

Van spelprobleem naar speloplossing

Het belang van probleemoplossend vermogen van leerlingen

Naar aanleiding van de workshop 'Van spelprobleem naar speloplossing', verzorgd door Fontys ALO tijdens de KVLO Inspiratiedag Beweegrijke Basisscholen van 18 maart 2026 in Eindhoven, verkennen we in dit artikel het belang van probleemoplossend vermogen van leerlingen en hoe je dit als leraar LO binnen spelsportactiviteiten kunt stimuleren.

| Gwen Weeldenburg en Jos Zinken

Doel leergebied Bewegen en Sport

Binnen het leergebied Bewegen en Sport streven we naar het vergroten van de meervoudige deelnamebekwaamheid van leerlingen, zodat zij op een succesvolle, verantwoorde, betrokken en zelfstandige manier kunnen deelnemen aan onze beweeg- en sportcultuur (KVLO, 2025; SLO, 2025). Spelsporten, zoals voetbal, padel, honkbal en golf vormen hierin een belangrijk onderdeel en nemen daarom vaak een prominente plaats in binnen het bewegingsonderwijs. In de onderwijspraktijk worden deze spelsporten zelden in hun eindvorm met officiële spelregels aangeboden, maar in afgeleide spelvormen die zijn afgestemd op het niveau van de leerling, waarbij veldafmetingen, spelersaantallen, spelmaterialen en spelregels worden aangepast om leerrijke en succesvolle ervaringen te creëren.

Brede motorische ontwikkeling

In het primair onderwijs vormen de grondvormen van bewegen (*fundamental movement skills*; Logan et al., 2018) het vertrekpunt van het beweegaanbod. Ze vormen de basis voor een brede motorische ontwikkeling en fungeren als bouwstenen voor complexere bewegingsactiviteiten en sporten. Het is daarom belangrijk hier systematisch en gevarieerd aandacht aan te besteden. Door deze variatie ontwikkelen leerlingen niet alleen bewegingsvaardigheden, maar ook onderliggende coördinatieve vermogens, zoals koppelingsvermogen,

ruimtelijk oriëntatievermogen en reactievermogen. Deze dragen bij aan het flexibel afstemmen van bewegingen in wisselende situaties en het toepassen van vaardigheden in verschillende contexten (Wormhoudt et al., 2016).

Probleemoplossend vermogen binnen spelsporten

Het afstemmen van bewegingen in wisselende situaties is essentieel binnen spelsporten. In deze activiteiten gaat het zelden om het uitvoeren van één juiste beweging in een stabiele situatie. In spelactiviteiten worden leerlingen namelijk continu geconfronteerd met veranderende omstandigheden, zoals vrijlopende medespelers, druk van tegenstanders en ruimte die ontstaat of verdwijnt. In deze dynamische en vaak onvoorspelbare context moeten zij voortdurend beslissingen nemen: ga ik passen, dribbelen of schieten? Welke veldpositie neem ik in? Hoe bescherm ik de bal? Het vermogen om dergelijke situaties te lezen en er adequaat naar te handelen, wordt aangeduid als probleemoplossend vermogen. Dit omvat het interpreteren van spelsituaties, het herkennen van tactische problemen, het maken van passende beslissingen en het kiezen van acties (Abad Robles et al., 2020; González-Valero et al., 2024; Harvey & Jarrett, 2014).

Het is belangrijk dit vermogen in het bewegingsonderwijs doelgericht te stimuleren, zoals ook vermeld in kerndoel 38B (SLO, 2025). Dit wordt



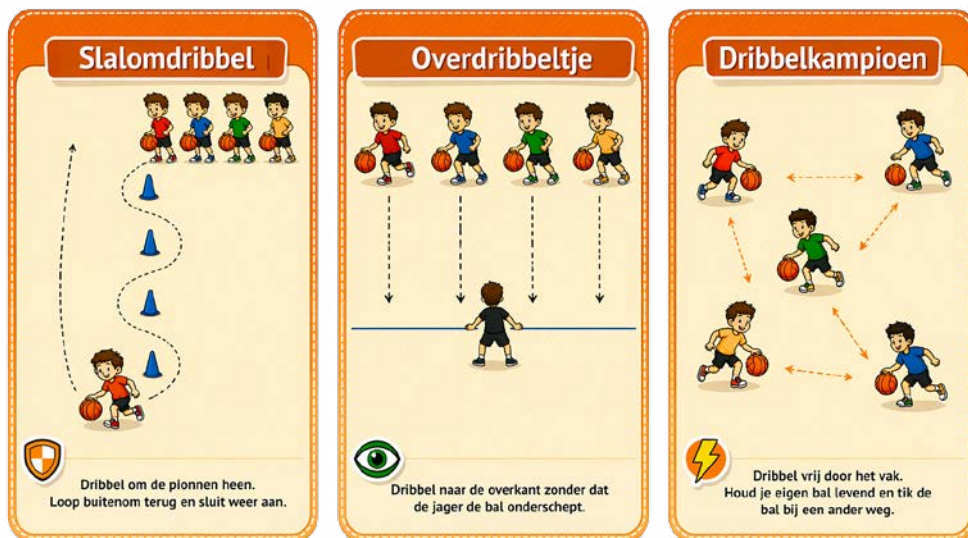
vooral zinvol wanneer basisvaardigheden voldoende stabiel en gecontroleerd worden uitgevoerd – vaak vanaf zes à zeven jaar – waardoor ruimte ontstaat voor het verwerken van omgevingsinformatie en het maken van keuzes tijdens het bewegen (Goodway et al., 2019; Salehi et al., 2017). Dat betekent echter niet dat tot die tijd uitsluitend met geïsoleerde oefenvormen gewerkt moet worden. Juist dynamische leeromgevingen, waarin waarnemen en handelen onlosmakelijk verbonden zijn, bieden rijke kansen voor motorisch leren en het ontwikkelen van probleemoplossend vermogen (Davids et al., 2008).

Van oefening naar spelprobleem

Door kleine aanpassingen in oefenvormen ontstaat al snel een dynamische en leerrijke context waarin leerlingen worden uitgedaagd om speloplossingen te zoeken. In plaats van leerlingen in tweetallen naar elkaar te laten werpen, kun je met eenvoudige lummelvormen (bijvoorbeeld twee tegen één; drie tegen één), waarin een leerling al dan niet vanuit een afgebakende ruimte de bal probeert te onderscheppen, een leerrijkere omgeving creëren. Hierin worden niet alleen basisvaardigheden zoals werpen en vangen geoefend, maar wordt ook een beroep gedaan op het vermogen om spelsituaties te lezen en passende beslissingen en acties te kiezen.

Een vergelijkbaar voorbeeld is te vinden bij dribbelvormen. In plaats van een slalomvorm, waarbij leerlingen de bal langs pionnen dribbelen, kun je ook 'overdribbeltje' spelen, waarbij zij een lijn proberen te passeren terwijl één of meerdere spelers, eventueel vanuit een afgebakend jaaggebied, de bal proberen af te pakken. In een complexere variant, zoals 'dribbelkampioen', bewegen meerdere spelers tegelijk door een vak, waarbij zij hun bal beschermen en die van anderen proberen weg te tikken (zie afbeelding 1). In deze spelactiviteiten gaat het, naast de motorische uitvoering, ook om het lezen van de situatie, het

Afbeelding 1 Oefen-/spelvormen voor de vaardigheid dribbelen (gegenereerd met hulp met DALL-E, OpenAI, 2026)



maken van keuzes en het afstemmen van handelen op de context.

Spelproblemen als vertrekpunt

Wanneer spelsportactiviteiten worden benaderd vanuit spelproblemen of speluitdagingen, verschuift de focus van het uitvoeren van technieken naar het oplossen van situaties. Voor een aanvaller met bal betekent dit dat de speler de bal moet afschermen, overzicht moet houden en een passende keuze moet maken. Een speler zonder bal zal moeten vrijlopen en ruimte creëren, terwijl een verdediger juist probeert scoringskansen te beperken en de

aanvaller tot minder gunstige keuzes te dwingen. Door deze spelproblemen expliciet te maken, krijgen leerlingen inzicht in wat er in het spel van hen wordt gevraagd. Tegelijkertijd ontstaat ruimte om verschillende oplossingen te verkennen, afhankelijk van de situatie en het niveau van de speler.

Spelvormen als leerrijke context

Een manier om het probleemoplossend vermogen van leerlingen te stimuleren, is werken met vereenvoudigde spelvormen (*small-sided games*), waarbij met minder spelers, op een kleiner veld en met aangepaste regels en materialen wordt gespeeld om specifieke leerdoelen te bereiken, zoals het oplossen van een spelprobleem. Denk bijvoorbeeld aan een drie-tegen-twee-spelvorm in



Afbeelding 2 Time-outkaart om leerlingen uit te dagen na te denken over hun spelgedrag (gegenereerd met DALL-E, OpenAI, 2026)



een doelspel, waarin de aanvallende partij wordt uitgedaagd om te scoren tegen een verdedigend ondertal. Leerlingen worden hierbij geconfronteerd met vragen als: wanneer speel ik de bal af, hoe creëer ik ruimte en hoe benutten we het aanvallende overtal?

Om dit leerproces te ondersteunen, kan de leraar werken met het stellen van leervragen en met hulpmiddelen zoals time-outkaarten (zie afbeelding 2). Tijdens korte spelonderbrekingen worden leerlingen met gerichte vragen uitgedaagd om na te denken over hun handelen. Deze reflectiemomenten helpen spelervaringen te expliciteren en richting te geven aan het vervolg van het spel.

Daarnaast kunnen leerdoelenkaarten (zie afbeelding 3) worden ingezet, waarop concrete handelingssuggesties voor aanvallers visueel en eenvoudig worden weergegeven, zoals het afschermen van de bal, om je heen kijken, positioneren en vrijlopen om de bal te ontvangen. Deze kaarten maken spelproblemen zichtbaar en bieden leerlingen houvast bij het zoeken naar oplossingen.

Vervolgens gaan leerlingen opnieuw het spel in met een specifiek aandachtspunt uit de time-out en met ondersteuning van de leerdoelenkaarten. Door de afwisseling van spelen, reflecteren en opnieuw proberen ontstaat een leerproces waarin leerlingen niet alleen handelen, maar ook bewuster (tactisch) leren handelen. Door de spelvorm geleidelijk complexer te maken (bijvoorbeeld drie tegen drie), blijft de focus op het spelprobleem behouden en worden leerlingen verder uitgedaagd in hun handelen.

Rol van de leraar

Binnen deze benadering verschuift de rol van de leraar van instructeur naar ontwerper en begeleider van leerprocessen. De leraar ontwerpt bewege-situaties



Het vraagt om een lespraktijk met ruimte voor experimenteren, fouten maken en reflectie

Afbeelding 3 Leerdoelenkaarten waarmee leerlingen worden voorzien van oplossingen voor mogelijke spelproblemen (gegenereerd met DALL-E, OpenAI, 2026)



waarin spelproblemen zichtbaar worden, observeert het gedrag van leerlingen en ondersteunt hen met gerichte vragen. Instrumenten zoals time-outkaarten en leerdoelenkaarten kunnen helpen het leerproces te structureren en te verdiepen. Ze bieden concrete aanknopingspunten om handelen te verbeteren en stimuleren leerlingen om bewuster na te denken over keuzes in het spel. In plaats van oplossingen voor te doen, begeleidt de leraar leerlingen bij het zelf ontdekken van effectieve handelingsstrategieën. Dit vraagt om een lespraktijk met ruimte voor experimenteren, fouten maken en reflectie.

Bruikbare spelconcepten

Voor leraren die zich verder willen verdiepen in het stimuleren van probleemoplossend vermogen binnen sportactiviteiten, bieden spelgerichte didactische benaderingen waardevolle aanknopingspunten. Deze spelconcepten, ook wel aangeduid als *game-based approaches* (TGfU SIG, 2021), zoals *Teaching Games for Understanding*

(Bunker & Thorpe, 1982; 1986) en Spelinzicht (Weeldenburg et al., 2023), nemen het spel als vertrekpunt van het leerproces in plaats van het geïsoleerd oefenen van technieken. Kenmerkend is dat leren contextgebonden en betekenisvol is. Leerlingen worden geconfronteerd met vereenvoudigde maar representatieve spelsituaties waarin tactische problemen centraal staan. Onderzoek laat zien dat deze spelconcepten bijdragen aan beter spelbegrip, meer betrokkenheid en een actievere rol van leerlingen in het leerproces (Harvey & Jarret, 2014; Miller, 2015). ●



Bronnen

Scan of klik [hier](#) naar de bronnen



Contact

g.weeldenburg@fontys.nl

Gwen Weeldenburg en **Jos Zinken** zijn opleidingsdocenten aan Fontys ALO Eindhoven en werkzaam als onderzoekers binnen het lectoraat Move to Be van Fontys Sport en Beweging, Eindhoven

Foto's

Anita Riemersma

Kernwoorden

probleemoplossend vermogen, spelproblemen, spelsporten, primair onderwijs.