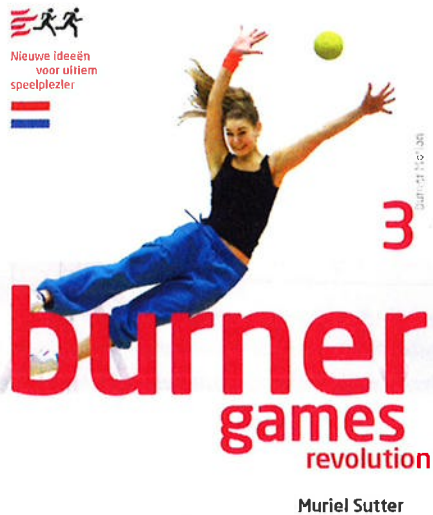


Burner Games 3 revolution



Burner Motion
Burner Games 3 revolution
 Auteur: Muriel Sutter, vertaald door
 Dennis Witsiers

In de serie 'Burner games' is een derde boek verschenen als opvolger van *Burner games* (1) en *Burner games reloaded* (2). Dit boekje vervolgt het concept van de vorige twee boekjes.

Het is een onderdeel van de editie Burner Motion. Er worden spelletjes en spelen beschreven die bedoeld zijn voor kennismaking, warming-up en als uitgebreide intensieve tik- en afgooispelen. Het begrip 'Burner' verwijst naar de spelintensiteit die voorop staat in deze spelen. Het nodigt uit tot een grote mate van lichamelijke activiteit en inspanning in een speelse setting. De mate van intensiteit wordt weergegeven met vlammetjes.

Het eerste deel van het boekje bestaat uit zes kennismakingsspelletjes met een lage intensiteit. Dan volgen elf warming-upspelletjes met een hogere intensiteit. Maar het grootste deel van het boekje bestaat uit een beschrijving van 21 intensieve meestal klassikale tik- en afgooispelen.

De kracht van het boekje zit vooral in de leuke spelideeën die beschreven staan in de intensieve spelen. De kennismakingsspelen zijn minder intensief voor een LO-les, maar wellicht bruikbaar in het kader van kennismakingsactiviteit.

In het voorwoord wordt gesproken van het geven van een nieuwe interpretatie aan bekende kleine spelen. Wat de nieuwe interpretatie is, wordt niet expliciet gemaakt. Het gaat om spelen die vooral klassikaal snel uitgelegd en gespeeld kunnen worden in een gymzaal, met verschillende uitdagingen en mogelijke aanpassingen. Er wordt verklaard dat tijdens teamspelletjes geleerd wordt zelfstandig en eerlijk te spelen en het spel op gang te houden, conflicten op te lossen en een gemeenschappelijk doel te bereiken. Er zijn verder geen tips hoe dit te bewerkstelligen. Daarmee wordt het aan de (ervaren) docent LO overgelaten hoe hij dat kan doen. Welke doelen en accenten er per les gesteld kunnen worden is een opgave voor de docent. Per spel worden soms aanpassingen geven als didactisch hulpmiddel.

Het is een boekje waarmee je als docent leuke ideeën kunt opdoen en kan variëren in het aanbod van klassikale tik- en afgooispelen. Zelf aanpassen van spelregels en het daarmee geschikt maken voor je eigen doelgroep maakt dat het boekje zeer geschikt is voor de docent die kan spelen met aanpassen van spelregels en dat ook zijn leerlingen wil leren.

Maarten Massink