

Workshop Apenkooien - Studiedag basislessen 18 mei 2022

Workshopleider: Jeroen Huikeshoven

Doelen:

1. Een veilige basis aanreiken van het 'besmette' spel Apenkooien
2. Docenten werken zelf een variant uit in kleine groepjes met behulp van aangereikt materiaal

Basis

De kooi bestaat uit een looppad om de kooi, een rivier, een rots, een vlakte, een moeras en een gevangenis.

Looppad:

Het looppad is een pad van ongeveer anderhalve meter breed en de apen mogen zowel linksom als rechtsom bewegen op het pad. Ze mogen er ook getikt worden en ze kunnen elk moment de andere gebieden betreden. Alleen bij de gevangenis is het pad onderbroken. Op het looppad mag je gewoon op de grond bewegen.

Rivier:

De rivier bestaat uit een aantal lianen waarmee de apen van de ene kant van de rivier naar de andere kant kunnen slingeren. De oevers zijn matten of lange matten. Apen mogen een liaan pakken door even in het water te staan. Voor de minder vaardigen is er met tape een looppad door de rivier gemaakt.

Rots:

De rots is een bouwwerk van kasten en trapezoides en is aan de ene kant beveiligd door dikke matten. Aan deze kant mag je er afspringen. Je mag alleen worden getikt op de rots als de apenjager ook op de rots is.

Vlakte:

De vlakte is een plek met een aantal vrijplaatsen (bijv. borrismatjes of stippen). Op deze plekken (bomen) ben je als aap vrij. Er zijn geen regels met betrekking tot deze vrijplaats met uitzondering van de regel dat je in je eentje op een vrijplaats mag staan. Op de vlakte mag je gewoon op de grond bewegen.

Moeras:

In het moeras liggen eilanden (turnmatten) waarop je mag bewegen. Sta je tussen de matten moet je naar de gevangenis.

Gevangenis:

De gevangenis zou het wandrek (achterkant) kunnen zijn. Als er drie apen getikt zijn, is de eerste weer vrij.

Een opbouw

1. Lopen door de kooi met de leerkracht waarbij deze de onderdelen benoemt en de mogelijkheden op de onderdelen toelicht.
2. Vrij spelen in de kooi.
3. Tik spel met sociaal wenselijke tikker (leerkracht is goeie optie)
4. Tik spel met twee tikkers
5. Tik spel met magisch toestel en twee tikkers (als de tikkers over dit toestel gaan is iedereen weer vrij. Er wordt niet gespeeld met drie is teveel en er is een max. tijd afgesproken)
6. Tik spel met variaties door middel van lintjes, stippen en bananen (pittenzakken)

Variaties

De docenten gaan in groepjes van drie of vier variaties bedenken met spullen die ze krijgen.

De onderstaande variaties zijn door hen bedacht en zijn onderstaand gerangschikt.

Ik wens iedereen veel plezier bij het lezen van deze variaties en als je het spel hebt gespeeld zou ik het leuk vinden als je mij een reactie stuurt met je bevindingen. Reacties kun je mailen naar jeroen.huikeshoven@inholland.nl.

1. Variaties met pittenzakken

Variatie A Banaan in de mand (en)

Bananen moeten door de apen naar de mand gebracht worden.

Als alle bananen in één mand liggen, zijn de getikte apen weer vrij.

Mogelijkheid om met meerdere manden te werken om de rovers meer kans te geven.

Als je met banaan getikt wordt, dan lever je de banaan in bij de leerkracht of een hulp.

Variatie B Super Aap Spel

Er zijn meerder kleuren bananen neergelegd in de gevangenis. Als je bent getikt en je gaat het spel in mag je een verlichting kiezen. De keuze welke verlichting is aan de getikte.

Geel: bevrijdingsbanaan -> als je bent getikt lever je deze in bij de leerkracht en hoef je niet direct naar de gevangenis.

Blauw: je mag ook door de rivier rennen in plaats van te slingeren

Groen: je mag door het moeras

Rood: je mag niet door het moeras

Variatie C Mastermind

Verzamelen van bananen en code kraken. Als code is gekraakt hebben apen gewonnen

Variatie D Banaan bevrijd aap

In het veld liggen her en der op veilige plekken bananen. (zou bij vrijplaats kunnen zijn). Een aap kan een banaan pakken en deze, na het klimmen in het wandrek (de gevangenis) door een gat laten vallen en zo een aap bevrijden. Banaan wordt teruggelegd door de aap die het veld weer in gaat en deze mag dan niet worden getikt. In het wandrek mag je niet worden getikt en ook in de zone ervoor niet. Dit om ongelukken te vermijden.

Variatie E Speciale banaan (rood)

Bij het roven en op een bepaalde afgesproken plaats neerleggen van de rode banaan is iedereen die is getikt vrij. Drie is teveel geldt nu niet en er is een beperkte tik tijd (1 – 2 minuten).

Variatie F Bananenwissel

Er zijn twee bananen in het spel. De bananen mogen worden doorgegeven tussen de apen. Gooien is verboden. Als je wordt getikt met de banaan in je hand is het spel gewonnen door de apenjagers. Ook hier geldt een maximale tik tijd. (1 – 2 minuten).

Variatie G Extra leven

Als je een bepaalde kleur banaan (pittenzak) hebt in het begin van het spel hebt, heb je een extra leven. Door de banaan aan de tikker te geven red je je leven. De apenjager brengt de banaan bij de spelleider. Als de apenjager 5 bananen heeft gebracht is het spel ten einde.

2. Variaties met lintjes

Variatie A Superkracht voor de tikker

Oranje: extra tikker

Blauw: tikker mag door het moeras

Groen: 2x rondjes in de gevangenis staan

Variatie B Tikker heeft kleur en je doet buiten de kooi onderstaande bewegingen en mag daarna weer meedoen.

Tikker met oranje lintje : -> ben je getikt: 5 x opdrukken

Tikker met blauwe lintje -> 5 burpees

Tikker met groene lintje: -> 5 sit-ups

Tikker met rode lintje: -> 10 Jumping Jack

Variatie C Bevrijdingslintjes

Variatie waarbij je bevrijdingslintjes hebt:

Als je getikt bent dan ga je naar de oefengrot.

Je kan jezelf bevrijden door een opdracht uit te voeren. Als je de opdracht hebt volbracht leg je die in de bak.

Zijn alle opdrachten afgerond dan mag de tikker een nieuwe tikker kiezen

Voorbeeld opdrachten: 5 x stuiten met basketbal (baloefeningen)

Suggestie: tikker heeft twee kleuren lintjes -> getikte aap mag zelf kiezen welke opdracht hij mag kiezen.

Variatie D Kleurkolom gevangenis

Elke kolom in de gevangenis heeft een kleur. Per kolom kunnen er maximaal twee apen staan die zijn getikt.

Lintjes van de kleuren die corresponderen met de kolommen liggen hier en der verspreid en als deze op een afgesproken plek worden gebracht is de kolom van die kleur weer vrij

3. Variaties met stippen

Variatie A Stip is gevangenis

Als je getikt bent, ga je op een stip staan.

Je komt vrij op verschillende wijzen. Deze spreek je af met de kinderen. Mogelijkheden zijn:

- a. Hand uitsteken en bij high five ben je vrij
- b. Zelfde alleen nu maar paar verlosapen die high five mogen geven

Variatie B Stippen in de gevangenis en stippen in het veld

Als je getikt bent, ga je in de gevangenis op een bepaalde kleur stip staan. Als een vrije aap op een stip in het veld staat en oogcontact met je maakt als je op dezelfde stip staat, steek je beiden bijv. je duim omhoog en is de gevangen aap weer vrij. Kies zelf het moment waarop je weer meedoet aan het spel.

4. Combinatie stippen en lintjes ook voor differentiatie minder vaardig en vaardig geschikt

Variatie A Diagonaal loop

Als je een lintje van een bepaalde kleur naar een stip van diezelfde kleur brengt, is iedereen in de gevangenis vrij.

Variatie B Beperking rivier

Kleur lintje geeft aan bij welke zelfde kleur stip je over mag steken bij de rivier.

Variatie C 4 Superkrachten

Er zijn 4 superkrachten die je kunt kiezen in het spel. Bespreek met de kinderen hoe je de superkrachten kunt inzetten.

Blauw: je mag ook door het moeras lopen

Rood: Je mag apenjager meehelpen

Oranje: Als je iemand tikt komt er een extra tikker

Groen: je doet een extra rondje in de gevangenis

5. Mogelijkheden voor minder- en meer vaardigen

In eerdere varianten tref je allerlei mogelijkheden voor vaardigen en minder vaardigen. Een speciaal spel is bedacht door een van de deelnemers en is het volgende:

Variatie A: Missiespel

- Op het whiteboard staan 10 missies op verschillende niveaus
- Verdeel de klas in 4 groepen. Elke groep kiest een persoon die de missie uitvoert
- Is de missie behaald, krijg gaat een volgende uit je groepje een missie uitvoeren
- Nadenken over hoe de apenjagers een rol hebben in dit spel

Variatie B: BOM en verlossers

Als je bent getikt en je bent de BOM is iedereen vrij. Als de tikkers weten wie de BOM is en wie de verlossers zijn is het spel door hen gewonnen. Vooraf bepaald de spelleider de rollen door tikjes op de schouder te geven. Een tikje ben je de tikker. Twee tikjes de verlosser en drie tikjes de BOM.

Variatie C: Stippenverlichting

Als je een lintje hebt en je staat op een stip van diezelfde kleur ben je vrij. Overleg met kinderen hoe en waarom jullie deze lintjes inzetten.

Variatie D Lintjes punten

Er hangen lintjes in de zaal en deze zijn punten waard. Als jij een lintje pakt en omdoet ben je punten waard voor de tikkers. Als je getikt wordt, zijn die punten voor de tikkers en wordt je niet getikt zijn de punten voor jou.

Veel plezier met het spelen van het allerleukste spel Apenkooi!

Of apeneiland of reis om de wereld of misschien hebben de kinderen nog leuke namen verzonnen...

Jeroen Huikeshoven