

PRAKTIJK

KATERN

Apenkooien en de nieuwe kerndoelen ①

SLO heeft in de publicatie van de nieuwe conceptkerndoelen vijftien beweegthema's benoemd. Een van de thema's is tikspelen. Er is in deze tekst een methodiek beschreven die het mogelijk maakt om het doorloopspel 'apenkooien' van de basisschool tot de onderbouw van het voortgezet onderwijs aan te bieden. Deel 1 van het artikel begint met een algemene introductie op het beweegthema tikspelen. In deel 2 verbinden we de beweegactiviteit apenkooien aan de zeven kerndoelen. | Bastiaan Goedhart, Nick Keijser en Koen Lahnstein

Praktijk

De leerlingen komen de zaal binnen en juichen. Het staat volgebouwd met materialen. Leerlingen rennen kris kras door elkaar en zwaaien aan de touwen, klimmen in het wandrek, springen van kasten en rollen over de matten. Terwijl ze spelen proberen de tikkers de lopers te tikken. Het traditionele en populaire apenkooien wordt gespeeld.

Beweegthema tikspelen

Tikspelen zijn boeiend voor alle leeftijdsgroepen. Op de basisschool spelen kinderen op het plein graag de variant 'pakkertje'. Bij sportverenigingen wordt als warming-up of als slotspel tikkertje gespeeld. Het beweegthema tikspelen bevat verwante activiteiten met een overeenkomstige beweeguitdaging. Scholen hebben de vrijheid om zelf te bepalen welke soorten tikspelen ze aanbieden. Er zijn verschillende soorten tikspelen. De bekendste zijn de activiteiten waarbij de tikker met de hand probeert een loper aan te raken. Dit zijn de 'gewone' tikspelen. Jagerbal en trefbalspelen horen er ook bij en vormen met elkaar het subbeweegthema afgooispelen. Tenslotte horen slagbal, softbal en andere activiteiten waarbij je iemand uitbrandt en/of uittikt onder het subbeweegthema honkloopspelen. Een ordening in een grote leerlijn bestaat uit drie subbeweegthema's: tikspelen, afgooispelen en honkloopspelen.

Schema; ordening beweegthema tikspelen met drie subbeweegthema's

Tikspelen	Bedreigen van een loper door deze te willen tikken, terwijl de loper probeert het tikken te voorkomen.
Afgooispelen	Bedreigen van een loper door deze af te willen gooien, terwijl de loper probeert het afgooien te voorkomen.
Honkloopspelen	Bedreigen en/of insluiten van een loper door deze met een bal in de hand uit te willen tikken of branden, terwijl de loper probeert het uittikken of branden te voorkomen.



Een grote leerlijn

Van een school wordt verwacht dat ze op grond van de kerndoelen een ‘leerlijn’ met (sub)beweegthema’s opstellen waardoor de kinderen stap voor stap de kerndoelen kunnen realiseren. In het subbeweegthema tikspelen moet de tikker de loper uit tikken met de hand. In het tweede subbeweegthema afgooispelen moet de tikker de loper afgooien en in het derde subbeweegthema honkloopspelen moeten de tikkers met elkaar de bal toespelen om een speler in te sluiten en uit te tikken of op een honk uit te branden.

De beweeguitdaging is in elk subbeweegthema steeds iets anders waardoor de complexiteit van de activiteit wordt vergroot. In principe is het eenvoudigste tikspel minder moeilijk dan het eenvoudigste afgooispel en dat is weer makkelijker dan het eenvoudigste honkloopspel. Deze leerlijn van subthema’s is geordend op de mogelijke complexiteit van uitmaken voor de tikker. De basisschool begint met tikspelen, daarna komen de afgooispelen erbij en daarna de honkloopspelen. Maar let op: een moeilijk tikspel (bijvoorbeeld schone voeten halen) is veel moeilijker te spelen dan een eenvoudig honkloopspel (bijvoorbeeld slagbal). De opbouw loopt dus in elkaar over. Er is wel een belangrijke transfer binnen dezelfde leerlijn. Weglopen voor de tikker is makkelijker te leren dan weglopen voor een jager, omdat die de bal nog achter je aan kan gooien. Toch hebben de beweeguitdagingen voldoende verwantschap om ervaringen in het ene thema te gebruiken in het andere beweegstheema.

Het subbeweegthema tikspelen kan didactisch verder uitgewerkt worden in een mini-leerlijn. In dit artikel (deel 1 van de serie) richten we ons op het subbeweegthema tikspelen en in deel 2 specifiek op de beweegactiviteit apenkooien.

Beweeguitdaging van tikspelen

Het grote beweegthema tikspelen is een verzameling van allerlei activiteiten met als kenmerkende beweeguitdaging: het uitmaken van een loper door een tikker en het van het ontwijken van een tikker door de loper. Het doel is dat de tikker beter leert ‘uitmaken’, dat wil zeggen



kiezen welke loper het makkelijkst getikt kan worden, sneller achter de lopers aan gaan, schijnbewegingen maken om de lopers op het verkeerde been te zetten enzovoort. De lopers leren te voorkomen dat ze getikt worden door de tikker te ontwijken, door op afstand van de tikker te blijven, te versnellen als de tikker eraan komt, schijnbewegingen maken om de tikker op het verkeerde been te zetten. Wanneer de tikker beter uitmaakt, moet de loper weer leren om beter te ontwijken. Er is een continue wisselend spanningsveld tussen de kansen van de tikker en de kansen van de loper. Dit zorgt voor een voortdurende beweeguitdaging voor de tikker en de lopers.

Het oplossen en opnieuw creëren van de beweeguitdaging zorgt ervoor dat er altijd wat te leren is in een tikspel en dat de leerervaringen in verschillende tikspelen doorwerken in nieuwe en andere tikspelen. De beweeguitdaging van het subthema tikspelen kan omschreven worden als: het bedreigen van de lopers om deze te tikken terwijl de lopers proberen het tikken te voorkomen door te ontwijken.

Mini-leerlijn tikspelen

Wij kiezen om het subbeweegthema tikspelen te verdelen in een mini-leerlijn: wegloopspelen, overloopspelen en doorloopspelen. Bijvoorbeeld: vos kom uit je hol en schone voeten halen zijn wegloopspelen. Het overlooptikspel agent en boeven is een veel gespeeld overloopspel en het basistikspel of bevrijdingstikspeltje is een doorloopspel.

Een veel gespeeld doorloopspel is ‘apenkooi’. Deze activiteit is niet alleen voor jonge kinderen geschikt maar ook in de studentensport (en zelfs met ouders) is ‘apenkooi’ een aanbod waar veel deelnemers op af komen. Daarom zullen we deze activiteit straks verder uitwerken.

Schema; mini-leerlijn subbeweegthema tikspelen

Wegloopspelen	De loper loopt weg van de tikker naar een vrijplaats.
Overloopspelen	De loper loopt langs de tikker van de ene naar een andere vrijplaats.
Doorloopspelen	De loper verblijft in het tikgebied en probeert kriskras in het gebied de tikker te ontwijken (bijvoorbeeld de activiteit apenkooi).

Binnen de beweeguitdaging van een wegloopspel gaat het eerst om het wegrennen van de tikker. Dat is makkelijker dan een tikker voorbij gaan in een overloopspel. En tijdens een doorloopspel, zonder vrijplaats, is het nog moeilijker om niet getikt te worden omdat er continu uit de buurt van tikker moet worden gebleven. Het oplossen van deze wegloop- en overloopproblemen is een voorwaarde om de stap naar het doorloopspelen te maken, omdat het weglopen en overlopen in een gemixte vorm toegepast moet worden.



Mini-leerlijn tikspelen: wegloopspelen, overloopspelen en doorloopspelen

Wegloopspelen en overloopspelen worden niet alleen in de jongste groepen van de basisschool aangeboden maar blijft ook voor oudere kinderen interessant, vooral als deze spelen met meerdere tikkers wordt gespeeld. Doorloopspelen zijn interessant voor kinderen vanaf groep 5. Voor die tijd is het niet zinvol om deze spelen aan te bieden. De meeste kinderen hebben dan te weinig ervaring opgedaan met het spanningsveld tussen tikken en ongetikt blijven.

Methodiek 'apenkooien'

Het doorloop tikspel 'apenkooi' vinden de kinderen op onze scholen (basisschool de Waterhof en de Freinetschool in Delft) boeiend om te spelen. Daarom bieden we het vanaf groep 5 aan tijdens onze lessenreeksen in een klein groepje en/of als klassikale les. Apenkooi wordt meestal klassikaal gespeeld. Dat kan prima, omdat bij een goed aanbod iedereen actief kan zijn. Voor het geven van individuele leerhulp is het makkelijker om apenkooi ook aan te bieden in een klein groepje van zes kinderen waarbij het in een lessenreeks, drie keer tien minuten gespeeld kan worden. Een methodiek apenkooi begint op onze school bij groep 5 en gaat door tot groep 8 en kan volgens ons ook weer een start zijn voor de brugklas en dan weer verder uitgebouwd in klas 2-3 van het vo. Om er een methodiek van te maken onderzoeken we telkens mogelijkheden hoe dit spel ook met de andere groepen gespeeld kan worden. Bovendien zou het mooi zijn als dit spel ook in de brugklas gespeeld kan worden en eventueel in klas 2-3 van het vo.

Het bijzondere van apenkooi is het tikgebied. Dat is geen vlakke vloer, waar makkelijk opgelopen kan worden. Het tikgebied bestaat uit allerlei materialen waar de kinderen gebruik van moeten maken. Bijvoorbeeld klimmen in het wandrek, zwaaien aan de touwen, springen vanaf

kasten en van mat naar mat springen zonder de grond te raken.

Het achterna zitten van de lopers en het ontwijken van de tikker is complexer omdat tegelijkertijd de kinderen in balans moeten blijven tijdens het passeren van de materialen. Het complexer maken van de uitvoeringswijze is vergelijkbaar met doelspelen. Het makkelijkste is om de bal samen te spelen met de handen, maar er zijn ook spelen waarbij het overspelen met de voeten of met een stick moet gebeuren. De speler heeft dan ook een dubbele beweeguitdaging. Allereerst het kunnen raken van de bal en dan ook nog het goed overspelen naar de medespeler. Wanneer het raken van de bal met de voeten een te groot probleem is, dan is overspelen niet echt mogelijk. Zo is het ook met apenkooi. Als kinderen nog niet makkelijk over de materialen kunnen verplaatsen is het tikspel nog niet speelbaar. Daarom zal de complexiteit van het tikveld moeten passen bij de beweegmogelijkheden van de kinderen.

In de uitwerking van de methode apenkooi, willen we rekening houden met alle zeven kerndoelen. Het gaat daarbij om de volgende vragen:

- Welk aanbod zorgt ervoor dat het kind kan meedoen (kerndoel 1)?
- Welke niveaoverschillen in de beweeguitvoeringen zijn mogelijk (kerndoel 2)?
- Welke beweeguitbouw zorgt ervoor dat het spel uitdagend blijft (kerndoel 3)?
- Welke samenwerkingsverbanden zijn van belang zodat ze samen kunnen bewegen (kerndoel 4)?
- Hoe kunnen ze het spel met elkaar op een eerlijke wijze regelen? (kerndoel 5)?
- Waar is het spel nog meer speelbaar (kerndoel 6)?
- Welke beweegwensen kunnen ontstaan er bij het spelen van dit spel (kerndoel 7)?

Conclusie

Tikspelen zijn boeiend voor alle leeftijdsgroepen. Er zijn verschillende soorten tikspelen. De bekendste zijn de activiteiten waarbij de tikker met de hand probeert een loper aan te raken. Dit zijn de 'gewone' tikspelen. Ook jagerbal en trefbalspelen horen erbij en vormen met elkaar het subbeweegthema afgooispelen. Tenslotte vallen slagbal, softbal en andere activiteiten waarbij je uitbrandt en/of uittikt onder het subbeweegthema honkloopspelen. Een ordening in een grote leerlijn bestaat uit drie subbeweegthema's: tikspelen, afgooispelen en honkloopspelen.

Het subbeweegthema tikspelen is vervolgens te verdelen in een mini-leerlijn: wegloopspelen, overloopspelen en doorloopspelen. Een veel gespeeld doorloopspel is 'apenkooi'. Deze activiteit is populair bij jonge kinderen. Ook in de studentensport (en zelfs met ouders) is 'apenkooi' een aanbod waar veel deelnemers op af komen. Hoe maak je onderwijs van apenkooien? In deel 2 zullen we deze beweegactiviteit verbinden met de zeven conceptkerndoelen en uitwerken voor groep 5-6. ●



Bronnen

SLO (2024). *Conceptkerndoelen bewegen en sport*. Verkregen op 1 februari 2025, van <https://www.slo.nl/@24240/conceptkerndoelen-bewegen-sport/>
SLO (2024). *Toelichtingsdocument conceptkerndoelen bewegen en sport*. Verkregen op 1 februari 2025, van <https://www.slo.nl/publicaties/@24241/toelichtingsdocument-conceptkerndoelen/>
Mooij, C. (e.a) (2011). *Basisdocument bewegingsonderwijs voor het basisonderwijs*. Jan Luiting Fonds

Contact

n.keijser@scodelft.nl

Nick Keijser is vakleerkracht bewegingsonderwijs en coach Dynamische Schooldag op basisschool De Waterhof en ambassadeur van de Beweegalliantie

Koen Lahnstein is vakleerkracht bewegingsonderwijs en coach Dynamische Schooldag op basisschool Freinetschool Delft

Bastiaan Goedhart is opleidingsdocent op de Pabo in Haarlem

Foto's

Koen Lahnstein

Kernwoorden

tikspelen, apenkooi, conceptkerndoelen bewegen en sport