

Alweer een innovatie van IDEMASPORT. Dit oriëntatietoelooispeel werd ontwikkeld door professionelen uit de sportanimatiewereld, en kan zowel indoor als outdoor beoefend worden.

Dit oriëntatiespel gaat bij kinderen van 3 tot 8 jaar volgende zaken bevorderen:

- de oriëntatiezin
- de kleurherkenning
- teamspirit
- logisch denken en ondernemen
- ...

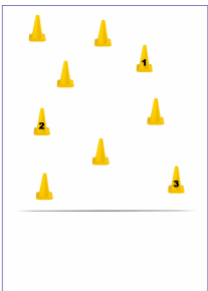
Het is tevens mogelijk met uw eigen creatieve inbreng varianten op dit spel te creëren. Zo kunnen ook kinderen met beperktere mobiliteit of mentale achterstand op een ludieke wijze genieten van het samenwerken in teamverband.

De set bestaat uit :

- 15 oriëntatiefiches (Recto: traject - Verso: antwoorden)
- 15 jetons van 9 verschillende kleuren (135 jetons)
- 15 jetonhoudertjes
- 9 emmers voor het verzamelen en verdelen van de jetons
- 3 genummerde enveloppen (te bevestigen op kegels)
- 1 opbergdoos
- 1 pedagogisch dossier

Dit dossier werd gerealiseerd door de pedagogische afdeling van de VZW Dimension Sport

#1 VIND HET JUISTE CIJFER

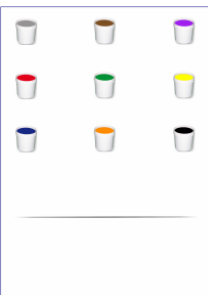


Meerdere kegels worden met of zonder nummer verdeeld over de speelzone. De deelnemers lopen kris-kras rond in het speelveld. Op een gegeven moment roept de animator een nummer. De deelnemers moeten zo snel mogelijk het nummer weten te localiseren en ernaast gaan staan.

Opmerking :

In het begin is het best om zich te beperken tot de nummers 1, 2 en 3. Nadien, en voor de groteren, kunnen meer nummers bijgevoegd worden om de moeilijkheidsgraad te verhogen.

#2 VIND DE JUISTE KLEUR



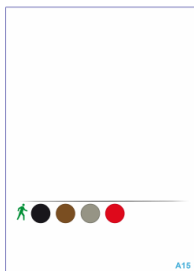
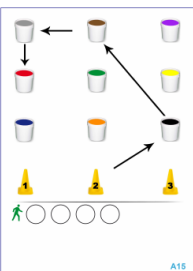
spelniveau van de kinderen.

Respecteer de opstelling op de bijgevoegde kaarten en verspreid de emmers gelijkmatig over het speelveld. De deelnemers lopen weer kris-kras door het veld, tot de animator met luide stem een kleur roept. De kinderen moeten dan zo snel mogelijk de kleur herkennen en rond de emmer in kwestie gaan zitten.

Varianten :

- U kan bv 2 kleuren roepen, nl. een kleur voor de jongens en een kleur voor de meisjes.
- Teneinde het spel ietwat complexer te maken, kondigt U 2 à 3 kleuren aan waarlangs de kinderen respectievelijk dienen te passeren.
- De afstand tussen de emmers kan verschillen naargelang de beschikbare ruimte en het

#3 DE JACHT OP JETONS



Per team van twee, hand in hand, krijgt de ene een kaart, en de andere een jetonhouder. De animator bepaalt de startopstelling (tevens de eindcontrolepost) van de teams, meestal alle teams achter de startlijn, zij aan zij.

Eerst dienen de deelnemers (per ploeg) zich te plaatsen achter de kegel die op hun kaart vermeld staat (1° controle).

Eénmaal iedereen op de juiste plaats, moet elk team de pijlen volgen die op de kaart staan. Uit elke emmer die ze op hun opgelegd traject tegenkomen, nemen ze een jeton en plaatsen zij deze in de jetonhouder.

Als alle jetons gevonden zijn, begeven de teams zich zo snel mogelijk naar hun controlepost. De animator zal dan bij elk team nagaan of de volgorde van de jetons in de houder klopt met de instructies op de kaart.

Bij succes geeft het team de kaart terug aan de animator en krijgt het een nieuwe kaart met een nieuwe opdracht. Het doel is zoveel mogelijk kaarten juist op te volgen. Bij een foutje in volgorde geeft de animator een tweede kans aan het team.

Tip :

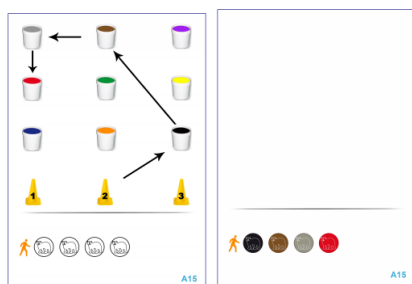
De antwoorden vindt U terug op de achterkant van de kaart, met de juiste kleuren van jetons.

#4 DE VERDELING VAN DE JETONS

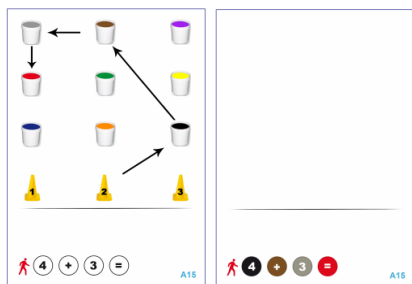
Na het slagen in het vorige spel, krijgt elk team een nieuwe kaart. Hetzij van de animator, hetzij door de kaart te verwisselen met een ander team, hetzij door een constante verplaatsing naar links of rechts. De kinderen zullen op dat moment alle jetons in de juiste emmers moeten plaatsen. De eerste controle is hierbij dezelfde als bij 'De jacht op jetons'.

Opmerkingen :

- Om te controleren of alle jetons zich wel in de juiste emmers bevinden, kan de animator aan de teams vragen om dit te gaan nakijken.
- Het is dus mogelijk om beide spelen (De jacht op jetons en De verdeling van de jetons) af te wisselen.

#5 OP ZOEK NAAR DIEREN

Het verloop is hierbij quasi identiek aan 'De jacht op jetons', met het verschil dat de kinderen niet enkel naar kleuren op zoek moeten gaan, maar daarnaast in de emmer moeten zoeken naar een jeton van de goede kleur met de afbeelding van het juiste dier dat op hun kaart afgebeeld staat.

#6 DE TELLING IS OK !

Idem als de vorige spelvormen, maar hierbij dienen de kinderen de juiste symbolen en cijfers te vinden. Om daarna de opdracht vermeld op de kaart juist uit te rekenen. Na het uitvoeren van het traject, komen de teams bij de animator die het resultaat controleert volgens de volgorde van de jetons in de houder.

Variant :

De animator vraagt het resultaat van de telling op de kaart om te zien of het team al dan niet geslaagd is.

#7 LUISTER NAAR MIJ !

De deelnemers spelen nog steeds twee per twee. De animator geeft de kaart aan één van beide die deze niet aan zijn teamgenoot laat zien. Samen begeven ze zich naar de genummerde startkegel.

Het kind met de kaart blijft aan de kegel staan en geeft dan instructies aan zijn spelpartner. Dankzij deze instructies zal het kind zonder kaart alle jetons in de juiste volgorde in zijn of haar houdertje moeten bemachtigen.

Eénmaal het traject afgelopen, controleren beide teamgenoten bij de controlekegel of de volgorde van jetons in de houder klopt, en of zij dus geslaagd zijn in de oefening.

Varianten :

- De gids mag de kleur van de jetons niet vermelden
- Het spelen met dieren alsook met berekeningen
- De gids mag niets zeggen, enkel gebaren maken
- De gidsen worden verspreid rond het speelveld, zodoende dienen zij hun oriëntatie aan te passen en de kaart op een andere manier vast te houden.

Opmerking :

Dit spel kan tevens op dezelfde wijze toegepast worden als 'De verdeling van de jetons'.

#8 VAN 2D NAAR 3D

Per team van twee krijgen de deelnemers 4 pijlen (niet meegeleverd in de set) van dezelfde kleur, alsook een kaart. Ze gaan dan de pijlen op de grond moeten plaatsen zoals op de kaart aangeduid, en dit zonder jetons uit de emmers te halen.

Vanaf dat het traject uitgestippeld is, worden de kaarten tussen de teams uitgewisseld.

De teams zullen dan de kleur van hun nieuw traject moeten opsporen en volgen zonder deze op te rapen. Bij de laatste emmer, keren zij op hun pad terug en worden de pijlen die op hun kaart staan wel opgeraapt.

Opmerkingen :

- Bij fouten, de gemiste pijl(en) laten verplaatsen
- Bij fouten, de gemiste pijl(en) laten staan, de kaart vervolgens verwisselen met een ander team dat dan op zoek moet gaan naar de fout in het parcours.

#9 SNELHEID EN ANTICIPATIE

Teneinde alle jetons weer in de juiste emmers te krijgen, kan de animator vragen dit in de vorm van een snelheidswedstrijdje te doen.

SPELVORM - A -

De deelnemers zijn nog steeds hand in hand verdeeld in teams van twee. Bij het eerste signaal van de animator krijgt elk team 30sec om de kaart goed te bekijken. Bij het tweede signaal zullen de teams met de kaart en de jetonhouder alle jetons zo snel mogelijk in de juiste emmers moeten plaatsen. Het winnende team is datgene dat alle jetons juist heeft verdeeld en als eerste terug bij de controlepost aankomt. Opgelet, de teams dienen ten allen tijde hand in hand te blijven voor een geldig verloop.

Tip :

Het doel hierbij is niet meteen het juiste traject te volgen dat op de kaart staat, wel de snelste weg vinden om alle jetons terug te leggen.

SPELVORM - B -

De regels van voorgaand spel worden gerespecteerd maar deze keer mogen de kinderen apart rondlopen i.p.v. hand in hand. Maar in dit geval dient de kaart wel bij de start te blijven. Het winnende team is datgene dat alle jetons juist heeft verdeeld en als eerste terug bij de controlepost aankomt.

Tip :

De deelnemers mogen elkaars handen loslaten en dus het werk gaan verdelen. Beide gaan bv 2 jetons terugplaatsen. Het doel hierbij is niet meteen het juiste traject te volgen dat op de kaart staat, wel de snelste weg vinden om alle jetons terug te leggen.