

Inleiding

Hieronder lees je over de methode FairPlay. De methode is opgedeeld in een theoretisch en praktisch kader. In beide kaders is een splitsing van drie onderwerpen: Tien Fairplayskills, vier rollen en twee buitenspel plekken.

De tien Fairplayskills komen overeen met de tien grootste irritatiepunten tijdens beweegactiviteiten. Hoe maken we een goede rij? Wat doe je als je een wedstrijd hebt verloren? Hoe lossen we discussies op (over) of iemand wel of niet is getikt? Dit zijn allemaal problemen die zich vaak zullen voordoen. In deze methode ontwierpen wij leskaarten en praatplaten.

De leskaarten zijn bedoeld om bepaald gedrag uit te lokken. Speel eens een wedstrijd in heel oneerlijke teams. Dit zal reactie uitlokken en dat is precies wat wij willen. De combinatie van de leskaart en de praatplaat, maakt dat je hierna met de kinderen in gesprek kan gaan. We stellen vragen als: hoe is het om met twee vingers in de neus te kunnen winnen? Hoe voelt het om te verliezen als je geen schijn van kans maakt? Hoe gedragen een goede winnaar en verliezer zich eigenlijk? Door dit gesprek aan te gaan creëren we het besef dat het dus inderdaad niet leuk is om een wedstrijd in oneerlijke teams te spelen. Dus hoe doen we dit de volgende keer eerlijk?

Elke groep en elk kind heeft hierin een ander niveau. Om gericht te observeren en te weten wat jouw groep of kind nodig heeft, beschrijven we bij elke skill een niveau-aanduiding. Zo overvraag je de groep of het kind niet en kan je gericht aan de slag gaan met de skill waar behoefte aan is.

Tijdens het ontwikkelen van deze methode merkten wij dat dit onderwerp verder gaat dan de tien Fairplayskills. In een beweegactiviteit is er de mogelijkheid om op verschillende manieren deel te nemen. Wij zijn uit gegaan van vier rollen: Speler, teamleider, scheidsrechter en helper. Elke rol geeft het kind de kans om zich op andere vlakken te ontwikkelen. Zo leer je als speler om je aan de regels te houden en kan je als teamleider oefenen om de teams zo eerlijk mogelijk te verdelen.

Het laatste deel gaat over de twee buitenspel plekken. Tijdens een beweegactiviteit kunnen emoties hoog oplopen. Hierdoor is het soms nodig dat een kind buitenspel staat. De denk- en afkoelplek zijn bedoeld om als kind even buitenspel te staan. Een plek om de emoties te reguleren. Dit met als doel om hierna als het goed gaat weer deel te nemen aan de beweegactiviteit.

Merk jij ook dat deze problemen veel tijd kosten van jou als lesgever? Wil je kinderen leren deze problemen zelf op te lossen? Zoek je een gestructureerde aanpak om deze problemen aan te pakken? Dan is deze methode wellicht iets voor jou!