

Sport- en spelvormen

INHOUD

Doel- en trefspelen

Kegelroverspel	DT 01
Trap je rijk	DT 02
Keeperstrefbal	DT 03
Jagerbal	DT 04
Kringtrefbal	DT 05
Levende doelen	DT 06
Emmerbal	DT 07
Overloopjagerbal	DT 08
Kegelbal	DT 09
Ontwijkbal	DT 10

Loop- en tikspelen

Loop voldoende punten bij elkaar	LT 01
In één adem	LT 02
Mens erger je niet	LT 03
Bevrijdingstikkertje	LT 04
Van mat naar mat	LT 05
Mattenloop estafette	LT 06
Boefje	LT 07
Stratego als loopspel	LT 08
Giftige mug	LT 09
Hoepeldans	LT 10
Baseballestafette	LT 11
Met 4 op de mat	LT 12
Iemand is 'm, niemand is 'm	LT 13
Master mind met kegels	LT 14

Stoeispelen

Sterke duwer	St 01
Lijntrekken	St 02
Botsautootje	St 03
De draak van Sint-Joris	St 04
Levende ketting	St 05
Ballonnenstamp	St 06
Verdedigingstikkertje	St 07
Stokvechten	St 08
Parels pakken	St 09
Touwtrekken	St 10
Lintjesroof	St 11
Beveiliging stoeispeel	St 12

Zintuigspelen

Blinde man	Z 01
Eén minuut	Z 02
Wat is veranderd?	Z 03
Dief	Z 04
Dirigent	Z 05
Moordenaar en detective	Z 06
Spiegelbeeld	Z 07
Voorwerpen voelen	Z 08
Pang	Z 09
Vlinderspel	Z 10



Lijnspele

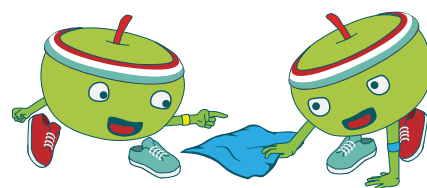
Appel-wortel-peer reactiespel	L 01
Lijnsputjes	L 02
Wolfje hoe laat is het?	L 03
Drie op een rij	L 04
Ratten en raven	L 05
Pakman	L 06
Naar de overkant	L 07
Hoofd, schouders, knie en teen	L 08

Samenwerkingsspele

Koppeltik	Sa 01
Dekenbal	Sa 02
Strandbal-boogie	Sa 03
Vriendenkring	Sa 04
Scrabble	Sa 05
Memory	Sa 06
Indiana Jones	Sa 07
De trein	Sa 08
Over het touw	Sa 09

Sport- en spelvormen

Doel- en trefspelen



Omschrijving: Ontwijkbal

Er liggen 4 kleine matten in het midden met daarrond allemaal hoepels. Er staan 2 kinderen op de matten, alle andere kinderen staan in de hoepels. De kinderen die in de hoepels staan, proberen de kinderen op de matten aan te gooien. Lukt dit, dan wisselt het kind op de mat met het kind dat hem aangegooid heeft.

Variatie:

- ▲ De kinderen in het middenvak krijgen 5 levens. Wanneer de 5 levens op zijn (5 keer aangegooid), wisselen ze met het kind dat hen aangegooid heeft.
- ▲ De kinderen in het middenvak mogen de ballen ook vangen. Wanneer dat lukt zonder dat de bal de grond raakt krijgen ze terug een leven bij (bv. een kind staat op 3 levens en vangt de bal, dan gaat hij terug naar 4 levens).

Materiaal:

4 kleine matten, zachte ballen, hoepels

Aandachtspunten:

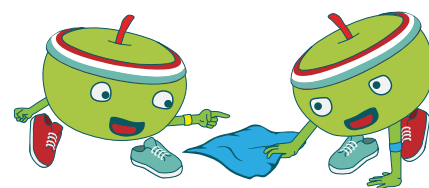
- ▲ Aangooien mag enkel vanuit de hoepels.
- ▲ Let erop dat de kinderen niet naar het hoofd gooien. Geraakt worden aan het hoofd telt niet.

Differentiatie:

Gemakkelijker	Moeilijker
Afstand tot matten verkleinen	Afstand tot matten vergroten
Middenvak verkleinen (bv. 2 matten in plaats van 4)	Middenvak vergroten (bv. 6 matten in plaats van 4)
	Kinderen in het middenvak krijgen afweermiddelen (bv. plankje)
Aantal ballen verhogen	

Sport- en spelvormen

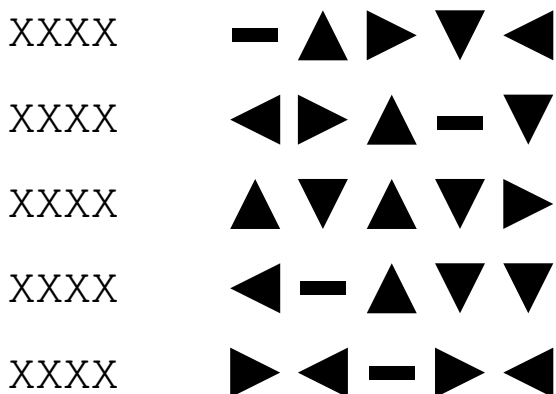
Loop- en tikspelen



Omschrijving: Master mind met kegels

Dit spel is een estafettespel dat wordt gespeeld in ploegen. Elke ploeg heeft 5 (4 of 6 kan ook) kegels rechtstaan op een verticale lijn. De afstand tussen de kegels is 2 m. Een scheidsrechter staat met een geheime code achter de spelers van elke ploeg.

Na het startsignaal mag de eerste looper van elke ploeg een kegel naar keuze omleggen: met de punt naar links, rechts, onder of boven. Dan keert de looper terug en de scheidsrechter zegt of de desbetreffende kegel juist of fout ligt. Als de tweede looper wordt aangetikt mag die vertrekken om dezelfde of een andere kegel om te leggen. Het kan ook zijn dat een kegel gewoon moet blijven rechtstaan. Welke ploeg is het eerste klaar?



LEGENDE:

X = SPELER

▲ = KEGEL MET PUNT NAAR BOVEN

▼ = KEGEL MET PUNT NAAR ONDER

◀ = KEGEL MET PUNT NAAR LINKS

▶ = KEGEL MET PUNT NAAR RECHTS

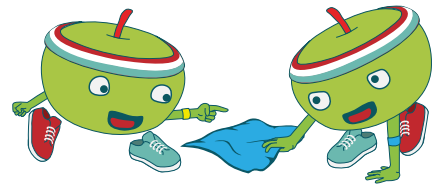
— = RECHTSTAANDE KEGEL

Variatie:

- ▲ De ploegen maken voor elkaar een geheime code.
- ▲ De ploegen mogen voor aanvang van het spel de kegels omleggen. De scheidsrechter zegt dan voor het startsignaal welke kegels juist liggen (bij deze spelvariant best meer kegels gebruiken).
- ▲ De scheidsrechter legt naast elke kegel een rood (= fout), groen (= juist) of geel (= fout maar wel van toepassing voor een andere kegel) sjaaltje om aan te geven of de kegel juist ligt.

Sport- en spelvormen

Loop- en tikspelen



Materiaal:

kegels, verschillende codes

Aandachtspunten:

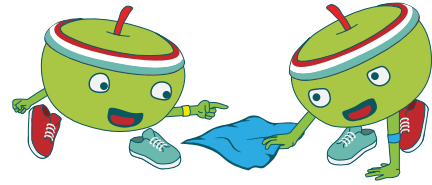
- ▲ De kinderen leggen maar 1 kegel per keer om.
- ▲ Enkel de scheidsrechter mag de code zien.
- ▲ Wanneer een ploeg klaar is gaan alle kinderen van die ploeg zitten.

Differentiatie:

Gemakkelijker	Moeilijker
Minder kegels per ploeg	Meer kegels per ploeg
Minder richtingen waarin de kegels kunnen staan (bv. enkel rechtstaan of liggen)	Meer richtingen waarin de kegels kunnen staan (bv. rechtsonder, rechtsboven, linksonder, linksboven)

Sport- en spelvormen

Stoeispelen



Omschrijving: Beveiliging stoeispeel

Vier kinderen (de bewakers) zitten in 4 vakken op hun knieën. De andere kinderen (de dieven) proberen om de beurt over al die vakken heen te kruipen zonder dat ze op hun rug worden gelegd door de beveiliging. Wanneer een dief op zijn rug gelegd wordt door de bewakers, wordt die dief ook een bewaker. Wanneer een dief over de 4 vakken gekropen is, is hij/zij de winnaar.

Variatie:

- ▲ Maak er een puntenrace van: voor elk vak waar de dieven overheen kunnen kruipen krijgen ze 1 punt.
- ▲ De bewakers leggen de dieven plat op hun buik in plaats van op hun rug.

Materiaal:

kleine matten

Aandachtspunten:

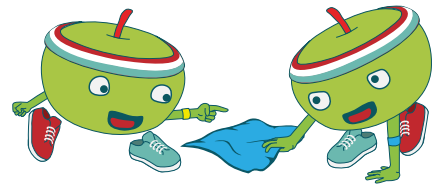
- ▲ Zorg ervoor dat de kinderen niet kriebelen, krabben, knijpen, aan de haren trekken, slaan, schoppen of bijten.
- ▲ Als iemand aangeeft dat hij/zij pijn heeft laat je meteen los.
- ▲ Zorg ervoor dat kinderen elkaars hoofd niet vastnemen.
- ▲ De dieven blijven best laag bij de grond.
- ▲ De bewakers wisselen trekken en duwen snel af om de dief op de rug te leggen.

Differentiatie:

Gemakkelijker	Moeilijker
Kleinere vakken	Grotere vakken
Meer vakken	Minder vakken

Sport- en spelvormen

Zintuigspelen



Omschrijving: Vlinderspel

De kinderen staan in een kring. De lesgever legt uit dat de kinderen een vlinder in hun handen hebben. De kinderen sluiten hun handen zodat de vlinder niet wegvliegt. De lesgever komt met een bal rond. Wanneer de lesgever de bal naar een kind toewerpt, vangt het kind de bal en werpt hij de bal terug naar de lesgever. Na het terugwerpen van de bal sluit het kind de handen terug om de vlinder te beschermen. De kinderen moeten wel opletten want de lesgever kan ook doen alsof hij de bal werpt, als het kind dan zijn handen open doet om de bal te vangen gaat de vlinder vliegen en is hij uit. Als de lesgever toch werpt en het kind vangt de bal niet, is hij ook uit. Het kind dat als laatste overblijft, wint.

Variatie:

- ▲ Laat een kind de bal gooien i.p.v. de lesgever.

Materiaal:

bal

Aandachtspunten:

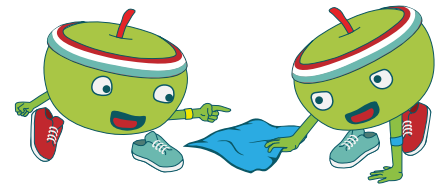
- ▲ Let erop dat de kinderen hun handen terug sluiten nadat ze de bal gevangen hebben.
- ▲ Maak duidelijk naar welk kind je gaat werpen.

Differentiatie:

Gemakkelijker	Moeilijker
Werpen met een grotere bal	Werpen met een kleine bal (pingpongballetje, tennisbal, ...)
Traag van kind naar kind gaan	Snel van kind naar kind gaan
Zacht werpen	Harder werpen

Sport- en spelvormen

Lijnspelen



Omschrijving: Hoofd, schouders, knie en teen

De kinderen staan per 2 tegenover elkaar in 2 rijen met een bal tussen hen in. De lesgever roept verschillende lichaamsdelen die de kinderen moeten tikken (bv. als de lesgever 'schouders' roept, tikken de kinderen hun schouders). Als de lesgever 'bal' roept, reageren de kinderen zo snel mogelijk door de bal met 2 handen op te nemen. Het kind dat de bal als eerste kan opnemen krijgt 1 punt. Na 5 beurten schuift 1 rij op naar rechts, de andere rij blijft staan. Zo spelen de kinderen niet altijd tegen dezelfde tegenstanders.

Variatie:

- ▲ Maak er een wedstrijd van. Het kind dat op het einde de meeste punten heeft, wint.
- ▲ Maak er een toernooi van. De winnaars spelen telkens tegen elkaar tot er 2 winnaars overblijven. Zij spelen de finale.
- ▲ Een kind roept de lichaamsdelen.
- ▲ In plaats van een bal liggen er 2 verschillende kleuren tussen de kinderen in. Wanneer de lesgever een kleur roept, houden de kinderen zo snel mogelijk hun hand op de juiste kleur.

Materiaal:

ballen

Aandachtspunten:

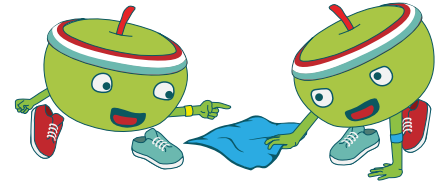
- ▲ Roep duidelijk de lichaamsdelen die getikt moeten worden.
- ▲ Zorg ervoor dat de kinderen voldoende afstand houden.
- ▲ Houd de kinderen aandachtig.

Differentiatie:

Gemakkelijker	Moeilijker
Veel tijd laten tussen de bevelen	Bevelen snel na elkaar geven
Een grotere bal tussen de duo's leggen	Een kleinere bal tussen de duo's leggen

Sport- en spelvormen

Samenwerkingspelen



Omschrijving: Over het touw

Er wordt een touw gespannen op een bepaalde hoogte (afhankelijk van de leeftijd). Alle kinderen staan aan 1 kant van het touw. De opdracht is om alle kinderen over het touw aan de andere kant te krijgen, zonder het touw aan te raken.

Variatie:

- ▲ De kinderen krijgen een voorwerp (bv. een ladder) dat hun helpt om over het touw te geraken. Ook het voorwerp moet over het touw geraken. Let op: het voorwerp mag het touw ook niet raken.

Materiaal:

touw, matten

Aandachtspunten:

- ▲ Let erop dat alles rustig en veilig verloopt.
- ▲ Let erop dat de kinderen elkaar helpen om over het touw te geraken.
- ▲ Zorg dat de matten goed tegen elkaar liggen zodat niemand op de grond kan vallen.

Differentiatie:

Gemakkelijker	Moeilijker
1 kind hoeft niet over het touw	
	Er moet ook een extra voorwerp over het touw gebracht worden