


**ICES vzw** 

# Toolkit

voor spel- en werkvormen rond

# Fair Play

Opgemaakt door het Internationaal Centrum voor Ethiek in de Sport - ICES vzw

Met steun van de  
Vlaamse overheid 

## Voorwoord

Naast een korte begripsbegrenzing biedt deze toolkit een basis aan spel- en werkvormen rond het thema fair play, die gebruikt kunnen worden in scholen of sportclubs. Alle hulpmiddelen zijn gedetailleerd uitgewerkt en kunnen rechtstreeks in sportlessen worden gebruikt. Ook het spelmateriaal wordt hapklaar meegeleverd op een cd-rom, waardoor iedereen in zijn eigen sportorganisatie direct aan de slag kan. Deze toolkit werd opgesteld naar aanleiding van een stageproject binnen het Internationaals Centrum voor Ethiek in de Sport (ICES vzw). De theorie van fair play werd omgezet in praktische spel- en werkvormen, die aan de praktijk zijn getoetst en zo nodig zijn aangepast. De spel- en werkvormen zijn oorspronkelijk ontworpen voor een groep van 15-20 kinderen van 10 en 11 jaar uit een recreatieve turnclub met één lesgever. Alle tools kunnen echter snel aangepast worden naar gelang aantal, leeftijd, sporttak en niveau van de sporters. Hopelijk biedt deze handleiding inspiratie bij de uitwerking van sportgerelateerde spelen rond het thema fair play. Graag wil ik stagementoren Line Dumoulin en Sophie Van Aelst bedanken voor de goede begeleiding. Eveneens wil ik Jan Cuypers, fairplayspecialist, bedanken voor zijn suggesties en de goede samenwerking. Ten slotte wil ik Jurjen Maudens en Wriemel vzw bedanken voor de open ontvangst.

# 1. Wat is fair play?

Fair play is een moeilijk te definiëren begrip dat in onze huidige maatschappij verschillende dimensies heeft. Om de veralgemening van dit begrip tegen te gaan, moet fair play duidelijk afgebakend worden alvorens dieper op dit thema kan worden ingegaan. De redenering volgend van het Nederlandse NOC \* NSF<sup>1</sup>, wordt fair play als 'smal' begrip naar voren geschoven. Dit slaat op de sportvorm met een wedstrijdreglement en de juiste beoefening van de sport op moreel vlak. Volgens Lieke Vloet<sup>2</sup> kan fair play volgens onderstaand schema duidelijk afgebakend worden van het thema Sportiviteit en Respect. Hier wordt fair play beschouwd als het gedrag dat gesteld wordt tijdens wedstrijden door de direct betrokkenen. Sportiviteit en respect daarentegen slaan op het gedrag buiten wedstrijden, en het gedrag tijdens wedstrijden van mensen die er indirect aan deelnemen.



<sup>1</sup> NOC \* NSF: Nationaal Olympisch Comité \* Nationale Sport Federatie

<sup>2</sup> Senior Beleidsadviseur NOC\*NSF Nederland

## 1.1 Onderverdeling van het begrip fair play

Sportzorg Nederland maakt voor het begrip fair play de volgende onderverdeling. In de sportliteratuur wordt onderscheid gemaakt tussen formele en informele fair play. Daarnaast wordt eveneens een onderscheid gemaakt tussen de individuele en structurele fairplaydimensie.

### 1.1.1 Formele versus informele fair play

**Formele fair play** is niet meer of minder dan 'het zich houden aan de voorgeschreven regels'. Het in acht nemen van de spelregels maakt een wedstrijd mogelijk. Daartoe behoort zeker ook het accepteren van beslissingen van de scheidsrechter. Formele fair play betekent dus: het volgens de spelregels handelen.

Voorbeeld: Het wezenlijke doel van handbal is niet alleen meer punten te halen dan de tegenstander, maar dit te doen met de middelen die door de spelregels zijn vastgelegd. Pas dan kan er sprake zijn van winst. Winnen en zich tegelijkertijd niet houden aan de regels is in dit kader dus onmogelijk.

**Informele fair play** kan in zekere zin worden beschouwd als een verdieping en verbreding van het begrip 'formele fair play', met als doel een wedstrijd beter te laten verlopen. Het begrip 'informele fair play' betekent:

- ❖ de tegenstander 'gelijke winst- en startkansen' garanderen
- ❖ de 'achting' en de 'respectvolle' bejegening van je tegenstander, die niet als vijand, maar als mens gerespecteerd dient te worden
- ❖ in het strijdperk treden tegen spelers van 'gelijke speelsterkte'
- ❖ beide partijen spelen de wedstrijd met volledige inzet.

Informele fair play heeft betrekking op de wijze waarop wordt gestreefd naar het wezenlijke doel van de wedstrijd, of op het handelen in de geest van de wedstrijd. Dit voegt iets toe aan de formele, noodzakelijke voorwaarden van sportwedstrijden en is in moreel opzicht van belang. Informele fair play stijgt dus uit boven het 'zich houden aan de voorgeschreven regels' en is derhalve omvattender dan formele fair play. Het voegt er een morele dimensie aan toe.

## 1.1.2 Individuele versus structurele fairplaydimensie

**De individuele fairplaydimensie** heeft betrekking op de persoonlijke verantwoordelijkheid van de sporters, zoals:

- ❖ in het directe contact met de tegenstanders
- ❖ in de zorg om de persoonlijke gezondheid en die van anderen
- ❖ in de inspanning om een zo goed mogelijk resultaat te behalen
- ❖ in de acceptatie van spelregels en beslissingen van scheidsrechters
- ❖ in de persoonlijke zelfbeheersing
- ❖ in sociaal opzicht, door ook anderen bijvoorbeeld de kans te geven om mee te doen aan het spel
- ❖ door een constructieve, maar kritische opstelling ten opzichte van de sport.

**De structurele fairplaydimensie** heeft betrekking op de verantwoordelijkheid van sportorganisaties en sportbestuurders. De structuur en de organisatie zijn hier in het geding, onder andere door:

- ❖ de hantering van spelregels die goede en spannende sport mogelijk maken
- ❖ de continue zorg voor de gezondheid en het welzijn van de sporter
- ❖ het creëren van competities waarin de tegenstanders aan elkaar gewaagd zijn
- ❖ het beheersen van de omstandigheden waaronder gesport wordt; die condities dienen voor iedere sporter zoveel mogelijk gelijk te zijn
- ❖ het ontwikkelen van een aanbod van trainingsactiviteiten en wedstrijdvormen dat past bij de mogelijkheden en de motivatie van de sporter
- ❖ het beheersen van de maatschappelijke invloeden - commercie, politiek - op de sport.

## 2. Fair play spel- en werkvormen

In deze handleiding worden 7 praktische tools aangereikt. Deze verschillende hulpmiddelen kunnen binnen een fairplayles zowel afzonderlijk als gecombineerd worden gebruikt. Het lijkt aangewezen om het thema op te splitsen in verschillende subthema's om zo binnen een les(onderdeel) rond 1 concreet subthema te kunnen werken.

In deze handleiding wordt gebruik gemaakt van symbolen die extra informatie over de spel- en werkvormen geven. Onderstaande legende geeft een overzicht van de symbolen met die hierbij passende verklaringen.

### Legende



**Tips and tricks:** Tips of aandachtspunten voor de lesgever om de spel- of werkvorm vlotter te laten lopen. Daarnaast verwijst dit symbool eveneens naar bijkomende spelvarianten om afwisseling te bieden. Ook het 'waarom' of de argumentatie van de 'tips and tricks' zijn vermeld.



**Tijdsduur:** Geschatte tijdsduur van spel- of werkvorm.



**Materiaal:** Lijst van benodigd materiaal. Veel basismateriaal is terug te vinden op de bijgesloten CD-rom.



**Opstelling:** Voorgesteld grondplan van ruimtelijke organisatiestructuur.

## 2.1 Fairplayposters

Deze posters van SVS kunnen worden opgehangen bij de bewustmaking rond het thema fair play, maar nog beter is ze actief te gebruiken. Lesgevers kunnen deze posters gebruiken om in hun lessen bijvoorbeeld telkens een specifiek thema te benadrukken.



- ❖ Gebruik deze affiche bij de brainstormoefening of bij het zoekspel.

## 2.2 Loop- en zoekspel



10 - 20 min.

Het loop- en zoekspel kan worden gebruikt als opwarmingsoefening waarbij kinderen op zoek gaan naar trefwoorden. De lesgever verstopt in de sporthal de letters van 'fairplaykernwoorden'. Alle kinderen gaan lopend op zoek naar de letters. Wanneer een letter gevonden is, legt het kind eerst een kort parcours met opwarmingsoefeningen af. Op het einde van het parcours worden de letters verzameld, waarna het kind op zoek gaat naar nieuwe letters. Elk kernwoord heeft zijn eigen kleur, waardoor de papieren letters per woord eenvoudig met elkaar in verband kunnen worden gebracht.

Als alle letters verzameld zijn, laat de lesgever de kinderen zelf de woorden zoeken. Belangrijk bij dit spel is dat de kinderen in hoog tempo letters zoeken en de nadruk ligt eerder op spelplezier en bewegen dan op de technische uitvoering.

### Voorbeelden van fairplaykernwoorden:

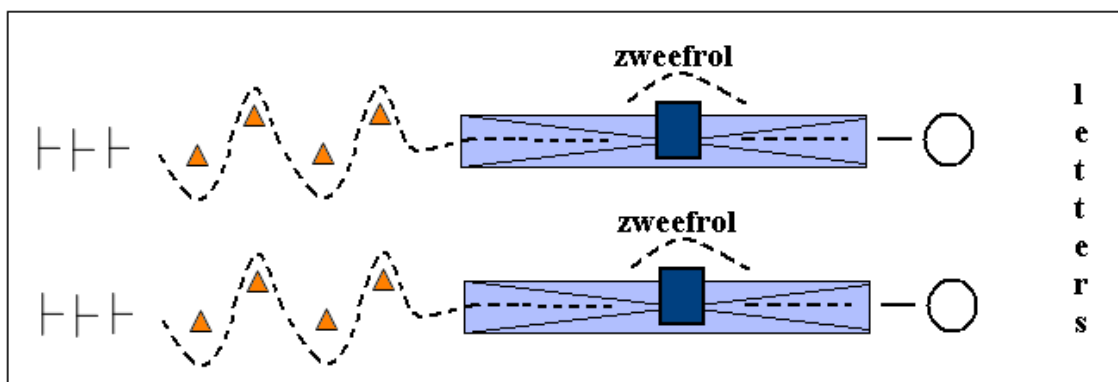
Respect, aanmoedigen, samen spelen, eerlijkheid, spelregels, rekening houden met elkaar, contact, winnen, verliezen.



- ❖ Hang op het einde van het parcours een wasdraad met wasspelden waar de letters opgespeld kunnen worden.
- ❖ Splits het spel duidelijk op in 2 delen waarbij 2 instructies aangegeven worden. Instructie 1: iedereen is letterzoeker – Doel 1: zo veel mogelijk letters verzamelen. Instructie 2: iedereen is woordzoeker – Doel 2: zo veel mogelijk woorden zoeken.
- ❖ Zorg voor meerdere en verschillende parcours, zodat niemand stil hoeft te staan. In plaats van 4 keer hetzelfde parcours op te stellen, kan je 2 keer 2 parcours opstellen of zelfs 4 verschillende.
- ❖ Als de kinderen te lang moeten zoeken, kan worden overgegaan naar een nieuw bewegingsspel en kan tijdens de rustpauzes verder gezocht worden. Streef naar een goede verhouding van beweging en rust (70% vs. 30%). De woorden moeten pas op het einde van de les samengesteld zijn.



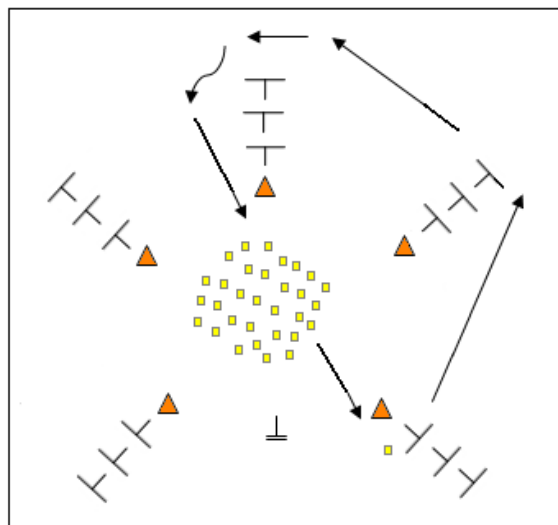
- ❖ Verknipte letters van fairplaykernwoorden
- ❖ Wasdraad met wasspelden
- ❖ Materiaal parcours





## 2.3 Mindmap of uitvindersblad

De mindmap of het uitvindersblad is een combinatie van een opwarming- en brainstormoefening. Voorafgaand aan de brainstormoefening wordt een loopspel gespeeld waarbij de kinderen in 5 groepen worden verdeeld en per groep achter 1 kegel plaatsnemen. De 5 kegels staan in een cirkel zoals aangegeven in onderstaande figuur. Centraal zijn post-its op de grond gekleefd. Bij het startsein begint de eerste spelronde en loopt 1 kind per groep in de aange- toonde looprichting 2 kegels verder, waarna het de cirkel kruist en een post-it meeneemt richting eigen kegel. De volgende leerling wordt aangetikt zoals in estafettevorm, waarna hetzelfde looppatroon wordt herhaald. Wanneer alle post-its verdwenen zijn, moeten de kinderen de post-its die bij hun kegel liggen terug centraal brengen, en wordt de loopbeweging aangepast in 'springen met 2 voeten samen'. In de derde ronde moeten de kinderen zo veel mogelijk post-its bij hun eigen kegel zien te krijgen (idem eerste ronde) maar mogen ze enkel op '1 been springen'. Het team dat de meeste post-its verzameld heeft, wint.



Eens de post-its verdeeld zijn over de 5 groepen krijgen de kinderen een balpen per groep en wordt overgegaan naar het brainstormen. Aan de hand van een brainstormblad wordt een thema aangebracht en moeten de kinderen zelf ideeën bedenken rond dit thema. De kinderen schrijven hun ideeën op de post-its en komen ze op het uitvindersblad plakken. De bedoeling is dat de kinderen ook verder nadenken over woorden die reeds door andere teams werden aan-

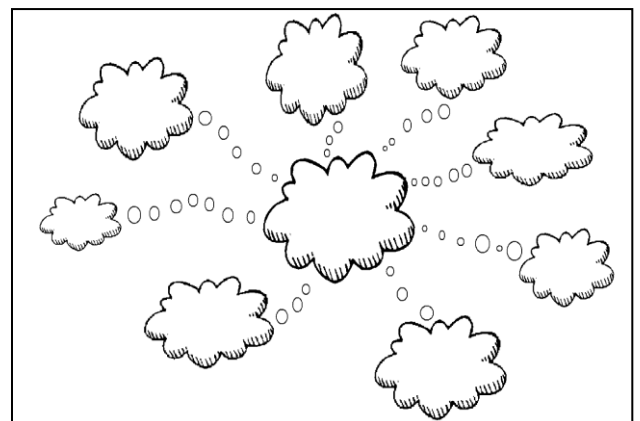
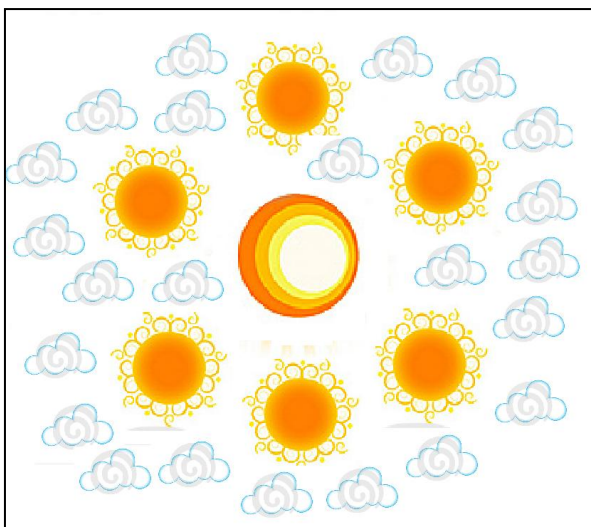
gebracht en hier ideeën aan koppelen (= verder liften op ideeën). De mindmaps kunnen verschillende lessen na elkaar gebruikt worden.



- ❖ Teken de aangegeven figuren uit op een voldoende groot blad papier ( vb. behangselpapier) of gebruik de SVS-affiches om centraal te positioneren
- ❖ Plaats de kegels 3-4 meter uit elkaar. Hierdoor wordt de afstand kleiner waardoor kinderen veel korte sprintjes doen maar continu actief blijven.
- ❖ Maak een krachtige, scherpe, uitdagende en concrete vraag rond een onbehaaglijke situatie om vele reacties bij de kinderen uit te lokken. Hierbij kunnen actuele voorbeelden worden gebruikt, of een incident dat zich binnen de groep afspeelde.  
Vb<sub>1</sub>: Hoe kunnen we 2 ploegen opdelen zodat het spel gelijk opgaat?  
Vb<sub>2</sub>: Hoe kunnen we Witsel en Wasilewski terug goed laten samenspelen?
- ❖ Stel een streefdoel op van 12 tot 20 ideeën per groepje, met alle groepjes samen 60 tot 100 ideeën.



- ❖ 5 kegels
- ❖ post-its (aantal = 5 keer aantal kinderen)
- ❖ brainstormblad
  - Figuur Links: (inleidende les) centraal komt fair play en in de zonnen komen de thema's van de lessen.
  - Figuur Rechts (les per thema) : centraal 1 fairplayaspect (vb. eerlijkheid).



## 2.4 Fairplaybordspel

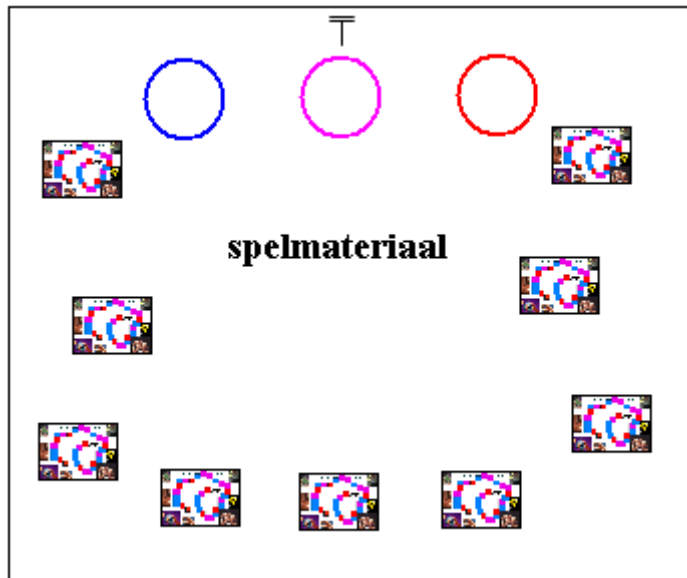


20 - 60 min.

Het bordspel biedt de kinderen de mogelijkheid om afwisselend 'samen' en 'tegen' elkaar te leren spelen en hieruit te leren. De groep kinderen wordt in duo's verdeeld en per duo wordt een spelbord, dobbelsteen en pion gegeven. De duo's spelen elk afzonderlijk hun spel en na de speluitleg verspreiden de duo's zich in de zaal. Per duo wordt de dobbelsteen geworpen en de pion vooruit geplaatst op het spelbord. Naar gelang het kleur van het vakje, wordt de volgende actie bepaald:

- Rood: nadenken over fair play (stellingen over fair play waar kinderen hun mening over kwijt kunnen; vb. Heeft de scheidsrechter altijd gelijk?)
- Paars: spel tegen elkaar (vb. blijf zo lang mogelijk staan op de balk, terwijl de lesgever opdrachten geeft.)
- Blauw: spel samen met elkaar (vb. doe over de lengte van een mat acrobatische koprollen met 2, waarbij je met jouw handen de voeten van je partner vasthoudt.)

De kaartjes met opdrachten en stellingen liggen per categorie bij de spelverdelers; wanneer de kinderen hun pion verplaatst hebben, komen ze dus bij de spelverdelers een kaartje van hun categorie ophalen. Indien het om een spel tegen of met elkaar gaat (paars, blauw) voeren de kinderen dit zelfstandig uit. Wanneer de kinderen op het rode vakje terechtkomen (nadenken over fair play), komen ze bij de spelverdelers en lezen de stelling voor die op het kaartje staat. Vervolgens proberen ze per duo hier hun mening rond te vormen en speelt de spelverdelers de moderator. Eens de opdracht (spel of stelling) uitgevoerd is, wordt het kaartje teruggebracht en keren de kinderen terug naar hun spelbord om opnieuw te gooien. De nadruk van het spel ligt niet op de finish halen, maar op samen of tegen elkaar spelen.



- ❖ Plaats al het materiaal op voorhand reeds in de sportzaal.
- ❖ Druk de opdrachten af in de kleur van de categorie. Verknip deze tot kaartjes en plaats op de achterzijde van de opdrachten een duidelijk symbool zodat de categorieën makkelijk herkenbaar zijn.  
(><: tegen - • samen - ? discussie)
- ❖ Leg de kaartjes van 1 categorie in 1 hoepel leg de 3 hoepels op 2 m uit elkaar. Op deze manier wordt chaos beperkt en kunnen verschillende duo's tegelijkertijd aan het werk.
- ❖ Als spelverdeler moet duidelijk aangegeven worden dat de opdrachtenkaartjes na elke opdracht teruggebracht worden.
- ❖ Indien iemand niet kan deelnemen aan de sportles, kan deze persoon de rol van de spelverdeler aannemen en de discussiemomenten begeleiden.
- ❖ Een extra moeilijkheid om het spel wat te verlengen: de kinderen zijn pas uitgespeeld wanneer ze precies op de finish-vlag uitkomen.
- ❖ Laat de kinderen zelf nadenken over spelen tegen of met elkaar. Hierdoor kan de lesgever zelf observeren en ideeën opdoen.
- ❖ Wanneer in de opdrachten gewerkt wordt met een parcours, neem je hetzelfde materiaal dat reeds in de opwarming opgesteld werd.



- ❖ Verknipte speelkaartjes (samen, tegen, discussiemomenten) van CD-rom
- ❖ A4-spelborden (aantal = aantal kinderen/2)
- ❖ Dobbelstenen en pionnen (aantal = aantal kinderen/2)
- ❖ Materiaal voor de opdrachten samen en tegen elkaar (vb. lage balk, springtouw, matten, kegels, ballen, enz.).

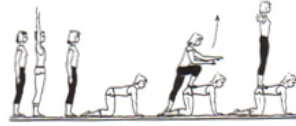
### Parcours – tegen

Leg het parcours tegen elkaar af, waarbij je beiden op hetzelfde tijdstip vertrekt. Wie is het snelst terug? Vraag uitleg bij de lesgever/lesgeefster hoe het parcours werkt.

Materiaal: zie parcours

### Duo piramide bis

Voer deze piramide uit. Als dit gemakkelijk lukt, mag de bovenste partner proberen om in waagstand te gaan staan. Vergeet niet te wisselen!






Materiaal: Mat



Als je iemand van jouw ploeg ziet vals spelen, moet je jouw ploegmaat hier dan op wijzen?



	Nadenken over Fair play
	Spel TEGEN elkaar
	Spel SAMEN met elkaar

## 2.5 Arenaspel



5 min, spel wordt elke 20 of 30 minuten ingelast

Didactisch is het zeer interessant om geregeld van werkvorm te veranderen, zodat de lessen voor de kinderen nog aangenamer worden. Tijdens het arenaspel leren de kinderen spelen en supporteren. Dit spel kan ingelast worden als onderbreking van de sportles, waarbij met alle kinderen een groot spel wordt gespeeld. Na bijvoorbeeld 20 minuten vindt dit spel plaats, en komen een aantal groepen tegen elkaar in de arena staan. De groepen die niet deelnemen moeten de leerlingen aanmoedigen, aangezien dit ook een deel is van de fair-

playgedachte. Voorts kunnen ook grote groepsopdrachten worden gegeven, die samen worden uitgevoerd.

#### Voorbeelden van arenaspelen

- SAMEN: maak een zo hoog mogelijke piramide, haasje over met z'n allen rond de zaal, maak een piramide aan de hand van een foto of tekening, leer een dansje aan.
- TEGEN: touwtrekken, zo lang mogelijk in handenstand staan, zo lang mogelijk stoelzitten.



- ❖ Laat de aspecten 'samen' en 'tegen' afwisselend in 1 les voorkomen.
- ❖ Het beste effect wordt verkregen wanneer op het einde van de les 1 grote groepsopdracht uitgevoerd wordt.
- ❖ Neem geregeld foto's en plaats deze op de website, dit verhoogt de betrokkenheid van de kinderen met de sportles.



- ❖ Materiaal afhankelijk van gekozen spel: touw, matten, fototoestel.

## 2.6 Afspreken-met-je-vriend-cirkel

Belangrijk binnen het thema fair play is het concept eerlijkheid en de communicatie ten opzichte van je medespelers of tegenspelers. Iedereen moet gelijke kansen hebben op winst of verlies. Aan de hand van deze communicatiecirkel kan een spel aangepast worden, zodat iedereen evenveel kansen heeft op de overwinning.

De Lesgever laat kinderen zichzelf opdelen per duo's waarbij ze 1 tegen 1 een parcours afleggen. Er is steeds een mini-wedstrijd per duo en zo leggen alle duo's om beurt het parcours af. Later zal blijken dat het bij sommige duo's helemaal niet gelijk opgaat. Om iedereen de kans op winst te geven en het spel spannender te maken, moeten de kinderen zelf naar de oplossing zoeken. Dit gebeurt aan de hand van een leergesprek dat geleid wordt door de lesgever. Een mogelijk oplossing is dat de traagste van het duo een paar meter voorsprong mag nemen en het parcours opnieuw wordt afgelegd. Nadien ga je op-

nieuw aan de hand van een leergesprek na of de kinderen dit inderdaad ook als aangener aanvaren hebben en laat je hen beseffen dat ze zelf ook kunnen zorgen voor meer fair play in hun spelletjes.

### Voorbeeld van leergesprek

- Wie heeft er allemaal gewonnen?
- Ging het spel gelijk op? Is het nog spannend als je al weet wie op voorhand gaat winnen?
- Hoe kunnen we het spel eerlijker en spannender maken?
- Gaan we het eens proberen op deze manier?



- ❖ Essentieel binnen deze spelvorm is het idee dat de eeuwige winnaar (de grootste, meest rijpe) van de groep ook eens de rol inneemt van verliezer. Op deze manier wordt de eindsprint spannender en gaat iedereen 100% van zichzelf geven. Het winnen wordt op deze manier moeilijker, maar hierdoor zullen kinderen meer tot het uiterste gaan en optimaal bijleren. Op deze manier stijgt het respect voor elkaar en leren kinderen actief omgaan met het begrip 'eerlijkheid'.
- ❖ Pas het leergesprek aan volgens de inbreng van de kinderen en stimuleer hen.



## 2.7 Video

Een groot deel van deze tools werd reeds gebruikt in de Wetterse club Wriemel vzw. Aan de hand van de 10 minuten durende video wordt de theoretische fair-playgedachte opgezet in de praktijk. Het gaat om een verzameling van korte beelden die een eerste indruk geven van de mogelijkheden van fair play spelen en werkvormen.



## Literatuur

- ❖ Johan Steenbergen en Lieke Vloet, Fair play: over de regels en de geest
- ❖ Sportzorg Nederland: <http://www.sportzorg.nl/bibliotheek/fair-play.html>
- ❖ Discussie punten: <http://www.fairplay.nisb.nl/>

## Slotwoord

Om deze toolkit tot een goed einde te brengen is veel aandacht besteed aan spel- en werkvormen die snel en eenvoudig in de praktijk gerealiseerd kunnen worden. Het was een leerrijke ervaring om de spelen uit te denken en neer te schrijven in een bruikbare vorm voor andere lesgevers. Hopelijk kunnen deze tools een bron van inspiratie zijn die tot verdere creativiteit aanzet.

Wie nog vragen, suggesties of kritische opmerkingen heeft over deze toolkit kan terecht bij ICES vzw. Contact opnemen kan op de volgende mailadressen: [hannegyselbrecht@hotmail.com](mailto:hannegyselbrecht@hotmail.com) of [jan-cuyppers@skynet.be](mailto:jan-cuyppers@skynet.be).