

Er is een database waar docenten hun leermiddelen op zetten om te delen met collega's. Voor LO-docenten is dit interessant en bereikbaar via lichamelijkeopvoeding.vakcommunity.nl. Hiervan kun je gratis lid worden. Dit maakt het mogelijk leermiddelen te lezen, te plaatsen en erover te communiceren. De leermiddelen zijn vaak heel praktijkgericht. Voorbeelden hiervan nemen we af en toe op in het praktijkkatern (red). In dit geval geldt het voor dit en de volgende twee artikelen.

Het chagrijnenspel; de meerwaarde van samenwerken

“Aah mevrouw, zullen we weer eens het chagrijnenspel doen?” Deze opmerking krijg ik met grote regelmaat te horen. Van klas een tot en met zes, van vmbo tot vwo is dit spel zeer geliefd! Voor mij als docente staat vooral het samenwerken binnen dit spel voorop. Voor leerlingen is dit in, eerste instantie, niet het hoofddoel, maar het plezier en het leuk met elkaar bezig zijn.

Door: Rynette Leenstra-Schmaal

Verdeel een klas in drie groepen en geef ze als opdracht dat ze van de ene kant van de zaal naar de andere kant moeten. Hierbij moet er allerlei materiaal meegenomen worden over obstakels en tot slot over een ravijn. Op het eerste gedeelte van het parcours mogen leerlingen zich alleen door middel van hoepels voortbewegen. Vanaf het ravijn mogen de hoepels niet meer gebruikt worden en moet al het materiaal en alle spelers via twee klimtouwten naar de overzijde. De touwten hangen dusdanig ver dat ze eerst moeten bedenken hoe deze te pakken. Wat doe je als iemand niet kan touwzwaaien? Hoe los je dit als groep op? Raakt iemand of iets de vloer buiten de hoepels of in het ravijn dan moet alles en iedereen van de groep terug naar de start. Daar komt ook de naam van dit spel om de hoek kijken: niet iedereen blijft dan vrolijk!

In het kader van samenwerken binnen de lessen LO is het chagrijnenspel een prachtig middel. Afhankelijk van de grootte van de groep, het beschikbare materiaal en het doel zijn er oneindig veel mogelijkheden binnen dit spel. Het is een spel waarbij heel snel de verschillende karakters van leerlingen duidelijk worden: wie zijn de voortrekkers, wie duiken onder in de groep, wie zijn de denkers, de doeners, de extraverten, de introverten enzovoort. Voor de deelnemers kan het spel en het winnen het doel op zich zijn, voor de docent een middel de klas beter te leren kennen en samenwerken te bevorderen.

Doel van het spel

Het chagrijnenspel is een samenwerkingsspel waarbij leerlingen uitgedaagd worden via de juiste tactiek met elkaar en allerlei materiaal de andere kant van de zaal, het einde van het parcours, te bereiken. De uitleg van de docent, vooraf, is zo summier mogelijk. Op deze manier wordt er van de leerlingen gevraagd creatief te denken en tot oplossingen te komen. Binnen de mogelijkheden van de gestelde regels wordt van leerlingen gevraagd hun eigen kwaliteiten binnen de groep in te zetten.

Organisatie en zaalindeling

Organisatie

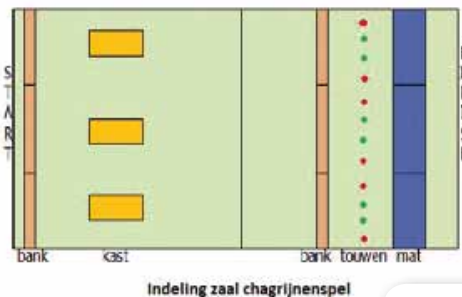
Verdeel de groep in minimaal twee tot maximaal vier groepen. Dit is afhankelijk van het beschikbare materiaal en de klassengrootte. Een groep is niet snel te groot: zes tot tien spelers per groep is ideaal, maar meer dan tien is geen probleem. Voor het spelen van dit spel heb je het volgende nodig (voor drie groepen):

- drie - zes banken
- drie landingsmatten
- twaalf klimtouwten: waarvan er zes gebruikt worden
- drie springkasten
- drie (oude) turnmatjes
- drie springtouwten
- drie hockeysticks
- negen hoepels
- drie basketballen

- drie medicinballen
- drie pionnen of knotsen.

Zaalindeling

Drie banken staan aan de kopse kant van de zaal. Achter deze banken ligt, per groep, het turnmatje, een springtouwten, de hockeystick, een basketbal, een medicinbal, een pion en drie hoepels. De andere drie banken staan op twee derde deel van de zaal, of zover van de klimtouwten dat de leerlingen er niet naartoe kunnen springen. Tussen de twee rijen banken staan de kasten in de lengte. De landingsmatten liggen achter de klimtouwten. Een mat achter elke groep van vier touwten. Van deze vier touwten wordt in de buitenste twee een losse knoop gelegd. Deze worden niet gebruikt.



Indeling zaal chagrijnenspel

Indeling zaal

Regels

- 1 Tussen de banken mag je alleen verplaatsen door middel van de hoepels. Binnen een hoepel mag zowel een speler als het materiaal de grond raken.





Vertrouwen op elkaar



Soms even geduld hebben



De laatste hoepel oppakken



De touwen te pakken krijgen

- 2 Een hoepel mag alleen opgepakt worden als deze leeg is.
- 3 Zowel op de heen- als op de terugweg, tussen de banken, moet je altijd over de kast. Ook het materiaal moet over de kast heen.
- 4 Materiaal mag op geen enkel deel van het traject overgegooid worden.
- 5 Vanaf de banken bij de klimtouwten mogen de hoepels niet meer gebruikt worden. Alleen het touwtje en eventueel de hockeystick mogen de grond raken. Spelers mogen niet naar de touwen springen als deze stil hangen. Het is niet toegestaan

- om de stick op de grond neer te leggen en er over heen te lopen.
- 6 Al het materiaal en alle spelers van een team moeten via de twee klimtouwten naar de landingsmat.
- 7 Als een speler of materiaal valt of buiten de hoepels of in het ravijn de grond raakt moeten alle spelers en al het materiaal weer naar de start en moet de groep opnieuw starten.

Variaties

- In plaats van drie hoepels krijgt elke groep twee hoepels.
- Meer en ander materiaal mee laten nemen of meer obstakels in het parcours plaatsen.

- Het is mogelijk om door elke groep de bank mee te laten nemen. Dit kan alleen als er in een klas erg goed samengewerkt wordt. Als tip geef je dan mee dat de bank op de kop over de kast geschoven dient te worden. Voor het kunnen meenemen van de bank heb je absoluut drie hoepels nodig.
- De leerlingen de opdracht geven dat alle spelers als totale groep naar de overkant moeten. Er mogen dan geen leerlingen achterblijven.
- De eerste keer kun je ook alleen de spelers met de drie hoepels, het springtouwje en de hockeystick naar de overkant laten gaan. Het andere materiaal blijft dan liggen. >>

Contact:

rynetts@hotmail.com



Matje in de touwen



Overleggen en weer een stapje verder



Gewonnen!



De bank overbrengen is wel spannend

- Er mag niet hardop gesproken en/of gefluisterd worden, maar alleen door middel van gebarentaal gecommuniceerd worden.
- In een groep wordt/worden er één of meerdere leerlingen geblinddoekt.

Uitvoering

Leerlingen kunnen vaak niet wachten om te mogen beginnen met dit spel. Het is aan te

raden, zodra de groepen zijn ingedeeld, kort overlegtijd in te lassen. Je kan dan een tactiek met elkaar afspreken.

De meest gemaakte fout is dat de groepen de drie hoepels uitleggen tussen de bank en de kast en dan met tamelijk grote sprongen van hoepel naar hoepel gaan. Dan blijkt ineens de afstand te groot om een hoepel te kunnen oppakken en moeten er onnodige risico's

worden genomen. Het is sneller en minder risicovol om de afstanden kleiner te houden en iets vaker een hoepel op te pakken.

Het oppakken van de hoepels bij de kast zorgt vaak voor de nodige hilariteit. Bij de ene groep hangt een leerling op de kop naar beneden op de kast en wordt dan aan de benen vastgehouden door een andere speler. Een andere groep laat een kleinere,



handige leerling aan de buitenkant van de kast hangen, met de voeten in de laagste handgrepen, en deze pakt met een hand de hoepel op.

Tussendoor worden er allerlei adviezen over het parcours naar elkaar geroepen en geseind. Al snel komt men er achter dat men niet te luidruchtig moet zijn omdat de tegenstanders de goede adviezen kunnen overnemen.

Bij de banken, bij het ravijn, is de afstand naar de touwen te groot om te mogen springen. De truc is om het springtouwje aan de hockeystick te binden. De hockeystick houdt men dan beet en slingert het uiteinde van het touwtje om een van de klimtouwen. Een speler zwaait via dit touw naar de overkant en neemt dan in de zwaai het andere touw ook mee.

Vooraf het overbrengen van het turnmatje gaat in het begin nogal eens mis. Je ziet dan twee leerlingen die ieder aan één hand in het touw willen zwaaien en met de andere hand proberen het matje vast te houden. Dit lukt zelden.

De oplossing is de twee klimtouwen, zo laag mogelijk, aan elkaar vastknopen en het matje op het midden van de lange zijde op de knoop plaatsen. Vervolgens het matje rustig loslaten en door een of meer spelers op de landingsmat laten aanpakken.

Als je de variatie speelt dat er een bank meegenomen moet worden dan moet deze, op de kop, in de touwen. De knoop wordt dan zo lang mogelijk vastgehouden terwijl de bank door de touwen heen wordt geschoven. Op het moment dat het midden van de bank voorbij de knoop is kan de knoop worden losgelaten en zal de bank geruisloos naar de

mat komen. Vanwege de veiligheid moeten de groepen het materiaal achter de mat leggen en zo het landingsvlak vrijhouden.

Tot slot

Hoe zoet is de overwinning als er goed is samengewerkt en je als eerste met al het materiaal en spelers aan de overkant bent gekomen! Een enerverend spel voor leerlingen van alle leeftijden maar ook zeker een aanrader als 'energizer' aan het begin van een schooljaar of studiedag met collega's.

Rynette Leenstra-Schmaal is docente LO op csg Lauwers College te Buitenpost

Foto's: Rynette Leenstra-Schmaal ◀