



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDETYPE:

Spil og regler

ALDERSGRUPPE:

Fra 6 år

REKVISITTER:

Kastekurv skolesæt (1 sæt).

ANTAL:

2 el. flere

VARIGHED:

Fra 15 minutter

Kurvebold:

To hold med minimum tre spillere på hvert hold og dermed mindst fire scoresteder. Et aftalt område, der ikke nødvendigvis har side- og baglinjer men med fire scoresteder fordelt i en firkant eller mønster, som spillerne aftaler før start. De fire scoresteder består af kurve, spande, hulahop-ringe eller kegler, hvor bolden kan placeres for at score. Der er tale om et spil, hvor man spiller efter fx almindelige partiboldregler eller håndboldregler afhængig af hvilken bold eller genstand man vælger. Man kan med fordel spille uden driblinger, således af der kommer mange afleveringer i spillet og at spillerne nødvendigvis må løbe for hinanden for at være fri til at modtage bolden. Man vælger at spille på tid, til x antal scoringer eller ned fra et givet antal fra start. Hvem kommer først til 0

Variation: Scoring ved at lægge bolden i en hula-hop ring. Scoring ved at lave en studsbold i hula-hop ringen, som gribes af en medspiller. Scoring ved at aflevere til en medspiller på vej ind i ringen. Regel at man max må opholde sig inde i en ring i 3 sekunder. En af de væsentlige pointer for aktiv forsvarsspil er at berøre kurvene /scoringsstederne, idet 'målet' dermed er lukket og holdet må søge at score på en af de andre kurve/spande. Der er netop en kurv/et scoringssted mere end antallet af spillere på holdet, så de må opsøge og løbe for at forsvare og score.

SÅDAN GØR DU:



Spilområde / Placering af scoresteder

Et aftalt område, der ikke nødvendigvis har side- og baglinjer men med mindst fire scoresteder. Mindst fire scoresteder fordelt i en firkant eller mønster, som I aftaler før start.



Regler

Der er tale om et spil, hvor man spiller efter fx almindelige partiboldregler eller håndboldregler afhængig af hvilken bold eller genstand I vælger.



Ingen driblinger

I kan med fordel spille uden driblinger, således at der kommer mange afleveringer i spillet og at I nødvendigvis må løbe for hinanden for at være spilbar til at modtage bolden.



Tid

I kan vælge at spille på tid, til x antal scoringer eller ned fra et givet antal fra start. Hvem kommer først til 0.



Scoring

Der er scoret, når bolden ligger i nettet - uden en modstander holder ved kurven.



Forsvar

En af de væsentlige pointer for aktiv forsvarsspil er at berøre kurvene/scoringsstederne, idet 'målet' dermed er lukket.



Vigtigt!

Der er netop en kurv/et scoringssted mere end antallet af spillere på holdet.