Kerndoelen voorbeeld-uitwerking: tikspelen 2

In het vorige artikel (LO Magazine nr. 6) over Kerndoelen voorbeelduitwerking: hardlopen (1) zijn de begrippen WALT en WILF geïntroduceerd. 'WALT' en 'WILF' zijn begrippen uit het Engelstalige onderwijs. Deze afkortingen staan voor; *We Are Learning Today* en *What I'm Looking For*. WALT heeft een relatie met de algemene lesdoelen en gaat over de leerintentie. Deze kunnen verwijzen naar de kerndoelen. WILF is een korte omschrijving van hoe WALT er in de praktijk van de les uitziet en beschrijft de succescriteria. Deze kunnen verwijzen naar de uitwerkingen van de kerndoelen; wat kunnen anderen (docent en leerling) waarnemen, zien, horen, bemerken van wat je als leerling gedaan en geleerd hebt in die les in relatie tot het lesdoel (kerndoel). In dit artikel geef ik een voorbeeld van een uitwerking van de kerndoelen binnen het beweegthema 'tikspelen'. De gekozen beweegactiviteit is het tikspel 'één is genoeg'. Hier proberen we de kerndoelen te verduidelijken door beschrijvingen van waarneembaar gedrag. (WILF)

| Maarten Massink

Scan of klik *hier* naar informatie over de WALT- en WILF-werkwijze

Tikspel 'Één is genoeg'

Tikspelen zijn populair in het onderwijs. Leerlingen spelen het graag. Het gaat om de beleving van de spanning tussen inblijven en uitmaken. Uitmaken kan door een loper in bedreigd gebied te tikken met de hand of speelvoorwerp (bal) of door afgooien met de bal. Inblijven betekent dat de loper probeert te voorkomen dat hij in bedreigd gebied wordt uitgetikt. In dit beweegthema tikspelen worden drie subthema's onderscheiden; tikspelen (zoals overlooptikspelen en vrije tikspelen), afgooispelen en honkloopspelen. Het kan gespeeld worden in de bovenbouw van po en in de onderbouw van vo.
Het interessante aan dit spel is dat het gebaseerd is op goede samenwerking van de lopers om in te blijven. Alleen door goede samenwerking kan één van de lopers het bedreigde gebied oversteken. Bovendien is het afstemmen van het speelveld op de kwaliteiten van de spelers ook een taak van de spelers zelf.



Het spel staat ook beschreven in het Basisdocument voor de onderbouw van het voortgezet onderwijs (Brouwer et al., 2012, 2e druk pag 93).

Eén is genoeg
Arrangement
Buiten (veld) 4 x 10 meter, binnen (gymzaal) 3 x 9 meter, met 4 spelers per veldje. Een veld wordt aangegeven met pilonnen of markeringshoedjes in de vorm van een rechthoek. Buiten kan het veldje groter of kleiner gemaakt worden. Binnen is er in een kleine gymzaal (21 meter x 11 meter) geen ruimte om het veldje breder te maken bij 24 leerlingen (4 leerlingen per veldje), vanwege de gymzaalafmeting. Tenzij je binnen minder veldjes maakt, bijvoorbeeld twee veldjes van 4 x 9 meter in een halve zaal.

Opdracht
Twee lopers proberen van achter de lijn het veldje in de lengte over te steken. Zodra zij over de startlijn komen mogen ze getikt worden. Er staat één tikker in het veld en één als wachter aan de kant. De lopers kunnen in het speelveld getikt worden als zij de startlijn oversteken. De loper mag altijd terugkeren naar zijn startlijn. Als één van de lopers aan de overkant de eindlijn haalt voor dat een loper getikt is, hebben de lopers een punt. Daarna proberen zij het opnieuw. De tikker en zijn partner (de wachter) wisselen van functie. Het spel begint opnieuw. Wordt een loper tijdens het oversteken getikt, dan wisselen de tikkers en lopers van rol.

Je kunt het spel uitbreiden door de lopers een bal te laten meenemen naar de overkant. Als de loper met bal of de bal getikt wordt, wordt er gewisseld. Bal op de grond betekent ook wisselen.

Een extra uitbreiding is dat de bal alleen naar achter gepeeld mag worden (rugbyregel, rugbybal).

We gaan kijken hoe in dit spel kerndoelen en uitwerkingen zichtbaar gemaakt kunnen worden. Deze zijn verdeeld over drie domeinen; leren bewegen, samen bewegen en betrokken bewegen. In dit artikel worden de kerndoelen en doelzinnen uit het SLO-document in het blauw weergegeven. De lesdoelen verbonden aan beweegthema als WALT-formulering in het rood. De uitwerkingen van doelzinnen en kernzinnen als WILF-formuleringen in het groen. Het zijn voorbeelden van beschrijvingen van zichtbaar leerlinggedrag in relatie tot de kerndoelen.

Scan of klik naar de *kerndoelen bewegen en sport (SLO)*

Leren bewegen

De leerling ontwikkelt zich in het bewegen (kerndoel 38 po, 43 vo).

Domein Leren bewegen: kerndoel 38A/43A
Doelzin 38A/43A: De leerling neemt deel aan beweegactiviteiten met uiteenlopende beweegthema's.
Door te kiezen voor een tikspel komt één van de veertien beweegthema's aan bod:
- Leren deelnemen aan tikspelen

WILF-geformuleerd in waarneembaar leerlinggedrag:
- Je doet zichtbaar mee met het tikspel één is genoeg in verschillende rollen.

Kort geformuleerd:
- Actief meedoen met het tikspel.

Domein Leren bewegen: kerndoel 38B/43B
Doelzin 38B/43B: De leerling verbetert de beweegvaardigheid.
- Verbeteren van het lopen (inblijven) en tikken (uitmaken) in het tikspel.

In het tikspel kunnen tikker en loper hun beweegvaardigheid verbeteren. Er kan expliciet aandacht gevraagd worden voor hoe dit al spelend te verbeteren. Hoe dat kan wordt in de uitwerkingen aangegeven. Onder deze doelzin worden in het concept vijf uitwerkingen geformuleerd.

We kiezen als voorbeeld de eerste van de vijf uitwerkingen van kerndoel 38B:
- Aangaan van beweeguitdagingen

De uitdaging: de lopers dienen de loopacties af te stemmen op de loopactie van hun partner, door de tikker te lokken en schijnacties te maken. De tikker moet bepalen welke loper hij kiest voor zijn tikactie door looplijnen af te sluiten, terwijl hij tegelijkertijd de speelruimte moet afschermen voor de andere loper. Dat betekent strategisch positie kiezen en eventueel loper uitdagen (schijnruimte bieden). Het aangaan van beweeguitdagingen zie je terug in het spelen met openen en sluiten van looplijnen door de tikker. En door schijnacties (creëren van open looplijnen) en versnellingen (in open looplijnen naar de eindlijn) op het juiste moment door de loper.

WILF-geformuleerd (*what I am looking for*) en concreet zichtbaar in de les:
- Als tikker sluit je strategisch looplijnen af en je probeert één loper te tikken. En als loper maak je samenwerkend schijnacties om looplijnen te openen en over te steken en de eindlijn te halen.

Korter geformuleerd;
- Afsluiten en openen van looplijnen.

Domein Leren bewegen: kerndoel 38C/43C
Doelzin 38C/43C: De leerling stemt beweegactiviteiten af op de eigen mogelijkheden.
- In het tikspel ga je het veld aanpassen aan jouw beweegvaardigheden en die van anderen.

Er staan bij deze doelzin vier uitwerkingen. We kiezen de vierde als voorbeeld:
- Aanpassen van de beweegactiviteit met betrekking tot ruimte, materiaal, regels en leerhulp.

Als de tikacties of de loopacties te weinig resultaat opleveren, gaan de spelers het veld aanpassen. Leerlingen worden uitgedaagd het spel te optimaliseren

door afhankelijk van het spelverloop meer of minder ruimte te geven aan de tikkers of aan de lopers. Opdracht: probeer met elkaar het veld in te richten zodat lopers en tikkers even veel kansen hebben. Is het te moeilijk voor de lopers dan maak je het veld breder. Is het te moeilijk voor tikkers dan maak je het veld smaller. Ook kun je het veld korter of langer maken. Dit kan ook in de zaal.

WILF-geformuleerd en concreet zichtbaar in de les:
- Je past het speelveld aan qua afmeting afhankelijk van het spelverloop zodat lopers of tikkers meer kans krijgen.

Korter geformuleerd:
- Speelveld aanpassen (aan de vaardigheid van lopers en tikkers).

Domein Samen bewegen

Kerndoel 39/44: De leerling beweegt samen met anderen.

Domein Samen bewegen: kerndoel 39A/44A

Doelzin 39A/44A: De leerling neemt verantwoordelijkheid voor het samen deelnemen aan beweegactiviteiten.
- Samen zodanig deelnemen aan het tikspel, dat iedereen kan meedoen.

Er staan vijf uitwerkingen in het SLO-document. We kiezen er één (de derde) als voorbeeld.
- Omgaan met mogelijkheden, gedrag, opvattingen en beleving van de ander.

In dit spel kun je dit op twee manieren terugzien. Ten eerste; als een spelende deelnemer die kan 'sparren' met zijn medespeler en tegenstander. Hij past zijn speelgedrag aan zodat de ander (medespeler en tegenstander) kansen krijgt om ook optimaal te spelen. In eerste instantie is dit een uitnodiging om te spelen. Het gaat een stap verder als je ook de ander de tijd en ruimte geeft om zich te verbeteren. Dat betekent dat je (soms letterlijk) ruimte geeft aan de ander om kansen te zien en proberen te pakken. Voor mij is dit het 'ultieme' speelgedrag omdat je als speler winnen en verliezen kunt relativeren. Je kunt 'dienstbaar' spelen zodat je medeleerlingen (medespeler en tegenstander) ook kansen krijgen om deel te nemen en zich te verbeteren. Vooral de beweegvaardige leerling zal met het 'ruimte geven' kunnen spelen en de ander zijn speelruime laten innemen. Dit is voor mij een zeer belangrijk kerndoel. Hier kun je in alle beweegthema's aandacht aan schenken. Het vormt de basis van veiligheid en plezier beleven aan bewegen door alle leerlingen (inclusiviteit).

WILF-geformuleerd en concreet zichtbaar in de les:
- Je geeft spelend de ander in dit tikspel ruimte en nodigt uit om deel te nemen (en zich te verbeteren).

Korter geformuleerd:
- Uitnodigend spelen ('sparrend' elkaar ruimte geven om deel te nemen).

De tweede manier waarop het samen bewegen hier vorm kan krijgen en zichtbaar kan worden is in het bepalen en afstemmen van speelveldafmetingen door leerlingen zelf. Hiervoor is overleg nodig. Voor wie moeten we het speelveld aanpassen? Tikkers of lopers? Zijn leerlingen in staat in dit overleg rekening te houden met elkaar? Dit overleg is zichtbaar en wordt vervolgd met het verplaatsen van pillonnen door de leerlingen. Dit lijkt op de uitwerking van kerndoel 38C (aanpassen van speelveld). 38C Is gericht op verbetering van de eigen beweegvaardigheid op basis van eigen mogelijkheden, door de situatie aan te passen. Bij 39A gaat het om



het aanpassen van de situatie, ook voor de ander. Hier zit wel overlap met 38C. Uit het overleg kan komen dat voor de een de situatie moeilijker gemaakt kan worden en voor de ander makkelijker. Je zult dan samen tot een compromis/ oplossing moeten komen.

WILF-geformuleerd en concreet zichtbaar in de les:
- Je overlegt samen om het speelveld aan te passen aan de mogelijkheden van iedere speler.

Korter geformuleerd:
- Speelveld aanpassen (naar ieders mogelijkheden).

Domein Samen bewegen: kerndoel 39B/44B

Doelzin 39B/44B: De leerling regelt beweegactiviteiten.
- In het tikspel regelende taken uitvoeren.

Er staan drie uitwerkingen genoemd. We kiezen de eerste:
- Arrangeren van de beweegomgeving: op- en afbouwen, herstellen en aanpassen.

In deze beweegactiviteit komt dit nadrukkelijk aan de orde. Het is de essentie binnen deze activiteit dat je met je groepje het speelveld aanpast door het groter of kleiner te maken. Eén leerling kan het veld opzetten, afbouwen, herstellen en aanpassen. Maar het aanpassen zal in overleg met groepsgenoten gebeuren. Je kan ook één leerling (wellicht dezelfde) de leiding geven in het gesprek over de uitvoering (afspreken) en coach (assistent) tijdens spelen. Dat zijn voorbeelden van regelende rollen in deze situatie.

WILF-geformuleerd en concreet zichtbaar in de les.
- Je speelt met regelende taken en verdeelt de rollen (opbouwer, coachen, afspreken) en past (in overleg) het veld aan naar de mogelijkheden en wensen van de groep.

Kort geformuleerd
- Regelende taken uitvoeren.

Domein Betrokken bewegen

Kerndoel 40/45: De leerling geeft betekenis aan bewegen.

Domein Betrokken bewegen: kerndoel 40A/45A

Doelzin 40A/45A: De leerling oriënteert zich op beweegcontexten.



Uitwerkingsvoorbeeld:
- De leerling verkent en herkent de mogelijkheden voor tikspelen in de directe omgeving.

Er worden vijf uitwerkingen genoemd in het SLO-document. We kiezen de tweede:
- Verkennen van diverse beweegomgevingen en organisatievormen.

Deze tikspelen zijn door leerlingen eenvoudig zelf te organiseren en te spelen. Er is weinig specifiek materiaal voor nodig. Een afgebakend speelveld en daarin vrije ruimte om te bewegen is vaak voldoende. Bij afgooispelen is geschikt afgooimateriaal nodig (specifieke ballen). Honkspelen vragen meer specifiek materiaal als honken en eventueel slagmateriaal en bescherming bij slag- en loop spelen. Het is goed leerlingen bewust te maken van deze laagdrempeligheid door ze ook veel kans en gelegenheid te geven dit buiten de les op het schoolplein te spelen, voor of na schooltijd. In dit kader is het een goede zaak een verband te leggen op school met pleinspelen in de pauze of voor en na schooltijd. Het is belangrijk hierop te wijzen en leerlingen hiertoe mogelijkheden te geven.

WILF-geformuleerd en zichtbaar in de les (en daar buiten):
- Je speelt tikspelen ook buiten de gymles op verschillende plaatsen/velden en tijden.

Kort geformuleerd:
- Tikspelen op verschillende plaatsen spelen.

Domein Betrokken bewegen: kerndoel 40B/45B

Doelzin 40B/45B: De leerling onderzoekt welke vormen van bewegen passen bij eigen voorkeuren.
- De leerling ervaart de 'gein' van tikspelen met inblijven en uitmaken en kan benoemen wat hij ervan vindt.

Het deelnemen aan tikspelen is populair. Dit geldt ook voor afgooispelen (vormen van trefbal) en honkspelen die hier ook onder de tikspelen vallen. Wat maakt deze spelen populair? Ik denk dat het eerdergenoemde spanningsveld van inblijven en uitmaken hierbij een rol speelt. Dit is wat leerlingen ook als spannend ervaren in de game wereld (mobiel en spelcomputer) en waar veel leerlingen veelvuldig plezier uit halen. Maar ook de laagdrempelige toegankelijkheid van deze spelen maakt het aantrekkelijk. Er zijn voor veel van deze spelen geen moeilijke technische bewegingsvaardigheden nodig. Aan de andere kant zijn snelle wendbaarheid en strategisch inzicht wel vaardigheden die verder ontwikkeld kunnen worden. Bij afgooispelen komt gooien en vangen als vaardigheid ook aan de orde. Uiteindelijk kunnen deze basisvaardigheden in vele sportspelen verder ontwikkeld worden. Dit geldt met name voor honkspelen met als ultieme voorbeelden sportspelen als softbal, honkbal en cricket. Het is goed als leerlingen deze familie van spelen met een gemeenschappelijke uitdaging (inblijven en uitmaken) leren erkennen en herkennen als motivatie voor deelnemen aan een bepaalde spelgroep en dit ook kunnen benoemen.

In gesprekjes in de les over het tikspel maken leerlingen duidelijk wat zij ervaren hebben; (leuk?, niet-leuk?, waarom?). Dit kan met *active reviewing* waarin leerlingen kort hun mening geven in woord en/of gebaar. Bij gelegenheid kan hier (klassikaal, in groepjes of individueel) dieper op worden ingegaan.

WILF-geformuleerd en waarneembaar in de les.
- Je deelt met andere leerlingen wat je aanspreekt in het spelen van tikspelen en 'één is genoeg' in het bijzonder.

Kort geformuleerd:
- Mening delen over tikspelen.

Samenvattend

In dit artikel heb ik het beweegthema tikspelen met het spel 'één is genoeg' aan de orde gesteld. Het dient als voorbeeld van een mogelijke uitwerking van de kerndoelen. Daarbij gaat het om de volgende vragen; Hoe maak je aan de leerlingen duidelijk welke doelen er in de les gesteld worden (leerintentie)? Hoe is dit waarneembaar in de les (succescriteria)? Per kerndoel is er aandacht besteed aan één gekozen uitwerking van een doelzin uit het definitieve concept kerndoelen voor po en vo.

Het is niet doenlijk (ook niet de bedoeling) alle uitwerkingen in één les aan de orde te stellen. Het is raadzaam per les één uitwerking te kiezen en expliciet aan de orde te stellen. Daarbij kan bewust gekozen worden voor aandacht voor een specifiek domein, kerndoel en doelzin.

De volgende succescriteria (waarneembaar leerlinggedrag) zijn beschreven. Hier volgt een overzicht van de korte WILF-formulering voor het spel 'één is genoeg'. Dit zijn de onderwerpen die aan bod zijn gekomen.

Domein Leren bewegen
Kerndoel 38/43: De leerling ontwikkelt zich in het bewegen.
38A/43A: Actief meedoen met het tikspel.
38A/43B: Afsluiten en openen van looplijnen.
38C/43C: Speelveld aanpassen.

Domein Samen bewegen
Kerndoel 39/44: De leerling beweegt samen met anderen.
39A/44A: Uitnodigend ('sparrend') spelen.
39B/44B: Regelende taken uitvoeren.

Domein Betrokken bewegen
Kerndoel 40/45: De leerling geeft betekenis aan bewegen.
40A/45A: Tikspelen op verschillende plaatsen spelen.
40B/45B: Mening delen over tikspelen.

Bronnen
Scan of klik *hier* naar de bronnen

Contact
m.massink1@upcmail.nl
Foto's
Anita Riemersma
Kernwoorden
kerndoelen, WALT, WILF, leerintentie, succescriteria