

Sportspelen

Fundament voor het ontwerpen van leerrijke spelsituaties (4)

In dit laatste artikel in een reeks van vier gaan we in op het ontwerpen van en lesgeven in leerrijke sportspelen. Daarmee sluit het aan bij eerdere conclusies dat leren spelen vooral in de spelsituatie plaatsvindt en niet daarbuiten. Tevens redeneert het dóór op de aanname dat de complexiteit van de activiteit maakt of reële en relevante beslissingen genomen kunnen worden door de leerlingen. Deze, meestal tactische, beslissingen moeten aanleiding zijn voor wat er geleerd kan worden in het spelonderwijs.

Door: Jeroen Koekoek, Wytse Walinga en Ivo Dokman

Aangepast en spelgecentreerd leren spelen

Het aangepast leren spelen vanuit een *Teaching Games for Understanding (TGfU)* benadering is mede ontstaan vanuit de klacht van docenten en sporttrainers dat geïsoleerde geoefende technieken in de spelsituatie vaak niet tot hun recht kwamen (Bunker & Thorpe, 1986). De oorzaak was dat het geleerde ver van de spelsituatie af stond en daarmee niet flexibel was. Bunker en Thorpe ontwikkelden om deze reden het *TGfU* curriculummodel. Daarmee deden zij een pleidooi voor leren spelen in een aangepaste situatie. De aanpassingen van de situatie moesten van dien aard zijn dat de betekenis van het spel overeind bleef. Loopstra (1983) omschrijft, met de theorie van betekenisgebieden, eenzelfde wens om activiteiten op maat te maken voor leerlingen. Door de ontwikkeling van de betekenisgebieden was er in ruime mate gelegenheid om binnen dezelfde spelproblematiek te ontwerpen. In het boek *Sportspelen* geven Koekoek, Dokman en Walinga (2011) het belang aan dat het spelaanbod vanuit een kenmerkend hoofdprobleem aangeboden wordt. Het spelen van aangepaste situaties is dan gericht op het steeds beter leren oplossen van de kern van de activiteit. De aanpassings-

principes die daarin ontstaan zijn echter niet richtingloos. Een tweede indicator voor de keuze in spelaanpassingen is namelijk het inspirerend verzezicht van de (sport)cultuur. Kenmerkend voor de praktische en theoretische ontwikkeling van kennis over sportspelen in het onderwijs is dat het maken van spelontwerpen centraal staat. Met andere woorden: een leerrijke spelsituatie is vooral contextgebonden, zonder vast omschreven beschrijvingen/regels met een docent die daar voortdurend op inspeelt.

Afstemmen op leermogelijkheden

Het doel van spelontwerp is het creëren van een context waarin leerlingen een kans krijgen op het doorlopen van alle fasen van het spel. Een docent wil vanuit leerplankundig oogpunt leerlingen in aanraking brengen met de hoofdbetekenis van het spel. Een goed voorbeeld is 'doelspelen'. In de praktijk is een docent meestal enthousiast over delen van het getoonde spel. Vaak is het echter een probleem om het totale spel goed te spelen waarin leerlingen tot goede kansen en vervolgens ook tot scores komen. Spelontwerp moet er dus op gericht zijn dat al deze fasen aan bod komen. De kans om alle fasen te doorlopen in een spel moet niet voorbehouden zijn aan een enkele (goede) speler.

Spelbalansanalyse

Om deze doelstelling te realiseren wordt in *Sportspelen* een methodiek gebruikt die gericht is op spelbalans-analyse. Deze analyse (kwantitatief én kwalitatief) ondersteunt de docent in het nemen van een aantal stappen om tot een leerrijk spel te komen. De cijfermatige analyse geeft inzicht in welk percentage (tussen balbezit en score) het leerling lukt om alle fasen te doorlopen als aanvallers. Vanzelfsprekend geeft dat eveneens het aantal keren weer dat de verdediging dit succesvol weet te voorkomen. De kern van spelontwerp is gelegen in de variabelen die de complexiteit van het spel beïnvloeden. Sportspelsituaties kenmerken zich door het tegengestelde belang tussen aanval en verdediging. Voor spelsituaties met tegengesteld belang is goed ontwerpen extra ingewikkeld. Iedere aanpassing voor het ene belang heeft ook direct invloed op het andere. Het is om die reden belangrijk dat de docent de spelbalans in kaart brengt tussen deze twee belangen. Het tegengestelde belang in balans brengen is daarmee in feite een gezamenlijk belang. Aanvallers leren immers weinig wanneer de verdediging geen weerstand kan bieden en omgekeerd ontwikkelt een verdediging zich ook niet optimaal wanneer de aanval nauwelijks druk kan zetten. De





Leerrijke spelsituatie; tjoekbal

gebruikte methode is het bijhouden van tien keer balbezit (zie ook artikel 2 in deze reeks). Uitgangspunt is dat een leerrijke situatie in een onderwijscontext gebaat is bij het lukken van vier scores uit tien pogingen. Deze wens komt voort uit de gedachte dat er dan veel kans is dat meerdere leerlingen betrokken zijn in deze fasen. Bij een resultaat van minder (dan vier) scores worden, vanwege de beperkte lestijd in het onderwijs, de leerkanalen snel kleiner. Echter meer (dan vier) scores leidt vermoedelijk tot een demotivatie van de verdedigende partij.

Het is overigens goed denkbaar dat de docent, maar zeker ook de sporttrainer, deze verdeling anders ziet vanwege de specifieke kenmerken van hun eigen lessituatie. Ook kunnen doelstellingen verschillen waardoor op een andere manier wordt gekeken naar de mate van gewenste weerstand in een spel. De docent gebruikt vier pijlers waardoor in belangrijke mate de spelbalans beïnvloed kan worden:

- aantallen (van overtal naar gelijke aantallen)
- afmetingen (van groot speelveld naar een klein speelveld)
- aanvalsdoel (van een breed doel naar een smal doel)

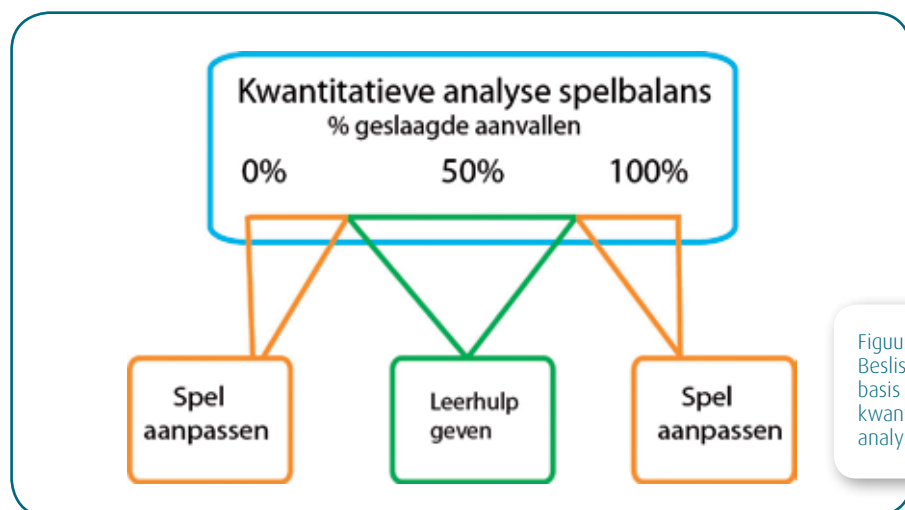
- speelwijze (van eenvoudige hantering en regelgeving naar complexe hantering en regelgeving).

De docent heeft de mogelijkheid om het spel aan te passen naar een meer of mindere complexe vorm voor de aanvallende rol. Om dezelfde reden kunnen deze aanpassingen worden gebruikt wanneer de spelactiviteit volledig uit balans is. Er is bijvoorbeeld sprake van een partij met negen scores uit tien pogingen. In dat geval ligt een spelaanpassing in het voordeel van de verdediging voor de hand. Wanneer een spel na een tijdje meer in balans komt en er is bijvoorbeeld sprake van twee á drie scores (of zes á zeven), dan

is het advies om met (in dit geval specifiek verbale) leerhulp het verschil in de balans op te heffen. Het om en om opheffen van een balansverschil tussen aanval en verdediging is het onderwijzen van een spelactiviteit dat verandert en verder toeneemt in complexiteit.

Analyseren via twee sporen

Parallel aan deze kwantitatieve analyse is het van belang ook rekening te houden met een kwalitatief proces. Dit proces moet zicht geven op de oorzaken van de balansverstoring. In eerste instantie kan dat door de fase vast te stellen waarin veel mislukking (verdedigend of aanvallend) optreedt. Zo >>

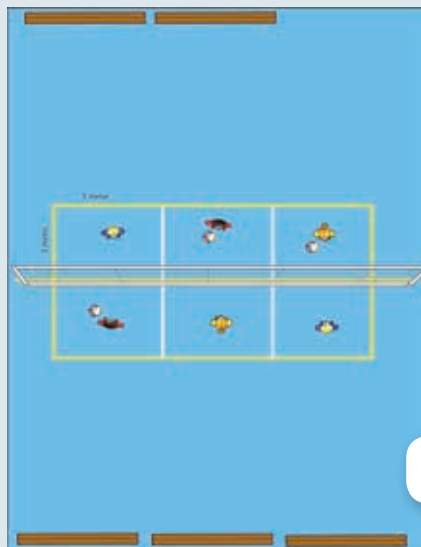


Figuur 1. Beslisboom op basis van een kwantitatieve analyse

Contact:

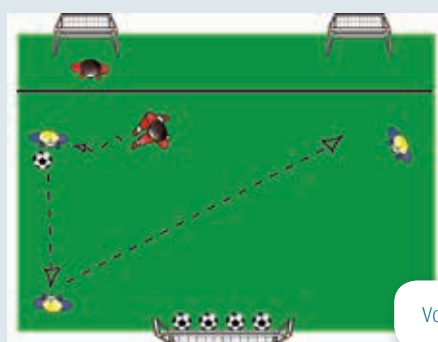
Jeroen Koekoek: jh.koekoek@windesheim.nl
 Wytse Walinga: gw.walinga@windesheim.nl

Overzicht van de kernactiviteiten



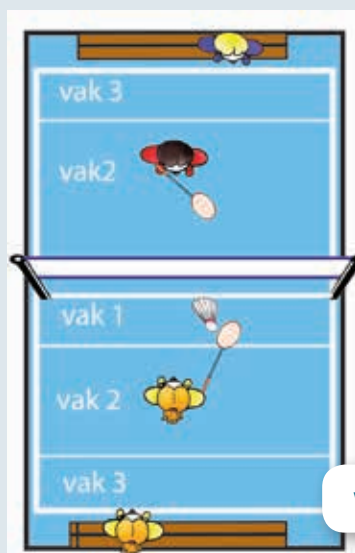
Volleybal één tegen één

Sportspel	Kenmerkende omschrijving
Volleybal 'one touch volley'	Binnen volleybal zijn er globaal twee lijnen waarlangs kinderen leren spelen: 1 het leren spelen in teamverband met vangregels die steeds complexer worden. 2 het in één keer doorspelen van een volleybal in een één tegen één situatie op een zeer klein veld. De tweede is uitgewerkt.



Voetbal 3 tegen 1 met één keeper

Voetbal '3 tegen 1 met één keeper'	In veel voetbalsituaties zijn vaak grote niveaoverschillen zichtbaar. Aanpassingen op veldbreedte, breedte van het doelbereik, aantal spelers en verdedigregels maken dat er rust in de opbouw van de aanval ontstaat en er gericht naar kansen gezocht kan worden.
--	---



Vakken-badminton

Badminton 'vakken-badminton'	Veel leerlingen komen al vanaf de start van badminton tot het oplossen van het hoofdprobleem. Het risico van badminton is dat het in de les vaak als 'bij-activiteit' wordt gespeeld. Het is belangrijk dat de docent nadrukkelijk aandacht besteedt aan tactisch beter leren spelen.
--	---

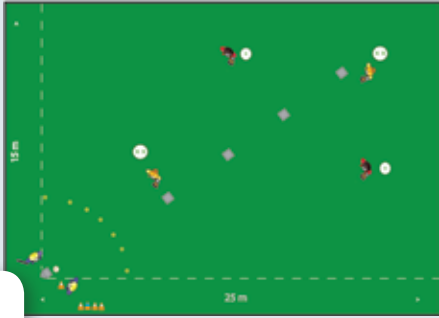
kan de conclusie in een doelspel zijn dat 'in de opbouwfase sprake is van veelvuldig balverlies'. Deze vaststelling geeft de docent inzicht om spelaanpassingen door te voeren of om leerhulp toe te passen. De spelaanpassingen zijn arrangement- of regelwijzigingen. De leerhulp bestaat veelal uit het bespreken/laten zien van speelmo-

gelijkheden. In het *TGFU*-model wordt dan vooral *tactical awareness* en *decision making* bedoeld. De tactische beslissing van een leerling om voor een specifieke speelkans te kiezen wordt gevolgd door een technische uitvoeringseis. Dit is aanleiding voor de docent om daar aandacht aan te besteden.

Structurering in de onderbouw VO

De docent kan aan de hand van deze analyse tot een geschikt en aangepast aanbod komen. Hoewel hiermee mogelijk wordt gesuggereerd dat methodische ordeningen overbodig of onnodig zijn, is het toch wenselijk om structuur aan te brengen in bestaande spelen en spelthema's. Daarmee biedt *Sportspelen* voor

<p>Softbal 'hit and run'</p>	<p>Een slag en loopspel waarin 'eerste honk problematiek' op gedifferentieerde wijze aan bod komt. Deze activiteit verschuift uiteindelijk naar een aanbod van simpele inluitspelen.</p>
---	--



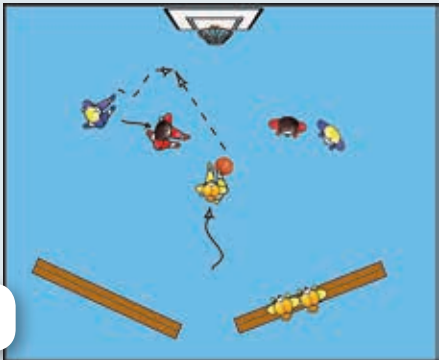
Softbal hit and run

<p>Handbal 'van handbalachtige spelen naar cirkelhandbal'</p>	<p>Handbalachtige spelen hebben een grote transferwaarde naar allerlei activiteiten binnen het gebied van passeren en onderscheppen. Door te starten met spelactiviteiten als cirkelbal en tjoekbal wordt een stevige basis gelegd om succesvol vereenvoudigd cirkelhandbal te leren.</p>
--	---



Cirkelhandbal

<p>Basketbal '3 tegen 2 op één basket'</p>	<p>De startactiviteit basketbal is een vereenvoudiging die leerlingen vooral gelegenheid geeft om met een afgenomen verdedigende druk te schieten op de basket. Basketbal blijft een complex spel waarvan sommige docenten menen dat het in een later stadium in het VO aan de orde moet komen. Waar in de sport de scores snel oplopen, is het in het onderwijs een flinke opdracht om een goede balanssituatie te creëren.</p>
---	--



Basketbal 3 tegen 2 op één basket

<p>Korfbal '4 tegen 3'</p>	<p>Hoewel korfbal vanuit het inspirerende sportvergezicht bij uitstek gelegenheid kan geven om te spelen in gelijke aantallen kiest Sportspelen er voor om in eerste instantie met een overtal te spelen. Het lijkt er op dat de gemiddelde brugklas nog gebaat is bij rust in de opbouw. De vervolgsituaties bestaan wel uit gelijke aantallen, zodat de leerling ontdekt hoe het is om aan een directe tegenstander te ontkomen.</p>
---------------------------------------	--



Korfbal 4 tegen 3

Tabel 1

zowel beginnende lesgevers als ook ervaren docenten inzicht in het aanbod van (direct) kansrijke activiteiten (tabel 1). Groepsdynamische en organisatorische aspecten van de les vragen veel aandacht. Aanpassingen aanbrengen in een te complex gekozen activiteit is ingewikkeld en kost veel tijd. Voorstructurering is dan ook bedoeld om docenten een activi-

teitomschrijving te bieden die past bij het gemiddelde niveau van een brugklas. Daarnaast beschrijft het boek per sportspel een vervolgsituatie die complexer van aard is. Een activiteit complexer maken is vaak minder ingewikkeld.

Jeroen Koekoek is verbonden als speldocent aan Hogeschool Windesheim (domein Bewegen en

Educatie; Calo). Wytse Walinga is verbonden als speldocent aan Hogeschool Windesheim (domein Bewegen en Educatie; Calo). Ivo Dokman is docent en eigenaar van L&Ving. Alle drie zijn tevens auteurs van het boek Sportspelen(2011). ◀