

shuttle kids day

10 badminton gerelateerde spelvormen

Organisatie: de spelers werken eerst de 10 oefeningen af vooraleer ze hun tweede of derde beurt aanvatten om hun score te verbeteren (3 x individueel elke oefening).

In het tweede gedeelte dagen ze telkens iemand anders uit om de spelvormen samen uit te voeren. Dit doen ze voor elke oefening 1x. De begeleiders vullen telkens de scorekaart in. In ronde 1 wordt de beste score behouden.

Sommige opstellingen kunnen voor 2 spelletjes gebruikt worden.
Voor de eenvoud werken we steeds met veelvouden van 3.

1.	<p>Werpen 1:</p> <p>Bollo Smitto: met 3 shuttles proberen om 9 kokers bovenhands omver te gooien op een tafel vanop 3m afstand: eerste ronde individueel (= oefenen = autonomie), dan een ronde per twee (betrokkenheid)</p> <p>Puntenverdeling:</p> <ul style="list-style-type: none">Individueel: minimum 3 kokers omver = 1 punt, 6 kokers = 2 punten, 9 kokers = 3 punten.Per twee: 3 spelletjes tegen elkaar het meeste kokers omver met 3 shuttles: Stand 3-0 = 3 punten voor winnaar, 1 punt voor verliezer. Stand 2-1 = 3 punten voor winnaar, 2 punten voor verliezer.
2.	<p>Behendigheid en wendbaarheid:</p> <p>Slalom tussen kegels: differentieer: -9 mag shuttle op racket, oudere kinderen shuttle hoog houden. Tijdopname 3 toertjes. Shuttle valt op de grond = oprapen en verder doen.</p> <p>Puntenverdeling:</p> <ul style="list-style-type: none">Individueel: bepaal een tijdsindeling voor 1, 2 en 3 punten.Per 2: beste tijd krijgt 3 punten, tweede: verschil is kleiner dan ... seconden = 2 punten, verschil is groter dan ... seconden = 1 punt.
3.	<p>Snelheid:</p> <p>Snelheidsstafette: 4 kegels staan op een rij ongeveer 3 meter uit elkaar. In de tweede kegel steek je een shuttle. De speler heeft een shuttle. De spelers vertrekken aan de eerste kegel en steken hun shuttle in de derde kegel, lopen rond de laatste kegel en nemen in het terugkeren de shuttle van de tweede kegel, lopen rond de eerste kegel en doen zo 3 rondjes. De tijd word opgenomen.</p> <p>Puntenverdeling:</p> <ul style="list-style-type: none">Individueel: bepaal een tijdsindeling voor 1, 2 en 3 punten. (verschillend per leeftijd)Per 2: beste tijd krijgt 3 punten, tweede: verschil is kleiner dan ... seconden = 2 punten, verschil is groter dan ... seconden = 1 punt.
4.	<p>Vangen:</p> <p>Een begeleider geeft negen shuttles aan naar de overzijde van het veld. Hij bepaalt zelf de moeilijkheidsgraad. De kleinste kinderen (-9) vangen met een vanracket. De -11 vangen met de handen. De oudere spelers vangen de shuttle met een gewoon racket.</p> <p>Puntenverdeling:</p> <ul style="list-style-type: none">Individueel: minder dan 4 shuttles vangen = 1 punt, 4 - 6 shuttles = 2 punten, 7 - 9 shuttles = 3 punten.Per twee: om beurt vangen. Wie het meest shuttles gevangen heeft van de 18 aangegeven shuttles wint. Verschil gelijk of kleiner dan 5 = 3 punten voor winnaar, 2 punten voor de verliezer. Verschil groter dan 5 = 1 punt voor de verliezer.

5.	<p>Verre opslag</p> <p>Laat de kinderen 9 shuttles opslaan uit 3 verschillende zones naargelang hun vaardigheid bij de verre opslag. Je kan dit doen door 3 banken langs één kant van het veld te zetten waar de kinderen tussen kunnen staan. Leg langs de ander kant van het net een 18-tal hoepels uit elkaar.</p> <p>Puntenverdeling:</p> <ul style="list-style-type: none"> Individueel: aantal shuttles in de hoepel optellen: 6 of meer = 3 punten, 3 tot 5 = 2 punten, minder dan 3 = 1 punt Per twee: 1 spelletje tegen elkaar: 9 shuttle naar hoepels mikken. Wie het meeste shuttles in de hoepels slaat krijgt 3 punten, is her verschil kleiner dan 3 = 2 punten, is her verschil groter dan 3 = 1 punt.
6.	<p>Werpen 2:</p> <p>Goopetanche: gooi je shuttle 6 keer bovenhands vanop 6 meter zo dicht mogelijk in een getekende zone (of mandje of doos). Maak de doelzone groot genoeg. Gebruik versleten veren shuttles die je kan dichtknijpen om de moeilijkheidsgraad aan te passen. (dichtgeknepen = voor de jongste spelers.)</p> <p>Puntenverdeling: roos of doos: midden = 3 punten, 2 en 1 punten in de randen.</p> <ul style="list-style-type: none"> Individueel: scores optellen: 14-18 = 3 punten, 9-13 = 2 punten, minder dan 9 = 1 punt. Per twee: 3 spelletjes tegen elkaar: 6 x shuttle gooien, wie het meeste punten heeft wint het spel. Stand 3-0 = 3 punten voor winnaar, 1 punt voor verliezer. Stand 2-1 = 3 punten voor winnaar, 2 punten voor verliezer.
7.	<p>Backhand opslag:</p> <p>Mik vanaf 3 meter 6 shuttles naar de roos van in spel 'werpen 2'.</p> <p>Puntenverdeling: zoals hierboven: 1-2-3 punten individueel, dan per 2.</p>
8.	<p>Bowlingbaan</p> <p>Tussen 2 banken staan 9 rackets rechtop. De spelers proberen in 3 rolbeurten met een tennisbal zoveel mogelijk rackets om te gooien. De moeilijkheidsgraad kan aangepast worden door de rackets dichter of verder uit elkaar te plaatsen.</p> <p>Puntenverdeling:</p> <ul style="list-style-type: none"> Individueel: minimum 3 rackets om = 1 punt, 6 rackets = 2 punten, 9 rackets = 3 punten. Per twee: 3 spelletjes tegen elkaar het meeste rackets omver in 3 rolbeurten: Stand 3-0 = 3 punten voor winnaar, 1 punt voor verliezer. Stand 2-1 = 3 punten voor winnaar, 2 punten voor verliezer.
9.	<p>Wedstrijd tegen de topspeler (= begeleider)</p> <p>Speel een korte wedstrijd tegen de topspeler van de club. De wedstrijd eindigt als de topspeler een fout maakt of 7 (9, 11, ...afhankelijk van de beschikbare tijd en aantal spelers) punten haalt. Moeilijkheidsgraad natuurlijk aanpassen naargelang het niveau van de individuele speler.</p> <p>Puntenverdeling: maakt de topspeler een fout dan heb jij 3 punten, heb jij 3 of meer punten gescoord, dan heb je ook 3 punten, heb je 2 gescoord, dan heb je 2 punten, 1 of 0 punten gescoord in de wedstrijd = 1 punt. Geen ronde per twee.</p>
10.	<p>Showtime</p> <p>De jury beslist hoeveel punten je krijgt voor een korte, originele mooie badmintonshow... In de tweede ronde voer je per 2 gelijktijdig je show op.</p> <p>Puntenverdeling:</p> <ul style="list-style-type: none"> Individueel: 1, 2 of 3 punten naar originaliteit en inzet. Per twee: de winnaar 3, de minst originele show 2 punten.