

Inzet van de Swinxs tijdens de lessen bewegingsonderwijs in het basisonderwijs

Opleiding Bewegingstechnologie, Haagse Hogeschool

Emma Bontjer
Juni 2014

Inzet van de Swinxs tijdens de lessen bewegingsonderwijs in het basisonderwijs

Opleiding Bewegingstechnologie, Haagse Hogeschool

Emma Bontjer
10010866

Juni 2014

1e afstudeerbegeleider
2e afstudeerbegeleider

K.L. van Stein Callenfals
L.A.J.M Broeren

Voorwoord

Tijdens mijn opleiding bewegingstechnologie zijn er een groot aantal onderdelen voorbij gekomen. Vanaf het begin af aan is mijn interesse het meest uitgegaan naar het ontwerpen wat wij kregen tijdens de opleiding. Daarom was de keuze voor deze opdracht snel gemaakt. In dit verslag heb ik geprobeerd de vaardigheden die ik de laatste 4 jaar heb geleerd in te zetten om zo te komen tot het afstudeerverslag wat hier voor u ligt. Dit project is niet geheel vlekkeloos verlopen. De communicatie tussen mijzelf, het bedrijf waar ik afstudeer en school is niet geheel gegaan zoals ik had gehoopt. Elk van deze groepen had zijn eigen belangen en ideeën wat het uiteindelijke doel zou zijn van dit project. Deze kwamen niet altijd met elkaar overeen. Dit is gelukkig op een goede manier opgelost, er is een eenduidig plan opgesteld waarin iedereen wist wat er van hem verwacht werd.

Graag wil ik een aantal mensen bedanken bij de totstandkoming van dit project. Graag wil ik bedanken: alle docenten en studenten die hebben meegewerkt aan dit project. Michiel Krijger en de HALO studenten van de Haagse hogeschool voor hun reacties op de Swinx en de nieuwe creatieve ideeën die ik door hen heb opgedaan. Verder wil ik graag mijn begeleiders van de TU bedanken Joyce Bouwens en Daan Bregman voor al hun hulp het nakijken van mijn werk en alle ideeën en tips die ik van hun heb gekregen. En ik wil mijn afstudeerdocenten Karen van Stein-Callenfels en Bert Broeren bedanken voor hun begeleiding en advies gedurende dit project. Ook wil ik graag Nick van Leeuwen bedanken, voor alle steun en de hulp die hij mij heeft gegeven en natuurlijk voor zijn hulp bij het programmeren van het ontwerp. Mijn (oud-) huisgenoten voor alle steun die in van hun heb mogen ontvangen in moeilijke perioden en natuurlijk alle leuke dingen die ik met hun heb mogen meemaken tijdens mijn studententijd. Tot slot wil ik graag mijn ouders bedanken voor alles steun en de mogelijkheid die ze mij gegeven hebben om deze studie te kunnen doen, en deze tot een goed resultaat te kunnen afsluiten.

Veel plezier met het lezen van het verslag.

Met vriendelijke groet,

Emma Bontjer

Inhoudsopgave

Samenvatting.....	1
1. Inleiding	3
2. Methode.....	6
3. Resultaten.....	7
3.1 Enquête	7
3.2 Interviews	8
3.2.1 Docent HALO	8
3.2.2 Docenten die de Swinxs gebruikt hebben.....	9
3.3 Brainstorm.....	10
3.4 Literatuurstudie.....	10
3.4.1 Doel van de lessen Bewegingsonderwijs.....	10
3.4.2 Inrichting van de lessen Bewegingsonderwijs.....	10
3.4.3 Swinxs in de lessen bewegingsonderwijs	11
4. Conclusie	12
5. Lijst van eisen en wensen.....	13
6. Ideefase	14
6.1 Ideeën.....	15
6.2 Ideekeuze	17
7. Concepten	19
7.1 Concept 1: Oversteken	19
7.2 Concept 2: Kleuren estafette.....	22
7.3 Concept 3: Dansen en tikken.....	25
8. Conceptkeuze	28
9. Uitwerking concept	29
10. Testfase	30
10.1 Meten	30
10.1.1 Voorbereiding.....	30
10.1.2 Resultaten.....	30
10.2 Interview.....	31
11. Conclusie	33
12. Discussie	34
Bibliografie	35

Samenvatting

De Swinx is een buitenspelcomputer voor kinderen vanaf 4 jaar. De Swinx maakt gebruik van licht en kleuren, maar heeft geen beeldscherm. De Swinx legt de spellen uit en moedigt aan. Door middel van de polsbandjes kan de Swinx teams maken de tijd bijhouden en rouleren. Er zijn veel mogelijkheden voor spellen. Zo zijn er actieve en educatieve spellen beschikbaar voor de Swinx welke via de website van Swinx te downloaden zijn. Op dit moment wordt de Swinx nog weinig gebruikt in het bewegingsonderwijs, terwijl de Swinx een goede aanvulling zou kunnen geven op de lessen bewegingsonderwijs. Het doel van deze opdracht is het ontwerpen van een nieuw spel voor de Swinx die docenten tijdens de gymles kan ondersteunen. Het ontwerp zal gemaakt worden voor leerlingen in het basisonderwijs, deze hebben de leeftijd van 4 t/m 12 jaar.

Als eerst is er begonnen met een voorbereidend onderzoek. Er zijn enquêtes afgenomen onder docenten en studenten die lessen bewegingsonderwijs geven in het basisonderwijs. Ook zijn er interviews gehouden met docenten die de Swinx al eens ingezet hebben tijdens de les, en met een docent aan de HALO die kon vertellen hoe een les bewegingsonderwijs precies in elkaar zit. Verder is er een literatuuronderzoek gedaan naar de lessen bewegingsonderwijs, naar het gebruik van elektronische hulpmiddelen tijdens de lessen en hoe de Swinx ingezet kan worden tijdens de lessen.

Uit dit onderzoek bleek dat de Swinx nog relatief onbekend is onder docenten. Wel waren veel docenten enthousiast over de Swinx. Echter is de Swinx op dit moment nog niet geschikt om in te zetten tijdens de lessen bewegingsonderwijs. De spellen die op dit moment op de Swinx staan zijn voornamelijk geschikt voor tijdens het buitenspelen. De meeste van deze spellen zullen aangepast moeten worden om geschikt te worden voor de lessen bewegingsonderwijs. Wel zijn er een aantal spellen die wel geschikt zijn voor tijdens de les. Bij deze spellen zijn leskaarten gemaakt.

Aan het eind van de analysefase is er een lijst van eisen en wensen opgesteld waar het ontwerp aan moet voldoen. Aan de hand van deze lijst zal er een concept gekozen worden. Na het maken van de lijst van eisen en wensen wordt er verdergegaan met de ontwerpfase. Daarna is er begonnen met de idee fase, hierin zijn alle ideeën te zien voor de nieuwe spellen. Vervolgens zijn hieruit drie ideeën gekozen. Deze drie ideeën zijn vervolgens uitgewerkt tot drie concepten. Al deze concepten voldoen aan de eisen die uit het voorbereidende onderzoek zijn gekomen. Aan de hand van de lijst van wensen is er een keuze gemaakt voor een van de concepten.

Er is de keuze gemaakt voor het spel Oversteken. Vervolgens is dit concept uitgewerkt en is er een werkend prototype vervaardigd voor de Swinx. Ook zijn er leskaarten gemaakt voor zowel het nieuwe spel als voor de bestaande spellen. Deze leskaarten zullen gelamineerd in een map aangereikt worden.

Tot slot is er de testfase ingegaan. Het spel tikken is op twee manieren getest namelijk op bewegingsintensiteit en op het spel en de leskaarten. Bij het meten van de bewegingsintensiteit bleek het spel een hoge intensiteit te hebben, inclusief een pauze van twee minuten kwam het spel op een waarde van 5 MET¹. Echter zijn er te weinig proefpersonen getest om deze waarde te mogen aannemen. Ook is het spel getest bij de studenten van de HALO. Zij hebben de leskaarten en het spelidee ontvangen en vervolgens is gevraagd hier een vragenlijst over in te vullen. Hieruit bleek dat het spel geschikt is voor in de lessen bewegingsonderwijs. Echter moeten de leskaarten voor de leerlingen nog aangepast worden. Deze kaarten moeten meer visueel worden gemaakt.

¹ MET staat voor het energieverbruik. 1 MET komt overeen met rustig zitten en 5 met komt overeen met 5 keer dit rustmetabolisme.

Het blijkt dat het spel in te zetten is tijdens de lessen bewegingsonderwijs in het basisonderwijs. Wel zullen er nog aanpassingen gemaakt moeten worden. Waaronder de leskaarten voor de leerlingen. Ook zal het spel nog meer getest moeten worden in de lessen bewegingsonderwijs. Hierin zal ook het testen van het Stoeispel meegenomen moeten worden.

1. Inleiding

Bewegen is belangrijk om (langer) gezond te blijven

‘Bewegen is van essentieel belang voor de ontwikkeling, vooral bij jonge kinderen’ [1]. Ook is bewegen van belang voor de gezondheid. Het bevordert de fitheid en gezondheid. Weinig bewegen kan leiden tot overgewicht omdat de energieconsumptie nauwelijks wordt aangepast op het energieverbruik. Deze niet gebruikte energie wordt opgeslagen als vet [2]. Verder heeft bewegen positief effect op zowel fysiek, psychisch als sociaal vlak. Op fysiek vlak zorgt veel bewegen dat er minder risico is om ziek te worden, om aandoeningen te krijgen en om vroegtijdig te overleiden als gevolg van bewegingsarmoede. Op psychisch vlak zijn er aanwijzingen dat bewegen goed is tegen depressie angst en cognitieve stoornissen. Veel bewegen heeft positieve effecten op cognitief vlak namelijk; de executieve functies², het concentratievermogen, de snelheid waarmee informatie worden verwerkt en geheugentaken worden verbeterd [2].

De combinorm is een maat om te zien of mensen genoeg bewegen.

De combinorm is een combinatie tussen de Nederlandse Norm Gezond Bewegen (NNGB) en de fitnorm. De NNGB stelt dat jongeren (jonger dan 18 jaar) dagelijks één uur tenminste matig intensieve lichamelijke activiteit (≥ 5 MET) zouden moeten verrichten, waarbij de activiteiten minimaal twee maal per week gericht zijn op het verbeteren of handhaven van lichamelijke fitheid (kracht, lenigheid en coördinatie). De fitnorm stelt dat men minimaal 2 à 3 keer per week gedurende tenminste 30 minuten intensief zou moeten bewegen. Wanneer aan een van beide normen wordt voldaan, dan wordt er voldaan aan de combinorm. Bij de jeugd (leeftijd 4 tot 17 jaar) voldoet slechts 45% procent aan deze combinorm (in 2006-2007) [3].

Bewegingsonderwijs is een middel om de jeugd meer te laten bewegen (door middel van een blijvende deelname aan de bewegingscultuur) en zich te ontwikkelen op cognitief, sociaal en psychisch vlak.

Het geven van lessen bewegingsonderwijs is verplicht in het basisonderwijs. Leerlingen in de groepen 1 en 2 hebben dagelijks bewegingsonderwijs en leerlingen in de groepen 3 t/m 8 twee keer per week 45 minuten. Dit zijn leerlingen in de doelgroep van 4 t/m 12 jaar. Er zijn vele opvattingen over wat het doel van de lessen bewegingsonderwijs is. Vanuit de Koninklijke Vereniging voor Bewegingsonderwijs (KVLO) zijn kerndoelen³ opgesteld. Dit zijn doelen waar kinderen mee geconfronteerd moeten worden. Maar omdat er geen verplichting is tot het gebruiken van een bepaalde les tabel in het primair onderwijs, is de indeling van de lessen bewegingsonderwijs niet op elke school hetzelfde. De inrichting van de lessen is afhankelijk van de visie van de school en/of de docent en welke lesmethode er wordt gebruikt. De belangrijkste visies zijn: het moet leuk zijn, de leerlingen moeten leren samenwerken, het is een introductie in de bewegingscultuur en kinderen moeten zich motorische leren ontwikkelen. Bewegingsonderwijs zorgt voor een blijvende deelname aan de bewegingscultuur. Leerlingen leren zichzelf en anderen hoe te bewegen. En er blijken er positieve effecten te zijn op het gebied van cognitief functioneren, psychisch welbevinden en sociaal functioneren [4] [5] [6].

Elektronische hulpmiddelen kan van toegevoegde waarde zijn om kinderen meer te laten bewegen

Elektronische hulpmiddelen zijn niet meer weg te denken uit onze maatschappij. Ieder huishouden beschikt tegenwoordig wel over een of meerdere TV's, computers en telefoons. Ook heeft bijna iedereen wel een smartphone in zijn bezit. Kinderen in deze tijd zijn gewend op te groeien met dit soort elektronische hulpmiddelen, en hebben vaak al snel door hoe deze dingen werken. De meeste kinderen vinden het spelen met (spel-)computers erg leuk. Omdat elektronische hulpmiddelen populair zijn onder de jeugd worden er veel toepassingen ontwikkeld die voor deze doelgroep

² Executieve functies zijn van belang bij het nemen van complexe beslissingen.

³ Deze doelen staan besproken in het basisdocument bewegingsonderwijs voor het basisonderwijs [1].

geschikt zijn. Omdat veel kinderen interesse tonen in de mogelijkheden van elektronische hulpmiddelen liggen hier veel mogelijkheden open op het gebied van bewegen. Alleen een spelcomputer neerzetten trekt vaak al erg snel de aandacht van de kinderen.

Op dit moment wordt er tijdens de lessen bewegingsonderwijs nog niet veel gedaan met de mogelijkheden die de elektronische hulpmiddelen biedt.

Vanuit Stichting Leerplan Ontwikkeling zijn er een aantal mogelijkheden voor het gebruik van digitale middelen tijdens de les Bewegingsonderwijs ontworpen. Hierbij gaat het zowel om het inzetten van beelden tijdens de instructie als feedback beelden tijdens de lessen. Hierbij wordt veel gesproken over het gebruik van een tablet voor het maken van filmpjes die tijdens de les kunnen worden teruggekeken. Er moet wel rekening worden gehouden met het feit dat digitale beelden winst moeten opleveren in de lessen. De docent zal een goede middenweg moeten vinden tussen enerzijds het gebruik van elektronische hulpmiddelen in het onderwijs en anderzijds het lesgeven. Dit zal betekenen dat niet elke les iedere leerling individueel begeleid kan worden [7]. Robinson beschrijft in zijn artikel dat er in zijn lessen veel gebruik gemaakt wordt van elektronische hulpmiddelen in zijn les en hoe deze middelen ingezet kunnen gaan worden. Hij maakt onder andere gebruik van: video camera's, mp3 spelers, de Wii, middelen om filmpjes en documenten te delen en mobiele telefoons. Vervolgens kunnen deze onderdelen geanalyseerd worden door de leerlingen zelf. Wel verteld hij zijn leerlingen hierbij dat deze manier van lesgeven op geen enkele manier een vervanging zijn voor fysieke activiteiten. Het heeft als doel om de statische theorie lessen te vervangen voor een meer actieve en exploratieve benadering. Dit is echter in zijn lesprogramma goed in te vullen omdat de helft van de lessen praktijk en de andere helft van de lessen theorie zijn [8]. Op Nederlandse basisscholen worden deze theorielessen niet gegeven.

Wat is de Swinx?

De Swinx is een elektronische buitenspelcomputer voor kinderen vanaf 4 jaar. Op de Swinx zijn veel spellen beschikbaar, waaronder een heel aantal actieve spellen. Omdat de Swinx geen beeldscherm heeft maar alleen gebruik maakt van licht en geluid heeft het spelen met de Swinx minder weg van gamen dan bijvoorbeeld een Wii of een Playstation. De Swinx beschikt over polsbandjes die gebruikt worden om de spellen mee te kunnen spelen. Omdat de Swinx draadloos is kan deze overal mee naartoe genomen worden, bijvoorbeeld naar de gymzaal, het park of het bos. Er zijn ongeveer 10 actieve spellen die gespeeld kunnen worden met de Swinx. Deze kunnen er doormiddel van een computer met internetverbinding opgezet worden. Er kunnen zelf spellen worden geschreven voor de Swinx welke doormiddel van een speciaal programma (SwinxEmulator) kunnen worden getest [9]. Voor meer informatie over de Swinx zie bijlage 2.

Swinx zou een goede toevoeging/toepassing zijn van elektronische hulpmiddelen in de lessen bewegingsonderwijs.

De Swinx kan bijdragen aan de lessen bewegingsonderwijs omdat het game aspect minder terug komt dan met spelcomputer. Ook is het mogelijk om veel actieve spellen te spelen welke andere spelcomputers niet bieden. Veel van deze actieve spellen zijn een variatie op oefeningen die in de lessen bewegingsonderwijs worden gegeven. Docenten kunnen zo zelf hun les indelen en kinderen in kleine groepjes laten sporten. Het kan ervoor zorgen dat kinderen enthousiast worden voor onderdelen die zij normaal niet leuk vinden. Ook laat het kinderen die normaal niet samen spelen en sporten samen komen.

Meer bekendheid hoe de Swinx ingezet kan worden tijdens de lessen bewegingsonderwijs.

Er is nog maar weinig bekend over het gebruik van de Swinx in de lessen bewegingsonderwijs. Er zijn maar weinig actieve spellen die geschikt zijn om in te zetten tijdens de lessen bewegingsonderwijs. Ook is het vaak voor docenten ook nog niet helemaal duidelijk hoe de Swinx het beste ingezet kan worden tijdens de lessen. In samenwerking met Pro-Fit en Swinx BV zal er onderzocht worden hoe de Swinx beter geschikt gemaakt kan gaan worden voor de lessen

bewegingsonderwijs. Dit gebeurt door middel van het ontwikkelen van een nieuw spel en bijbehorende les ideeën om zo de Swinxs aantrekkelijker te maken om in te zetten tijdens de lessen bewegingsonderwijs. De hoofdvraag die aan het begin van dit project gesteld wordt is: **Is het mogelijk een nieuw spel te ontwerpen voor de Swinxs die docenten tijdens de gymles kan ondersteunen?**

Eisen

Het ontwerp moet geschikt zijn voor kinderen in de leeftijd van 4 t/m 12 jaar.

Het ontwerp moet vallen moet vallen binnen één van de leerlijnen beschreven in het basisdocument [1].

Het ontwerp moet ervoor zorgen dat er actief gespeeld kan worden met de Swinxs.

Wensen

Het ontwerp is het liefst te gebruiken binnen zoveel mogelijk van de benoemde leerlijnen beschreven in het basisdocument [1].

2. Methode

De hoofdvraag is: **Is het mogelijk een nieuw spel te ontwerpen voor de Swinxs die docenten tijdens de gymles kan ondersteunen?**

Om deze vraag te beantwoorden is er onderzoek gedaan op verschillende manieren. Door het afnemen van een enquête en interviews, het organiseren van een brainstormsessie en door het uitvoeren van een literatuuronderzoek.

Er is een enquête afgenomen (bijlage 3.1) onder docenten en studenten die lessen bewegingsonderwijs geven in het basisonderwijs. Vooraf is er geen informatie verstrekt aan de deelnemers over het project. Voor het verspreiden van deze enquêtes is gebruikt gemaakt van social media en e-mail. De enquête is ook verstuurd via de HALO opleiding naar al hun bekende stageadressen. Daarom is het niet precies duidelijk bij hoeveel mensen deze enquête terecht is gekomen. In de enquête zijn veel vragen gesteld over de lessen bewegingsonderwijs, elektronische hulpmiddelen in het bewegingsonderwijs en over de bekendheid van de Swinxs. Dit om erachter te komen wat docenten belangrijk vinden in de les, hoe een les in elkaar zit, of er al veel gewerkt wordt met elektronische hulpmiddelen en hoe bekend de Swinxs is onder docenten.

Vervolgens zijn er een aantal interviews afgenomen, één met een docent van de HALO (zie bijlage 4.1). Dit interview was bedoeld om erachter te komen hoe een gymles in elkaar zit en welke eisen er worden gesteld aan een les bewegingsonderwijs in het basisonderwijs. Ook zijn er twee interviews afgenomen onder docenten die al eens met de Swinxs gewerkt hebben tijdens hun lessen (zie bijlage 4.2 en 4.3). Deze interviews zijn afgenomen om er achter te komen op welke manier de Swinxs al ingezet wordt tijdens de les en wat docenten van het gebruik van de Swinxs in de gymles vinden. Ook is er gevraagd naar wat deze docenten graag anders zouden zien en of zij behoefte hadden aan les ideeën.

Ook is er een literatuurstudie gedaan naar bewegingsonderwijs. Hoe zit het basisonderwijs in elkaar, hoeveel gebruik wordt er al gemaakt van elektronische hulpmiddelen in het onderwijs, hoe werkt de Swinxs en op welke manier wordt deze op dit moment al gebruikt in de lessen bewegingsonderwijs. Dit is gedaan om meer inzicht te krijgen in de lessen bewegingsonderwijs in het basisonderwijs en om erachter te komen welke rol elektronische hulpmiddelen op dit moment hebben in deze lessen.

Tot slot is er een brainstormsessie gehouden met zes studenten van de HALO aan de Haagse Hogeschool in Den Haag. Voorafgaand aan de brainstormsessie hebben deze studenten informatie ontvangen (bijlage 5.1) zodat zij van tevoren een klein beetje inzicht kregen waar de brainstormsessie over ging. Deze brainstorm is uitgevoerd om duidelijk te krijgen wat de bestaande spellen al te bieden hebben. En op welke manier de Swinxs het best in te zetten is tijdens de lessen bewegingsonderwijs. Moeten hiervoor nieuwe spellen worden ontwikkeld of zijn de spellen die nu beschikbaar zijn geschikt maar ontbreken de lesideeën?

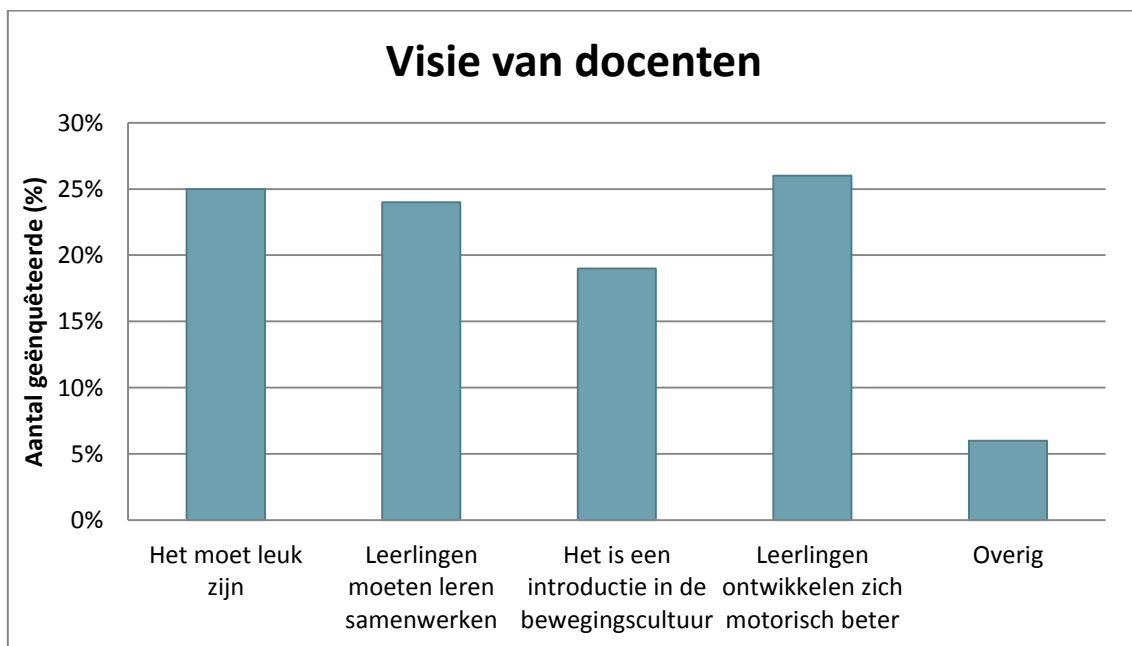
3. Resultaten

3.1 Enquête

Er is een enquête afgenomen onder docenten en studenten die lessen bewegingsonderwijs geven in het basisonderwijs (bijlage 3.1). Hierop zijn 75 reacties ontvangen (bijlage 3.2). Omdat er niet duidelijk is over hoeveel docenten en studenten deze enquête is verspreid is. Kan er niet gezegd worden hoeveel procent van de benaderde docenten en studenten deze enquête daadwerkelijk hebben ingevuld. De resultaten van de enquête zullen in deze paragraaf worden besproken.

De enquête begon met een aantal algemene vragen zoals functie leeftijd en welke groepen geeft u les. Hieruit bleek dat de meeste enquêtes zijn ingevuld door gymdocenten in het basisonderwijs. De leeftijd van de geënquêteerden was minder eenduidig. Met 32% is de enquête het meest ingevuld door docenten in de leeftijdscategorie van 30 tot 40 jaar. Verder valt er te zien dat er een spreiding is tussen de groepen waarin lesgegeven wordt. Alleen de kleuterklassen (groep 1 en 2) zijn minder vertegenwoordigd dan de rest van de groepen (3 t/m 8). De rest van de groepen zijn ongeveer evenveel vertegenwoordigd.

Uit de vraag welk aspect van de les bewegingsonderwijs docenten het belangrijkst vinden, bleek dat dit per docent verschilt. Dit is misschien te wijten aan het feit dat de docenten meerdere onderdelen belangrijk vinden. In figuur 1 is te zien wat docenten de belangrijkste visie vinden.



Figuur 1 Visie van docenten op de lessen bewegingsonderwijs in het basisonderwijs. Hierin is te zien wat docenten het belangrijkst aspect vinden van de gymles.

Uit de vraag welke van de onderdelen in de les het leukst werden gevonden bleek geen eenduidig antwoord. Wel bleek dat spelvormen het meest geliefd zijn. Onder spelvormen vallen tikkertje, trefbal, voetbal enzovoorts. Wel is er duidelijk geworden dat het afhankelijk is van het geslacht en de leeftijd welke onderdelen leerlingen leuk en minder leuk vinden.

84% van de ondervraagden beantwoorde de vraag, of er nog onderdelen in de gymles zijn die nog verbeterd kunnen worden met een ja. Een veel gehoorde opmerking daarbij was dat er vaak te weinig of verouderd materiaal beschikbaar is. Ook zouden docenten graag gebruik maken van nieuwere mogelijkheden als elektronische hulpmiddelen. Tot slot zouden docenten graag meer tijd hebben voor hun lessen bewegingsonderwijs.

Op de vraag of leerlingen wel eens in aparte groepjes les hebben gaf 97% van de ondervraagden hierop een positief antwoord. Vaak wordt de zaal ingedeeld in delen, en tijdens de les wordt er door gewisseld. Na een korte instructie kunnen de leerlingen zelf aan de slag gaan en heeft de docent de handen vrij voor een onderdeel dat wat intensiever moet worden begeleid.

Het blijkt dat er al wel gebruik gemaakt wordt van elektronische hulpmiddelen in de gymles. 36% van de geënquêteerde maakt gebruik van elektronische hulpmiddelen tijdens de les. Hierbij gaat het om het filmen van de beweging, deze filmpjes worden hierna samen met de leerling geëvalueerd. Ook laten veel docenten filmpjes zien tijdens de instructie en houden zij beoordelingen bij op een tablet of laptop. 84% van de ondervraagden denkt wel dat elektronische hulpmiddelen ondersteuning kunnen bieden tijdens de lessen lichamelijke opvoeding. Maar veel van deze docenten weten niet hoe ze deze in moeten zetten of beschikken niet over de juiste middelen om elektronische hulpmiddelen in te zetten tijdens de gymles.

Er blijkt dat de Swinxs nog niet bekend is onder docenten. Slechts 27% van de ondervraagden zei van de Swinxs te hebben gehoord. Van deze 27% hebben slechts vijf docenten wel eens gebruik gemaakt van de Swinxs tijdens de lessen bewegingsonderwijs.

Tot slot was er een ruimte voor opmerkingen. Er waren veel positieve reacties op de Swinxs en ook vragen over les ideeën en opmerkingen waar docenten tegenaan liepen bij het gebruik van de Swinxs. Een veelgenoemde opmerking was dat veel docenten de Swinxs leuk idee vinden en zien er mogelijkheden in. Ook waren er een aantal docenten die vonden dat de Swinxs niet geschikt is om in te zetten tijdens de lessen, deze zagen de Swinxs meer als speelgoed. Ook werden er een aantal opmerkingen gemaakt over het volume van de Swinxs, dit volume is niet hard genoeg. Een aantal docenten was erg enthousiast en wilden de Swinxs graag een keer uitproberen in zijn of haar les.

Eisen

Het ontwerp moet rekening houden met de vier visies: het moet leuk zijn, de leerlingen moeten leren samenwerken, het is een introductie in de bewegingscultuur en kinderen moeten zich motorische leren ontwikkelen.

Het ontwerp moet geschikt zijn in gebruik voor groepjes.

Het ontwerp moet lesideeën bevatten.

Wens

Het liefst kunnen er meerdere verschillende spellen gespeeld worden met het ontwerp.

3.2 Interviews

3.2.1 Docent HALO

Er is een interview gehouden met Dhr. Hoeboer, hij is docent aan de HALO.

Hoe zit een les bewegingsonderwijs in elkaar

Deze lessen zijn vaak opgedeeld in drie delen. De les begint vaak met een inleidende activiteit om de sfeer van de les te komen. Dit is in lijn met het hoofddeel van de les. Daarna vindt er een hoofddeel plaats, dit kan klassikaal of in groepen gegeven worden. Wanneer dit iets nieuw is wordt dit vaak klassikaal gegeven, zodat de docent niet alles elke keer opnieuw uit hoeft te leggen. Er wordt vaak gebruik gemaakt van groepen als de onderdelen al eens eerder aan de orde zijn gekomen, of wanneer er een groot onderdeel is wat veel begeleiding nodig heeft. De groepen worden dan gerouleerd. Tot slot wordt er vaak een afsluitend spel gespeeld zo als bijvoorbeeld trefbal.

Waar moet een les aan voldoen

De inrichting van deze lessen is afhankelijk van de visie van de docent en/of school en de methode die wordt gebruikt. Een aantal visies die veel genoemd worden zijn: het moet leuk zijn, de leerlingen moeten leren samenwerken, het is een introductie in de bewegingscultuur en kinderen moeten zich motorische leren ontwikkelen. Ook zijn er kerndoelen opgesteld vanuit het KVLO, dit zijn doelen waar leerlingen mee geconfronteerd moeten worden, echter wordt hier niet op gecontroleerd (alleen als er iets misgaat).

Kansen van Swinx in de les

De Swinx wordt nog niet echt gebruikt op dit moment. Volgens dhr. Hoeboer is dat omdat docenten leerlingen echt iets willen leren. Het moet niet alleen leuk zijn, het moet een toegevoegde waarde hebben. Er moet duidelijk worden wat de toegevoegde waarde is van de Swinx in de lessen bewegingsonderwijs. Dan zouden docenten de voordelen gaan zien en de Swinx als lesonderdeel gaan inzetten.

3.2.2 Docenten die de Swinx gebruikt hebben.

Uit de interviews met docenten die de Swinx gebruikt hebben kwamen een aantal interessante conclusies naar voren. Een van de docenten heeft de Swinx neergezet en de leerlingen zelf laten uitzoeken welke spellen er op de Swinx staan en ze zelf laten kiezen wat zij mochten spelen. Een andere docent heeft alleen gebruik gemaakt van het spel ren je rot. De docenten waren te spreken over de Swinx, en zien mogelijkheden van de Swinx. Hierbij gaven ze wel aan dat ze graag les ideeën aangereikt zouden willen krijgen.

Er waren wel een paar kleine kanttekeningen bij het gebruik van de Swinx. Het volume van de Swinx is een probleem, in een drukke gymzaal is de Swinx lastig te verstaan. Verder vond een van de docenten de uitleg van ren je rot niet zo goed, zij heeft haar leerlingen uitgelegd dat ze een parcours moesten afleggen en dat alleen naar een boom of muur rennen niet genoeg was. Een andere docent vond de Swinx voornamelijk geschikt voor de middenbouw, deze leerlingen hebben de leeftijd van 7 t/m 10 jaar. Voor de bovenbouw vond hij de spellen te makkelijk en hierdoor minder geschikt. Tot slot was een van de docenten van mening dat het motiverend werkt wanneer er scores bijgehouden kunnen worden en dat de leerlingen deze ook kunnen verbeteren. Wel een kanttekening die hierbij gemaakt werd was dat erop gelet moet worden dat leerlingen die het minder doen niet het gevoel krijgen dat het alleen maar gaat om goed presteren.

Eisen

Het moet duidelijk zijn hoe de Swinx ingezet kan worden tijdens de les.

Het moet duidelijk zijn wat de toegevoegde waarde van de Swinx is.

Wensen

Leerlingen die het minder doen mogen niet het gevoel krijgen dat het alleen maar gaat om goed presteren.

Het liefst zijn er verschillen de ideeën en variaties beschikbaar waardoor de moeilijkheidsgraad makkelijk kan worden aangepast aan de leeftijd.

Het liefst is het spel zo universeel mogelijk waardoor het eigenlijke spel door de docent zelf gekozen kan worden.

3.3 Brainstorm

Er is een brainstormsessie gehouden met zes studenten van de HALO opleiding van de Haagse Hogeschool in Den Haag. Voorafgaand aan de brainstormsessie hebben de studenten informatie toegestuurd gekregen (bijlage 5.1). In de bijlage 5.2 is de uitwerking van de brainstormsessie te vinden.

Als eerst is er gesproken over de bestaande spellen, welke geschikt en minder geschikt zijn tijdens de lessen bewegingsonderwijs. Een aantal van deze spellen zijn op dit moment al geschikt om in te zetten tijdens de lessen bewegingsonderwijs. Maar bij de meeste bestaande spellen zal het spel aangepast moeten worden. Er bleek al snel dat de bestaande spellen wel geschikt zouden zijn voor de lessen bewegingsonderwijs in het basisonderwijs, maar dat de voorkeur uit ging naar een nieuw spel. Dit omdat de spellen op die er op dit moment zijn voor de Swinxs vaak niet helemaal binnen het programma van de docenten passen. Er zouden kleine dingen aangepast moeten worden in de meeste spellen. Bijvoorbeeld het spel estafette zegt dat de leerlingen pas mogen gaan rennen als de renner voor hun zijn bandje heeft gebleept, liever zouden docenten zien dat het bandje doorgegeven moet worden. Dit is alleen niet mogelijk omdat het spel estafette pas vanaf vier spelers gespeeld kan worden. Ook zagen de studenten mogelijkheden om alleen functies te gebruiken, zoals tijd bijhouden, punten tellen en teams maken.

Eis

Het ontwerp moet een nieuw spel zijn.

3.4 Literatuurstudie

3.4.1 Doel van de lessen Bewegingsonderwijs

‘Bewegen is van essentieel belang voor de ontwikkeling, vooral bij jonge kinderen’ [1]. Dit komt doordat:

- ‘het bewegingsonderwijs is erop gericht de leerlingen bekwaam te maken voor zelfstandig, verantwoorde, perspectief rijke en blijvende deelname aan de bewegingscultuur’ [10].
- ‘Bewegingsonderwijs leert een leerling zichzelf en anderen hoe te bewegen’ [5].
- ‘Bewegingsonderwijs is erop gericht dat leerlingen kennis, inzicht en vaardigheden verwerven die nodig zijn om op een verantwoorde manier deel te nemen eraan de bewegingscultuur’ [4].
- ‘Bewegingsonderwijs stimuleert leerlingen tot een (deels) zelf geregeld en al bewegend beleven, leren en leren hoe te leren’ [5].
- De effecten van sport en bewegen op gebied van cognitief functioneren, psychisch welbevinden en sociaal functioneren lijken positief te zijn [2].

Echter is bij deze onderdelen wel een punt heel er van belang. Namelijk: *“sport en bewegen kan ontegenzeggelijk op tal van gebieden positieve effecten hebben; of die effecten worden gerealiseerd is geheel afhankelijk van de context waarin de activiteiten worden aangeboden. Goed opgeleide leraren trainers/coaches/ sportleiders en ondersteunde geïnformeerde ouders beïnvloeden het karakter van fysieke activiteiten in hoge mate”* [6]. Hiermee bedoeld Stegeman dat sport en bewegen op school niet gaat om welke activiteit er wordt aangeboden, maar op welke manier deze activiteit wordt aangeboden.

3.4.2 Inrichting van de lessen Bewegingsonderwijs

Een veel gebruikte methode in de bewegingsonderwijs is het boek: Basisdocument bewegingsonderwijs voor het basisonderwijs [1]. Naast dit boek wordt er vaak door docenten ook

nog gebruik gemaakt van een andere lesmethode omdat het basisdocument redelijk verouderd is. Wel worden de leerlijnen uit het basisdocument nog veel aangehouden. Er zijn in totaal twaalf leerlijnen: balanceren, klimmen, zwaaien, over de kop gaan, springen, hardlopen, mikken, jongleren, doelspellen, tikspellen, stoeispellen en bewegen op muziek. Deze leerlijnen omvatten gezamenlijk 31 bewegingsthema's [1, pp. 19-20]. Gelang de leeftijd kunnen deze leerlijnen/bewegingsthema's aangepast worden in moeilijkheidsgraad. Bijvoorbeeld: in de leerlijn klimmen wordt gekozen voor het bewegingsthema touwklimmen. In groep 1/2 is het de bedoeling dat de leerlingen op een knoop in het touw kunnen staan, in de volgende jaren wordt dit uitgebouwd zodat de leerlingen in groep 7/8 zover zijn dat deze kunnen klimmen in een zwaaiend touw [1, pp. 46-47].

De lessen moet ingericht worden naar een aantal punten. Namelijk: Leerlingen moeten de kans krijgen hun eigen mogelijkheden en grenzen te verkennen, ze moeten leren rekening te houden met anderen, ze moeten op een kansrijke en verantwoorde wijze leren deel te nemen aan bewegingssituaties en leerlingen moeten kennis opdoen over bewegen [1].

3.4.3 Swinxs in de lessen bewegingsonderwijs

Dat de Swinxs nog weinig ingezet wordt tijdens de gymles kan komen door het aanbod aan spellen. Veel spellen die gemaakt zijn voor de Swinxs zijn niet specifiek voor het onderwijs gemaakt [11]. Er zijn op dit moment wel pakketten voor scholen, maar deze bevatten geen specifieke les ideeën voor de lessen bewegingsonderwijs [9]. Terwijl er wel veel mogelijkheden zijn voor het gebruik van de Swinxs in de les. Veel scholen werken namelijk volgens de modellen van het coöperatief leren. Deze manier van leren heeft vijf basiskenmerken: positieve wederzijdse afhankelijkheid, individuele verantwoordelijkheid, directe interactie, samenwerkingsvaardigheden en evaluatie van het groepsproces. Op dit moment voldoet de Swinxs aan vier van de vijf basiskenmerken, alleen de evaluatie van het groepsproces zal de leraar voor moeten zorgen [11].

De Swinxs zorgt ervoor dat leerlingen actief bezig zijn met ICT. Leerlingen kunnen zelfstandig met de Swinxs werken en docenten hoeven weinig vaardigheden te bezitten om de Swinxs in te kunnen zetten [11].

Eis

Het ontwerp moet specifiek voor het onderwijs gemaakt worden.

4. Conclusie

Aan de hand van bovenstaand onderzoek kan er antwoord worden gegeven op de hoofdvraag. Uit deze conclusie volgt een lijst van eisen en wensen. Deze lijst zal gebruikt worden bij het ontwerpen van een nieuw spel voor de Swinxs.

Lessen bewegingsonderwijs in het basisonderwijs

Naast dat het geven van lessen bewegingsonderwijs in het bewegingsonderwijs verplicht is, hebben deze lessen bewezen effecten op de ontwikkeling van kinderen. Het doel van de lessen bewegingsonderwijs kan op vele verschillende manieren geïnterpreteerd worden. Dit is afhankelijk van de visie van de docent/school, uit de enquête bleek dat er geen eenduidig antwoord gegeven kan worden op de vraag wat het belangrijkste aspect is van de lessen bewegingsonderwijs.

Er zijn geen verplichtingen tijdens de lessen bewegingsonderwijs en er is geen jaarplanning waar men zich aan moet houden. De jaarplanning mag door de docent of school zelf opgesteld worden, dit is vaak afhankelijk van hun visie. Meestal wordt ervoor gekozen de kerndoelen opgesteld door de Koninklijke Vereniging voor Bewegingsonderwijs (KVLO) te gebruiken. Volgens de KVLO zijn dit doelen waarmee elk kind geconfronteerd moet worden. Verder is de context erg van belang. Het gaat er vaak niet om welke activiteit er wordt aangeboden maar de manier waarop deze activiteit wordt aangeboden.

Elektronische hulpmiddelen in de lessen bewegingsonderwijs

Uit de enquête bleek dat er 36% van de ondervraagden wel eens gebruik maakt van elektronische hulpmiddelen mogelijkheden in de lessen bewegingsonderwijs. Wel denkt 84% dat elektronische hulpmiddelen een toegevoegde waarde kunnen zijn maar zij beschikken niet over de juiste middelen om deze in te zetten en/of kennen de mogelijkheden van elektronische hulpmiddelen in de les niet. Op dit moment wordt er veel aandacht gelegd op het verbeteren van sportprestaties, dit gebeurt door het maken van filmpjes van de leerlingen welke dan samen met de docent geanalyseerd kunnen worden. Verder wordt er ook gebruik gemaakt van het inzetten van instructie filmpjes tijdens de uitleg en worden beoordelingen bijgehouden op een tablet of laptop.

Swinxs in de lessen bewegingsonderwijs

Uit de enquête bleek dan de Swinxs nog niet bekend is onder docenten, slechts vijf van de geënquêteerden bleken de Swinxs wel eens in te zetten tijdens de lessen bewegingsonderwijs. Uit de interviews bleek wel dat docenten erg enthousiast zijn over het concept van de Swinxs, echter blijkt wel dat de bestaande spellen niet geheel geschikt zijn voor tijdens de les. Ook werd er door een aantal docenten specifiek gevraagd om lesideeën. Er zullen dan ook lesideeën gemaakt gaan worden, welke gebruikt kunnen worden bij het nieuwe spel.

5. Lijst van eisen en wensen

Uit het voorgaande onderzoek is de volgende lijst van eisen en wensen opgesteld:

Eisen

- Het ontwerp moet geschikt zijn voor kinderen in de leeftijd van 4 t/m 12 jaar.
- Het ontwerp moet vallen binnen één van de leerlijnen beschreven in het basisdocument [1].
- Het ontwerp moet ervoor zorgen dat er actief gespeeld kan worden met de Swinx.
- Het ontwerp moet rekening houden met de vier visies: het moet leuk zijn, de leerlingen moeten leren samenwerken, het is een introductie in de bewegingscultuur en kinderen moeten zich motorische leren ontwikkelen.
- Het ontwerp moet geschikt zijn in gebruik voor groepjes.
- Het ontwerp moet lesideeën bevatten.
- Het moet duidelijk zijn hoe de Swinx ingezet kan worden tijdens de les.
- Het moet duidelijk zijn wat de toegevoegde waarde van de Swinx is.
- Het ontwerp moet een nieuw spel zijn.
- Het ontwerp moet specifiek voor het onderwijs gemaakt worden.

Wensen

- Het ontwerp is het liefst te gebruiken binnen zoveel mogelijk van de benoemde leerlijnen beschreven in het basisdocument [1].
- Het liefst kunnen er meerdere verschillende spellen gespeeld worden met het ontwerp.
- Leerlingen die het minder doen mogen niet het gevoel krijgen dat het alleen maar gaat om goed presteren.
- Het liefst zijn er verschillen de ideeën en variaties beschikbaar waardoor de moeilijkheidsgraad makkelijk kan worden aangepast aan de leeftijd.
- Het liefst is het spel zo universeel mogelijk waardoor het eigenlijke spel door de docent zelf gekozen kan worden.

6. Ideefase

Er is begonnen met het bedenken van ideeën dit is gedaan door te beginnen met het maken morfologisch overzicht (zie figuur 2).

Beweging	Springen	Rennen	Zwaaien	Balanceren	Wandelen	Dansen	Rollen	Duikelen	Zwemmen	Stoeien	Klimmen
	•	•••••	•	•	•	••	•	•	•	•	•
	Fietsen	Acrobatiek									
	•	•									
Soort activiteit/spel	Parcours afleggen	Tikken	Verstoppen	Afgooien	Worstelen	Opdracht(en) uitvoeren					
	•••••	••	•	••	•	•••••					
Benodigdheden	Geen	Bal	Trampoline	Kast	Mat	Touwen	Lintjes	Hoepels	Brug	Bank	ATB
	•••••	•	•	•	•••••	•		•		•	•
	Stokje	Klimrek	Duikeltang								
	•	•	•								
Groepen	Teams	Individueel	X*-tallen								
	•••••	•••••	••								
Geluid	Muziek	Piepjes	Aantal woorden gesproken tekst	Uitleg	Geen						
	••	•	•••••	••	••						
Competitie	Punten	Snelste	Beste uitgevoerd	Niet af gaan	Geen						
	•••••	•••••	••	••	••						
Omgeving	Gymzaal	Buiten	Zwembad	Speeltuin							
	•••••	••	•	•							
Gebruik Swinx	In het speelveld	Naast het speelveld									
	•••••	•••••									
Rofd	Schoen	Bal	Polsbandje	Ring	Broek	Lintje	Kaartje	Voorwerp	Hoofdband	Zweetbandje	Handschoen
	•	•	•••••	•	•	••	•	•	•	•	•
	Shirt	Ketting	Zwembandje	Flippers	Duikbril	Stokje					
	•	•	•	•	•	••					
Functie Swinx	Teams maken	Score bijhouden	Muziek afspelen	Uitleg	Aantal woorden roepen	Rouleren	Tijd Bijhouden				
	•••••	•••••	••	•	••	•	•				

*Voor X kan een getal vanaf 2 worden ingevuld

Figuur 2 morfologisch overzicht

In het morfologisch overzicht zijn een aantal kleuren aangegeven. Ieder idee is ontstaan uit de combinatie van onderdelen uit het morfologisch overzicht met dezelfde kleur. Deze ideeën zijn te zien in paragraaf 6.1.

Door het combineren van verschillende aspecten kunnen er verschillende ideeën ontstaan. In dit geval zijn er 18 ideeën ontstaan.

- Stoef spel**
 spel wordt op knieën gespeeld
 helpt van tijd wisselen
 mat
 moeten swinx proberen te verdedigen
 swinx maakt teams & maakt punten bij
 moet en proberen over kant te bereiken en bleepen per x bleepen 1 pnt

koppelgje duiken
 elkaar helpen
 hoge stang
 voorover
 spel
 rood
 lage stang
 berstwaarsom
 L> duikel stang
 Swinx omtebeurt kleur.

Spingen na-apen
 druk op oranje knop als iedereen aan is geweest dan volgende klaut
 spel
 doel voor pnt doet na
 mat
 trampoline
 Zwaaï esta fette
 moeten elkaar helpen en bering zwaaïen
 swinx maakt teams
 soort esta fette lederen moet open iedereen moet open het zijn geweest, de laatste bleep, de snelste team wint!

o Stopdance

zomet dan bleepen



Swinxs speelt muziek leerlingen dansen.

Swinxs is stil iedereen moet stil blijven staan

o vind het voorwerp



beperkte tijd
bv 1 min



Swinxs roept kleur of vorm

speler rent snel naar voorwerp gekozen voorwerp 1 punt

o Wandel trefbal

overstopper tje

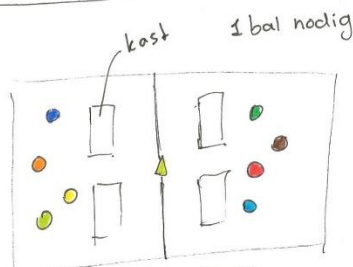
gevonden is wachten

zoeker

bleeft als hij iemand gevonden

buit vrij is 10 sec om opnieuw te verskoppen voor degenen die heeft gekant

buiten swinxs manen en 2x buiten voor die zitten in vrij 10 sec



kost

1 bal nodig

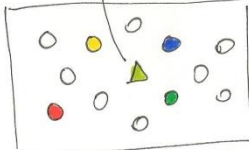
je mag alleen lopen.

doel: proberen bang te worden zonder afgegooid te worden

1x bleepen = 1 punt

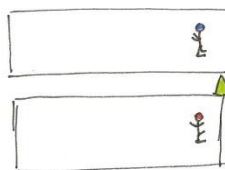
o kleuren tikker tje

Swinxs vertelt een kleur bv. Rood
 Δ = Swinxs
O = leerling



Rood is de tikker. Roep de Swinxs een andere kleur dan hierna is deze de tikker

o Synchroonrollen



Swinxs roept 2 spelers en welke rol ze moeten doen.

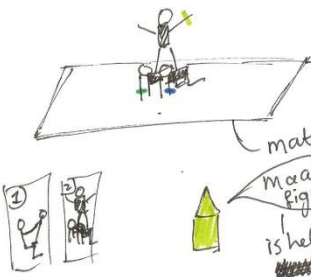
o balanceren en bleepen



als de leerling halverwege moet deze op 1 been proberen z'n schoen te bleepen

Swinxs houdt bij hoe vaak iemand heeft gebleep

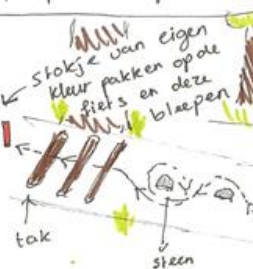
o maak het plaatje



kan je met twee groepjes doen swinxs in de midden

maak figuur 2 is het figuur gemaakt bleep bang tje

o Pletsparcours op de ATB



Swinxs legt uit: maak een parcours van stenen takken bessen en goetjes en leg dit parcours af

goetjes gebouwd

o Stokje doorgeven

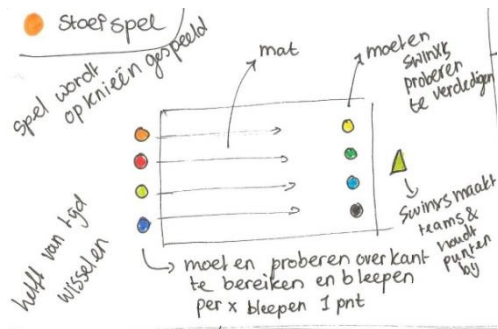


stokje doorgeven

6.2 Ideekeuze

Aan de hand van de in de idee fase bedachte ideeën worden de concepten gekozen, dit zullen drie concepten zijn. Al deze ideeën moeten voldoen aan de eis: het ontwerp moet lesideeën bevatten. Dit zal gedaan worden door leskaarten te maken voor de docenten bij ieder spel.

1. Het stoeispel

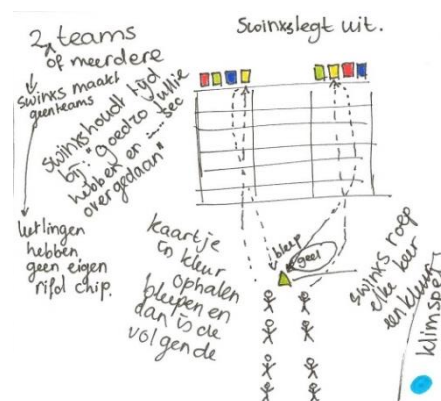


Dit idee voldoet aan alle eisen. Het valt binnen de doelgroep en een van de leerlijnen, namelijk de leerlijn stoeispielen. Er kan actief gespeeld worden met de Swinxs. Ook is er een mogelijkheid het spel binnen andere leerlijnen te gebruiken is bijvoorbeeld tikspelen. Met dit spel kan namelijk ook overlooptikkertje worden gespeeld.

Tijdens dit spel is samenwerking belangrijk, ook wordt er gewerkt met een tijdslimiet voor iedere ronde, hoeveel tijd dit gaat worden moet nader bekeken worden. Het is

een spel waar korte explosieve kracht bij nodig is. Er moet geprobeerd worden zo snel mogelijk de overkant te bereiken. Hierna kan er rustig om de mat heengelopen worden naar het begin.

2. Estafette klimmen



Ook dit idee valt binnen alle eisen die gesteld zijn. Het spel valt binnen een van de leerlijnen. Ook is deze geschikt voor de doelgroep. Dit is een estafette met vele mogelijkheden. De kaarten kunnen op andere locaties worden gelegd waardoor dus telkens de leerlijn kan worden aangepast bij dit spel. Er zal bijvoorbeeld gekozen kunnen worden voor zwaaien met een touw of balanceren naar de overkant om een kaart te halen.

Tijdens dit spel is samenwerken ook belangrijk. Er wordt gewerkt als een team en iedereen kan elkaar aanmoedigen. Afhankelijk van het parcours wat gekozen, is het een lange duur (bij grote afstanden) of een korte duur (bij korte

explosieve acties). Er kan gekozen worden voor verschillende bewegingen.

3. Tik-dans spel



Vanaf het begin zitten er al twee leerlijnen verwerkt in dit idee. Namelijk tikspelen en bewegen op muziek. Het spel is geschikt voor de doelgroep. Het dansen en stilstaan spel wordt al veel gespeeld in het onderwijs. Door er een tikspel aan toe te voegen geeft het dit spel een andere dimensie.

Tijdens dit spel draait het om dansen wanneer er muziek is en tikken/wegrennen wanneer de muziek stopt. De twee leerlijnen wisselen elkaar af, de ene keer wordt er getikt en de andere keer

gedanst. In dit spel moet er rekening gehouden worden met de tijd. Er zal een goede afwisseling gezocht moeten worden van dans- en tiktijd.

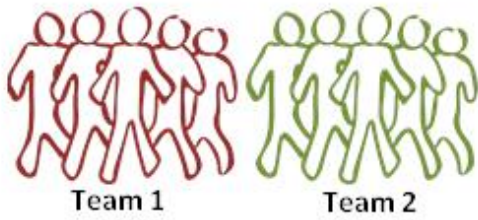
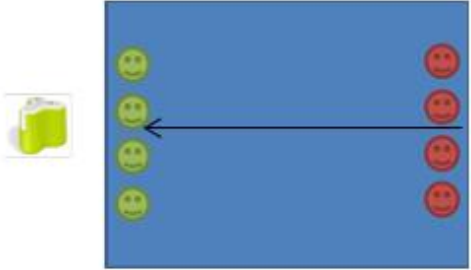
In het volgende hoofdstuk zullen deze 3 ideeën uitgewerkt worden tot drie concepten die beoordeeld kunnen worden aan de hand van de lijst van wensen.

7. Concepten

7.1 Concept 1: Oversteken

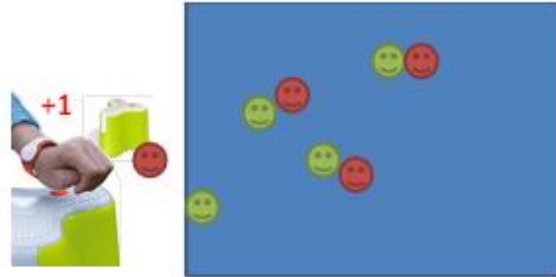
Zoals te zien is in de titel van dit hoofdstuk, heeft het stoeispel de naam oversteken gekregen. Dit is de naam van het spel hoe deze gaat heten op de Swinx. Dit omdat er meerdere mogelijkheden zijn met betrekking tot dit spel. Er kunnen namelijk een tikspel en een stoeispel gespeeld worden met dit ontwerp. De werking van het spel en de bijbehorende leskaarten zijn hieronder te zien.

Werking van het spel

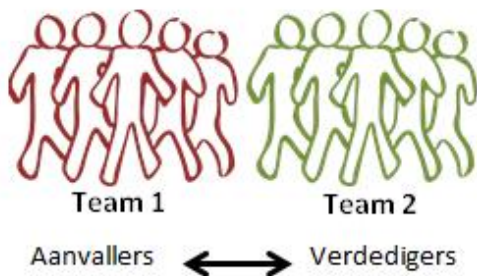
 Leerlingen zetten de swinxs aan en kiezen allemaal een XS-bandje	 Team 1 Team 2 De Swinxs verdeelt de spelers in twee teams
 Druk op de groene knop en het spel begint.	 De aanvallers proberen de overkant te halen



De verdedigers proberen de aanvallers tegen te houden.



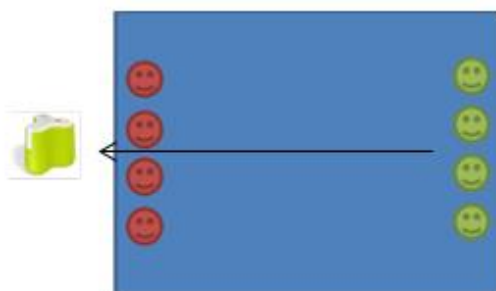
Wanneer een van de aanvallers de overkant bereikt moet hij zijn bandje bleepen. Hij krijgt dan 1 punt voor zijn team.



Als de tijd om is wordt er gewisseld, de aanvallers worden de verdedigers en de verdedigers worden de aanvallers.



Druk op de groene knop en het spel gaat verder.



Nu begint de tweede ronde. Deze duurt tot de tijd om is.



Het team met de meeste punten wint het spel.

De leskaarten

Oversteekspel: Stoeien

1.1

Doel: De overkant bereiken om punten te behalen voor je team

Het speelveld:



Voorbereiding: Leg de matten klaar. En zet de Swinxs aan de ene kant. Leg de opdracht uit, of maak gebruik van een van de spelkaarten en leg deze bij de Swinxs.

Uitleg: Alle leerlingen zitten op hun knieën op de mat. De aanvallers proberen aan de overkant bij de Swinxs te komen om te bleepen. De verdedigers proberen dit tegen te gaan. Alle manieren van tegenhouden mogen als de leerlingen elkaar maar geen pijn doen en ze op hun knieën blijven zitten. Zogauw er gebleept is loopt de speler om de mat heen en begint het spel weer van voor af aan.

Variatie:

- 1 koning, de aanvallers kiezen gezamenlijk 1 koning zonder dat de verdedigers dit kunnen horen. De koning moet zijn bandje bleepen.
- Als je eenmaal gebleept hebt mag je niet meer de mat op om anderen te helpen, dat betekent dat de laatste misschien de overkant niet haalt.

1&2

3&4

5&6

7&8

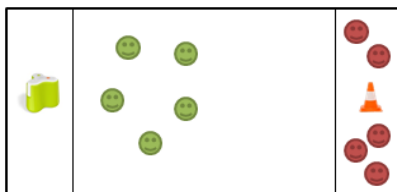
- Elk kind mag maar 1 iemand verdedigen (helpen is niet toegestaan.)
- Elk kind mag maar 1 keer achter elkaar dezelfde persoon verdedigen (dus wanneer de aanvaller omloopt moeten ze op de mat op een efficiënte manier een persoon doorschuiven)

Oversteekspel: Tikken

1.2

Doel: de overkant bereiken zonder getikt te worden om zo veel mogelijk punten te halen voor je team.

Het speelveld:



Voorbereiding: Kies een speelveld uit, zorg dat aan beide uiteinden van het veld een lijn is. Achter de ene lijn staat de Swinx en achter de andere lijn kan een pion neergezet worden. Leg de opdracht uit of maak gebruik van een van de spelkaarten en leg deze bij de Swinxs.

Uitleg: Swinxs maakt 2 teams. Team 1 is eerste de aanvallende partij en team twee de verdedigende partij. De Swinxs start zegt begint het spel. De aanvallende partij probeert de overkant te halen en zijn XS tag te bleepen. De verdedigende partij probeert de aanvallende partij te tikken. Heeft een verdediger een aanvaller getikt gaat deze aanvaller bij de pion staan en moet hier 15 seconden blijven staan. Is het de aanvaller gelukt om de Swinxs te bereiken zonder getikt te worden dan moet deze eerst terug naar de pion om daarna weer te mogen proberen bij de Swinxs te komen. Na 3 minuten wordt er gewisseld de aanvallers worden verdedigers en de verdedigers worden aanvallers. Omdat dit spel op deze manier erg makkelijk is wordt er aangeraden direct voor een van de variaties te kiezen.

1&2

3&4

5&6

7&8

Variatie:

- De helft van de verdedigers mag tikken, heeft een van de verdedigers iemand getikt wissel dan door met de volgende persoon aan de zijkant.
- Spelers moeten proberen af te tikken door middel van een bal. (ieder heeft zijn eigen bal, de leerlingen hebben met z'n allen met 1 bal of degene die de bal vastheeft mag alleen tikken)
- Spelers moeten in tweetallen tikken (bij oneven 1 drietal)
- Spelers moeten in een slinger tikken
- Spelers krijgen een gebied waar ze in/op mogen staan om te tikken, bijvoorbeeld een mat of hoepel.

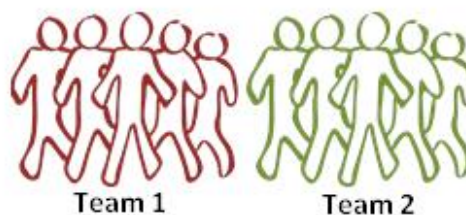
7.2 Concept 2: Kleuren estafette

In de idee fase werd dit spel klimestafette genoemd. Echter omdat een parcours op vele verschillende manieren gekozen kan worden is er gekozen voor de naam kleurenestafette. Zo is het bijvoorbeeld ook mogelijk om dit spel te gebruiken in bijvoorbeeld de leerlijn zwaaien of balanceren. De werking van het spel en de bijbehorende leskaart zijn in deze paragraaf te vinden.

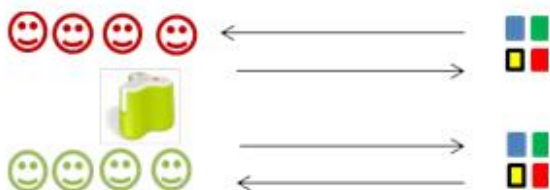
De werking van het spel



Leerlingen zetten de Swinxs aan en kiezen allemaal een XS-bandje



De Swinxs verdeelt de spelers in twee teams.



Er wordt een parcours uitgezet en de kaartjes worden aan het eind van het parcours neergelegd.



Druk op de groene knop en het spel begint.

Rood



De Swinx roept een kleur, dit is de kleur van een van de kaartjes die de nummer 1 van elk team moeten gaan halen.

3,2,1 START



De Swinx geeft het startsignaal en de nummers 1 van elk team beginnen nu met het afleggen van het parcours.

Blauw



De Swinx roept een tweede kleur. Dit is de kleur van de kaartjes die de nummers twee straks moeten gaan halen.

Bleep



Wanneer de eerste spelers uit een team zijn kaartje bleept dan mag de nummer twee van zijn team het parcours gaan afleggen.

Bleep



Dit gebeurt net zo lang tot alle kaartjes op zijn en iedereen aan de beurt is geweest.

Tijd 01:49



Het team met de snelste tijd wint het spel.

De leskaart

Kleurenestafette

1.1

Doel: Zo snel mogelijk met je team alle kleuren verzamelen

Voorbereiding: Er moet een parcours gekozen worden. De Swinxs komt aan het begin te staan en de kaartjes (1 per deelnemer) liggen aan het einde. Deze kaartjes moeten opgehaald gaan worden. **Let op!** het parcours moet zo worden gemaakt dat beide teams tegelijkertijd hetzelfde parcours afleggen.

Het speelveld:



Uitleg: De Swinxs maakt twee teams, deze teams gaan tegen elkaar strijden. De Swinxs roept een kleur en de tijd start. De eerste twee spelers van elk team moeten deze kleur gaan halen. In de tussentijd noemt de Swinxs alweer een andere kleur. Wanneer nummer 1 terug is met het kaartje moet de volgende in de rij de net genoemde kleur gaan halen. Net zo lang tot iedereen een kaartje heeft gehaald (Bij een oneven aantal leerlingen haalt een van de leerlingen twee keer een kaartje). Het team die het snelste is wint het spel.

1&2

3&4

5&6

7&8

Variatie:

- Er kan gekozen worden voor een activiteit in dit spel:
 - Een kaartje boven uit het klimrek/klimwand halen.
 - Dit kan moeilijker gemaakt worden door de leerlingen een bepaald parcours te laten klimmen
 - Met een touw naar de overkant zwaaien.
 - Dit kan moeilijker worden gemaakt door nog een stukje in het touw te moeten klimmen
 - Balanceren over een bank zonder er vanaf te vallen (waarbij nodig teamgenoten kunnen helpen)
 - Dit kan makkelijker gemaakt worden wanneer de leerlingen elkaar mogen helpen
 - Koprullen naar de overkant
 - Dit kan moeilijker worden gemaakt door verschillende rollen te doen
 - Een piramide bouwen om bij een kaartje te kunnen
 - De moeilijkheidsgraad kan worden aangepast door het kaartje hoger of lager te hangen.

7.3 Concept 3: Dansen en tikken

In de idee fase hete dit spel Dans- en tikspel. Echter omdat de naam Dansen en tikken beter aanspreekt is er voor deze naam gekozen voor het concept. Hieronder is te zien hoe het spel werkt en hoe de bijbehorende leskaart eruit ziet.

Hoe werkt het spel



Leerlingen zetten de Swinxs aan en kiezen allemaal een XS-bandje.



De Swinxs legt uit hoe het spel werkt.



De muziek start en iedereen begint met dansen.



Wanneer de muziek stopt roept de Swinxs een kleur. De persoon met deze kleur is de tikker.



Degene die de kleur heeft die de Swinx net genoemd heeft, wordt de tikker.



Ben je getikt dan moet je je bandje bleepen, de tikker krijgt dan 1 punt.



Na een bepaalde tijd start de muziek weer en beginnen iedereen weer te dansen. Net zo lang tot de muziek weer stopt en er weer iemand moet gaan tikken.



Wanneer iedereen is geweest, worden de punten opgeteld. Degene die de meeste kinderen heeft getikt en dus de meeste punten heeft behaald wint het spel.

De Leskaart

Dansen en tikken

1.1

Doel: Zoveel mogelijk medespelers proberen te tikken wanneer de muziek stopt

Voorbereiding: Zet de Swinx in het gekozen speelveld.

Het speelveld:



1&2

3&4

5&6

7&8

Uitleg: De Swinx legt kort uit wat de bedoeling is van het spel.

Vervolgens start het spel en begint de muziek af te spelen alle kinderen moeten dan dansen. Stopt de muziek dan roept de Swinx een kleur, bijvoorbeeld Rood. Rood wordt dan de tikker en probeert de anderen af te tikken, deze moeten dan hun bandje bleepen. Is iedereen af of is de tijd om dan start de muziek weer en begint het spel van voren af aan.

Variatie:

- Er kunnen hoepels of matjes worden neergelegd in het speelveld, deze kunnen gebruikt worden als veilige plek. Komt iemand anders echter bij in de hoepel staan dan moet de persoon die er het langst in de hoepel staat er weer uit.

8. Conceptkeuze

Aan de hand van de wensen is er een kardinale methode opgesteld (figuur 3). Hierin is te zien welke van de concepten het beste scoren op de wensen.

Wensen	Factor	Oversteekspel	Kleuren-estafette	Dansen en Tikken
Het ontwerp is het liefst te gebruiken binnen zoveel mogelijk van de benoemde leerlijnen beschreven in het basisdocument.	3	6	9	3
Het liefst kunnen er meerdere verschillende spellen gespeeld worden met het ontwerp.	2	6	4	2
Leerlingen die het minder doen mogen niet het gevoel krijgen dat het alleen maar gaat om goed presteren.	1	2	2	3
Het liefst zijn er verschillende ideeën van variaties beschikbaar, waardoor de moeilijkheidsgraad makkelijk kan worden aangepast aan de doelgroep.	4	12	12	4
Het liefst is het ontwerp zo universeel mogelijk waardoor het eigenlijke spel door de docent gekozen kan worden.	3	9	9	6
Totaal		35	36	18

Figuur 3 De kardinale methode, de factor geeft aan hoe belangrijk de wens wordt geacht. De concepten konden punten krijgen van 1 t/m 3, deze is vervolgens vermenigvuldigd met de factor. Vervolgens zijn alle punten bij elkaar opgeteld tot een totaal. Hier valt te zien welk concept het hoogst scoort.

Zoals te zien is in figuur 8 blijkt dat het spel Kleurenestafette de meeste punten heeft gescoord namelijk 36. Het Oversteekspel heeft 35 punten gehaald en Dansen en tikken heeft 18 punten. Dit betekent dat Kleurenestafette de meeste punten heeft gehaald. Echter is het verschil tussen Kleurenestafette en het Oversteekspel zo klein dat er niet over een winnend concept gesproken kan worden.

Kleurenestafette heeft één punt meer gehaald dan het Oversteekspel. Ondanks deze punt extra is er besloten om te kiezen voor het Oversteekspel, dit omdat de Kleurenestafette erg lijkt op het al bestaande estafette spel. De ideeën voor de verschillende mogelijkheden van parcours zal worden meegenomen in de leskaart van het bestaande estafettespel, wel zal dit natuurlijk iets anders worden dan de Kleurenestafette, maar het idee blijft ongeveer hetzelfde.

In hoofdstuk 9 zal concept 1 het Oversteekspel uitgewerkt worden.

9. Uitwerking concept

Als eerst is er een script geschreven (zie bijlage 6.1). Met behulp van de documentatie van Swinxs [12] is dit script uitgewerkt tot een werkend spel. Dit spel is geprogrammeerd in Smalltalk en vervolgens kon deze uitgelezen worden door het programma SwinxsEmulator. De code is terug te vinden in de bijlage 6.2. Via ditzelfde programma kon ook het spel toegevoegd worden aan de Swinxs. Het spel kan nu ook gespeeld gaan worden.

Er moest gekozen worden voor een rondetijd. Hiervoor is twee minuten gekozen. Uit onderzoek van het TNO bleek dat vijf minuten speeltijd lang genoeg blijkt te zijn voor een spel [13]. Dit betekent dat de voorbereiding en pauze één minuut duurt en de twee rondes twee minuten per ronde duren wat op een totaal van vijf minuten uitkomt.

Vervolgens zijn er leskaarten gemaakt. In hoofdstuk 7.1 is te zien dat er al voorbeelden van leskaarten zijn gemaakt. Deze leskaarten zijn aangepast voor het uiteindelijke concept. Ook zijn er kaarten voor de leerlingen toegevoegd. Verder waren er een aantal bestaande spellen welke geschikt werden bevonden voor de lessen bewegingsonderwijs, hiervoor zijn ook leskaarten gemaakt. Deze leskaarten zullen aangeboden worden in boekvorm. Dit zal een map worden met geplastificeerde uitneembare leskaarten.

In bijlage 7 zijn de leskaarten van zowel het nieuwe spel als die van de al bestaande spellen te vinden.

10. Testfase

In de testfase is onderzocht of het gemaakte ontwerp geschikt is tijdens de lessen bewegingsonderwijs. Dit is gedaan doormiddel van een test middag in het park en een interview met studenten.

10.1 Meten

10.1.1 Voorbereiding

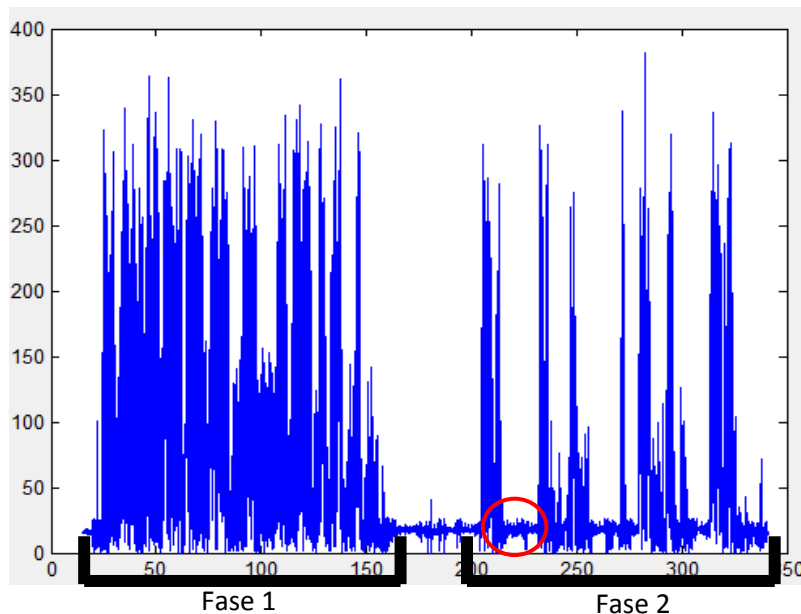
Voordat deze meting uitgevoerd is er een pilot meting gehouden in Speeltuin de Bomenwijk te Delft. Deze meting is gedaan met de spellen: Ren je rot, Estafette en Swinxsbball. Hieruit bleek dat er tijdens het testen een aantal dingen beter konden worden gedaan. Als eerst is er geprobeerd met zeven telefoons te testen. Dit bleek allemaal erg chaotisch te zijn en metingen raakten verloren, daarom is er besloten deze keer met vier telefoons te meten. Ook werd er de eerste keer gemeten terwijl de proefpersonen drie spellen door elkaar speelden, later was uit deze meting niet meer op te maken welke waardes bij welke spellen hoorden. Daarom is er besloten maar één spel per keer te meten.

10.1.2 Resultaten

Het spel is getest met de kinderen uit de buurt. Er is gekozen om het spel tikken te gebruiken omdat er in het park geen veilige locatie was om het Stoeispeel te testen. Bij deze test is er gebruik gemaakt van een van de variaties beschreven op de leskaart. Namelijk de helft van de verdedigers mag tikken en de rest staat aan de zijkant. Heeft een speler iemand getikt dan moet hij wisselen met een van de spelers aan de zijkant. Er zijn metingen gedaan met betrekking tot bewegingsactiviteit van het spel. In bijlage 8.1 is het meetprotocol terug te vinden.

Tijdens het testen is het spel drie keer gespeeld. Met gebruik van de vier telefoons zou dit twaalf metingen op moeten leveren. Van deze twaalf metingen zijn er drie mislukt waardoor er nog negen metingen overbleven. Echter bleek dat er maar vier van de negen bestanden ingelezen konden worden in het programma ASCELIGHT. In bijlage 8.2 zijn de resultaten van de metingen terug te vinden.

In figuur 4 is te zien dat het spel uit verschillende fases bestaat, namelijk het aanvallen, verdedigen en rust. In figuur 4 is te zien dat de proefpersoon in fase 1 de aanvaller was en in fase 2 de verdediger. Tijdens het aanvallen wordt er namelijk constant gerend. In figuur 4 is te zien dat in fase één intensiever is bewogen dan in fase twee. In fase 2 is te zien dat er meer stilgestaan wordt (de rode cirkel in figuur 4 laat zo'n moment van stilstaan zien). Dit stilstaan vindt plaats omdat de aanvallers om het veld moeten lopen. In het stuk tussen fase 1 en fase 2 is te zien dat er weinig activiteit plaats heeft gevonden, dit was het punt dat er gewisseld werd. Tijdens het wisselen is er een kleine pauze gehouden. Alle testresultaten zijn terug te vinden in bijlage 8.2.



Figuur 4 Fases van het spel

Uit deze testresultaten zijn ook de MET-waardes berekend. Deze MET-waarde zijn gerekend over het hele spel inclusief pauze. In figuur 5 is te zien wat deze MET-waardes zijn.

	MET-waarde
Telefoon1V1	5.31158
Telefoon1V2	5.29495
Telefoon1V3	4.86311
Telefoon2V1	5.31158
Gemiddelde Waarde	5.19531

Figuur 5 MET-waardes

Uit figuur 5 blijkt dat de MET-waarde van dit spel gelijk is aan 5.2.

10.2 Interview

Ook is het spel beoordeeld door een studenten van de HALO. Dit is gedaan aan de hand van informatie samengesteld over het ontwerp (bijlage 9.1). Hierin was de werking van het spel weergegeven en de bijbehorende leskaarten. Ook is er een vragenlijst meegestuurd (bijlage 9.2). De vragenlijst is verstuurd naar negen studenten. Helaas is hier maar één reactie op gekomen. De antwoorden van deze student zijn ook terug te vinden in de bijlage (bijlage 9.3).

Het spel

Er is een vraag gesteld over de duur van het spel. Hieruit kwam dat de rondes ongeveer drie minuten mogen duren. Ook was er aan de hand van de leskaarten nog niet helemaal duidelijk of ieder kind een bandje draagt.

Het spel blijkt geschikt te zijn voor alle leeftijden vanaf groep 3 (leeftijd van +/- 7 jaar). Wel moet er rekening gehouden worden met de afstanden die afgelegd moeten naar de overkant. Deze moeten per groep aangepast worden. Hiervoor is ruimte in het spel.

Leskaarten

De leskaarten worden als redelijk duidelijk gezien, ook vond de ondervraagde het fijn dat alles op een pagina past. Wel was er een opmerking dat de tekst achter de afbeelding viel, dit kwam omdat de marges niet goed waren. Dit is aangepast.

Het zou fijn zijn wanneer de kaarten meer visueel worden voor de jongere groepen, zodat zij in een paar minuten weten wat ze moeten doen. Zoals de leskaarten voor de leerlingen op dit moment zijn, zijn zij nog niet geschikt voor de leerlingen. Zij moeten aangepast worden met meer plaatjes en minder tekst.

Vorm

Graag zouden de docenten de leskaarten aangereikt krijgen als map met gelamineerde kaarten.

Conclusie

Er zijn nog een aantal kleine aandachtspuntjes die aangepast zouden moeten worden, zoals het inspreken van de tekst van het spel en het aanpassen van de leskaarten. Maar ondanks dat zou er een mogelijkheid zijn dat dit spel ingezet gaat worden tijdens de lessen bewegingsonderwijs.

11. Conclusie

Aan het begin van dit project is de volgende vraag gesteld: **Is het mogelijk een nieuw spel te ontwerpen voor de Swinxs die docenten tijdens de gymles kan ondersteunen?** Aan de hand van het uitgevoerde project zal er een antwoord op deze vraag kunnen worden gegeven.

Uit onderzoek is gebleken dat de Swinxs een goede toevoeging zou kunnen zijn voor de lessen bewegingsonderwijs in het basisonderwijs. Veel van de ondervraagden waren erg enthousiast over de Swinxs. Echter waren er wel punten die verbeterd konden worden. De spellen die op dit moment op de markt zijn, zijn leuk maar de meeste zijn niet geschikt voor tijdens de lessen bewegingsonderwijs. Deze spellen zullen aangepast moeten worden of zijn in z'n geheel niet geschikt. Ook wisten veel docenten niet precies hoe zij de Swinxs kunnen inzetten tijdens de les en er werd daarom ook meerdere malen om les ideeën gevraagd. Uit dit onderzoek bleek dat er een nieuw spel ontwikkeld moest gaan worden waarbij lesideeën geleverd worden.

Het spel wat ontwikkeld is, is het Oversteekspel. Omdat er bijna geen uitleg wordt gegeven is het mogelijk om verschillende spellen te spelen met hetzelfde programma. Dit spel kan namelijk op twee manieren gespeeld worden: als stoeispel en als tik-spel. Dit betekent dat het spel ingezet kan worden binnen verschillende leerlijnen. Het spel beschikt over leskaarten voor zowel docent als leerling. Ook zijn er leskaarten gemaakt voor de al bestaande spellen die geschikt werden geacht tijdens de les bewegingsonderwijs. Deze zullen worden aangeboden in een map als uitneembare geplastificeerde kaarten.

Na het testen van het spel bleek dat deze geschikt is voor de leerlingen vanaf groep 3. Door middel van het vergroten of verkleinen van het speelveld is het mogelijk het spel aan te passen aan de leeftijd. Ook waren er positieve reacties op de leskaarten van de docenten. De leskaarten van de leerlingen zullen aangepast moeten worden. Deze zullen meer afbeeldingen en minder tekst moeten krijgen waardoor leerlingen binnen een paar minuten weten hoe het spel werkt.

Ook zijn de MET-waardes van het spel berekend. Deze waardes zijn gemeten doormiddel van telefoons met een versnellingssensor. Deze telefoons beschikten over de app PhysicsToolboxAccelerometer. Met behulp van een programma, ASCELIGHT konden de waardes uitgelezen worden en konden de MET waardes berekend worden. De gemiddelde MET-waarde van het spel tikken is 5.2.

Het blijkt dus inderdaad mogelijk te zijn een nieuw spel te ontwerpen voor de Swinxs welke docenten kan ondersteunen in de lessen bewegingsonderwijs. Er is een nieuw spel ontstaan welke voldoet aan alle eisen en welke zeker potentie heeft om gebruikt te gaan worden tijdens de lessen bewegingsonderwijs. Wel zullen er nog een aantal dingen aangepast moeten worden om het spel zo optimaal mogelijk te kunnen inzetten tijdens de lessen bewegingsonderwijs.

12. Discussie

Het spel is getest met zes proefpersonen. Echter zijn er van de negen metingen die zijn uitgevoerd er maar vier die uitgelezen konden worden met het ASCELIGHT programma. Het ASCELIGHT programma zal zo aangepast moeten worden dat alle meetgegevens uitgelezen kunnen worden. Vier metingen zijn te weinig om tot een betrouwbare resultaat te komen. Een volgende keer zullen er meer proefpersonen moeten worden gemeten om een meer valide meting te kunnen uitvoeren.

Het testen is voornamelijk gedaan met betrekking tot het tik-spel. Dit komt omdat de beschikbare materialen voor een veilige speelomgeving voor het stoeispel niet aanwezig waren op de testlocatie. De volgende keer zal er gezocht moeten worden naar een testomgeving waar de benodigde materialen aanwezig zijn om een veilige testomgeving te creëren.

Het tik-spel was erg intensief, echter laat de MET-waarde dit niet blijken. Dit kan twee redenen hebben. De eerste reden is dat de pauze meegerekend wordt. In de pauze wordt er stilgestaan en uitgerust. Er vindt op dat moment geen activiteit plaats waardoor de MET-waarde lager wordt. Ook kan het komen omdat dit spel alleen gemeten is met behulp van een versnellingsmeter. Deze metingen blijken lager uit te vallen dan metingen met een CORTEX (oxiometrie) [13]. Door het uitvoeren van een meting met een versnellingsmeter en met een oxiometer kunnen de waardes vergeleken worden. Hierdoor zal er een meer valide resultaat ontstaan met betrekking tot de MET-waarde van dit spel.

Er zijn reacties teruggekomen op de vragen over het spel, namelijk één. Om een duidelijker beeld te krijgen over of het spel geschikt wordt bevonden voor tijdens de lessen bewegingsonderwijs zal een grotere groep docenten ondervraagd moeten worden. Ook zal het spel dan echt ingezet moeten worden tijdens de lessen bewegingsonderwijs om te kijken of het spel goed functioneert, tevens zal dan gecontroleerd worden of de instructies duidelijk zijn.

Veel van de spellen werden als geschikt bestempeld door een van de docenten. Echter vond men de spellen het meest geschikt voor de middenbouw. Voor de bovenbouw werden deze spellen al snel te simpel. Bij het ontwikkelen van meer spellen voor het bewegingsonderwijs zal hier rekening mee gehouden moeten worden. Er zullen verschillende niveaus moeten zijn in de spellen of er moeten verschillende spellen voor de verschillende leeftijden worden ontwikkeld. Waarschijnlijk zal het komen tot een combinatie van deze twee mogelijkheden.

Tot slot zullen de leskaarten voor de leerlingen moeten worden aangepast. Op dit moment bestaan deze uit veel tekst en weinig afbeeldingen. Echter is het beter om de uitleg zoveel mogelijk in plaatjes te weergeven zodat het voor de leerlingen in één oogopslag duidelijk is wat zij moeten gaan doen.

Bibliografie

- [1] C. Mooij, Basisdocument bewegingsonderwijs voor het basisonderwijs de samenvatting, Zeist: Jan Luiting Fonds, 2007.
- [2] M. de Greef, „Het belang van bewegen voor onze gezondheid,” 2009.
- [3] V. Hildebrandt, W. Ooijendijk en M. Hopman-Rock, „Trendrapport Bewegen en Gezondheid,” De Bink, Leiden, 2006/2007.
- [4] H. Stegeman, Bewegingsonderwijs: belang en bedoeling, Zeist: Jan Luiting Fonds, 2001.
- [5] E. Timmers en M. Mulder, Didactiek voor sport en bewegen: een leidraad voor (beter) handelen in sport- en bewegingssituaties, Baarn: Tirion Uitgevers BV, 2006.
- [6] H. Stegeman, „Effecten van sport en bewegen op school,” W.J.H. Mulier Instituut, 's-Hertongenbosch, 2007.
- [7] M. van Berkel en G. van Mossel, „Leren gymmen van een beeldscherm,” *Van tikken naar taggen*, pp. 123-141, 2014.
- [8] J. Robinson, „100+ ways to use technology in physical education,” december 2011. [Online]. Available: http://edt315.weebly.com/uploads/4/5/3/2/4532212/100_ways_to_use_technology_in_pe.pdf. [Geopend 09 04 2014].
- [9] Swinxs. [Online]. Available: www.swinxs.com/nl. [Geopend 2014].
- [10] H. Stegeman, Belang van bewegingsonderwijs, Zeist: Jan Luiting Fonds, 2000.
- [11] SURFnet, „Beschrijving Swinxs,” 01 juli 2009. [Online]. Available: <http://www.surf.nl/binaries/content/assets/surf/nl/kennisbank/2009/swinxs-beschrijving.pdf>. [Geopend 28 april 2014].
- [12] M. Ruys, „Swinxs,” 11 Mei 2010. [Online]. Available: <http://developers.swinxs.com/en/community/home.php?PHPSESSID=qnbfi76r67gel91a1chdp8403>. [Geopend 17 Mei 2014].
- [13] M. Jongert, M. Claessens en E. van der Heijden, „Beweegstimulering door middel van een innovatieve buitenspeelhulp, de Swinxs,” TNO, Den Haag, 2009.
- [14] M. van Berkel, M. Appelman, C. Mooij en E. Dam, Bewegingsonderwijs in het primair onderwijs, Zeist: Jan Luiting Fonds, 2008.

Bijlagen

Inzet van de Swinxs tijdens de lessen bewegingsonderwijs in het basisonderwijs

Opleiding Bewegingstechnologie, Haagse Hogeschool

Emma Bontjer
Juni 2014

Inhoud

1.	Projectvoorstel	3
2.	De Swinxs.....	7
2.1	Bediening.....	7
2.2	XS-tags	8
2.3	SwinxsLink	8
2.4	Spellen	9
3.	Enquete	12
3.1	Vragenlijst.....	12
3.2	Resultaten enquête	17
4.	Interviews.....	28
4.1	Interview J. Hoeboer	28
4.2	Interview K. Postma.....	29
4.3	Interview V. Weerdenburg.....	30
5.	Brainstormsessie	31
5.1	Informatie studenten voorafgaand aan de brainstormsessie	31
5.2	Uitwerking Brainstormsessie.....	31
6.	Uitwerken concept	33
6.1	Script.....	33
6.2	Code.....	34
7.	De leskaarten.....	39
8.	Metten	59
8.1	Meetprotocol	59
8.2	Resultaten.....	63
9.	Interview.....	65
9.1	Informatie.....	65
9.2	Vragen	65
9.3	Inge vulde vragenlijst	66

1. Projectvoorstel

Projectvoorstel

Emma Bontjer
10010866
emmabontjer@gmail.com
60 studiepunten behaald in module 9 t/m 12
31-01-2014

1. Onderwerp (voorlopige titel): Swinxs ondersteunend tijdens de gymles

Werkveld: Sport
Beroepsrol: Ontwerper

2. Probleemstelling

Aanleiding

De Swinxs is een buitenspelcomputer voor kinderen vanaf 4 jaar. De swinxs maakt gebruik van licht en kleuren, maar heeft geen beeldscherm. Doormiddel van een polsbandje kan er met de swinxs worden gespeeld. Er zijn veel mogelijkheden voor leuke educatieve spelletjes en kan er veel informatie worden opgedaan. Ook speelt de swinxs spelletjes waarbij kinderen worden uitgedaagd om te bewegen en te rennen. Met de swinxs kan zowel binnen als buiten gespeeld worden. Door middel van een usb kabel is het mogelijk de swinxs te verbinden met de computer, waardoor er nog meer spellen aan de Swinxs toe te voegen zijn (www.swinx.nl).

Vanuit Swinxs BV. is de volgende vraag ontstaan: Hoe kan de Swinxs docenten tijdens de gymles ondersteunen.

Doelgroep

Leerlingen (leeftijd 4-12) op de basisschool

Doelstelling

Ontwerp een nieuw spel voor de swinxs die docenten tijdens de gymles kan ondersteunen.

Randvoorwaarden

Tijdens het project moeten er contacten worden opgedaan met basisscholen en gymdocenten. Ook zal er contact worden opgenomen met de HALO opleiding van de Haagse hogeschool.

Verder moet er contact opgenomen worden met Swinxs BV. om aan meer spellen te komen, om inspiratie op te doen en/of om te helpen met het ontwerpen van een spel.

Er wordt contact gezocht met game developers, hiervan kan veel geleerd worden over de ontwikkeling van spellen en het ontwerp hier van. Waar moet rekening mee gehouden worden, en wat zijn mogelijke struikelpunten tijdens het ontwerpen/programmeren van een spel.

Tot slot zal het resultaat getest moeten gaan worden. Deze testen zullen plaatsvinden in het ProFit Fieldlab in speeltuin Bomenwijk te Delft. Hierbij moet gekeken worden, of er kinderen aanwezig zijn, de benodigde apparatuur aanwezig is en of het weer goed is (de swinxs kan namelijk niet tegen water).

3. Vooronderzoek

In het vooronderzoek is er gekeken of de Swinx al eerder ingezet is tijdens de gymles, er zijn een aantal filmpjes bekeken waarbij de Swinxs wordt ingezet op scholen. Hierbij was echter maar een filmpje over de Swinxs in de gymles te vinden. Dit geeft wel aan dat de Swinxs nog erg weinig wordt ingezet tijdens de gymles. Ondanks dat er een hele hoop actieve spellen beschikbaar voor de swinxs zoals, estafette, shuttle run test, ren je rot, tikkertje enzovoorts.

Hiervoor kunnen een aantal redenen zijn:

- Het duurt te lang om met de swinxs te spelen als er een hele schoolklas van +/- 20 leerlingen aan deelneemt
- De spellen sluiten niet aan op het lesprogramma
- Het zijn voornamelijk spellen waarbij gerend moet worden

- Individuele spellen, weinig in teamspellen
- Er zijn nog erg weinig spellen op de markt⁴.
- Bij veel spellen moeten polsbandjes of kaarten bijgekocht, wat het bedrag van het totaalpakket doet oplopen⁴.
- Het installeren van spellen kost veel tijd⁴.

Verder is er een swinxbee ontwikkeld voor de swinxs. Dit is een frisbee die gebruikt kan worden met de swinxs. Deze is echt (nog) niet op de markt gebracht¹. Ook zijn er kaartjes die gebruikt kunnen worden bij educatieve spellen. De swinxs kan dus ook werken met andere input dan het XS-polsbandje.

De XS-polsbandjes werken door middel van Radio Frequency Identification (RFID). Door middel van radiogolven herkent de Swinxs een bandje.

4. Analyse

Hoe ziet een gymles eruit?

Onderzoeken hoe een gymles eruit ziet, welke eisen worden aan een gymles gesteld. Dit wordt gedaan door middel van interviews en enquêtes onder leerlingen en docenten.

Waar is nog behoefte aan tijdens de gymles?

Door middel van interviews en enquête's zal er gekeken worden wat er volgens de docent en de leerling nog ontbreekt aan de gymles.

Is de Swinxs een goede werkvorm tijdens de gymles (zou het een goede werkvorm kunnen zijn)?

Kijken hoeveel de swinxs al gebruikt wordt in de gymles. Onderzoeken hoeveel ervaring er verder al is met het gebruik van ondersteunende middelen.

Is tijdens de gymles alleen belang bij bewegen of is er meer voorkeur voor het bewegend leren?

Door middel van interview/enquête met docenten/HALO studenten zal er bekeken worden of een lerend aspect van belang is tijdens de gymles. Ook kan er dan ingeschat worden hoe belangrijk het bewegend leren wordt bevonden.

5. Ontwerpfase

In de ontwerpfase wordt er tot ideevorming gekomen. Dit zal gaan gebeuren door middel van Creative Problem Solving. Als er iets nieuws moet worden bedacht kan de kans daarop vergroot worden door de aanpak in stukjes te hakken en elk stukje te laten bestaan uit divergeren en convergeren. Divergeren wordt gedaan doormiddel van brainstorming, morfologie en lateraal denken (denken langs de weg van de minste waarschijnlijkheid). Hierbij is het belangrijk dat er zoveel mogelijk ideeën worden bedacht en dat men niet oordeelt. Convergeren wordt gedaan door middel van een overeenkomstendiagram (op thema), een interrelatiediagram (oorzaak-gevolg) en een boomdiagram. Hierbij worden prioriteiten gesteld, ideeën worden gesorteerd, gegroepeerd en gecombineerd.

Vervolgens wordt er een morfologisch overzicht opgesteld, om tot twee of drie concepten te komen. Deze concepten zullen worden uitgewerkt, en hieruit wordt één concept gekozen door middel van een kardinale methode. Deze zal worden uitgewerkt tot een speelbaar concept.

6. Vervaardigingfase

Het prototype wordt vervaardigd in het bijgeleverde programma van Swinxs: The SwinxEmulator. De werking van dit programma wordt beschreven op de website van Swinxs.

7. Testfase / Evaluatiefase

De testen zullen plaatsvinden testen in het ProFit Fieldlab in speeltuin Bomenwijk te Delft. Hierbij moet gekeken worden, of en wanneer er kinderen aanwezig zijn, de benodigde apparatuur aanwezig is en of het weer goed is (de Swinx kan niet tegen regen).

8. Voorlopige literatuurlijst

1. Jansen, M. Bekker, T. (2009). Swinxbee: A Shared Interactive Play Object to Stimulate Children's Social Play Behaviour and Physical Exercise, *Intelligent Technologies for interactive entertainment*, Volume 9, 90-101.
2. Bekker, T., Strum, J., Eggen, B. (2009). *Designing playful interactions for social interaction and physical play*. Verkregen op 22,02,2014 van <<<http://link.springer.com/article/10.1007/s00779-009-0264-1>>>
3. Tiemstra, G., Berg, R. van den, Bekker, T., Graaf, M. de (2011). *Guidelines to Design Interactive Open-ended Play Installations for Children Placed in a Free Play Environment*. Verkregen op 22,02,2014 van <<http://www.crisplatform.nl/sites/default/files/guidelines-to-design-interactive-open-ended-play-installations-for-children-placed-in-a-free-play-environment_tiemstra2011.pdf>>
4. Coenders, A. (2009). *Swinxs*. Verkregen op 22,02,2014 van <<<http://lerenvandetoekomst.files.wordpress.com/2009/12/swinx.pdf>>>

9. Planning

Voorlopige planning

Gedurende het project zal de planning duidelijker en uitgebreider worden. Dit gebeurt wanneer afspraken worden gemaakt en duidelijker beeld ontstaat over hoeveel tijd alle onderdelen in beslag zullen gaan nemen.

Week 1: 10 maart – 14 maart	Contact opnemen Swinx bv., (basis)scholen en de HALO, afspraken maken. Vorbereiden enquête en interview.
Week 2: 17 maart – 21 maart	Onderzoek hoe ziet een gymles eruit en de regels die hierbij horen (zijn er nog bepaalde eisen die aan een gymles worden gesteld). Uitwerken resultaten enquête's en interview
Week 3: 24 maart – 28 maart	Onderzoek naar bestaande spellen (wat is er al en wat zijn hiervan de voor en nadelen als ze ingezet worden tijdens de gymles). Uitwerken resultaten enquête's en interview
Week 4: 31 maart – 4 april	Onderzoek naar ondersteuning tijdens de gymles. Is de Swinx hiervoor een goede werkvorm. Uitwerken resultaten enquête's en interview
Week 5: 7 april – 11 april	Lijst van eisen en wensen opstellen
Week 6: 14 april – 18 april	Zoveel mogelijk ideeën verzamelen en deze uitwerken tot 2 of 3 concepten.
Week 7: 21 april – 25 april	Concepten tot in detail uitwerken
Week 8: 28 april – 2 mei	Concepten tot in detail uitwerken
Week 9: 5 mei – 9 mei	Eén concept uitkiezen en het ontwerp uitwerken
Week 10: 12 mei – 16 mei	Ontwerp uitwerken
Week 11: 19 mei – 23 mei	Ontwerp uitwerken
Week 12: 26 mei – 30 mei	Ontwerp uitwerken
Week 13: 2 juni – 6 juni	Ontwerp testen
Week 14: 9 juni – 13 juni	Ontwerp testen
Week 15: 16 juni – 20 juni	Verslag afronden en controleren 18 juni inleveren afstudeerverslag
Week 16: 23 juni – 27 juni	Vorbereiden presentatie/verdediging

Voorlopige hoofdstukindeling

De hoofdstukindeling zal tijdens het uitvoeren meer tot in detail worden uitgewerkt, hoofdstukken zullen toegevoegd, gesplitst, veranderd of verwijderd worden.

Titelblad	
Voorwoord	
Samenvatting	
Werkwijze	
Marktonderzoek	
Bestaande spellen (voor en nadelen van deze spellen, waarom zijn deze wel/niet geschikt voor gebruik tijdens de gymles)	
De gymles (hoe ziet een gymles eruit)	
Regels (welke eisen worden er aan een gymles gesteld)	
Waar is nog behoefte aan	
Leren of bewegend leren	
Swinxs een werkvorm in de gymles	
Lijst van eisen en wensen	
Ideefase (divergeren en convergeren)	
Morfologisch overzicht	
Concepten	
Kardinale methode	
Conceptkeuze	
Detailering	
Discussie	
Conclusie	
Aanbevelingen	
Bronnenlijst	
Bijlage	

10. Persoonlijke leerdoelen afstudeerfase (minimaal 3)

Zelfstandig (P12)

Het is voor mij vaak lastig om keuzes te maken zonder de bevestiging van anderen. Vaak stel ik deze keuze dan uit tot het echt niet anders kan waardoor ik dan vaak achter kom te liggen op schema. Tijdens dit project zal ik veel keuzes moeten maken, doe ik dit niet optijd dan zou ik aan het eind in de problemen kunnen raken. Graag zou ik tijdens dit project mezelf hierin graag willen ontwikkelen en leren snel weloverwogen keuzes te maken en niet een aantal uren tot dagen bij een probleem blijven hangen.

Ontwerpen, vervaardigen en uitvoeren (B2)

Omdat in deze opdracht het aspect ontwerpen en uitvoeren veel aan de orde zal komen wil ik me hierin graag ontwikkelen. Tijdens de ontwerpfase vind ik het lastig 'out of the box' te denken. Vaak heb ik al een idee hoe iets er uit zou moeten zien dat ik al het andere wat er is vergeet, ik zal hiervoor veel aandacht moeten gaan besteden aan divergeren. Ook tijdens het uitvoeren van dit ontwerp zal ik veel tijd moeten steken in het programmeren van één of meerdere spellen. Dit is een manier van uitvoeren waar ik nog niet veel ervaring in heb. Hier zal ik me heel erg in moeten gaan verdiepen om tot een goed eindproduct te komen.

Testen en onderzoeken (B3)

Aan het begin van het project zal er veel onderzocht en getest moeten worden. Wat ik geleerd heb tijdens mijn stage dat dit een van mijn zwakke punten is omdat hier niet geheel mijn interesse ligt. Dit is vooral van toepassing bij een literatuuronderzoek. Ik vind het lastig om de juiste informatie te vinden. Ook vind ik het lastig uit deze informatie te filteren wat voor het project echt van belang is. Hier liep ik ook tegen aan gedurende mijn stage. Ook speelt hierbij dat ik moeite heb mij te concentreren en mijn concentratie vast te houden. Graag zou ik me verbeteren in het vinden en gebruiken van de juiste informatie. Ook zal ik een oplossing moeten zien te vinden voor mijn concentratie. Hierbij is het denk ik van belang me niet te lang blind te staren op een onderwerp, maar dan gewoon even te switchen naar iets anders.

Management (A8)

Plannen heeft voor mij nooit veel moeite gekost, het gebruiken van en het aanhouden van een planning ben ik niet erg sterk in. Ik stel ook vaak dingen uit wat ook mijn planning niet ten goede komt en ik op het laatste moment nog tot laatst bezig ben mijn werk af te krijgen. Hierbij is het voornamelijk van belang dat ik optijd een 'korte' pauze neem of veel switch van onderwerp waardoor mijn

2. De Swinxs

De Swinxs is een buitenspeelcomputer voor kinderen vanaf 4 jaar. De Swinxs maakt gebruik van licht en kleuren, maar heeft geen beeldscherm. Doormiddel van polsbandjes (XS-tags) en/of spelkaarten kan er met de Swinxs worden gespeeld, dit kan zowel binnen als buiten. Er zijn mogelijkheden om zowel educatieve als actieve spelletjes te spelen ook kan de Swinxs verhalen vertellen. Doormiddel van een USB-kabel kan de Swinxs verbonden worden met een computer met internet waardoor er nog meer spellen toegevoegd kunnen worden.



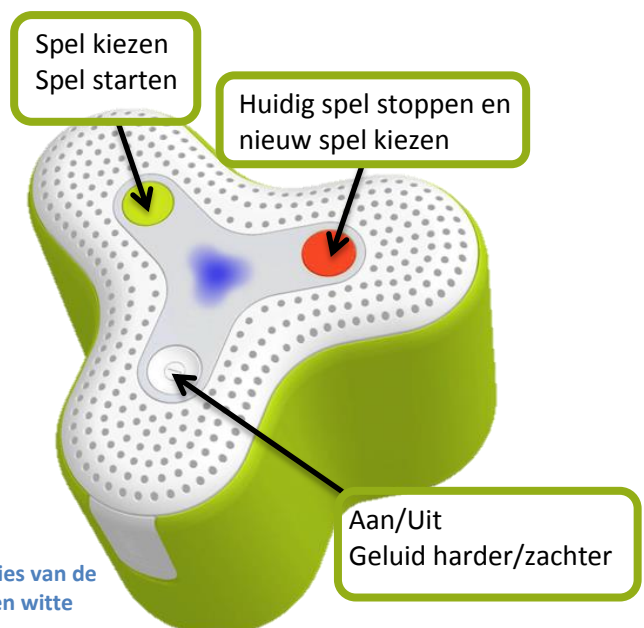
Figuur 1 De Swinxs inclusief vier XS-tags



Figuur 2 Spelen met de Swinxs speelkaarten, verkrijgbaar in dieren, picto, cijfers, landen en verkeersborden.

2.1 Bediening

De Swinxs is te bedienen door middel van drie knoppen die zich boven op de Swinxs bevinden. Een rode, een groene en een witte knop. Elke knop heeft een aantal functies, afhankelijk van hoelang de knop ingedrukt wordt zie figuur 3.



Figuur 3 Functies van de groene, rode en witte knop.

2.2 XS-tags

De XS-tags zijn de sleutel om met de Swinxs te kunnen spelen. De Swinxs weet dan hoeveel mensen er mee doen. Aan de hand hiervan kan de Swinxs spellen kiezen en de volgorde van de spelers bepalen. Elke Swinxs biedt ruimte voor 10 XS-tags.

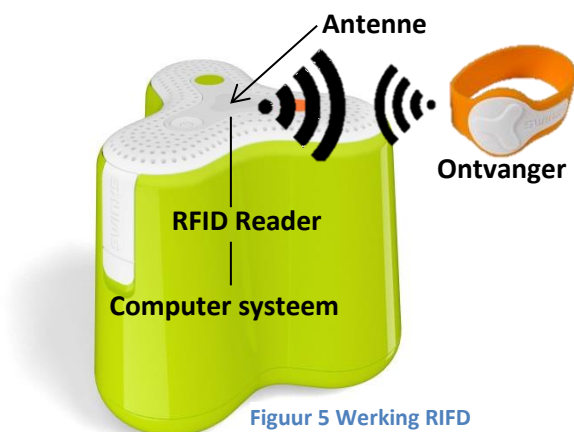


Figuur 4 XS-tags

De XS-tags werken door middel van Radio Frequency IDentification (RFID). De bandjes beschikken over een RFID tag (ontvanger). Elke ontvanger heeft een uniek 24 bit nummer toegewezen gekregen. Een RFID systeem bestaat uit de volgende onderdelen: een RFID-tag (ontvanger), een RFID-reader, een antenne en een data verwerkend systeem (computersysteem). Een RFID-reader communiceert via de antenne met de ontvanger. Dit gebeurt door middel van elektromagnetische golven (radiogolven).

De ontvanger die in de XS-tags zitten is een passieve ontvanger. Deze maakt geen gebruik van een batterij maar van de energie die in het radiosignaal van de RFID-reader zit. Deze passieve ontvangers werken daarom ook alleen maar als de afstand tussen de reader en de ontvanger niet te groot is.

De spelkaarten werken op eenzelfde manier, de ontvangers zitten dan alleen verwerkt in de kaartjes.



Figuur 5 Werking RFID

2.3 SwinxsLink

Wanneer de Swinxs aan een computer met internet wordt aangesloten wordt SwinxsLink automatisch opgestart. Via SwinxsLink worden scores bijgehouden en er kunnen spellen gedownload en aan de Swinxs toegevoegd worden. Als de Swinxs voor de eerste keer wordt aangemeld krijgt de gebruiker 75 gratis Game Credits waar nieuwe spellen voor kunnen worden gekocht. Na aankoop van een spel kan deze direct gedownload en gespeeld worden. Verder zijn er Game credits te koop waardoor er nog meer spellen aan de Swinxs kunnen worden toegevoegd. 10 Game credits kosten ongeveer €1,-. Een Spel kost 30 Game Credits.

2.4 Spellen

De Swinxs heeft spelletjes in vier categorieën namelijk: Actief, Binnen, Kaart en GoXS spellen. In dit onderzoek is alleen gekeken naar de actieve spelletjes, omdat deze spellen het meest relevant zijn voor het onderzoek.

Duel

Duel is een spel waarbij er een wedstrijd tegen elkaar gerent gaat worden. Het spel start wanneer de twee spelers met de rug tegen elkaar aan staan. Wanneer de Swinxs begint met tellen is het de bedoeling dat de spelers van de Swinxs af lopen, per tel 1 stap. Na 10 tellen zegt de Swinxs dat de spelers zo snel mogelijk moeten bleepen. Degene die het eerste bleept wint het spel. Dit spel wordt altijd met z'n tweeën gespeeld, dus wanneer er meer spelers zijn kiest de Swinxs wie er tegen elkaar moeten gaan strijden.



Filmpje: <https://www.youtube.com/watch?v=TxWgg4j9fvl#t=21> of scan de QR-code

Estafette

De Swinxs start het spel en deelt de spelers op in twee teams, deze teams geeft hij een naam. Dan is het de bedoeling dat er een parcours wordt uitgezet die eindigt en begint bij de Swinxs. De Swinxs roept het startsein wat betekent dat de eerste van elk team mag gaan rennen, vervolgens vertelt hij wie er vervolgens mag gaan rennen. Wanneer de eerste speler terug is bij de Swinxs aangekomen bleept hij zijn bandje en mag de volgende van het team gaan rennen. Dit duurt net zolang totdat iedere speler van het team is geweest. Vervolgens zegt de Swinxs wie er gewonnen heeft, ook vertelt hij wie van spelers het hardste heeft gerend. Dit spel kan alleen gespeeld worden als er meer dan vier spelers meedoen.



Filmpje: <https://www.youtube.com/watch?v=hxsdYJEW1AM> of scan de QR-code

Heen en terug

Eerst kiest de Swinxs een scheidsrechter voor het spel. Vervolgens speelt de Swinxs een muziekje af. Hier moet goed naar geluisterd worden zodat de spelers weten hoelang dat muziekje duurt. Vervolgens wordt dit muziekje nogmaals afgespeeld maar dit keer moeten de spelers zo ver mogelijk weg rennen van de Swinxs, en hun afstand markeren door middel van een steentje, stokje of iets dergelijks. Wel moeten deze spelers voor het eind van het muziekje terug zijn bij de Swinxs om te bleepen. Degene die het verste is gekomen wint het spel.

Memo

Dit spel wordt gespeeld met behulp van dieren spelkaarten. De kaarten worden rondom de Swinxs gelegd. De Swinxs kiest een speler uit, vervolgens speelt hij een dieren geluid af. De speler moet de bijbehorende kaart pakken en deze boven de Swinxs houden. Hoe sneller dit gebeurt hoe meer punten de speler krijgt. Weet de speler het geluid niet dan kan hij kiezen voor een 50/50. Ook kan de tegenstander het spel husselen waardoor ineens een ander dier gebleept moet gaan worden. De kaarten kunnen dichtbij en ver weg worden gelegd waardoor er zelf een actief of een minder actief spel van gemaakt kan worden.

Ren je rot

De spelers kiezen zelf een parcours uit, de Swinx vertelt wie er gaat beginnen. Wanneer de Swinx start roept legt de speler het parcours af. Aan het eind van het parcours bleeft hij zijn bandje, de Swinx vertelt de tijd en de volgende speler is aan de beurt. Wanneer alle spelers zijn geweest, is het spel afgelopen.



Filmpje: <https://www.youtube.com/watch?v=7k5HI4B9J3c> of scan de QR-code

Ren je rot Pro

Ren je rot Pro is bijna hetzelfde als Ren je Rot. Het enige verschil is dat er ook gebleept wordt wanneer bij de start. Dus niet alleen wanneer je eindigt.

Shuttle run test

De Shuttle Run test is een test die inmiddels door miljoenen mensen over de hele wereld is gelopen, en welke ook vaak ingezet wordt tijdens de gymles. Op eenvoudige wijze wordt het uithoudingsvermogen getest door tussen 2 lijnen die op 20 meter afstand van elkaar liggen heen en weer te lopen. De Swinx laat weten door middel van piepjes of de overkant al bereikt moet zijn op dit piepje moet men namelijk alweer op weg zijn naar de overkant.

Swinxs cirkelen

Swinxs cirkelen is een soort van stoelendans. De Swinx speelt een muziekje en de spelers, rennen, dansen en springen rond de Swinx. Wanneer de muziek stopt proberen alle spelers zo snel mogelijk te bleepen. Degene die het eerste bleept wint en gaat aan de kant staan dit gaat net zo vaak door tot er nog maar één iemand over is, deze speler is de verliezer.



Filmpje: <https://www.youtube.com/watch?v=YI3DmJXM-cg> of scan de QR-code

Swinxsball

Er wordt een bal gepakt en alle spelers gaan om de Swinx heen staan. De Swinx kiest iemand uit die in het midden moet gaan staan. De rest moet proberen de middelste speler te raken. Wanneer de Swinx geluid maakt moet degene die in het midden staat bleepen. Houd de speler in het midden dit 20 seconden vol dan wint hij het spel. Wordt deze speler echter afgegooid of is deze te laat met bleepen dan is hij af. Heeft de speler in het midden gewonnen of is hij af, dan kiest de Swinx iemand anders die in het midden moet gaan staan.



Filmpje: <https://www.youtube.com/watch?v=XucXh3k6uoc> of scan de QR-code

Swinxsstop

Voor Swinxstop is wederom een bal nodig. De Swinx vertelt wie de bal recht omhoog in de lucht moet gooien. Op het laatste moment zegt de Swinx wie de bal moet vangen. De rest van de spelers rennen hard weg. Vangt deze speler de bal dan roep hij heel hard Swinxstop. Alle spelers moeten dan stil gaan staan met de benen uit elkaar. Degene die de bal moest vangen mag dan één keer proberen de bal tussen iemands benen door te gooien. Lukt dit dan krijgt hij of zij een punt. Degene met de meeste punten heeft aan het einde wint het spel.



Filmpje: <https://www.youtube.com/watch?v=kr-1PJXUPE> of scan de QR-code

Tikkertje

De Swinxs kiest een tikker uit. Deze tikker moet proberen iedereen tikken. Is er iemand getikt dan bleept hij zijn bandje en blijft bij de Swinxs staan totdat alle spelers zijn getikt. Wanneer alle spelers zijn getikt, begint het spel opnieuw en is iemand anders de tikker. De Swinxs geeft soms tijdens het spel opdrachten die uitgevoerd moeten worden, zoals alle spelers moet gaan kruipen, twee tikkers moeten samenwerken enzovoorts.



Filmpje: <https://www.youtube.com/watch?v=qd-l8svO6Qg> of scan de QR-code

Verstoppertje

De Swinxs wijst de zoeker aan en de rest gaat zich verstoppen de Swinxs telt af. Is de Swinxs klaar met tellen dan mag de zoeker gaan beginnen met zoeken. Heeft hij iemand gevonden dan drukt hij op de knop en roept hard de naam van degene die hij heeft gevonden. De verstoppers mogen zich ook vrijbuten. Wanneer iedereen is gevonden/vrijgebuut, dan is iemand anders de zoeker en begint het spel opnieuw. Als alle spelers een keer zoeker zijn geweest, verteld de Swinxs hoeveel punten iedereen heeft behaald.



Filmpje: <https://www.youtube.com/watch?v=vyiN5-nWol4> of scan de QR-code

Verberg je XS

Alle spelers krijgen een minuut om zijn XS bandje te verstoppen. Wanneer het spel start moet alle spelers de bandjes van de anderen zien te vinden en deze bleepen. Wanneer alle bandjes (behalve de laatste) zijn gebleept, is het spel afgelopen. De speler van wie het bandje *als laatste/niet* gevonden is wint het spel.

3. Enquete

3.1 Vragenlijst

Enquête bewegingsonderwijs in het basisonderwijs

Mijn naam is Emma Bontjer, op dit moment ben ik 4e jaars student Bewegingstechnologie. Voor mijn afstudeerproject doe ik onderzoek naar de Swinxs (dit is een elektronische buitenspeelcomputer voor kinderen) en hoe deze ingezet kan worden in de lessen Bewegingsonderwijs.

Hierbij doe ik onderzoek onder docenten en studenten die lessen Bewegingsonderwijs geven/hebben gegeven op de basisschool. Valt u niet binnen deze doelgroep dan bent u helaas uitgesloten van deelname.

***Vereist**

Pagina 1

1. Wat is uw functie op dit moment? *

Markeer slechts één ovaal.

- ☐ Docent basisonderwijs
- ☐ Gymdocent basisonderwijs
- ☐ Pabo-student
- ☐ Student lerarenopleiding lichamelijke opvoeding

2. Wat is uw leeftijd?

Markeer slechts één ovaal.

- ☐ Jonger dan 20
- ☐ 20 tot 30
- ☐ 30 tot 40
- ☐ 40 tot 50
- ☐ 50 tot 60
- ☐ Ouder dan 60

3. In welke groepen geeft u les? *

Meerdere antwoorden mogelijk

Vink alle toepasselijke opties aan.

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ 6
- ☐ 7
- ☐ 8
- ☐ Anders:

Pagina 2

4. Wat is voor u het belangrijkste aspect van een gymles? *

Waar vindt u dat de gymles voor dient? meerdere antwoorden mogelijk

Vink alle toepasselijke opties aan.

- ☐ Het moet leuk zijn
- ☐ Leerlingen moeten leren samenwerken
- ☐ Het is een introductie in de bewegingscultuur
- ☐ Leerlingen ontwikkelen zich motorisch beter
- ☐ Anders:

5. Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen het leukst? *

.....

.....

.....

.....

6. Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen NIET leuk? *

.....

.....

.....

.....

7. Zijn er onderdelen in de gymles die volgens u nog verbeterd kunnen worden?

Markeer slechts één ovaal.

- ☐ Ja
- ☐ Nee

8. Zo ja, welke? En waarom?

.....

.....

.....

.....

Pagina 3

9. Laat u leerlingen wel eens gymmen in aparte groepjes? *

Markeer slechts één ovaal.

☐ Ja

☐ Nee

10. Wat doen de leerlingen dan vaak als ze in aparte groepjes werken?

.....

.....

.....

.....

.....

Pagina 4

11. Maakt u wel eens gebruik van ICT hulpmiddelen tijdens de lessen bewegingsonderwijs? *

Denk hierbij aan spelcomputers, telefoons, tablets, digiborden enzovoorts

Markeer slechts één ovaal.

☐ Ja

☐ Nee

12. Zo ja, van welke ICT hulpmiddelen maakt u gebruik?

.....

.....

.....

.....

.....

13. Vindt/denk u dat ICT ondersteuning kan bieden tijdens de lessen bewegingsonderwijs? *

Markeer slechts één ovaal.

☐ Ja

☐ Nee

14. Waarom wel/niet? *

.....

.....

.....

.....

.....

De Swinx

De Swinx is een buitenspeelcomputer voor kinderen, door middel van een van geluid geeft de Swinx kinderen opdrachten en moedigt deze ze aan tijdens het spelen van spellen. Er zijn verschillende soorten spellen namelijk educatieve spellen, actieve spellen en avontuurlijke spellen. Door middel van de polsbandjes boven de Swinx te houden en gebruik te maken van de knoppen bovenop kan de Swinx bediend worden.



[v=ZyyM84Gdecw](http://www.youtube.com/watch?v=ZyyM84Gdecw)

[http://www.youtube.com/watch?](http://www.youtube.com/watch?v=ZyyM84Gdecw)

15. Bent u al bekend met de Swinx? *

Markeer slechts één ovaal.

☐ Ja

☐ Nee

16. Zo ja, hebt u deze wel eens ingezet tijdens de lessen Bewegingsonderwijs?

Markeer slechts één ovaal.

☐ Ja

☐ Nee

Pagina 6

17. Opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

Pagina 7

18. Wilt u meer informatie over de uitkomst van dit onderzoek ontvangen? Dan kunt u hier uw e-mailadres achterlaten.

.....

3.2 Resultaten enquête

Tijdstempel	Wat is uw functie op dit moment?	Wat is uw leeftijd?	In welke groepen geeft u les?	Wat is voor u het belangrijkste aspect van een gymles?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen het leukst?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen NIET leuk?	Zijn er onderdelen in de gymles die volgens u nog verbeterd kunnen worden?	Zo ja, welke? En waarom?	Laat u leerlingen wel eens gymmen in aparte groepjes?	Wat doen de leerlingen dan vaak als ze in aparte groepjes werken?	Maakt u wel eens gebruik van ICT hulpmiddelen tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Zo ja, van welke ICT hulpmiddelen maakt u gebruik?	Vindt/denk u dat ICT ondersteuning kan bieden tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Waarom wel/niet?	Bent u al bekend met de Swinx?	Zo ja, hebt u deze wel eens ingezet tijdens de lessen Bewegingsonderwijs?	Opmerkingen	Wilt u meer informatie over de uitkomst van dit onderzoek ontvangen? Dan kunt u hier uw e-mailadres achterlaten.
3-4-2014 5:03:27	Student lerarenopleiding lichamelijke opvoeding	Jonger dan 20	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn. Leerlingen ontwikkelen zich motisch beter	Pino mino en het toestelvak is geweldig. Ohja, en natuurlijk voetbal	Etafette's.	Ja	Meer aandacht op het motisch beter worden, vooral bij de jongere groepen.	Ja	3 verschillende vakken. Toestel, fun en spel vak!	Nee		Nee	Dit leidt te veel af.	Nee	Nee		
3-4-2014 7:08:52	Student lerarenopleiding lichamelijke opvoeding	20 tot 30	3, 4, 5, 6, 7, 8	ons doel is kinderen plezier te laten ervaren in bewegen.	Klassikale spelen	Geen	Ja	Introduceer in de sport cultuur van nu. Kennis maken met verschillende onbekende sporten zoals bijvoorbeeld hockey, korfbal, tennis, enz. Niet alleen maar voetballen en gym. Volgens mij valt er ook nog heel veel te halen in buiten spelen met kinderen. Toverij, springen, verstopperij, tikertje, om zo kinderen nog meer in beweging te krijgen.	Ja	3 of 4 groepjes. Dus 1 uur onderdeel, 1 spel, en nog iets anders	Nee	Nee	Nee	Msschien ben ik te kortzichtig, maar volgens mij gaat het vooral om het spelen van de kinderen. Computer dingen hebben ze thuis ook. Wij als bewegingsonderwijzer laten kinderen ervaren wat het lichaam allemaal kan en hoe leuk dat is. Volgens mij heb je hier geen ICT voor nodig	Ja	Nee	Swinx is iets leuk om in te zetten op het school plan. Maar ik vind het niet nodig in de gymzaal. Het is volgens mij hetzelfde als een docent een presentatie laat zien en er niks bij verteld.	
3-4-2014 12:40:07	Pabo-student	Jonger dan 20	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Leerlingen bewegen	Judo, tennis		Nee	Alles kan verbeterd worden, om te beginnen zouden ook basisscholen een vakdocent moeten hebben. Verder lissig om te zeggen want ik geef gymlessen met een eigen visie waar ik achter sta en wat ik dus goed vind, maar het kan natuurlijk altijd beter.	Ja	Van alles	Nee	Ja	Bedt verandering	Ja	Nee			
3-4-2014 13:04:32	Gymdocent basisonderwijs	20 tot 30	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Ook speciaal onderwijs en middelbare scholen	Het moet leuk zijn. Leerlingen moeten leren samenwerken. Het is een introductie in de bewegingscultuur. Leerlingen ontwikkelen zich motisch beter	Spellen met en tegen elkaar	Conditie activiteiten, al ben ik zelf van mening dat je alles leuk kunt maken, ligt aan hoe jij de activiteit aan bedt.	Ja		Ja	Ze beginnen bij zelf bij een activiteit, ik kan niet overal tegelijk zijn. Dit moeten kinderen leren want dat kunnen niet alle kinderen. Sommige kinderen zijn geneigd iets anders te doen dan de opdracht is. Bedenken ze zelf een onderdeel dat ze graag willen doen en voeren dat uit zonder verdere begeleiding	Nee	Ja	Nee	Kunnen verassende aspecten uitkomen. Er zijn ICT middelen die beweging stimuleren: de Wii, de Sfinx, Xbox Kinect. Kinderen worden enthousiast van computers, door deze in te zetten worden kinderen snel enthousiast	Ja	Nee		
3-4-2014 13:28:56	Pabo-student	20 tot 30	5, 6, 7	Het moet leuk zijn. Leerlingen ontwikkelen zich motisch beter	Eindspelen, afwisselend programma	Warmup	Nee		Ja		Nee		Ja			Nee		
3-4-2014 13:51:28	Pabo-student	20 tot 30	7, 8	Het moet leuk zijn. Leerlingen moeten leren samenwerken	Balspelen, teamspelen, tikspelen, mikspelen	Balanceren	Nee		Ja	Tik-/mikspel, balspel en daartussen een 'rusige' spelvorm	Nee		Ja		Ja	Nee		
4-4-2014 3:39:52	Pabo-student	Jonger dan 20	3, 4	Het moet leuk zijn. Leerlingen moeten leren samenwerken, Leerlingen ontwikkelen zich motisch beter	Spel onderdelen	Afhankelijk van de leerlingen. Atletiek	Ja	Niet altijd in drie vakken werken	Ja	Spel/atletiek/turnen	Nee	Op de school waar ik nu stage loop, kun je voor de les filmpjes op het digibord laten zien hoe de activiteiten uitgevoerd moeten worden.	Ja	De uitleg kan er op komen	Ja	Nee		
9-4-2014 8:43:02	Pabo-student	20 tot 30	1, 2, 3, 5, 6, 7	Het moet leuk zijn. Leerlingen moeten leren samenwerken. Het is een introductie in de bewegingscultuur	De groepsspellen.	Heb ik nog niet echt gezien.	Nee		Ja	Dan zijn ze onderling heel fanatiek en helpen elkaar goed.	Ja		Ja	Het geeft al uitleg en kan meer leven in het spel brengen denk ik.	Ja	Nee	Ik zou graag de swinx eens uit willen proberen bij een gymles.	schennink@eslange

Tijdstempel	Wat is uw functie op dit moment?	Wat is uw leeftijd?	In welke groepen geeft u les?	Wat is voor u het belangrijkste aspect van een gymles?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen het leukst?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen NIET leuk?	Zijn er onderdelen in de gymles die volgens u nog verbeterd kunnen worden?	Zo ja, welke? En waarom?	Laat u leerlingen wel eens gymmen in aparte groepjes?	Wat doen de leerlingen dan vaak als ze in aparte groepjes werken?	Maakt u wel eens gebruik van ICT hulpmiddelen tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Zo ja, van welke ICT hulpmiddelen maakt u gebruik?	Vindt/denk u dat ICT ondersteuning kan bieden tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Waarom wel/niet?	Bent u al bekend met de Swinx?	Zo ja, hebt u deze wel eens ingezet tijdens de lessen Bewegingsonderwijs?	Opmerkingen	Wilt u meer informatie over de uitkomst van dit onderzoek ontvangen? Dan kunt u hier uw e-mailadres achterlaten.
7-4-2014 21:34:00	Docent basisonderwijs	40 tot 50	5, 6, 7, 8	Leerlingen moeten leren samenwerken, leerlingen ontwikkelen zich motorsch beler	balsporten	turnonderdelen	Nee		Ja	Ik verdeelde de zaal meestal in 3 velden. Elk veld een onderdeel. Twee onderdelen konden de kinderen na een korte instructie zelfstandig aan de slag. Een onderdeel vroeg meer aandacht/hulp van mij.	Nee		Nee	Ik heb er nog nooit aan gedacht. Ik zou het nu ook niet weten hoe ik het kan gebruiken.	Nee	Nee	Geen	paul.gasseling@gmail.com
14-4-2014 14:06:09	Gymdocent basisonderwijs	30 tot 40	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Leerlingen ontwikkelen zich motorsch beler	klein- en klauwspellen in de bovenbouw doen leerlingen graag echte sporten. Zoals voetbal, basketbal, korfbal, handbal. Maar ook toestellen zijn favoriet. Trampoline springen en touwvaren.	Technisch onderdelen met wachtrijjes	Ja		Ja	Een zelfstandig uit te voeren opdracht die van te voren is klaargezet	Ja	ipad, beamer, w	Ja	zelfstandig uit te voeren, kan ontzettend uitdagend gemaakt worden	Ja	Nee		
14-4-2014 23:35:39	Docent basisonderwijs	40 tot 50	7, 8	Het is een introductie in de bewegingscultuur. Leerlingen ontwikkelen zich motorsch beler		Spel waarbij ze lang stilstaan.	Ja	We zijn in het basisonderwijs erg afhankelijk waar we sporten. Vaak is er te weinig materiaal voor te veel leerlingen in een te kleine zaal.	Ja	Ik werk altijd in drie groepen met drie verschillende onderdelen.	Nee		Ja	Hierbij denk ik aan bijvoorbeeld een Wii - computer.	Nee	Nee		m.werkmam53@che
								Het opzetten/uitleggen kost veel tijd. Ik vind dat zonde van de kostbare gymtijd.		Ik werk vaak met 3 of 4 vakken. 2 vakken zijn voor de leerlingen bekend (met kleine uitbouw/aanpassing of een opdrachtenkaart). Leerlingen kunnen deze spellen zelfreguleren. Ik geef vaak instructie in 1 bepaalde leerlijn (speelvak).				ICT kan een goede aanvulling zijn. Het kan leerlingen houvast geven en zorgt ervoor dat de leerkracht niet altijd de uitleg moet geven.				
16-4-2014 12:04:19	Docent basisonderwijs	20 tot 30	1, 2, 6, 8	Het moet leuk zijn. Het is een introductie in de bewegingscultuur. Veel bewegen	- veel bewegen - afwisseling spel en toestellen - leerlingen moeten zich uitgedaagd voelen, soort van competitie/strijd gevoel - wisselende niveaus	- steeds hetzelfde - lang wachten/staan - lange uitleg - te hoog / te laag niveau	Ja	Niet alle leerlijnen worden aangeboden (denk ik). Buiten gymmen kan op veel scholen niet of wordt zelden gedaan. pauzespel zou ik ook activerend/uitdagend willen.	Ja	Afhankelijk van de samenstelling van groepjes en de activiteiten vind ik dat de leerlingen vrij zelfstandig de opdrachten oppakken. Dit was voor ze vrij onbekend dus heeft enige tijd geduurd om ze aan te leren dat ze zelf dingen moeten oplossen en zelf verantwoordelijk zijn hoe ze de activiteit uitvoeren.	Nee	Wel enkele filmpjes laten zien om plenaire activiteiten te promoten.	Ja	Leerlingen zijn dol op ict en het past bij deze tijd. Wel moet er gekeken worden of en welke middelen geschikt zijn. (leeftijd / grootte van de groep / intensiviteit)	Nee			
16-4-2014 19:59:05	Docent basisonderwijs	30 tot 40	6	Leerlingen moeten leren samenwerken. Het is een introductie in de bewegingscultuur. Leerlingen ontwikkelen zich motorsch beler	Dit verschilt per kind. Toestellen zijn over het algemeen het populairst, maar sommigen vinden zich beter tijdens een spelles.	Techniek onderdelen oefenen.	Nee		Ja	we werken met drie a vier activiteiten (bros lessen)	Nee		Ja	Ik ken de Swinx van m'n vorige school waar deze op het plein werd ingezet. In de gymles gebruiken we hem eigenlijk niet.	Ja	Nee		

Tijdstempel	Wat is uw functie op dit moment?	Wat is uw leeftijd?	In welke groepen geeft u les?	Wat is voor u het belangrijkste aspect van een gymles?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen het leukst?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen NIET leuk?	Zijn er onderdelen in de gymles die volgens u nog verbeterd kunnen worden?	Zo ja, welke? En waarom?	Laat u leerlingen wel eens gymmen in aparte groepjes?	Wat doen de leerlingen dan vaak als ze in aparte groepjes werken?	Maakt u wel eens gebruik van ICT hulpmiddelen tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Zo ja, van welke ICT hulpmiddelen maakt u gebruik?	Vindt/denk u dat ICT ondersteuning kan bieden tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Waarom wel/niet?	Bent u al bekend met de Swinx?	Zo ja, hebt u deze wel eens ingezet tijdens de lessen Bewegingsonderwijs?	Opmerkingen	Wilt u meer informatie over de uitkomst van dit onderzoek ontvangen? Dan kunt u hier uw e-mailadres achterlaten.
18-4-2014 18:36:48	Docent basisonderwijs	20 tot 30	1, 2, 3, 4	Leerlingen ontwikkelen zich motisch beter. Het moet leuk zijn. Leerlingen moeten leren samenwerken. Het is een introductie in de bewegingscultuur. Leerlingen ontwikkelen zich motisch beter.	turnonderdelen zoals schuin vlak, trampolene sprongen met of zonder kast, chaosdoelenspel, basketbal, trefbal en slagbal.	Touwwaaien als dit niet goed wordt aangeboden, en kinderen vinden het niet altijd even leuk als er bepaalde onderdelen te vaak worden herhaald of aangeboden.	Ja	Het is belangrijk om de onderdelen tijdens de gymles te kunnen aanpassen aan het niveau van de kinderen. Zo moet de leerkracht weten op welke manier een onderdeel uitdagender of makkelijker gemaakt kan worden. Een specifiek onderdeel kan ik zo niet bedenken.	Ja	rouleren tussen de 3 verschillende onderdelen die ik klaarzet. Als ze zelf mogen kiezen wordt het vaak een bal of kispel.	Nee		Ja	Op dit moment zie ik weinig mogelijkheden op school om ICT ter ondersteuning aan te bieden.	Ja	Ja		
23-4-2014 15:13:40	Gymdocent basisonderwijs	20 tot 30	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Leerlingen ontwikkelen zich motisch beter.	Balsporten	Wachten in lange rijen	Ja	Tijdandeling. Om meer tijd per gymles te winnen vooral hoe de kinderen spelen.... ze zijn soms helemaal door het dulle heen, maar gym is ook een vak net als rekenen en daar moet ook rustig gespeeld kunnen worden en met nadenken	Ja	sporten in het klein	Nee		Ja	Terug kijken	Nee	Nee		
23-4-2014 15:26:54	Docent basisonderwijs	30 tot 40	5	Het moet leuk zijn. Leerlingen moeten leren samenwerken. Leerlingen ontwikkelen zich motisch beter. Leerlingen moeten leren samenwerken.	Ligt aan hun interesse. Trefbalspelletjes en met veel groot materiaal vinden ze altijd wel leuk.	volledig spel, waar niet iedereen actief is...	Ja		Ja	vanalles... van spel tot turnen en dans tot atletiek	Nee		Ja	weet ik eigenlijk niet	Nee	Nee		
23-4-2014 15:32:07	Gymdocent basisonderwijs	Ouder dan 60	3, 4, 5, 6, 7, 8	Leerlingen ontwikkelen zich motisch beter. Het moet leuk zijn. Leerlingen moeten leren samenwerken. Leerlingen ontwikkelen zich motisch beter.	spel: jongens turnen, bewegen op muziek meisjes jongens: bewegen op muziek meisjes: balspelen		Ja	vraag is te vaag	Ja	wat bedoel je met aparte groepjes. Vraag is niet duidelijk genoeg	Ja	laptop	Ja	zelfstandig werken	Nee		wat kost dat?	
23-4-2014 15:26:42	Gymdocent basisonderwijs	30 tot 40	3, 4, 5, 6, 7, 8	Leerlingen ontwikkelen zich motisch beter.	Apenkooi, James Bond spel, freerunnen, trefbal	Per leerling verschillend	Ja	Te weinig ruimte voor sommige onderdelen	Ja	Turnonderdelen en spel. Eigenlijk van alles.	Ja	Ipad	Ja	Ondersteunende filmpjes, gemakkelijk beoordelingen invoeren, filmen.	Nee	Nee		
23-4-2014 15:21:39	Gymdocent basisonderwijs	50 tot 60	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn. Het is een introductie in de bewegingscultuur.	met uitdaging en wedstrijdement	onder hun niveau, niet intensief genoeg, bewegen op muziek	Nee		Ja	De opdrachten, die ze krijgen. Hierbij kunnen ze elkaar dan ook helpen. Dit gaat vooral om de turnvormen. Sommige spelen gaan ook in kleine groepjes om het te oefenen om daarna met elkaar een groot spel te kunnen spelen	Nee		Nee	Modetrail. Alles wat ICT doet kan nu ook.	Nee			
23-4-2014 15:23:12	Gymdocent basisonderwijs	50 tot 60	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn. Leerlingen moeten leren samenwerken. Leerlingen ontwikkelen zich motisch beter.	De spelvormen vinden de leerlingen meestal het leukst. Varianten in trefbal, James Bonds spel. Vooral spelen met veel variatie	De technische onderdelen van het turnen.	Ja	Door het zo speelt mogelijk aan te bieden, waarbij ze toch de technieken voldoende oefenen.	Ja		Nee		Ja	Het lijkt me wel leuk. Maar ik zit ver van het schoolgebouw en heb in de gymzaal geen computer of whiteboard. Als je in het gebouw zelf zit, kan je op de boarden de les af laten zien en kunnen ze direct aan het werk.	Nee	Nee	Het lijkt me wel een verrijking voor het bewegingsonderwijs en creatief. Met of zonder wedstrijdement.	annemekemooij14@gmail.com
23-4-2014 15:36:06	Gymdocent basisonderwijs	20 tot 30	1, 2, 3, 4	Leerlingen ontwikkelen zich motisch beter.	Spel onderdelen: Tik, trefbal, balsporten		Ja	Gymnastiek en Dans	Nee	Tja wat zijn aparte groepjes... in vakken of MRT?	Ja	Beamer Ipad	Ja	Interactief, kan kinderen plaatjes geven maar ook feedback	Nee	Nee		a. tromp@ashtheague.nl
23-4-2014 15:41:41	Gymdocent basisonderwijs	20 tot 30	3, 4, 7, 8	Het is een introductie in de bewegingscultuur.	Vrije onderdelen	Bokspringen	Ja	Individuele aandacht. Je kan niet iedereen dezelfde aandacht geven	Ja	verschillende vormen uit het basisonderwijs	Ja	Beamer	Ja	Visueel maakt het makkelijker	Nee	Nee		

Tijdstempel	Wat is uw functie op dit moment?	Wat is uw leeftijd?	In welke groepen geeft u les?	Wat is voor u het belangrijkste aspect van een gymles?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen het leukst?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen NIET leuk?	Zijn er onderdelen in de gymles die volgens u nog verbeterd kunnen worden?	Zo ja, welke? En waarom?	Laat u leerlingen wel eens gymmen in aparte groepjes?	Wat doen de leerlingen dan vaak als ze in aparte groepjes werken?	Maakt u wel eens gebruik van ICT hulpmiddelen tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Zo ja, van welke ICT hulpmiddelen maakt u gebruik?	Vindt/denk u dat ICT ondersteuning kan bieden tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Waarom wel/niet?	Bent u al bekend met de Swinxs?	Zo ja, hebt u deze wel eens ingezet tijdens de lessen Bewegingsonderwijs?	Opmerkingen	Wilt u meer informatie over de uitkomst van dit onderzoek ontvangen? Dan kunt u hier uw e-mailadres achterlaten.
23-4-2014 15:37:59	Docent basisonderwijs	30 tot 40	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, leerlingen moeten leren samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Treffjagerbal vormen, turnen (trampo en freerunning). Doelspelen.	Onderdelen waar weinig uitdaging inzit of waarbij er weinig beweging inzit dmv sluitzetten/wachten. Maar dat kun als docent heel goed oplossen dmv differentiatie.	Ja	Van de standaard methodes afstappen en de bewegingsthema's in een uitdagende organisatie neerzetten, eventueel met ideeën van je leerlingen. Met andere woorden, op elke basisschool een vakdocent gym! Altijd ruimte voor verbetering. De vraag is een beetje te open om er specifiek antwoord op te geven. Welke richting moet ik op?	Ja	Ik werk bijna altijd in 3 vakken, waardoor leerlingen meer bewegen. Sneller hun stem durven te laten horen. Ze moeten gelijkwaardige teams maken, waarbij jongens en meisjes verdeeld zijn. En maak het uitdagend voor je groepje en voor het individu	Nee		Ja	Het is de generatie van de computers. Je kunt vert met een pc (spel/ tactiek/techniek voorbeelden, verdraagd beeld van een uitgevoerde techniek/ tactiek. Etc). Kunnen zelfstandig mee aan de slag.	Nee			mvanasten@gmail.c
23-4-2014 15:44:03	Gymdocent basisonderwijs	20 tot 30	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, leerlingen moeten leren samenwerken, leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Alle onderdelen. Als ik het als docent maar uitdagend genoeg maakt (motonisch en didactisch)	Individuele , minder actieve onderdelen (balanceren, touwklommen)	Ja		Ja	Alle onderdelen die in de gymles aan bod komen, aangepast aan de ruimte en het motonische niveau van de leerlingen	Ja		Ja	Ik blijf bewegen van de leerlingen met mijn phone en laat ze die terug kijken om bewegingen te verbeteren	Nee			
23-4-2014 15:49:43	Gymdocent basisonderwijs	Ouder dan 60	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Leerlingen moeten leren samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	diverse sportspelen; de wat meer "chaotische" spelen (James Bond e.d.)	veel tumonderdelen (op een minderheid na)	Ja	turn- en atletiekonderdelen	Ja	datgene wat gevraagd wordt; proberen de regels te ontcijferen	Nee		Ja	met name voor bewegingsanalyse, maar helaas geen tijd genoeg voor	Nee	Nee	heb bij eerste vraag functie moeten invullen; ben op dit moment met FPU, maar heb tot voor kort lesgegeven aan PO (36 jaar)	koos.secker@tefort.nl
23-4-2014 17:32:15	Gymdocent basisonderwijs	30 tot 40	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, leerlingen moeten leren samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Spel	Bewegen en muziek	Ja	Bewegen en muziek	Ja	Gymmen	Ja	Laptop met filmpjes, Vaardigheidsproeven	Ja	Verdere verdieping, zelfstandig werken	Ja	Nee		
23-4-2014 16:31:50	Docent basisonderwijs	40 tot 50	3	Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Teambuilding, het stimuleren van diverse spiergroepen in ontwikkeling.	Wenig. Het is vaak afhankelijk van hun motonische vaardigheden in combinatie met lichaamsbouw en/of cognitieve vaardigheden. Maar over het algemeen vinden kinderen bewegen in de vrije ruimte altijd heerlijk!	Ja	Sommige materialen zijn verouderd.	Ja	Tik en bal spelen. Een toestel waarbij ondersteuning is vereist.	Nee		Nee	Ik denk dat het onderwijs al in het kader van 21st century skills al aardig veel aandacht krijgt en dat het bewegingsonderwijs toch echt in het kader van lichamelijke/ fysieke ontwikkelingen moet blijven bestaan. Het behouden van scores of prestaties kunnen op activiteit wel ondersteuning bieden aan beginnende of planning van.	Nee	Nee		danelleev62@gmail
23-4-2014 16:37:13	Gymdocent basisonderwijs	30 tot 40	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, leerlingen moeten leren samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Super Mano Land (James Bondspel)	-	Nee		Ja		Nee		Nee	Geen geschikt materiaal beschikbaar in de gemeentesportzalen	Nee			
23-4-2014 16:52:18	Gymdocent basisonderwijs	40 tot 50	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, leerlingen moeten leren samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	balspelen, klimmen, klauteren, atletiek	moeilijk te zeggen. Er zijn er altijd wel die iets niet leuk vinden	Nee		Ja	samenwerkingsopdr	Nee		Nee	ze niet direct welke toepassing	Nee	Nee	ik vond de vragen niet echt duidelijk. Er was mij niet altijd duidelijk wat je als antwoord wilde hebben en wat de link was tussen de vragen en de het apparaatje. Ik zou nu ook niet weten hoe je hem in zou moeten zetten in een gymles. Het is meer een speelgoedje voor buiten (lijkt mij)	

Tijdstempel	Wat is uw functie op dit moment?	Wat is uw leeftijd?	In welke groepen geeft u les?	Wat is voor u het belangrijkste aspect van een gymles?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen het leukst?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen NIET leuk?	Zijn er onderdelen in de gymles die volgens u nog verbeterd kunnen worden?	Zo ja, welke? En waarom?	Laat u leerlingen wel eens gymmen in aparte groepjes?	Wat doen de leerlingen dan vaak als ze in aparte groepjes werken?	Maakt u wel eens gebruik van ICT hulpmiddelen tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Zo ja, van welke ICT hulpmiddelen maakt u gebruik?	Vindt/denk u dat ICT ondersteuning kan bieden tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Waarom wel/niet?	Bent u al bekend met de Swinx?	Zo ja, hebt u deze wel eens ingezet tijdens de lessen Bewegingsonderwijs?	Opmerkingen	Wilt u meer informatie over de uitkomst van dit onderzoek ontvangen? Dan kunt u hier uw e-mailadres achterlaten.
23-4-2014 17:32	Gymdocent 42 basisonderwijs	50 tot 60	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten leren samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Kinderen vinden alles leuk zolang er maar voldoende wordt gevarieerd, toestellen en spel afwisselen.	Koprollen....	Ja	Materialen, vaak oud of te weinig.	Ja	Soms kleren.....	Nee		Ja	De oefeningen laten zien die ze zelf moeten gaan doen. Heb niet mijn knie gebroken met een voorbeeld geven.	Nee	Nee		
23-4-2014 17:43	Gymdocent 39 basisonderwijs	50 tot 60	3, 4, 5, 6, 7, 8	Leerlingen moeten leren samenwerken, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter, sociale omgangsvormen	meest uiteenlopend slagbal, trefbal, touwzwaaien, ringzwaaien, eigenlijk alles	weinig	Ja	verbetering zaal	Ja	het liefst spel	Nee		Nee	kan misschien wel, maar wil het niet. Ik vind telefoons op school bij de leerlingen al onzin	Nee		het avontuurlijke en zelf ontdekken gaat hierbij geheel verloren.	
23-4-2014 17:47	Gymdocent 40 basisonderwijs	Ouder dan 60	3, 4, 5, 6, 7, 8	Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Leerlingen moeten leren samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Jongens vinden (bal)spelen meestal leuker, meisjes vooral turnen en bewegen-op-muuziek.	Ja	Meisjes doen liever geen ruwe spelen, jongens hebben moeite met bewegen-op-muuziek en stoeien.	Ja	Beter hun best!	Nee		Ja	Om prestaties visueel duidelijker te maken/knien.	Nee			
23-4-2014 20:05	Gymdocent 20 basisonderwijs	20 tot 30	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten leren samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Trefbalvormen, tumblingbaan, judo, choasdoelenspellen	Dansen (jongens), voetbal (meiden)	Nee		Ja	Iedere leerling komt voorbij	Nee		Ja	Voorbeelden voor bijvoorbeeld jongleren, karateoefeningen, dat soort dingen.	Nee			
23-4-2014 20:17	Gymdocent 47 basisonderwijs	30 tot 40	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten leren samenwerken	Rennen Spel Touwen Ringen	Dansen	Ja	Meer keuzes door andere en betere materialen	Ja	Vaak statisch onderdeel bijv. Borswaarsom. Daarnaast spel en bijv acrobatisch	Nee		Ja	Voorbeeld Uitleg Door plaatsje/impje Leren van eigen fouten Door beeld	Ja	Ja	Leuk om te gebruiken in les. Alleen volume is probleem in volle zaal	
23-4-2014 20:32	Gymdocent 51 basisonderwijs	20 tot 30	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten leren samenwerken, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Actieve spellen die leerlingen al goed kennen. Veel actie en weinig nadenken. Dit zijn activiteiten zoals: trefbal, niemand is hem niemand is hem en alle variaties hierop. Ook activiteiten waar ze extreem worden uitgedaagd. Dit zijn activiteiten met bv de trampolene, springspelen, ningen, touwen enz. Maar ook nieuwere activiteiten zoals: longboards, freerunning enz.	Veel LekkerFit onderdelen zoals: balanceren, werpen/vangen, soleren, over de kop gaan, enz. Te moeilijk of te makkelijk Eentonig (behalve 1 en 2) Te weinig beweging Bij spel geen kans om het weer over te mogen doen (bij af heel lang op d'r bank zitten)	Ja	Veel LekkerFit onderdelen (die voor het LekkerFit rapport afgesloten moesten worden) vinden leerlingen niet zo leuk. Dit omdat ze deze onderdelen vaak al kunnen en hierdoor niet meer uitgedaagd worden, het word saai. Dit ook vooral omdat het te makkelijk is voor de leeftijdsgroep.	Ja	groepjes lessen komen vaak voor. Elke vak heeft dan zijn eigen activiteit.	Nee		Ja	Denk dat het een goede vervanging kan zijn van leskaarten. Ook zelfreflectie bij activiteiten zou het mooi voor zijn!	Nee			
23-4-2014 20:37	Gymdocent 01 basisonderwijs	20 tot 30	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten leren samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Spel algemeen met competitie Op eigen niveau werken	Spel algemeen met competitie Op eigen niveau werken	Ja	Gebruik maken van multimedia Kinderen stimuleren in hun zelfstandigheid	Ja	Smeedbak standaard in 3 vakken , vooral werken vanuit het basisedocument	Ja	Ipad	Ja	Vooraf beelden , plaatjes van jezelf en voorbeeld hoe het kan	Nee	Nee		
23-4-2014 20:39	Gymdocent 47 basisonderwijs	50 tot 60	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, Het is een introductie in de bewegingscultuur, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	apenkooi, verstoppertje, trefbalspellen, tikspelen, touwzwaaien	eigenlijk vinden ze alles wel leuk	Ja	bewegen op muziek en zelfverdediging. Onderdelen waar mijn kwaliteiten niet liggen.	Ja	ze proberen te doen wat ze moeten doen.	Nee		Ja	danslessen zou je kunnen geven mbv een computer en een beamer	Nee	Nee		

Tijdstempel	Wat is uw functie op dit moment?	Wat is uw leeftijd?	In welke groepen geeft u les?	Wat is voor u het belangrijkste aspect van een gymles?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen het leukst?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen NIET leuk?	Zijn er onderdelen in de gymles die volgens u nog verbeterd kunnen worden?	Zo ja, welke? En waarom?	Laat u leerlingen wel eens gymmen in aparte groepjes?	Wat doen de leerlingen dan vaak als ze in aparte groepjes werken?	Maakt u wel eens gebruik van ICT hulpmiddelen tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Zo ja, van welke ICT hulpmiddelen maakt u gebruik?	Vindt/denk u dat ICT ondersteuning kan bieden tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Waarom wel/niet?	Bent u al bekend met de Swinxs?	Zo ja, hebt u deze wel eens ingezet tijdens de lessen Bewegingsonderwijs?	Opmerkingen	Wilt u meer informatie over de uitkomst van dit onderzoek ontvangen? Dan kunt u hier uw e-mailadres achterlaten.
23-4-2014 20:44:53	Gymdocent basisonderwijs	40 tot 50	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn. Leerlingen moeten leren samenwerken. Het is een introductie in de bewegingscultuur. Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Klassieke populaire spelen als bunkertrefbal, Ha-trefbal, apekooi etc.	Voordeel van het BO is dat deze kinderen over het algemeen alles leuk vinden. Individueel zijn er wel verschillen.	Ja	Organisatie rond de gymles, zoals staat vd kleedkamers, gymkleding vd kinderen (gebrek daaraan), materiaal etc.	Ja	Mijn lessen bestaan voornamelijk uit werken in groepjes, dus alle bewegingsvormen komen hierbij aan de orde.	Ja	Laptop en video	Ja	In basisonderwijs met name voor administratie en observatie leerlingen en slagvaardig.	Nee	Nee	Kom je hem een keer demonstreren?	rema@zeelandnet.nl
23-4-2014 21:21:54	Gymdocent basisonderwijs	30 tot 40	3, 4, 5, 6, 7, 8	Leerlingen moeten leren samenwerken. Het is een introductie in de bewegingscultuur. Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	trefbalspelen tikspelen reas om de wereld zweepend tapit	jongens vinden turnen wat minder leuk soms	Ja	Het kan altijd beter. Meerlangere lesuren, meer differentiatie, meer materiaal	Nee		Nee		Ja	feedback instructie	Nee	Nee		
23-4-2014 21:24:05	Gymdocent basisonderwijs	30 tot 40	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn. Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Onderdelen die ze goed kunnen. Grote spellen (Zwembadkikkertje, Bunkertrefbal, Doeljestrefbal. Andere uitdagende onderdelen.	Verplichte onderdelen die vaak terugkomen. Onderdelen die ze niet goed kunnen.	Ja	Zelfverdedigingsvorm (als judo): zelf weinig ervaring mee.	Ja	Wat wordt bedoeld met apart? 80% van de lessen zijn bij mij stationslessen in 4 vakken: - 1 tikspel - 1 balspel - 1 turnonderdeel - 1 ander onderdeel (worstelvorm, atletiek, enz)	Ja	Laptop, maar meestal alleen als er WiFi is.	Ja	Voor bewegen geldt vaak: ZIEN = SNAPPEN	Nee	Nee	Wel studiemiddag gehad van YALP.	antonkruui@archipel.nl
23-4-2014 21:36:07	Docent basisonderwijs	Ouder dan 60	1, 2, 3, 4, 5	prettig motonische vaardigheden leren	Er zijn geen algemene I.I., er zijn veel verschillende I.I. Daardoor wordt vanse en differentiatie aangeboden.	Er zijn geen algemene I.I. Wel vinden I.I. afwisseling en thematische lessen op eigen niveau fijn.	Ja	Altijd vernieuwingen, nieuwe materialen en verbeteringen zoeken. Ook vakintegratie (combineren/aansluit met andere vakken van school) zou meer kunnen.	Ja	Er zijn verschillende didactische werkvormen, waaronder in kleine groepjes werken. Het is verscheiden wat de I.I. doen in kleine groepjes dit ligt aan de samenstelling van de groepjes en aan de opdracht.	Nee	Zou ik wel willen.	Ja	I.I. kunnen zelfstandig werken met ICT middelen.	Ja	Ja	Best wel oke voor een groepje I.I.	kopaas@zkgg.nl
23-4-2014 21:43:41	Gymdocent basisonderwijs	50 tot 60	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn. Leerlingen moeten leren samenwerken. Het is een introductie in de bewegingscultuur. Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Verschillende balspelen. Tikkerje Touwzwaaien/damm Trapeze zwaaien Spring onderdelen Stoei spelen	Eigenlijk vinden ze alles leuk, als ze maar veel bezig zijn en het uitdagend is.	Ja	Samen spelen met balsporten Vaak te grote groepen om een volledig spel te spelen.	Ja	Alles wordt in groepen gedaan	Nee		Nee	Te kort tijd. Te grote groepen	Nee			
23-4-2014 21:54:16	Gymdocent basisonderwijs	50 tot 60	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn. Leerlingen moeten leren samenwerken. Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Hockey en voetbal en trefbal favoriete spellen. Groep 1 tm 6 vinden alles leuk Bij groep 7 en 8 vinden ze turnonderdelen minder leuk en spellessen juist wel leuk	Lastig. 99% van de leerlingen is altijd enthousast.	Ja	Er moet altijd ruimte voor verbetering zijn. (Free-Run, inbreng leerlingen bv.)	Ja	toestel en spelonderdelen	Ja	(laptop voor beoordelingen)	Ja	Andere invalshoek. Met mate.	Nee			leo.peterse@gmail.com
23-4-2014 22:02:49	Gymdocent basisonderwijs	50 tot 60	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn. Leerlingen moeten leren samenwerken. Het is een introductie in de bewegingscultuur. Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter, intensiviteit	toestelgym heeft vaak de voorkeur. Hockey en voetbal en trefbal favoriete spellen. Groep 1 tm 6 vinden alles leuk Bij groep 7 en 8 vinden ze turnonderdelen minder leuk en spellessen juist wel leuk	Zie boven		Vraag is me niet duidelijk	Ja	Alles, spel, gymnastiek, atletiek	Nee		Ja	Feedback km de beweging /oefening die ze aanleren	Nee	Nee		
23-4-2014 22:04:26	Gymdocent basisonderwijs	50 tot 60	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn. Het is een introductie in de bewegingscultuur. Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	voetbalspelletjes, turnonderdelen, slagbalsvormen, een vorm van "apekooi"	bovenstaande onderdelen kunnen door andere kinderen juist niet leuk vinden	Ja	er zijn altijd dingen die beter kunnen	Ja	ik werk vaak met 2,3,4,5 onderdelen	Nee		Nee	Voorbeeld Uitleg Door plaatje/limpje Leren van eigen fouten Door beeld	Nee	Nee	Leuk om te gebruiken in les. Alleen volume is probleem in volle zaal	
23-4-2014 22:22:21	Gymdocent basisonderwijs	30 tot 40	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn. Leerlingen moeten leren samenwerken	Rennen Spel Touwen Ringen	Dansen	Ja	Meer keuzes door andere en betere materialen	Ja		Nee		Ja		Ja	Ja		

Tijdstempel	Wat is uw functie op dit moment?	Wat is uw leeftijd?	In welke groepen geeft u les?	Wat is voor u het belangrijkste aspect van een gymles?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen het leukst?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen NIET leuk?	Zijn er onderdelen in de gymles die volgens u nog verbeterd kunnen worden?	Zo ja, welke? En waarom?	Laat u leerlingen wel eens gymmen in aparte groepjes?	Wat doen de leerlingen dan vaak als ze in aparte groepjes werken?	Maakt u wel eens gebruik van ICT hulpmiddelen tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Zo ja, van welke ICT hulpmiddelen maakt u gebruik?	Vindt/denk u dat ICT ondersteuning kan bieden tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Waarom wel/niet?	Bent u al bekend met de Swixx?	Zo ja, hebt u deze wel eens ingezet tijdens de lessen Bewegingsonderwijs?	Opmerkingen	Wilt u meer informatie over de uitkomst van dit onderzoek ontvangen? Dan kunt u hier uw e-mailadres achterlaten.
23-4-2014 22:45:53	Gymdocent basisonderwijs	Ouder dan 60	4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten leren samenwerken	Is geen eenduidig antwoord te geven. Het komt maar heel verspreid voor dat de 11 het niet naar de zin hebben.	Bewegen en muziek	Nee		Ja	Wat wordt er verstaan onder aparte groepjes. Zoals eerder vermeld werk ik heel vaak in drie vakken in wisselende samenstellingen.	Nee		Nee	Geen idee omdat ik niet bekend mee ben.	Nee	Nee		
23-4-2014 23:10:09	Gymdocent basisonderwijs	50 tot 60	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	Het moet leuk zijn, respect voor elkaar/het materiaal	turnen,voetbal, trefbalvormen, takspeken, balspelen, Taveel om op te noemen	conditie oefeningen, duurlopen	Ja	wik point in de gymzaal zodat je b.v. youtube filmpjes ter ondersteuning kunt laten zien.Gebruik van tablet in de zaal.	Ja	samen voetballen op een klein veld of tikkertje spelen.	Ja	tablet	Ja	wel, omdat je daarmee b.v. een onderdeel kunt opnemen en dit aan de leerlingen kunt laten zien(in kleine groepjes). Schoolmaai binnen halen en dus sneller kunt reageren.	Nee	Nee	geen	
24-4-2014 8:14:22	Docent basisonderwijs	20 tot 30	1, 2	Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten leren samenwerken, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten leren samenwerken. Het is een introductie in de bewegingscultuur, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter, leren omgaan met elkaar	De toestellen: vooral de trampoline is een leuk onderdeel voor ze.	De echte klassieke lessen. We hebben wat oudere leerkrachten op school die met gym vooral klassikaal een spel doen.	Ja	Wij zijn bezig met het ontwikkelen van een doorgaande leerlijn, omdat we willen dat iedereen de kinderen verder kan helpen en ze alles aangeboden krijgen. Het mag niet per leerkracht verschillen.	Ja	Een toestellenles in arcuivorm.	Nee		Ja	Ik weet niet hoe, want ik ben er niet bekend mee. Maar kinderen zijn wel steeds meer visueel ingesteld en bekend met ICT...	Nee	Nee	isette van, zandwijk@degroei.nl	
24-4-2014 9:13:29	Gymdocent basisonderwijs	40 tot 50	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten leren samenwerken. Het is een introductie in de bewegingscultuur, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter, leren omgaan met elkaar	dingen die vernieuwend zijn, uitdagend zijn	als iets te makkelijk of iets te moeilijk is.... kan nu geen specifieke onderdelen noemen; ligt heel erg aan hoe het wordt aangeboden	Ja		Ja	dingen die ze zelfstandig kunnen; alle onderdelen die we doen in al die jaren doen we uiteindelijk in groepjes...	Nee		Ja	maar moet je wel genoeg materiaal hebben, er moeten minstens 8 kinderen tegelijk aan het werk kunnen zijn, en dat is nou net het probleem, een tv-tje met een Wii is niet voldoende m.u. invoeren leerlingvolgsysteem maakt het voor de docent veel makkelijker. Bewegingsbeelden kunnen direct zichtbaar gemaakt worden aan leerlingen.	Nee	Nee	ben erg benieuwd naar de mogelijkheden in de zaal, om in te kunnen zetten, en wat kost zo'n eenheid, en hoeveel bandjes zijn er te linken aan een unit?	svetlaan@paradijsv.nl
24-4-2014 11:19:27	Gymdocent basisonderwijs	30 tot 40	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten leren samenwerken. Het is een introductie in de bewegingscultuur	Just de vanatie wordt als leuk ervaren. Het inpassen van trendsporten voegt ook echt wat toe.	geen	Ja	intensiteit en aansluiting/doorstro naar verenigingen	Ja	Alle domeinen worden in 3 vakkenlessen behandeld	Nee		Ja			Nee		
24-4-2014 9:37:57	Gymdocent basisonderwijs	30 tot 40	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten leren samenwerken. Het is een introductie in de bewegingscultuur, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten leren samenwerken. Het is een introductie in de bewegingscultuur, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter, bewegen onder begeleiding	Ringzwaaien en trefbal	Dat verschilt wel erg per kind. Vind ik moeilijk te zeggen, veel leerlingen vinden handstand en radslag minder leuk.	Ja		Ja	Ik weet niet of hier het in vakken werken wordt bedoeld maar dat doe ik heel veel. In kleinere groepjes doe ik wel eens balvaardigheidsoefeningen en conditieoefeningen. Binnen een vak worden met acrobatiek en stoepspeken in nog kleinere groepen gewerkt. Bij bewegen op muziek deel ik ze soms ook in kleinere groepen om zelf een stukje dans te bedenken.	Ja	Tablet	Ja	voor feedback op de beweging en het zelfstandig werken met een videonstructie	Nee			
24-4-2014 10:47:12	Gymdocent basisonderwijs	30 tot 40	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten leren samenwerken. Het is een introductie in de bewegingscultuur, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter, bewegen onder begeleiding	spel hindernisparcours eigen record verbreken in wat dan ook	te lang uitleg lang wachten om te kunnen bewegen	Ja	meer materiaal: gevarieerder aanbod	Ja	parcours turnoefeningen volleybal 3 tegen 3 etc	Ja	telefoon tablet	Ja	filmpjes bewegingen laten zien uitleg over spieren muziek stopwatch foto en film maken van elkaar en leren van bewegingen van jezelf en de ander	Ja	Nee		info@devrijerumte.nl

Tijdstempel	Wat is uw functie op dit moment?	Wat is uw leeftijd?	In welke groepen geeft u les?	Wat is voor u het belangrijkste aspect van een gymles?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen het leukst?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen NIET leuk?	Zijn er onderdelen in de gymles die volgens u nog verbeterd kunnen worden?	Zo ja, welke? En waarom?	Laat u leerlingen wel eens gymmen in aparte groepjes?	Wat doen de leerlingen dan vaak als ze in aparte groepjes werken?	Maakt u wel eens gebruik van ICT hulpmiddelen tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Zo ja, van welke ICT hulpmiddelen maakt u gebruik?	Vindt/denk u dat ICT ondersteuning kan bieden tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Waarom wel/niet?	Bent u al bekend met de Swinx?	Zo ja, hebt u deze wel eens ingezet tijdens de lessen Bewegingsonderwijs?	Opmerkingen	Wilt u meer informatie over de uitkomst van dit onderzoek ontvangen? Dan kunt u hier uw e-mailadres achterlaten.
24-4-2014 11:50:41	Gymdoent basisonderwijs	30 tot 40	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Veel... Spelvormen Onderbouw meer basisvaardigheden en bovenbouw sportspellen	Weinig... Te moeilijke onderdelen	Ja	Verbreiding van sportaanbod.	Ja	Werken aan de opdracht en zichzelf ontwikkelen. Soms komt er eigen inbreng van de kids	Nee		Ja	Zeker voor evaluatie! Leuk en spannend voor de leerlingen. Score board, interactieve spellen etc.	Ja	Nee	Zou het graag een keer willen testen tijdens mijn lessen.	hajokoppendraaer@gmail.com
24-4-2014 12:53:54	Gymdoent basisonderwijs	50 tot 60	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	bewegingsbanen (free running), verschillende vormen van trefbal en 'groene' spellen.	Jongens over het algemeen bewegen op muziek. Meisjes over het algemeen voetbal.	Ja	Alles evalueert dus ook onderdelen in de gymnastiek. Alles kan op een gegeven moment anders (beter?)	Ja	spelen samenwerkingsonderwijs	Nee		Ja	Voor instructie, feedback en leerlingvolgsysteem	Nee	Nee		
24-4-2014 13:10:11	Gymdoent basisonderwijs	30 tot 40	Altemaal	Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Afwisselende onderdelen die aansluiten bij hun ontwikkeling.	Weinig afwisselende onderdelen die niet aansluiten bij hun ontwikkeling.	Ja	Er is altijd ruimte tot verbetering op alle vlakken. Je bent namelijk nooit uitgeleerd!	Ja	Afwisselend. Alle bewegingsthema's komen aan bod!	Ja	Telefoon en binnenkort ook een tablet!	Ja	-Directe visuele feedback. -Gebruik van les-, opdrachtkaarten, speel-, tijd en teltchema's en voorbeelden. -Kan motiverend werken. -Sluit aan bij 21st Century Skills	Nee	Nee	Kunnen wij er eens een in bruikleen krijgen?	wretizema@gmail.com
24-4-2014 15:21:22	Gymdoent basisonderwijs	30 tot 40	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter. Ervarend leren	Tikspellen, Trefbalspellen, Saito's, vormen met handstanden, trapeze zwaaien, klimmen, stoeven	Grote klassieke spellessen	Ja	Spellessen met vrij lopen, gooien en vangen	Ja	Trekken elkaar naar hoger niveau, meer intensiteit	Ja	Telefoon, laptop	Ja	Directe feedback in vergelijking met een mooi plaatje	Nee			svweertee@josephs.nl
24-4-2014 15:44:50	Gymdoent basisonderwijs	20 tot 30	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Grote klassieke spellen als trefbal (vele varianten) Turn onderdelen als ringen, trampolinespringen ed.	-	Ja	Door betrouwbare dagender materiaal kunnen sommige onderdelen verbeteren. Daar is echter het geld niet altijd voor.	Ja	Ze werken bij mij bijna altijd in kleine groepjes.	Ja	Iphone, Ipad.	Ja	Je kunt bijv. simpies als spelen van een vendsprong en deze kunnen kinderen dan terug kijken zonder dat ik 10x een voorbeeld moet geven. Ook kun je de kinderen zelf filmen en kun je aanwijzingen geven adhv deze simpies.	Nee			I. dickhoff@primoschool.nl
24-4-2014 16:01:55	Docent basisonderwijs	40 tot 50	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, en brugklas en tweede voortgezet onderwijs	Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter, tegemoet komen aan bewegingsdrang/intensiteit zijn	Trampoline, bokspringen, ringen zwaaien, freerunnen.	geen	Nee		Ja	jongleren, acro-gym, voetbal	Nee		Ja	-	Nee			Swinx is leuk. Die van mij laat het helaas af en toe afweten. Graag zou ik hem vaker willen inzetten. Gebruik 'm nu voornamelijk met handreparcours om de tijden van kinderen de klokken. Wellicht is het mogelijk om meer lesdelen te krijgen.
24-4-2014 17:28:35	Gymdoent basisonderwijs	30 tot 40	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, Leerlingen moeten samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Tikspellen, balspellen	rekstok, mikspellen	Ja	Omgaan met winst en verlies. Je houden aan de regels van een spel. Veel kinderen hebben hier moeite mee	Ja	De activiteiten die ik aanbied	Ja	Swinx Ipad	Ja	Videobeelden van een kind kunnen bijvoorbeeld helpen bij het evalueren van een beweging	Ja	Ja		robpn@schaibergsc.nl

Tijdstempel	Wat is uw functie op dit moment?	Wat is uw leeftijd?	In welke groepen geeft u les?	Wat is voor u het belangrijkste aspect van een gymles?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen het leukst?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen NIET leuk?	Zijn er onderdelen in de gymles die volgens u nog verbeterd kunnen worden?	Zo ja, welke? En waarom?	Laat u leerlingen wel eens gymmen in aparte groepjes?	Wat doen de leerlingen dan vaak als ze in aparte groepjes werken?	Maakt u wel eens gebruik van ICT hulpmiddelen tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Zo ja, van welke ICT hulpmiddelen maakt u gebruik?	Vindt/denk u dat ICT ondersteuning kan bieden tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Waarom wel/niet?	Bent u al bekend met de Swinx?	Zo ja, hebt u deze wel eens ingezet tijdens de lessen Bewegingsonderwijs?	Opmerkingen	Wilt u meer informatie over de uitkomst van dit onderzoek ontvangen? Dan kunt u hier uw e-mailadres achterlaten.
24-4-2014 17:44:05	Gymdoent basisonderwijs	50 tot 60	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, leerlingen moeten samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, leerlingen ontwikkelen zich motonsch beter	In het basisonderwijs vinden de kinderen alles leuk. Spelsoorten, maar ook trefbalspellen en fantasiespellen zoals James Bond etc	Ze vinden bijna alles leuk. Natuurlijk hebben kinderen voorkeuren, maar ze vinden niets, niet leuk	Ja	Alles is voor verbetering vatbaar. Iedere les moeten de kinderen beter weggaan dan binnenkomen	Ja	Alle onderdelen Van klassikaal tot vrij les met veel onderdelen, de gymlessen bestaan grotendeels uit werken in 3 vakken. Spel, turnen, samenwerkingsvorm, klimmen, balanceren etc	Ja	I-pad en laptop	Ja	stukje zelfreflectie bij video delay en coacheye	Nee	Nee		jansas@ziggo.nl
24-4-2014 21:14:34	Gymdoent basisonderwijs	30 tot 40	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Leerlingen ontwikkelen zich motonsch beter	Klimmen /sluiteren, over de kop gaan, grote spellen, uitdagingen turnen.	statische oefeningen, handstand, doelen op basket, etc	Ja		Ja		Ja	tablets	Ja	geef de kinderen een beter (juister) beeld van hun eigen zelfbeeld. handstand: Benen wel gestrekt zeggen ze. Maar op tablet niet.	Ja	Nee		
24-4-2014 19:27:19	Gymdoent basisonderwijs	50 tot 60	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, leerlingen moeten samenwerken, leerlingen ontwikkelen zich motonsch beter	spelvormen en sporten	bewegen op muziek en hardlopen	Ja	bewegen op muziek	Ja	Dat vasselt. Ik werk vaak in 3 vakken. Vaak doen ze de spelvormen zelfstandig.	Nee		Ja	Kan ook met een voorbeeld door een leerling of de leerkracht zelf. Hoeft niet perse een meervoud te zijn.	Nee	Nee		
25-4-2014 17:13:55	Gymdoent basisonderwijs	50 tot 60	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, leerlingen moeten samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, leerlingen ontwikkelen zich motonsch beter	Turnacties, enkele onderdelen van atletiek en spel zijn favoriet. Als de leerlingen mogen kiezen, kiezen zij meestal voor reas om de wereld of voor 1 van de slagspellen, dat verschaft per leeftijd. Groepen 3-4 vinden eigenlijk alles leuk, groepen 5-6 ook nog wel, al vinden ze vaak de spelonderdelen leuker dan de turnonderdelen. Groep 7-8 wil vaak uitgedaagd worden. Ik merk ook dat ze technische dingen zoals atletiek erg leuk vinden! Er is ook een verschil tussen jongens en meisjes.....	Is per groep verschillend. Soms dansen, als we met een festival meedoen, kunnen ze het weleens teveel vinden. Maar dat gebeurt zelfs met de spellessen.	Ja	Atletiek-, soms ook de turnonderdelen. Meer op eigen niveau kunnen werken.	Ja	Afhankelijk van de leeftijd - onderbouw veel klimmen en sluiteren, bobbelbanen, tikspelen. Bovenbouw veel slag- en balvaardigheid. Spelletjes op kleine veldjes. Laatste 15 minuten naar eigen keuze.	Nee		Ja	Als de kinderen zichzelf terug kunnen zien..... Andere manier van aanbeelden, zoveel techniek, tactiek als spelregelskennis	Nee	Nee		
25-4-2014 19:23:11	Gymdoent basisonderwijs	40 tot 50	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, leerlingen moeten samenwerken, leerlingen ontwikkelen zich motonsch beter	Turnacties, enkele onderdelen van atletiek en spel zijn favoriet. Als de leerlingen mogen kiezen, kiezen zij meestal voor reas om de wereld of voor 1 van de slagspellen, dat verschaft per leeftijd. Groepen 3-4 vinden eigenlijk alles leuk, groepen 5-6 ook nog wel, al vinden ze vaak de spelonderdelen leuker dan de turnonderdelen. Groep 7-8 wil vaak uitgedaagd worden. Ik merk ook dat ze technische dingen zoals atletiek erg leuk vinden! Er is ook een verschil tussen jongens en meisjes.....	shuttle run test, jongens: bewegen op muziek Maar ze klagen eigenlijk nooit!	Ja	Ik wil graag meer turnonderdelen doen, maar dat gaat niet altijd omdat ik te weinig materialen heb. Ook kan ik met atletiek alleen maar sprinten, duelloop en kogelsliden met jeu de boules ballen.	Ja	Ik werk vaak in 3 vakken, waarbij ik bij het moeilijke onderdeel sta, en ze de rest zelfstandig doen. Dat gaat (meestal) goed. Ze zijn het ook gewend. Denk daarbij aan touwvaaaan, simpel balspel, balanceren.	Nee		Ja	Kinderen vinden een tablet alleen al reuze interessant. Ik werk wel met stuurkaarten, maar een tablet is nog uitdagender denk ik.	Nee		leuk, die swinx! Alles waardoor kinderen meer gaan bewegen vind ik goed.	anneke.v.wijk@hotmail.com
27-4-2014 14:34:56	Gymdoent basisonderwijs	30 tot 40	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, leerlingen moeten samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, leerlingen ontwikkelen zich motonsch beter	Vanerend, de turnonderdelen, ringzwaaien, trampolinespringen zijn bij mij populair. Maar ook balspellen zoals rnhockey, trefbalvormen en voetbalvormen. Maar het leukste is een tikspel.	Handstand, rekstok, radslag en toch ook trefbal	Ja	Ik vind dat er altijd wel een verbetering kan zijn, alles innoveert, dus gymonderwijs ook. Zoals het werken met een tablet tijdens de gymles. Het leren kijken naar elkaar bewegingen.	Ja	Eigenlijk altijd, ik geef zelden klassikale lessen. Zij doen alles in groepjes, alle leerlingen komen aan bod.	Ja	Afen toe film ik kinderen met een tablet en laat ik hun bewegingen terug kijken en verbeteren	Ja	Het is uitdagingen, sluit aan bij de bewegingswereld van de kinderen en je kan heel veel leren van je eigen beweging te bekijken.	Ja	Nee	Op onze hockeyvereniging hebben wij een swinx erg leuk om mee te werken. Voor een hele klas is het denk ik best lastig. Dan moet je 30 kleuren hebben, of je dat het in een groepje. Maar de vraag is of je het dan goed kan horen. Ik zal het een keer proberen.	lauremontanus@hotmail.com

Tijdstempel	Wat is uw functie op dit moment?	Wat is uw leeftijd?	In welke groepen geeft u les?	Wat is voor u het belangrijkste aspect van een gymles?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen het leukst?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen NIET leuk?	Zijn er onderdelen in de gymles die volgens u nog verbeterd kunnen worden?	Zo ja, welke? En waarom?	Laat u leerlingen wel eens gymmen in aparte groepjes?	Wat doen de leerlingen dan vaak als ze in aparte groepjes werken?	Maakt u wel eens gebruik van ICT hulpmiddelen tijdens de lessen bewegingsonderwij	Zo ja, van welke ICT hulpmiddelen maakt u gebruik?	Vindt/denk u dat ICT ondersteuning kan bieden tijdens de lessen bewegingsonderwij	Waarom wel/niet?	Bent u al bekend met de Swinx?	Zo ja, hebt u deze wel eens ingezet tijdens de lessen Bewegingsonderwij	Opmerkingen	Wilt u meer informatie over de uitkomst van dit onderzoek ontvangen? Dan kunt u hier uw e-mailadres achterlaten.
28-4-2014 9:25:54	Gymdocent basisonderwijs	50 tot 60	6, 7, 8	Leerlingen moeten leren samenwerken. Het is een introductie in de bewegingscultuur. Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter, veilig omgaan met zichzelf en anderen, zichzelf op eigen niveau verbeteren, respect en sportiviteit, hulpvaardigheid naar de ander toe	- minitrampoline - rekstok - boksprongen - touw/ring/trapezezw - trefbalspellen	- onbekende onderdelen of onderdelen waar ze echt op moeten trainen geven in eerste instantie een weerstand. - ook het niveau van aanbieden bepaald of ze het als leuk ervaren, te makkelijk of te moeilijk zorgt vaak voor niet leuk vinden.		mijn streven is altijd het zoeken naar verbetering. Dit geldt niet alleen voor de leerlingen maar ook voor mijn eigen persoonlijke lesgeefontwikkeling. Daarnaast ben ik continue op zoek naar vernieuwing.	Ja	Onderdelen zijn zo verdeeld dat ze er zeker 2 volledig zelfstandig kunnen doen en bij 1 is er een nieuw onderdeel die de meeste aandacht van mij als docent eist. Variatie is bijna oneindig, teveel om op te noemen.	Ja	opnames met mijn telefoon die ik direct aan de leerling(en) laat zien	Ja	Zeker weten van wel, maar de tijd is hierbij een beperkende factor. De tijd dat ik bezig ben met opnemen, laten zien, bespreken e.d. zorgt ervoor dat ik minder tijd heb voor andere dingen. Daarentegen is het van heel groot belang dat er voor de leerlingen een mogelijkheid is om zichzelf terug te zien om zo de aanwijzingen beter te begrijpen en toe te kunnen passen bij een volgende beurt. Met gemiddeld 28 leerlingen per lesuur is dit echter zo moeilijk te realiseren. Zeker op een basisschool waarbij heel veel leerlingen zoveel persoonlijke aandacht vragen van de lesgever.	Nee		Lijkt me wel handig voor inzet bij de gymles. Ik heb hier dus geen ervaring mee, zou het graag willen uitproberen om te zien hoe de leerlingen hiermee om gaan.	trjme@devot-elektro.nl
28-4-2014 16:10:13	Gymdocent basisonderwijs	50 tot 60	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn. Leerlingen moeten leren samenwerken. Het is een introductie in de bewegingscultuur. Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Kinderen vinden over het algemeen alle onderdelen tijdens de gymles leuk om te doen. Het is juist de afwisseling en de veelzijdigheid van het vak bewegingsonderwijs dat het zo succesvol maakt.	Dat is per individu verschillend. Voor de een is dat turnen. Voor de ander is dat spel.	Ja	Het vak bewegingsonderwijs is de laatste jaren op verschillende terreinen aan verandering onderhevig geweest. Momenteel wordt er op veel grotere schaal dan pakweg 20 jaar geleden in meerder vakken in de gymzaal gewerkt. De materialen zijn veelzijdiger en 'zachter' geworden. Ik zie graag dat deze ontwikkeling zich door zet. Daarnaast verwacht ik dat het gebruik van ICT middelen de komende jaren zal toenemen.	Ja	Ferielijk alles dat ze zelfstandig beheersen en aankunnen.	Nee	Ja	Ik werk er nog niet mee, omdat ik bij de huidige toepassingsvormen nog geen meerwaarde heb ontdekt. Maar ik verwacht dat het gebruik van ICT ondersteuning over een aantal jaar een vlucht zal nemen.	Nee		Ik ben benieuwd naar de ontwikkelingen, maar verwacht dat de nieuwghed er snel af is bij de kinderen.	s.j.slas@planet.nl	
29-4-2014 14:34:00	Gymdocent basisonderwijs	30 tot 40	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn. Leerlingen moeten leren samenwerken. Het is een introductie in de bewegingscultuur. Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter, sociaal emotionale ontwikkeling	Dit is erg wisselend maar over het algemeen is het onderdeel zwaaien en springen bij veel kinderen favoriet bij toestelonderdelen en eigenlijk wel alle spelonderdelen. Freerun is erg populair	Eigenlijk geen een. Maar over de kop gaan geeft voor sommige kinderen wel angst. Rekstok is bij de jongens niet zo populair	Ja	Er is altijd ruimte voor verbetering. De onderdelen wat meer naar deze tijd vertalen, zoals freerun bijvoorbeeld	Ja	Heel divers. Meestal geef ik spel en toestelonderdelen gecombineerd en werk ik bijna altijd in 4 of 5 onderdelen. Dit omdat de groepen steeds groter worden!	Ja	Van de methode vallen is ook een sport heb ik wel eend de dvd gebruikt. Maar dit was op een laptop en dat was niet handig. Als ik het tot mijn beschikking had, zou ik het zeker gebruiken	Ja	Het spreekt kinderen aan. Het is de tijd dat kinderen worden opgevoed met tablets en computers. Leerlingen kunne zo goed bewegingen analyseren van zowel hunzelf als van een ander. Erg leerzaam om naar je eigen bewegingen te kijken	Nee	Nee		
2-5-2014 8:49:43	Docent basisonderwijs	50 tot 60	7	Het moet leuk zijn. Leerlingen moeten leren samenwerken. Het is een introductie in de bewegingscultuur. Leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Eigenlijk alles wel als je het op een goede manier aanbedt en als z er iets van leren.	Als het te moeilijk of te vermoedend is voor sommige en daar moet je voor optellen zodat er voor elk niveau iets uitdagend is.	Ja	Er zijn altijd dingen die beter kunnen en ik pleit voor alle lessen gegeven worden door goed vakleerkrachten.	Ja	Vaak drie verschillende vormen van bewegen. Cardio, kracht, leren, spelen, sport, alleen werken of met 2h tweetjes of in een groep, met elkaar of tegen elkaar.	Nee	Ja	Maar dat mag de generatie na mij doen. Ik laat af en toe een filmpje in de klas zien van een bepaalde sport en daar laat ik het bij!	Nee				

Tijdstempel	Wat is uw functie op dit moment?	Wat is uw leeftijd?	In welke groepen geeft u les?	Wat is voor u het belangrijkste aspect van een gymles?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen het leukst?	Welke onderdelen/spellen in de gymles vinden leerlingen over het algemeen NIET leuk?	Zijn er onderdelen in de gymles die volgens u nog verbeterd kunnen worden?	Zo ja, welke? En waarom?	Laat u leerlingen wel eens gymmen in aparte groepjes?	Wat doen de leerlingen dan vaak als ze in aparte groepjes werken?	Maakt u wel eens gebruik van ICT hulpmiddelen tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Zo ja, van welke ICT hulpmiddelen maakt u gebruik?	Vindt/denk u dat ICT ondersteuning kan bieden tijdens de lessen bewegingsonderwijs?	Waarom wel/niet?	Bent u al bekend met de Swirxs?	Zo ja, hebt u deze wel eens ingezet tijdens de lessen Bewegingsonderwijs?	Opmerkingen	Wilt u meer informatie over de uitkomst van dit onderzoek ontvangen? Dan kunt u hier uw e-mailadres achterlaten.
5-5-2014 11:48:23	Gymdocent basisonderwijs	20 tot 30	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	Het moet leuk zijn, leerlingen moeten leren samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Intensieve spelen met lol en uitdagende elementen.	Ze vinden alles leuk..	Ja	Ik weet niet vanuit welk perspectief ik de vraag moet beantwoorden, maar ik vind vooral de les tijd te kort.	Ja	?	Zie basisonderwijs	Ja	Ja	smarboard, laptop, smartphone binnenkort ook ipad	Nee	Nee	Ik werk op een internationale school dus een ENtag apparaat is wenselijk!	svermeer@vanden
7-5-2014 14:49:14	Gymdocent basisonderwijs	20 tot 30	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, leerlingen moeten leren samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	De sporten, trefbal, trampolinespringen, ringen en touwen	Bewegen en muziek	Ja	Wanneer er meer materialen ter beschikking zijn kunnen diverse onderdelen uitdagender worden gemaakt.	Ja	Mijn lessen zijn bijna altijd in groepjes.	Klaslokaal doe ik alleen bij bewegen en muziek, sloespeken, acrogym e.d.	Ja	Ja	iPad, telefoon	Ja	Nee	Succes!	
7-5-2014 18:48:18	Gymdocent basisonderwijs	30 tot 40	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, leerlingen moeten leren samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Klaslokaal spelen Afgroespelen	Weselt per persoon. Niet een onderdeel wat helemaal niet leuk is	Ja	Hangt van de zaal af waarna je lesgeeft of van het beschikbare materiaal	Ja	De verschillende leerlingen vanuit het basisonderwijs	Ja	Ja	Ja	van de Ipad, zodat kinderen zichzelf kunnen zien bewegen.	Ja	Nee		
9-5-2014 18:39:27	Gymdocent basisonderwijs	30 tot 40	3, 4, 5, 7, 8	Leerlingen moeten leren samenwerken, leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	» Springen op de trampolines » Freerunningarcuit » Trefbal spelletjes zoals bunker trefbal o.a.	» turnonderdelen op de grond (radslag, handstand)	Ja	» Turnonderdelen zoals het gebruik van een balk. » Atletiek onderdelen, zoals verspringen in een zandbak of kogelstoten en speenwerpen waar je meer ruimte en materiaal nodig hebt	Ja	Ze doen "team work" en soms mogen ze bepaalde opdrachten zelf kiezen. Ze helpen elkaar.	Nee	Nee	Nee	In de gymzaal hebben we geen mogelijkheden om ICT hulpmiddelen te gebruiken. Omdat de tijd van één gymles maar 45 minuten is, vind ik de tijd hier te kort om daar nog ICT hulpmiddelen te gebruiken. Voor een bepaalde demonstratie zou dat leuk kunnen zijn.	Nee		In algemeen vind ik dat de leerlingen vaak enthousiast en goed meedoen met de gymlessen. Als de kinderen vroeg beginnen met bewegingsonderwijs (al vanaf groep 1-2), dan zie ik dat ze motonisch beter ontwikkeld en vaardiger zijn als ze in de bovenbouw van de lagere school zitten.	ksabel@sousahofm
12-5-2014 21:17:30	Gymdocent basisonderwijs	30 tot 40	3, 4, 5, 6, 7, 8	Het moet leuk zijn, leerlingen moeten leren samenwerken, Het is een introductie in de bewegingscultuur, leerlingen ontwikkelen zich motonisch beter	Met veel toestellen, maar ook spellen als James Bond, Zwerfball, Slagball met hindernissen etc.	Technische onderdelen, wanneer er oefeningen voor een bepaalde sport worden gedaan	Ja	Er moet altijd knutsel worden naar de onderdelen, mee gaan met de tijd	Ja	Ik werk altijd in meerdere vakken, dan werken ze allemaal aan verschillende onderdelen en wordt er door gedraaid	Nee	Ja	Ja	Vooraf beelden helpen kinderen om beter te bewegen	Nee	Nee		

4. Interviews

4.1 Interview J. Hoeboer

26-03-2014 Telefonisch

Hoe ziet een les bewegingsonderwijs in elkaar?

Les begint vaak met een inleidende activiteit om in de sfeer van de les gekomen moet dit in lijn zijn met het hoofddeel van de les.

Daarna volgt er een hoofddeel. Deze kan klassikaal of in groepen gegeven worden. Een nieuw onderdeel wordt vaak klassikaal gedaan zodat de docent niet alles honderdduizend keer uit hoeft te leggen. In groepen is vaak wanneer onderdelen al eens behandeld zijn of wanneer er een groot onderdeel is waar veel begeleiding bij nodig is.

Organisatie is naar gelang van doel (leerdoel).

Einde van de les is vaak een spel wat leuk is. Bijvoorbeeld trefbal.

Wat zijn de eisen die worden gesteld aan de lessen bewegingsonderwijs?

Er zijn kerndoelen opgesteld vanuit KVLO, dit zijn doelen waar kinderen mee geconfronteerd moeten worden. Hier wordt alleen niet op gecontroleerd, behalve als er iets misgaat dan wordt hier wel naar gekeken (veiligheid is heel belangrijk). Naast deze leerdoelen worden er ook veel andere methodieken gebruikt.

Het is alleen heel afhankelijk wat de visie van de school/docent is.

- Leuk
- Leren samenwerken
- Introductie bewegingscultuur
- Motorisch beter ontwikkelen

Waarom wordt de Swinx nu nog niet/weinig ingezet in het bewegingsonderwijs?

Dat de Swinx op dit moment nog niet echt gebruikt wordt tijdens de les komt omdat docenten kinderen echt iets willen leren. Het mag niet alleen leuk zijn maar het moet ook toegevoegde waarde hebben. De verbinding moet gemaakt kunnen worden tussen het bewegingsonderwijs en de Swinx, dit is erg lastig. Het moet duidelijk zijn wat de toegevoegde waarde is! Maar ik zie wel mogelijkheden.

Studenten van HALO zouden inbreng kunnen geven. Meer inbreng vanuit bewegingsonderwijskant. Wat is een gymles, uittesten in lessen. Wat is nodig om zo'n apparaat werkend te maken voor de gymles.

4.2 Interview K. Postma

13-05-2014 Per mail

Welke spellen heeft u gebruikt?

Ik heb alleen het spel 'ren je rot' gespeeld.

Waarom heeft u dit/deze spel(len) gekozen?

Ik heb dit spel gekozen, omdat dit onderdeel goed paste binnen de gymles. Ik heb zelf van te voren het parcours klaargezet dat de kinderen moesten afleggen.

Wat vond u goed en minder goed aan deze spellen?

Positief vind ik dat de kinderen het spel zelfstandig kunnen spelen. Hierdoor kon ik bij de twee andere onderdelen kinderen begeleiden. Ik heb ervoor gekozen om twee 'swinxen' in te zetten bij het onderdeel, zodat kinderen snel aan de beurt waren en het spel eventueel nog een keer konden doen.

Minder positief vind ik dat de Swinxen bij dit onderdeel alleen vertelt dat de kinderen naar een boom of muur moet rennen en weer terug. Daarom heb ik aan de kinderen uitgelegd dat, wanneer zij de Swinxen tijdens het buitenspelen meenamen, zij een echt parcours moesten bedenken. Alleen naar een boom rennen vind ik dan te weinig.

Zou u het fijn vinden om meer lesideeën voor de Swinxen te krijgen die toepasbaar zijn in de lessen? Zo ja, op welke manier vind u het het fijnst om lesideeën te verkrijgen? (denk hierbij aan boekje, kaarten, website, poster, app enzovoorts.)

Ik zou het heel fijn vinden om ideeën voor lessen aangereikt te krijgen. In de vorm van een boekje of handleiding of misschien op een website waar dan ook weer nieuwe ideeën geplaatst zouden kunnen worden, zodat het up-to-date blijft.

Ziet u mogelijkheden voor het gebruik van kleine functies die binnen vele spellen toepasbaar zijn? (denk hierbij aan groepjes maken, tijden bijhouden, scores bijhouden enzovoorts)

Ja ik zie daar wel mogelijkheden in! Het zou motiverend werken wanneer er scores worden bijgehouden en kinderen ook horen dat hun score verbeterd is. Enig nadeel is dan wel dat er wel gelet moet worden op het feit dat kinderen die het minder goed kunnen niet het idee krijgen dat het alleen maar om goed presteren gaat.

4.3 Interview V. Weerdenburg

21-05-2014 Mondeling

Welke spellen heeft u gebruikt?

Ik heb de Swinxs neergezet en de kinderen zelf een spel laten kiezen. Graag wel een lijstje met spellen op de Swinxs en deze in een vaste volgorde laten passeren (niet shuffelen).

Waarom heeft u dit/deze spel(len) gekozen?

-

Wat vond u goed en minder goed aan deze spellen?

Voor de middenbouw zijn de spellen geschikt. Voor de bovenbouw is het niveau van de spellen te laag.

Bij het spel Swinxsbol wordt er gezegd door de Swinxs dat een volleybal gebruikt moet worden. Een volleybal is veel te hard voor dit spel, dit zou aangepast moeten worden. Ik heb de leerlingen een foambol laten gebruiken.

Bij ren je rot kunnen veel parcoursen bedacht worden voor oudere groepen bijvoorbeeld: parcours met een bal (basketbal, voetbal, hockey, tennisracket) of touwen.

Zou u het fijn vinden om meer lesideeën voor de Swinxs te krijgen die toepasbaar zijn in de lessen? Zo ja, op welke manier vindt u het het fijnst om lesideeën te verkrijgen? (denk hierbij aan boekje, kaarten, website, poster, app enzovoorts)

Een moeilijke en vereenvoudigde versie die aan te passen is op leeftijd.
Doelgroep per spel specificeren.

Ziet u mogelijkheden voor het gebruik van kleine functies die binnen vele spellen toepasbaar zijn? (denk hierbij aan groepjes maken, tijden bijhouden, scores bijhouden enzovoorts)

Ja

5. Brainstormsessie

5.1 Informatie studenten voorafgaand aan de brainstormsessie

Het eerste deel van deze informatie is beschreven in bijlage 2.

Uitslag afgenomen enquête

Van de 71 ondervraagden:

- 97% de kinderen wel eens aparte groepjes laat gymmen (dit betekent dat de Swinxs niet met de hele klas gebruikt hoeft te worden, er hoeft dus geen speciaal spel voor 30 personen gemaakt te worden)
- bleek dat 35% van de ondervraagden wel eens elektronische hulpmiddelen gebruiken in de lessen bewegingsonderwijs (dit ging voornamelijk om het vastleggen van de leerlingen en dan samen de beweging terugkijken en om het kijken van filmpjes als instructie)
- 85% ziet een meerwaarde in het gebruik van elektronische hulpmiddelen tijdens de lessen bewegingsonderwijs (ze weten vaak niet hoe dit in te zetten of missen de middelen die hiervoor nodig zijn)
- 25% van de bleek wel eens van de Swinxs te hebben gehoord (De Swinxs is redelijk onbekend, door een tekort aan geld om reclame te kunnen maken)
- Echter maar 5 mensen hebben de Swinxs wel eens gebruikt tijdens de lessen bewegingsonderwijs (veel van de ondervraagden zagen niet hoe ze de Swinxs in konden zetten tijdens de lessen of vonden het meer leuk voor tijdens de pauze maar zagen geen meerwaarde voor de les)
- Een van de docenten vroeg om meer les ideeën.

Doel van de Brainstormsessie

Omdat docenten nog niet de mogelijkheden zien van de inzet van de Swinxs tijdens de lessen bewegingsonderwijs, is het in eerste instantie van belang hier iets aan te gaan doen. Daarom is het idee ontstaan om een informatiebron te ontwikkelen waarin informatie komt over de spellen. Bij elk spel worden een aantal les ideeën gegeven in verschillende moeilijkheidsgraden waardoor de Swinxs in zowel de lagere als hogere groepen gebruikt kan worden.

Wat voor een informatiebron dit moet worden en welke les ideeën mogelijk zijn bij de spellen, hoop ik uit deze brainstorm te halen. Ook hoop ik inspiratie op te doen voor nieuwe spellen.

5.2 Uitwerking Brainstormsessie

Welke vorm moet de informatiebron hebben

Gelamineerde leskaarten per spel

Overzicht van spellen

Filmpjes online

Het moet weinig werk zijn en meteen toepasbaar zijn (pakket bewegingsonderwijs voor Swinxs met alle programma's erop)

Moeten tips bij zitten om het voor de kinderen makkelijker of moeilijker te maken

De spellen

Duel → nee te weinig leerlingen die tegelijk kunnen spelen

Estafette

- Bandje doorgeven (**Spel aanpassen**)
- Zelf een parcours verzinnen voor de ouderen groepen (creatief)

Heen en terug → meer een spel voor tijdens het buiten spelen

- Weinig ruimte, kan ook opgelost worden om over de lijnen te lopen

Memo (**Spel aanpassen**)

- Bijvoorbeeld kaartje uit het klimrek halen, of boven uit de klimwand
- Zoeken naar kaartjes

Ren je rot

- Werken met 2 Swinxen, op 2 plekken bleepen (**Spel aanpassen**)
- Parcours door oudere groepen zelf laten verzinnen (Swinx moet tijd aangeven) (**Spel aanpassen**)

Shuttle run

- Geen toegevoegde waarde, niet nodig om een Swinx hier speciaal voor te kopen
- Toevoeging van sensoren

Swinxs cirkel

- Verschillende cirkels, kinderen die al een keer gewonnen hebben rennen in een grotere cirkel om de Swinx heen dan de kinderen die nog niet gewonnen hebben (**Spel aanpassen**)

Swinxsball

- Meer ballen
- Meer lummels (**Spel aanpassen**)
- Sneller
- Grote van het veld
- Positie van de Swinx

Swinxsstop

- Passen die ze mogen zetten na het vangen

Tikkertje (spel aanpassen**)**

- Grote groep waarvan een paar met bandje en de tikker wisselt telkens
- De Swinx kiest een bevrijder

Verstop je XS → nee

Verstoppertje → nee

Maar de voorkeur gaat uit naar een nieuw concept(spel/functie)

Spellen

Judo spel: vechten om een bal met RFID die dan gebleept moet worden.

Mikken op de Swinx: bal met RFID erin en dan een netje boven de Swinx.

Aanvallen en verdedigen: grote mat met Swinx aan de zijkant, de ene helft moet de overkant (Swinx bereiken) de andere helft moet ze tegenhouden dat te doen. Variaties met een koning of iedereen een bandje. Spel op je knieën.

Estafette: bandje doorgeven en Swinx aan het eind om te bleepen.

Overspelen: 10 keer overgooien met bal om bij de Swinx te komen

Tikken en rennen: de tikkers moeten de renners tegenhouden om aan de overkant te komen (bij de Swinx) als ze getikt worden moeten ze terug/op de bank gaan zitten.

Andere functies

- Stand bijhouden bij bijvoorbeeld voetbal (1 aanvoerder met een bandje)
- Toernooitjes met 4 teams rouleren (bijvoorbeeld team geel, groen, blauw en rood)
- Teams maken (bijvoorbeeld: blauw, zwart en geel zijn een team, blauw is aanvoerder)
- Teams wisselen (na een bepaalde tijd, 1, 2 3 minuten enzovoorts zelf in te stellen)
- Aftellen (hoelang moet kind op de bank blijven wachten bijvoorbeeld 20 seconden)
- Tijd aangeven (je hebt nog bijvoorbeeld 10 seconden)
- Genummerde bandjes (met meer dan 10 bandjes, op elk bandje een nummer die de teams maakt (maar wel gekleurde want dan kunnen die ook gebruikt worden voor kleinere spellen))

6. Uitwerken concept

6.1 Script

<willekeurige XS>, <willekeurige XS>, <willekeurige XS> enzovoorts jullie zijn Team 1

Ga maar bij elkaar staan

<willekeurige XS>, <willekeurige XS>, <willekeurige XS> enzovoorts jullie zijn Team 2

Staan jullie bij elkaar druk dan op de groene knop.

<herhalen bij geen reactie>

<willekeurig team> jullie zijn de aanvallers, <andere team> jullie zijn de verdedigers ga maar op jullie plek staan.

Als jullie op jullie plek staan druk dan op de groene knop om te beginnen.

<herhalen bij geen reactie>

Er wordt op de groene knop gedrukt

321 start

Als er gebleept wordt

Goedzo <Xs> je hebt het gehaald

Tijds klok aantal minuten (in die minuten zegt de Swinx niks) alleen wanneer er gebleept wordt

Goed gedaan!

<aanvallend team> jullie hebben <aantal keer gebleept> punten gehaald

Okee we gaan nu wisselen

<team aanvallers> jullie worden nu de verdedigers.

<team verdediger> jullie zijn nu de aanvallers

Als jullie klaar staan druk dan op de groene knop

<herhalen bij geen reactie>

Er wordt op de groene knop gedrukt

321 start

Tijds klok aantal minuten <in die minuten zegt de Swinx niks>

Goedzo

<aanvallend team> jullie hebben <aantal keer gebleept> punten gehaald

De uitslag is team 1 heeft <x aantal> punten gehaald, team 2 jullie hebben <y aantal> punten gehaald.

Gefeliciteerd <winnende team> jullie hebben gewonnen

Dit is het einde van dit spel

6.2 Code

```
variables
{
  const MAX_SCORE := 65535;           //const: waarde die altijd zelfde waarde heeft
  const ST_KENNIS_MAKEN := 1100;       // ST zijn de states/fases
  const ST_MAKEN GROEP1 := 1200;       // waarde maakt niet uit, er moet een waarde zijn (moeten wel verschillende waarden zijn).
  const ST_MAKEN GROEP2 := 1300;
  const ST_VERTEL_NAMEN_TEAM_1 := 1400;
  const ST_VERTEL_NAMEN_TEAM_2 := 1500;
  const ST_BEGINNEN := 1600;
  const ST_COUNT_DOWN := 1700;
  const ST_GO := 1800;
  const ST_TELL_TEAM_NAME_1 := 1900;
  const ST_TELL_TEAM_NAME_2 := 2000;
  const ST_WISSELEN := 2100;
  const ST_ECHI_BEGINNEN := 2200;
  const ST_UITLEG_AANVAL_OF_VERDEDIGEN := 2300;
  const ST_EINDIGEN := 2400;
  const ST_NOG_EEN_KEER := 2500;
  const ST_STILMAKEN_PUNT_SCORE := 2600;
  const ST_VRAGEN_NOG_EEN_KEER := 2700;
  const ST_HET_EIND := 2800;

  bool say_and;                       //boolean: 0 of 1 (false or true) //moet en zeggen
  bool eerstegroep;                   //dus verdeling van teams tijdens spel
  word ScoreGroep1;                   //word: variabelen //score van team 1
  word ScoreGroep2;                   // score van team 2
  word XsTeam1[(MAXPLAY + 1) / 2];    // de bandjes van team 1 //array= verzameling gegevens onder 1 naam // MAXPLAY = aantal bandjes die er mee doen
  word XsTeam2[(MAXPLAY + 1) / 2];    // de bandjes van team 2
  word aantalSpelersTeam1;
  word aantalSpelersTeam2;
  word nameTeam1;                     // naam team 1
  word nameTeam2;                     // naam team 2
  word theNameTeam1;                  // De naam van team 1
  word theNameTeam2;                  // De naam van team 2
  word uitslagVertellen;              // bestandjes 03000-03045 zijn de nummers //begint met 0 (03000)
  word xs1;
  word xs2;
  word i;                             // doortellen bij aantal spelers (loop)
}

machine
{
  startup
  {
    shuffle.on(rfid.xs.count);         //spelerslijst door elkaar gooien
    ScoreGroep1 := 0;                  // score team 1 = 0
    ScoreGroep2 := 0;                  // score team 2 = 0
    aantalSpelersTeam1 := 0;          // 0 aantal spelers in team
    aantalSpelersTeam2 := 0;          // 0 aantal spelers in team
    state.move(ST_MAKEN GROEP1);       //naar state groep 1 maken
    eerstegroep := true;               // dus automatisch met 1e groep beginnen bij starten nieuw spel
  }
}
```

```

state(ST_MAKEN_GROEP1)
{
    if ( shuffle.end ) // als shuffle klaar is // naar volgende regel als hij klaar is met groepen verdelen
    {
        state.move(ST_KENNIS_MAKEN); // gaat naar state kennismaken
    }
    else
    {
        XsTeam1[aantalSpelersTeam1] := shuffle.get; //volgende persoon uit shuffle toe aan lijst met team 1
        aantalSpelersTeam1 = aantalSpelersTeam1 + 1; // optellen aantal spelers team 1

        score.set(shuffle.get, MAX_SCORE); //de score behaald is voor de hele groep

        state.move(ST_MAKEN_GROEP2); // naar volgende state
    }
}

state(ST_MAKEN_GROEP2) // zelfde als ST_MAKEN_GROEP_1
{
    if ( shuffle.end )
    {
        state.move(ST_KENNIS_MAKEN);
    }
    else
    {
        XsTeam2[aantalSpelersTeam2] := shuffle.get;
        aantalSpelersTeam2++;

        score.set(shuffle.get, MAX_SCORE);

        state.move(ST_MAKEN_GROEP1);
    }
}

state(ST_KENNIS_MAKEN) // groepen zijn verdeeld dus door naar deze state
{
    if ( ! sound.playing ) // als hij geen geluid afspeld wordt dit geluid afgespeeld (! is niet) anders wacht hij tot hij klaar
    { // is met vorig geluid afspelen
        sound.play("SOUND", 00100); // speelt geluid //Het spel wordt gespeeld in twee teams."
        state.move(ST_VERTEL_NAMEN_TEAM_1); // door naar de volgende state
    }
}

state(ST_VERTEL_NAMEN_TEAM_1)
{
    enter // hier moet je 1 keer doorheen daarna niet meer
    {
        i := aantalSpelersTeam1; // aantal spelers in team 1
        say_and := false; // hoeft geen "en" te zeggen
    }

    if ( ! sound.playing )
    {
        if ( say_and ) // of say_and is true (1)
        {
            sound.play("SOUND", 00101); // speelt geluid "en" af
            say_and := false;
        }
        else if ( i > 0 )
        {
            i--; // i-- = i-1
            if ( i == 1 ) say_and := true; // als het de laatste persoon is moet er en tussen komen (Vb groen, geel EN rood)
            xs1 := XsTeam1[i];
            sound.play("XS", xs1); // naam van kleur wordt afgespeeld
        }
    }

    if ( i == 0 ) // als i gelijk is aan 0 dan doorgaan met volgende state
    {
        state.move(ST_TELL_TEAM_NAME_1);
    }
}

state(ST_TELL_TEAM_NAME_1)
{
    nameTeam1 := 02000 + shuffle.get;
    theNameTeam1 := 02100 + shuffle.get;

    sound.chain(ST_VERTEL_NAMEN_TEAM_2, // sound.chain geeft op naar welke state je wilt gaan na het uitvoeren van deze geluidsbestanden
    "SOUND", 01337, // geluid afspelen: spelen in team 1
    "SOUND", 00103); // geluid afspelen: ga maar bij elkaar staan.
}

```

```

state(ST_VERTEL_NAMEN_TEAM_2)
{
    enter
    {
        i := aantalSpelersTeam2;
        say_and := false;
    }

    if ( ! sound.playing )
    {
        if ( say_and )
        {
            sound.play("SOUND", 00101); // "en"
            say_and := false;
        }
        else if ( i > 0 )
        {
            i--;
            if ( i == 1 ) say_and := true;
            xs2 := XsTeam2[i];
            sound.play("XS", xs2);
        }
    }

    if ( i == 0 )
    {
        state.move(ST_TELL_TEAM_NAME_2);
    }
}

state(ST_TELL_TEAM_NAME_2)
{
    nameTeam2 := 02000 + shuffle.get;
    theNameTeam2 := 02100 + shuffle.get;

    sound.chain(ST_UITLEG_AANVAL_OF_VERDEDIGEN,
        "SOUND", 00104); // jullie zijn team 2
}

state(ST_UITLEG_AANVAL_OF_VERDEDIGEN)
{
    if ( sound.playing )
    {
        timer.on(TIMER_2, 0); // timer opstarten (timer 2)
    }
    else
    {
        sound.off; // geluid uit

        if ( timer.get(TIMER_2) > 50 ) // timer wacht 5 seconden tot volgende geluid wordt afgespeeld
        {
            sound.chain(ST_BEGINNEN,
                "SOUND", 02001, // team 1 jullie zijn de aanvallers
                "SOUND", 02000); // dat betekend dat team 2 de verdedigers zijn
        }
    }
}

state(ST_BEGINNEN)
{
    if ( sound.playing )
    {
        timer.on(TIMER_0, 0); // timer starten (wanneer er nog geluid wordt afgespeeld start hij m telkens opnieuw) (timer 0)
    }
    else
    {
        sound.off;

        if ( timer.get(TIMER_0) > 50 )
        {
            sound.chain(ST_BEGINNEN,
                "SOUND", 00060); // zijn jullie er klaar voor druk dan op de groene knop
        }
    }

    if ( button.green.pulse ) // wanneer er op de groene knop gedrukt wordt0
    {
        sound.off; // dan gaat het geluid uit
        state.move(ST_COUNT_DOWN); // door naar volgende state
    }
}

```

```

state(ST_COUNT_DOWN)
{
    if ( ! sound.playing )
    {
        sound.chain(ST_GO, "SOUND", 00059,
                    "SOUND", 00004);           // Drie twee een, start!
    }
}

state(ST_GO)
{
    if ( ! sound.playing)
    {
        rfid.on;                             // sensor aan
        sound.off;                           // geluid uit
        state.move(ST_ECHT_BEGINNEN);        // door naar volgende fase
        timer.on(TIMER_1, 1);               // timer aanzetten (timer 1)
    }
}

state(ST_ECHT_BEGINNEN)
{
    if ( timer.get(TIMER_1) > 100 )           // als timer klaar is ronde afgelopen
    {
        if(eerstegroep)                     // als hij in eerste groep bezig is dan gaat hij naar wisselen
        {
            state.move(ST_WISSELEN);
        }
        else
        {
            sound.chain(ST_EINDIGEN,
                        "SOUND", 00037);      // als hij in de tweede groep bezig is dan gaat hij naar einde
                                                // "heel goed gedaan winnaars dit is het einde van dit spel"
        }
    }

    else if(rfid.xs.detected)               // als een bande gedetecteerd wordt
    {
        if(eerstegroep)                    // als ie met eerste groep bezig is
        {
            ScoreGroep1++;                 // score groep 1 +1
        }
        else
        {
            ScoreGroep2++;                 // score groep 2 +1
        }
        sound.chain(ST_STILMAKEN_PUNT_SCORE,
                    "SOUND", 00202);         // "goedzo"
    }
}

state(ST_STILMAKEN_PUNT_SCORE)              // stoppen met "goedzo" herhalen
{
    if( ! sound.playing)
    {
        sound.off;
        state.move(ST_ECHT_BEGINNEN);
    }
}

state(ST_WISSELEN)
{
    eerstegroep := false;                  // 1e groep is nu false dat betekend dat hij doorgaat met de 2e groep
    timer.set(TIMER_1, 0);                 // timer resetten
    sound.chain(ST_BEGINNEN, "SOUND", 02002,
                "SOUND", 02003,
                "SOUND", 02004);           // het is tijd om te wisselen, team 1 jullie worden nu de verdedigers, team 2 jullie zijn de aanvallers
}

state(ST_EINDIGEN)
{
    if( ! sound.playing)
    {
        sound.off;

        if(ScoreGroep1 > ScoreGroep2)      // wanneer score groep 1 groter is als score groep 2
        {
            sound.chain(ST_NOG_EEN_KEER,
                        "SOUND", 00074,      // "de winnaar is! groep 1"
                        "SOUND", 02005);
        }
        else if(ScoreGroep1 < ScoreGroep2)
        {
            sound.chain(ST_NOG_EEN_KEER,
                        "SOUND", 00074,      // "de winnaar is! groep 2"
                        "SOUND", 02006);
        }
        else if(ScoreGroep1 == ScoreGroep2)
        {
            sound.chain (ST_NOG_EEN_KEER,
                        "SOUND", 00076,      // "de winnaars zijn"
                        "SOUND", 00077);     // "allemaal met"
        }
    }
}

```

```

state(ST_NOG_EEN_KEER)
{
    if(ScoreGroep1 > ScoreGroep2)
    {
        uitslagVertellen := 3000 + ScoreGroep1;
    }
    else
    {
        uitslagVertellen := 3000 + ScoreGroep2;
    }
    sound.chain(ST_VRAGEN_NOG_EEN_KEER,
        "SOUND",00078, // "met"
        "SOUND",uitslagVertellen, // verteld score
        "SOUND", 00079); // "punten"
}

state(ST_VRAGEN_NOG_EEN_KEER)
{
    if( ! sound.playing)
    {
        sound.chain(ST_HET_EIND,
            "SOUND", 00083); // wil je dit spel nog een keer spelen druk dan op de groene knop
    }
}

state(ST_HET_EIND)
{
    if( ! sound.playing)
    {
        sound.off;

        if( button.green.pulse ) // als er op de groene knop wordt gedrukt
        {
            game.start(000); // spel herstarten (naam van dit spel is 000)
        }
    }
}
}

```

Swinxs in het bewegingsonderwijs



Hoe de Swinxs in te zetten in de lessen bewegingsonderwijs in het basisonderwijs.

Inleiding

De Swinx is nog erg onbekend in Nederland, terwijl er vele mogelijkheden openliggen voor het gebruik van de Swinx in het onderwijs. Echter is het vaak nog niet duidelijk op welke manier de Swinx het beste kan worden ingezet tijdens de les. Deze leskaarten zullen een aantal lesideeën geven die geschikt zijn tijdens de lessen bewegingsonderwijs in het basisonderwijs.

Op deze kaarten zullen een aantal verschillende spellen aan bod komen, dit zijn de spellen die geschikt worden bevonden om in te zetten tijdens de lessen bewegingsonderwijs.

Inhoud

- 1.1. Oversteekspel stoeien
 - L1.1.1. Leskaart Oversteekspel: Stoeien
 - L1.1.2. Leskaart Oversteekspel: Stoeien
- 1.2. Oversteekspel: Tikken
 - L.1.2.1. Leskaart Oversteekspel: Tikken
 - L.1.2.2. Leskaart Oversteekspel: Tikken
 - L.1.2.3. Leskaart Oversteekspel: Tikken
 - L.1.2.4. Leskaart Oversteekspel: Tikken
 - L.1.2.5. Leskaart Oversteekspel: Tikken
- 2.1. Ren je rot
- 3.1. estafette
- 4.1. Swinxstop
- 5.1. Swinxball

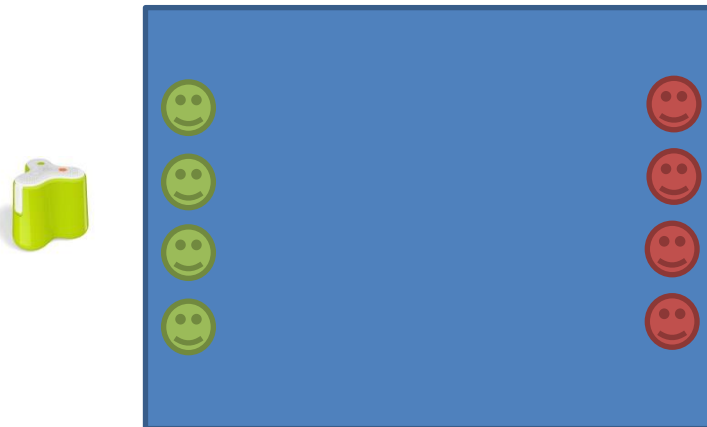
De leskaarten aangegeven met een L zijn de spelkaarten die uitleg geven voor de leerlingen. Deze kunnen bij het spel gelegd worden, de leerlingen kunnen dan zelf, zonder uitleg met het spel aan de slag gaan.

Oversteekspel: Stoeien

1.1

Doel: De overkant bereiken om punten te behalen voor je team

Het speelveld:



1&2

3&4

5&6

7&8

Vorbereiding: Leg de matten klaar. En zet de Swinxs aan de ene kant. Leg de opdracht uit, of maak gebruik van een van de spelkaarten en leg deze bij de Swinxs.

Uitleg: Alle leerlingen krijgen een bandje. Vervolgens verdeelt de Swinxs de teams. De leerlingen gaan op hun knieën op de mat zitten. De aanvallers proberen aan de overkant bij de Swinxs te komen om te bleepen. De verdedigers proberen dit tegen te gaan. Alle manieren van tegenhouden mogen als de leerlingen elkaar maar geen pijn doen en ze op hun knieën blijven zitten. Als er gebleept is loopt de speler om de mat heen en begint het spel weer van voor af aan.

Variatie:

- 1 koning, de aanvallers kiezen gezamenlijk 1 koning zonder dat de verdedigers dit kunnen horen. De koning moet zijn bandje bleepen.
- Als je eenmaal gebleept hebt mag je niet meer de mat op om anderen te helpen, dat betekent dat de laatste misschien de overkant niet haalt.

- Elk kind mag maar 1 iemand verdedigen (helpen is niet toegestaan.)
- Elke leerling mag maar 1 keer achter elkaar dezelfde persoon verdedigen (dus wanneer de aanvaller omloopt moeten ze op de mat op een efficiënte manier een persoon doorschuiven).

Oversteken

Dit spel wordt gespeeld op je knieën

De Swinxs verdeelt jullie in twee teams de aanvallers (dat zijn de rode gezichtjes) en de verdedigers (dat zijn de groene gezichtjes)



De aanvallers moeten proberen de overkant te halen en hier te bleepen met hun bandje. De verdedigers moeten dit proberen tegen te gaan.

Als een van de aanvallers de overkant heeft gehaald loopt hij/zij om de mat heen en begint het spel van voor af aan, net zo lang tot de Swinxs zegt dat de tijd om is.

Welk team aan het eind de meeste punten heeft gehaald wint het spel.

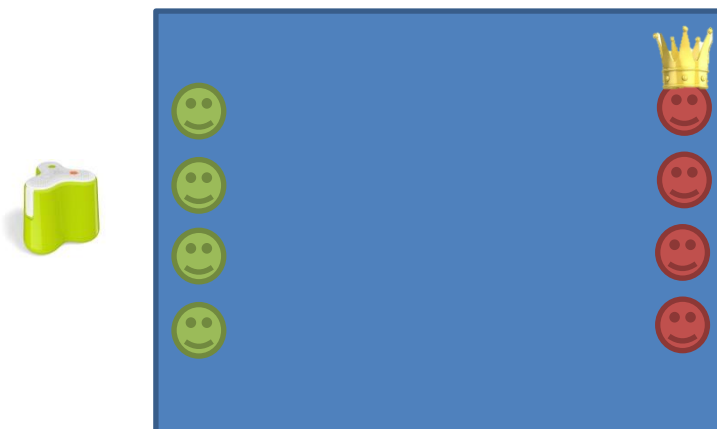
LET OP je mag op heel veel manieren proberen je tegenstander tegen te houden. Slaan, schoppen of op een andere manier pijn doen mag niet.

Als iemand stop of au roept , stop dan ook!

Bescherm de koning

Dit spel wordt gespeeld op je knieën

De Swinxs verdeelt jullie in twee teams de aanvallers (dat zijn de rode gezichtjes) en de verdedigers (dat zijn de groene gezichtjes)
De aanvallers kiezen een koning uit



De aanvallers moeten proberen hun koning aan de overkant te krijgen deze moet dan bleepen met zijn bandje. De verdedigers moeten dit proberen tegen te gaan.

Als de koning de overkant heeft gehaald loopt iedereen om de mat heen en wordt er een nieuwe koning gekozen. Daarna begint het spel van voor af aan, net zo lang tot de Swinxs zegt dat de tijd om is.

Welk team aan het eind de meeste punten heeft gehaald wint het spel.

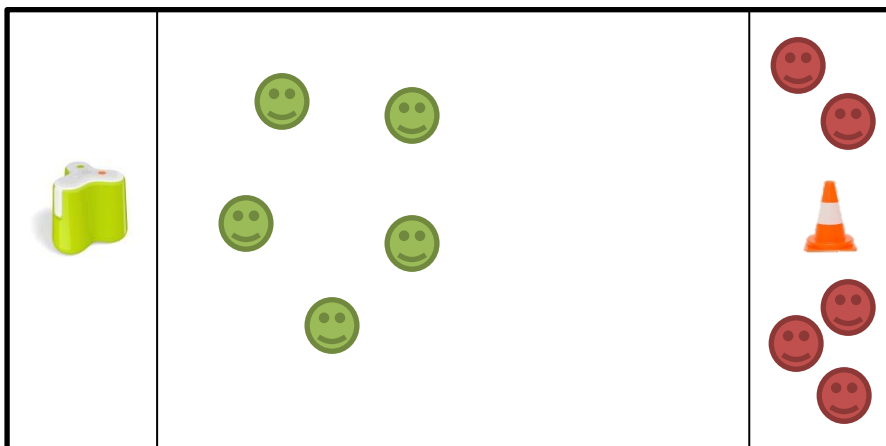
LET OP! Je mag op heel veel manieren proberen je tegenstander tegen te houden. Slaan, schoppen of op een andere manier pijn doen mag niet. **Als iemand stop of au roept , stop dan ook!**

Oversteekspel: Tikken

1.2

Doel: de overkant bereiken zonder getikt te worden om zo veel mogelijk punten te halen voor je team.

Het speelveld:



1&2

3&4

5&6

7&8

Voorbereiding: Kies een speelveld uit, zorg dat aan beide uiteinden van het veld een lijn is. Achter de ene lijn staat de Swinx en achter de andere lijn kan een pion neergezet worden. Leg de opdracht uit of maak gebruik van een van de speelkaarten en leg deze bij de Swinx.

Uitleg: Alle leerlingen krijgen een bandje, vervolgens maakt de Swinx twee teams. De aanvallende partij en de verdedigende partij. Wanneer de Swinx start zegt begint het spel. De aanvallende partij probeert de overkant te halen en zijn XS tag te bleepen. De verdedigende partij probeert de aanvallende partij te tikken. Heeft een verdediger een aanvaller getikt gaat deze aanvaller bij de pion staan en moet hier 15 seconden blijven staan. Is het de aanvaller gelukt om de Swinx te bereiken zonder getikt te worden dan moet deze eerst terug naar de pion om daarna weer te mogen proberen bij de Swinx te komen. Na 3 minuten wordt er gewisseld de aanvallers worden verdedigers en de verdedigers worden aanvallers. Omdat dit spel op deze manier erg makkelijk is wordt er aangeraden direct voor een van de variaties te kiezen.

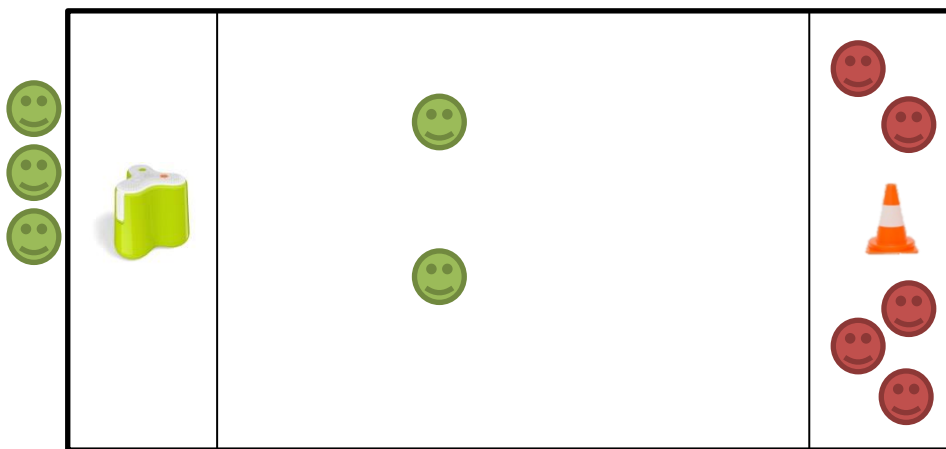
Variatie:

- De helft van de verdedigers mag tikken, heeft een van de verdedigers iemand getikt wissel dan door met de volgende persoon aan de zijkant.
- Spelers moeten proberen af te tikken door middel van een bal. (ieder heeft zijn eigen bal, hebben met z'n allen met 1 bal of degene die de bal vastheeft mag alleen tikken)
- Spelers moeten in tweetallen tikken (bij oneven één drietal)
- Spelers moeten in een slinger tikken
- Spelers krijgen een gebied waar ze in/op mogen staan om te tikken, bijvoorbeeld een mat of hoepel.

Tikken

De Swinxs verdeelt jullie in twee teams de aanvallers (dat zijn de rode gezichtjes) en de verdedigers (dat zijn de groene gezichtjes)

De aanvallers moeten proberen de overkant te halen zonder afgetikt te worden. De verdedigers moeten dit proberen tegen te gaan.



De helft van de aanvallers gaat in het veld staan, de andere helft gaan in een rijtje achter of naast het veld staan. Wanneer iemand die in het veld staat een tegenstander heeft getikt dan gaat deze eruit en dan wordt de volgende in de rij tikker.

Als een van de aanvallers de overkant heeft gehaald bleept hij zijn bandje en loopt hij om het veld heen en begint hij weer van voor af aan.

Als een van de aanvallers afgetikt is dan loop hij terug naar de pion.

Halverwege het spel wordt er gewisseld, dit vertelt de Swinxs. Het spel is afgelopen als de Swinxs zegt dat het spel afgelopen is.

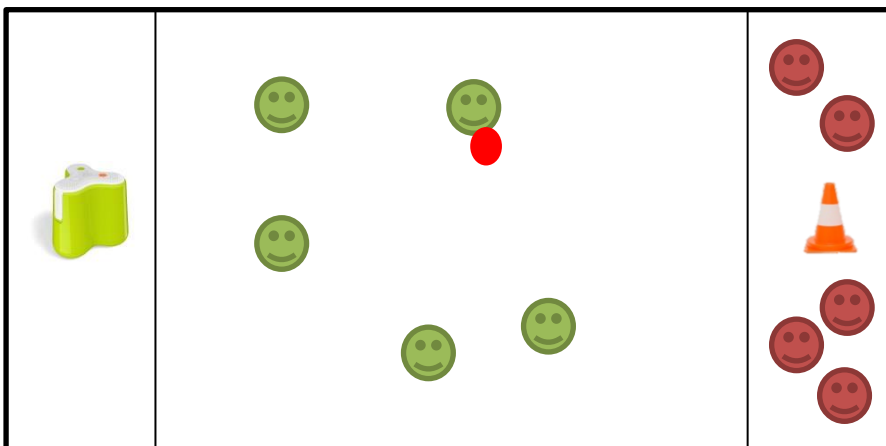
Welk team aan het eind de meeste punten heeft gehaald wint het spel.

Afgooien

De Swinxs verdeelt jullie in twee teams de aanvallers (dat zijn de rode gezichtjes) en de verdedigers (dat zijn de groene gezichtjes)

De aanvallers moeten proberen de overkant te halen zonder afgegooid te worden. De verdedigers moeten dit proberen tegen te gaan.

De verdedigers krijgen een bal (dat is het rode rondje). De verdedigers proberen samen de aanvallers af te gooien



Als een van de aanvallers de overkant heeft gehaald bleeft hij zijn bandje en loopt hij om het veld heen en begint hij weer van voor af aan.

Als een van de aanvallers afgegooid is dan loop hij terug naar de pion.

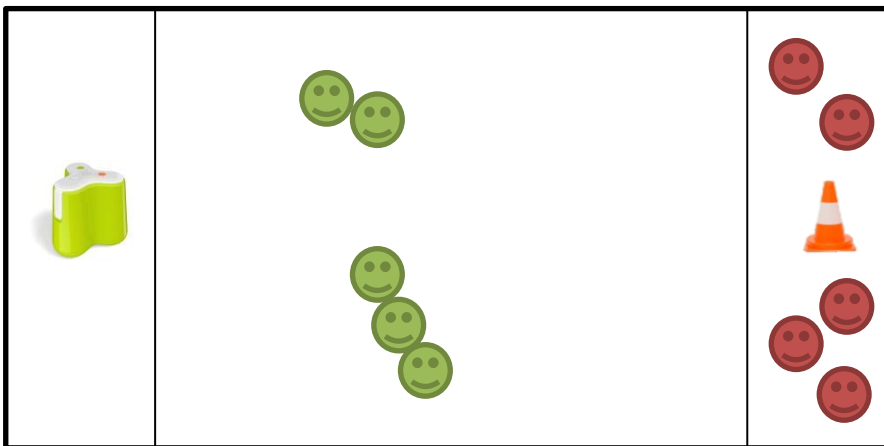
Halverwege het spel wordt er gewisseld, dit vertelt de Swinxs. Het spel is afgelopen als de Swinxs zegt dat het spel afgelopen is.

Welk team aan het eind de meeste punten heeft gehaald wint het spel.

Duotikkers

De Swinxs verdeelt jullie in twee teams de aanvallers (dat zijn de rode gezichtjes) en de verdedigers (dat zijn de groene gezichtjes)

De aanvallers moeten proberen de overkant te halen zonder afgetikt te worden. De verdedigers moeten dit proberen tegen te gaan.



De verdedigers maken groepjes van twee. Samen gaan jullie de verdedigers proberen te tikken (zijn jullie met een oneven aantal maak dan 1 groepje van 3).

Als een van de aanvallers de overkant heeft gehaald loopt hij om het veld heen en begint hij weer van voor af aan.

Als een van de aanvallers afgetikt is dan loop hij terug naar de pion.

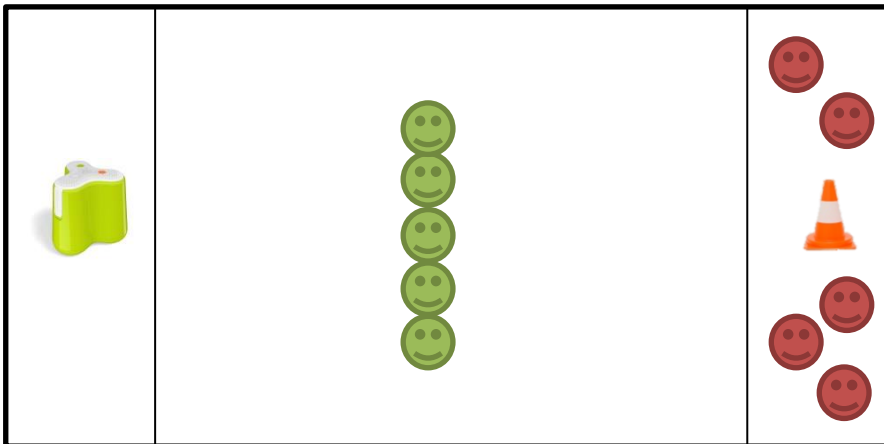
Halverwege het spel wordt er gewisseld, dit vertelt de Swinxs. Het spel is afgelopen als de Swinxs zegt dat het spel afgelopen is.

Welk team aan het eind de meeste punten heeft gehaald wint het spel.

Slingertikkertje

De Swinxs verdeelt jullie in twee teams de aanvallers (dat zijn de rode gezichtjes) en de verdedigers (dat zijn de groene gezichtjes)

De aanvallers moeten proberen de overkant te halen zonder afgetikt te worden. De verdedigers moeten dit proberen tegen te gaan.



De verdedigers maken een slinger en proberen in deze slinger de aanvallers te tikken

Als een van de aanvallers de overkant heeft gehaald loopt hij om het veld heen en begint hij weer van voor af aan.

Als een van de aanvallers afgetikt is dan loop hij terug naar de pion.

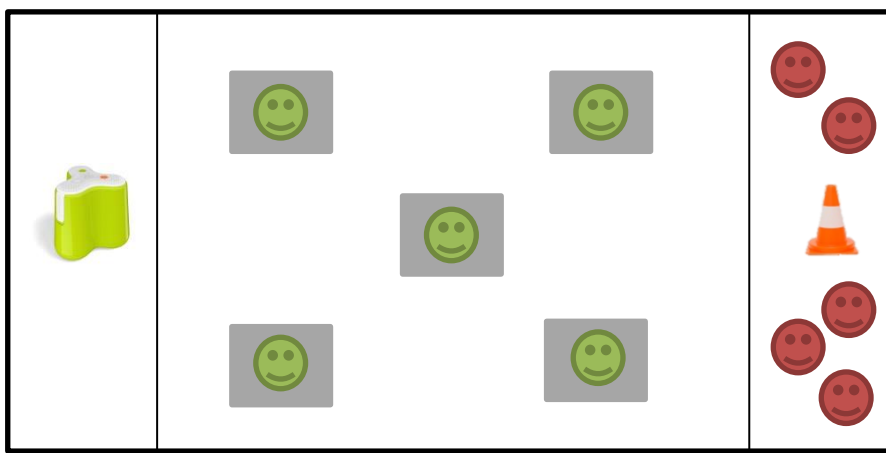
Halverwege het spel wordt er gewisseld, dit vertelt de Swinxs. Het spel is afgelopen als de Swinxs zegt dat het spel afgelopen is.

Welk team aan het eind de meeste punten heeft gehaald wint het spel.

Tikken in gebied

De Swinxs verdeelt jullie in twee teams de aanvallers (dat zijn de rode gezichtjes) en de verdedigers (dat zijn de groene gezichtjes)

De aanvallers moeten proberen de overkant te halen zonder afgetikt te worden. De verdedigers moeten dit proberen tegen te gaan.



De verdedigers gaan op het matjes (dit zijn de grijze vlakjes) staan, en proberen vanaf het matje de aanvallers te tikken.

Als een van de aanvallers de overkant heeft gehaald loopt hij om het veld heen en begint hij weer van voor af aan.

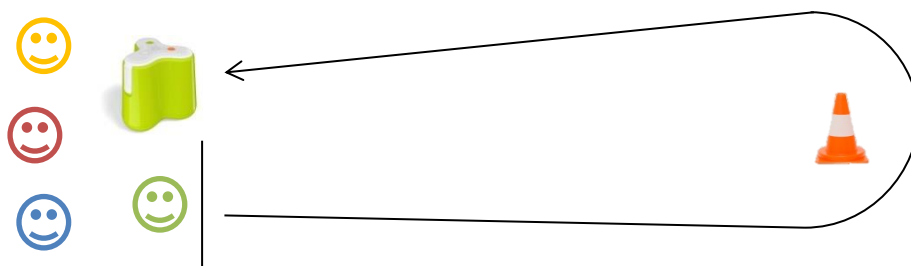
Als een van de aanvallers afgetikt is dan loop hij terug naar de pion.

Halverwege het spel wordt er gewisseld, dit vertelt de Swinxs. Het spel is afgelopen als de Swinxs zegt dat het spel afgelopen is.

Welk team aan het eind de meeste punten heeft gehaald wint het spel.

Doel: Zo snel mogelijk een parcours afleggen

Het speelveld:



Vorbereiding: Zet een parcours klaar. Dit dient een parcours te zijn die start en eindigt bij de Swinx (keuze voor een parcours is afhankelijk van de leeftijd). Kies ook een startpunt, denk hierbij aan starten achter een bepaalde lijn of door eerst de Swinxs aan te tikken. Hiervoor kan ook het spel **Ren je rot pro** worden gebruikt.

Parcours kunnen bestaan uit vele attributen. Hiervoor kunnen bijvoorbeeld kasten, matten, pionnen en banken voor gebruikt worden.

Uitleg: De Swinx vertelt de kinderen dat zij zelf een parcours moeten verzinnen. Heeft u een parcours opgebouwd dan is het goed om nog een keer duidelijk te vermelden dat zij het afgesproken parcours gaan lopen en niet een eigen gekozen parcours.

Wanneer er op de groene knop gedrukt wordt kiest de Swinx de eerste looper uit, vervolgens telt de Swinx af en het startschot wordt gegeven. Op dat moment probeert de leerling zo snel mogelijk het parcours af te leggen, zo gauw hij weer bij de Swinx is bleeft hij zo snel mogelijk zijn bandje de Swinx verteld dan de tijd die de leerling over het parcours heeft gedaan. Dan is de volgende aan de beurt.

1&2

3&4

5&6

7&8

Variatie: Door de keuze van het parcours kan de moeilijkheidsgraad aangepast worden.

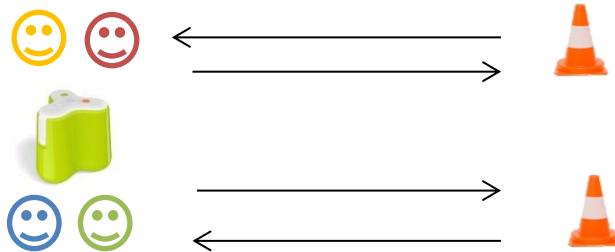
In de hogere groepen kunt u de leerlingen ook zelf een parcours laten verzinnen. Geef ze een aantal attributen en een stopwatch en een bepaalde tijd om een parcours te bouwen die ze daarna zelf moeten af leggen.

Er kan gekozen worden om de leerlingen het parcours te laten afleggen met een voetbal, basketbal of hockeystick.

Wanneer er grotere groepen dit spel gaan spelen is het een idee om twee Swinxsen te gebruiken anders moeten de leerlingen erg lang op elkaar wachten.

Doel: Als team zo snel mogelijk een parcours afleggen

Het speel veld:



Vorbereiding: Zet een parcours klaar. Dit dient een parcours te zijn die start en eindigt bij de Swinx (keuze voor een parcours is afhankelijk van de leeftijd). Kies ook een startpunt, denk hierbij aan starten achter een bepaalde lijn of door eerst de Swinx aan te tikken.

Parcours kunnen bestaan uit vele attributen. Hiervoor kunnen bijvoorbeeld kasten, matten, pionnen en banken gebruikt worden.

Uitleg: De Swinx vertelt de kinderen dat zij zelf een parcours moeten verzinnen. Heeft u een parcours opgebouwd dan is het goed om nog een keer duidelijk te vermelden dat zij het afgesproken parcours gaan lopen en niet een eigen gekozen parcours.

Wanneer het spel start kiest de Swinx twee teams. Vervolgens vertelt de Swinx wie de eerste lopers zijn per team en geeft het startschot. Op dat moment proberen de leerling zo snel mogelijk het parcours af te leggen, zo gauw ze weer bij de Swinx is bleepen ze hun bandje en mogen de volgende twee deelnemers rennen (deze renners mogen de leerlingen zelf kiezen), dit gebeurt net zo lang tot iedereen is geweest. Vervolgens verteld de Swinx wie er gewonnen hebben.

Let op! Als twee bandjes tegelijk gebleept worden kan het voorkomen dat de Swinx een van de bandjes niet zo goed pakt. Vertel de leerlingen van te voren dat ze goed moeten opletten of hun bandje gebleept is.

1&2

3&4

5&6

7&8

Variatie:

- Er kan voor gekozen worden de leerlingen zelf een parcours te laten bouwen met een aantal attributen die zij krijgen. Hierbij kan het een goed idee zijn om voor de leerlingen een tijd vast te stellen waarin het parcours gebouwd moet worden.
- Er kan gekozen worden voor een activiteit in dit spel:
 - Een lintje aantikken boven in het klimrek/klimwand halen.
 - Dit kan moeilijker gemaakt worden door de leerlingen een bepaald parcours te laten klimmen
 - Met een touw naar de overkant zwaaien.
 - Dit kan moeilijker worden gemaakt door nog een stukje in het touw te moeten klimmen
 - Balanceren over een bank zonder er vanaf te vallen (waarbij nodig teamgenoten kunnen helpen)
 - Dit kan makkelijker gemaakt worden wanneer de leerlingen elkaar mogen helpen
 - Koprollen naar de overkant
 - Dit kan moeilijker worden gemaakt door verschillende rollen te doen
 - Een piramide bouwen om een lintje aan te kunnen
 - De moeilijkheidsgraad kan worden aangepast door het lintje hoger of lager te hangen.

Doel: Als team zo snel mogelijk een parcours afleggen

Het speel veld:



Vorbereiding: Voor dit spel is een bal nodig. Ook is er genoeg voldoende ruimte nodig (stuk zaal) nodig zodat de kinderen weg kunnen rennen.

Uitleg: De leerlingen staan rond de Swinx. De Swinx zegt wie de bal in de lucht moet gaan gooien. Als de leerling de bal in de lucht gooit roept de Swinx wie de bal moet vangen de rest moet heel hard wegrennen. Als de vanger de bal heeft gevangen roept deze heel hard SWINXSSTOP. Alle leerlingen die aan het rennen waren moeten nu stil gaan staan met hun benen uit elkaar. Degene die de bal gevangen heeft moet deze proberen door de benen van een van deze spelers te gooien.

Variatie: Door na het vangen van de bal een aantal stappen te mogen zetten kan het spel makkelijker worden gemaakt

1&2

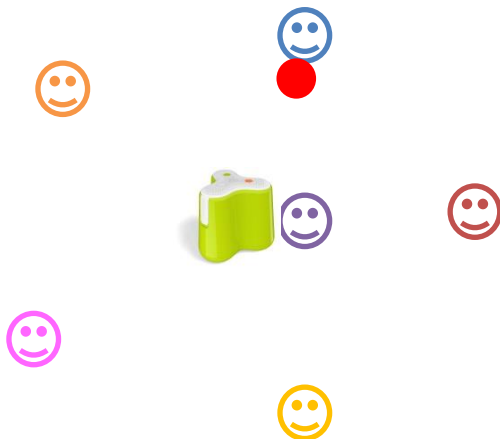
3&4

5&6

7&8

Doel: 20 seconden proberen de bal te ontwijken terwijl elke keer de Swinxs gebleept moet worden

Het speelveld:



1&2

3&4

5&6

7&8

Vorbereiding: Voor dit spel is een bal nodig. Ook is er voldoende ruimte nodig om een grote kring rond de Swinxs te maken.

Uitleg: De Swinxs kiest iemand uit die in het midden moet gaan staan. Wanneer iedereen klaar staat drukt de speler in het midden op de groene knop en begint het spel. De spelers aan de buitenkant moeten proberen de speler in het midden te raken. De speler die in het midden staat moet proberen de bal te ontwijken, en te bleepen wanneer de Swinxs geluid maakt. Houdt hij dit 20 seconden vol? Dan heeft hij gewonnen. Wordt de speler in het midden afgegooid dan bleept degene die deze speler heeft geraakt en is de speler in het midden af. In beide gevallen wordt er gewisseld en wordt iemand anders de speler in het midden.

Let op! Het geluid wat de Swinxs maakt als de speler in het midden moet bleepen is niet altijd even goed te horen. Het beste is dit spel te spelen als er niet teveel achtergrondlawaai is.

Variatie: Om het spel voor de middelste speler wat makkelijker te maken kan het veld vergroot worden.

Om het spel voor de middelste speler wat moeilijker te maken kan de positie van de Swinxs veranderd worden, of er kan gebruik gemaakt worden van 2 ballen.

8. Meten

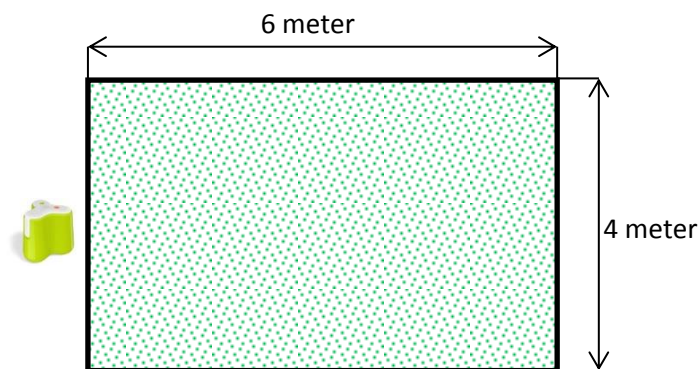
8.1 Meetprotocol

Benodigdheden

- 4 telefoons met de app PhysicsToolboxAccelerometer
- Heupbanden voor de telefoon
- USB kabel van telefoon naar computer
- Swinxs met de bijbehorende XS tags
- Het programma ASCELICHT

Vorbereiding

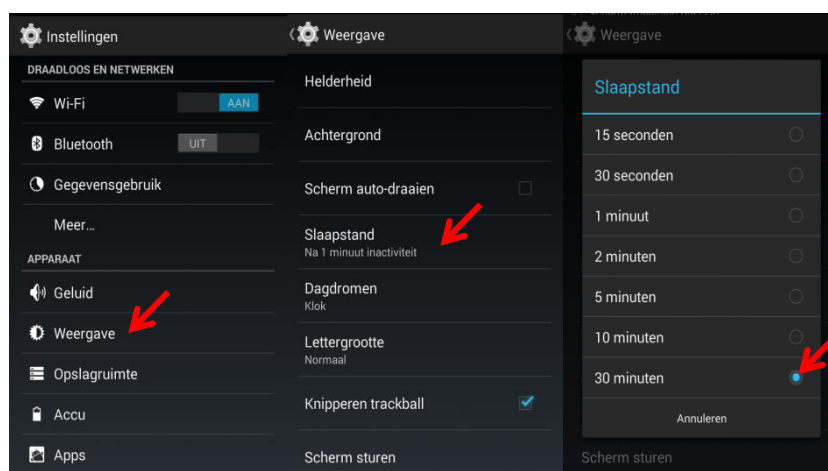
Het speelveld wordt gekozen en de Swinxs wordt aan de zijkant van het veld gezet (figuur 6).



Figuur 6 Het speelveld

Vier proefpersonen krijgen een band om, hieraan wordt de telefoon bevestigd (deze telefoon dient rechttop in de band te worden gedaan). Het spel wordt gespeeld met zes spelers, iedere speler krijgt een XS-tag. Vervolgens wordt het spel uitgelegd, met behulp van de leskaarten (bijlage 7).

De telefoons worden aangezet, hierbij is het van belang dat het scherm aan blijft tijdens het meten, de telefoon mag dus niet in slaapstand gaan. Dit is in te stellen op de telefoon bij instellingen > Weergave > Slaapstand. Kies de langste tijd die aangegeven is (zie figuur 7). Ook moet er op gelet worden dat niet de vergrendelingstoets wordt ingedrukt bij het vastmaken van de telefoon.



Figuur 7 Lengte van slaapstand instellen



Figuur 8 Omzetten naar m/s^2

Vervolgens worden de telefoons klaargemaakt voor gebruik. Als eerste is het van belang dat er gemeten wordt in m/s^2 . Als de app. start dan wordt er gemeten in G krachten dit is met één druk op de knop aan te passen (figuur 8).

Als alle telefoons goed zijn ingesteld kan er begonnen worden met het testen. Om de meting te starten druk op record zie figuur 9.

Tijdens de meting

Tijdens het spel meet PhysicsToolboxAccelerometer de bewegingen die tijdens het spel uitgevoerd worden. Er worden bewegingen gemeten in X, Y en Z richting.

Na afloop van de meting

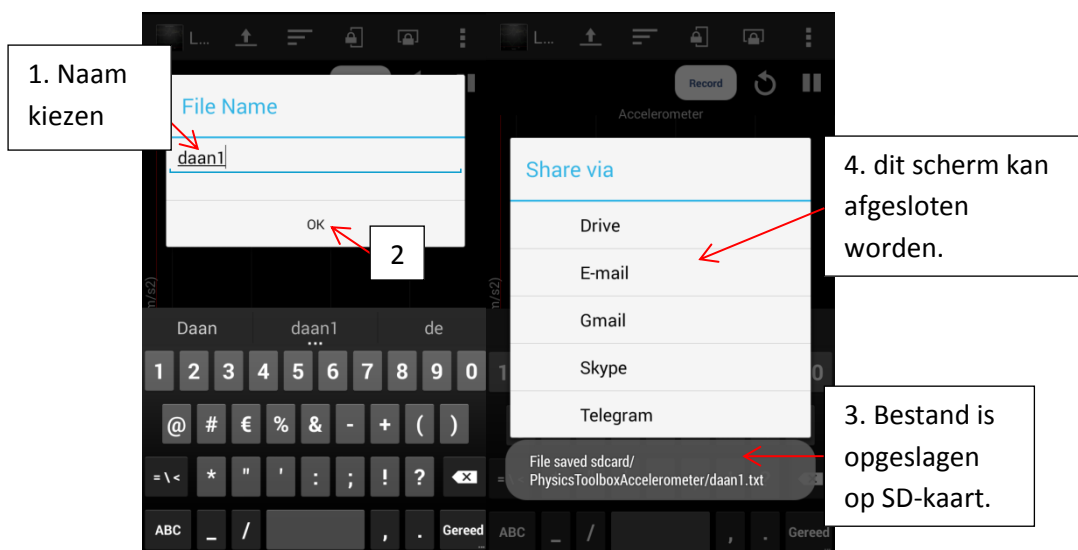
Na afloop van iedere meting worden de bestanden opgeslagen (zie figuur 10). Deze worden opgeslagen als .txt bestand.

Bij het opslaan van gegevens moet men erop letten dat er niet naast het witte vakje wordt geklikt, dan sluit het schermje af en is het bestand niet opgeslagen. Als er op 'OK' gedrukt wordt dan wordt het bestand opgeslagen op de SD-kaart. Als het scherm 'Share via' verschijnt kan hier gewoon naast geklikt worden, ook kan de 'vorige' knop gebruikt worden.



Figuur 9 Starten van de meting

Hierna is de telefoon weer gereed voor de volgende meting.

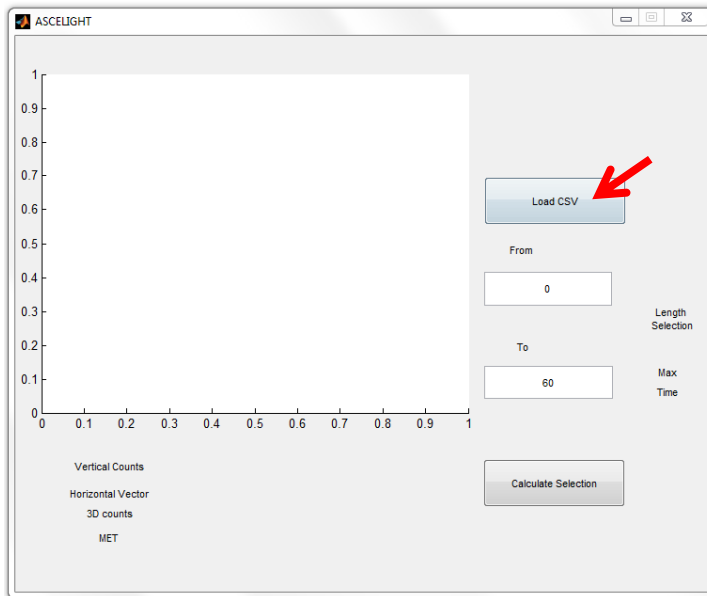


Figuur 10 Opslaan van metingen

Na afloop van de meting

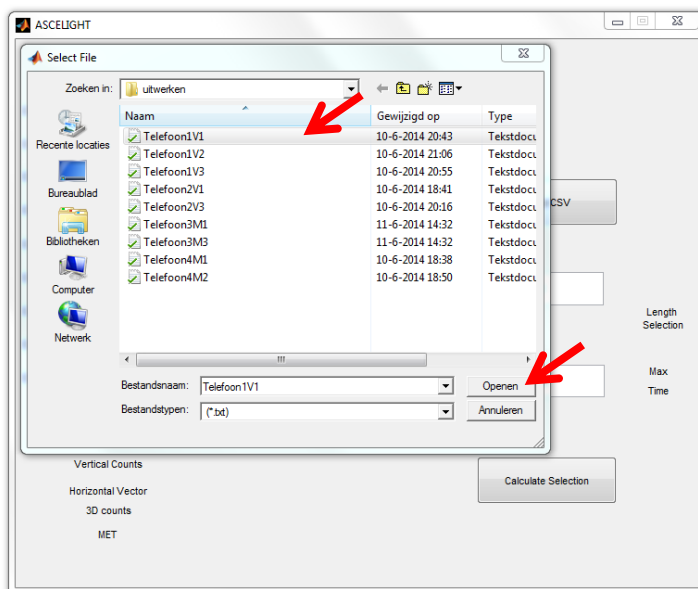
Na afloop van de meting kunnen .txt bestandjes met de metingen met de bijbehorende USB-kabel van de telefoon op de computer worden gezet. Deze bestanden zijn terug te vinden op de SD-kaart in de map 'PhysicsToolboxAccelerometer'.

Vervolgens worden deze bestanden uitgelezen in het programma ASCELIGHT. Dit programma is geschreven in MATLAB.



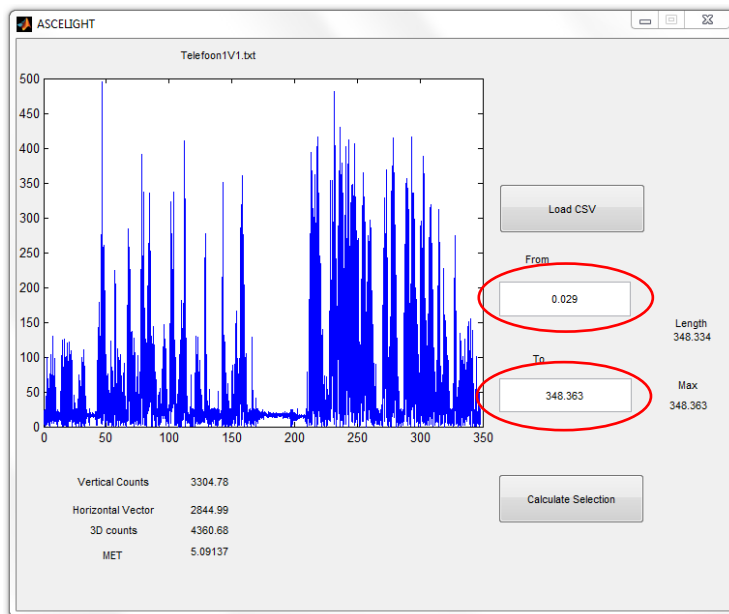
Als eerst moet er een CSV (.txt) bestand ingelezen worden. Dit wordt gedaan doormiddel van de knop 'Load CSV'.

Figuur 11 Bestand inlezen



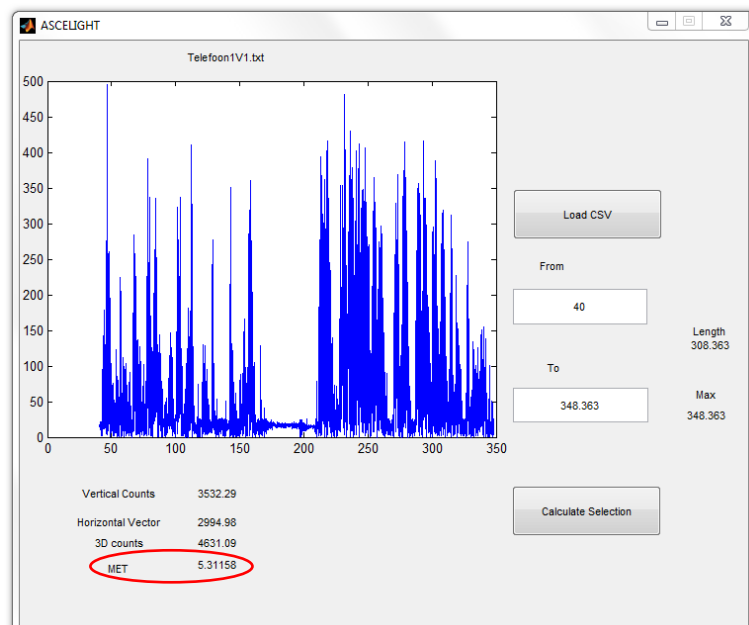
Kies een bestand en open deze in het programma. **Let op** om een bestand te kunnen inlezen moet deze in dezelfde map staan als het programma (ascelight.m).

Figuur 12 Bestand kiezen



Het bestand is ingelezen nu kan er een bereik gekozen worden.

Figuur 13 Bereik aanpassen



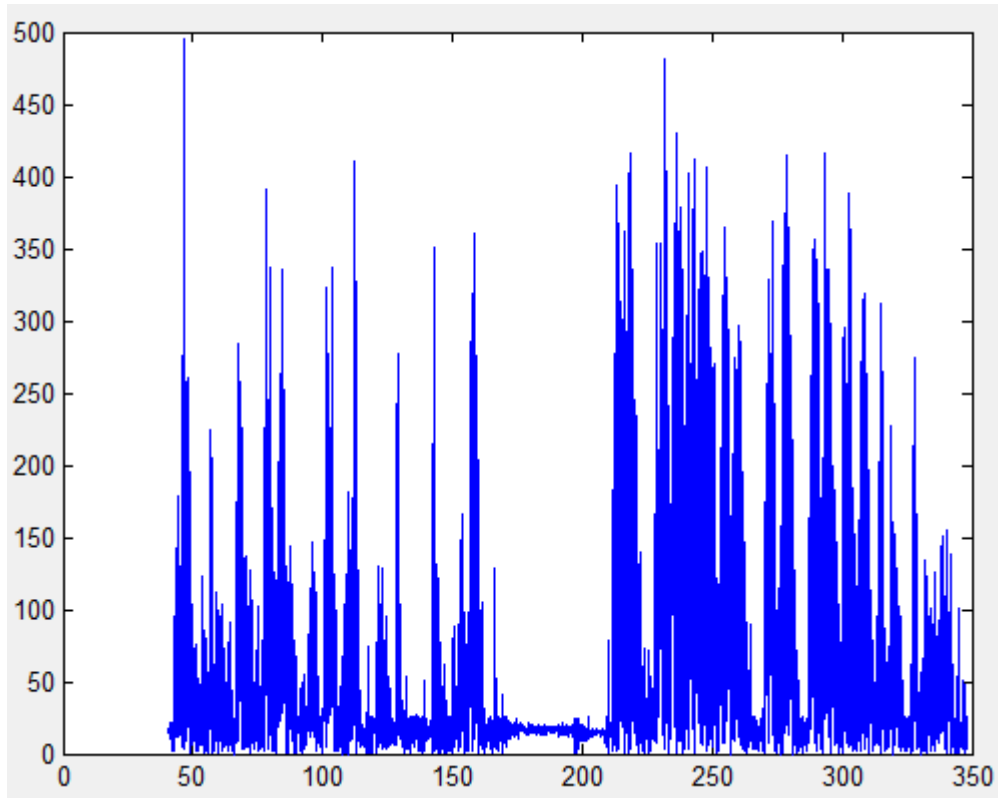
Er is een bereik gekozen van 40 t/m 165. De MET-waarde van dit bereik is nu berekend. Deze is af te lezen in het programma.

Figuur 14 MET-waarde is af te lezen onder de grafiek

8.2 Resultaten

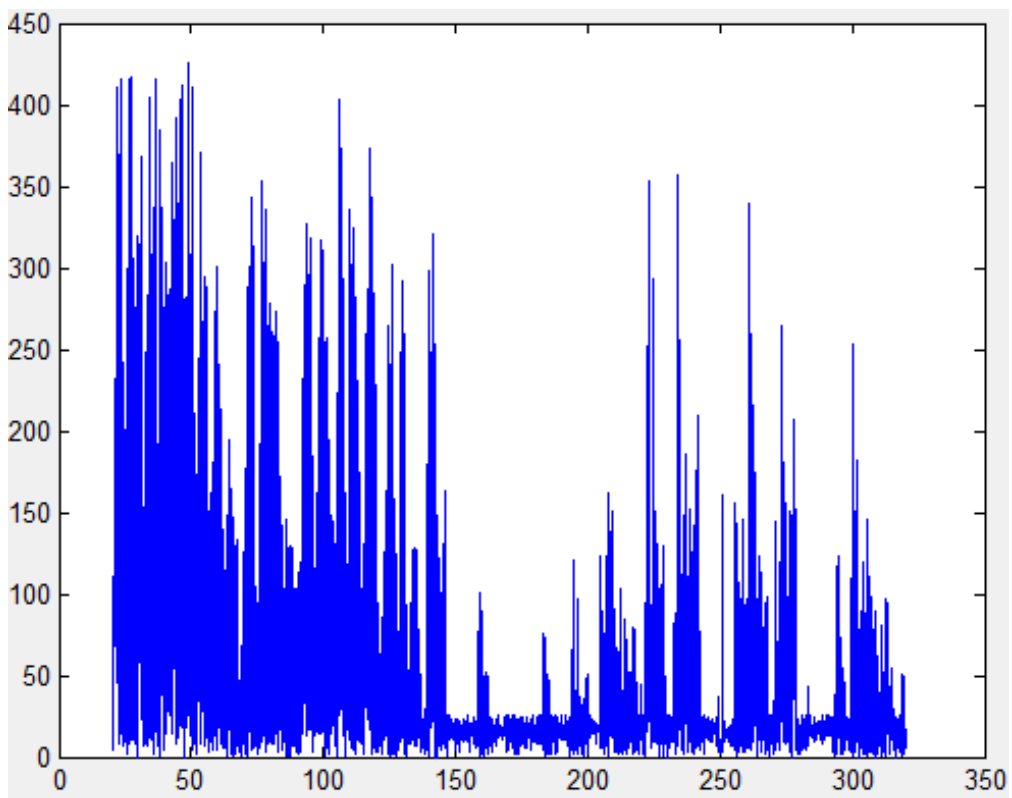
Telefoon1V1

MET 5.31158



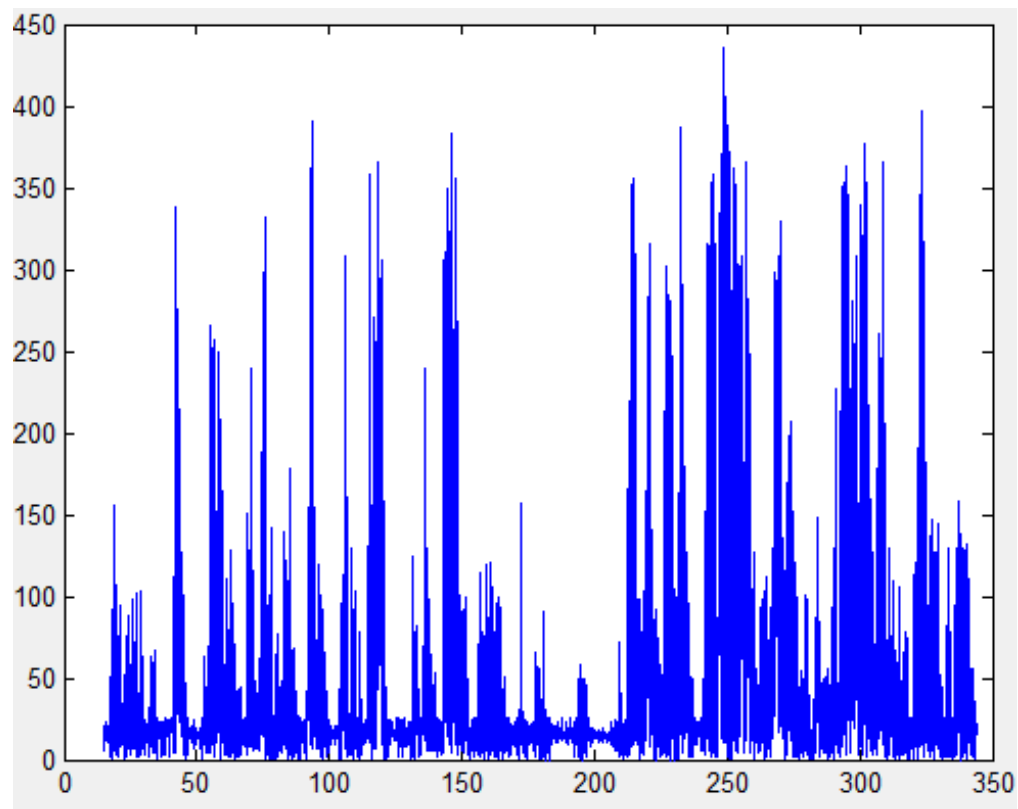
Telefoon1V2

MET 5.29495



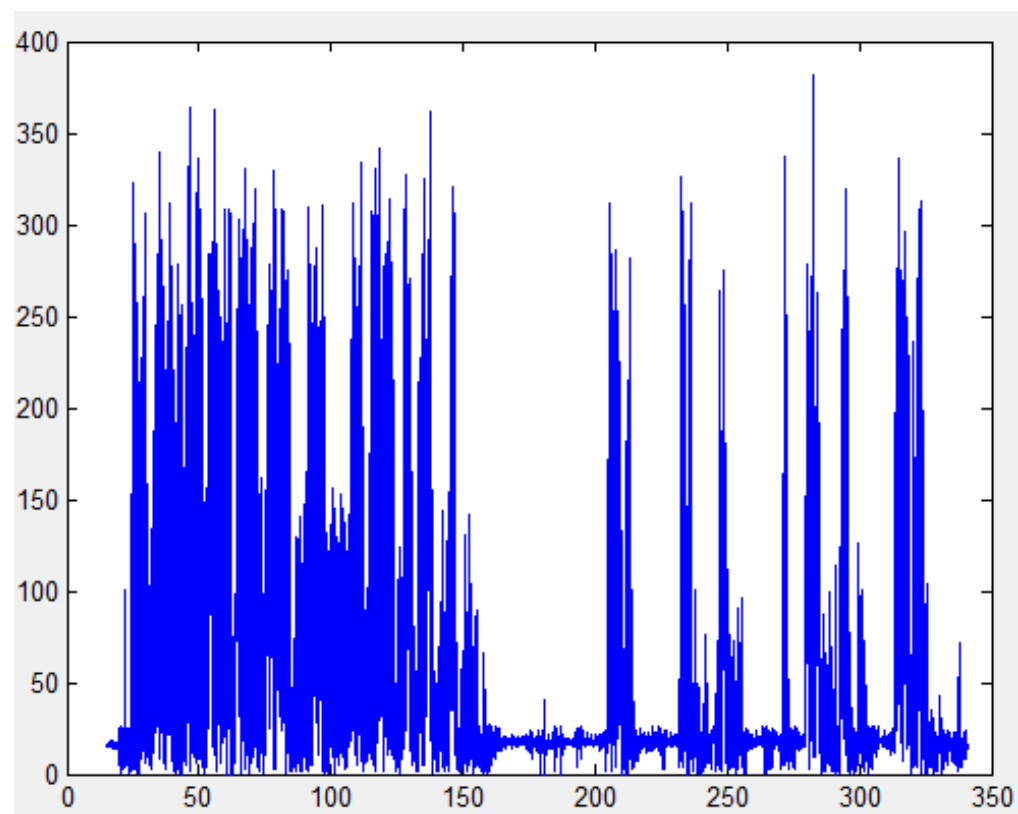
Telefoon1V3

MET 4.86311



Telefoon2V1

MET 5.39743



9. Interview

9.1 Informatie

De informatie verstrekt voorafgaand aan het invullen van de vragenlijst bestaan uit de werking van het spel (hoofdstuk 7.1 van het verslag) en de gemaakte leskaarten (bijlage 7). De spelfouten en tekst achter de afbeeldingen zoals beschreven in de ingevulde vragenlijst zijn direct aangepast en niet terug te vinden in bijlage 7.

9.2 Vragen

Overlopen

Het tikspel

1. Het spel bestaat uit twee rondes, hoeveel tijd denken je dat het beste is om te kiezen per ronde?
2. Wat vinden je het idee zelf?
3. Voor welke leeftijd vinden je het spel geschikt?
4. Zouden je het spel zelf gaan gebruiken? (waarom wel/niet?)

Leskaarten van docenten

5. Wat vinden je van de leskaarten? (duidelijk/onduidelijk en op welk vlak)
6. Zouden je nog toevoegingen aan de kaarten willen zien? (meer afbeeldingen, duidelijkere tekst enzovoorts)
7. Wat vinden je van de gekozen variaties? (zijn deze haalbaar in de les? zien je nog meer variaties? enzovoorts)

Leskaarten voor leerlingen

8. wat vinden je van de leskaarten voor de leerlingen? (teveel/ te weinig tekst. duidelijk of niet duidelijk enzovoorts)
9. Vanaf welke leeftijd zouden je leerlingen deze kaarten laten gebruiken?

Het Stoeispeel

1. Het spel bestaat uit twee rondes, hoeveel tijd denken je dat het beste is om te kiezen per ronde?
2. Wat vinden je van het idee zelf?
3. Voor welke leeftijd vinden je het spel geschikt?
4. Zouden je het spel zelf gaan gebruiken? (waarom wel/niet?)

Leskaarten van docenten

5. Wat vinden je van de leskaarten? (duidelijk/onduidelijk en op welk vlak)
6. Zouden je nog toevoegingen aan de kaarten willen zien? (meer afbeeldingen, duidelijkere tekst enzovoorts)
7. Wat vinden je van de gekozen variaties? (zijn deze haalbaar in de les? zien je nog meer variaties? enzovoorts)

Leskaarten voor leerlingen

8. wat vinden je van de leskaarten voor de leerlingen? (teveel/ te weinig tekst. duidelijk of niet duidelijk enzovoorts)
9. vanaf welke leeftijd zouden je leerlingen deze kaarten laten gebruiken?

Leskaarten bestaande spellen

1. Wat vinden je van de leskaarten?
2. Zouden je nog toevoegingen/aanpassingen aan deze kaarten zien?
3. Wat vinden je van het idee de leskaarten in boekvorm aan te bieden?

9.3 Ingevulde vragenlijst

Overlopen

Het tikspel

1. Het spel bestaat uit twee rondes, hoeveel tijd denken je dat het beste is om te kiezen per ronde?

Er wordt vaak gewerkt in 3 vakken. Lessen duren 45 minuten. Met uitleg, wisselen, inleiding en eventueel slot hou je ongeveer 30 min beweegtijd over om te bewegen. Ik denk dat je rondes 3 minuten moet doen. Dan kunnen de leerlingen 3 minuten knallen en dan heb je nog tijd om van kant te wisselen e.d.

2. Wat vinden je het idee zelf?

Ziet er uit als een leuk spel! Kinderen vinden het prachtig om van de ene naar de andere kant over te lopen met een voorwerp (XS Bandje). Wel vraag ik me af of de bandjes niet te snel kapot gaan bij het stoeien. Ik weet dat het ook te spelen is met kapotte bandjes, maar dan heb je dus ook kapotte bandjes bij spellen waar je het bandje wel om moet doen. Ook is het voor mij niet duidelijk of iedereen een bandje draagt, of dat één leerling het bandje krijgt.

3. Voor welke leeftijd vinden je het spel geschikt?

Het spel lijkt mij geschikt voor alle leeftijden (vanaf groep 3). Groep 3-4 vindt het een hele uitdaging om naar de overkant te komen en het is lastig om anderen beet te pakken, maar ze vinden het wel erg leuk. Groep 5-6 vinden het spannend om aan elkaar te zitten dus het is een goede training voor onderlinge banden. Groep 7-8 gaat waarschijnlijk wat wilder met elkaar om en er kan meer op het tactische aspect worden ingegaan. (Volgens mij haal ik stoeien en tikken door elkaar, maar 't komt op 't zelfde neer zonder het vastpakken)

4. Zouden je het spel zelf gaan gebruiken? (waarom wel/niet?)

De afstanden moeten per groep wel worden aangepast. Er is veel variatie mogelijk in het spel en dat maakt het zeker interessant! Ik zal het zelf wel gebruiken.

Leskaarten van docenten

5. Wat vinden je van de leskaarten? (duidelijk/onduidelijk en op welk vlak)

Redelijk duidelijk. Ik hou er zelf van dat alles op één pagina past, zodat je het kan lamineren.

6. Zouden je nog toevoegingen aan de kaarten willen zien? (meer afbeeldingen, duidelijkere tekst enzovoorts)

Voor docentkaarten maken plaatjes e.d. weinig uit. Wel is een duidelijke arrangementstekening een must. Voor de leerlingen moet alles zo kort en bondig mogelijk worden opgeschreven en moeten er veel plaatjes worden gebruikt > kinderen zijn vaak visueel ingesteld. Ze moeten niet 3 minuten bezig zijn met het lezen van de activiteit, want dan is er te weinig beweegtijd. Geef ook de looplijnen aan en zorg dat alles taal technisch klopt. (Ik citeer: *De Swinxs start zegt begint het spel.*)

7. Wat vinden je van de gekozen variaties? (zijn deze haalbaar in de les? zien je nog meer variaties? enzovoorts)

Variaties zijn leuk en goed om het product te verkopen. (De meeste) leraren zijn lui en vinden het heerlijk als spellen kant en klaar worden aangeleverd.

Leskaarten voor leerlingen

8. wat vinden je van de leskaarten voor de leerlingen? (teveel/ te weinig tekst. duidelijk of niet duidelijk enzovoorts)

Zie puntje 6.

9. Vanaf welke leeftijd zouden je leerlingen deze kaarten laten gebruiken?

Leskaarten kan je vanaf groep 5/6 sowieso gebruiken. Voorwaarde om de leskaarten voor groep 3/4 te gebruiken is dat ze heel kort en bondig zijn met veel plaatjes. Je moet er bij wijze van spreken naar kijken en gelijk weten hoe het spel gespeeld moet worden. De leskaarten zoals ze nu zijn bevatten te veel tekst en te weinig plaatjes voor groep 3-4.

Het Stoeispel

1. Het spel bestaat uit twee rondes, hoeveel tijd denken je dat het beste is om te kiezen per ronde?

Wederom 3 minuten

2. Wat vinden je van het idee zelf?

Zou goed werken mits je genoeg matten hebt. Deze zijn niet in elke gymzaal toereikend.

3. Voor welke leeftijd vinden je het spel geschikt?

Vanaf 3-4

4. Zouden je het spel zelf gaan gebruiken? (waarom wel/niet?)

Leuk uitdagend spel wat kinderen helemaal geweldig vinden door het bliepen.

~~Leskaarten van docenten~~

~~**5. Wat vinden je van de leskaarten? (duidelijk/onduidelijk en op welk vlak)**~~

~~**6. Zouden je nog toevoegingen aan de kaarten willen zien? (meer afbeeldingen, duidelijkere tekst enzovoorts)**~~

~~**7. Wat vinden je van de gekozen variaties? (zijn deze haalbaar in de les? zien je nog meer variaties? enzovoorts)**~~

~~Leskaarten voor leerlingen~~

~~**8. wat vinden je van de leskaarten voor de leerlingen? (teveel/ te weinig tekst. duidelijk of niet duidelijk enzovoorts)**~~

~~**9. vanaf welke leeftijd zouden je leerlingen deze kaarten laten gebruiken?**~~

Bovenstaande komt op het zelfde neer als voorgaande vragen. Belangrijk is dus dat bij leerlingen veel plaatjes staan met looplijnen e.d. en korte bondige tekst, zodat het spel in één oogopslag duidelijk is. Less is more! Docentkaarten zien er wel goed uit. Wel moet de zaaltekening duidelijk zijn met looplijnen en doordraai/wisselroutes. Variatie is altijd leuk.

Leskaarten bestaande spellen

1. Wat vinden je van de leskaarten?

Leskaarten zien er goed uit, zoals bovenstaand is beschreven.

2. Zouden je nog toevoegingen/aanpassingen aan deze kaarten zien?

Goed je kaarten nalezen op taalfouten en zorgen dat er geen afbeeldingen over de tekst zitten.

3. Wat vinden je van het idee de leskaarten in boekvorm aan te bieden?

Mij lijkt het handig om een map te maken met gelamineerde kaarten, zodat deze uit de map gehaald kunnen worden. Zo kunnen ze in de lessen gebruikt worden. Zo heeft de consument er het meeste plezier van.