

Lesvoorbereiding

- Leg 4 matjes in de hoeken van de gymzaal
- Doe de InDEx hoezen om de matten
- Verdeel de voorwerpen zodanig op de matten dat elke mat dezelfde kleur voorwerpen heeft, maar wel 5 verschillende voorwerpen (bijvoorbeeld een blauwe ring, staaf, blok, touw en knoop)
- Trek een cirkelvormige straal van ongeveer 1,5 meter om de matten
- Start de InDEx software op
- Richt met de afstandsbediening op een mat om er een nummer aan toe te wijzen voor de software
- Verdeel de leerlingen in 4 groepjes van 4 à 5 kinderen. Als er meer kinderen in de klas zitten, kunt u het roulatieschema op een van de andere kaarten gebruiken om steeds maar 4 groepjes tegelijk te laten spelen.
- Klik op de 'play' knop als het spel begint om InDEx te laten beginnen met het verzamelen van data.

Speluitleg

Het spel dat gespeeld wordt, heet levend kwartet. In elke hoek van de gymzaal ligt een kleine mat met 5 verschillende voorwerpen (kegel, bal, touw etc.). Op de andere matten liggen dezelfde 5 voorwerpen, maar dan in een andere kleur. Bij elke mat staat een groepje leerlingen dat er samen voor moet gaan zorgen dat zij een kwartet van 4 dezelfde voorwerpen (in verschillende kleuren) verzamelen door deze voorwerpen bij andere teams te stelen. Het team dat als eerste een kwartet compleet heeft, heeft gewonnen. De teams worden verdeeld in aanvallers en verdedigers (deze verdeling mogen de teams zelf kiezen).

Het is belangrijk om in gedachten te houden dat het spel gespeeld wordt om data te verzamelen voor de volgende les. Mocht dit niet het geval zijn of wilt u meer variatie in het spel, zijn op de andere kaarten hier verschillende opties voor te vinden.

Regels aanvallers/verdedigers

Aanvaller:

- Mag over het hele speelveld lopen en is veilig binnen een bepaalde straal van een mat
- Mag maar 1 object tegelijk stelen van een andere mat
- Kan getikt worden door een verdediger zodra ze buiten de veilige zone van een mat komen totdat ze hun eigen veilige zone bereiken
- Mag zelf geen aanvallers van andere teams tikken
- Als de aanvaller getikt is door een verdediger moet deze eerst terug naar de eigen mat
- Mag een voorwerp niet gooien naar een andere aanvaller

Verdediger:

- Staat buiten een straal van 1,5m van het midden van de mat, moet buiten die straal blijven (ook bij andere matten)
- Mag aanvallers van andere teams tikken als ze een object gestolen hebben en ze buiten de veilige zones zijn
- Als de verdediger een aanvaller tikt moet de verdediger het voorwerp terugleggen.

Functies afstandsbediening

- Play → Druk hierop als het spel begint om de dataregistratie te laten beginnen
- Stop → Druk hierop als een groepje gewonnen heeft om de dataregistratie te stoppen
- Knoppen 1,2,3 en 4 → Richt de afstandsbediening op een mat en druk op de cijfers om de matten hun respectievelijke nummers toe te wijzen

Wat als...

...het spel te kort duurt

Als het spel te kort duurt kan er voor gekozen worden om 1 voorwerp weg te halen, dus in plaats van het spel met 5 voorwerpen te spelen, speel je het nu met 4 voorwerpen.

...het spel te lang duurt

Als het spel te lang duurt kan er voor gekozen worden om 1 voorwerp toe te voegen, dus in plaats van het spel met 5 voorwerpen te spelen, speel je het nu met 6 voorwerpen.

*...de groepjes steeds met dezelfde voorwerpen
een kwartet proberen te vormen*

Kies ervoor om een kwartet op kleur te laten verzamelen (Let op: Dit kan alleen met de variant met 4 voorwerpen)

Wat als...

...er te weinig voorwerpen verplaatsen

...er te veel verdedigd wordt

*...de aanvallers te lang in de “veilige zone”
blijven*

In deze gevallen zijn er verschillende mogelijkheden om het spel aan te passen:

- Stel een maximaal aantal verdedigers in (Bijvoorbeeld 2 verdedigers)
- Maak de straal van de “veilige zone” groter
- Stel een regel in zodat aanvallers maximaal een X aantal seconden in de “veilige zone” mogen blijven (Bijvoorbeeld 10 seconden)

Wat als...

...er meer dan 20 leerlingen in de klas zitten?

Speel het spel op $\frac{2}{3}$ van de gymzaal en op $\frac{1}{3}$ van de gymzaal een ander spel (Bijv. Unihockey). Maak een roulatiesysteem voor het doorwisselen van alle groepjes, zoals het onderstaande voorbeeld:

Groepje	Ronde A	Ronde B	Ronde C
1	Mat 1	Mat 1	
2	Mat 2	Mat 2	
3	Mat 3		Mat 1
4	Mat 4		Mat 2
5		Mat 3	Mat 3
6		Mat 4	Mat 4

Toevoeging aan spel

Geheime opdrachten

Elk groepje krijgt een geheime opdracht die de andere groepen niet mogen weten. Deze opdrachten kunnen ze proberen terug te vinden in de data tijdens een van de theorielessen.

Voorbeelden van geheime opdrachten zijn:

- Alleen stelen van mat 1 en 3
- Saboteurs, ze moeten zorgen dat niemand een kwartet maakt en als de tijd om is en geen ander groepje heeft gewonnen hebben zij gewonnen
- Alleen aanvallen in tweetallen
- Kunnen alleen winnen met een kwartet van blokjes of een kwartet van ringen

Dit spel is tijdsgebonden, zodat de saboteurs ook kans maken om te winnen. Richttijd: 3 min.

Enter the safe zone (1/2)

Spelregels

Het speelveld wordt verdeeld in drieën met in elk vak een team. Tegen drie kanten van de zaal bevindt zich een 'safe zone', afgezet met pionnen en met daarin een matje. Op dat matje liggen 6 voorwerpen in dezelfde kleur. Naast de safe zone ligt een ander matje op de grond. Hier komen mensen van andere teams te staan als ze afgetikt zijn. Het doel van het spel is om zo veel mogelijk voorwerpen te stelen van een ander team, terwijl je tegelijk je eigen voorwerpen beschermt. Het spel is afgelopen als 1 groepje geen voorwerpen meer heeft van hun eigen kleur, waarna er wordt geteld wie de meeste voorwerpen heeft van een ander team.

Enter the safe zone (2/2)

- De spelers over het hele speelveld lopen, maar ze kunnen getikt worden zodra ze in het veld van een andere groep komen.
- Zodra ze in de safe zone van een andere groep aankomen, zijn ze veilig en mogen ze een voorwerp meenemen voor in hun eigen safe zone.
- De spelers mogen maar 1 voorwerp meenemen naar hun eigen safe zone.
- Als ze getikt worden voor ze de safe zone bereiken, moeten ze op het matje naast de safe zone gaan staan, tot ze bevrijd worden.
- Spelers kunnen teamgenoten bevrijden door het matje waarop zij staan te bereiken zonder zelf getikt te worden. Als dit lukt, mogen ze allebei weer terug naar hun eigen veld.

