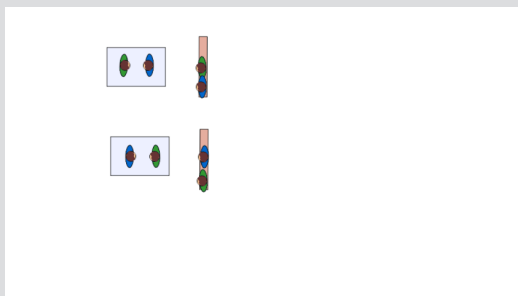
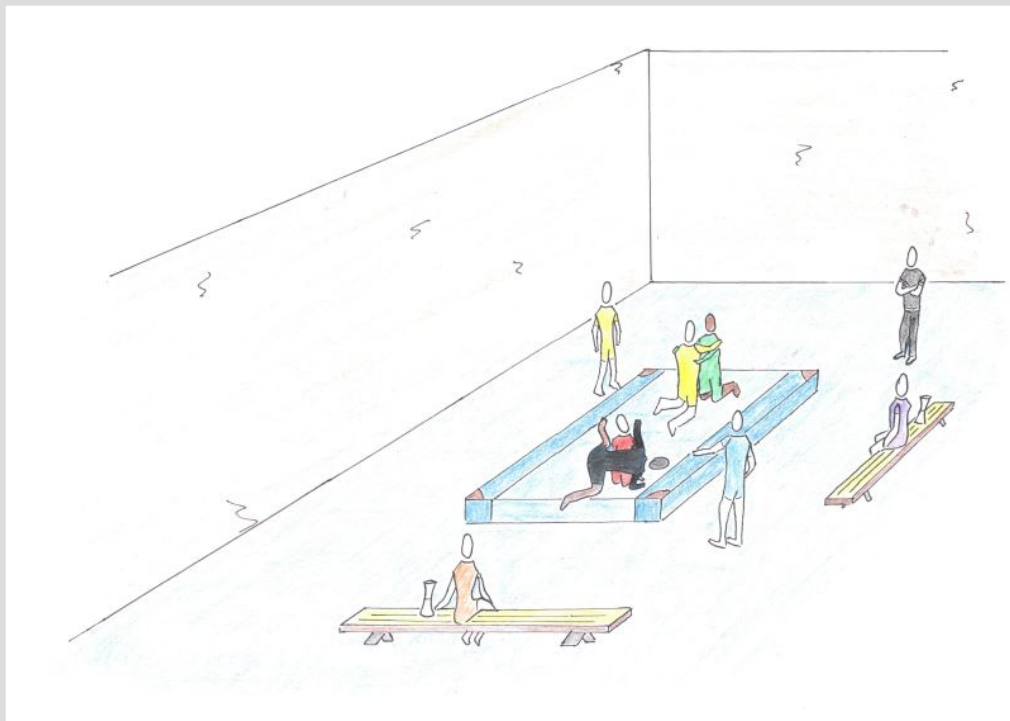




Koning van het schip af



Klaarzetten

- 1/4 zaal (minimaal 6 m. x 11 m.)
- 8 kinderen: 2 groepjes van 4
- 1 groepje met 4 stoeiers
- andere groepje: 1 tijdwaarnemer, 2 scheidsrechters en 1 wachter

materiaal per stoeiplek

- 1 dikke mat als stoeiplek
- voor ieder kind een judopak met band
- 1 stopwatch of zandloper (evt. een kookwekker)
- 1 wachtbank of -stoel voor de tijdwaarnemer en scheidsrechters (ook als afbakening naar de andere activiteiten)



Opdracht

Probeer de anderen van de mat af te duwen (aanvallen). Probeer zelf op de mat te blijven (verdedigen). Wie is de koning van het schip?

Regels

startregels

- de 4 stoeiers zitten elk op een hoek van de dikke mat
- functies verdelen binnen het andere groepje: stoeiers, scheidsrechters, tijdwaarnemer en wachter
- het spel begint als de scheidsrechters of tijdbewaker het startsein "Hajimé" geeft

regels stoeiers

- vooraf zittend groeten
- je mag pas beginnen na het startsignaal (Hajimé)
- je mag niet staan (grondjudo)
- als een deel van het lichaam de grond raakt, heeft de stoeier het spel verloren en de ander heeft gewonnen
- je moet direct stoppen als de scheids "Maté" (= stop) roept
- je mag nooit alleen het hoofd/de nek omklemmen
- je mag de tegenspeler niet achterover duwen
- je moet elkaar altijd vast blijven houden als je stoeit, zodat de ander altijd 'zacht valt'

regels scheidsrechter

- kijk wie als eerst een lichaamsdeel op de grond komt en roep dan "Maté" (= stop)
- zet het spel stop door "Maté" (= stop) te roepen als er gevaarlijke situaties ontstaan

wisselregels

- na 1 minuut roept de tijdwaarnemer "Maté" (= stop)
- de scheidsrechters, tijdwaarnemer en wachter worden stoeiers en kiezen een tegenstander waar ze nog niet tegen gespeeld hebben (dus de 2 stoeiplekken draaien samen door of je stoeit met z'n vieren tegen elkaar)
- het andere groepje verdeelt de andere functies



Tips - Koning van het schip af

	WAT ZIE JE?	WAT DOE JE?
Loopt 't	de kinderen kunnen niet zelf de regels hanteren	de begeleider zorgt voor overzicht en treedt op als scheidsrechter
		de groep anders samenstellen, bijv. op basis van vriendschap
Lukt 't	een stoeier verliest bijna elke wedstrijd	als begeleider met hem stoeien en hem de kans geven een keer te winnen
		een hulpje geven die hem helpt de ander van de mat af te duwen (2 tegen 1)
		de tegenstander (andere stoeier) vragen om iets te bedenken dat het voor hem moeilijker en uitdagender maakt, bijv. een pittenzakje vasthouden
	de stoeier wint elke wedstrijd	de stoeier een nieuwe uitdaging geven, bijv. met één of twee pittenzakjes in zijn handen stoeien, zodat die minder goed kan vastpakken
Leeft 't		2 kinderen uitdagen en tegen beiden tegelijk stoeien
	de kinderen vinden het na meerdere wedstrijdjes saai worden	puntentelling invoeren: Voor elke gewonnen wedstrijd krijg je een punt en kijken wie aan het einde de meeste punten heeft
		2 teams maken die tegen elkaar een wedstrijd (1 tegen 1) spelen (in teamverband)
		moedig de kinderen aan om samen te werken: 2 tegen 2 of samen tegen de sterkste



Algemeen

- Voor de echte (judo)beleving is het aantrekken van een judopak nodig. Vaak kost dat wel (extra) tijd, dus houd daar rekening mee.
- Het aan elkaar zitten kan spannend voor de kinderen zijn, maar is cruciaal voor het met elkaar kunnen stoeien. Ben je daar als begeleider wel bewust van, maar expliciteer dit 'probleem' niet.
- De veiligheid moet gewaarborgd worden en dat betekent dat de kinderen bij het horen van "Maté" (= stopteken) direct moeten stoppen. De begeleider moet dus zeker de rol van hoofdscheidsrechter innemen.
- Spreek met de kinderen af dat als ze iets niet leuk vinden of als het pijn doet, ze "Stop" of "Maté" zeggen.

Tips en trics om kinderen met een verstandelijke beperking en/of zeer moeilijk lerend (cluster 3) nog beter tot hun recht te laten komen bij deze sportactiviteit.

- Speel 1-1 (eventueel samen met leerkracht).
- Maak duidelijk wie de stoeiers zijn door hesjes te gebruiken.
- Laat de kinderen rug tegen de rug zitten en probeer elkaar eraf te duwen.
- Gebruik een zandloper. Als de tijd om is wordt er gewisseld, ook al is er geen winnaar.

Tips en trics om kinderen met een lichamelijke beperking, in een (handbewogen) rolstoel en/of met een chronische ziekte (cluster 3) nog beter tot hun recht te laten komen bij deze sportactiviteit.

- Geef het kind een hulpje (die hem helpt de ander van de mat te duwen), als het kind elke keer snel van de mat geduwd wordt.
- Tip voor kinderen in een handbewogen rolstoel. Check of het kind mee mag doen in het kader van belastbaarheid, als het kind in de rolstoel zit.
- Tip voor kinderen in een handbewogen rolstoel. Geef het kind een rol als tijdwaarnemer of scheidsrechter, als het kind in de rolstoel niet actief mee mag doen.

Tips en trics om kinderen met een gedragsmatige problematiek (cluster 4) nog beter tot hun recht te laten komen bij deze sportactiviteit.



- Arrangement aanvullen met turnmatjes er omheen. Alleen stoeien met een jas werkt ook.
- Laat het spel starten door de spelers eerst zelf te laten groeten (door buigen en "Hajimé") en dan te starten. Hele belangrijke regel: STOP = STOP. En niet kietelen, gemeen knijpen o.i.d.
- In de 1-1 situatie is het fijner om niet op tijd te spelen, maar het partijtje echt 'uit te spelen'. Dit geeft meer tevredenheid.
- Houd rekening met kinderen die 'echt' op judo zitten. Houd die regels aan of check even, zodat er geen verwarring is hoe je het spel speelt (bijv. houdgreep 10 of 20 sec.).
- Tip voor kinderen die meer uitdaging nodig hebben. Speel je wel met grote(re) aantallen dan duidelijke afspraken maken over de wisselregels qua functie: verliezer op de wachtbank, de 1e die er in komt is de tijdbewaker, tijdbewaker wordt stoeier.
- Tip voor kinderen die meer uitdaging nodig hebben. Laat de tegenstander iets bedenken om het voor iemand die steeds wint moeilijker en uitdagender te maken, bijv. een pittenzakje vasthouden of met 1 hand op de rug stoeien.

Tips en trics om kinderen met een visuele beperking (cluster 1) nog beter tot hun recht te laten komen bij deze sportactiviteit.

- Laat het kind zijn gewone bril afzetten als hij brildragend is of ruil deze in voor een veiligheidsbril of sportbril als er sprake is van een kwetsbare oogsituatie (*slechtziend*).
- Informeer of er sprake is van een sportbeperking en als hier sprake van is overleg dan met de ouders of er aanpassingen nodig zijn (*slechtziend*).
- Kijk of het kind de functie van scheidsrechter kan vervullen of werk zo nodig met een hulpscheidsrechter (*slechtziend*).
- Leg een rij turnmatjes rond de valmat ter bescherming en laat vooraf voelen hoe de situatie er uit ziet (*blind*).
- Oefen eerst een paar keer zonder tegenstander en in slow motion het op verschillende manieren van de mat vallen zodat het kind weet in welke situaties hij terecht kan komen (*blind*).
- Start 1-1 in het midden van de valmat en laat elkaar al voor het startsignaal vastpakken (*blind*).
- Laat de tegenstander in eerste instantie alleen verdedigen (*blind*).

Veiligheid

