

Burner Games

“That’s the Burner!” is internationaal een populaire uitdrukking, die door tieners wordt gebruikt om iets te beschrijven dat erg “cool” is; in dit geval “coole” spelletjes. “Burner Games” zijn niet gebaseerd op enige sportspel in het bijzonder en er is geen specifiek leereffect te verwachten met betrekking tot een bepaalde sport. Maar ze zijn wel leerzaam en zeer aantrekkelijk. Het zijn “Burners”.

TEKST DENNIS WITSIERS

Intensieve spelen

In augustus 2014 op het International Seminar for PE- Teachers in Vierumaki Finland volgde ik een workshop van de Zwitserse Muriel Sutter. Zij introduceerde daar haar “Burner Games”; kleine intensieve spelen zoals ik er een aantal al wel kende. In eerste instantie dus niets nieuws maar ik raakte er toch door geïntrigeerd. Het was anders dan gewoon andere kleine spelen. Er zat een gedachte achter deze Burner Games, namelijk; kinderen motiveren tot bewegen en sport door simpele, attractieve spelletjes. Ook dit is natuurlijk niets nieuws. Maar wat wel benoemingswaardig is, is dat de spellen gebaseerd

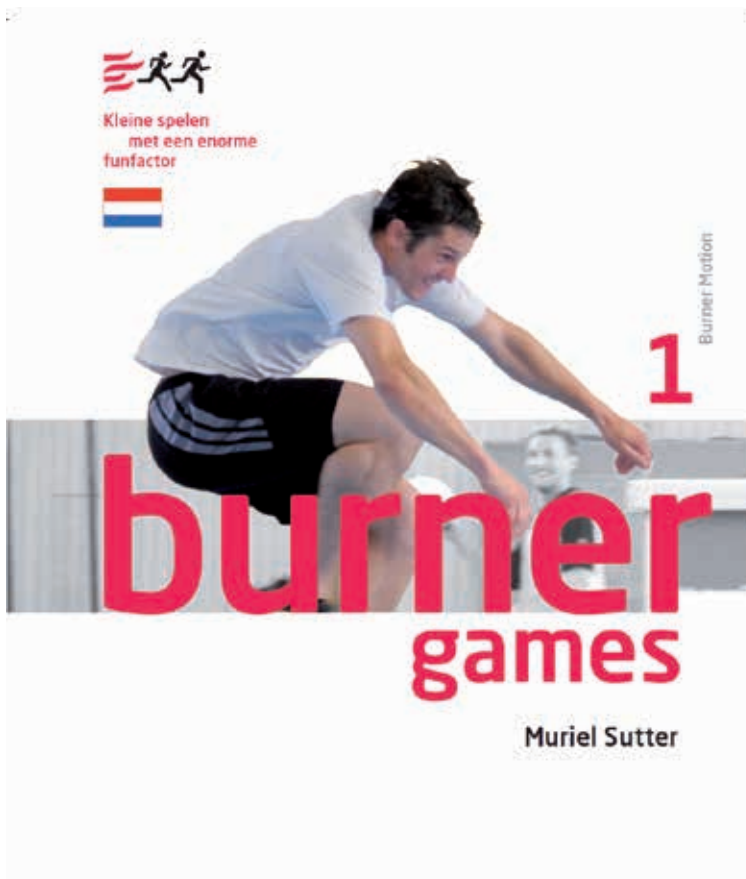
zijn op de huidige interesse en leefwereld van kinderen, waarbij de spellen zowel leuk, leerzaam als spannend zijn.

Gelijke kansen en geluk

Daarnaast zijn ze bewegingsintensief en staat teamspirit hoog in het vaandel door de sterkere en minder sterkere bewegers samen het doel te laten bereiken. Bij verschillende spellen heeft de mindere beweger net zoveel kans om te winnen als de sterkere beweger, omdat (tactisch) inzicht, communicatieve en cognitieve vaardigheden een grote rol spelen. Verder is een spel zoals “Dobbelsteen voetbal” een intensief voetbal spel, waarbij geluk ook een rol kan spelen, omdat de dobbelsteen bepaalt hoeveel spelers er in het veld mogen. Dit spel kan met veel kinderen gespeeld worden omdat het erg intensief is en er een hoog doordraaitempo is.

Verskillende ervaringen

Tenslotte biedt Burner Games de mogelijkheden voor kinderen om veel verschillende ervaringen op te doen en zijn ze onbewust hun competenties aan het ontwikkelen. De spellen vereisen fysieke en mentale kracht. Alle kinderen kunnen succes ervaren. Het is goed voor kinderen om met elkaar te concurreren, te rennen, te strijden, te achtervolgen, te jagen en elkaar af te gooien. Maar Burner Games is meer dan alleen maar leuk. De missie van Muriel inzake Burner Motion is ook dat kinderen moeten leren omgaan met frustraties en met winnen en verliezen. Meestal zullen de kinderen ook een adequaat gedrag ten opzichte van elkaar ontwikkelen, waarbij ze zich ook zullen realiseren dat het afgooien van een motorisch zwakkere in “hulpeloze” situaties, geen indruk zal maken op anderen, hoewel soms een kritische, pedagogische opmerking nodig zou kunnen zijn. Daarnaast zullen deze spellen handigheid, reactiesnelheid en, afhankelijk van het spel, ook uithoudingsvermogen en kracht verbeteren. Alle spellen zijn in de praktijk uitgetoetst en gespeeld en samen met studenten van de Sportuniversiteit van Basel doorontwikkeld.





▲ *Alles uit de kast halen...*

Duidelijke structuur

Burner Games heeft een heldere visie die terug te vinden is in een duidelijke en eenvoudige weergave van de spellen. Allereerst is er een verdeling gemaakt tussen:

- kennismakings- en communicatiespelletjes,
- warming-up-spelletjes en
- intensieve spellen.

De kennismakings- en communicatiespelletjes zijn met name bedoeld om kinderen verbaal met elkaar in contact te laten komen. Hierdoor zijn ze niet alleen nuttig voor het opstarten van een les, maar zijn ze ook goed om in de juiste sfeer te komen en het ijs te breken als je met een

nieuwe groep begint. Ze zijn fysiek niet veeleisend en kunnen dus ook in elke situatie (zoals in de klas, op kamp of tijdens projectweken) worden gebruikt. Met de warming-up-spelletjes zullen zowel lichaam als geest direct worden geactiveerd. Deze collectie bevat populaire en beproefde warming-up-spelletjes. Als derde is er een hoofdstuk met de intensieve spellen met niet alleen creatieve rollenspellen, maar ook wilde achtervolgingen en fysieke strijd.

Er staat op elke bladzijde van het boekje één spel uitgewerkt. Dit houdt in dat er per bladzijde een korte, duidelijke omschrijving van het spel staat met eventueel een verduidelijkingstekening of -foto. Bij een aantal spellen staan ook nog enkele aanpassingsmogelijkheden of variaties op het spel. Onder de tekst staat middels één, twee of drie vlammetjes aangegeven hoe intensief het spel is, hoeveel materiaal er nodig is en hoeveel tijd het spel in beslag neemt, waarbij één vlammetje minimaal is en drie vlammetjes maximaal is. Daaronder staat nog kort beschreven welke materialen er nodig zijn voor het betreffende spel.

Bruikbaar voor meerdere doelgroepen

Dit alles, plus het ongekende enthousiasme van Muriel Sutter, heeft me doen besluiten om het originele Duitstalig Burner Games-boekje te vertalen in het Nederlands. Ik ben er van overtuigd dat dit boekje met Burner Games een meerwaarde is voor de lessen LO in zowel het basisonderwijs als het voortgezet onderwijs. De spellen zijn geschikt voor beide doelgroepen. Daarnaast zijn de Burner Games ook enorm goed bruikbaar binnen de lessen LO-2 en BSM. Het boekje kan een inspiratiebron zijn wanneer LO2 of BSM-leerlingen leren

2 tegen 2 Vliegend Voetbal

Spelers: 16-36

Deze vorm van twee tegen twee bankvoetbal is intensiever dan je misschien denkt, zelfs voor grotere klassen. Maak allereerst twee teams. Zij staan elk op hun eigen helft van het veld langs de zijlijn. Vervolgens spelen ze twee tegen twee op het hele veld en wisselen ze zodra er een goal wordt gescoord, of, als het te lang duurt, zodra de spelleider affluit (na ongeveer één minuut). Een doelpunt wordt gescoord als de bal de brede kant van de bank raakt. Alle vier de spelers wisselen tegelijk tegelijkertijd tijd en het spel gaat door daar waar de bal is. Er wordt zonder keeper gespeeld. Door de korte intervallen, is het spel zeer intensief. Op deze manier kan zelfs een grote klas (25-30 leerlingen) in slechts tien minuten worden opgewarmd. En met zoveel toeschouwers is er direct een geweldige sfeer.

Intensiteit: VVV

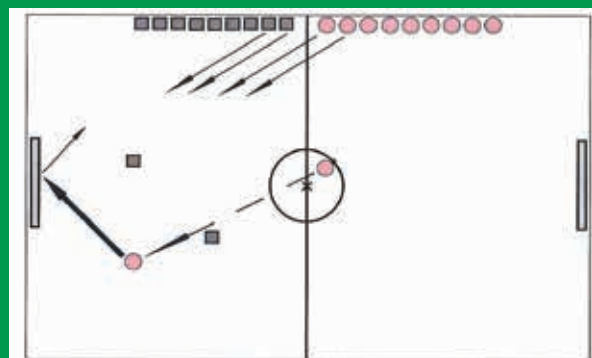
Materiaal: V

Tijd: V

Organisatietekening Vliegend Voetbal

Materiaal

- 1 voetbal
- 2 banken
- voldoende lintjes om 2 teams te maken
- lintjes





▲ *Drie is teveel*

lesgeven. Laat deze leerlingen een warming-up voorbereiden, uitvoeren en evalueren en ze zijn weer een (lesgeef-)ervaring rijker. Op deze manier kan elke leerling een paar keer per jaar aan bod komen en daarmee zijn les- en leidinggeefvaardigheden vergroten.

Wanneer de LO2 en BSM leerlingen de opdracht krijgen om een spel te ontwerpen kunnen de voorgeschreven spellen in het boekje ook als basis dienen voor het ontwerpen of uitbreiden van een spel. Ook hierbij zijn de Burner Games een ideale bron of basis voor desbetreffende opdracht.

Reeks Burner Games

Op dit moment is er één Burner Games boekje vertaald. Er zijn in deze reeks nog twee Burner Games boekjes in het Duits verschenen. Een vierde boekje zal wellicht nog voor de zomer van dit jaar nog gepubliceerd worden. Elke uitgave van deze Bur-

ner Games bevat inspiratie voor communicatieve en warming up spelletjes en intensieve spelen. Naast deze Nederlandse uitgave, is Burner Games 1 ook in het Italiaans en het Engels vertaald. Een compleet nieuwe reeks is de "Burner Experts" waarbij experts hun passie op een eenvoudige manier aan kinderen leren binnen de gedachtengoed van Burner Motion; makkelijk, attractief en speelbaar. Het eerste exemplaar zal in december 2016 uitgegeven worden. Tenslotte zijn er nog de losse publicaties zoals „3-2-1 Goal“ (2013). Dit zijn sportspellen gebaseerd op innovatieve ideeën zoals Teaching Games for Understanding. Meer informatie betreffende deze Duitse publicaties is te vinden op www.burnermotion.com.

In de volgende *Lichamelijke Opvoeding* (nummer 4) kun je de recensie lezen van Burner Games 1. ■

Voor meer informatie over de Nederlandse versie van Burner Games 1

Contact:

Dennis Witsiers,
denniswitsiers@live.nl

Kernwoorden:

Burner Games, kennismakingsspelen, communicatiespelen, warming-up spelen, intensieve spelen

Foto's:

Christian Rosenberger

