

Archery tag in je lessen LO

Het beweegaanbod in de maatschappij wordt steeds meer divers en toegankelijker voor een grotere groep mensen. Natuurlijk blijven wij bij ons vak LO niet achter en verandert ook onze lesinhoud. Het internet staat vol met geweldige en leuke lesideeën. Eén van die nieuwe sporten in de LO-les is het boogschieten en specifiek het archery tag. Maar hoe kunnen wij nu zorgen voor een mooie en veilige opbouw binnen archery tag, waar iedere leerling zijn kwaliteiten kan laten zien. Beginnend in het primair onderwijs en verder ontwikkelen in het voortgezet onderwijs. In dit artikel lees je hoe je dit kunt opbouwen.

| Michel Hermans

Archery tag is een spel waarbij je de tegenstander probeert af te krijgen door hem af te schieten met een pijl en boog. Dit is een spel met een hoge beleving. Hierbij moet je vaardig zijn met een pijl en boog, samenwerken en tactisch spelinzicht hebben. Mijn ervaring is dat je dit al vanaf de basisschool kan doen. De opbouw heb ik in drie stappen gemaakt. Het begint met archery battle games (1), gevolgd door archery tag games (2) en het eindigt met archery attack games (3).

1. Archery battle games

Bij archery battle games gaat het om de eigen vaardigheid. Door individueel archery games te spelen werk je aan je vaardigheden. Denk bijvoorbeeld aan: hoe hanteer je een pijl en boog, hoe mik je en kan ik hiermee omgaan in verschillende situaties. Deze games kun je spelen in diverse battles met één of meerdere spelers. Door deze vaardigheden te verbeteren zal je steeds meer kunnen deelnemen aan de tag en attack games, die hierna zullen volgen. Bij de archery games wordt er altijd in één richting geschoten, in een afgesloten gebied, waar geen andere leerlingen mogen lopen. Je kan variëren in de

afstand, maar ook in de grootte van de targets. Een battle kan er als volgt uitzien: twee of meerdere leerlingen proberen een individuele prestatie neer te zetten en deze met elkaar te vergelijken. Dit kan je als onderdeel van een LO-les wegzetten.

Archery battle handleiding

1 De juiste houding:

Ga met één voet voor staan en één voet achter. Pak de boog vast met je niet-voorkeurshand en leg de pijl op de boog. Zorg dat de pijl vast komt te zitten tussen de twee punten op de pees.

2 Boog/pees spannen:

Je raakt (met je voorkeurshand) alleen de pees aan. Eén vingertopje boven de pijl, twee of drie vingertopjes onder de pijl. Trek de pees naar achteren, hoe verder, hoe harder de pijl gaat.

3 Mikken:

Kijk recht langs de pijl naar de target.

4 Schieten:

Let op dat de pees niet langs je arm kan gaan bij het los laten. Strek alleen je vingers en de pijl verlaat je boog.

Manieren om een archery battle te verbeteren/winnen

Variant 1: Doel is om de grote targets omver te schieten of uit hun standaard. Schiet vanaf de aangegeven plaats. Let op dat niemand in de schietbaan staat. Richt je pijl alleen in de richting van de target.

Variant 2: Doel is om de kleine targets omver te schieten of uit hun standaard. Schiet vanaf de aangegeven plaats. Let op dat niemand in de schietbaan staat. Richt je pijl alleen in de richting van de target.

Variant 3: Doel is om binnen 1 minuut zoveel mogelijk grote targets omver te schieten of uit hun standaard. Schiet vanaf de aangegeven plaats. Let op dat niemand in de schietbaan staat. Richt je pijl alleen in de richting van de target.

Variant 4: Doel is om zoveel mogelijk kleine targets omver te schieten of uit hun standaard met vijf pijlen. Schiet vanaf de aangegeven plaats. Let op dat niemand in de schietbaan staat. Richt je pijl alleen in de richting van de target.

Variant 5: Het doel is om tijdens het lopen van de ene naar het andere punt een target omver te schieten of uit hun standaard. Let op dat niemand in de schietbaan staat.

Voor de archery battle soldaten! Maak er een game van door één of meerder soldaten uit te dagen. Wie heeft als eerste het doel behaald?

2. Archery tag games

Bij archery tag games speel je team tegen team, maar wel nog in een afgebakend gebied van het speelveld. Samenwerken en beleving is hier de grootste deler. Je kunt je

vaardigheden toepassen en gaat samenwerken om als team te winnen. Ook begin je met het ontwikkelen van tactieken. Dit in een relatief veilige omgeving van gescheiden vakken.

De opbouw bij de archery tag games zit in eerste instantie in het steeds beter moeten samenwerken. Je moet binnen je team afspraken maken welke teamleden welke rol krijgen. Dit zorgt ook voor het ontwikkelen van tactieken. Op het einde van de opbouw wordt de afstand tussen de tegenstanders ook kleiner. Dit kan je wegzetten als onderdeel binnen een LO-les, maar dan in kleine vorm, denk aan twee tegen twee op een derde deel van de zaal. Maar kan ook zeker klassikaal. Ook voor een projectdag of projectweek is dit geschikt.

Archery tag handleiding

1 Ieder team heeft een afgebakend gebied van het slagveld. Je begint op het afgesproken punt. Bekijk goed welke schuilplaatsen er zijn en welke voor- en nadelen er zijn van deze schuilplaats.

2 Spreek een tijd af voor de teams om het gevecht voor te bereiden. Hoelang duurt een ronde, strategieën uitstippelen, taakverdeling, etc.

3 Iedere speler moet doen waar hij goed in is.

Maak gebruik van elkaars sterke kwaliteiten zoals snelheid, scherp schieten, onder stress kunnen handelen, enzovoorts.

Manieren om een archery tag te winnen

Variant 1: Je start op een vaste plek met twee pijlen. Doel is meer punten te maken binnen de afgesproken tijd dan de tegenstander. Je kan punten scoren door een tegenstander op het lichaam te raken met een pijl. Als je raak wordt geschoten moet je naar het veldhospitaal. Daar moet je 45 seconden 'genezen'. Daarna kun je weer meespelen.

Variant 2: Idem aan variant 1, maar iedereen start achterin zijn eigen vak

en de pijlen liggen in het midden van het speelveld/de zaal. Daarnaast kan je punten scoren door op targets te schieten.

Variant 3: Idem aan variant 2, maar als je nu in het veldhospitaal zit mag je pas meedoen als er een derde persoon bij komt (drie is te veel).

Variant 4: Idem aan variant 3, maar voor het begin wijs je 1 koning(in) aan zonder dat de tegenpartij dit door heeft. Als deze wordt geraakt dan heeft de andere partij direct gewonnen.

Variant 5: Idem aan variant 4, maar in het midden van de zaal is een vak waar iedereen mag komen.

Waarschuwing voor archery tag soldaten! Speel dit gevecht niet als je niet tegen een stootje kan en niet bestand bent tegen kleine hoeveelheden pijn. Het dragen van een helm is verplicht!

3. Archery attack games

Bij Archery Attack games ga je over een heel speelveld spelen. Beide teams verplaatsen zich binnen dit gehele speelveld, kunnen overal komen en er zijn geen veilige plekken. Belangrijk hierbij is dat iedereen verantwoordelijkheid heeft en dat iedereen het spel op een veilige manier verlaat. Het tactische gedeelte is hier erg belangrijk bij. Het is dus belangrijk dat een team vooraf een tactiek bespreekt. Geef de teams hiervoor ook de ruimte. Daarnaast is het belangrijk om met elkaar duidelijke afspraken te maken waar iedereen zich ook aan houdt. Een goed pijl en boog gevecht is georganiseerd en gedisciplineerd. Er zijn regels en richtlijnen die je moet volgen. Dit is erg belangrijk als je deze spellen op een verantwoorde en veilige manier wil spelen. Dit is een spel wat klassikaal of in projectvorm gedaan kan worden.

Archery attack handleiding

Kies een aanvoerder.

1 de taak van de aanvoerder is om initiatief te nemen voor overleg over speltactiek.

2 Bij aanvang heeft ieder team een gedeelte van het slagveld.

Het beste is om te spelen op een plaats met veel obstakels om je achter te verbergen.

3 Spreek een tijd af voor de teams om het gevecht voor te bereiden. Pijlen verzamelen, strategieën uitstippelen, taakverdeling, etc.

4 Iedere speler moet doen waar hij goed in is. Maak gebruik van elkaars sterke kwaliteiten zoals snelheid, scherp schieten, onder stress kunnen handelen, enzovoorts.

Manieren om een archery attack te winnen

Variant 1: Doel is de vlag van de tegenstander veroveren en weg te leggen in je eigen korf. Als je raak wordt geschoten moet je naar het veldhospitaal. Daar moet je 45 seconden 'genezen'. Daarna kun je weer meespelen.

Variant 2: Idem aan variant 1, maar als je nu wordt geraakt moet je gaan liggen op de grond. Je mag pas naar het veldhospitaal als je wordt getikt door een 'Medic' (spelers met rood of geel lintje).

Variant 3: Idem aan variant 2. Doel is het uitschakelen van de Veldmaarschalk (twee blauwe lintjes) en de Maarschalkstaf (stok) te veroveren. De staf mag alleen worden gedragen door de Maarschalken en moet in de eigen korf worden gelegd.

Variant 4: Als iemand is raak geschoten moet hij worden versleept (bv. rautekgreep) naar het veldhospitaal. Doel is om de eigen vlag op te hijsen op het gebied van de tegenstander.

Variant 5: Mensen tegen zombies. Je hebt er een grote groep mensen voor nodig, minstens vijftien. Twee spelers beginnen als de zombie. De zombie heeft geen boog. Als hij geraakt wordt, gaat hij voor tien seconden op de grond liggen, en gaat dan door. De andere spelers zijn de mensen. Zij kunnen tot de tanden toe gewapend zijn met boog en pijlen. De mensen beginnen het spel aan de andere kant

van het slagveld. Als de zombie ze aanraakt, worden ze zelf ook zombie. Het spel gaat net zo lang door tot iedereen in een zombie veranderd is.

Mogelijkheden tot variaties

Hierboven staat aangegeven hoe je kan variëren binnen de archery battle, tag en attack games. Als je naar de leerlijnen kijkt, kan je deze activiteiten wegzetten onder mikken en inblijven en uitmaken. Hoe kan je dit wegzetten in je programma? Hieronder staat een overzicht met manieren waarop je binnen al deze drie games zou kunnen variëren. Op deze manier kan je het voor jouw situatie aanpassen en uitdagend houden.

Mikken kan je makkelijker en moeilijker maken door te variëren met..



Statisch		Dynamisch
Grote target(s)		Kleine target(s)
Alle tijd	↔	Maximale tijd
Alle pijlen		Maximale aantal pijlen
Dichtbij		Veraf

Af is...

- af;
- vaste tijd buiten het speelveld;
- twee is teveel, of een veelvoud hiervan;
- verandering van rol.

Rondes vinden plaats op...

- tijd;
- behaald doel van punten;
- veroveren van gebied/attribuut;
- vervoeren van één of meerdere attributen naar eigen basis.

Speelveld kan verschillen in..

- eigen gebied;
- vrije zone buiten het speelveld. Hier kan je niet afgaan;
- vrije zone binnen het speelveld. Vanuit hier mag je niet schieten;
- deels gezamenlijk gebied waar je niet mag schieten;
- deels gezamenlijk gebied waar je wel mag schieten;
- of het gehele speelveld is te betreden. ●



Scan of klik op [video \(1\)](#) en [video \(2\)](#) naar twee YouTube filmpjes over archery tag



Scan of klik [hier](#) naar een handout met de drie archery games



Contact

hermans_01@hotmail.com

Foto's

Hans Dijkhoff

Kernwoorden

archery battle, archery tag, archery attack



Archery battle, tag en attack games vallen onder de leerlijnen mikken en inblijven & uitmaken