

Burner Games Revolution



In juli 2014 kwam ik voor de eerste keer in aanraking met Burner Games. Nu, drie jaar later, is de vertaling van dit spellenboekje in het Nederlands een feit. De titel van het boekje is 'Revolution', maar ook de Burner Games blijken een revolutionaire groei door te maken in het Nederlandse Bewegingsonderwijs. Ze zijn een goede en attractieve aanvulling op je lessen LO, waarbij kinderen veel plezier beleven en op verschillende niveaus worden uitgedaagd. In dit artikel worden enkele praktische voorbeelden uit Burner Games 3 Revolution beschreven.

TEKST DENNIS WITSIERS





Actiefoto
Tik Tak
Pang!

Kennismakings- en communicatiespelletjes

Tik Tak Pang!
Spelers: 10-30

Alle spelers staan in een kring, waarbij ieder in zijn eigen lintje staat. Speler A staat in het midden van de kring. Als hij tegen een speler in de kring "Tik" zegt, dan moet iedereen direct een nieuw lintje zoeken. Zegt speler A "Tak" tegen een speler, dan moeten degene rechts en links van deze speler direct van plaats wisselen. Wanneer speler A "Pang" zegt, moet iedereen eerst een muur aantikken voordat ze een nieuw lintje mogen zoeken. Speler A speelt mee en probeert ook een lintje te bemachtigen. Wie geen lintje heeft, wordt de nieuwe speler in het midden van de kring.

Mogelijke aanpassingen:

- ▶ Bij "Ja!" wisselen alleen de spelers met blonde haren van plaats.
- ▶ Bij "Nee!" wisselen de spelers met donkere haren.
- ▶ Bij "Style!" wisselen de spelers met gelakte nagels.
- ▶ Bij "Fame!" wisselen de spelers met een topje aan.
- ▶ Bij "Chill!" wisselen de spelers met een lange trainingsbroek aan.
- ▶ Bij "Party!" moet iedereen eerst driemaal rondraaien en daarna een nieuw lintje zoeken.

Intensiteit:
Materiaal:
Tijd:



Welk materiaal heb je nodig?
▶ Voor iedereen een lintje

Kennismakings- en communicatiespelletjes

Fruitsalade
Spelers: 12-24

Alle spelers staan in een kring. Een "appel" (rode zachte bal) wordt met de klok mee doorgegeven van de ene persoon naar de volgende. Na één minuut stopt het spel en moet iedereen van plaats wisselen. Nu gaat de appel weer rond, maar deze moet nog steeds naar dezelfde persoon worden gegooid als voor de wissel! Een minuut later wordt een "banaan" (gele zachte bal) toegevoegd. Deze gaat tegen de wijzers van de klok in. Na nog een minuut wordt er weer van positie gewisseld. Beide ballen worden nog steeds naar de vastgestelde spelers gegooid. Indien mogelijk kan een willekeurig aantal extra ballen worden toegevoegd aan het spel.

Mogelijke aanpassingen:

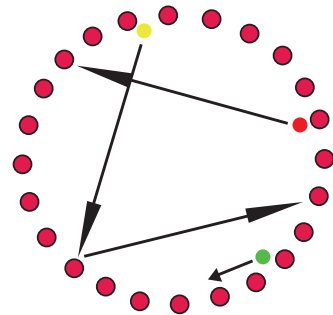
- ▶ De "appel" wordt met de voeten doorgespeeld.
- ▶ De "kiwi" (= groene zachte bal) wordt met een stuit doorgespeeld.

Intensiteit:
Materiaal:
Tijd:



Welk materiaal heb je nodig?

- ▶ 3-4 kleine, zachte ballen in verschillende kleuren



Organisatie-
tekening
Fruitsalade

Burner Games Revolution is alweer het derde boekje in de serie 'Burner Games', met weer nieuwe en spannende spelideeën. De competitieve, maar ook toegankelijke Burner Games geven een nieuwe interpretatie aan bekende kleine spelen.

Dit boekje is op dezelfde wijze opgebouwd als de eerste twee Burner Games-boekjes namelijk:

1. kennismakings- en communicatiespelletjes
2. warming-upspelletjes en
3. intensieve spelen.

In dit artikel wordt volgens deze indeling een tipje van de 'Revolution'-sluier opgelicht.

1. Kennismakings- en communicatiespelletjes

Het doel van de kennismakings- en communicatiespelletjes is kinderen met elkaar in contact te laten komen. De spelen kunnen gebruikt worden wanneer je met nieuwe groepen gaat werken of aan het begin van een les of lessenserie. Fysiek wordt er niet veel geëist en kunnen dus ook in elke situatie (zoals in de klas, op kamp of tijdens projectweken) worden gebruikt. Binnen deze

spelen krijgen kinderen autonomie. Daarnaast worden ze cognitief uitgedaagd door bepaalde, van te voren afgesproken volgordes, te onthouden en hier naar te handelen. Een praktisch voorbeeld is '1-2-3' waarbij er tweetallen worden gemaakt. Vervolgens wordt er binnen elk tweetal afwisselend van één tot en met drie geteld. Het tempo gaat steeds meer omhoog totdat een van de twee spelers een fout maakt. Ze spelen 'best of three' en zoeken daarna een nieuwe tegenstander op. Vervolgens staan er enkele mogelijke aanpassingen beschreven om het spel zowel op cognitief als motorisch gebied complexer te maken. Bijvoorbeeld de kinderen klappen in hun handen in plaats van "twee" te zeggen. Of kinderen draaien om hun lengte-as in plaats van "drie" te zeggen. Binnen elk spel ben je natuurlijk vrij om een combinatie van bovengenoemde aanpassingen, verschillende woorden, cijfers en bewegingen te gebruiken.

Hier staan nog twee voorbeelden van kennismakings- en communicatiespelletjes waarbij tevens de intensiteit, de hoeveelheid materialen en de tijdsduur wordt aangegeven door middels van vlammetjes.

2. Warming-upspelletjes

De warming-up spelletjes brengen de kinderen zowel geestelijk als lichamelijk in de juiste sfeer van de les. En kinderen vinden spelletjes nu eenmaal leuker dan rondjes lopen als warming-up. De intensiteit van deze spellen ligt natuurlijk hoger dan de kennismakings- en communicatie-spelletjes, dat is logisch omdat deze spelen een ander doel hebben. Het zijn korte ren- en tikspelletjes die, vaak met een zeer korte voorbereidingen, gemakkelijk te spelen zijn.

Een praktisch voorbeeld is 'Tjip Tjap Tjoep!' wat oorspronkelijk een spel is om bijvoorbeeld te bepalen wie de keeper wordt of wie moet schoonmaken. Het is het principe van 'steen-papier-schaar' maar dan in drietallen. Het werkt als volgt: drie spelers staan in een kring met de tenen van hun rechervoet tegen elkaar. Nu zeggen de spelers tegelijkertijd "Tjip Tjap Tjoep!". Bij "Tjoep!" moeten de spelers kiezen om hun voet te laten staan of om hun voet weg te halen. Degene die 'alleen' is, is de 'uitverko-

rene', ongeacht of hij zijn voet weg trok of in de cirkel liet staan. Als alle voeten samen zijn of allemaal weg zijn, wordt het spel herhaald. Net zoals 'steen-papier-schaar' is dit een spel dat op allerlei momenten binnen de lessen LO ingezet kan worden en waarbij geluk in combinatie met tactiek vaak de uitkomst bepaalt. Vervolgens moeten de kinderen adequaat reageren op deze uitkomst.

Als warming-upspel kun je het gebruiken door de kinderen in drietallen bij de middencirkel te laten staan. Vervolgens spelen ze 'Tjip Tjap Tjoep!' en degene die alleen blijft, moet proberen de muur aan te raken zonder door een van de andere twee getikt te worden. Als dat gelukt is, krijgt hij één punt. Lukt het niet, dan krijgt degene die getikt heeft één punt. Vervolgens verzamelen alle drie de spelers weer bij de middencirkel en begint het spel opnieuw. Wie scoort de meeste punten in drie minuten?

Hier nog een voorbeeldpagina met warming-up spelletjes zoals die in Burner Games Revolution staat.




Warming up spelletjes

Iemand-is-'m-niemand-is-'m met Bootcamp
Spelers: 14-30

Iedereen speelt tegen iedereen. Spelers mogen drie stappen zetten met de bal in de handen. Een speler die afgegooid is, moet in de wachtruimte (zie organisatietekening op bladzijde 19) 10x touwtje springen. Daarna mag hij weer deelnemen aan het spel. Als een speler voor de tweede keer afgegooid is, moet deze 20x touwtje springen. Bij de derde keer, 30x en ga zo maar door.

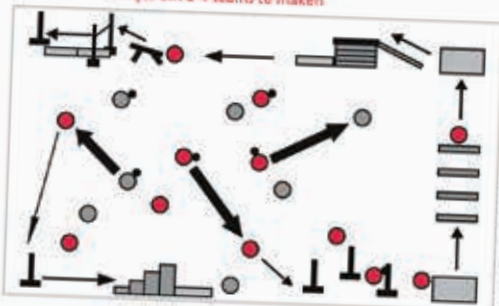
Mogelijke aanpassingen:

- ▶ Creëer een hindernisbaan rond het speelveld. De eerste keer dat een speler afgegooid wordt, moet hij de hindernisbaan één keer voltooien. Bij elke volgende keer dat een speler afgegooid wordt, verdubbelt het aantal rondes dat afgelegd moet worden op de hindernisbaan.
- ▶ Speel met drie of vier teams. Het is toegestaan om binnen een team ballen over te gooien. Het team dat geen spelers meer in het veld heeft staan, gaat rondjes om het veld rennen. Welk team houdt het langste stand?

Intensiteit: 
Materiaal: 
Tijd: 

Welk materiaal heb je nodig?

- ▶ 6-8 zachte ballen en 10-15 springtouwjes
- ▶ Materialen voor een hindernisbaan
- ▶ Voldoende lintjes om 3-4 teams te maken



Organisatietekening iemand-is-'m-niemand-is-'m met bootcamp met hindernisbaan

Actiefoto iemand-is-'m-niemand-is-'m met Samaritaan



Warming up spelletjes

Iemand-is-'m-niemand-is-'m met Samaritaan
Spelers: 14-30

Maak teams van drie tot vier personen. Als een speler afgegooid wordt, gaat hij op zijn buik in het speelveld liggen. Als een teamgenoot deze speler buiten de lijnen van het speelveld kan slepen, zonder te worden afgegooid, is de speler verlost en mag hij weer meespelen. Als alle spelers van een team afgegooid zijn, rent het hele team een rondje om het veld en mag daarna weer meedoen.

Intensiteit: 
Materiaal: 
Tijd: 

Welk materiaal heb je nodig?

- ▶ 6-8 zachte ballen
- ▶ Voldoende lintjes



▲
Burner battlefield

3. Intensieve spelen

Tenslotte staan ook in dit boekje de intensieve spelen beschreven waarin kinderen worden uitgedaagd om actief bezig te zijn en is er voor eenieder de gelegenheid om passende rollen aan te nemen. Bij deze spelen is getracht te bewaken dat er niemand buitengesloten wordt, omdat kinderen elk hun eigen taak hebben waardoor iedereen het speelplezier ervaart. Voor ambitieuze en getalenteerde spelers zijn er ook steeds meer verantwoordelijkheden en extra (lastige) uitdagingen. Elk kind werkt op zijn eigen niveau aan bewegingsvaardigheid, verantwoordelijkheid, uithoudingsvermogen en kracht. En samen ervaren de kinderen het plezier en de opwindende die deze spelen bieden. Tijdens de diverse teamspelletjes leren ze tevens om het spel zelfstandig en



Intensieve spelen

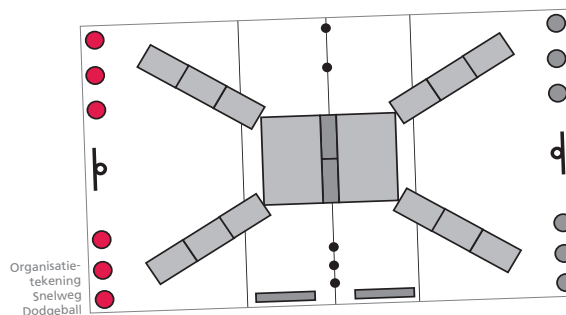
Snelweg Dodgeball Spelers: 16-30

Creëer een symmetrisch "knooppunt" bestaande uit twee kasten (midden), twee dikke matten (één op elke helft van het veld) en een "snelweg" van turnmatjes (drie in elke richting). Er wordt gespeeld volgens de regels van "Dodgeball" (zie bladzijde 46), echter spelers mogen alleen op de helft van de tegenstander komen via de snelwegen. Op dezelfde manier kunnen spelers ook weer terug naar de eigen speelhelft. Wanneer een speler op de helft van de tegenstander de vloer raakt, moet deze het veld verlaten tot hij weer vrij is. Wanneer een speler met een bal het basketbalbord op de helft van de tegenstander raakt, dan is er een medespeler verlost. Wordt de bal in de basket gegooid, dan zijn alle medespelers op de bank vrij.

Intensiteit:
Materiaal:
Tijd:



- Welk materiaal heb je nodig?
- ▶ 2 dikke matten en 12 turnmatjes
 - ▶ 2 kasten en 2 basketbalborden
 - ▶ 5 zachte ballen
 - ▶ Voldoende lintjes om 2 teams te maken





▲ *Kamelenstrijd* op een eerlijke manier aan de gang te houden, waarbij ze eventuele conflicten samen oplossen. Zo leren ze met elkaar een gemeenschappelijk doel te bereiken. Dat verbindt kinderen aan elkaar en aan sport. Intensieve spelen kent veel verschillende vormen

Er staan veel verschillende overloop-, afgooi- en aftikspelletjes beschreven zoals dodgeball en allerlei varianten hier op.

Op dit moment heb ik drie Burner Games-boekjes vertaald. Een vierde boekje zal wellicht nog voor de zomer van aankomend jaar gepubliceerd worden. Zoals beschreven bevat elke uitgave van deze Burner Games inspiratie voor communicatieve- en warming-upspelletjes en intensieve spelen. Naast mijn Nederlandse uitgave, worden Burner Games ook in het Italiaans, Frans, Zweeds, Fins, Japans, Chinees en het Engels vertaald.

Contact

dennis.witsiers@burner-ambassadors.net

Foto's

Christian Rosenberger en Marco Obrist

Kernwoorden

tik- en afgooispelen, kennismakingsspelen, warming-upspelen, intensieve spelen.

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 werd vorig jaar in het Duits uitgegeven.

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.

De laatste Burner Motion uitgave is Donut Hockey. Dit is een publicatie van een nieuw spel gebaseerd op ringhockey of Ringette zoals dat onder andere in Finland gespeeld wordt. Dit spel wordt met doorontwikkeld en kleurrijk materiaal gespeeld.

Indien u meer informatie wilt over de Nederlandse versie van Burner Games, de gebruiksmogelijkheden en de leveringen van Burner materialen, kunt u met mij contact opnemen.

Zie boekbespreking elders in het blad.

