

Optimaliseren plezierbeleving in het Nepalese bewegingsonderwijs.

Ontwikkeling van een lessenreeks spel met een docent gestuurde aanpak.



Tess de Kok (studentnr. 2223033) is 4^ejaars student aan de Academie voor Lichamelijke Opvoeding en heeft dit artikel geschreven in kader van het afsluitende praktijkonderzoek.

Begeleidende docent: Janine van Kalmthout
Datum: 2 juni 2017

Voorwoord

In het laatste jaar van de Bachelor of Education aan de Academie voor Lichamelijke opvoeding vindt het praktijkonderzoek plaats. In dit leerarrangement wordt er een onderzoek gedaan door de afstuderende student.

In dit onderzoek is er een ontwikkelstudie gedaan binnen het thema *Didactische werkvormen*, waarbij de focus lag op het ontwikkelen van een lessenreeks met plezierbeleving. Het onderzoek heeft plaatsgevonden in Nepal op de St. Xavier's School in Godavari en op de Mount Kailash in het Tibetaanse vluchtelingenkamp in Pokhara. Tijdens dit onderzoek bleek wel dat wat in de literatuur wordt beschreven niet altijd overeenkomt met de werkelijkheid. In dit artikel wordt beschreven hoe een hoge plezierbeleving in bewegingsonderwijs bij de leerlingen in Nepal kan worden gecreëerd.

Inhoudsopgave

Voorwoord	2
Inhoudsopgave	3
Samenvatting	4
Inleiding	5
Opzet onderzoek	7
Discussie en conclusie	10
Aanbevelingen	11
Bronnenlijst	12
Dankwoord	14
Bijlagen	15
Bijlage I – Onderzoekspopulatie	15
Bijlage II – Planning	16
Bijlage III – Sturing/domein lessen	17
Bijlage IV – Visueel Analoge Schaal (VAS)	26
Bijlage V – Observatie	26
Bijlage VI - Logboek	28
Bijlage VII - Gesprekken met docenten	29
Bijlage VIII – Kwalitatieve gegevens tabel	30
Bijlage IX – Resultaten VAS SXG	31
Bijlage X – Resultaten kwalitatieve gegevenstabel SXG	34
Bijlage XI – Lessenreeks SXG	45
Bijlage XII – Resultaten kwalitatieve gegevenstabel MK	56
Bijlage XIII – Resultaten VAS MK	64
Bijlage XIV – Lessenreeks MK	67
Bijlage XV – Observatieverslagen volledig SXG	82
Bijlage XVI – Logboekverslagen volledig SXG	87
Bijlage XVII – Gespreksverslagen volledig SXG	95
Bijlage XVIII – Observatieverslagen volledig MK	99
Bijlage XIX – Logboekverslagen volledig MK	103
Bijlage XX - Reflectieverslag	109
Bijlage XXI - Feedbackformulier	111

Samenvatting

In Nepal staat het bewegingsonderwijs nog in de kinderschoenen. Verdiepen in hoe men de leerlingen het meeste plezier kan laten beleven binnen het bewegingsonderwijs wordt al helemaal niet gedaan. Binnen dit onderzoek is er een lessenreeks ontwikkeld voor het bewegingsonderwijs. In het begin van het onderzoek zijn hiertoe lessen spel en groene spelen op een docent- en leerling gestuurde manier gegeven. Op grond van de mate van plezierbeleving in deze lessen is er een keuze gemaakt om een docent gestuurde lessenserie spel verder uit te werken en te ontwikkelen.

Dit onderzoek is uitgevoerd op de St. Xavier's in Godavari (SXG) en de Mount Kailash (MK) in een Tibetaans vluchtelingenkamp in Pokhara. De lessenreeks is gemaakt voor leerlingen van klas twee ($\pm$ zeven jaar) tot en met klas vijf ($\pm$ 13 jaar). Op SXG zijn de eerste lessen uitgevoerd om te bepalen welke lessenserie uitgewerkt zou worden. De docent gestuurde lessenreeks spel is vervolgens gegeven op MK en aan de hand van de gegevens van de meetinstrumenten na iedere les aangepast voor de leerlingen van deze school.

Uiteindelijk is met dit ontwikkelonderzoek een lessenreeks ontwikkeld voor twee scholen waarbij plezierbeleving wordt bevorderd. De meetinstrumenten gaven aan dat de mate van plezierbeleving gelijk bleef en waar deze minder was is er een aanpassing gemaakt om dit weer gelijk te trekken. In de lessenserie zijn aandachtspunten opgenomen die docenten kunnen gebruiken om, indien nodig, aanpassingen te maken. Deze lessenreeks kan in het vervolg door de docenten op deze Nepalese scholen worden gebruikt om bewegingsonderwijs te geven.

Optimaliseren plezierbeleving in het Nepalese bewegingsonderwijs.

Ontwikkeling van een lessenreeks spel met een docent gestuurde aanpak.

'Ik vind het belangrijk dat leerlingen plezier beleven in mijn gymles.' Een zin die vaak voorkomt in de visie van Nederlandse gymdocenten. Plezierbeleving is een lastig punt om te meten. Het is een gevoelskwesitie, niets concreets. De Dikke van Dale beschrijft plezier als **'een aangenaam gevoel, vreugde.'** (Dale, 2016). Uit onderzoek blijkt dat kinderen die plezier hebben tijdens het sporten dit langer volhouden dan wanneer zij extrinsiek gemotiveerd zijn (Ryan, Frederick, Lipes, Rubio & Sheldon, 1997). In Nepal sport maar 20% van de bevolking drie keer per week (De Vries, 2008). Het is belangrijk om leerlingen tijdens de les bewegingsonderwijs plezier te laten beleven, om ze zo te motiveren om ook naast de gymles te gaan of blijven sporten. Mogelijk neemt hierdoor het percentage sportende mensen toe. Maar wanneer is de plezierbeleving bij de Nepalese leerlingen groter? Bij een leerling gestuurde gymles, waar ze zelf meer invloed hebben op hun leerproces of bij een docent gestuurde gymles, waar de docent alles bepaald en aanstuurt? En bij welk domein, spel of groene spelen?

Door: Tess de Kok

Bewegingsonderwijs in Nepal

Het andere reizen (z.j.) geeft aan dat bewegingsonderwijs in Nepal nog in de kinderschoenen staat, maar dat langzamerhand ingezien wordt hoe belangrijk sport is. Binnen het onderwijs wordt zeer beperkt aandacht besteed aan bewegingsonderwijs. Vaak blijft het bij het leren van de spelregels, van uitvoeren is nog geen sprake. Het wordt niet gezien als een vak dat bijdraagt aan de economie van het land (De Vries, 2008) en dus wordt het naar de zijlijn geschoven. Hiervoor komen andere 'belangrijkere' vakken in de plaats (De Vries, 2008). Dit heeft mogelijk als gevolg dat in Azië maar 20% van de bevolking drie keer per week sport (De Vries, 2008). Volgens Hardman & Green (2011) lijken er verbeteringen te zijn in de integratie van gymlessen en de levensstijl van Aziaten. De connectie tussen bewegingsonderwijs en een gezonde leefstijl wordt duidelijker voor de leerlingen. Er wordt meer gezocht naar een plek in het rooster op school voor gymlessen, ook al is het nog steeds met minimale middelen (De Vries, 2008).

Plezierbeleving

Plezier komt vaak neer op een gevoel van vreugde, maar waar de een heel veel plezier uit een ritje achtbaan kan halen, is dat voor iemand anders verschrikkelijk. Wat een persoon leuk vindt en plezier uit kan halen is afhankelijk van de persoonsgebonden attitudes en evaluaties van mensen, voorwerpen en ideeën (Aronson, 2014). Een evaluatie bestaat uit drie verschillende componenten: een cognitieve component, een affectieve component en een gedragsmatige component. Een cognitieve component bestaat uit onze gedachten en opvattingen over het object. Emotionele reacties op het object horen bij de affectieve component. De gedragsmatige component houdt de handelingen op het geobserveerde gedrag ten opzichte van het attitudeobject in. Enkele attitudes komen voort uit onze genen (Dodds, Towgood, McClure & Olson, 2011). Er zijn geen specifieke genen voor elke attitude, maar ze hebben wel wat gemeen. Attitudes zijn verbonden met temperament en persoonlijkheid, die weer verbonden zijn met je genen (Olson, Vernon, Harris & Jang, 2001).

Het begrip plezier wordt in onderzoeken op diverse manieren beschreven: een aangenaam receptiefenomeen bestaande uit het fysieke systeem, persoonlijkheid, emoties en cognitie en het sociale systeem (Bosshart & Macconi, 1998), een aangename reactie op ervaringen in het algemeen (Vorderer, Klimmt & Ritterfeld, 2004) of als het gevolg van arousal regulatie, ervan uitgaande dat individuen zichzelf blootstellen als een manier om de omgeving te controleren als achtervolging van een positieve stemming (Bryant & Zillmann, 1984). Ryan, Deci & Przybylski (2006) beschrijven plezier impliciet als de tevredenheid van drie intrinsieke behoeften gerelateerd aan psychologisch welzijn. Deci & Ryan (1985) spreken hierbij over autonomie, competentie en verbondenheid. Later zijn deze drie basisbehoeften de Self Determination Theory van Deci & Ryan (2000). Wanneer wordt voldaan aan deze behoeften zal er meer intrinsieke motivatie en dus plezier zijn. In dit onderzoek wordt deze definitie van plezier gevolgd, aangezien aan de hand van de drie basisbehoeften makkelijk aanpassingen gedaan kunnen worden tijdens de lessen bewegingsonderwijs.

Non-verbale communicatie tijdens plezier

Plezierbeleving wordt waarneembaar door de non-verbale communicatie en de mate van betrokkenheid tijdens de activiteiten. Boves & van Dijk (2011) verstaan onder non-verbale communicatie elke vorm van uitwisseling van boodschappen zonder talige signalen of tekens. Aangezien maar liefst 80 tot 93% van de communicatie non-verbaal gaat (Westerhof, 2008), is dit een belangrijk onderdeel. Kinderen zijn

in non-verbale communicatie nog erg puur. Ze hebben nog niet geleerd om hun communicatie te manipuleren (Elzinga, 2004). Plezier en vreugde zijn synoniemen (Dale, 2016). Vreugde is een basisemotie die over de hele wereld hetzelfde is. Deze emotie is te zien aan spieren die samentrekken rond de ogen, wangen die omhoog gaan, veel lachen, wenkbrauwen die omhooggetrokken worden en de neus die omhoog krult (Eddwin, 2014).

Een andere manier van non-verbale communicatie is de mate van activiteit. Leerlingen nemen actief deel aan de lessen wanneer zij plezier hebben in de activiteit. Wanneer een leerling geen plezier beleefd aan een activiteit zal een leerling zich eerder terug trekken uit de activiteit (Wadsworth, 2014).

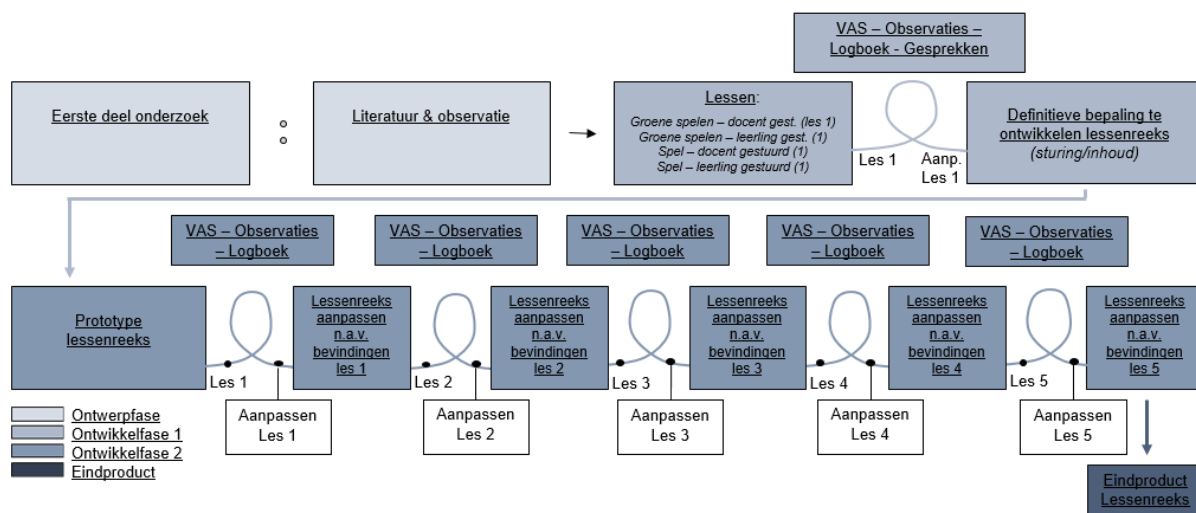
Docent gestuurd / leerling gestuurd

Een van de belangrijkste motieven om te blijven oefenen, spelen en sporten is dat de gegeven opdrachten passen bij het niveau en te voltooien zijn (Behets, 2009). Daarnaast kan de manier van lesgeven invloed hebben op de plezierbeleving van leerlingen. Leerling gestuurd en docent gestuurd lesgeven hebben beiden voordelen en nadelen (Hoogeveen & Winkels, 2005). Bij de docent gestuurde of directe aanpak wordt les gegeven vanuit de docent en is er weinig tot geen inbreng vanuit de leerlingen. Het voordeel hiervan is dat de leerlingen niet veel hoeven te kennen over een onderwerp, maar het nadeel is dat er mogelijk een gebrek is aan de drie basisbehoeften van Deci & Ryan (2000). Bij een leerling gestuurde of indirecte aanpak, krijgen leerlingen veel inbreng in de les (van der Loo & van Dokkum, 2015). Leerlingen zijn medeverantwoordelijk voor hun leerproces. Uit onderzoek van Stevens (2004) blijkt dat kinderen al jong de behoefte hebben om zichzelf te onderscheiden van de rest. Ze willen eigen keuzes maken. Ook gaf Stevens (2004) aan dat de plezierbeleving kan worden vergroot wanneer ze medeverantwoordelijk zijn voor hun eigen ontwikkeling. Als voldoende wordt voldaan aan de drie basisbehoeftes, is er sprake van welbevinden, motivatie, inzet en zin om te leren (Stevens, 2012). De leerkracht is alleen begeleidend aanwezig in de les, in plaats van leidend zoals bij de docent gestuurde aanpak. Een voordeel van leerling gestuurd lesgeven is dat er meer wordt ingespeeld op de beleving van de kinderen en hierdoor is de plezierbeleving erg hoog (Stevens, 1997).

Leerling gestuurd lesgeven lijkt te leiden tot een hogere plezierbeleving, omdat de leerkracht meer tegemoet komt aan de drie basisbehoeften van de leerlingen. Dit is in de westerse wereld zo, maar hoe zit dat in Nepal? Daarom staat in dit onderzoek de volgende vraag centraal: Op welke manier wordt een docent- of leerling gestuurde lessenreeks spel of groene spelen vormgegeven om de plezierbeleving te bevorderen in de lessen bewegingsonderwijs bij leerlingen op SXG en MK in Nepal?

Opzet onderzoek

Tijdens dit onderzoek is meerdere malen een onderzoekscyclus doorlopen, waarbij telkens aanpassingen werden gedaan aan de hand van de onderzoeksgegevens. Het doel van dit onderzoek was om een lessenreeks bewegingsonderwijs te ontwikkelen waarin plezierbeleving centraal stond. Deze lessenreeks is ontwikkeld voor leerlingen van klas twee ($\pm$ zeven jaar) tot en met klas vijf ($\pm$ 13 jaar) op scholen St. Xavier's in Godavari (SXG) en Mount Kailash in het Tibetaanse vluchtelingenkamp in Pokhara (MK), Nepal (bijlage I). De stappen die volgens een vooraf vastgesteld tijdschema (bijlage II) doorlopen zijn, zijn in onderstaande figuur visueel gemaakt (figuur 1).



Figuur 1: Schematische weergave onderzoeksprocedure.

Ontwerpfase

Het onderzoek is gestart met een literatuurstudie. Hierin is informatie verzameld over plezierbeleving, non verbale communicatie, het onderwijs in Nepal en leerling- en docent gestuurd lesgeven. Omdat in Nepal weinig sportmaterialen aanwezig zijn op scholen en overal op de wereld spelsporten worden beoefend, is gekozen om het onderzoek te richten op twee domeinen, groene spelen en spel. Deze domeinen zijn immers uit te voeren met alle groepsgroottes zonder specifieke materialen. Daarnaast wordt het onderzoek gericht op twee lesgeefstijlen, docent- en leerling gestuurd. De vier sturing/domein lessen (bijlage III) die ontwikkeld zijn en in deze volgorde gegeven worden tijdens de eerste ontwikkelfase op SXG zijn:

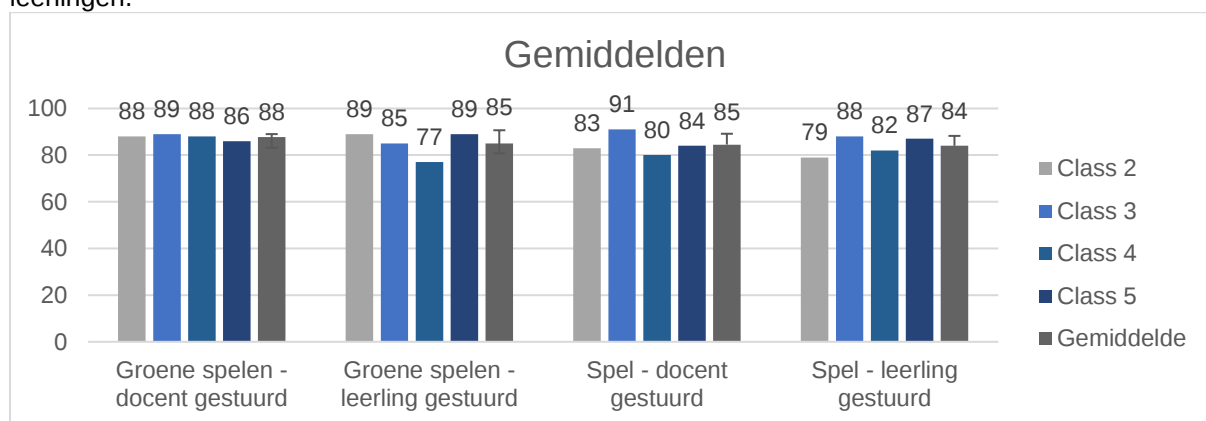
- Groene spelen – docent gestuurd
- Groene spelen – leerling gestuurd
- Spel – docent gestuurd
- Spel – leerling gestuurd

De lessen spel respectievelijk groene spelen zijn qua inhoud hetzelfde, alleen de sturing is anders. Op deze manier kan worden gezien welke sturing het beste bij de leerlingen hier past. Na het geven van deze lessen is op grond van de resultaten van ontwikkelfase 1 bepaald met welke sturing en in welk domein de eerste versie van de lessenreeks voor ontwikkelfase 2 op MK is ontwikkeld.

Ontwikkelfase 1

De vier lessen uit de ontwerpfase zijn uitgevoerd op SXG bij klassen twee tot en met vijf. In iedere klas namen ongeveer twintig leerlingen deel aan het onderzoek. Na elke les zijn onderzoeksgegevens verzameld middels een triangulatie aan meetinstrumenten, een Visueel Analoge Schaal (VAS, bijlage IV), observatie (bijlage V), logboek (bijlage VI) en een gesprek met een docent (bijlage VII). De VAS is een 100 mm lijn (Verkes, Van der Kloot, Vertommen, Vanderiet & Van der Meij, 1989) waarop een kruisje gezet wordt naar de mate van plezier die beleefd is in de les. Observeren wordt veel gebruikt bij onderzoeken naar onderwijs- en leersituaties (Kallenberg, Koster, Onstenk & Scheepsma, 2014). Baarda et al. (2013) geven aan dat observeren een goede manier is om gedragingen te vast te stellen. Binnen dit onderzoek is gekeken naar gezichtsuitdrukkingen en de mate van activiteit tijdens de les. Daarnaast zijn opvallende gebeurtenissen beschreven in het logboek en is aan de hand van een vragenlijst een gesprek gevoerd met een docent, gericht op het verkrijgen van informatie of de domeinen en sturingen in de Nepalese cultuur pasten. De belangrijkste gegevens hieruit zijn samengevat in een kwalitatieve gegevenstabel (bijlage VIII).

Uit de resultaten van de VAS (bijlage IX) bleek een lichte voorkeur te zijn voor groene spelen – docent gestuurd, maar zoals aangetoond wordt in figuur 2 is er weinig verschil (88/100 tegenover 85-,85-, 84/100). Als ook de kwalitatieve instrumenten (bijlage X) worden meegenomen, bleek de docent gestuurde les spel het meeste plezierbeleving te geven. Alle leerlingen waren tijdens deze les veel aan het lachen en actief bezig. De docent gaf in het gesprek aan dat leerlingen veel plezier hadden als deze spellen werden vergeleken met de spellen die ze eerst speelden. Aangezien spelsporten al werden gegeven op SXG lagen hierin de meeste mogelijkheden. Deze lessenreeks werd ontwikkeld voor klas twee tot en met vijf van SXG en werd tevens als uitgangspunt gebruikt voor ontwikkelfase 2 op MK. Uit de literatuur bleek dat normaal gesproken een hogere plezierbeleving gehaald zou worden uit leerling gestuurde lessen (Stevens, 1997, 2004, 2012), omdat daarbij meer tegemoet gekomen wordt aan de drie basisbehoeften (Deci & Ryan, 2000). Bij zowel spel als groene spelen scoorde de docent gestuurde les daarentegen hoger. Mogelijk komt deze voorkeur voort uit het feit dat dit de eerste les per domein was die is gegeven. Tijdens groene spelen was het de allereerste keer dat de leerlingen les kregen van de stagiair/onderzoeker en daarnaast waren zowel bij spel als groene spelen alle spellen nieuw voor de leerlingen.



Figuur 2: Resultaten VAS St. Xavier's School Godavari

Ontwikkelfase 2

In ontwikkelfase 2 werd de ontwikkelde lessenreeks spel – docent gestuurd (bijlage XI) uitgevoerd op MK aan klassen twee tot en met vijf. Na elke les werd er middels een drietal meetinstrumenten data verzameld, de VAS, observaties en het logboek. Het gesprek met de docent was niet mogelijk, omdat er vakdocenten zijn in plaats van groepsleerkrachten en aangezien er nog geen gymlessen op deze school werden gegeven zijn er geen docenten hiervoor. Alle onderzoeksgegevens zijn samengevat in de kwalitatieve gegevenstabel. De ontwikkelcyclus van ontwikkelfase 2, die meerdere malen wordt doorlopen, bestond uit het geven van een les, data verzamelen, resultaten verwerken en aanpassingen maken in de vervollessen (figuur 1).

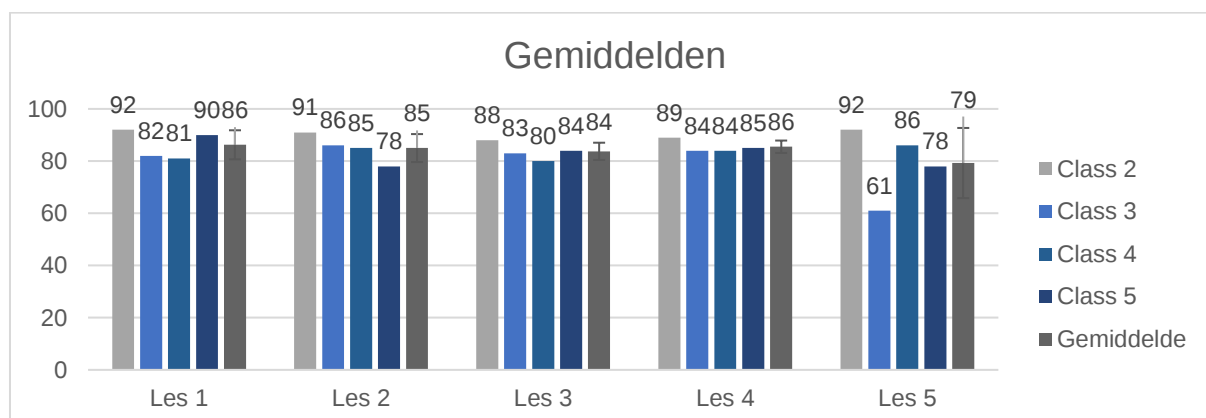
Tijdens de uitvoering van de eerste les werd duidelijk dat er een aantal storende variabelen zijn. De Engelse taalbeheersing op MK is minder dan op SXG. Daarnaast heeft klas twee maar vijf leerlingen en klas drie maar zes, terwijl de lessenreeks is gebaseerd op ongeveer twintig leerlingen. Uit de resultaten van de observatie en het logboek (bijlage XII) blijkt dat de tikspelen wel geschikt waren voor deze leerlingen. Daarnaast bleek uit de VAS (figuur 3, bijlage XIII) dat de leerlingen qua plezierbeleving op hetzelfde niveau zaten als de leerlingen op SXG, een gemiddelde van 86 uit 100 (MK) tegenover 85/100 (SXG). Naar aanleiding van de onderzoeksgegevens is besloten voor klas twee en drie de onderwijsleerstof en/of organisatie aan te passen voor het vervolg van de lessenreeks, aangezien er niet voldoende leerlingen zijn voor de leerstof die was ontworpen. Hiermee is een nieuwe lessenreeks ontwikkeld (bijlage XIV). Voor klas vier en vijf werd de originele lessenreeks doorgezet.

Na de uitvoering van les twee bleek de plezierbeleving volgens de VAS van 86/100 (les 1) naar 85/100 te zijn gegaan (figuur 3, bijlage XIII). Uit de observaties en het logboek (bijlage XII) bleek dat met name leerlingen uit klas vier en vijf andere dingen gingen doen, zoals ballen gooien en wegschieten. Dit ging om vijf à zes leerlingen per klas. Op grond van deze gegevens is een extra mogelijkheid toegevoegd aan de lessenreeks (bijlage XIV) om meer betrokkenheid, en zo meer plezier te creëren (Deci & Ryan, 2000). Bij klas twee en drie bleek uit observaties en logboek dat leerlingen soms non actief waren. Ze gaven aan moe te zijn. Om deze reden zijn er extra rustmomenten in de lessen opgenomen (bijlage XIV).

Met bovengenoemde aanpassingen in de lessenreeks is les drie uitgevoerd. De VAS score (figuur 3, bijlage XIII) is van 85/100 naar 84/100 gegaan. Bij klas twee en drie waren geen opmerkelijke gebeurtenissen. Alle leerlingen waren actief en lachend met de activiteiten bezig. Een aantal leerlingen uit klas vier en vijf waren af en toe minder actief of afgeleid, bleek uit de observatie en het logboek (bijlage XII). Leerlingen gaven aan dat ze het spel niet goed begrepen en daardoor niet mee konden doen. Mogelijk kwam dit door de mindere beheersing van de Engelse taal. In de lessenreeks wordt daarom de normale uitleg aangepast naar een uitleg met een whiteboard als ondersteuning (bijlage XIV).

De VAS score (figuur 3, bijlage XIII) is in les vier met twee punten omhoog gegaan, van 84/100 naar 86/100. Uit het logboek en de observatie (bijlage XII) bleek dat de uitleg bij klas vier en vijf met het whiteboard als visuele ondersteuning vele malen beter ging. Ook bij klas twee en drie bleken de aanpassingen in lesstof en meerdere rustmomenten goed aan te slaan (bijlage XIV). Bij deze inblijf- en uitmaakspelen bleek de regel dat er niet gelopen mag worden met de bal lastig was en is daarom aangepast (bijlage XIV).

Na les vijf van de lessenreeks bleek uit observaties en het logboek (bijlage XII) dat bij alle klassen de verschillende inblijf- en uitmaakspelen goed aansloegen. In klas drie was een jongen die niet meer mee wilde doen met het spel en aangaf dat een teamgenootje niet overspeelde. Uit observatie bleek dat leerlingen wel over wilden spelen, maar dat dat af en toe niet lukte. Mogelijk was dit ook de reden van een lagere VAS score (bijlage XIII), aangezien de klas uit 6 leerlingen bestaat. Het gemiddelde van alle klassen is ook lager dan voorgaande lessen, 79/100 met een standaard deviatie van 13 (figuur 3). Op grond hiervan is in de lessenreeks een opmerking opgenomen over het samenstellen van evenwichtige teams (bijlage XIV). Daarnaast bleek uit kwalitatieve gegevens dat leerlingen het starthok gingen afschermen. Leerlingen konden hierdoor niet meer wegblijven vanuit het thuishok, wat zorgde voor frustratie. In de lessenreeks is een laatste aanpassing gedaan door een lijn aan te geven vanaf waar de veldpartij mag verdedigen (bijlage XIV). Uiteindelijk is een lessenreeks ontwikkeld met verschillende tips en tools waarmee docenten in verschillende beweegsituaties plezierbeleving kunnen creëren.



Figuur 3: Resultaten VAS Mount Kailash School

Discussie en conclusie

Uit literatuurstudie blijkt dat leerlingen een hogere plezierbeleving hebben wanneer er leerling gestuurd les gegeven wordt, omdat daar meer rekening gehouden wordt met de drie basisbehoeften (Stevens, 1997, 2004, 2012). Door middel van de gemaakte aanpassingen en tips en tools in de lessenreeks kunnen de docent helpen om tegemoet te komen aan de gevoelens van autonomie, betrokkenheid en competentie. Uit de kwantitatieve resultaten bleek dat Nepalese leerlingen de hoogste plezierbeleving hebben bij de docent gestuurde les groene spelen. Ook bij het domein spel scoort de docent gestuurde aanpak hoger, in tegenstelling tot wat in de literatuur wordt aangegeven. Een mogelijke verklaring is dat de docent gestuurde lessen beide keren, zowel bij groene spelen als bij spel, de eerste les was die werd gegeven. Een andere verklaring voor dit resultaat zou kunnen zijn dat leerlingen in Nepal niet eerder het soort bewegingsonderwijs dat tijdens dit onderzoek werd gegeven hebben gehad, maar zoals het andere reizen (z.j.) aangaf alleen het theoretische aspect van bewegingsonderwijs. Veelal werden de lessen ingevuld met balsporten zoals die ook in wedstrijdverband worden gespeeld, zoals 11 tegen 11 voetbal. Leerlingen hadden de spellen van het onderzoek nooit eerder gespeeld.

Uit de kwalitatieve gegevens bleek dat zowel bij het domein spel als groene spelen veel plezier werd beleefd, maar zoals eerder benoemd is keuze gemaakt om een lessenreeks voor spel te ontwikkelen aangezien daar meer mogelijkheden lagen. Op SXG werden immers al spellessen aangeboden, waarbij leerlingen in grote teams speelde met weinig plezierbeleving, zoals bleek uit observatie. De lessenreeks spel had de grootste kans van slagen als het aankwam op het doorzetten van het geven van deze lessen, zoals ook werd aangegeven door de docent in het gesprek (bijlage X).

Op SXG is de lessenreeks met tips en tools achter gelaten. Hier is niet bekend of deze nog gebruikt wordt. Op MK zijn een viertal docenten geschoold om deze lessen over te nemen. Gedurende 3 weken hebben zij scholing gehad over hoe ze deze en andere lessen in het vervolg kunnen geven aan de leerlingen.

Kritische kanttekeningen

Tijdens de uitvoering van dit onderzoek hebben zich verschillende situaties voorgedaan, die van te voren niet waren ingecalculeerd. Deze situaties en de mogelijke invloed hiervan worden hieronder weergegeven.

Allereerst was het een erg onduidelijke beginsituatie. Zo bleken zowel de scholen als lesgeefstijlen erg verschillend te zijn. De erg directe lesgeefstijl van SXG bleek op MK niet gehanteerd te worden. De ontwikkelde lessenreeks was gebaseerd op de resultaten uit ontwikkelfase 1 op SXG en dus op leerlingen die gewend zijn aan een autoritaire lesgeefstijl. Op MK werd nog geen bewegingsonderwijs gegeven. Daarom kan er niets worden gezegd over de verschillende manieren van sturing tijdens lessen bewegingsonderwijs. Het feit dat leerlingen op MK nooit eerder bewegingsonderwijs hadden gehad is een belemmerende factor. Bewegingsonderwijs is een heel ander type les dan de theoretische vakken, waardoor de lessen af en toe onwennig waren.

Daarnaast waren de groepsgroottes op de scholen erg verschillend. Groepen van 20 op SXG tegenover sommige klassen van vijf à zes leerlingen op MK. Daarnaast bleek de onderzoeksgroep te breed te zijn. Leerlingen uit klas vier en vijf op MK waren in staat om moeilijkere activiteiten uit te voeren dan klas twee en drie. Dit is opgelost door andere lesstof toe te voegen in de lessenreeks. Ook had een lagere score van een minder gemotiveerde leerling in een kleine klas een grote consequentie op de gemiddelde scores van die groep.

Een van de vier onderzoeksinstrumenten kon niet ingezet worden in ontwikkelfase 2. Er was aangegeven dat er een groepsleerkracht zou zijn. Dit bleek echter niet zo te zijn. Hierdoor was het niet mogelijk om na elke les een gesprek te hebben met een docent. Mogelijk heeft dit ervoor gezorgd dat het langer duurde voordat de lessenreeks helemaal doorontwikkeld was voor MK. Daarnaast is bij de observatie niet schematisch gewerkt, maar puur op wat werd opgemerkt. Dit was beter geweest wanneer de gedragingen waren geturfd, maar dat was in dit geval niet realiseerbaar. Ook de VAS heeft zijn kanttekeningen. Het is een 100 punt schaal, waardoor het kruisje een keer op 78 wordt geplaatst en de andere keer onbewust op 80. Een minimaal verschil, maar met gevolgen voor de resultaten.

De leerlingen op MK beheersten de Engelse taal vele malen minder dan de leerlingen op SXG. Hierdoor leken spellen soms te moeilijk, maar dit zou mogelijk ook kunnen komen doordat leerlingen in eerste instantie niet begrepen wat de bedoeling was. Hiervoor zijn er ook aanpassingen gedaan in de

lessenreeks, zoals uitleg middels whiteboard, die voor de leerkrachten op MK als ze deze reeks geven mogelijk niet nodig zijn. Zij kunnen immers de uitleg in het Tibetaans kunnen geven.

Daarnaast waren ook tijdens de lessen onvoorziene omstandigheden. De accommodatie was open voor toeristen, mensen van het kamp en er liepen ook honden rond. Dit zijn omstandigheden waar geen invloed op kan worden uitgeoefend, maar waardoor de les mogelijk wel anders liep dan wanneer deze incidenten zich niet voordeden.

Aanvankelijk waren de lessen die in het begin van het onderzoek zijn gegeven op SXG bedoeld als de eerste les uit de totale lessenreeks van vijf lessen. Bij nader inzien bleek een aanpassing in de volgorde van de lessen noodzakelijk en is de eerste docent gestuurde spel les als derde les opgenomen in de uiteindelijke lessenserie. Deze aanpassing is gedaan vanwege de beginsituatie op MK die later pas bekend werd. Hieruit bleek dat leerlingen nog geen tikspelen kenden. Aangezien tikspelen de basis waren van de lessen, was het van belang deze eerst in de lessenreeks aan bod te laten komen voordat de moeilijkere activiteiten zouden worden gegeven.

Conclusie

Antwoord gevend op de onderzoeksvraag kan er geconcludeerd worden dat er meer plezier werd gehaald uit een docent gestuurde les spel. Er kan worden gezegd dat op SXG groene spelen en spel qua plezierbeleving redelijk gelijk waren aan elkaar, maar aangezien de mogelijkheden in spel zijn hiervoor lessenreeksen ontwikkeld voor klas twee tot en met vijf van SXG, klas twee en drie van MK en klas vier en vijf van MK. De mogelijkheden waren voornamelijk dat de docenten zouden inzien hoe leerlingen meer plezierbeleving hebben tijdens spellessen. Op MK is de lessenreeks van SXG passend gemaakt aan de hand van de Self Determination Theory (Deci & Ryan, 2000), wat resulteerde in drie losse lessenreeksen. Er zijn aanpassingen gedaan en tips en tools gegeven om de gevoelens van betrokkenheid, competentie en autonomie te verhogen.

Aanbevelingen

Binnen dit onderzoek is een lessensreeks gemaakt specifiek voor SXG en MK. Voor andere domeinen kunnen de tips en tools worden meegenomen om ook in die lessen de plezierbeleving te bevorderen. Bij het ontwikkelen van een lessenreeks waarin plezierbeleving centraal staat is het belangrijk dat er tegemoet gekomen wordt aan de drie basisbehoeften. Idealiter, wanneer de beginsituatie bekend is, zou plezier gemeten worden met een eenvoudige vragenlijst, ontworpen aan de hand van de drie basisbehoeften. Wanneer de beginsituatie niet bekend is, wordt aangeraden de VAS te gebruiken. Een bekende beginsituatie zou van toegevoegde waarde zijn bij het ontwikkelen van een lessenreeks, aangezien dan bepaald kan worden of gesprekken met docenten plaats zullen vinden. Dit wordt alleen aanbevolen wanneer de docent bij elke les aanwezig kan zijn en inhoudelijke feedback kan geven. Het logboek en de observatie worden aanbevolen bij het ontwikkelen van een lessenreeks.

In een vervolgstudie zou het beter zijn om het onderzoek uit te voeren op één school in plaats van twee. Na de eerste ontwikkelfase kan de ontwikkelde lessenreeks dan worden uitgevoerd bij dezelfde leerlingen en kan deze worden aangepast waar nodig. Daarnaast wordt voorraf gekozen uit één domein of één type sturing. Uiteindelijk hoeft dan maar één keuze gemaakt te worden, bijvoorbeeld een leerling gestuurde les in spel of groene spelen.

Bronnenlijst

- Aronson, F. (2014). *Sociale Psychologie*. Amsterdam: Pearson
- Baarda, B., Bakker, E., Fischer, T., Julsing, M., Goede, M. de, Peters, V., & Velden, T. van der. (2013). *Basisboek Kwalitatief onderzoek*. Groningen/Houten, Nederland: Noordhoff Uitgevers.
- Behets, D. (2009). *Didactiek van het bewegingsonderwijs*. Acco.
- Boves, T., & Dijk, M. van. (2011). *Contact maken*. Assen, Nederland: Van Gorcum.
- Bosshart, L., & Macconi, I. (1998). Defining “entertainment.” *Communication Research Trends*, 18(3), 3–6.
- Bryant, J., & Zillmann, D. (1984). Using television to alleviate boredom and stress: Selective exposure as a function of induced excitational states. *Journal of Broadcasting*, 28, 1–20.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behaviour*. New York: Plenum Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11, 227–268.
- Dodds, D. P., Towgood, K. H., McClure, S., & Olson, J. M. (2011). The biological roots of complex thinking: Are heritable attitudes more complex? (L. G. Conway III, Illus.). *Journal of Personality*, 79(1), 101-134.
- Eddwin. (2014, 19 september). Micro-expressies in het gezicht, een introductie. Geraadpleegd van <http://wetenschap.infonu.nl/diversen/140897-micro-expressies-in-het-gezicht-een-introductie.html>
- Elzinga, A. (2004). Lichaamstaal van kinderen. *J/M voor ouders*, 12, 28-35.
- Hardman, K., & Green, K. (2011). *Contemporary Issues in Physical Education: International Perspectives*. Garsington: Meyer & Meyer Sport.
- Het andere reizen. (z.j.). Sport en bewegen. Geraadpleegd van <http://www.hetanderereizen.nl/stages/sport-en-bewegen>
- Hoogeveen, P. & Winkels, J. (2005). *Het Didactische werkvormenboek* (7e druk). Assen: Van Gorcum.
- Kallenberg, T., Koster, B., Onstenk, J., & Scheepsmma, W. (2014). *Ontwikkeling door onderzoek, een handreiking voor leraren*. (2e ed.). Amersfoort, Nederland: ThiemeMeulenhoff.
- Loo, H. van der, & Dokkum, G. van. (2015). *Lichamelijke opvoeding op de basisschool* (7e ed.). Groningen/Houten, Nederland: Noordhoff.
- Olson, J. M., Vernon, P. A., Harris, J. A., & Jang, K. L. (2001). The heritability of attitudes: A study of twins. *Journal of Personality and Social Psychology*, 80(6), 845-860.
- Plezier. (2016). In Van Dale (15^e ed.). Geraadpleegd van <http://www.vandale.nl/opzoeken?pattern=plezier&lang=nn>
- Ryan, R. M., Frederick, C. M., Lepes, D., Rubio, N., & Sheldon, K. M. (1997). Intrinsic motivation and exercise adherence. *International Journal of Sport Psychology*, 28, 335-354
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344–360.
- Stevens, L. M. (1997). *Overdenken en doen*. Den Haag: Procesmanagement Primair Onderwijs.

Stevens, L. (2004). *Zin in school* (1e druk) Amersfoort: CPS uitgeverij.

Stevens, L. (2012). *De behoefte aan relatie, competentie en autonomie*. Binnengehaald op 11-3-2017 van <http://hetkind.org/2012/11/25/over-het-werk-van-luc-stevens-de-behoefteaan-relatie-competentie-en-autonomie/>

Verkes, R. J., Kloot, W. A. van der, Vertommen, H., Vanderiet, K., & Meij, J. van der. (1989). De MPQ-DLV: een standaard Nederlandstalige versie van de McGill Pain Questionnaire voor België en Nederland. In W. A. van der Kloot, & H. Vertommen (Red.), *De MPQ-DLV: een standaard Nederlandstalige versie van de Mc Gill Pain Questionnaire: achtergronden en handleiding* (pp. 57-78). Lisse: Swets & Zeitlinger.

Vorderer, P., Klimmt, C., & Ritterfeld, U. (2004). Enjoyment: At the Heart of Media Entertainment. *CommunicationTheory*, 14(4), 388-408.

Vries, L.A. de. (2008). Overview of recent innovative practices in Physical Education and Sport in Asia. In: C. Haddad, Lay-Cheng Tan (Eds.). *Innovative Practices in Physical Education and Sport in Asia*, UNESCO, Bangkok, pp. 1-19.

Wadsworth, D. (2014). Elementary students' physical activity and enjoyment during active video gaming and a modified tennis activity. *Journal of Physical Education and Sport*, 14(3), 311-316.

Westerhof, H. (2008). Veelzeggende stille boodschappen. *Bijblijven*, 24(2), 14-19.

Dankwoord

Tijdens het schrijven van mijn praktijkonderzoek zijn er meerdere mensen actief betrokken geweest om mij hierbij te helpen. Middels dit dankwoord wil ik graag mijn dank uitspreken richting hen.

Allereest wil ik mijn begeleidster, Janine van Kalmthout, bedanken voor haar hulp en support tijdens mijn onderzoek. Gezien de grote afstand tussen ons was het niet mogelijk om elkaar direct te spreken, maar door heldere afspraken te maken hebben we een prettige samenwerking gehad. Haar kritische blik op mijn producten hebben mijn uiteindelijke onderzoek naar een hoger niveau kunnen tillen. Ook mijn onderzoekskwaliteiten zijn door haar inbreng flink verbeterd.

Hiernaast wil ik mijn ouders bedanken die mij gesteund en geholpen hebben met dit praktijkonderzoek. De kritische blik op mijn stukken, de feedback en de steun vanuit Nederland tijdens het schrijven heeft mij geholpen bij uitvoeren van mijn onderzoek en het schrijven van dit artikel.

Bedankt hiervoor!

Tess de Kok
Mei 2017

Bijlagen

Bijlage I – Onderzoekspopulatie

De onderzoekspopulatie bestond uit leerlingen van de St. Xaviers school in Godavari (ten zuiden van Kathmandu) en de Mt. Kailash, Tibetan Refugee Camp, in Pokhara.

De St. Xaviers school is een onderdeel van het Nepal Jesuit Society. Het is een reguliere basisschool met een katholieke geloofsovertuiging. Op deze school zitten kinderen vanaf 5 jaar (klas 1) tot en met kinderen van 16 jaar oud (klas 10). De leerlingen wonen over het algemeen in het dorp zelf of in de stad een half uur van de school vandaan. De leerlingen kregen hier al gymlessen. Deze werden gegeven door de games leerkracht. Deze games teachers hebben geen opleiding gedaan, maar hadden kennis van een enkele sport en geven daarom de games les. De leerlingen kregen les per leerjaar. Bij klas 2 (6 jarigen) waren er bijvoorbeeld 3 klassen die tegelijkertijd les kregen. Dit waren in totaal ongeveer 120 leerlingen. Bij klas 6 waren het maar 2 klassen en hadden ze ongeveer 80-90 leerlingen. Per leerjaar waren de leerlingen verdeeld in 12 teams, 6 jongensteams en 6 meisjesteams. Per 2 teams kregen ze les van een 'games teacher'. Deze docenten gaven elke week een andere groep leerlingen les. De sport die ze gaven was wel elke 6 dagen hetzelfde, welke sport dit was stond beschreven in het rooster van de leerkracht. Er werd door ongeveer 5/6 leerkrachten tegelijk lesgegeven. Alle klassen hadden 2 keer games in 6 dagen school, dus meestal hield dit in 2 keer per week. De groepen die deelnamen aan het onderzoek waren klas 2 tot en met klas 5. Per leerjaar zijn er willekeurig 2 teams gekozen om mee te gaan werken aan het onderzoek, 1 jongensteam en 1 meisjesteam. Deze 2 teams waren in totaal ongeveer met 20 leerlingen. Hierbij werd er gelet op het aantal jongens en het aantal meisjes in de teams. Deze leerlingen hebben gedurende het onderzoek alleen lessen gekregen van de vakleerkracht in opleiding. De andere 10 teams kregen normale lessen van de games teachers.

De Mount Kailash is een school met Tibetaanse vluchtelingen die wonen en naar school gaan in een camp in Pokhara. Deze school heeft leerlingen van 4 jaar (kindergarden) tot en leerlingen van 15 jaar oud (klas 7). De leerlingen zijn kinderen of kleinkinderen van de vluchtelingen uit Tibet. Ze zijn allemaal in Nepal geboren, maar hebben een Tibetaanse achtergrond. De leerlingen die hier op school zitten kregen nog geen gymlessen.

Er is op de eerste school gewerkt met een steekproef om de onderzoeksgroep te bepalen. Er is aan de hand van de grootte van de teams bepaald welke leerlingen deel zouden nemen in het onderzoek, omdat er zoveel mogelijk resultaten verzameld werden om de lessenreeks voor iedereen te ontwikkelen. Aangezien het organisatorisch niet mogelijk was om bij alle leerlingen onderzoeksgegevens te verzamelen werden er ongeveer 20 leerlingen per klas bij het onderzoek betrokken en vulden deze leerlingen de VAS in. Hierbij werd er gelet op de aantallen per geslacht. Deze aantallen waren in de ideale situatie gelijk aan elkaar, ervan uit gaande dat in de meeste scholen de jongens en meisjes gelijk waren aan elkaar. Omdat een grotere hoeveelheid onderzoeksresultaten zorgt voor een hogere betrouwbaarheid van het onderzoek, is het geen probleem dat er in sommige klassen meer leerlingen de VAS invulden. Des te meer leerlingen meewerken aan het onderzoek, des te beter was het verkregen beeld. Hierbij werd er wel op gelet dat er ongeveer even veel jongens als meisjes de VAS invulden. Het was van belang dat er per week (waarin de ontwikkelde les aan meerdere klassen werd gegeven) evenveel onderzoeksresultaten verkregen werden, zodat er uiteindelijk per ontwikkelde les even veel onderzoeksresultaten waren. Er moesten dus in week 2 even veel VAS resultaten zijn als in week 3.

Op de Mount Kailash school is er niet gewerkt met een steekproef. Alle leerlingen uit de klassen 2, 3, 4 en 5 hebben meegedaan aan het onderzoek.

Bijlage II – Planning

WK	Begint	Studenten PO -groep	Werkzaamheden
3	16-01-17	Onderzoeksopzet GO/NO GO	
4	23-01-17		<u>27 januari aankomst Kathmandu</u>
5	30-01-17		Observatie
6	06-02-17		<u>Eerste deel onderzoek</u> Lesweek dag 1-3: Spel – docent gestuurd Lesweek dag 4-6: Spel – leerling gestuurd
7	13-02-17		<u>Eerste deel onderzoek</u> Lesweek dag 1-3: Groene spelen – docent gestuurd Lesweek dag 4-6: Groene spelen – leerling gestuurd
8	20-02-17		Ontwikkelen prototype lessenreeks
9	27-02-17		Ontwikkelen prototype lessenreeks
10	06-03-17		Afronden inleiding en onderzoeksopzet aanpassen.
11	13-03-17		Vakantie
12	20-03-17		Vakantie
13	27-03-17		Vakantie
14	03-04-17		Vakantie
15	10-04-17		Vakantie
16	17-04-17		1. Uitvoeren les 1 van lessenreeks 2. Verbeteren les 1 3. Maken/aanpassen les 2 4. Uitvoeren aangepaste les 2 van lessenreeks 5. Verbeteren les 2 6. Aanpassen lessen 3
17	24-04-17		1. Uitvoeren les 3 van lessenreeks 2. Verbeteren les 3 3. Maken/aanpassen les 4 4. Uitvoeren aangepaste les 4 van lessenreeks 5. Verbeteren les 4 6. Aanpassen lessen 5
18	01-05-17		1. Uitvoeren les 5 van lessenreeks 2. Verbeteren les 5 Eindproduct ontwikkelen Schrijven artikel
19	08-05-17	(Concept artikel – 8 mei) Concept artikel – 12 mei	Schrijven artikel
20	15-05-17		Schrijven artikel
21	22-05-17		Schrijven artikel
22	29-05-17	Eindproduct - 2 juni	Schrijven artikel
23	05-06-17	Herkansing concept artikel – 5 juni	
24	12-06-17		<u>16 juni vertrek Kathmandu</u>
25	19-06-17	GO - NO GO – 19 juni	
26	26-06-17	PO verdediging 26 juni – 30 juni	

Bijlage III – Sturing/domein lessen

Cooperation games – Teacher-centred teaching

Activity name	Contents	Teaching method – Tips for the teacher
Hula-hoop game 	You need: hula-hoops. Moving around the hula-hoop The team task is to pass the hula hoop around the circle in a specified direction until it returns to the starting point. To do this, participants must move their arms and shoulders to make the <i>hoop</i> travel around the circle. At no point may any of the participants break their grasp on their teammates' hands.	1. Make the amount of groups you want to have. 2. Put in the amount of hula-hoops. 3. Play the game. <i>Options to differentiate:</i> - <u>Amount of circles</u> (more kids in a circle is less activity – less kids in a circle is more activity) - <u>Amount of hula-hoops in the circle</u> (more hula-hoops is more activity – less hula-hoops is less activity) - <u>Size of the hula-hoop</u> (a bigger hoop is easier – small hoop is harder)
Parachute games 	You need: parachute & balls. 1. Making Waves: Children can make small, medium, or large movements to make various types of "waves." You can incorporate a story about a ship on the sea, weather, etc. &/or use your voice as a tool to emphasize directives. 2. Merry-Go-Round: Children turn their bodies sideways and hold the chute with one hand. They then walk around in a circle, making a "Merry-Go-Round." 3. Rollerball: Try to keep a ball rolling only along the outer edge of the parachute around the circle. As it comes toward you, cooperatively lower your edge. Just past you, raise it. 4. Turtle / Tent: The parachute becomes a giant turtle shell with everyone underneath it on hands and knees.	1. Place everyone around the parachute. 2. Let everyone hold the parachute. 3. Tell which activity you want to do. 4. Explain how the activity works. 5. Play the game. 6. Pick a new activity. 7. Start again at number 3. <i>Options to differentiate:</i> - <u>Amount of kids around the parachute</u> (more kids is less activity – less kids is more activity) - <u>Amount of balls</u> (less balls is easier – more balls is harder) - <u>Amount of changes in waves</u> (more changes is harder – less changes is easier)

Acro gymnastics

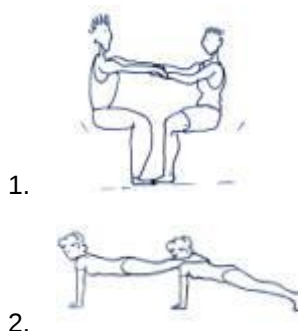


You need: papers with acro gymnastic forms.

Safety rules:

1. Holding hands wrist-wrist
2. Step up slowly, step off slowly
3. Place your feet on the lower back.
4. Put off your shoes when you are going to stay on someone's back or legs

Forms:



1. Tell the safety rules.
2. Show the way of holding hands and the place where they have to put their feet.
3. Show the picture of the acro gymnastics form that they have to try.
4. Make the pairs, who's working with who?
5. Let them practice the form.
6. Pick another form and show the picture to the kids.
7. Make the pairs, who's working with who?
8. Let them practice the form.

Options to differentiate:

- Amount of people in a acro form (less kids is easier – more kids is harder)
- Amount of keystones with the ground (more keystones is easier – less keystones is harder)
- Amount of helping hands (more helping hands is easier – less helping hands is harder)

Important:

1. Make sure each group of kids has enough space to do their forms.
2. Make sure you do the acro gymnastics on a soft surface.

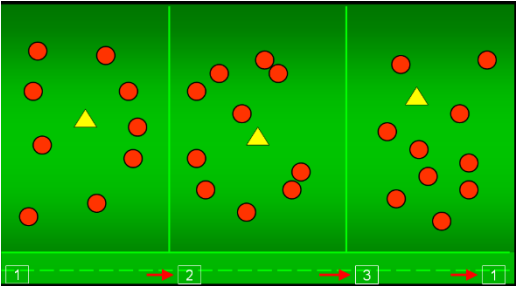
Cooperation games – Pupil-centred teaching

Activity name	Contents	Teaching method – Tips for the teacher
Hula-hoop game / Human knot game 	You need: hula-hoop. Moving around the hula-hoop The team task is to pass the hula hoop around the circle in a specified direction until it returns to the starting point. To do this, participants must move their arms and shoulders to make the <i>hoop</i> travel around the circle. At no point may any of the participants break their grasp on their teammates' hands. Human knot Have each group standing, facing towards each other, in a circle. Each person should be standing shoulder to shoulder. One of the players should leave the room or turn away from other players as they get tangled together. When they're done, they call the director. The players can only move in the way they are instructed by the director. The game is finished when the circle is round again.	Let the pupils vote. The game with the most votes is the game who is going to be played. Let the kids choose between the hula-hoop game or human knot game. Moving around the hula-hoop: 1. Let the kids make the amount of groups that you want. 2. Ask the pupils how many hula-hoops they want in the game. 3. Put in the amount of hula-hoops. 4. Play the game. <i>Options to differentiate:</i> 1. <u>Amount of circles</u> (more kids in a circle is less activity – less kids in a circle is more activity) 2. <u>Amount of hula-hoops in the circle</u> (more hula-hoops is more activity – less hula-hoops is less activity) 3. <u>Size of the hula-hoop</u> (a bigger hoop is easier – small hoop is harder) Human knot: 1. Let the kids make the amount of circles. 2. Let the kids decide who's the director. 3. Play the game. <i>Options to differentiate:</i> 1. <u>Amount of circles</u> (more kids in a circle is harder – less kids in a circle is easier)

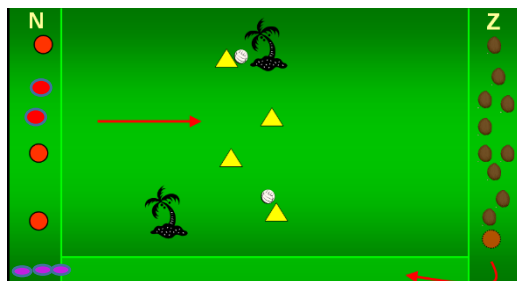
Parachute games 	You need: parachute & balls. 1. Making Waves: Children can make small, medium, or large movements to make various types of "waves". You can incorporate a story about a ship on the sea, weather, etc. or use your voice as a tool to emphasize directives. 2. Merry-Go-Round: Children turn their bodies sideways and hold the chute with one hand. They then walk around in a circle, making a "Merry-Go-Round." 3. Rollerball: Try to keep a ball rolling only along the outer edge of the parachute around the circle. As it comes toward you, cooperatively lower your edge. Just past you, raise it. 4. Turtle / Tent The parachute becomes a giant turtle shell with everyone underneath it on hands and knees.	Let the pupils vote. The game with the most votes is the game who is going to be played first. Let the kids choose between the parachute or the acro gymnastics. Most votes for parachute: 1. Let everyone hold the parachute somewhere. 2. Ask which activity they want to do: vote again! Let them choose between the activities. 3. Play the game. 4. Let them vote again for a new activity. 5. Play the game. 6. Etc. <i>Options to differentiate:</i> - <u>Amount of kids around the parachute</u> (more kids is less activity – less kids is more activity) - <u>Amount of balls</u> (less balls is easier – more balls is harder) - <u>Amount of changes in waves</u> (more changes is harder – less changes is easier) After a certain amount of time you can let the kids vote again between continuing the activity or doing the other activity.
---	---	---

Acro gymnastics 	You need: papers with acro gymnastic forms. Safety rules: 1. Holding hands wrist-wrist 2. Step up slowly, step off slowly 3. Place your feet on the lower back. 4. Put off your shoes when you are going to stay on someone's back or legs Forms: 	Most votes for acro gymnastics: 1. Tell the safety rules. 2. Show the way of holding hands and the place where they have to put their feet. 3. Show the pictures of all the acro gymnastics forms that they can try. 4. Let them make pairs, who's working with who? 5. Let them practice the forms that they want to practice. <i>Options to differentiate:</i> - <u>Amount of people in a acro form</u> (less kids is easier – more kids is harder) - <u>Amount of keystones with the ground</u> (more keystones is easier – less keystones is harder) - <u>Amount of helping hands</u> (more helping hands is easier – less helping hands is harder) Important: 1. Make sure each group of kids has enough space to do their forms. 2. Make sure you do the acro gymnastics on a soft surface. After a certain amount of time you can let the kids vote again between continuing the activity or doing the other activity.
---	---	--

Games – Teacher-centred teaching

Activity name	Contents	Teaching method – Tips for the teacher
Clean your island 	You need: vests & markers Clean your island There are 3 taggers, each in their own island. The rest of the kids are divided over the islands. The taggers have to tag as many kids as possible. When a kid is tagged, he/she has to move to the next island. The goal for the taggers is to tag as many kids as possible in 3 minutes to clean their own island.	1. Explain the game. 2. Choose the taggers. 3. Divide the kids over the islands. 4. Count down and start the game. 5. Finish the game after 3 minutes and check which tagger won this game. 6. Pick new taggers and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> 1. <u>Amount of islands</u> (2: easier to understand for the kids/3/4: harder to understand) 2. <u>Amount of taggers in each island</u> (less taggers is easier for the kids in the island, but harder for the taggers – more taggers in an island is harder for the kids in that island, but easier for the taggers) 3. <u>Size of the island</u> (big island is harder for the taggers – small island is easier for the taggers) <i>Organisation tips:</i> 1. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 8 meters by 5 meters for 6 runners with 1 tagger. 2. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.

Coconut game 6 - 4



You need: vests, cones, markers, balls

Coconut game – 6 against

4 taggers in the middle of the field. The other kids are standing at the north side of the field. They have to cross the field without getting tagged. When they accomplished that, they can grab a coconut (marker) and walk back to the north side through the river. When you got tagged on your way to the south side, you have to turn around, put one cone down (the purple circles in the picture) and then you can try to cross the field again. When all the coconuts are stolen or all the cones lay down, the taggers change.

Extra option:

Islands in the field: free spots for the runners. They can't be tagged when they are standing on an island. The maximum of kids on the island is 2.

Tagging with a ball: Give the taggers 2 balls. They can only tag someone out when they hold the ball at that moment. They have to play together, passing the ball to tag kids.

- You can start by giving all of them a ball. When they are used to tag with a ball, you can take one 1 ball away and from that moment they have to play together.

1. Explain the game.
2. Make the amount of fields and the amount of teams that you need.
3. Count down and start the game.
4. Finish the game when all the coconuts are stolen or when all the cones lay down..
5. Make new teams and play the game again.

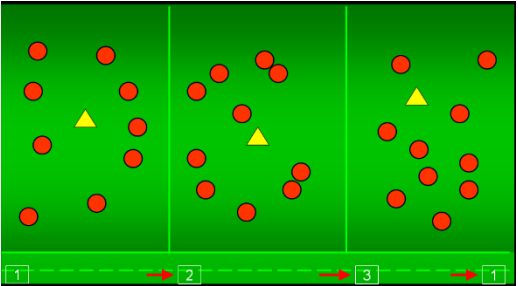
Options to differentiate:

1. Amount of taggers (less taggers is easier for the kids, but harder for the taggers – more taggers is harder for the kids, but easier for the taggers)
2. Playing with islands or without (with islands is easier for the runners, without is easier for the taggers).
 - Amount of kids allowed on one island
3. Tagging with ball(s) (tagging without balls is easier, tagging with ball is harder. More balls is easier then less balls)
4. Size of the fields (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers)

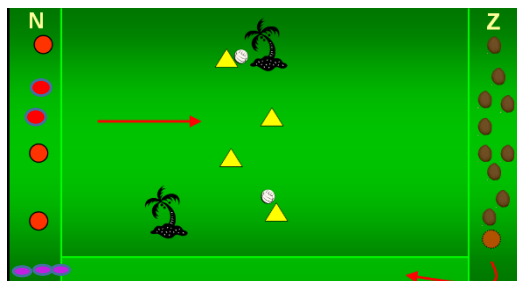
Organisation tips:

1. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 10 meters by 6 meters for 6 runners with 4 taggers.
2. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.

Games – Pupil-centred teaching

Activity name	Contents	Teaching method – Tips for the teacher
Clean your island 	You need: vests & markers Clean your island There are 3 taggers, each in their own island. The rest of the kids are divided over the islands. The taggers have to tag as many kids as possible. When a kid is tagged, he/she has to move to the next island. The goal for the taggers is to tag as many kids as possible in 3 minutes to clean their own island.	Let the pupils vote. The game with the most votes is the game who is going to be played first. Most votes for Clean your island: 1. Let the kids choose the amount of fields and the taggers. 2. Let the kids divide themselves over the islands. 3. Count down and start the game. 4. Finish the game after 3 minutes and check which tagger won this game. 5. Let them pick new taggers and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> 1. <u>Amount of islands</u> (2: easier to understand for the kids/3/4: harder to understand) 2. <u>Amount of taggers in each island</u> (less taggers is easier for the kids in the island, but harder for the taggers – more taggers in an island is harder for the kids in that island, but easier for the taggers) 3. <u>Size of the island</u> (big island is harder for the taggers – small island is easier for the taggers) <i>Organisation tips:</i> 1. Make sure you have all the materials the kids might use nearby. They can change things easily when everything is close by.

Coconut game 6 – 4



You need: vests, cones, markers, balls

Coconut game – 6 against 4

4 taggers in the middle of the field. The other kids are standing at the north side of the field. They have to cross the field without getting tagged. When they accomplished that, they can grab a coconut (marker) and walk back to the north side through the river. When you got tagged on your way to the south side, you have to turn around, put one cone down (the purple circles in the picture) and then you can try to cross the field again. When all the coconuts are stolen or all the cones lay down, the taggers change.

Extra option:

Islands in the field: free spots for the runners. They can't be tagged when they are standing on an island. The maximum of kids on the island is 2.

Tagging with a ball: Give the taggers 2 balls. They can only tag someone out when they hold the ball at that moment. They have to play together, passing the ball to tag kids.

- You can start by giving all of them a ball. When they are used to tag with a ball, you can take one 1 ball away and from that moment they have to play together.

Most votes for Coconut game:

1. Make the amount of fields.
2. Let the kids make the amount of teams that you need.
3. Let the kids vote if they want to play with or without islands.
4. Count down and start the game.
5. Finish the game when all the coconuts are stolen or when all the cones lay down..
6. Let the kids make new teams and play the game again.

Options to differentiate:

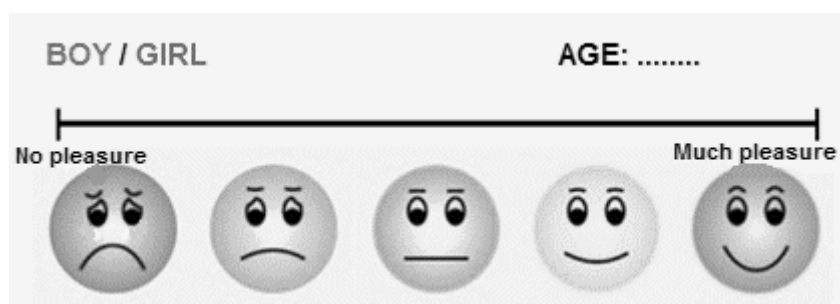
1. Amount of taggers (less taggers is easier for the kids, but harder for the taggers – more taggers is harder for the kids, but easier for the taggers)
2. Playing with islands or without (with islands is easier for the runners, without is easier for the taggers).
 - Amount of kids allowed on one island
3. Tagging with ball(s) (tagging without balls is easier, tagging with ball is harder. More balls is easier then less balls)
4. Size of the fields (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers)

Organisation tips:

1. Make sure you have all the materials the kids might use nearby. They can change things easily when everything is close by.

Bijlage IV – Visueel Analoge Schaal (VAS)

De Visueel Analoge Schaal is een schaal die bestaat uit een lijn van 100 mm met 5 smileys eronder, zie figuur 1. Uiterst rechts van de lijn staat bij de blije smiley 'much pleasure'. Aan de linkerkant van de lijn bij de boze smiley staat 'no pleasure'. Op de 100 mm lijn wordt een kruisje gezet door de leerling. Deze 100 mm wordt gehanteerd, omdat de gevalideerde vragenlijst voor pijn dit ook heeft. De plek van het kruisje geeft de mate van plezierbeleving gedurende de les aan. Vanaf het 0-punt (de boze smiley) wordt het kruisje opgemeten, waar het aantal mm vanaf dat punt wordt opgeschreven (Verkes, Van der Kloot, Vertommen, Vanderiet & Van der Meij, 1989). Op die manier wordt er bekeken hoeveel plezier beleefd is aan de gegeven les. Hoe hoger het getal, hoe meer plezier er is beleefd. Dit instrument is erg laagdrempelig. Het kan door iedereen worden ingevuld zonder dat diegene hier heel veel voor moet snappen. Het kan dus overal worden toegepast. De schaal is verduidelijkt door de smileys onder de lijn. Hierdoor hoefde er niet begrepen te worden wat er staat, maar kon de leerling toch invullen hoe hij de les heeft ervaren. Deze vragenlijst is ingevuld na elke gymles.



Figuur 1: Visueel Analoge Schaal (Verkes, Van der Kloot, Vertommen, Vanderiet & Van der Meij, 1989) voor plezierbeleving

Er is gekozen voor de VAS, omdat dit een erg eenvoudig meetinstrument is. Plezierbeleving meten is erg lastig. Hier zijn dan ook weinig vragenlijsten voor. De VAS is een psychometrisch meetinstrument dat regelmatig wordt gebruikt voor het meten van pijn. Daarnaast is hij ook geschikt voor het meten van subjectieve belevingen. Dit is voornamelijk omdat het een zeer eenvoudige manier van meten is wanneer je met een onbekende groep gaat werken. Wanneer het niveau niet bekend is, is de keuze voor de vragenlijst lastig.

Bijlage V – Observatie

Elke les is er een globale, maar gerichte observatie gedaan bij alle leerlingen in de klas. Dit is gedaan door middel van onderstaande observatielijst. Na de les werd er aan de hand van de observatielijst een kort observatieverslag geschreven waarin de belangrijkste aspecten naar voren kwamen. De kenmerken zijn per klas in het algemeen beschreven. Bijzondere gebeurtenissen tijdens de les bij een leerling of leerlingen zijn ook opgenomen. Meteen na de les zijn de opvallende momenten kort opgeschreven, zodat deze punten, wanneer er tijd voor was, duidelijker beschreven konden worden in het observatieverslag. De verslagen zijn in onderstaande tabel per les in een schema gezet.

Tijdens deze observatie is er gekeken naar kenmerken waaruit plezierbeleving of juist het tegenovergestelde kon blijken. Er is onder andere gekeken naar gezichtsuitdrukkingen: lachten leerlingen vaak, keken er veel leerlingen neutraal tijdens de les, etc. Daarnaast werd er gekeken naar de mate van deelname van de leerlingen: waren leerlingen actief bezig gedurende de les, stonden leerlingen vrijwillig stil gedurende de activiteiten, trokken leerlingen zich terug uit de activiteit, et cetera.

De gezichtsuitdrukkingen van kinderen werden geobserveerd middels de volgende kenmerken: spieren die samentrokken rond de ogen, wangen die omhoog gingen, lachten ze veel, wenkbrauwen die licht omhoog getrokken werden en de neus die omhoog krulde (Eddwin, 2014). De gezichtsuitdrukkingen zijn meegenomen in de observatie, omdat dit goed te zien en observeren valt. De kenmerken die geobserveerd werden horen volgens Eddwin (2014) bij de emotie blijdschap. Aan de hand van deze kenmerken was te zien of de leerlingen dus plezier hebben in de gymles. Daarnaast namen de leerlingen actief deel aan de lessen wanneer zij plezier hebben in de activiteit. Dit was ook erg duidelijk te observeren. Wanneer er een leerling geen plezier beleefd aan een activiteit zal een leerling zich eerder terug trekken uit de activiteit (Wadsworth, 2014). Om deze redenen zijn dit de twee aspecten waarop gelet is tijdens de observaties.

Er is gekozen voor een globale observatie, omdat er op deze manier gemakkelijk door de lesgevende docent een observatie kon worden gedaan. Wanneer er een observatie plaats zou vinden waarbij geturfd wordt hoe vaak leerlingen iets doen, was dit in de praktijk niet haalbaar geweest. De lesgevende docent is hiervoor te druk bezig met het geven van de les. Observatie was een belangrijk meetinstrument, omdat een observatie altijd kon worden gedaan. Wanneer de VAS niet kon worden afgenomen of er zou een onverwachte uitslag uitgekomen zijn, zou er gekeken worden naar de observaties. Opvallende zaken uit de observaties zouden meegenomen worden in de aanpassingen voor het vervolg van de lessenreeks.

Topiclijst observaties

Gezichtsuitdrukkingen:

- Lachen de leerlingen vaak/ af en toe/weinig tijdens de activiteit? (vreugde)
 - o Lachen veel leerlingen of lacht een enkele leerling?
- Kijken de leerlingen vaak/af en toe/nooit boos tijdens de activiteit? (woede)
 - o Kijken er veel leerlingen boos of slechts een enkele leerling?
- Zijn er leerlingen die moeten huilen tijdens de activiteit? (verdriet)
 - o Huilen er meerdere kinderen of slechts een enkele? Is het een lange huilbui of is het een korte?

Mate van deelname:

- Zijn de leerlingen constant actief bezig tijdens de activiteit?
 - o Allemaal? Een paar? Het grootste deel?
- Zijn er leerlingen die zich terughoudend opstellen tijdens de activiteit?
 - o Allemaal? Een paar? Het grootste deel? Hoelang zijn ze terughoudend?
- Zijn er leerlingen die vaak stil gaan staan tijdens de activiteit?
 - o Allemaal? Een paar? Het grootste deel? Hoelang staan ze stil?

Tabel observaties

Verslagen worden gelabeld middels de kleurmarkeringen.

Datum Class	Observatie Les ..
..-..-.... Class 2	
..-..-.... Class 3	
..-..-.... Class 4	
..-..-.... Class 5	

Bijlage VI - Logboek

Er is in het logboek beschreven hoe de les is verlopen en welke dingen er zijn gebeurd. Dit is gedaan om alles achteraf precies terug te kunnen lezen. Dit kon erg belangrijk zijn in de keuzes van de domeinen, maar ook in het vervolg van het onderzoek. Er is gelet op gebeurtenissen tijdens de gymles. Dat kon bijvoorbeeld zijn wanneer er een activiteit niet lekker liep, wanneer het plots begon te regenen, wanneer het juist heel warm was, wanneer de docent niet goed handelde op een situatie, etc.. Deze gebeurtenissen zijn per les en klas beschreven in onderstaand schema.

Datum	Logboek Bijzonderheden? Wat ging goed? Wat ging minder?
..-.-..	
..-.-..	
..-.-..	

Bijlage VII - Gesprekken met docenten

Er zijn gesprekken gevoerd middels onderstaande vragenlijst met docenten om, in combinatie met de VAS, de observaties en het logboek, te bepalen welke sturing en welk domein uitgewerkt zou worden. Er is gekozen voor gesprekken met de docenten daar, omdat zij beter weten wat er goed bij de cultuur past en de kinderen beter kennen.

Op de St. Xavier's School is bij de eerste klas van de nieuwe les van een sturing/domein het gesprek opgenomen. De zelfde les bij de 3 andere klassen waren hetzelfde qua inhoud waardoor het antwoord op de vragen 1, 4 & 5 hetzelfde bleef. Bij deze 3 lessen heeft de games teacher, per klas, antwoorden op de vragen 2 & 3 gegeven in een boekje. Omdat er nog maar 2 vragen waren die gesteld moesten worden, was het makkelijker voor de games teacher om dit kort op te schrijven in plaats van het te vertellen in een gespreksvorm. Doordat ze de kinderen beter kennen konden ze zeer waarschijnlijk beter inschatten hoe het door de kinderen werd ervaren en wat ze van de lessen vonden. Daarnaast konden ze goed inschatten in welk domein zij het makkelijkste lessen kunnen geven wanneer de stage voorbij is.

Op de Mount Kailash School zou er na elke les een gesprek gevoerd worden met de groepsleerkracht. Dit zou gedaan worden middels de vragenlijst. Alle gesprekken zouden worden opgenomen om later samen te vatten. Op de school bleek dat er vakleerkrachten waren in plaats van groepsleerkrachten. De school gaf eerder nog geen sportlessen, dus deze werden toen pas ingeroosterd. In deze uren hadden de andere vakleerkrachten andere klassen en konden ze dus niet bij de lessen aanwezig zijn. Met deze reden is er besloten om hier de gesprekken achterwege te laten en alleen met de VAS, observatie en het logboek verder te ontwikkelen.

Questions

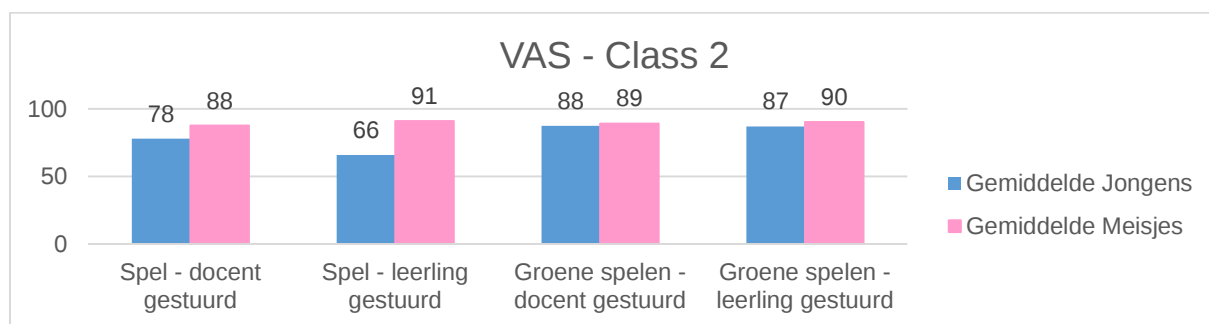
1. What do you think of the lesson?
 - a. Does the content fits in the culture aspects?
2. Can you tell something about the state of the children?
 - a. What did you see?
3. Do you think they had fun doing this class?
 - a. Why do you think that?
 - b. What were the behaviours of the kids that made you think the way you do?
4. What do you think I should do different to create more pleasure in the PE class?
 - a. Do you have other ideas for the following lessons?
5. Do you think the games teachers are able to give this kind of sports during the PE class when I am not here anymore?

Bijlage VIII – Kwalitatieve gegevens tabel

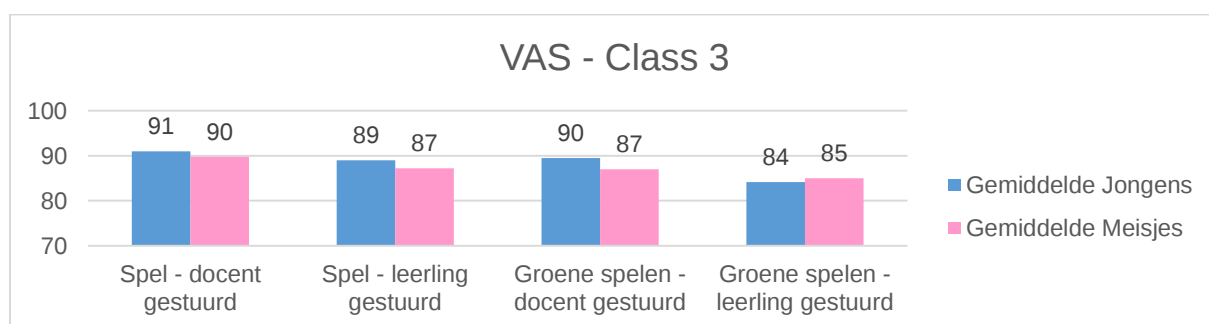
Belangrijkste gegevens		Observaties <i>Korte samenvatting bevindingen</i>	Logboek <i>Belangrijke bevindingen</i> <i>Bijzonderheden?</i> <i>Wat ging goed?</i> <i>Wat ging minder?</i>	Gesprekken met docenten <i>Samenvatting gesprek</i>
Les				
Groene spelen > Docent gestuurd	Class 2			
	Class 3			
	Class 4			
	Class 5			
Groene spelen > Leerling gestuurd	Class 2			
	Class 3			
	Class 4			
	Class 5			
Spel > Docent gestuurd	Class 2			
	Class 3			
	Class 4			
	Class 5			
Spel > Leerling gestuurd	Class 2			
	Class 3			
	Class 4			
	Class 5			

Bijlage IX – Resultaten VAS SXG

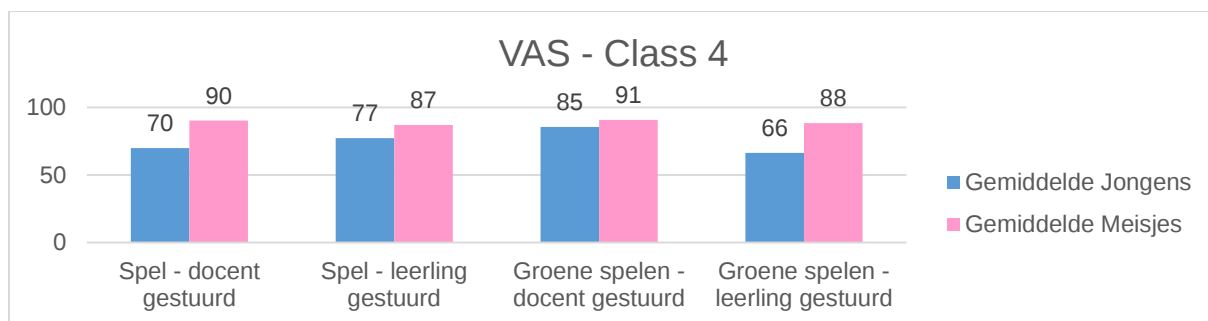
Class 2	Age	Spel - docent gestuurd	Spel - leerling gestuurd	Groene spelen - docent gestuurd	Groene spelen - leerling gestuurd
Leerling 1	8	89	91	92	98
Leerling 2	8	96	90	89	91
Leerling 3	8	68	27	88	69
Leerling 4	9	26	92	70	91
Leerling 5	9	90	96	91	90
Leerling 6	8	92	95	87	89
Leerling 7	7	72	9	91	77
Leerling 8	8	91	27	92	91
Leerling 9	8	90	93	89	91
Leerling 10	8	93	93	88	91
Leerling 11	8	90	91	91	92
Leerling 12	8	92	95	88	88
Leerling 13	8	89	89	87	94
Leerling 14	8	89	86	90	88
Leerling 15	8	71	90	92	89
Totalen		1238	1164	1325	1329
Gemiddelde Jongens		78	66	88	87
Gemiddelde Meisjes		88	91	89	90
Standaard deviatie		18	30	5	7
Modus		89	91	92	91
Mediaan		90	91	89	91



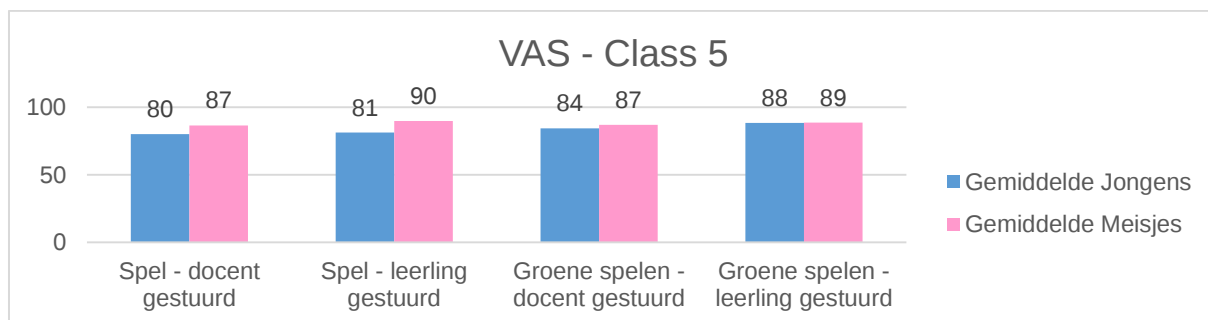
Class 3	Age	Spel - docent gestuurd	Spel - leerling gestuurd	Groene spelen - docent gestuurd	Groene spelen - leerling gestuurd
Leerling 1	10	93	94	90	93
Leerling 2	9	91	91	91	90
Leerling 3	10	87	91	90	53
Leerling 4	9	89	90	90	90
Leerling 5	11	87	70	92	90
Leerling 6	10	91	92	91	87
Leerling 7	8	97	96	87	80
Leerling 8	10	93	88	85	90
Leerling 9	10	92	87	90	90
Leerling 10	10	87	84	81	86
Leerling 11	9	88	87	84	88
Leerling 12	9	91	87	92	70
Leerling 13	10	91	91	88	91
Totalen		1177	1148	1151	1098
Gemiddelde Jongens		91	89	90	84
Gemiddelde Meisjes		90	87	87	85
Standaard deviatie		3	6	3	11
Modus		91	91	90	90
Mediaan		91	90	90	90



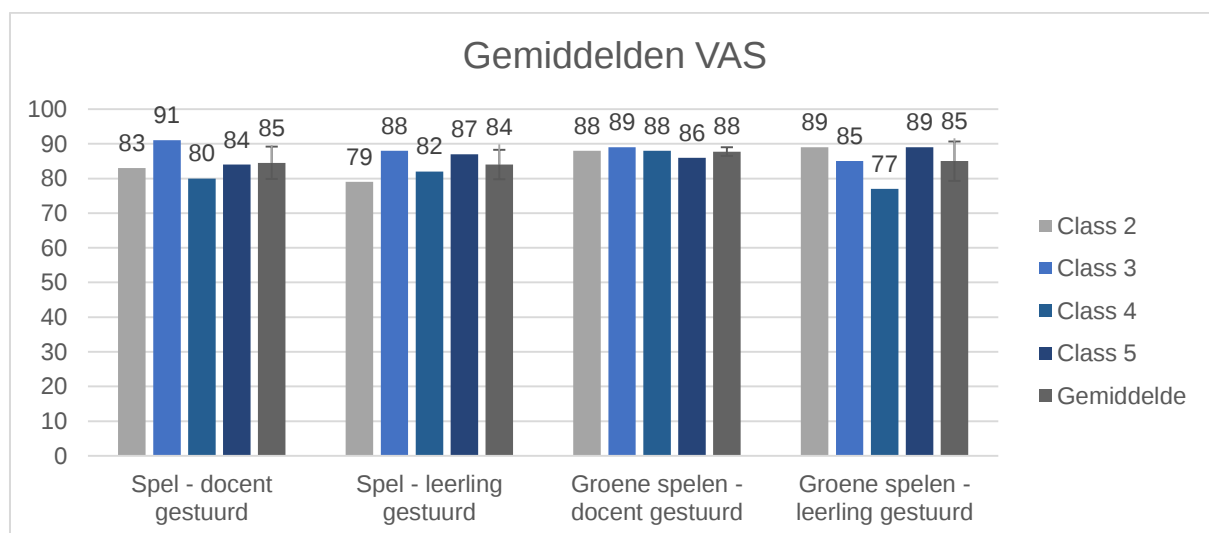
Class 4	Age	Spel - docent gestuurd	Spel - leerling gestuurd	Groene spelen - docent gestuurd	Groene spelen - leerling gestuurd
Leerling 1	10	90	48	95	51
Leerling 2	10	88	69	89	90
Leerling 3	12	6	79	84	3
Leerling 4	12	75	87	90	82
Leerling 5	10	90	71	93	92
Leerling 6	11	91	91	88	89
Leerling 7	9	71	71	92	9
Leerling 8	10	27	89	50	88
Leerling 9	9	90	89	88	92
Leerling 10	10	87	91	94	90
Leerling 11	12	87	94	91	71
Leerling 12	11	90	90	89	87
Leerling 13	10	89	93	91	93
Leerling 14	10	97	98	90	90
Leerling 15	10	90	68	91	96
Leerling 16	10	93	89	89	89
Leerling 17	12	88	72	90	90
Totalen		1349	1389	1494	1302
Gemiddelde Jongens		70	77	85	66
Gemiddelde Meisjes		90	87	91	88
Standaard deviatie		25	13	10	29
Modus		90	89	89	90
Mediaan		89	89	90	89



Class 5	Age	Spel - docent gestuurd	Spel - leerling gestuurd	Groene spelen - docent gestuurd	Groene spelen - leerling gestuurd
Leerling 1	13	88	90	88	88
Leerling 2	13	91	88	89	89
Leerling 3	11	91	89	88	81
Leerling 4	12	19	49	72	88
Leerling 5	10	90	96	72	89
Leerling 6	11	90	87	90	93
Leerling 7	10	91	70	91	91
Leerling 8	10	89	90	88	89
Leerling 9	11	89	92	93	86
Leerling 10	11	89	88	87	87
Leerling 11	11	89	90	70	90
Leerling 12	11	92	88	89	90
Leerling 13	10	71	90	94	90
Totalen		1079	1107	1111	1151
Gemiddelde Jongens		80	81	84	88
Gemiddelde Meisjes		87	90	87	89
Standaard deviatie		20	12	8	3
Modus		89	90	88	89
Mediaan		89	89	88	89



Samenvatting	Spel - docent gestuurd	Spel - leerling gestuurd	Groene spelen - docent gestuurd	Groene spelen - leerling gestuurd
Class 2	83	79	88	89
Class 3	91	88	89	85
Class 4	80	82	88	77
Class 5	84	87	86	89
Totalen	338	336	351	340
Gemiddelde	85	84	88	85
Standaard deviatie	5	4	1	6
Modus	#NB	#NB	88	89
Mediaan	84	85	88	87



Bijlage X – Resultaten kwalitatieve gegevenstabel SXG

Belangrijkste gegevens Les	Observaties Korte samenvatting bevindingen	Logboek Belangrijke bevindingen Bijzonderheden? Wat ging goed? Wat ging minder?	Gesprekken met docenten Samenvatting gesprek
Groene spelen > Docent gestuurd	Class 2 3-2-2017 Bij (zo goed als) alle lln. is er wel een lach te zien op het gezicht tijdens de les. Sommige lachen bijna constant, anderen regelmatig. > Meeste lachende gezichten was tijdens parachute. De lln. allemaal actief bij begin spel en parachute. 3 à 4 lln. tijdens acrovormen af en toe terughoudend; keken afwachtend naar de andere lln. > daarna wel aan de slag. > Stonden stil voor ongeveer 1 à 2 minuten	Aanwezig: 10 j / 9 m Lln. afwachtend; Normaal werken ze jongens en meisjes apart, dus dit was een van de eerste keren dat ze samenwerkten met elkaar. Eerste spel was makkelijk te begrijpen en hier was geen lange uitleg voor nodig. Parachute was erg uitdagend > nog nooit eerder gezien of gedaan, erg enthousiast: af en toe moeite met rustig luisteren. Had alles op moeten ruimen wanneer ik het niet meer nodig had > lln. waren soms meer daar mee bezig dan met de activiteit zelf. Tijdens uitleg hielden lln. al meteen maatje vast waarmee ze wilde samenwerken. Tijdens het groepjes maken groepen uit elkaar gehaald. > Acro op basketbal veld niet ideaal. Lln. vielen af en toe op de knieën en hadden hier last van. Vragenlijst erg rommelig, andere lln. van de andere velden kwamen al terug. > Sommige lln. zetten vinkjes bij de smileys of meerdere vinkjes/kruisjes op de lijn. > Volgende keer op tijd stoppen, zodat de lln. rustig kunnen luisteren naar de uitleg en kunnen invullen.	Ik zag dat de lln. zo enthousiast waren en ze niet wilde stoppen. Alle lln. waren betrokken en gaven 100%. Nu ik dit heb gezien vind ik dat we beter dit soort activiteiten kunnen geven tijdens de 'games' classes dan de activiteiten die we nu doen. Als we dit standaard kunnen gaan doen, en de lln. raken hieraan gewend denk ik dat dit wel goed kan binnen de culturele aspecten. Alle gezichten stonden op blij en ik had dat nog niet eerder gezien tijdens de lessen. Ze waren actief, blij, opgewonden en nieuwsgierig om dit soort nieuwe dingen te doen. Dit kan gegeven worden door de games teachers, maar zal eerst een meeting moeten komen waarin dit soort dingen uitgelegd worden. Ze willen dit zeker wel doen na een meeting.
	Class 3 5-2-2017 Non stop bezig met een lach op hun gezicht. > Moest ze temmen (te druk). Nadat ik ingreep 4 à 5 lln. even geschokt/ boos. Hierna weer blij tijdens activiteit. 6-8 lln. boos toen ze niet met vriendje/ vriendinnetje	Aanwezig: 9 j / 8 m Onwennige opstart. De groep luisterde goed tijdens uitleg voor eerste spel, dus konden snel beginnen. Beginactiviteit enthousiast meegedaan. Parachute: lln. deden andere dingen doen dan ik ze vertelde. Luisterde niet meer goed > het enthousiasme leek oorzaak. Aantal keer aangegeven dat ze beter moesten luisteren en dat ze niet mee hoefden te doen wanneer ik een voorbeeld gaf.	De lln. waren blij en ze genoten van de spellen. Ze hadden veel plezier tijdens dit soort activiteiten, omdat de activiteiten totaal nieuw waren. Ze wilde deze ontdekken, meer erover weten en betrokken raken. Lieten ze zien doordat ze plezier hadden,

	mochten samenwerken bij acro. > Tijdens acro soms terughoudend en kort non actief; keken rond totdat ik ze aankeek, dan pas aan de slag. Andere lln. wel actief bezig > constant aan het proberen en oefenen.	Volgende keer van te voren aangeven in plaats van wanneer het gebeurd. Willen heel graag zelf de groepen maken tijdens acro. > Meteen in paren bij elkaar zitten en aan de slag; Na mijn 'boze reactie' keken een aantal lln. geschokt. Ze weten nu mijn grens en zullen hier eerder naar luisteren. Vragenlijsten afnemen niet goed. Andere lln. op veld. Sommige lln. konden door alle andere lln. die erbij waren ook de uitleg niet goed horen of de voorbeelden zien.	ze energiek waren, blij en opgewonden.
Class 4 5-2-2017	Beginspel blij gezichten; steeds meer gedurende de activiteit. Alle lln. actief. Lln. vooral veel aan het lachen tijdens parachute > allemaal erg betrokken. Acro; 1 meisje die niet met een jongen wilde samenwerken; boos. Met 2 andere meisjes gewerkt, toen wel actief en blij. > Andere meiden eromheen non actief; keken naar meisje. Nadat ik ze heb aangesproken terughoudend actief. Jongens waren tijdens acro wel actief bezig. Meeste tijd lachende gezichten.	Aanwezig: 9 j / 9 m Kort verteld hoe en wat komende weken; wat prettigere start van de les. Wel weer wat onwennig door j/m samen waren. Spellen goed voor deze doelgroep, konden goed meedoen en begrepen de bedoeling. > Acro: oneven aantallen j/m, dus j en m samenwerken. 1 meisje weigerde dit en wilde dit echt niet doen. Andere lln. zagen dit gebeuren en waren hierdoor geboeid. M na een paar min. bij de andere groep gevoegd, omdat ze anders niks deed. De jongen heeft zich toen ook bij een ander tweetal gevoegd.> Volgende lessen j & m niet meer laten samenwerken tijdens zoiets; Wordt in deze cultuur niet veel gedaan en lln. zijn dit dus ook niet gewend. > Halverwege acro naar het grasveld verplaatst, omdat er een aantal lln. op hun knieën vielen op het betonnen basketbalveld. Vragenlijsten op tijd afgenomen. Lln. hadden rustig de tijd om te luisteren naar de uitleg en konden vervolgens rustig de vragenlijst invullen.	Ik zag dat de lln. plezier hadden. Ze waren nieuwsgierig, geïnteresseerd en wilde meer over de activiteiten weten. > Schreeuwen van plezier. Ze hadden plezier, omdat deze activiteiten interessanter zijn voor hen. Past bij de wereld waar zij nu in leven/past in het leventje dat zij leiden op het moment.
Class 5 6-2-2017	Kwamen terughoudend les in. Tijdens 1^e spel snel veranderd; allemaal lachen en actief. Parachute; vaak lachende gezichten bij alle lln.. Waren super actief.	Aanwezig: 10 j / 7 m Voorafgaand de les kort uitgelegd waarom we in deze samenstelling waren en een regel afgesproken op welk sein we bij elkaar komen. Lln. erg verbaasd om jongens/meisjes en 2 verschillende teams > Onwennig; Met name bij het hoolahoop spel. Werd al wel snel minder.	Gelijk aan bevindingen bij klas 4 en 6. Ze hadden plezier tijdens het doen van dit soort activiteiten. > Vergelijking met lagere groepen; lln. minder opgewonden. Mogelijk dat sommigen van hen meer

		Acro actief deelname en veel aan het lachen > minder dan bij parachute. Af en toe wat terughoudend in of ze mochten starten met de activiteit. Heel soms 1 of 2 groepjes (2-4 lln.) non actief.	Parachute: Te actief waardoor ik mijn uitleg niet meer fatsoenlijk kon doen.> Stil gelegd, hierna beter; Luisterde niet altijd goed, mogelijk door het enthousiasme en de nieuwsgierigheid naar al het nieuwe. > Sommige lln. erg nadrukkelijk aanwezig, probeerde het spel een beetje te verpesten waar andere lln. juist erg goed mee hielpen. Tijdens acro j & m apart laten werken; wel groepssamenstelling gemaakt; Waren niet extreem aan het hopen op werken met een maatje. De vragenlijst op tijd afgenomen, genoeg tijd om uitleg te geven en om hem rustig in te vullen.	geïnteresseerd zijn in andere spellen. Buiten dat genoten ze wel allemaal van de spellen en wilde ze doorgaan nadat de les was afgelopen. Ze waren opgewonden, blij, nieuwsgierig en hadden plezier tijdens de spellen..
Groene spelen > Leerling gestuurd	Class 2 7-2-2017	Reageerden blij (riepen: yes, jeej, etc.) bij aangeven dat ik de komende lessen ook aan hen zal geven. Acro: constant actief & lachen. Een leerling een terughoudende, bange indruk bij parachute, onderdeel met de bal. > Deed niet heel enthousiast mee. Had haar hand losjes om een handvat en bewoog lichtjes mee. Bij acro wel actief. > Andere lln. waren wel veel aan het lachen en een actieve deelname. lln. waren duidelijk actiever tijdens acro dan vorige les.	Aanwezig: 10 j / 7 m > 2 m afwezig Voor de les vragen lln. wie er dit keer met mij mee mogen. Ze geven aan dat zij ook graag willen. De regels die zijn afgesproken tijdens de eerste les gaan beter. lln. zijn gewend aan de groepssamenstelling en hebben daar geen moeite meer mee. Voorafgaand aan de les uitgelegd aan de groep dat ze dit keer meer mogen kiezen, dat ze naderhand weer de vragenlijst moeten invullen, dat ze voor de komende 3 keer nog bij mij les zullen krijgen, etc.. Acro: lln. die aan de kant zitten komen meehelpen en meedoen. > De lln. mochten dit keer zelf groepen kiezen en niemand heeft geklaagd of iets gezegd hierover. In tegenstelling tot vorige les waar ik de groepen maakte. Kids zeiden 'your games are so fun' & 'this is so fun'. De vragenlijst ging goed, lln. snapte wat ze moesten doen > kort aangegeven dat ze moesten vergelijken met de andere les.	Hiervoor (bij de lessen die ze zelf gaven) zag ik dat de lln. passief waren en een paar van hen waren geïnteresseerd. Nu (tijdens mijn lessen) zijn alle lln. geïnteresseerd en willen ze meedoen. Ik zie deze manier van lesgeven ook wel gedaan worden door de andere games teachers. Manier waarop jij lesgeeft is beter voor de lln. dan de manier die wij doen nu. Ze waren allemaal blij, aan het springen, deden mee, wilde weten wat er nog meer zou komen. Ze hadden heel veel plezier. De manier waarop ze nu blij waren heb ik nog niet eerder gezien bij lln.. 1^e keer dat ze zo reageerde op een les. Ik denk dat wij het ook kunnen doen op de manier waarop jij dit nu deed. De lln. laten kiezen wat ze willen doen, maar daarvoor

				moeten we dit bespreken met de anderen.
	Class 3 8-2-2017	Alle lln. waren veel aan het lachen tijdens dokter-spel. Allemaal non stop actief. Acro: 2 lln. 2/3 min terughoudend in begin, daarna aan de slag. > Actief bezig, zoeken naar vormen, uitproberen, etc.. Roepen mij lachend om te laten zien wat ze konden. > 1 leerling een beetje een boze blik na aanspreken op een veiligheid. > Daarna meteen weer aan het lachen. Parachute: alle lln. betrokken, bij acro meer aan het lachen > wel allemaal actief.	Aanwezig: 9 j / 6 m > 2 m afwezig Twee keer de les opgestart, 1^e keer; 8 lln. i.v.m. science project waarvoor gewerkt moest worden; lln. kozen voor hoepelspel. > Saroj andere lln. gehaald; opnieuw opgestart inclusief het korte verhaal. 1^e spel: acrogym gekozen door meerderheid (2 voor parachute). Tijdens instructie veiligheidsaspecten aangegeven; zelf groepen laten maken en keuze welke vormen > niet geklaagd over de groepen. Lln. kwamen rustig op gang, maar waren daarna wel allemaal actief bezig. 2^e activiteit gestart halverwege les. Keuze: verder met acrogym of parachute. Meeste lln. parachute. Vervolgens keuze gegeven welke vorm ze wilden doen. Jongens en meisjes splitsen bij alle spellen en activiteiten op. Ze werken nooit vrijwillig met jongens en meisjes gemengd. Tijd voor vragenlijst te kort; Lln. van andere groepen kwamen alweer terug. Wel korte uitleg gegeven over dat ze moesten vergelijken met vorige les.	Lln. vonden beide spellen erg leuk; luisterde nieuwsgierig naar de instructie. Ze waren elkaar aan het vertellen welke vormen ze gingen doen nadat ze het formulier met de verschillende vormen hadden gekregen. Als laatste waren ze allemaal tevreden met de spellen die ze aan het doen waren. Gedragingen van de lln. waren het aanleren van vormen aan elkaar, lachen, schreeuwen (positief).
	Class 4 8-2-2017	Doctor-spel; allemaal actief en lachen redelijk vaak. Acro (1^e keuze); 4 jongens minder actief; na aanspreken aan de slag; lachen regelmatig. > Andere lln. Allemaal actief en lachen veel. 3/4 kids terughoudend/non actief (2x per persoon), kijken naar andere velden. Parachute; alle lln. actief en veel lachen. Na afnemen vragenlijst; kort acro; 1 meisje paar minuten	Aanwezig: 9 j / 9 m Lln. verteld over verloop komende weken plus inhoud van deze les. Kiezen nieuwe spel. meiden kennen spel al en noemen het 'doctor, doctor, help me'. Lln. regelen het door wisselen zelf. 1^e activiteit: acrogym (6/18 tegen). Veiligheidsaspecten aangekaart; zelf groepen laten maken en kiezen vorm. ➤ Hier reageren ze positief op (gejuich, blije gezichten, meteen partner kiezen). Leerling zegt/vraagt half schreeuwend, boos dat hij acro op gras wil doen. Ik spreek hem aan op zijn manier van vragen en geef aan dat hij het nog een keer kan proberen, omdat ik dit niet accepteer. → Deze jongen scoort vervolgens de VAS op 3 en neemt een vriendje mee in zijn scoring. Zijn vriendje vult 9 in, ze leverden deze samen lachend in. Hierdoor gemiddelde plezierbeleving van de jongens en dus de klas flink omlaag. Ze	Lln. kozen voor nieuwe spellen en sommige lln. wilde de bekende spellen doen. De meeste lln. blij en hadden plezier. Ze namen deel en ze lieten hun interesse zien. Bijna alle lln. hadden plezier, omdat ze genoten van de nieuwe spellen die werden aangeleerd door Tess. Gedragingen waren schreeuwen (positief) en blij.

		non actief. Was tijdens rest van de les wel actief. waren wel de hele activiteit aan het lachen en actief bezig; totaal in tegenspraak met de VAS dus die ze hebben ingevuld. Parachute als 3^e activiteit; 3tal keuze welk onderdeel ze willen doen met de parachute. LIn. gaven aan dat ze nieuwe dingen wilde doen en niet nog een keer hetzelfde. Vragenlijst te vroeg afgenomen bij de klas, tijd over na het invullen; loze tijd, keuze gegeven tussen beginspel of acro, kozen voor acro, maar waren niet meer echt serieus bezig. Volgende keer tijd goed in de gaten houden en dan beter timen.	
Class 5 9-2-2017	Meiden enthousiast bij start les; jongens terughoudend/boze gezichten. Startten doctor spel met boze gezichten & non actief, veranderen langzaam naar lachende gezichten en actief. Alle meiden waren actief en lachend. Parachute; alle lIn. actief en lachend.	Aanwezig: 8 j / 7 m > 2 j afwezig Deel van de lIn. niet aanwezig door science project. Saroj is lIn. gaan halen; laat gestart met les. lIn. die er al waren heb ik al kort verteld hoe en wat de komende lessen. Had lIn. al de keuze gegeven wat ze wilden doen toen de andere lIn. waren > aantal lIn. heeft beginstukje met uitleg niet gehoord; keuzemogelijkheid heb ik hen nog wel voorgelegd. Kozen doctor doctor help me; kende spel nog niet, slechts een enkeling > M en j hebben een eigen kring. > Moet best veel sturen en begeleiden voordat ze zelf wat gaan doen. Uiteindelijk zijn ze zelf bezig. 2^e keuzemogelijkheid: acrogym. In de stemming beïnvloeden sommige lIn. elkaar. Sommige zeggen tijdens het opnoemen van de keuzes al welke ze gaan doen, waardoor andere lIn. dit mogelijk over gaan nemen. Gaan in zelf gekozen 2 of 3 tallen aan het werk nadat ik een kort stukje heb verteld over de veiligheid. LIn. zelf aan de slag en roepen enthousiast mijn naam wanneer er een vorm is gelukt. De vragenlijst was afgenomen op een goed moment.	Ze waren enthousiast over de spellen die ze zelf hadden gekozen. Ze hadden dezelfde mate van plezier en hun enthousiasmelevel was gelijk aan voorgaande lessen. Ze hadden veel plezier, omdat ze opgewonden waren over de verschillende soorten spellen in elke keuzemogelijkheid. Tess begeleidt ze heel leuk doordat ze weet waarin ze geïnteresseerd zijn en in welke belevingswereld ze op het moment zitten. Gedragingen zijn: schreeuwen van plezier, springen, opgewonden.

Spel > Docent gestuurd	Class 2 10-2- 2017	Clean your island; uiteindelijk allemaal actief, begin 4 à 5 lln. terughoudend en keken naar de anderen. > Waren veel aan het lachen. Kokosnootspel; Weer 2 à 3 lln. terughoudend in het begin, maar gingen al snel mee in enthousiasme en activiteit van andere lln.. lln. schreeuwen (positief) en lachen veel.	Aanwezig: 8 j / 7 m (2 j & 2 m afwezig) Zou geen les zijn deze dag; les wel klaar, maar niet helemaal goed voorbereid, toen het bleek dat klas 2 wel les zou hebben. Een erg chaotische start dus. 1^e spel gestart met 3 vakken; veel te moeilijk. > 1^e keer zo'n soort spel, snapte regels niet. Aangepast naar 2 vakken, toen ging het beter, maar nog steeds rende er sommige lln. buiten de aangegeven vakken. > Alle lln. wilde heel graag tikker zijn. > Saroj hielp mee lln. te sturen, de regels aan te leren en te zeggen wat ze moesten doen. 2^e spel; kokosnootspel met kleine aanpassing. 2/3 tikkers in het vak, de rest lopers die kokosnoten (dopjes) proberen te stelen. > begrepen ze snel, alleen het teruglopen door de rivier i.p.v. door het veld was lastig. > Spel 1 keer stilgelegd en dit voorgedaan, hierna ging dit beter. Groep te groot; te makkelijk stelen > 2 groepen moeten maken, te weinig tijd om nog een extra veld te maken. Vragenlijst afnemen gaat goed.	Het spel was heel leuk voor de lln.. Ze waren een beetje in de war, maar ze hadden wel plezier. Past in de cultuur, lln. konden dit begrijpen en spelen. Als wij dezelfde dingen gaan geven kunnen ze dit ook begrijpen en spelen. Het is oké dat jongens en meisjes samen spelen. Ze waren blij, opgewonden en wilde deelnemen aan de activiteiten. Gedragingen waren blij, schreeuwen, springen, etc.. Wanneer je een aantal trainingen hebt gegeven denk ik dat de docenten dit ook kunnen geven aan de lln..
	Class 3 13-2- 2017	Lachen veel tijdens clean your island. Gillen regelmatig en zijn actief bezig. Tijdens 1^e ronde nog 2 à 3 lln. non actief, begrepen het spel niet. 2^e spel; allemaal actief (2 velden). Aantal lln. Soms wat terughoudend wanneer ze over moesten steken. Na paar keer aansturen actiever. Lachte regelmatig, met name na stelen kokosnoot of ontkomen van tikker.	Aanwezig: 8 j / 7 m > 1 j & 1 m afwezig Les verliep goed. Tijdens de opstart alles klaargezet voor het 1^e spel; kon meteen uitleggen met gebruik van plaatje praatje daadje; snel duidelijk voor de lln.. Spel gestart met 2 vakken, dat een aantal keer gespeeld en daarna een vak toegevoegd. 2^e spel was wat lastiger, hier waren lln. af en toe de weg kwijt. Wel 2 velden gemaakt, 1 veld met 3 tikkers - 4 lopers en 1 veld met 3 tikkers - 5 lopers; Prima voor deze groep.> Ik heb lln. verdeeld over de velden en daarna konden ze starten. De lln. riepen mij bij einde spel en ik koos vervolgens de nieuwe tikkers. Vragenlijst afnemen heel makkelijk. lln. weten precies wat ze moeten doen, er is geen uitleg meer nodig. Afnemen was goed getimed.	Moesten wennen aan spellen, aangezien spellen die ze eerst speelde compleet anders waren; was lastig voor ze. In elke activiteit een andere vorm van vreugde; allemaal blij en genoten van het spel. Ze hadden veel plezier, omdat er in elke stap van de activiteit een andere vorm van plezier vonden. Spel paste bij alle lln.. Halverwege de les snapte ze het spel; waren ze blij, schreeuwde ze, opgewonden en een beetje moe.

	Class 4 13-2-2017	Een 3tal jongens heeft al een boos gezicht wanneer ze doorhebben dat ze weer van mij les krijgen. Meiden komen op me af gerend met blij gezichten. Clean your island: eerst ong. 5 lln. wat terughoudend. > Spel werd niet helemaal goed begrepen. Hierna beter en steeds actiever > Einde van spel iedereen actief en lachte ze regelmatig. ➤ 3^e vak; lln. nog actiever. Kokosnoot: lln. lachen regelmatig, > niet zoveel als bij de groene spelen. lln. wel actief tijdens spel.	Aanwezig: 9 j / 9 m Alles weer klaar gezet tijdens de begin activiteit. Ook de spullen gepakt voor het 2^e spel, alleen de pylonnen vergeten, Saroj heeft deze gepakt. 1^e spel in begin lastig; kennen geen tikspelen en moeten dit vanaf het begin af aan leren. Ik kies telkens de tikkers. > Na nog een korte extra uitleg gaat het al wat beter. > Uiteindelijk begrijpen alle lln. het spel en voeg ik een extra vak toe. Weer met plaatje daadje, waardoor het doordraaien voor alle lln. snel duidelijk wordt. 1 jongen die nog steeds niet speelt zoals het hoort; Roep hem bij me, vertel hoe het echt werkt, hierna speelt hij zoals het hoort. 2^e spel uitleg niet super. Voorbeeld geven met groep lln., waar de andere lln. naar moesten kijken. Snapte ze niet, stonden op, wilde naar het andere veld gaan, etc. Uiteindelijk toch het voorbeeld gegeven, hierna lln. zelf aan de slag. > Kon niet de goede balans vinden tussen aantal tikkers en aantal lopers (2 velden gemaakt met ieder 9 lln.; 3 tikkers en 6 lopers.). > Spellen erg snel afgelopen. > Geprobeerd om het aan te passen, maar kwam hier niet lekker uit. De lln. riepen mij wanneer ze weer moesten wisselen van tikkers. Ik koos dan de nieuwe tikkers. De vragenlijst was wel goed, lln. kennen de procedure, hebben geen uitleg meer nodig en kunnen dit zelfstandig invullen.	Vergelijkend met de vorige spellen; plezierlevel was anders. > aantal lln. meer geïnteresseerd in andere spellen. Uiteindelijk iedereen plezier in deze activiteiten. Hadden veel plezier wanneer je deze spellen vergelijkt met de spellen die ze eerst van ons kregen. Gedragingen waren gelijk aan de vorige lln., maar er waren 1 of 2 lln. die andere spellen wilde spelen dan die van Tess. De rest had hetzelfde level van plezierbeleving als de andere klassen.
--	-------------------------------------	--	---	--

	Class 5 14-2- 2017	Lln. deels actief de les in. > Er waren 4 jongens die niet mee mochten doen en nu wel, dus die waren sowieso al blij. 1^e spel: tijdens uitleg lln. afgeleid, tijdens het spel wel actief, sommige lln. startten terughoudend, wachten tot tikker hun kant op komt > na aansporen actiever. Kokosnoot; iedereen snel heel actief, allemaal betrokken, lachten veel en gaven aan dat ze het leuk vonden.	Aanwezig: 10 j / 7 m 4 jongens uit de groep hadden straf en mochten eigenlijk niet meedoen. Doordat ze van mij les hebben mochten ze wel meedoen. Ze waren hierdoor al blij. Tijdens de opstart van eigen les aantal jongens afwezig en afgeleid. Andere docent ging naast mijn uitleg de andere jongens straffen. Had tijdens algemene opstart velden klaargezet, uitleg met PPD. Lln. begrepen het spel na 2x pas echt goed. Lln. begrepen regels niet helemaal 1^e x. Na 2x spelen heb ik het 3^e vak toegevoegd. Dit ging goed, 1x gespeeld met 3 vakken. 2^e spel klaargezet tijdens dat de lln. het andere spel aan het spelen waren. Hierdoor weer uitleg met PPD. > Lln. begrepen dit spel snel, snapte de regels en konden aan de slag. Riepen mij om nieuwe tikkers te kiezen. > Uiteindelijk zelfs de eilanden toegevoegd, 2 per veld. Vragenlijst afgenomen. Lln. konden dit zonder uitleg. Perfecte timing.	Door andere leerkracht dan Saroj. In begin niet alle lln. even geïnteresseerd, omdat ze wilden voetballen of basketballen. Eenmaal begonnen aan de spellen steeds meer interesse. Normaal tijdens games zijn er aantal lln. actief en aantal non actief. Tijdens deze tikspelen zijn alle lln. constant actief betrokken. Lln. hadden enorm veel plezier tijdens de activiteiten; compleet nieuw voor ze. De 1^e gedragingen; interesse van de lln. die opkwam, nieuwsgierigheid super hoog.
Spel > Leerling gestuurd	Class 2 20-2- 2017	Maken enthousiast de teams na uitleg kokosnootspel. > 2 à 3 lln. blijven op de grond zitten na uitleg. Moet ze aantikken om ze actief te krijgen. > alleen net na uitleg. > Vervolgens constant actief. Rest wel actief; snappen het niet helemaal maar rennen en lachen veel. Af en toe lln. boos omdat andere lln. niet eerlijk spelen.	Aanwezig: 10 j / 9 m Les begonnen met een korte uitleg over de les, daarna 1^e keuze. Sommige lln. stemmen niet. > Aantal lln. geven aan dat ze er vorige keer niet waren en daardoor spellen niet kennen. Korte uitleg en nog keer stemmen; weer lln. geen stem. Uiteindelijk de keuze gemaakt aan de hand van de andere lln., aantal lln. niet betrokken in stemming. Meeste lln. kokosnootspel; zelf 2 teams laten maken; 1 team bij mij & 1 team bij Saroj. Het was veel te moeilijk om zelf een veld te maken en te bepalen hoe en wat voor de rest van het spel. > Groep weer bij elkaar; kort nog een keer uitgelegd hoe het in zijn werk ging. Gaf ze teveel vrijheid en hier konden ze nog niet mee omgaan. > Spel ging het niet zoals het moest. Lln. constant praten tijdens uitleg; aangesproken, bleven dit doen; boos geworden; lln. schrokken hier wel even van, maar het ging vervolgens wel beter. Expres lln. nadrukkelijk benoemd die vinger opstaken; lln. namen dit over.	Doordat ze klein zijn, lastig om het spel te begrijpen. Wanneer ze werden begeleidt waren ze wel in staat om het te snappen en ze hadden er plezier in. Ze hadden plezier toen ze gecoacht en gestuurd werden. Ze kregen vrijheid om zelf regels te maken. Ze hadden plezier gedurende het spel en de les. Ze voegden verschillende dingen toe waarvan zij dachten dat het paste. Gedragingen waren blij, een beetje moe en roepen.

			Geen ander stemmoment, maar doorgegaan met het kokosnootspel; was al chaotisch genoeg. Lln. kregen spel beetje onder de knie. De vragenlijst afnemen prima. Lln. kennen de procedure en hebben geen uitleg meer nodig.	
Class 3 16-2- 2017	Actief bezig met kokosnootspel; overleggen over de tactiek, rennen naar de overkant, kokosnoten stelen. > Af en toe een enkele lln. terughoudend tijdens een overleg. Tijdens spel veel aan het lachen, maar niet zoals bij de lessen groene spelen. Af en toe boze gezichten te zien (lln. niet eerlijk speelde of wanneer ze gekozen werden als tikker maar dit niet wilde zijn). Gezichten snel weer verdwenen. Over het algemeen veel & vaak actief betrokken en lachten ze regelmatig, maar minder dan bij de lessen groene spelen.	Aanwezig: 8 j / 6 m > 1 j & 2 m afwezig Alle lln. enthousiast naar mij toe en waren geconcentreerd aan het luisteren tijdens de uitleg. Lln. kozen met de meerderheid voor het kokosnootspel (11 tegen 3). Kort verteld hoe en wat ze zelf mochten bepalen deze les. Zelf teams gemaakt. Ik heb samen met Saroj de velden klaargelegd. Ze speelde in 2 groepen op 2 velden. Jongens en meisjes waren gemixt. Lln. na tijdje aangegeven dat ze zelf het veld groter/kleiner mogen maken. Ook keuze gegeven om eilanden toe te voegen aan het spel. Beide groepen kozen ervoor om te gaan spelen met eilanden. Kozen zelf het aantal eilanden en paste dit ook aan wanneer het niet werkte. Ik liep rond en stelde vragen aan lln. om ze zo uit te lokken om het veld/spel aan te passen. Vragen die ik stelde waren; is het nu te makkelijk voor de lopers of tikkers? Of is het precies goed? Hierdoor nadenken en pasten het veld aan. De vragenlijst afnemen heel makkelijk, zonder uitleg alles goed ingevuld. Alleen moet ik af en toe nog iemand erop attenderen dat hij/zij geen jongen/meisje heeft omcirkelt en zijn/haar leeftijd niet heeft ingevuld.	Alle spellen werden gespeeld met evenveel plezier; maakte niet uit welk spel ze speelden. Ik denk dat deze manier van lesgeven wel in onze cultuur past. De lln. waren blij, hadden plezier, willen dezelfde spellen blijven spelen in de toekomst denk ik. Ik denk dat omdat de gezichtsuitdrukkingen zo blij waren en zo opgewonden. Ik denk dat ze aan het wachten waren op dit soort spellen. Dit niveau van plezierbeleving heb ik nog niet eerder gezien. De spellen die wij altijd speelde hier op school passen misschien niet goed bij de wereld waarin deze lln. zich bevinden, omdat deze spellen misschien te moeilijk zijn voor hen. Deze spellen passen wel bij de wereld van de lln. en ze zijn allemaal betrokken en zo blij om dit te spelen. Ik denk dat de docenten deze lessen ook kunnen geven. Ik zie niet zoveel verschil in de plezierbeleving wanneer ze zelf meer mogen kiezen of dat jij kiest. Ze hebben bij beide veel plezier.	

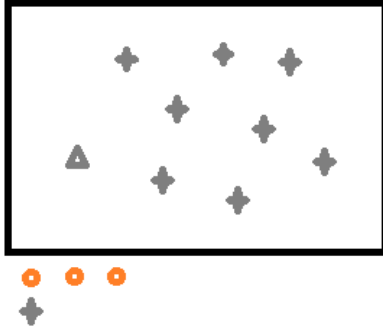
	Class 4 16-2-2017	Alle lln. actief bezig; overleggen hoe ze het spel gingen aanpassen en vervolgens gingen ze het spel spelen. > Zowel bij de jongens als bij de meiden werd er veel gelachen. Bij de jongens, in tegenstelling tot vorige keer, allemaal vanaf het begin meteen actief bezig. Meisje erg dominant; hierdoor een paar andere meiden wat terughoudend, namen wel actief deel tijdens het spel zelf. Alle meiden ook erg actief en veel aan het lachen. Heel af en toe was er een boos gezicht te zien, omdat er iemand niet eerlijk speelde. Daarna gezicht weer naar neutraal of blij.	Aanwezig: 9 j / 8 m Opstart van de les uitgelegd dat dit de laatste les zou zijn en dat ze vandaag veel zelf mochten bepalen. De uitleg was duidelijk en goed. Lln. reageerde hier positief op. Gekozen voor kokosnootspel; j & m snel uit elkaar > Zelf veld gemaakt, aantal kokosnoten, pylonnen en tikkers gekozen. Lln. gingen hier erg goed mee om, kwamen naar mij toe, vroegen om de aantallen die ze wilden en gingen zelf aan de slag. ➤ 2 jongens en 1 meisje erg dominant; bepalen grotendeels wat er gebeurd, rest van de lln. lijkt dit prima te vinden en doet actief mee tijdens het spel. Ik vraag hoe het gaat, of het te makkelijk is voor een groep of juist te moeilijk, wat ze daaraan kunnen doen, etc.. Aan de hand hiervan maken ze de juiste keuzes voor het spel. Na een tijd ook de keuze gegeven voor het toevoegen van eilanden. Lln. kiezen hier allemaal voor en willen meteen het hele veld vol zetten met eilanden. > Na een paar minuten spelen komen ze erachter dat dit niet werkt, en halen ze deze al snel weg tot er 2/3 over zijn. Vragenlijst zoals vorige keren, alle lln. vullen deze in zonder uitleg. Een enkeling vergeet jongen/meisje en leeftijd.	Als ik deze les vergelijk met andere lessen zag ik dat sommige lln. geïnteresseerd waren in andere spellen, maar nadat ze begonnen waren met het spel waren ze allemaal bezig. Ze speelde met verschillende regels die ze zelf toevoegden. Ik zie dat ze ook geïnteresseerd zijn in andere spellen die we geven hier op school, maar alle spellen die ze met Tess hebben gespeeld, hebben ze met plezier gedaan. Gedragingen waren blij, moe, schreeuwen en de gezichten waren een beetje rood.
--	-------------------------------------	---	---	--

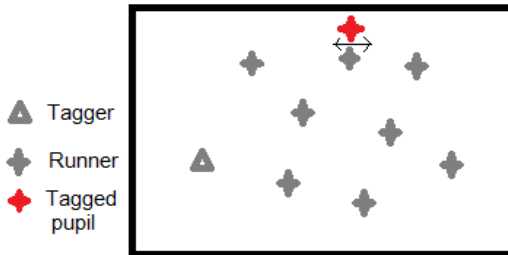
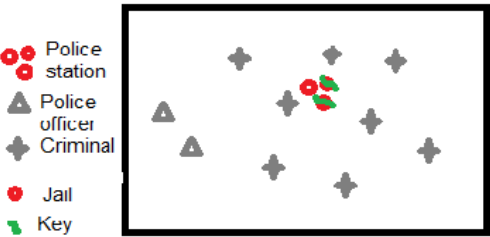
	Class 5 17-2-2017	Tijdens uitleg alle lln. actief aan het luisteren en gingen snel aan de slag met het maken van teams. > Allemaal actief tijdens het maken van de velden. 1e spel: jongens en meisjes gemixt & bijna allemaal actief. Af en toe boze gezichten (paar sec.) omdat lln. niet eerlijk speelde of omdat ze iets niet helemaal begrepen. Lln. deden lachend mee 1 meisje dat meerdere malen stil staat, naar mij toe komt om te vragen of ze wat mag drinken en een keer op het bankje gaat zitten, omdat ze moe is. Wanneer ik hier iets van zeg gaat ze wel weer actief deelnemen, maar al deze acties samen heeft ze gedurende de les zo'n 4/5 keer in totaal gedaan.	Aanwezig: 9 j / 6 m > 1 j & 1 m afwezig Lln. vroegen; 'dit is de laatste keer toch?'; Aantal jongens blij. 1e keuze 2 opties; kokosnootspel of clean your island; Lln. kozen gezamenlijk voor het kokosnootspel. Vervolgstappen aangegeven; teams maken (3 meisjes en 4 jongens per team), veld maken, aantal pylonen, hesjes, eilanden en kokosnoten komen halen. Lln. hier snel mee aan de slag. > Opstart was beetje rommelig bij 1 team, daarna alles vlekkeloos. Lln. paste het spel aan waar nodig, voegde dingen toe waar nodig. Deden dit grotendeels zelf; af en toe vraag vanuit mij nodig (hoe is spel nu, of het even leuk was voor de tikkers als voor de lopers, etc.) Na tijdje opnieuw keuze gegeven; 3 opties, clean your island, kokosnootspel met dezelfde teams of kokosnootspel met andere teams. 2 lln. kozen voor clean your island, rest kokosnoot met andere teams. J & m apart. Ronde ging hetzelfde als de vorige; ze passen aan waar nodig. De vragenlijst afnemen ging goed. Lln. hebben hier geen uitleg meer voor nodig.	Als ik kijk naar de spellen die ze speelde in het begin en nu, zie ik dat ze volledig geïnteresseerd zijn. Bij de opties die ze krijgen willen sommige lln. het andere spel spelen dan uiteindelijk gespeeld wordt, maar die lln. doen dan ook met plezier mee. Ze kregen vrijheid tijdens de spelen en hierdoor maakte ze hun eigen strategieën en hadden ze plezier. Ze hadden duidelijk veel plezier, want ze mochten hun eigen regels maken. Dit gaf veel plezier. Ten tweede was het spel nog een beetje nieuw voor ze en daardoor extra interessant. Gedragingen waren blij, schreeuwen en een beetje moe.
--	-------------------------------------	---	---	--

Voor de volledige uitwerking van de observaties zie bijlage XV, voor het logboek zie bijlage XVI en zie bijlage XVII voor de gespreksverslagen.

Bijlage XI – Lessenreeks SXG

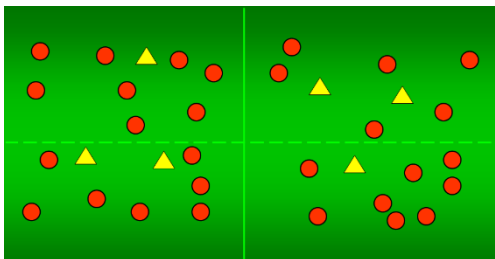
Games - Lesson 1

Activity name (playing time)	Contents	Teaching method – Tips for the teacher
3 is maximum! (5-10 minutes) 	You need: vests, markers and cones. 3 is maximum There is one tagger (he's it) and the rest of the kids are runners (kids who are not the tagger). Everyone is running in the field made by markers. The taggers count down from 3 to 0, and start tagging. When a runner got tagged, he has to go to a cone at the side of the field. When there are pupils standing at all the cones, the person at the first cone can join the game again. The others are moving a spot to make space for the new pupil who got tagged. This is the way it goes every time some new got tagged. ➤ The taggers are tagging kids. You tag a runner by touching his/hers body softly. When a runner is touched we call it tag-out.	1. Make a field (size depends on amount of pupils). 2. Explain the game while you are showing it to the pupils by using an example. 3. Choose the taggers (amount of taggers depends on amount of pupils). 4. Let them count down and start the game. 5. Finish the game after $\pm$ 3 minutes. 6. Pick new taggers and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> 1. <u>Amount of taggers</u> (less taggers is easier for the runners – more taggers is harder for the runners) 2. <u>Size of the field</u> (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers) 3. <u>Amount of cones on the side</u> (more cones: kids who got tagged have to wait longer – less cones: kids who got tagged can play again earlier) <i>Organisation tips:</i> 1. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 15 meters by 10 meters for 10 runners with 2 taggers. 2. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.
Amoeba game (5-10 minutes) 	You need: vests and markers. Amoeba game Two people are it. They hold hands and chase people. Any person they catch joins the chain by linking hands. When another person is caught they can stay together or split 2 and 2, but they must split even numbers and can link together at will. This game is played until nobody is left.	1. Make a field (size depends on amount of pupils). 2. Explain the game while you are showing it to the pupils by using an example. 3. Choose the taggers 4. Let them count down and start the game. 5. Finish the game when everyone is tagged. 6. Pick new taggers and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> 1. <u>Size of the field</u> (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers)

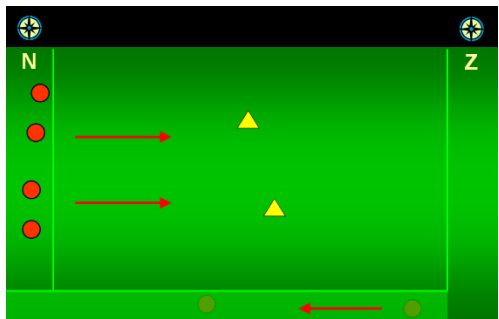
		<i>Organisation tips:</i> 1. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 15 meters by 10 meters for 10 runners with 2 taggers. 2. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.
Freeze tag game (5-10 minutes) 	You need: vests and markers. Freeze tag game Two people are it. They count down from 3 to 0 and start the game. The taggers try to tag the runners. When a runner got tag-out he will freeze at the point he got tagged. He is trying to tag another runner who is running by. When a not tagged runner is tagged by a freezing person, he is becoming the freezing person. The person who tagged him from his freezing position is free again. The game is finished after $\pm$ 2 minutes.	1. Make a field (size depends on amount of pupils). 2. Explain the game while you are showing it to the pupils by using an example. 3. Choose the taggers (amount of taggers depends on amount of pupils). 4. Let them count down and start the game. 5. Finish the game after $\pm$ 2 minutes. 6. Pick new taggers and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> 1. <u>Amount of taggers</u> (less taggers is easier for the runners – more taggers is harder for the runners) 2. <u>Size of the field</u> (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers) <i>Organisation tips:</i> 1. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 15 meters by 10 meters for 10 runners with 2 taggers. 2. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.
Police officer & criminals (10-15 minutes) 	You need: vests (2 colours), markers and cones. Police officer & criminals Two people are police officers. They count down from 3 to 0 and start the game. The taggers try to tag the criminals. When a criminal got tag-out he is going to the jail (cones at the side of the field). The free criminals can liberate the locked criminals by bringing them a key from the police station (made by cones or markers in the middle of the field). They can only bring 1 key at the time. With the key, they	1. Make a field (size depends on amount of pupils). 2. Explain the game. 3. Choose the taggers (amount of taggers depends on amount of pupils). 4. Let them count down and start the game. 5. Finish the game when the jail is full or after $\pm$ 3 minutes. 6. Pick new taggers and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> 1. <u>Amount of police officers</u> (less taggers is easier for the runners – more taggers is harder for the runners) 2. <u>Size of the field</u> (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers)

	can open 1 jail to liberate 1 locked criminal. This criminal can come out to join the game again. When he leaves the jail, he has to bring the key back to the police station. He can get tagged on his way to the police office. When the jail is full, the game is over.	3. <u>Amount of keys</u> (more keys is easier to liberate – less keys is harder to liberate). 4. <u>Amount of jails</u> (more jails is harder for the taggers to finish the game – less jails is easier for the taggers to finish the game). <i>Organisation tips:</i> 1. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 15 meters by 10 meters for 10 runners with 2 police officers. 2. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.
--	---	--

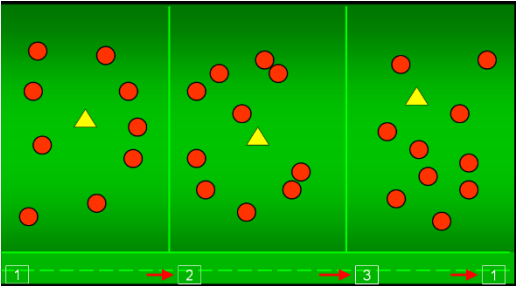
Games - Lesson 2

Activity name (playing time)	Contents	Teaching method – Tips for the teacher
Hunter ball (10-15 minutes) 	You need: vests (2 colours for the different fields), markers, soft balls, optional: basketball board. Hunter ball There are 3 taggers in each field, so 6 in total. All taggers have a ball. They have to try to tag as many people as possible in 1 minute while they are holding the ball. When you are tagged-out, you are going to the side of the field. The hunters who have the most pupils standing on the side are the winners. When there are less balls than taggers in a field they have to play together to tag runners. They can't run when they are holding a ball. Extra option: <u>Liberate tagged-out pupils:</u> > <i>Only possible when there is a basketball board on the field.</i> The runners can grab the balls of the ground to try to score in the basketball hoop. When they can accomplish that, every kid at the side of the field can join the game again.	1. Make 2 field (size depends on amount of pupils). 2. Explain the game. 3. Divide the group in 2 equal groups. 4. Choose the taggers 5. Let them count down and start the game. 6. Finish the game after $\pm$ 1 minute. 7. Pick new taggers and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> 1. <u>Amount of taggers in each field</u> (less taggers is easier for the runners – more taggers is harder for the runners) 2. <u>Size of the field</u> (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers) 3. <u>Amount of balls per field</u> (more balls is easier for the taggers – less balls is harder for the taggers). <i>Organisation tips:</i> 1. Make the field the size you think is big enough. 2. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.

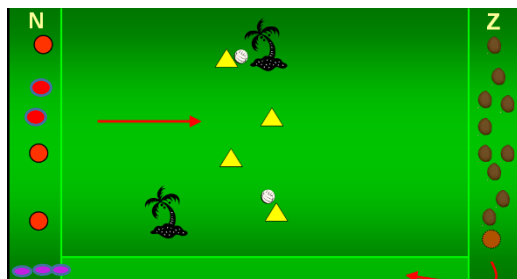
	→ Easier option is to hit the basketball board instead of scoring in the hoop or against the board is liberate 1 pupil, scoring in the hoop is liberating everyone. > <i>When there is no basket available.</i> Make a compartment at the side of the field where the tagged pupils are going to. There is a ball in the compartment. When you are in the compartment you can join the game again when you pass the ball successfully to a player in the field.	
Expedition N/S 7-1 (10-15 minutes)	You need: vests, markers and balls Expedition N/S 7-1 The runners have to try to get from North to South without getting tagged. When they accomplish this, they get a point. 1 for each time they get to the south side. From the south side, you walk back to the north side by the side of the field. When you got tagged on your way to the south side, you have to go to the side of the field to put on a vest. From that moment he is also a tagger. When there is one runner left, he/she is the winner and the game is over. Extra option: <u>Tagging with a ball:</u> Give the tagger 1 ball. They can only tag someone out when they hold the ball at that moment. They have to play together, passing the ball to tag kids.	1. Explain the game. 2. Make the amount of fields and the amount of teams that you need. 3. Choose the tagger. 4. Count down and start the game. 5. Finish the game when there is one runner left. 6. Make new teams and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> 1. <u>Tagging with ball(s)</u> (tagging without balls is easier, tagging with ball is harder. More balls is easier then less balls) 2. <u>Size of the fields</u> (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers) <i>Organisation tips:</i> 1. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 10 meters by 6 meters for 7 runners with 1 taggers. 2. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.

Expedition N/S 6-2 (10-15 minutes) 	You need: vests, cones, balls & markers Expedition N/S 6-2 The runners have to try to get from North to South without getting tagged. When they accomplish this, they get a point. 1 for each time they get to the south side. From the south side, you walk back to the north side by the side of the field. When you got tagged on your way to the south side, you have to go to the side of the field to put down a cone. When all 3 cones are down, the game is over. Extra option: <u>Tagging with a ball:</u> Give the taggers 2 balls. They can only tag someone out when they hold the ball at that moment. They have to play together, passing the ball to tag kids. ➤ You can start by giving all of them a ball. When they are used to tag with a ball, you can take one 1 ball away and from that moment they have to play together.	1. Explain the game. 2. Make the amount of fields and the amount of teams that you need. 3. Choose the taggers. 4. Count down and start the game. 5. Finish the game when all 3 cones are down. 6. Make new teams and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> 1. <u>Tagging with ball(s)</u> (tagging with hands, without balls is easier, tagging with ball is harder. More balls is easier then less balls) 2. <u>Size of the fields</u> (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers) 3. <u>Amount of balls</u> (more balls is easier for the taggers – less balls is harder for the taggers). 4. <u>Amount of cones on the side</u> (more cones is harder for taggers to finish the game – less cones is easier for the taggers to finish) <i>Organisation tips:</i> 1. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 10 meters by 6 meters for 6 runners with 2 taggers. 2. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.
--	--	---

Games - Lesson 3

Activity name (playing time)	Contents	Teaching method – Tips for the teacher
Clean your island (10-15 minutes) 	You need: vests & markers Clean your island There are 3 taggers, each in their own island. The rest of the kids are divided over the islands. The taggers have to tag as many kids as possible. When a kid is tagged, he/she has to move to the next island. The goal for the taggers is to tag as many kids as possible in 2 minutes to clean their own island.	7. Explain the game. 8. Choose the taggers. 9. Divide the kids over the islands. 10. Count down and start the game. 11. Finish the game after 3 minutes and check which tagger won this game. 12. Pick new taggers and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> 4. <u>Amount of islands</u> (2: easier to understand for the kids/3/4: harder to understand) 5. <u>Amount of taggers in each island</u> (less taggers is easier for the kids in the island, but harder for the taggers – more taggers in an island is harder for the kids in that island, but easier for the taggers) 6. <u>Size of the island</u> (big island is harder for the taggers – small island is easier for the taggers) <i>Organisation tips:</i> 3. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 8 meters by 5 meters for 6 runners with 1 tagger. 4. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.

Coconut game 6 – 4 (25-30 minutes)



You need: vests, cones, markers, balls

Coconut game – 6 against 4

4 taggers in the middle of the field. The other kids are standing at the north side of the field. They have to cross the field without getting tagged. When they accomplished that, they can grab a coconut (marker) and walk back to the north side through the river. When you got tagged on your way to the south side, you have to turn around, put one cone down (the purple circles in the picture) and then you can try to cross the field again. When all the coconuts are stolen or all the cones lay down, the taggers change.

Extra option:

Islands in the field: free spots for the runners. They can't be tagged when they are standing on an island. The maximum of kids on the island is 2.

Tagging with a ball: Give the taggers 2 balls. They can only tag someone out when they hold the ball at that moment. They have to play together, passing the ball to tag kids.

- You can start by giving all of them a ball. When they are used to tag with a ball, you can take one 1 ball away and from that moment they have to play together.

6. Explain the game.
7. Make the amount of fields and the amount of teams that you need.
8. Choose the taggers.
9. Count down and start the game.
10. Finish the game when all the coconuts are stolen or when all the cones lay down.
11. Make new teams and play the game again.

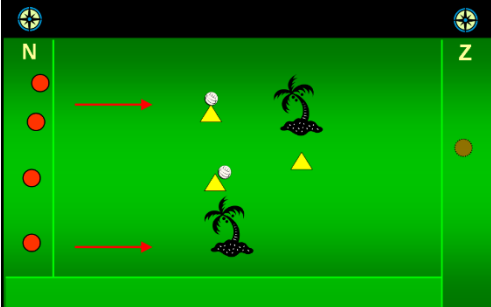
Options to differentiate:

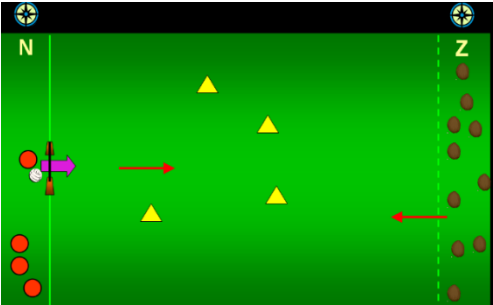
5. Amount of taggers (less taggers is easier for the kids, but harder for the taggers – more taggers is harder for the kids, but easier for the taggers)
6. Playing with islands or without (with islands is easier for the runners, without is easier for the taggers).
- Amount of kids allowed on one island
7. Tagging with ball(s) (tagging without balls is easier, tagging with ball is harder. More balls is easier then less balls)
8. Size of the fields (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers)

Organisation tips:

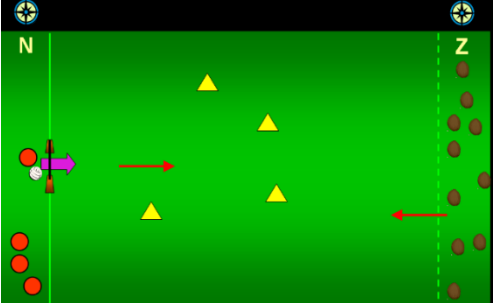
3. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 10 meters by 6 meters for 6 runners with 4 taggers.
4. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.

Games - Lesson 4

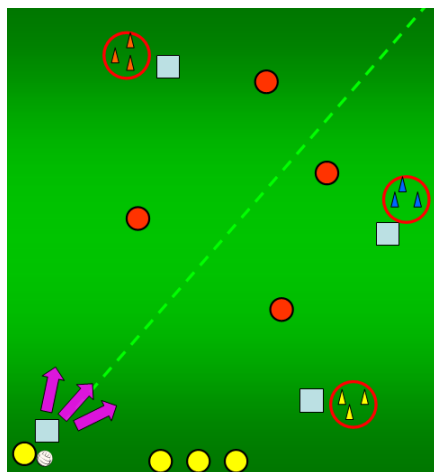
Activity name (playing time)	Contents	Teaching method – Tips for the teacher
Expedition N/S+ 5-3 (10-15 minutes) 	You need: vests, cones (2 colours), balls & markers Expedition N/S 5-3 The runners have to try to get from North to South without getting tagged. When they accomplish this, they get a point. 1 for each time they get to the south side. From the south side, you walk back to the north side by the side of the field. When you got tagged on your way to the south side, you have to go to the side of the field to put down a cone. When all 3 cones are down, the game is over. To get from north to south you can use the islands/free spots. You can't get tagged when you are on a island. 1 person per island is the maximum. When the 2th person is coming to the island, the 1th person has to leave. Extra option: <u>Tagging with a ball:</u> Give the taggers 2 balls. They can only tag someone out when they hold the ball at that moment. They have to play together, passing the ball to tag kids. ➤ You can start by giving all of them a ball. When they are used to tag with a ball, you can take one 1 ball away and from that moment they have to play together.	1. Explain the game. 2. Make the amount of fields and the amount of teams that you need. 3. Choose the taggers. 4. Count down and start the game. 5. Finish the game when all 3 cones are down. 6. Make new teams and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> 1. <u>Tagging with ball(s)</u> (tagging without balls is easier, tagging with ball is harder. More balls is easier then less balls). 2. <u>Amount of balls</u> (more balls is easier for the taggers – less balls is harder for the taggers). 3. <u>Amount of cones on the side</u> (more cones is harder for taggers to finish the game – less cones is easier for the taggers to finish). 4. <u>Size of the fields</u> (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers). 5. <u>Amount of island</u> (more islands is easier for the runners – less islands is harder for the runners). <i>Organisation tips:</i> 1. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 10 meters by 6 meters for 5 runners with 3 taggers. 2. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.

Coconut N/S XL 4-4 (25-30 minutes) 	You need: vests, cones (2 colours), ball, stick & markers Coconut N/S XL 4-4 (25-30 minutes) One team in the field (fielding team), one team on the side (batting team). First person of the batting team rolls the ball through the cones into the field. After he rolled the ball he tries to get to the south side to get a coconut without getting tagged. The fielding team tries to tag the runner with the ball. They have to pass the ball, because they can't walk when they are holding the ball. When the fielding team tags the runner, he has to put down a cone on the side of the field. When al 3 cones are down, the game is over. They count the amount of stolen coconuts en switch function (fielding team becomes batting team and the other way around).	1. Explain the game. 2. Make the amount of fields and the amount of teams that you need. 3. Decide which team start as a fielding team and which team starts as batting team. 4. Start the game. 5. Finish the game when there are 3 cones down. 6. Switch function of teams and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> 1. <u>Size of the fields</u> (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers). 2. <u>Amount of cones on the side</u> (more cones is harder for taggers to finish the game – less cones is easier for the taggers to finish). <i>Organisation tips:</i> 1. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 10 meters by 6 meters for 4-4. 2. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.
--	---	--

Games - Lesson 5

Activity name (playing time)	Contents	Teaching method – Tips for the teacher
Coconut N/S XL 4-4 (10 minutes) 	You need: vests, cones (2 colours), ball, stick & markers Coconut N/S XL 4-4 (10 minutes) One team in the field (fielding team), one team on the side (batting team). First person of the batting team rolls the ball through the cones into the field. After he rolled the ball he tries to get to the south side to get a coconut without getting tagged. The fielding team tries to tag the runner with the ball. They have to pass the ball, because they can't walk when they are holding the ball. When the fielding team tags the runner, he has to put down a cone on the side of the field. When all 3 cones are down, the game is over. They count the amount of stolen coconuts and switch function (fielding team becomes batting team and the other way around). Extra option: <u>Extra runners:</u> Running with 2 people at the same time. One of them rolls the ball through the cones and once the ball is rolled, they both start running to the south side.	1. Explain the game. 2. Make the amount of fields and the amount of teams that you need. 3. Decide which team start as a fielding team and which team starts as batting team. 4. Start the game. 5. Count the coconuts and switch function of teams when there are 3 cones down. <i>Options to differentiate:</i> 1. <u>Size of the fields</u> (big field is harder for the fielders – small field is easier for the fielders). 2. <u>Amount of cones on the side</u> (more cones is harder for fielders to finish the game – less cones is easier for the fielders to finish). 3. <u>Amount of runners</u> (less runners is easier for the taggers & harder for the runner – more runners is harder for the fielders & easier for the runners). <i>Organisation tips:</i> 1. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 10 meters by 6 meters for 4-4. 2. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.

Steal ball (30 minutes)



You need: vests, cones (3 colours), ball, stick, tripod, bat & markers

Steal ball (30 minutes)

One team in the field (fielding team), one team on the side (batting team).

First person of the batting team rolls the ball through the cones/hits the ball from the tripod into the field. After he rolled the ball he tries to get to a cone from one of the hula-hoops and bring it back to the home base to receive points. There are 3 different bases you can run to. Each base has a different colour cones (yellow = 1 point, blue = 2 points, red = 3 points). You can only steal 1 cone at the time.

The fielding team tries to tag the runner with the ball. They have to pass the ball, because they can't walk when they are holding the ball. When the fielding team tags the runner, the runner is out and won't receive points.

When the runner is on a base, he can't be tagged. When the fielding team is tagging him while he is standing on a base, he stops the turn, but he stays at that base. The next player is bringing the ball into the game, and starts running. The player on the base can start his run to the home base. At that point there are 2 players involved in the game instead of one.

When all the players of the batting team tried once, count the point they earned and switch function (fielding team becomes batting team and the other way around).

1. Explain the game.
2. Make the amount of fields and the amount of teams that you need.
3. Decide which team start as a fielding team and which team starts as batting team.
4. Start the game.
5. Switch function of teams when all the players tried once and play the game again.

Options to differentiate:

1. Size of the fields (big field is harder for the fielders – small field is easier for the fielders).
2. Distance to the cones (further away is harder for runners to get points & easier for the fielders to tag – closer by is easier for runners to get points & harder for the fielders to tag).

Organisation tips:

1. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 10 meters by 10 meters for 4-4. The yellow cones (5m straight to the right) are the closest by the home base, the blue cones (6m in diagonal) a bit further away and the red cones (8m straight to on the left) are most far away from the home base.
2. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.

Bijlage XII – Resultaten kwalitatieve gegevenstabel MK

Belangrijkste gegevens Lessenreeks		Observaties <i>Korte samenvatting bevindingen</i>	Logboek <i>Belangrijke bevindingen</i> <i>Bijzonderheden? Wat ging goed? Wat ging minder?</i>
Les 1	Class 2 19-4-2017	Alle leerlingen komen lachend en super enthousiast de les in. Leerlingen zijn tijdens de spellen veel aan het lachen, in het begin ook allemaal actief. Aan einde van de les wil een enkele leerling rust en niet meer mee wil doen. Sommige leerlingen net na de uitleg wat terughoudend. > Begrijpen dan het spel niet helemaal; Engels minimaal ➢ Nadat een klasgenoot dit heeft vertaald; wel actief bezig met het spel.	Aanwezig: 4 m / 1 j > niemand afwezig Onrustige opstart, leerlingen hadden gymspullen niet bij zich dus ik moest nog op zoek naar gymkleding voor ze. Leerlingen spreken gebrekkig Engels, dus het uitleggen van spellen gaat niet altijd even makkelijk. Met plaatje praatje daadje gaat dit beter. Spellen leken eerst te moeilijk te zijn, maar na een tijdje begonnen ze het wel te begrijpen. VAS uitleg was ook nog nodig in het Tibetaans. Leerlingen begrepen het niet helemaal toen ik het had uitgelegd > ook nog uitgelegd door de headmaster van de school.
	Class 3 19-4-2017	Alle leerlingen lachend en super enthousiast de les in; Kwamen al meerdere keren aan mij vragen of zij ook les kregen vandaag. Alle leerlingen zijn tijdens de spellen actief bezig; constant in beweging. Leerlingen lachen tijdens de spellen erg veel; grootste deel van de les lachen ze > vooral Amoeba game. Af en toe een terughoudende leerling na een uitleg. Leerlingen begrepen het vaak wel meteen, af en toe de Tibetaanse vertaling nodig. > Reden dat leerling wat terughoudender was.	Aanwezig 4 m / 2 j > niemand afwezig In deze klas zitten grote leeftijdsverschillen. Het Engels in deze groep is al wel een stuk beter dan bij klas 2. Soms is er wel een vertaling nodig van een van de kinderen. Dit was de eerste les bij deze klas. Leerlingen pikte regels snel op en luisterde over algemeen goed. De spellen waren snel duidelijk. VAS prima, leerlingen begrepen dit na de uitleg.
	Class 4 19-4-2017	Bijna alle leerlingen komen lachend en enthousiast de les in. Een aantal meiden hier al wat terughoudend. Tijdens de spellen zijn de meeste jongens veel aan het lachen en actief tijdens spellen. Ook de meeste meisjes zijn actief Tijdens de uitleg een aantal jongens wat afwezig. Zijn aan het spelen met een hond die het veld in is komen lopen. Aandacht daarheen in plaats van naar de uitleg. Tijdens de spellen doen wel grotendeels actief mee. Een aantal meiden staan soms even stil tijdens de laatste vormen van de les. Tijdens de eerste vormen deden zij wel constant actief mee.	Aanwezig 9 m / 10 j > niemand afwezig; 1 jongen blessure (11j) Tijdens begin van de les was er een hond die constant in het veld stond en bij de groep kwam staan; moest leerlingen vaak bij de les roepen. Aan het einde van de les nog 1 leerling aan de kant gezet. > Hij vulde de VAS vervolgens ook lager in. De spellen snel kunnen uitleggen. Engels is vele malen beter dan bij de kleintjes. Ze praten nog wel veel Tibetaans in de lessen. Leeftijdsverschil in de klas lastig, zitten in hele andere belevingswerelden. VAS afnemen redelijk lastig. Sommige leerlingen doen iets anders dan kruisje op de lijn.

	Class 5 19-4-2017	Bij deze groep zijn er een aantal meiden (4 a 5) wat terughoudender. Zoeken de zijanten op en staan regelmatig stil. De jongens en de andere meiden zijn hele tijd actief bezig. Ze lachen tijdens de spellen veel, vooral tijdens de amoeba game, maar ook bij de freeze tag game. Overal doen ze goed bij mee.	Aanwezig 11 m / 8 j > niemand afwezig Was nog aan het regenen, maar leerlingen wilde graag gaan sporten, dus toch naar buiten te gaan. Staan veel leerlingen om het veld heen > Leerlingen lijken er geen last van te hebben, uitleg hierdoor wel een stuk minder gemakkelijk en is wat rumoeriger. 3 ^e spel kennen ze allemaal al en deze heeft dus nauwelijks uitleg nodig. De andere spellen werden ook goed opgepakt. VAS afnemen ging goed, leerlingen begrepen dit na de uitleg.
Les 2	Class 2 20-4-2017	Alle leerlingen zijn tijdens de spellen grotendeels actief. Bij hokbal gaan ze soms op de grond zitten. Hier moet ik dan wat van zeggen, dan gaan ze wel actief staan. Soms krijg ik hier dan wel een boze blik, maar die verdwijnt wel weer meteen. Tijdens het rennen zijn ze veel aan het lachen, voornamelijk bij hokbal als ze iemand bevrijden of iemand een poging doet tot bevrijden. Lachen gedurende de hele les. Na de pauze komen ze terug gerend en staan ze te springen om weer verder te gaan.	Aanwezig: 4 m / 1 j > niemand afwezig De les was maar kort, omkleden gaat nog niet echt snel. De spellen lukken wel, maar hebben tijd nodig om helemaal goed te begrijpen. Hokbal lukte redelijk snel, maar het vrijmaken moest wel worden herhaald na een keer spelen. > extra uitleg is vaak wel handig. Expeditie N/S gaat best snel goed, voorbeeld geven met uitleg tegelijk gaat goed. Tijdens de uitleg zijn leerlingen wel heel erg snel afgeleid. Hokbal > hokbal + tikken met bal > Expeditie N/S 4-1 > Expeditie N/S 4-1 + hoedjes & bal.
	Class 3 20-4-2017	Leerlingen zijn veel aan het lachen tijdens de spellen en doen alles actief mee. Af en toe een enkeling aan de kant als hij/zij moe is, maar als ik daar iets van zeg doen ze al snel weer mee. Ze lachen voornamelijk veel bij hokbal als ze iemand bevrijden of iemand een poging doet tot bevrijden of als ze punten halen bij expeditie n/s. Aan het einde van de les af en toe een boze leerling als ik zei dat hij/zij tikker moest zijn.	Aanwezig 4 m / 2 j > niemand afwezig Omkleden was bij deze klas al beter. Hokbal was snel duidelijk voor de kids. > Nog een extra keer vrijmaken uitleggen. > Extra lijn toegevoegd vanaf waar ze moeten vangen/gooien. Daarna expeditie met tikker worden als je getikt bent en daarna met 2 tikkers en hoedjes omdraaien. Op gegeven moment wilden leerlingen geen tikker meer zijn. Toen ik lln. aanwees gingen ze wel akkoord. Vragen tijdens de spellen wel vaak om rust, zijn snel moe en willen drinken; 1 drinkpauze. In die tijd nieuwe spel klaargezet. Hokbal > hokbal + tikken met bal > Expeditie N/S 5-1 > Expeditie N/S 5-1 + hoedjes & bal.
	Class 4 20-4-2017	Diverse leerlingen gaan, voornamelijk, tijdens de laatste 2 spellen aan de kant zitten. Zeggen dan 'i dont play'. Hiervoor wel aan het lachen of staan ze 'actief stil'. Er zijn een aantal leerlingen die af en toe stil gaan staan, maar ook een aantal leerlingen die heel graag willen en constant luisteren en bezig zijn. Naast het stilstaan zijn 2 a 3 meiden terughoudend in de spellen. Leerlingen actief het spel aan het verzeiken, maar non actief in het spel dat gespeeld moet worden. Het zijn dezelfde leerlingen die	Aanwezig 8 m / 10 j > niemand afwezig; 1j & 1m blessure (11j – 9 m) Flink wat jongens die erg nadrukkelijk aanwezig zijn en doen waar ze zin in hebben. Bij de 1 ^e uitleg best goed. Bij PPD merkte ik dat de aandacht van sommige leerlingen wegzakte > hier had ik al in moeten grijpen. Duidelijk maken hoe ik het wil en strakker houden > aan einde van de les benoemd. Tijdens dit spel bleek dat niet iedereen het helemaal had begrepen. > Tussen de rondes in nog een keer benoemd. Hierna wel wat beter.

		elke keer dingen doen die niet de bedoeling zijn en aan de kant gaan zitten. Dit gaat om 3/4 j en 1/2 m.	Expeditie N/S uitleg was niet helemaal lekker. Leerlingen zaten aan verkeerde kant voor voorbeeld en verspreid > volgende keer strenger op zijn. Laatste spel wel uitgelegd, maar leerlingen maakten er zelf een ander spel van.
	Class 5 20-4-2017	Tijdens het eerste spel waren alle leerlingen actief bezig. Hierna zwakte het bij sommigen af > een groep jongens en meiden. Deze groepen gingen bij het eerste spel wel aan de slag, maar bij het Expeditie N/S met 2 tikkers gaven ze het snel op. Sommige meiden gingen zitten en een aantal jongens gingen wat anders doen. De gemixte groep wel constant aan de slag. Een aantal jongens van het jongensveld sloten aan bij deze gemixte groep, wilden dus wel spelen. Ze lachten tijdens de spellen wel veel.	Aanwezig 11 m / 8 j > niemand afwezig Les was erg chaotisch. Leerlingen erg laat in de les, pas rond 1320 begonnen i.p.v. 1300. Doordat de les kort is moest ik alles versnellen en was ik erg gehaast. De uitleg snel, waardoor een deel het nog niet begreep. Daarna moest ik het dus nog een keer doen. Alles was chaotisch. Daarnaast was het voor het eerst sinds lange tijd dat ik weer iets deed op meerdere velden > wennen. Volgende keer tijdens uitleg al strenger zijn. ➤ Consequent handelen wat betreft kauwgom, kettingen, praten tijdens mijn uitleg, etc..
Les 3	Class 2 26-4-2017	Leerlingen zijn tijdens het eerste spel bij de eerste ronde allemaal heel actief. Op gegeven moment worden 2 meisjes wat minder actief, maar na een aanmoediging zijn die ook al snel weer bezig. Ze lachen tijdens het eerste spel af en toe, vooral serieuze en geconcentreerde gezichten. Bij het tweede spel met de kokosnoten jatten lachen ze erg veel. Af en toe een boze blik bij een leerling wanneer getikt of iemand niet kan tikken; paar seconden en daarna is dit weer weg. Hier rennen alle leerlingen volop op en neer en zijn constant eigenlijk bezig.	Aanwezig: 4 m / 1 j > niemand afwezig Warme dag. Leerlingen deden goed mee en de les verliep goed. Door PPD werden de spellen snel duidelijk en was er niet veel uitleg meer nodig. Leerlingen kennen de vorige spellen in de reeks en dit is eigenlijk weer een voorbereiding. 1 leerling is niet heel sportief, heeft moeite met sporten en is niet heel snel. Bij 1 ^e spel laat ik leerlingen aan de kant zitten in de schaduw in plaats van wachten naast het veld in de zon > te warm voor en zo meer rust. Het kokosnoot jatten past in de belevingswereld > pikken het sneller op en vinden het leuker. VAS goed, geen uitleg meer nodig.
	Class 3 26-4-2017	Tijdens de spellen zijn eigenlijk alle leerlingen actief. Ze rennen, lachen en ontwijken de tikker. Tussendoor gaan ze regelmatig aan de kant in de schaduw zitten. Bij het eerste spel gaan ze als ze getikt zijn aan de kant zitten wachten totdat iedereen getikt is. Bij kokosnootspel enorm veel lachende gezichten, maar zijn ook niet boos als ze getikt worden. Een leerling heeft een pechdag en is een aantal keer gevallen. Hij heeft dan ook een paar keer aan de kant gezeten en moest zelfs een keer huilen toen hij hard botste met een andere leerling. Aan het einde van de les deed hij wel weer actief mee.	Aanwezig 4 m / 2 j > niemand afwezig Warme dag. Leerlingen erg blij als ze weer mogen sporten. Eerste spel snel uitgelegd. Tussendoor drinkpauzes > hebben hier extreem veel behoefte aan. Veel gewerkt met belevingsniveau; hierdoor begrijpen ze spellen sneller. Kokosnootspel in beleving uitgelegd. Tussendoor elke keer pauze gegeven en dan weer iets nieuws uitgelegd > Zo tikken met bal en eilanden toegevoegd. 1 jongen heeft een enorme pechdag. Hij valt vaak, andere leerlingen botsen tegen hem op, zwikt zijn enkel om. Een meisje non stop meegedaan, maar gaf bij het invullen van de VAS aan dat ze hoofdpijn had en daardoor de VAS laag gescoord. VAS afnemen goed, geen uitleg meer nodig.

Les 4	Class 4 26-4-2017	Tijdens eerste spel waren leerlingen allemaal actief bezig en waren ze veel aan het lachen. Alle leerlingen waren actief betrokken bij het spel. Bij het tweede spel waren aardig wat leerlingen non actief. Ook waren er leerlingen die graag actief bezig wilde zijn, maar door de groep niet het spel konden spelen. De leerlingen hadden wel lol maar om de verkeerde dingen. Sommige leerlingen werden hier wel boos om, omdat zij niet konden spelen zoals het moest.	Aanwezig 8 m / 11 j > niemand afwezig; 1m blessure (11j – 9 m) > 1j niet ingevuld, afgelopen lessen had hij blessure. 1^e spel ging wel oke, leerlingen luisterde en snapte het spel redelijk snel. Eerst gespeeld met 2 velden, daarna met 3. Van te voren 1 veld klaargezet voor kokosnoot en 1 voor clean your island; hierdoor eerste spel snel starten en 2^e spel uitleggen. Toen moest ik nog een veld verbouwen om ook het andere team te kunnen laten spelen > niet handig. Uitleg van tweede spel ging niet lekker. Leerlingen deden andere dingen, luisterde niet meer goed, hier wel een paar keer benoemd, maar het bleef onrustig. De uitleg met PPD, bleek uiteindelijk toch niet helemaal begrepen te worden door de leerlingen. Geven het niet aan als ze een vraag hebben, merk ik pas wanneer ze zich terugtrekken of iets anders gaan > hierdoor spel vaak niet gespeeld zoals het moet. Gaan expres andere dingen doen om bijvoorbeeld grappig gevonden te worden. De VAS gaat bij de meeste meteen goed, zijn nog steeds een aantal leerlingen die niet weten wat ze moeten doen.
	Class 5 26-4-2017	Ongeveer de helft van de leerlingen zijn tijdens het begin van het eerste spel wat terughoudend, andere leerlingen zijn heel actief. Wat later doen ook deze leerlingen fanatiek mee. Lachen tijdens rennen en tikken. Tijdens kokosnootspel een terughoudende opstart, leerlingen zijn non actief en moeten op gang komen. Uiteindelijk na een paar minuten gaan ze allemaal actief aan de gang. Tijdens dit spel wordt regelmatig gelachen door alle leerlingen. Geen leerlingen die boos kijken en helemaal niet lachen tijdens het spel.	Aanwezig 11 m / 8 j > niemand afwezig Opstart goed. Begonnen met compliment. Eerst clean your island met 2 eilanden, daarna een extra eiland toegevoegd en later nog tikken met bal in plaats van tikken met hand > soepel. Eerste spel was snel duidelijk en kon snel worden gespeeld. Spel erna al klaargezet in de drinkpauze, hierdoor met plaatje praatje daadje meteen kunnen uitleggen. Leerlingen hadden wel een zetje nodig om ook echt te starten. Uiteindelijk konden ze allemaal deelnemen en met een paar kleine aanwijzingen ging het veel beter; veld iets groter, breder, eilandjes toegevoegd. VAS goed, geen uitleg meer nodig.
	Class 2 27-4-2017	Leerlingen deden eerste spel allemaal heel actief mee. Er is geen enkele leerling aan de kant gaan zitten. Vaak aan het lachen. Kijken af en toe boos als ze getikt zijn, maar doen daarna meteen weer lachend mee. Bij tweede spel zijn leerlingen actief waar mogelijk. Als ze aan de beurt zijn, zijn ze lachend en actief bezig. De tikkers zijn ook beide actief en lachen wanneer ze iemand hebben getikt.	Aanwezig: 4 m / 1 j > niemand afwezig ➤ Minder warme dag dan afgelopen keren. Minder pauzes ingelast. 1^e spel heel leuk, eerst 1 eiland, daarna 2 eilanden. Ging goed. Zelf af en toe grootte van het veld aangepast aan de tikkers. Tikkers eerst allebei een bal, daarna eentje samen. Het niet lopen met de bal is erg moeilijk, ik bleef herhalen dat ze moesten passen. Deden ze wel wat meer, maar nog steeds bleven ze lopen. Spel liep uiteindelijk wel oke, dus zo gelaten.

		Meegenomen naar volgende spel; wel lastiger, leerlingen konden niet goed overgooien, waardoor het tikken al helemaal lastig werd. Naar mate de tijd vorderde ging dit spel wel beter, meer tijd nodig. VAS goed, geen uitleg meer nodig.
Class 3 27-4-2017	Leerlingen zijn tijdens het 1 ^e spel bijna allemaal actief. Er is een leerling die vaker stilstaat en wat terughoudend is. Ze doet wel wat, maar minder dan de andere leerlingen. Ze lacht wel regelmatig. De andere kinderen rennen constant, lachen veel. Af en toe een boze blik als ze iemand niet kunnen tikken of juist getikt worden. Bij het 2 ^e spel is de leerling nog steeds wat terughoudend, maar slaat helemaal om en wordt heel actief. De andere leerlingen doen ook mee en zijn veel aan het lachen als zij zelf of een teamgenoot aan het rennen is voor een kokosnoot. Ook hier weer af en toe een boze blik als iets niet lukt, maar die verdwijnt snel.	Aanwezig 4 m / 2 j > niemand afwezig ➤ Minder warme dag dan afgelopen keren! Minder pauzes ingelast. Het overgooien in begin erg lastig > Zowel bij 1 ^e als 2 ^e spel. 1 ^e spel uitleg heel makkelijk en snel. Eerst een tikduo 2 ballen gegeven en de ronde erna nog een keer hun laten tikken maar dan met 1 bal. Zo gedaan bij alle leerlingen. Deze opbouw werkte redelijk goed. Bij 2 ^e spel een paar keer moeten herhalen hoe het zat met het overgooien. Ze snapte het redelijk snel, maar het was nodig om het een paar keer te benoemen. Uiteindelijk ging dit heel goed. VAS goed, geen uitleg meer nodig.
Class 4 28-4-2017	Leerlingen starten terughoudend aan de les. Leerlingen wachten af. Later meeste wel actief, nog zo'n 3/4 leerlingen terughoudend en soms non actief. Het andere veld doet wel actief mee en lachen regelmatig als iets lukt of goed gaat. De andere leerlingen lachen niet veel, maar heel af en toe. 1 meisje boze blik toen ze niet bij haar vriendin in het team mocht. Bij 2 ^e spel was de opstart heel rustig en terughoudend. Best wat leerlingen die non actief waren en ook geen moeite deden om het spel te begrijpen. Andere leerlingen wilde heel graag. Uiteindelijk waren alle leerlingen actief en lachten/juichten ze wanneer ze punten haalden of iemand aftikten.	Aanwezig 8 m / 10 j > niemand afwezig; 1m blessure, 1j ziek 1 ^e uitleg een stuk beter dan afgelopen weken. Leerlingen gefocust op whiteboard en kletsen een stuk minder. Moet het wel nog een keer vertellen, maar snappen het wel beter. Tijdens het 1 ^e spel willen sommige leerlingen niet spelen en doet er een leerling moeilijk dat ze niet bij haar vriendin op het veld speelt. Dit spel ging uiteindelijk wel redelijk, maar had bij sommige tijd nodig om goed te gaan spelen. Het overgooien deden ze wel best snel goed. 2 ^e spel weer met whiteboard en daarna kort PPD > Hierdoor wel duidelijk. Leerlingen weer op de velden gezet, maar dit duurde erg lang voordat ze een serieuze poging deden. Sommige leerlingen wilde heel graag en andere leerlingen gaven het niet eens een kans. Hierdoor duurde het heel lang voordat ze plezier van het spel inzagen. Uiteindelijk wel alle leerlingen heel actief, ook de leerlingen die dus daarvoor niet mee wilden doen. 1 leerling is gevallen en had zijn been een beetje open liggen. Hij heeft daarna niet meer meegedaan. Een andere jongen had veel last van hoofdpijn en heeft na het eerste spel ook niet meer meegedaan. Ook 1 jongen aan de kant gezet toen hij snoep bleef eten terwijl ik had gezegd dat hij dat niet mocht. Toen hem aangesproken, waar hij van schrok en toen moest huilen > verteld dat hij niet hoefde te huilen maar dat hij de volgende keer moest luisteren. Hierna nog meegedaan en was wel weer oke. VAS afnemen goed, geen uitleg nodig.

	Class 5 27-4-2017 Leerlingen lachten tijdens het 1^e spel veel, iedereen hierin actief bezig. 1 meisje is een keer aan de kant gaan zitten, maar daarna deed ze wel mee. De rest heeft non stop meegedaan. Tijdens 2^e spel waren sommige leerlingen eerst wat terughoudend. maar al snel deed iedereen heel actief mee. Leerlingen juichten wanneer iemand een kokosnoot jat of wanneer ze iemand tikken. Ook wanneer ze wachten zijn ze actief betrokken met het spel.	Aanwezig 11 m / 8 j > niemand afwezig ➤ Minder warme dag dan afgelopen keren! Minder pauzes ingelast. Leerlingen redelijk snel in de les, 1^e spel uitgelegd via whiteboard. Alle leerlingen lette goed op bij de uitleg, veel beter dan normaal bij deze klas. Spel snapte ze snel > snel beginnen. Velden ingedeeld, had ze al klaar staan > snelle opstart. Tussendoor nog bij elkaar geroepen om wat te herhalen; niet gooien met de ballen, maar tikken. 2^e spel ook uitgelegd met whiteboard en daarnaast PPD. Velden weer ingedeeld en aan de slag gegaan.> teams af en toe gewisseld van veld en slagpartij. Les ging soepel. VAS goed, geen uitleg meer nodig. Nog een keer moeten doen i.v.m. verkeerde prints VAS, balkje 95 mm i.p.v. 100. 2^e keer uurtje later afgenomen.
Les 5	Class 2 2-5-2017 Leerlingen zijn vanaf moment 1 in het spel allemaal actief. Ze lachen wanneer ze een kokosnoot stelen, juichen als er iemand rent of als ze iemand tikken. Leerlingen vinden het oké als ze getikt worden, er is dan geen boze blik. Bij het 2^e spel zijn ze allemaal actief bezig, maar sommige zitten wanneer ze moeten wachten als slagpartij wat te spelen met de hoedjes. Als ze dan aan de beurt zijn doen ze wel meteen weer mee. Hier wel af en toe een boos gezichtje als ze getikt worden, maar die verdwijnen weer meteen. De rest van de tijd zijn ze voornamelijk aan het lachen.	Aanwezig: 4 m / 1 j > niemand afwezig Leerlingen enthousiast de les binnen. Les verliep goed. Kennen 1^e spel nog, dus maar hele korte uitleg nodig. Hierna gaat het meteen goed. 2 leerlingen tikker, 3 leerlingen slagpartij. Na 3 uit wisselen de tikkers. Leerlingen gooien beter over, rennen niet meer alleen maar. Doen ze nog wel af en toe. Volgende spel goede overgang van vorige spel. Korte uitleg nodig en leerlingen begrepen het snel. Extra lijn toegevoegd waar de leerlingen na het rollen van de bal doorheen moet rennen, hier moet de veldpartij achter blijven. Wanneer de looper na het jatten over deze lijn was, was het jatten gelukt. Eerst gespeeld dat alle leerlingen 1 keer mochten rennen en daarna tikkers gewisseld. Laatste 2 rondes gespeeld met 3 uit is wisselen, omdat het wisselen te snel was. ➤ 2 spelers tegelijk spelen nog niet toegevoegd. VAS goed, 1 leerling extra uitleg nodig

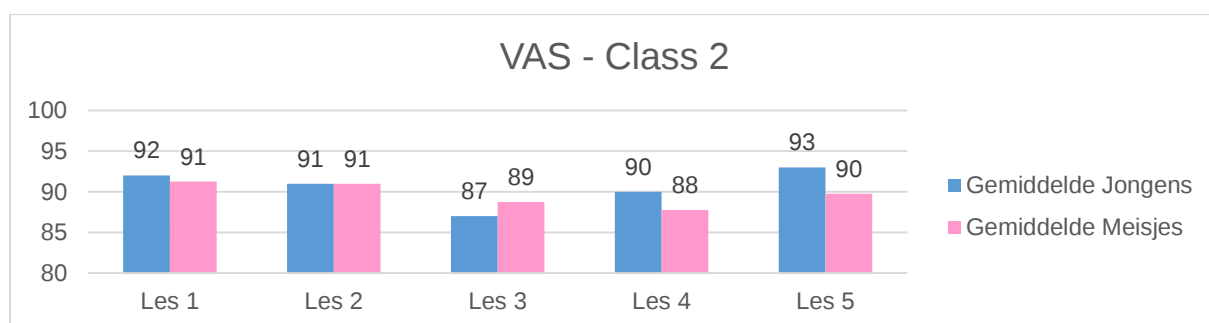
Class 3 3-5-2017	Leerlingen zijn enthousiast als ze de les binnenkomen. Bij het eerste spel is iedereen actief en lachen regelmatig als ze iemand uittikken of een kokosnoot stelen. Hier af en toe al wel een boze blik als iemand niet goed paste of niet overspeelde. Bij het 2^e spel is er 1 jongen die niet meer mee wil spelen; zegt 'i don't play'. Hij doet vervolgens ook echt niet meer goed mee. Hij zei dat z'n teamgenoten niet overspeelde en dat hij daarom niet meer wilde spelen. De andere leerlingen waren tijdens het tweede spel wel actief en lachten regelmatig. Af en toe nog wel een boze blik als het passen niet goed lukte.	Aanwezig 4 m / 2 j > niemand afwezig Alle spullen stonden klaar; opstart was daardoor makkelijk. Leerlingen kende het spel nog en ik hoefde de regels alleen nog maar even kort te herhalen. Daarna even rustpauze voor lln. en heb ik het nieuwe spel klaargezet. 1 leerling zei toen 'i don't play' en ging aan de kant zitten. Toen ik daar wat van zei kwam hij aangestrompeld, maar toen hij daarna niet mocht beginnen met gooien was hij weer boos. Hij heeft toen nog wel een keer gerold maar toen is hij gestopt. Keuze gegeven; of nu zitten aan de kant en doet de rest van de les niet meer mee of je gaat nu spelen. Ik ben toen in zijn plaats gaan spelen en hij is aan de kant gaan zitten. Volgende keer moet ik zo iets niet toelaten. Heb hem nog wel aangesproken dat we dit de volgende keer niet meer zo gaan doen. Dat hij dan geen keuze heeft of hij mee wil doen, maar zijn Engels is minimaal dus hij begrijpt ook veel niet. Het spel verliep met de andere kinderen wel goed, ze snapte de regels en liepen niet meer met de bal, maar speelde over. Ik heb hier na een tijdje spelen ook de 2 speler regel toegevoegd. Dit ging wel goed.
Class 4 4-5-2017	1^e spel: alle leerlingen op 1 na actief. Deze ene leerling is regelmatig non actief, zit soms op de grond en anders stelt ze zichzelf terughoudend op. De andere leerlingen zijn constant bezig en lachen/juichen regelmatig. Springen als er een teamgenootje een kokosnoot jat of iemand aftikt. Bij het 2^e spel zijn 3 teams super actief, maar is er 1 team waar dit meisje in zit niet meer erg actief. 3 van de 4 leerlingen stellen zich terughoudend op en doen niet meer heel veel, hierdoor ook 4^e leerling regelmatig non actief > blijven terughoudend na aangeven. De andere 3 teams doen super goed mee en zijn constant actief. Tegenstander van mindere team blijft wel spelen en proberen. Deze 3 teams zijn net als bij het vorige spel veel aan het lachen en juichen.	Aanwezig 7 m / 9 j > niemand afwezig; 2m blessure, 2j ziek > scheidsrechters Les goed opgestart, rustig, spullen stonden al klaar. Voor de les even met ballen gespeeld met paar jongens uit de klas. Hierna spel gestart met korte uitleg middels whiteboard. Hierna drinkpauze waarin ik nieuwe spel klaar zette. Uitgelegd middels whiteboard en kort PPD. 2 teams gewisseld, wat verwarring. Bij 1 team gemixt met de tegenstander, omdat ze niet actief waren > daarna wel wat beter. Bij het andere veld later wel de 2 speler regel toegevoegd, bij het veld waar het minder liep niet. ➤ VAS goed.

	Class 5 2-5-2017	Leerlingen zijn tijdens het eerste spel bijna allemaal actief. Er zijn 3 meiden uit 1 team wat terughoudend, zowel het eerste als 2^e spel. De 2 jongens uit dit team zijn wel heel actief. De andere teams zijn wel allemaal heel actief bezig lachen en juichen veel. Bij het 2^e spel waren ook de jongens van dat team wat vaker terughoudend. Dit was met name als ze slagpartij waren. Als ze zelf aan de beurt waren, waren ze wel allemaal heel actief en betrokken. Ze lachten dan ook veel. De andere kinderen waren wel allemaal heel betrokken en lachten veel.	Aanwezig 11 m / 8 j > niemand afwezig Alles staat voor de les al klaar. Les verliep lekker. Leerlingen kende eerste spel nog en dit kon door middel van het whiteboard nog even kort worden herhaald. Aangegeven dat ze zelf moeten wisselen als alle 3 de hoedjes om zijn gedraaid. > doen ze goed. In de drinkpauze velden omgebouwd naar stealball; uitgelegd middels whiteboard, werkt goed. Moest elke keer de teams wisselen, dit deden ze niet zelf. Na een tijdje spelen heb ik de extra regel van 2 personen in het spel toegevoegd; verliep soepel. VAS goed, leerlingen kunnen dit zelf zonder uitleg.
--	------------------------------------	---	---

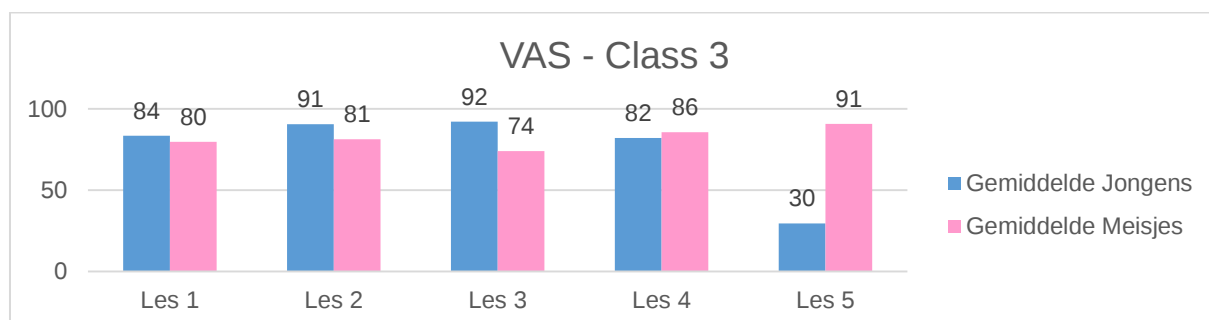
Voor de volledige uitwerking van de observaties zie bijlage XVIII en voor het logboek zie bijlage XIX.

Bijlage XIII – Resultaten VAS MK

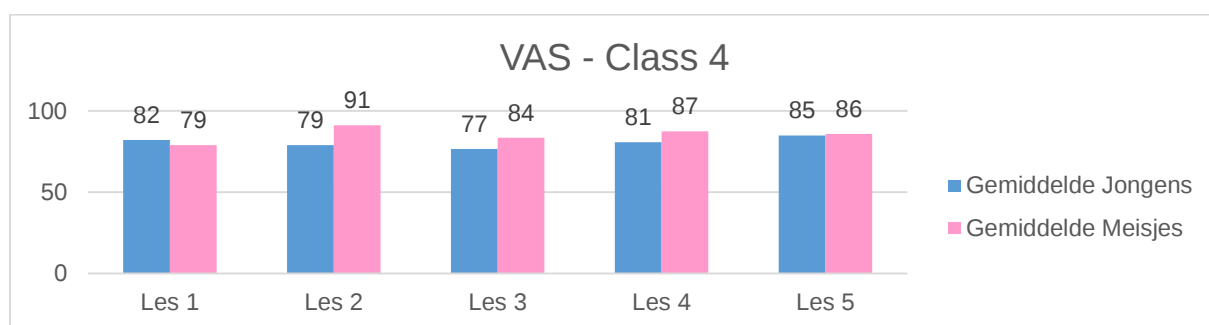
Class 2	Age	Les 1	Les 2	Les 3	Les 4	Les 5
Leerling 1	6	92	91	87	90	93
Leerling 2	7	90	91	90	91	87
Leerling 3	7	92	92	90	86	90
Leerling 4	7	91	91	88	88	91
Leerling 5	8	92	90	87	86	91
Totalen		457	455	442	441	452
Gemiddelde Jongens	6	92	91	87	90	93
Gemiddelde Meisjes	7	91	91	89	88	90
Standaard deviatie		1	1	2	2	2
Modus		92	91	87	86	91
Mediaan		92	91	88	88	91



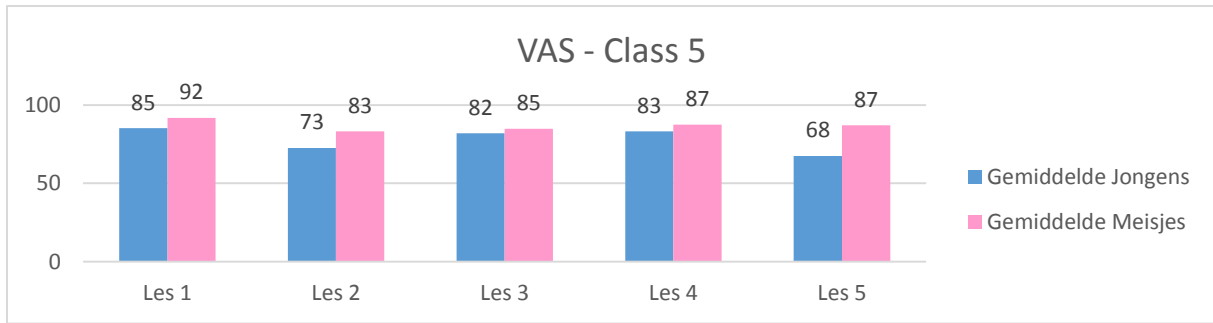
Class 3	Age	Les 1	Les 2	Les 3	Les 4	Les 5
Leerling 1	9	92	89	91	72	54
Leerling 2	8	75	92	93	92	5
Leerling 3	7	90	90	90	90	89
Leerling 4	15	69	91	89	91	90
Leerling 5	11	90	72	47	90	91
Leerling 6	9	70	72	70	71	93
Totalen		486	506	480	506	422
Gemiddelde Jongens	9	84	91	92	82	30
Gemiddelde Meisjes	11	80	81	74	86	91
Standaard deviatie		11	10	18	10	35
Modus		90	72	#N/B	90	#N/B
Mediaan		83	90	90	90	90



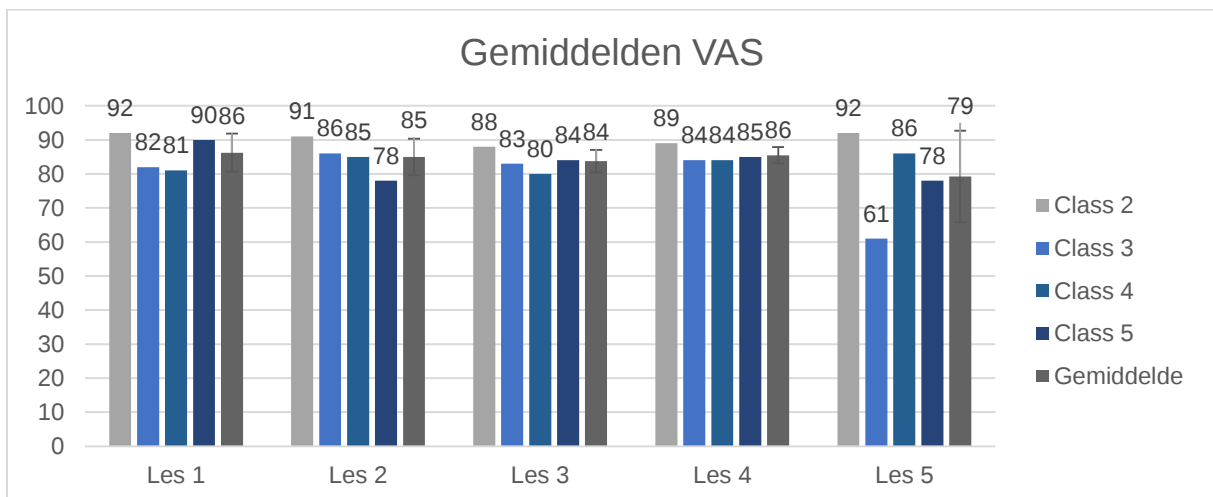
Class 4	Age	Les 1	Les 2	Les 3	Les 4	Les 5
Leerling 1	12	48	75	92	70	71
Leerling 2	11	50	99	89	97	91
Leerling 3	10	93	95	90	90	97
Leerling 4	11	84	51	89	71	90
Leerling 5	9	89	90	89	89	89
Leerling 6	10	91	48	29	90	90
Leerling 7	10	98	90	98	50	91
Leerling 8	15	90	77	45	78	48
Leerling 9	13	87	75	52		88
Leerling 10	15	92	90	93	91	94
Leerling 11	9	43	92	88	91	92
Leerling 12	11	89	91	91	91	49
Leerling 13	9	91	91	92	90	92
Leerling 14	14	90	94	92	94	91
Leerling 15	12	50	87	29	78	93
Leerling 16	13	90	91	90	92	90
Leerling 17	12	92	91	94	91	
Leerling 18	13	87	93	92	72	94
Totalen		1454	1520	1434	1425	1450
Gemiddelde Jongens	12	82	79	77	81	85
Gemiddelde Meisjes	12	79	91	84	87	86
Standaard deviatie		18	14	23	12	15
Modus		90	91	92	91	91
Mediaan		90	91	90	90	91



Class 5	Age	Les 1	Les 2	Les 3	Les 4	Les 5
Leerling 1	10	90	27	87	91	28
Leerling 2	14	72	49	93	71	48
Leerling 3	12	91	71	88	90	91
Leerling 4	14	88	70	68	91	6
Leerling 5	13	91	92	91	92	91
Leerling 6	14	70	92	50	52	94
Leerling 7	15	91	91	90	87	89
Leerling 8	13	89	89	89	91	93
Leerling 9	13	91	91	92	92	90
Leerling 10	13	93	91	93	90	88
Leerling 11	14	95	26	48	90	93
Leerling 12	13	89	69	91	89	70
Leerling 13	13	95	98	94	88	91
Leerling 14	13	92	89	69	97	92
Leerling 15	15	88	90	86	88	91
Leerling 16	11	93	93	94	71	92
Leerling 17	13	89	90	70	94	71
Leerling 18	13	97	88	95	71	91
Leerling 19	15	88	90	100	91	89
Totalen		1692	1496	1588	1626	1498
Gemiddelde Jongens	13	85	73	82	83	68
Gemiddelde Meisjes	13	92	83	85	87	87
Standaard deviatie		7	22	15	11	25
Modus		91	91	93	91	91
Mediaan		91	90	90	90	91



Samenvatting	Les 1	Les 2	Les 3	Les 4	Les 5
Class 2	92	91	88	89	92
Class 3	82	86	83	84	61
Class 4	81	85	80	84	86
Class 5	90	78	84	85	78
Totale	345	340	335	342	317
Gemiddelde	86	85	84	86	79
Standaard deviatie	6	5	3	2	13
Modus	#N/B	#N/B	#N/B	84	#N/B
Mediaan	86	86	84	85	82



Bijlage XIV – Lessenreeks MK

Leeswijzer

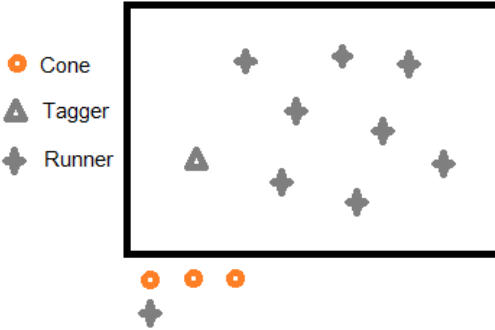
Zwarte tekst: class 2, 3, 4 & 5

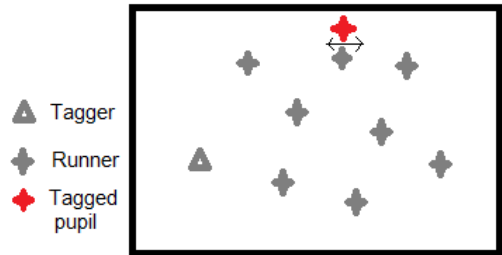
Blauwe tekst: aanpassingen class 2 & 3

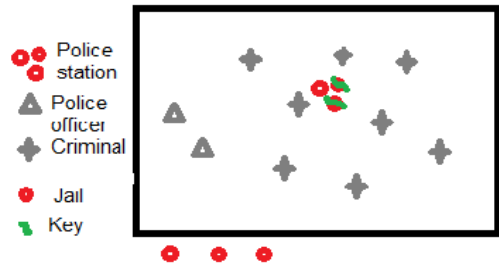
Rode tekst: aanpassingen class 4 & 5

Groene tekst: aanpassingen algemeen: class 2, 3, 4 & 5

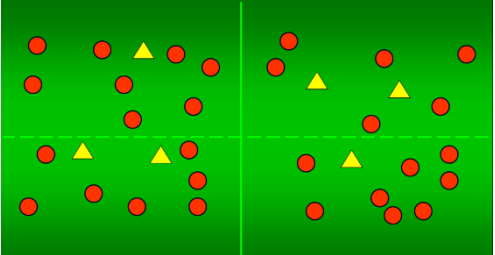
Games - Lesson 1

Activity name (playing time)	Contents	Teaching method – Tips for the teacher
3 is maximum! (5-10 minutes)  ○ Cone △ Tagger + Runner	You need: vests, markers and cones. 3 is maximum There is one tagger (he's It) and the rest of the kids are runners (kids who are not the tagger). Everyone is running in the field made by markers. The taggers count down from 3 to 0, and start tagging. When a runner got tagged, he has to go to a cone at the side of the field. When there are pupils standing at all the cones, the person at the first cone can join the game again. The others are moving a spot to make space for the new pupil who got tagged. This is the way it goes every time some new got tagged. ➤ The taggers are tagging kids. You tag a runner by touching his/hers body softly. When a runner is touched we call it tag-out.	7. Make a field (size depends on amount of pupils). 8. Explain the game while you are showing it to the pupils by using an example. 9. Choose the taggers (amount of taggers depends on amount of pupils). 10. Let them count down and start the game. 11. Finish the game after $\pm$ 3 minutes. 12. Pick new taggers and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> 4. <u>Amount of taggers</u> (less taggers is easier for the runners – more taggers is harder for the runners) 5. <u>Size of the field</u> (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers) 6. <u>Amount of cones on the side</u> (more cones: kids who got tagged have to wait longer – less cones: kids who got tagged can play again earlier) <i>Organisation tips:</i> 3. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 15 meters by 10 meters for 10 runners with 2 taggers. 4. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.

Amoeba game (5-10 minutes) 	You need: vests and markers. Amoeba game Two people are it. They hold hands and chase people. Any person they catch joins the chain by linking hands. When another person is caught they can stay together or split 2 and 2, but they must split even numbers and can link together at will. This game is played until nobody is left.	7. Make a field (size depends on amount of pupils). 8. Explain the game while you are showing it to the pupils by using an example. 9. Choose the taggers 10. Let them count down and start the game. 11. Finish the game when everyone is tagged. 12. Pick new taggers and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> 2. <u>Size of the field</u> (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers) <i>Organisation tips:</i> 3. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 15 meters by 10 meters for 10 runners with 2 taggers. 4. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.
Freeze tag game (5-10 minutes)   Tagger  Runner  Tagged pupil	You need: vests and markers. Freeze tag game Two people are it. They count down from 3 to 0 and start the game. The taggers try to tag the runners. When a runner got tag-out he will freeze at the point he got tagged. He is trying to tag another runner who is running by. When a not tagged runner is tagged by an freezing person, he is becoming the freezing person. The person who tagged him from his freezing position is free again. The game is finished after ± 2 minutes.	7. Make a field (size depends on amount of pupils). 8. Explain the game while you are showing it to the pupils by using an example. 9. Choose the taggers (amount of taggers depends on amount of pupils). 10. Let them count down and start the game. 11. Finish the game after ± 2 minutes. 12. Pick new taggers and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> 3. <u>Amount of taggers</u> (less taggers is easier for the runners – more taggers is harder for the runners) 4. <u>Size of the field</u> (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers) <i>Organisation tips:</i> 3. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 15 meters by 10 meters for 10 runners with 2 taggers. 4. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.

Police officer & criminals (10-15 minutes) 	You need: vests (2 colours), markers and cones. Police officer & criminals Two people are police officers. They count down from 3 to 0 and start the game. The taggers try to tag the criminals. When a criminal got tag-out he is going to the jail (cones at the side of the field). The free criminals can liberate the locked criminals by bringing them a key from the police station (made by cones or markers in the middle of the field). They can only bring 1 key at the time. With the key, they can open 1 jail to liberate 1 locked criminal. This criminal can come out to join the game again. When he leaves the jail, he has to bring the key back to the police station. He can get tagged on his way to the police office. When the jail is full, the game is over.	- Make a field (size depends on amount of pupils). - Explain the game. - Choose the taggers (amount of taggers depends on amount of pupils). - Let them count down and start the game. - Finish the game when the jail is full or after $\pm$ 3 minutes. - Pick new taggers and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> <u>Amount of police officers</u> (less taggers is easier for the runners – more taggers is harder for the runners) <u>Size of the field</u> (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers) <u>Amount of keys</u> (more keys is easier to liberate – less keys is harder to liberate). <u>Amount of jails</u> (more jails is harder for the taggers to finish the game – less jails is easier for the taggers to finish the game). <i>Organisation tips:</i> - Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 15 meters by 10 meters for 10 runners with 2 police officers. - Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.
--	--	--

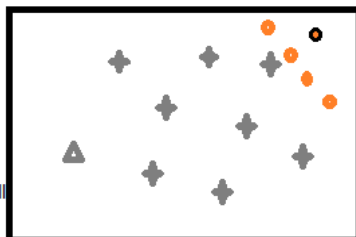
Games - Lesson 2

Activity name (playing time)	Contents	Teaching method – Tips for the teacher
Hunter ball (10-15 minutes) ➤ Class 4 & 5  ➤ Drinking break after this game.	You need: vests (2 colours for the different fields), markers, soft balls, optional: basketball board. Hunter ball There are 3 taggers in each field, so 6 in total. All taggers have a ball. They have to try to tag as many people as possible in 1 minute while they are holding the ball. When you are tagged-out, you are going to the side of the field. The hunters who have the most pupils standing on the side are the winners. When there are less balls than taggers in a field they have to play together to tag runners. They can't run when they are holding a ball. Extra option: <u>Liberate tagged-out pupils:</u> > <i>Only possible when there is a basketball board on the field.</i> The runners can grab the balls of the ground to try to score in the basketball hoop. When they can accomplish that, every kid at the side of the field can join the game again. ➔ Easier option is to hit the basketball board instead of scoring in the hoop or against the board is liberate 1 pupil, scoring in the hoop is liberating everyone. > <i>When there is no basket available.</i> Make a compartment at the side of the field where the tagged pupils are going to. There is a ball in the compartment. When you are in the compartment you can join the game again when you pass the ball successfully to a player in the field.	8. Make 2 field (size depends on amount of pupils). 9. Explain the game, use a whiteboard to support your instruction. 10. Divide the group in 2 equal groups. 11. Choose the taggers 12. Let them count down and start the game. 13. Finish the game after ± 1 minute. 14. Pick new taggers and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> 4. <u>Amount of taggers in each field</u> (less taggers is easier for the runners – more taggers is harder for the runners) 5. <u>Size of the field</u> (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers) 6. <u>Amount of balls per field</u> (more balls is easier for the taggers – less balls is harder for the taggers). <i>Organisation tips:</i> 3. Make the field the size you think is big enough. 4. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by. <i>Options to increase participation:</i> 1. Specific tasks for kids (referee, captain, etc.). 2. Complimenting positive behaviours.

Corner ball (10-15 min)

➤ Class 2 & 3

- Cone
- ▲ Tagger
- ✚ Runner
- Basketball



➤ Drinking break after this game.

You need: vests, markers and a basketball.

Corner ball

There is one tagger (he's It) and the rest of the kids are runners (kids who are not the tagger). Everyone is running in the field made by markers. The taggers count down from 3 to 0, and start tagging.

When a runner got tagged, he has to go to the compartment in the corner of the field. There is a ball in the compartment. When you are in the compartment you can join the game again when you pass the ball successfully to a player in the field. After that, he puts the ball back on the ground in the compartment and he can join the game.

After a while:

Tagging with a ball: Give the tagger 1 ball. They can only tag someone out when they hold the ball at that moment.

1. Make a field (size depends on amount of pupils).
2. Explain the game while you are showing it to the pupils by using an example.
3. Choose the taggers (amount of taggers depends on amount of pupils).
4. Let them count down and start the game.
5. Finish the game after $\pm$ 3 minutes.
6. Pick new taggers and play the game again.

Options to differentiate:

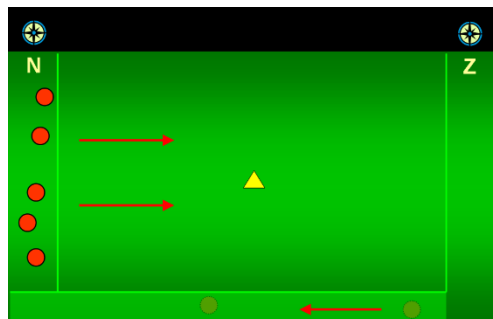
1. Amount of taggers (less taggers is easier for the runners – more taggers is harder for the runners)
2. Size of the field (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers)

Organisation tips:

1. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 10 meters by 7 meters for 5 runners with 1 taggers.
2. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.
3. Choose the teams carefully. Make sure that you put players that can work together in the same team.

Expedition N/S 7-1 (10-15 minutes)

- Class 4 & 5 > 7-1
- Class 2 & 3 > 4-1/5-1



You need: vests, markers and balls

Expedition N/S 7-1

The runners have to try to get from North to South without getting tagged. When they accomplish this, they get a point. 1 for each time they get to the south side. From the south side, you walk back to the north side by the side of the field. When you got tagged on your way to the south side, you have to go to the side of the field to put on a vest. From that moment he is also a tagger. When there is one runner left, he/she is the winner and the game is over.

Extra option:

Tagging with a ball: Give the tagger 1 ball. They can only tag someone out when they hold the ball at that moment. They have to play together, passing the ball to tag kids.

7. Explain the game, **use a whiteboard to support your instruction.**
8. Make the amount of fields and the amount of teams that you need.
9. Choose the tagger.
10. Count down and start the game.
11. Finish the game when there is one runner left.
12. Make new teams and play the game again.

Options to differentiate:

3. Tagging with ball(s) (tagging without balls is easier, tagging with ball is harder. More balls is easier then less balls)
4. Size of the fields (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers)

Organisation tips:

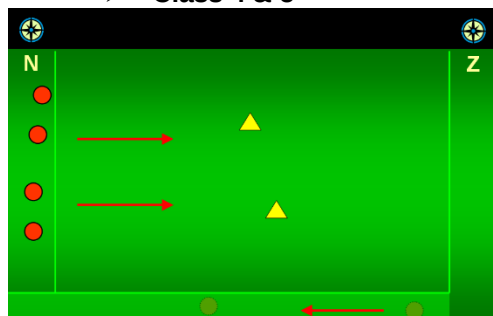
3. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 10 meters by 6 meters for 7 runners with 1 taggers.
4. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.
5. **Choose the teams carefully. Make sure that you put players that can work together in the same team.**

Options to increase participation:

1. Specific tasks for kids (referee, captain, etc.).
2. Complimenting positive behaviours.

Expedition N/S 6-2 (10-15 minutes)

➤ Class 4 & 5



You need: vests, cones, balls & markers

Expedition N/S 6-2

The runners have to try to get from North to South without getting tagged. When they accomplish this, they get a point. 1 for each time they get to the south side. From the south side, you walk back to the north side by the side of the field. When you got tagged on your way to the south side, you have to go to the side of the field to put down a cone. When all 3 cones are down, the game is over.

Extra option:

Tagging with a ball: Give the taggers 2 balls. They can only tag someone out when they hold the ball at that moment. They have to play together, passing the ball to tag kids.

- You can start by giving all of them a ball. When they are used to tag with a ball, you can take one ball away and from that moment they have to play together.

7. Explain the game, **use a whiteboard to support your instruction.**
8. Make the amount of fields and the amount of teams that you need.
9. Choose the taggers.
10. Count down and start the game.
11. Finish the game when all 3 cones are down.
12. Make new teams and play the game again.

Options to differentiate:

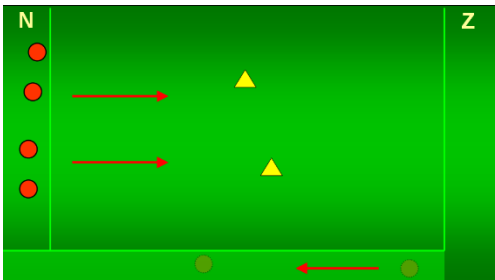
5. Tagging with ball(s) (tagging with hands, without balls is easier, tagging with ball is harder. More balls is easier than less balls)
6. Size of the fields (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers)
7. Amount of balls (more balls is easier for the taggers – less balls is harder for the taggers).
8. Amount of cones on the side (more cones is harder for taggers to finish the game – less cones is easier for the taggers to finish)

Organisation tips:

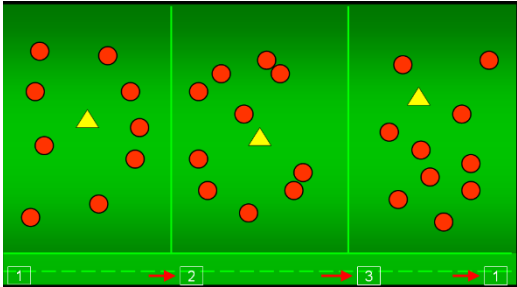
3. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 10 meters by 6 meters for 6 runners with 2 taggers.
4. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.
5. **Choose the teams carefully. Make sure that you put players that can work together in the same team.**

Options to increase participation:

1. **Specific tasks for kids (referee, captain, etc.).**
2. **Complimenting positive behaviours.**

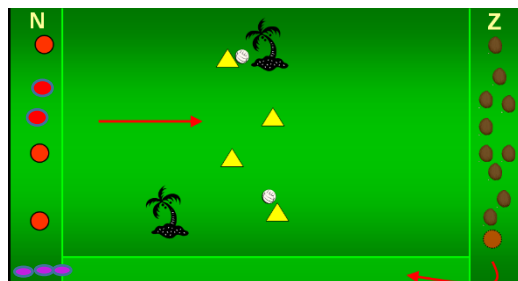
Expedition N/S 4-1 / 5-1 (10-15 minutes) ➤ Class 2 & 3 	You need: vests, cones, balls & markers Expedition N/S 4-1 / 5-1 The runners have to try to get from North to South without getting tagged. When they accomplish this, they get a point. 1 for each time they get to the south side. From the south side, you walk back to the north side by the side of the field. When you got tagged on your way to the south side, you have to go to the side of the field to put down a cone. When all 3 cones are down, the game is over. Extra option: <u>Tagging with a ball:</u> Give the tagger 1 balls. They can only tag someone out when they hold the ball at that moment.	1. Explain the game. 2. Make the amount of fields and the amount of teams that you need. 3. Choose the tagger. 4. Count down and start the game. 5. Finish the game when all 3 cones are down. 6. Make new teams and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> 1. <u>Tagging with ball(s)</u> (tagging with hands, without balls is easier, tagging with ball is harder. More balls is easier then less balls) 2. <u>Size of the fields</u> (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers) 3. <u>Amount of cones on the side</u> (more cones is harder for taggers to finish the game – less cones is easier for the taggers to finish) <i>Organisation tips:</i> 1. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 10 meters by 6 meters for 4 runners with 1 tagger. 2. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by. 3. Choose the teams carefully. Make sure that you put players that can work together in the same team.
--	--	--

Games - Lesson 3

Activity name (playing time)	Contents	Teaching method – Tips for the teacher
Clean your island (10-15 minutes)  ➤ Drinking break after this game.	You need: vests & markers Clean your island There are 3 taggers, each in their own island. The rest of the kids are divided over the islands. The taggers have to tag as many kids as possible. When a kid is tagged, he/she has to move to the next island. The goal for the taggers is to tag as many kids as possible in 2 minutes to clean their own island. Class 2 & 3 There is 1 field with 1 tagger. The rest of the kids are the runners. Each kids has to be a tagger once. During one minute, the tagger has to try to tag as many runners as possible. After one minute, you count how many kids are left in the field. The tagger with the less amount of kids in the field is the winner. When you are tagged, you're going to the side of the field and wait there till the one minute is left.	13. Explain the game, use a whiteboard to support your instruction. 14. Choose the taggers. 15. Divide the kids over the islands. 16. Count down and start the game. 17. Finish the game after 3 minutes and check which tagger won this game. 18. Pick new taggers and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> 7. <u>Amount of islands</u> (2: easier to understand for the kids/3/4: harder to understand) 8. <u>Amount of taggers in each island</u> (less taggers is easier for the kids in the island, but harder for the taggers – more taggers in an island is harder for the kids in that island, but easier for the taggers) 9. <u>Size of the island</u> (big island is harder for the taggers – small island is easier for the taggers) <i>Organisation tips:</i> 5. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 8 meters by 5 meters for 6 runners with 1 tagger. 6. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by. 7. Choose the teams carefully. Make sure that you put players that can work together in the same team. <i>Options to increase participation:</i> 1. Specific tasks for kids (referee, captain, etc.). 2. Complimenting positive behaviours.

Coconut game 6 – 4 (25-30 minutes)

- Class 4 & 5 > 6-4
- Class 2 & 3 > 4-1 / 5-1



You need: vests, cones, markers, balls

Coconut game – 6 against 4

4 taggers in the middle of the field. The other kids are standing at the north side of the field. They have to cross the field without getting tagged. When they accomplished that, they can grab a coconut (marker) and walk back to the north side through the river. When you got tagged on your way to the south side, you have to turn around, put one cone down (the purple circles in the picture) and then you can try to cross the field again. When all the coconuts are stolen or all the cones lay down, the taggers change.

Extra option:

Islands in the field: free spots for the runners. They can't be tagged when they are standing on an island. The maximum of kids on the island is 2.

Tagging with a ball: Give the taggers 2 balls. They can only tag someone out when they hold the ball at that moment. They have to play together, passing the ball to tag kids.

- You can start by giving a ball to all of them. When they are used to tag with a ball, you can take one 1 ball away and from that moment they have to play together.

12. Explain the game, **use a whiteboard to support your instruction.**
13. Make the amount of fields and the amount of teams that you need.
14. Choose the taggers.
15. Count down and start the game.
16. Finish the game when all the coconuts are stolen or when all the cones lay down.
17. Make new teams and play the game again.

Options to differentiate:

9. Amount of taggers (less taggers is easier for the kids, but harder for the taggers – more taggers is harder for the kids, but easier for the taggers)
10. Playing with islands or without (with islands is easier for the runners, without is easier for the taggers).
- Amount of kids allowed on one island
11. Tagging with ball(s) (tagging without balls is easier, tagging with ball is harder. More balls is easier then less balls)
12. Size of the fields (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers)

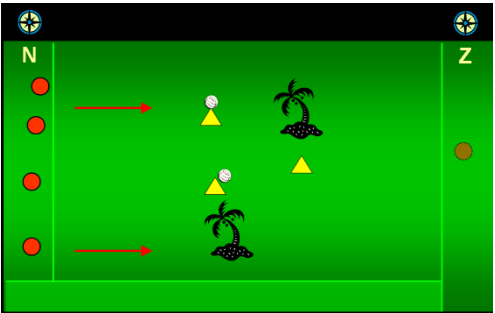
Organisation tips:

5. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 10 meters by 6 meters for 6 runners with 4 taggers.
6. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.
7. **Choose the teams carefully. Make sure that you put players that can work together in the same team.**

Options to increase participation:

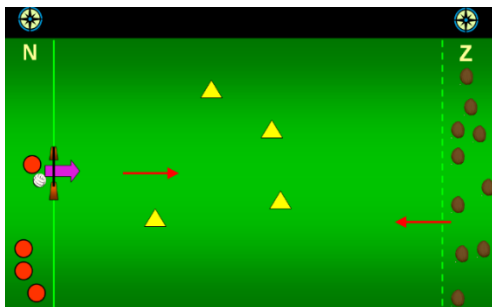
1. **Specific tasks for kids (referee, captain, etc.).**
2. **Complimenting positive behaviours.**

Games - Lesson 4

Activity name (playing time)	Contents	Teaching method – Tips for the teacher
Expedition N/S+ 5-3 (10-15 minutes) ➤ Class 4 & 5 > 5-3 ➤ Class 2 & 3 > 3-2 / 4-2  ➤ Drinking break after this game.	You need: vests, cones (2 colours), balls & markers Expedition N/S 5-3 The runners have to try to get from North to South without getting tagged. When they accomplish this, they get a point. 1 for each time they get to the south side. From the south side, you walk back to the north side by the side of the field. When you got tagged on your way to the south side, you have to go to the side of the field to put down a cone. When all 3 cones are down, the game is over. To get from north to south you can use the islands/free spots. You can't get tagged when you are on a island. 1 person per island is the maximum. When the 2th person is coming to the island, the 1th person has to leave. Extra option: <u>Tagging with a ball:</u> Give the taggers 2 balls. They can only tag someone out when they hold the ball at that moment. They have to play together, passing the ball to tag kids. ➤ You can start by giving all of them a ball. When they are used to tag with a ball, you can take one 1 ball away and from that moment they have to play together.	7. Explain the game, use a whiteboard to support your instruction. 8. Make the amount of fields and the amount of teams that you need. 9. Choose the taggers. 10. Count down and start the game. 11. Finish the game when all 3 cones are down. 12. Make new teams and play the game again. <i>Options to differentiate:</i> 6. <u>Tagging with ball(s)</u> (tagging without balls is easier, tagging with ball is harder. More balls is easier then less balls). 7. <u>Amount of balls</u> (more balls is easier for the taggers – less balls is harder for the taggers). 8. <u>Amount of cones on the side</u> (more cones is harder for taggers to finish the game – less cones is easier for the taggers to finish). 9. <u>Size of the fields</u> (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers). 10. <u>Amount of island</u> (more islands is easier for the runners – less islands is harder for the runners). <i>Organisation tips:</i> 3. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 10 meters by 6 meters for 5 runners with 3 taggers. 4. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by. 5. Choose the teams carefully. Make sure that you put players that can work together in the same team. <i>Options to increase participation:</i> 1. Specific tasks for kids (referee, captain, etc.). 2. Complimenting positive behaviours.

Coconut N/S XL 4-4 (25-30 minutes)

- Class 4 & 5 > 5-3
- Class 2 & 3 > 3-2 / 4-2



You need: vests, cones (2 colours), ball, stick & markers

Coconut N/S XL 4-4 (25-30 minutes)

One team in the field (fielding team), one team on the side (batting team). First person of the batting team rolls the ball through the cones into the field. After he rolled the ball he tries to get to the south side to get a coconut without getting tagged. The fielding team tries to tag the runner with the ball. They have to pass the ball, because they can't walk when they are holding the ball. When the fielding team tags the runner, he has to put down a cone on the side of the field. When all 3 cones are down, the game is over. They count the amount of stolen coconuts and switch function (fielding team becomes batting team and the other way around).

- Allowed to run with the ball to tag the runner.

7. Explain the game, **use a whiteboard to support your instruction.**
8. Make the amount of fields and the amount of teams that you need.
9. Decide which team start as a fielding team and which team starts as batting team.
10. Start the game.
11. Finish the game when there are 3 cones down.
12. Switch function of teams and play the game again.

Options to differentiate:

3. Size of the fields (big field is harder for the taggers – small field is easier for the taggers).
4. Amount of cones on the side (more cones is harder for taggers to finish the game – less cones is easier for the taggers to finish).

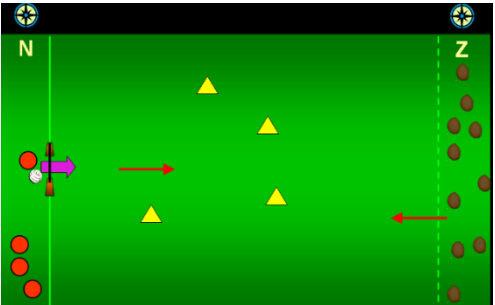
Organisation tips:

3. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 10 meters by 6 meters for 4-4.
4. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.
5. **Choose the teams carefully. Make sure that you put players that can work together in the same team.**

Options to increase participation:

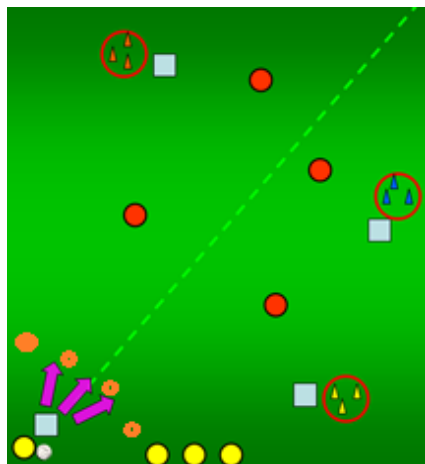
1. Specific tasks for kids (referee, captain, etc.).
2. Complimenting positive behaviours.

Games - Lesson 5

Activity name (playing time)	Contents	Teaching method – Tips for the teacher
Coconut N/S XL 4-4 (10 minutes) ➤ Class 4 & 5 > 5-3 ➤ Class 2 & 3 > 3-2 / 4-2  ➤ Drinking break after this game.	You need: vests, cones (2 colours), ball, stick & markers Coconut N/S XL 4-4 (10 minutes) One team in the field (fielding team), one team on the side (batting team). First person of the batting team rolls the ball through the cones into the field. After he rolled the ball he tries to get to the south side to get a coconut without getting tagged. The fielding team tries to tag the runner with the ball. They have to pass the ball, because they can't walk when they are holding the ball. When the fielding team tags the runner, he has to put down a cone on the side of the field. When al 3 cones are down, the game is over. They count the amount of stolen coconuts and switch function (fielding team becomes batting team and the other way around). ➤ Allowed to run with the ball to tag the runner. Extra option: <u>Extra runners:</u> Running with 2 people at the same time. One of them rolls the ball through the cones and once the ball is rolled, they both start running to the south side.	6. Explain the game, use a whiteboard to support your instruction. 7. Make the amount of fields and the amount of teams that you need. 8. Decide which team start as a fielding team and which team starts as batting team. 9. Start the game. 10. Count the coconuts and switch function of teams when there are 3 cones down. <i>Options to differentiate:</i> 4. <u>Size of the fields</u> (big field is harder for the fielders – small field is easier for the fielders). 5. <u>Amount of cones on the side</u> (more cones is harder for fielders to finish the game – less cones is easier for the fielders to finish). 6. <u>Amount of runners</u> (less runners is easier for the taggers & harder for the runner – more runners is harder for the fielders & easier for the runners). <i>Organisation tips:</i> 3. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 10 meters by 6 meters for 4-4. 4. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by. 5. Choose the teams carefully. Make sure that you put players that can work together in the same team. <i>Options to increase participation:</i> 1. Specific tasks for kids (referee, captain, etc.). 2. Complimenting positive behaviours.

Steal ball (30 minutes)

- Class 4 & 5 > 4-4
- Class 2 & 3 > 3-2 / 3-3



You need: vests, cones (3 colours), ball, stick, tripod, bat & markers

Steal ball (30 minutes)

One team in the field (fielding team), one team on the side (batting team).

First person of the batting team rolls the ball through the cones/hits the ball from the tripod into the field. **The fielding team is not allowed to go over the markers line.** After he rolled the ball he tries to get to a cone from one of the hula-hoops and bring it back to the home base to receive points. There are 3 different bases you can run to. Each base has a different colour cones (yellow = 1 point, blue = 2 points, red = 3 points). You can only steal 1 cone at the time.

The fielding team tries to tag the runner with the ball. They have to pass the ball, because they can't walk when they are holding the ball. When the fielding team tags the runner, the runner is out and won't receive points.

- Allowed to run with the ball to tag the runner.

When all the players of the batting team tried once, count the point they earned and switch function (fielding team becomes batting team and the other way around).

Extra option:

When the runner is on a base, he can't be tagged. When the fielding team is tagging him while he is standing on a base, he stops the turn, but he stays at that base. The next player is bringing the ball into the game, and starts running. The player on the base can start his run to the home base. At that point there are 2 players involved in the game instead of one.

6. Explain the game, **use a whiteboard to support your instruction.**
7. Make the amount of fields and the amount of teams that you need.
8. Decide which team start as a fielding team and which team starts as batting team.
9. Start the game.
10. Switch function of teams when all the players tried once and play the game again.

Options to differentiate:

3. **Size of the fields** (big field is harder for the fielders – small field is easier for the fielders).
4. **Distance to the cones** (further away is harder for runners to get points & easier for the fielders to tag – closer by is easier for runners to get points & harder for the fielders to tag).

Organisation tips:

3. Make the field the size you think is big enough. A good size to start is about 10 meters by 10 meters for 4-4. The yellow cones (5m straight to the right) are the closest by the home base, the blue cones (6m in diagonal) a bit further away and the red cones (8m straight to on the left) are most far away from the home base.
4. Make sure you have all the materials you might use nearby. You can change things easily when everything is close by.
5. **Choose the teams carefully. Make sure that you put players that can work together in the same team.**

Options to increase participation:

1. **Specific tasks for kids (referee, captain, etc.).**
2. **Complimenting positive behaviours.**

Bijlage XV – Observatieverslagen volledig SXG

Datum Klas	Observatie <i>Groene spelen – docent gestuurd</i>
3-2-2017 <u>Class 2</u>	Kinderen zijn gedurende de activiteiten veel aan het lachen. Bij (zo goed als) alle leerlingen is er wel een lach te zien op het gezicht tijdens de les. Sommige lachen bijna constant, anderen lachen regelmatig. Er is geen leerling die gedurende de les helemaal geen lach op zijn/haar gezicht heeft gehad. De meeste lachende gezichten was tijdens de activiteit met de parachute. Dit was een nieuwe en spannende activiteit voor ze. Daarnaast waren er ook regelmatig lachende gezichten te zien tijdens de acrovormen. Bij het beginspel waren ze in eerste instantie wat rustig, maar naar mate de activiteit vorderde werd ook hier veel gelachen. Daarnaast waren er geen boos kijkende kinderen of kinderen die moesten huilen. De kinderen waren over het algemeen actief bezig wanneer dit kon. De leerlingen deden allemaal actief mee tijdens het begin spel en daarnaast ook tijdens de activiteit met de parachute. Tijdens de acrovormen waren er een aantal leerlingen die zich af en toe terug houdend opstelde. Dit waren ongeveer 3 à 4 leerlingen. Zij stonden wat afwachgend te kijken naar de andere leerlingen en gingen daarna wel aan de slag. Deze leerlingen stonden tijdens deze periode even stil. Dit was ongeveer voor 1 à 2 minuten. Tijdens de andere vormen waren deze leerlingen wel actief bezig.
5-2-2017 <u>Class 3</u>	Deze leerlingen waren heel erg enthousiast. Ze waren non stop bezig met een lach op hun gezicht. Moest ze een beetje 'temmen' om nog fatsoenlijk iets uit te kunnen leggen. Ze bleven maar doorgaan. Ook keken leerlingen af en toe boos wanneer ze niet mochten samenwerken met hun vriendje/vriendinnetje. Ze grepen elkaar tijdens de uitleg elke keer al meteen vast en ze moesten tijdens de activiteit telkens uit elkaar. Dit gaat om zo'n 6-8 leerlingen. Hierdoor waren ze tijdens de acrogym soms wat terughoudend en waren ze soms voor korte tijd minder actief. Dit was alleen wanneer de leerlingen niet mochten samenwerken met het maatje waarmee ze graag wilde. Ze keken tijdens het uitvoeren rond totdat ik ze aankeek, dan gingen ze wel aan de slag. De andere kinderen waren hier wel actief bezig en stonden bijna niet stil, waren constant aan het proberen en oefenen.
5-2-2017 <u>Class 4</u>	Kinderen vooral veel aan het lachen tijdens parachute activiteit. Leerlingen zijn hierin allemaal erg betrokken en hebben erg veel plezier gedurende de hele activiteit. Bij acrogym was er een meisje dat niet wilde samenwerken met een jongen. Hierdoor had ze een boze houding. Ze wilde dit absoluut niet doen. Toen ik aangaf dat ze mee mocht doen met 2 andere meiden had ze snel weer een lach op haar gezicht en had ze een actieve houding. De andere meiden die er omheen stonden waren non actief, omdat ze aan het kijken waren naar wat ik zou doen met dat meisje. Toen ik aangaf dat ze aan de slag moesten gaan deden ze dit wel, maar wel met een terughoudende houding. De jongens waren tijdens de acro wel actief bezig. Zij hadden meeste tijd een lach op hun gezichten. Tijdens het begin spel ook blije gezichten, deze kwamen steeds meer gedurende de activiteit. De leerlingen deden hierbij actief mee.
6-2-2017 <u>Class 5</u>	Voorafgaand van de les waren de leerlingen wat terughoudend. Ze wisten niet wat ze te wachten stond en ze stelde zich wat terughoudend op. Tijdens de uitleg van het eerste spel was dit al snel verdwenen en gingen ze actief deelnemen. Tijdens hoepelspel lachende gezichten, mogelijk meer in de zin van dit is gek, waarom doen we dit, dan ik heb plezier in het spel. Wel allemaal actieve deelname tijdens het spel. Tijdens parachute alleen maar lachende gezichten bij alle leerlingen. Ze lachten vaak en hadden geen enkel moment een boos gezicht. Kinderen waren heel erg druk, gingen maar door en door. Ze waren super actief. Tijdens acro werd er actief deelgenomen en waren ze veel aan het lachen. Dit was echter wel minder dan bij de parachute. Ze waren af en toe wat terughoudend in of ze mochten starten met de activiteit. Heel soms waren een aantal kinderen 1 of 2 groepjes (2-4 kinderen) non actief.

Datum Klas	Observatie <i>Groene spelen – leerling gestuurd</i>
7-2-2017 Class 2	Leerlingen waren vanaf het begin af aan positief dat ze bij mij mochten tijdens de games les. Reageerden blij (riepen: yes, jeeeee, etc.) toen ik aangaf dat ik de komende lessen ook nog aan hen zal geven. Positieve reacties op het feit dat ze zelf dingen mochten kiezen. Kozen unaniem voor acrogym als eerste activiteit. Waren gedurende deze activiteit constant actief, zoeken naar een nieuwe vorm, uitproberen, laten zien aan mij, nieuwe zoeken, etc.. Jongens en meisjes waren hierin apart van elkaar bezig. Waren constant aan het lachen en hadden duidelijk veel plezier. ➤ Kids kwamen naar me toe en zeiden 'your games are so fun' & 'this is so fun'. Enkele leerling een terughoudende, bange indruk bij parachute, onderdeel met de bal. Hield de parachute wel vast, maar deed niet heel enthousiast mee. Had haar hand losjes om een handvat en bewoog lichtjes mee. Bij de acro was deze leerling wel actief. De andere leerlingen waren wel veel aan het lachen en hadden een actieve deelname. Kinderen waren duidelijk actiever tijdens acro dan vorige les. Vonden het zichtbaar tof om zelf te kunnen kiezen welke vorm ze wilde doen en met wie.
8-2-2017 Class 3	Gaven niet echt een reactie op het feit dat ze veel mochten kiezen deze les. Alle leerlingen waren veel aan het lachen tijdens de eerste activiteit waarbij ze er zelf voor hadden gekozen om jongens en meisjes kring te maken. Hierbij waren ze allemaal non stop actief bezig en hebben er geen leerlingen een terughoudende houding getoond. Als 1^e activiteit is acrogym gekozen door meerderheid (2 voor parachute). Ze kwamen hierbij rustig op gang en een tweetal leerlingen hadden een wat terughoudende houding. Na een minuutje of 2/3 gingen zij ook aan de gang. Alle leerlingen waren hierin actief bezig, zoeken naar vormen, uitproberen, etc.. Leerlingen riepen lachend mij om te laten zien wat ze konden. Een leerling een beetje een boze blik toen ik hem aansprak op een veiligheidspuntje. Daarna was hij wel meteen weer aan het lachen. Afsluitend spel met parachute waren alle leerlingen betrokken, bij de acrogym waren ze meer aan het lachen. Ze waren wel allemaal actief.
8-2-2017 Class 4	Tijdens beginuitleg nog niet echt een reactie op het feit dat ze veel eigen inbreng hebben deze les, na de 2^e keuze pas positieve reactie op zelf kiezen groepen en vormen bij acrogym (juichen, lachen, meteen kiezen maatje). Leerlingen actieve deelname tijdens 1^e spel. Gekozen voor nieuwe spel; doctor, doctor, help me. Leerlingen lachen allemaal redelijk veel en vaak. Vooral wanneer ze een nieuwe knoop maken van leerlingen en wachten totdat de leerling ze uit elkaar komt halen. Zijn geen leerlingen die minder actief meedoen, sommige leerlingen nemen wel meer initiatief in het maken van de knoop dan anderen. Tijdens de 1^e keer acro (gekozen als 2^e activiteit) zijn er een aantal jongens (ong. 4) wat minder actief. Na aanspreken gaan ze wel aan de slag, lachen regelmatig tijdens het doen van de acrovormen. De rest van de leerlingen is actief bezig en lacht veel tijdens het doen van de verschillende vormen. Kinderen (3/4 kids) zijn af en toe (ongeveer 2x per persoon per les) wat terughoudend/non actief, kijken naar andere velden en zijn afgeleid. 3^e activiteit is parachute. Leerlingen zijn grootste deel van de tijd actief mee aan het doen en lachen tijdens het doen van de spellen. Er zijn geen leerlingen die zich terughoudend of non actief opstellen. Na invullen vragenlijst nog even acro; 1 meisje non actief en terughoudend. Staat buiten de groep van de meiden die bezig zijn met een vorm. Vraag aan haar waarom ze niet meedoet, geeft aan dat ze deze vorm niet leuk vindt en dat ze dit niet mee wil doen. De rest van de les had ze wel een actieve deelname.
9-2-2017 Class 5	Meiden bij start van les al blij dat ze weer bij mij mochten, riepen yes, lachten, waren blij. Jongens kwamen niet allemaal blij naar mij toe. 3 jongens zaten achterin, hielden

	afstand van de groep en hadden een neutraal, richting boos gezicht. Ze stemden voor het eerste spel wel mee, maar hadden nog steeds dezelfde blik op hun gezicht. Tijdens het eerste spel, doctor doctor help me, werd het langzaam aan beter. Ze startten dit spel met het boze/neutrale gezicht, maar gedurende het spel veranderde dit gezicht steeds vaker naar een lach. Dit was nadat ik ze mee had geholpen om een moeilijke knoop te maken. Ook veranderde de houding van non actief naar actief. De meiden waren tijdens dit spel wel allemaal actief en waren veel aan het lachen. Kozen met grootse deel voor acrovormen, ook de jongens die boos aan de les begonnen. Tijdens de acro verdwenen de boze gezichten volledig en hadden ze alleen nog maar lachende gezichten. Ze waren constant bezig met alle vormen uitproberen. Ook alle meiden waren nog steeds actief en veel aan het lachen. Parachute als laatste activiteit, kinderen kiezen grotendeels voor het luisteren naar de 'radio'. Ik geef aan hoe de wind staat en zij voeren het uit. Alle leerlingen zijn hierin actief, lachen veel.
--	--

Datum Klas	Observatie Spel – docent gestuurd
10-2-2017 Class 2	Leerlingen hadden tijdens het eerste spel 'clean your island' allemaal een actieve deelname, ook al was het spel voor velen heel lastig en begrepen ze het niet helemaal. Een aantal leerlingen (4 à 5) waren in het begin nog wat teruggetrokken, en keken wat terughoudend toe naar hoe de rest speelde. Nadat ze dit hadden gezien, namen ze ook actief deel. Tijdens het spel waren alle leerlingen veel aan het lachen, voornamelijk wanneer ze werden achterna gezeten door de tikker. Bij het 2^e spel 'kokosnoot halen' ook weer aantal (2 à 3) leerlingen terughoudend, maar gingen al snel mee in het enthousiasme van de andere leerlingen die het wel begrepen en actief bezig waren. Leerlingen gingen schreeuwen (positief) tijdens het rennen en lachten veel. Wanneer ze terug kwamen met een hoedje waren ze altijd aan het lachen.
13-2-2017 Class 3	Leerlingen lachen veel tijdens het eerste spel; clean your island. Ze gillen regelmatig en ze zijn allemaal actief bezig wanneer het spel even bezig is. Tijdens de eerste ronde stonden er nog wat kinderen (2 a 3) non actief rond te kijken (2-3 minuten), omdat ze het nog niet helemaal begrepen. Later toen ik en Saroj de leerlingen wat stuurde, ging het beter en waren er geen leerlingen meer terughoudend en/of non actief. Tijdens het 2^e spel waren ze bijna allemaal actief bezig op hun eigen veld. Doordat er 2 velden waren, waren er minder kinderen per veld en konden alle leerlingen goed meedoen. Er waren een aantal leerlingen die soms wat terughoudend waren wanneer ze over moesten steken van noord naar zuid. Na een paar keer aansturen gingen zij ook actiever deelnemen. De leerlingen lachten allemaal regelmatig, met name wanneer ze een kokosnoot hebben gejat of net ontkomen aan getikt worden. Sommige leerlingen wilde heel graag tikker zijn, andere leerlingen stelden zich daarin wat terughoudend op.
13-2-2017 Class 4	Een 3tal jongens heeft al een boos gezicht wanneer ze doorhebben dat ze weer van mij les krijgen. Ze komen aangeslenterd, gaan achteraan zitten, richten zich niet volledig op mij en op de uitleg. De meiden komen daarentegen op me af gerend met blijde gezichten. De andere jongens waren neutraal, liepen naar mij toe en kwamen voor mij zitten. Tijdens de eerste activiteit eerst bij een aantal leerlingen (ong. 5) wat terughoudend. Spel werd niet helemaal goed begrepen en er was dus nog een 2^e stukje uitleg nodig. Hierna ging het beter en werd iedereen steeds actiever. Aan het einde van dit spel was iedereen actief bezig en lachte ze regelmatig. Wanneer er een 3^e vak bijkomt zijn de leerlingen nog actiever dan bij het spel met 2 vakken. Tijdens het 2^e spel lachen leerlingen regelmatig, maar ook tijdens dit spel is dit niet zoveel als bij de groene spelen activiteiten. Leerlingen zijn wel actief tijdens het spel en blijven allemaal meedoen.

14-2-2017 <u>Class 5</u>	Er waren 3 jongens die erg blij reageerde toen ik aangaf dat we vandaag iets anders gingen doen dan de parachutespellen. De rest reageerde neutraal. Tijdens de eerste uitleg waren er een aantal leerlingen nog wat bezig met andere dingen dan het luisteren naar de uitleg, nadat ik het eerste spel had uitgelegd en we startten was iedereen actief aan het deelnemen. Tijdens het eerste spel waren sommige leerlingen in het begin wat terughoudend. Ze stonden aan de zijkant van het veld te wachten totdat de tikker hun kant op zou komen. Toen ik ze aanspoorde om mee te gaan doen, werden ze veel actiever. De rest was wel allemaal erg actief bezig. Tijdens het 2^e spel waren alle leerlingen meteen heel erg actief. Ze snapte het spel snel en wilde snel aan de gang. Ze lachte veel tijdens het spelen en ze gaven ook aan dat ze het een leuk spel vonden. Alle leerlingen waren betrokken en speelde actief mee. Er was geen enkel moment dat leerlingen zich terughoudend of non actief opstelde.
------------------------------------	--

Datum <u>Class</u>	Observatie Spel – leerling gestuurd
16-2-2017 <u>Class 3</u>	Leerlingen kwamen blij de les in. Ze lette actief op tijdens de uitleg en waren geconcentreerd. Hebben kokosnootspel gespeeld, iedereen op 3 na, kozen dit spel. Ze waren actief bezig met het spel, overleggen over de tactiek, rennen naar de overkant, kokosnoten stelen. Er waren tijdens het spel geen leerlingen terughoudend, alleen af en toe een enkele tijdens een overleg. De leerlingen waren tijdens het spel veel aan het lachen, maar niet zoals bij de lessen groene spelen. Hier waren ze vaker aan het lachen. Tijdens het spelen waren er af en toe boze gezichten te zien. Dit was bijvoorbeeld omdat er leerlingen niet eerlijk speelde als ze af waren, of wanneer ze gekozen werden als tikker maar dit niet wilde zijn. Wanneer ze verder gingen waren deze gezichten wel snel weer verdwenen. Over het algemeen waren leerlingen dus veel actief betrokken en lachten ze regelmatig, maar minder dan bij de lessen groene spelen.
16-2-2017 <u>Class 4</u>	Alle leerlingen waren actief bezig tijdens de les. Ze waren druk aan het overleggen hoe ze het spel gingen aanpassen en vervolgens gingen ze het spel spelen. Leerlingen waren constant bezig met het spel. De jongens en meiden hadden beide een eigen veld. Voor deze teams hadden ze zelf gekozen. Zowel bij de jongens als bij de meiden werd er veel gelachen. Bij de jongens waren ze, in tegenstelling tot vorige keer, allemaal vanaf het begin meteen actief bezig. Er waren 2 jongens die erg dominant deelnamen aan het spel, vooral tijdens het regelen en aanpassen van het spel, maar ook tijdens het spelen zelf. Toch leek het niet alsof de andere jongens hier moeite mee hadden. Zij deden allemaal ook gewoon heel actief en vrolijk mee. Ook bij de meiden een meisje die erg dominant was tijdens het spelen en aanpassen. Hierdoor waren een paar andere meiden wat terughoudend, maar zij namen wel actief deel tijdens het spel zelf. Op dit veld waren alle meiden ook erg actief en waren veel aan het lachen. Heel af en toe was er een boos gezicht te zien op een van de velden. Dit omdat er iemand niet eerlijk speelde. Daarna veranderde het gezicht weer naar neutraal of blij.
17-2-2017 <u>Class 5</u>	Tijdens de uitleg waren alle leerlingen actief aan het luisteren en gingen ze snel aan de slag met het maken van teams. Leerlingen waren allemaal actief tijdens het maken van de velden. Toen alles klaarstond werden er leerlingen gekozen als tikker en gingen ze aan de slag. Alle leerlingen zijn betrokken in het spel en de leerlingen zijn goed in staat het aan te passen zodat het leuk is voor alle leerlingen. Tijdens het eerste spel waren jongens en meisjes gemixt en tijdens dit spel waren ze ook bijna allemaal actief. Er waren af en toe boze gezichten omdat leerlingen niet helemaal

	eerlijk speelde of omdat ze iets niet helemaal begrepen. Dit was slechts een paar seconden en daarna was het weer goed en deden de leerlingen weer lachend mee met het spel. De andere leerlingen hebben heel vaak een lach op hun gezicht staan. Er is een meisje dat meerdere malen stil staat, naar mij toe komt om te vragen of ze wat mag drinken en een keer op het bankje gaat zitten, omdat ze moe is. Wanneer ik hier iets van zeg gaat ze wel weer actief deelnemen, maar al deze acties samen heeft ze gedurende de les zo'n 4/5 keer in totaal gedaan.
20-2-2017 Class 2	Leerlingen reageren blij op kokosnootspel. Aantal leerlingen reageren niet echt. Na de uitleg maken ze enthousiast de teams. Na de uitleg zijn er een aantal leerlingen die op de grond blijven zitten, terwijl de rest van de leerlingen al gaat beginnen. Ik moet deze leerlingen aantikken of naar ze toekomen om ze actief te krijgen. Dit gebeurt meerdere malen na de uitleg. Er zijn 2 of 3 kinderen die elke keer blijven zitten. Wanneer ik aan een leerling vraag waarom hij niet meedoet, kan hij hier geen antwoord op geven. Wel geeft hij aan dat hij het spel leuk vindt. Deze leerlingen zijn alleen non actief net na de uitleg. Wanneer ik ze heb gezegd dat ze mee moeten gaan doen, doen ze dit en zijn ze constant actief. De andere kinderen zijn wel heel actief bezig. Ze snappen het spel niet allemaal, maar ze rennen zich rot en lachen veel. Af en toe een boze leerling die naar mij toekomt, omdat er iemand niet eerlijk speelt. Ik geef aan dat ze dit zelf op moeten lossen en dat doen ze dan ook. Vervolgens hervatten ze het spel gewoon weer enthousiast en blij. Er zijn met name veel blij, lachende gezichten wanneer een leerling een kokosnoot heeft gejat.

Bijlage XVI – Logboekverslagen volledig SXG

Datum Class	Logboek <i>Groene spelen – docent gestuurd</i>
3-2-2017 Class 2	Aanwezig: 10 j / 9 m In het begin van de les waren de leerlingen een beetje afwachtend. Niet goed wetend wat hen te wachten stond. Normaal werken ze jongens en meisjes apart, dus dit was een van de eerste keren dat ze samenwerkten met elkaar. Na de uitleg van het beginspel was dit grotendeels al weg. Eerste spel was makkelijk te begrijpen en hier was geen lange uitleg voor nodig. Na afloop van dit spel had ik 2 kinderen de hoepels moeten laten opruimen. Nu slingerde deze rond over het veld en dit was niet heel handig bij de parachute. Parachute was erg uitdagend voor ze. Hadden ze nog nooit eerder gezien of gedaan. Waren erg enthousiast en hadden daardoor mogelijk af en toe moeite met rustig luisteren. Bij parachute deed iedereen mee en het paste prima rond de parachute. Ook na deze activiteit had ik meteen alles op moeten ruimen wanneer ik het niet meer nodig had. Sommige spullen lagen in de weg en kinderen waren soms meer daar mee bezig dan met de activiteit zelf. Tijdens acro kwam ik erachter dat we met on even waren. Hierdoor was er elke keer 1 leerling over. Ik heb een tijdje meegedaan, en ze hebben ook in 3 talen gewerkt. Dit was niet de ideale situatie. Toen ik de uitleg deed hielden ze al meteen een maatje vast waarmee ze wilde samenwerken. Tijdens het groepjes maken heb ik deze groepen uit elkaar gehaald, omdat ik wilde bepalen wie samen gingen werken in verband met het docent gestuurd lesgeven. Daarnaast was het niet ideaal om acro op het basketbal veld te doen waar een betonnen ondergrond is. Kinderen vielen af en toe op de knieën en hadden hier last van. Ze vonden de acrovormen wel erg leuk om te doen. Na afloop van de les moest de vragenlijst worden ingevuld. Dit was erg rommelig, doordat de andere kinderen van de andere velden al terug kwamen. Zij kwamen bij de uitleg staan, waardoor de kinderen niet meer goed konden focussen op wat de bedoeling was. Ze waren meer bezig met de kinderen er omheen dan met het luisteren naar de uitleg. Hierdoor hebben een aantal leerlingen het niet goed begrepen en wisten ze niet wat ze moesten doen. Ze zetten vinkjes bij de smileys of meerdere vinkjes/kruisjes op de lijn. Voor de volgende keer moet ik erop letten dat ik op tijd stop, zodat de leerlingen rustig kunnen luisteren naar de uitleg en het later ook rustig kunnen invullen. Zonder dat er andere leerlingen meekijken. Dit is mogelijk van invloed geweest op de resultaten.
5-2-2017 Class 3	Aanwezig: 9 j / 8 m Hier ook weer wat onwennige opstart. Kort verteld dat ik ze komende lessen les zal geven in deze samenstelling. De groep luisterde goed tijdens uitleg voor eerste spel, dus konden snel beginnen. Beginactiviteit werd enthousiast meegedaan. Tijdens de parachute gingen leerlingen andere dingen doen dan ik ze vertelde. Ze luisterde niet meer goed. Het leek dat dit kwam door het enthousiasme. Ze wilde erg graag spelen met de parachute en vonden het daardoor mogelijk lastig om goed te luisteren wat de bedoeling was. Heb een aantal keer aangegeven dat ze beter moesten luisteren en dat ze niet mee hoefden te doen wanneer ik een voorbeeld gaf. Dit kan ik de volgende keer misschien beter van te voren aangeven in plaats van wanneer het gebeurd. Meest opvallende tijdens deze groep is dat ze heel graag zelf de groepen wilde maken tijdens de acrogym. Ze gingen tijdens de voorbeelden al meteen in paren bij elkaar zitten en gingen ook meteen aan de slag. Ik moest ze terugroepen, omdat ik nog niet had aangegeven dat ik klaar was met mijn uitleg. Toen ik 'boos' reageerde kregen een aantal leerlingen geschokt, maar daarna ging het wel veel beter. Ze weten nu mijn grens en zullen hier eerder naar luisteren. Tijd bij afnemen vragenlijsten was weer niet goed. Leerlingen kwamen weer naar het veld en stonden om de groep heen. Leerlingen waren weer met de andere kinderen bezig en luisterde niet goed naar de uitleg. Sommige leerlingen konden door alle andere kinderen die erbij waren ook de uitleg niet goed horen of de voorbeelden zien. Dit kan van invloed zijn geweest op het invullen hiervan.

5-2-2017 <u>Class 4</u>	Aanwezig: 9 j / 9 m Kort verteld hoe en wat komende weken. Hierdoor mogelijk een wat prettigere start van de les, omdat alle leerlingen wisten wat ik graag van ze wilde. Wel weer wat onwennig omdat jongens en meisjes samen waren. Spellen waren goed voor deze doelgroep, konden goed meedoen en begrepen de bedoeling. Zowel parachute als de acro. Tijdens acrogym heb ik elke keer verteld welke oefening we gingen doen en wie met wie ging samenwerken. Er waren oneven aantallen jongens/meisjes, dus moesten een jongen en meisje samenwerken. 1 meisje weigerde dit en wilde dit echt niet doen. De andere kinderen zagen dit gebeuren en waren hierdoor geboeid. Ze gingen hierdoor zelf niet meer echt aan de slag met de eigen opdracht. Dit deden ze pas weer wanneer ik er iets van zei. Het meisje heb ik na een paar minuten bij de andere groep gevoegd, omdat ze anders niks deed. De jongen heeft zich toen ook bij een ander tweetal gevoegd. Voor de volgende lessen jongens en meisjes niet meer laten samenwerken tijdens zoiets. Wordt in deze cultuur niet veel gedaan en leerlingen zijn dit dus ook niet gewend. Halverwege de acro zijn we naar het grasveld gegaan dat eraast ligt, omdat er een aantal leerlingen op hun knieën vielen op het betonnen basketbalveld. Vragenlijsten zijn op tijd afgenomen. Leerlingen hadden rustig de tijd om te luisteren naar de uitleg en konden vervolgens rustig de vragenlijst invullen. Ze hadden geen last van andere kinderen die meekeken/luisterden. Dit zorgde voor rust en dit heeft waarschijnlijk ook invloed op de resultaten.
6-2-2017 <u>Class 5</u>	Aanwezig: 10 j / 7 m Voorafgaand de les kort uitgelegd waarom we in deze samenstelling waren en een regel afgesproken op welk sein we bij elkaar komen. Leerlingen waren erg verbaasd om samen te moeten werken met jongens/meisjes gemixt en 2 verschillende teams. Het begin was hierdoor onwennig. Met name bij het hoolahoop spel. Hierna werd dit al wel snel minder en begonnen ze hieraan te wennen. Parachute: Ze waren te actief waardoor ik mijn uitleg niet meer fatsoenlijk kon doen. Stil gelegd en hierna was het beter. Luisterde niet altijd goed, mogelijk door het enthousiasme en de nieuwsgierigheid naar al het nieuwe. Hierbij waren sommige kinderen erg nadrukkelijk aanwezig en probeerde ze het spel een beetje te verpesten waar andere leerlingen juist erg goed mee hielpen. Tijdens acro jongens en meisjes weer apart laten werken. Wel de groepssamenstelling gemaakt. Ze waren niet extreem aan het hopen op werken met een maatje. De vragenlijst is weer op tijd afgenomen, genoeg tijd om uitleg te geven en om hem rustig in te vullen. Hierna konden leerlingen in de rijtjes gaan staan om af te sluiten.

Datum <u>Klas</u>	Logboek Groene spelen – leerling gestuurd
7-2-2017 <u>Class 2</u>	Aanwezig: 10 j / 7 m > 2 m afwezig Voor de les vragen leerlingen wie er dit keer met mij mee mogen, omdat ze allemaal bij mij in de groep willen. Ze geven aan dat zij ook graag willen. De regels die zijn afgesproken tijdens de eerste les gaan beter. Leerlingen zijn gewend aan de groepssamenstelling en hebben daar geen moeite meer mee. Voorafgaand aan de les uitgelegd aan de groep dat ze dit keer meer mogen kiezen, dat ze naderhand weer de vragenlijst moeten invullen, dat ze voor de komende 3 keer nog bij mij les zullen krijgen, etc.. Gaf rust voor de leerlingen, omdat ze nu weten wat ze te wachten staat. Aangegeven dat bij de keuzes in de les de meeste stemmen gelden. Leerlingen gingen hiermee akkoord en snapte de procedure. Er werd dan ook niet geklaagd over dat ze niet het spel deden wat zij mogelijk graag wilden. Tijdens de les komen er kinderen die aan de kant zitten meehelpen en meedoen, met name tijdens de acrogym. De kinderen mochten dit keer zelf groepen kiezen en ik heb niemand horen klagen of iets horen zeggen hierover. In tegenstelling tot vorige les waar ik de groepen maakte. Leerlingen kozen voor acrogym als eerste activiteit, meerderheid koos voor deze activiteit. Daarna parachute gedaan.

	De vragenlijst ging goed, leerlingen snapte wat ze moesten doen en ik heb alleen kort aangegeven dat ze moesten vergelijken met de andere les. Hadden ze meer plezier moest het kruisje meer naar rechts en bij minder plezier dan vorige keer kruisje meer naar links.
8-2-2017 <u>Class 3</u>	Aanwezig: 9 j / 6 m > 2 m afwezig Twee keer de les opgestart, eerste keer waren er maar 8 kinderen in verband met een science project waarvoor gewerkt moest worden. Toen hadden leerlingen gekozen voor hoepelspel. Toen Saroj de andere leerlingen had gehaald, opnieuw opgestart inclusief het korte verhaal. Reageerde niet echt op het feit dat ze meer keuzemogelijkheden hadden dit keer. Als 1^e activiteit is acrogym gekozen door meerderheid (2 voor parachute), daarmee gestart. Tijdens de instructie aangegeven op welke veiligheidsaspecten ze moesten letten. De kinderen zelf groepen laten maken en laten kiezen welke vormen ze wilden doen. Dit was helemaal vrij. Dit keer hebben ze niet geklaagd over de groepen. Leerlingen kwamen rustig op gang, maar waren daarna wel allemaal actief bezig. Na helft van de tijd 2^e activiteit gestart. Hier ook weer keuze gegeven, of verder met acrogym of parachute. Meeste leerlingen kozen nu voor parachute. Vervolgens keuze gegeven welke vorm ze wilden doen. Democratisch besloten welke vorm het werd. Deze vorm hebben ze de resterende tijd gedaan. Jongens en meisjes splitsen bij alle spellen en activiteiten op. Ze werken nooit vrijwillig met jongens en meisjes gemengd. De tijd voor de vragenlijst was te kort. Leerlingen van andere groepen kwamen alweer terug. Wel nog korte uitleg gegeven over dat ze moesten vergelijken met vorige les. Niet de ideale situatie om vragenlijst af te nemen.
8-2-2017 <u>Class 4</u>	Aanwezig: 9 j / 9 m Leerlingen verteld over verloop komende weken plus inhoud van deze les. Kiezen gezamenlijk voor het nieuwe spel. Tijdens de uitleg blijkt dat de meiden dit spel al kennen en noemen het 'doctor, doctor, help me'. Doen dit jongens en meisjes apart, hebben ze zelf voor gekozen. Leerlingen regelen het door wisselen zelf. Ik heb aangegeven dat ze zelf mogen regelen wie de volgende is die uit de kring gaat. Grootste deel kiest als eerste acrogym (6 van de 18 tegen). Hiermee gestart en veiligheidsaspecten aangekaart. Ook aangegeven dat ze zelf groepen mogen kiezen en mogen kiezen welke vormen ze willen doen. Ze mogen kiezen uit de papieren die ik heb geprint en meegenomen. Hier reageren ze positief op (gejuich, blij gezichten, meteen partner kiezen). Leerling zegt/vraagt half schreeuwend, boos dat hij dit op het gras wil doen. Ik spreek hem aan op zijn manier van vragen en geef aan dat hij het nog een keer kan proberen, omdat ik dit niet accepteer. → Deze jongen scoort vervolgens de VAS op 3 en neemt een vriendje mee in zijn scoring. Zijn vriendje vult 9 in, ze leverde deze gezamenlijk lachend bij mij in. Hierdoor gemiddelde plezierbeleving van de jongens en dus de klas flink omlaag. Ze waren wel de hele activiteit aan het lachen en actief bezig; totaal in tegenspraak met de VAS dus die ze hebben ingevuld. Parachute als 3^e activiteit, iets meer dan de helft kiest ervoor om dit te gaan doen in plaats van door te gaan met de acrogym. Hierbij weer 3tal keuze gegeven welk onderdeel ze willen doen met de parachute. Leerlingen kiezen grotendeels voor bal omhoog gooien en vangen. Leerlingen gaven aan dat ze nieuwe dingen wilde doen en niet nog een keer hetzelfde. Dat dit 2^e les hetzelfde was is mogelijk van invloed op plezierbeleving van leerling gestuurde les. Vragenlijst te vroeg afgenomen bij de klas, bang dat ik weer te laat zou zijn en dat de overige leerlingen naar het veld zouden komen en de leerlingen het dus niet rustig konden invullen. Hierdoor nu te vroeg, waardoor er tijd over bleef na het invullen. Dit was een beetje loze tijd, waarin ze niet echt meer iets zinnigs hebben gedaan. Had ze keuze gegeven tussen beginspel of acro, kozen voor acro, maar waren niet meer echt serieus bezig. Volgende keer tijd goed in de gaten houden en dan beter timen. Dit is zonde van de

	tijd en deed de leerlingen ook niet echt goed. Wanneer zoiets gebeurd moet ik ook strenger handelen.
9-2-2017 <u>Class 5</u>	Aanwezig: 8 j / 7 m > 2 j afwezig Ook hier deel van de kinderen niet aanwezig door science project. Saroj is deze leerlingen gaan halen en hierdoor opnieuw laat kunnen starten met de les. De leerlingen die er al waren heb ik al kort verteld hoe en wat de komende lessen. Ik had deze leerlingen al de keuze gegeven wat ze als eerste spel wilden gaan doen toen de andere leerlingen waren. Een aantal leerlingen heeft het beginstukje met uitleg dus niet gehoord. De keuzemogelijkheid heb ik hen nog wel voorgelegd. Ze hebben dus wel meegedaan in de stemming. Kozen met meerderheid voor doctor doctor help me. Leerlingen kende dit spel nog niet, slechts een enkeling. Komen langzamerhand op gang, heeft wat tijd nodig. Meisjes en jongens hebben een eigen kring, waar ze zelf voor hebben gekozen. Moet hierin best veel sturen en begeleiden voordat ze zelf wat gaan doen. Uiteindelijk zijn ze zelf bezig en hebben ze regelmatig een lach. Ik help de jongens om een extra moeilijke knoop te maken en hierdoor beginnen ze meer te lachen tijdens het spel. Meerderheid van de leerlingen kiest bij de 2^e keuzemogelijkheid voor acrogym. In de stemming beïnvloeden sommige leerlingen elkaar. Sommige zeggen tijdens het opnoemen van de keuzes al welke ze gaan doen, waardoor andere leerlingen dit mogelijk over gaan nemen. Ook was dit te zien tijdens het moment dat ze de handen op moesten steken, leerlingen keken rond en kozen na het zien van de andere handen of ze ook hun hand opstaken of omlaag hielden. Gaan in zelf gekozen 2 of 3 tallen aan het werk nadat ik een kort stukje heb verteld over de veiligheid. Leerlingen gaan zelf aan de slag en roepen enthousiast mijn naam wanneer er een vorm is gelukt. De vragenlijst was afgenomen op een prima moment. Geen andere leerlingen die hun score konden beïnvloeden. Leerlingen hadden daarna nog even de tijd om iets te doen en vervolgens moesten ze bij elkaar komen.

Datum <u>Class</u>	Logboek <i>Spel – docent gestuurd</i>
10-2-2017 <u>Class 2</u>	Aanwezig: 8 j / 7 m (2 j & 2 m afwezig) Er zou geen les zijn deze dag. Ik had de les wel klaar, maar niet helemaal goed voorbereid, toen het bleek dat klas 2 wel les zou hebben. Ik moest toen nog snel omkleden en alles pakken. Een erg chaotische start dus. 1^e spel gestart met 3 vakken, dit was echter veel te moeilijk voor de kinderen. Het was de eerste keer dat ze dit spel speelde en snapte de regels niet. Kinderen rende buiten het vak wanneer de tikker achter ze aankwam, leerlingen gingen niet naar een ander vak wanneer ze getikt waren, etc.. Dit spel aangepast naar 2 vakken, toen ging het beter, maar nog steeds rende er sommige kinderen buiten de aangegeven vakken. Wel wilde alle leerlingen heel graag tikker zijn, wanneer we wisselde van tikkens staken alle leerlingen vingers op en riepen ze 'me, me, me'. ➤ Saroj hielp mee kinderen te sturen, de regels aan te leren en te zeggen wat ze moesten doen. Als 2^e spel doorgedaan naar het kokosnootspel, maar met kleine aanpassing. 2/3 tikkens in het vak, de rest lopers die kokosnoten (dopjes) proberen te stelen. Dit spel begrepen ze snel, alleen het teruglopen door de rivier i.p.v. door het veld was lastig. Hierom het spel 1 keer stilgelegd en dit voorgedaan, hierna ging dit beter. Doordat de groep te groot was werd het erg makkelijk om de kokosnoten te stelen. Hier had ik beter 2 groepen kunnen maken, maar op het moment dat ik erachter kwam dat het te snel voorbij was elke keer, was de tijd te kort om nog een extra veld te maken. De leerlingen begrepen dit spel wel goed, en gingen uit zichzelf de dopjes terug zetten aan de overkant wanneer ze alles hadden gejat. Vragenlijst afnemen gaat goed. Leerlingen weten hoe het werkt en kunnen de vragenlijst invullen zonder dat ze nog iets van uitleg nodig hebben.

13-2-2017 <u>Class 3</u>	Aanwezig: 8 j / 7 m > 1 j & 1 m afwezig Les verliep goed. Tijdens de opstart al alles klaargezet voor het 1^e spel, wat ervoor zorgde dat ik meteen kon uitleggen met gebruik van plaatje praatje daadje. Hierdoor spel snel duidelijk voor de leerlingen. Spel gestart met 2 vakken, dat een aantal keer gespeeld en daarna een vak toegevoegd. Hierdoor was het voor de kinderen goed te begrijpen. Ook hier weer voorbeeld gegeven tijdens de uitleg, waardoor de leerlingen goed wisten hoe ze door moesten draaien. 2^e spel was wat lastiger, hier waren leerlingen af en toe de weg kwijt. Ik had dit keer wel 2 velden gemaakt, 1 veld waar ze 3 tikkers tegen 4 lopers speelde en 1 veld met 3 tikkers tegen 5 lopers. Dit was prima voor deze groep. Ik heb de leerlingen verdeeld over de velden en daarna konden ze starten. Ze moesten even wennen aan het spel, maar na een tijdje ging het goed en snapte ze het helemaal. Wanneer alle kokosnoten waren gestolen of alle pylonnen omlagen wisselde de tikkers. De leerlingen riepen mij en ik koos vervolgens de nieuwe tikkers. Vragenlijst afnemen is heel makkelijk nu. Leerlingen weten precies wat ze moeten doen, er is geen uitleg meer nodig. Het afnemen was goed getimed, leerlingen hebben daarna nog wat gedronken en vervolgens moesten ze in de rijen gaan staan.
13-2-2017 <u>Class 4</u>	Aanwezig: 9 j / 9 m Van te voren weer alles klaar gezet tijdens de begin activiteit. Ook de spullen gepakt voor het 2^e spel, alleen de pylonnen vergeten, maar die kan Saroj gelukkig nog pakken. Het eerste spel was in het begin lastig voor de leerlingen. Ze kennen nog geen tikspelletjes en moeten dit vanaf het begin af aan leren. Ik kies telkens de tikkers. Ze snappen dit dan ook nog niet tijdens de eerste ronde. Na nog een korte extra uitleg gaat het al wat beter. Er zijn nog steeds een aantal leerlingen die wat verdwaald rondlopen en het niet begrijpen. Uiteindelijk begrijpen alle leerlingen het spel en voeg ik een extra vak toe. Dit doe ik opnieuw met een praatje plaatje daadje, waardoor het doordraaien voor alle leerlingen snel duidelijk wordt. Er is 1 jongen die nog steeds niet speelt zoals het hoort. Wanneer ik hem bij me roep en kort even vertel hoe het echt werkt, speelt hij wel zoals het hoort. Bij het 2^e spel gaat de uitleg niet super. Wilde een voorbeeld geven met een door mij gekozen groep leerlingen, waar de andere leerlingen naar moesten kijken. Dit snapte deze leerlingen echter niet, ze stonden op, wilde naar het andere veld gaan, etc.. Uiteindelijk toch het voorbeeld gegeven en hierna konden de leerlingen zelf aan de slag. Ik kon echter niet de goede balans vinden tussen aantal tikkers en aantal lopers. Ik heb 2 velden gemaakt met ieder 9 kinderen; 3 tikkers en 6 lopers. De spellen waren erg snel afgelopen. Ik denk dat dit komt omdat de velden wat te groot waren, waardoor de leerlingen erg makkelijk konden oversteken en dus de kokosnoten konden jatten. Ik heb nog geprobeerd om het aan te passen, maar kwam hier niet lekker uit. Het kwam niet vaak voor dat ze moesten wisselen doordat er 5 kinderen getikt waren. Het veld kleiner maken kon niet meer gezien de tijd. De leerlingen riepen mij wanneer ze weer moesten wisselen van tikkers. Ik koos dan de nieuwe tikkers. De vragenlijst was wel goed, leerlingen kennen de procedure, hebben geen uitleg meer nodig en kunnen dit zelfstandig invullen.

14-2-2017 <u>Class 5</u>	<u>Aanwezig: 10 j / 7 m</u> Tijdens de algemene opstart waren er weer een aantal jongens uit de groep die straf hadden en dus niet mee mochten doen. Dit ging om 4 jongens. Doordat ze van mij les hebben mochten ze wel meedoen, en hoefde ze niet mee te doen met de straf. Ze waren hierdoor al blij. Tijdens de opstart van mijn eigen les waren er een aantal jongens afwezig en afgeleid, doordat een andere docent naast mijn uitleg de andere jongens ging straffen. Zij keken hiernaar en waren daardoor afgeleid. Ik had tijdens de algemene opstart de velden alweer klaargezet, waardoor de ik de uitleg meteen met praatje plaatje daadje (PPD) kon doen. Leerlingen begrepen het spel na 2x pas echt goed. De eerste keer waren er nog wat leerlingen die de regels niet helemaal begrepen. Met deze reden nog een keer kort verteld welke regels er zijn en daarna opnieuw gespeeld. Dit ging deze keer beter. Na 2x spelen heb ik het 3^e vak toegevoegd. Dit ging goed, 1x gespeeld met 3 vakken. 2^e spel klaargezet tijdens dat de leerlingen het andere spel aan het spelen waren. Hierdoor weer uit kunnen leggen met PPD. Leerlingen begrepen dit spel snel, snapte de regels en konden aan de slag. Hadden goed geluisterd naar de uitleg, want elke keer als het spel over was, zette ze de pylonnen terug op de goede plek en daarna riepen ze mij om nieuwe tikkens te kiezen. Hierdoor konden ze heel veel spelen en ging dit spel goed. Uiteindelijk heb ik zelfs de eilanden toegevoegd, 2 per veld. Dit heb ik gedaan bij 1 veld, vervolgens de groep van het andere veld erbij geroepen en toen heel snel en kort de uitleg gedaan. Er mocht maximaal 1 leerling op het eiland staan en wanneer er iemand bij kwam moest degene die er al stond weg. Leerlingen pikte dit snel op en konden snel verder spelen. Tegen het einde van de les weer de vragenlijst afgenomen. Leerlingen konden dit zonder uitleg. Daarna wat water gedronken en toen was de les afgelopen. Perfecte timing.
Datum <u>Class</u>	Logboek Spel – leerling gestuurd
16-2-2017 <u>Class 3</u>	<u>Aanwezig: 8 j / 6 m > 1 j & 2 m afwezig</u> Alle leerlingen kwamen enthousiast naar mij toe en waren geconcentreerd aan het luisteren tijdens de uitleg. Leerlingen kozen met de meerderheid voor het kokosnootspel (11 tegen 3). Ik heb nadat ze gestemd hadden kort verteld hoe en wat ze zelf mochten bepalen deze les. Aangegeven dat ze zelf teams mogen maken en ik heb samen met Saroj de velden klaargelegd. Ze speelde in 2 groepen op 2 velden. Jongens en meisjes waren gemixt. Na een tijdje spelen heb ik de leerlingen aangegeven dat ze zelf het veld groter/kleiner mogen maken om het leuker te maken. Ook heb ik ze de keuze gegeven om eilanden toe te voegen aan het spel. Beide groepen kozen ervoor om te gaan spelen met eilanden. Ze kozen zelf het aantal eilanden en paste dit ook aan wanneer het niet werkte. Ik liep tijdens de les rond en stelde vragen aan leerlingen om ze zo uit te lokken om het veld/spel aan te passen. Vragen die ik stelde waren; is het nu te makkelijk voor de lopers of tikkens? Of is het precies goed? Ze gingen hierdoor nadenken en paste aan de hand daarvan het veld aan. De vragenlijst afnemen was weer heel makkelijk, zonder uitleg alles goed ingevuld. Alleen moet ik af en toe nog iemand erop attenderen dat hij/zij geen jongen/meisje heeft omcirkelt en zijn/haar leeftijd niet heeft ingevuld.
16-2-2017 <u>Class 4</u>	<u>Aanwezig: 9 j / 8 m</u> Tijdens de opstart van de les de leerlingen uitgelegd dat dit de laatste les zou zijn en dat ze vandaag veel zelf mochten bepalen. De uitleg was duidelijk en goed. Leerlingen reageerde hier positief op. De meerderheid koos voor het kokosnootspel. Toen ze de groepen gingen maken gingen de jongens en meiden al snel uit elkaar. Ze mochten tijdens dit spel veel zelf regelen. Dit begon al bij het maken van de velden, ik gaf ze de opdracht om zelf hun veld te maken, te kiezen voor het aantal kokosnoten, pylonnen en tikkens. Leerlingen gingen hier erg goed mee om, ze kwamen naar mij toe, vroegen om de aantallen die ze wilden en gingen zelf aan de slag. Er zijn hierin wel 2 jongens en 1 meisje erg dominant. Zij bepalen grotendeels wat er gebeurt, maar de rest van de leerlingen lijkt dit prima te vinden en doet gewoon actief mee tijdens het spel.

	Ze passen tijdens het spel regelmatig wat aan. Dit is meestal naar aanleiding van een vraag van mij. Ik vraag ze hoe het gaat, of het te makkelijk is voor een groep of juist te moeilijk, wat ze daaraan kunnen doen, etc.. Aan de hand hiervan kunnen ze de juiste keuzes maken voor het spel. Na een tijd ook de keuze gegeven voor het toevoegen van eilanden. Leerlingen kiezen hier allemaal voor en willen meteen het hele veld vol zetten met eilanden. Na een paar minuten spelen komen ze erachter dat dit niet werkt, en halen ze deze al snel weg tot er 2/3 over zijn. Vragenlijst zoals vorige keren, alle leerlingen vullen deze in zonder uitleg. Een enkeling vergeet jongen/meisje en leeftijd. Deze vult hij/zij nog in nadat ik dit heb aangegeven.
17-2-2017 Class 5	Aanwezig: 9 j / 6 m > 1 j & 1 m afwezig Tijdens algemene opstart waren er leerlingen die vroegen; 'dit is de laatste keer toch?'. Toen ik aangaf dat het inderdaad de laatste keer was waren er een aantal jongens blij. Tijdens de uitleg nogmaals aangegeven dat het inderdaad de laatste keer was en hoe de les eruit zou gaan zien. Ik heb bij de eerste keuze 2 opties gegeven; het kokosnootspel of het clean your island spel. Leerlingen kozen gezamenlijk voor het kokosnootspel. Vervolgens aangegeven wat de volgende stappen zouden zijn; teams maken (3 meisjes en 4 jongens per team), veld maken, aantal pylonen, hesjes, eilanden en kokosnoten komen halen. De leerlingen gingen hier snel mee aan de slag. De opstart was een beetje rommelig bij 1 team, maar daarna ging alles vlekkeloos. Leerlingen paste het spel aan waar nodig, voegde dingen toe waar nodig. Ze deden dit grotendeels zelf, maar af en toe was er een vraag vanuit mij voor nodig. Ik vroeg ze bijvoorbeeld hoe het spel nu was, of het even leuk was voor de tikkers als voor de lopers, etc.. Door deze vragen gingen ze nadenken en paste ze meestal het spel op een goede manier aan. Na een tijd heb ik ze opnieuw een keuze gegeven. Dit keer met 3 opties, clean your island, kokosnootspel met dezelfde teams of kokosnootspel met andere teams. Er waren 2 leerlingen die kozen voor clean your island en de rest wilde allemaal het spel nog een keer spelen maar dan met andere teams. Doordat er tijdens de eerste ronde een jongen was gevallen en een schaafwond had konden de jongens en meisjes nu wel allebei een eigen team maken. Dit was dan ook snel gedaan. Voor de rest ging deze ronde hetzelfde als de vorige; ze passen aan waar nodig. De vragenlijst afnemen ging goed. Leerlingen hebben hier geen uitleg meer voor nodig.
20-2-2017 Class 2	Aanwezig: 10 j / 9 m Ik begin de les met een korte uitleg over de les, om vervolgens de eerste stemmogelijkheid te geven. Leerlingen kunnen kiezen tussen clean your island en het kokosnoot spel. Al snel blijkt dat er leerlingen tijdens de stemronde niet stemmen. Een aantal leerlingen geven aan dat ze er vorige keer niet waren en daardoor niet weten wat wat is. Ik leg dit kort uit en ik probeer het opnieuw, maar weer zijn er een aantal leerlingen die niet stemmen. Uiteindelijk de keuze gemaakt aan de hand van de andere leerlingen, in deze keuze zijn er dus een aantal leerlingen niet betrokken geweest. De meeste leerlingen kozen voor het kokosnootspel, dus daarmee begonnen. Leerlingen zelf 2 teams laten maken en een team bij mij laten komen en een team bij Saroj. Toen begonnen met het maken van het veld, al snel bleek dat de leerlingen er niet veel van begrepen. Het was veel te moeilijk voor ze om zelf een veld te maken en te bepalen hoe en wat voor de rest van het spel. Ik heb toen besloten de groep weer bij elkaar te roepen en kort nog een keer uit te leggen hoe het in zijn werk ging. Nog steeds bleek het lastig voor ze. Ik gaf ze teveel vrijheid en hier konden ze nog niet mee omgaan. Ze kende het spel hiervoor nog niet goed genoeg en ze zijn nog niet oud genoeg om dit zelf op te lossen. De leerlingen hebben het spel gespeeld, maar nog steeds ging het niet zoals het moest. Ik heb ze nogmaals bij elkaar geroepen en nog een keer geprobeerd alle regels duidelijk te maken. Het ging hierna een beetje beter, maar het zelf aanpassen was veel te hoog gegrepen. Tijdens de uitleg waren er constant leerlingen aan het praten. Ik sprak ze hierop aan, maar ze bleven dit doen. Ik ben toen boos geworden en heb duidelijk gemaakt dat ik daar niet mee akkoord ging. De leerlingen schrokken hier wel even van, maar het ging

	vervolgens wel beter. Ik heb aangegeven dat ik wilde dat ze een vinger opstaken wanneer ze iets wilde vragen en dat ze pas mochten praten wanneer ik ze de beurt gaf. Ik heb tijdens de rest van de uitleg daarom expres de leerlingen nadrukkelijk benoemd die het goed deden. Leerlingen gingen dit toen overnemen. Aan het einde van de les ging dit veel beter. Tijdens de les gekozen om geen ander stemmoment meer te doen, maar door te gaan met het kokosnootspel. Dit omdat het al erg chaotisch was en de leerlingen het spel eindelijk een beetje onder de knie kregen. Wanneer ik het weer zou veranderen zou dit geen positieve invloed hebben op de les. De vragenlijst afnemen was wel prima. Leerlingen kennen de procedure en hebben geen uitleg meer nodig.
--	--

Bijlage XVII – Gespreksverslagen volledig SXG

Datum Klas	Gesprekken met docenten Groene spelen – docent gestuurd
3-2-2017 <u>Class 2</u>	Toen ik zag wat je gaf voor activiteiten, zag ik dat ze zo enthousiast waren en ze er niet mee wilde stoppen. Al de leerlingen waren betrokken hierin en ze gaven 100%. Nu ik dit heb gezien vind ik dat we dit soort activiteiten beter kunnen geven tijdens de 'games' classes dan de activiteiten die we nu doen. Als we dit standaard kunnen gaan doen, en de kinderen raken hieraan gewend denk ik dat dit wel goed kan binnen de culturele aspecten. Ze waren betrokken in de spellen. Alle gezichten stonden op blij en ik had dat nog niet eerder gezien tijdens de lessen. Ze waren actief, blij, ze waren zo opgewonden om dit soort nieuwe dingen te doen. Ze waren hiernaast ook nieuwsgierig naar wat er nog meer zou komen. 4. geen relevant antwoord. Begreep de vraag niet en kon na een uitgebreidere uitleg geen antwoord geven op deze vraag. Ging over op dat het goed zou zijn wanneer ik meerdere teams dit zou leren, zodat ze het ook aan vriendjes konden leren en meer kinderen afweten van dit soort lessen. Dit kan gedaan worden door de games teachers, maar voorafgaand aan dat zal er een kleine meeting moeten komen waarin ik dit soort dingen uitleg en laat zien. Daarna zouden ze dit kunnen geven tijdens de 'games'. Ze willen dit zeker wel doen na een meeting.
5-2-2017 <u>Class 3</u>	Ik zag hetzelfde gebeuren als bij de andere klassen. De leerlingen waren blij en ze genoten van de spellen/activiteiten. Ze hadden veel plezier tijdens dit soort activiteiten, omdat de activiteiten totaal nieuw waren voor ze. Ze wilde deze ontdekken, meer erover weten en ze wilden graag betrokken raken. Dit lieten ze zien doordat ze plezier hadden, ze energiek waren, blij en opgewonden.
5-2-2017 <u>Class 4</u>	Ik zag dat de leerlingen plezier hadden, ze waren nieuwsgierig, geïnteresseerd en wilde meer over de activiteiten weten. Ze waren aan het roepen/gillen/'krijsten' van plezier. Ze hadden plezier doordat deze activiteiten interessanter zijn voor hen. Het past bij de wereld waar zij nu in leven/past in het leventje dat zij leiden op het moment.
6-2-2017 <u>Class 5</u>	Gelijk aan bevindingen bij klas 4 en 6. Ze hadden plezier tijdens het doen van dit soort activiteiten. Wanneer ik het vergelijk met andere klassen, vooral bij vergelijk met lagere groepen, zie ik dat ze minder opgewonden waren. Mogelijk omdat sommigen van hen meer geïnteresseerd zijn in andere spellen/activiteiten. Buiten dat genoten ze wel allemaal van de spellen en wilde ze doorgaan nadat de les was afgelopen. Ze waren opgewonden, blij, nieuwsgierig en hadden plezier tijdens de spellen.

Datum Klas	Gesprekken met docenten Groene spelen – leerling gestuurd
7-2-2017 Class 2	De leerlingen hebben zoveel plezier wanneer ze andere spellen spelen. Hiervoor (bij de lessen die ze zelf gaven) zag ik dat de kinderen passief waren en maar een paar van hen waren geïnteresseerd in de spellen. Nu (tijdens mijn lessen) zijn alle leerlingen geïnteresseerd en willen ze meedoen. Toen ik je zag lesgeven zag ik een win win, dus ik denk dat dit past in de cultuur. Ik zie deze manier van lesgeven ook wel gedaan worden door de andere games teachers. Er is een verschil, maar de manier waarop jij lesgeeft is beter voor de kinderen dan de manier die wij doen nu. Dit vind ik omdat wij elke keer dezelfde dingen doen, en dat is minder interessant. Ze waren allemaal blij, aan het springen, deden mee, wilde weten wat er nog meer zou komen, en als laatste waren ze allemaal aan het genieten van de spellen vanuit hun hart. Ze hadden heel veel plezier. De manier waarop ze nu blij waren heb ik nog niet eerder gezien bij leerlingen. Dit was de eerste keer dat ze zo reageerde op een les. Na de meeting zullen we mogelijk een dag kunnen afspreken waarop we dit soort spellen doen. Ik denk dat wij het ook kunnen doen op de manier waarop jij dit nu deed. De kinderen laten kiezen wat ze willen doen, maar daarvoor moeten we dit bespreken met de anderen.
8-2-2017 Class 3	Vergeleken met de spellen die ze hiervoor speelde zie ik dat kinderen beide spellen erg leuk vonden. Ze luisterde nieuwsgierig naar de instructie van Tess. Ze waren elkaar aan het vertellen welke vormen ze gingen doen nadat ze het formulier met de verschillende vormen hadden gekregen. Als laatste waren ze allemaal tevreden met de spellen die ze aan het doen waren. Gelijk aan vorige klassen. Gedragingen van de kinderen waren het aanleren van vormen aan elkaar, lachen, schreeuwen(positief).
8-2-2017 Class 4	Tijdens de spellen werd er de optie gegeven aan de leerlingen wat ze wilden doen. Ze mochten zelf kiezen welke spel en welk onderdeel. Ik zag dat leerlingen kozen voor nieuwe spellen en sommige leerlingen wilde de bekende spellen doen. De meeste leerlingen waren blij en hadden plezier. Ze namen deel en ze lieten hun interesse zien. Bijna alle leerlingen hadden plezier, omdat ze genoten van de nieuwe spellen die werden aangeleerd door Tess. Gedragingen waren schreeuwen (positief) en blij.
9-2-2017 Class 5	Hetzelfde als bij andere klassen. Ze hadden keuzemogelijkheden en ze waren enthousiast over de spellen die ze zelf hadden gekozen. Ze hadden dezelfde mate van plezier en hun enthousiasmelevel was gelijk aan voorgaande lessen. Ze hadden veel plezier, omdat ze opgewonden waren over de verschillende soorten spellen in elke keuzemogelijkheid. De meeste spellen waren relatief nieuw voor ze. De leerkracht begeleidt ze heel leuk doordat ze weet waarin ze geïnteresseerd zijn en in welke belevingswereld ze op het moment zitten. Gedragingen zijn: schreeuwen van plezier, springen, opgewonden.

Datum Klas	Gesprekken met docenten Spel – docent gestuurd
10-2-2017 Class 2	Het spel was heel leuk voor de leerlingen. Ze hadden allemaal plezier. Ze waren wel een beetje in de war, maar ze hadden wel plezier. Ja het past in de cultuur, want de leerlingen konden dit begrijpen en konden dit spelen. Als wij dezelfde dingen gaan geven kunnen ze dit ook begrijpen en spelen. Het is oké dat jongens en meisjes samen spelen. Wanneer we ze samen laten spelen kunnen er mogelijk meer ongelukken ontstaan, omdat de jongens vaak wat actiever deelnemen en meer competitief zijn ingesteld. Dat is de reden dat we ze normaal gescheiden laten gymmen, maar het is prima wanneer ze wel samen spelen. Ze waren blij, ze waren opgewonden en wilde deelnemen aan de activiteiten. Ze luisterde naar alle uitleg en ze deden de spellen aan de hand daarvan. Gedragingen waren blij, schreeuwen, springen, etc.. Wanneer je een aantal trainingen/meetings hebt gegeven denk ik dat de docenten dit ook kunnen geven aan de leerlingen.
13-2-2017 Class 3	De spellen die ze eerder al hebben gespeeld en de spellen die ze nu spelen zijn compleet anders. Ze moesten hier in het begin dan ook aan wennen en het was lastig voor ze. Naar mate de activiteit vorderde zag ik dat de leerlingen het begonnen te begrijpen. Ze vonden in elke activiteit een andere vorm van vreugde. Ze waren allemaal blij en ze genoten van het spel. Ze hadden veel plezier, omdat er in elke stap van de activiteit een andere vorm van plezier vonden. Als laatste paste het bij alle leerlingen. Gedragingen waren in het begin een beetje verbaasd. In het middenstuk van de les snapte ze het spel en waren ze blij, schreeuwde ze, opgewonden en een beetje moe.
13-2-2017 Class 4	Vergelijkend met de voorgaande spellen zag ik dat het plezierlevel anders was. Eerst waren alle leerlingen heel enthousiast, maar nu zag ik ook leerlingen die meer geïnteresseerd waren in andere spellen. Uiteindelijk had wel iedereen plezier in deze activiteiten. Ze hadden veel plezier wanneer je de spellen die ze spelen met Tess vergelijkt met de spellen die ze eerst van ons kregen. De spellen die wij gaven waren altijd hetzelfde voor ze en de spellen van Tess zijn elke keer anders. Met begeleiding van Tess hadden de meeste leerlingen plezier in deze spellen. Gedragingen waren gelijk aan de vorige leerlingen, maar er waren 1 of 2 leerlingen die andere spellen wilde spelen dan die van Tess. De rest had hetzelfde level van plezierbeleving als de andere klassen.
14-2-2017 Class 5	Ingevuld door andere leerkracht dan Saroj. In het begin viel het me op dat niet alle leerlingen even geïnteresseerd waren in de spellen, omdat ze wilden voetballen of basketballen. Toen ze eenmaal begonnen aan de spellen lieten ze steeds meer interesse zien. Tijdens de spellen die we normaal spelen op school zijn er een aantal leerlingen actief aan het spelen, maar tijdens deze tikspelen zijn alle leerlingen constant actief betrokken. Uiteindelijk was dit dus een nieuw idee om iedereen in de les en spellen te betrekken. Ik denk echt dat de leerlingen enorm veel plezier hadden tijdens het doen van de activiteiten. Het was compleet nieuw voor ze, doordat het anders is dan de spellen die we normaal spelen. De eerste gedragingen was de interesse van de leerlingen die opkwam. Het niveau van nieuwsgierigheid was super hoog. Ze konden niet wachten om zelf ook tikker te zijn. Hierdoor was het heel plezierig voor hen.

Datum Class	Gesprekken met docenten <i>Spel – leerling gestuurd</i>
16-2-2017 Class 3	Toen ik alle spellen zag die gespeeld werden bij klas 3, zag ik dat alle spellen met hetzelfde plezierlevel gespeeld werden. Bij de keuzes waren er sommige leerlingen die spel 1 wilde spelen en sommige leerlingen die spel 2 wilde spelen, maar welk spel ze ook speelde, ze hadden heel veel plezier. Ik denk dat deze manier van lesgeven wel in onze cultuur past. De kinderen waren blij, ze hadden plezier, ze willen dezelfde spellen blijven spelen in de toekomst denk ik. Ik denk dat omdat de gezichtsuitdrukkingen zo blij waren en zo opgewonden. Ik denk dat ze aan het wachten waren op dit soort spellen. Ze hadden super veel plezier. Dit niveau van plezierbeleving heb ik nog niet eerder gezien. De spellen die wij altijd speelde hier op school passen misschien niet goed bij de wereld waarin deze kinderen zich bevinden, omdat deze spellen misschien te moeilijk zijn voor hen. Deze spellen passen wel bij de wereld van de kinderen en ze zijn allemaal betrokken en zo blij om dit te spelen. Ik denk dat de docenten deze lessen ook kunnen geven. Ik zie verschil in de plezierbeleving door de manier van lesgeven. Ik bedoel, wat je ook doet tijdens de les, de manier waarop je lesgeeft, is geweldig. In het begin was het een beetje verwarrend, maar daarna begrepen ze het en speelde ze met plezier. Ik denk dat er niet zoveel verschil is in de plezierbeleving wanneer ze zelf meer mogen kiezen of dat jij kiest. Ze hebben bij beide veel plezier.
16-2-2017 Class 4	Als ik deze les vergelijk met andere lessen zag ik dat sommige leerlingen een beetje geïnteresseerd waren in andere spellen, maar nadat ze begonnen waren met het spel waren ze allemaal bezig. Ze speelde met verschillende regels die ze zelf toevoegden. Soms was het een beetje te moeilijk en soms was het een beetje te makkelijk, maar dat maakte niet uit wat betreft de plezierbeleving. Toen de tweede optie werd gegeven (doorgaan met dit spel of clean your island) kozen bijna alle leerlingen voor het doorgaan met dit spel. Aangezien deze leerlingen wat ouder zijn zie ik dat ze ook geïnteresseerd zijn in andere spellen die we geven hier op school. Maar alle spellen die ze met Tess hebben gespeeld, hebben ze met plezier gedaan. Gedragingen waren schreeuwen, blij, moe en de gezichten waren een beetje rood.
17-2-2017 Class 5	Als ik kijk naar de spellen die ze speelde in het begin en nu, zie ik dat ze volledig geïnteresseerd zijn. Ze hebben plezier in het spel. Tijdens de spellen krijgen ze opties. Bij de opties die ze krijgen willen sommige leerlingen het andere spel spelen dan uiteindelijk gespeeld wordt, maar die leerlingen doen dan ook met plezier mee. Ze kregen vrijheid tijdens de spelen en hierdoor maakte ze hun eigen strategieën en hadden ze plezier. Ze hadden duidelijk veel plezier, want ze mochten hun eigen regels maken. Dit gaf veel plezier. Ten tweede was het spel nog een beetje nieuw voor ze en daardoor extra interessant. Gedragingen waren blij, schreeuwen en een beetje moe.
20-2-2017 Class 2	Vandaag kregen de leerlingen de kans om te keuzes te maken tijdens de les en ze kozen voor het kokosnootspel. Doordat ze nog wat klein zijn, was het lastig om het spel te begrijpen. Wanneer ze werden begeleidt waren ze wel in staat om het te snappen en ze hadden er plezier in. Ze hadden plezier toen ze gecoacht en gestuurd werden. Ze kregen vrijheid om zelf regels te maken. Ze hadden plezier gedurende het spel en de les. Ze voegden verschillende dingen toe waarvan zij dachten dat het paste. Gedragingen waren blij, een beetje moe en roepen.

Bijlage XVIII – Observatieverslagen volledig MK

Datum Class	Observatie Lessenreeks les 1
19-4-2017 Class 2	Alle leerlingen komen lachend en super enthousiast de les in. Leerlingen zijn tijdens de spellen veel aan het lachen, ze zijn in het begin ook allemaal actief. Aan het einde van de les merk ik dat er een enkele leerling rust wil en niet meer mee wil doen. Dit zegt ze ook letterlijk, 'no play'. De spellen zijn snel afgelopen, doordat er maar zo weinig leerlingen zijn. Leerlingen vragen halverwege om pauze, willen wat drinken omdat ze moe zijn en dorst hebben. Sommige leerlingen zijn net na de uitleg wat terughoudend. Ze begrijpen dan het spel niet helemaal, omdat hun Engels nog te minimaal is om de gehele inhoud te begrijpen. Nadat een klasgenoot dit heeft vertaald zijn ze wel actief bezig met het spel.
19-4-2017 Class 3	Alle leerlingen komen lachend en super enthousiast de les in. Kwamen al meerdere keren aan mij vragen of zij ook les kregen vandaag, dus toen het zover was waren ze allemaal super blij. Alle leerlingen zijn tijdens de spellen actief bezig. Het is een kleine groep dus alle leerlingen zijn constant in beweging. Leerlingen lachen tijdens de spellen erg veel. Het grootste deel van de les zijn ze aan het lachen. Met name bij de Amoeba game, waarbij de in slingervorm moeten tikken. Dit vinden ze erg leuk. Ook hier af en toe een terughoudende leerling na een uitleg. Wel minder vaak dan bij class 2. De leerlingen begrepen het vaak wel meteen, af en toe de Tibetaanse vertaling nodig. Dit was de reden dan dat een leerling wat terughoudender was.
19-4-2017 Class 4	Bijna alle leerlingen komen lachend en enthousiast de les in. Een aantal meiden hier al wat terughoudend. Tijdens de spellen zijn de meeste jongens veel aan het lachen en doen actief mee aan de spellen. Ook de meeste meisjes zijn druk bezig met spelen. Tijdens de uitleg zijn er een aantal jongens wat afwezig. Zij zijn aan het spelen met een hond die het veld in is komen lopen. Hierdoor gaat hun aandacht daarheen in plaats van naar de uitleg. Tijdens de spellen doen zij wel weer grotendeels actief mee. Een aantal meiden staan soms even stil tijdens de laatste vormen van de les. Tijdens de eerste vormen deden zij wel constant actief mee.
19-4-2017 Class 5	Bij deze groep zijn er een aantal meiden wat terughoudender. Zoeken tijdens de spellen de zijkanen op en staan regelmatig stil. Ook wanneer ik hier wat van zeg blijven ze dit doen. Mogelijk door de regen, mogelijk doordat ze de spellen niet leuk vinden. De jongens en de andere meiden zijn hele tijd actief bezig. Ze lachen tijdens de spellen veel, ook hier vooral weer tijdens de amoeba game, maar ook bij de freeze tag game. Ze rennen constant rond en zijn bezig met de spellen. Dit is eigenlijk bij alle spellen hetzelfde, overal doen ze goed bij mee. Wanneer ze stil stonden, zag ik dat ze nog wel bezig waren met het spel. Dit was meer tactisch dan omdat ze niet meer wilde spelen.

Datum Class	Observatie Lessenreeks les 2
20-4-2017 Class 2	Alle leerlingen zijn tijdens de spellen grotendeels actief. Bij hokbal gaan ze soms op de grond zitten in het vak als ze af zijn in plaats van actief wachten totdat er iemand in de buurt komt om de bal naar toe te gooien. Hier moet ik dan wat van zeggen, dan gaan ze wel actief staan. Soms krijg ik hier dan wel een boze blik, maar die verdwijnt wel weer meteen. Daarnaast gaan sommige meestal even zitten bij een uitleg, ook als dit maar een korte uitleg is. Ze zijn snel moe. Tijdens het rennen zijn ze veel aan het lachen, voornamelijk bij hokbal als ze iemand bevrijden of iemand een poging doet tot bevrijden. Dit lachen gebeurt eigenlijk gedurende de hele les. In elk spel zit er wel iets waardoor ze veel lachen. Na de drinkpauze komen ze actief terug gerend en staan ze te springen om weer verder te gaan.

20-4-2017 Class 3	Leerlingen zijn veel aan het lachen tijdens de spellen en doen alles actief mee. Af en toe gaat er een enkeling even aan de kant zitten als hij/zij moe is, maar als ik daar iets van zeg doen ze al snel weer mee. Ze zijn wel snel moe en vragen dan om rust. Tijdens de spellen gaan er geen leerlingen aan de kant zitten en trekken leerlingen zich niet terug uit het spel. Ook tijdens korte uitleg gaan kinderen vaak zitten, ze blijven dan na de uitleg nog even zitten maar zijn daarna meteen weer actief bezig in het spel. Ze lachen voornamelijk veel bij hokbal als ze iemand bevrijden of iemand een poging doet tot bevrijden of als ze punten halen bij expeditie n/s. Aan het einde van de les af en toe een boze leerling als ik zei dat hij/zij tikker moest zijn. Ze wilden op gegeven moment geen van alle meer tikker zijn. Wanneer ze toch tikker moesten zijn, gingen ze hier wel mee akkoord en deden ze hun best.
20-4-2017 Class 4	Diverse leerlingen gaan tijdens de spellen aan de kant zitten. Zeggen dan 'i dont play'. Dit gebeurt vooral bij de laatste 2 spellen. Hiervoor zijn deze leerlingen over het algemeen wel actief bezig. Wanneer ze bezig zijn, zijn ze vaak wel aan het lachen of staan ze 'actief stil'. Vooral als ze tikker zijn zijn ze allemaal heel actief bezig. Er zijn een aantal leerlingen die af en toe stil gaan staan, maar ook een aantal leerlingen die heel graag willen en constant luisteren en bezig zijn. Naast het stilstaan zijn sommige meiden terughoudend in de spellen, zo'n 2 a 3. Tijdens de spellen gaan sommige leerlingen andere dingen doen dan dat ik van ze vroeg, met name bij Expeditie N/S. Dit zijn dan leerlingen die tegen een bal gaan aantrappen, aan de kant gaan zitten, op en neer gaan rennen in het veld in plaats van van N naar S. Ze zijn hier dus actief het spel aan het verzieken, maar non actief in het spel dat gespeeld moet worden. Het zijn dezelfde leerlingen die elke keer dingen doen die niet de bedoeling zijn en aan de kant gaan zitten. Dit gaat om 3/4 jongens en 1/2 meiden.
20-4-2017 Class 5	Tijdens het eerste spel waren alle leerlingen actief bezig. Hierna zwakte het bij sommigen af. Vooral bij een groep jongens en meiden. Ik had 3 velden gemaakt, 1 gemixt, 1 jongens en 1 meisjes. De jongensgroep en meisjesgroep gingen bij het eerste spel nog wel aan de slag, maar bij het Expeditie N/S met 2 tikkers gaven ze het snel op. Sommige meiden gingen zitten en een aantal jongens gingen wat anders doen met de ballen. De gemixte groep was wel constant aan de slag. Een aantal jongens van het jongensveld sloten aan bij deze gemixte groep, ze wilde dus wel spelen maar het ging niet met de andere jongens. Ze lachten tijdens de spellen wel veel. Als ze getikt werden, als ze iemand tikten, als ze punten behaalden.

Datum Class	Observatie <i>Lessenreeks les 3</i>
24-4-2017 Class 2	Leerlingen zijn tijdens het eerste spel bij de eerste ronde allemaal heel actief. Op gegeven moment worden 2 meisjes wat minder actief, maar na een aanmoediging zijn die ook al snel weer bezig. Ze lachen tijdens het eerste spel af en toe, vooral serieuze en geconcentreerde gezichten. Bij het tweede spel met de kokosnoten jatten lachen ze erg veel. Als ze een kokosnoot jatten, als ze iemand tikken, etc.. Af en toe een boze blik bij een leerling wanneer hij/zij getikt wordt of iemand niet kan tikken. Dit is slechts een paar seconden en daarna is dit meteen weer weg. Hier rennen alle leerlingen volop op en neer en zijn constant eigenlijk bezig.
26-4-2017 Class 3	Tijdens de spellen zijn eigenlijk alle leerlingen actief. Ze rennen, lachen en ontwijken de tikker. Tussendoor gaan ze regelmatig aan de kant in de schaduw zitten. Bij het eerste spel gaan ze als ze getikt zijn aan de kant zitten wachten totdat iedereen getikt is. Hierna moet ik af en toe vragen, kom je weer het veld in, maar dit is niet vaak. De reden hiervan is meestal dat ze het warm hebben en rust willen. Bij kokosnootspel enorm veel lachende gezichten. Leerlingen rennen vrolijk terug met een kokosnoot op hun hoofd, maar zijn ook niet boos als ze getikt worden. Een leerling heeft een pechdag en is een aantal keer gevallen. Hij heeft dan ook een paar keer aan de kant gezeten en moest zelfs een keer huilen toen hij hard botste met een andere leerling. Aan het einde van de les deed hij wel weer actief mee.

26-4-2017 Class 4	Tijdens eerste spel waren leerlingen allemaal actief bezig en waren ze veel aan het lachen. Dit was bij 2 vakken clean your island al en bleef bij 3 vakken ook zo. Waren geen leerlingen non actief of terughoudend. Alle leerlingen waren actief betrokken bij het spel. Bij het tweede spel waren aardig wat leerlingen non actief of gingen andere dingen doen. Ook waren er leerlingen die graag actief bezig wilde zijn, maar door de groep niet het spel konden spelen. Deze leerlingen kwamen dan naar mij toe om te zeggen dat het niet goed ging. Een aantal leerlingen gingen de ballen overal heen gooien, haalde ook andere hoedjes op als kokosnoten, namen veel meer kokosnoten mee, etc.. De leerlingen hadden wel plezier maar om de verkeerde dingen. Sommige leerlingen werden hier wel boos om, omdat zij niet konden spelen zoals het moest.
24-4-2017 Class 5	Ongeveer de helft van de leerlingen zijn tijdens het begin van het eerste spel wat terughoudend, de andere leerlingen zijn heel actief. Wat later doen ook deze leerlingen fanatiek mee. Ze lachen tijdens het rennen en tikken. Hier zijn geen boze leerlingen en ook geen leerlingen die non actief zijn gedurende het spel. Tijdens coconutspel een terughoudende opstart, leerlingen zijn nog wat non actief en moeten op gang komen. Uiteindelijk na een paar minuten gaan ze allemaal actief aan de gang. Hier zijn wel wat aanmoedelingen voor nodig. Tijdens dit spel wordt er ook regelmatig gelachen door alle leerlingen. Geen leerlingen die boos kijken en helemaal niet lachen tijdens het spel.

Datum Class	Observatie Lessenreeks les 4
27-4-2017 Class 2	Leerlingen deden eerste spel allemaal heel actief mee. Er is geen enkele leerling aan de kant gaan zitten zonder dat dit mocht. Deden constant mee. Waren vaak aan het lachen. Kijken af en toe boos als ze getikt zijn, maar doen daarna meteen weer lachend mee. Bij tweede spel zijn leerlingen ook actief waar mogelijk. Een deel van de slagpartij staat non actief te wachten, maar dat is onderdeel van het spel. Als ze aan de beurt zijn zijn ze lachend en actief bezig. De tikkers zijn ook beide actief en lachen wanneer ze iemand hebben getikt.
27-4-2017 Class 3	Leerlingen zijn tijdens het eerste spel bijna allemaal actief. Er is een leerling die vaker stilstaat en wat terughoudend is. Ze doet wel wat, maar minder dan de andere leerlingen. Ze lacht wel regelmatig. Ze geeft aan dat haar tikpartner niet overgooit en dat ze daarom zo staat. De andere kinderen rennen constant en lachen ook veel. Geen leerlingen echt boos, maar af en toe een boze blik als ze iemand niet kunnen tikken of juist getikt worden. Bij het tweede spel is de leerling nog steeds wat terughoudend, maar op gegeven moment slaat het helemaal om en wordt ze weer heel actief. De andere leerlingen doen ook mee en zijn vooral veel aan het lachen als zij zelf of een teamgenoot aan het rennen is voor een kokosnoot. Ook hier weer af en toe een boze blik als iets niet lukt, maar die verdwijnt snel weer.
28-4-2017 Class 4	Leerlingen starten terughoudend aan de les. Leerlingen wachten af. Later meeste wel actief, maar nog zo'n 3 a 4 leerlingen zijn terughoudend en soms non actief. Zitten aan de kant en ik moet ze erbij roepen. Dit is met name op 1 veld, het andere veld doet wel actief mee en lachen regelmatig als iets lukt of goed gaat. De andere leerlingen lachen niet veel, maar heel af en toe. 1 meisje boze blik toen ze niet bij haar vriendin in het team mocht. Bij 2^e spel was de opstart heel rustig en terughoudend. Best wat leerlingen die non actief waren en ook geen moeite deden om het spel te begrijpen. Andere leerlingen wilde juist heel graag en probeerden de non actieve leerlingen mee te laten doen. Uiteindelijk waren alle leerlingen actief en lachten/juichten ze wanneer ze punten haalden of iemand aftikten.
27-4-2017 Class 5	Leerlingen lachten tijdens het eerste spel veel, alle leerlingen waren hierin actief bezig. 1 meisje is een keer aan de kant gaan zitten, maar daarna deed ze wel weer mee. De rest heeft non stop meegedaan. Tijdens tweede spel waren sommige leerlingen eerst wat afwachtend en terughoudend, maar al snel deed iedereen heel actief mee. Leerlingen juichten wanneer iemand een kokosnoot jat of wanneer ze iemand tikken. Ook wanneer ze wachten zijn ze actief betrokken met het spel. Ze kijken mee naar waar de leerling de bal naar toe moet rollen en ze roepen hoe en wat hij moet doen met rennen.

Datum Class	Observatie <i>Lessenreeks les 5</i>
2-5-2017 Class 2	Leerlingen zijn vanaf moment 1 in het spel allemaal actief. Geen leerlingen die ik erbij moet roepen. Ze lachen wanneer ze een kokosnoot stelen, juichen als er iemand rent of als ze iemand tikken. Leerlingen vinden het oké als ze getikt worden, er is dan geen boze blik. Bij het 2^e spel zijn ze ook allemaal actief bezig, maar sommige zitten wanneer ze moeten wachten als slagpartij wat te spelen met de hoedjes. Als ze dan aan de beurt zijn doen ze wel meteen weer mee. Hier wel af en toe een boos gezichtje als ze getikt worden, maar die verdwijnen weer meteen. De rest van de tijd zijn ze voornamelijk aan het lachen.
3-5-2017 Class 3	Leerlingen zijn enthousiast als ze de les binnenkomen. Bij het eerste spel is iedereen actief en lachen regelmatig als ze iemand uittikken of een kokosnoot stelen. Hier af en toe al wel een boze blik als iemand niet goed paste of niet overspeelde. Bij het 2^e spel is er 1 jongen die niet meer mee wil spelen; zegt 'i don't play'. Hij doet vervolgens ook echt niet meer goed mee. Hij zei dat z'n teamgenoten niet overspeelde en dat hij daarom niet meer wilde spelen. De andere leerlingen waren tijdens het tweede spel wel actief en lachten regelmatig. Af en toe nog wel een boze blik als het passen niet goed lukte.
4-5-2017 Class 4	Tijdens het eerste spel zijn alle leerlingen op 1 na actief. Deze ene leerling is regelmatig non actief, zit soms op de grond en anders stelt ze zichzelf terughoudend op. De andere leerlingen zijn constant bezig en lachen/juichen regelmatig. Springen als er een teamgenootje een kokosnoot jat of iemand aftikt. Bij het 2^e spel zijn 3 teams super actief, maar is er 1 team waar dit meisje in zit niet meer erg actief. 3 van de 4 leerlingen stellen zich terughoudend op en doen niet meer heel veel, hierdoor ook 4^e leerling regelmatig non actief. Ook wanneer ik dit aangeef blijven ze terughoudend. De andere 3 teams doen super goed mee en zijn constant actief. Bij het team dat tegen het terughoudende team speelt is het lastig, omdat de tegenstander niet heel actief is. Zij blijven daarentegen wel gewoon spelen en proberen. Deze 3 teams zijn net als bij het vorige spel veel aan het lachen en juichen.
2-5-2017 Class 5	Leerlingen zijn tijdens het eerste spel bijna allemaal actief. Er zijn 3 meiden uit 1 team wat terughoudend, zowel het eerste als 2^e spel. De 2 jongens uit dit team zijn wel heel actief, maar geven aan dat de andere meiden ook wat moeten doen. De meiden doen wel iets meer, maar niet heel veel. De andere teams zijn wel allemaal heel actief bezig en lachen veel. Ze juichen wanneer er een leerling punten haalt of wanneer iemand getikt wordt. Bij het 2^e spel waren ook de jongens van dat ene team wat vaker terughoudend. Dit was met name als ze slagpartij waren. Ze waren af en toe dan niet meer echt betrokken bij het spel, ook niet in het aanmoedigen of tips geven waar naar toe te rennen. Als ze zelf aan de beurt waren waren ze wel allemaal heel actief en betrokken. Ze lachten dan ook veel. De andere kinderen waren wel allemaal heel betrokken en lachten veel.

Bijlage XIX – Logboekverslagen volledig MK

Datum Class	Logboek Lessenreeks les 1
19-4-2017 Class 2	Aanwezig: 4 m / 1 j > niemand afwezig Onrustige opstart, leerlingen hadden gymspullen niet bij zich dus ik moest nog op zoek naar gymkleding voor ze. Uiteindelijk gevonden, toen dit aangedaan bij ze. Pas later begonnen met de les. Leerlingen spreken gebrekkig Engels, dus het uitleggen van spellen gaat niet altijd even makkelijk. Met plaatje praatje daadje gaat dit beter. Spellen leken eerst te moeilijk te zijn, maar na een tijdje begonnen ze het wel te begrijpen. Het scheelt hierbij dat het maar een kleine groep is en ik dus individueel ook veel aandacht kan geven. De kleine groep zorgt er ook mogelijk voor dat de spellen wat minder leuk zijn. Ze zijn sneller afgelopen en kinderen moeten vaak tikker zijn. Leek bij deze leerlingen geen probleem, maar zou voor problemen kunnen zorgen. VAS uitleg was ook nog nodig in het Tibetaans. Leerlingen begrepen het niet helemaal toen ik het had uitgelegd, dus het is ook nog uitgelegd door de headmaster van de school. Hierna begrepen leerlingen het beter en vulde ze het goed in.
19-4-2017 Class 3	Aanwezig 4 m / 2 j > niemand afwezig In deze klas zitten grote leeftijdsverschillen. Er zijn leerlingen van 7/8 jaar maar ook een leerling van 15 jaar. Deze leerling doet wel overal erg enthousiast mee en lijkt geen last te hebben van de leeftijds kloof. Ze vertaalt af en toe waar nodig en helpt de kleinere kinderen. Het Engels in deze groep is al wel een stuk beter dan bij klas 2. De meeste spellen kan ik zelf helemaal uitleggen zonder dat iemand iets extra's moet uitleggen, soms is er wel een vertaling nodig van een van de kinderen. Dit was de eerste les bij deze klas. Leerlingen pikte regels snel op en luisterde over algemeen goed. De spellen waren snel duidelijk. VAS prima, leerlingen begrepen dit na de uitleg.
19-4-2017 Class 4	Aanwezig 9 m / 10 j > niemand afwezig; 1 jongen blessure (11j) Tijdens begin van de les was er een hond die constant in het veld stond en bij de groep kwam staan. Dit zorgde ervoor dat een aantal leerlingen constant waren afgeleid. Ik moest leerlingen vaak bij de les roepen, mogelijk hierdoor dat ze de VAS lager hebben gescoord. Aan het einde van de les nog 1 leerling aan de kant gezet. Hij bleef elke keer bij de uitleg achter mij staan, ook nadat ik dit meerdere keren had gezegd. Het laatste spel heeft hij niet meer meegedaan. Hij vulde de VAS vervolgens ook lager in. De spellen wel snel kunnen uitleggen. Bij de oudere klassen is het een stuk makkelijker uitleggen. Hun Engels is vele malen beter dan bij de kleintjes, en een vertaling door een klasgenoot is hierdoor niet meer nodig. Ze praten nog wel veel Tibetaans in de lessen. Dit blijf ik benoemen, maar dit is lastig voor ze. Daarnaast is het leeftijdsverschil in de klas lastig, de leerlingen zitten in hele andere belevingswerelden. VAS afnemen redelijk lastig. Sommige leerlingen doen iets anders dan kruisje op de lijn. Hier moet ik dan later nog een keer wat van zeggen.
19-4-2017 Class 5	Aanwezig 11 m / 8 j > niemand afwezig Met de leerlingen afgesproken om 13.00 te beginnen met de les. Was nog aan het regenen, maar leerlingen wilde graag gaan sporten buiten, dus besloten om toch naar buiten te gaan. Leerlingen deden hier dan ook niet moeilijk over. Omdat het eerste deel van de les nog in de pauze is, staan er veel leerlingen om het veld heen. Niet ideaal, maar de leerlingen van de klas zelf lijken er geen last van te hebben. De uitleg gaat hierdoor wel een stuk minder gemakkelijk en is wat rumoeriger. Wel alle spellen gespeeld met de leerlingen. 3^e spel kennen ze allemaal al en deze heeft dus nauwelijks uitleg nodig. De andere spellen werden ook goed opgepakt. VAS afnemen ging goed, leerlingen begrepen dit na de uitleg.

Datum Class	Logboek <i>Lessenreeks les 2</i>
20-4-2017 Class 2	Aanwezig: 4 m / 1 j > niemand afwezig De les was maar kort, de assembly duurde langer deze morgen, pas om 9.25 begonnen met de les. Het omkleden gaat ook nog niet echt snel, omdat dit pas de 2^e keer is dat ze dit doen. De spellen lukken wel allemaal, maar hebben tijd nodig om helemaal goed te begrijpen. Hokbal lukte redelijk snel, maar het vrijmaken moest wel worden herhaald na een keer spelen. Hierna lukte dit wel. Een meisje spreekt heel slecht Engels en heeft hierdoor bijna altijd een extra uitleg nodig van een klasgenootje. Dit gaat al wel wat beter, maar een extra uitleg is vaak wel handig. De leerlingen doen dit vaak zelf al even snel zonder dat ik ze dit moet vragen. Expeditie N/S gaat best snel goed, voorbeeld geven met uitleg tegelijk gaat goed. Tijdens de uitleg zijn leerlingen wel heel erg snel afgeleid. Doordat ik ze pas net lesgeef en meteen het onderzoek doe is dit af en toe lastig. Hokbal > hokbal + tikken met bal > Expeditie N/S 4-1 > Expeditie N/S 4-1 + hoedjes & bal.
20-4-2017 Class 3	Aanwezig 4 m / 2 j > niemand afwezig Omkleden was bij deze klas al beter. De leerlingen hadden zelf spullen bij zich en hoefde niks meer te lenen. Het omkleden ging ook redelijk snel. Hokbal was snel duidelijk voor de kids. Ik moest wel nog een extra keer benoemen hoe het precies zat met het vrijmaken. Hierna ging dit heel goed. Uiteindelijk ook nog een lijn toegevoegd vanaf waar ze moeten vangen/goeien, omdat ze de bal overgaven in plaats van gooien. Hierna was dit een stuk beter. Doorgaan naar expeditie met tikker worden als je getikt bent en daarna met 2 tikkers en hoedjes omdraaien. Dit ging redelijk goed, maar op gegeven moment wilden leerlingen geen tikker meer zijn. Ze waren op dit moment al heel vaak tikker geweest en ze hadden hier geen zin meer in. Toen ik ln. aanwees gingen ze wel akkoord. Vragen tijdens de spellen wel vaak om rust, zijn snel moe en willen drinken. Heb 1 drinkpauze ingelast net voor expeditie. Ik heb in die tijd het nieuwe spel klaargezet. Dit ging wel soepel hierdoor. Hokbal > hokbal + tikken met bal > Expeditie N/S 5-1 > Expeditie N/S 5-1 + hoedjes & bal.
20-4-2017 Class 4	Aanwezig 8 m / 10 j > niemand afwezig; 1 jongen & 1 meisje blessure (11j – 9 m) In deze klas zitten flink wat jongens die erg nadrukkelijk aanwezig zijn en doen waar ze zin in hebben. Bij de eerste uitleg ging het best goed. Ik had in mijn hoofd genomen dat ik rustig zou uitleggen, iedereen liet zitten, etc.. Dit ging in het begin goed. Toen ik meteen een voorbeeld wilde geven, merkte ik dat de aandacht van sommige leerlingen wegzakte. Ik heb deze uitleg wel afgemaakt op deze manier, maar hier had ik al in moeten grijpen. De volgende keer moet ik meteen weer duidelijk maken hoe ik het wil en ze strakker gaan houden. Dit heb ik aan het einde van de les ook nog benoemd naar de leerlingen. Tijdens dit spel bleek dat niet iedereen het helemaal had begrepen. Leerlingen gingen in het vak staan om iemand te bevrijden, etc.. Dit heb ik toen tussen de rondes in nog een keer benoemd. Hierna ging dit wel wat beter. Expeditie N/S uitleg was niet helemaal lekker. De leerlingen zaten aan de achterkant van het veld en keken dus tegen de ruggen aan van de leerlingen die mee het voorbeeld gingen. Ze zaten daarbij ook nog redelijk verspreid dus dit moet ik de volgende keer ook anders doen. Er waren veel leerlingen die van alles deden tijdens de les die niet horen. De volgende keer moet ik hier echt veel strenger op zijn. Het laatste spel heb ik nog wel uitgelegd, maar leerlingen gingen er zelf een ander spel van maken. Ze renden niet meer van Noord naar Zuid, maar bleven een soort tikspel spelen in het veld. Na de les nog benoemd dat het de volgende keer anders gaat zijn, dat ik dan strenger ga handelen.
20-4-2017 Class 5	Aanwezig 11 m / 8 j > niemand afwezig Les was erg chaotisch. De leerlingen waren erg laat in de les, waardoor we pas rond 1320 konden beginnen i.p.v. 1300. Dit komt ook omdat het deels in de pauze is, leerlingen zijn nog niet op school en komen van huis of vanuit het hostel. Doordat de les kort is moest ik alles versnellen en was ik erg gehaast. De uitleg deed ik snel, waardoor een deel het nog niet begreep. Daarna moest ik het dus nog een keer doen. Alles was chaotisch. Daarnaast was het voor het eerst sinds lange tijd dat ik weer iets deed op meerdere velden. Dit was ook weer wennen. Volgende keer moet ik tijdens de uitleg al strenger zijn. Consequent handelen wat betreft kauwgom, kettingen, praten tijdens mijn uitleg, etc..

Datum Class	Logboek Lessenreeks les 3
24-4-2017 Class 2	Aanwezig: 4 m / 1 j > niemand afwezig Warme dag vandaag, hierdoor meteen besloten meer pauzes in te lassen en waterflessen mee te nemen naar het veld, zodat leerlingen tussendoor ook wat konden drinken. De leerlingen deden goed mee en de les verliep goed. Door PPD werden de spellen snel duidelijk en was er niet veel uitleg meer nodig. Leerlingen kennen de vorige spellen in de reeks en dit is eigenlijk weer een voorbereiding. Vooral bij kokosnoot was dit goed te merken. 1 leerling is niet heel sportief, heeft moeite met sporten en is niet heel snel. Wordt hierdoor ook vaak als eerste getikt en is snel moe. Ik ga af en toe met haar aan de hand naar de overkant, waardoor ze mogelijk een beetje inziet wanneer ze moet rennen. Bij eerste spel laat ik leerlingen aan de kant zitten in de schaduw in plaats van wachten naast het veld in de zon. Het is hier te warm voor en hierdoor hebben ze ook iets meer rust. Het kokosnoot jatten was een succes, het past in de belevingswereld van de kids en je merkt dat ze het hierdoor ook sneller oppikken en leuker vinden. VAS goed, geen uitleg meer nodig.
26-4-2017 Class 3	Aanwezig 4 m / 2 j > niemand afwezig Warme dag, veel zon en hoge temperatuur. Leerlingen wel erg blij als ze weer mogen sporten, sommige hebben voor de pauze al omgekleed. Eerste spel snel uitgelegd, begrijpen ze snel. Tussendoor drinkpauzes gegeven, dit is echt nodig. Leerlingen hebben hier extreem veel behoefte aan. Tussendoor vertelde ik af en toe wat nieuws. Bij deze klas veel gewerkt met belevingsniveau; hierdoor begrijpen ze spellen sneller. Bij kokosnootspel weer in belevingsniveau uitgelegd, leerlingen lachen hierbij veel. Tussendoor elke keer pauze gegeven en dan weer iets nieuws uitgelegd. Zo ook het tikken met bal en de eilanden toegevoegd. 1 jongen heeft een enorme pechdag. Hij valt vaak, andere leerlingen botsen tegen hem op, zwikt zijn enkel om. Hij gaat dan even zitten aan de kant maar heeft elke keer daarna nog wel meegedaan. Een meisje heeft non stop meegedaan maar gaf bij het invullen van de VAS aan dat ze hoofdpijn had en daardoor de VAS laag gescoord. Ze had het wel naar haar zin gehad met de les. VAS afnemen goed, geen uitleg meer nodig.
26-4-2017 Class 4	Aanwezig 8 m / 11 j > niemand afwezig; 1m blessure (11j – 9 m) > 1j niet ingevuld, afgelopen lessen had hij blessure. 1^e spel ging wel oke, leerlingen luisterde en snapte het spel redelijk snel. Eerst gespeeld met 2 velden, daarna met 3. Deze overgang was ook wel oke. Had van te voren 1 veld klaargezet voor kokosnoot spel en 1 voor clean your island. Hierdoor kon ik met het eerste spel snel starten en het 2^e spel uitleggen, maar toen moest ik nog een veld verbouwen om ook het andere team te kunnen laten spelen. Dit was helemaal niet handig. De uitleg van het tweede spel ging niet lekker. Leerlingen gingen andere dingen doen, luisterde niet meer goed, hier wel een paar keer benoemd, maar het bleef onrustig. De uitleg gedaan middels plaatje praatje daadje, maar dit bleek uiteindelijk toch niet helemaal begrepen te worden door de leerlingen. Ze geven het niet snel aan als ze een vraag hebben, maar dit merk ik pas wanneer ze zich dus terugtrekken of iets anders gaan doen tijdens het spelen. Hierdoor wordt het spel dan vaak niet gespeeld zoals het moet. Ze proberen ook niet altijd het spel te spelen zoals het hoort. Ze gaan expres andere dingen doen om bijvoorbeeld grappig gevonden te worden. De VAS gaat bij de meeste meteen goed, maar er zijn in deze klas nog steeds een aantal leerlingen die niet weten wat ze moeten doen.
24-4-2017 Class 5	Aanwezig 11 m / 8 j > niemand afwezig Opstart goed, leerlingen redelijk op tijd nadat ik dit voor de pauze nog had benoemd. Begonnen met compliment over dat ze er op tijd waren en dat dat prettig was. Hierna begonnen met eerste spel. Eerst clean your island met 2 eilanden, daarna een extra eiland toegevoegd en later nog tikken met bal in plaats van tikken met hand, als voorbereiding op spel erna. Dit verliep soepel. Eerste spel was snel duidelijk en kon snel worden gespeeld. Alle kleine aanpassingen konden ook snel worden opgevolgd.

	Spel erna al klaargezet in de drinkpauze, hierdoor met plaatje praatje daadje meteen kunnen uitleggen. Daarna de andere groep naar het andere veld gestuurd en daar aan de slag gezet. Ze hadden nog wel even een zetje nodig om ook echt te starten, ze zijn hier niet gewend om dan zelf op een ander veld aan de slag te gaan. Uiteindelijk konden ze allemaal deelnemen en met een paar kleine aanwijzingen ging het veel beter; veld iets groter, breder, eilandjes toegevoegd. VAS goed, geen uitleg meer nodig.
Datum Class	Logboek Lessenreeks les 4
27-4-2017 Class 2	Aanwezig: 4 m / 1 j > niemand afwezig ➤ Minder warme dag dan afgelopen keren! Minder pauzes ingelast. 1^e spel heel leuk, eerst 1 eiland, daarna 2 eilanden. Dit ging wel goed. Zelf af en toe grootte van het veld aangepast aan de tikkers. Tikkers kregen eerst allebei een bal, daarna nog maar eentje per 2 leerlingen. Dit werd al stuk lastiger. Het niet lopen met de bal is erg moeilijk, ik bleef herhalen dat ze moesten passen. Dit deden ze daarna dan wel wat meer, maar nog steeds bleven ze lopen. Het spel liep uiteindelijk wel oke, dus heb ik het zo gelaten. Dit ook meegenomen naar volgende spel. Dit was wel lastiger, leerlingen konden niet goed overgooien, waardoor het tikken al helemaal lastig werd. Naar mate de tijd vorderde ging dit spel wel beter. heeft gewoon meer tijd nodig bij deze kleine kinderen. VAS goed, geen uitleg meer nodig.
27-4-2017 Class 3	Aanwezig 4 m / 2 j > niemand afwezig ➤ Minder warme dag dan afgelopen keren! Minder pauzes ingelast. Het overgooien was in begin erg lastig. Zowel bij 1^e als 2^e spel. Eerste spel uitleg was heel makkelijk en snel. Leerlingen begrepen dit snel en hadden niet veel uitleg nodig. Eerst een tikduo 2 ballen gegeven en de ronde erna nog een keer hun laten tikken maar dan met 1 bal. Zo gedaan bij alle leerlingen. Deze opbouw werkte wel redelijk goed. Bij 2^e spel een paar keer moeten herhalen hoe het zat met het overgooien. Ze snapte het wel redelijk snel, maar het was wel nodig om het een paar keer te benoemen. Uiteindelijk ging dit heel goed en wilde de leerlingen zelfs nog langer spelen aangezien ze niet hoefde om te kleden. VAS goed, geen uitleg meer nodig.
28-4-2017 Class 4	Aanwezig 8 m / 10 j > niemand afwezig; 1m blessure, 1j ziek 1^e uitleg een stuk beter dan afgelopen weken. Leerlingen zijn gefocust op het whiteboard en kletsen een stuk minder dan normaal. Moet het wel nog een keer vertellen, maar daarna snappen ze het wel beter dan de keren ervoor. Tijdens het eerste spel willen sommige leerlingen niet spelen en doet er een leerling moeilijk dat ze niet bij haar vriendin op het veld speelt. Later doet zij ook niet echt heel actief mee. Dit spel ging uiteindelijk wel redelijk, maar had bij sommige tijd nodig om goed te gaan spelen. Het overgooien deden ze wel best snel goed. Bij 2^e spel weer met whiteboard uitgelegd en daarop volgend nog kort een PPD gedaan. Hierdoor werd het spel wel duidelijk. Leerlingen weer op de velden gezet, maar dit duurde erg lang voordat ze een serieuze poging deden. Sommige leerlingen wilde heel graag en andere leerlingen gaven het niet eens een kans. Hierdoor duurde het heel lang voordat ze plezier van het spel inzagen. Uiteindelijk waren wel alle leerlingen heel actief en deden ze allemaal mee, ook de leerlingen die dus daarvoor niet mee wilden doen. 1 leerling is tijdens dit spel gevallen en had zijn been een beetje open liggen. Hij heeft daarna niet meer meegedaan. Een andere jongen had veel last van hoofdpijn en heeft na het eerste spel ook niet meer meegedaan. Daarnaast nog 1 jongen aan de kant gezet toen hij snoep bleef eten terwijl ik had gezegd dat hij dat niet mocht. Ik had dit vorige lessen ook al aangegeven en dit wist hij dus al. Deze les ook weer meerdere malen gezegd en uiteindelijk hem aan de kant gezet. Toen hem aangesproken, waar hij van schrok en toen moest huilen. Ik heb hem toen verteld dat hij niet hoefde te huilen maar dat hij de volgende keer moest luisteren. Hierna heeft hij nog meegedaan en toen was het ook wel weer oke. VAS afnemen goed, geen uitleg nodig.

27-4-2017 <u>Class 5</u>	Aanwezig 11 m / 8 j > niemand afwezig ➤ Minder warme dag dan afgelopen keren! Minder pauzes ingelast. Leerlingen redelijk snel in de les, 1^e spel uitgelegd via whiteboard. Alle leerlingen lette goed op bij de uitleg, veel beter dan normaal bij deze klas. Spel snapte ze snel, konden snel beginnen. Ik heb de velden ingedeeld, had ze van te voren al klaar staan. Hierdoor snelle opstart. Tussendoor af en toe nog bij elkaar geroepen om wat te herhalen; niet gooien met de ballen, maar tikken. 2^e spel ook weer uitgelegd middels whiteboard en daarnaast PPD. Dit was snel duidelijk voor de lln.. Velden weer ingedeeld en aan de slag gegaan. Hierbij de teams af en toe gewisseld van veld en slagpartij. Les ging soepel. VAS goed, geen uitleg meer nodig. Nog een keer moeten doen ivm verkeerde prints VAS, balkje 95 mm ipv 100. 2^e keer uurtje later afgenomen.
Datum <u>Class</u>	Logboek Lessenreeks les 5
2-5-2017 <u>Class 2</u>	Aanwezig: 4 m / 1 j > niemand afwezig Leerlingen enthousiast de les binnen. Les verliep goed. Kennen 1^e spel nog, dus maar hele korte uitleg nodig. Hierna gaat het meteen goed. 2 leerlingen tikker, 3 leerlingen slagpartij. Na 3 uit wisselen de tikkers. Leerlingen gooien al beter over, rennen niet meer alleen maar. Doen ze nog wel af en toe. Door het benoemen van het passen doen ze dit wel meer. Volgende spel goede overgang van vorige spel. Korte uitleg nodig en leerlingen begrepen het snel. Wel een extra lijn toegevoegd waar de leerlingen na het rollen van de bal doorheen moet rennen, hier moet de veldpartij achter blijven. Wanneer de loper na het jatten over deze lijn was, was het jatten gelukt. Eerst gespeeld dat alle leerlingen 1 keer mochten rennen en daarna tikkers gewisseld. Laatste 2 rondes gespeeld met 3 uit is wisselen, omdat het wisselen te snel was. ➤ 2 spelers tegelijk spelen nog niet toegevoegd. VAS goed, 1 leerling heeft wel extra uitleg nodig.
3-5-2017 <u>Class 3</u>	Aanwezig 4 m / 2 j > niemand afwezig Alle spullen stonden voor de les al klaar, dus de opstart was daardoor makkelijk. Leerlingen kende het spel nog en ik hoefde de regels alleen nog maar even kort te herhalen. Spel gestart en 1 keer volledig gespeeld met 3 uit, daarna nog 1 keer met allemaal 1 keer rollen. Daarna even rustpauze voor lln. en heb ik het nieuwe spel klaargezet. 1 leerling zei toen 'i don't play' en ging aan de kant zitten. Toen ik daar wat van zei kwam hij aangestrompeld, maar toen hij daarna niet mocht beginnen met gooien was hij weer boos. Hij heeft toen nog wel een keer gerold maar toen is hij gestopt. Ik heb toen gezegd of je gaat nu zitten aan de kant en doet de rest van de les niet meer mee of je gaat nu spelen, aangezien hij de andere kinderen nu ook van het spel afhield. Ik ben toen in zijn plaats met de andere kinderen gaan spelen en hij is aan de kant gaan zitten. Volgende keer moet ik zoiets niet toelaten, maar ik wist op dat moment niet goed wat ik ermee aan moest. Heb hem nog wel aangesproken dat we dit de volgende keer niet meer zo gaan doen. Dat hij dan geen keuze heeft of hij mee wil doen, maar zijn Engels is minimaal dus hij begrijpt ook veel niet. Het spel verliep met de andere kinderen wel goed, ze snapte de regels en liepen niet meer met de bal, maar speelde over. Ik heb hier na een tijdje spelen ook de 2 speler regel toegevoegd. Dit ging wel goed.
4-5-2017 <u>Class 4</u>	Aanwezig 7 m / 9 j > niemand afwezig; 2m blessure, 2j ziek > scheidsrechters Les goed opgestart, rustig, spullen stonden al klaar. Voor de les even met ballen gespeeld met paar jongens uit de klas. Hierna spel gestart met korte uitleg middels whiteboard. Leerlingen kende spel nog en konden de korte uitleg hierdoor goed volgen. Gingen goed aan de slag. Hierna drinkpauze waarin ik nieuwe spel klaar zette. Uitgelegd middels whiteboard, ook hier weer veel aandacht voor tekening. Ook nog kort PPD gedaan. Toen 2 teams gewisseld, hierdoor wel wat verwarring en duurde wat langer voordat het spel startten, maar uiteindelijk iedereen bezig. Bij 1 team waren de leerlingen niet heel actief aan het meedoen, waardoor ik ervoor heb gekozen om dat team te mixen met de tegenstander. Hierdoor ging het wel wat beter. Zo had ik de minder actieve leerlingen uit elkaar gehaald en konden de actieve leerlingen hen een beetje meenemen in het enthousiasme. Bij het andere veld later wel de 2 speler regel toegevoegd, bij het veld waar het minder liep niet. VAS goed.

2-5-2017 <u>Class 5</u>	Aanwezig 11 m / 8 j > niemand afwezig Alles staat voor de les al klaar. Aangegeven aan leerlingen dat ze op tijd moeten zijn in verband met laatste onderzoeksles. Zijn dan ook allemaal op tijd bij de les. Les verliep lekker. Leerlingen kende eerste spel nog en dit kon door middel van het whiteboard nog even kort worden herhaald. Hierna de teams gemaakt en naar de velden gestuurd. De leerlingen zelf aan de slag gegaan. Aangegeven dat ze zelf moeten wisselen als alle 3 de hoedjes om zijn gedraaid. Dit doen ze goed. Hierna drinkpauze en in de drinkpauze heb ik de velden omgebouwd naar stealball. Dit weer uitgelegd middels whiteboard, werkt goed. De teams weer terug gestuurd naar de velden en laten spelen. Hier moest ik wel elke keer de teams wisselen, dit deden ze niet zelf. Na een tijdje spelen heb ik de extra regel van 2 personen in het spel toegevoegd. Dit verliep soepel. VAS goed, leerlingen kunnen dit zelf zonder uitleg.
---	---

Bijlage XX - Reflectieverslag

Een scriptie, praktijkonderzoek of afstudeeronderzoek; een begrip dat in mijn hoofd altijd automatisch gelinkt werd met stress en een onmogelijke opgave. Het doen van een onderzoek, alles uitwerken, de deadlines die je moet halen, alles. Ik had van te voren nog geen enkel idee hoeveel werk dit zou zijn, wat er allemaal bij kwam kijken, et cetera. Nu, achteraf, viel het me gelukkig alles mee. Om een kritische reflectie te schrijven heb ik een SWOT tabel gemaakt met daarin alle sterke punten, zwakke punten, verbeterpunten en bedreigingen. Aan de hand van deze tabel beschrijf ik deze punten in hoe zij invloed hadden op mijn praktijkonderzoek.

<u>Strengths</u> Zelfstandig Planmatig Flexibel	<u>Weaknesses</u> Onderzoeken in Nepal Kwaliteit kwalitatieve gegevens
<u>Opportunities</u> Concreet zijn Beginsituatie Schrijfstijl	<u>Threats</u> Complexiteit van het onderzoek Onduidelijke beginsituatie

Strengths

Gedurende het grootste deel van dit praktijkonderzoek zat ik in Nepal. De begeleiding die de leerlingen in Nederland zouden krijgen, zou ik niet krijgen. Ik moest alles zelf gaan doen en daarbij zou ik hulp krijgen via de mail van mijn begeleidster. Van te voren heb ik vaak met mijn begeleidster samen gezeten en een duidelijke planning gemaakt. Deze planning was globaal, aangezien de beginsituatie nog helemaal niet duidelijk was. Er zou op plaats van bestemming pas duidelijk worden hoe en wat er mogelijk was. Dit wijst op flexibiliteit vanuit mij, maar daarnaast ook op mijn planmatigheid. Ik wist van te voren natuurlijk dat ik dit allemaal alleen moest gaan doen, dat ik niet wist hoe en wat en dat ik in Nepal pas echt een duidelijke planning kon maken voor mijn onderzoek. Uiteindelijk heb ik dit gelukkig allemaal in goede banen kunnen leiden en is er een mooi product uitgekomen.

Weaknesses

Het onderzoek uitvoeren in Nepal was een grote stap. Hiermee nam ik ook een risico met mijn onderzoek. Geen idee hebbende hoe het er daar aan toe ging, of er wel mogelijkheden waren om een onderzoek uit te voeren, alles doen in het Engels, of de leerlingen het wel zouden begrijpen, en zo kan ik nog wel even doorgaan. Uiteindelijk is alles goed gekomen, maar dit heeft ook zeker wat nadelen gehad. Zo kon ik eigenlijk mijn onderzoek pas starten op het moment dat ik op de eerste school in Nepal aankwam. Daarna was er nog steeds een onduidelijke beginsituatie voor de tweede school. Er was nog niks over bekend en dat zou ook pas bekend worden op het moment dat ik daarheen zou gaan. Doordat ik hier pas de scholen leerde kennen, had ik van te voren ook geen tijd om de onderzoeksgroepen te leren kennen. Waar de leerlingen in Nederland de onderzoeksgroep al kennen vanuit de voorbereidende stage was deze groep voor mij nog totaal onbekend. Op de eerste school, SXG, heb ik wel eerst nog een aantal dagen de tijd gehad om de groepen te leren kennen, maar op de tweede school, MK, moest ik door tijdsdruk meteen starten met het onderzoek. Dit was dan ook een groot nadeel. Ik kende de leerlingen nog niet en wist nog niet hoe ik ze het beste kon lesgeven. Dit heeft mogelijk een invloed gehad op het onderzoek, zowel op het geven van de lessen uit de lessenreeks als op de resultaten.

Daarnaast had ik ook moeite met het concreet beschrijven van de kwalitatieve gegevens, met name de observaties en het logboek. Ik beschreef hier vaak te vlak wat er gebeurde, terwijl dit een heel belangrijk instrument is voor het uiteindelijke verloop van het ontwikkelproces. Hiernaast moet ik meer gaan schrijven in schrijftaal in plaats van spreektaal. Wanneer ik een stuk voor de eerste keer schrijf, zitten er vaak nog veel 'spreektaal' zinnen in. Deze verbeter ik dan wanneer ik hier feedback op heb gehad, maar hierdoor doe ik vaak dubbel werk.

Opportunities

Aan de hand van mijn zwakke punten in dit onderzoek komen de kansen voort die ik meeneem naar een volgend onderzoek. Het grootste ontwikkelpunt van dit onderzoek zou zijn om een duidelijkere beginsituatie te creëren voordat er wordt gestart met het onderzoek. Met name het leren kennen van de onderzoeksgroep is in mijn ogen een punt dat veel invloed kan uitoefenen op de uitvoering van het onderzoek. Wanneer de onderzoeksgroep bekend is kan er makkelijker worden ingespeeld op de behoeften van de leerlingen en is het bekend waar op gelet moet worden. Hetzelfde geldt voor de

accommodatie en het niveau van de taal die ze spreken. Bij de tweede school bleken de leerlingen veel minder goed Engels te spreken dan de leerlingen op SXG. Dit heeft dan van grote invloed op het onderzoek, terwijl dit makkelijk meegenomen zou kunnen worden in de voorbereiding.

Naast het verduidelijken van de beginsituatie is het concreet zijn in het schrijven van observaties en het logboek een ontwikkelpunt voor mijzelf. Ik moet hierin heel duidelijk en secuur alles beschrijven wat er gebeurt en mogelijk van invloed kan zijn op het onderzoek. Wat betreft de schrijfstijl moet ik in het vervolg proberen om meteen te typen in schrijftaal in plaats van in de combinatie tussen spreek en schrijftaal. Hiermee bespaar ik mezelf een hoop werk.

Threats

Met de keuze om het onderzoek op twee verschillende scholen zonder een duidelijke beginsituatie uit te voeren nam ik een groot risico. Er was niet veel duidelijk en de complexiteit van het onderzoek maakte het alleen maar lastiger. Hierdoor was het onderzoek wel enorm interessant, maar dit vormde tegelijkertijd wel aardig wat bedreigingen. De mogelijkheid dat er iets mis zou gaan was aanwezig. Ik heb tijdens het onderzoek ook wat hobbels gehad, maar gelukkig kon het uiteindelijk allemaal redelijk gaan zoals van te voren gepland.

Bijlage XXI - Feedbackformulier

Beroepskenmerkende situatie	Ontwikkelen en delen van expertise
Leerarrangement	Praktijkonderzoek LO
Beroepsproduct	<i>Definitief eindartikel</i>
Naam student/ studentnummer	Tess de Kok / 2223033
Advies conceptartikel	Positief/ negatief inleveradvies <i>Toelichting:</i>
Datum afspraak feedback eindartikel:	Datum: Tijdstip: Locatie: Nb: Verwerk de feedback in dit formulier zoveel mogelijk in je artikel voorafgaand aan het feedbackgesprek. Als je geen mondelinge feedback wilt: meldt je dan af via de mail bij je docent!

Vormeisen

Voor het onderzoeksartikel gelden een aantal vormeisen die hieronder zijn weergegeven. De vormeisen tellen niet mee in de beoordeling, maar uiteindelijk zal je product hier wel aan moeten voldoen; zorg dus dat ook deze punten in orde zijn. De vormeisen 5,6, en 7 zijn in een apart document op de arrangementspagina toegelicht aan de hand van passages uit het boek 'Zelf Leren Schrijven' (Ackerman e.a. 2012), verplichte literatuur in het curriculum (zie link onder).

Vormeisen concept en -eindartikel	Voldaan?
1. De omvang van het artikel staat in verhouding tot de complexiteit van het onderzoek. Richtlijn is 2500 woorden (exclusief bijlagen, bronnenlijst, dankwoord en samenvatting). Het onderzoeksartikel bevat een samenvatting en een aantal verplichte bijlagen (zie toelichting in dit document)	
2. Spelling, grammatica en zinsbouw zijn in orde.	
3. De bronnen in de tekst zijn weergegeven volgens de APA-6 normen . - zie deze link (en scroll op de pagina door naar het kopje APA-normen)	
4. Er is geschreven in eigen woorden.	
5. Het taalgebruik is zo veel mogelijk objectief (bijv. vermijden van 'spreektaal' en je, jij, ik, ons, enz. waar dat niet hoeft). . - zie deze link (en scroll op de pagina door naar het kopje vormeisen)	
6. Afkortingen worden op de juiste manier gebruikt en geïntroduceerd. - zie deze link (en scroll op de pagina door naar het kopje vormeisen)	
7. Getallen worden op de juiste manier weergegeven als tekst of cijfer. . - zie deze link (en scroll op de pagina door naar het kopje vormeisen)	

RUBRIC INLEIDING

Goed	Voldoende	Onvoldoende
In de inleiding komt een groot aantal ter zake doende theoretische en vakmatige invalshoeken aan bod, basis van een ruime hoeveelheid veelzijdige, hoogwaardige bronnen zoals vakpublicaties en vergelijkbaar onderzoek uit wetenschappelijke publicaties .	In de inleiding komen de belangrijkste theoretische en vakmatige invalshoeken aan bod, op basis van vakpublicaties en enkele wetenschappelijke publicaties .	De belangrijkste theoretische en/of vakmatige invalshoeken komen te weinig aan bod en/of de bronnen die hiervoor zijn gebruikt zijn kwalitatief beneden de maat .
Opmerkingen:		
Er is sprake van een goede inhoudelijke samenhang binnen het literatuuronderzoek/ theoretisch kader, de verschillende onderdelen volgen elkaar logisch wijze op (van breed naar smal toe naar de onderzoeksvraag)	Er is sprake van samenhang binnen het literatuuronderzoek/ theoretisch kader, de meeste alinea's is volgen elkaar logisch op (van breed naar smal toe naar de onderzoeksvraag)	Het literatuuronderzoek/ theoretisch kader is inhoudelijk onsamenhangend en niet logisch opgebouwd .
Opmerkingen:		
De tekst is onderverdeeld in alinea's op een wijze die de inhoud duidelijk ondersteunt ; er wordt gewerkt met relevante verbindingszinnen en kernzinnen .	De tekst is op een logische wijze onderverdeeld in alinea's .	De tekst is niet of nauwelijks onderverdeeld in logische alinea's
Opmerkingen		
De aanleiding voor, en het doel van het onderzoek zijn duidelijk beschreven , en de relevantie is onderbouwd vanuit meerdere perspectieven (bijv. persoonlijk, doelgroep, werkplek, vakgebied, maatschappij of wetenschap).	De aanleiding voor, en het doel van het onderzoek zijn duidelijk beschreven en relevant voor de (eigen) beroepspraktijk.	De aanleiding voor, en het doel van het onderzoek komen niet duidelijk naar voren.
Opmerkingen:		
De onderzoeksvraag : - is te beantwoorden binnen de mogelijkheden van PO. - bevat alleen begrippen/variabelen die zijn toegelicht in de inleiding. - bevat de specifieke doelgroep. - is een open vraag of specifieke ontwikkelvraag.		De onderzoeksvraag : - is niet te beantwoorden binnen de mogelijkheden van PO. - bevat begrippen/variabelen die niet zijn toegelicht in de inleiding. - bevat niet de specifieke doelgroep. - is een gesloten vraag of ongerichte ontwikkelvraag
Opmerkingen:		

RUBRIC ONDERZOEKSOPZET

Goed	Voldoende	Onvoldoende
<i>A. Onderzoekspopulatie en -context</i>		
De context waarin het onderzoek plaatsvindt is gedetailleerd beschreven en compleet. De kenmerken van de onderzoeksgroep zijn compleet en gedetailleerd beschreven zodat de lezer een goed beeld krijgt van de populatie en mogelijke verstoringen variabelen. <i>In het geval van interventieonderzoek: de controle- en interventiegroep zijn benoemd.</i>	De context waarin het onderzoek plaatsvindt is voldoende beschreven. De kenmerken van de onderzoeksgroep zijn zo beschreven dat de lezer zich een voldoende beeld kan vormen van de populatie voor de interpretatie van de uitkomsten van het onderzoek. <i>In het geval van interventieonderzoek: de controle- en interventiegroep zijn benoemd.</i>	De context waarin het onderzoek plaatsvindt komt niet of niet voldoende aan bod. De kenmerken van de onderzoeksgroep zijn niet of niet voldoende beschreven. <i>In het geval van interventieonderzoek: de controle- en interventiegroep zijn niet benoemd.</i>
Opmerkingen		
<i>B. Ontwerp en procedures van het onderzoek</i>		
De onderzoeksopzet is helder beschreven, sluit aan bij de inleiding en onderzoeksvraag en laat toe rekening te houden met mogelijke beïnvloedende variabelen. <i>In het geval van interventieonderzoek: de interventie volgt logisch uit de besproken literatuur (inleiding) en is grondig onderbouwd vanuit meerdere betrouwbare bronnen</i>	De onderzoeksopzet is voldoende helder beschreven en sluit aan bij de inleiding en onderzoeksvraag. <i>In het geval van interventieonderzoek: de interventie volgt logisch uit de besproken literatuur (inleiding), is voldoende uitgewerkt en onderbouwd met een of enkele bronnen.</i>	De onderzoeksopzet is onvoldoende helder beschreven en/of sluit niet aan bij de inleiding en onderzoeksvraag. <i>In het geval van interventieonderzoek: de interventie volgt niet logisch uit de besproken literatuur (inleiding), is onvoldoende uitgewerkt en/of onvoldoende onderbouwd.</i>

De onderzoeksvariabelen zijn uitgebreid gedefinieerd. De uitvoering van het onderzoek en daarbij behorende procedures zijn zo helder beschreven dat het onderzoek goed controleerbaar en eventueel herhaalbaar is. De planning van het onderzoek is stapsgewijs beschreven en verantwoord (eventueel met verwijzing naar de bijlagen).	De onderzoeksvariabelen zijn voldoende gedefinieerd. De uitvoering van het onderzoek en daarbij behorende procedures zijn voldoende helder beschreven. De planning van het onderzoek is stapsgewijs beschreven (eventueel met verwijzing naar de bijlagen)	De onderzoeksvariabelen zijn niet of niet voldoende gedefinieerd. De uitvoering van het onderzoek en daarbij behorende procedures zijn onvoldoende helder beschreven. De planning van het onderzoek is niet of niet op een logische wijze (stapsgewijs) beschreven.
Opmerkingen:		
C. Onderzoeksinstrumenten		
Er wordt vanuit verschillende invalshoeken, met verschillende meetmethoden onderzoek gedaan (triangulatie), waarbij <i>veelal</i> kwalitatieve én kwantitatieve onderzoeksinstrumenten gecombineerd worden gebruikt op een manier die een duidelijke meerwaarde oplevert. De gebruikte onderzoeksinstrumenten zijn geschikt voor het verzamelen van relevante gegevens en de validiteit en betrouwbaarheid worden onderbouwd vanuit een of meerdere betrouwbare bronnen of verantwoord vanuit een uitgebreid en gedegen operationalisatie-schema. De belangrijkste mogelijke verstorende variabelen worden benoemd en verklaard. Er wordt aangegeven hoe de verstorende variabelen onder controle gehouden kunnen worden.	Er wordt vanuit verschillende invalshoeken, met verschillende meetmethoden onderzoek gedaan (triangulatie). De gebruikte onderzoeksinstrumenten zijn geschikt voor het verzamelen van relevante gegevens en de validiteit en betrouwbaarheid worden onderbouwd vanuit een of meerdere betrouwbare bronnen of op correcte wijze verantwoord vanuit een operationalisatie-schema. Een of meer mogelijke verstorende variabelen worden benoemd en verklaard	Er wordt slechts op één manier, één bepaalde variabele gemeten of onderzocht. De gebruikte onderzoeksinstrumenten zijn onvoldoende geschikt voor het verzamelen van relevante gegevens en de validiteit en betrouwbaarheid worden niet voldoende onderbouwd vanuit een of meerdere betrouwbare bronnen of verantwoord vanuit een operationalisatie-schema. Er worden geen mogelijke verstorende variabelen benoemd en verklaard
Opmerkingen:		

<i>D. Analyse van onderzoeksgegevens</i>		
De opzet van de analyse van de onderzoeksgegevens is geschikt voor de onderzoeksvraag en bevat: - kwantitatief onderzoek: naast gemiddelden en standaarddeviaties (of andere relevante parameters) ook een of meerdere andere uitkomstmaten (effectgrootte, correlaties). en: - kwalitatief onderzoek: de beschrijving bevat een goed dekkend coderingsschema en label-structuur voor uitwerking van bijvoorbeeld interview of focus-groep data.	De opzet van de analyse van de onderzoeksgegevens is geschikt voor de onderzoeksvraag en bevat: - kwantitatief onderzoek: gemiddelden en standaarddeviaties (of andere relevante parameters), en waar van toepassing effectgrootte; en/of: - kwalitatief onderzoek: de beschrijving bevat een eenvoudig coderingsschema voor uitwerking van bijvoorbeeld interview of focus-groep data.	De opzet van de analyse van de onderzoeksgegevens past niet goed bij de onderzoeksvraag en bevat geen of in onvoldoende mate beschrijvende statistiek en/of gestructureerde data-analyse.
Opmerkingen		

RUBRIC RESULTATEN

Goed	Voldoende	Onvoldoende
De analyse van de onderzoeksgegevens in het onderdeel resultaten is geschikt voor de onderzoeksvraag en bevat: - kwantitatief onderzoek: naast gemiddelden en standaarddeviaties (of andere relevante parameters) ook een of meerdere andere uitkomstmaten (effectgrootte, correlaties). - kwalitatief onderzoek: de beschrijving bevat een goed dekkend coderingsschema en label-structuur voor uitwerking van bijvoorbeeld interview of focus-groep data.	De analyse van de onderzoeksgegevens in het onderdeel resultaten is geschikt voor de onderzoeksvraag en bevat: - kwantitatief onderzoek: gemiddelden en standaarddeviaties (of andere relevante parameters), en waar van toepassing effectgrootte; <i>en/of:</i> - kwalitatief onderzoek: de beschrijving bevat een eenvoudig coderingsschema voor uitwerking van bijvoorbeeld interview of focus-groep data.	De analyse van de onderzoeksgegevens in het onderdeel resultaten past niet goed bij de onderzoeksvraag en bevat geen of in onvoldoende mate beschrijvende statistiek en/of gestructureerde data-analyse.
Opmerkingen:		
De gepresenteerde resultaten zijn relevant voor de onderzoeksvraag		De beschreven resultaten zijn voor een groot deel niet relevant voor de onderzoeksvraag
Opmerkingen:		
De resultaten worden objectief , zonder te interpreteren beschreven		De resultaten worden niet objectief beschreven en al in de resultaten geïnterpreteerd
Opmerkingen:		
De resultaten zijn compleet , met andere woorden ze bevatten alle gegevens die relevant zijn voor de interpretatie van de onderzoeksuitkomsten		De resultaten zijn niet compleet, er missen gegevens die relevant zijn voor de interpretatie van de onderzoeksuitkomsten
Opmerkingen:		
De resultaten worden duidelijk beschreven en overzichtelijk weergegeven • Eventuele figuren bevatten de belangrijkste gegevens en zijn een meerwaarde ten opzichte van alleen tekst • Tabellen vergemakkelijken het overzicht over de gegevens		De beschreven resultaten worden niet helder en overzichtelijk weergegeven
Opmerkingen:		
Figuren en tabellen gaan vergezeld van een duidelijke, begrijpbare titel en legenda .		Figuren en tabellen gaan vergezeld van een onduidelijke, of onbegrijpbare titel en legenda .
Opmerkingen:		

RUBRIC DISCUSSIE-CONCLUSIE

Goed	Voldoende	Onvoldoende
Er is sprake van een goede inhoudelijke samenhang binnen de discussie, de verschillende onderdelen volgen elkaar logisch op. Opmerkingen:	Er is sprake van samenhang binnen de discussie, de meeste alinea's is volgen elkaar logisch op.	De discussie is inhoudelijk onsamenhangend .
De tekst is onderverdeeld in alinea's op een wijze die de inhoud duidelijk ondersteunt ; er wordt gewerkt met relevante verbindingszinnen en kernzinnen . Opmerkingen:	De tekst is op een logische wijze onderverdeeld in alinea's .	De tekst is niet of nauwelijks onderverdeeld in logische alinea's
In de discussie worden de resultaten van het onderzoek zo goed mogelijk verklaard vanuit verschillende theoretische en vakmatige invalshoeken (literatuurstudie) uit de inleiding, waar mogelijk ook op basis van aanvullende, relevante literatuur en in relatie tot eerder, vergelijkbaar onderzoek.	In de discussie worden de resultaten van het onderzoek in verband gebracht met de theoretische en vakmatige invalshoeken (literatuurstudie) uit de inleiding, waar mogelijk in relatie tot eerder, vergelijkbaar onderzoek.	In de discussie worden de resultaten van het onderzoek niet (genoeg) in verband gebracht met de theoretische en vakmatige invalshoeken (literatuurstudie) uit de inleiding
Opmerkingen:		
Alle belangrijke beperkingen van het onderzoek, met name met betrekking tot validiteit, betrouwbaarheid en generaliseerbaarheid , worden op heldere en kritische wijze bediscussieerd.	Enkele belangrijke beperkingen van onderzoek, met name met betrekking tot validiteit, betrouwbaarheid en generaliseerbaarheid , worden kritisch bediscussieerd.	De belangrijkste beperkingen van het onderzoek worden niet of niet adequaat besproken
Opmerkingen:		
De conclusie: - komt logisch voort uit de eigen resultaten - geeft antwoord op de onderzoeksvraag en eventuele deelvragen - mondt uit in vernieuwende concrete en praktijkrelevante aanbevelingen voor stageschool, eigen beroepspraktijk of vervolgonderzoek en geeft aan wat de mogelijke bredere implicaties zijn voor de beroepspraktijk.	De conclusie: - komt logisch voort uit de eigen resultaten - geeft antwoord op de onderzoeksvraag - mondt uit in concrete en praktijkrelevante aanbevelingen voor stageschool, eigen beroepspraktijk of vervolgonderzoek.	In de conclusie wordt geen (volledig) antwoord gegeven de onderzoeksvraag en de conclusie leidt niet tot concrete en praktijkrelevante aanbevelingen voor de stageschool, eigen beroepspraktijk of vervolgonderzoek.
Opmerkingen:		

EXCELLENTIEPUNTEN ONDERZOEKSARTIKEL

Excellentiepunten:

Wanneer je al op het niveau 'goed' zit, maar je het toch nóg beter kan en wil kun je aandacht besteden aan de volgende punten:

- **Taalgebruik** dat volledig foutloos is en echt prettig leest, dat uitnodigt tot verder lezen.
- Een **zeer uitgebreide hoeveelheid, kwalitatief hoogstaande bronnen**. Zo kun je bij elke bewering vaak meer dan één bron vinden, zijn er vaak in internationale bronnen te vinden, en maken echte wetenschappelijke (peer reviewed) onderzoeksartikelen je inleiding ook vaak sterker (zeker wanneer het vergelijkbaar onderzoek is qua inhoud en/of opzet). Je inleiding krijgt daardoor meer **diepgang**.
- Vaak wordt in de aanleiding iets gezegd over de situatie op de stageschool. Het is nog sterker wanneer je deze beginsituatie extra goed in kaart is gebracht met een **vooronderzoek(je)**. Bijvoorbeeld door docenten uit de vaksectie te interviewen, documenten van school op te vragen en te lezen/analyseren, enz.
- Er is een **grote onderzoeksgroep** gemeten en/of onder **complexe omstandigheden**
- De **onderzoeksopzet** getuigt van **originaliteit**; het onderzoek is relevant maar nog niet of nauwelijks op die manier gedaan.
- Er heeft een **pilot-studie** plaatsgevonden waarop onderzoeksopzet, dataverzameling, en/of analyses zijn gebaseerd en/of aangepast.
- Vanuit een grondig operationalisatie-schema is een eigen en **vernieuwend meetinstrument** ontworpen en gevalideerd binnen de onderzoeksgroep en/of context.
- Er is op een *juiste manier* **toetsende statistiek** toegepast.