

## Instructie is in het Nederlands, kaarten zijn in het NL en Engels :)

# Stoeien spelletjes docenten instructies

- Laat altijd een bevoegd docent/ instructeur aanwezig zijn bij gebruik van deze kijkwijzers. Deze persoon is verantwoordelijk voor de veiligheid.
- Wij adviseren dat de kinderen voordat ze beginnen met stoeien elkaar een hand geven en zeggen: 'ik zal voorzichtig doen met jou'.
- Als er matten op de kijkwijzer staan, dan adviseren wij u om matten te gebruiken bij deze oefening.
- Als de kinderen op de kijkwijzer hun schoenen uit hebben, adviseren wij u de kinderen zonder schoenen deze oefening te laten doen.
- Voor sommige kinderen is het moeilijk om een ander aan te raken. Voor hen is het daarom het fijnste als ze zelf groepjes mogen maken, zodat ze met een vriend of vriendin kunnen. Anderen willen liever alleen scheidsrechter zijn. Hou er rekening mee dat deze kinderen er zijn, geef ze ruimte en tijd om te wennen aan het aanraken. Voor deze kinderen is de oefening '11.02 roef de bal' het makkelijkste om te doen.

## Kies het goede niveau

Elke kaart heeft in de balk een niveau aanduiding uitgedrukt in sterren. Hoe meer sterren, hoe moeilijker. Kijk in het schema om te zien welke kijkwijzer geschikt is voor uw klassen.

	sterren	Groep 1 + 2	Groep 3 + 4	Groep 5 + 6	Groep 7 + 8
1 regels stoeien		√	√	√	√
2 roef de bal	♦	√	√	√	√
3 putje trekken	♦♦		√	√	√
4 koning van de mat	♦♦		√	√	√
5 ruggen tegen elkaar en duwen	♦♦		√	√	√
6 leg de ander op de rug	♦♦		√	√	√
7 ravijnbrug	♦♦♦			√	√
8 handen plakken	♦♦♦			√	√

Deze indeling is globaal. Het is aan u als lesgever om te bepalen welke kijkwijzers u gebruikt.

## Aanwijzingen per kijkwijzer

### **1 regels stoeien**

Deze kaart altijd van tevoren bespreken met de kinderen.

### **2 roef de bal**

Dit spel is geschikt voor de hele basisschool. Zeer geschikt voor kinderen die het moeilijk vinden om een ander aan te raken of kinderen die weinig stoei-ervaring hebben. Bij kleuters kan het gespeeld worden zonder scheidsrechter.

### **3 putje trekken**

Als put kunt u een hoepel gebruiken. Ook een goed idee: met schilderstape een vlak op de grond plakken of de middencirkel van de gymzaal gebruiken.

### **4 koning van de mat**

Let er op dat er om de dikke valmat nog dunne matten liggen. Zo zorgt u ervoor dat kinderen niet pijnlijk vallen.

### **5 ruggen tegen elkaar en duwen**

Sommige kinderen begrijpen niet welke kant ze de ander op moeten duwen.

De pijl geeft aan welke kant ze op moeten duwen.

Let er op dat er om de dikke valmat nog dunne matten liggen. Zo zorgt u ervoor dat kinderen niet pijnlijk vallen.

### **6 leg de ander op de rug**

Leg duidelijk de taak van de scheidsrechter uit. Denk eraan dat de kinderen elkaar nooit om de nek pakken.

### **7 ravijnbrug**

Spelen met 2 dikke valmatten onder de bank.

Één dikke mat is mogelijk, maar er is een risico dat er kinderen naast de mat vallen. In dat geval kunt u met schilderstape op de bank een kleiner vak maken waarbinnen de kinderen moeten stoeien. Geef hier aandacht aan bij uw uitleg.

U kunt de brug ook in het wandrek hangen i.p.v. in een kast.

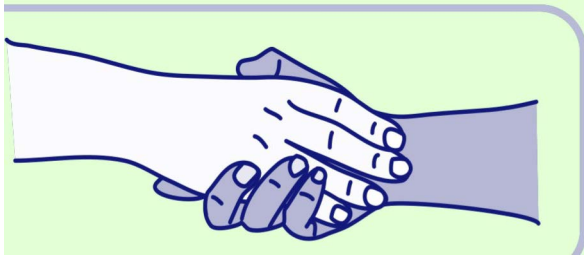
### **8 handen plakken**

Sommige kinderen pakken de handen van de ander vast en doen de ander daarmee pijn.

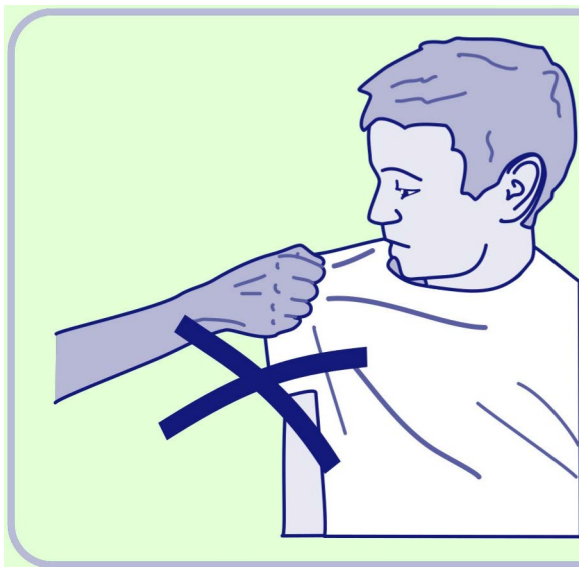
Dat mag niet, let er op dat ze hun handen plat tegen elkaar houden.

Veel succes met de stoeispellen!

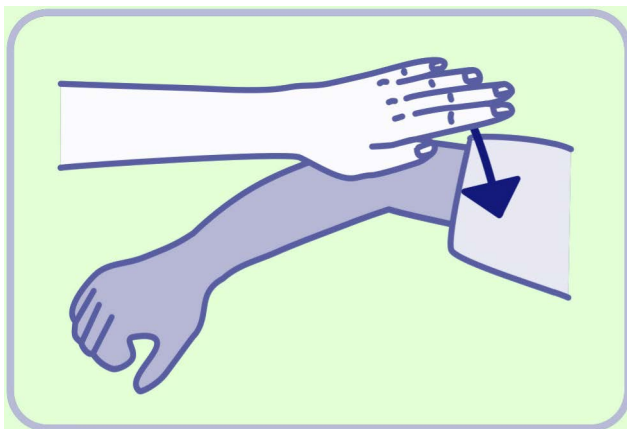
Mark en Kirsten Roth-Koch



Before I start, I give a boks or hand and promise to be careful



I don't pull on clothes



If I am in pain, I say STOP and tap 2x with my flat hand



If the other person is in pain, I stop immediately

I am the referee, I  
count till 20 and  
decide who  
is the winner

ik ben scheidsrechter  
ik tel tot 20 en zeg dan  
wie er gewonnen heeft



I am trying to get the ball

ik probeer de bal  
af te pakken



ik hou de bal  
heel stevig vast

I hold on to the ball very tightly

putje  
trekken  
well pulling

3  
stoeispellen  
Frolick games

Throw the other person in the well  
(hoop). Start  
next to the hoop

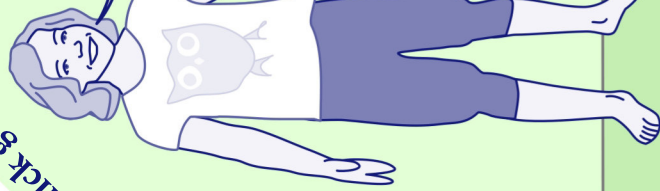
The first person to step into the hoop or  
touches the hoop loses. Play for 30  
seconds. If nobody touched the hoop it  
is a draw.



Gooi de ander in de put;  
begin naast de put. Wie het  
eerst in de put of op de rand  
stapt, heeft verloren.  
Als na 30 tellen niemand  
gewonnen heeft, is het  
gelijkspel

I am the referee,  
one foot or hand next to the  
mat, and you loose!

ik ben scheidsrechter.  
één voet of hand  
op de grond naast de mat  
en je hebt verloren!



I push you from the mat

ik gooi je  
van de mat

ik duw jou  
van de mat

I push you from the mat



koning  
van de mat  
King/queen of the mat



I am the referee, I say start  
and count to 25

ik ben scheidsrechter,  
ik zeg start en  
tel tot 25.

één voet of hand  
op de grond naast de mat  
en je hebt verloren!

one foot or hand next to the  
mat, and you loose!

ik duw je  
van de mat

I push you from the mat

ik duw jou  
van de mat

I push you from the mat

ruggen tegen  
elkaar en duwen  
back to back



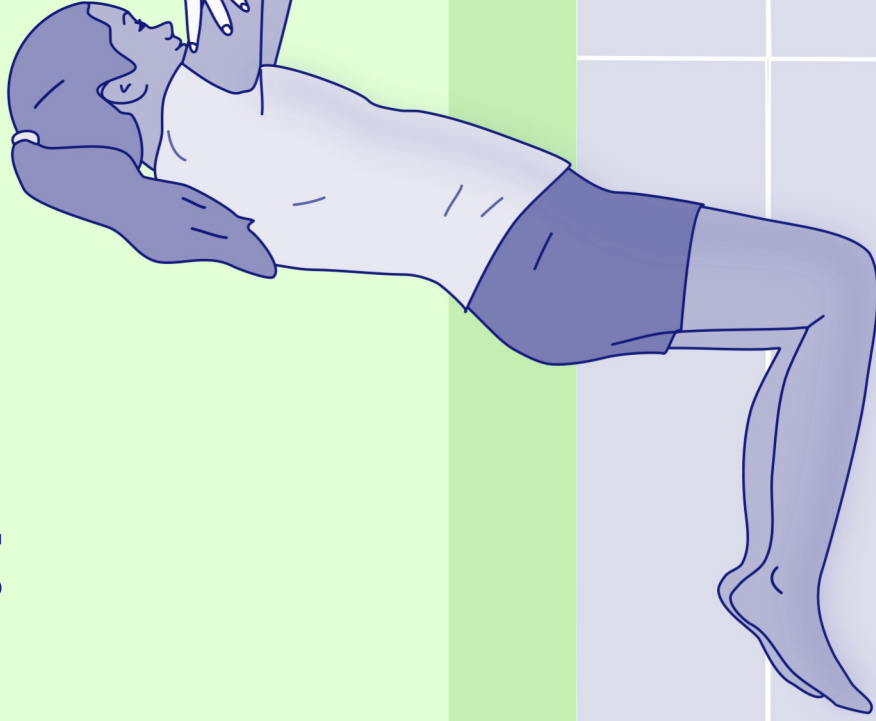
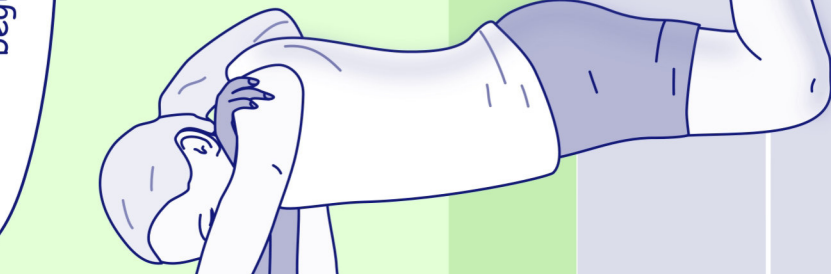
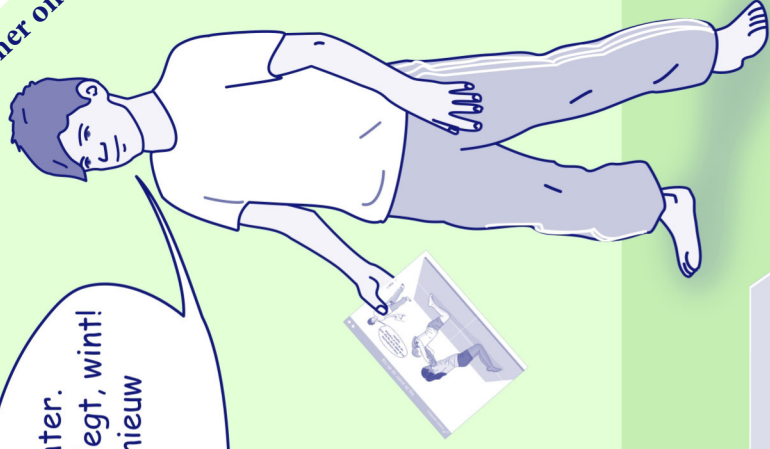
Let op: pak nooit om een nek  
of hoofd!

Pay attention: Never grap the neck or head!

I am the referee,  
who gets the other person on their back wins!

ik ben scheidsrechter.  
wie de ander op de rug legt, wint!  
van de mat af is opnieuw  
beginnen.

leg de ander  
op de rug  
Get the other on the back



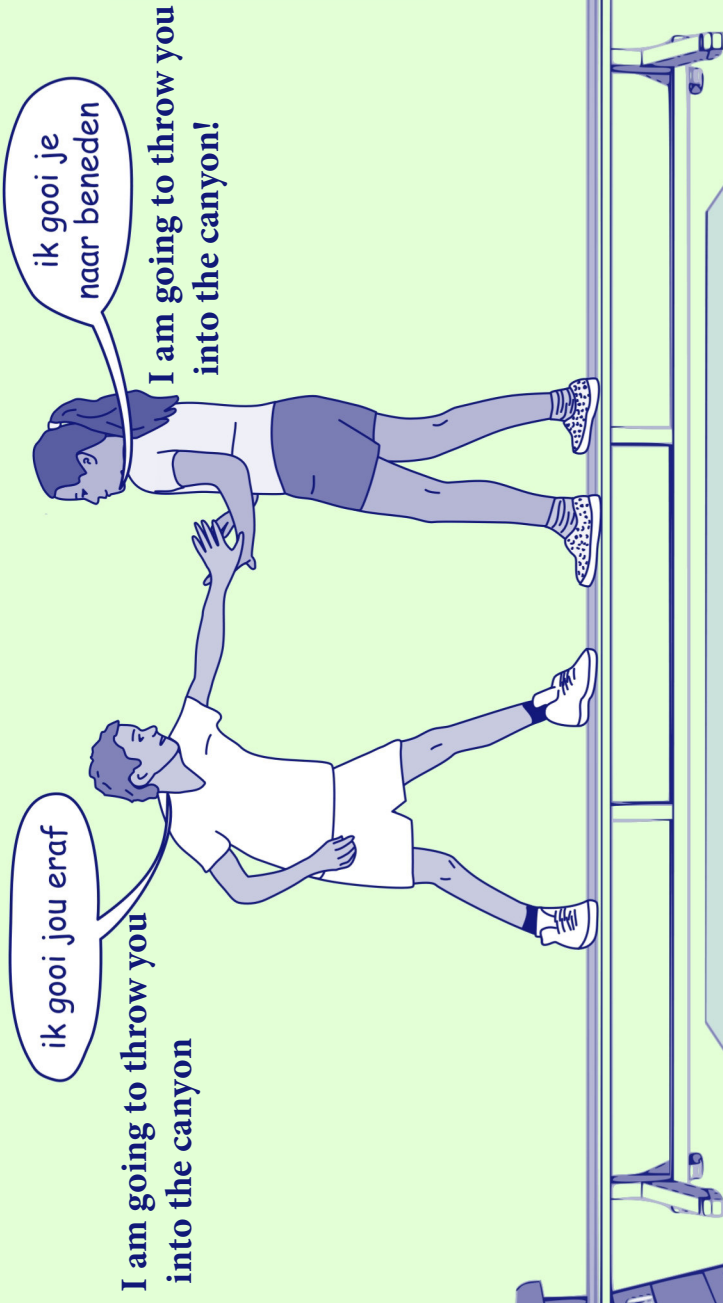
if you end up next to the  
mat, start over



Try to throw each other into the canyon  
you are allowed to push and pull sideways but  
never forwards or backwards

# ravijnbrug

canyon bridge



Probeer de ander van de brug af te gooien.

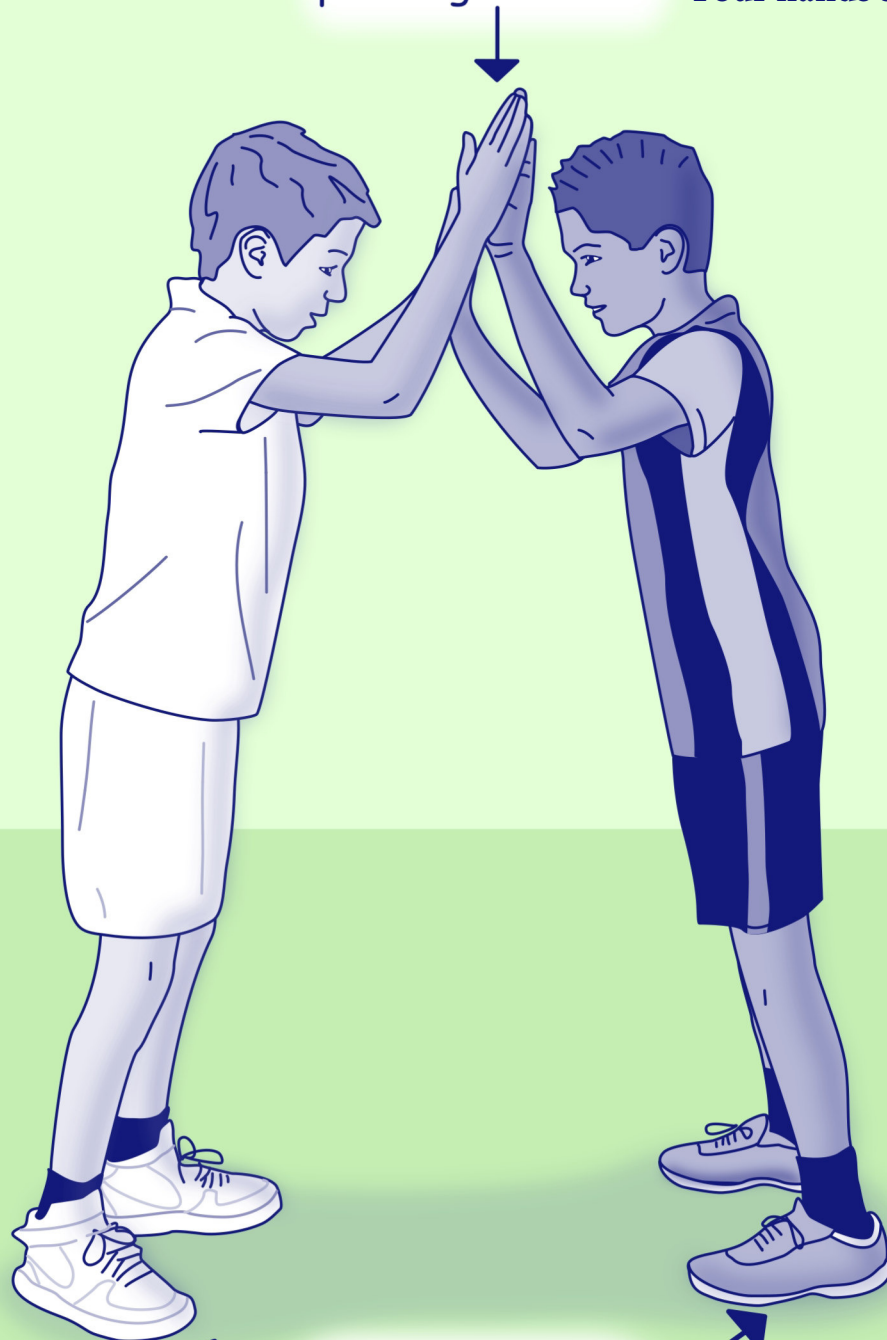
Je mag naar opzij trekken en duwen, maar nooit naar voren of naar achteren.

Wisselen: na elk potje 2 nieuwe kinderen.

Zorg ervoor dat de ander een stap zet,  
door met je handen te duwen  
of naar achteren te gaan.  
Wie stapt, verliest.

Try to make the other person take  
a step forwards or backwards

Hou je handen  
plat tegen elkaar    Your hands stick together



Je mag je voeten  
niet bewegen!

you are not allowed  
to move your feet