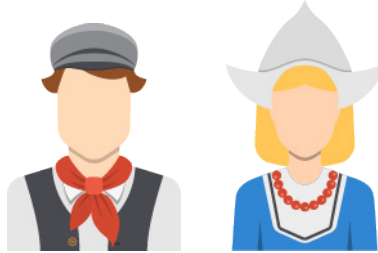


# Oerhollands

*Een sport- en spelcircuit voor de basisschool*



## **Alternatieve organisatievormen**

Een oerhollandse sport- en speldag kan op allerlei manieren vormgegeven worden. Vandaar dat we in dit document een aantal alternatieve organisatievormen hebben uitgewerkt.

### **Waslijn-methode**

Geen vast tijdschema, de groepjes kunnen in eigen tempo verschillende spellen spelen. Is een spel bezet, dan kies je met je groepje een andere activiteit.

### **Meerkamp**

De meerkamp kan met verschillende aantallen spellen georganiseerd worden. Afhankelijk van de groepsgrootte kies je voor de variant die het beste past. De groepjes werken in een vooraf bepaalde volgorde de verschillende activiteiten af.

### **Oerhollands toernooi**

Je kiest een beperkt aantal activiteiten. De verschillende groepjes spelen in toernooivorm de gekozen activiteiten. Ze spelen elke activiteit dus meerdere keren tegen wisselende tegenstanders.

# Waslijn-methode

Met de 'waslijn'-methode wordt niet gewerkt met een schema, maar er hangen verschillende kaarten met spelletjes aan de waslijn. Elk groepje mag een kaart pakken en dit spelletje doen. Als het spelletje afgelopen is, dan hangen ze de kaart terug en pakken ze een nieuwe kaart. Het aantal spellen dat wordt uitgezet is in elk geval 1,5 maal zo groot als het aantal groepjes dat aan de spellen deelneemt. Eén spel kan meerdere keren naast elkaar uitgezet worden.

Voordeel is dat je je niet aan een tijdschema hoeft te houden en dat de groepjes in hun eigen tempo kunnen werken. Een nadeel is dat de leerlingen waarschijnlijk niet alle spelletjes kunnen doen.

## Organisatievorm

- Wij adviseren om voor de activiteit een uur uit te trekken.
- Per 12 spellen zijn er maximaal 64 kinderen in 8 groepjes actief. Bij een grotere groep kinderen dient de waslijn dus 2 keer te worden uitgezet of er moet gebruik worden gemaakt van extra spelkaarten.
- Groepjes lopen met een begeleider rond. Mogelijk kunnen ouders of kinderen uit groep 7 of 8 groepjes begeleiden.
- Samen kiezen ze een kaart van de waslijn. Ze lopen naar deze activiteit toe en gaan deze activiteit doen.
- Hoe lang ze over de activiteit doen maakt niet uit.
- Zijn ze klaar met de activiteit hangen ze de kaart terug en kiezen een nieuwe kaart uit. De begeleider streept het spel af op de scorekaart.

## Voorbeeld schema

Leerlingaantal	20-64 leerlingen per ronde, totaal max 128 leerlingen
Activiteiten	12 spellen
Groepen	2x8 groepjes
Duur activiteiten	60 minuten per groep
Omschrijving	In deze vorm zijn de spellen één keer uitgezet

Ronde	Tijd	Spellen
	09:45-09:50	Gezamenlijke warming-up
1	09:50-10:50	8 groepjes (max 64 leerlingen)
2	10:50-11:50	8 groepjes (max 64 leerlingen)
	11:50	Einde sportdag

Zorg voor een schaduwprogramma voor de groep leerlingen die niet bezig is met de spellen.

Tip: Zorg er voor dat elk spel duidelijk herkenbaar is door de spellen duidelijk te nummeren of door een kopie van de spelkaarten bij elk spel op te hangen.

# Meerkamp

De meerkamp is een eenvoudig te organiseren activiteit voor de Koningsspelen. De meerkamp kan georganiseerd worden in verschillende groepsgroottes. Deze activiteiten kunnen worden uitgezet op het schoolplein, in de gymzaal, in de school en op een grasveld.

Alle kinderen worden verdeeld over verschillende onderdelen. Met ongeveer 8-12 kinderen per onderdeel is iedereen veel in beweging. Iedere klas kan in 2 of 3 groepen verdeeld worden. Er kan voor gekozen worden om kinderen uit verschillende (leeftijd) groepen bij elkaar te voegen.

Een meerkamp kan worden aangepast op de grootte en faciliteiten van de school. Hieronder zijn een aantal organisatievormen uitgewerkt.

## Organisatievormen

- Er zijn zes organisatievormen uitgewerkt, namelijk een: 6-kamp, een 10-kamp, een 12 spellen variant, een 15 spellen variant, een dubbele 6-kamp en een 6-kamp met 12 teams.
- Bij elke organisatievorm is uitgegaan van 8-12 kinderen per groep. Deze groepsgrootte zorgt ervoor dat iedereen genoeg beweging krijgt.
- Mocht de groep groter zijn dan de 180 kinderen bij een 15-kamp, dan adviseren we een meerkamp dubbel uit te zetten.

## 6-kamp

Leerlingaantal	8 - 72 kinderen
Activiteiten	6 spellen + eventueel 1 pauze (einde sportdag 11:45)
Teamnamen	A t/m G
Duur activiteiten	15 minuten per ronde (effectief 13 minuten)
Omschrijving	Geschikt voor een kleine school. Binnen deze 6-kamp is er een mogelijkheid om een warming-up met de hele school te doen. Advies is om de uitleg van de spellen gezamenlijk met de hele school te doen. Eventueel kan na spel 3 een pauze ingelast worden.

Ronde	Tijd	Spel 1	Spel 2	Spel 3	Spel 4	Spel 5	Spel 6
	09:45	Gezamenlijke warming-up en uitleg					
1	10:00	A	B	C	D	E	F
2	10:15	F	A	B	C	D	E
3	10:30	E	F	A	B	C	D
4	10:45	D	E	F	A	B	C
5	11:00	C	D	E	F	A	B
6	11:15	B	C	D	E	F	A
	11:30	Einde sportdag					

## 10-kamp

Leerlingaantal	8 - 132 kinderen
Activiteiten	10 spellen + 1 pauze
Teamnamen	A t/m K
Duur activiteiten	10 minuten per ronde (effectief 8 minuten)
Omschrijving	Dit biedt de mogelijkheid om met een grote groep tegelijk te bewegen. Binnen deze 10- kamp is er een mogelijkheid om een gezamenlijke warming-up te doen. Advies is om de spellen in één keer aan iedereen uit te leggen.

Ronde	Tijd	Spel 1	Spel 2	Spel 3	Spel 4	Spel 5	Spel 6	Spel 7	Spel 8	Spel 9	Spel 10	Pauze
	09:45	Gezamenlijke warming-up en uitleg										
1	10:00	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
2	10:10	K	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
3	10:20	J	K	A	B	C	D	E	F	G	H	I
4	10:30	I	J	K	A	B	C	D	E	F	G	H
5	10:40	H	I	J	K	A	B	C	D	E	F	G
6	10:50	G	H	I	J	K	A	B	C	D	E	F
7	11:00	F	G	H	I	J	K	A	B	C	D	E
8	11:10	E	F	G	H	I	J	K	A	B	C	D
9	11:20	D	E	F	G	H	I	J	K	A	B	C
10	11:30	C	D	E	F	G	H	I	J	K	A	B
11	11:40	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	A
	11:50	Einde sportdag										

## 12-spellen

Leerlingaantal	8 - 144 kinderen
Activiteiten	12 spellen met na spel 6 een gezamenlijke pauze
Teamnamen	A t/m L
Duur activiteiten	10 minuten per ronde (effectief 8 minuten)
Omschrijving	Deze organisatievorm biedt een heel grote groep de mogelijkheid om te bewegen.

Ronde	Tijd	Spel 1	Spel 2	Spel 3	Spel 4	Spel 5	Spel 6	Spel 7	Spel 8	Spel 9	Spel 10	Spel 11	Spel 12
1	10:00	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
2	10:10	L	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
3	10:20	K	L	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
4	10:30	J	K	L	A	B	C	D	E	F	G	H	I
5	10:40	I	J	K	L	A	B	C	D	E	F	G	H
6	10:50	H	I	J	K	L	A	B	C	D	E	F	G
7	11:10	G	H	I	J	K	L	A	B	C	D	E	F
8	11:20	F	G	H	I	J	K	L	A	B	C	D	E
9	11:30	E	F	G	H	I	J	K	L	A	B	C	D
10	11:40	D	E	F	G	H	I	J	K	L	A	B	C
11	11:50	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	A	B
12	12:00	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	A
	12:10	Einde Sportdag											

Dit schema kan ook gebruikt worden voor de invulling van een dagprogramma. Na de dans starten met het programma. Wisselen elke 15 minuten. Na ronde 4 een korte pauze, na ronde 8 een langere middagpauze.

## 15-spellen

Leerlingaantal	8 - 180 kinderen
Activiteiten	15 spellen waarvan eventueel 1 pauze
Teamnamen	A t/m O
Duur activiteiten	10 minuten per ronde (effectief 8 minuten)
Omschrijving	Deze organisatievorm biedt een heel grote groep de mogelijkheid om te bewegen.

Ronde	Tijd	Spel 1	Spel 2	Spel 3	Spel 4	Spel 5	Spel 6	Spel 7	Spel 8	Spel 9	Spel 10	Spel 11	Spel 12	Spel 13	Spel 14	Spel 15
1	09:45	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
2	09:55	O	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
3	10:05	N	O	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
4	10:15	M	N	O	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
5	10:25	L	M	N	O	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
6	10:35	K	L	M	N	O	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
7	10:45	J	K	L	M	N	O	A	B	C	D	E	F	G	H	I
8	10:55	I	J	K	L	M	N	O	A	B	C	D	E	F	G	H
9	11:05	H	I	J	K	L	M	N	O	A	B	C	D	E	F	G
10	11:15	G	H	I	J	K	L	M	N	O	A	B	C	D	E	F
11	11:25	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	A	B	C	D	E
12	11:35	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	A	B	C	D
13	11:45	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	A	B	C
14	11:55	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	A	B
15	12:05	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	A
	12:15	Einde Sportdag														

## Dubbele 6-kamp

Leerlingaantal	40 - 144 kinderen
Activiteiten	6 spellen
Teamnamen	A t/m F en G t/m L
Duur activiteiten	10 minuten per ronde (effectief 8 minuten)
Omschrijving	Soms is het wenselijk om niet alle kinderen tegelijk op het plein te laten, bijvoorbeeld vanwege de ruimte. In zo'n geval kunnen groep 3, 4, 5 eerst een zeskamp doen, terwijl groepen 6,7,8 een andere activiteit doen. Na ongeveer een uur wisselen de groepen om. Zorg hierbij wel voor een schaduwprogramma voor de groepen die niet bezig zijn met de zeskamp.

Ronde	Tijd	Spel 1	Spel 2	Spel 3	Spel 4	Spel 5	Spel 6	
1-1	09:50	A	B	C	D	E	F	Teams G-L volgen het schaduwprogramma. (bijvoorbeeld een speurtocht, quiz, knutselen of workshop)
1-2	10:00	F	A	B	C	D	E	
1-3	10:10	E	F	A	B	C	D	
1-4	10:20	D	E	F	A	B	C	
1-5	10:30	E	F	A	B	C	D	
1-6	10:40	F	A	B	C	D	E	
	10:50	Wisselen groepen / Pauze						
2-1	11:00	G	H	I	J	K	L	Teams A-F volgen het schaduwprogramma. (bijvoorbeeld een speurtocht, quiz, knutselen of workshop)
2-2	11:10	L	G	H	I	J	K	
2-3	11:20	K	L	G	H	I	J	
2-4	11:30	J	K	L	G	H	I	
2-5	11:40	I	J	K	L	G	H	
2-6	11:50	H	I	J	K	L	G	
	12:00	Einde sportdag						

## 6-kamp met 12 kleine teams

Leerlingaantal	48 - 72 kinderen
Activiteiten	6 spellen + 1 pauze (einde sportdag 11:45)
Teamnamen	A t/m L
Duur activiteiten	15 minuten per ronde (effectief 13 minuten)
Omschrijving	Geschikt voor een kleine school. Binnen deze 6-kamp is er een mogelijkheid om een warming-up met de hele school te doen. Advies is om de uitleg van de spellen gezamenlijk met de hele school te doen. Per team 4-6 personen. Alle 12 teams bemensd. Bij elk spel een andere tegenstander.

Ronde	Tijd	Spel 1	Spel 2	Spel 3	Spel 4	Spel 5	Spel 6
	09:45	Gezamenlijke warming-up en uitleg					
1	10:00	A-G	B-H	C-I	D-J	E-K	F-L
2	10:15	F-H	A-I	B-J	C-K	D-L	E-G
3	10:30	pauze	C-D	H-L	pauze	A-F	I-K
4	10:45	B-C	pauze	D-E	G-I	H-J	pauze
5	11:00	J-L	G-K	pauze	E-F	pauze	A-B
6	11:15	E-I	F-J	A-K	B-L	C-G	D-H
7	11:30	D-K	E-L	F-G	A-H	B-I	C-J
	11:45	Einde sportdag					

### Pauze:

Ronde 3 team B, E, G, J

Ronde 4 team A, F, K, L

Ronde 5 team C, D, I, H



# Oerhollands toernooi

Met een toernooivorm zijn de kinderen actief en intensief bezig. Als er een groot sportveld in de buurt van de school is, kan dit een mooie activiteit zijn om alle kinderen van groep 5 t/m 8 tegelijk aan het spelen te hebben.

Bij de verdeling van de leerlingen, is het van belang dat er gelijkwaardige teams ontstaan. Groep 5 t/m 8 worden in dit geval gemengd. Ook kun je per klas een toernooi organiseren. Een team kan bestaan uit 3, 4, 5 of 6 kinderen. Deze nemen het op tegen andere leerlingen.

In de toernooivorm spelen de verschillende teams tegen elkaar. De klassen worden gemixt en over de vier activiteiten verdeeld.

## Voorbeeld

Groep groen bestaat in totaal uit 40 kinderen (negen uit groep 5, elf kinderen uit groep 6, twaalf kinderen uit groep 7 en acht kinderen uit groep 8). Deze groep blijft het toernooi bij elkaar. Als ze bij het 1e onderdeel zijn, bijvoorbeeld steltlopen, worden ze als hoofdgroep in 8 groepen verdeeld en spelen ze de wedstrijdje. Met het wisselen naar het 2e onderdeel wordt de hoofdgroep groen opnieuw ingedeeld in 8 groepen. Deze gaan vervolgens tegen elkaar blikgooien. Zo blijft het leuk omdat de teams wisselen van spelers.

Je kunt er ook voor kiezen om de groepen niet te mixen, dan is groep 8 bijvoorbeeld groen, groep 6 geel enz.

## Organisatievorm

- Elke hoofdgroep heeft een leerkracht om er voor te zorgen dat de groep zich als geheel op de juiste manier verplaatst naar de volgende activiteit.
- Alle hoofdgroepen gaan vier activiteiten doen, bijvoorbeeld hoepelen, steltlopen, blikgooien en zaklopen.
- Elke activiteit is vier, drie of twee keer uitgezet, afhankelijk van welke schema wordt gebruikt.
- Bij elk veldje is er een scheidsrechter aanwezig. Als de spellen 4 keer uitgezet zijn dan betekent dit dat er 16 scheidsrechters benodigd zijn. Bij 3 velden zijn er 12 scheidsrechters nodig en bij 2 velden 8 scheidsrechters.
- De hoofdgroepen worden verdeeld op het moment dat ze bij de eerste activiteit aankomen. Ze worden vervolgens met iedere nieuwe activiteit of met de pauze opnieuw ingedeeld. Dit gebeurt door de begeleider van het spel.
- Er wordt bij elke activiteit gekeken wie de winnaar is bij de eigen hoofdgroep. Hier wordt niet al te veel aandacht aan besteed. Het wordt alleen even genoemd.
- Om 11.45 uur zijn de laatste wedstrijden gespeeld en vindt er een afsluiting plaats.

In het oerhollands ganzenbord zijn 15 teamchallenges uitgewerkt die gebruikt kunnen worden. Er zijn nog tal van andere activiteiten die uitgevoerd kunnen worden om een leuke en sportieve ochtend te creëren. In de schema's wordt er vanuit gegaan dat er 4 activiteiten gekozen zijn. Handig om de activiteiten te kiezen die aanslaan bij jullie leerlingen.

## De vier geselecteerde spellen elk op 4 veldjes uitgezet

Leerlingaantal	96 - 192 kinderen
Activiteiten	4 spellen (bepaal zelf welke activiteiten je kiest)
Teamnamen	Hoofdgroepen geel, groen, rood en blauw
Duur activiteiten	10 minuten per ronde (effectief 8 minuten)
Omschrijving	De kinderen worden gemixt en in 4 hoofdgroepen verdeeld. De kinderen blijven bij hun eigen hoofdgroep. Bij elke activiteit worden de hoofdgroepen in 8 teams verdeeld.

Groep Geel:	24-48 kinderen
Groep Groen:	24-48 kinderen
Groep Rood:	24-48 kinderen
Groep Blauw:	24-48 kinderen

Overzicht schema alle teams:

Ronde	Tijd	Activiteit 1	Activiteit 2	Activiteit 3	Activiteit 4
1ABC	09:45-10:15	Groen	Geel	Rood	Blauw
2ABC	10:15-10:45	Blauw	Groen	Geel	Rood
	10:45-11:00	Pauze			
3ABC	11:00-11:30	Rood	Blauw	Groen	Geel
4ABC	11:30-12:00	Geel	Rood	Blauw	Groen

Schema voor elke afzonderlijke activiteit:

Ronde	Tijd	Veld 1	Veld 2	Veld 3	Veld 4
A	10 minuten	1-2	3-4	5-6	7-8
B	10 minuten	1-8	2-3	4-5	6-7
C	10 minuten	1-6	3-8	2-5	4-7

## De vier geselecteerde spellen elk op 3 veldjes uitgezet

Leerlingaantal	72 - 144 kinderen
Activiteiten	4 spellen (bepaal zelf welke activiteiten je kiest)
Teamnamen	Hoofdgroepen geel, groen, rood en blauw
Duur activiteiten	10 minuten per ronde (effectief 8 minuten)
Omschrijving	De kinderen worden gemixt en in 4 hoofdgroepen verdeeld. De kinderen blijven bij hun eigen hoofdgroep. Bij elke activiteit worden de hoofdgroepen in 6 teams verdeeld.

Groep Geel: 18-36 kinderen  
Groep Groen: 18-36 kinderen  
Groep Rood: 18-36 kinderen  
Groep Blauw: 18-36 kinderen

Overzicht schema alle teams:

Ronde	Tijd	Activiteit 1	Activiteit 2	Activiteit 3	Activiteit 4
1ABC	09:45-10:15	Groen	Geel	Rood	Blauw
2ABC	10:15-10:45	Blauw	Groen	Geel	Rood
	10:45-11:00	Pauze			
3ABC	11:00-11:30	Rood	Blauw	Groen	Geel
4ABC	11:30-12:00	Geel	Rood	Blauw	Groen

Schema voor elke afzonderlijke activiteit:

Ronde	Tijd	Veld 1	Veld 2	Veld 3
A	10 minuten	1-2	3-4	5-6
B	10 minuten	1-6	2-3	4-5
C	10 minuten	1-4	3-6	2-5

## De vier geselecteerde spellen elk op 2 veldjes uitgezet

Leerlingaantal	48 - 96 kinderen
Activiteiten	4 spellen (bepaal zelf welke activiteiten je kiest)
Teamnamen	Hoofdgroepen geel, groen, rood en blauw
Duur activiteiten	10 minuten per ronde (effectief 8 minuten)
Omschrijving	De kinderen worden gemixt en in 4 hoofdgroepen verdeeld. De kinderen blijven bij hun eigen hoofdgroep. Bij elke activiteit worden de hoofdgroepen in 4 teams verdeeld.

Groep Geel:	12-24 kinderen
Groep Groen:	12-24 kinderen
Groep Rood:	12-24 kinderen
Groep Blauw:	12-24 kinderen

Overzicht schema alle teams:

Ronde	Tijd	Activiteit 1	Activiteit 2	Activiteit 3	Activiteit 4
1ABC	09:45-10:15	Groen	Geel	Rood	Blauw
2ABC	10:15-10:45	Blauw	Groen	Geel	Rood
	10:45-11:00	Pauze			
3ABC	11:00-11:30	Rood	Blauw	Groen	Geel
4ABC	11:30-12:00	Geel	Rood	Blauw	Groen

Schema voor elke afzonderlijke activiteit:

Ronde	Tijd	Veld 1	Veld 2
A	10 minuten	1-2	3-4
B	10 minuten	1-3	2-4
C	10 minuten	1-4	2-3