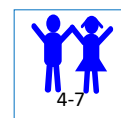
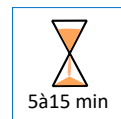
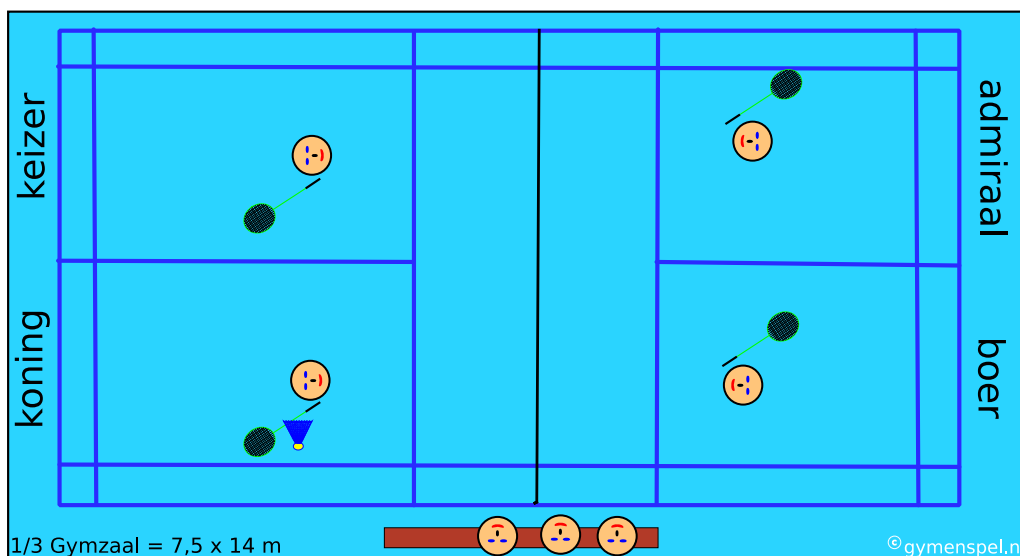
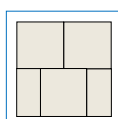
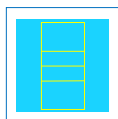
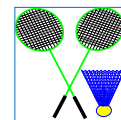


Koning, keizer, admiraal, boer



Doel van het spel

De koning worden en blijven.

Spelbeschrijving

Vier spelers staan ieder in een vak in het badmintonveld. Zij spelen badminton. Reservespelers zitten op de bank.

De Koning slaat de eerste shuttle diagonaal naar de admiraal op.

Daarna slaat de speler die wordt aangespeeld de shuttle naar één van beide spelers aan de overkant van het net. Naar wie mag de speler zelf weten.

Maakt een speler een fout of wordt er tegen een speler gescoord, dan verlaat deze speler het veld.

Alle andere spelers "onder" de speler schuiven één vak op richting de koning.

Een nieuwe speler begint in het vak van de Boer.

Wie is aan het eind van het spel de Koning?

Het spel begint als de Koning serveert.

Het spel eindigt als de speeltijd verstreken is.

"Koning, keizer, admiraal, boer" lijkt een beetje op "Kingen".

Speelregels

De Koning serveert altijd de eerste shuttle.

De service is altijd diagonaal, dus naar de admiraal.

De shuttle moet bij de service **in het opslagvak** gespeeld worden.

Bij de slagen in het spel is de shuttle "in" als hij binnen de (buitenste) lijnen op de grond valt.

Een speler mag de shuttle niet meer dan één keer achter elkaar raken.

De lijn tussen de twee servicevakken begrenst het vak tussen de twee spelers aan één zijde van het net.

Op de lijn is "in".

Een speler die een fout maakt ("uit", niet over het net) verlaat het spel en sluit achteraan op de wachtbank.

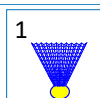
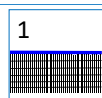
Een speler tegen wie wordt gescoord (op de grond en "in") verlaat het veld en sluit achteraan op de wachtbank.

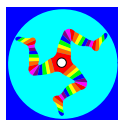
De eerste speler op de wachtbank wordt de boer.

Alle spelers "onder" de speler die er uit moet schuiven één vak op richting de Koning.

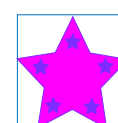
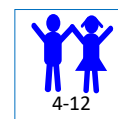
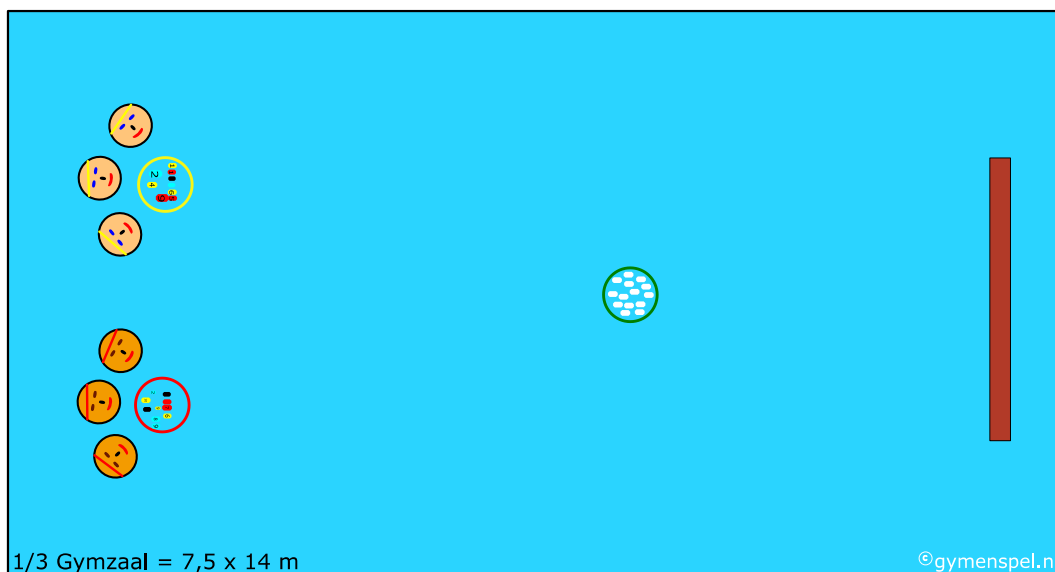
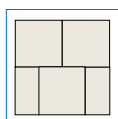
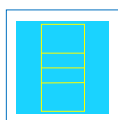
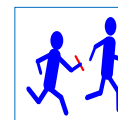
De shuttle mag het net raken, een speler niet.

Maximale speeltijd: 5 minuten. Dan de rollen opnieuw verdelen.





Levend rummicup



Leerdoelen

Verbeteren van de sprintvaardigheid: versnellen.

Doel van het spel

Het team dat als eerste alle eigen stenen goed aangelegd heeft, wint het spel.

Spelbeschrijving

Formeer teams van 2 of 3 spelers.

Ieder team zit bij de eigen hoepel. Ieder team krijgt 10 willekeurige stenen.

De overige stenen liggen "blind" (met het cijfer naar beneden) in een hoepel in het midden van het speelveld.

Aan het einde van het speelveld staat een bank, dit is de speeltafel waarop het spel wordt gespeeld.

Op het teken: "Klaar.....Start", mag iedere groep beginnen met óf "op tafel" óf een steen halen uit de hoepel.

Er wordt gespeeld met de gebruikelijke Rummicup regels. Zie organisatie en veiligheid.

In de eigen hoepel mogen al reeksen worden gevormd.

Lopers mogen alleen of samen, maar zónder stenen, kijken bij de "tafel" welke mogelijkheden er zijn.

Kiest een speler om mét stenen naar de tafel te gaan, dan mogen de stenen niet ingewisseld worden als het toch niet goed past.

Het team dat als eerste alle stenen "op tafel" heeft liggen, dus geen stenen meer over heeft, gaat zitten.

Het spel begint als de spelbegeleider fluit voor de start.

Het spel eindigt als het eerste team dat klaar is zit.

"Levend rummicup" is een variant van het gezelschapsspel "Rummicup".

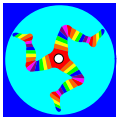
Speelregels

Ieder team zit bij de eigen hoepel. Op het teken: "Klaar.....Start", mag iedere groep beginnen met óf "op tafel" of een steen halen.

Er wordt gespeeld met de gebruikelijke rummicup regels (z.o.z.):

Als een groep alle stenen "op tafel" heeft liggen, dus geen stenen meer over heeft, gaat de groep zitten.



**Loopt 't: Veiligheid en organisatie.**

Een team dat "op tafel" wil, moet minimaal 3 stenen op rij met een puntenaantal van 30 punten op de bank leggen.

"Op tafel" gaan, kan/hoeft alleen de eerste keer.

Daarna kan een team kiezen: één of meerdere stenen aanleggen (bij zichzelf of bij een ander team) óf een nieuwe steen halen.

Eventueel kunnen de volgende spelregels worden toegepast:

Er mag slechts 1 steen tegelijk aangelegd worden (dit stimuleert het vaker lopen en snel lopen).

Er is een maximum bedenktijd. Bij voorbeeld zolang een teamgenoot kan touwtje springen mag je kijken of er iets past. Is de springer "af", dan moet de loper teruglopen en mag de volgende teamgenoot.

Loopafstand: 10-20 meter.

Lukt 't: Leerhulp.

Maatregelen zodat spelers geen ontwikkelkans mislopen:
n.v.t.

Motorisch:

n.v.t.

Emotioneel:

Spelers van gelijk niveau bij elkaar in een groep zetten en twee gelijkwaardige teams formeren.

Cognitief (en tactisch):

Zo weinig mogelijk en eenvoudigere spelregels toepassen.

Sociaal (en reguleringsdoelen):

Zelfstandig het spel spelen.

Leert 't: Differentiatie.**Motorisch:**

grotere loopafstand (15-30 meter).

Emotioneel:

N.v.t.

Cognitief:

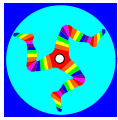
Meer en ingewikkelder spelregels toepassen.

Sociaal:

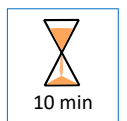
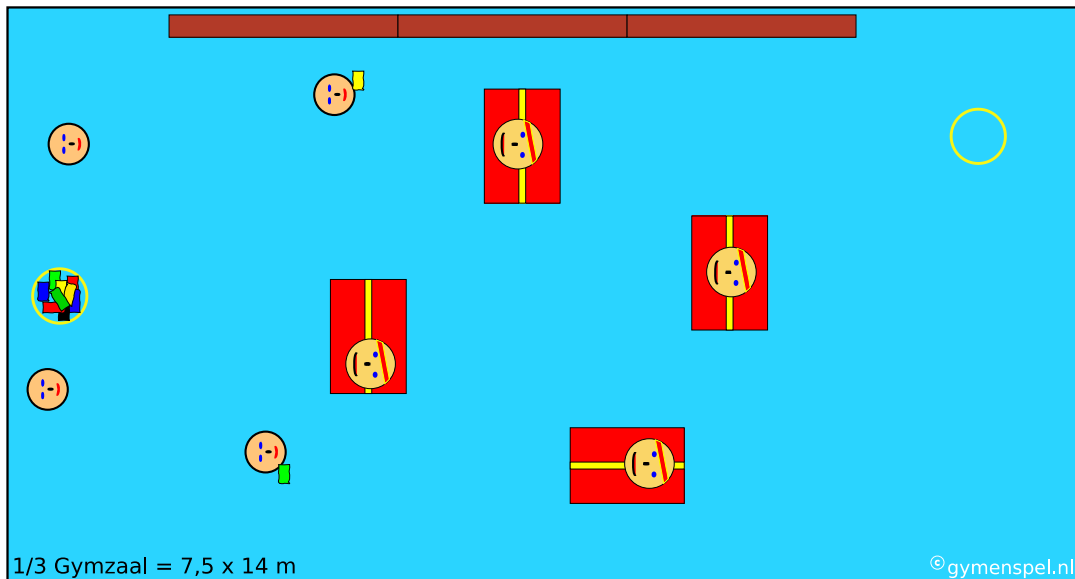
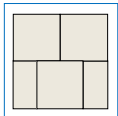
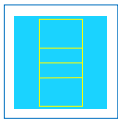
N.v.t.

Aanvullende opmerkingen:

N.v.t.



In de dierentuin



Doel van het spel

Tussen de dierenverblijven door lopen, zonder getikt te worden door één van de dieren.

Spelbeschrijving

De kinderen in de dierentuin willen graag naar de dolfinnenshow. Maar om daar te komen moeten ze tussen de verblijven van een aantal hongerige dieren door.

Vier dieren; leeuw, tijger, krokodil, ijsbeer (tikkers) lopen in hun verblijf (matten) heen en weer.

De kinderen (lopers) lopen tussen de verblijven door naar de overkant.

Kinderen die te dicht bij een dier komen kunnen getikt worden.

Het spel begint als alle pittenzakjes in de beginhoepel liggen en iedereen klaar staat.

Het spel eindigt als alle pittenzakjes in de "kassa" liggen.

"In de dierentuin" is een vervolg op "beren spel".

Speelregels

Dieren mogen niet uit hun verblijf.

De dieren mogen wel in hun verblijf heen en weer lopen.

Kinderen die de overkant gehaald hebben leggen hun toegangkaartje voor de dolfinnenshow (pittenzakje) in de kassa (hoepel).

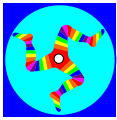
Kinderen die getikt zijn nemen het zakje mee en proberen het opnieuw.

Alle kinderen die bij de dolfinnenshow gekomen zijn (al dan niet getikt), lopen via de straat (bank) terug en proberen het nog een keer (dus één richting verkeer!).

Als alle toegangkaartjes in de kassa liggen stopt het spel.

De dieren kiezen een nieuw dier en als iedereen weer klaar staat start de volgende speelronde.





In de dierentuin

overloop
tikspel

Loopt 't: Veiligheid en organisatie.

Eén richting– verkeer vanwege botsingen voorkomen.
Alle kinderen moeten steeds via de straat (bank) terug.

Lukt 't: Leerhulp.

Maatregelen zodat spelers geen ontwikkelkansen missen:

Getikt worden heeft geen consequentie.
Alle spelers blijven meespelen (kunnen zich blijven ontwikkelen).

Arrangement veranderen, (manuele) hulp bieden waardoor de taak makkelijker wordt:

Minder dieren (verblijven).
Bredere loopbanen tussen de verblijven (lopers).
Bredere verblijven (mat in de breedte leggen) (lopers).
Smallere verblijven (tikkers).
Smallere loopbanen (tikkers).
Spelen met spelers van gelijk of lager niveau.

Motorisch:

Ontsnappen aan de tikker

Versnellend langs een verblijf lopen.
Ontwijken door weg buigen.

Een loper tikken

Van links naar rechts heen en weer in het verblijf lopen.
Snel reageren op lopers.

Cognitief (en tactisch):

Begrippen: versnellen, juiste moment kiezen, uitwijken.

Ontsnappen aan de tikker:

Versnellen tijdens oversteken.
Oversteken op het moment dat de tikker een andere looper probeert te tikken.
Oversteken als een looper aan de andere kant van de tikker gaat oversteken (tikker moet kiezen).
Oversteken als de tikker niet kijkt.
Oversteken als de tikker niet in de buurt is.

Een loper tikken:

Keuze maken welke looper te tikken (wie is makkelijk te tikken): Speler die dichtbij is kiezen als slachtoffer.
Speler die niet oplet kiezen als slachtoffer.
Twee (of meer) lopers tegelijk in de gaten houden en snel kiezen.
Dreigen een looper te tikken (doen alsof..) en dan snel een ander tikken.

Emotioneel:

Durven oversteken:

Oversteekbaan met 1 dierenverblijf kiezen
Bredere oversteekbaan kiezen.

Sociaal (en reguleringsdoelen):

Spel gezamenlijk opstarten en gaande houden:

Als alle pittenzakjes in de kassa liggen stopt het spel.
Spelers leggen gezamenlijk materiaal terug.
De dieren kiezen nieuwe dieren.

Eerlijk spelen

1 zakje tegelijk meenemen.
Zakje niet stiekem in de kassa droppen als je getikt bent.

Leert 't: Differentiatie.

Motorisch:

Spelen in groepen van homogeen niveau.
Zwakkere tikkers gaan op een mat staan langs een smalle loopbaan.
Betere tikkers gaan op en mat staan langs een bredere loopbaan of langs twee loopbanen.
Betere lopers kiezen een handicap waardoor de uitdaging groter wordt. bv: alleen de smallere oversteekbaan gebruiken of tussen 2 matten door oversteken.
Betere tikkers proberen na tikken van een looper aan de ene kant, snel ook de looper aan de andere kant nog te tikken.

Cognitief:

Tactische vaardigheden op niveau aanleren.
Met meerdere lopers tegelijkertijd oversteken (afspraken, een deel van de lopers zal getikt worden, maar een deel heeft ook meer kans om de overkant te halen).

Emotioneel:

Meer zelfvertrouwen door meer succeservaringen:

Spelen met spelers van gelijk of lager niveau
kleiner (smaller) speelveld (tikkers).
Smallere loopbanen (tikkers).
De matten dichter bij elkaar (tikkers).
groter (korter en breder) speelveld (lopers).
meer lopers (lopers).

Sociaal:

Nvt.

Aanvullende opmerkingen:

Nvt.