



Sailing the fun way, the better way!!!

Sailing games voor op en naast het water



Dankwoord

Het schrijven van een bachelorproef en deze handleiding was gedurende mijn volledige opleiding de grootste uitdaging. Maar na vele uren tijd, schrijven en herschrijven, ben ik blij met het eind resultaat. Ik legde een hele weg af om tot dit resultaat te komen. Het schrijven van mijn bachelorproef gaf me de gelegenheid om onderzoek te doen naar een onderwerp waar ik volledig achter sta en zeer geïnteresseerd in ben. Ik legde deze weg niet alleen af en kon rekenen op veel hulp en steun van verschillende mensen. Daarom maak ik er graag gebruik van om enkele personen te bedanken.

Allereerst wil ik graag en oprecht mijn critical friend bedanken, Vincent De Brouwere, voor de goede begeleiding, de vele uren die we samen zaten en alle info die hij mij aanreikte. Zonder hem was het me niet gelukt om deze bachelorproef tot een goed einde te brengen.

Ten tweede bedank ik ook mijn promotor, de heer Laurens Wets, die me steeds bijstuurde waar nodig en me wees op verbeteringen die essentieel zijn voor een goede bachelorproef.

Sara en An van de VYF voor de leuke stageperiode en om mee te mogen helpen aan de Q-cups. Ook RBSC wil ik bedanken voor de kans die ik kreeg om mijn praktijkonderzoek bij hen te mogen doen.

De volgende personen die ik wil bedanken hebben heel veel voor mij betekend in mijn weg tot hier. Zonder hen was het me niet gelukt om te bereiken waar ik vandaag sta. Ik wil graag mijn mama en papa bedanken voor de onvoorwaardelijke steun die ik steeds van hen krijg in alles wat ik doe en om steeds voor mij klaar te staan, mijn vrienden en familie die mijn bachelorproef nalazen in het bijzonder mijn zus Stephanie De Blende en Charlotte Declercq.

Dan resten er mij nog twee mensen te bedanken die er altijd zijn geweest voor mij. Dank u Bonmama en Bonpapa voor de vele uren die jullie aan mij besteed hebben bij het helpen aan mijn schoolwerk zelfs wanneer ik de moed al opgegeven had. Ik zal mijn Bonmama haar woorden nooit vergeten, “komaan Line moeilijk gaat ook!” en gelijk had ze!

Eline De Blende, Brugge, mei 2016

Inhouds opgave

Aan wal!

1. Ik zit in de boot naast ...	1
2. Vier op een rij	2
3. De wind waait over	3
4. Dobbelsteen wie ben ik	4
5. Hozen maar!	5
6. De kapitein zegt	6
7. Piramide	8
8. Menselijke knoop	9
9. Galgje	10
10. New games	11

Op het water!

11. We zinken!	13
12. 1, 2, 3 wissel!	14
13. Pedellen maar	15
14. Duizend bommen en granaten	16
15. Follow me	17
16. Wie kan?	18
17. Licht uit	19
18. In de rij als volgt...	20
19. Tikkertje	21
20. Candy balloon	22
21. Flessen roof	23
22. Schatten jacht	24
23. Zeeslag	25
24. Kwartet	26
25. Daimond dazzle	27
26. De driebenige wedstrijd	28
27. Estafette	29
28. Race achteruit	30
29. Ballengevecht	31
30. Schipper mag ik over varen	32
31. Maak je eigen spel!	33

Inleiding

“Sailing the fun way, the better way” klinkt heel mooi maar veel kinderen beleven zeilen nog niet op een leuke manier. Het gevolg is dat de jeugd de laatste jaren afhaakt en de bootklassen vertegenwoordigd worden door de oudere generaties. De oorzaken van het afhaken kunnen uiteenlopend zijn, maar hangen allemaal samen met de manier waarop kinderen het zeilen aangeleerd krijgen of getraind worden.

Alles draait vandaag de dag rond winnen en rond het zo snel mogelijk vormen van atleten die het zeilen meester zijn. Dit gaat vaak ten koste van het plezier, fun, vreugde... dat het kind hoort te beleven tijdens het beoefenen van een sport.

Het jeugdzeilen heeft nood aan een reboot, het is tijd om het plezier terug te brengen.

De ontworpen handleiding 'Sailing the fun way, the better way!' bevat leuke, speelse oefeningen voor op en rond het water en zijn stuk voor stuk games met een doel! Verder bevat de handleiding ook het bouwplan voor het maken van een Optimist en leuke tip's over hoe je de theorielessen aantrekkelijker kan maken.

Aan wal!

1

Ik zit in de boot naast...

Alle deelnemers zitten in een cirkel op één persoon na. Deze persoon staat in het midden van de cirkel. Er is één plaats vrij in de cirkel. De speler links van de lege plaats schuift een plaatsje op en zegt: "ik zit". Nu schuift de speler, opnieuw links van de lege plaats, een plaatsje op en zegt: "in de boot". Weer komt er een plaats vrij en opnieuw schuift de speler links van deze plaats een plaatsje op en zegt: "naast [naam]". De naam die genoemd wordt kan van elke speler zijn behalve die van de persoon die in het midden staat. De persoon wiens naam genoemd is gaat op de lege plek zitten waardoor er opnieuw een plaats vrij komt. Nu start het spel opnieuw en gaat de persoon links van deze plaats zo snel mogelijk op de lege plek zitten. De speler in het midden van de cirkel probeert zo snel mogelijk op een lege plaats te gaan zitten voor de persoon links ervan de lege plaats kan opvullen. Lukt dit hem dan is het aan de persoon links van de vorige lege plaats om in het midden te gaan staan.

Doel:

- ❖ Kennismakingspel
- ❖ Namen leren kennen
- ❖ Reactiesnelheid verbeteren

Aantal spelers: 5 tot 20

Benodigheden:

- ✓ Een ruimte (kan zowel buiten als binnen)

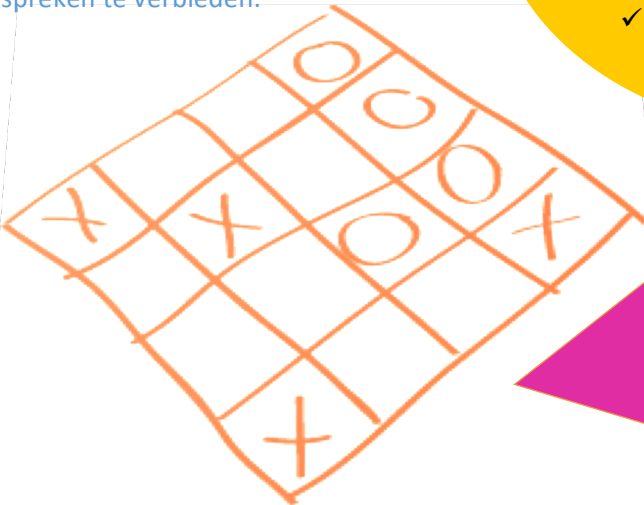
Tip: Speel zelf ook mee! Zo leer je sneller de namen van de kinderen, maar leren de kinderen ook jouw naam. Dit zorgt direct voor een leuke start.

2

Vier op een rij

Vorm een rooster op de grond. Dit kan je in het zand tekenen of eventueel door 16 potjes in een roostervorm te plaatsen. Verdeel de kinderen in minstens twee groepen van vier kinderen. Alle deelnemers starten aan de buitenzijde van het veld. Op het signaal van de monitor mogen ze plaats nemen in het veld. Het is de bedoeling dat de kinderen samen met hun team zo snel mogelijk vier op een rij vormen binnen het rooster. Iedereen mag zich voortdurend verplaatsen binnen het rooster. Het team dat als eerste vier op een rij kan vormen is de winnaar. Bij dit spel is het belangrijk om samen te werken, maar ook om tactisch en snel te spelen, want voor je het weet heeft het andere team vier op een rij.

Tip: Wanneer het spel vlot verloopt kan je het moeilijker maken door het spreken te verbieden.



Aantal spelers: 6 tot 8

Benodigheden:

- ✓ Zanderige ondergrond of 16 potjes
- ✓ Hesjes of sjaltjes

Doel:

- ❖ Teambuilding
- ❖ Tactisch inzicht verbeteren
- ❖ Reactiesnelheid verbeteren

3

De wind waait over...

Alle deelnemers gaan in een cirkel staan met één persoon in het midden. De persoon in het midden roept “de wind waait over [alle mensen die het kleur blauw aan hebben]”. Nu moeten alle mensen die de kleur blauw aan hebben zo snel mogelijk van plaats veranderen. De persoon die in het midden stond probeert zelf ook de plaats in te nemen van iemand met de kleur blauw aan. De persoon die over blijft komt nu in het midden te staan en krijgt nu de kans om te bepalen over wie de wind waait.

Aantal spelers: min 7

Benodigheden:

- ✓ Een ruimte (kan zowel binnen als buiten)

Doel:

- ❖ Kennismakingspel
- ❖ Opwarmen



4

Dobbelsteen wie ben ik?

Maak met behulp van een stuk karton een grote dobbelsteen en plaats op elke zijde een term die de kinderen iets meer kan laten vertellen over zich zelf. Zo kan je bijvoorbeeld op een zijde de term 'hobby's' plaatsen en op een andere zijde 'woonplaats'... Je kiest zelf wat je erop zet. Iedereen mag om de beurt gooien met de dobbelsteen. Afhankelijk van welke kant en term naar boven ligt, vertelt de persoon iets over bijvoorbeeld zijn of haar hobby's. Wanneer iedereen geweest is draaien we het spel om. Iedereen mag opnieuw gooien, maar deze keer vertellen ze iets over een andere persoon. Bijvoorbeeld wanneer iemand de term huisdieren gooit kan deze "[naam] heeft één kat als huisdier". De persoon mag zelf kiezen over wie het gaat.

Tip: In bijlage kan je een model vinden voor het maken van zo een dobbelsteen. Je bepaald natuurlijk zelf hoe groot je deze maakt.

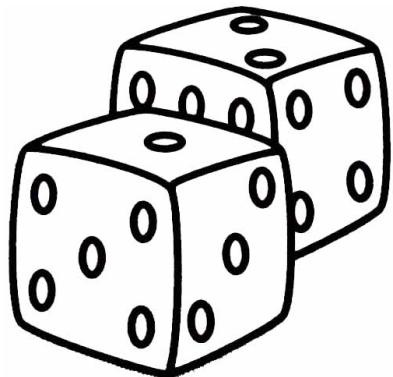
Aantal spelers: min 4

Benodigheden:

- ✓ Een ruimte (kan zowel binnen als buiten)
- ✓ Een grote dobbelsteen

Doel:

- ❖ Kennismakingspel



5

Hozen maar!

Ideaal voor bij warm weer. Vul een aantal optimistjes met water en verdeel de kinderen per twee of alleen. Elk team krijgt een emmer of een hoosvat. Het is de bedoeling dat de kinderen, wanneer het signaal gegeven is, zo snel mogelijk de boot leeg hozen. Dit doen ze door hun hoosvat of emmer te vullen en dan naar de volgende boot te brengen en het water in de tweede boot te gieten. Wie kan het snelste zijn boot leeg krijgen?

Wanneer het spel met een team van 2 spelers wordt gespeeld is het belangrijk om duidelijk af te spreken dat de eerste speler vertrekt, zijn emmer of hoosvat vult en dan door loopt naar de tweede boot, de emmer of hoosvat daar leegt en het dan doorgeeft aan de tweede speler.

Doel:

- Teambuilding
- correcte hoosmethode
- inoefenen

Aantal spelers: min 2

Benodigheden:

- ✓ Een ruimte (kan zowel binnen als buiten)
- ✓ Optimistjes
- ✓ kurken of dopjes



Tip: Je bepaald zelf de afstand tussen de twee bootjes. Je kan dus makkelijk differentiëren en de tragere lopers hun bootjes dichterbij elkaar zetten.

6

De kapitein zegt...

Plaats alle bootjes naast elkaar zodat je een goed overzicht kan behouden. Elke deelnemer gaat naast zijn bootje staan. Eén persoon is de kapitein en mag de commando's geven aan dek. Hij kan kiezen uit de volgende commando's:

Stuurboord: iedereen gaat aan stuurboord staan.

Bakboord: iedereen gaat aan bakboord staan.

Boeg: iedereen gaat voor zijn boot staan.

Spiegel: iedereen gaat aan de achterzijde staan van zijn boot.

Duwen: iedereen beeld uit alsof hij duwt op zijn roer.

Trekken: iedereen beeld uit alsof hij trekt aan het roer.

In de mast: iedereen doet als of hij een lader beklimt.

Groeten: iedereen roept "aye captain".

Haaien!: de ene persoon springt in de rug van een andere persoon.

Tegen dek: iedereen gaat op zijn buik liggen.

Bommen!: iedereen zoekt dekking in zijn boot. Ze mogen pas terug tevoorschijn komen als het commando "alles veilig" is gegeven.

Eens iedereen de commando's begint te kennen kan je beginnen elimineren: de traagsten vallen af, maar ook de genen die fout zijn.

Tip: als je zelf nog termen weet voeg er dan zeker toe!! Hoe meet hoe moeilijker en spannender het spel wordt!

Doel:

- ❖ Ideaal als opwarming

Aantal spelers: min 3

Benodigheden:

- ✓ Een ruimte (kan zowel binnen als buiten)
- ✓ Optimistjes
- ✓ Eventueel een kapiteins pet



7

Piramide

Piramides bouwen zijn een goede oefening om kinderen te leren samenwerken. Niet enkel de samenwerking wordt hier bevorderd, maar ook het evenwicht.

Voor deze oefening kan je de kinderen uitdagen een piramide te bouwen met zoveel mogelijk 'verdiepen'.

Doel:

- ❖ Samenwerking
- ❖ Evenwicht

Aantal spelers: min 3

Benodigheden:

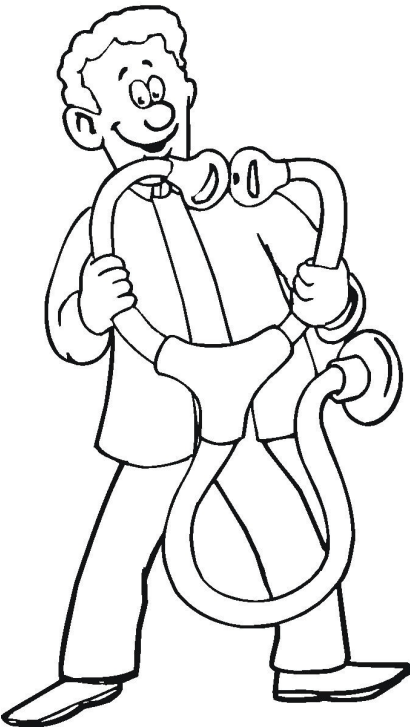
- ✓ Een ruimte (kan zowel binnen als buiten)



8

Menselijke knoop

De groep kiest een 'Dokter Knobbel'. Dit kind verlaat dan eventjes de groep. De groep gaat in een cirkel staan en neemt elkaars handen vast. Ze maken een levende knoop. Dit doen ze door onder, boven, links en rechts van elkaar te gaan, zonder dat de handen gelost worden. 'Dokter Knobbel' wordt erbij gehaald en moet de patiënt terug in orde krijgen. Hij/zij moet met andere woorden de levende knoop ontwarren.



Aantal spelers: min 6

Benodigheden:

- ✓ Een ruimte (kan zowel binnen als buiten)

Doel:

- ❖ Kennismaking
- ❖ teambuilding

9

Galgje

Galgje is een leuk oefening voor het inoefenen van de zielterminologie.

Een persoon komt naar voren en noteert met behulp van streepjes het aantal letters op het bord. Het is nu aan de andere kinderen om één voor één een letter te zeggen. Wanneer de letter voorkomt in het woord, dan wordt dit op het bord ingevuld op de correcte plaats. Wanneer er een letter gezegd wordt die al eens vermeld was of fout is, dan komt er een deel van de galg bij. De persoon die het woord kan raden voor de tekening klaar is, is de winnaar.

Doel:

- ❖ Inoefenen terminologie

Aantal spelers: min 2

Benodigheden:

- ✓ Een ruimte (kan zowel binnen als buiten)
- ✓ Bord of bladpapier
- ✓ Stiften of balpen



10

New games

Cirkel zitten: Vorm met de spelers een cirkel en kijk allemaal naar de speler voor je. Nu gaat elke speler gelijktijdig zitten op de knieën van de speler achter hem/haar. Als alles goed gaat, kan je zo comfortabel blijven zitten.

Levatie: Eén speler ligt op de grond met de benen gestrekt en gekruist. Hij/zij moet zich als een plank houden. Nu moeten zes spelers, drie aan elke kant, hun vlakke hand onder zijn/haar lichaam schuiven en gewoon heffen. Zonder moeite til je zo iemand twee meter op en zet je hem zacht terug neer.

Aantal spelers: min 6

Benodigheden:

- ✓ Een ruimte (kan zowel binnen als buiten)

Doel:
❖ Teambuilding

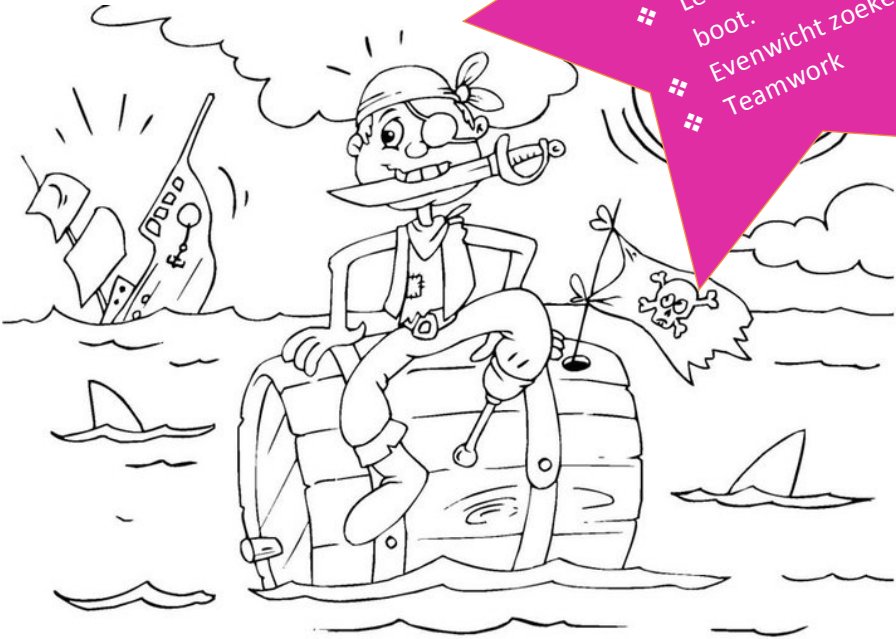
Op het
water!

11

We zinken!

Doel:

- ❖ Leren verplaatsen in de boot.
- ❖ Evenwicht zoeken
- ❖ Teamwork



Bevestig alle bootjes aan elkaar en daarna aan de boei. Laat de kinderen per drie in een bootje plaats nemen. Tijd voor een uitdaging: geef de kinderen de opdracht water te laten binnenstromen in hun bootjes zonder dat deze omgaat.

Aantal spelers: min 3

Benodigheden:

- ✓ 1 bootje per 3
- ✓ Een boei

12

1, 2, 3 wisselen!!

Doel:

- ❖ Leren verplaatsen in de boot.
- ❖ Evenwicht zoeken
- ❖ Teamwork



Bevestig alle bootjes aan elkaar, in twee rijen, en daarna aan de boei. Laat de kinderen per twee à drie in een bootje plaatsnemen. Elk kind krijgt een nummer, startend bij één en zo verder. Het zelfde gebeurt voor de tweede rij. De monitor roept twee cijfers af en deze moeten zo snel mogelijk met elkaar van plaats wisselen binnen hun rij. Het team waarbinnen de personen als eerste van plaats zijn verwisseld krijgen een punt.

Tip: Vermeld duidelijk dat de kinderen moeten opletten voor de vingers en dat ze dus niet met hun vingers over de rand mogen.

Aantal spelers: min 3

Benodigheden:

- ✓ 1 bootje per 3
- ✓ Een boei

13

Peddelen maar!

Doel:

- ❖ De werking van het roer leren
- ❖ Teamwork
- ❖ Watergewenning



Aantal spelers: min 3

Benodigheden:

- ✓ 1 bootje per 3
- ✓ Een boei
- ✓ 2 peddels per bootje

Deze oefening is ideaal om de werking van het roer te leren begrijpen. Laat de kinderen per drie plaatsnemen in een bootje. Geef indien mogelijk elk bootje twee peddels of laat hen anders met de handen peddelen. Eén van de drie kinderen gaat aan het roer zitten en bepaalt waar de boot naartoe gaat. De andere twee kinderen peddelen. Het is de bedoeling dat de kinderen zo snel mogelijk rond de boei peddelen en terug. Het team dat het snelste terug is, wint.

14

Duizend bommen en granaten

Duizend bommen en granaten ...



Doel:

- ❖ De werking van het roer leren
- ❖ Teamwork
- ❖ Watergewinning

Deze oefening is ideaal om de werking van het roer te leren begrijpen. Laat de kinderen per drie plaatsnemen in een bootje. Eén van de drie kinderen gaat aan het roer zitten en bepaalt waar de boot naartoe gaat. De andere twee kinderen peddelen met de handen. Zorg ervoor dat de tennisballen en of pingpongballen verspreid liggen in het water. Het is de bedoeling dat de kinderen zo snel en zoveel mogelijk ballen verzamelen in hun emmer.

Aantal spelers: min 3

Benodigheden:

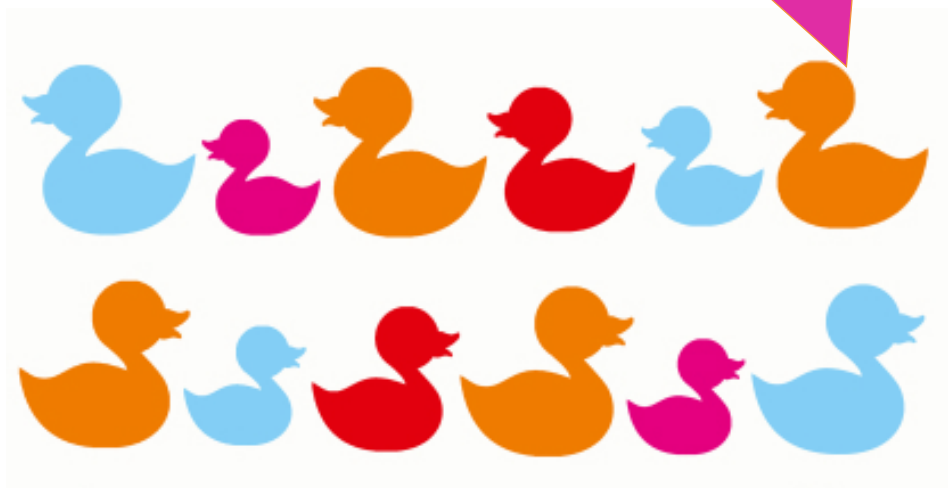
- ✓ 1 bootje per 3
- ✓ Tennisballen
- ✓ Emmer

15

Folow me

Doel:

- ❖ De werking van het roer leren
- ❖ Boot gewenning
- ❖ Versnellen en vertragen



De motorboot of een Optimistje vaart voorop terwijl de andere bootjes de eerste persoon of de motorboot volgen. Op deze manier heeft iedereen een voorbeeld en kan je hen makkelijk begeleiden. Wanneer er iemand sneller is of lang genoeg achter de eerste boot heeft gevaren kan je deze achteraan laten aansluiten. Deze boot krijgt nu als uitdaging om de andere boten opnieuw in te halen.

Aantal spelers: min 1

Benodigheden:

- ✓ 1 bootje per persoon

16

Wie kan...?

Deze oefening is ideaal voor het vertrouwen aan boord. Laat de bootjes in één lijn achter elkaar varen net zoals bij follow me. Eens dit redelijk lukt kan je hen uitdagen. Wie kan er:

- Al rechtstaand varen
- Varen terwijl je naar achteren kijkt
- Zonder handen varen
- Op één been
- Op de rand staan terwijl je zeilt
- koprol in de boot
- Kopstand in de boot
- Een rondje op de rand van de boot wandelen
- Zijn zwaard tikken aan de onderkant
- ...

Doel:

- ❖ Bootgewenning

Aantal spelers: min 1

Benodigheden:

- ✓ 1 bootje per persoon

17

Licht uit

Tip: Wanneer het hard waait kan je een reef steken op het zeil zodat de giek hoger komt en niet tegen de hoofden slaat.



Doel:

- ❖ Bootgevoel verbeteren
- ❖ Teamwork
- ❖ Communicatie verbeteren

Deze oefening is ideaal als teamwork oefening, maar ook om het bootgevoel en de communicatie te verbeteren aan boord. Laat de kinderen per twee in een bootje zeilen. De stuurman wordt geblinddoekt. Hij zal volledig aangewezen zijn op de tweede persoon aan boord. Voor deze oefening kan je kiezen om de tweede persoon de weg te laten zeggen of kan je er ook voor kiezen om alleen de tweede persoon iets te laten zeggen wanneer er 'gevaar' dreigt zoals een andere boot.

Aantal spelers: min 2

Benodigheden:

- ✓ 1 bootje per persoon
- ✓ Een blinddoek per 2

18

In de rij als volgt...

Laat de bootjes in één lijn achter elkaar varen net zoals bij follow me. Eens dit redelijk lukt kan je hen de opdracht geven om in een lijn te varen van:

- Groot naar klein
- Van jong naar oud
- Van het kleinste huisnummer naar het grootste
- Op klasnummer
- ...

Als dit heel goed gaat, kan je het moeilijker maken door het praten te verbieden.

Doel:

❖ Bootcontrole

Aantal spelers: min 4

Benodigheden:

- ✓ 1 bootje per persoon



19

Tikkertje



Doel:

- ❖ Boot controle
- ❖ Manoeuvres verbeteren

Baken, met behulp van vier boeien, een zone af. Een van de bootjes start met een bal in de boot. Deze persoon is de tikker. Alle bootjes moeten binnen de zone blijven. De tikker tracht de bal in een andere boot te krijgen. Wanneer dit lukt, wordt de persoon waar de bal is beland de nieuwe tikker.

Aantal spelers: min 4

Benodigheden:

- ✓ 1 bootje per persoon
- ✓ Een bal

20

Candy Balloon

Ideaal als afsluiter van de week of voor vieruurtje. Vul een aantal ballonnen met snoepgoed of chocolade repen. Blaas ook enkele ballonnen op zonder snoepgoed in. Verspreid de ballonnen op het water. Het is de bedoeling dat de kinderen de ballonnen uit het water vissen en daarna kapot prikken. Uiteraard mogen ze het snoepgoed houden en opeten.

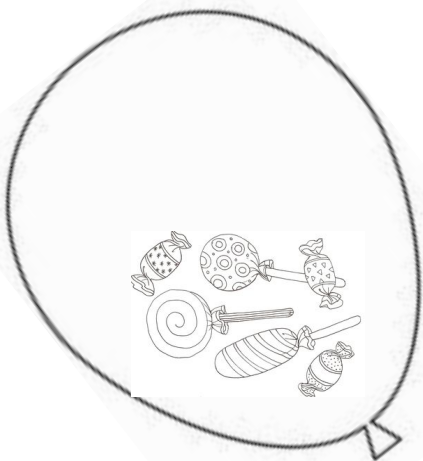
Aantal spelers: min 1

Benodigheden:

- ✓ 1 bootje per persoon
- ✓ Snoepgoed
- ✓ Ballonnen

Doel:

- ❖ Bootcontrole
- ❖ Manoeuvres verbeteren



21

Flessen roof



Doel:

- ❖ Bootcontrole
- ❖ Manoeuvres verbeteren

Maak aan het uiteinde van elke boot een touw met een fles eraan vast. Eén persoon heeft geen fles achter zijn bootje hangen. Het is nu aan deze persoon om een fles te proberen stelen van een van de andere bootjes. Lukt dit dan maakt de persoon die fles op zijn buurt vast aan zijn eigen boot en is het aan de persoon zonder fles om nu een fles te proberen stelen.

Aantal spelers: min 3

Benodigheden:

- ✓ 1 bootje per persoon
- ✓ Een touw met fles p bootje

22

Schatten jacht



Doel:

- ❖ Bootcontrole
- ❖ Manoeuvres verbeteren

Bij deze oefening kan je op verschillende locatie foto's verstoppen die de kinderen helpen naar hun schat te zoeken. Alle kinderen krijgen een foto of een rebus te zien die hen naar de eerste locatie kan leiden. Die locatie kan zowel op het water zijn als op het land. Op die locatie vinden ze de volgende aanwijzing met aan het einde de schat!

Aantal spelers: min 4

Benodigheden:

- ✓ 1 bootje per persoon
- ✓ Aanwijzingen

23

Zeeslag

Deze oefening is ideaal voor het inoefen van het opkruisen en aanleggen. Laat de hele groep tegen jou spelen. Net zoals bij zeeslag plaats je schepen op slagveld. Het slagveld kan je voor jezelf tekenen op een blad papier. Teken op een whiteboard hetzelfde veld maar dan leeg. Dit is het slagveld dat de kinderen te zien krijgen. Iedereen start onderaan bij de boei en kruist op naar de in de wind liggende boei waar de motorboot bij ligt. Wanneer de kinderen op een correcte manier kunnen aanleggen of rond de boot geraken mogen ze een coördinaat zeggen en aanduiden of ze iets geraakt hebben of niet. Zo weet de volgende wat al gezegd is en wat nog niet.

Doel:

- ❖ Op en afkruisen inoefenen
- ❖ Manoeuvres verbeteren
- ❖ Aanleggen

Aantal spelers: min 4

Benodigheden:

- ✓ 1 bootje per persoon
- ✓ Whiteboard
- ✓ Stiften
- ✓ Bladpapier
- ✓ 2 boeien

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4			X							
5						X	X			
6		X						X		X
7				X						X
8	X	X						X		
9										
10										

24

kwartet



Doel:

- ❖ Aanleggen
- ❖ Opkruisen

Kinderen varen van de boei naar de motorboot en terug. Telkens wanneer ze aanleggen bij de motorboot krijgen ze de kans om een kaart te wisselen. Wie kan als eerste een kwartet vormen?

Deze oefening kan ook gebruikt worden om kinderen het opkruisen te laten inoefenen.

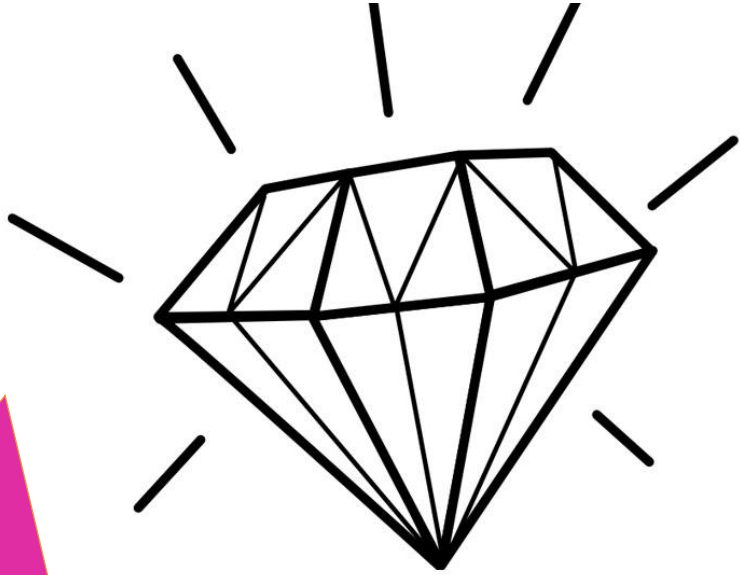
Aantal spelers: min 1

Benodigheden:

- ✓ 1 bootje per persoon
- ✓ Kwartetspel

25

Diamond dazzle



Doel:

- ❖ Bootcontrole
- ❖ Manoeuvres verbeteren
- ❖ Opkruisen

De kinderen varen het parcours in de vorm van een vierkant. Telkens wanneer de kinderen een boei tegenkomen, varen ze volledig rond deze boei.

Bij dit spel kan je differentiëren door een tikker toe te voegen en de moeilijkheid daardoor te verhogen.

Aantal spelers: min 1

Benodigheden:

- ✓ 1 bootje per persoon
- ✓ Een bal / spons
- ✓ 4 boeien

26

De driebenige wedstrijd

Doel:

- ❖ Bootcontrole
- ❖ Teambuilding

Maak met behulp van een touw de bootjes aan elkaar vast. Dit doe je het beste door de mastvoeten met elkaar te verbinden. Het is de bedoeling dat de kinderen nu samen het parcours varen. Het team dat eerst de finishlijn haalt wint.

Aantal spelers: min 2

Benodigheden:

- ✓ 1 bootje per persoon
- ✓ Een touw
- ✓ Boeien

27

Estafette

Doel:

- ❖ Bootcontrole
- ❖ Teambuilding

Verdeel de kinderen over groepen met gelijke aantallen. Elk team krijgt één à twee bootje(s). Het is de bedoeling dat de kinderen allemaal de overkant bereiken. Er mogen slechts 3 kinderen te gelijk in een bootje overvaren. Het team dat als eerste voltallig aan de overkant staat, wint.

Aantal spelers: min 6

Benodigheden:

- ✓ 1 à 2 bootjes per team

28

Race achteruit

Doel:

- ❖ Bootcontrole
- ❖ Achteruit varen

Alle kinderen starten achter een denkbeeldige lijn aangegeven door twee boeien. Wanneer de monitor het afgesproken signaal geeft, mogen de kinderen starten. Bij deze oefening is het verboden vooruit te varen. Het team dat als eerste achterwaarts de finish overvaart, wint.

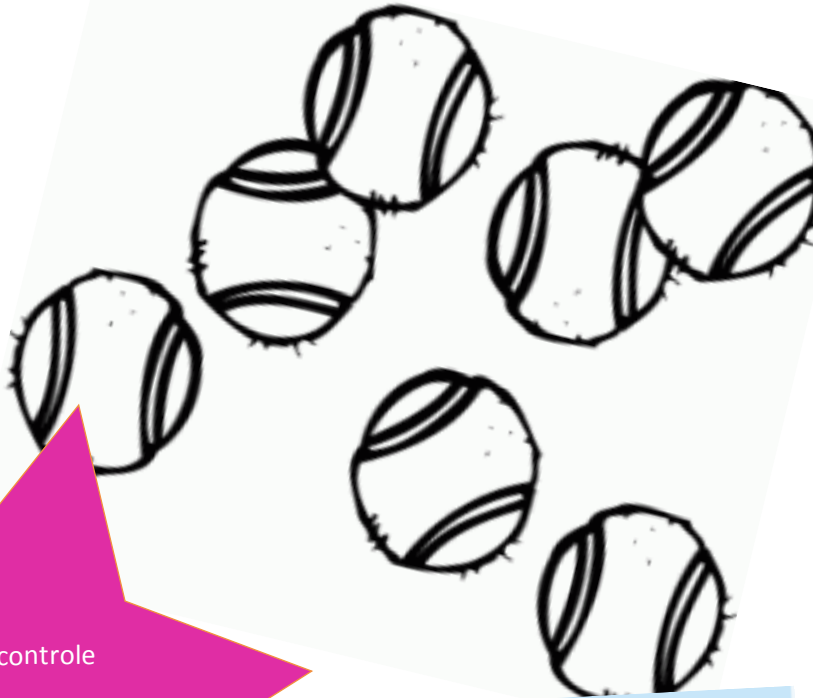
Aantal spelers: min2

Benodigdheden:

- ✓ 1 bootje per persoon

29

Ballen gevecht



Doel:

- ❖ Bootcontrole

De monitor zorgt ervoor dat een bepaald gebied afgebakend wordt met boeien en gooit hier allemaal tennisballen in. Op het afgesproken signaal moeten de kinderen zoveel mogelijk tennisballen uit deze zone verzamelen in hun bootje. De persoon die, aan het einde van het spel, de meeste tennisballen heeft kunnen verzamelen, wint. Alle kinderen mogen tijdens het spel de zone niet meer verlaten.

Aantal spelers: min2

Benodigheden:

- ✓ 1 bootje per persoon
- ✓ Boeien
- ✓ Tennisballen

30

Schipper mag ik over varen



Doel:

- ❖ Bootcontrole
- ❖ voorrangregels

Zoals bij het gekende spel zingen de kinderen 'Schipper mag ik overvaren?'. De Schipper bepaald een opdracht of een eigenschap die als lijdraad dient tot het tikken van de andere spelers. De kinderen proberen tussen twee denkbeeldige, door boeien aangegeven, lijnen heen en weer te varen. Wanneer ze de opdracht niet willen / kunnen uitvoeren of de eigenschap bij iemand van toepassing is, mag de schipper hen proberen tikken door een spons in hun bootje te gooien

Aantal spelers: min2

Benodigheden:

- ✓ 1 bootje per persoon
- ✓ Boeien
- ✓ Spons

31

Ontwikkel je eigen spel!

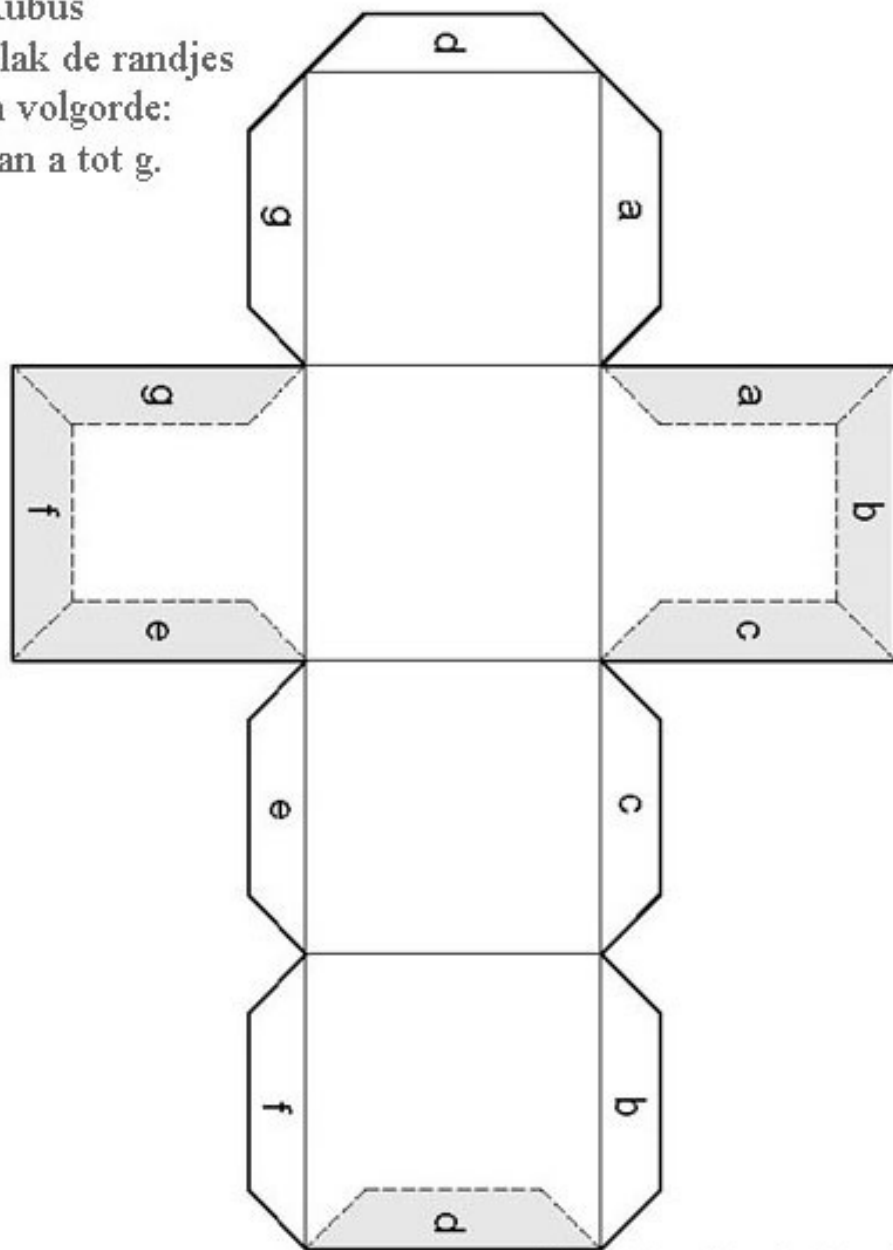
Iedereen kan uiteraard ook zelf zijn creativiteit de vrije loop laten gaan. Ontwikkel zelf je eigen spel en leer de kinderen op een leuke manier zeilen.

Je houdt best rekening met volgende aandachtspunten:

- ❖ Instructie
- ❖ Differentiatie
- ❖ Spelregels
- ❖ Benodigdheden
- ❖ Doel
- ❖ Tips

Kubus

Plak de randjes
in volgorde:
van a tot g.



Gemaakt door f.hessels (f.hessels.nl)
Opgevraagd via kidzlab.nl

