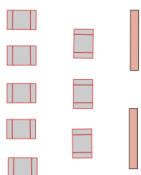




Piratenschip



Klaarzetten

- 1/4 zaal (minimaal 6 m. x 11 m.)
- 8 kinderen als piraten
- 1 begeleider als kapitein, die de opdrachten geeft

materiaal

- minimaal 8 (turn)matjes of een judomat als stoeiplek
- (liefst) voor ieder kind een judopak met band
- 2 banken als afbakening naar de andere activiteiten



Opdracht

Loop rond tussen de (turn)matjes (of op de judomatten) en maak een specifieke valbeweging op een matje als de kapitein een specifiek woord zegt:

- Hajimé = Start (en een diepe kniebuiging maken)
- Maté = Stoppen (en gek gezicht maken)
- Piratenschip = Achterwaarts vallen
- Kanonskogel = Achterwaarts en voorwaarts rollen
- Piraten (DEP FLASH) = Zijwaarts vallen

Regels

veiligheidsregels

- je mag alleen een rol maken op een mat die vrij is
- vang je niet op een arm op, maar sla wel na de zijwaartse, voorwaartse en achterwaartse val (net als een kanon dat afgaat op een piratenschip) heel hard met je handen op de mat



Tips - Piratenschap

	WAT ZIE JE?	WAT DOE JE?
Loopt 't	de kinderen botsen tegen elkaar	laat het maar 2 of 3 keer gebeuren en vaak zullen de leerlingen zelf afstand gaan houden, anders een beetje begeleiden: "eerst even om je heen kijken of je de ruimte hebt om te rollen"
Lukt 't	de kinderen zitten aan elkaar tijdens het kriskras door elkaar heen bewegen.	geef een extra opdracht: Piraten moeten elkaar ontwijken of je hebt nu een houten poot waardoor je niet meer kunt rennen
	het hoofd komt bij het rollen op de grond	ga het gesprek aan: "Wat zit er in je hoofd? Inderdaad, je hersenen en waar lijken die op? Juist, op een computer en wat gebeurt er als de computer vaak op de grond komt? Inderdaad dan gaat ie stuk. Zorg ervoor dat je hoofd nooit op de grond komt, dus je kin op de borst houden."
	de kinderen durven de DEP FLASH (zijwaarts vallen) niet vanaf staand te doen en/of kunnen dat niet vloeiend	begin op de billen of in kniezit, waardoor je van minder hoog 'valt'
Leeft 't	achterwaarts en/of voorwaarts lukt niet, maar gaat zijwaarts	is ook helemaal goed, want succeservaring is belangrijk, waarbij je wel op de veiligheid (hoofd niet op de grond) moet letten
	het verhaal over het piratenschap is te kinderachtig	sluit (door te vragen) aan bij de belevingswereld van de kinderen en maak er bijv. een verhaal over Pirates of the Caribbean of Jack Sparrow van
	een kind doet niet mee	mogelijk komt de info niet helemaal binnen en/of vindt het kind het te



moeilijk. Niet vragen of hij het moeilijk vindt, want dat zal het alleen maar verergeren.

Steek je hand uit en zeg: "Samen?"

Lukt het nog niet, vraag dan of een kind het samen met hem wil doen

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.

Specifiek voor deze activiteit

- Het 'droog' oefenen van de verschillende valtechnieken in voor-, achter- en zijwaartse richting is niet zo aantrekkelijk. Vertel een spannend piratenverhaal (of een ander verhaal dat zich in de beleavingswereld van de kinderen afspeelt door dit aan de groepsleerkracht te vragen), waarin bij het horen van specifieke woorden (in dit geval 'piratenschip', 'kanonskogel' en 'piraten') een valbeweging uitgevoerd wordt.

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

- Doe de valbeweging voor en laat de kinderen je na doen.
- Gebruik leskaarten die je laat zien met de valbeweging erop.
- Ieder kind krijgt zijn eigen mat en hoeft niet rond te lopen.

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



- Start met vallen en rollen vanuit zit op je hurken of kniezit, als het kind durft en/of kan vallen en rollen.
- Sta een rol om de lengteas toe als alternatief.
- 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. Laat het kind vanuit zitpositie naar liggen op rug gaan.
- Tip voor kinderen in een handbewogen rolstoel. Geef het kind de rol van kapitein.

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

- Laat ze liever 1-1 stoeien en daarbij alle technieken uitvoeren aan de hand van een 'afvinklijstje'. De kinderen moeten goed weten wat er precies wordt bedoeld met een bepaalde term.
- Niet doen: "Maté" = stoppen en een gek gezicht maken.
- Let goed op bij het 'afslaan' dat ze de juiste techniek gebruiken, want de kinderen vinden het moeilijk als de opdracht is 'sla heel hard met je handen op de mat' dan 'maat' te houden.

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

- Laat de verschillende technieken van dichtbij zien (*slechtziend*).
- Check vooraf of er sportbeperkingen zijn als gevolg van bijvoorbeeld een kwetsbare oogsituatie of drain (*slechtziend*).
- Geef om botsingen te voorkomen het kind een vaste plaats en vrije plaats op de mat (*slechtziend*).
- Vertel en laat meteen voelen wat precies de bedoeling is (parallel talking) (*blind*).
- Begin vanaf de billen of kniezit zodat je minder hoog valt (*blind*).
- Maak een gidslijn door een stuk touw (1 meter) onder een strook tape te plakken, zodat het kind zijn startpositie steeds kan terugvinden (*blind*).

Veiligheid

