

Kapitein Haak en de nieuwe kerndoelen 2

Voorbeeld van het beweegthema doelspelen

SLO heeft in de publicatie van de definitieve conceptkerndoelen veertien beweegthema's benoemd. In de vorige twee artikelen in deze serie hebben we een voorbeeld van tikspelen (apenkooien) besproken. Nu geven we een voorbeeldvervolg vanuit het thema doelspelen: Kapitein Haak. In deel 1 (LO Magazine 8, 2025) is het spel besproken binnen het doeldomein Leren bewegen. In dit tweede deel benaderen we het spel vanuit de kerndoelen Samen bewegen en Betrokken bewegen. Kapitein Haak is een bijzonder lummelspel omdat het veelal aansluit bij de belevingswereld van kinderen, onder andere omdat de kapitein (de lummel) de bal moet aanraken met een 'haak' ofwel een pylon om zijn arm. De activiteit is in deze tekst verbonden met de zeven conceptkerndoelen. | Bastiaan Goedhart, Koen Lahnstein en Nick Keijsers

Kapitein Haak staat midden op het schip (het lummelvak). De matrozen (vier kinderen uit groep 6) staan aan twee zijden van het schip achter banken. Op het startteken van de kapitein mogen de ballen naar de overkant worden gestuit. Door het gestuit op het schip wordt de kapitein woedend. De matrozen proberen de bal naar elkaar over te spelen en de kapitein probeert de bal aan te raken met zijn 'haak'. De haak is een pylon om de arm van de kapitein. Tijdens een zeegevecht is de kapitein zijn hand verloren. Vandaar de naam 'Haak'.

Kapitein Haak en het doeldomein Samen bewegen

Dit doeldomein heeft twee kerndoelen: bewegen met anderen en bewegen regelen.

Eerst even een korte herhaling van de beschrijving van de activiteit. Activiteitsopdracht: in een groep van zes spelers proberen twee 2-tallen met twee ballen, met een stuit in het lummelvak, langs de lummel (Kapitein Haak) naar elkaar over te spelen. De eerste lummel (Kapitein Haak) probeert de bal met de 'haak' aan te raken en/of te onderscheppen.

Kerndoel 4 leren met anderen te bewegen

In de definitieve conceptkerndoelen is dit 39A (Bewegen met anderen). Bij Kapitein Haak zijn de overstuiters samen verantwoordelijk dat de bal goed heen en weer gespeeld wordt. Hoe dan ook hebben alle kinderen de verantwoordelijkheid voor elkaar om serieus mee te doen, want anders kan

de activiteit niet gespeeld worden. Dit kerndoel heeft een verbinding met kerndoel 3, want een goede overstuiter of lummel die in staat is het spel voor zichzelf uit te bouwen zodat die op eigen niveau kan meespelen, zorgt er ook voor dat een mindere speler meer kans op succes heeft. In deze activiteit is er een duidelijk samenwerkingsverband tussen de twee overgooiers, die de bal naar elkaar moeten overstuiten. De balbezittende speler moet de bal zo overstuiten dat de ander de bal kan vangen. De speler met de bal moet deze zodanig passen

dat de ander hem goed kan vangen. Dit is ook een beweegvaardigheid die past bij kerndoel 2 (beweegvaardigheid verbeteren). Voor het spel is het nodig dat alle kinderen de verantwoordelijkheid willen dragen om met elkaar het spel te spelen en niet ermee te stoppen. Hoe ze met elkaar het spel spelen komt aan de orde in kerndoel 5. In de definitieve conceptkerndoelen is dit 39B (Bewegen regelen).

Kerndoel 5: Leren om de activiteit met elkaar te regelen

Voor het spelen van Kapitein Haak moeten de spelers veel taken met elkaar regelen: hierbij gaat het om het uitvoeren van regeltaken. Dat is vertaald in drie A-thema's: arrangeren van beweegcontexten, assisteren bij het bewegen van anderen en afspreken van beweegregels.

- Arrangeren (klaarzetten, herstellen, aanpassen en opruimen van het arrangement). De activiteit is



Drie A-thema's: arrangeren van beweegcontexten, assisteren bij het bewegen van anderen en afspreken van beweegregels



eenvoudig op te bouwen en op te ruimen, kinderen van groep 5-6 kunnen dit prima zelf doen. Ook moeten de kinderen het arrangement aanpassen, bijvoorbeeld meer of minder telblokjes of ballen. Zeker als de kinderen ook het veldje mogen vergroten en verkleinen dan kost dat de nodige tijd. Het is fijn als kinderen dit snel regelen, zodat er veel tijd overblijft om te spelen. Andere regeltaken zijn: het neerzetten van banken of ladders om het speelveld aan te geven, telblokjes en pylonen en het klaarleggen van ballen. Als de kapitein de bal onderschept mag er een blokje worden omgelegd. Na het stop signaal worden alle ballen weer terug gelegd in bijvoorbeeld een korf of kastdeel.

- Assisteren (verzorgen, beveiligen en coachen). Zoals het spel hierboven is uitgeschreven zijn er geen kinderen die een speciale taak hebben. Tijdens het spelen kunnen er wel gebeurtenissen zijn die vragen om assistentie.

Het kan bijvoorbeeld zijn dat de bal hard tegen de lummel aankomt en dat die pijn heeft. Wie geeft er dan aandacht aan deze leerling? Doet de leerkracht dat of kunnen ze het met elkaar? De extra lummel kan bijvoorbeeld de rol van coach vervullen. Hij kan bijvoorbeeld complimenten geven aan Kapitein Haak. Of aanwijzingen geven die helpen om de ballen (nog) beter te onderschepen, bijvoorbeeld door voortdurend 'actief klaar te staan met je handen als tijgerklauwen om een bal te grijpen' of 'door één kant wat meer ruimte te geven en de balbezitter te verleiden om te stuiten omdat ze denken dat het kan'.

- Afspreken van regels (uitleggen, controleren en afstemmen). In een lessenreeks kunnen veel kinderen heel goed in de tweede en derde les elkaar het spel uitleggen. Dan hoeft de leerkracht daar wellicht minder aandacht aan te besteden. Ook

kunnen ze mogelijk nu zelf afspraken maken over wie er start als Kapitein Haak, wie de volgende is en wat we doen met iemand die geen Haak wil zijn bijvoorbeeld. Een leerling kan ook een start- en stopteken geven om het begin en einde van het spel aan te duiden. Er kan worden meegeteld hoe vaak er wordt overgespeeld. Wie legt de blokjes om? Wie haalt de ballen op die uit het speelveld stuiten? Kinderen die goed snappen wanneer je een goede pass geeft, krijgen de kans om dit aan de groep uit te leggen. Stel dat er geen zes maar zeven kinderen zijn, dan kan een kind de functie krijgen van scheidsrechter, coach of als teller.

Kapitein Haak en het doeldomein Betrokken beweging

Dit doeldomein heeft twee kerndoelen: het oriënteren op de beweeg- en sportcultuur en het ontwikkelen van een beweegidentiteit.

Kerndoel 6; het oriënteren op de beweeg- en sportcultuur

Dit kerndoel is in de definitieve conceptkerndoelen kerndoel 40A. Kapitein Haak kan ook geschikt zijn om op het schoolplein te spelen of na schooltijd in de buurt. Het liefst op een plek dat de ballen niet snel weggrollen óf met de verantwoordelijkheid voor de kinderen dat de ballen niet veel weggrollen. Kunnen leerlingen met dat wat ze in de les doen ook daarbuiten voortzetten en verder uitbouwen tijdens het buitenspelen? Ze moeten dan wel andere materialen gebruiken. Een streep of pylon is minder duidelijk dan een bank, waar je achter moet staan, waardoor het spelen buiten veel lastiger kan zijn om goed te regelen. Tijdens het buitenspelen is er meer ruimte om de activiteit een andere vorm te geven, bijvoorbeeld voetballend of hockeyend.

Kerndoel 7; het ontwikkelen van de beweegidentiteit

Dit kerndoel is in de definitieve conceptkerndoel 40B. Het gaat hier om de vragen die een leerkracht kan stellen om een leerling te helpen om na te denken over zijn rol als Kapitein Haak, overgooier of teller. Waarom kies je het liefst voor de rol van overgooier? Waarom ben je liever niet Kapitein Haak? Voor sommige kinderen is de

rol van lummel niet altijd makkelijk. Overstuiters hebben soms de neiging om de lummel uit te lachen als die niet bij de bal kan komen. Lummelen heeft de lading van een 'pestspel'. Dat is zeker het geval als het spel gespeeld wordt met de regel dat de overgooier die een fout maakt in het midden moet als lummel. Daarom is het beter om niet met die regel te spelen. Het spelen van een lummelspel, zoals Kapitein Haak, kan een goede aanleiding zijn om met kinderen te bespreken waarom iemand geen lummel wil zijn óf hoe het moet voelen als je heel lang lummel bent. Maar ook hoe het voelt om als overstuiter de bal vaak over te spelen of juist niet. Wat doet dat met je gevoelens en gedachten. Of de belangrijke vraag: Hoe wil je zijn tijdens het spelen? Durf je een gewaagde actie uit te voeren? Of speel je altijd op 'safe'. Kun je eerlijk spelen?

Kapitein Haak valt onder het thema doelspelen. In de onderstaande tekst schetsen we een mogelijke theoretische uitwerking van het thema doelspelen met een leerlijn van subthema's. Daarna beschrijven we een methodiek van de kleuters tot de onderbouw van het voortgezet onderwijs.

Thema doelspelen

Het beweegthema doelspelen is boeiend voor alle leeftijdsgroepen. Onder doelspelen verstaan we allerlei balspelen zoals voetbal, basketbal, korfbal, handbal en hockey. Het overeenkomstige tussen al deze sporten is onder andere het 'tegen elkaar' spelen, het openen en dichtens van aan- en afspeellijnen en het kunnen scoren. Voor de basisschool en de onderbouw van het voortgezet onderwijs zijn de eindvormen van deze sporten meestal te moeilijk. Voetballen 11 tegen 11 of basketballen 5 tegen 5 is niet goed speelbaar voor leerlingen bij beweegonderwijs. Het is te druk in het veld, te weinig balcontacten per kind, er wordt te weinig gescoord en er geldt vaak 'recht van de sterkste'. Dit is de reden dat deze sporten in het beweegonderwijs en gelukkig tegenwoordig ook in de jeugdsport anders worden gespeeld. Scholen mogen zelf kiezen wat voor doelspelen ze aanbieden. De simpelste vorm van een doelspel is het keeperspel waarbij

een speler probeert de bal in het doel van een keeper te gooien of te schieten of te slaan. Het spel wordt ingewikkelder als kinderen de bal naar elkaar overspelen waarbij een tegenspeler de bal wil afpakken. Het welbekende lummelspel. Dat wordt op voetbalverenigingen veel gespeeld in de vorm van een 'rondo'. De moeilijkste vorm van doelspelen zijn de aangepaste sportspelen, waarbij er zowel gelummeld als gescoord moet worden.

Dit zijn de mogelijke drie subthema's van het beweegthema doelspelen: keeperspelen, lummelspelen en aangepaste sportspelen. Het zijn thema's die zowel in het primair onderwijs als in de onderbouw van het voortgezet onderwijs gedaan kunnen worden. Het lummelspel Kapitein Haak is daar een voorbeeld van. Er zijn vele mogelijkheden om jonge en oudere kinderen te 'boeien' met deze spelactiviteit. De kerndoelen zijn geschreven voor 'wat' kinderen kunnen leren tijdens beweegonderwijs. Op basis van de kerndoelen moet de school/vakleerkracht nog een leerlijn maken waaruit blijkt op welke wijze (hoe) de kerndoelen aangeboden worden. Hieronder eerst een opzet voor een mogelijke leerlijn doelspelen.

Een leerlijn doelspelen

Een leerlijn laat zien hoe je stap voor stap kunt werken aan de kerndoelen. Een meer officiële omschrijving is: een leerlijn is een beredeneerde volgorde en opbouw van aan te bieden leerinhouden in de richting van een einddoel, met een oplopende moeilijkheidsgraad.

Een leerlijn zorgt ervoor dat beweegonderwijs meer is dan een optelsom

van losse beweegactiviteiten. Zo kan er een leerlijn gemaakt worden van het beweegthema doelspelen met keeperspelen, lummelspelen naar aangepaste sportspelen. Maar binnen de lummelspelen kan ook weer een leerlijn gemaakt worden van lummelen zittend, naar staand en daarna bewegend in een ruimte. Er zijn ook andere opbouwen mogelijk, bijvoorbeeld lummelen van 4 tegen 1 naar 4 tegen 2 naar 3 tegen 2. Er zijn talloze opties en het is aan de school welke voor de doelgroep relevant zijn. In deze tekst maken we een mini-leerlijn voor het lummelspel Kapitein Haak.

Dit mini-leerlijntje Kapitein Haak, past bij het grote beweegthema 'doelspelen' en is daarmee onderdeel van kerndoel 1 (definitieve conceptkerndoelen 38A), waarbij het gaat om het leren deelnemen aan een beweegactiviteit met een bepaalde beweeguitdaging. We beschrijven eerst de beweeguitdaging van het grote beweegthema doelspelen. Daarna werken we een methodiek uit van Kapitein Haak.

De beweeguitdaging van doelspelen

Het beweegthema doelspelen bevat verwante activiteiten met een overeenkomende beweeguitdaging. De activiteiten hebben gemeen dat het gaat om het passeren van een tegenstander (verdediger, lummel of keeper) met een bal terwijl de tegenstander de bal probeert te onderscheppen of tegen te houden. De subthema's van het beweegthema doelspelen: keeperspelen, lummelspelen en aangepaste sportspelen hebben ongeveer dezelfde uitdaging, maar er is een opbouw in complexiteit herkenbaar.

Keeperspel	Met een bal een tegenstander passeren om een doel te raken terwijl de tegenstander (keeper) probeert de bal te onderscheppen en het doel te verdedigen.
Lummelspel	Met een bal een tegenstander (lummel) passeren om medespeler te bereiken terwijl de tegenstander probeert de bal te onderscheppen om zelf in balbezit te komen.
Aangepast sportspel	Met een bal een tegenstander (verdediger) passeren om een medespeler aan te spelen en/of in scoringspositie te brengen terwijl de tegenstanders de bal proberen te onderscheppen en een doelpoging te voorkomen.



Een leerlijn is een beredeneerde volgorde en opbouw van aan te bieden leerinhouden in de richting van een einddoel, met een oplopende moeilijkheidsgraad

Binnen de beweeguitdaging van keeperspelen gaat het eerst om het passeren van een tegenstander (keeper) en scoren. Daarna gaat het tijdens een lummelspel om het passeren van een tegenstander (lummel) en een medespeler bereiken. Het grote verschil is dat de passeerder bij een keeperspel gericht is op de verdediger en een vast doel waar de bal naartoe moet. Bij een lummelspel moet de bal langs de verdediger naar een medespeler die van positie kan veranderen. Tijdens het moeilijkste subthema, een aangepast sportspel, moet de bal langs de verdediger naar een medespeler die daarna moet kunnen scoren. Bij ieder thema komt er een spelelement bij waardoor de activiteit complexer wordt.

Een subthema als keeperspelen en lummelspelen wordt niet alleen in de jongste groepen van de basisschool aangeboden maar blijft ook voor oudere kinderen interessant. Bijvoorbeeld het chaosdoelenspel (keeperspel) is voor alle klassen op het vo nog boeiend, zeker als met andere hanteringswijze gespeeld gaan worden (bijvoorbeeld gooierend met de hand, voetballend met de voet of schietend met een voorwerp/stick). Het al oude en geliefde 'blokjesvoetbal' is een goed voorbeeld van een boeiend keeperspel, dat voor iedereen altijd speelbaar blijft.

Aangepaste sportspelen zijn interessant voor kinderen vanaf groep 7, uitzonderingen daargelaten. Voor die tijd is het niet zinvol om deze spelen aan te bieden. Kinderen hebben dan te weinig ervaring opgedaan met gooien en vangen, vrijlopen en passeren van een tegenstander. Keeperspelen en

lummelspelen vormen een mooie overgang naar aangepaste sportspelen. Voor elk subthema kan een opbouwlijn opgesteld worden en binnen zo'n opbouwlijn kan voor een specifieke activiteit zoals chaosdoelenspel of Kapitein Haak een methodiek gemaakt worden.

Methodiek Kapitein Haak

De activiteit vindt zijn ontstaansgeschiedenis bij groep 1-2. Als de activiteit alleen voor deze leeftijdsgroep geschikt is, dan is het lastig om er een leerlijn van te maken. Het krijgt meer onderwijswaarde als het vanaf groep 1 tot klas 3 (vo) gespeeld kan worden. Bepaalde speelelementen van Kapitein Haak zijn al speelbaar voor kleuters en bepaalde aspecten kunnen verder uitgebouwd worden.

Kapitein Haak kan met kleuters gespeeld worden door de activiteit: de kip en het ei. Er is één overroller (de boer) die tien tennisballen (eieren) door het lummelveld mag rollen. Er is een lummel, (de kip) die probeert de pylon op een overrollende tennisbal te zetten. Aan het einde van het veld zit een ballenraper (de boerin). Het spel kan eenvoudig aangepast worden door bijvoorbeeld twee overrollers (boeren) en twee ballenrapers (boerinnen) neer te zetten.

Eigenlijk heeft dit spel een uitdaging die past bij een keeperspel, maar door de ballenraper lijkt het een lummelspel. In groep 3-4 spelen we Kapitein Haak, met vier passeerders en twee ballen en één kapitein. De bal hoeft alleen voorbij de kapitein gespeeld te worden. In groep 5-6 spelen ze opbouwend Kapitein Haak waarbij er telkens een lummel bij komt en er in tweetallen wordt

overgespeeld. In groep 7-8 wordt er 3 tegen 1 gespeeld met één bal met een positiewisseling naar de andere kant van het speelveld. We vragen ons af of het spel ook uitbouwbaar is voor de onderbouw van het voortgezet onderwijs. In de brugklas starten met de activiteit van groep 7-8 is ook een optie.

Tot slot

In de tekst zijn de doeldomeinen en kerndoelen over het thema doelspelen gelegd met als subthema lummelspelen. Er is een kleine leerlijn beschreven van de activiteit Kapitein Haak. De activiteit blijft boeiend voor verschillende leeftijdsgroepen. Er zijn binnen deze activiteit vele mogelijkheden om kinderen beter te leren bewegen, samen te bewegen en betrokken te laten bewegen. Het is wel noodzakelijk dat de activiteit meerdere malen wordt aangeboden. De activiteit meerdere keren aanbieden zorgt voor diepgang in alle drie de domeinen en alle zeven subkerndoelen.

We zijn benieuwd naar de ervaringen van andere vakleerkrachten tijdens het spelen van Kapitein Haak, waarbij er aandacht is voor de kerndoelen. ●



Bronnen

Scan of klik *hier* naar de bronnen



Contact

n.keijser@scodelft.nl

Bastiaan Goedhart is opleidingsdocent op de Pabo in Haarlem

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

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

Foto

Koen Lahnstein

Kernwoorden

doelspelen, Kapitein Haak, conceptkerndoelen bewegen en sport