

Workshop *Samen spel*

Woensdag 18 mei 2022
Zaal 5

Inhoud:

1. Inleiding a.d.h.v. PPP en beelden
2. Warming-up
3. Klassikale spelen in vakken met kleine groepen
 - A. James Bond
 - B. Allesbal
 - C. Stapelbal
4. Doorschuif iemand is 'm, niemand is 'm
5. Cyclische Chinese muur (indien de tijd dit toelaat)
6. Evaluatie

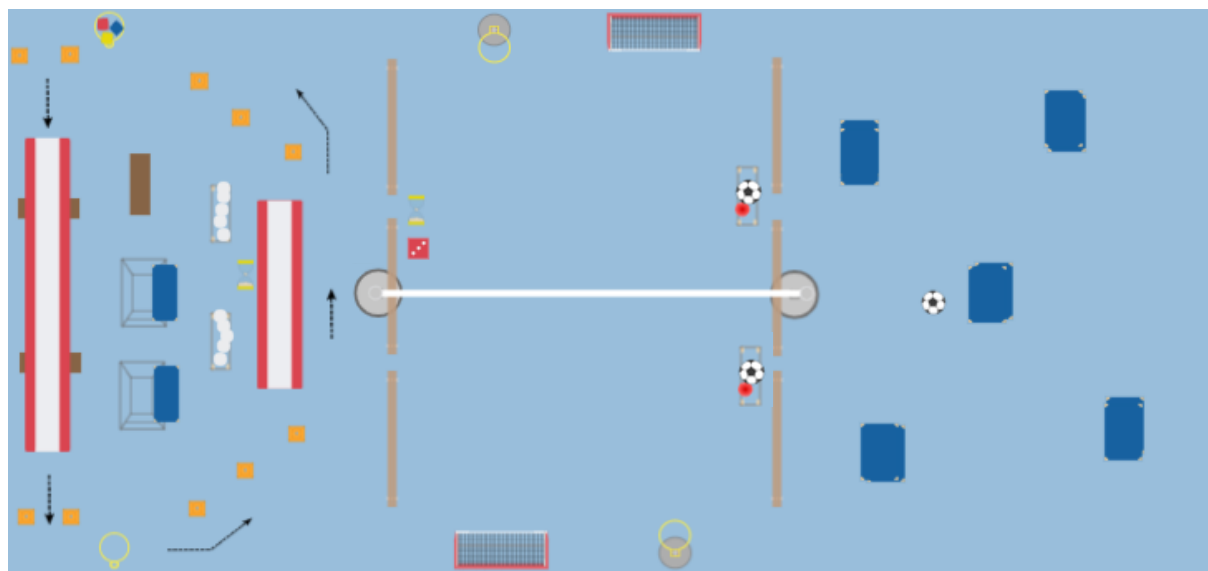
1. Inleiding/theorie

- Goed bewegingsonderwijs
- Wat zijn veel gespeelde klassikale spelen?
- Wat maakt een klassikaal tik- of doelspel zo complex?

2. Warming-up

Op muziek in (2x) 1.5 minuut ervoor zorgen dat de ander warm wordt.

3. Klassikale spelen in vakken met kleine groepen



A. James Bond

B. Allesbal

C. Stapelbal

A. James Bond

De kinderen verdelen in drie groepjes (of zij doen dit zelf)*.

1 groepje start als 'lopers' (zij zijn geheim agent 007)

1 groepje start als 'gooiers' (de boeven)

1 groepje start als 'ballenhalers' voor de gooiers

Zodra de tijd start (gebruik een TimeTeller of zandloper) proberen de 'lopers' zo vaak mogelijk een pittenzakje (zakje diamanten) over de bobbelbaan naar de andere kant te brengen zonder geraakt te worden (kogels). Als dit lukt, dan legt de looper het pittenzakje in de korf, loopt achter de 'gooiers' terug naar het begin en waagt een nieuwe poging. Als de 'loper' wel geraakt wordt, dan doet hij/zij zijn/haar handen in de nek, maakt de route af en probeert het met hetzelfde pittenzakje opnieuw.

Als het tijd is:

- Zakjes tellen en terugbrengen
- Ballen terug in de bak leggen
- Wisselen van taak: Loper → Gooier → Ballenhaler → Loper (Tip: gebruik plaatjes om de wijze van wisselen te verduidelijken)

B. Allesbal

De kinderen worden verdeeld in 2 teams (of zij doen dit zelf)*.

Een kind mag de 'Allesbal dobbelsteen' gooien. Het spel en het aantal deelnemers dat gedubbeld wordt, spelen de kinderen steeds 1 minuut (gebruik een TimeTeller of zandloper). De start gaat als volgt:

1. Dobbelen
2. Timer aanzetten (een vast iemand hiervoor aanwijzen?)
3. Je eigen materialenbak aanraken en (indien nodig) materiaal pakken (rennen!). Gebruik 6 verschillende ballen. In elke bak zitten 3 ballen die horen bij een bepaald spel. Op die manier bepaalt het lot van de dobbelsteen welk team met balbezit start.
4. De muur aan je eigen kant aanraken (iedereen) en het spel beginnen.

Als de tijd om is:

- De gebruikte materialen gaan terug in de bak
- Iedereen neemt weer plaats op de bank
- Indien je met punten wilt spelen, staan hieronder mogelijke manieren om de score bij te houden:
 1. Het winnende team pakt 2 pittenzakjes en bij een gelijkspel 1
 2. Er staan 4 pilonnen recht (Team A) en er liggen 4 pilonnen plat (Team B). Bij winst van Team A mogen zij een liggende pilon recht zetten. Bij winst van Team B leggen zij een rechtopstaande pilon plat. Bij een gelijkspel gebeurt er niets in de stand. De eindscore wordt bepaald door:
 - Er staan meer pilonnen rechtop: Team A heeft gewonnen
 - Er liggen meer pilonnen plat: Team B heeft gewonnen
 - Er staan evenveel pilonnen rechtop als er plat liggen: gelijkspel
- Een nieuw kind gooit de dobbelsteen

C. Stapelbal

Optie 1:

De kinderen worden verdeeld in tweetallen (of zij doen dit zelf) en kiezen een stapel matjes.* Bij een oneven aantal kinderen kan er gekozen worden om 1 kind individueel te laten spelen of om een drietal te vormen.

Ieder team probeert te scoren door de bal voetballend **tegen de zijkant** van een stapel matjes van een ander team te schieten/koppen. Tegelijkertijd moeten ze als een ander team de bal heeft, hun eigen matje(s) verdedigen. Hierbij mag je niet op de matjes staan.

Als er gescoord wordt:

- Het scorende team krijgt een matje van de stapel waar er gescoord is
- Het team waarbij er gescoord is krijgt vervolgens de bal en hervat het spel

Mocht een team op een gegeven moment geen matjes meer hebben, dan hoeven zij niets meer te verdedigen en kunnen alleen maar aanvallen om te proberen weer een matje te winnen.

Het team (of teams) dat aan het eind van de tijd de meeste matjes heeft, heeft gewonnen.

De stapel wordt hoger:

Het wordt bij dit team 'eenvoudiger' om te scoren (meer raakoppervlak).

De stapel wordt lager of is weg:

Het wordt lastiger om bij dit team te scoren (minder raakoppervlak).

Optie 2 (vaardigere groepjes?):

De kinderen worden verdeeld in tweetallen (of zij doen dit zelf) en kiezen een stapel matjes.* Bij een oneven aantal kinderen kan er gekozen worden om 1 kind individueel te laten spelen of om een drietal te vormen.

Ieder team probeert te scoren door de bal voetballend **op de bovenkant** van een stapel matjes van een ander team te schieten/wippen/koppen. Tegelijkertijd moeten ze als een ander team de bal heeft, hun eigen matje(s)/vlak verdedigen. Hierbij mag je niet op de matjes staan.

Als er gescoord wordt:

1. Het team waarbij er gescoord is krijgt een matje erbij van het scorende team
2. Het team waarbij er gescoord is krijgt vervolgens de bal en hervat het spel

Het team (of teams) dat aan het eind van de tijd de minste of geen matjes meer heeft, heeft gewonnen.

De stapel wordt hoger:

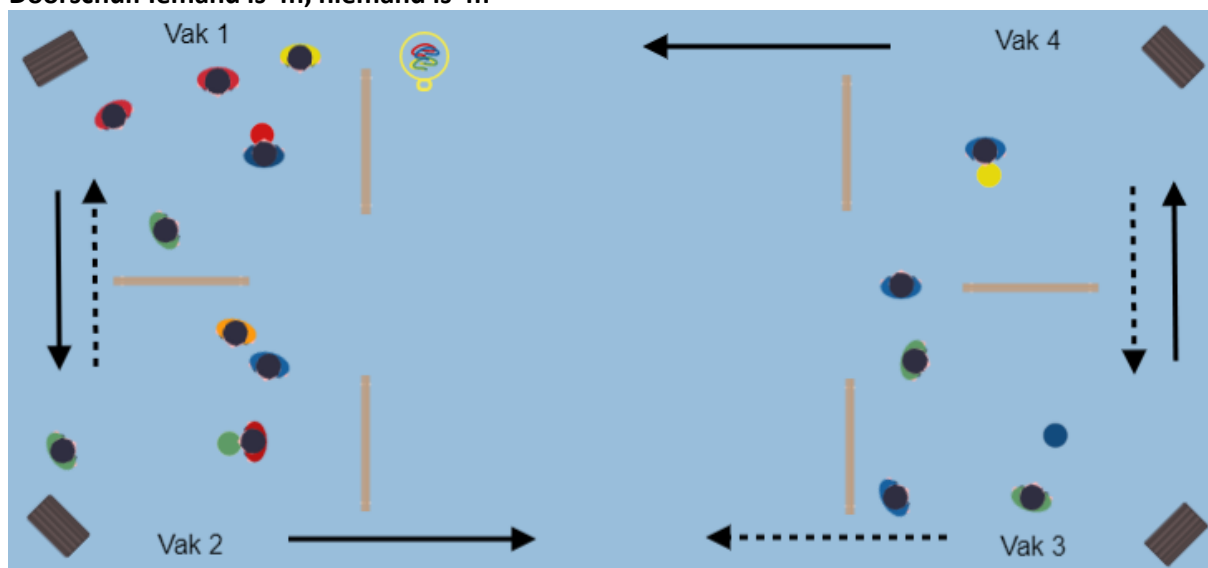
Het is bij dit team lastiger om te scoren

De stapel wordt lager of is weg:

Het wordt gemakkelijker om te scoren. Zeker als de stapel weg is en je al scoort als de bal het met schilderstape gemarkeerde vlak raakt (alle mattenstapels dien je van tevoren rondom te beplakken met schilderstape).

**Maak homogene groepjes op basis van vaardigheid. Bij tik- en doelspelen is het voor kinderen in de meeste gevallen veel leuker en leerzamer als zij in een groepje zitten waarbij het beweegniveau ongeveer gelijk is.*

Doorschuif iemand is 'm, niemand is 'm



Verdeel je klas in willekeurig** 3 groepen en stuur ze per groep naar vak 1, 2 of 3. In elk vak spelen de kinderen het spel *iemand is 'm, niemand is 'm*.

Als je iemand weet af te gooien of het lukt je om een gegooide bal te vangen***, dan verdien je een 'beloning' en mag je 1 vak opschuiven. Degene die is afgegooid of waarvan de bal is gevangen, gaat 1 vak terug (tenzij je in vak 1 staat 😊).

Als het je in vak 4 lukt om iemand af te gooien of om een gegooide bal te vangen, dan ga je weer naar vak 1. Onderweg daar naartoe pak je een lintje uit de bak en doe je deze om.

Met een lintje om:

1. Mag je geen vak meer opschuiven zodra je een gegooide bal weet te vangen
2. Gooi je alleen maar iemand af als de bal tegen zijn/haar benen aankomt

Als het je met een lintje om lukt om in vak 4 iemand af te gooien (tegen de benen) dan ga je opnieuw naar vak 1, pak je een tweede lintje en draag je deze kruislings. Zo is het duidelijk zichtbaar dat je twee lintjes hebt.

Met twee lintjes om:

1. Mag je geen vak meer opschuiven zodra je een gegooide bal weet te vangen
2. Gooi je alleen maar iemand af als de bal tegen zijn/haar benen aankomt
3. Mag je alleen maar gooien met je 'andere' arm/hand

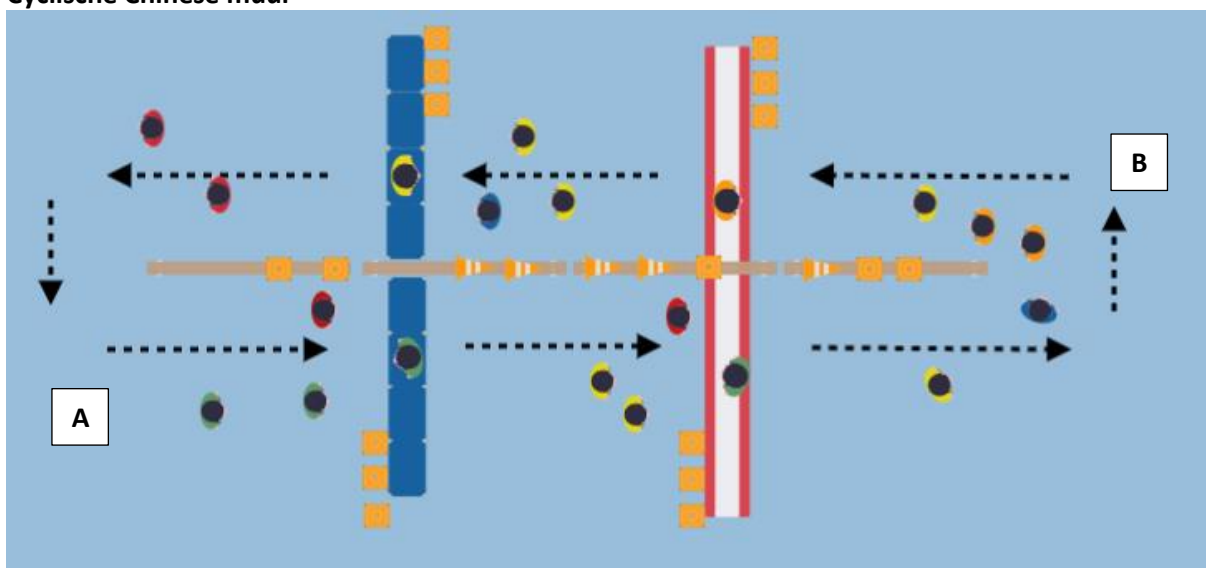
Belangrijke regel:

Mocht je alleen in een vak staan, dan wacht je op het deurmatje in de hoek totdat er iemand bij komt in het vak. Dit maakt de kans kleiner (door de gooiafstand) dat iemand direct bij aankomst wordt afgegooid.

** Je kunt er ook voor kiezen om de minst vaardige kinderen te laten starten in vak 3 en de meest vaardige in vak 1. Op deze manier starten de minder vaardige kinderen al met een voorsprong.

*** Je kunt ook spelen zonder de regel *'Als je gegooide bal wordt gevangen, dan ben je af'*. Deze regel kan er namelijk ook voor zorgen dat kinderen die minder vaardig zijn in gooien/mikken, geen poging meer wagen om iemand af te gooien omdat de kans dan groot is dat de bal gevangen wordt.

Cyclische Chinese muur



Het klassikale overloop tikspel *Chinese muur* kent een aantal nadelen die niet bevorderlijk zijn voor het zelfbeeld, de intensiteit van de activiteit en de autonomie van het kind.



Nadelig voor het zelfbeeld:

Als je snel wordt getikt (vaak de minder vaardige/snelle kinderen) dan wordt je een stukje van de muur. Op dat moment kan iedereen zien dat je al(weer) getikt bent. Het zogenaamde 'etalage effect' is groot.

Nadelig voor de intensiteit:

De kinderen die snel getikt worden hoeven als 'stukje muur' nog maar minimaal te bewegen. Ook de leermomenten voor deze kinderen zijn binnen deze activiteit nu flink afgenomen.

Nadelig voor de autonomie van het kind:

Om ongelukken (botsingen) te voorkomen, bepaalt de leerkracht steeds wanneer er overgelopen mag worden. Kinderen kunnen hierdoor dus veel minder eigen initiatief tonen.

Bij de *Cyclische Chinese muur* speel je ook een klassikaal een overloop tikspel, maar is er van bovenstaande nadelen geen sprake.

Kies 4 'tikers' (wachters) en geef ieder een plek op 1 van de 4 matten (muren). De overige kinderen verdeel je willekeurig in 2 groepen 'lopers.' De ene helft start bij plek A en de andere helft bij plek B. De lopers proberen zonder getikt te worden langs de wachters te komen. Eenmaal aan de andere kant gekomen vervolgen de lopers hun route langs de twee andere 'tikers'.

Als je getikt wordt door een wachter, dan zet je 1 pilon recht. Het kan dus zijn dat je na 1 baan, 2 pilonnen recht moet zetten omdat je door beide wachters getikt bent.

Het spel is afgelopen als alle pilonnen rechtop staan.

Deze vorm is:

- Niet leerkracht gestuurd: kinderen hebben volop ruimte voor eigen initiatieven
- Intensief: niemand is 'af' bij dit spel
- Veilig: kinderen weten (bijna) niet van elkaar hoe vaak ze getikt zijn of hoeveel kinderen ze getikt hebben.

Tip: Als leerkracht heb je invloed op de duur van het spel door 'stiekem' pilonnen rechtop of juist plat te leggen 😊!