

Workshop badminton

- **Spelenderwijs leren badmintonnen vanuit een meer impliciete aanpak.**
- **Welkom**
- **Voorstellen**

DOELEN

- Denkstructuur aanreiken om racketspel spelenderwijs aan te bieden (SPATS)
- Leren aanpassen om kans op succes te vergroten volgens meer impliciete aanpak
- Mogelijkheden zelfregulering aanbieden
- Spelen op eigen niveau in wedstrijden
- Badminton uit hoek opvulactiviteiten halen

VISIE

WAAROM RACKETSPEL AANBIEDEN?

- Bewegingscultuur, life-time, hoge belevingswaarde, schoolrelevant (VWP)

HOE RACKETSPEL GEVEN?

- Waar vragen kinderen om?
- Spelenderwijs → betekenisvol
- Impliciete aanpak → aanpassen (techniek?)
- Lukt 't dan leeft 't → spelen op niveau

UITGANGSPUNTEN

- **LEREN VAN ELKAAR**
- **VERNIEUWEND? (IMPLICIET LEREN, T-D-T, TGfU, SDT)**
- **MORGEN MEE AAN DE SLAG?**

INHOUD WORKSHOP

- **ACTIEVE START**
- **THEORETISCH KADER**
- **AAN DE SLAG MET SPELVORMEN**
- **TOERNOOIVORMEN**
- **AFSLUITING**

THEORETISCHE KADER

- **ZELFBEPALINGSTHEORIE (SDT)**
- **IMPLICIETE AANPAK**
- **TEACHING GAMES for UNDERSTANDING**

ZELFBEPALINGSTHEORIE

WHY YOU PLAY IS, HOW YOU PLAY!

SOCIALE ERVARINGEN

- Mislukkingen / successen
- Competitie / coöperatie
- Lesgeef gedrag van docent



PERCEPTIE VAN DRIE BASALE BEHOEFTE:

- Behoeft om bekwaam te zijn
- Behoeft aan autonomie
- Behoeft aan sociale verbondenheid



Leerlingen die vanuit hun eigen **authentieke behoeften** aan sport doen, hebben grote kans op een blijvende motivatie voor sportieve activiteiten.



INTRINSIEKE MOTIVATIE

- Kenniss
- Voltooiing
- Enthousiasme ervaren

IMPLICIETE AANPAK

LEREN GAAT SPRONGSGEWIJS

- ✓ Door het gedrag en daarmee het leerproces afdwingen
- ✓ Minder instructie nodig → minder expliciete regels worden gebruikt

STARTEN VANUIT DE BEWEGINGSUITDAGING

- ✓ Door te variëren in spel en spelregels, eigenschappen/mogelijkheden van materiaal en arrangementen
- ✓ Landschappelijke aanwijzingen
- ✓ Analogieën



TEACHING GAMES for UNDERSTANDING

Not HOW but WHY and WHEN!

**Do not practice isolated skills but
modify the game in which you
practice the skill.**



Van theorie naar praktijk **door ACRONIEM S.P.A.T.S.**

- **S pelen** **Bedenk een voor het niveau relevante spelvorm/spelletje.**
 - Met elkaar
 - Sparren
 - Tegen elkaar
 - Jongleren / gewennings-oefeningen verpakt als spel

S.P.A.T.S.

- **P**robleem
- Kijk wat er wel / niet lukt in het spel (letje)
- Waar komen de shuttles?

S.P.A.T.S.

- **A aanpassen**
 - **Aanpassen waardoor de kans wordt vergroot dat het wel lukt!**
1. **Materiaal**
 2. **Arrangement**
 3. **Opdracht**
 4. **Aanspelen**
 5. **Techniek → G.R.A.S.**

1. MATERIAAL

- **RACKETS**
- **SHUTTLE**

2. ARRANGEMENT

- **GROOTTE VAN HET SPEELVELD**
- **NETHOOGTE**
- **MIKPUNTEN**

3. OPDRACHT

- **GESLOTEN – HALF OPEN – OPEN**
- **AANGEPASTE (EXTRA) REGELS**

4. AANSPELEN

- **EERSTE SHUTTLE**
- **MAKKELIJKE SHUTTLE IN DE RALLY**

5. TECHNIEK

- LIEFST → LANDSSCHAPPELIJK
→ ANALOGIE
- **G.R.A.S.** → **G** REEP
→ **R** AAKPUNT
→ **A** RMACTIE
→ **S** TAND VAN HET LICHAAM

S.P.A.T.S.

- **T oepassen**
- **Ga, indien nodig, kort oefenen in een meer gesloten (speelse) oefenvorm**
- **OF.....**

S.P.A.T.S.

- **S pelen**
- **Ga zo snel mogelijk weer terug naar een aangepaste spel(vorm)**
 - Met elkaar
 - Sparren
 - Tegen elkaar
 - Jongleren / gewennings-oefeningen

SAMENGEVAT

- **SPELENDERWIJS LEREN**
- **AANPASSEN CENTRAAL**
- **GEEN 1^{STE} FOCUS OP TECHNIEK**

AAN DE SLAG!

SPELVORMEN:

- **MET ELKAAR,**
- **SPARREN EN**
- **TEGEN ELKAAR**