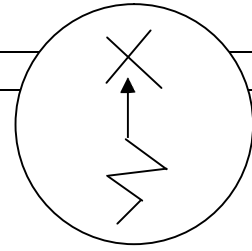


## Target / Computerspel (zonder computer!)

© 2005 Speeltaal / Rond Je Stem - Alex Boon



**Doel** (Stuur het 'poppetje' naar een doel)

- Samenwerking en sportiviteit
- (luister)concentratie
- spreekvaardigheid (woordenschat, formuleren)
- beurt nemen
- oriëntatie in de ruimte

### Omschrijving

Een groep, partij of kind stuurt een 'blind' (blinddoek of ogen dicht) 'poppetje' naar een doel. Fouten maken kost levens (zoemers, game over).

Opdracht: pak een voorwerp of raak het voorwerp aan. Raak verder niets aan. Het traject kan variëren van een rechte lijn tot kriskras tussen tafels en stoelen of bomen en speeltoestellen enz. door.

Strengere regels maar ook handige protocollen en tips voor de instructiegevers!

Dit spel kan verder gaan als competitie voor verschillende partijen, verdeeld over een tijdsperiode van meerdere dagen.

Teams van 4 tot 8 kinderen nemen het tegen elkaar op

### Duur

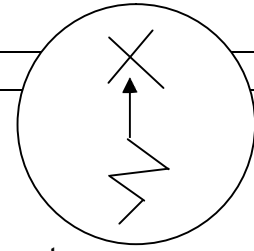
20 á 30 minuten

### Deelnemers

Onbeperkt aantal (groepjes van 4 is het streven, maar 'massaal' is ook erg leuk...!)  
Verschillende leeftijden

## Target / Computerspel (zonder computer!)

© 2005 Speeltaal / Rond Je Stem - Alex Boon



### Achtergrond

Het spel is ontstaan vanuit de behoefte om een groep kinderen op elkaar te concentreren - ze naar elkaar te leren luisteren en te laten volgen wat de ander doet, zonder dat de één direct reageert op of interfereert met de handeling van de ander. Als tweede doel was gesteld dat de kinderen met elkaar communiceren.

Door het vormen van partijen en het inbrengen van een competitie-element ontstaan coherente groepjes. De kinderen binnen die groepjes corrigeren elkaar op gedrag dat het proces verstoort. Ze ontdekken vanzelf welk gedrag past en welk niet en leren dat elkaar of dwingen dat bij elkaar af.

Door het laten spelen van meerdere partijen in competitie en door het opvoeren van de moeilijkheidsgraad / spanning letten de groepjes sterk op elkaar. Tactieken worden bij elkaar bekeken, beoordeeld en zonodig overgenomen (alleen als ze werken...!)

Door het de andere partijen 'zoemer' te laten zijn, wordt er fanatiek gelet op de prestatie van anderen. Zowel aandacht voor het maken van vergissingen wordt sterk gesignaleerd en ook wordt vast in gedachten geoefend om deze fouten te voorkomen.

Door regels toe te voegen wordt het spel preciezer, de eisen duidelijker, de mogelijkheden krijgen meer vorm, de structuur meer bepaald. Een kind heeft bijvoorbeeld last van uitlachers, of van lawaai. Het groepje waarin dit kind speelt stelt voor dat uitlachen verboden moet zijn of dat er tijdens het spel stilte moet heersen (bijvoorbeeld op straffe van puntenverlies, 'levens', of ranglijstnotering)

Kinderen communiceren en leren van elkaar doordat ze handige commando's horen, slimme technieken zien (vertraagd lopen of met hele kleine stapjes) een manier van commando geven als praktisch ervaren ("toemaartoemaartoemaartoemaarho!") of kiezen om 1 persoon of om beurten commando's te geven (hier kan ook een regel van gemaakt worden...!), kiezen om mee te doen met de speler of afstand te houden, kiezen om de taken (kijken, commando's geven, aanvullende commando's of waarschuwingen en signalen te geven) te verdelen.

Uiteraard pikt de spelleider deze waardevolle signalen op, laat ruzietjes en oplossingen toe, grijpt niet direct in, speelt af en toe scheidsrechter als de kinderen er zelf niet uitkomen en zorgt er zo vooral voor, dat het spel doorgang kan vinden en vaart blijft houden. Hulp bij formuleren van regels als dat aan de orde is. Deelnemen: bij een groepje of bij elk groepje een keer.