

Brandweertje

Een spel gericht op samenwerking

Brandweertje is een spel waarbij de kinderen worden aangezet tot samenwerking. Als ze niet samenwerken duurt het veel te lang. Het mooie is dat met een klein beetje begeleiding de kinderen ook steeds beter gaan samenwerken. Samenwerken staat centraal in dit honkloopspel.

Door: Daam van Geest

Brandweertje is een honkloopspel. Van de looppartij komen leerlingen om beurten van de bank met twee- of drietallen en gooien de bal het veld in. Daarna moeten zij een hindernisparcours afleggen en zover mogelijk proberen te komen (zoveel mogelijk honken halen). De veldpartij staat in de zaal en probeert te bal te stoppen en 'de brand te blussen', door de bal eerst naar en door een aantal doelen te gooien en dan de bal in de startmand te doen ('brand geblust'). Hierbij mogen de leerlingen van de veldpartij niet lopen met de bal. Op het moment dat de veldpartij klaar is, kijkt de spelleider hoeveel hindernissen elke speler van de looppartij heeft gepasseerd en schrijft deze aantallen als punten op.

Leeftijd

Het is geschikt voor de groepen 6, 7 en 8 in het basisonderwijs. Als groep 5 het speelt gaat het samenspelen vaak te langzaam. Slechts de bewegingssterke kinderen maken dan veel balcontact en de bewegingszwakke leerlingen heel weinig. In het voortgezet onderwijs zal het zeker bij de brugklas een feest kunnen zijn. Bij de hogere klassen vermoed ik dat het rondspelen van de bal te makkelijk is. Wellicht dat het met wat aanpassingen voor de veldpartij wel interessant te maken is. Probeer het uit.

Aantal onderdelen

Tien onderdelen is een prettig aantal hindernissen. Het telt ook lekker op als een speler alle toestellen haalt en tien punten krijgt. Ook doe ik wel eens negen onderdelen waarbij de laatste voor twee punten telt. Om meer

duidelijkheid en structuur te bieden hang ik lintjes op bij elke hindernis. Tijdens de uitleg zeg ik dat elk lintje een punt is. Ik varieer de kleuren bij de doelen.

Aantal leerlingen

Het spel is prima speelbaar wanneer je steeds drie leerlingen tegelijk laat rennen. Ze moeten alle drie achter een lijn starten. Eén van de drie gooit de bal ergens de zaal in en daarna gaan ze met z'n drieën tegelijk rennen.

Ben je met een klas van 24 leerlingen dan heb je na vier keer drie leerlingen de halve klas gehad. Wanneer je minder dan 24 leerlingen hebt, gaat tweetallen ook goed. Kom je in tijdnood, dan laat je gewoon meer leerlingen tegelijk rennen. Dat kan prima want het maakt voor de 'eerlijkheid' niets uit. Iedere loper krijgt punten voor het aantal hindernissen dat hij heeft gehaald. Hoever hij is gekomen op de honken bepaalt het aantal punten.

Voor grote groepen is het spel minder geschikt omdat je met het gevaar zit dat de bewegingszwakkere leerlingen weinig balcontact maken als veldpartij. Vanaf 27 leerlingen speel ik in drie partijen. De derde partij doet steeds een ronde niet mee. Je kunt dan wel leerlingen van deze partij scheidsrechter laten zijn en punten laten tellen.

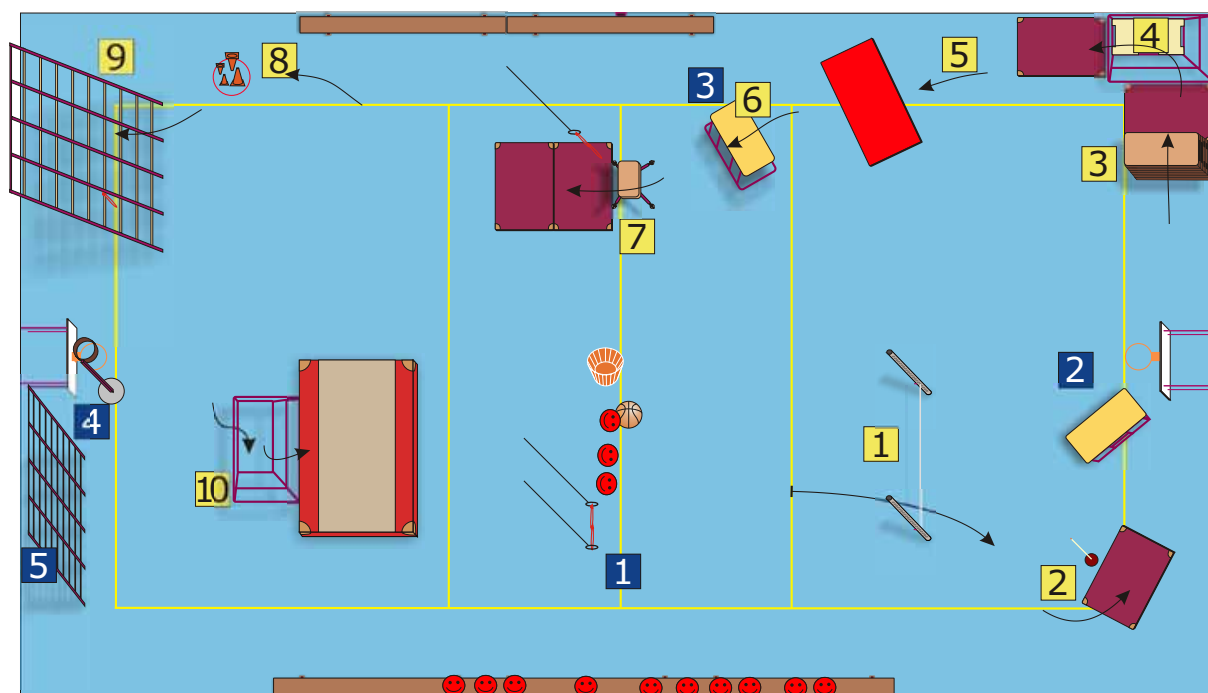
Onderdelen voor de looppartij

Houd er rekening mee dat je het voor de looppartij moet zien als een hindernisbaan.

Zo kun je onderdelen kiezen die je ook in een hindernisbaan gebruikt. Houd daarbij rekening met de veiligheid. Zeker geen omgekeerde banken bijvoorbeeld. Dat heeft meer met balanceren te maken en is gevaarlijk want het moet snel. Ik ben er geen voorstander van in dit geval over banken te laten rennen. Je kunt een lelijke smak maken. En in deze situaties willen leerlingen tijdens het rennen ook kijken hoever de balpartij is. Er zijn voldoende veilige hindernissen te bedenken.

- 1 Onder een rekstok door. De rekstok heb ik ongeveer op heuphoogte.
- 2 Een koprol op een matje. De leerlingen die geen koprol kunnen maken kun je anderhalf rondje om het matje laten rennen.
- 3 Over twee kasten (3 en 4). Je zou ervoor kunnen kiezen dat de kasten zo dicht bij elkaar staan dat sommige leerlingen van kast naar kast kunnen springen.
- 4 Over een tweede kast of trapezoïde.
- 5 Draai samen een judomat helemaal om. Een turnmatje of twee matjes is ook prima mogelijk.
- 6 Ga over een combiframe.
- 7 Klim op een bok om een lintje aan te tikken dat hoog aan de ringen hangt. Hang het lintje zo hoog dat de langste leerling het net niet aan kan raken als hij van de grond springt. De opdracht is: 'Tik het lintje aan'.
- 8 Er staan vier pilonnen in een hoepel waarvan er twee omgekeerd staan. De opdracht is om samen alle pilonnen om te draaien. Dan staan ze weer in de uitgangspositie. Bij dit onderdeel kunnen de leerlingen,





Instructie

- Maak twee partijen
- De looppartij zit op de banken bij het toestellenhok. De anderen staan in het veld.
- Twee leerlingen, die je opnoemt van je blaadje, gaan staan bij de oranje mand. Eén gooit de bal de zaal in. (Dit mag overal behalve in het toestellenhok.)
- Daarna rennen ze met z'n tweeën zo ver mogelijk het parcours langs de tien lintjes (tien gele nummers)
- De veldpartij staat verspreid door de zaal. Ze gooien de bal zo snel mogelijk door de vijf doelen.
- Er mag niet gelopen worden met de bal. Anders is dat twee punten voor de tegenpartij.
- Als laatste moet de bal in de oranje mand gebrand worden. Dan kijkt de scheidsrechter tot waar de twee lopers gekomen zijn. Als iedereen van de bank geweest is, dan wordt er gewisseld.

Opdrachten looppartij (bijvoorbeeld) 1 t/m 10

1. Onder de rekstokbuis door.
2. Koproel over het matje. Als je dit te moeilijk vindt, dan loop je er een half rondje omheen.
3. Over de kast.
4. Over of door de trapezoïde.
5. Samen de judomat omdraaien. (of een van het tweetal doet dit)
6. Over het hoge combiframe.
7. Op de bok klimmen en het lintje aantikken dat erboven hangt
8. Samen de vier pilonnen omdraaien.
9. Door het wandrek klimmen: vierde gat van onder.
10. Van onder naar boven door het bovengat van het trapezoïde klimmen. Daarna op de dikke mat.

Opdrachten zaalpartij (bijvoorbeeld) 1 t/m 5

- De bal moet in willekeurige volgorde door vijf doelen worden gegooid.
- 1. Over een lintje dat tussen de ringen hangt.
- 2. Door de basket.
- 3. Onder het hoge combiframe door (in de lengte).
- 4. Door de korf.
- 5. Door het bovenste gat van het wandrek.
- Als laatste terug in de mand blussen.
- Op dat moment kijkt de scheidsrechter hoeveel lintjes de twee lopers zijn gepasseerd en schrijft die op.
- Als iedereen geweest is om te rennen: wisselen.

Contact:

d.van.geest@askoscholen.nl



Brandweertje

net als bij onderdeel vijf, kiezen hoeveel leerlingen de pilonnen gaan omdraaien en dus hoeveel er doorlopen. Er wordt wat betreft de samenwerking weer een beroep op ze gedaan. Ik heb de volgende regel: als de pilonnen nog niet omgedraaid zijn op het moment dat de veldpartij klaar is en dus de bal in de mand heeft gedaan, heeft niemand van de lopers meer dan zeven punten. De lopers moeten bij het pilonnen omdraaien en de mat omdraaien inschatten of ze meehelpen of verder rennen.

- 9 Klim door het vierde gat van een schuin wandrek. Dit is een opdracht die ze allemaal tegelijk kunnen doen. Hier kunnen de lopers elkaar gemakkelijk inhalen.
- 10 Stap in een trapezoïde en klim daarna over een hoge buis van die trapezoïde op de landingsmat.

Op het moment van landen op de mat heb je tien punten gehaald en blijf je daar wachten. Een brug met ongelijke liggers is ook een mooi laatste onderdeel om overheen te gaan en op de landingsmat te landen.

Andere onderdelen voor de looppartij kunnen zijn:

- doe samen 25 pittenzakken van de ene mand in de andere mand of bak
- er zijn vijftien hoepels om een hoogspringstandaard en er staat een hoog-

springstandaard twee meter naast zonder hoepels. Opdracht: doe samen de hoepels om de andere standaard.

Onderdelen voor de veldpartij

Dit zijn allerlei onderdelen waarbij je de bal ergens doorheen, overheen of tegenaan moet gooien of doen.

- 1 In de basket.
- 2 Over een lintje dat is gespannen tussen een ringenstel.
- 3 Onder een combiframe door of een trapezoïde.
- 4 Door een hoog gat in een wandrek. Hierbij is het toegestaan de bal te gooien naar iemand die al in het wandrek zit.
- 5 In een korf. Zet de korf zo dichtbij een wandrek dat de veldspelers de bal aanspelen naar iemand die hoog in het wandrek is geklommen. Deze kan de bal makkelijker in de korf gooien.
- 6 Als laatste doen de veldspelers de bal weer in de startmand.
- 7 Andere mogelijkheden zijn: ergens met de bal de muur aantikken. Of tegen de muur gooien boven een bepaalde rand waarna de bal door een ander gevangen moet worden.

Spannend maken

Een belangrijk aandachtspunt is ervoor te zorgen dat het spel spannend wordt. Bij dit spel Brandweertje is het de kunst ervoor

te zorgen dat de leerlingen van de looppartij steeds net de maximale score halen of net niet. Dat is de spanning. Wanneer de veldpartij te snel klaar is zou je aanpassingen kunnen doen nadat beide partijen een keer aan de beurt zijn geweest. Bijvoorbeeld door er een doel bij te zetten of de doelen hoger te maken. Ook kun je de korf verder van het wandrek zetten.

Wanneer de veldpartij steeds te laat klaar is dan kun je het makkelijker maken voor de veldpartij, of moeilijker voor de looppartij. Het mooie aan ons vak is natuurlijk dat vakleerkrachten vaker een les achter elkaar kunnen geven en steeds beter in kunnen schatten hoe snel de leerlingen van de veldpartij of looppartij er over doen. Wanneer een team sterker is dan kun je natuurlijk ook een paar leerlingen wisselen.

Als je deze spanning voor elkaar weet te krijgen is het één van de favoriete spelen van de kinderen. Veel plezier ermee!

Daam van Geest is vakleerkracht bewegingsonderwijs op basisschool de Achthoek in Amsterdam. Tevens is hij per 1 januari 2013 werkzaam als coördinator bewegingsonderwijs bij de Amsterdamse Stichting voor Katholiek onderwijs in Amsterdam.

Foto: Daam van Geest ◀