

# Met z'n allen aan (de) slag (3)

## Een spellegang van tikspelen naar softbal(vormen)

Major league baseball. New York City, Yankee stadium. New York Yankees vs Detroit Tigers. 52.000 uitzinnige toeschouwers genieten van.....een tikspel met vrijplaatsen voor volwassen mannen.

*Ondanks het feit dat softbal een zeer kleine georganiseerde sport in Nederland is, is het sportspel erg populair in het bewegingsonderwijs. Het succesvol wegslaan van een bal gevolgd door een loopactie, en zonder dat je wordt uitgemaakt het thuishonk bereiken, is dan ook een ultieme kick.*

Door:Gwen Weeldenburg en Bart Neutkens

In het eerste artikel in LO3 hebben we onze visie op spelonderwijs uiteengezet. Deze visie is uitgangspunt geweest bij het ontwikkelen van een leerlijn binnen de categorie van de inblijf- en uitmaakspelen: 'van tikspelen naar softbal(vormen)'. Tevens hebben we in dat artikel de eerste drie spelvormen van onze (spel)leerlijn beschreven. Als vervolg hierop, hebben we in LO4 de spelvormen vier tot en met acht de revue laten passeren. De tot nu toe beschreven spelvormen zijn uitermate geschikt voor een binnen én buitenaccommodatie. De volgende vormen geven een vervolg aan de eerder beschreven spelvormen, maar zijn ons inziens enkel geschikt voor een buitenaccommodatie. Na het beschrijven van de spelvormen geven we tot slot van deze artikelenserie opties aan hoe onderwijsleersituaties makkelijker en moeilijker (op maat) gemaakt kunnen worden. Als metafoor voor de mogelijke aanpassingen hebben we invulling gegeven aan de groene, blauwe, rode en zwarte skipistes.

### 9 Double Beeball XL, 4 tegen 4

- twee teams van vier spelers
- één team als 'lopers'/ één team als 'veldspelers/tickers'
- één bal
- drie honken (met eventueel een dubbelhonk op één, wanneer er met 'branden' gespeeld gaat worden).

#### Opdracht

Sla de bal vanaf het statief het veld in en probeer minimaal het eerste honk te bereiken zonder dat je wordt getikt. Probeer daarna je weg te vervolgen naar het tweede honk en daarna naar het thuishonk (= één punt). De veldspelers proberen de bal zo snel mogelijk te verwerken en de looper uit te tikken. Word je als looper getikt dan ben je af (blokje om). De veldspelers stoppen het spel door een looper die op een honk staat te tikken met de bal ('stil tikken'). De looper is niet af, maar het spel wordt gestopt.



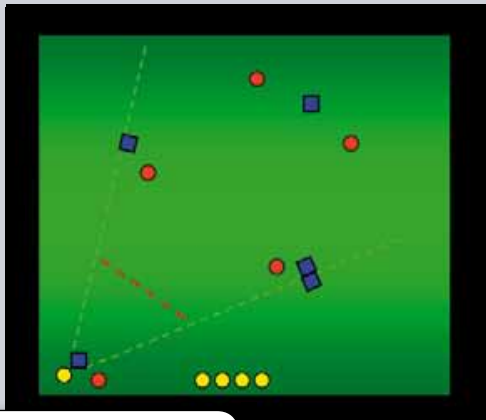
### Pacman-leven 🍷

Waarom moet een speler die afgetikt is meteen naar de kant? Hoe meer lopers in het veld, hoe meer actie, hoe meer leermomenten voor de veldspelers (en lopers). Daarom spelen wij vaak met de spelregel dat iedere speler per slag-/werpbeurt één, of meer, pacman-leventjes heeft. Op het moment dat hij wordt uitgetikt telt dit wel mee als 'uitje', maar mag de speler zijn pacman-leven inzetten en weer starten op het honk waar hij vandaan kwam (in het geval van thuis naar eerste honk, mag hij starten op het eerste honk).

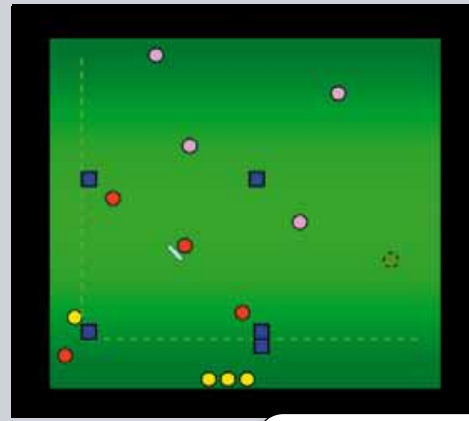
Spelprobleem/ Speluitdaging	Aanwezig
De bal in het spel brengen	<input checked="" type="checkbox"/>
Lopen (door bedreigd gebied) en scoren	<input checked="" type="checkbox"/>
In balbezit komen (time to contact)	<input checked="" type="checkbox"/>
Bal verwerken en scoren voorkomen	<input checked="" type="checkbox"/>

Contact:

[g.weeldenburg@fontys.nl](mailto:g.weeldenburg@fontys.nl)  
[b.neutkens@fontys.nl](mailto:b.neutkens@fontys.nl)



Tek. 2 Triple Beeball, 5 tegen 5



Tek. 3 4 tegen 4 tegen 4 softbal

## 10 Triple Beeball, 5 tegen 5

Spelprobleem/ Speluitdaging	Aanwezig
De bal in het spel brengen	<input checked="" type="checkbox"/>
Lopen (door bedreigd gebied) en scoren	<input checked="" type="checkbox"/>
In balbezit komen (time to contact)	<input checked="" type="checkbox"/>
Bal verwerken en scoren voorkomen	<input checked="" type="checkbox"/>

- twee teams van vijf spelers
- één team als 'lopers'/ één team als 'veldspelers/tickers'
- één bal
- vier honken (met eventueel een dubbelhok op één, wanneer er met 'branden' gespeeld gaat worden).

### Opdracht

Idem, maar nu bestaat het veld uit vier honken die in een smalle taartpunt gepositioneerd zijn. Door het veld smal te houden zijn de vijf veldspelers goed in staat om het veld te verdedigen. Ook hier kun je als docent mee 'spelen' om het spel moeilijker of makkelijker te maken. Bedenk dan wel goed voor welke partij (lopers of veldspelers/verdedigers) deze vereenvoudiging of verzwaaring consequenties heeft.

Mochten hoge ballen over de veldspelers heen het probleem zijn en het spel daardoor niet meer speelbaar zijn, speel dan met de spelregel dat de geslagen bal in ieder geval binnen de honken moet stuiten.

## 11 4 tegen 4 tegen 4 softbal

- drie teams van vier spelers
- één team als 'lopers'/ één team 'veldspelers' binnenveld/ één team 'veldspelers' buitenveld
- één bal
- vier honken (met eventueel een dubbelhok op één, wanneer er met 'branden' gespeeld gaat worden).

### Opdracht

Idem, maar het veld is van een smalle taartpunt veranderd in een vierkant. Bij drie (of meer of minder) uit, of wanneer iedereen twee (of meer of minder) keer geslagen heeft wordt er gewisseld: van lopers naar velders-buitenveld naar velders-binnenveld naar lopers.

### Op maat maken

Op pagina 34 is een aantal opties aangegeven om de onderwijsleerstof (spelvormen) op maat te maken. Er is hier gebruik gemaakt van de metafoor van de skipistes. >>

Spelprobleem/ Speluitdaging	Aanwezig
De bal in het spel brengen	<input checked="" type="checkbox"/>
Lopen (door bedreigd gebied) en scoren	<input checked="" type="checkbox"/>
In balbezit komen (time to contact)	<input checked="" type="checkbox"/>
Bal verwerken en scoren voorkomen	<input checked="" type="checkbox"/>



FOTO: HANS DIJKHOFF

Lopen door bedreigd gebied en scoren

## ✓ Op maat maken - Arrangement

### Lopers - lopen door bedreigd gebied

<b>G</b>	Grote (loop)ruimte en veel en grote vrijplaatsen
<b>B</b>	Grote (loop)ruimte met kleine vrijplaatsen
<b>R</b>	Kleine ruimte met weinig en kleine vrijplaatsen
<b>Z</b>	Kleine ruimte en geen vrijplaatsen

### Tickers - in balbezit komen en bal verwerken

<b>G</b>	Klein veld, de bal wordt laag (rollend) vanaf één plek het veld in gebracht
<b>B</b>	Groter veld, de bal wordt laag (rollend) vanaf één plek het veld in gebracht
<b>R</b>	Groter veld, de bal wordt stuitend het veld in gebracht (van werpen naar slaan)
<b>Z</b>	Groter veld, de wijze waarop de bal het veld in wordt gebracht is vrij (laag, stuitend, hoog)

### Tickers - scoren voorkomen

<b>G</b>	Weinig tickers (bijvoorbeeld twee) en net zoveel ballen (twee) voor de tikactie als tickers
<b>B</b>	Meer tickers (bijvoorbeeld drie) en minder ballen (twee) voor de tikactie
<b>R</b>	Meer tickers (bijvoorbeeld vier) en één bal voor de tikactie
<b>Z</b>	Meer tickers (bijvoorbeeld vier), één bal en een diagonaal (of lengte-, breedtelijn)

## ✓ Op maat maken - Uitvoeringswijze

### Tickers - bal verwerken

<b>G</b>	Grote foam-/treballen (formaat volleybal)
<b>B</b>	Foam-/treballen (formaat handbal)
<b>R</b>	Zachte softballen
<b>Z</b>	Harde softballen

### Tickers - scoren voorkomen

<b>G</b>	Tikken met de hand
<b>B</b>	Ieder een bal, aftikken in balbezit
<b>R</b>	Samen één bal, aftikken met de bal (bal moet gecontroleerd blijven)
<b>Z</b>	Samen één bal, aftikken met de bal. De bal mag niet over de diagonaal gelopen worden (dus overgooien)

### Lopers - bal in het veld brengen

<b>G</b>	De bal wordt vanuit bepaald gebied het veld in gegooid
<b>B</b>	De bal wordt vanaf een statief het veld in geslagen
<b>R</b>	De bal wordt vanuit een toss het veld in geslagen
<b>Z</b>	De bal wordt vanuit een pitch het veld in geslagen

<b>G</b>	De bal het veld in slaan met een tennisracket
<b>B</b>	De bal het veld in slaan met een squashracket
<b>R</b>	De bal het veld in slaan met een lichte (b.v. foam) knuppel
<b>Z</b>	De bal het veld in slaan met een zwaardere (b.v. soft-/honkbal) knuppel

### Lopers - lopen door bedreigd gebied

<b>G</b>	Maakt gebruik van meerdere grote vrijplaatsen
<b>B</b>	Maakt gebruik van meerdere kleine vrijplaatsen
<b>R</b>	Maakt gebruik van één vrijplaats
<b>Z</b>	Maakt geen gebruik van vrijplaatsen (en laat dat zien door een lintje)

## ✓ Op maat maken - Reguleringswijze

### Score bijhouden en wisselen

<b>G</b>	Drie blokjes om, dan nieuwe tickers door docent te bepalen
<b>B</b>	Drie blokjes om, dan nieuwe tickers door leerlingen te bepalen
<b>R</b>	Punten bijhouden. Bij drie blokjes om wisselen door leerlingen. Ze houden zelf de score bij en reguleren het wisselen
<b>Z</b>	Captain per eiland aanwijzen. Drie blokjes om, punten doorgeven aan captain (punten van team bepalen), captain wijst nieuwe tickers aan

### Regels bepalen

<b>G</b>	Docent bepaalt alle spe(e)regels
<b>B</b>	Docent bepaalt samen met de leerlingen de spe(e)regels
<b>R</b>	De leerlingen bepalen met behulp van de docent de spe(e)regels
<b>Z</b>	De leerlingen bepalen per speelveld volledig zelf de regels

## Literatuur

- Behets, D. (2011). *Didactiek van het bewegingsonderwijs*. Leuven: Acco.
- Brouwer, B., Aldershof, A., Bax, H., Berkel, M. van., Dokkum, G. van., Mulder, M.J., e.a. (2011). *Human movement and sports in 2028: een blik in de toekomst van lichamelijke opvoeding/ bewegingsonderwijs en sport op school*. Enschede: SLO.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1986). *Rethinking games teaching*. Loughborough: University of technology.
- Griffin, L., & Butler, J. (2005). *Teaching games for understanding: theory, research and practice*. Stanningley: Human Kinetics.
- Leysen, H. (2008). *What's in a game: spel-didactische verkenningen*. Leuven: Acco.
- Madou, B., Iserbyt, P., & Behets, D. (red.) (2007). *Lichamelijke opvoeding in een krachtige leeromgeving*. Leuven: Acco.

Gwen Weeldenburg en Bart Neutkens zijn docenten Bachelor of Sports & Education aan de Fontys Sporthogeschool

*Dit artikel is met medewerking van onze spelcollega's Frank de Kok, Enrico Zondag en Michiel Ellenbroek tot stand gekomen.* ◀