

RICHTLIJNEN U8 - WRIEMEL

- **Leeftijd:** 6 en 7 jaar (sportieve 5 jarigen toegelaten)

- **terrein:** 20 x 20 m met 2 korfbalpalen en elke paal staat op 4 m van de respectievelijke achterzijde van het terrein - De 2 palen zijn voorzien van een grote mand.

- **Clusters:** De locaties worden verdeeld volgens het aanbod van organisatoren
ledere club mag deelnemen met verschillende ploegjes

- **Spelersaantal:** Ieder ploegje bestaat uit maximum 7 spelertjes
minimum uit 4 spelertjes
Een club welke tekort aan spelertjes heeft, vormt een duo ploegje met een andere club

- **paalhoogte:** 2 m

- **bal:** nummer 3

- **Verloop Wriemeldag:** alle ploegjes nemen deel aan een bepaald onderdeel:
 - korfbalwedstrijdje of
 - Bewegingsomloop of
 - Spelvormen

Wriemeldagen?

De wriemeldagen zijn ingevoerd om de spelvreugde bij de kinderen te verhogen, alle lichaamsvaardigheden te ontwikkelen(en niet alleen de specifieke korfbalvaardigheden), meer beweging tijdens een activiteit te creëren, meer scoringskansen te creëren, meer doelpunten maken in wedstrijdvorm maar ook onder een andere vorm,....

Een wriemeldag wordt indoor of outdoor georganiseerd door één vereniging waarbij 5 clubs worden uitgenodigd om korfbalwedstrijdjes te spelen, een bewegingsomloop te doorlopen en spelvormen te organiseren.

Iedere club kan met meer dan één ploegje deelnemen. Een club met 2 spelertjes kan eveneens deelnemen.

korfbalwedstrijd	Bewegingsomloop	Spelvormen
A	C	E
B	D	F

Mogelijke organisatievorm

Jaarlijks worden een aantal wriemeldagen georganiseerd, op het veld afhankelijk van het aantal organiserende verenigingen en in de zaal afhankelijk van het aantal organiserende verenigingen en beschikbare zaaluren, waarbij de programmatie wordt gedaan door het comité voor jeugdkorfbal (verder CvJ).

Op het einde van de maand september en de maand april/mei wordt een **Mega Wriemeldag** georganiseerd, waarvoor men in het begin van het seizoen zijn kandidatuur kan indienen via het inschrijvingsformulier veld, het is de bedoeling dat alle ploegjes dan naar die ene locatie komen.

Clubs die willen deelnemen aan de wriemeldagen moeten zich inschrijven bij het CvJ, via het inschrijvingsformulier dat op het einde van het seizoen verzonden wordt via de laatste BM's van de maand juni.

Om de organisatie van de wriemeldagen vlot te laten verlopen, vraagt het CvJ dat iedere club minimum 1 x per twee jaar zelf een wriemeldag organiseert. Dit kan op een datum naar keuze uit het aanbod aan wriemeldagen vastgesteld door het CvJ via het inschrijvingsformulier veld.. Een club welke voor de 1^{ste} maal organiseert kan hulp vragen aan Tom Bastianen. (promotie-recreatie@korfbal.be).

De deelnemers aan de wriemeldagen moeten

- Ofwel lid zijn van de KBKB(**i.v.m. verzekering**)
- Ofwel een tijdelijke licentie bezitten (kan aangevraagd worden per mail voor één maand aan het bondssecretariaat)

Het CvJ zorgt voor:

- De promotie van de wriemeldagen via alle beschikbare kanalen
- Het verzamelen van de kandidaturen van de organiserende clubs, selecteren en aanduiden van de definitieve locaties, rekening houdend met de geografische spreiding
- Het verdelen van de verschillende clubs over de verschillende wriemeldagen.

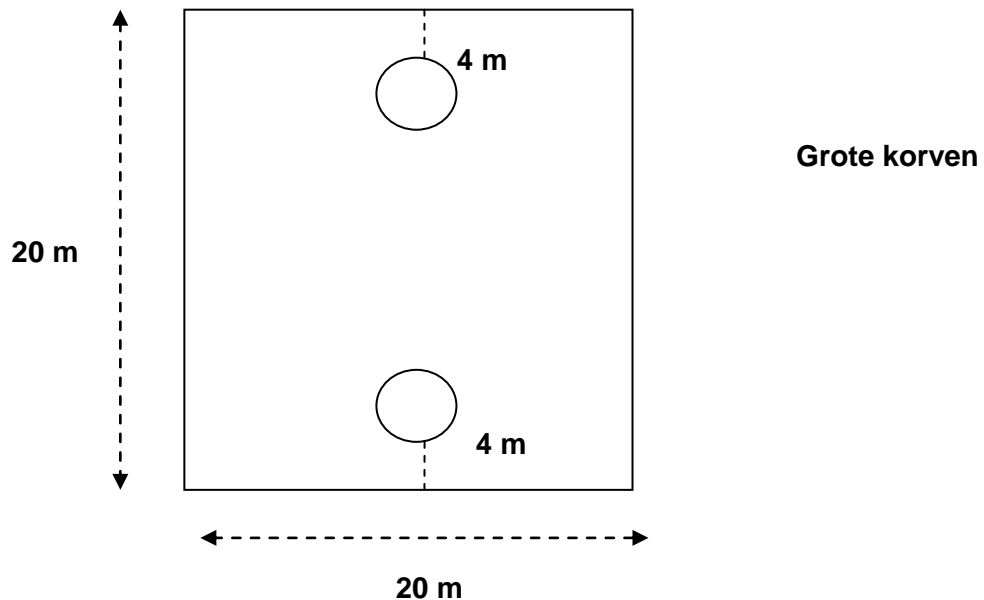
korfbalwedstrijd

Doel van het spel:

Tracht met je team zo veel mogelijk doelpunten te scoren door met de bal door de korf te gooien.

Algemene voorwaarden van het spel:

- Het spel duurt minimaal 12 minuten en maximaal 15 minuten (zie verder) en wordt gedurende een Wriemeldag bij voorkeur 2 X herhaald.
- Het spel wordt gespeeld door spelertjes van 6 en 7 jaar. Sportieve 5 jarigen kunnen echter eveneens deelnemen. Om de spelvreugde maximaal te ontwikkelen, is het aangewezen om kinderen van dezelfde leeftijd, tegen elkaar te laten korfballen.



Begin van het spel:

- Er staan 2 teams van 4 spelertjes en een scheidsrechter op het speelveld
- Elk team bestaat uit maximaal 7 kinderen
- De begeleiders van de 2 teams en de reservespelers staan naast het speelveld
- 1 kind van de thuisploeg krijgt de bal en staat in het midden van het spel. De andere kinderen verdelen zich in het speelveld
- Verdedigen wordt niet afgefloten
- Iedereen mag elkaar hinderen
- Het geslacht van de spelers maakt niet uit
- Op het fluitsignaal van de scheidsrechter begint het spel

Spelverloop:

- Tracht door middel van passen te geven, te doelen.
- Er mag niet gelopen worden met de bal
- de bal mag niet buiten het speelveld: werpt team A de bal buiten de lijnen, dan krijgt team B de bal en volgt er een inworp aan de zijlijn, op de plaats waar de bal buiten gegaan is.
- Er mag niet gedoeld worden als een tegenstrever verdedigt.
- Wanneer de bal door de mand gaat, krijgt een andere speler van het team dat gescoord heeft een vrije doelkans. Dit gebeurt op de strafworpstip. Alle andere spelers maken plaats, zodat de doelkans zonder hinder kan plaats vinden. Het zou geweldig zijn dat elk spelertje tijdens de korfbalwedstrijd gescoord zou hebben!
- Wanneer uit deze vrije doelkans gescoord wordt, herneemt het spel in het midden. Wanneer de doel poging mislukt, dan gaat het spel gewoon verder na de rebound.
- Gedurende het spel blijven de algemene korfbalregels van toepassing.
- Bij fouten zoals, lopen met de bal, bal uit handen slaan, vallende enz. zal de tegenpartij het spel hernemen van op het middelpunt.
- Bij een spelonderbreking mogen de jeugdtrainers onbeperkt wissels invoeren. Spelertjes mogen terug ingebracht worden

Stappenplan wriemeldag opstellen

Wat is mijn locatie?

Waar gaat de wriemeldag door, veld of zaal?

Wat is de oppervlakte om de wriemeldag te organiseren (sporthal of turnzaal)?

Welke materiaal/medewerkers zijn er ter beschikking?

Welk groot materiaal staat er al (bomen, plinten, enz...)?

Welk klein materiaal hebben we en welk materiaal kunnen we zelf aanbrengen/maken?

Welke van de onderstaande algemene beweegelementen en korfbalgebonden elementen ga ik stimuleren?

Maak een keuze van de onderwerpen die haalbaar zijn binnen je aantal medewerkers, je locatie, je creativiteit, je timing, enz...

<u>Algemene beweegelementen</u>	<u>korfbalelementen</u>
<ul style="list-style-type: none">• <u>Springen</u>• <u>Lopen</u>• <u>Trekken en duwen</u>• <u>Hangen</u>• <u>Steunen</u>• <u>Evenwicht</u>• <u>Landen</u>• <u>rollen</u>• <u>kruipen</u>• <u>zwaaien... enzo</u>	<ul style="list-style-type: none">• <u>eenhandig werpen</u>• <u>eenhandig vangen</u>• <u>tweehandig werpen</u>• <u>tweehandig vangen</u>• <u>balvaardigheid</u>• <u>balbanen</u>• <u>samenspelen</u>• <u>mikken naar doelen</u>• <u>starten/stoppen</u>• <u>enz...</u>

Hoe kan ik de beweegelementen en korfbalelementen in een oefenvorm gieten?

Op zoek gaan naar oefenstof. Let op

- Maximale activiteit, geen lange wachttijden = belangrijk voor je doorschuifstelsel
- Materiaal, let op dubbel gebruik
- Creativiteit is troef
- Je aantal medewerkers
- Je verhouding van de beweegelementen en korfbalelementen
- Je oppervlakte
- korfbalwedstrijd (=verplicht)
- De leeftijdsgebonden kenmerken (geen te hoge/lage oefenvormen als evident nemen)
- VEILIGHEID

Hoeveel teams kan ik aan zonder dat je afbreuk doet aan de vooropgestelde oefeningen?

Naargelang de oefenstof op je oppervlakte is ingebouwd kan je nu de vraag stellen hoeveel teams ik hier kan in onderbrengen. Dit graag melden op het inschrijvingsformulier bij de “wensen”.

Hoe zal mijn timing er uit zien?

Welk doorschuifstelsel zal ik gaan gebruiken? Hoeveel minuten zal ik ze laten werken? Wanneer plaats ik de drankpauze? Briefing van de medewerkers gebeurt wanneer? Briefing van de kinderen en hun begeleiding gebeurt waar en wanneer?

Hoe ga ik dit alles in een overzichtelijk draaiboek brengen.

Maak een degelijk werkdocument waar iedereen aan uit kan, volgende sessie kan hier op verder gebouwd worden. Durf ook een evaluatie te maken voor jezelf, ook hier help je de volgende sessie.

De organiserende club

Vooraf

- Contacteren deelnemende clubs met hoeveel ploegjes ze komen (vanaf 8 spelertjes = 2 ploegjes)
- Opstellen van een draaiboek of schema eventueel aan de hand van voorbeelden verder in het draaiboek (wriemeldagen) volgens eigen initiatief en mogelijkheden van de club, doch rekening houdend met vaste ankerpunten door de verschillende wriemeldagen heen (korfbalwedstrijd, doorlopers, strafworpen, afstanddoelen)
- Materiaallijst opmaken
- Eventueel tijdig aanvragen van extra materiaal bij de KBKB of bij de gemeente
- Volgens het aantal deelnemende ploegjes: kopie maken van het doorschuifschema
- Bordjes om de verschillende proeven aan te duiden (bv nummering)

De dag zelf

- Materiaal half uur vóór de aanvang van het wriemel gebeuren klaarzetten per proef
- Hulp vragen van bv ouders om het materiaal op te stellen
- Voldoende mensen (bv junioren) om de proefjes te begeleiden
- Duidelijke aanduiding van de proefjes (bv nummering)
- Centrale klok (of fluitsignaal) voorzien die het beginsignaal en eindsignaal geeft van de verschillende proefjes.
- Een doorschuifstelsel met schema voor de andere ploegen zodat alles vlot kan verlopen
- Clubscheidsrechter die de wedstrijden in goede banen leiden met kennis van reglementen.
- Onthaal van de ploegen op een duidelijke plaats met centraal overzicht (aanmeldpunt)
- Uitdelen van het doorschuifschema en 1^{ste} verzamelplaats melden (eventueel klembord met balpen)
- Eventueel een gezamenlijke opwarming (ondertussen kan materiaal opgezet worden)
- Eventueel een gezamenlijk slot (ondertussen kan materiaal opgeruimd worden)

Na de wriemeldag

Het bezorgen van het deelnemersformulier aan de juiste persoon: (mag elektronisch)

VELD & ZAAL

Marleen Marckx, Grote Kapellaan 17, 1652 ALSEMBERG
GSM: 0476/36.47.47 e-mail: marleen.marckx@korfbal.be

De deelnemende club

Vooraf

- De organiserende club ten laatste de woensdag vóór de wriemeldag verwittigen met hoeveel ploegjes je deelneemt
- De organiserende club verwittigen indien men met minder dan 4 spelertjes komt

De dag zelf

- Een half uur vóór de aanvang van het wriemelgebeuren aanwezig zijn
- Zich aanmelden
- De organiserende club verwittigen indien door omstandigheden toch een onvoltallig ploegje
- De ploegbegeleider geeft het aantal deelnemende ploegjes, het aantal meisjes en het aantal jongens door aan de organiserende vereniging
- De kinderen maken zich klaar (sportkledij)
- 15 min vóór de aanvang: klaar aan de 1ste verzamelplaats
- de ploegverantwoordelijken begeleiden hun ploegjes tijdens het volledige wriemelgebeuren
- Na het wriemelgebeuren kan de ploegbegeleider eventueel een bemerking plaatsen op het deelnemersformulier

Materiaal

Niet beperkende lijst:

- Deelnemerslijst
- Doorschuifschema: volgens het aantal deelnemende ploegjes

Korfbalwedstrijd:

- 2 palen met grote korven instelbaar op 2 m
- 1 bal
- 4 hesjes
- scheidsrechterfluitje

- 1 korf voor de doorlopers
- 1 korf voor de strafworpen
- 1 korf voor de afstanddoelen
- + ander materiaal voor de bewegingsomloop

- ballen

- waterstand: hoekje om iets te drinken: water - bekertjes - rustbank (kussens, mat, ...)

- materiaal voor de motorische, coördinatie vaardigheden

- materiaal voor de opwarming

- materiaal voor slotevenement

Scheidsrechter

- Centraal beginsignaal (is om de 15 min)
- Eindsignaal bepaalt de scheidsrechter
- Korfballen: maximum 15 minuten - minimum 12 minuten
- onbeperkt wisselen van spelers
- iedereen mag elkaar hinderen
- spelhervatting op de plaats waar de fout gebeurde zonder hinderen van de tegenpartij
- fouten:
 - lopen met de bal
 - slaan naar de bal
 - vallende de bal bemachtigen
 - doelen bij verdedigd zijn

Voorbeelden van doorschuifsystemen

6 PLOEGEN - INDIEN 5 PLOEGEN 1 X EXTRA VRIJ

UUR	wedstrijd		BEW. OMLOOP	SPEL 1	SPEL 2	SPEL 3
14 U 10	A	B	C	D	E	F
14 U 25	C	D	E	F	A	B
14 U 40	E	F	A	B	C	D
14 U 55	PAUZE					
15 U 05	B	C	D	E	F	A
15 U 20	D	E	F	A	B	C
15 U 35	F	A	B	C	D	E

8 PLOEGEN - INDIEN 7 PLOEGEN 1 X EXTRA VRIJ

UUR	wedstrijd		BEW. OMLOOP	SPEL 1	SPEL 2	SPEL 3	SPEL 4	SPEL 5
14 U 00	A	B	C	D	E	F	G	H
14 U 15	C	D	E	F	G	H	A	B
14 U 30	E	F	G	H	A	B	C	D
14 U 45	G	H	A	B	C	D	E	F
15 U 00	B	C	D	E	F	G	H	A
15 U 15	D	E	F	G	H	A	C	C
15 U 30	F	G	H	A	B	C	D	E
15 U 45	H	A	B	C	D	E	F	G