

Sport en spel in India

Dit was een geslaagde Wereldkamp activiteit!

Onderwerp activiteit : Sport en Spel India	
Essentie activiteit:	<p>Het spelen van een aantal volksspelen en sporten die populair zijn in India. Tegelijkertijd leren ze een aantal elementen over India.</p> <p>Dit is een activiteit met veel actie!</p>
Werkvorm / methode :	<p>Laddercompetitie: In leefgroep strijdt men tegen elkaar om een zo hoog mogelijke kaste (trap op de ladder) te bereiken. Er zijn 5 'treden' of 'kastes':</p> <ul style="list-style-type: none">- Brahmanen- Kshatriya's- Vaishya's- Shudra's- Dalit, <p>die visueel worden voorgesteld in een hiërarchie met een prent van een typisch beroep uit één van de kasten.</p> <p>Door een ploeg uit te dagen en de uitdaging te winnen kan je stijgen in het kastensysteem: met elk gewonnen spelletje stijgt je één kaste. Verlies je echter, dan daalt je één kaste.</p> <p>De ploeg die het laatste staat mag beginnen met uitdagen (in geval van oneven ploegen moet afwisselend een andere ploeg aan de kant blijven=> zie varianten).</p> <p>De competitie spelen waaruit men kan kiezen:</p> <ul style="list-style-type: none">- Cricket- Kho kho- Circle kabbadi- Straatvoetbal (met een bal gemaakt uit plastic zakjes?)- Volleybal (Op v.v. dat er een volleybalveld is) <p>(Beschrijving van de spelen: zie bijlage). Elk spel zal 15' duren (zie spelverloop)</p>

<p>Verloop van de activiteit:</p>	<p>- De activiteit wordt in ploegen/groepen gespeeld.</p> <p>10u: Voor de aanvang van de laddercompetitie moet elk groep een kaart van India in elkaar puzzelen (verdeeld per regio of provincie) en de 3 grootste rivieren, gemarkeerd op de kaart, correct benoemen. Ze moeten ook India aanduiden op een blinde wereldkaart. De groep die de opdracht het eerst correct uitvoert, vertrekt op de laddercompetitie een kaste hoger als de rest (iedereen start dus op de trede van de Dalits, behalve de winnaar die op de trede van de Shudra's begint).</p> <p>Daarna kiest elke groep een stad als thuisbasis, clubkleuren (aangeduid met lintjes of schmink) en een clubnaam (noteren op post-its) op ladder. Na een korte uitleg van de mogelijke competitie spelen kunnen de duels beginnen.</p> <p>Tijdschema: 10u: puzzelen, clubs kiezen, algemene uitleg 10.20: eerste uitdaging + keuze spel 10.25: duel 1 10.40: scores veranderen + uitdaging 2 10.45: duel 2 11u: scores veranderen + uitdaging 3 11u05: duel 3 11u20: scores veranderen + uitdaging 4 11u25: duel 4 11u40: scores veranderen + uitdaging 5 11u45: duel 5 12u05: definitieve uitslag (de winnaar is diegenen die na het laatste spel de hoogste kaste heeft bereikt) + prijsuitreiking (wierook of bloemenkransen voor familie-altaar).. + opruimen.</p>
<p>Nodig :</p>	<p><u>Terrein:</u> Voetbalveld Liefst een groot veld waar je goed kan spelen</p> <p>Er zijn minstens 3 groepen nodig om dit spel te spelen Aantal <u>begeleiders</u>: 1 begeleider per 2 groepen + 1 voor scorebord Je hebt 1 extra begeleider nodig als je met een oneven aantal groepen zit.</p> <p><u>Materiaal:</u></p> <p>1) Introductiespel en inkadering laddercompetitie: - kaarten India: 1/groep verdeeld in puzzelstukken met 3 rivieren en belangrijkste steden op - Blinde wereldkaarten - post-its voor clubnamen - post-its met namen van de rivieren - lintjes of schmink voor clubkleuren - Ladder van 5 kasten voor competitie spel</p> <p>2) Competitie spelen: uitleg + materiaal: zie onderaan het document</p>

Uitbreiding / Varianten :	<p>Bij een <u>oneven aantal leefgroepen</u>:</p> <p>Indien er een oneven aantal groepen zijn, kan er steeds één groep niet meedoen aan de duels. Begeleiders zouden erover moeten waken dat het elke keer een andere groep is. De groep die niet meedoet aan een duel, gaat een uitdaging tegen de tijd aan. Er zijn 3 keuzes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bikkelspel - Golf - Bloemenkransen maken <p>(zie ook onderaan het document).</p>
Gerealiseerd door :	Gerlinde Doyen & Eva Gijsegom

DUELSPELEN

1. GOONGI KABBADI

Dit volkspelletje is een variant op het spelletje dat wij hier ook kennen, waarbij een tikker het speelveld oploopt en zolang dat hij A zegt spelers van de andere ploeg kan aantikken. In India is dit ook een heuse sport. Eén van de varianten uit het Noorden is 'goongi kabbadi'.

Goongi kabbadi wordt gespeeld op een rechthoekig veld, verdeeld in 2 gelijke helften. Een team is om beurten aanvallend en verdedigend. In het verdedigende team staan er afwisselend 4 verdedigers in het veld.

Deze verdedigers moeten gearmd zijn (in elkaar haken) en mogen elkaar niet lossen. Eén speler van het aanvallend team loopt de helft van de verdedigers op.

De aanvaller moet één (en slechts één) verdediger aantikken. Die getikte speler moet dan proberen te voorkomen dat de aanvaller daarna terug zijn speelhelft bereikt door de aanvaller buiten het veld te duwen of deze terug te tikken. Lukt hem dat voordat hij zijn speelveld bereikt, dan gaat het punt naar het verdedigende team. Als de aanvaller terug op zijn speelhelft geraakt, dan gaat het punt naar het aanvallende team.

De dueltijd is 15', dus elk team is om beurten aanvallend en verdedigend team. In die 15' probeert men zoveel mogelijk punten te scoren.

De spelers kunnen elk spelletje wisselen als een groep wat groter is.

Speelveld: grote rechthoek door een middenlijn in 2 verdeeld

2. KHOKHO

Zie ook leefgroepmethodiekenboekje p. 12 'tikspel in twee ploegen'. Kho betekent: "Vang!"

Kho kho is een Indisch sport gespeeld in 2 teams, een loop- en een tikteam. Het wordt gespeeld door jongens, meisjes, maar ook mannen. Het is eigenlijk een uitgebreide variant van tikkertje.

-Aantal spelers per ploeg: 9 is ideaal, maar kan worden aangepast.

Om beurten speelt een ploeg een tik- en een loopronde.

Speelveld en opstelling:

- 9 spelers van de tikploeg zetten zich afwisselend gehurkt langs één kant van de centrale lijn die het speelveld verdeeld. Ze zitten met gehurkt met hun rug naar de centrale lijn. De tikkers mogen zich enkel voortbewegen op hun kant van het veld dat door een lijn in 2 wordt verdeeld. Zie tekening hieronder.
- Naast de centrale lijn is op het speelveld nog een beetje plaats voor de lopers om te passeren.

- 3 spelers van de loopploeg lopen tegelijkertijd het veld op. Vanaf dan proberen de tikkers ze aan te tikken. Als dat lukt moet de looper uit het veld en krijgt de tikploeg een punt. Er mag maar één speler van de tikploeg tegelijkertijd lopen. Er is ééntje die begint en de lopers aan zijn kant van het veld zal proberen aan te tikken. Als de lopers naar de andere helft gaan, dan kan de tikker een ploegmaat aantikken (daarbij 'kho' roepend), die op de andere kant van het veld zit en daar dus wel mag lopen. De eerste tikker neemt dan de plaats in van de nieuwe tikker (en gaat dus gehurkt zitten). Zo kunnen de tikkers heel snel wisselen.
- Als de looper correct getikt is, moet hij het veld uit.
- Het spel loopt totdat er 7 minuten gespeeld zijn. Als de 3 lopers dan al getikt zijn, moeten er 3 nieuwe lopers van deze ploeg het veld in. Daarna wisselen de rollen. Elke ploeg probeert dus zoveel mogelijk lopers aan te tikken en zo punten te verzamelen. De ploeg met de meeste punten wint het duel.

Extra materiaal: 2 paaltjes om uiteinden van centrale lijn in speelveld te markeren. Enkel daarlangs mogen de lopers naar de andere helft van het speelveld.

Extra: Opstelling

9 mensen van de ene groep zitten steeds op dezelfde plaats, ze zitten gehurkt. Ze kijken om de beurten de andere richting uit.

groep 1: zit gehurkt en kijkt elke een andere kant uit
 groep 2: zit gehurkt en kijkt naar groep 1



Spelverloop

De mensen van groep 2 gaan 1 voor 1 naar groep 2 waar ze elk 3 minuten krijgen om de andere groep 1 uit te dagen. Worden ze binnen de 3 minuten gevangen door iemand van groep 1 dan zijn ze uit. Worden ze niet gevangen, dan krijgen de spelers van hun groep een punt.

Als al de spelers van groep 2, groep 1 heeft uitgedaagd dan veranderen de groepen van positie en daagt groep 1 groep 2 uit.

Doel

De groep met het meeste punten en dus de minste spelers out, wint het spel.

Spelregels

De mensen van groep 1 zijn de vangers.

Ze mogen enkel maar lopen aan de kant waar ze naar kijken. De lijn die het veld in 2 deelt mogen ze niet overschrijden. De uitdager mag dit wel. Om de uitdager dan toch te kunnen vangen, moeten ze iemand rechtduwen door een tikje tegen de rug te geven en te roepen: "Kho" wat "Vangt" betekent. Die ander persoon mag wel aan de andere kant van het veld lopen. maar als de uitdager weer het midden van het speelveld oversteekt, dan moet de vanger weer iemand anders aanduiden.

3. CRICKET

We spelen een erg vereenvoudigde versie van cricket. Cricket is immens populair, maar ook heel erg ingewikkeld. We houden enkel de absolute basisregels aan.

In principe speel je het met 11 spelers per ploeg. Elke ploeg is om beurten een veldploeg en een bat- of slagploeg. De uitdager van het duel begint als 'batploeg'

De **veldploeg** verspreid zich volledig in het speelveld en zal net zoals bij honkbal proberen de bal die wordt weggeslagen door de spelers van de slagploeg onmiddellijk of zo snel mogelijk te vangen. Als er een bal wordt gevangen voordat die de grond raakt is de speler van de slagploeg uit en kan die dus geen runs (punt) scoren.

Elke **batploeg** krijgt 6 werpbeurten. Gedurende die 6 werpbeurten kan de ploeg dus punten scoren. De veldploeg probeert die natuurlijk te beperken.

In die 6 werpbeurten mogen 6 spelers proberen zoveel mogelijk runs te scoren. Dit kan door met de bat proberen de bal het veld in te slaan. Eén speler moet dus gooien, elke speler krijgt 3 pogingen om de bal weg te slaan. Als dit lukt en de veldploeg vangt de bal niet onmiddellijk dan mag de speler beginnen lopen tussen de 2 wickets (zie speelveld).

Wanneer mag er niet gelopen worden:

- de bal wordt gevangen door de veldploeg voordat die de grond raakt
- na 3 pogingen is de bal niet weggeslagen
- de wickets worden omver gegooid (zie speelveld)
- de slagman houdt de bal tegen zodat de wickets niet worden omver gegooid. Dan is de slagman ook uit. Anders mag deze beginnen lopen naar de andere wicket.

Er worden punten (runs) gescoord als 2 spelers van de slagploeg elkaar kruisen bij het lopen. De eerste batsman zal dus niet scoren. Pas vanaf de 2^{de} slagbeurt kunnen er punten gescoord worden. De batsman moeten zorgen dat ze één van de beide wickets bereiken alvorens de veldploeg de wickets omver gooit. Anders valt deze persoon af.

Elke keer dat 2 spelers elkaar kruisen en de veldploeg heeft de wickets dus nog niet omver gegooid, krijgt men een punt. (Dit houdt de begeleider bij).

Vanaf de 3^{de} slagman verdwijnt de speler die aan de werpwicket (de 1^{ste} wicket) staat uit het spel, als er tenminste nog 2 spelers van de slagploeg in het veld zijn.

Als de 6 werpspelers hun beurt hebben gehad, dan wisselen de ploegen.

Cricketspeelveld: zie pdf in bijlage.

3. Straatvoetbal

Goals worden gewoon met pikketjes, sjaals,... of dergelijke gemarkeerd. Er kan een voetbal gemaakt worden van een hoop plastieken zakjes die door touw bij elkaar wordt gehouden (extra bal zal waarschijnlijk wel noodzakelijk zijn). Er wordt 15' gespeeld. De ploeg die het meeste scoort, is de winnaar.

4. Volleybal

Enkel een mogelijkheid als er een volleybalveld is.

Gewone regels van het volleybal, de ploeg die in 15' meeste punten scoort, is winnaar (dus geen sets, gewoon doorspelen).

SPELEN TEGEN DE TIJD (voor oneven aantal ploegen)

1. GOLF

Als er een oneven aantal ploegen is, dan kan telkens één ploeg als spel tegen de tijd golf kiezen. De bedoeling is dat alle leden van de leefgroep binnen de 15' de golfbal in de 'hole' 'putten'. De hole is een drankbekertje dat op een redelijke afstand van het beginpunt staat. Elke speler moet zo snel mogelijk de bal met de golfclub tot bij het bekertje slaan en dan ook erin. (Voldoende plaats voorzien).

Als dit lukt, dan is de groep geslaagd en stijgt het ook één trede op de competitieladder, anders blijft het status quo.

2. Bloemenkransen rijgen

In de 15' moet elke groep voor elke deelnemer minstens 1 krans van crêpepapieren-bloemen te maken met minstens 8 crêpepapieren bloemen aan.

De crêpepapieren bloemen maak je door het crêpepapier samen te frommelen en vast te maken met ijzerdraad. Die bloemen rijg je aan een krans van visdraad.

Als dit voor elke deelnemer van de groep lukt, dan is de groep geslaagd en stijgt het ook één trede op de competitieladder, anders blijft het status quo.

3. SHINIGOTI of bikkelen Elke speler kiest 1 hand om te gooien en te vangen. Hij legt 5 stenen of bikkels voor zich op de grond. a1) Je neemt er 1 op en gooit die in de lucht. Daarna raap je snel een andere steen van op de grond. Voordat de 1^{ste} steen valt, moet je de 2^{de} hebben opgeraapt.

a2) Daarna gooi je beide steentjes in de lucht en moet je die op de rug van je hand opvangen.

a3) Daarna gooi je ze weer op en vang je beide steentjes in je handpalm.

b1) De volgende keer moet je 1 steentje opgooien en er 2 oprapen.

b2) Daarna gooi je de 3 steentjes in de lucht en moet je die op de rug van je hand opvangen. B3) Daarna gooi je ze weer op en vang je 3 steentjes in je handpalm.

c-d-e) Je herbegint weer maar dan raap je er 3 op en vervolgens 4 tot je dus weer 5 steentjes in je hand hebt gevangen.

Als er 3 spelers van een leefgroep binnen de 15' in slagen om de 5 bikkels correct op te rapen en te vangen en dus alle stappen correct te doen, is de uitdaging geslaagd.

5. Sari's knopen

De groep krijgt één sari en een plannetje om die correct te knopen. Elk lid van de groep (min 10) moet die sari één keer correct aandoen. Als alle groepsleden dat binnen de 15' kunnen, stijgen ze één trede.

Materiaallijst:

- markaties voor speelveld
- Stopwatch/GSM
- 2 pikketjes
- Cricketbat?
- Tennisbal
- Wickets: 2* 3 evenlange stokjes + dwarsbalkje
- Voetbal of groot aantal plastieken zakjes (vragen) + touw
- Volleybal
- golfstick
- golfbal
- hole of bekertje waar golfbal in past.
- Crêpepapier
- Visdraad
- Ijzerdraad
- Bikkels of steentjes
- Fluit of iets dat lawaai maakt voor begeleider bij scorebord
- Evt. wierook,... als prijs
- Sari's om te knopen

Terrein

- Groot terrein
- Volleybalveld, indien aanwezig