

Toolkit VZVB Spelvormen rond fairplay



1. Loop- en zoekspel



10 - 20 min.

Het loop- en zoekspel kan worden gebruikt als **opwarmingsoefening** waarbij kinderen op zoek gaan naar trefwoorden. De lesgever verstopt in de sporthal de letters van 'fairplaykernwoorden'. Alle kinderen gaan lopend op zoek naar de letters. Wanneer een letter gevonden is, legt het kind eerst een kort parcours met opwarmingsoefeningen af. Op het einde van het parcours worden de letters verzameld, waarna het kind op zoek gaat naar nieuwe letters. Elk kernwoord heeft zijn eigen kleur, waardoor de papieren letters per woord eenvoudig met elkaar in verband kunnen worden gebracht. Als alle letters verzameld zijn, laat de lesgever de kinderen zelf de woorden zoeken. Belangrijk bij dit spel is dat de kinderen in hoog tempo letters zoeken en de nadruk ligt eerder op spelplezier en bewegen dan op de technische uitvoering.

Voorbeelden van fairplaykernwoorden:

Respect, aanmoedigen, samen spelen, eerlijkheid, spelregels, rekening houden met elkaar, contact, winnen, verliezen.

Tips:

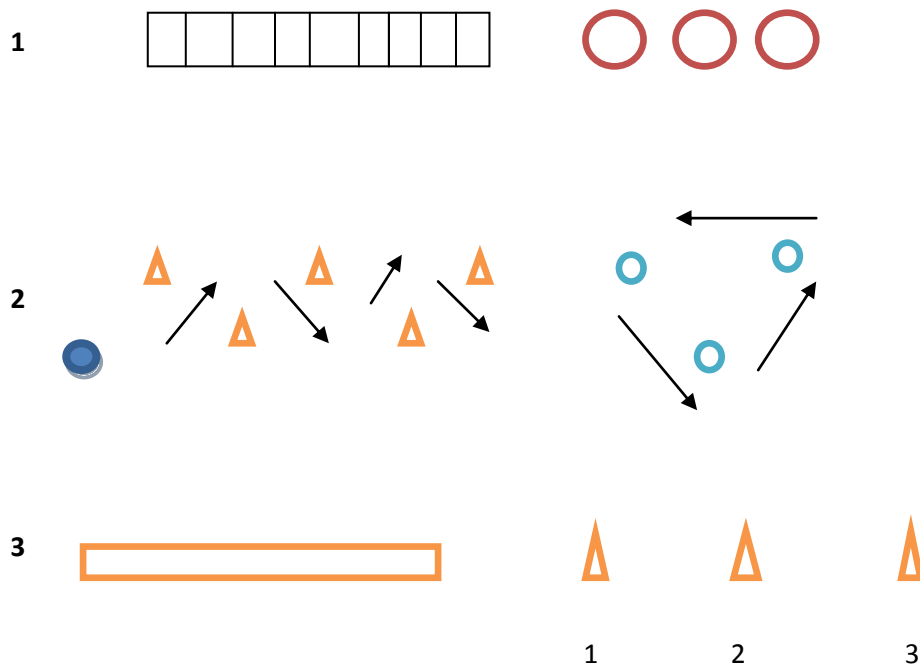
- Hang op het einde van het parcours een wasdraad met wasspelden waar de letters opgespeld kunnen worden.
- Splits het spel duidelijk op in 2 delen waarbij 2 instructies aangegeven worden. Instructie 1: iedereen is letterzoeker – Doel 1: zo veel mogelijk letters verzamelen. Instructie 2: iedereen is woordzoeker – Doel 2: zo veel mogelijk woorden zoeken.
- Zorg voor meerdere en verschillende parcours, zodat niemand stil hoeft te staan. In plaats van 4 keer hetzelfde parcours op te stellen, kan je 2 keer 2 parcours opstellen of zelfs 4 verschillende.
- Als de kinderen te lang moeten zoeken, kan worden overgegaan naar een nieuw bewegingsspel en kan tijdens de rustpauzes verder gezocht worden. Streef naar een goede verhouding van beweging en rust (70% vs. 30%). De woorden moeten pas op het einde van de les samengesteld zijn.



Benodigheden: Verknipte letters van fairplaykernwoorden, Wasdraad met wasspelden, Materiaal parcours

Voorbeeld parcours:

- 1) Loopladder (springen met 2vtn afwisselen met 1 voet, knieën heffen, huppelen, .) + door huppels kruipen.
- 2) Met bal, Slalom tussen kegels, bij potjes kap beweging + drijven naar kant.
- 3) Op bank oef (springen met 1 been afwisselend, springen met benen open en toe, op en af met 2 benen,...) + sprint oefening kegels (sprinten naar kegel 3, achteruit naar kegel 2, sprinten naar kegel 3, achteruit naar kegel 1, sprinten voorbij kegel 3)



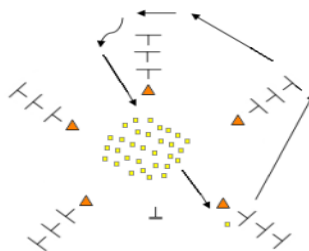
2. Mindmap of uitvindersblad

De mindmap of het uitvindersblad is een combinatie van een **opwarming- en brainstormoefening**. Voorafgaand aan de brainstormoefening wordt een loopspel gespeeld waarbij de kinderen in 5 groepen worden verdeeld en per groep achter 1 kegel plaatsnemen. De 5 kegels staan in een cirkel zoals aangegeven in onderstaande figuur. Centraal zijn post-its op de grond gekleefd. Bij het startsein begint de eerste spelronde en loopt 1 kind per groep in de aangetoonde looprichting 2 kegels verder,

waarna het de cirkel kruist en een post-it meeneemt richting eigen kegel. De volgende leerling wordt aangetikt zoals in estafettevorm, waarna hetzelfde looppatroon wordt herhaald. Wanneer alle post-its verdwenen zijn, moeten de kinderen de post-its die bij hun kegel liggen terug centraal brengen, en wordt de loopbeweging aangepast in 'springen met 2 voeten samen'. In de derde ronde moeten de kinderen zo veel mogelijk post-its bij hun eigen kegel zien te krijgen (idem eerste ronde) maar mogen ze enkel op '1 been springen'. Het team dat de meeste post-its verzameld heeft, wint. Eens de post-its verdeeld zijn over de 5 groepen krijgen de kinderen een balpen per groep en wordt overgegaan naar het brainstormen. Aan de hand van een brainstormblad wordt een thema aangebracht en moeten de kinderen zelf ideeën bedenken rond dit thema. De kinderen schrijven hun ideeën op de post-its en komen ze op het uitvinderblad plakken. De bedoeling is dat de kinderen ook verder nadenken over woorden die al door andere teams werden aan- In opdracht van het Internationaal Centrum voor Ethiek in de Sport (ICES) gebracht en hier ideeën aan koppelen (= verder liften op ideeën). De mindmaps kunnen verschillende lessen na elkaar gebruikt worden.

Tips:

- Plaats de kegels 3-4 meter uit elkaar. Hierdoor wordt de afstand kleiner waardoor kinderen veel korte sprintjes doen maar continu actief blijven.
- Maak een krachtige, scherpe, uitdagende en concrete vraag rond een onbehaaglijke situatie om vele reacties bij de kinderen uit te lokken. Hierbij kunnen actuele voorbeelden worden gebruikt, of een incident dat zich binnen de groep afspeelde. Vb1: Hoe kunnen we 2 ploegen opdelen zodat het spel gelijk opgaat? Vb2: Hoe kunnen we personen met ruzie terug goed laten samen spelen,..
- Stel een streefdoel op van 12 tot 20 ideeën per groepje, met alle groepjes samen 60 tot 100 ideeën.



Benodigheden: 5 kegels, post-its (aantal = 5 keer aantal kinderen), brainstormblad

3. Fairplaybordspel



20 - 60 min.

Het bordspel biedt de kinderen de mogelijkheid om afwisselend 'samen' en 'tegen' elkaar te leren spelen en hieruit te leren. De groep kinderen wordt in duo's verdeeld en per duo wordt een spelbord, dobbelsteen en pion gegeven. De duo's spelen elk afzonderlijk hun spel en na de speluitleg verspreiden de duo's zich in de zaal. Per duo wordt de dobbelsteen geworpen en de pion vooruit geplaatst op het spelbord. Naar gelang de kleur van het vakje, wordt de volgende actie bepaald:

Rood: nadenken over fair play (stellingen over fair play waar kinderen hun mening over kwijt kunnen; vb. Heeft de scheidsrechter altijd gelijk?)

Paars: spel tegen elkaar (vb. blijf zo lang mogelijk staan op de bank, terwijl de lesgever opdrachten geeft.)

Blauw: spel samen met elkaar (vb. doe over de lengte van een mat acrobatische koprollen met 2, waarbij je met jouw handen de voeten van je partner vasthoudt.)

De kaartjes met opdrachten en stellingen liggen per categorie bij de spelverdeler; wanneer de kinderen hun pion verplaatst hebben, komen ze dus bij de spelverdeler een kaartje van hun categorie ophalen. Indien het om een spel tegen of met elkaar gaat (paars, blauw) voeren de kinderen dit zelfstandig uit. Wanneer de kinderen op het rode vakje terechtkomen (nadenken over fair play), komen ze bij de spelverdeler en lezen de stelling voor die op het kaartje staat. Vervolgens proberen ze per duo hier hun mening rond te vormen en speelt de spelverdeler de moderator. Eens de opdracht (spel of stelling) uitgevoerd is, wordt het kaartje teruggebracht en keren de kinderen terug naar hun spelbord om opnieuw te gooien. De nadruk van het spel ligt niet op de finish halen, maar op samen of tegen elkaar spelen.

Tips:

- Plaats al het materiaal op voorhand al in de sportzaal.
- Druk de opdrachten af in de kleur van de categorie. Verknip deze tot kaartjes en plaats op de achterzijde van de opdrachten een duidelijk symbool zodat de categorieën makkelijk herkenbaar zijn.



- Leg de kaartjes van 1 categorie in 1 hoepel leg de 3 hoepels op 2 m uit elkaar. Op deze manier wordt chaos beperkt en kunnen verschillende duo's tegelijkertijd aan het werk.
- Als spelverdeler moet duidelijk aangegeven worden dat de opdrachtenkaartjes na elke opdracht teruggebracht worden.
- Indien iemand niet kan deelnemen aan de sportles, kan deze persoon de rol van de spelverdeler aannemen en de discussiemomenten begeleiden.
- Een extra moeilijkheid om het spel wat te verlengen: de kinderen zijn pas uitgespeeld wanneer ze precies op de finishvlag uitkomen.
- Laat de kinderen zelf nadenken over spelen tegen of met elkaar. Hierdoor kan de lesgever zelf observeren en ideeën opdoen.
- Wanneer in de opdrachten gewerkt wordt met een parcours, neem je hetzelfde materiaal dat al in de opwarming opgesteld werd.

Benodigheden: Verknipte speelkaartjes (samen, tegen, discussiemomenten) van Cd-rom, A4-spelborden (aantal = aantal kinderen/2), Dobbelstenen en pionnen (aantal = aantal kinderen/2), Materiaal voor de opdrachten samen en tegen elkaar (vb. lage balk, springtouwen, matten, kegels, ballen, enz.).

Rood = Fair play stellingen	Paars = Tegen elkaar	Blauw = Met elkaar
-Als je iemand ziet vals spelen moet je jouw medemaat hierop wijzen? -Als je verliest, mag je dit afreageren op de tegenstander? -Mogen de supporters het veld betreden? -Als de scheidsrechter volgens jou een foute beslissing neemt wat doe je dan? - Vind je positieve feedback van de trainer belangrijk?	- Om ter eerst 5x scoren (goede of slechte voet) - Parcours (zie spel 1) om ter snelst - Om ter snelst 10 correcte passen geven - Schaar steen papier -Sprintafstand afleggen -Om ter langst muur zitten - 5keer draaien om een kegel + afstand lopen - Om ter snelst 10x pompen - Om ter langs jongleren met bal	- Samen 1 min jongleren, er moet altijd iemand bezig zijn. -Zorg dat elke muur van de zaal getikt wordt met een bal. - Maak een piramide - 1persoon wordt geblinddoekt, begeleid elkaar - Haasje over rond het veld -Aan elkaar vastgebonden een parcours doen - Door elkaars benen kruipen en zo een rondje rond de zaal



4. Arenaspel



5 min, spel wordt elke 20 of 30 minuten ingelast.

Didactisch is het zeer interessant om geregeld van werkvorm te veranderen, zodat de lessen voor de kinderen nog aangenamer worden. Tijdens het arenaspel leren de kinderen spelen en supporteren. Dit spel kan ingelast worden als onderbreking van de sportles, waarbij met alle kinderen een groot spel wordt gespeeld. Na bijvoorbeeld 20 minuten vindt dit spel plaats, en komen een aantal groepen tegen elkaar in de arena staan. De groepen die niet deelnemen moeten de leerlingen aanmoedigen, omdat dit ook een deel is van de fairplay gedachte. Voorts kunnen ook grote groepsopdrachten worden gegeven, die samen worden uitgevoerd.

Voorbeelden van arenaspelen SAMEN: maak een zo hoog mogelijke piramide, haasje over met zijn allen rond de zaal, verzamel zo veel mogelijk ballen, vind samen een originele wedstrijdvorm of oefenvorm uit, maak een woord met een mensenketting, maak een gedicht over voetbal en fairplay

TEGEN: touwtrekken, zo lang mogelijk stoelzitten, ballenoorlog (2 ploegen, elke ploeg heeft x aantal ballen, gedurende enkele minuten moeten de ploegen proberen zoveel mogelijk ballen naar het terrein van tegenstanders te shotten, na x aantal minuten wordt in elk gedeelte het aantal ballen geteld), kegeloorlog (zelfde maar dan met kegels omver shotten in terrein tegenstander)

Tips:

- Laat de aspecten 'samen' en 'tegen' afwisselend in 1 les voorkomen.
- Het beste effect wordt verkregen wanneer op het einde van de les 1 grote groepsopdracht uitgevoerd wordt.
- Neem geregeld foto's en plaats deze op de website, dit verhoogt de betrokkenheid van de kinderen met de sportles.

Benodigheden: Materiaal afhankelijk van gekozen spel: touw, matten, fototoestel.

