

Kanjer trainingen



ISBN 978-90-77272-29-9



9 789077 272299 >

99 KANJERSPELLETJES

99

KANJERSPELLETJES



Kanjer trainingen



COLOFON

Auteurs:

Wim van 't Westeinde, stichting Sportkanjers
www.sportkanjers.nl

Gerard Weide, Instituut voor Kanjertrainingen
www.kanjertraining.nl

Mmv:

Marcel van der Linden
Tom Lagerweij
Rochdi Yahyaoui
Marcelle Pereboom

Foto's:

Rochdi Yahyaoui
Marcelle Pereboom

Vormgeving en illustraties:

Digitale Klerken, Utrecht
www.klerken.nl

1e druk
ISBN 978 90 772 72 29 9

T (036) 548 94 05
F (036) 532 69 66
E info@kanjertraining.nl
I www.kanjertraining.nl

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, overgenomen of openbaar worden gemaakt zonder schriftelijke toestemming van het Instituut voor Kanjertrainingen B.V. te Almere.

INHOUDSOPGAVE



Voorwoord	6
Inleiding	7
Kanjerafspraken	8
Aan de slag	10
1. Namenleerspel	12
2. Waaiertikkertje	14
3. De Iglo	16
4. Kreeftentikkertje	18
5. 't Sinaasappeltje	20
6. Klim de wereld rond	22
7. Het lelijke eendje	24
8. Rangschikken	26
9. Het matje	28
10. De rivier	30
11. De knoop	32
12. Latjesloop	34
13. De zak	36
14. Toren van bekertjes	38
15. De kruiwagen	40
16. De menselijke toren	42
17. Staartenroof	44
18. Slowmotiontikkertje	46
19. Neurietikkertje	48
20. Overlooptikkertje	50
21. Ganzenrace	52
22. Inktvis	54
23. Om en om spel	56
24. Bankranden	58
25. Teambal-basis	60
26. Wegschoppertje	62
27. Hit the bottle	64
28. 't Wagonnetje	66
29. Cirkelbal	68
30. Iemand is 'm niemand is 'm	70
31. Jagerbal-basisspel	72
32. Jagerbal-drie vakken	74

Inhoudsopgave

33. Jagerbal-team	76
34. Jagerbal-vak leeggoaien	78
35. Trefbal-basispel	80
36. Trefbal-carré	82
37. Trefbal-viervakken	84
38. Strijkplank	86
39. Blindemannetje	88
40. Lopende band	90
41. Kip aan 't spit	92
42. Standbeeld	94
43. Hoepelloop	96
44. De vrije loop	98
45. De kring vangt op	100
46. Doorgevertje	102
47. De vrije val	104
48. Menselijke muur	106
49. Paard en ruiter	108
50. Blinde boeddha	110
51. Bokspringtikkertje	112
52. Omhelstikkertje	114
53. Cirkeltikkertje	116
54. Poortentikkertje	118
55. Slimheidstikkertje	120
56. Sleptouwtikkertje	122
57. De kaasboer en de muizen	124
58. Drie is teveel	126
59. W.C. tikkertje	128
60. Sporthints	130
61. De geheime verlosser	132
62. Zittikkertje	134
63. Bankenvoetbal	136
64. Paaltjesvoetbal	138
65. Stoelvoetbal	140
66. Baldoorgevertje	142
67. Ballenregen	144
68. Chaosdoelenspel - eigen doel	146
69. Landenbal	148



70. Fopbal	150
71. Chaosdoelenspel - eigen en gezamenlijk doel	152
72. Kingen!	154
73. Opbouwend teambal	156
74. Krokodillenbal	158
75. Ratten en raven	160
76. Water en vuur	162
77. Simon zegt	164
78. Inhaalbal	166
79. Lijnenloop	168
80. Televisietikkertje	170
81. Raak aan	172
82. Schootzitten	174
83. De handknoop	176
84. De goede volgorde	178
85. Smijtbal	180
86. Gogo	182
87. Handdoek-volleybal	184
88. Voetbalfloor	186
89. Pionnenroof	188
90. Frisbeegolf	190
91. Neem me mee	192
92. De kortste weg	194
93. De wachter	196
94. De verzameling	198
95. Kickball-basis	200
96. Mexicaans voetbal	202
97. Wie zit het snelst	204
98. Draai hem rond	206
99. Pak aan	208

Voorwoord

Bewegen, spelen en sporten is leuk om te doen en belangrijk voor kinderen. Gezondheid en motorische ontwikkeling worden gestimuleerd. Maar sport en spel draagt ook bij aan de sociaal-emotionele ontwikkeling.

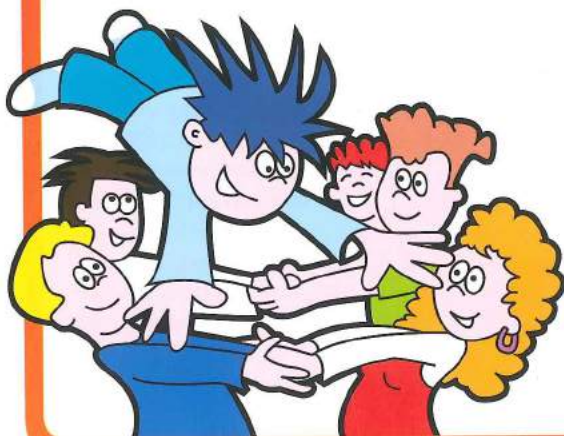
In nauwe samenwerking hebben het Instituut voor Kanjertraining en de stichting Sportkanjers dit boekje met 99 kanjerspelletjes samengesteld.

We hopen dat dit boekje iedere sporttrainer, pedagogisch medewerker en docent inspireert om nog meer uit sport en spel te halen.

Met dank aan iedereen die een bijdrage heeft geleverd aan de totstandkoming van dit prachtige boekje.

Wim van 't Westeinde
Stichting Sportkanjers

Gerard Weide
Instituut voor Kanjertrainingen



Inleiding



De Kanjertraining richt zich op het stimuleren van sociaal gedrag, emotioneel welbevinden en het verminderen van depressie en gedragsproblemen bij kinderen. Waar kinderen in groepen samenkomen zoals in de sport en in het onderwijs, is er een extra doel, namelijk het scheppen van een veilige sfeer in de groep.

Met de 99 Kanjerspelletjes uit dit boek ervaren kinderen spelmogelijkheden en leren ze op een positieve manier met elkaar om te gaan. Bovendien leren de kinderen verantwoordelijkheid te nemen voor elkaar. De spelletjes zijn onder andere geschikt voor het onderwijs, de sport en de buitenschoolse/tussenschoolse opvang.

De Kanjerspelletjes zijn vooral leuk om te doen. Daarnaast geeft het de spelleider de gelegenheid extra aandacht te vestigen op sociale vaardigheden. Er kan bij ieder spelletje een verwijzing worden gemaakt naar de Kanjerafspraken. Op die manier kan de spelleider de kinderen bewust maken van hun sportgedrag.



Kanjerafspraken

WE VERTROUWEN
ELKAAR



WE HELPEN
ELKAAR



NIEMAND SPEELT DE BAAS



NIEMAND LACHT UIT



NIEMAND DOET ZIELIG

WE VERTROUWEN
ELKAAR



WE HELPEN
ELKAAR



WE WERKEN
SAMEN



WE HEBBEN PLEZIER

WE
DOEN MEE



1 Namenleerspel

KANJERAFSPRAAK: We werken samen

KANJERWAARDE: Kennismaken

TOELICHTING

Het doel van dit spel is dat kinderen elkaars namen leren kennen. Alle kinderen vormen een kring. De spelleider wijst een tikker aan (die staat in het midden van de kring). De spelleider wijst daarna een kind uit de kring aan die het spel start met het roepen van een naam van één van de kinderen. De tikker houdt de bal vast en probeert met de bal het kind waarvan de naam is geroepen te tikken. Om te voorkomen dat je wordt getikt, roep je snel de naam van een ander kind. De tikker probeert vervolgens dat kind te tikken. Wanneer de tikker iemand op tijd tikt, wisselen de rollen.

BENODIGDHEDEN

- Foambal

AANDACHTSPUNTEN

Als de kinderen elkaar beter kennen zal het moeilijker worden iemand te tikken. Voeg dan de regel toe dat er ook mag worden afgegooid (laag gooien). De kinderen in de kring moeten dan sneller een andere naam noemen. Kinderen die worden geraakt nadat ze een andere naam hebben genoemd zijn niet af. Plezier staat hoog in het vaandel. Probeer direct een prettige en veilige omgeving te creëren. Er kunnen extra regels worden toegevoegd zoals: niet de persoon naast je noemen; jongen moet een meisjesnaam roepen en andersom, etc.



SPORTKANJERMOMENT

Oprechte interesse in een ander begint met het onthouden van iemands naam. De spelleider kan extra aandacht vestigen op de manier waarop een kind de eigen naam noemt of die van een ander. Spreek je eigen naam en die van een ander duidelijk uit. Laat horen dat je trots bent op jouw naam.



2 Waaiertikkertje

KANJERAFSPRAAK: We helpen elkaar

KANJERWAARDE: Durf elkaar vast te houden

TOELICHTING

Bij dit spel is samenwerking belangrijk! Twee kinderen geven elkaar een hand. Dit tweetal is de tikker. De tikkers proberen zo snel mogelijk iedereen met hun vrije hand te tikken. Wanneer een kind wordt getikt sluit deze zich aan bij de tikkers. Zo wordt de slinger steeds langer en langer.

BENODIGDHEDEN

- Lintjes (eventueel)

AANDACHTSPUNTEN

Wanneer de slinger is gebroken op het moment van tikken, telt het tikken niet. Als de kinderen elkaar geen handen durven geven kunt u een hulpmiddel gebruiken. Bijvoorbeeld een lintje dat ze aan beide kanten vast houden. Nu werken ze toch samen zonder direct contact. Er kan met een tijdslimiet worden gespeeld. Welk tikkerskoppel werkt het beste samen?



SPORTKANJERMOMENT

Dit spelletje vereist samenwerking tussen de kinderen. Als de ketting snel breekt, wijst de spelleider een 'baas' aan die bepaalt welke kant wordt opgelopen. Laat kinderen wisselend 'baas' en volger zijn. Met dit spel heeft u als spelleider de mogelijkheid de kinderen die de neiging hebben zich terug te trekken, meer op de voorgrond te plaatsen. De moeite die kinderen kunnen hebben in het volgen of het aansturen (baas) bespreekt u.



3 De iglo

KANJERAFSPRAAK: We werken samen, we hebben plezier

KANJERWAARDE: Zelfbeheersing

TOELICHTING

Dit spel is een groepsactiviteit waarbij iedereen moet samenwerken. De kinderen vormen een kring om de parachute heen en pakken deze met beide handen vast.

Met de parachute kunnen verschillende spelletjes worden gedaan;

- Maak een iglo; wapper de parachute omhoog en trek deze op zijn hoogste punt over je heen en daarna onder je billen. Ga snel op de rand van de parachute zitten.
- Boots de zee na door grote en kleine golven te wapperen. Leg een bal op de parachute, deze fungeert als boot op de golven.
- Positie wissel, geef de kinderen verschillende nummers. Op commando wisselen de spelers met het zelfde nummer van positie. De andere kinderen houden de parachute in de lucht.

BENODIGDHEDEN

- Parachute of een groot zeil
- Bal

AANDACHTSPUNTEN

Help mee door de handelingen te structureren en verbaal te begeleiden. Bij het maken van golven kunnen kinderen erg overenthousiast worden, probeer de 'rust' er in te houden. Om een mooie hoge iglo te krijgen is het aan te bevelen om de kinderen eerst een aantal passen naar het midden te laten doen voordat iedereen gaat zitten. De iglo wordt hoger, waardoor het langer duurt voordat hij inzakt. Vertel in de iglo een verhaal of stel een vraag aan de kinderen.



SPORTKANJERMOMENT

Bij deze activiteit is samenwerken vereist. Er moet tegelijk worden gewapperd voor het leukste resultaat. Bespreek dit met de kinderen. Het is voor kinderen spannend om te ervaren dat een simpel commando tot nieuwe groepsresultaten leidt. Geef kinderen om de beurt de gelegenheid zelf een commando te geven. Vooral stille kinderen halen hier veel plezier uit.



4 Kreeftentikkertje

KANJERAFSPRAAK: We vertrouwen elkaar, we helpen elkaar

KANJERWAARDE: Respect voor elkaar

TOELICHTING

Bij dit tikspel is er één tikker die andere kinderen probeert te tikken. Zodra iemand getikt is wordt hij een 'kreeft' en gaat op handen en voeten lopen. De buik moet hierbij naar boven gericht zijn. De kreeft mag ook proberen de kinderen die nog geen kreeft zijn te tikken. Uiteindelijk zal er één kind over blijven. Dit kind heeft gewonnen en mag zelf de tikker worden. De kreeften mogen niet gaan staan.

BENODIGDHEDEN

- Lintjes en genoeg ruimte

AANDACHTSPUNTEN

Bij een klein speelveld willen de tikkers en lopers nogal eens over de kreeften heen springen. Dit kan gevaarlijk zijn. Van tevoren duidelijk aangegeven dat er niet mag worden gesprongen. De kinderen mogen elkaar niet laten struikelen. De afmetingen van het speelveld moeten niet te groot of te klein zijn. Niet te groot omdat de kreeften dan geen kans hebben om iemand te tikken. En niet te klein, omdat de lopers dan onvoldoende mogelijkheden hebben te ontkomen.



SPORTKANJERMOMENT

Als de spelregels niet worden gehanteerd, dan leidt dit tot vervelende situaties. Kinderen moeten op elkaar kunnen vertrouwen. Wordt een regel overtreden dan bespreekt de speelleider rustig wat het belang is van de regels. Wordt volgens de spelregels gewerkt, dan zal dit het wederzijds respect en vertrouwen stimuleren. De speelleider vertelt dat de kans op succes het grootst is, als wordt samengewerkt. Stimuleer dit! Laat iemand beslissen wie er wordt gepakt. Die is 'de baas' van het spelletje! Dat geeft u een mooie kans om het verschil tussen 'de baas zijn' en 'de baas spelen' te laten zien.



5 't Sinaasappeltje

KANJERAFSPRAAK: We vertrouwen elkaar, we helpen elkaar, we werken samen

KANJERWAARDE: Lijfelijk contact op een positieve manier

TOELICHTING

Bij dit spel moet is samenwerken essentieel! De kinderen vormen tweetallen en zoeken een plek met voldoende ruimte. Als tweetal heb je één bal. De kinderen staan tegenover elkaar en klemmen de bal tussen de buiken. Ze proberen het parcours te lopen, zonder de bal te laten vallen of vast te pakken met hun handen.

Andere opdrachten zijn;

- Klem met je rug, haak je armen in, en probeer te gaan zitten en weer te gaan staan zonder de bal te laten vallen.
- Varieer de plaats waar je de bal klemt met bijvoorbeeld: voorhoofd, heupen etc.

BENODIGDHEDEN

- Ballonnen
- Sinaasappel
- Foamballen

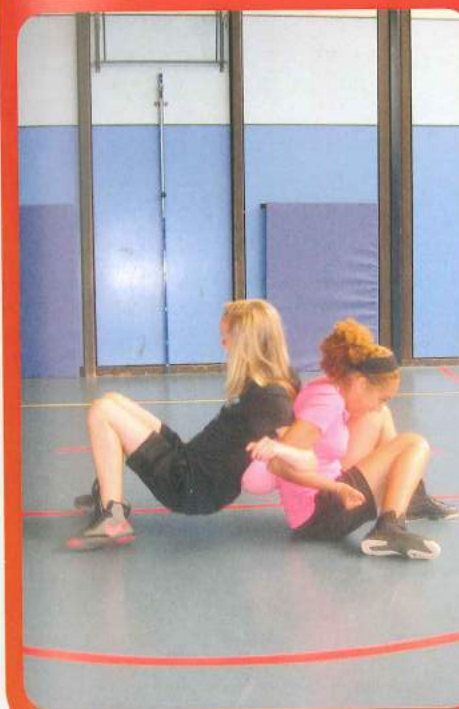
AANDACHTSPUNTEN

Let er op dat de kinderen de bal niet met de handen aanraken. Gebruik verschillende ballen, dit maakt het uitdagend en je kunt goed de verschillende niveaus helpen.



SPORTKANJERMOMENT

Samenwerken is essentieel bij deze oefening! Er moet een duidelijke structuur en methode zijn. Hier moeten de kinderen samen achterkomen. Gaat de oefening fout dan gaat het samen fout. De kinderen moeten hiermee omgaan zonder ruzie te maken. Door een derde erbij te betrekken wordt het samenwerken makkelijker. Als een 'coach' geeft hij het tweetal aanwijzingen.



6 Klim de wereld rond

KANJERAFSPRAAK: We vertrouwen elkaar, we helpen elkaar

KANJERWAARDE: Lijfelijk contact op een positieve manier

TOELICHTING

Bij dit spel is samenwerking nodig maar moet je ook je spierballen gebruiken! De kinderen vormen tweetallen. Eén van de twee gaat stevig staan. De knieën gebogen en de armen wijd. De ander klimt op de rug en probeert zonder de grond te raken een rondje te klimmen om de staander heen. Van rug naar buik en terug naar de rug. De staander mag de klimmer helpen. De rollen worden afgewisseld.

BENODIGDHEDEN

- er zijn geen materialen nodig

AANDACHTSPUNTEN

Let erop dat de kinderen stevig staan en geef eventueel aanwijzingen over de houding. Laat de kinderen in eerste instantie zelf tweetallen maken, wanneer de kinderen erachter komen dat het spel niet lukt, kunnen er opnieuw tweetallen gemaakt worden. Controleer of de kinderen de grond niet gebruiken.



SPORTKANJERMOMENT

Vertrouwen speelt een essentiële rol in dit spel. Het is niet vanzelfsprekend dat kinderen zo dicht bij elkaar op de 'huid' zitten. Als spelleider laat u bevriende kinderen in tweetallen samenwerken. Later kunt u variëren. Dit is een spelletje dat verschillend gedrag zal laten zien en daardoor geschikt is om het gedrag ten opzichte van elkaar bespreekbaar te maken.



7 Het lelijke eendje

KANJERAFSPRAAK: We helpen elkaar, niemand doet zielig

KANJERWAARDE: Je hoort erbij

TOELICHTING

Bij dit spel gaat het om non-verbale communicatie! Ieder kind uit de groep krijgt een gekleurde sticker op het voorhoofd geplakt door de spelleider. Deze sticker mogen de kinderen zelf niet zien! De kinderen moeten nu groepjes vormen met kinderen met dezelfde kleur sticker. Er mag NIET gesproken worden. Dit spelletje is leuk om te doen en geeft veel gespreksstof voor de nabespreking.

BENODIGDHEDEN

- Zelfklevende stickers met verschillende kleuren.

AANDACHTSPUNTEN

De vragen voor de nabespreking zijn:

- Hoe voelde jij je toen je iemand vond met de zelfde kleur sticker?
- Hoe voelde jij je toen bleek dat niemand jouw kleur sticker had?
- Heb je andere kinderen nodig om te weten waar je bij hoort?
- Wie heeft geholpen bij het vinden van kinderen met dezelfde kleur sticker?



SPORTKANJERMOMENT

Door dit spelletje kan de link gelegd worden naar pestgedrag. Een kind dat alleen overblijft zal zich onprettig en eenzaam voelen. Kinderen kunnen snel andere kinderen uitsluiten omdat ze zogenaamd anders zijn. Dit spel stelt de spelleider in de gelegenheid om 'eenzaamheid', 'samenwerken' en 'erbij horen' bespreekbaar te maken.



8 Rangschikken

KANJERAFSPRAAK: We vertrouwen elkaar, we helpen elkaar, we werken samen

KANJERWAARDE: Lijfelijk contact op een positieve manier

TOELICHTING

Alle kinderen staan naast elkaar op de bank. De spelleider geeft opdrachten die uitgevoerd moeten worden zonder de bank te verlaten. Voorbeelden van opdrachten:

- Ga op lengte staan.
- Ga op alfabetische volgorde staan (op basis van voornamen)
- Ga op volgorde van je kleur ogen staan (bijvoorbeeld lichtste ogen eerst)
- Ga op volgorde van leeftijd staan.

BENODIGDHEDEN

- Twee banken (bij een grote groep meer banken).

AANDACHTSPUNTEN

De kinderen mogen de grond niet raken. Mogelijke extra opdracht: Je mag niet met elkaar praten.



SPORTKANJERMOMENT

Kinderen zijn niet altijd gewend om lijfelijk contact te maken. Dit is voor veel kinderen een groot probleem. Met deze oefening moet je elkaar aanraken. Om de opdrachten uit te voeren is samenwerking noodzakelijk. Als niemand de leiding neemt lukt het ook niet. Er zijn 'leiders' en 'volgers' nodig. De afspraak dat een oefening zonder te praten uitgevoerd moet worden, 'dwingt' kinderen om nog nadrukkelijker op elkaar te letten.



9 Het matje

KANJERAFSPRAAK: We vertrouwen elkaar, we helpen elkaar, we werken samen

KANJERWAARDE: Lijfelijk contact op een positieve manier

TOELICHTING

De kinderen staan in tweetallen op een matje. Het doel is om het matje om te draaien, zonder dat één van de twee de grond raakt.

Aanpassingen:

- Vorm geen tweetallen maar maak grotere groepjes.
- Er kan ook een deken of een stuk karton gebruikt worden.
- Eén van de kinderen kan naast de mat te gaan staan om aanwijzingen te geven.

BENODIGDHEDEN

- Een matje, deken of een stuk karton

AANDACHTSPUNTEN

Geef kleine aanwijzingen waardoor kinderen uiteindelijk zelf met een oplossing komen. De oplossing is dat de kinderen dicht tegen elkaar aan op een puntje van de mat gaan staan. Daardoor is het mogelijk de mat voor een deel te draaien. Daarna gaan ze samen op het omgedraaide deel staan en leggen de mat weer goed.



SPORTKANJERMOMENT

Om dit spelletje goed uit te voeren is het noodzakelijk dat kinderen dicht bij elkaar willen staan. Ze moeten elkaar vasthouden zodat niemand van de mat valt en de grond raakt. Samenwerken en elkaar vertrouwen zijn de belangrijkste ingrediënten die met de kinderen ook nabesproken kunnen worden.



10 De rivier



KANJERAFSPRAAK: We vertrouwen elkaar, we helpen elkaar, we werken samen

KANJERWAARDE: Lijfelijk contact op een positieve manier

TOELICHTING

Bij dit spel ligt er een denkbeeldige rivier in de zaal. Er worden twee of meer teams gevormd. Ieder team heeft één blok meer dan het aantal teamleden. De teams moeten met behulp van de blokken als eerste de overkant proberen te bereiken. Het 'water' mag niet worden geraakt! Wanneer een teamlid het water raakt moet dit team opnieuw beginnen. Extra toevoegingen:

- Plaats obstakels in de rivier die niet of juist wel geraakt mogen worden.
- De kinderen mogen op elkaars rug zitten.

BENODIGDHEDEN

- Blokken
- Andere hulpmiddelen zoals kasten, hoepels, touwen

AANDACHTSPUNTEN

De denkbeeldige rivier mag niet worden geraakt. Als je uitgaat van een groep van drie kinderen heb je vier blokken per groep nodig.

SPORTKANJERMOMENT

De opdracht vooraf is dat de kinderen twee minuten de tijd krijgen om een plan van aanpak te verzinnen. Observeer goed wie de leiding neemt, en probeer later de rollen om te draaien. Evalueer na het spel deze aspecten en speel het spel opnieuw met een nieuwe rolverdeling.



11 De knoop

KANJERAFSPRAAK: We helpen elkaar, we werken samen

KANJERWAARDE: Goed luisteren

TOELICHTING

Bij dit spel hangt er een touw om een boom. Alle kinderen hebben het uiteinde van het touw vast. Ze moeten door middel van samen te werken een knoop in het touw maken, tussen de boom en de eerste persoon. Alle kinderen moeten constant het touw met minimaal één hand vasthouden.

BENODIGDHEDEN

- Lang touw

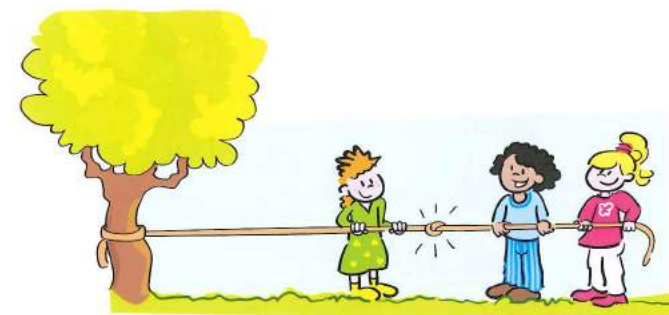
AANDACHTSPUNTEN

Het touw moet constant met minimaal één hand door ieder kind vast worden gehouden. Let erop dat niemand vast komt te zitten in het touw!



SPORTKANJERMOMENT

Als het maken van de knoop moeizaam gaat, kan er een kind worden aangewezen, die de rol van leider vervult en daarom niet meedoet aan het spel. Op deze manier kan het spel toch een succes worden. Bespreek wat de verschillen waren en of het beter ging met een leider of juist niet.



12 Latjesloop

KANJERAFSPRAAK: We werken samen, we hebben plezier, we doen mee

KANJERWAARDE: Rekening houden met elkaar

TOELICHTING

Bij dit spel is synchroon lopen heel belangrijk! Er worden meerdere teams gevormd. Ieder team neemt plaats op een paar skilatten. Alle teams staan achter de lijn en op het startsein begint de race. Het eerste team dat de overkant bereikt wint.

BENODIGDHEDEN

- Vier skilatten met touwtjes eraan bevestigd

AANDACHTSPUNTEN

De kinderen kunnen als hulpmiddel hardop "Links-rechts" roepen. Geef als tip dat het sneller gaat wanneer er niet te grote stappen worden gemaakt.



SPORTKANJERMOMENT

Bij dit spel is het belangrijk dat de kinderen samenwerken en naar elkaar luisteren. Om te kunnen winnen moet er op het zelfde tempo worden gelopen. Begeleid de kinderen hier verbaal in! Of wijs een kind aan dat deze taak op zich neemt. Bespreek het gedrag van kinderen die niet mee willen doen.



13 De zak

KANJERAFSPRAAK: We werken samen, we hebben plezier, niemand lacht uit, niemand doet zielig

KANJERWAARDE: Rekening houden met elkaar, afstemming

TOELICHTING

Bij dit spel is timing heel belangrijk! Er worden twee of meer teams met drie kinderen gevormd. Ieder team heeft één zak. Het is de bedoeling dat twee kinderen van het team op de zak staan en de ander de zak met zijn handen vastpakt. Ieder team begint achter de lijn en op teken van de spelleider start de race. De twee kinderen die op de zak staan moeten springen en de derde schuift steeds de zak naar voren. Op deze manier probeer je met je team z.s.m. de overkant te bereiken. De twee kinderen die op de zak staan mogen de grond niet raken! Maak het moeilijker door het team te vergroten. Je kunt een parcours van pionnen maken.

BENODIGDHEDEN

- Een aantal zakken (misschien een rol vuilniszakken)
- Een groot zeil
- Handdoeken

AANDACHTSPUNTEN

De kinderen mogen de grond niet raken. Bij het raken van de grond wordt opnieuw begonnen door dit team. Let erop dat de veiligheid is gewaarborgd. Te vroeg en te hard aan de zak trekken kan gevaarlijk zijn omdat kinderen achterover kunnen vallen.



SPORTKANJERMOMENT

Geef het startsein en observeer hoe het spel verloopt. Zijn er teams waar goed wordt samengewerkt, of juist niet? Discussieer met de teams waarom het niet goed loopt en hoe dit beter zou kunnen. Geef de oplossing; jullie kunnen ervoor kiezen iemand de leiding te geven en heel goed samen te werken.



14 Toren van Bekertjes

KANJERAFSPRAAK: Niemand speelt de baas, we helpen elkaar

KANJERWAARDE: Zelfbeheersing, afstemming

TOELICHTING

Er worden twee of meer teams gemaakt. Ieder team krijgt een aantal bekertjes en zoekt een plek met voldoende ruimte. Het de bedoeling om een zo hoog mogelijke toren van bekertjes te maken. Het team dat de hoogste toren heeft gemaakt, wint.

BENODIGDHEDEN

- Genoeg bekertjes
- Tafels of een vloer waar de bekertjes op neergezet kunnen worden

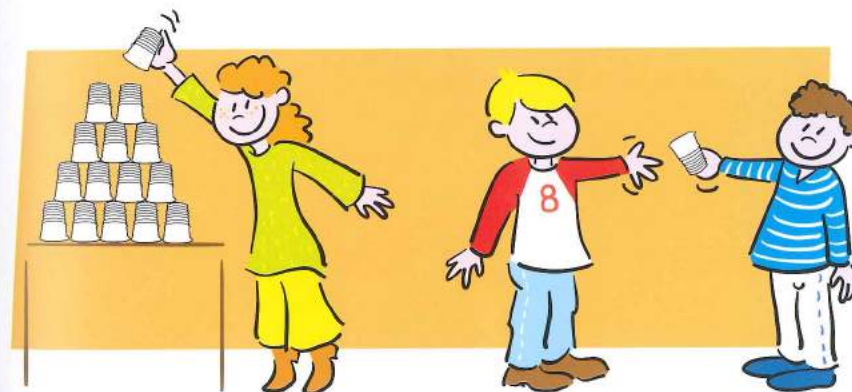
AANDACHTSPUNTEN

Geef aan dat de kinderen voorzichtig doen met de bekertjes, gaan ze kapot dan krijg je als team geen nieuwe bekertjes. Ieder team moet evenveel leden hebben.



SPORTKANJERMOMENT

Door goed samen te werken heb je de meeste kansen. Laat kinderen bepalen welke rolverdeling ze maken. Wie bepaalt het tempo, wie plaatst de bekertjes, wie bepaalt hoe het bouwwerk eruit komt te zien. Bepreek het spel en gebruik de sleutelwoorden: samenwerken, vertrouwen en geduld. Wat hebben deze aspecten voor invloed op het resultaat van dit spel?



15 De kruiwagen

KANJERAFSPRAAK: We vertrouwen elkaar, we helpen elkaar, we werken samen, we hebben plezier, we doen mee

KANJERWAARDE: Lijfelijk contact op een positieve manier

TOELICHTING

Bij dit spel werken kinderen in tweetallen samen. De ene is de drager en de andere is de 'kruiwagen'. De kruiwagen loopt op zijn handen terwijl de drager de voeten vasthoudt. Het team dat het snelst aan de overkant komt is winnaar.

BENODIGDHEDEN

- Geen materialen nodig

AANDACHTSPUNTEN

Let op veiligheid. De kruiwagen bepaalt het tempo. Wil de drager te snel lopen en wordt de kruiwagen teveel geduwd kan het een gevaarlijke situatie opleveren. De drager houdt de kruiwagen vast net iets boven de knieën. Dus niet aan de enkels!



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om samenwerken en vertrouwen. Door goed op elkaar ingespeeld te zijn wordt het beste resultaat behaald. Drager en kruiwagen hebben continu overleg. Bespreek in de evaluaties de wijze waarop de tweetallen met elkaar overleggen. Het kind dat de kruiwagen uitbeeldt, bepaalt hoe snel de opdracht kan worden uitgevoerd en hoe lang het spel kan worden volgehouden. Immers dit spel vraagt veel kracht van vooral de leerling die de positie van de kruiwagen inneemt. De drager moet dus niet verder gaan als het niet meer gaat!



16 De menselijke toren

KANJERAFSPRAAK: We vertrouwen elkaar, we helpen elkaar, we werken samen, we hebben plezier, we doen mee

KANJERWAARDE: Lijfelijk contact op een positieve manier

TOELICHTING

Kinderen bouwen samen een menselijke toren. Drie kinderen zitten op handen en knieën naast elkaar. Zij vormen het fundament. Twee kinderen vormen de tweede laag, ze gaan voorzichtig op handen en knieën op de rug van het fundament zitten. De toren wordt afgemaakt met één kind bovenop de tweede laag.

BENODIGDHEDEN

- Valmatten
- Kast

AANDACHTSPUNTEN

Let op de veiligheid! Het spel wordt gespeeld in alle rust. Vertel de kinderen dat ze stevig gaan zitten (bolle rug). De kinderen die de tweede en derde laag vormen plaatsen hun handen en knieën in het verlengde van de handen en knieën van de kinderen in de laag eronder. Varieer met meerdere en andere 'bouwwerken'. Vraag de kinderen naar meer mogelijkheden.
Tip: Het is handig als u een kast achter de kinderen plaatst. Vanaf de kast kunnen kinderen makkelijker de derde laag vormen.



SPORTKANJERMOMENT

In dit spel gaat het om vertrouwen en samenwerken. Vraag om een rustige werksfeer. Er is geen ruimte voor balorigheid. Geef veel verantwoordelijkheid aan de groep. Het gaat niet om het eindresultaat, het gaat om het proces om het resultaat te bereiken. Dit spel is geschikt om kinderen zelfstandig in meerdere groepjes te laten werken.



17 Staartenroof

KANJERAFSPRAAK: We werken samen, we hebben plezier

KANJERWAARDE: We spelen fair

TOELICHTING

Dit spel kan worden gespeeld met een groot aantal kinderen. Alle lopers hebben een 'staart' (een lintje) dat door een jager moet worden geroofd. Winnaar is degene die de meeste staarten in de afgesproken tijd heeft geroofd. De kinderen zonder staart blijven meedoen. Zo wordt het voor de jager moeilijker de linten te vinden.

BENODIGDHEDEN

- Lintjes
- Begrensd speelveld

AANDACHTSPUNTEN

Werk met een begrensd speelveld. De lopers proberen de rover altijd aan de voorkant te houden. De rover probeert met schijnbewegingen een kans te creëren om de staart te roven. Varieer door meerdere rovers te laten spelen.



SPORTKANJERMOMENT

In dit spelletje gaat het om samenwerking, maar ook om slimheid en snelheid. Iedereen speelt voor zichzelf. Om je staart niet te laten roven houd je de rover voor je. Je wilt je 'vijand' in de ogen zien. Wordt het spel gespeeld met meerdere rovers dan kunnen de lopers samenwerken. Ze staan bijvoorbeeld rond een loper die zijn staart nog niet kwijt is.



18 SLOWMOTION TIKKERTJE

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier, we doen mee

KANJERWAARDE: Zelfbeheersing

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met twee tikkers. De lopers verspreiden zich over het speelveld. Schets het volgende plaatje, het speelveld is een grote schaal met drilpudding. Daardoor kan niemand rennen en beweegt iedereen zich in slowmotion. De tikkers kunnen hun armen niet gebruiken en kunnen alleen maar tikken door te botsen.

BENODIGDHEDEN

- Lintjes
- Begrensd speelveld

AANDACHTSPUNTEN

Creëer een gewenste sfeer. Het 'plaatje' moet kloppen. Het gaat niet om winnen maar om samenspelen en lol maken. De tikkers mogen zelf variëren in de manier waarop ze de lopers tikken.



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om samen spelen en niet om winnen. Kinderen zullen snel merken dat het spel eenvoudig te manipuleren is. Net iets harder lopen dan wat mag geeft direct resultaat. Maar is niet 'leuk'. Stimuleer dat het vooral leuk is om elkaar net wel of net niet te raken. Het wordt een 'film in slowmotion' waarbij je elkaar nodig hebt.



19 Neurietikkertje

KANJERAFSPRAAK: We vertrouwen elkaar, we helpen elkaar, we werken samen, we hebben plezier, we doen mee

KANJERWAARDE: Lijfelijk contact op een positieve manier

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met één tikker. De tikker probeert de lopers te tikken. Een looper is veilig als hij een groepje van drie lopers heeft gevormd en samen een liedje neuriert. Is het weer veilig dan laat het drietal elkaar los en rennen ze verder. Heeft de tikker een looper getikt dan wisselt de rol.

BENODIGDHEDEN

- Lintje
- Begrensd speelveld

AANDACHTSPUNTEN

Zorg er bij voorkeur voor dat het aantal lopers niet deelbaar is door drie. Varieer door te verplichten dat er niet twee keer achter elkaar het zelfde groepje wordt gevormd.



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om samenwerken en het creëren van 'teamspirit'. Kinderen kunnen elkaar uit moeilijke situaties redden door snel een drietal te vormen. De groepjes zullen snel wisselen van samenstelling. Een korte samenwerking, ook tussen kinderen die elkaar niet zo vaak opzoeken.



20 Overlooptikkertje

KANJERAFSPRAAK: We helpen elkaar, we vertrouwen elkaar

KANJERWAARDE: Afstemming

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met één tikker en lopers. Het spelveld wordt begrensd door twee achterlijnen. Op teken van de spelleider mogen de lopers proberen om van de ene naar de andere achterlijn te komen zonder te worden getikt. De lopers mogen telkens terug naar het veilige gebied achter de achterlijn. Het spel leent zich om allerlei variaties aan te brengen.

BENODIGDHEDEN

- Lintje
- Begrensd speelveld

AANDACHTSPUNTEN

Dit spel is een zeer bekend spel en wordt veel gespeeld. De basis van het spel is lopen, schijnwegingen maken en snel handelen. Varieer door extra regels toe te voegen. Zoals, de lopers mogen alleen door twee poorten (door twee pionnen begrensde doorgang). Creëer een extra veiligheidszone midden in het veld (een hoepel) waar de lopers kunnen 'schuilen'. Een interessante aanvulling is dat er per overloopbeurt één looper mag blijven staan achter de achterlijn. Loeren op één looper wordt hiermee voorkomen.



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om geduld, overzicht en reageren. Tikken is reageren op acties van een ander. Neem in de evaluaties mee dat iedereen het spel kan spelen ongeacht de fysieke mogelijkheden. Wie niet snel is moet slim zijn!



21 Ezelrace

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier, we doen mee

KANJERWAARDE: Goed luisteren en snel reageren

TOELICHTING

De kinderen vormen een grote kring. Dit zijn de ezels. Eén van de kinderen is de boer en staat buiten de kring. De boer loopt om de kring heen, tikt een 'ezel' op de rug en zegt: "Ezel" of: "Bok". Bij het commando "Ezel" rent dit kind de boer achterna en probeert hem te tikken. De boer rent een rondje om de kring en probeert de lege plek van de ezel in te nemen. Is de boer op tijd dan wisselt de rol. Wordt de boer gepakt door de ezel dan wisselt de rol niet. Het spel herhaalt zich. Zegt de boer "Bok" en de bok gaat achter de boer aan, dan wisselen de rollen. De bok wordt boer.

BENODIGDHEDEN

- Geen materialen nodig

AANDACHTSPUNTEN

De spelleider kan variëren door de boer en de ezel te verplichten te slalommen om de ezels in de kring.



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om concentratie en snel reageren. De ezels mogen niet in actie komen bij het commando bok. Met andere woorden: als iets niet voor jou is bedoeld, reageer je niet. Betrek dit in uw evaluatie.



22 INKTVIS

KANJERAFSPRAAK: We vertrouwen elkaar, we helpen elkaar, we werken samen, we hebben plezier, we doen mee

KANJERWAARDE: Lijfelijk contact op een positieve manier

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met één tikker (de inktvis). De lopers (de vissen) proberen van de ene naar de andere kant van de zee te zwemmen. Wordt een vis getikt door de inktvis dan moet die een hand van de inktvis vasthouden. Die groeit uit op die manier. De inktvis wordt uiteindelijk zo groot, dat er geen vis meer langs kan zwemmen. De vissen tellen het aantal keren dat ze de overkant hebben bereikt.

BENODIGDHEDEN

- Lintjes
- Begrensd speelveld met 2 achterlijnen

AANDACHTSPUNTEN

Varieer door meerdere inktvissen te laten starten. Welke inktvis wordt het grootst. Let op de veiligheid als de inktvis langer wordt. Kinderen aan de uiteinden lopen het risico dat ze een hoge snelheid opbouwen als de inktvis draait.



SPORTKANJERMOMENT

Het spel gaat om je 'eigen ding doen'. Wat is leuker, vis of inktvis? Je expres laten tikken om inktvis te zijn, betekent dat jij je eigen rol niet speelt. Betrek dit in uw evaluatie.



23 Om en om spel

KANJERAFSPRAAK: Niemand speelt de baas, we werken samen, we hebben plezier

KANJERWAARDE: Rekening houden met elkaar, afstemming

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met twee teams: een veldpartij en een slagpartij. De slagpartij wacht langs de rand van het veld. De eerste speler van de slagpartij gooit de bal het veld in, en rent daarna zoveel mogelijk rondjes om de pionnen. Ieder rondje levert één punt op. De veldpartij probeert de bal zo snel mogelijk te pakken. Op het moment dat de bal is verwerkt, vormt de veldpartij een rij achter de balbezitter. De bal wordt tussen de benen naar achteren doorgegeven. Bereikt de bal de laatste in de rij, dan roept de speler het commando: "Stop". Is de looper nog bezig met een rondje dan is hij uit en verliest al zijn punten. De rollen wisselen als alle spelers van de slagpartij zijn geweest.

BENODIGDHEDEN

- Lintjes
- Pionnen
- Bal

AANDACHTSPUNTEN

Bepaal de grenzen van het speelveld en de grootte van het rondje. Varieer de wijze waarop de veldpartij de bal doorgeeft.



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om samenwerken en strategie. Ieder kind doet wat wordt gevraagd, maar zal continu moeten kijken hoe de situatie is. Kan ik nog een rondje lopen of wordt dat te gevaarlijk. Soms moet je genoeg nemen met wat je hebt! De veldpartij kan strategisch spelen door te variëren in het tempo waarmee de opdracht wordt uitgevoerd.



24 Bankranden

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: Omgaan met winst en verlies

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld op een met banken begrensde speelveld. De werpers proberen de bal zo tegen de bank te gooien dat hij terugstuitert. Voor iedere gelukke poging ontvangt de werper een punt. Varieer door kinderen de gelegenheid te geven de regels aan te passen. Geef extra punten aan de gooier als die de bal bij het terugstuiteren in één keer uit de lucht vangt.

BENODIGDHEDEN

- Banken
- Bal

AANDACHTSPUNTEN

De spelleider kiest de afstand tussen de banken zo, dat er spanning ontstaat tussen succes en missen van de bank. Het spel wordt makkelijker als de bank op zijn zijkant ligt. Let dan op de veiligheid. De bank kan makkelijk omvallen als kinderen op de bank gaan staan.



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om het samen bepalen hoe je wilt spelen. Het vraagt om inzicht om de regels zo aan te passen dat het voor iedereen leuk is. Vraag bij de kinderen na hoe ze de regels hebben aangepast.



25 Tienbal

KANJERAFSPRAAK: We werken samen, we hebben plezier

KANJERWAARDE: Iedereen bij het spel betrekken

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met twee teams. Een team probeert de bal tien keer over te gooien. Voor iedere serie van tien keer overgooien ontvangt het team een punt. Valt de bal op de grond dan wordt opnieuw begonnen. Wordt de bal onderschept door de tegenpartij dan wisselen de rollen.

BENODIGDHEDEN

- Lintjes
- Bal

AANDACHTSPUNTEN

Dit basisspel is op allerlei manieren aan te passen. Het spel kan de spelers uitnodigen om steeds naar dezelfde kinderen over te gooien. Voeg dan de regel toe dat je niet twee keer achter elkaar naar dezelfde speler mag gooien. Houden spelers de bal heel lang vast, voeg dan de regel toe dat je direct door moet gooien naar iemand anders. Help spelers bij deze regel, door te zeggen dat ze voordat ze de bal ontvangen al naar afspelmogelijkheden moeten zoeken. Een regel die averechts werkt is de aanpassing dat ieder teamlid de bal gespeeld moet hebben! Door deze regel kan de druk op minder vaardige spelers ongemerkt toenemen. De tegenstander zal namelijk extra 'loeren' op deze spelers. Wil je als spelleider toch dat iedereen een aandeel heeft in het spel, doe dan zelf mee.

BASIS



SPORTKANJERMOMENT

Bij dit spel gaat het om samenspelen. Het spel nodigt de betere spelers uit om alleen elkaar in het spel te betrekken. De spelleider heeft de gelegenheid regelaanpassingen af te dwingen, zodat meer spelers worden betrokken (bijvoorbeeld, de bal moet door minimaal drie verschillende spelers gevangen en zijn doorgespeeld.) Kinderen weten maar al te goed wie vaardiger en minder vaardig is. Dat is prima. Bespreek met de kinderen hoe je hier het beste mee om kunt gaan. (Bijvoorbeeld, door een minder vaardig kind zo aan te spelen dat hij voldoende tijd heeft om de bal terug te spelen.) Het spel wordt het beste gespeeld als iedereen elkaar helpt zo snel mogelijk de bal door te spelen. Met andere woorden, het gaat om teamwork en niet om de beste soloacties.



26 Wegschoppertje

KANJERAFSPRAAK: Niemand speelt de baas, we hebben plezier

KANJERWAARDE: Behendigheid

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met een groot aantal kinderen. Alle kinderen dribbelen met een eigen bal aan de voet door het speelveld. Eén kind heeft geen bal en is de jager. De jager probeert een bal van een looper af te pakken en weg te schieten. Deze looper wordt de jager en de jager dribbelt met deze bal verder. De looper die op het moment dat de spelleider een teken geeft geen bal heeft, verliest.

BENODIGDHEDEN

- Voldoende voetballen
- Lintjes

AANDACHTSPUNTEN

Het spel leent zich om verschillende varianten te spelen. Varieer door lopers die de bal laten wegschoppen even uit te sluiten. De looper die het langst kan blijven staan is winnaar. De spelleider kan op tijd spelen en de jager van rol te laten wisselen met een looper als hij de bal veroverd. Degene die jager is op het moment dat de spelleider een teken geeft heeft verloren.



SPORTKANJERMOMENT

Laat kinderen actief meedoen met het bedenken van regels en afspraken. Je kunt een veiligheidsregel inpassen. Bijvoorbeeld door te stellen dat een bal 'bevroren' is als de looper zijn voet op de bal zet. De jager moet dit respecteren. Lukt niet altijd!



27 HIT THE BOTTLE

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: Durf te winnen

TOELICHTING

Dit spel wordt gespeeld in twee of drietallen. Ieder groepje heeft een bal en staat achter een afgesproken lijn. Het doel is om flessen (eventueel verzaaid met water of zand) te raken die op de afgesproken afstand staan opgesteld. Het team dat als eerste alle flessen heeft omgegooid is winnaar.

BENODIGDHEDEN

- Ballen
- Petflessen

AANDACHTSPUNTEN

Het spel kan op allerlei manieren worden aangepast zoals de afstand, het aantal flessen en de rolverdeling binnen het team. Betrek kinderen bij het aanpassen van de regels. Varieer bijvoorbeeld door te stellen dat één van de kinderen de bal haalt en terugbrengt terwijl een ander de bal gooit. Ieder teamlid is belangrijk!



SPORTKANJERMOMENT

Samen spelen, eerlijkheid, zelfregulatie zijn de belangrijkste elementen. Het spel wordt op meerdere banen gespeeld. Op die manier kunnen veel kinderen actief deelnemen. Maximaal vijf kinderen per baan. De spelleider kan niet alle banen in de gaten houden. Daardoor zullen kinderen manipuleren met het spel (vals spelen). Bijvoorbeeld door dichtbij te gaan staan, door zelf de flessen om te gooien of door de flessen dichtbij elkaar te zetten. Het spel wordt er dan niet leuker op. Praat daar met de kinderen over. De spelleider kan beslissen dat per baan de kinderen zelf de regels kunnen bepalen. Geef de opdracht aan de groepjes: "Aanpassen mag, maar iedereen moet het naar zijn zin hebben!" Het aardige van deze opzet is, dat bij de vorming van nieuwe groepjes, de kinderen het eerst eens moeten worden over de regels. Bevat het groepje een oneven aantal kinderen, dan kan de spelleider ervoor kiezen één van de kinderen de rol van scheidsrechter te geven.



28 't Wagonnetje

KANJERAFSPRAAK: We helpen elkaar, we vertrouwen elkaar

KANJERWAARDE: Lijfelijk contact op een positieve manier

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met een groot aantal kinderen. Elk kind is een wiel. De wielen lopen door het speelveld. De spelleider roept: "Wagon" en een getal (bijvoorbeeld: "Wagon 3"). De wielen zoeken elkaar op, omarmen elkaar en maken op die manier een wagon met drie wielen. De wielen die over blijven zijn af.

BENODIGDHEDEN

- Geen materialen nodig
- Begrensd speelveld

AANDACHTSPUNTEN

In dit spel speelt iedereen voor zichzelf. Het vormen van vaste groepen heeft geen zin omdat telkens een andere samenstelling moet worden gevonden.



SPORTKANJERMOMENT

De essentie van het spelletje is samenwerken. Je redt het niet in je eentje, maar ook niet met een eigen vast groepje. Sta open voor samenwerking met anderen. Bespreek dit met de kinderen.



29 CIRKELBAL

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: Behendigheid

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met meerdere kinderen (werpers) in een grote kring (bij voorkeur aangegeven door een met krijt getekende cirkel). In de grote kring is een kleine cirkel met krijt getekend. Daarin staat een kast met drie lopers. De werpers proberen de lopers in de kleine cirkel af te gooien. De kast kan worden gebruikt om te schuilen. Wordt een loper afgegooid dan wordt hij werper. Winnaar is de loper die als laatste overblijft.

BENODIGDHEDEN

- Zachte ballen (foamballen)
- Kast
- Begrensd speelveld (cirkel)

AANDACHTSPUNTEN

De werpers mogen niet lopen met de bal. Overgooien mag wel. Varieer door te stellen dat het groepje lopers af is als er één loper wordt geraakt.



SPORTKANJERMOMENT

Teamwork of solo? Door de variatie 'de groep is af als er één loper wordt geraakt' zal het duidelijk worden dat de strategie moet veranderen. Eerst was er concurrentie onder de lopers en later samenwerking. Bespreek hoe dat kan.



30 Iemand is 'm niemand is 'm

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier, we doen mee

KANJERWAARDE: Iedereen doet zijn best

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld in een begrensde speelveld. Alle kinderen doen mee en zijn looper of werper. Het spel start met één bal. Degene die de bal heeft, is werper en probeert andere kinderen af te gooien. Nadat de bal is gegooid en de grond heeft geraakt mag iedereen de bal pakken. Wie de bal heeft, wordt werper. Je wint door als laatste over te blijven.

BENODIGDHEDEN

- Foamballen

AANDACHTSPUNTEN

Let op de veiligheid, gebruik foamballen. De spelleider kan allerlei variaties aanbrengen. Speel bijvoorbeeld met meerdere ballen. Of sta toe dat er met de handen afgeweerd mag worden. Je kunt ook beslissen dat bij een gevangen bal de werper af is.



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om overzicht in een chaotische situatie (iedereen kan werper of looper zijn, de rollen wisselen continu). Wie houdt zijn hoofd koel in de 'chaos'? Wordt er gespeeld met meerdere ballen dan is de situatie nog onoverzichtelijker. Samenwerken is dan soms handig om elkaar te beschermen. Je kunt elkaar "in de rug dekken". Dat ligt niet altijd voor de hand omdat iedereen speelt om te winnen. Maar het is wel zo, dat iedereen die geen bal in bezit heeft, het risico loopt te worden afgegooid. Iedereen zit dus in hetzelfde "schuitje". Winnen is onmogelijk als je niet een keer risico neemt. Je zult een keer zelf werper moeten worden om iemand af te gooien. Het is anders onmogelijk om als laatste over te blijven. De spelleider kan dit bespreken met kinderen die alleen maar voor het "gevaar" weglopen en geen moeite doen om een bal te vangen of op te pakken. Voor de kinderen die veel risico in hun spel leggen, heeft de spelleider de vraag: "moet je veel risico nemen in het begin, als je aan het eind wilt winnen?"



31 Jagerbal

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: Samenwerken

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld in een begreond speelveld met twee jagers en lopers. De jagers proberen samen met één bal de lopers af te gooien. De jagers mogen niet lopen met de bal. De lopers mogen de bal niet raken. Een geraakte loper is af en gaat zitten. De loper die als laatste overblijft is winnaar. Het spel kan ook op tijd worden gespeeld. Tel dan het aantal lopers dat is geraakt.

BENODIGDHEDEN

- Zachte bal
- Lintjes

AANDACHTSPUNTEN

Binnen dit basisspel kunnen allerlei variaties worden gemaakt. Bijvoorbeeld, de lopers mogen afweren met de hand, meerdere jagers en meer ballen of zones waar de lopers veilig zijn.

Basisspel



SPORTKANJERMOMENT

Samenwerken en overzicht houden zijn de belangrijkste ingrediënten. Omdat lopen met de bal niet mag, moeten de jagers samenwerken om lopers af te gooien. De spelleider legt het spel even stil als hij merkt dat een loper voor eigen succes gaat en telkens van grote afstand lopers probeert af te gooien. De spelleider benadrukt het belang van samenspelen. Een tip voor de jager zonder bal is dat hij in de buurt probeert te komen van de lopers, en dan om de bal vraagt. Ook dat is een vorm van samenwerken. Wacht niet af, maar neem initiatief!



32 Jagerbal

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: We doen ons best en spelen eerlijk

TOELICHTING

Het spel is een variant op het basisjagerspel. Het spel wordt gespeeld in een speelveld met drie vakken. In ieder vak staat een jager. Er wordt gespeeld met twee ballen. De jagers moeten in hun eigen jachtgebied blijven, de lopers mogen van vak wisselen. Probeer alle lopers af te gooien.

BENODIGDHEDEN

- Een begrensd speelveel met drie vakken
- Lintjes
- Twee ballen

AANDACHTSPUNTEN

Let op de veiligheid zeker bij gebruik van banken. Binnen dit spel kunnen allerlei variaties worden gemaakt. Bijvoorbeeld, de lopers mogen afweren met de hand, of er zijn meerdere jagers en/of meer ballen.

Drie vakken



SPORTKANJERMOMENT

Samenwerken en overzicht houden zijn de belangrijkste ingrediënten. Omdat de jagers alleen in het eigen vak mogen komen, moeten de jagers samenwerken om lopers af te gooien. De spelleider legt het spel even stil als hij merkt dat een jager voor eigen succes gaat en telkens van grote afstand lopers probeert af te gooien. De spelleider benadrukt het belang van samenspelen. Een tip voor de jagers is om snel over te gooien, om zo de lopers 'op te jagen'. Wachten op een fout van een ander, ook dat is een vorm van samenwerken. Wacht soms af, en reageer dan zo goed mogelijk!



33 Jagerbal

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: We doen ons best en spelen eerlijk

TOELICHTING

Het spel is een variant op het basisjagerspel. Het spel wordt gespeeld met meerdere teams. Om de beurt krijgt een team één minuut de tijd om zo veel mogelijk kinderen uit andere teams af te gooien. Wanneer een kind is afgegooid verlaat deze het speelveld. Het team dat als laatste nog spelers in het veld heeft staan, wint.

BENODIGDHEDEN

- Begrensd speelveld
- Ballen

AANDACHTSPUNTEN

Let op veiligheid, de situatie kan onoverzichtelijk worden. Binnen dit spel kunnen allerlei variaties worden gemaakt. Bijvoorbeeld, de lopers mogen afweren met de hand, of er zijn zones waar de lopers veilig zijn.

team



SPORTKANJERMOMENT

Samenwerken en overzicht houden zijn de belangrijkste ingrediënten. Omdat lopen met de bal niet mag, moeten de jagers samenwerken om lopers af te gooien. De spelleider legt het spel even stil als hij merkt dat een loper voor eigen succes gaat en telkens van grote afstand lopers probeert af te gooien. De spelleider benadrukt het belang van samenspelen. Een tip voor de jager zonder bal is dat hij in de buurt probeert te komen van de lopers, en dan om de bal vraagt. Ook dat is een vorm van samenwerken. Wacht niet af, maar neem initiatief!



34 Jagerbal

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: We doen ons best en spelen eerlijk

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld in een begrensde speelveld met twee vakken. In ieder vak staat een jager. In ieder vak staan bij de start evenveel lopers. Op het startsein van de spelleider proberen de jagers de lopers af te gooien. Wordt een loper afgegooid, dan gaat het naar het andere vak. Welke jager heeft na een bepaalde tijd de minste lopers in zijn vak?

BENODIGDHEDEN

- Twee zachte ballen

AANDACHTSPUNTEN

Let op veiligheid, de situatie kan onoverzichtelijk worden. Binnen dit spel kunnen allerlei variaties worden gemaakt. Bijvoorbeeld, meerdere jagers per vak, de lopers mogen afweren met de hand, er zijn zones waar de lopers veilig zijn.

vak Leeggooien



SPORTKANJERMOMENT

Wordt het spel gespeeld in de variant van één jager per vak, dan speelt iedere jager voor zichzelf. Wordt er gespeeld met meerdere jagers per vak, dan spelen ze "tegen" het andere team van jagers in het andere vak. Samenwerken en overzicht houden zijn dan de belangrijkste ingrediënten. Door het dubbele competitie element (afgooien van lopers en het "beter" doen dan het andere team) wordt de onderlinge samenwerking in het team nog belangrijker. De spelleider legt nadruk om rustig samenspelen en afspraken maken. Onrust en onduidelijke afspraken (wie staat waar in het vak, wie gooit de lopers af, wie "coach" de ander) versterken het samenwerken niet!



35 Trefbal

KANJERAFSPRAAK: We werken samen, we hebben plezier

KANJERWAARDE: We doen ons best en durven te winnen

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld in een begreind speelveld met twee vakken. In ieder vak staat een team. Het doel is om kinderen uit het andere team af te gooien. Wie af is, verlaat het speelveld. Winnaar is het team dat het andere vak leeggooit!

BENODIGDHEDEN

- Zachte bal

AANDACHTSPUNTEN

Het spel kan eindeloos worden gevarieerd. Bijvoorbeeld, lopen met de bal mag niet. Afweren mag niet, vangen wel, de werper is af! Speel het spel met meerdere ballen. Een grote variatie is het toestaan dat kinderen die zijn afgegooid, blijven meedoen. Ze zoeken een plekje buiten het vak van de tegenstander. Ze mogen proberen de tegenstander af te gooien.

basisspel



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om samenwerken en inzicht, zeker wanneer het wordt gespeeld in de uitgebreide variant. (Afweren mag niet, vangen wel. Ben je geraakt, dan doe je nog mee als werper aan de kant van de tegenstander maar natuurlijk buiten het veld.) In deze variant moet het team nog meer samenwerken (hoe houden we de bal in de ploeg en raken toch zoveel mogelijk tegenstanders). Betrek kinderen in het aanpassen van regels. Ze hebben zelf goed in de gaten welke regels werken en welke regels niets toevoegen. Het spel vraagt om verschillende vaardigheden als, gooien, tegenhouden, ballen verzamelen, risico nemen, voorzichtig zijn. De spelleider zal merken dat kinderen kiezen voor een "rol" in het spel. De spelleider kan de kinderen vragen waarom ze zich prettig voelen in een bepaalde rol.



36 Trefbal

KANJERAFSPRAAK: We werken samen, we hebben plezier

KANJERWAARDE: We doen ons best en durven te winnen

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met twee teams, die door elkaar bewegen, in een begrensd speelveld. In het speelveld wordt een carré gemaakt (met bijvoorbeeld vier banken). Er wordt gespeeld met twee ballen. De teams proberen elkaar uit te maken door een tegenstander met de bal te raken. Een gegooide bal kan door beide teams opgepakt worden. Wanneer iemand wordt geraakt, gaat hij in het vierkant staan. (in het carré verzamelen spelers van beide teams). Vanuit dit vierkant kan een speler weer vrijkomen door een tegenstander (buiten het carré) af te gooien. Het team dat alle tegenstanders afgooit (en dus gevangen heeft in het carré) is winnaar.

BENODIGDHEDEN

- Twee zachte ballen
- Vier banken
- Lintjes

AANDACHTSPUNTEN

Let op veiligheid. De situatie kan snel onoverzichtelijk worden. Het spel kan eindeloos worden gevarieerd. Bijvoorbeeld, lopen met de bal mag niet. Afweren mag niet, vangen wel, de werper is af! Speel het spel met meerdere ballen. Tip aan de spelers, probeer ook de spelers in het carré te betrekken bij het afgooien. Ze kunnen hun vrijheid daarmee terugverdienen.

Carrétrefbal



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om samenwerken en overzicht, zeker wanneer het wordt gespeeld in de uitgebreide variant. (Afweren mag niet, vangen wel. Lopen mag niet.) In deze variant moet het team nog meer samenwerken (hoe houden we de bal in de ploeg en raken toch zoveel mogelijk tegenstanders). Betrek kinderen in het aanpassen van regels. Ze hebben zelf goed in de gaten welke regels werken en welke regels niets toevoegen. Het spel vraagt om verschillende vaardigheden als, gooien, tegenhouden, ballen verzamelen, risico nemen, voorzichtig zijn. De spelleider zal merken dat kinderen kiezen voor een 'rol' in het spel. De spelleider kan de kinderen vragen waarom ze zich prettig voelen in een bepaalde rol. Daarnaast is deze variant onoverzichtelijker dan de basisvariant. De spelleider 'coach' op rustig blijven. Ben je looper en je rent maar wat rond, dan is de kans groot dat je wordt afgegooid. Je kunt ook het gevaar onder ogen zien en proberen de bal te vangen. Lukt dat, dan is je tegenstander af.



37 Trefbal

KANJERAFSPRAAK: We werken samen, we hebben plezier

KANJERWAARDE: We doen ons best en durven te winnen

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met vier teams in een begrensde speelveld met vier vakken (bijvoorbeeld door banken afgescheiden). Ieder team staat in een vak. In ieder vak liggen drie hoepels. Er is één bal in het spel. De spelers proberen elkaar af te gooien. De eerste drie spelers die worden afgegooid verlaten het speelveld niet, en gaan in een hoepel staan. In een hoepel ben je weliswaar af, maar je hebt nog een functie! Je kan niet meer worden afgegooid, maar je mag wel de medespelers beschermen. Zijn de hoepels in het eigen vak bezet dan heeft dat team geen 'krediet' meer. Elke volgende speler die wordt afgegooid, is af en verlaat het speelveld. Het team dat als laatste minimaal één vrije speler in het eigen vak heeft is winnaar.

BENODIGDHEDEN

- Banken (of andere materialen) om vakken te maken
- Twaalf hoepels
- Meerdere ballen

AANDACHTSPUNTEN

Let op veiligheid. De situatie kan snel onoverzichtelijk worden. Het spel kan eindeloos gevarieerd worden. Bijvoorbeeld, lopen met de bal mag niet. Afweren mag niet, vangen wel (de werper is af!) Speel het spel met meerdere ballen.

vier vakken



SPORTKANJERMOMENT

Samenwerken en je bijdrage blijven leveren aan het team zijn de belangrijkste ingrediënten. Het gaat om een teamprestatie en je blijft van waarde ook al ben je afgegooid. Kinderen kunnen in andere spelletjes gefrustreerd raken als ze vaak als eerste worden afgegooid. Ze mogen dan niet meer meedoen. In dit spel hebben ze nog een belangrijke rol. Ze staan in een hoepel en kunnen niet meer worden afgegooid. Ze zijn daarmee de "bewakers" van de spelers die nog niet af zijn. Ze kunnen de ballen vanuit hun positie opvangen en tegenhouden. Zo kunnen zich situaties voordoen waarin zij toch belangrijk blijven voor de "sterkere" speler. De spelleider bespreekt met de kinderen het belang van elkaar beschermen, samenwerken en het leveren van je bijdrage.



38 STRIJKPLANK

KANJERAFSPRAAK: We vertrouwen elkaar

KANJERWAARDE: Verantwoordelijkheid nemen en overgave

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld in twee of drietallen. Eén kind is de strijkplank. Op de foto ziet u hoe dit spel wordt gedaan met een drietal kinderen. Een kind staat in het midden. Dat is de strijkplank. Voor en achter het kind staan de vangers. De strijkplank laat zich voorzichtig achterover vallen. Wie durft dit en wie kan helemaal stijf blijven als een strijkplank. U kunt dit spel ook uitvoeren met twee kinderen. Een kind is dan de strijkplank en laat zich gestrekt achterover vallen. De vanger staat achter dit kind en vangt op.

BENODIGDHEDEN

- Geen materialen nodig

AANDACHTSPUNTEN

Let op de veiligheid. De strijkers moeten dicht achter de strijkplank staan. Bij voorkeur met één been een kleine beetje naar achter gezet (voor extra stevigheid). Laat de strijkers variëren met het moment waarop ze de strijkplank tegenhouden. Wel altijd de handen vlak bij de strijkplank houden. Een strenge afspraak is, de strijkers mogen nooit de strijkplank laten vallen.



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om vertrouwen geven en ontvangen. Wie durft zijn lot aan anderen over te laten. Ben jij te vertrouwen dat de strijkplank nooit valt! Bespreek dit met kinderen. Als een kind geen 'strijkplank' durft te zijn, dan heeft u daar respect voor. Geeft een kind dit aan op een respectvolle manier, dan reageert u door te zeggen: "Ik vind het stoer dat je het durft te zeggen." Reageert een kind op een brutale of onverschillige manier, dan zegt u: "Ik had van jou niet verwacht dat je dit niet zou durven. Maar goed, dan doe je het niet." Deze oefening doet een groot beroep op het nemen van verantwoordelijkheid bij de vangers.



39 Blindemannetje

KANJERAFSPRAAK: We helpen elkaar en vertrouwen op onszelf en op anderen

KANJERWAARDE: Verantwoordelijkheid nemen en overgave

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met tweetallen, een blindemannetje en een begeleider. In het speelveld is een parcours uitgezet. Het blindemannetje probeert het parcours te doorlopen. De begeleider leidt het blindemannetje met zijn stem en geeft aanwijzingen. Samen wordt de eindstreep gehaald.

BENODIGDHEDEN

- Pionnen
- Blinddoek
- Obstakels (banken, kast, hoepels etc.)

AANDACHTSPUNTEN

Let op veiligheid. Creëer een rustige werksfeer. U stelt de eis dat er niet wordt gerend met een blinddoek voor. Varieer door het parcours moeilijker of makkelijker te maken. Laat kinderen zelf het parcours kiezen.



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om vertrouwen en elkaar helpen. De kinderen zijn van elkaar afhankelijk. Neem je rol als begeleider serieus. Laat kinderen niet struikelen of tegen spullen aanlopen. Als je wordt geleid, durf je dan over te geven aan je begeleider. Als je moeite hebt om je over te geven aan je begeleider, dan krijg je de tip dat je mensen best meer mag vertrouwen. Heb je moeite om verantwoordelijkheid te nemen voor het kind dat niets kan zien, dan heb je hier een leerpunt.



40 Lopende band

KANJERAFSPRAAK: We helpen elkaar en vertrouwen op onszelf en op anderen

KANJERWAARDE: Verantwoordelijkheid nemen en overgave

TOELICHTING

Bij dit spel wordt een lopende band gevormd door een dubbele rij kinderen. In elke rij staan de kinderen dicht naast elkaar. De voorste drie tweetallen van de lopende band knielen op de grond en tillen een kind (het pakketje) boven hun hoofd. Het pakketje houdt zich zo stijf mogelijk. (Het tillen wordt makkelijker). De drie tweetallen gaan staan en geven het pakketje naar achter door. Ze houden hun armen gestrekt. Het pakketje wordt aan het einde weer rustig op de grond gezet.

BENODIGDHEDEN

- Een lange mat, of meerdere turnmatten (als zachte vloer)

AANDACHTSPUNTEN

Let op veiligheid. Als het spel goed wordt uitgevoerd is het veilig. Als het pakketje erop vertrouwd dat het goed gaat zal alles makkelijker gaan. Help mee om de start van de lopende band goed te krijgen. Door de knieën en het pakketje optillen werkt het best. Werk samen!



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om vertrouwen en elkaar helpen. De kinderen zijn van elkaar afhankelijk. Maak geen grappige of vervelende opmerkingen. Bespreek dit met de kinderen!



41 Kip aan 't spit

KANJERAFSPRAAK: We helpen elkaar en vertrouwen op onszelf en op anderen

KANJERWAARDE: Verantwoordelijkheid nemen en overgave

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met één kind (kippetje) en een aantal draaiers. De kip ligt op een bank ('t spit) en houdt zich goed vast. De draaiers moeten de kip aan 't spit rond draaien. De kip mag natuurlijk niet in het vuur vallen.

BENODIGDHEDEN

- Bank
- Matjes

AANDACHTSPUNTEN

Let op veiligheid. Als het spel goed wordt uitgevoerd is het veilig. Als het kippetje erop vertrouwd dat het goed gaat zal alles makkelijker gaan. Help in het begin mee om 't spit te laten draaien. Iedereen moet blijven helpen. Voorzichtig draaien werkt het beste. Werk samen!



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om vertrouwen en elkaar helpen. De kinderen zijn van elkaar afhankelijk. Speel je rol zoals het hoort. Bespreek dit met de kinderen!



42 Standbeeld

KANJERAFSPRAAK: We helpen elkaar en vertrouwen op onszelf en op anderen

KANJERWAARDE: Verantwoordelijkheid nemen en overgave

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met een grote groep kinderen. De groep vormt een kleine kring. Ieder kind steekt zijn rechterarm met een gebalde vuist naar voren. De duim wordt uitgestoken en de rug van de hand is naar boven gericht. Ieder kind sluit de duim van zijn rechterbuurman in zijn hand, net zolang tot dat er een kleine cirkel (sokkel) ontstaat. Doe hetzelfde met de linkerhand. De sokkel is klaar! Een van de kinderen is het standbeeld en klimt op de sokkel. Wie is het mooiste standbeeld?

BENODIGDHEDEN

- Valmatjes

AANDACHTSPUNTEN

Let op de veiligheid! De kinderen moeten de duim van de ander goed vasthouden, hard knijpen is niet nodig. De sokkel wordt stevig als iedereen rustig vasthoudt. Laat het standbeeld laag instappen en voorzichtig omhoog brengen.



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om vertrouwen en elkaar helpen. De kinderen zijn van elkaar afhankelijk. Speel je rol zoals het hoort. Bespreek dit met de kinderen!



43 Hoepelloop

KANJERAFSPRAAK: We helpen plezier, we werken samen, we helpen elkaar

KANJERWAARDE: We houden rekening met elkaar

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met twee groepen in een vak met twee achterlijnen. De groepen staan klaar achter een achterlijn en moeten samen naar de andere kant. Iedere groep heeft beschikking over hoepels (één minder dan het aantal spelers). Geef de opdracht om naar de overkant te komen zonder op de grond te stappen. In een hoepel staan mag wel. De hoepels mogen van hun plaats gepakt worden.

BENODIGDHEDEN

- Begrensd speelveld
- voldoende hoepels

AANDACHTSPUNTEN

Het leukste is om minimale aanwijzingen te geven. Laat de groepen zelf de strategie bepalen. Varieer met de materialen (handdoeken, blokken, blikken etc.)



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om samenwerken en creativiteit. Opportunisme wordt meestal afgestraft. Stimuleer dat kinderen samen strategieën bedenken. Benadruk in de evaluatie dat kracht en overmoed meestal averechts werken. Je kunt 'spelen' met de samenstelling van de groepen. De sterkere winnen zeker niet altijd.





44 De vrije loop

KANJERAFSPRAAK: We vertrouwen elkaar, we helpen elkaar

KANJERWAARDE: Ik neem verantwoordelijkheid voor een ander en durf mij over te geven aan een ander

TOELICHTING

Bij dit spel wordt gewerkt in tweetallen. Eén van de twee heeft een blinddoek voor (de loper), de ander is de begeleider. Er is geen parcours. Er wordt gestart op een vast punt in het speelveld. De loper wordt door de begeleider voorzichtig door het speelveld geleid. De begeleider stopt de loper en vraagt de loper waar hij denkt te zijn in het speelveld.

BENODIGDHEDEN

- Begrensd speelveld
- Markeringstekens
- Blinddoeken

AANDACHTSPUNTEN

Let op veiligheid. Benadruk dat de tweetallen voor elkaars veiligheid verantwoordelijk zijn. Gebruik markeringstekens (of obstakels) waar de lopers naar kunnen refereren.

SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om vertrouwen en elkaar helpen. Het gaat ook om concentratie. De kinderen zijn van elkaar afhankelijk. Speel je rol zoals het hoort. Bespreek dit met de kinderen! Het beste resultaat krijgen kinderen als ze geconcentreerd werken.



45 De kring vangt op

KANJERAFSPRAAK: We vertrouwen elkaar, we helpen elkaar

KANJERWAARDE: Ik neem verantwoordelijkheid voor een ander en durf mij over te geven aan een ander

TOELICHTING

De groep staat dicht opeen in een cirkel. Een kind staat in het midden met de ogen dicht en laat zich, stijf als een plank, alle kanten opvallen. De leden van de kring zetten zich schrap en vangen de middenpersoon steeds zachtjes op om hem/haar terug te duwen naar het midden. Onderschat het gewicht niet. Als je dat enige tijd gedaan hebt, laat dan de middenpersoon naar een kant leunen, waarna ieder hem/haar met de handen onder de rug, hoofd, armen en benen ondersteunend zachtjes op de grond legt.

BENODIGDHEDEN

- Geen materialen nodig

AANDACHTSPUNTEN

Let op de veiligheid. De kinderen moeten dicht rondom de plank staan. Laat de kinderen voorzichtig en met respect duwen. De plank beweegt niet. Een strenge afspraak is, de kinderen mogen nooit de plank laten vallen.



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om vertrouwen geven en ontvangen. De spelleider legt vooral nadruk op, wie durft zijn lot aan anderen over te laten. En ben jij te vertrouwen dat de plank nooit valt! Er zijn zeker kinderen die moeite hebben om als plank in het midden te staan. Ze willen niet aangeraakt worden of ze vertrouwen de kinderen om hun heen niet. Dat kan meerdere oorzaken hebben. Zoals, ze laten me zeker vallen omdat ik niet aardig ben. Maar ook, ze laten me vallen omdat ze niet sterk genoeg zijn om mij tegen te houden. De spelleider bepaalt afhankelijk van de situatie hoe hij handelt. In overleg met de plank wordt gezocht naar het echte probleem. De spelleider waakt voor teveel dwang en druk. Het is geen spel van moeten, maar willen. De spelleider heeft de mogelijkheid om te differentiëren binnen dit spel. De spelleider geeft aan dat de kinderen in de kring zo dicht mogelijk hun handen en armen bij de plank houden. De plank komt daardoor maar beperkt van zijn plek. Verplicht dan ook niet om de "plank" op de grond neer te leggen.



46 Doorgevertje

KANJERAFSPRAAK: We vertrouwen elkaar, we helpen elkaar

KANJERWAARDE: Ik neem verantwoordelijkheid voor een ander en durf mij over te geven aan een ander

TOELICHTING

Dit spel wordt gespeeld met zes kinderen. Vier kinderen zitten achter elkaar op een lange mat. Eén kind staat voor de groep (het pakketje). De vier kinderen op de mat steken hun handen omhoog om het 'pakketje' voorzichtig op te vangen. Ze steken de handen omhoog en transporteren het pakketje van de ene kant naar de ander kant van de groep. Een zesde kind helpt bij het op de lopende band zetten van het pakketje. Hij helpt ook bij het van de lopende band halen van het pakketje. (Hij staat achter de groep zittende kinderen en pakt het pakketje met 2 armen onder de oksels vast).

BENODIGDHEDEN

- Valmatjes of lange mat

AANDACHTSPUNTEN

Let op veiligheid. Als het spel goed wordt uitgevoerd is het veilig. Als het pakketje erop vertrouwd dat het goed gaat zal alles makkelijker gaan. Werk samen! Zorg ervoor dat het pakketje rustig het einde bereikt. Het pakketje moet altijd door minimaal vier kinderen gedragen worden. Een extra helper zorgt voor extra 'handjes' aan het begin en einde van de lopende band.



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om vertrouwen en elkaar helpen. Het spel kan niet worden gespeeld als de kinderen niet samenwerken. De spelleider kiest dit spel alleen als de groep dit spel kan en wil spelen. Het is geen spel voor een groep kinderen waar het onderlinge vertrouwen onvoldoende is ontwikkeld. Er zijn meerdere redenen waarom kinderen dit spel niet willen spelen (niet als pakketje en ook niet als lopende band). Ze vinden het lastig om andere kinderen aan te raken of om zelf aangeraakt te worden. Kinderen kunnen ook vinden dat ze te dik zijn, of dat een ander kind te dik is. Het spel kan eventueel door de spelleider worden aangepast. Laat meer kinderen als "lopende band" meedoen (bijvoorbeeld een lange rij). Dwing kinderen niet om het spel als pakketje of lopende band te spelen. Het is een spel van willen en niet van moeten.



47 De vrije val

KANJERAFSPRAAK: We vertrouwen elkaar, we helpen elkaar

KANJERWAARDE: Ik neem verantwoordelijkheid voor een ander en durf mij over te geven aan een ander

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met een groep van minimaal negen kinderen. Acht kinderen of meer kinderen vormen twee rijen. Ze staan dicht tegen elkaar aan, schouder aan schouder. Ze houden elkaars handen als volgt vast. Iedere vanger pakt eerst met zijn rechterhand zijn eigen linkerpols vast. Daarna pakken de vangers die tegenover elkaar staan met de linkerhand de pols van de rechterarm van het kind aan de overkant vast. Zo ontstaat een stevig matje om de parachutist op te vangen. De parachutist laat zich zo plat mogelijk op de "matjes" vallen. De vangers veren iets door de benen om het gewicht makkelijker op te vangen. Voorzichtig, maar wel samenwerkend (de vangers roepen samen "he hup, he hup") wordt de parachutist naar het einde van de rij begeleid. Aan het einde van de rij wordt de parachutist voorzichtig (met de benen eerst) op de grond gezet.

BENODIGDHEDEN

- Een verhoging (kastdeel, muurtje, een stoel etc)
- Matjes

AANDACHTSPUNTEN

Let op de veiligheid. Iedereen moet sieraden, scherpe voorwerpen, schoenen af of uitdoen. Gebruik een niet te hoge valplaats. Varieer door voorwaarts te vallen. Dwing kinderen niet om de rol van parachutist te spelen.



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om vertrouwen geven en ontvangen. De spelleider legt vooral nadruk op, wie durft zijn lot aan anderen over te laten. En ben jij te vertrouwen dat de parachutist nooit valt! Er zijn kinderen die moeite hebben om als parachutist zich te laten vallen. Andere kinderen zien geen enkel gevaar en "storten" zich naar beneden. De spelleider bepaalt afhankelijk van de situatie hoe hij handelt. De spelleider waakt voor teveel dwang en druk. Het is geen spel van moeten, maar willen. De spelleider geeft ook aan dat overmoed niet werkt. Het volgen van de aanwijzingen is noodzakelijk. Wordt er samengewerkt dan is dit spel voor iedere deelnemer spannend en leuk.

N.B. op de foto ziet u het kind uit de vangrij "vliegen". Het is om die reden verstandig dat de spelleider op de kopse kant van de vangrij staat en het kind bij de handen pakt. Dan is het uitgesloten dat er rare dingen gebeuren.



48 De menselijke muur

KANJERAFSPRAAK: We vertrouwen elkaar, we helpen elkaar

KANJERWAARDE: Ik neem verantwoordelijkheid voor een ander en durf mij over te geven aan een ander

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met een groepje van vier of vijf kinderen (dat zijn de 'kussens') en één 'blindeman'. De kussens staan voor een muur opgesteld en zeggen dat ze het blindemannetje tegen houden voordat het blindemannetje ergens tegen aan loopt. Begin met een geringe afstand en vergroot deze stap voor stap.

BENODIGDHEDEN

- Blinddoek

AANDACHTSPUNTEN

Let op de veiligheid. De kussens moeten dicht bij elkaar staan. Laat de kussens het blindemannetje goed begeleiden. Zodra de kussens gaan "dollen" met het blindemannetje, legt u het spel stil. Het onderling vertrouwen wordt dan aangetast. Kinderen zullen u mogelijk melden dat het wat hen betreft prima gaat. U zet daar tegenover dat u het op deze manier niet vertrouwt.



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om vertrouwen geven en ontvangen. Wie durft zijn lot aan anderen over te laten. Ben jij te vertrouwen als 'kussen'? En durf jij je groepsgenoten te vertrouwen als blindemannetje?



49 Paard en ruiters



KANJERAFSPRAAK: We helpen elkaar, we vertrouwen elkaar

KANJERWAARDE: We zijn niet bang voor fysieke aanraking op een fatsoenlijke manier

TOELICHTING

Dit spel wordt gespeeld met tweetallen. Eén kind is paard en de ander ruiters. Samen leggen ze een parcours af. Het gaat om snelheid en om behendigheid.

BENODIGDHEDEN

- Pionnen
- Obstakels

AANDACHTSPUNTEN

Let op veiligheid. Onder druk kan een paard vallen. Leg daarom de nadruk op zorgvuldigheid en niet op snelheid. Varieer door obstakels in het parcours op te nemen. U kunt ook met meerdere paarden spelen die samen de ruiters dragen. Speelt u op tijd, dan deelt u tijdstraffen uit als obstakels worden geraakt. Laat kinderen ook zelf een ruiters kiezen. Kiest het kind dan voor een vriendje of voor iemand die heel licht is?

SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om samenwerken en inschatten van elkaars mogelijkheden. Soms is snelheid niet handig. Een opdracht goed uitvoeren zonder fouten kan weleens beter zijn. Bespreek dit met de kinderen.



50 Blinde Boeddha

KANJERAFSPRAAK: We helpen plezier

KANJERWAARDE: We luisteren en reageren snel

TOELICHTING

Bij dit spel zitten de kinderen in een kring en één kind zit in het midden van de kring met een blinddoek om. De spelleider wijst iemand aan die zo zacht mogelijk probeert op te staan om daarna het geblinddoekte kind op de rug te tikken. Het geblinddoekte kind luistert heel stil of iemand in de buurt komt. Hij mag slaan met een knuppel van kranten op het moment dat hij denkt dat hij iemand kan raken.

BENODIGDHEDEN

- Blinddoek
- Kranten

AANDACHTSPUNTEN

Iedereen in de kring moet stil zijn. Er mag niet hard geslagen worden met de krant.



SPORTKANJERMOMENT

Bij dit spel gaat het om stil en rustig zijn. Er zullen ongetwijfeld kinderen zijn die het lastig vinden om stil te zijn. Speel hier telkens op in. Daarnaast vraagt het om (zelf)vertrouwen om geblinddoekt in het midden van een kring te zitten. Zorg voor een veilige situatie.



51 Bokspringtikkertje

KANJERAFSPRAAK: We helpen elkaar, we werken samen

KANJERWAARDE: We houden rekening met elkaar

TOELICHTING

De kinderen lopen allemaal in de zaal. Eén van de kinderen is de tikker en moet proberen om de lopers te tikken. Wordt iemand getikt laat hem dan als bokje wachten in de zaal. Om weer vrij te komen moet een andere loper over de bok springen. De tikker probeert zoveel mogelijk lopers te tikken in de afgesproken tijd.

BENODIGDHEDEN

- Geen extra materialen nodig

AANDACHTSPUNTEN

De spelleider geeft aan hoeveel tijd de tikker heeft. Om het spel complexer te maken kan met meerdere tikkers gespeeld worden. Let op de veiligheid! Duwen terwijl iemand probeert bokje te springen kan gevaarlijk zijn.



SPORTKANJERMOMENT

Bij dit spel is het de bedoeling dat kinderen elkaar helpen door elkaar weer vrij te krijgen. Observeer welke kinderen een actieve of een passieve rol spelen. Wie helpt anderen wel en wie niet. Gebruik dit in tussentijdse evaluaties en vraag naar mogelijkheden om het spel beter te spelen (bijvoorbeeld, wie kan heel stil wegschuiven om een bokje te bevrijden. Wie lokt de tikker weg, zodat iemand anders een bokje kan bevrijden).



52 Omhelstikkertje

KANJERAFSPRAAK: We vertrouwen elkaar, we hebben plezier

KANJERWAARDE: We durven elkaar aan te raken op een leuke manier

TOELICHTING

De kinderen lopen allemaal in de zaal. Eén van de kinderen is de tikker en moet proberen om de lopers te tikken. Wordt iemand getikt laat hem dan als 'standbeeld' wachten in de zaal. Om weer 'vrij' te komen moet een andere loper het standbeeld bevrijden door hem te omhelzen. De tikker probeert zoveel mogelijk lopers te tikken in de afgesproken tijd.

BENODIGDHEDEN

- Een lintje voor de tikker

AANDACHTSPUNTEN

De spelleider geeft aan hoeveel tijd de tikker heeft. Om het spel complexer te maken kan met meerdere tikkers gespeeld worden. Let op de veiligheid! Duwen terwijl iemand probeert te omhelsen kan gevaarlijk zijn.



SPORTKANJERMOMENT

Bij dit spel is het de bedoeling dat kinderen elkaar helpen door elkaar weer vrij te krijgen. Lichamelijk contact is noodzakelijk, wie helpt wel en wie niet. Gebruik dit in tussentijdse evaluaties en vraag naar mogelijkheden om het spel beter te spelen (bijvoorbeeld, wie kan heel stil wegschuiven om een "standbeeld" te omhelzen. Wie lokt de tikker weg, zodat iemand anders een "standbeeld" kan omhelzen).



53 CIRKELTIKKERTJE



KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: We zeuren niet en spelen eerlijk

TOELICHTING

Er is één tikker, de andere kinderen (lopers) staan in een grote kring. De lopers krijgen een nummer (kies de nummers zo dat ieder nummer meerdere keren voorkomt). De tikker wandelt om de kring (met de klok mee). De spelleider noemt een nummer en de lopers met dat nummer rennen zo snel mogelijk één rondje (met de klok mee) om de kring, en eindigen op de oorspronkelijke plek. De tikker probeert één van de lopers te tikken. Wordt een loper getikt dan wisselt de rol. De oorspronkelijke tikker neemt het nummer over van de loper die is getikt. Wie lukt het om niet te worden getikt en in de kring te blijven?

BENODIGDHEDEN

- Geen materialen nodig

AANDACHTSPUNTEN

De spelleider geeft aan hoeveel tijd de tikker heeft. Hij creëert een veilige situatie. Tikkers en lopers mogen alleen met de klok mee rennen (nooit terug!). Varieer door de lopers te laten kiezen of ze meteen wegrennen of even wachten.

SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om concentratie, snelheid en slimheid. De kinderen zien erop toe of de loper wel of niet is getikt.



54 Poortentikkertje



KANJERAFSPRAAK: We vertrouwen elkaar, we hebben plezier

KANJERWAARDE: We durven elkaar aan te raken op een leuke manier

TOELICHTING

De kinderen lopen allemaal in de zaal. Eén van de kinderen is de tikker en moet proberen de lopers te tikken. Wordt iemand getikt laat hem dan als 'poortje' wachten in de zaal. Om weer 'vrij' te komen moet een andere loper door dit poortje kruipen. De tikker probeert zoveel mogelijk lopers te tikken in de afgesproken tijd.

BENODIGDHEDEN

- Geen materialen nodig

AANDACHTSPUNTEN

De spelleider geeft aan hoeveel tijd de tikker heeft. Om het spel complexer te maken kan er met meerdere tikkers worden gespeeld.

SPORTKANJERMOMENT

Bij dit spel is het de bedoeling dat kinderen elkaar helpen bevrijden. Ze komen lieflijk dicht bij elkaar. Wie stelt zich actief op en wie passief. Zijn er verbeterpunten? Zoals: als je door een poortje kruipt, dan ga je niet opeens omhoog, zodat het poortje omvalt. Het poortje moet meteen wegrekken als het is bevrijd.



55 SLIMHEIDSTIKKERTJE



KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier, we werken samen

KANJERWAARDE: We zeuren niet en doen eerlijk

TOELICHTING

Er staan twee banken in het midden van de zaal. De lopers moeten om de banken rennen (dus niet over de banken springen). Er zijn twee tikkers, één tikker mag tikken de ander zit aan het uiteinde van de banken. Als de actieve tikker gaat zitten aan het andere uiteinde van de banken mag de passieve tikker opstaan en het veld inrennen. De tikkers kunnen door goed samen te werken de groep opjagen en zoveel mogelijk lopers aftikken. Lopers die getikt worden gaan zitten langs de kant.

BENODIGDHEDEN

- Twee banken
- Twee pionnen
- Lintjes voor de tikkers

AANDACHTSPUNTEN

De spelleider geeft aan hoeveel tijd de tikkers hebben. Er moet altijd één tikker op de bank zitten. Gebruik twee pionnen in het verlengde van de banken om de afstand die lopers moeten lopen te vergroten. Leg nadruk op veiligheid (verwacht plotselinge richtingsveranderingen).

SPORTKANJERMOMENT

Bij dit spel is het belangrijk dat de tikkers goed met elkaar samenwerken. Wanneer dit niet gebeurt, wordt het lastig om iedereen te tikken. Vraag naar verbeterpunten. Geef de tikkers de gelegenheid te overleggen. U doet dat door bijvoorbeeld het spel 10 seconden stil te leggen. Mogelijke verbeterpunten zijn, niet alleen hard rennen maar samenwerken. Goed om je heen kijken. Een tactiek afspreken. Onverwachte dingen doen.



56 SLEEPTOUWTIKKERTJE



KANJERAFSPRAAK: We helpen elkaar, we hebben plezier

KANJERWAARDE: We gaan zorgvuldig met elkaar om

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met één tikker en lopers. In het midden van de zaal is een 'gevangenis' (bv. de middencirkel). Daar zitten de kinderen die zijn getikt. De gevangen kinderen worden bevrijd door de lopers die niet zijn getikt. De lopers die niet zijn getikt. Die slepen de gevangene uit de gevangenis, waardoor ze weer vrij zijn. Het wegslepen gebeurt door aan de benen de trekken.

BENODIGDHEDEN

- Een stuk krijt of tape om de gevangenis te markeren
- Lintje voor de tikker

AANDACHTSPUNTEN

De spelleider geeft aan hoeveel tijd de tikker heeft. Let erop dat de kinderen voorzichtig zijn met het bevrijden van andere kinderen. Er kan ook worden bevrijd met meerdere lopers. Het spel kan eventueel worden gespeeld met meerdere tikkers.

SPORTKANJERMOMENT

Bij dit spel is het belangrijk dat de tikkers goed met elkaar samenwerken. Wanneer dit niet gebeurt wordt het lastig om iedereen te tikken. Vraag regelmatig na hoe ze vinden dat het gaat. Vraag naar verbeterpunten (denk bijvoorbeeld aan, oogcontact met elkaar houden, afspraken maken, overzicht houden, niet te veel risico nemen). Geef de tikkers de gelegenheid om te overleggen. Let erop hoe de lopers de 'gevangen' lopers bevrijden. Het spel nodigt uit tot baldadige reacties. Bespreek waarom dat niet gewenst is. (Humor en leedvermaak liggen erg dicht bij elkaar).



57 De kaasboer en de muizen

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: We spelen eerlijk

TOELICHTING

In het midden van de zaal liggen één of twee dikke matten. Op de mat liggen stukken kaas (lintjes, pittenzakken, hoedjes, ballen ed.). Er zijn twee of drie kaasboeren (tikkers) die de muizen (lopers) moeten tikken voordat ze de kaasblokjes van de matten halen. De muizen staan allemaal in hun muizenhol (hoepel) langs het speelveld. De muizen mogen maar één blokje tegelijk pakken. Als ze getikt worden moeten ze terug naar hun muizenhol. Worden ze gepakt met een stuk kaas in hun 'pootjes' dan moeten ze het blokje kaas teruggeven. Wanneer alle kaasblokjes gepakt zijn is het spel ten einde. De muis met de meeste kaasblokjes is de winnaar.

BENODIGDHEDEN

- Dikke matten of judomatjes
- Lintjes
- Blokken, hoedjes, of tennisballen
- Hoepels

AANDACHTSPUNTEN

De spelleider geeft aan hoeveel tijd de tikkers hebben.



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om vertrouwen, overzicht en respect. Er gebeurt zoveel dat de spelleider niet alles kan zien. Kinderen moeten samen bepalen wat er gebeurt. Let met name op 'stresssituaties'. Hoe wordt het opgelost, speel hier op in. Geef de 'kaasboeren' de gelegenheid om de strategie te bepalen. Geef ook de 'muizen' de gelegenheid. Het leuke is dat de 'muizen' een gemeenschappelijke vijand hebben maar tegelijkertijd ook concurrenten zijn. Hoe gaan ze daarmee om?



58 Drie is teveel



KANJERAFSPRAAK: We werken samen

KANJERWAARDE: We houden rekening met elkaar, we stemmen af op elkaar

TOELICHTING

Er staan bij iedere pion twee kinderen achter elkaar. Ze zitten in het konijnenhol. Er is één tikker (de wolf) die konijntjes buiten hun hol mag vangen. Een konijntje mag vluchten voor de wolf. Hij kan ook schuilen in een konijnenhol. (Hij sluit achteraan in het rijtje van twee.) Omdat drie teveel is moet het voorste konijntje vluchten. De wolf gaat dan achter dit konijntje aan.

BENODIGDHEDEN

- Lintje voor de tikker
- Pionnen

AANDACHTSPUNTEN

De spelleider geeft aan hoeveel tijd de tikker heeft. De konijntjes letten erop dat het duidelijk is wanneer een konijntje het konijnenhol in rent.

SPORTKANJERMOMENT

Bij dit spel is het de bedoeling dat de konijntjes elkaar helpen. Door slim te spelen is het mogelijk om te winnen van de sterke en gevaarlijke wolf. Elkaar helpen is soms noodzakelijk, wie helpt wel en wie niet. Gebruik dit in tussentijdse evaluaties en vraag naar verbetermogelijkheden. De spelleider stelt vragen in de trant van 'niet te snel bang zijn, je bent dan snel kwetsbaar'. Of "zoek altijd naar oplossingen in 'noodsituaties' (de wolf rent dicht bij je, en waar vind je een veilige plek?). Hou ook rekening met een ander. Als de wolf bij het voorste konijntje is, dan is het niet handig om achter in het rijtje aan te sluiten. Je dwingt het andere konijntje het gevaar op te zoeken.



59 W.C. TIKKERTJE

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: We houden rekening met elkaar en beheersen onszelf

TOELICHTING

De kinderen lopen allemaal in de zaal. Eén van de kinderen is de tikker en moet proberen om de lopers te tikken. Wordt iemand getikt laat hem dan als 'WC pot' wachten in de zaal (op één knie en met één hand omhoog). Om weer 'vrij' te komen moet een andere loper op de WC pot gaan zitten en doortrekken. De tikker probeert zoveel mogelijk lopers te tikken in de afgesproken tijd.

BENODIGDHEDEN

- Geen extra materialen nodig

AANDACHTSPUNTEN

De spelleider geeft aan hoeveel tijd de tikker heeft. Om het spel complexer te maken kan met meerdere tikkers gespeeld worden. Let op de veiligheid! Duwen terwijl iemand probeert om een WC pot door te trekken kan gevaarlijk zijn.



SPORTKANJERMOMENT

Bij dit spel is het de bedoeling dat kinderen elkaar helpen door elkaar weer vrij te krijgen. Dicht bij elkaar komen is noodzakelijk, wie helpt wel en wie niet. Gebruik dit in tussentijdse evaluaties en vraag naar verbetermogelijkheden. Het spel roept komische momenten op. Kun je nog serieus spelen met zoveel hilariteit. Waar eindigt humor en waar begint leedvermaak en ongein.



60 SPORThINTS

KANJERAFSPRAAK: We werken samen

KANJERWAARDE: We luisteren naar elkaar

TOELICHTING

Dit spel kan zowel binnen en buiten worden gespeeld. Het is de bedoeling dat er om de beurt een sport wordt uitgebeeld door één van de kinderen. De andere kinderen proberen de sport te raden. Als de sport is geraden mag er iets over de sport worden verteld.

BENODIGDHEDEN

- Geen extra materialen

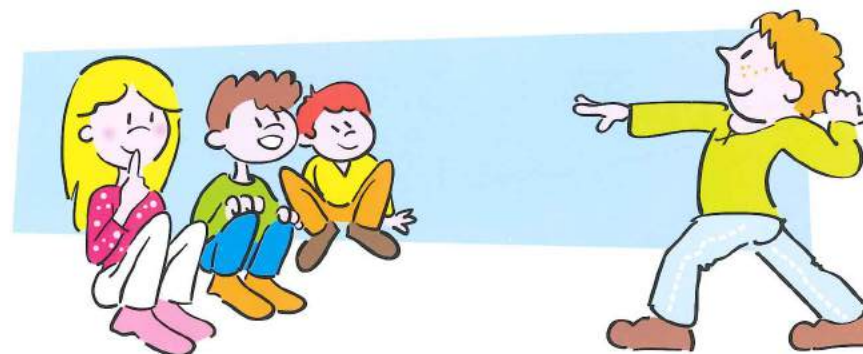
AANDACHTSPUNTEN

De spelleider ziet erop toe dat de kinderen niet te veel door elkaar heen gaan roepen. Geef de 'uitbeelders' de gelegenheid om eventueel iets te vertellen over de sport.



SPORTKANJERMOMENT

Bij dit spel kan het voorkomen dat kinderen elkaar uitlachen. Vaak omdat ze zich zelf niet prettig (comfortabel) voelen in een situatie waarin ze moeten toneelspelen. Ze zullen daarom anderen uitlachen. Het spel leent zich prima om elkaar beter te leren kennen. De spelleider reguleert en stimuleert dit. Dit spel is leuk en "fun". Het hoeft niet te serieus, durf te spelen. Maar plezier en uitlachen liggen dicht bij elkaar. Wanneer is het leuk en wanneer is het vervelend. Hanteer als spelleider eventueel het schema van pagina 11. (Het is mooi dat ik lol heb, maar hoe staan de gezichten van andere kinderen)



61 De geheime verlosser

KANJERAFSPRAAK: We helpen elkaar, we lachen elkaar niet uit

KANJERWAARDE: Geheim delen

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met één tikker en lopers (één van de lopers is een geheime verlosser). Als lopers worden getikt moeten ze op hun hurken zitten. De geheime verlosser loopt door de zaal en kan de getikte lopers bevrijden door een 'sleutel' in de rug van de getikte lopers te draaien. Het spel eindigt als de tikker iedereen heeft getikt of de geheime verlosser herkent.

BENODIGDHEDEN

- Lintje voor de tikker

AANDACHTSPUNTEN

De spelleider geeft aan hoeveel tijd de tikker heeft.



SPORTKANJERMOMENT

De lopers delen samen een geheim. Wordt het geheim bekend, dan is het spel afgelopen en heeft iedereen verloren. Let als spelleider erop hoe de rollen worden ingevuld. Wie speelt het spel zoals het hoort, wie saboteert? Is het slim om meteen weg te rennen als je bent verlost? De tikker kan dan gemakkelijker zien door wie je bent bevrijd. Is het slim om gebruik te maken van 'fakebevrijders'?



62 ZITTIKKERTJE



KANJERAFSPRAAK: We helpen elkaar, we hebben plezier

KANJERWAARDE: Zelfbeheersing

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met één tikker en lopers. Wordt een loper getikt, dan moet hij gaan zitten. Eenmaal getikt wordt een loper een assistent tikker. Zittend op de grond mag hij proberen de overgebleven lopers te tikken. Dit mag alleen door gebruik te maken van de handen.

BENODIGDHEDEN

- Lintje voor de tikker

AANDACHTSPUNTEN

De spelleider geeft aan hoeveel tijd de tikkers hebben. Let op de veiligheid. Zittend op de grond mag alleen met de handen getikt worden. Het gebruiken van benen en voeten is gevaarlijk.

SPORTKANJERMOMENT

Het gaat in dit spel om samenwerken, maar ook vertrouwen en respect. Als zittende tikker heb je een teleurstelling te verwerken (je bent immers af) en je bent beperkt in je mogelijkheden. Hoe ga je hiermee om. Maak dit bespreekbaar met de kinderen. Eventueel laat je één van de kinderen observeren en later vertellen wat hij allemaal heeft gezien.



63 Bankenvoetbal



KANJERAFSPRAAK: We werken samen, we hebben plezier

KANJERWAARDE: Zelfbeheersing, je mag er zijn

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met meerdere teams en meerdere doelen. Een team bestaat uit twee of drie spelers. De bank (op zijn zijkant) fungeert als doel. Het is de bedoeling dat je door samen te werken scoort bij de tegenpartij. Het team met de meeste doelpunten die wint.

BENODIGDHEDEN

- Banken
- Bal
- Lintjes

AANDACHTSPUNTEN

Let op veiligheid. Niemand mag op de bank gaan staan (hij kan mogelijk omvallen). Wordt het spel in een zaal gespeeld dan wordt er doorgespeeld als de bal de muur raakt. Bepaal de verdere regels. (wisselen, rol keepers etc) In het spel hebben de spelers verschillende rollen (aanvaller, verdediger of keeper).

SPORTKANJERMOMENT

Het spel golft op en neer. Er gebeurt steeds wel iets. Er heerst een (georganiseerde) chaos. Het vraagt van de kinderen rustig te blijven en overzicht te houden. Alleen dan kan het spel optimaal worden gespeeld. De spelleider coacht de kinderen hierop. Het spel wordt gespeeld in teams. De spelleider stimuleert de teams afspraken te maken. Wie wordt de keeper, wie verdedigt en wie probeert doelpunten te maken. Ieders inbreng wordt gewaardeerd. De spelleider kan zich laten assisteren door één van de kinderen. De rol van assistent-scheidsrechter is voor veel kinderen een nieuwe ervaring. Immers als assistent-scheidsrechter moet het kind beslissingen nemen en rechtvaardig zijn.



64 Paaltjesvoetbal



KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: Zelfbeheersing, we respecteren elkaar en het spel

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met een groot aantal kinderen. Ieder kind verdedigt een eigen paaltje (van twee blokjes op elkaar). De spelers zoeken een plek in de zaal waar ze hun paaltje neerzetten. De spelers mogen de paaltjes van andere spelers omschieten. Word je paaltje geraakt, dan ben je af en word je plek door een ander ingenomen.

BENODIGDHEDEN

- Pionnen of blokjes
- Bal

AANDACHTSPUNTEN

Let op veiligheid. De bal moet laag blijven, schiet iemand de bal boven een afgesproken hoogte dan is hij af. Varieer door een grote pion op zijn kop midden in de zaal neer te zetten, gaat deze pion omver dan zijn alle spelers af en mogen nieuwe spelers het veld in.

SPORTKANJERMOMENT

Het spel golft op en neer. Er gebeurt steeds wel iets. Er heerst een (georganiseerde) chaos. Het vraagt van kinderen rustig te blijven en overzicht te houden. Daarnaast is het spelletje onvoorspelbaar en kan komische en vervelende situaties oproepen. Denk daarbij aan onvoorspelbare richtingsveranderingen als de bal een muur of ander obstakel raakt. Kiest de spelleider ervoor om een pion toe te voegen (zie aanpassingen) dan moet hij er alert op zijn dat kinderen elkaar geen verwijten gaan maken. Een onfortuinlijk schot richting een blokje van een ander kan soms betekenen dat de pion omgaat. Daardoor zijn alle spelers in de zaal af. Let als spelleider ook op wat er gebeurt op het moment dat iedereen af is en zo snel mogelijk moet gaan zitten. Ook dan is er kans op onenigheid (duwen en trekken) op de bank.



65 Stoelvoetbal



KANJERAFSPRAAK: We werken samen, we hebben plezier

KANJERWAARDE: Zelfbeheersing, we respecteren elkaar en het spel

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met een groot aantal kinderen. Er wordt gespeeld in teams van twee spelers. Ieder team verdedigt een eigen doeltje (een stoel). De teams zoeken een plek in de zaal waar ze hun stoel neerzetten. De teams mogen scoren door onder de stoel door te schieten (van alle kanten). Wordt er gescoord, dan ben je af en wordt je plek door een ander team ingenomen.

BENODIGDHEDEN

- Stoelen
- Bal

AANDACHTSPUNTEN

Let op veiligheid. De bal moet laag blijven, schiet iemand de bal boven een afgesproken hoogte dan is hij af. Varieer door een grote pion op zijn kop midden in de zaal neer te zetten, gaat deze pion omver dan zijn alle teams af en mogen nieuwe teams het veld in.

SPORTKANJERMOMENT

Het spel gaat alle kanten op. Hoe gaan kinderen om met de chaos. Het spelletje is onvoorspelbaar en kan komische en vervelende situaties oproepen. (bijvoorbeeld, de pion in het midden wordt omgeschoten. Of de bal stuitert zo onvoorspelbaar dat er wordt gescoord in een doeltje dat net niet wordt verdedigd.) Hoe gaan kinderen daar mee om. Soms moet je accepteren dat het 'lot' je niet altijd goed gezind is.



66 Baldoorgevertje

KANJERAFSPRAAK: We werken samen, we hebben plezier

KANJERWAARDE: Zelfbeheersing, we respecteren elkaar en het spel

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld door twee of meer groepen. De kinderen in een groep gaan achter elkaar staan. De voorste speler heeft de bal. De bal wordt boven het hoofd en bij de volgende tussen de benen doorgegeven. Wanneer de bal achteraan is aangekomen gaat de achterste met de bal naar voren en begint het opnieuw. Dit gaat net zo lang door tot de oorspronkelijke eerste speler weer vooraan staat.

BENODIGDHEDEN

- Bal

AANDACHTSPUNTEN

Let op dat het spel eerlijk wordt gespeeld. Laat de groepen zoeken naar balans in snelheid en goede uitvoering.



SPORTKANJERMOMENT

Hier is het van belang dat de kinderen met elkaar samenwerken. Dat kan op verschillende manieren, denk daarbij aan de snelheid van handelen (sneller is beter, maar ook risicovoller) of de onderlinge afstand (dichtbij elkaar is sneller, maar ook moeilijker). Speel hierop in en geef gelegenheid de strategie te bepalen. Laat kinderen assisteren door hulscheidsrechter te zijn. De hulscheidsrechter ziet erop toe dat het doorgeven op de juiste manier gebeurt. De rol van hulscheidsrechter is voor de meeste kinderen een nieuwe ervaring. Immers: het moet in die rol beslissingen nemen en desnoods een rechtvaardige oplossing afdwingen.



67 Ballenregen

KANJERAFSPRAAK: We werken samen, we hebben plezier

KANJERWAARDE: We houden rekening met elkaar en stemmen op elkaar af

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld op een speelveld, verdeeld in twee gelijke delen en gescheiden door een middenlijn. Op de achterlijnen staan banken (op hun zijkant). In het midden ligt een grote bal (bv een volleybal). Ieder team heeft een groot aantal tennisballen. De grote bal wordt in beweging gebracht door er tennisballen (vanachter de banken) tegenaan te rollen/gooien. De spelers mogen niet in het speelveld komen.

In ieder team heeft een kind de rol van ballenverzamelaar. Een ballenverzamelaar verzamelt de ballen die in het 'eigen' speelveld blijven liggen en geeft ze weer door aan zijn medespelers. Winnaar is het team dat de grote bal tegen de bank van de tegenpartij rolt.

BENODIGDHEDEN

- Tennisballen
- Grote bal
- Banken

AANDACHTSPUNTEN

Let op veiligheid. Ongecontroleerd werpen levert gevaarlijke situaties op. Varieer door de regels aan te passen en door ander materiaal te gebruiken.



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om samenwerken en het spelen en uitvoeren van verschillende rollen (zie toelichting). Ieder teamlid is belangrijk. Laat de teams zelf de strategie bepalen en geef daar voldoende tijd voor. Help kinderen eventueel door ideeën mee te geven voor een optimale onderlinge samenwerking. Denk hierbij aan, wie verzamelt de ballen. Probeer op elkaar te letten wanneer je de tennisballen gooit. Doe je dat als jouw team voldoende ballen heeft verzameld of let je daar niet op. Zorg je ervoor dat je altijd een paar ballen achter de hand hebt om te kunnen voorkomen dat de grote bal tegen de eigen bank rolt. Gooi je af en toe een paar ballen, of gooi je snel en veel ballen achter elkaar om de grote bal in beweging te krijgen. Geef de kinderen eventueel een rol in het bedenken van regels en afspraken. Zelf reguleren is een prima ervaring voor kinderen. Ze kunnen samen bepalen op welke manier het spelletje het leukste is.



68 Chaosdoelenspel

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: We doen ons best en kunnen tegen ons verlies

TOELICHTING

De zaal wordt in twee vakken verdeeld. In elk vak staan drie judomatten tegen de muur. Iedere mat wordt verdedigd door één kind. Het is de bedoeling om een mat aan de andere kant van de zaal te raken door er naar te gooien. Er wordt gespeeld met een zachte bal (foambal). Het kind waarvan de mat geraakt wordt wisselt met iemand die op de bank zit. Iedereen speelt zijn eigen wedstrijd en mag alleen matten aan de andere kant van de zaal proberen te raken. Je hebt een gezamenlijk doel, zonder een team te zijn!

BENODIGDHEDEN

- Judomatten
- Zachte ballen (Foamballen)

AANDACHTSPUNTEN

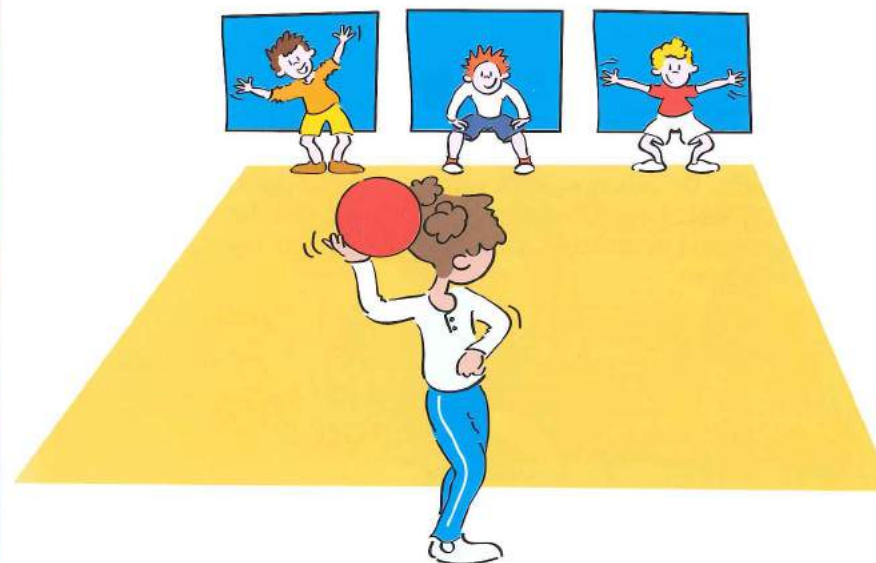
Bepaal vanaf welke lijn er gegoid mag worden. Varieer door meerdere ballen in het spel te brengen. Een variant is dat er alleen tegen de bal geschopt mag worden. (Speel dit nooit met meerdere ballen.)

eigen doel



SPORTKANJERMOMENT

Het spel gaat alle kanten op. Hoe gaan kinderen om met de chaos. Het spelletje is onvoorspelbaar en kan komische en vervelende situaties oproepen (zoals een bal die jouw mat raakt na een vreemde stuit waarop je niet rekent). Hoe gaan kinderen daar mee om. Soms moet je accepteren dat het 'lot' je niet altijd goed gezind is.



69 Landenbal

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier, we werken samen.

KANJERWAARDE: We nemen eigen beslissingen

TOELICHTING

Bij dit spel liggen er meerdere hoepels in de zaal. In iedere hoepel staat een vanger. Tussen de hoepels lopen 3 of 4 kinderen (de lopers). Het is de bedoeling dat de vangers de ballen naar elkaar overspelen. De lopers proberen de bal te onderscheppen. Lukt dit dan wisselt de loper met de vanger. Het spel wordt gespeeld met meerdere ballen.

BENODIGDHEDEN

- Meerdere ballen
- Meerdere hoepels

AANDACHTSPUNTEN

Extra opdracht. De ballen worden van de ene naar de andere kant van het veld gespeeld. Leg de hoepels ver uit elkaar. Doe dat door ze over het hele speelveld te verdelen. Zo hebben de vangers meer kans de bal te onderscheppen.



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om samenwerken, slimheid en inzicht. Het spel kenmerk zich door een duidelijke doelstelling die op meerdere manieren kan worden gerealiseerd. Er is niet één oplossing, er zijn er meerdere. Het doel is om de bal van de ene naar de andere kant van de zaal te spelen, de route mag zelf worden bepaald. Lukt het de vangers de juiste beslissingen te nemen onder druk? De vangers zullen continu in de weg staan om de bal te onderscheppen. Zeker als de bal het doel dreigt te bereiken neemt de druk(te) toe. Een goede keuze kan zijn de bal eerst even terug te spelen (minder risico) zodat via een andere route het doel wordt bereikt. Stimuleer dat kinderen met elkaar overleggen. Ze hebben elkaar nodig, het lukt alleen door een teamprestatie.



70 Fopbal



KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: We concentreren onszelf

TOELICHTING

De kinderen staan in een kring met de armen op de rug. De spelleider staat in het midden. De spelleider gooit de bal naar één van de kinderen. De kinderen proberen de bal te vangen, wordt de bal niet gevangen dan is de ontvanger af. De spelleider varieert door soms net te doen of hij gooit. Als de ontvanger een 'vangbeweging' maakt zonder dat de bal wordt gegooid dan is de ontvanger af. Ga net zo lang door tot er één ontvanger over is.

BENODIGDHEDEN

- Één bal

AANDACHTSPUNTEN

In plaats van in een kring kan het ook gespeeld worden met kinderen op een rij. Hoe dichters bij elkaar hoe verwarrender.

SPORTKANJERMOMENT

Dit spelletje is in de basis eenvoudig te spelen. De spelleider kan er meer van maken door er extra "spanning" op te zetten. Een begeleidend verhaal om kinderen "af te leiden" werkt. Meer enthousiasme en snelheid om kinderen te prikkelen is ook mogelijk. De spelleider vraagt tegelijkertijd aan de kinderen om geconcentreerd en rustig te blijven. De spelleider beoordeelt hoe kinderen omgaan met de balans tussen spanning en focus en speelt daarop in door vragen te stellen. (bijvoorbeeld; "vind je het moeilijk om geconcentreerd te blijven" of "wanneer speel jij het spel het gemakkelijkst?") De spelleider kan het spel variëren door één van de kinderen de werper te laten zijn. Het zal voor niet voor alle kinderen vanzelfsprekend zijn dat zij in de rol van werper kunnen bepalen wie ze proberen te foppen. De spelleider speelt hierop in door er vragen over te stellen zoals: "Durf jij iedereen te foppen?" of: "Denk jij dat iedereen respectvol reageert als ze zijn gefopt door jou?")



71 Chaosdoelenspel

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: We beheersen onszelf

TOELICHTING

De zaal wordt in twee vakken verdeeld. In elk vak staan drie judomatten tegen de muur. Iedere mat wordt verdedigd door één kind. Het is de bedoeling om een mat aan de andere kant van de zaal te raken door er naar te gooien. Er wordt gespeeld met een zachte bal (foambal). Het kind waarvan de mat wordt geraakt wisselt met iemand die op de bank zit. Iedereen speelt zijn eigen wedstrijd en mag alleen matten aan de andere kant van de zaal proberen te raken. Je hebt een gezamenlijk doel, zonder een team te zijn!

Naast matjes plaats de spelleider een pion op zijn kop ergens op de achterlijnen. Wordt deze pion geraakt dan zijn alle drie de kinderen aan die zijde van de zaal af!

BENODIGDHEDEN

- Judomatten
- Pionnen
- Zachte ballen (Foamballen)

AANDACHTSPUNTEN

Bepaal vanaf welke lijn er gegooid mag worden. Varieer door meerdere ballen in het spel te brengen.

Een variant is dat er alleen tegen de bal geschopt mag worden. (Speel dit nooit met meerdere ballen.)

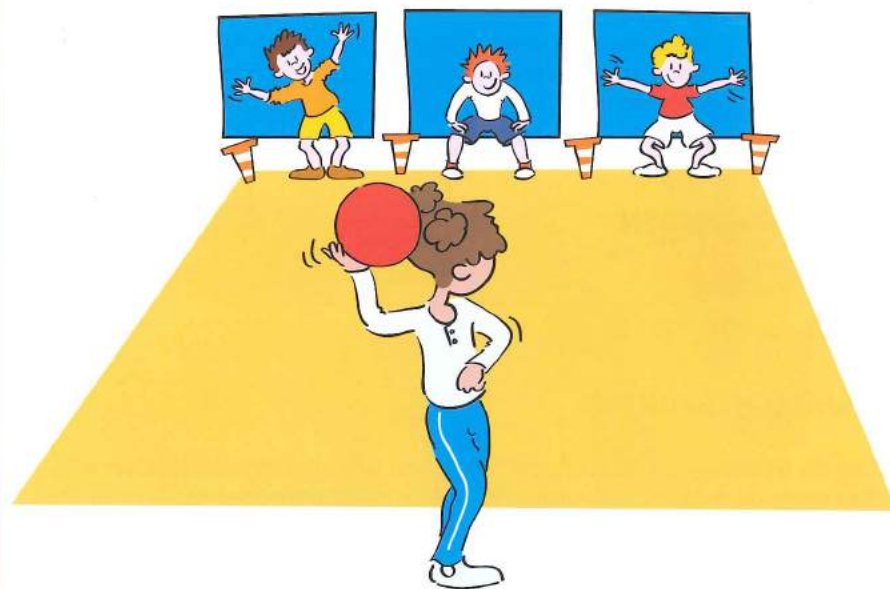
eigen en gezamenlijk doel



SPORTKANJERMOMENT

Het spel gaat alle kanten op. Hoe gaan kinderen om met de chaos. Het spelletje is onvoorspelbaar en kan komische en vervelende situaties oproepen (zoals een bal die jouw mat raakt na een vreemde stuit waarop je niet rekent). Hoe gaan kinderen daar mee om. Soms moet je accepteren dat het 'lot' je niet altijd goed gezind is.

En soms moet je een 'offer' brengen. Je verdedigt de pion en je eigen matje kan geraakt worden. Een moedige en respectvolle actie!



72 Kingen!

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: We doen ons best, gevoel van competentie

TOELICHTING

Er wordt gespeeld in een speelveld verdeeld in vier gelijke vierkanten. De vakken worden genummerd van 1 tot en met 4. Het vierde vak is het Kingvak. In ieder vierkant staat één kind. Het doel voor iedere speler is om in het Kingvak terecht te komen. Het spel start met een 'service' door het kind in het Kingvak. Bij de service wordt de bal eerst in het eigen vak geslagen en daarna moet de bal naar een ander vak stuiteren (net zoals bij tafeltennis). De ontvanger slaat de bal naar een willekeurig ander vak. Na een stuit mag de volgende ontvanger de bal weer verder slaan. Net zolang totdat een geslagen bal een vak mist of de ontvanger de bal niet meer op de juiste manier terugslaat. Degene die de fout maakt is af en sluit achteraan de rij met wachtende spelers. Iedereen die in een 'lager' vak stond dan de speler die af is mag een plekje opschuiven. (bijvoorbeeld, de speler in vak 3 maakt een fout en is af. Nummer 1 en 2 schuiven een plaatsje op. De King blijft staan. Er komt een nieuwe speler op plek nummer 1).

BENODIGDHEDEN

- Vier vakken
- Bal

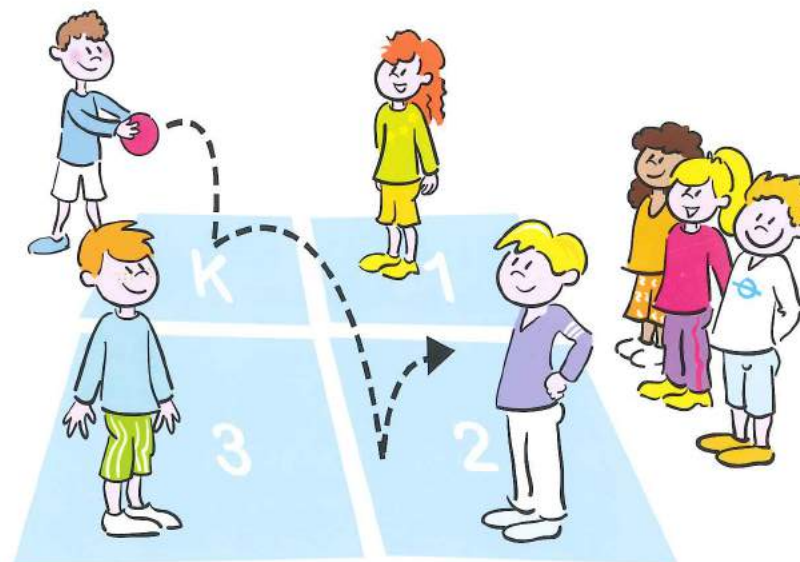
AANDACHTSPUNTEN

Leg de basisregels uit. Het spel leent zich om allerlei aanpassingen in de regels te maken. Bijvoorbeeld, je kunt met meerdere spelers in één vak spelen. De bal mag gevangen en gegooid worden. De bal twee keer raken is toegestaan, etc.



SPORTKANJERMOMENT

Deze activiteit is ideaal om het zelfregulerend vermogen van kinderen te stimuleren. Kinderen ontwerpen het spel op een wijze zoals zij het leuk vinden om te spelen. Ze zullen zich ook aan de 'eigen' regels houden. De mindere spelers zullen vaak worden ontzien, omdat het belang meer ligt in het wegspeken van spelers die in een 'hoger' vak staan. Er ontstaat een interessante balans tussen winnen, sparren en spelen.



73 Opbouwend teambal



KANJERAFSPRAAK: We werken samen, we hebben plezier.

KANJERWAARDE: We doen ons best en zeuren niet.

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met twee partijen van vier spelers. Eén van de teams begint met een vier tegen één 'lummelspel'. Lukt het om vijf keer over te spelen dan komt er een tweede speler bij. Vervolgens een derde en een vierde. De teams wisselen van functie. Voor iedere keer dat er vijf keer wordt overgespeeld ontvangt het team één punt. Voorkomt de 'lummel' dat er vijf keer wordt overgespeeld dan ontvangt zijn partij één punt.

BENODIGDHEDEN

- Minivolleybal of andere kleine bal
- Lintjes
- Afgegrensd speelveld

AANDACHTSPUNTEN

Lichamelijk contact vermijden en geef elkaar voldoende ruimte.
Leg accent op goed aanspelen, snel verwerken en doorspelen van de bal.

SPORTKANJERMOMENT

Samenwerken, overzicht en snel handelen zijn de belangrijkste aandachtspunten. De uitdaging voor het team dat balbezit heeft, is zo snel mogelijk de bal rond te laten gaan, zodat het lukt minstens vijf keer over te spelen. Het team dat "lummelt" wil de bal veroveren. Dit team begint met één speler en daar komt telkens een extra speler bij. Het lijkt voor de hand te liggen met een sterke speler te beginnen. Deze speler heeft als eerste met niemand rekening te houden. Dat verandert als er een tweede speler bij komt. De rolverdeling verandert en samenwerken wordt belangrijk. De spelleider speelt hierop in door beide teams 'te verplichten' over een strategie na te denken en afspraken hierover te maken.



74 KROKODILLENBAL



KANJERAFSPRAAK: We werken samen, we hebben plezier

KANJERWAARDE: Gevoelens van competentie

TOELICHTING

De kinderen staan in een kring. Enkele kinderen (drie of meer) vormen een rij en houden elkaar vast. Samen zijn ze de krokodil. De jagers (de kinderen in de kring) proberen de start van de krokodil te raken. Er wordt met een bal gegooid. De krokodil probeert dit te voorkomen door snel rond te draaien. Wanneer de staart wordt geraakt sluit hij aan bij de voorkant. Als iedereen de staart is geweest komt er een nieuwe krokodil in actie.

BENODIGDHEDEN

- Afgegrensd speelveld
- Zachte bal

AANDACHTSPUNTEN

Stimuleer de jagers om samen te werken. Elkaar helpen, snel overgooien is belangrijk. Voor de krokodil geldt dat zijn staart snel geraakt wordt als er niet wordt samengewerkt.

SPORTKANJERMOMENT

Deze activiteit is ideaal om samenwerken te stimuleren. Snel en gericht overgooien is bepalend voor de jagers. Hoe sneller de bal wordt overgegooid, hoe meer kans er is dat de krokodil niet op tijd kan doordraaien om zijn "staart" te beschermen. De krokodil heeft een eigen uitdaging. De "kop" van de krokodil probeert zo lang mogelijk het "gevaar" recht in de ogen te kijken. Samenwerking is belangrijk! De spelleider helpt de krokodil door de leden ervan te stimuleren vooraf afspraken te maken die tijdens het spel worden uitgevoerd. "Time-outs" tijdens het spel zijn een leuke manier om even de "kop" en "staart" bij elkaar te brengen.



75 Ratten en raven



KANJERAFSPRAAK: Niemand speelt de baas

KANJERWAARDE: Goed luisteren en fair play

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met twee teams. Een team met ratten en een team met raven. De twee team staan tegenover elkaar met de voeten tegen de middenlijn. De spelleider vertelt een verhaaltje. Wanneer de ratten worden genoemd rennen ze achter de raven aan. Een raaf is af als die wordt getikt voordat deze de achterlijn heeft bereikt. Bij de middenlijn wordt iedere keer opnieuw gestart. Winnaar is het team dat overblijft met minimaal één speler. Een rat of raaf die per abuis te snel start, is ook af.

BENODIGDHEDEN

- Middenlijn en veiligheidslijn

AANDACHTSPUNTEN

Vertel een spannend of leuk verhaal waarbij de letter R veel gebruikt wordt. Wissel de namen regelmatig af. Varieer in de afstand van middenlijn en veiligheidslijn. Let op veiligheid, zorg voor voldoende uitloopruijnte.

SPORTKANJERMOMENT

Concentratie, samenwerken, teamspirit zijn de belangrijkste elementen. Welk team concentreert zich het beste. Wie heeft geduld en maakt geen fouten. Wie neemt risico en kan met de winst aan de haal gaan.



76 Water en vuur

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: We concentreren onszelf en hebben zelfbeheersing

TOELICHTING

De kinderen staan in een kring met de handen op de rug. Een werper staat in het midden met de bal in zijn handen. De werper gooit de bal naar één van de vangers en roept een commando. Roept de werper "water" dan moet de bal worden gevangen. Roept de werper "vuur" dan mag de bal niet worden gevangen. De bal wordt steeds teruggegooid naar de werper.

BENODIGDHEDEN

- Zachte bal

AANDACHTSPUNTEN

Start zelf als werper. Deze rol wordt later overgenomen door één van de kinderen. Varieer in de afstand. Het spel wordt nog leuker als de spelleider een mooi verhaal vertelt. (bijvoorbeeld, Ik was dit jaar op vakantie in Italië, een huisje aan het WATER. Het was erg gezellig, vooral in de avond, bij het kampVUUR. Enz.)



SPORTKANJERMOMENT

Dit spelletje is in de basis eenvoudig te spelen. De spelleider kan er meer van maken door er extra "spanning" op te zetten. Een begeleidend verhaal om kinderen "af te leiden" werkt. Meer enthousiasme en snelheid om kinderen te prikkelen is ook mogelijk. De spelleider vraagt tegelijkertijd aan de kinderen om geconcentreerd en rustig te blijven. De spelleider beoordeelt hoe kinderen omgaan met de balans tussen spanning en focus en speelt daarop in door vragen te stellen (bijvoorbeeld; "vind je het moeilijk om geconcentreerd te blijven" of "wanneer speel jij het spel het gemakkelijkst?") De spelleider kan het spel variëren door één van de kinderen de werper te laten zijn. Het zal voor niet voor alle kinderen vanzelfsprekend zijn dat zij in de rol van werper kunnen bepalen wie ze proberen te foppen. De spelleider speelt hierop in door er vragen over te stellen zoals: "Durf jij iedereen te foppen?" of: "Denk jij dat iedereen respectvol reageert als ze zijn gefopt door jou?"



77 Simon zegt

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: We concentreren onszelf en doen mee

TOELICHTING

De spelleider geeft opdrachten waarop de kinderen reageren en de opdrachten uitvoeren. Het zijn opdrachten die simpel uitgevoerd kunnen worden. Een opdracht mag alleen uitgevoerd worden als de spelleider "Simon zegt" voor de opdracht zegt. Een kind is af als het de opdracht uitvoert zonder dat "Simon zegt" wordt geroepen. Voorbeelden van opdrachten. Ga op je linkerbeen staan. Ga op je rug liggen. Steun alleen op 1 hand en 1 voet.

BENODIGDHEDEN

- Geen materialen nodig

AANDACHTSPUNTEN

De spelleider probeert te variëren in het geven van opdrachten. De spelleider start met het geven van commando's. Later kan één van de kinderen spelleider worden. Varieer eventueel door een ander commando te gebruiken.

Het wordt echt spannend door korte opdrachten te geven en ze snel na elkaar te roepen. Voer de regel in dat degene die het laatst de opdracht uitvoert af is. Hiermee wordt het een spel van snel reageren en goed luisteren.



SPORTKANJERMOMENT

Concentratie, zelfvertrouwen en snelheid zijn van belang. Wie kan geconcentreerd blijven ondanks de spanning.



78 Inhaalbal

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier, we werken samen

KANJERWAARDE: We kunnen tegen ons verlies

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met twee kringen. Een grote kring aan de buitenkant en een kleine kring aan de binnenkant. De kringen staan met de gezichten naar elkaar en kunnen elkaar zien. Het spel begint met balbezit van één van de kinderen in iedere kring. Ze staan tegenover elkaar. Op teken van de spelleider wordt de bal naar de volgende speler gegooid. Welk team heeft de bal het snelst rond gespeeld.

BENODIGDHEDEN

- Twee ballen

AANDACHTSPUNTEN

Varieer in de grootte van de kringen. Het spel wordt spannender als de kinderen de bal goed kunnen volgen. De spelleider kan beslissen meerdere rondes te spelen of kan besluiten door te gaan totdat een team is ingehaald.



SPORTKANJERMOMENT

Het lijkt op het eerste gezicht een oneerlijk spel. De bal in de buitenste kring moet een grotere afstand afleggen. Maar dit nadeel wordt teniet gedaan. Immers, de leerlingen in de kleine kring zien de bal minder goed aankomen. De kansen om te winnen zijn daarmee gelijk.



79 Lijnenloop

KANJERAFSPRAAK: We lachen elkaar niet uit.

KANJERWAARDE: Goed luisteren

TOELICHTING

Het spelveld bestaat uit meerdere lijnen. Iedere lijn krijgt een nummer. De kinderen beginnen op lijn één. De spelleider roept telkens een nummer en de kinderen rennen zo snel mogelijk naar de lijn met het juiste nummer. Het kind dat als laatste aankomt bij de juiste lijn is af.

BENODIGDHEDEN

- Veld met lijnen

AANDACHTSPUNTEN

Maak het spel extra spannend door een verhaal te vertellen waarin u nummers laat voorkomen. (Bijvoorbeeld, een verhaal over groep 3, die 2 keer per week gymles heeft. De gymles staat bij de kinderen op 1 en ze laten het zich geen 2 keer zeggen om een doelpunt samen te VIERen.) De kinderen luisteren of ze een nummer horen. Varieer als spelleider door meerdere lijnen achter elkaar te noemen, de kinderen raken de lijnen in de juiste volgorde aan. De spelleider kan zijn rol laten overnemen door één van de kinderen.



SPORTKANJERMOMENT

Concentratie, reactiesnelheid zijn belangrijk in dit spel. De kinderen die rustig en gefocust blijven onder spanning spelen dit spel het best. De spelleider kan hierop ingaan door vragen te stellen aan de kinderen zoals: "Op welke momenten lukt het goed te luisteren en snel te reageren? De spelleider kan mede bepalen welke sfeer ontstaat. Door een spannend verhaal "om" het spel te verzinnen wordt het intenser en zal dat invloed hebben op de beslissingen die de kinderen nemen. De spelleider kan ervoor kiezen om één van de kinderen de rol van verteller te geven. Sturen, regelen en bepalen is voor veel kinderen een nieuwe en leerzame ervaring. De spelleider is zorgvuldig in het kiezen van kinderen als verteller. (Wie durft wel of niet, wie kan de verantwoordelijkheid aan)

N.B. De spelleider kan mede bepalen welke sfeer ontstaat. Door een spannend verhaal (zie aandachtspunten) "om" het spel te verzinnen wordt het intenser en zal dat invloed hebben op de beslissingen die de kinderen nemen.



80 Televisietikkertje

KANJERAFSPRAAK: Niemand doet zielig

KANJERWAARDE: We spelen fair

TOELICHTING

De kinderen lopen allemaal in de zaal. Eén van de kinderen is de tikker en probeert de lopers te tikken. De lopers kunnen zich beschermen door de naam van een televisie programma te roepen en met twee armen een TV na te doen. Wordt iemand een TV dan mag hij weer meedoen als een andere loper de TV 'aanzet'. De tikker probeert zoveel mogelijk lopers te tikken in de afgesproken tijd.

BENODIGDHEDEN

- Geen materialen nodig

AANDACHTSPUNTEN

De spelleider geeft aan hoeveel tijd de tikker heeft. Om het spel complexer te maken kan met meerdere tikkers worden gespeeld. Let op de veiligheid! Duwen terwijl iemand probeert een TV aan te zetten kan gevaarlijk zijn. Varieer door de mogelijkheden te beperken. Laat bijvoorbeeld alleen cartoons, of muziekprogramma's noemen. Bepaal dat je maar één keer een programma mag noemen.



SPORTKANJERMOMENT

Bij dit spel is het de bedoeling dat kinderen elkaar helpen door elkaar weer vrij te krijgen. Dicht bij elkaar komen is noodzakelijk, wie helpt wel en wie niet. Gebruik dit in tussentijdse evaluaties en vraag naar verbetermogelijkheden. Mogelijke tips aan de kinderen zijn, niet te snel een 'tv' worden, probeer elkaar te helpen, doe alleen wat nodig is en ga niet klieren.



81 Raak aan

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: Zelfbeheersing en zelfreflectie

TOELICHTING

Alle kinderen lopen door de zaal. De spelleider geeft commando's en de kinderen moeten zo snel mogelijk de opdrachten uitvoeren. De spelleider kan variëren in allerlei opdrachten, denk bijvoorbeeld aan; Raak iets blauws aan. Raak een bank aan. Raak je schoenen aan. Het wordt persoonlijker en wellicht spannender door opdrachten te verzinnen waar je een ander nodig hebt. Bijvoorbeeld. Raak een blauw T-shirt aan. Raak de beste voetballer aan. Raak de grappigste klasgenoot aan. Raak iemand aan die jij aardig vindt. Raak iemand aan die jij niet goed kent.

BENODIGDHEDEN

- Geen materialen nodig

AANDACHTSPUNTEN

Let op dat de (sociale) veiligheid gewaarborgd is. Realiseer je wat voor opdracht je geeft. Varieer door één van de kinderen assistent te maken.



SPORTKANJERMOMENT

De eenvoudige opdrachten zullen zonder moeite worden uitgevoerd. Lastiger wordt het met de vragen die persoonlijker zijn. Durft iedereen te kiezen, durft iedereen zich uit te spreken. De spelleider 'speelt' met de emoties en brengt ongemerkt discussies op gang. Voorbeeld: de spelleider stelt de vraag: "Raak de beste voetballer". Een speler die zelf vindt dat hij fantastisch is, maar door de andere kinderen niet zo wordt herkend, heeft mogelijk een teleurstelling te verwerken. Wordt het nog persoonlijker dan kunnen de reacties heftiger worden. De spelleider bepaalt of deze oefening mogelijk is in de groep. De spelleider blijft zorgen voor een veilige situatie waarin iedereen zijn mening kan en mag geven.



82 SCHOOTZITTEN

KANJERAFSPRAAK: We werken samen, we hebben plezier

KANJERWAARDE: We durven elkaar aan te raken op een positieve manier

TOELICHTING

De kinderen staan in een kring. Iedereen staat met zijn rechterbeen naar het midden gericht. Op teken van de spelleider schuift iedereen naar het midden op totdat iedereen strak tegen elkaar aan staat. Op teken van de spelleider zakt iedereen langzaam door zijn knieën en gaat bij elkaar op schoot zitten. Op teken van de spelleider zet iedereen zijn rechterschoot daarna zijn linkschoot naar voren en probeert rond te lopen. Als alles klopt komt de kring in beweging terwijl iedereen bij elkaar op schoot zit.

BENODIGDHEDEN

- Geen materialen nodig

AANDACHTSPUNTEN

Maak duidelijke afspraken wat de commando's zijn en hoe ze opgevolgd moeten worden. Let extra op veiligheid.



SPORTKANJERMOMENT

Vertrouwen en samenwerken zijn de belangrijkste elementen. De spelleider stimuleert de kinderen naar elkaar te kijken en naar elkaar te luisteren. Op het juiste moment doen wat afgesproken is geeft het gewenste resultaat. De spelleider is alert op het moment dat iets mis gaat of dreigt te gaan. Stel als spelleider de vraag, hoe dat komt en hoe dat anders kan, of beter. Laat de kinderen daarover hun mening geven. De spelleider beoordeelt in hoeverre de groep het (nog) een probleem vindt dicht bij elkaar te zijn. Is de groep er nog niet aan toe dan zal de spelleider eerst andere vertrouwensspelletjes doen.



83 De handknoop

KANJERAFSPRAAK: We werken samen, we hebben plezier

KANJERWAARDE: We respecteren elkaar en zijn niet bang voor fysieke aanraking op een positieve manier

TOELICHTING

Zes tot tien kinderen staan in een kleine kring. Alle kinderen doen hun ogen dicht. Ieder kind steekt zijn rechterhand naar voren en pakt willekeurig een rechterhand van iemand anders vast. Hetzelfde wordt met de linkerhanden gedaan. Je mag niet de rechter én linkerhand van dezelfde persoon vasthouden. Er ontstaat een grote menselijke knoop. Probeer de knoop uit elkaar te halen zonder los te laten.

BENODIGDHEDEN

- Geen materialen nodig

AANDACHTSPUNTEN

Let op, kinderen mogen niet de linker én rechterhand van een andere kind vasthouden. Zorg ervoor dat de kinderen rustig te werk gaan om ongelukken te voorkomen. Benadruk dat de kinderen veel moeten overleggen om uit de knoop te komen.



SPORTKANJERMOMENT

Samenwerken, de leiding nemen, elkaar vertrouwen zijn de belangrijkste ingrediënten. Bespreek met de kinderen hoe ze het beste tot een resultaat kunnen komen. De spelleider kan accent leggen op luisteren naar elkaar. Als iedereen maar wat doet zal de knoop niet uit elkaar worden gehaald. De kinderen komen mogelijk zelf met de oplossing dat één van de kinderen het voortouw (de "lead") moet nemen. Bij dit spel staan de kinderen dicht op elkaar. Niet ieder kind is dat gewend en mogelijk vinden kinderen het vervelend. De spelleider beoordeelt in hoeverre zijn groep in staat is dit spel te spelen. Is de groep nog niet zover dan kiest de spelleider voor een ander vertrouwensspel.



84 De goede volgorde



KANJERAFSPRAAK: We werken samen en hebben plezier

KANJERWAARDE: Afstemming op, geen nare opmerkingen over elkaar

TOELICHTING

De kinderen staan in een groepje bij elkaar. De spelleider geeft een opdracht en de kinderen voeren de opdracht zo snel mogelijk uit. De opdrachten worden zo gekozen dat kinderen goed naar elkaar moeten kijken en elkaar moeten helpen op tot een oplossing (resultaat) te komen. Bijvoorbeeld. Ga op volgorde van lengte staan. Ga op volgorde van kleur ogen staan. Ga op volgorde van lengte van je haren staan. Ga op volgorde van je schoenmaat staan.

BENODIGDHEDEN

- Geen materialen nodig

AANDACHTSPUNTEN

Zorg dat de kinderen dicht bij elkaar in de buurt staan. Let op dat het (sociaal) veilig is. Creëren een rustige sfeer. De spelleider kan variëren door opdrachten te kiezen waarbij niet gesproken en ook nog eens de ogen worden dichtgehouden. Bijvoorbeeld: Ga op lengte staan. Ga op volgorde van de grootte van je handen staan. Ga op volgorde lekker ruiken staan.

SPORTKANJERMOMENT

De kinderen moeten zonder te praten en eventueel met hun ogen dicht opdrachten uitvoeren. Dat vraagt om (zelf)vertrouwen en bereidheid tot samenwerken. Daarnaast vraagt het spel om nieuwe manieren van communiceren. Hoe maak je iets duidelijk als je niet mag praten en/of kijken. Wees alert op vervelende reacties tussen de kinderen. Opmerkingen over iemands geur, lengte of gewicht worden snel gemaakt. Sta dit niet toe. Bespreek hoe kinderen respectvol omgaan met verschillen. Om de aandacht voor de verschillen te verminderen maakt de spelleider er eerst een wedstrijdje van. Maak twee groepen van evenveel kinderen. Geef opdracht aan beide groepen en spel wie het eerste de opdracht af heeft. De focus ligt dan meer op samenwerken.



85 SMIJTBAL

KANJERAFSPRAAK: We helpen elkaar, we werken samen, we hebben plezier

KANJERWAARDE: Afstemming op, geen nare opmerkingen over elkaar

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met twee ploegen van gelijke grootte. De ploegen staan tegenover elkaar in een begrensd speelveld. Eén van de kinderen heeft de bal op de middenlijn en 'smijt' de bal zover mogelijk richting het veld van de tegenstander. Waar de bal stopt mag een speler van de tegenpartij de bal oppakken en 'terugsmijten'. De bal zal heen en weer gaan. Winnaar is de ploeg die de bal op de helft van de tegenstander heeft gespeeld nadat iedere speler heeft 'gesmeten'.

BENODIGDHEDEN

- Een begrensd speelveld
- Bal

AANDACHTSPUNTEN

Let erop dat de bal vrij kan uitrollen. De spelleider kan variëren door andere soorten ballen te gebruiken. Let bij zware ballen op de veiligheid! Maak de groepen niet groter dan vijf kinderen.



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om strategie. Houdt rekening met ieders mogelijkheden. Wie moet als eerste smijten en wie als laatste. Moet je hoog gooien of juist rollen. De spelleider geeft voldoende tijd aan de teams om samen de strategie te bepalen. Stimuleer de teams om overleg te hebben over de volgorde van gooien, de manier van gooien en de richting van gooien. Bespreek met de kinderen hoe ze omgaan met verschillen. Benadruk dat het niet geeft als iemand minder goed gooit, het gaat erom hoe je dat samen oplost, want met de laatste worp kun je winnen.



86 Gogo



KANJERAFSPRAAK: We werken samen, we hebben plezier

KANJERWAARDE: We doen ons best en beheersen onszelf

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met twee teams. Een team vormt een rij (de lopers) tussen 2 pionnen. De lopers staan om en om opgesteld en laten voldoende ruimte tussen elkaar. Eén loper staat niet in de rij. Het andere team zit op de bank, zij zijn de tikkers. Eén tikker mag telkens proberen de loper die niet in de rij staat te tikken. Niemand mag door de rij lopen. Je moet dus buiten om de pionnen lopen. Een loper kan zichzelf ook redden door achter een andere loper uit zijn team te staan en "Go" te roepen. De nieuwe loper rent nu uit de rij (in de richting zoals hij staat opgesteld). De tikker mag na 1 minuut, of eerder als de tikker moe is, gaan zitten op de bank en sluit achter aan. De tikker uit zijn team die vooraan zit op de bank, mag het nu proberen. Probeer als team zo veel mogelijk lopers te tikken.

BENODIGDHEDEN

- Vier pionnen

AANDACHTSPUNTEN

Varieer met afmetingen en afstanden. Zorg voor spanning tussen getikt worden en ontkomen. Zet de bank met tikkers op een strategische plek. De tikkers kunnen dan ook proberen slim te spelen.

SPORTKANJERMOMENT

Hard rennen is niet genoeg. Je hebt een ander nodig. Het team dat het beste samenwerkt zal winnen. De spelleider geeft voldoende tijd aan de teams om te overleggen over de strategie. Ze zullen met elkaar bespreken wie sterker is en wie minder sterk. Hoe ga je om met verschillen. Hoe kan je dit spel slim spelen. De spelleider vindt de uitkomst van het overleg interessant, maar ook het overleg zelf. Wie heeft het hoogste woord, wie luistert en zegt dan wat. En wie zegt helemaal niets. De spelleider kan dit eventueel ook aan de orde stellen in een korte bespreking.



87 Handdoek-volleybal

KANJERAFSPRAAK: We helpen elkaar we hebben plezier

KANJERWAARDE: We houden rekening met elkaar

TOELICHTING

De groep wordt in tweeën gedeeld en er wordt een volleybalspel gespeeld. Aan beide kanten van het net staan drie tweetallen. Alle tweetallen hebben een handdoek vast aan de uiteinden en proberen de bal op te vangen. Door een gezamenlijke actie proberen de tweetallen de bal over het net te krijgen. Komt de bal op de grond in het speelveld van de tegenstander, dan is er een punt verdiend.

BENODIGDHEDEN

- Volleybalveld
- Volleybalnet, (eventueel een toverkoord gebruiken)
- Veldmarkering d.m.v. pionnen
- Volleybal
- Zes handdoeken

AANDACHTSPUNTEN

Je mag niet lopen met de bal in de handdoek. De bal mag twee keer worden overgespeeld en bij de derde keer moet hij het net over. De bal wordt in het spel gebracht door een service. Serveren mag vanaf iedere plek in het veld.



SPORTKANJERMOMENT

De kinderen vangen gezamenlijk de bal op en werpen die samen over het net. Communiceren met elkaar is belangrijk. Het spel gaat snel en het vraagt om snel handelen. Zo wordt de bal gevangen. Het kan niet anders dan dat er korte, snelle commando's worden gebruikt. Deze commando's klinken misschien onaardig maar zijn wel effectief. De spelleider kan het vangen en gooien van de bal oefenen, maar ook het geven van de commando's. Na oefening wordt alles makkelijker.



88 Voetbalgolf

KANJERAFSPRAAK: Niemand speelt de baas, we lachen elkaar niet uit

KANJERWAARDE: Fair play

TOELICHTING

Een hole kennen we van (midget)golf. Het is het gaatje waarin een balletje wordt geslagen. Bij voetbalgolf worden meerdere holes uitgezet (in plaats van een gat in de grond wordt een hoepel of een grote emmer gebruikt). Een groepje bestaat uit vier kinderen. De kinderen krijgen allemaal een eigen bal en proberen in zo min mogelijk beurten de bal in de hoepel te schieten. De kinderen schieten om de beurt de bal vanaf de startlijn richting de hoepel. De kinderen gaan verder op de plaats waar hun eigen bal ligt. De bedoeling is om in zo min mogelijk pogingen de bal in (of door) de hoepel te schieten.

BENODIGDHEDEN

- Een voetbal voor iedereen
- Hoepels
- Pionnen
- Natuurlijke hindernissen
- Touw

Bij dit spel is het leuk als je obstakels hebt die de kinderen moeten omzeilen. Bijvoorbeeld. Hang een touw op waar ze overheen moeten schieten. Zet een bankje in het parcours. Zet een fiets in de weg van het parcours. Gebruik maken van natuurlijke hindernissen maakt het spel nog interessanter. Bijvoorbeeld, plaats een hole net achter een struik. Kies een hole zo dat een boom een vrije doorgang belemmert.

AANDACHTSPUNTEN

Maak meerdere holes met verschillende obstakels en hindernissen. Het spel kan overal gespeeld worden.



SPORTKANJERMOMENT

Het sportkanjermoment is vooral dat de kinderen met elkaar de baan doorlopen. Tijdens het spel zie je dat kinderen met elkaar overleggen en dat niet iedereen voor dezelfde route kiest. Als spelleider is het leuk om bijvoorbeeld eerst met de kinderen de holes te ontwerpen en op te bouwen. Alleen met rust (zoals op de golfbaan) kan optimaal gepresteerd worden.



89 Pionnenroof

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: We doen ons best en spelen eerlijk

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met twee teams. Eén meter voor de achterlijn staan pionnen. De tikkers staan achter de lijn en de rovers proberen de pionnen te roven. De rovers proberen de pionnen over hun eigen achterlijn te brengen. Wordt de rover getikt dan moet die de pion teruggeven. De tikkers mogen pas rennen als de rover de pion vastpakt. Stapt de tikker over de lijn voordat een rover de pion vastheeft dan mag de rover de pion meenemen zonder getikt te kunnen worden. Heeft de tikker de rover op tijd getikt dan moet de rover de pion inleveren en mag hij in dit spel niet meer meedoen.

BENODIGDHEDEN

- Pionnen

AANDACHTSPUNTEN

De rovers moeten om botsingen te voorkomen in één rechte lijn terug lopen naar de achterlijn. De muur mag niet als achterlijn gebruikt worden, er moet altijd ruimte zijn om uit te lopen! Let op dat de tikkers de rovers tikken en niet duwen tijdens het rennen.



SPORTKANJERMOMENT

Het spel kenmerkt zich in het begin doordat het vooral één tegen één is. Iedere rover wordt in de gaten gehouden door één tikker. Naarmate het spel zich ontwikkelt en kinderen af zijn (en niet meer meedoen), zal het steeds vaker voorkomen dat het twee (of meer) tegen één wordt. Hoe speel je dan het spel zo slim mogelijk. De spelleider stimuleert kinderen hierover na te denken en afspraken te maken. Dit kan door bijvoorbeeld de teams de gelegenheid te geven om een time-out (korte pauze) te vragen.



90 Frisbeegolf

KANJERAFSPRAAK: Niemand speelt de baas

KANJERWAARDE: We doen ons best en spelen eerlijk

TOELICHTING

De kinderen gaan in drietallen met hun frisbee alle hindernissen langs. Ze proberen met zo min mogelijk aantal worpen het doel te bereiken. Er wordt gestart achter de startlijn. De kinderen moeten de frisbee om de beurt werpen. Ze mogen niet lopen met de frisbee en de door lintjes aangegeven baan moet worden gevolgd. Uiteindelijk eindigen ze met een gerichte worp in de 'endzone' (een kleine afgebakende ruimte).

BENODIGDHEDEN

- Lintjes
- Hoepels
- Frisbees
- Stokken en andere materialen die kunnen dienen als hindernis

AANDACHTSPUNTEN

Het spel kan het best gespeeld worden op een veld, op het schoolplein en in de wijk. Bomen, struiken en andere natuurlijke hindernissen kunnen opgenomen worden in het parcours.



SPORTKANJERMOMENT

Het bedenken en maken van de hindernissen kan prima in samenwerking met de kinderen. De kinderen mogen in groepjes allemaal een parcours ontwerpen en bouwen. De kinderen zullen dit erg leuk vinden omdat ze mede bepalen hoe en waar er gespeeld wordt.



91 Neem me mee

KANJERAFSPRAAK: We helpen elkaar, we lachen elkaar niet uit

KANJERWAARDE: Durf elkaar aan te raken

TOELICHTING

Het spel start met één tikker. De overige kinderen staan in het speelveld. Op het moment dat de tikker iemand getikt heeft, moet dat kind de hand van de tikker vast houden. Ze gaan samen proberen nog meer kinderen te tikken. Bestaat de groep uit vier kinderen dan splitst de groep zich op in twee groepjes van twee tikkers. De winnaar is degene die het langst in het spel kan blijven zonder te worden getikt.

BENODIGDHEDEN

- Lintje voor de eerste tikker

AANDACHTSPUNTEN

De kinderen moeten vooral samenwerken en niet zomaar een kant op rennen. De spelleider let op dat kinderen niet worden weggeslingerd. De snelheid in bochten kan voor de buitenste spelers hoog worden.



SPORTKANJERMOMENT

Tijdens het spel is er goed te zien welke tikker de leiding zal nemen. Dit gedrag is goed te benoemen en laat de kinderen meer naar elkaar luisteren in plaats van de leiding te nemen. Het aanwijzen van een tikker kan een optie zijn. Vinden de kinderen het vasthouden van elkaars handen niet fijn, gebruik dan linten.



92 De kortste weg

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier, niemand speelt de baas

KANJERWAARDE: We doen ons best en worden niet boos

TOELICHTING

Zet met pionnen of matten een vierkant uit. Maak vier groepen en zet bij iedere pion of mat een groep. Op commando van de spelleider moeten de groepen zich verplaatsen. Iedere pion telt als 1 plaats. Zegt de spelleider "+2", dan moeten de groepjes twee plaatsen doorschuiven. Kies de snelste weg. Steek eventueel schuin over met het team. Als team heb je drie levens. Ben je drie keer als laatste bij de juiste pion, dan ben je af. Een team is af als nog niet alle groepsleden bij de juiste pion zijn, in tegenstelling tot de andere teams.

BENODIGDHEDEN

- Vier pionnen

AANDACHTSPUNTEN

Het gaat om de kortste route! Er mag direct naar de betreffende pion worden gelopen. Het maken van groepjes van drie werkt het beste. Wordt het aantal groepjes uitgebreid dan wordt het aantal pionnen ook uitgebreid. Leg extra nadruk op veiligheid. In de verwarring kunnen botsingen tussen kinderen plaatsvinden.



SPORTKANJERMOMENT

Het gaat om concentratie, reageren en samenwerken. Het is van belang dat de hele groep op tijd bij de juiste pion aankomt. Het 'coachen' van elkaar wordt ontwikkeld. En geen resultaat zonder teamspirit. Als spelleider leg je hier extra nadruk op.



93 De wachter

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier

KANJERWAARDE: We doen ons best en worden niet boos

TOELICHTING

In het midden van een gemarkeerd gebied (bijvoorbeeld een cirkel) staat een bok (de 'toren'). Eén kind staat in dit gebied en verdedigt de bok. We noemen hem de 'wachter'. De andere kinderen staan om dit gebied heen en hebben samen één bal, zij zijn de 'jagers'. De kinderen die eromheen staan proberen met de bal de 'toren' te raken.

BENODIGDHEDEN

- Een cirkel of gemarkeerd gebied
- Een zachte bal
- Een bok

AANDACHTSPUNTEN

De cirkel kan ook worden gemaakt door hoedjes of pionnen neer te leggen. U maakt het spannender als u een extra bal of wachter in het spel brengt. Het spel wordt eveneens anders van aard als u de afstand varieert ten opzichte van de toren. U kunt ook andere objecten gebruiken als toren.



SPORTKANJERMOMENT

De 'jagers' kunnen alleen succesvol zijn door de bal snel over te spelen waardoor de wachter uitgespeeld wordt. Als spelleider leg je de nadruk op snelheid van handelen. Spel je het spel met twee wachters dan leg je de nadruk op teamspel van de wachters. Zij staan voor de 'onmogelijke' taak om de toren te bewaken. Maar in tijden van nood leer je je vrienden kennen!



94 De verzameling

KANJERAFSPRAAK: We werken samen, we lachen elkaar niet uit

KANJERWAARDE: Wie niet sterk is moet slim zijn

TOELICHTING

Het spel wordt gespeeld met één tikker, de andere kinderen verdelen zich over het speelveld. Onder de kinderen zijn vier propjes papier verdeeld. De tikker probeert zo snel mogelijk alle propjes te verzamelen. Wordt een kind getikt met een propje in zijn hand, dan moet het propje papier ingeleverd worden bij de tikker. De kinderen in het speelveld mogen onderling de propjes doorgeven.

BENODIGDHEDEN

- Vier propjes
- Eén lintje voor de tikker

AANDACHTSPUNTEN

Vertel dat de kinderen hun handen als een vuist moeten hebben zodat de tikker niet kan zien dat je een propje hebt. Je kunt besluiten om kinderen die worden getikt op de bank te laten wachten. Het wordt daarmee voor de tikker makkelijker om de kinderen die de propjes bij zich dragen te vinden.



SPORTKANJERMOMENT

Bij dit spel moeten de kinderen goed samenwerken. Kinderen die een propje in bezit hebben moeten het slim spelen door niet alleen maar zelf met het propje te lopen, maar ook het propje door te geven. Hierdoor wordt het voor de tikker moeilijker om de propjes te verzamelen.

Ga de discussie aan met de klas hoe je kunt spelen met verwachtingen. Wie verwacht je dat de propjes papier in bezit hebben. Waarom denk je dat?



95 Kickball

KANJERAFSPRAAK: We werken samen

KANJERWAARDE: Zelfbeheersing en spelinzicht

TOELICHTING

Er wordt gewerkt met twee partijen. Een veldpartij en een kickpartij. In het speelveld liggen vier honken (een 'thuis' honk en drie honken op de punten van het speelveld). Vanuit het midden van het speelveld rolt een speler van de veldpartij de bal aan. Een speler van de kickpartij schiet de bal terug het speelveld in. De speler van de kickpartij probeert daarna om de honken te passeren en te eindigen op het thuishonk. De veldpartij probeert de bal zo snel mogelijk te verwerken en terug te brengen bij een speler in de buurt van de brandplaats. (De brandplaats is een hoepel achter het thuishonk). De kicker moet op tijd alle honken passeren en weer terug zijn bij het thuishonk voordat 'gebrand' wordt. Een kicker mag ook halverwege het speelveld blijven staan bij een honk. Een kicker is ook veilig als hij op een honk staat op het moment dat er gebrand wordt. Een kicker verdient één punt nadat hij een rondje heeft gelopen en terug is op het thuishonk. Hij verdient twee punten als dat zonder onderbreking gebeurt (een homerun).

BENODIGDHEDEN

- Vier honken
- Een voetbal
- Een hoepel

AANDACHTSPUNTEN

Om de 'spanning' tussen de kick en veldpartij te zoeken varieer je met afstanden en regels. In plaats van wisselen na drie 'uitjes' laat je iedereen van de ploeg een keer 'kicken'. Het spel leent zich voor allerlei variaties. In plaats van het verwerken van de bal met de handen kun je het spel spelen door alleen gebruik te maken van de voeten.

BASIS



SPORTKANJERMOMENT

Samenwerken, overzicht en slimheid bepalen het succes. Het spel is gebaseerd op slagbal en dat zal bekend zijn bij veel kinderen. Het kicken van de bal is nieuw en vraagt om nieuwe inzichten van de kinderen. (Bij slagbal sla je mogelijk hoger en verder, bij kick bal kan je bal zuiverder spelen en daardoor slimmer.) Bepaalde kinderen kunnen goed voetballen, maar helpt het als je de bal goed raakt maar niet slim wegschiet. Teveel bravoure en overmoed werkt averechts. De spelleider stimuleert de kinderen om het spel vooral slim te spelen. De spelleider kan tijdens korte evaluaties ook accenten leggen op de relatie tussen gedrag en resultaat.



96 Mexicaans voetbal

KANJERAFSPRAAK: We spelen samen, we hebben plezier

KANJERWAARDE: We kunnen tegen ons verlies

TOELICHTING

De kinderen worden verdeeld in teams van twee of drie. Dit is afhankelijk van de groepsgrootte. In plaats van de doeltjes op de achterlijn neer te zetten komen de doeltjes nu in het midden van het veld met ruggen tegen elkaar. Probeer de bal bij de tegenstander in het doel te schieten. Lukt dit, dan blijven de winnaars staan en wisselen de verliezers met het wachtende team langs de kant. Welk team kan er het langst blijven staan.

BENODIGDHEDEN

- Lintjes
- Een voetbal
- Twee kleine doeltjes

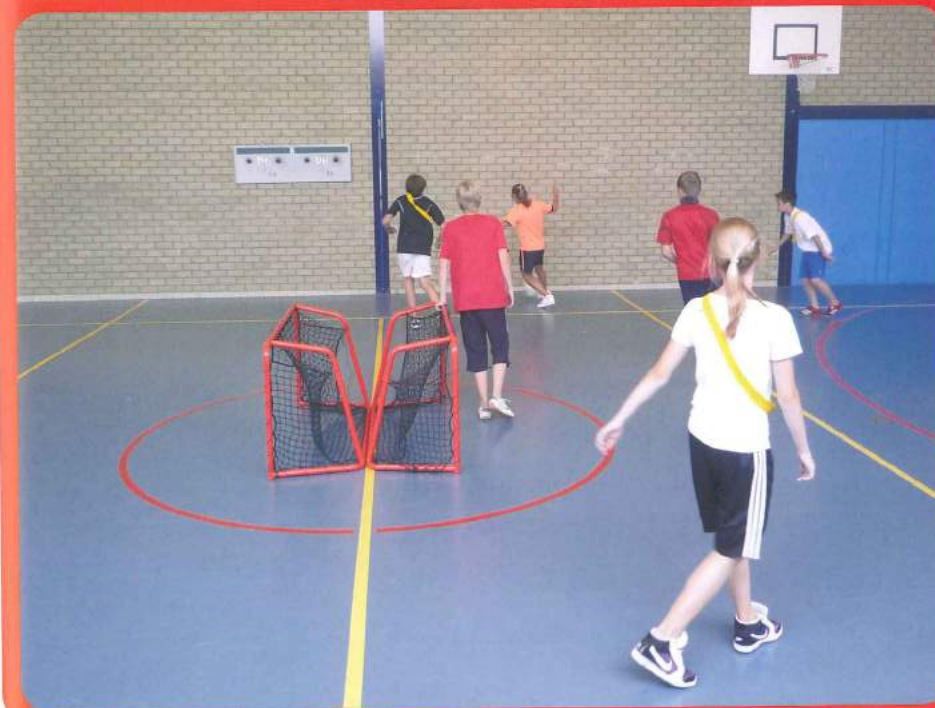
AANDACHTSPUNTEN

De kinderen kunnen dit spel zelf reguleren. Duurt het te lang voordat er gescoord wordt omdat er teveel verdedigd wordt. Dan kan je als speler wat hoedjes neerleggen waar de kinderen niet in mogen komen. Dit wordt een cirkel om de twee doeltjes heen. Ook kan er worden gekozen om de doeltjes groter te maken. Heb je vaste doeltjes dan verwissel je die voor pionnen. Er wordt gespeeld zonder vaste keeper, dus mag er ook niet met de handen worden gespeeld.



SPORTKANJERMOMENT

Door middel van samenwerken probeer je tot scoren te komen. Des te beter je dus samenspeelt met je medespeler des te meer kans je maakt. Als speler moet je alleen wel de keuze maken of je meer gaat aanvallen of verdedigen. Coach de kinderen hierin, laat het wat voorzichtige kind ook van het doel komen en proberen te scoren bij de tegenstanders.



97 Wie zit het snelst

KANJERAFSPRAAK: We vertrouwen elkaar

KANJERWAARDE: We laten elkaar niet vallen en goed luisteren

TOELICHTING

De kinderen maken een grote kring waarbij iedereen zijn armen inhaakt. De spelleider geeft elk kind een dierennaam. De kinderen mogen niet van elkaar weten welke dierennaam ze hebben gekregen. Ongeveer de helft van de groep heeft dezelfde naam. Vervolgens staat iedereen in de kring en de spelleider roept een dierennaam. Wordt jouw dierennaam genoemd, dan moet je zo snel mogelijk gaan zitten. Lukt dit dan verdient je een punt. De andere in de kring moeten dit zien te voorkomen.

BENODIGDHEDEN

- Geen materialen nodig

AANDACHTSPUNTEN

Tijdens het spel is het leuk als er meerdere kinderen zijn met dezelfde dierennaam. De kinderen moeten zodra ze hun naam horen binnen nu en drie tellen proberen te gaan zitten. Zo niet, dan wordt er doorgespeeld. Wijs de kinderen erop dat ze elkaar moeten tegenhouden.



SPORTKANJERMOMENT

Zodra een kind zijn dierennaam hoort moet hij zo snel mogelijk gaan zitten. De andere kinderen moeten dit zien op te vangen door hem omhoog te tillen. Zij moeten samenwerken om dit te voorkomen. Als spelleider benadruk je dat de kinderen respectvol met elkaar om moeten gaan en elkaar daardoor kunnen vertrouwen. Je wilt natuurlijk niet gewoon los gelaten worden en op de grond vallen.



98 Draai hem rond

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier, niemand speelt de baas

KANJERWAARDE: We spelen eerlijk en doen ons best

TOELICHTING

De kinderen vormen een kring en de spelleider gaat in het midden van de kring staan. De spelleider heeft een lang springtouw vast en begint het touw, laag bij de grond, rond te draaien. De kinderen moeten proberen om er overheen te springen. Op het moment dat het touw stopt met draaien doordat één van de kinderen er tegenaan komt, is deze af. Wie blijft er het langste staan?

BENODIGDHEDEN

- Touw

AANDACHTSPUNTEN

De spelleider kan het touw het beste achterlangs overpakken om duizeligheid te voorkomen. Begin rustig met draaien en voer het tempo langzaam op. Je kunt zelfs in hoogte een klein beetje variëren.



SPORTKANJERMOMENT

Als het touw wordt geraakt, blijkt de eerlijkheid van de kinderen belangrijk. Het is niet altijd duidelijk wie als eerste het touw heeft geraakt. Dat moeten de kinderen zelf aangeven. Eén van de kinderen kan spelleider zijn. De kinderen hebben als "draaiër" de controle over de situatie (zij zijn degene die mogen bepalen dat een ander moet springen). Voor kinderen kan het een nieuwe ervaring zijn de "lead" te hebben. Niet ieder kind weet de rol van "draaiër" goed in te vullen. Het ene kind draait heel hard, de ander draait het touw te hoog met als doel andere kinderen opzettelijk af te krijgen. Mogelijk dat anderen het touw nauwelijks durven te draaien vanwege de angst iemand te blesseren. De spelleider bespreekt de uitvoering.



99 Pak aan

KANJERAFSPRAAK: We hebben plezier, we werken samen

KANJERWAARDE: We zeuren niet en doen mee

TOELICHTING

Alle kinderen staan verspreid in het veld. Eén van de kinderen heeft de bal in zijn handen. Op het teken van de spelleider probeert het kind met de bal, de bal over te geven aan iemand anders. Lukt dit, dan moet dat kind ook weer proberen om de bal over te geven. Bij het overgeven wordt de naam genoemd van het kind dat de bal moet aanpakken. Zodra de spelleider fluit bevestigt het spel en blijft iedereen op zijn plaats staan. Het kind met de bal krijgt één strafpunt. Wie heeft er de minste strafpunten aan het einde van het spel.

BENODIGDHEDEN

- Eén foambal

AANDACHTSPUNTEN

De kinderen in het speelveld moeten de bal altijd aannemen en mogen deze niet weigeren. Wel mag je de bal gelijk weer doorgeven. Het direct teruggeven van de bal mag niet. De spelleider houdt de tijd bij en fluit na één minuut.



SPORTKANJERMOMENT

Van de kinderen wordt verwacht dat ze eerlijk spelen. Zie je dat de bal voor jou is en wordt jouw naam genoemd dan moet je de bal aannemen. Alle kinderen maken evenveel kans om een punt te krijgen. Als spelleider let je erop dat de bal niet steeds naar dezelfde persoon gaat maar iedereen bereikt. Om alle schijn van partijdigheid tegen te gaan, draait de spelleider zich op een bepaald moment om en fluit na een willekeurig aantal seconden voor het einde van het spel. De spelleider kan één van de kinderen de rol van scheidsrechter geven en een ander de rol van "fluitser". Samen regelen ze het verloop van het spel.

