



Gymspel: ZEESLAG



In het bewegingsonderwijs spreekt men van verschillende arbeidsverhoudingen: leren, oefenen (trainen), kampen en spelen. De verhoudingen tot de bewegingsopdrachten komen vaak gemengd voor. Zo kan men spelend leren of spelend oefenen of kampend spelen. In een artikelenreeks willen we het spelelement in het recreatief turnen terug in

de spotlights zetten. Een dankbare techniek om het spelelement in de gymzaal te brengen is het ombouwen van gezelschapsspellen tot bewegingsspel. Een spel is goed als het steunt op een gezonde mix van geluk, inzicht (tactiek) en vaardigheid. Door "Zeeslag!" naar de gymzaal te verplaatsen voegen we het element "gymvaardigheid" en conditie aan dit bordspel toe.

1. HET OORSPRONKELIJKE SPEL

Bij zeeslagje is het de bedoeling te ontdekken waar de vloot van je tegenspeler ligt. Dit doe je simpelweg door bommen af te vuren op de vloot van jouw tegenspeler. Om met dit spel te kunnen beginnen moet je eerst je vloot in de zee plaatsen. Dit mag horizontaal en verticaal zolang de boten elkaar maar niet direct raken. Je vloot bestaat uit meerdere schepen namelijk:

- » 1 Slagschip (hier heb je 4 bommen voor nodig)
- » 2 Kruiser (hier heb je telkens 3 bommen voor nodig)
- » 3 Fregatten (hier heb je telkens 2 bommen voor nodig)
- » 4 Mijnenvegers (hier heb je telkens 1 bom voor nodig)



Een speler vuurt drie maal door de coördinaten van de doelcellen op te sommen (bijvoorbeeld: A4, F8, D7). Zijn tegenstrever antwoordt telkens of hij een boot of het water trof. De schutter noteert het resultaat. Dan is het de beurt aan de

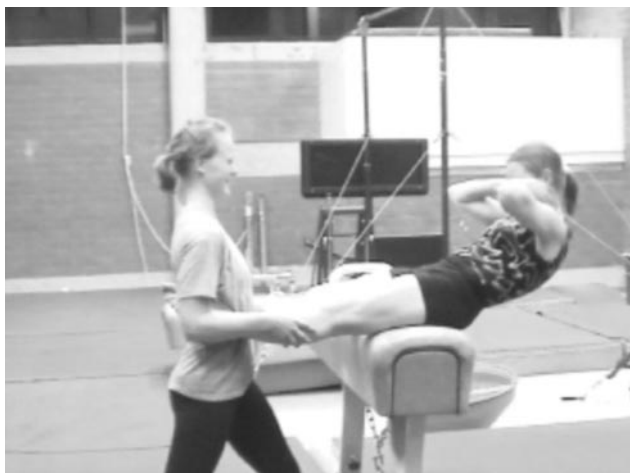
tegenstrever om te vuren.

De speler die als eerste alle schepen van de tegenspeler heeft gekelderd, wint het spel.



2. "ZEESLAG" IN DE GYMZAAL

De boten zijn vervangen door matoefeningen uit de gymnastiek. Ze hebben elk een letter van A tot K. Het water is vervangen door krachtoefeningen (van 1 tot 14). (Deze krachtoefeningen haalden we uit de oefenstof van Roland Carrasco) De jongste mag beginnen met drie schoten. Zijn tegenstrever antwoordt met de cijfers of letters die hij geraakt heeft. De schutter noteert zijn doelen en zijn conclusies door een X te plaatsen daar waar hij geen boot (turnoefening) meer verwacht. Dan is de tegenstrever aan de beurt om drie schoten te lossen. Van zodra hij zijn resultaten genoteerd heeft, voeren



beiden hun oefeningen (cijfer = krachtoefeningen of letters = matoefeningen) uit. Iedereen controleert zijn tegenstrever op het correct uitvoeren van de opdracht. Als er hulp nodig is, is de tegenstrever ter beschikking. Wanneer men een volledige combinatie gevonden heeft (2, 3 of 4 oefeningen) moet men de volledige verbinding uitvoeren wil men "de boot doen zinken". Wanneer ze hun oefeningen uitgevoerd hebben schieten de spelers weer elk om beurt drie maal. Diegene die het eerst alle gymoefeningen heeft opgespoord en uitgevoerd en dus alle boten tot zinken heeft gebracht is gewonnen.

3. WAT HEB JE NODIG ?

- » Verscheidene voorbereide rasters (zie voorbeeld) -> één voor elke leerling
- » Balpennen
- » Het rek, het wandrek, plinten, matten
- » De kijkwijzers met de opdrachten)

4. ORGANISATIE

Om tijdverlies bij het plaatsnemen van de boten te vermijden heeft de spelleider de opstelling vooraf uitgewerkt in verschillende roosters. Hij/zij moet er wel voor zorgen dat twee tegenstrevers nooit bladen met een identieke opstelling hebben. Vooraf wordt al het benodigde materiaal opgesteld en de kijkwijzers opgehangen.

De gymnasten ontvangen hun formulier met raster en hun geheime opstelling. Ze plooiën het formulier en schrijven hun naam op de achterkant.

De lesgever legt het spel en regels uit (zie hoger).

5. BESPREKING

Het kan voorvallen dat de spelers liever vuren, dan de conditioefeningen uit te voeren. Je kan als spelregel invoeren dat je slecht mag vuren als de opdracht uitgevoerd werd. Een andere stimulans tot oefenen is, het uitvoeren van de opdracht na elk wederzijds "schot". Men kan er ook een 'één-tegen-alleen' van maken: De spelleider heeft vooraf een "oorlogsoepstelling" gemaakt en de groepsleden mogen om beurt een shot lossen. De opdracht wordt onmiddellijk door heel de groep uitgevoerd.

Een aangename manier om die "vervelende" conditie bij te schaven?

6. BRONNEN

Carrasco R, 1980, Gymnastique aux agrès: Préparation Physique, Paris Vigot.

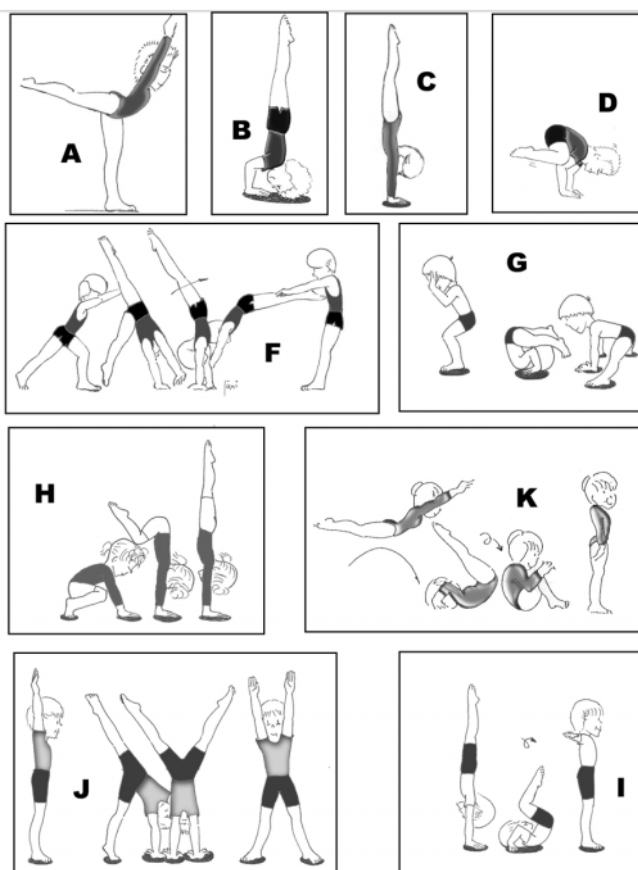
<http://www.funnygames.nl/spelletjes/2122.html>

<http://esette.dse.nl/spel/zeeslag/zeeslag-spel.html>

<http://users.pandora.be/annette-guy/game/battleship/battleship.htm>

<http://www.monument.vlaanderen.be/mercator/nl/spel/zeeslag/zeeslag.html>

Jimi Gantois is Licentiaat Lichamelijke Opvoeding en geeft les aan de afdeling LO en Sport van MMI-Parnas te Groot-Bijgaarden. Hij is tevens lector aan de lerarenopleiding LO (ALLO) van de KULeuven.



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1		10	2	4	7	I	6	9	13	
2	5	13	K	H	12	F	4	5	11	10
3	C	12	8	6	11	7	9	C	7	D
4	6	7	1	3	C	8	3	I	8	13
5	3	10	5	10	F	2	10	H	4	2
6	14	F	14	9	G	4	9	1	11	A
7	12	G	2	6	12	14	6	5	3	12
8	7	9	11	13	I	H	J	K	14	6
9	B	8	3	14	8	11	3	9	13	1
10		1	7	4	2	1	5	10	8	

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

