

RoMa-bal, een nieuw actief slag- en loopspel!

Het spel RoMa-bal is ontstaan vanuit de wens om een grote variatie van verschijningsvormen in een spel te verwerken. Binnen RoMa-bal wordt er gebruikgemaakt van variaties uit de grondvormen vangen, gooien, mikken, slaan en lopen. Er worden veel acties gemaakt die nadruk leggen op het reageren op de situatie (bal, medespeler en tegenspelers) en het met de juiste snelheid en richting doorspelen van de bal). Dit spel kan gebruikt worden om aan de kerndoelen voor zowel het primair als het voortgezet onderwijs te werken. | Ronald Mijzen en Mathieu Voorthuizen

Waarom dit spel?

Op de ALO Amsterdam starten de studenten in jaar drie met een inventarisatie van hun eigen beweegniveau. De studenten zitten inmiddels in het derde jaar van hun studie en tussentijdse inventarisatie geeft duidelijkheid of er extra aandacht nodig is voor de voorbeeldvaardigheid. Het geven van een inspirerend voorbeeld kan leerlingen motiveren om het gegeven voorbeeld ook te willen leren. Daarnaast helpt het geven van een inspirerend voorbeeld om de gevraagde bewegingsvaardigheid of een spel duidelijk te maken.

Deze inventarisatie van het beweegniveau op de bewegingsvaardigheden wordt gedaan door middel van een sporttoernooi. De bewegingsvaardigheden die worden geïnventariseerd, zijn vaardigheden die een student nodig heeft om inspirerende voorbeelden op leerwerkplek te kunnen geven. Het sporttoernooi bestaat uit drie onderdelen waarin de studenten elkaar uitdagen; frisbee, een bewegingsbaan en een nieuw ontwikkeld spel genaamd RoMa-bal (ontwikkeld door Ronald Mijzen en Mathieu Voorthuizen). De feedback van studenten en collega's uit het werkveld op het RoMa-bal was dusdanig positief, dat het spel is uitgewerkt in dit artikel.

Bewegingsactiviteiten op eigen niveau toepassen heeft duidelijk een plaats binnen dit spel. Het op een sportieve manier leren bewegen met elkaar en simpele regeltaken uitvoeren hebben naast het bewegen ook een goede plek in dit spel. Daarnaast voldoet dit spel aan de kerndoelen en eindtermen van slag- en loopspelen en het gaan en lopen.

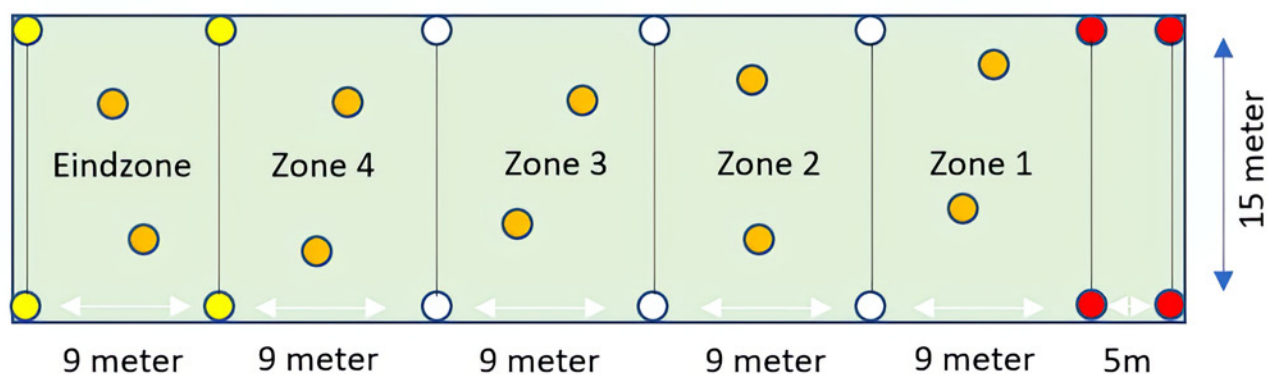
Bij RoMa-bal zijn alle leerlingen actief in het spel betrokken, omdat er tijdens het spel veel acties en beslissingen moeten worden genomen. Zowel het slaan als het lopen zal veel succes opleveren door middel van punten halen. De lopers kunnen worden uitgemaakt, maar de lopers hebben dan in ieder geval punten behaald met de slagafstand en de gelukke loopacties. Omdat alle veldspelers per slagbeurt door wisselen worden door alle leerlingen veldacties gemaakt. Dat kunnen acties zijn om de bal te verwerken (vangen, fielden, bal overgooien) en tikacties om de lopers af te tikken en in te sluiten. Doordat de looplijnen van de lopers niet zijn vastgelegd zijn er veel keuzemogelijkheden voor het slagteam, waardoor de veldpartij zich steeds moet aanpassen door de continue richtingsveranderingen van de lopers.

Spelidee

Bij RoMa-bal worden er in één spel, meerdere beweegvaardigheden van leerlingen aangesproken. Daardoor wordt zichtbaar hoe deze kwaliteiten bij leerlingen zijn ontwikkeld. Het spelidee is dat twee leerlingen worden uitgedaagd om na het slaan van een bal (met slagmateriaal), samen te rennen door vier zones naar de eindzone. De veldpartij probeert na het slaan van de bal de lopers af te tikken met de bal. De tikkers blijven binnen hun zone. De lopers moeten tijdens het rennen naar de eindzone door de vier zones lopen, waarbij zij in iedere zone een oranje hoedje met de voet moeten aanraken. Is de looper in een bepaalde zone, dan mag de looper niet meer terug. Is de looper getikt, dan blijft de looper staan totdat de slagbeurt voorbij is. De slagbeurt



Speelveld



is voorbij zodra beide lopers getikt zijn of in de eindzone zijn gekomen. Dit spel is speelbaar als de grondvorm vangen en gooien behandeld is en zodoende geen belemmering zal zijn voor de veldspelers om succes te hebben bij het uittikken van de lopers. Om het spel te kunnen spelen moeten leerlingen in beweging een tennisbal kunnen gooien en vangen.

Organisatie

Speelveld buiten

Afmetingen; één veld is 15 meter breed en 50 meter lang. Met deze afmetingen passen er drie velden naast elkaar op een half voetbalveld. Een veld is verdeeld in een smalle slagzone van vijf meter en vijf zones van ongeveer negen meter. De laatste zone is de eindzone.

Benodigde materialen voor één veld

- 4 rode hoedjes
- 10 oranje hoedjes
- 4 gele hoedjes
- 6 witte hoedjes
- honkbalknuppel
- miniknuppel
- slaghout
- tennisracket
- tennisbal (zacht en hard)
- pen en papier voor scoreverloop

Aantal spelers

- 10 veldspelers
- 2 lopers, waarvan één de bal wegslaat (de hitters)
- 2 puntentellers
- 2 scheidsrechters.

Spelverloop

Slagpartij

Nummer één van een tweetal slaat een tennisbal uit de handen, met twee handen aan de knuppel, zo ver als mogelijk het veld in. Nummer twee

staat met de voet klaar bij het meest rechter rode hoedje van het slaggebied, deze leerling mag rennen zodra de bal geslagen is door nummer één. De zone waar de bal neerkomt of gevangen wordt, bepaalt het eerste aantal punten (één tot en met vijf). Na de slag moeten beide lopers proberen naar de eindzone te komen zonder getikt te worden.

Veldpartij

De veldpartij staat verdeeld over de zones met maximaal twee spelers per zone, de veldpartij mag de lopers uitsluitend tikken met de bal in de hand binnen de eigen zone. Loopt de loper uit dat gebied dan zal de bal naar veldspelers in die volgende zone moeten worden gegooid. Een slagbeurt eindigt wanneer beide lopers getikt zijn of in de eindzone de laatste hoedjes hebben getikt.

Na de slagbeurt

Na de slagbeurt schuiven alle tweetallen richting de slagzone, de twee lopers worden dan de veldspelers van de eindzone. De leerlingen uit de eerste zone komen nu aan slag. Is hetzelfde tweetal weer aan slag, dan slaat de nummer twee.

Scheidsrechters en puntentellers

De scheidsrechters en puntentellers hebben een regeltaak. Het tellen van de punten (elke teller één loper) voor de puntentellers en de twee scheidsrechters hebben de taak te checken of alles volgens de afgesproken regels gebeurt.

Het spel wordt gespeeld met minimaal twaalf spelers (2 slagpartij en 10 veldspelers in de vijf zones met 2 veldspelers per zone). Door scheidsrechters toe te voegen ontstaat er een extra (niet bewegend) tweetal. Dit tweetal

draait dan de volgende slagbeurt in als slagpartij en het team uit zone 1 wordt scheidsrechter.

Scoreverloop

Er worden op drie manieren punten behaald, met een maximum van 15:

- In welk vak komt de geslagen bal op de grond, of wordt deze gevangen?
- In welk vak wordt loper één getikt?
- In welk vak wordt loper twee getikt?

Voorbeeld van scoreverloop;

Bal wordt in zone drie geslagen (drie punten), loper één haalt de eindzone (vijf punten) en loper twee wordt getikt in zone twee (twee punten). Totaal 10 punten behaald. De score wordt doorgegeven aan de twee puntentellers. De punten worden per tweetal bijgehouden, dus als de tweede hitter is geweest van het tweetal worden de punten opgeteld. Aan het einde van het spel kan er gekeken worden welk tweetal de meeste punten heeft behaald.

Regels

- De leerlingen slaan met twee handen aan de honkbalknuppel. Bij de kleine houten knuppel, het slaghout en het tennisracket, mag er wel met één hand worden geslagen.
- De leerlingen mogen vanuit de hele slagzone slaan.
- De geslagen bal moet binnen de lijnen van het veld de grond raken, minimaal uit de slagzone.
- Na de slag mogen de leerlingen alleen voorwaarts en zijwaarts rennen (dus niet achteruit of stilstaan).
- Er staan maximaal twee verdedigers (veldspelers) per slagzone.
- De verdedigers mogen niet uit hun eigen zone komen.
- De verdedigers mogen lopen in hun zone, echter alleen tikken met de tennisbal in de hand.

- Na drie pogingen slaat de hitter de bal met een kleine knuppel, plankje.
- Een hitter kan niet uitgaan door fout te slaan, de laatste optie is de bal in het speelveld te gooien.
- Een extra punt kan worden verdiend door een tweetal door als veldspeler een vangbal te maken. Dit punt wordt opgeteld bij de behaalde punten als slagpartij.
- Bij een oneven aantal speelt een leerling steeds met een ander en worden de punten die met het tweetal behaald zijn individueel opgeteld, hierdoor kan er een individuele winnaar ontstaan.

Op- en uitbouwmogelijkheden

Een opbouw naar deze vorm zou kunnen zijn dat er gespeeld wordt met een zachte grotere bal. Het vangen en overgooien zal voor de jongere kinderen dan eenvoudiger worden. De bal kan ook het veld worden ingegooid of worden geschopt. Hierdoor valt de grondvorm slaan echter uit het spel, maar wordt wel schieten toegevoegd.

Een andere opbouwmogelijkheid is het slaan vanaf een statief. Dit is natuurlijk de eenvoudigste vorm, maar kan als opbouw naar slaan uit de hand. De vervolgkeuze is natuurlijk afhankelijk voor de doelgroep; tennisracket, slaghout en een kleine knuppel. Deze slagmaterialen worden met één hand gebruikt.

Een uitbouw op het slaan kan worden gemaakt, door de bal door de andere looper van het tweetal te laten opgooien, waardoor beiden voordeel hebben van een goed aangegooide bal. Op deze manier is er immers geen tegengesteld belang, omdat beide spelers bij hetzelfde team horen en samen punten willen halen.

Een uitbouw naar gooien en mikken kan worden gemaakt door dit spel te spelen met een frisbee. Hierdoor zullen de leerlingen met dezelfde regels opnieuw worden uitgedaagd om met ander materiaal te werpen (hitter) en overgooien en vangen (veldspelers). Een uitbouw voor goede lopers kan zijn dat zij de hoedjes met hun handen moeten tikken en bij een goed tweetal kan nog de beperking worden gegeven dat een hoedje dat

door de ene looper is getikt (met voet of hand) niet ook door de ander mag worden gebruikt.

Bijzondere aandachtspunten

Natuurlijk is het goed om extra materiaal klaar te hebben liggen om leerlingen of te kunnen helpen of uit te dagen als ze dat nodig hebben, zoals eerder in dit artikel is besproken. Dit spel is zo ontworpen dat het geheel zelfstandig gespeeld kan worden door minimaal twaalf spelers op één derde van een half voetbalveld, waarbij alle leerlingen bezig zijn. Door dit veld twee of drie keer naast elkaar neer te leggen (zie tekening) kan er bewogen worden door alle leerlingen van een klas. Je kunt ervoor kiezen om het aantal zones aan te passen als je minder leerlingen hebt, deze aanpassing kan effect hebben op de speelbaarheid van het spel.

Natuurlijk kan dit spel ook worden gebruikt als onderdeel van een les, zodat er verschillende activiteiten binnen de les kunnen plaatsvinden. Om de rol van scheidsrechters en puntentellers door elke leerling te laten vervullen binnen dit spel, kan ervoor gekozen worden dit spel te spelen met zestien leerlingen. Vier leerlingen nemen dan de regeltaken op zich. Een tweetal zal dan de rol van scheidsrechter op zich nemen; deze leerlingen zorgen ervoor dat iedereen zich opstelt in de juiste vakken, dat het slagteam goed klaarstaat en het juiste materiaal gebruikt. Het andere tweetal telt de punten van de twee hitters. Dit viertal draait mee in het doordraaisysteem, de scheidsrechters komen na deze rol aan slag en de leerlingen uit zone één worden puntentellers. De puntentellers worden scheidsrechter. De hitters gaan naar de eindzone. De eindzone naar zone 4 enzovoort.

Indoorvariant

Niet alle slag- en loopspelen lenen zich voor binnen. Met enige aanpassing is dit spel geschikt om binnen te spelen. Dit spel kan bewust worden ingepland, of als alternatief voor een verregende buitenles, met als lesdoel slag- en loopspelen. Er is weinig specifiek materiaal voor nodig, wat binnen niet beschikbaar is.

Het slaan met een tennisbal kan eventueel worden vervangen door een bounceball stick en een low bounceball. Het veld heeft natuurlijk andere afmetingen, waardoor de zones kleiner worden. Uitgaande van een zaal van 21 bij 12 meter, kan de slagzone ongeveer één meter breed zijn en vier zones van vijf meter. Dit betekent dat er vier zones zijn waar we per zone veldspelers in plaatsen. Is er een grotere zaal of sporthal ter beschikking, dan kunnen zoveel als mogelijk de originele maten worden gebruikt. Voor de veiligheid is het belangrijk om matjes recht tegen de muur te zetten bij de eindzone.

Er zijn mogelijke aanpassingen ten opzichte van de outdoor variant. Een aantal leerlingen zit op de bank en wacht tot ze aan de beurt zijn, waarbij het volgende tweetal scheidsrechter is. Doordraaien is dan als volgt: de scheidsrechters worden de nieuwe slagmensen en alle tweetallen schuiven door naar achteren, waarbij het laatste tweetal naar de bank gaat. Voordat dit tweetal gaat zitten is hun taak puntenteller. Dit tweetal houdt de punten bij op het whiteboard.

Wordt de bal in één keer tegen de achtermuur geslagen, dan telt dat voor vijf punten. Met de loopacties kunnen beide lopers nog maximaal vier punten behalen door het aantikken van recht-opstaande turnmatjes tegen de muur.

Tot slot

Zoals in het artikel beschreven zijn er variaties en aanpassingen mogelijk, waarvan een aantal staat beschreven. Wij zijn benieuwd naar jullie ervaringen en welke nieuwe variaties en toepassingen op dit spel nog meer kunnen worden gemaakt. ●



Contact

m.voorthuizen@hva.nl

Mathieu Voorthuizen en **Ronald Mijzen** zijn docent op de ALO Amsterdam

Foto

Mathieu Voorthuizen

Kernwoorden

RoMa, slag- en loopspel