

Blokjesvoetbal, het ontwerpen van kunst

De excellente docent is een kunstenaar die samen met kinderen nieuwe bewegingspraktijken ontwerpt. Blokjesvoetbal als kunst, die zoals elk kunstwerk pas betekenisvol wordt als de deelnemers (toeschouwers) er waarde aan toekennen. De leerkracht als ontwerper die met allerlei ingrediënten probeert iets te maken dat blijvend is. Ooit heeft iemand 'blokjesvoetbal' bedacht en dat spel heeft veel waardering gekregen in onderwijsland, in zowel basis- als voortgezet onderwijs.

Door: Chris Hazelebach



Zaalindeling met spelen in vakken

Het traditionele beeld van blokjesvoetbal is een gymzaal waarin 25 kinderen een blokje hebben. De blokjes worden verspreid in de zaal neergezet. Er is één bal en je probeert met de bal het blokje van de ander om te schieten. Als het blokje om gaat mag je aan de kant gaan zitten tot de winnaar is overgebleven. Er zullen meer leerkrachten zijn die dit traditionele spel al hebben omgetoverd tot een eigen soort 'blokjesvoetbal'. Hieronder een verslag van het ontwerpen van een nieuwe vorm van 'blokjesvoetbal'. Ooit in 1994 gepresenteerd op een studiedag van de KNVB, maar toen werd de waarde van dit kunstwerk nog niet erkend. Maar in 2011 werd de pracht van het spel gewaardeerd en is het opgenomen in de voetbalmap voor het basisonderwijs van de KNVB. Kunst heeft de tijd nodig.

Intermezzo van twee leerlingen:

Anne: "Weer blokjesvoetbal? Als mees geen zin heeft om les te geven, dan doet-ie weer blokjesvoetbal. Ik ga met mijn blokje in een hoekje staan en wacht tot het omgeschoten wordt. Dan ga ik aan de kant zitten kijken."

Roel: "Gaaf blokjesvoetbal! Leuk dat de mees ook meedoet. Kijken wie er gaat winnen, vorige keer bleef ik als laatste met de mees over, maar toen won hij. Dit keer ik".

Een kijkkader voor de leerkracht

Waarom is blokjesvoetbal zo'n gewaardeerd spel? Het loopt geordend. Het is makkelijk te organiseren, er is weinig klaar te zetten en er zijn eenvoudige regels. Het geeft veel beleving: het scoren is best spannend, iedereen kan meedoen, je kunt aanvallen en verdedigen

en als je af bent moet je uit het veld (één ontevreden, maar de anderen zeer tevreden), de spanning wie er als winnaar overblijft (de kant leeft betrokken mee, ze oefenen al als publiek').

Vanuit het kijkkader 'Loopt't, Lukt't, Leeft't' (LOLULE) zeggen de meeste beginnende studenten dat het een prima spel is. Een excellente leerkracht, de kunstenaar, kan verder gaan door vanuit de kracht van het spel op zoek te gaan om het nog 'mooier' en 'meer op maat' voor zijn leerlingen te maken. Dit ontwerpproces kan geleerd worden met de ingrediënten LOLULE. Hoe kan het spel nog beter lopen, lukken en leven? De volgorde van deze drie vragen is arbitrair, hangt af van de doelgroep en de leerkracht. Het is een cyclisch proces, waarbij een verbetering van bijvoorbeeld de organisatie, vaak ook gevolgen heeft voor de mate waarin de activiteit lukt en leeft. Daarom is het beschrijven van het ontwerpproces zo lastig.

Loopt het blokjesvoetbal?

Het eerste wat opvalt is dat in het traditionele klassikale spel zo weinig spelers 'aan de bal komen'. Er zijn spelers die al naar de kant moeten voordat ze een bal aangeraakt hebben. Vijfentwintig kinderen en één bal, geeft weinig kans op balcontact. Vooral als de betere spelers vaker aan de bal zijn, blijft er voor de zwakkere spelers weinig kans over. De oplossing voor dit probleem ligt voor de hand. Maak drie veldjes met elk acht á tien spelers, waardoor de kans op balcontact voor alle spelers een stuk groter wordt. Organisatorisch wel wat lastiger, omdat je de drie veldjes goed moet afbakenen en de bal kan in een ander veldje terecht komen. Een leerkracht loste dit probleem excellent op door op de grenslijnen korven neer te zetten met een reservebal er in. Daar kunnen de spelers een nieuwe bal uit halen, terwijl één speler de bal snel terughaalt en teruglegt in de mand.

Het scheelt ook als er niet met een harde bal, maar met een zachte tragere foambal gespeeld wordt. De leerkracht kan niet meer als scheidsrechter op drie veldjes tegelijk optreden. De kinderen moeten dan zelf leren het spel 'reguleren'. Dat kan door een scheidsrechter aan te wijzen of de spelers zelf de verantwoordelijkheid te geven. Hiermee kan het onderwijs een bijdrage leveren aan het oplossen van het maatschappelijke probleem 'respect voor de scheidsrechter'. Stel dat ze in het onderwijs zouden leren om elk spel respectvol zonder scheidsrechter te



Twee ballen in het veld

spelen? (Een echt kunststukje). Deze organisatorische 'loopt't-aanpassingen' met spelen op drie veldjes hebben ook gevolgen voor 'lukt't' en 'leeft't'. Alle spelers komen vaker aan de bal, waardoor ze ook meer kansen krijgen dat het gaat lukken. Op beleving vinden kinderen een echte klassikale les nog vaak wel leuker, maar met drie veldjes kunnen ook andere organisatievormen gebruikt worden. Bijvoorbeeld: spelen in homogene groepen op grond van bewegingsniveau, gedrag of sekse. Andere optie: "als je blokje om gaat ga je een veldje omlaag en als je scoort ga je een veldje verder". Een algemene regel moet zijn dat er niet meer dan drie kinderen aan de kant zitten en dat die weer snel kunnen meespelen.

Anne: "Oke, blokjesvoetbal. Maar dan wel met de meiden tegen elkaar op een klein veldje. Dan blijft het in ieder geval gezellig en minder kans dat ik nooit een bal raak."

Roel: "Mooi, blokjesvoetbal. Jammer, geen groot veld. Wel goed dat we zelf scheidsrechter zijn. Op straat lossen we het ook vaak snel op."

Lukt het blokjesvoetbal?

Wat moet er lukken bij blokjesvoetbal? In het begin is dat vooral het wegtrappen van de bal die in de buurt van je blokje komt. Het spel hoort dan meer in het bewegings-thema 'wegspelen' dan in het bewegings-thema 'keeperspelen'. Veel spelers op niveau 1 (*Basisdocument bewegingsonderwijs*, 2011) blijven hun hele leven dit spel als een 'wedgespeel' spelen'. Ze staan bij hun blokje en trappen de bal weg. Veel backspelers in het echte voetbal doen ook niet meer dan dat. Een 'niveau 2-speler' probeert de bal niet domweg te schieten, maar probeert de bal gericht op een blokje te mikken. In het begin nog

vaak te hard, vanuit de tijdsdruk, maar een betere niveau 2-speler weet wanneer hij of zij rustig of snel moet mikken. De nog betere spelers durven met de bal te gaan pingelen en hun doel (blokje) te verlaten, zodat ze in een betere scoringspositie komen. Ze nemen daardoor wel meer risico's.

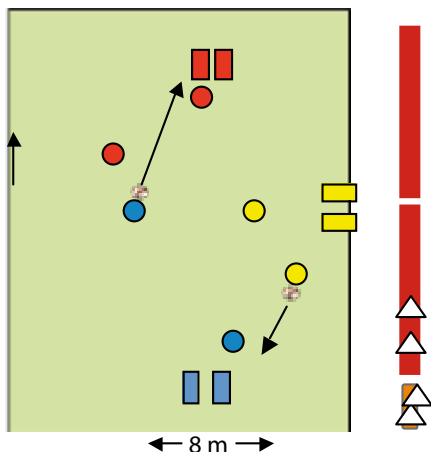
In de praktijk zie je bij het traditionele klassikale blokjesvoetbal, dat zestien kinderen functioneren op niveau 1 (staan trouw bij hun blokje), zes kinderen op niveau 2 (schieten gericht) en drie kinderen op niveau 3 (die duelleren om de bal). Behalve door op drie veldjes te spelen kan het niveau van de spelers gaan stijgen als er niet met één bal maar met twee ballen gespeeld wordt. Er is dan meer ruimte voor de dribbel. Door de tweede bal krijgen de spelers twee keer zoveel kansen op balcontact. Maar het scoren blijft moeilijk omdat de meeste spelers keurig voor hun blokje staan. Om de scoringskans te vergroten is het beter om elke speler drie blokjes te geven die op 50 centimeter afstand van elkaar staan (totaal één meter breed). Een speler kan dan niet meer beide doelvlakken tegelijk afsluiten. Blokjesvoetbal hoort in het bewegingsthema 'keeperspelen' en dan is het eigenlijk niet voldoende dat een speler alleen maar de bal leert wegschieten. Het is pas echt gelukt als 90% van de kinderen ook een keer scoort. Uitgaande van het ontwerp met 'loopt't' en 'lukt't', zou het blokjesvoetbal er als volgt uit kunnen zien: drie veldjes waarbij in elk veldje zeven spelers met elk drie blokjes in het veld staan en er wordt gespeeld met twee ballen. Aan de kant zitten drie wachterspelers. Het spel is dan dynamischer en er zullen meer kinderen niveau 2 en of niveau 3 halen.

Contact:

ca.hazelebach@planet.nl

Voetbalspel 3, groep 5/6 Blokjesvoetbal

Opmerking: lengtemaat organisatie invoegen 12m



Organisatie

- 1/3 gymzaal (minimaal 12m x 8m)

Aantal spelers

- Tien spelers, drie spelende tweetallen en twee wachtende tweetallen

Materiaal

- Twee foamballen
- Driemaal twee foamblokjes (rood,geel,blauw), als doel
- Krijt, om te markeren waar de blokjes moeten staan (30 cm uit elkaar)
- Driemaal twee lintjes (rood,geel,blauw) ter aanduiding van de teams.
- Twee banken als afbakening van het speelveld en als wachtplek voor het een tweetal wat net het veld verlaat
- Een kastkop als wachtplek voor de langzittende wachters

Opdracht

- Het tweetal probeert de eigen blokjes te verdedigen en met de bal de andere de blokjes om te schieten.

Regels

- Het tweetal scoort door één blokje van een ander tweetal om te schieten.
- Het tweetal waar een blokje van wordt omgeschoten, gaat uit het spel en geeft hun lintje over aan het tweetal dat wacht op de kastdeel en zij sluiten zelf achteraan op de bank.
- Het nieuwe tweetal mag pas het veld in als ze de lintjes hebben gekregen, ze zetten de blokjes eerst recht op en daarna doen ze pas mee aan het spel
- De oude wachters gaan op de kastkop zitten en zijn dan als eerste aan de beurt.
- De spelers op de bank houden zelf bij wanneer er gewisseld moet worden.

Tips voor de trainer:

Loopt 't

- Eerst het spel met een bal opstarten en later pas de tweede bal.
- Met vier doeltjes spelen, een tweetal als wachter.
- Bij negen spelers zitten er telkens drie spelers op de bank, dan wisselen de tweetallen steeds van samenstelling. Wie de bal rechtstreeks (wild) uit het veld schiet is af en moet wisselen.

Lukt 't bijna (makkelijker maken)

- Blokjes verder uit elkaar zetten, moeilijker om te verdedigen.
- Een derde blokje toevoegen om de scoringskans te verhogen.
- Maak met krijt een cirkel (doorsnee twee meter) rondom de blokjes waar vervolgens buiten verdedigd moet worden.

Lukt 't goed (moeilijker maken)

- Maak met krijt een cirkel (doorsnee twee meter) rondom de blokjes waar vervolgens de aanvallers in moeten dribbelen om te kunnen scoren.
- Degene die het langst in het veld staat moet het middelste doel verdedigen (is het moeilijkste doel).
- Groter doel verdedigen, zodat de aanvaller beter zijn maatje in de gaten moet houden of hij zijn aanvalsactie moet doorzetten of moet komen verdedigen.
- Wisselregel degene die scoort moet eerst verdedigen tot de ander heeft gescoord (durf je als verdediger ook de aanval in te gaan?).

Leeft 't (uitdagender maken voor de kinderen)

- De speler die scoort verdient een leeuwenstaartje, welk tweetal heeft na vijf minuten de meeste staartjes.
- Omgekeerde pion midden in het veld, als een speler die omschiet dan moet het tweetal voor straf er uit.
- Wedstrijdje tussen drie teams welk team heeft in drie minuten het vaakst gescoord (dus niet wisselen).

Maar de zwakste spelers zullen nog steeds niet tot scoren komen, omdat ze door het brede doel en de beide ballen nog banger zijn geworden dat hun blokje wordt omgeschoten. Voor zwakke spelers is het combineren van een verdedigende- en een aanvallende

taak nog te lastig. Door tweetallen te maken kunnen spelers een taakverdeling afspreken, waarbij de ene speler meer een aanvallende taak heeft en de ander een meer verdedigende taak. Het tweetal moet samen de drie blokjes verdedigen en proberen de blokjes van de

anderen om te schieten. Uitgaande van drie veldjes in de zaal, kan er per veld met vier of met drie tweetallen gespeeld worden en met één of twee wachttweetallen. In het begin zal de zwakke speler vaak de rol als verdediger nemen en de goede voetballer die van aanval-ler. Hierover kunnen ook wisselregels worden afgesproken, bijvoorbeeld na een score wisselen van functie. Een echte goede voetballer kan de rol van verdediger nemen en met zijn overzicht en snelle acties ook af en toe mee in de aanval gaan. Door blokjesvoetbal met drie tweetallen, brede doelen en twee ballen te spelen, is de kans veel groter dat de spelers een hoger niveau van spelen gaan halen.

Anne: "Leuk blokjesvoetbal. Vorige keer heb ik zowaar een keer gescoord op het doel van Roel. Puur mazzel, hij was met de andere bal aan het pingelen en het doel stond leeg."
Roel: "Heerlijk blokjesvoetbal. Wil graag met iemand spelen die goed kan verdedigen, want vorige keer werd ik er door Anne uitgetrapt, dat mag niet nog eens gebeuren. Maar ik scoorde ook een keer bij Anne met een hakje. Dat vond ze wel een leuke truc, geloof ik"



Taakverdeling: verdediger en aanvaller

Leeft het blokjesvoetbal?

Bij het traditionele klassikale blokjesvoetbal wordt de sfeer vooral bepaald door de strijd wie het langste in het veld kan blijven. Wie wordt de kampioen? In een onderwijssetting is dat voor de meeste kinderen niet de beste leeromgeving. Het gevaar van het 'kunstmatig' aangepaste spel is, dat een aantal kinderen het minder leuk vindt. Daarom moet er ook voor 'Leeft't' ontworpen worden.

De oude regel, dat het tweetal waarbij gescoord wordt uit het veld moet, voldoet goed als je niet te lang hoeft te wachten. Maar je zou ook de regel om kunnen draaien, dat degene die gescoord heeft er uit moet. Dat maakt het voor de verliezer minder erg en geeft de verliezer meer kans op leerervaringen. De winnaar (de scoorders) moeten natuurlijk wel 'geprezen' worden en dat kan door ze te belonen met een 'prijs'. Bijvoorbeeld je verdient een wasknijper als je scoort en na tien minuten kijken welk tweetal de meeste wasknijpers heeft.

Als je een wedstrijdelement toevoegt, zorgt dat er vaak voor dat de kinderen (nog) meer gemotiveerd raken. Het gevaar van wedstrijdje is bekend, want de emotie kan dan oplopen. Hier ligt een mooie taak voor het onderwijs om beter te leren omgaan met 'winnen en verliezen'. Blokjesvoetbal kan daar een hulpmiddel bij zijn. Vaak wordt er bij dit probleem gekeken naar de emotie van de verliezers, maar je kunt het ook omdraaien. Door te kijken naar de winnaars. Om een goed spel te spelen is het van belang dat beide partijen ongeveer even sterk zijn. In de sport wordt dit gereguleerd door promotie en degradatie in de competities. Dat is in het onderwijs lastiger, omdat we bijna altijd met heterogene niveaugroepen te maken hebben. Dit probleem heeft een voordeel, want het geeft de betere beweger de kans om zich op een andere wijze te ontwikkelen dan binnen de sportcultuur. De kunst voor een goede beweger is om zijn eigen uitdaging te zoeken. Bijvoorbeeld door een tweetal te laten kiezen om niet drie maar vier blokjes te verdedigen. Of het scorende tweetal krijgt het blokje van de tegenstander erbij, zodat zij vier blokjes moeten verdedigen en het verliezende tweetal maar twee. Stel dat er één geweldige voetballer meespeelt. Dan zou die een extra lintje om kunnen doen als teken van 'kampioen' en als je deze speler weet te poorten (panna) dan moet die het veld verlaten. Deze individuele differentiatierregels kunnen ervoor zorgen dat de betere spelers niet zo vaak verliezen als de gewone spelers. Daardoor wordt het probleem van 'winnen en verliezen' meer gerelativeerd.



Messi

Een belangrijk aspect van leeft't zit al bij het begin, het samenstellen van de tweetallen. Wie gaat met wie spelen, wie wil met wie spelen en wie maakt de partijen? Veel goede spelers willen alleen maar met een andere goede speler, en worden al chagrijnig als ze met een zwakkere medespeler moeten spelen. De docent kan met allerlei regels de indeling reguleren, bijvoorbeeld een oneven aantal wachters zodat het tweetal steeds verandert, of na vijf minuten nieuwe tweetallen maken enzovoort. Maar veel mooier is het als de spelers zelf door krijgen dat het samenstellen van vier eerlijke tweetallen en aanpassingsmogelijkheden van de doelen ervoor zorgen dat iedereen kan genieten van het spel als kunstwerk.

Anne: "Blokjesvoetbal met z'n tweeën. Ik hoop dat ik samen met Roel mag spelen. Hij is echt een leuke jongen en ook een goede voetballer. Als we winnen dan moeten de tegenstanders ons als kampioenen op de schouders naar de kleedkamer dragen. Zie je het al voor je, net"

Roel: "Blokjesvoetbal met z'n tweeën. Ik hoop dat Anne met mij wil voetballen. Ze is altijd aardig en kan heel goed verdedigen. Als we maar niet winnen, want dan denken ze natuurlijk allemaal dat we"

Tot slot

Het ontwerpen van bewegingskunst, is erop gericht dat het spel zo loopt, dat er een rechtvaardige verdeling van de macht is, ofwel dat elke speler voldoende initiatieven kan nemen afgestemd op de mogelijkheden van de medespelers en zichzelf. Bij loopt't gaat het eerst om orde, maar later om 'gezamenlijkheid'. Bij lukt't gaat het bij blokjesvoetbal eerst om de bal weg-

trappen en daarna om goed pingelen en scoren, maar de niveau 3- speler, gaat als een Messi op zoek naar zijn eigen uitdaging om het spel mooi te houden voor iedereen en ook door ervoor te zorgen dat anderen beter worden. Tot slot gaat het bij leeft't om de intentie te genieten en te groeien in je eigen mogelijkheden, zowel voor de zwakkere als de betere beweger.

Blokjesvoetbal met tweetallen staat beschreven in de lesmap *Wij krijgen voetballe!* Voetbal in het basisonderwijs.

Met het kijkkader Loop't, Lukt't, Leeft't worden tips gegeven voor de lesgever/trainer. Met de tips kan het spel voor de leerlingen 'op maat' worden gemaakt.

In de lesmap staan lessen voor de groepen 3/4, 5/6 en 7/8. De lessen zijn te gebruiken in de les bewegingsonderwijs, maar ook bij naschoolse activiteiten bijvoorbeeld via een combinatiefunctaris en in de voetbalvereniging. De KNVB heeft de map ontwikkeld in samenwerking met SLO en NOC*NSF.

Referenties

- KNVB (diverse auteurs). (2011). *Wij krijgen voetballe!* Voetbal in het basisonderwijs. Zeist: KNVB (in samenwerking met SLO en NOC*NSF).
- Berkel, M. van, (z.j.). *Perspectieven op bewegen*. 't Web (www.hetweb.nl).
- Plomp, W. & Langelaan, T. (2004). *De excellente leerkracht. De fundamente van zijn succes*. Soest: Nelissen.
- Mooij, C. (et al.) (2011). *Basisdocument bewegingsonderwijs voor het basisonderwijs*. Zeist: Jan Luiting Fonds.

Foto's: Marcel van de Kerkhof ◀