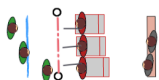
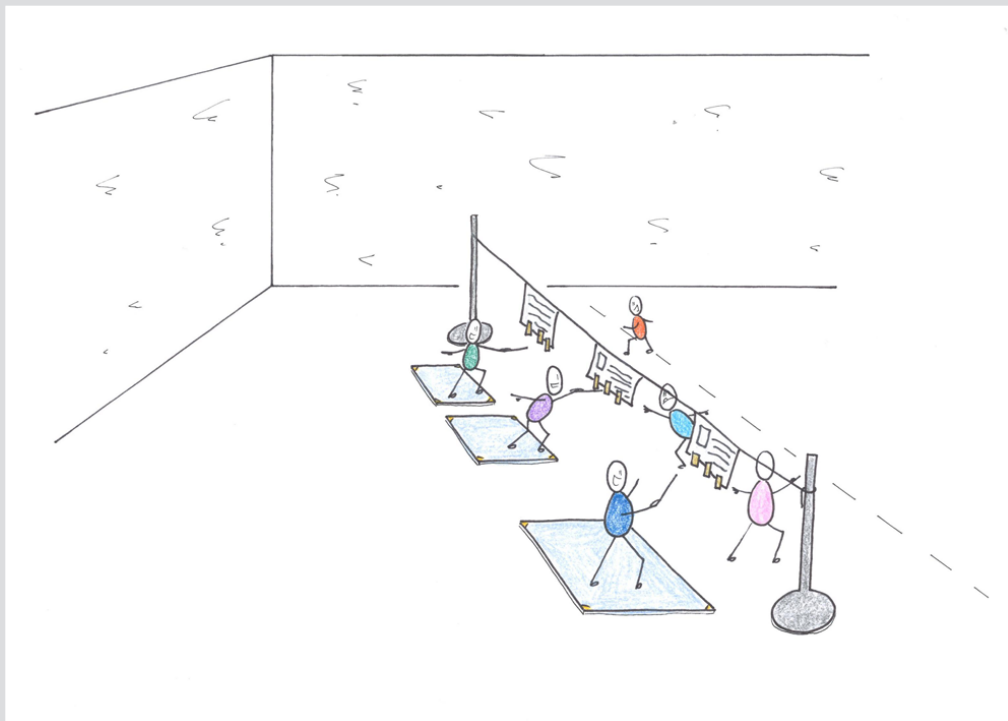




Raak de boef



Klaarzetten

1/8 zaal; 6 bij 6 meter

8 kinderen; 3 situaties; per situatie 1 schermer, 1 boef, 1 wachter

Materiaal voor 1 situatie:

- 1 turnmat als huis voor de schermer
- 1 foambuis van 60 cm als steekvoorwerp
- 1 startlijn op ong 2 meter van de mat als startplek voor de boef
- 2 korfbalpalen met daartussen een toversnoer (rekbaar touw), kranten vast aan het snoer als roofofplaats op ong 1 meter van de mat. Het snoer met kranten iets boven hoofdhoogte (1,50 m.)
- 3 wasknijpers als roofofobject, die aan de krant geknepen zijn
- 1 wachtbank



Opdracht

Voor de boef: probeer een wasknijper te pakken en terug te leggen achter de startstreep zonder getikt te worden door de schermer.

Voor de schermer: probeer de boef met de fombuis te raken op zijn bovenlijf.

Regels

Startregel

verdeel de functies; de schermer gaat op de mat klaarstaan met de faombuis, de boef achter de lijn, de wachter op de bank

Regels boef

- als je geraakt bent door de buis op je bovenlijf dan ben je af en moet je terug naar de startlijn en dan ben je 1 knijper kwijt
- als je de knijper pakt en je wordt geraakt, dan is de knijper voor de schermer
- als je de knijper pakt en ongetikt terkomt achter de startlijn, dan is die voor jou.
- er zijn drie knijpers dus je krijgt 3 beurten

Regels schermer

- je moet met 1 voet op de mat blijven staan
- je mag alleen het bovenlijf van de boef raken, dus niet hoofd of benen
- als je de boef raakt verdien je een knijper, deze krijg je of pak je zelf van de waslijn

Wisselregel

als de drie knijpers weg zijn wordt de boef wachter, de wachter wordt schermer en de schermer wordt boef



Tips - Raak de boef

	WAT ZIE JE?	WAT DOE JE?
Loopt 't	wisselen is lastig als er maar 1 of 2 wachters zijn	-de voorste wachter mag als eerste op een vrij plek gaan staan. - vaste drietallen maken en 1 tweetal.
Lukt 't	onduidelijkheid of een boef wel of niet geraakt is.	- een wachter als scheids aanstellen - regel dat de schermer of boef mag beslissen.
	een schermer kan de boef niet raken	- de mat dicht bij het roofobject - langer steekvoorwerp - roofobject hoger ophangen zodat de boef dichterbij moet komen en er langer over doet op de knijper te pakken
Leeft 't	de schermer kan de boef makkelijk raken	- de mat verder naar achteren - de boef ook een foambuis geven om af te weren - 2 boeven tegen 1 schermer
	de kinderen hebben 3 keer een beurt gehad als schermer en willen een nieuwe opdracht	- wisselen tussen de drietallen, zodat je tegen een ander speelt - twee wedstrijdjes tegen dezelfde speler; als boef en als schermer

Eventueel voor de veiligheid een skibril opzetten om de ogen te beschermen

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

- Plaats de activiteit in overleg met de kinderen wel of juist niet in het licht.
- Gebruik felgekleurde foamsperen.
- Accentueer het trefvlak door een felgekleurd hesje of shirt met lange mouwen te dragen.
- Gebruik felgekleurde wasknijpers, het liefst 3 in dezelfde kleur per situatie.

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.



- Probeer per situatie zoveel mogelijk dezelfde kleur te gebruiken (foamspeer en wasknijpers).
- Geef als begeleider een voorbeeld waarbij je het spannend maakt door in het verhaal de boef te spelen.
- Benadruk dat als de krant naar beneden valt het spel afgelopen is en er gewisseld moet worden.

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.

- Pas de hoogte van de waslijn aan per individu (eventueel een schuine waslijn maken).
- Vervang de matjes door een vak (lijnen) voor kinderen in een rolstoel.
- Speel een maximale tijd i.v.m. vermoeidheid. Je kunt hiervoor een zandloper gebruiken, zodat de kinderen dit zelf kunnen regelen.

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

- De boef draagt een shirt met lange mouwen zodat er minder discussie is over het raakvlak.
- Elke beurt beginnen beide kinderen vanuit de startpositie op een zelf afgesproken teken.
- Spreek duidelijk af wie de wasknijper pakt van de grond of de waslijn.

Veiligheid