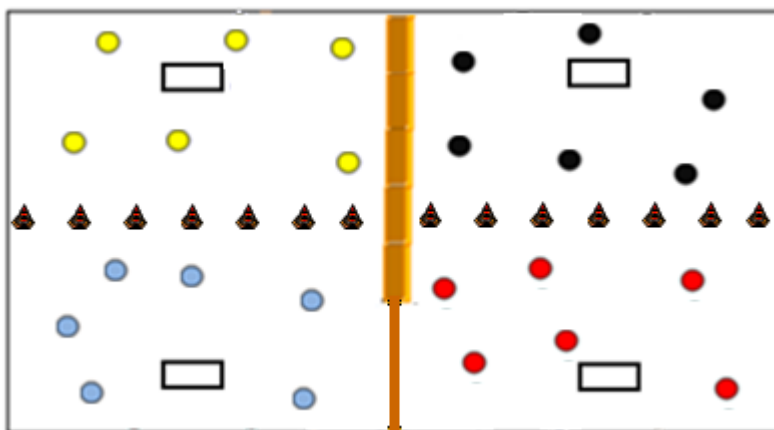
- Puntenteller.
- Ieder voor zich.

Speelregels;

- Als de lummel er langer dan 2 minuten in staat, wordt er gewisseld.
- Alleen onderscheppen telt voor de verdediger.
- Er mag gedribbeld worden met de bal.

Wisselregel;

- Na 2 minuten wordt er gewisseld van lummel, mits de lummel de bal onderschept heeft.



Tips voor de lesgever:

Loopt het?

Tips

- Moeten de leerlingen lang wachten?
- Is het veilig?
- Werk in 3 tallen in plaats van 6.
- Geef de leerlingen een bepaalde positie mee.
- Geef aan dat de ballen laag moeten blijven; sluit het blad als de bal de stick verlaat.

Lukt het bijna?

Tips

- Lukt het gericht spelen niet?
- Stuitert de bal na het spelen?
- Wordt er hard en ongecontroleerd geslagen?
- Wordt er bijna niet gescoord?
- Wijs de bal met de stick na als je hebt gespeeld.
- Laat de bal onder je los, klap het blad van de stickop het laatst naar de grond zodat de bal niet gaat stuiten.
- Push de bal in plaats van slaan; het blad van de stick schuift de hele beweging over de grond heen.
- 3 keer overspelen is 1 punt.
- Lummel moet 'passief' verdedigen.

Lukt het goed?

Tips

- Wordt er veel gescoord?
- Extra didactische aanwijzingen.
- Spelers moeten 10 keer overspelen voor 1 punt.
- 2 lummels toevoegen.
- Creëer minimaal 2 aanspeelpunten.
- Probeer tijd te winnen, als de lummel niet in de buurt is (aannemen en kijken wie vrij staat).

Leeft het?

Tips

- Wordt het saai of verslapt de aandacht?
- Toe aan een nieuwe uitdaging?
- Tel de punten als team hardop mee!
- Maak er een wedstrijdje van; welk team kan het vaakst overspelen (en scoren)?
- Geen overtal; gelijke aantallen.

Leskaart les 6.2; deel – 5 bal (10 min.)

Spelthema 1: Individuele stick –en balbehandeling.

Spelthema 2: Individueel scoren.

Spelthema 3: Samenspelend scoren.

Spelthema 4: Samenspelend scoren en het passeren van de tegenstander.



Opdracht;

- Speel als groep samen en probeer minimaal 5 keer over te spelen, zonder dat de bal onderschept wordt. De groepen zijn gelijk.
- Als verdediger zorg je ervoor dat je de bal onderschept.
- Leerlingen moeten vragen om de bal en naar de bal toe komen.

**zie kiikwiizer: nassina.*

Organisatie;

- Als team ga je samen naar een vak.
- Kies één lummel uit. (iedereen komt een keer aan de beurt)
- Het vak is gescheiden met het andere vak van een ander team met pionnen.
- 4 ballen verdeeld over 4 groepen.

Arrangement;

- Leerlingen staan door elkaar in het vak.

Startregel;

- De spelers regelen zelf het startteken.

Telregel;

- Puntenteller.
- Ieder voor zich.

Speelregels;

- Als de lummel(s) er langer dan 2 minuten in staat, wordt er gewisseld.
- Alleen onderscheppen telt voor de verdediger.
- Er mag gedribbelt worden met de bal.

Wisselregel;

- Na 2 minuten wordt er gewisseld van lummel, mits de lummel de bal onderschept heeft.



Tips voor de lesgever:

Loopt het?

Tips

- Moeten de leerlingen lang wachten?
- Is het veilig?
- Werk in 3 tallen in plaats van 6.
- Geef de leerlingen een bepaalde positie mee.
- Geef aan dat de ballen laag moeten blijven; sluit het blad als de bal de stick verlaat.

Lukt het bijna?

Tips

- Lukt het gericht spelen niet?
- Stuitert de bal na het spelen?
- Wordt er hard en ongecontroleerd geslagen?
- Wordt er bijna niet gescoord?
- Wijs de bal met de stick na als je hebt gespeeld.
- Laat de bal onder je los, klap het blad van de stick op het laatste naar de grond zodat de bal niet gaat stuiteren.
- Push de bal in plaats van slaan; het blad van de stick schuift de hele beweging over de grond heen.
- 3 keer overspelen is 1 punt.
- Lummel moet 'passief' verdedigen.

Lukt het goed?

Tips

- Wordt er veel gescoord?
- Extra didactische aanwijzingen.
- Spelers moeten 10 keer overspelen voor 1 punt.
- 2 lummels toevoegen.
- Creëer minimaal 2 aanspeelpunten.
- Probeer tijd te winnen, als de lummel niet in de buurt is (aannemen en kijken wie vrij staan).

Leeft het?

Tips

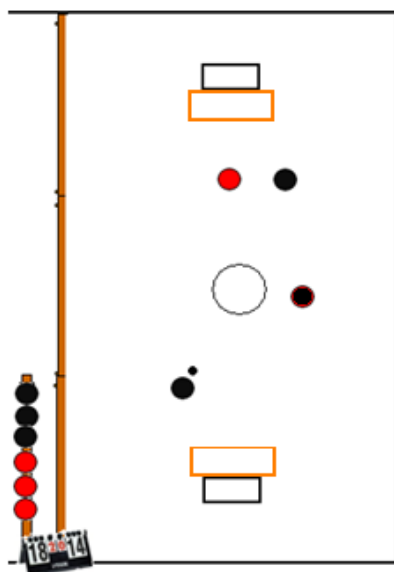
- Wordt het saai of verslapt de aandacht?
- Toe aan een nieuwe uitdaging?
- Tel de punten als team hardop mee!
- Maak er een wedstrijdje van; welk team kan het vaakst overspelen (en scoren)?
- 2 lummels.

Leskaart les 6.3; 3 tegen 2 (10 min.)



Opdracht;

- Speel als team samen en probeer de tegenstander te verslaan.
- Als speler speel je 2 minuten. Dan wordt je gewisseld en kan je worden ingezet als puntenteller of tijdwaarnemer. Er moet in de tijdslimiet zoveel mogelijk doelpunten gescoord worden.



Startregel;

- Face off.

**zie bijlage: stappenplan ensceneringrollen.*

Telregel;

- Puntenteller houdt de score bij; puntenteller rouleert om de ronde.

Wisselregel;

- Na 2 minuten wordt er gewisseld met spelers. Het team dat met 1 begon speelt nu met 3 spelers.

Organisatie;

- Als twee teams strijden tegen elkaar.
- Er wordt 3 tegen 1 gespeeld.

Arrangement;

- 2 doeltjes.
- Banken / kastkoppen als vakafscheiding.
- 1 bal.
- 6 gele lintjes, 6 rode lintjes.

Speelregels;

- Begin met een face off.
- Niet op elkaars stick slaan.
- Niet de bal met de voet spelen.
- Je mag de bal met de voet stoppen.
- Stick niet hoger dan de heup!
- Niet in het doelgebied komen.



Tips voor de lesgever:

Loopt het?	Tips
• Moeten de leerlingen lang wachten? • Is het veilig?	• Maak twee wedstrijdveldjes. • Laat leerlingen samen extra taak uitvoeren. • Houdt als docent in de gaten of de leerlingen de regels weten en toepassen. Grijp in waar nodig.
Lukt het bijna?	Tips
• Lukt het hanteren van de regels bijna?	• Laat de leerlingen observeren naar leerlingen die de juiste regels wel hanteren. • Geef specifiek aan wat er fout gaat.
Lukt het goed?	Tips
• Wordt er makkelijk gespeeld en gescoord? • Extra didactische aanwijzing.	• 3 tegen 2. • Pylon als obstakel in het doel. • Creëer 2 aanspeelmogelijkheden.
Leeft het?	Tips
• Zijn het eerlijke teams? • Wordt er eerlijk gespeeld? • Toe aan een nieuwe uitdaging?	• Zorg ervoor dat er een jongen en een meisje in het veld staan. • Iedereen moet even vaak aan spelen toekomen. • Geef een fair play punt; wie het eerlijkst speelt krijgt een extra punt. • Aanvoerder is verantwoordelijk voor de beslissingen van zijn of haar team. • 3 tegen 2. • 3 tegen 3.

Leskaart les 7; eigen keuze (40 min.)



Groep 5/6

Opdracht;

- De teams mogen zelf een oefening kiezen die zij eerder deze lessenreeks hebben gedaan.
- Keuze uit warming-up oefeningen en deel oefeningen.
- De teams moeten een oefening kiezen waar zij zich in willen verbeteren!
- Teams mogen meerdere oefeningen kiezen.

Organisatie;

- Team komt bijeen.
- Team doet oefening of spelvorm op een helft van een veldje.

Arrangement;

- Zie betreffende leskaart.

Speelregels;

- Zie betreffende leskaart.

Keuze uit spelthema's:

Spelthema 1: Individuele stick –en balbehandeling.

Spelthema 2: Individueel scoren.

Spelthema 3: Samenspelend scoren.

Spelthema 4: Samenspelend scoren en het passeren van de tegenstander.



Leskaart les 8; Eindtoernooi in de les (40 min.)



Opdracht;

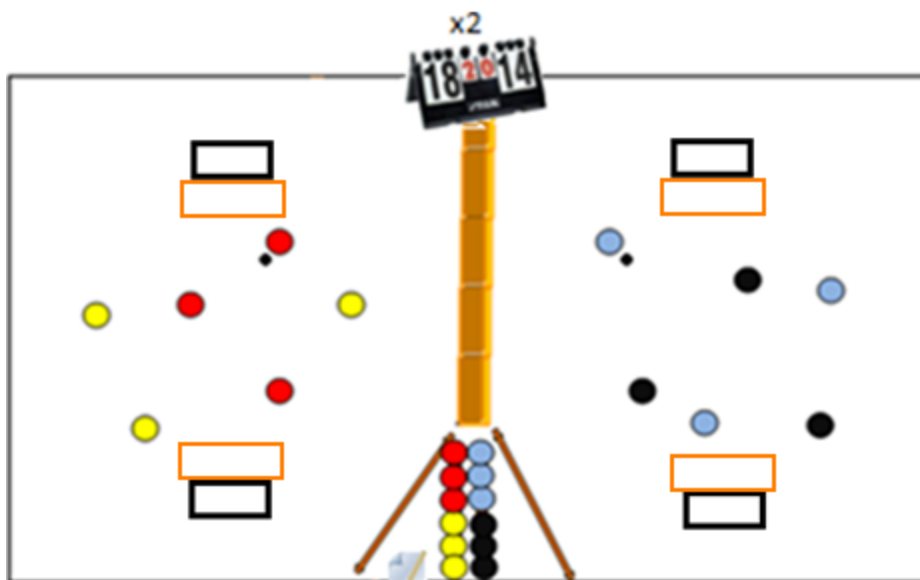
- Eindtoernooi in de les van de lessenreeks.
- 3 spelers in het veld.
Verdediger – center – aanvaller.
- Om de minuut wisselen.
(tijdswaarnemer)
- Na 10 minuten spelen wordt er gewisseld van teams.
- Alle teams spelen één keer tegen elkaar.
- De score wordt door een medeleerling bijgehouden + opgeschreven.

Organisatie;

- Teams zijn samengesteld en spelen tegen een ander team.
- Er zijn twee veldjes.
- Er wordt drie tegen drie gespeeld 10 min. lang.

Arrangement;

- De zaal in twee vakken verdelen.
- Twee doeltjes recht tegenover elkaar zetten.
- Doelgebied.
- Afgezet vak voor wissels.
- Prijsjes voor de deelnemers (en winnaar).



Speelregels;

- Begin met een face off.
- Niet op elkaars stick slaan.
- Niet de bal met de voet spelen.
- Je mag de bal met de voet stoppen.
- Stick niet hoger dan de heup!
- Niet in het doelgebied komen.



Toernooischema;

Wedstrijdschema;

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Veld 1	1 - 2	1 - 4	1-3
Veld 2	3 - 4	2 - 3	2-4

Scoreschema;

Naam teams	1 ^e wedstrijd	2 ^e wedstrijd	3 ^e wedstrijd	Totaal	Eind
------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------	------

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Per gewonnen wedstrijd; 3 punten.

Per gelijk gespeelde wedstrijd; 1 punt.

Per verloren wedstrijd; 0 punten.



Sport Education Unit Floorball



Basisonderwijs bovenbouw

Bewegingsgebied	Doelspelen
Bewegingsactiviteit	Floorball
Doelgroep	Basisonderwijs onderbouw – groep 7/8
Lesinhoud	1. Totaal (introductieles) • Algemene regelkennis. 2. Deel-deel-totaal • Spelthema 1; individuele balbehandeling. 3. Totaal-deel-totaal • Spelthema 2; Individuele balbehandeling en komen tot scoren. 4. Deel-deel-totaal • Spelthema 3; Samenspelend scoren 5. Totaal-deel-totaal • Spelthema 4; samenspelend scoren en passeren van de tegenstander. 6. Deel-deel-totaal • Spelthema 5; Het als team uitspelen van de tegenstander en tot scoren komen en het voorkomen daarvan. 7. Eigen invulling (d-d-t) • Leerlingen mogen als team zelf bepalen wat zij willen gaan oefenen. • 8. Eindtoernooi klas • Vervolg: Groot evenement

Motorische doelen	Leerlingen leren om stick- en balvaardig te zijn waarbij de accenten liggen op het individueel spelen (balcontrole, dribbelen en drijven), het komen tot scoren en het samen spelen (passing en aanbieden), waarbij het omgaan met weerstand van een tegenstander toegepast wordt. Leerlingen de sport floorball te laten waarderen door in aanraking te komen met eindspelen als 3:3 en 4:4, waarbij het toevoegen van de keeper toegepast kan worden. (4:4 Zwitsers variant, 6:6)
Cognitieve doelen	Leerlingen krijgen inzicht in speel- en spelregels om veilig floorball te kunnen spelen en inzicht in de technische en tactische principes. Deze principes kunnen ze toepassen en zelf reguleren door middel van verschillende rollen, tijdens de eindspelen.
Sociale doelen	Leerlingen leren samen werken in een teamverband waarbij ze eigenaar zijn in het samenstellen van een team, het formuleren van een teamdoel, teamposities te benoemen en het accepteren van verschillende rollen.
Rollen die leerlingen vervullen	• Speler • Puntenteller • Tijdwaarnemer • Scorebord schrijver • Scheidsrechter • Coach

Leskaart les 1



Spelthema 1: individuele balbehandeling.

Warming-up; introductie (15 min.)

- Leerlingen filmpje over floorball laten zien.
- Teams indelen.
→ Teamformulier samen invullen.

**zie bijlage; teamformulier.*



<http://www.youtube.com/watch?v=cMxjq2DSYgE>

Kern; totaalspel (30 min.)



Opdracht;

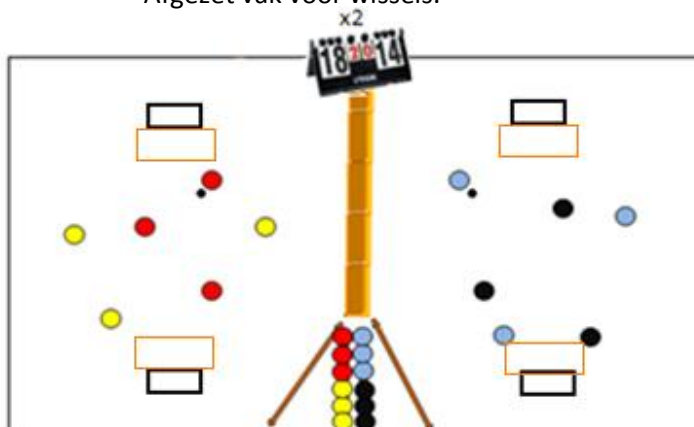
- Speel als team samen en probeer de tegenstander te verslaan.
- 3 spelers in het veld. Verdediger – center – aanvaller.
- Om de minuut wisselen. (Rol; tijdwaarnemer)
- Na 10 minuten spelen wordt er gewisseld van teams.
- Alle teams spelen één keer tegen elkaar.
- De score wordt door een medeleerling bijgehouden

Organisatie;

- Teams zijn samengesteld en spelen tegen een ander team.
- Er zijn twee veldjes.
- Er wordt drie tegen drie gespeeld in toernooivorm.

Arrangement;

- De zaal in twee vakken verdelen.
- De doeltjes tegenover elkaar zetten.
- Afgezet vak voor wissels.



Startregel;

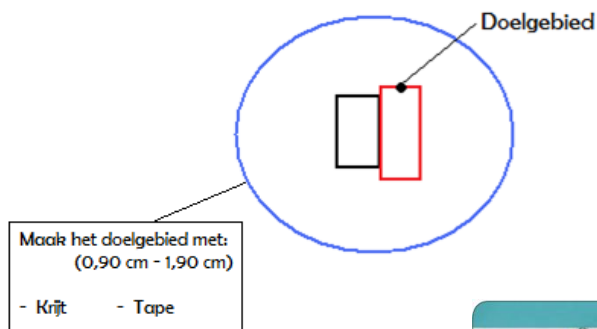
- Face off.

Telregel;

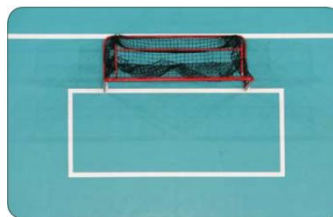
- Medeleerling houdt de score bij (puntenteller).
- Elk gescoord doelpunt is 1 punt.

Speelregels;

Zie didactische aanwijzingen.



*Zie bijlage; stappenplan ensceneringrollen.



Didactische aanwijzingen (groep 7/8)

Wat mag wel?

- Bal met de voet tegenhouden.
- De bal met beide kanten van je blad spelen
- De bal met je lichaam afschermen.

Wat mag niet?

- De bal met de voet passen of scoren.
- Op de stick van de tegenstander slaan.
- Niet met de stick slaan
(stick boven kniehoogte).
- In het doelgebied komen.

Leskaart les 2; warming-up (10 min.)



Individuele stick –en balbehandeling (10 min.)

Leerlingen lopen met bal aan de stick rond door de zaal;

- Dribbelen.
- Drijven.

Varianten;

Op teken:

- Versnellen.
- Omkeren.
- Rondje draaien.
- Tegen muur aan passen.
- Naar andere speler passen.
- Speler uitspelen.
- Over bank heen wippen.
- Zigzaggen.

Zelf commando's bedenken!

Didactische aanwijzingen;

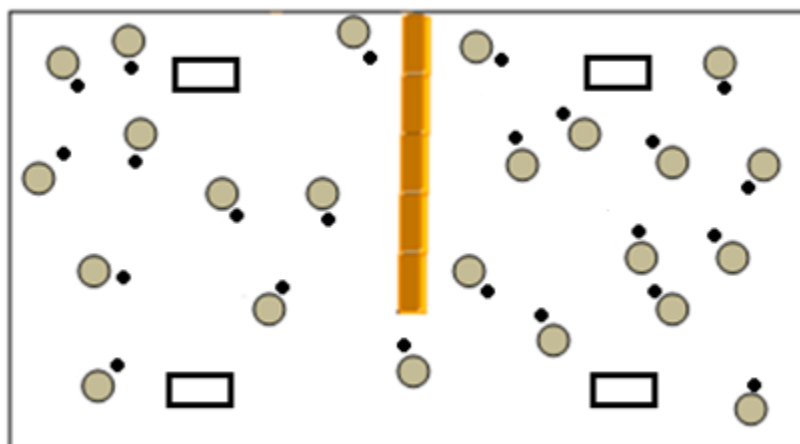
- Houd met twee handen de stick vast!
- Houd met de stick continu contact met de bal!
- Zoek de vrije ruimtes op.
- Ga tijdens het dribbelen door je knieën.
- Bij het overspelen: maak oogcontact en een vooractie!

**zie kijkwijzer; dribbelen.*

**zie kijkwijzer; passen.*

Varianten met gebruik van materiaal;

- Tweetallen gebruiken samen één stick.



Leskaart les 2.1; Tikspel (10 min.)

Spelthema 1: Individuele stick –en balbehandeling.

Spelthema 2: Individueel scoren.

Spelthema 3: Samenspelend scoren.

Opdracht;

- Er zijn 2 tikkers met stick en ballen.
- Zij moeten andere leerlingen aftikken door de bal tegen hun voeten of onderbenen te pushen.
- Leerlingen die af zijn helpen mee met het tikken.

**zie kijkwijzer; schieten.*



Startregel;

- Tikkers geven een startteken.

Telregel;

- Puntenteller.
- Tikkers voor zich.

Wisselregel;

- In 2 minuten moeten de tikkers zoveel mogelijk 'tikken'. Dan beginnen 2 nieuwe leerlingen als tikker.



Organisatie;

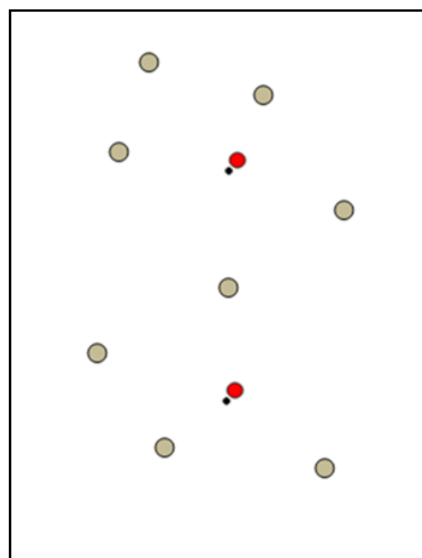
- Als groep maak je twee teams.

Arrangement;

- Iedereen heeft een stick.
- De twee tikkers hebben 2 ballen.

Speelregels;

- Als de bal je voet of onderbenen raakt, dan ben je af en help je de tikkers mee.
- Je mag met de het blad van de stick afweren, dan ben je niet af!
- Als je 'getikt' bent dan help je de tikkers mee.



Tips voor de lesgever:

Loopt het?

Tips

- Moeten de leerlingen lang wachten?
- Is het veilig?
- Zorg voor meer dan 2 tikkers.
- Geef aan dat de ballen laag moeten blijven; sluit het blad als de bal de stick verlaat.

Lukt het bijna?

Tips

- Lukt het gericht spelen niet?
- Stuiter de bal na het spelen?
- Wordt er hard en ongecontroleerd geslagen?
- Wordt er bijna niet gescoord?
- Wijs de bal met de stick na als je hebt gespeeld.
- Laat de bal onder je los, klap het blad van de stick op het laatst naar de grond zodat de bal niet gaat stuiteren.
- Push de bal in plaats van slaan; het blad van de stick schuift de hele beweging over de grond heen.
- Maak de ruimte kleiner.
- Voeg meer ballen toe.

Lukt het goed?

Tips

- Worden de spelers snel afgetikt?
- Extra didactische aanwijzing
- Maak de speelafstand groter.
- Gebruik minder ballen/ minder tikkers.
- Tactisch; speel als tikker de bal over om de leerlingen af te tikken.

Leeft het?

Tips

- Wordt het saai of verslapt de aandacht?
- Maak er een wedstrijdje van; wie heeft de meeste spelers "afgetikt"?



Leskaart les 2.2; dribbelen (10 min.)

Spelthema 1: Individuele stick –en balbehandeling.



Opdracht;

- Leerlingen gaan het parcours verkennen.
- Als alle leerlingen twee keer het parcours verkend hebben begint de estafette.
- Er moet om alle pylons worden gedribbeld!
- Leerlingen mogen zelf een parcours bedenken.

**zie kijkwijzer; dribbelen.*

Organisatie;

- Als team verdeel je je over 2 groepjes.

Startregel;

- Gezamenlijk startteken.

Telregel;

- Leerlingen houden zelf de score bij.
- Bij het verkennen hoeft het niet snel.
- Bij de estafette;
De bal moet naar de andere speler worden gedribbeld bij de pylon.
- Er moet om alle pylons worden heen gedribbeld.
- Je mag beide kanten van de stick gebruiken!

Arrangement;

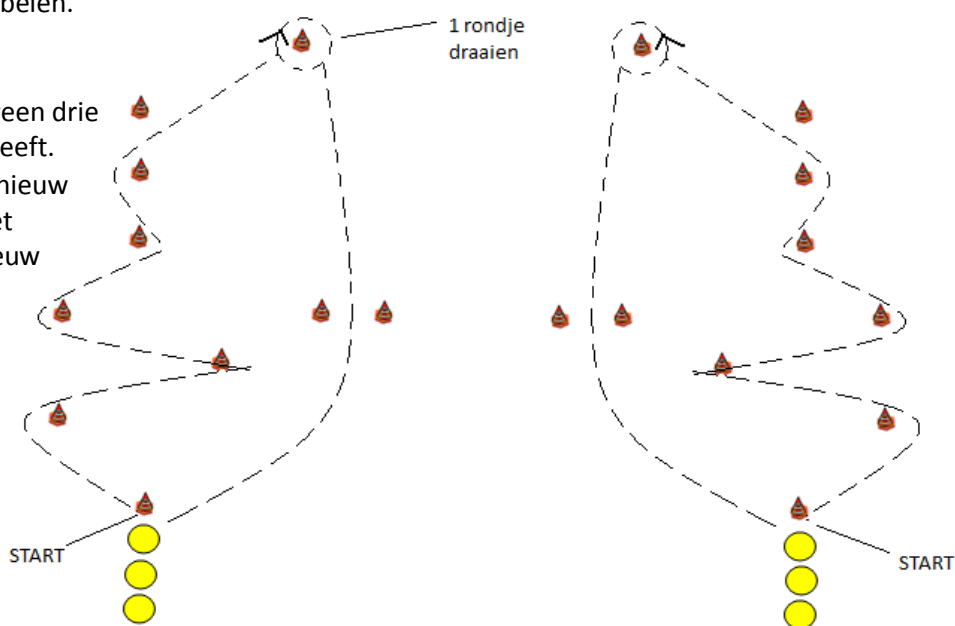
- 2 uitgezette parcours met pylons (2 verschillende kleuren).
- 4 ballen.

Speelregels;

- Je moet om alle pylons dribbelen.

Wisselregel;

- De estafette begint als iedereen drie keer het parcours verkend heeft.
- Na de estafette wordt er opnieuw een estafette gehouden. Het winnende team mag een nieuw parcours verzinnen.



Tips voor de lesgever:

Loopt het?

Tips

- Moeten de leerlingen lang wachten?
- Is het veilig?
- Voer een tijdslimiet in.
- Kort het parcours in.
- De volgende leerling mag als de ander bij het ronddraaien is.
- Zorg voor 2 parcours met 2 verschillende kleuren pylonen. Dit voorkomt verwarring.

Lukt het bijna?

Tips

- Lukt het dribbelen om de pylonen niet?
- Blijft de bal niet dichtbij de stick tijdens het dribbelen?
- Laat de leerlingen lopend het parcours afleggen. (tempo verlaging)
- Zet de pylonen verder uit elkaar.
- Raak met het blad van de stick de bal en sluit het blad. Tijdens het lopen rolt de bal in het blad.
- Ga door je knieën om meer controle over de bal te krijgen.

Lukt het goed?

Tips

- Wordt er makkelijk om de pylonen heen gedribbeld?
- 2 keer rondje draaien. (verschillende richtingen)
- Met andere hand stick vasthouden.

Leeft het?

Tips

- Zijn het eerlijke teams met de estafette?
- Toe aan een nieuwe uitdaging?
- Verkort het parcours voor de mindere spelers.
- Verleng het parcours voor de betere spelers.
- Mixen van spelers.
- De leerlingen mogen zelf een nieuwe opdracht bedenken.

Leskaart les 2.3; 2 tegen 2 (10 min.)

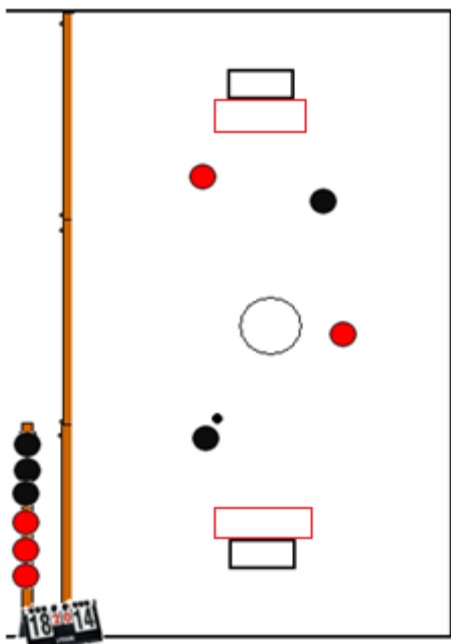


Organisatie;

- Als twee teams strijden tegen elkaar.
- Er wordt 2 tegen 2 gespeeld.

Arrangement;

- 2 doeltjes.
- Banken / kastkoppen als vakafscheiding.
- 1 bal.
- 6 gele lintjes, 6 rode lintjes.



Opdracht;

- Speel als team samen en probeer de tegenstander te verslaan.
- Als speler speel je 2 minuten. Dan wordt je gewisseld en kan je worden ingezet als puntenteller of tijdwaarnemer.

Speelregels;

- Begin met een face off.
- Niet op elkaars stick slaan.
- Niet de bal met de voet spelen.
- Je mag de bal met de voet stoppen.
- Stickblad niet hoger dan de heup!



Startregel;

- Face off.

Telregel;

- Puntenteller houdt de score bij; puntenteller rouleert om de ronde.

Wisselregel;

- Na 1 minuut wordt er één speler gewisseld.

Tips voor de lesgever:

Loopt het?	Tips
• Moeten de leerlingen lang wachten? • Is het veilig?	• Maak twee wedstrijdveldjes. • Laat leerlingen samen extra taak uitvoeren. • Houdt als docent in de gaten of de leerlingen de regels weten en toepassen. Grijp in waar nodig.
Lukt het bijna?	Tips
• Lukt het hanteren van de regels bijna? • Wordt er onvoldoende overgespeeld?	• Laat de leerlingen observeren naar leerlingen die de juiste regels wel hanteren. • Geef specifiek aan wat er fout gaat. • De spelers moeten eerst een keer de bal hebben overgespeeld, voordat er gescoord mag worden.
Lukt het goed?	Tips
• Wordt er makkelijk gespeeld en gescoord?	• Pylon in het doel zetten als obstakel. • Overtal situatie 3 tegen 2.
Leeft het?	Tips
• Zijn het eerlijke teams? • Wordt er eerlijk gespeeld? • Toe aan een nieuwe uitdaging?	• Zorg ervoor dat er een jongen en een meisje in het veld staan. • Iedereen moet even vaak aan spelen toekomen. • Geef een fair play punt; wie het eerlijkst speelt krijgt een extra punt. • Aanvoerder is verantwoordelijk voor de beslissingen van zijn of haar team. • Maak overtal situaties; 3 tegen 2. • 3 tegen 3

Leskaart les 3; warming-up (10 min.)

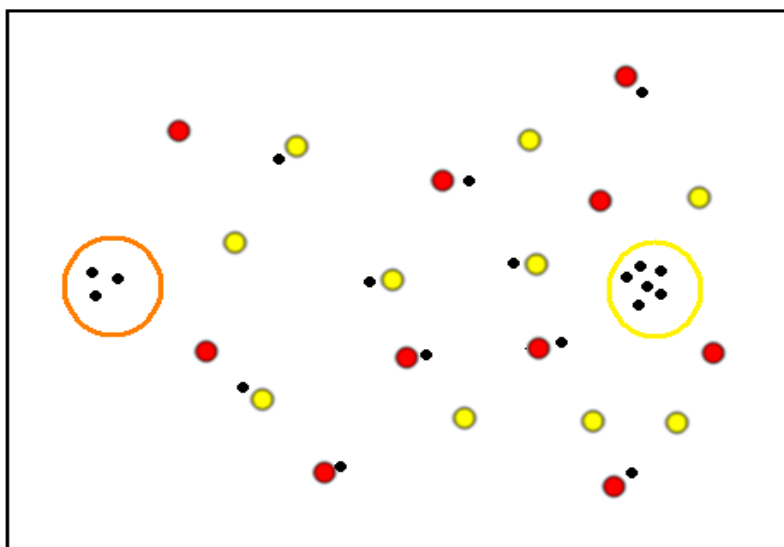
Individuele stick –en balbehandeling (10 min.) Water naar de zee dragen



Maak 2 teams. Beide teams hebben een hoepel met net zoveel ballen als spelers in het team. Het is de bedoeling om ballen van je eigen hoepel naar de hoepel van de tegenstander te brengen. Het team dat de minste ballen heeft, heeft gewonnen. De ballen mogen niet van elkaar afgepakt worden!

Varianten;

- 4 teams, 4 hoepels.
- 3 teams; 3^e team mag ballen afpakken en in eigen hoepel verzamelen.



Leskaart les 3.1 totaal; banken unihockey (10 min)

Opdracht;

- 2 spelers per team verdedigen hun bank.
- Als hun (gekantelde) bank is geraakt met de bal, dan gaan er 2 andere spelers het veld in.



Organisatie;

- Vier teams strijden tegen elkaar.
- Elk team verdedigt een bank in een hoek van de zaal.
- De hele zaal wordt gebruikt.

Arrangement;

- 4 banken.
- 1 bal.
- 4 pylonen.
- 6 gele lintjes, 6 rode lintjes, 6 bruine lintjes.

Speelregels;

- Het team dat nieuw in het veld is krijgt de bal uit.
- Het team dat nieuw in het veld is kan niet worden uitgemaakt. Zij leggen een pylon op de gekantelde bank ter herkenning.
- Elke keer moeten er andere 2 tallen in het veld staan!
- Niet op elkaars stick slaan.
- Niet de bal met de voet spelen.
- Je mag de bal met de voet stoppen.
- Stickblad niet hoger dan de heup!

Startregel;

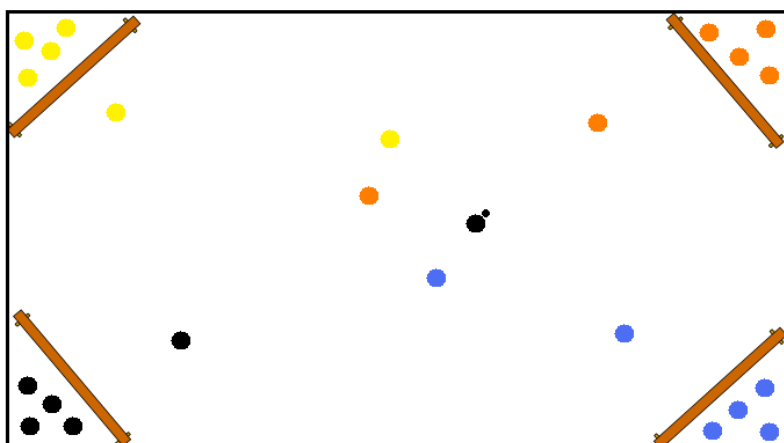
- Het nieuwe team heeft bal uit.

Telregel;

- Team houdt zelf aantal gescoorde punten bij.

Wisselregel;

- Bij een gescoord doelpunt wordt er gewisseld.



Tips voor de lesgever:

Loopt het?

Tips

- Moeten de leerlingen lang wachten?
- Gebruik de hele bank als doel.
- Bij 3 keer scoren, wisselen.
- Voer een tijdslimiet in.
- Is het veilig?
- Houdt als docent in de gaten of de leerlingen de regels weten en toepassen. Grijp in waar nodig.

Lukt het bijna?

Tips

- Lukt het hanteren van de regels bijna?
- Laat de leerlingen observeren naar leerlingen die de juiste regels wel hanteren.
- Geef specifiek aan wat er fout gaat.
- Wordt er weinig of niet gescoord?
- Zorg voor differentiatie: tegenstander groter gebied om te scoren en jij als team kleiner gebied om te scoren.

Lukt het goed?

Tips

- Word er makkelijk gespeeld en gescoord?
- Tegenstander krijgt enkele pylonen als doel.
- Tegenstander krijgt een doeltje i.p.v. bank.

Leeft het?

Tips

- Zijn het eerlijke teams?
- Zorg ervoor dat er een jongen en een meisje in het veld staan.
- Wordt er eerlijk gespeeld?
- Iedereen moet even vaak aan spelen toekomen.
- Geef een fair play punt; wie het eerlijkst speelt krijgt een extra punt.
- Aanvoerder is verantwoordelijk voor de beslissingen van zijn of haar team.
- Toe aan een nieuwe uitdaging?
- Maak het floorball echt; voeg doeltjes toe.

Leskaart les 3.2; deel (10 min.)



Spelthema 1: Individuele balbehandeling.

Opdracht;

1. Leerlingen dribbelen door hun eigen vak.

- Er zijn 2 leerlingen die geen bal hebben. Zij proberen de bal af te pakken van de spelers met een bal.
- Als zij de bal veroverd hebben gaat de leerling zonder bal een nieuwe bal afpakken.

2. Leerlingen maken tweetallen.

- Één heeft de bal en de ander probeert de bal af te pakken.

3. Leerlingen dribbelen en spelen de bal op aangeven naar elkaar over.

**Zie kijkwijzer; Stickbehandeling
Passen*

Organisatie;

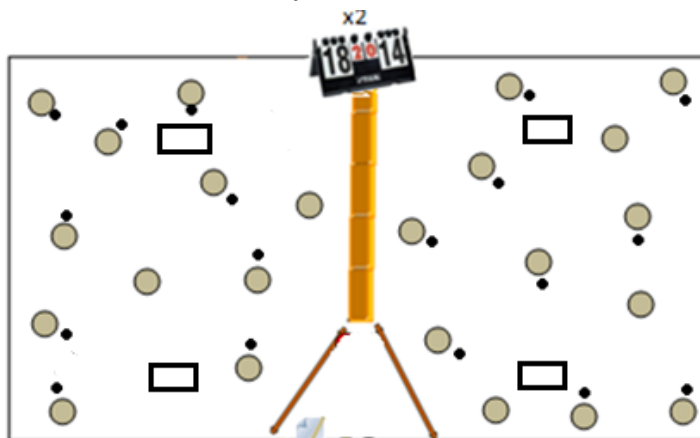
- Leerlingen maken tweetallen.
- Per tweetal verspreid je over de zaal.
- Beide vakken worden gebruikt.

Arrangement;

- Alle spelers zijn verspreid over hun eigen vak.
- Elke speler heeft één bal en één stick.

Speelregels;

- Belangrijkste regel; stick niet door iemand zijn of haar benen steken.
- Niet op de speler zijn of haar stick slaan.
- Geen lichamelijk contact.



Startregel;

- Leerlingen bepalen samen wanneer ze beginnen.

Telregel;

- Leerlingen houden zelf score bij.
- Één keer de bal af pakken is 1 punt.

Wisselregel;

- Docent fluit na 1 minuut en dan wisselen de tweetallen.
- Zoek na 2 keer een andere partner op!



Tips voor de lesgever:

Loopt het?	Tips
• Is er genoeg ruimte om te dribbelen? • Is het veilig?	• Haal de doeltjes weg. • Bij teveel leerlingen; deel de groep in tweeën. • Let goed op of de leerlingen de stick met twee handen vasthouden. • Wijs er op dat de leerlingen geen lichamelijk contact mogen maken (niet duwen).

Lukt het bijna?	Tips
• Lukt het dribbelen in de ruimte niet? • Lukt het afschermen van de bal niet goed? • Blijft de bal niet dichtbij de stick tijdens het dribbelen?	• Verdeel de ruimte in tweeën; op niveau. • Laat minder leerlingen in een ruimte dribbelen. • Verdeel de ruimte in tweeën; op niveau. • Minder bal afpakkers. • Maak je breed en gebruik je lichaam om de bal af te schermen. • Raak met het blad van de stick het balletje en sluit het blad. Tijdens het lopen rolt de bal in het blad. • Ga door je knieën om meer controle over de bal te krijgen.

Lukt het goed?	Tips
• Wordt de bal te bijna niet afgepakt?	• Meer bal afpakkers. • Bal verdediger moet twee ballen verdedigen. • Met andere hand stick vasthouden.

Leeft het?	Tips
• Worden de spelregels nageleefd?	• <u>Niet de stick tussen iemand zijn of haar benen steken!</u> • Voeg een scheidsrechter toe.

Voeg puntentelling toe; wie heeft het minste balverlies?

Leskaart les 3.3; totaal (10 min.)



Opdracht;

- Speel als team samen en probeer de tegenstander te verslaan.
- 3 spelers in het veld. verdediger – Center – aanvaller.
- Om de minuut wisselen. (tijdswaarnemer of zandloper)
- Na 10 minuten spelen wordt er gewisseld van teams.
- Alle teams spelen één keer tegen elkaar.
- De score wordt door een medeleerling bijgehouden.

Organisatie;

- Teams zijn samengesteld en spelen tegen een ander team.
- Er zijn twee veldjes.
- Er wordt drie tegen drie gespeeld 10 min lang.

Arrangement;

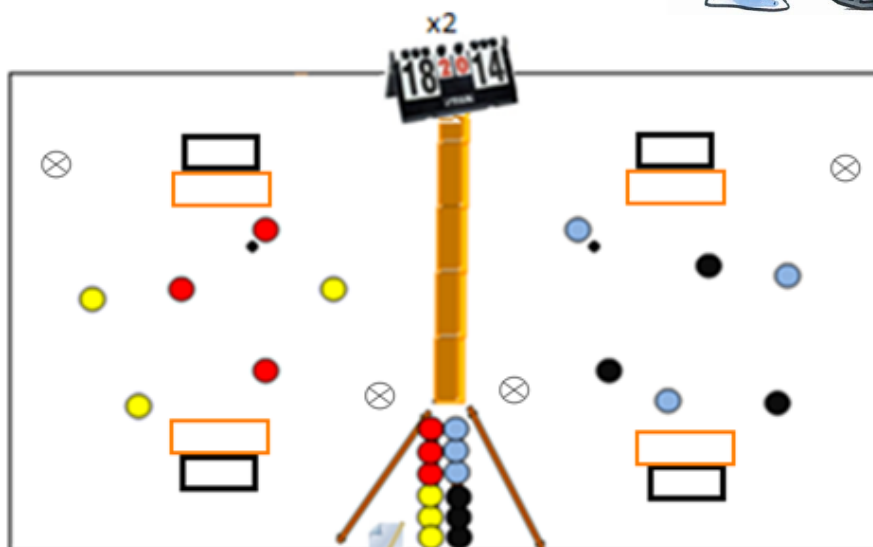
- De zaal in twee vakken verdelen.
- Twee doeltjes recht tegenover elkaar zetten.
- Afgezet vak voor wissels.

Telregel;

- De score wordt door een medeleerling bijgehouden.

Speelregels;

- Begin met een face off.
- Niet op elkaars stick slaan.
- Niet de bal met de voet spelen.
- Je mag de bal met de voet stoppen.
- Stickblad niet hoger dan de heup!



Extra insceneringrol;

- **Co-scheidsrechter**

Twee leerlingen fungeren als scheidsrechter tijdens de wedstrijden. Elke leerling hoeft maar op één regel te letten. De scheidsrechter moeten dus eerst afspreken wie op welke regels let!



**Scheidsrechter in organisatietekening.*



De scheidsrechters staan elk aan de zijkant van één helft.



Leskaart les 4; Warming-up (10 min.)

Individuele stick –en balbehandeling met individueel scoren (10 min.)

De teams worden genummerd van 1 t/m 4. Leerlingen dribbelen met bal aan de stick door de zaal;

Docent roept nummer:

- Schieten op willekeurig doel.
- Doel aangegeven van docent.
- Tegen de muur schieten.

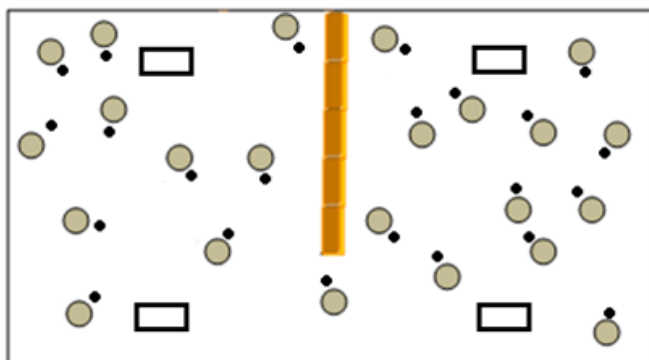


Didactische aanwijzingen;

- Houd met twee handen de stick vast!
- Houd met de stick continu contact met de bal!
- Zoek de vrije ruimtes op.
- Ga tijdens het dribbelen door je knieën.
- Schieten door: uitstappen, stick van achter naar voor bewegen, met de stick nawijzen van de bal.

Varianten met gebruik van materiaal;

- Tweetallen gebruiken samen één stick.
- Één van het tweetal loopt voorop, de ander volgt met stick en bal



Leskaart les 4.1; Pylon unihockey (10 min.)

Spelthema 1: Individuele stick –en balbehandeling.

Spelthema 2: Individueel scoren.



Opdracht;

- Spelers verdedigen hun eigen pylon.
- Het is de bedoeling dat je individueel de pylon van een tegenstander omschiet.
- Bij elk veld is één wissel.

Organisatie;

- Als team ga je samen naar een vak.
- Ieder speler speelt voor zich.

Arrangement;

- Elke leerling verdedigt een pylon.
- 6/7 pylonen.
- 1 bal.

Startregel;

- De aanvoerder van het team of een scheidsrechter geeft een start en stopteken.

Telregel;

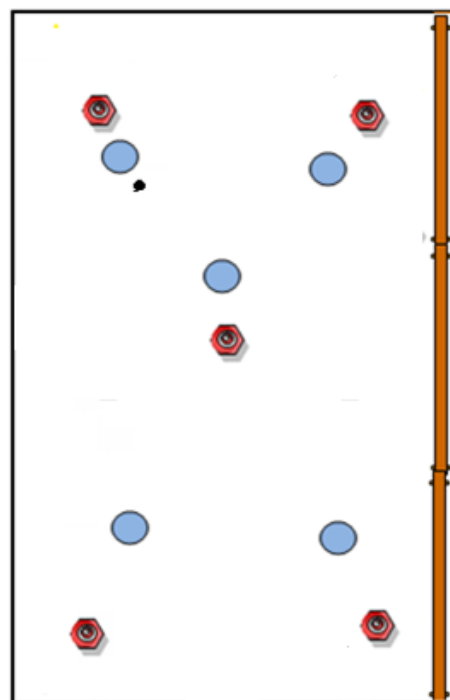
- Ieder voor zich.
- Elk omgeschoten pylon is 1 punt.

Speelregels;

- Basisregels.
- Pylonen op aangegeven posities.
- De nieuwe speler mag niet worden afgeschoten.
- Scheidsrechter toevoegen!

Wisselregel;

- Als een pylon is omgeschoten, gaat de wisselspeler in het veld.



Tips voor de lesgever:

Loopt het?

- Moeten de leerlingen lang wachten, voordat ze de bal hebben?
- Is het veilig?

Tips

- Zorg voor 2 ballen in het spel.
- Verdeel het vak in 2 vakken.
- Zorg ervoor dat leerlingen op een vaste plek staan, zodat ze niet elkaar met de stick kunnen raken.
- Geef aan dat de ballen laag moeten blijven; sluit het blad als de bal de stick verlaat.

Lukt het bijna?

- Lukt het gericht spelen niet?
- Stuitert het balletje na het spelen?
- Wordt er hard en ongecontroleerd geslagen?
- Wordt er bijna niet gescoord?

Tips

- Wijs de bal met de stick na als je hebt gespeeld.
- Laat de bal onder je los, klap het blad van de stick op het laatste naar de grond zodat het balletje niet gaat stuiten.
- Push de bal in plaats van slaan; het blad van de stick schuift de hele beweging over de grond heen.
- Maak de speelafstand kleiner.
- Zorg voor grote en minder grote pylonen.
- De betere spelers moeten meerdere pylonen verdedigen.

Lukt het goed?

- Worden de pylonen heel snel omgespeeld?

Tips

- Speel in 1 vak.
- Zorg voor differentiatie; De betere spelers moeten pylon in het midden van het vak verdedigen.

Leeft het?

- Wordt het saai of verslapt de aandacht?
- Toe aan een nieuwe uitdaging?

Tips

- Maak er een wedstrijdje van; wie kan de meeste pylonen omgooien?
- Eventueel met doeltjes (met doelgebied)

Leskaart les 4.2; Halve maan (10 min.)

Spelthema 1: Individuele stick –en balbehandeling.

Spelthema 2: Individueel scoren.

Opdracht;

- Om een halve cirkel (halve maan) moeten de leerlingen uit verschillende standen in het doel schieten.
- Als er gescoord is halen zij een nieuwe bal uit de hoepel en mogen ze een pylon opschuiven.
- Er kan een punt worden gescoord als een doelpunt wordt gemaakt.
- 2 spelers strijden tegen elkaar; wie kan het snelst de halve maan afleggen?

**zie kijkwijzer; dribbelen.*

**zie kijkwijzer; schieten.*



Organisatie;

- 2 spelers per halve cirkel. Zij beginnen beide aan de zijkant en moeten ervoor zorgen dat zij aan de andere kant van de halve cirkel komen.

Arrangement;

- 2 doeltjes.
- 2 halve cirkels.
- Zo veel mogelijk ballen.

Speelregels;

- Per gescoord doelpunt is 1 punt.
- Alleen als er gescoord is mag je een plaats opschuiven.

Startregel;

- Beide spelers geven beide een startteken.
- Puntenteller geeft een startteken.

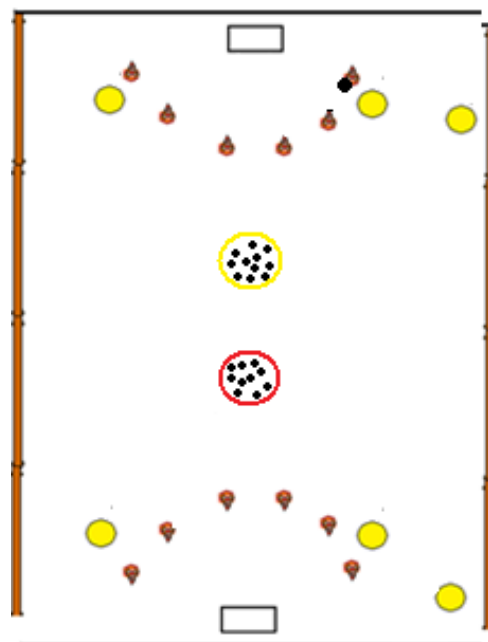
Telregel;

- Puntenteller.
- Ieder voor zich.



Wisselregel;

- Er wordt gewisseld van spelers als een speler de halve maan is rondgegaan.



Tips voor de lesgever:

Loopt het?

Tips

- Moeten de leerlingen lang wachten?
- Zorg voor zoveel mogelijk ballen.

Lukt het bijna?

Tips

- Lukt het gericht spelen niet?
- Stuiter het balletje na het spelen?
- Laat de bal onder jlos, klap het blad van het stick op het laatst naar de
- Wordt er hard en ongecontroleerd geslagen?
- Wordt er bijna niet gescoord?
- Wijs de bal met de stick na als je hebt gespeeld.
grond zodat het balletje niet gaat stuiteren
- Push de bal in plaats van slaan; het blad van de stick schuift de hele beweging over de grond heen.
- Maak de speelafstand kleiner.
- Vanuit stilstand schieten.

Lukt het goed?

Tips

- Wordt er veel gescoord?
- Extra aanwijzing
- Maak de speelafstand groter.
- Zet een pylon in het doel als obstakel.
- Vanuit een dribbel pushen;

Leeft het?

Tips

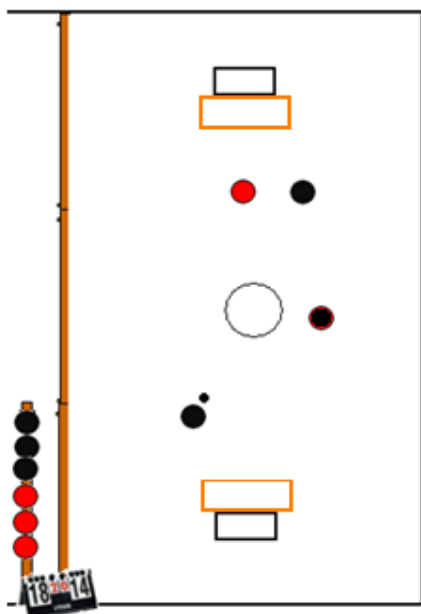
- Wordt het saai of verslapt de aandacht?
- Toe aan een nieuwe uitdaging?
- Maak er een wedstrijdje van; wie haalt de meeste punten?
- Wie heeft het snelste de halve maan afgelegd?
- Teams mogen zelf differentiëren aan de hand van de afstand van de pylonen.

Leskaart les 4.3; 3 tegen 1 (10 min.)



Opdracht;

- Speel als team samen en probeer de tegenstander te verslaan.
- Als speler speel je 2 minuten. Dan wordt je gewisseld en kan je worden ingezet als puntenteller of tijdswaarnemer. Er moet in de tijdslimiet zoveel mogelijk doelpunten gescoord worden.



Startregel;

- Face off.

**zie bijlage: stappenplan enscleneringrollen.*

Telregel;

Puntenteller houdt de score bij; puntenteller rouleert om de ronde.

Wisselregel;

- Na 2 minuten wordt er gewisseld met spelers. Het team dat met 1 begon speelt nu met 3 spelers.

Organisatie;

- Als twee teams strijden tegen elkaar.
- Er wordt 3 tegen 1 gespeeld.

Arrangement;

- 2 doeltjes.
- Banken / kastkoppen als vakafscheiding.
- 1 bal.
- 6 gele lintjes, 6 rode lintjes.

Speelregels;

- Begin met een face off.
- Niet op elkaars stick slaan.
- Niet de bal met de voet spelen.
- Je mag de bal met de voet stoppen.
- Stickblad niet hoger dan de heup!
- Niet in het doelgebied komen.



Leskaart les 5; Warming-up (10 min.)

Samenspelend scoren (10 min.) Sneller dan de bal...



Speel met 5 spelers per groepje;

- Maak een vierkant van redelijke grootte (half kleinveld), hoe sneller/beter de spelers zijn, hoe groter je het vierkant maken kan.
- Op elk hoek staat een speler.
- De eerste speler heeft de bal.
- Naast de eerste speler staat de 'jager'.
- De vier spelers op de hoeken moeten nu zo snel mogelijk de bal rondpassen, tegen de klok in.
- De vijfde speler moet de bal 'najagen'. Zodra de jager de bal onderschept of ingehaald heeft, neemt hij de plaats in van de laatste speler die de bal passte of de speler die de bal niet goed aannam. Deze wordt nu de jager.
- De jager moet natuurlijk gewoon zo snel mogelijk rennen. De 4 hoekspelers moeten zo snel en zuiver mogelijk passen.
- Om te voorkomen dat de jager teveel gaat afsnijden, moet hij buitenom het vierkant lopen.
- 1 rondje de bal zonder onderscheppen rond spelen, is 1 punt!

Didactische aanwijzingen;

- Houd met twee handen de stick vast!
- Passen door: uitstappen, stick van achter naar voor bewegen, met de stick nawijzen van de bal.

**Zie kijkwijzer; individuele stickbehandeling.*

**Zie kijkwijzer; passing.*

Meer dan 5 spelers? Maak 2 of 3 vierkanten op het veld, of vergroot het aantal posten door er een 6-hoek van te maken of extra spelers halverwege de lange zijde te plaatsen.



Leskaart les 5.1; Matbal (10 min.)



Opdracht;

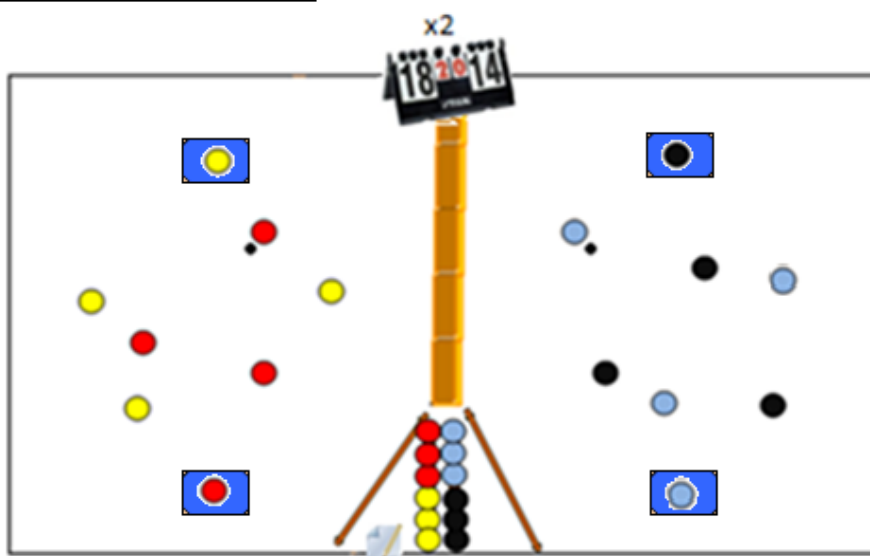
- Er wordt 3 tegen 3 gespeeld en 2 keepers bij elk team.
- De keepers zitten ieder op een matje.
- Het team kan een punt scoren als ze de bal naar hun keeper passen en als de keeper de bal pakt.
- De score wordt door een medeleerling bijgehouden.

Organisatie;

- De keepers zitten op de mat.
- Er wordt 3 tegen 3 gespeeld en 2 keepers.

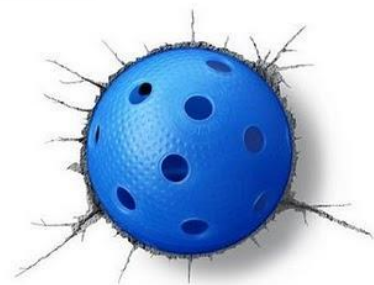
Arrangement;

- De zaal in twee vakken verdelen.
- Twee matjes recht tegen over elkaar.
- Afgezet vak voor wissels.



Speelregels;

- De keepers mogen niet van hun mat af.
- Begin met een face off.
- Niet op elkaars stick slaan.
- Niet de bal met de voet spelen.
- Je mag de bal met de voet stoppen.
- Stickblad niet hoger dan de heup.



Leskaart les 5.2; deel – Koninginnen trefbal (10 min.)

Spelthema 1: Individuele stick –en balbehandeling.

Spelthema 2: Individueel scoren.

Spelthema 3: Samenspelend scoren.



Opdracht;

Traditionele trefbalspel (incl. pylonen);

- 2 teams staan in hun eigen vak.
- Als ze een met de stick de bal tegen de voeten van de tegenstander pushen, dan is de tegenstander af.
- Als alle pylonen omliggen heeft de tegenstander gewonnen.



Organisatie;

- Als groep maak je twee teams.

Arrangement;

- Achtervak.
- 3 ballen.

Speelregels;

- Als de bal je voet raakt, dan ben je af.
- Je moet in je eigen vak blijven.
- Je mag met de stick afweren, dan ben je niet af!
- Als je af bent, ga je naar het achtervak.
- Als je in het achtervak een tegenstander raakt, mag je het speelveld weer in.
- Als je in het achtervak een pylon omschiet, mag je het speelveld weer in.

Startregel;

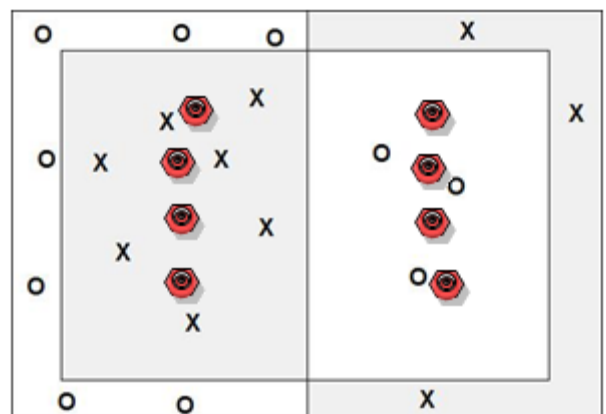
- De aanvoerder van het team of een scheidsrechter geeft een start en stopteken.

Telregel;

- Puntenteller.
- Ieder voor zich.

Wisselregel;

- Als alle spelers van een team zijn "afgegooid", begint het spel opnieuw.



Tips voor de lesgever:

Loopt het?

Tips

- Moeten de leerlingen lang wachten?
- Is het veilig?
- Zorg voor zoveel mogelijk ballen.
- Zorg ervoor dat leerlingen op een vaste plek staan, zodat ze niet elkaar met de stick kunnen raken.
- Geef aan dat de ballen laag moeten blijven; sluit het blad als de bal de stick verlaat.

Lukt het bijna?

Tips

- Lukt het gericht spelen niet?
- Stuitert de bal na het spelen?
- Wordt er hard en ongecontroleerd geslagen?
- Wordt er bijna niet gescoord?
- Wijs de bal met de stick na als je hebt gespeeld.
- Laat de bal onder je los, klap het blad van het stick op het laatste naar de grond zodat de bal niet gaat stuiten.
- Push de bal in plaats van slaan; het blad van de stick schuift de hele beweging over de grond heen.
- Maak de speelafstand kleiner.
- Voeg meer ballen toe.

Lukt het goed?

Tips

- Worden de spelers snel afgegooid?
- Extra didactische aanwijzing
- Maak de speelafstand groter.
- Gebruik minder ballen.
- Tactisch; speel de bal naar medespelers in het achtervak.

Leeft het?

Tips

- Wordt het saai of verslapt de aandacht?
- Maak er een wedstrijdje van; wie heeft de meeste tegenstander "afgegooid"?



Leskaart les 5.3; totaal (10 min.)



Opdracht;

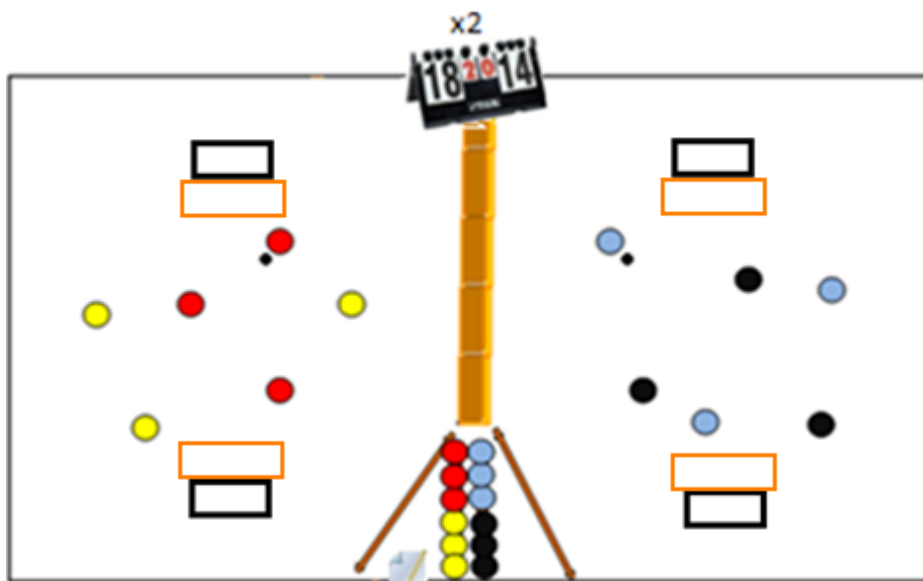
- Speel als team samen en probeer de tegenstander te verslaan.
- 3 spelers in het veld. Verdediger – Center – Aanvaller.
- Om de minuut wisselen. (tijdwaarnemer)
- Na 10 minuten spelen wordt er gewisseld van teams.
- Alle teams spelen één keer tegen elkaar.
- De score wordt door een medeleerling bijgehouden.

Organisatie;

- Teams zijn samengesteld en spelen tegen een ander team.
- Er zijn twee veldjes.
- Er wordt 3:3 gespeeld 10 min lang.

Arrangement;

- De zaal in twee vakken verdelen.
- Twee doeltjes recht tegenover elkaar zetten.
- Afgezet vak voor wissels.



Speelregels;

- Begin met een face off.
- Niet op elkaars stick slaan.
- Niet de bal met de voet spelen.
- Je mag de bal met de voet stoppen.
- Stickblad niet hoger dan de heup



Tips voor de lesgever:

Loopt het?

Tips

- Moeten de leerlingen lang wachten?
- Is het veilig?
- Bij 3 keer scoren, wisselen.
- Voer een tijdslimiet in.
- Houdt als docent in de gaten of de leerlingen de regels weten en toepassen. Grijp in waar nodig.

Lukt het bijna?

Tips

- Lukt het hanteren van de regels bijna?
- Wordt er weinig of niet gescoord?
- Laat de leerlingen observeren naar leerlingen die de juiste regels wel hanteren.
- Geef specifiek aan wat er fout gaat.
- Zorg voor differentiatie: tegenstander groter gebied om te scoren en jij als team kleiner gebied om te scoren.

Lukt het goed?

Tips

- Wordt er makkelijk gespeeld en gescoord?
- Tegenstander krijgt een pylon als obstakel in het doel.

Leeft het?

Tips

- Zijn het eerlijke teams?
- Wordt er eerlijk gespeeld?
- Toe aan een nieuwe uitdaging?
- Zorg ervoor dat er een jongen en een meisje in het veld staan.
- Iedereen moet even vaak aan spelen toekomen.
- Geef een fair play punt; wie het eerlijkst speelt krijgt een extra punt.
- Aanvoerder is verantwoordelijk voor de beslissingen van zijn of haar team.
- Maak het floorball echt; voeg doeltjes toe.

Leskaart les 6; Warming-up (10 min.)

Samenspelend scoren (10 min.)

Team 1 en 2 gaan bij een vak staan en team 3 en 4 gaan bij een vak staan.

Het is de bedoeling dat een tweetal van een team vanaf een lijn samenspelen richting het doel en uiteindelijk scoren. Het tweetal sluit achter aan de rij bij het doeltje waar zij gescoord hebben. Er wordt per team omstebeurt gespeeld en gescoord. Er is één verdediger van de tegenstander. Het tweetal moeten deze verdediger passeren en in het doel scoren.

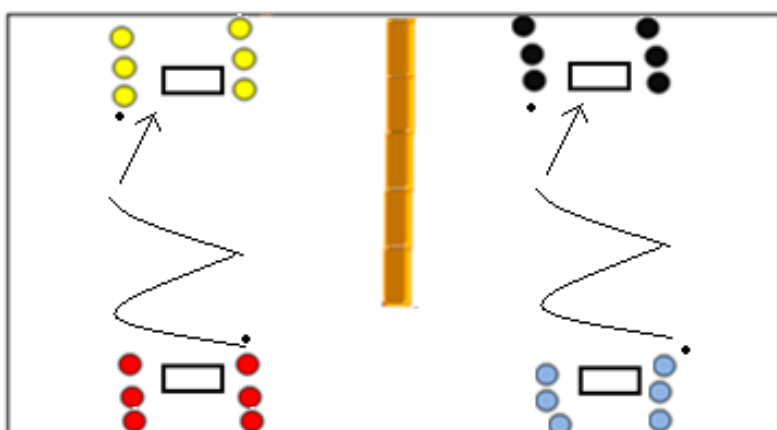
Er is bij deze oefening geen weerstand van een tegenstander.

Varianten;

Wisselen van tweetal, minimaal 2 keer raken.

Varianten met gebruik van materiaal;

- Niet genoeg doeltjes? Gebruik 2 pylonen met daarachter een gekantelde springplank!



Didactische aanwijzingen;

- Houd met twee handen de stick vast!
- Houd met de stick continu contact met de bal!
- Ga tijdens het dribbelen door je knieën.
- Schieten door: uitstappen, stick van achter naar voor bewegen, met de stick nawijzen van de bal.
- Maak oogcontact met je medespeler!
- Geef aan waar en wanneer jij de bal wilt hebben!

**Zie kijkwijzer; individuele stickbehandeling.*

**Zie kijkwijzer; Dribbelen.*

**Zie kijkwijzer; passing.*

**Zie kijkwijzer; schieten.*

Leskaart les 6.1; deel – 10 bal met overtal (10 min.)

Spelthema 1: Individuele stick –en balbehandeling.

Spelthema 2: Individueel scoren.

Spelthema 3: Samenspelend scoren.

Spelthema 4: Samenspelend scoren en het passeren van de tegenstander.



Opdracht;

- Speel als groep samen en probeer minimaal 5 keer over te spelen, zonder dat de bal onderschept wordt. Er wordt 4 tegen 2 gespeeld.
- Als verdediger zorg je ervoor dat je de bal onderschept.
- Leerlingen moeten vragen om de bal en naar de bal toe komen.

**zie kijkwijzer: passing.*

Organisatie;

- Als team ga je samen naar een vak.
- Kies één lummel uit. (iedereen komt een keer aan de beurt)
- Het vak is gescheiden met het andere vak van een ander team met pylonen.
- 4 ballen verdeeld over 4 groepen.

Arrangement;

- Leerlingen staan door elkaar in het vak.

Startregel;

- De spelers regelen zelf het startteken.

Telregel;

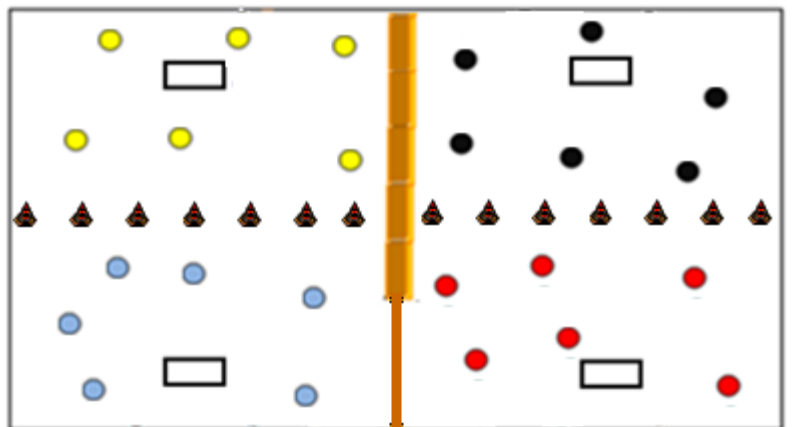
- Puntenteller.
- Ieder voor zich.

Speelregels;

- Als de lummel er langer dan 2 minuten in staat, wordt er gewisseld.
- Alleen onderscheppen telt voor de verdediger.
- Er mag gedribbeld worden met de bal.

Wisselregel;

- Na 2 minuten wordt er gewisseld van lummel, mits de lummel de bal onderscheept heeft.



Tips voor de lesgever:

Loopt het?

Tips

- Moeten de leerlingen lang wachten?
- Is het veilig?
- Werk in 3 tallen in plaats van 6.
- Geef de leerlingen een bepaalde positie mee.
- Geef aan dat de ballen laag moeten blijven; sluit het blad als de bal de stick verlaat.

Lukt het bijna?

Tips

- Lukt het gericht spelen niet?
- Stuitert de bal na het spelen?
- Wordt er hard en ongecontroleerd geslagen?
- Wordt er bijna niet gescoord?
- Wijs de bal met de stick na als je hebt gespeeld.
- Laat de bal onder je los, klap het blad van het stick op het laatst naar de grond zodat de bal niet gaat stuiten.
- Push de bal in plaats van slaan; het blad van de stick schuift de hele beweging over de grond heen.
- 5 keer overspelen is 1 punt.
- Lummel moet 'passief' verdedigen.

Lukt het goed?

Tips

- Wordt er veel gescoord?
- Extra didactische aanwijzingen.
- Spelers moeten 15 keer overspelen voor 1 punt.
- 2 lummels toevoegen.
- Creëer minimaal 2 aanspeelpunten.
- Probeer tijd te winnen, als de lummel niet in de buurt is (aannemen en kijken wie vrij staat).

Leeft het?

Tips

- Word het saai of verslapt de aandacht?
- Toe aan een nieuwe uitdaging?
- Tel de punten als team hardop mee!
- Maak er een wedstrijdje van; welk team kan het vaakst overspelen (en scoren)?
- Geen overtal; gelijke aantallen.

Leskaart les 6.2; deel – 10 bal (10 min.)

Spelthema 1: Individuele stick –en balbehandeling.

Spelthema 2: Individueel scoren.

Spelthema 3: Samenspelend scoren.

Spelthema 4: Samenspelend scoren en het passeren van de tegenstander.



Opdracht;

- Speel als groep samen en probeer minimaal 10 keer over te spelen, zonder dat de bal onderschept wordt. De groepen zijn gelijk.
- Als verdediger zorg je ervoor dat je de bal onderschept.
- Leerlingen moeten vragen om de bal en naar de bal toe komen.

**zie kijkwijzer: passing.*

Organisatie;

- Als team ga je samen naar een vak.
- Kies één lummel uit. (iedereen komt een keer aan de beurt)
- Het vak is gescheiden met het andere vak van een ander team met pylonen.
- 4 ballen verdeeld over 4 groepen.

Arrangement;

- Leerlingen staan door elkaar in het vak.

Startregel;

- De spelers regelen zelf het startteken.

Telregel;

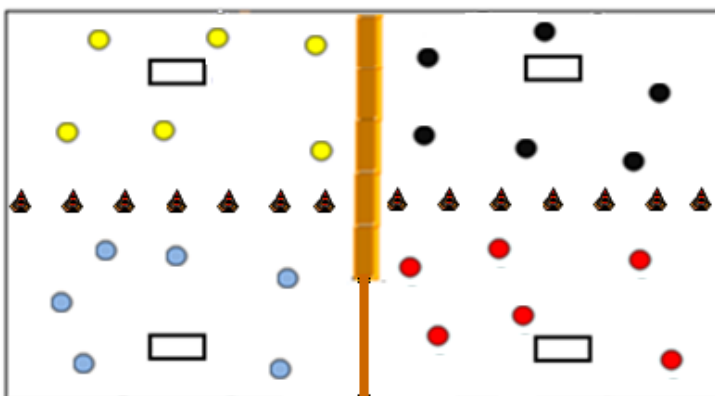
- Puntenteller.
- Ieder voor zich.

Speelregels;

- Als de lummel(s) er langer dan 2 minuten in staat, wordt er gewisseld.
- Alleen onderscheppen telt voor de verdediger.
- Er mag gedribbeld worden met de bal.

Wisselregel;

- Na 2 minuten wordt er gewisseld van lummel, mits de lummel de bal onderschept heeft.



Tips voor de lesgever:

Loopt het?

Tips

- Moeten de leerlingen lang wachten?
- Is het veilig?
- Werk in 3 tallen in plaats van 6.
- Geef de leerlingen een bepaalde positie mee.
- Geef aan dat de ballen laag moeten blijven; sluit het blad als de bal de stick verlaat.

Lukt het bijna?

Tips

- Lukt het gericht spelen niet?
- Stuitert de bal na het spelen?
- Wordt er hard en ongecontroleerd geslagen?
- Wordt er bijna niet gescoord?
- Wijs de bal met de stick na als je hebt gespeeld.
- Laat de bal onder je los, klap het blad van het stick op het laatste naar de grond zodat de bal niet gaat stuiten.
- Push de bal in plaats van slaan; het blad van de stick schuift de hele beweging over de grond heen.
- 5 keer overspelen is 1 punt.
- Lummel moet 'passief' verdedigen.

Lukt het goed?

Tips

- Wordt er veel gescoord?
- Extra didactische aanwijzingen.
- Spelers moeten 15 keer overspelen voor 1 punt.
- 2 lummels toevoegen.
- Creëer minimaal 2 aanspeelpunten.
- Probeer tijd te winnen, als de lummel niet in de buurt is (aannemen en kijken wie vrij staan).

Leeft het?

Tips

- Wordt het saai of verslapt de aandacht?
- Toe aan een nieuwe uitdaging?
- Tel de punten als team hardop mee!
- Maak er een wedstrijdje van; welk team kan het vaakst overspelen (en scoren)?
- Wisselen van teams.

Leskaart les 6.3; 3 tegen 2 (10 min.)



Opdracht;

- Speel als team samen en probeer de tegenstander te verslaan.
- Als speler speel je 2 minuten. Dan wordt je gewisseld en kan je worden ingezet als puntenteller of tijdswaarnemer. Er moet in de tijdslimiet zoveel mogelijk doelpunten gescoord worden.

Organisatie;

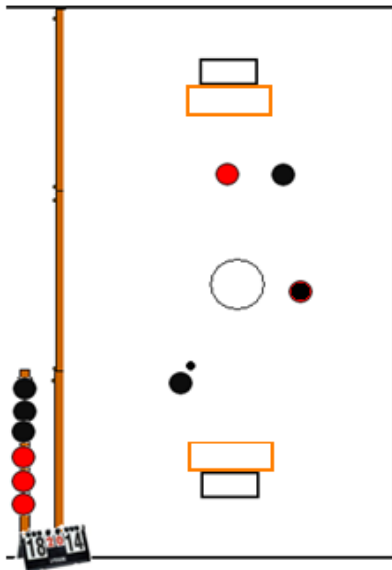
- Als twee teams strijden tegen elkaar.
- Er wordt 3 tegen 1 gespeeld.
- 1/3 van de zaal; zaal is in 3 vakken verdeeld met 3 groepen.

Arrangement;

- 2 doeltjes.
- Banken / kastkoppen als vakafscheiding.
- 1 bal.
- 6 gele lintjes, 6 rode lintjes.

Speelregels;

- Begin met een face off.
- Niet op elkaars stick slaan.
- Niet de bal met de voet spelen.
- Je mag de bal met de voet stoppen.
- Stick niet hoger dan de heup!
- Niet in het doelgebied komen.



Startregel;

- Face off.

**zie bijlage: stappenplan ensceneringrollen.*

Telregel;

- Puntenteller houdt de score bij; puntenteller rouleert om de ronde.

Wisselregel;

- Na 2 minuten wordt er gewisseld met spelers. Het team dat met 1 begon speelt nu met 3 spelers



Tips voor de lesgever:

Loopt het?

Tips

- Moeten de leerlingen lang wachten?
- Is het veilig?
- Maak twee wedstrijdveldjes.
- Laat leerlingen samen extra taak uitvoeren.
- Houdt als docent in de gaten of de leerlingen de regels weten en toepassen. Grijp in waar nodig.

Lukt het bijna?

Tips

- Lukt het hanteren van de regels bijna?
- Laat de leerlingen observeren naar leerlingen die de juiste regels wel hanteren.
- Geef specifiek aan wat er fout gaat.

Lukt het goed?

Tips

- Wordt er makkelijk gespeeld en gescoord?
- Extra didactische aanwijzing.
- 3 tegen 3.
- Pylon als obstakel in het doel.
- Creëer 2 aanspeelmogelijkheden.

Leeft het?

Tips

- Zijn het eerlijke teams?
- Wordt er eerlijk gespeeld?
- Toe aan een nieuwe uitdaging?
- Zorg ervoor dat er een jongen en een meisje in het veld staan.
- Iedereen moet even vaak aan spelen toekomen.
- Geef een fair play punt; wie het eerlijkst speelt krijgt een extra punt.
- Aanvoerder is verantwoordelijk voor de beslissingen van zijn of haar team.
- 3 tegen 2.
- 3 tegen 3.

Leskaart les 7; eigen keuze (40 min.)



Opdracht;

- De teams mogen zelf een oefening kiezen die zij eerder deze lessenreeks hebben gedaan.
- Keuze uit warming-up oefeningen en deel oefeningen.
- De teams moeten een oefening kiezen waar zij zich in willen verbeteren!
- Teams mogen meerdere oefeningen kiezen.

Organisatie;

- Team komt bijeen.
- Team doet oefening of spelvorm op een helft van een veldje.

Arrangement;

- Zie betreffende leskaart.

Speelregels;

- Zie betreffende leskaart.

Keuze uit spelthema's:

Spelthema 1: Individuele stick –en balbehandeling.

Spelthema 2: Individueel scoren.

Spelthema 3: Samenspelend scoren.

Spelthema 4: Samenspelend scoren en het passeren van de tegenstander.



Leskaart les 8; Eindtoernooi in de les (40 min.)



Opdracht;

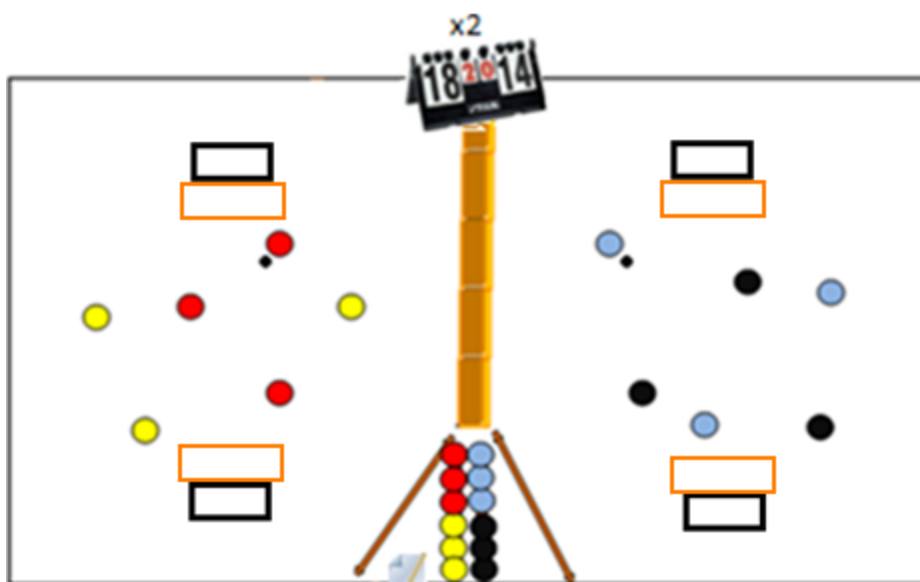
- Eindtoernooi in de les van de lessenreeks.
- 3 spelers in het veld. Verdediger – center – aanvaller.
- Om de minuut wisselen. (tijdswaarnemer)
- Na 10 minuten spelen wordt er gewisseld van teams.
- Alle teams spelen één keer tegen elkaar.
- De score wordt door een medeleerling bijgehouden + opgeschreven.

Organisatie;

- Teams zijn samengesteld en spelen tegen een ander team.
- Er zijn twee veldjes.
- Er wordt drie tegen drie gespeeld 10 min. lang.

Arrangement;

- De zaal in twee vakken verdelen.
- Twee doeltjes recht tegenover elkaar zetten.
- Doelgebied.
- Afgezet vak voor wissels.
- Prijsjes voor de deelnemers (en winnaar).



Speelregels;

- Begin met een face off.
- Niet op elkaars stick slaan.
- Niet de bal met de voet spelen.
- Je mag de bal met de voet stoppen.
- Stick niet hoger dan de heup!
- Niet in het doelgebied komen.



Toernooischema;

Wedstrijdschema;

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Veld 1	1 - 2	1 - 4	1-3
Veld 2	3 - 4	2 - 3	2-4

Scoreschema;

Naam teams	1 ^e wedstrijd	2 ^e wedstrijd	3 ^e wedstrijd	Totaal	Eind
------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------	------

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Per gewonnen wedstrijd; 3 punten.

Per gelijk gespeelde wedstrijd; 1 punt.

Per verloren wedstrijd; 0 punten.



Kijkwijzer Legenda

Hieronder staan alle figuren die zijn geïllustreerd op de organisatietekeningen weergegeven;

Bron: www.jimmigym.be

	= Teams per kleur
	= Klassikale leerling
	= Scheidsrechter
	= Puntenteller
	= Gekantelde bank
	= Zitbank
	= 2 delige kastkoppen ter afscheiding.
	= Klein doeltje
	= Pylon
	= Hoepel
	= Bal

SEU Floorball



Groep 5/6

Teamleden:

- 1).....
- 2).....
- 3).....
- 4).....
- 5).....
- 6).....
- 7).....



Teamnaam:

.....

Aanvoerder:

.....

Team Yell:

.....

.....

.....

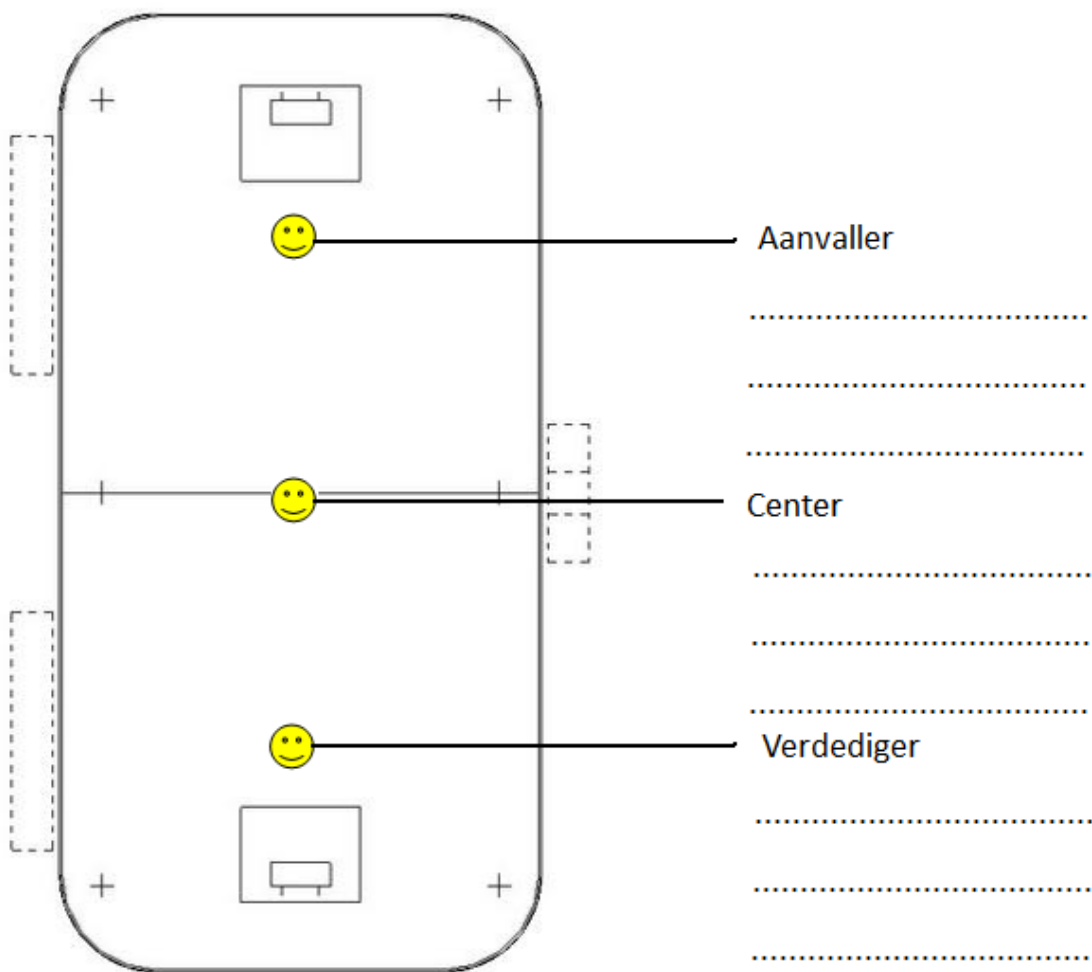
Doelstelling: (wat willen jullie als team bereiken?)

.....

.....

.....

.....



- Vul alle teamspelers op de verschillende posities in.
- Alle posities moeten worden ingevuld!
- Er kunnen meerdere spelers op één positie spelen.
- Als speler mag je één positie bespelen.

**zie kijkwijzer; stappenplan spelers.*

SEU Floorball



Teamleden:

- 1).....
- 2).....
- 3).....
- 4).....
- 5).....
- 6).....
- 7).....



Teamnaam:

.....

Aanvoerder:

.....

Team Yell:

.....

.....

.....

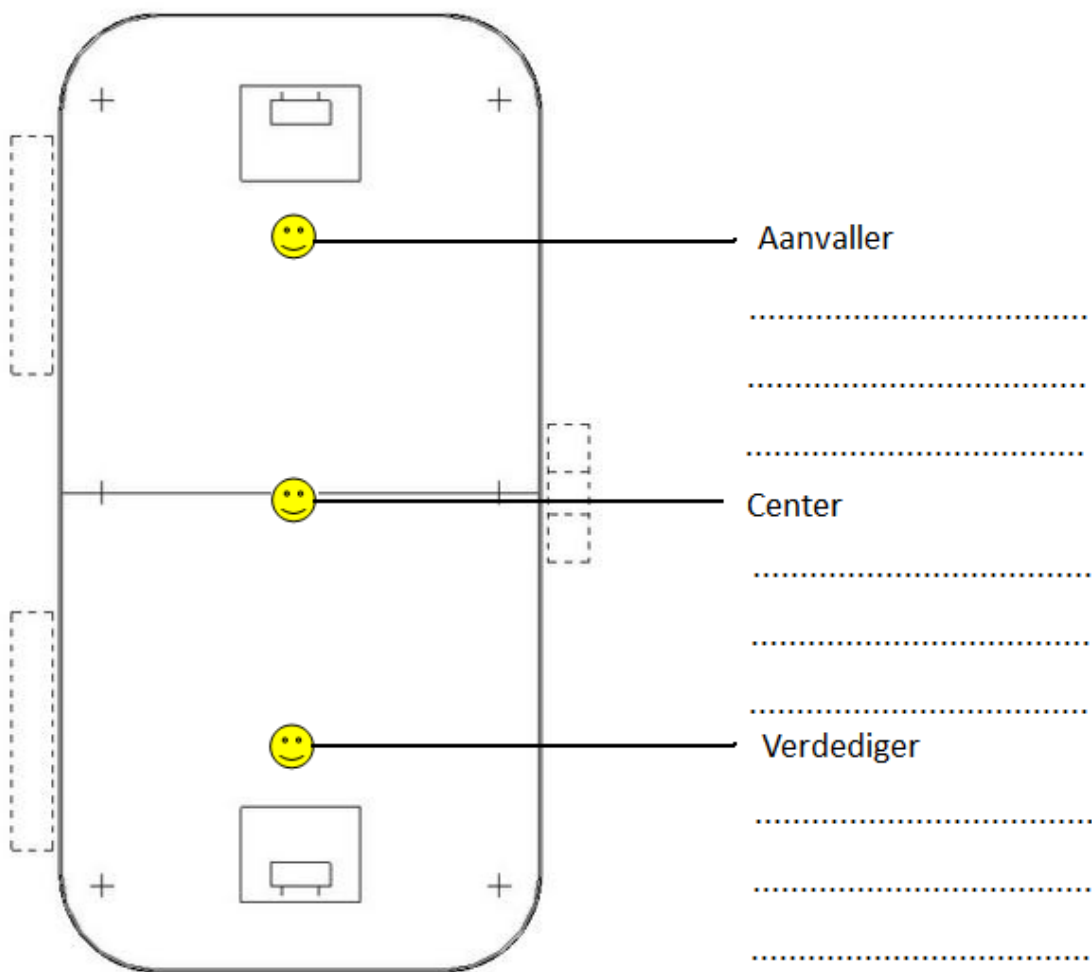
Doelstelling: (wat willen jullie als team bereiken?)

.....

.....

.....

.....



- Vul alle teamspelers op de verschillende posities in.
- Alle posities moeten worden ingevuld!
- Er kunnen meerdere spelers op één positie spelen.
- Als speler mag je één positie bespelen.

**zie kijkwijzer; stappenplan spelers.*



Stappenplan: Scheidsrechter.

1.	Blaas op je fluit om het spel stil te leggen.
2.	Geef aan welk team na de overtreding de aanval krijgt.
3.	Geef vervolgens welke overtreding er heeft plaats gevonden, en eventueel door wie.
4.	Geef het vervolgteken aan zodat het spel kan worden hervat.

Kijkwijzer Scheidsrechter



Wat mag wel?	Wat mag niet?
• Met beide kanten van het blad spelen. • Vanaf alle posities in het veld scoren. • De bal met je voet <u>aannemen</u>. • De bal met je lichaam afschermen.	• Stick hoger dan de heup. • In het doelgebied komen. • Niet duwen. • De bal met je voet spelen of scoren. • Op de stick van de tegenstander slaan.

Zie je een fout?

1. Fluit, wanneer je een overtreding ziet.
2. Wijs de speler aan die de overtreding heeft gemaakt.
3. Zeg of geef een teken, wat de fout was.
4. Zeg of geef een teken, hoe het spel nu verder gaat.



**Zie tekens scheidsrechter op achterzijde*



Stick slag



Hoge stick



In het doelgebied komen



Duwen, blokkeren

Kijkwijzer Face Off



1. De spelers gaan tegenover elkaar staan.
2. De punt van het blad wijst naar de tegenstander zijn of haar doel.
3. De bal ligt in het midden.
4. Als de scheidsrechter fluit, mogen ze de bal proberen te veroveren.



De face off wordt gehouden aan het begin van de wedstrijd en bij een gescoord doelpunt.

Face off teken scheidsrechter





Scheidsrechter

Handeling	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1. De scheidsrechter staat op de juiste positie	Scheidsrechter staat op een plek waar hij/zij niet alle spelers kan zien.	Scheidsrechter staat op de goede plek, maar ziet niet goed wat er gebeurt.	Scheidsrechter staat op een plek, waar hij/zij alle spelers kan zien.
2. De scheidsrechter fluit luid en duidelijk	Het fluitsignaal van de scheidsrechter is niet/nauwelijks hoorbaar voor de spelers.	Het fluitsignaal is hoorbaar, maar wordt nog niet kort en krachtig uitgevoerd.	Scheidsrechter kort en krachtig het fluitsignaal horen.
3. De scheidsrechter geeft aan welke overtreding er plaatsvindt	De scheidsrechter vind het moeilijk om voor de overtredingen die er plaatsvinden te fluiten.	Scheidsrechter fluit voor de overtreding en weet de overtreding te benoemen.	Scheidsrechter fluit luid en duidelijk en geeft vervolgens met de bijbehorende tekens aan welke overtreding er plaatsvindt.
4. De scheidsrechter geeft aan wie de overtreding begaat	De scheidsrechter vind het moeilijk om voor de overtreding te fluiten en de speler aan te wijzen die de overtreding heeft begaan.	Scheidsrechter fluit voor de overtreding en weet te benoemen wie de overtreding heeft begaan.	Scheidsrechter fluit luid en duidelijk en geeft doormiddel van tekens aan wie de overtreding heeft begaan.
5. De scheidsrechter geeft aan door middel van tekens hoe het spel verder gaat	De scheidsrechter weet het spel stop te zetten, maar heeft moeite om aan te geven hoe het spel verder moet gaan.	De scheidsrechter weet het spel stil te zetten, en weet te benoemen hoe het spel verder moet gaan.	De scheidsrechter is bekend met de spelregels en de bijbehorende tekens, en weet ook het spel hiermee te hervatten.



Stappenplan: Tijdwaarnemer

1.	Druk START in op de stopwatch om te beginnen met tellen.
2.	Na 1 minuut druk op STOP op de stopwatch.
3.	Maak oogcontact en vervolgens een wisselgebaar met degene die aan de beurt is om te wisselen.
4.	Je mag het veld instappen als de ander uit het veld is gestapt. De volgende wisselspeler begint met tellen via de stopwatch.



Stappenplan: Puntenteller

1.	Let goed op of er gescoord wordt.
2.	Kijk naar de scheidsrechter of het doelpunt wordt goedgekeurd.
3.	Het team dat gescoord heeft krijgt één punt erbij op het scorebord.
4.	Als de wedstrijd is gespeeld, schrijf je de score op het wedstrijdschema aan de muur.



Stappenplan: Scorebord schrijver

1.	Let op het spel en kijk naar de scores.
2.	Kijk naar het scorebord of vraag aan de puntenteller als de wedstrijd is afgelopen.
3.	Schrijf de score bij jou op het bord in het juiste vakje van de gespeelde wedstrijden.



Stappenplan: Coach (in team verband).

1.	Kijk naar de opstelling van de aanval en/of de verdediging.
2.	Kijk naar het aanvallende spel, let hierbij op de acties van de balbezitter.
3.	Kijk naar het aanvallende spel, let hierbij op de handelingen van de niet- balbezitter.
4.	Kijk naar het verdedigende spel, let hierbij op de acties bij het verdedigen van de balbezitter.
5.	Kijk naar het verdedigende spel, let hierbij op de acties bij het verdedigen van de niet- balbezitter.



Stappenplan: Coach (in buddyvorm).

1.	Kijk naar de opstelling van de speler in de aanval en/of de verdediging. - <i>Waar staat de speler?</i>
2.	Kijk naar het aanvallende spel, let hierbij op de acties van de speler wanneer hij/zij de bal bezit. - <i>Hoe is de uitgangshouding van de speler?</i> - <i>Is de speler in staat om de bal bij zich te houden?</i> - <i>Is de speler in staat om medespelers aan te spelen?</i> - <i>Is de speler in staat om de tegenstander te passeren met bal?</i>
3.	Kijk naar het aanvallende spel, let hierbij op de handelingen van de speler wanneer hij/zij niet de balbezit. - <i>Hoe is de uitgangshouding van de speler?</i> - <i>Is de speler aanspeelbaar?</i>
4.	Kijk naar het verdedigende spel, let hierbij op de acties van de speler bij het verdedigen van de balbezitter. - <i>Hoe is de uitgangshouding van de speler?</i> - <i>Staat de speler tussen de goal en de balbezitter?</i> - <i>Lukt het de speler om weerstand te bieden?</i>
5.	Kijk naar het verdedigende spel, let hierbij op de acties van de speler bij het verdedigen van de niet- balbezitter. - <i>Hoe is de uitgangshouding van de speler?</i> - <i>Loopt de speler mee met zijn/haar directe tegenstander?</i>



Coach

Handeling

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Coach weet de spelers aan te moedigen	Coach stimuleert speler d.m.v. positieve aanmoediging.	Coach stimuleert speler d.m.v. positieve aanmoediging en positieve feedback.	Coach stimuleert speler d.m.v. positieve onderbouwde feedback, waardoor het zelfvertrouwen van de speler verhoogt.
2. Coach weet de spelers te wisselen tijdens het spel	Coach heeft een afwachtende houding en wisselt op een verkeerd moment.	Coach heeft een afwachtende houding, maar wisselt op het juiste moment. Probeert oogcontact te maken met speler.	Coach maakt oogcontact, geeft wissel teken en wisselt op het juiste moment.
3. Coach, coacht op floorball tactische vaardigheden.	Coach, coacht op aanvallen en verdedigen maar vindt het moeilijk om dit aan te geven.	Coach, coacht met overtuiging op het aanvallen en verdedigen. Coach, coacht zonder overtuiging op de omschakeling van verdediger naar aanvaller en omschakeling van aanvaller naar verdediger	Coach, coacht met overtuiging op aanvallen, verdedigen, omschakeling van verdediger naar aanvaller, en de omschakeling van aanvaller naar verdediger.
4. Coach, coacht op floorball technische vaardigheden.	Coach weet zelf nog niet alle technische vaardigheden en geeft daardoor zonder overtuiging aanwijzingen.	Coach weet welke technische vaardigheden er zijn maar kan hier nog niet altijd op inspelen.	Coach weet alle technieken zoals: passen, aannemen bal, drijven, scoren, beschermen v/d bal en kan hier op in spelen.
5. Coach communiceert professioneel	Coach geeft feedback, maar doet dit onprofessioneel. Is gesloten en geeft het woord niet aan de speler.	Coach heeft een open houding, maar is te direct. Laat de speler aan het woord, luistert er naar maar geeft geen antwoorden op de vragen.	Coach weet op een professionele manier feedback te geven en heeft een open houding. Laat de speler aan het woord, luistert aandachtig en geeft antwoorden op de vragen.



Stappenplan: 'Verdedigende' speler.

1.	Sta je als speler op de juiste positie.
2.	Houd je overzicht op de aanvallende partij.
3.	Sta je in een actieve houding, om snel te kunnen reageren.
4.	Kun je genoeg weerstand bieden zodat het voor de tegenstander moeilijk is om af te spelen, of om te scoren.



Stappenplan: 'Aanvallende' speler.

1.	Sta je als speler op de juiste positie.
2.	Ben je aanspeelbaar voor je medespelers.
3.	Heb je de bal onder controle.
4.	Kun je de bal afspelen onder weerstand naar je medespelers of op het doel.



Speler

Handeling	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1. Positie	De speler vind het moeilijk om de juiste positie in te nemen. De speler staat op een positie waar hij/zij moeilijk aanspeelbaar is en ook moeilijk de bal verder kan spelen.	De speler weet de juiste positie in te nemen, maar vind het moeilijk om op de juiste positie open te draaien, zodat hij/zij de bal goed kan ontvangen/verder spelen.	De speler staat op de juiste positie. De speler staat open gedraaid, om de bal goed te ontvangen, en in staat is om de bal verder te spelen naar zijn/haar medespelers.
2. Individuele balbehandeling	De speler heeft moeite om de bal onder controle te houden. Daarnaast vind de speler het ook lastig om het overzicht te bewaren, om de bal te kunnen aannemen of de bal verder te spelen.	De speler heeft een goede balcontrole. Alleen weet de speler deze balcontrole niet te beheersen wanneer er weerstand wordt toegevoegd.	De speler weet de bal goed onder controle te houden, zowel met als zonder weerstand. Hij/zij weet hierbij zich te verplaatsen met de bal en de bal bij zich te houden.
3. Aanvallend	De speler heeft moeite om ruimte te creëren om een aanval op te zetten. De speler gaat onzeker spelen als er met weerstand moet worden gespeeld.	De speler weet kansen te creëren door de ruimte op te zoeken, om zo aanspeelbaar te zijn voor zijn/haar medespelers en ook de mogelijkheid heeft om de bal naar zijn/haar medespelers te spelen. De speler heeft moeite om onder weerstand een aanval op te zetten.	De speler weet door de ruimte op te zoeken, kansen te creëren om de bal te ontvangen en door te spelen naar zijn/haar medespelers. Daarnaast weet de speler goed onder weerstand te presteren en kan hij/zij zijn/haar verdediger uitspelen.
4. Verdedigen	De speler vindt het moeilijk om de juiste positie in te nemen bij het verdedigen.	De speler weet waar hij/zij moet staan om op het juiste moment te verdedigen. De speler heeft er daarentegen wel moeite mee om het overzicht te bewaren.	De speler weet waar hij/zij moet staan om op het juiste moment op de juiste manier te verdedigen. Daarnaast is de speler in staat om het overzicht te bewaren om andere spelers over te nemen.

Kijkwijzer individuele stickbehandeling

1. Houdt de stick met twee handen vast.
2. Houd je handen uit elkaar.
3. Ga door je knieën, voor meer controle over de bal.



Kijkwijzer dribbelen



1. Houdt de stick met twee handen vast!
2. Houdt de bal dicht bij het blad van de stick.
3. Ga door je knieën tijdens het dribbelen.
4. Zorg ervoor dat het blad gesloten is.



Kijkwijzer passing



1. Houdt de stick met twee handen vast.
2. Stap met één been uit.
3. Push de bal van achter naar voren.
4. Als de bal de stick verlaat; sluit het blad.
5. Wijs de bal na met de stick.



Kijkwijzer schieten



1. Houdt de stick met twee handen vast.
2. Stap met één been uit.
3. Push de bal snel van achter naar voren.
4. Wijs de bal na met de stick.



Kijkwijzer dribbelen



1. Houdt de stick met twee handen vast!
2. Houdt de bal dicht bij het blad van de stick.
3. Ga door je knieën tijdens het dribbelen.
4. Zorg ervoor dat het blad gesloten is.
5. Houd je lichaam tussen de bal en de tegenstander.
6. Probeer over de bal heen te kijken.



Kijkwijzer passing



1. Houdt de stick met twee handen vast.
2. Stap met één been uit.
3. Push de bal van achter naar voren.
4. Als de bal de stick verlaat; sluit het blad.
5. Wijs de bal na met de stick.



Kijkwijzer schieten



1. Houdt de stick met twee handen vast.
2. Stap met één been uit.
3. Push de bal snel van achter naar voren.
4. Wijs de bal na met de stick.



Bronvermelding

Literatuur:

- *Sport Education Unit, Daryl Siedentop*
- *BSM Floorball, Marinda ten Brinke; Marije de Boer; Merel Drenth; Nynke Kuiphof*

Internet:

www.nefub.nl

www.floorballcoach.com

www.floorballacademienoord.nl

