

SPELCONCEPT OKAN - ACTIEF

FASE 1 : SPEELTIJD (15 MINUTEN)

SAMENGEVAT:

Spelconcept: dassenroof als basis, gecombineerd met memory en tussen twee vuren

- **Terrein.** Baken het terrein af waarbinnen dassenroof (met sjaltjes/dassen van KSA) wordt gespeeld door middel van krijtlijnen/touw/...
- **Speluitleg.** Iedereen krijgt een das, steekt die achteraan in de broek/rok/... zodat deze zichtbaar is. Doel van het spel is om elkaars das te stelen. Enkel wie nog een staart (das) heeft, mag andere spelers aanvallen. Wie de eigen das kwijt is, moet buiten het speelveld gaan staan en supporteren. Extra: spelers mogen elkaar enkel aanvallen door op één been te springen.
- **Verdeling groep.** Iedereen wandelt/loopt door elkaar. Wanneer iemand van de leiding X keer op een fluitje blaast (of een ander signaal gebruikt), gaan de leerlingen per X staan. Dit kan de leiding een aantal keer herhalen om uiteindelijk op deze manier groepen te maken. Voorbeeld: de klas bestaat uit 24 leerlingen. De leiding fluit twee keer, dus de leerlingen gaan per twee staan. Daarna geeft de leiding een teken dat iedereen opnieuw door elkaar mag wandelen. Ditmaal wordt vier keer gefloten, waarop de leerlingen per vier gaan staan. Door nu drie van deze groepjes samen te voegen (drie maal vier is twaalf) is de klas verdeeld in twee groepen van twaalf.
- **Deel 2 (uitbreiding).** Iedereen speelt terug mee, maar gestolen dassen kunnen nu 'dode' spelers vrijkopen.

UITGEBREID:

Bij het begin van het spel wordt er een duidelijk speelgebied afgebakend, bijvoorbeeld met een touw of krijtlijnen. Dan wordt het spel "dassenroof" uitgelegd. Iedereen krijgt een echte KSA-das van de leiding. Het doel van het spel is om de dassen van andere leerlingen te stelen, maar tegelijkertijd moet je ervoor zorgen dat niemand jouw das steelt.

Na ongeveer vijf minuten wordt het spel tijdelijk gestopt en mag iedereen opnieuw meedoen. Nu komt er een nieuwe regel bij: wie een das kan stelen, kan iemand anders terug tot leven brengen. Je geeft dan de gestolen das aan iemand van de leiding en zij kiezen iemand uit die al buiten het speelgebied stond omdat die de eigen das was kwijtgeraakt. Als dit soepel verloopt, kunnen de leerlingen ook gewoon zelf de dassen doorgeven aan anderen die al eerder waren uitgeschakeld. Het spel wordt zo nog leuker en spannender, want nu moet iedereen niet alleen de eigen das beschermen, maar ook anderen helpen door dassen te stelen en levens terug te geven aan uitgeschakelde leerlingen.

FASE 2 : MIDDAGPAUZE (30 MINUTEN, INCLUSIEF FASE 1)

SAMENGEVAT:

- De basis blijft hetzelfde: dassenroof in een afgebakend gebied, al dan niet met de uitbreiding.
- Elke gestolen das kan worden ingezet voor rondje memory (cf. één keer twee tegels omdraaien)! Bij de verantwoordelijke leiding liggen namelijk twee groepen memorytegels:
 - o Bovenkant: logo van KSA;
 - o Onderkant: koppeltjes van telkens een KSA-element (tent, das, leiding, vieruurtje, kamp, spelen, mouwschildje, uniform ...) en op de bijhorende tegel de naam van dat KSA-element.

- Per juiste combinatie komt de hele klasgroep een stap dichterbij succes! Dit spel speelt de hele klas met andere woorden tezamen. Leerlingen mogen met elkaar overleggen, zowel binnen als buiten het terrein van dassenroof.

UITGEBREID:

Het spel uit de eerste fase blijft hetzelfde: het terrein wordt afgebakend, de teams worden verdeeld en het spel wordt uitgelegd (met of zonder de uitbreiding). Maar er komt een extra dimensie bij: wie een das kan stelen, kan die inzetten om een rondje KSA-memory te spelen. Bij de leiding naast het terrein liggen memorytegels in twee groepen:

Bovenkant: het logo van KSA.

Onderkant: combinaties van KSA-elementen (zoals een tent, das, leiding, vieruurtje, kamp, spelen, mouwchildje, uniform, enz.) en de bijbehorende namen.

Wie een rondje memory wil spelen, mag dus één tegel van beide groepen omdraaien, in de hoop dat de foto (tegel uit groep 1) en de benaming (tegel uit groep 2) bij elkaar passen. De tegels mogen natuurlijk ook door elkaar liggen, zoals in het normale memoryspel. Op deze manier kan het spel iets trager verlopen. Als een das wordt ingezet om een rondje memory te spelen, krijgt een leerling die de eigen das al was verloren eentje terug om opnieuw mee te kunnen spelen.

De leiding kan ervoor kiezen om het spel even te pauzeren wanneer een juiste combinatie wordt gemaakt bij KSA-memory. Zo leren alle leerlingen geleidelijk aan iets nieuws over KSA door de woorden op de memorytegels.

Dit maakt het spel nog leuker en leerzamer, omdat de leerlingen niet alleen de dassen moeten beschermen en dassen van anderen moeten stellen, maar ook hun geheugen moet gebruiken om de juiste combinaties te vinden in het memoryspel.

FASE 3 : LESUUR (50 MINUTEN, INCLUSIEF FASE 1 EN 2)

SAMENGEVAT:

- De basis blijft hetzelfde: dassenroof in een afgebakend gebied, al dan niet met de uitbreiding uit fase 1, in combinatie met KSA-memory.
- Per juiste combinatie komt de hele klasgroep een stap dichterbij succes! Dit spel speelt de hele klas met andere woorden tezamen. Leerlingen mogen met elkaar overleggen, zowel binnen als buiten het terrein van dassenroof.
- Nu komt er nog een nieuwe uitbreiding bij, door tussen twee vuren toe te voegen aan het spelconcept. Spelers die hun das verliezen kunnen hun leven terugwinnen door iemand die nog leeft aan te gooien/trappen met een bal.

UITGEBREID:

De opstart van het spel blijft hetzelfde: het terrein wordt afgebakend en het spel wordt uitgelegd (met of zonder de uitbreiding), inclusief het KSA-memoryspel. Nu komt er nog een derde dimensie bij.

Als een leerling een das verliest en buiten het speelveld moet staan, krijg die een bal van de leiding. Wanneer die, van buiten het veld, een andere leerling in het veld kan raken met de bal (door te gooien of te trappen), ruilen ze van plaats. De dassen worden dus gewisseld. Zodra de bal in het spel is, blijft die ook in het spel. Als de bal binnen het speelveld blijft liggen, mogen de uitgeschakelde leerlingen niet naar binnen gaan om de bal te

halen. De leerlingen die nog in het spel zijn, mogen natuurlijk wel de bal wegtrappen of gooien om zichzelf veiliger te stellen.

Dit voegt een extra element van actie en strategie toe aan het spel. Wie een das verliest, krijg de kans om weer in het spel te komen door een andere leerling te raken met de bal!

MATERIAAL

ACTIEF MATERIAAL:

- KSA-dassen
- Bal(len) voor uitbreiding (geen leer!)
- Fluitkoord
- KSA-memory (zie downloads www.ksa.be/okan)
- Stoepkrijt/touw om terrein af te bakenen

TIPS EN OPMERKINGEN VOOR BEGELEIDERS

ALGEMEEN:

- Als je uitleg geeft aan OKAN-leerlingen over een spel, is het belangrijk om heel visueel te zijn. Gebruik dus je hele lichaam wanneer je iets uitlegt. Laat zien welk gedrag je van de leerlingen verwacht door het zelf uit te beelden (voortonen). Doe altijd zelf actief mee als je kunt en let goed op de non-verbale communicatie van de leerlingen.
- Wees niet bang om hulp te vragen aan de aanwezige (klas)leerkracht(en). Zij zijn experts in wat er in hun klas gebeurt. Een enthousiaste leerkracht die zelf ook meedoet, motiveert de leerlingen enorm.
- Het spelidee dat we hebben voorgesteld, is slechts een suggestie en kan dienen als inspiratie. Alles is aanpasbaar en wordt enkel voorzien om gemotiveerde leiding, die met deze doelgroep aan de slag willen, te inspireren en ondersteunen.

SPECIFIEK VOOR DIT ACTIEF SPOOR:

- De memorykaartjes kan je rechtstreeks recto-verso afdrukken. Zo passen voor- en achterkant perfect op elkaar en bespaar je jezelf een hoop knip- en plakwerk!
- Voel je vrij om de memorykaartjes nog uit te breiden met termen die misschien wel specifiek zijn voor jouw KSA-groep! Je kan de voorziene template gebruiken als inspiratie via: <https://tinyurl.com/templatememory>
- Ook hier geldt dezelfde opmerking als hierboven: dit spelidee dient als inspiratie en kan dus nog helemaal aangepast worden tot andere actievere opdrachten.

VEEL SPEELPLEZIER !