

# 1

# Namen Leerspel

**KANJERAFSPRAAK:**

Niemand speelt de baas

**KANJERTYPEN:**

Alle typen

**KANJERWAARDE:**

Ken jezelf en de ander, hoe voel je je?

**KANJERPETTEN:****TOELICHTING!**

Bij dit spelletje is het de bedoeling dat de kinderen de namen van elkaar snel leren. De kinderen staan hierbij in een kring en een van de kinderen staat in het midden. Een van de kanjers in de kring noemt een naam. Degene in het midden moet zo snel mogelijk met een foambal die kanjer aantikken. De genoemde kanjer moet voordat hij of zij getikt is een andere naam noemen die dan vervolgens getikt moet worden enz. enz. Wanneer een kanjer getikt word moet deze de rol in het midden vervullen. Iedereen moet blijven staan behalve degene in het midden!

**BENODIGDHEDEN!**

- Foambal

**AANDACHTSPUNTEN!**

Wordt er te snel een andere naam geroepen mag de kanjer in het midden de bal ook gooien.

Plezier staat ook hoog in het vaandel. Probeer direct een prettige en veilige omgeving te creëren.

# 1

## Namen Leerspel

### **SPORTKANJERMOMENT**

Bij het leren kennen van elkaar kan er direct een machtsverhouding ontstaan tussen verschillende soorten typen gedrag. De baasspeler kan er naar voren treden wanneer iemand een naam verkeerd zegt of niet weet. Er kunnen verschillende situaties ontstaan met ander soorten gedrag.



<b>KANJERAFSPRAAK:</b>	We helpen elkaar
<b>KANJERTYPEN:</b>	Zwarte & witte pet
<b>KANJERWAARDE:</b>	Durf elkaar te helpen
<b>KANJERPETTEN:</b>	

### TOELICHTING!

Hier maken de kanjers tweetallen. Deze twee proberen samen de anderen kinderen te tikken. Ze moeten gedurende het spelletje de handen van elkaar vasthouden. Wanneer een andere kanjer getikt wordt sluit hij of zij zich aan bij de tikkers. De waaier wordt nu steeds groter. Wordt er iemand getikt terwijl de waaier is gebroken telt het tikken als ongeldig.

### BENODIGDHEDEN!

- Eventueel lintjes

### AANDACHTSPUNTEN!

Goed opletten dat de ketting niet verbreekt en er toch getikt wordt.

Wanneer de kinderen elkaar geen handen willen geven een hulpmiddel aanreiken. Een voorbeeld is een lintje wat ze aan beide kanten vast kunnen houden. Nu werken ze toch samen alleen er is geen direct contact.

**SPORTKANJERMOMENT!**

Dit spelletje vereist veel samenwerking. Wanneer er geconstateerd wordt dat de ketting continu verbroken wordt vanwege verschillende wensen, moet er een leider aangesteld worden die bepaald welke kant er opgelopen gaat worden. Dit kind doet dan tijdelijk de zwarte pet op en is dan even de baas. De partner luistert naar de keuzes van het kind met de pet op. De rollen moeten ook omgedraaid worden.

Dit spelletje is een mooie kans om kinderen die uit zichzelf terug getrokken zijn meer op voorgrond krijgen.



<b>KANJERAFSPRAAK:</b>	We helpen elkaar
<b>KANJERTYPEN:</b>	Alle typen
<b>KANJERWAARDE:</b>	Door samenwerken veel bereiken
<b>KANJERPETTEN:</b>	

### **TOELICHTING!**

De kanjers maken tweetallen. Per tweetal krijgen ze een bal die ze tussen elkaar moeten klemmen. De handen mogen hierbij niet gebruikt worden. De kanjers gaan tegelijk proberen te zitten op de grond en proberen weer op te staan. De bal moet geklemd blijven tussen beide kanjers en wanneer hij op de grond valt moet er opnieuw begonnen worden. Andere oefenvormen zijn een parcours lopen met de bal geklemd of tegelijkertijd een rondje naar rechts of naar links draaien. De bal kan op verschillende plaatsen geklemd worden zoals tussen de rug, de buik en het voorhoofd.

### **BENODIGDHEDEN!**

- Ballen,
- Ballonnen
- Sinaasappel

### **AANDACHTSPUNTEN!**

- Let er goed op dat de kinderen de bal niet met de handen aanraken.
- Om het eventueel moeilijker te maken kan de bal tussen verschillende lichaamsdelen geklemd worden.
- Het aanpassen van grootte van de bal maakt het ook moeilijker.

**SPORTKANJERMOMENT!**

Samenwerken is essentieel in deze oefening. Bij verschillende wensen van de kinderen gaat het mis. Er moet een duidelijke structuur en methode zijn. Hier moeten de kinderen samen achterkomen. Gaat de oefening fout dan gaat het samen fout. De kinderen moeten hier mee omgaan als kanjers met de witte pet.

Door een derde persoon erbij te betrekken kan het samenwerken vergemakkelijkt worden. Degene geeft het uitvoerende tweetal aanwijzingen hoe ze het moeten aanpakken.



<b>KANJERAFSPRAAK:</b>	We helpen elkaar
<b>KANJERTYPEN:</b>	Alle typen
<b>KANJERWAARDE:</b>	Durf elkaar te helpen
<b>KANJERPETTEN:</b>	

### **TOELICHTING!**

Deze oefening is zowel een samenwerkingsoefening als een krachtsoefening. De kanjers maken weer tweetallen. Een kanjer gaat stevig staan. Goed door de knieën gebogen en armen wijd. De ander klimt op de rug en probeert zonder de grond te raken een rondje om de ander te klimmen. Degene die staat mag helpen. De rollen worden afgewisseld.

### **BENODIGDHEDEN!**

Hier zijn geen benodigdheden voor nodig.

### **AANDACHTSPUNTEN!**

- Let erop dat de kinderen goed staan.
- Maak een goede verdeling van gewicht. Zet de wat zwaardere kinderen niet bij die iets lichtere kinderen.
- Controleer of ze niet de grond gebruiken.

# 6

# Klim de wereld rond

## **SPORTKANJERMOMENT**

Dit is een oefening die veel grappige aspecten kan uitlokken. Kijk het aan en probeer er daarna naar te handelen. Het gedrag van de rode pet komt hier vaak erg goed naar buiten. Het expres laten vallen van iemand of het kietelen terwijl iemand aan het klimmen is. Probeer dit te benoemen en gewenst gedrag te benadrukken.

