

# Met z'n allen aan (de) slag (1)

## Een spelleergang van tikspelen naar softbal(vormen)

*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

*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.*

### Spelplezier

De hele les wachten op je slagbeurt of na eindelijk die moeilijk aangeworpen bal een keer te hebben geraakt weer te moeten gaan zitten bij een vangbal, is een minder ultieme ervaring. Bovendien lijkt de passiviteit van de (verre)veldspelers en al die ingewikkelde

spelregels niet tegemoet te komen aan het spelplezier van de leerling. Spelplezier dat juist zo'n cruciale rol speelt in de totstandkoming van intrinsiek gemotiveerd gedrag en de leerprocessen bevordert (Behets, 2007).

### Op zoek naar de uitdaging

Hoe kunnen we als docent tegemoetkomen aan, en inspelen op, het ontwikkelings-, speel- en belevingsniveau van onze leerlingen? Hoe kunnen we ervoor zorgen dat we onze leerlingen voldoende beweegkansen en zeggenschap (gevoel van autonomie) bieden

tijdens onze les? Hoe kunnen we succeservaringen in onze spellessen/-vormen garanderen? Om antwoord te kunnen geven op deze vragen zijn we op zoek gegaan naar de basis van het sportspel softbal. Waar draait softbal in de kern nu echt om? Wat zijn nu daadwerkelijk de (spel)uitdagingen of spelproblemen die de leerlingen binnen dit inblijf- en uitmaakspel tegenkomen? Als onderdeel van deze zoektocht zijn we gewapend met een visie op spelonderwijs, vele (wilde) ideeën en diverse materialen aan de slag gegaan op een basisschool (met standaard gymzaal en klassen van 28 tot 30 leerlingen) in Tilburg.

### Ontwikkelen van een (spel) leerlijn

Mede op grond van deze ervaringen zijn we in staat geweest een leerlijn te ontwikkelen die zowel voor het primair als voortgezet onderwijs toepasbaar kan zijn. In ons geval de leerlijn 'van tikspelen naar softbal(vormen)'. Vanzelfsprekend zijn er nog tal van andere leerlijnen te verzinnen en is het niveau van de leerling bepalend of je deze leerlijn kunt toepassen, of waar je op deze leerlijn insteekt. Middels de workshop 'Met z'n allen aan de slag' (Thomas studiedag 2010, 2011) zijn we in de gelegenheid gesteld onze collega's in het werkveld te informeren. Dit artikel geeft ons de kans om ook de overige geïnteresseerden van informatie te voorzien. Maar voordat er ingegaan kan worden



Oefenen tijdens de studiedag VO



Actie

op de inhoud van deze leerlijn en workshop zelf, is het ons inziens van belang eerst het groter geheel te schetsen. De inhoudelijke keuzes die we maken bij het vormgeven van onze onderwijsleerstof zijn immers beter te volgen wanneer de lezer op de hoogte is van onze visie op spelonderwijs.

## Achtergrond

Het onderwijs is voortdurend onderhevig aan veranderingen. Op grond van allerlei (praktijk)ervaringen, ontwikkelingen en vernieuwde inzichten dienen we geregeld onze koers opnieuw te bepalen en/of bij te stellen. Vier á vijf jaar geleden hebben we dan ook binnen de Bachelor of Sports & Education op Fontys Sporthogeschool gekozen om voor het spelonderwijs een andere richting op te gaan. Daar waar in Tilburg tot ver in het verleden het onderwijs invulling kreeg vanuit een meer technische benadering, krijgt het onderwijs de laatste jaren vorm en inhoud op grond van de meer spel- of spelergerichte (spelgecentreerde) benadering. Een benaderingswijze die gebaseerd is op het Teaching Games for Understanding model van Bunker en Thorpe (1986). Deze benadering kenmerkt zich door onder andere het uitgangspunt te hanteren dat succesvolle deelname aan spel gebaseerd is op het beheersen van spelcompetenties en niet op het leren en ontwikkelen van technieken. Dus niet het aanleren van specifieke technieken dient centraal te staan in onze lessen (technische benadering), maar vooral het verhogen van het vermogen om spelproblemen die zich voordoen in de verschillende spelsituaties op te kunnen lossen. Technieken zijn hierbij slechts een middel.

Het vermogen om deze spelproblemen op te lossen is sterk afhankelijk van het inzicht van de speler in het spel. Het conceptueel begrijpen van het spel, stelt de speler in staat tijdens het spel de juiste spelkeuzes te maken. De spelgerichte, spelgecentreerde benadering legt de nadruk dus veel meer op het ontwikkelen van de tactische, strategische dimensie

| Rol         | Spelprobleem / Speluitdaging          |
|-------------|---------------------------------------|
| LOPERS      | De bal in het spel brengen            |
|             | Lopen (door bedreigd gebied) & Scoren |
| VERDEDIGERS | In balbezit komen (time to contact)   |
|             | Bal verwerken & Scoren voorkomen      |

bij de speler: 'game knowledge' en 'game understanding' (Griffin & Butler, 2005).

## Doelstelling spelonderwijs

In het algemeen kan gesteld worden dat het bewegingsonderwijs zich vanuit een pedagogische context richt op persoonlijke ontplooiing en het verhogen van de (meervoudige) deelnamebekwaamheid van de leerlingen aan de bewegingscultuur (Brouwer, Aldershof, Bax, Van Berkel, Van Dokkum, Mulder & Nienhuis, 2011). Aansluitend op deze algemene doelstellingen hebben we ons met het spelonderwijs als doel gesteld om deze meervoudige deelnamebekwaamheid van de leerling aan het *spel* te verhogen. Hierbij dient het accent te liggen op de bewegings- en beleveniservaring van de leerling en niet zozeer op het aanleren van sportspecifieke vaardigheden. Het spelonderwijs heeft als doel de leerling meer spelcompetent te maken. De

leerling wordt als spelcompetent beschouwd, wanneer hij mee *kan* spelen (bewegingsbekwaamheid), inzicht heeft in het spelen (kennis en inzicht), spelsituaties in gang kan zetten en kan houden (regelbekwaamheid), enthousiast en gemotiveerd is om te spelen (plezier in bewegen) en hij samen met anderen binnen de afgesproken spe(e)regels wil spelen (omgangsbekwaamheid). Om met name de bewegingsbekwaamheid te concretiseren hebben we getracht om voor iedere categorie binnen het spelonderwijs (doelspelen, terugslagspelen en spelen met inblijven en uitmaken) de belangrijkste spelproblemen (of speluitdagingen) te omschrijven. Binnen deze artikelenserie beperken we ons gezien het onderwerp tot de inblijf- en uitmaakspe- len. Voor de spelen met inblijven en uitmaken, waar gezien het spelidee o.a. beeball, hit and run, softbal, honkbal en cricket, deel van uitmaken, hebben we de onderstaande spelproblemen/-uitdagingen geformuleerd. Hiermee willen we aangeven dat een leerling succesvol deel kan nemen aan een spel met inblijven en uitmaken, wanneer hij in staat is adequaat spelgedrag te vertonen binnen spelsituaties. Daarmee kan hij de volgende spelproblemen oplossen:

Deze spelproblemen hebben we voor de leerling en onszelf als docent, verder geconcretiseerd naar kernprincipes. Deze kernprincipes hebben verdere inhoud gekregen door antwoord te geven op de 'wat' en 'hoe' vraag. *Wat* moet ik als leerling dan doen om het spelprobleem op te lossen? En, *hoe* moet ik dat dan doen? We hebben hiermee getracht zoveel mogelijk concreet gedrag te beschrijven.

Op grond van onze visie op spelonderwijs kunnen we stellen dat de spelproblemen/-uitdagingen, en de daarbij behorende kernprincipes, het uitgangspunt moeten vormen voor de invulling van de onderwijsleerstof. De leerlingen stellen we daarmee in staat inzichtelijk te leren en eerder of beter de transfers te leggen naar andere spelen binnen dezelfde categorie. Onze tijdsbesteding wordt daarmee effectiever, efficiënter en »

## INBLIJF- EN UITMAAKSPELEN

| Rol         | Spelprobleem/<br>Speluitdaging                     | Kern principes  |   |
|-------------|--|---|---|
|             |  | Wat?  | Hoe?  |
| LOPERS      | • <b>De bal in het spel brengen</b>                | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lees het spel</li> <li>2. Goede uitgangspositie</li> <li>3. Gericht slaan / werpen</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zie tegenstander en/of medespeler en bespeelbare ruimte in het veld</li> <li>2. LZPlaag; lijn door voorvoeten wijst in speelrichting</li> <li>3. Raakvlak loodrecht op speelrichting en gewichtsverplaatsing van achter naar voren</li> </ol>   |
|             | • <b>Lopen (door bedreigd gebied) &amp; Scoren</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Risico bepalen</li> <li>2. Werk (verplicht) samen met andere lopers</li> <li>3. Bepaal of je doorgaat of stopt op de vrijplaats</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bepaal of je moet of mag lopen</li> <li>2. Bepaal of (en wanneer) de afstand tot de bal voldoende is om te kunnen lopen (of dreigen). Anders zoek je een veilige (vrij)plaats</li> <li>3. Ronden (snelheid houden) of contact met vrijplaats (snelheid minderen) zoeken</li> </ol>  |
| VERDEDIGERS | • <b>In balbezit komen (time to contact)</b>       | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bepaal de juiste positie in het veld</li> <li>2. Actief klaarstaan (voor balontvangst)</li> <li>3. Reageren op de bal-/loopbaan</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Verdedig het bedreigde gebied / te veroveren gebied</li> <li>2. Op voorvoeten, LZP laag en handen klaar</li> <li>3. Kom in bal/loopbaan (bananenroute), ogen gericht op de bal/loper (eerst veld verdedigen, daarna bedreigde vrijplaats bemannen)</li> </ol>   |
|             | • <b>Bal verwerken en Scoren voorkomen</b>         | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Verwerk de geslagen / geworpen bal en kies vervolgactie; kies als medespeler positie in de buurt van het bedreigde gebied/vrijplaats;</li> <li>2. Snelle gerichte worp via kortste weg (evt. met tussenstation) naar bedreigd gebied</li> <li>3. Verwerk de aangegooide bal en maak een tik- of brandactie</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lichaam achter de bal, ogen gericht op de bal, tweede hand erbij; kies positie bij de vrijplaats aan de kant van de aangooi (of geef rugdekking of vorm een tussenstation)</li> <li>2. Werschouder achter, elleboog voor de bal, gewichtsverplaatsing van achter naar voren</li> <li>3. Tik in meegaande beweging op gepast afstand t.o.v. het honk; brand door voetplaatsing tegen zijkant honk</li> </ol> |

vruchtbaarder. Bij de in deze artikelenserie beschreven onderwijsleerstof zie je dan ook steeds aangegeven op welke spelprobleem/-uitdaging het accent wordt gelegd. Door dit uitgangspunt te hanteren is het creëren en arrangeren van onderwijsleerstof oneindig en zetten we de leerling en zijn/haar ontwikkeling centraal.

### Betekenisvol en op maat

Door op grond van de spelproblemen/-uitdagingen en het speel- en belevingsniveau van de leerlingen te kiezen voor afgeleide spelvormen en aangepaste spe(e)lregels, komen we tegemoet aan de (spel)ontwikkeling van de leerling. De voorkeur dient dan ook uit te gaan naar kleine, aangepaste spelvormen, waarin de leerling voldoende beweegkansen krijgt, voldoende zeggenschap heeft (autonomie door bijvoorbeeld regulerende taken) en de kans op succeservaring gegarandeerd kan worden. Daarom fungeert voor ons de sportwereld, met zijn gereguleerde en geïnstitutionaliseerde sportspelen en officiële spelregels, enkel als referentiekader. De sportspelen in zijn eindvorm (bijvoorbeeld softbal 9:9, basketbal 5:5 en voetbal 11:11,) vormen voor ons geen doel op zich. Door te zorgen voor een krachtige leeromgeving, een leeromgeving die voor de lerende uitdagend en betekenisvol is en de vereiste leerprocessen uitlokt, neemt de kans op plezier in bewegen aanzienlijk toe (Madou, Iserbyt &

Behets, 2007). Naast het feit dat leerlingen die tijdens de les plezier beleven, ook sneller, beter en meer duurzaam leren, speelt plezier ook een cruciale rol bij het tot stand komen van intrinsiek gemotiveerd gedrag. En juist intrinsiek gemotiveerd gedrag, gedrag dat verwijst naar de inzet voor de activiteit om de activiteit zelf en niet vanwege een externe beloning of dwang, is het hoogst haalbare doel van het spelonderwijs (Behets, 2011). Vanuit de oorsprong (ludieke, speelse gedragsmodaliteit) moet spel/spelen gezien worden als intrinsiek gemotiveerd bezig zijn. Spelen is beleven! (Leysen, 2008). De gekozen onderwijsleerstof kunnen we betekenisvol en op maat maken door aanpassingen te doen binnen het arrangement, uitvoeringswijze en/of reguleringsvrijheid. Aanpassingen die ervoor zorgen dat het spel, de uitvoering binnen het spel en/of het op gang brengen/houden van het spel makkelijker of moeilijker wordt. Als metafoor voor de mogelijke aanpassingen hebben we invulling gegeven aan de groene, blauwe, rode en zwarte skipistes.

### Overwegingen

#### Tikken of branden?

In de leerlijn is bewust gekozen om het 'tikken' centraal te zetten. Sterker nog, over 'branden' wordt niet gesproken. Vanuit allerlei ervaringen met tikspelen is de tikactie herkenbaar en logisch voor de leerlingen. Branden wordt pas interessant (betekenisvol)

wanneer de leerlingen het inzicht krijgen wat de belemmering is van een tikactie. Wanneer een leerling bijvoorbeeld in de rol van loper tijd gaat trekken of expres langzamer gaat lopen, wordt het wellicht tijd om de 'brand'-regel in te voeren. Houd dus het niveau, vooral het tactische/strategische niveau van de leerling in de gaten.

#### Slaan of werpen?

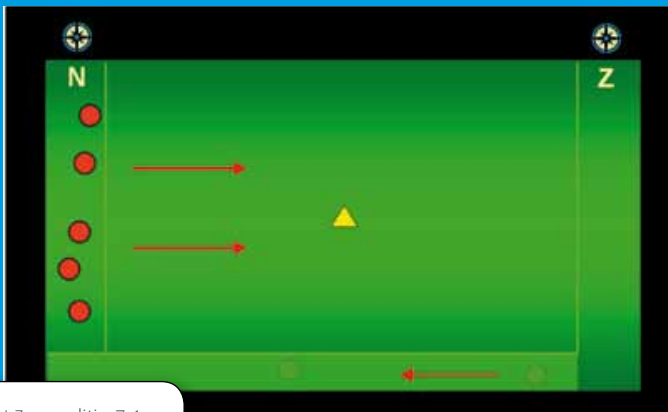
Natuurlijk is het wegslaan van de bal met een knuppel geweldig. Maar laat het geen doel op zich worden. Uiteindelijk gaat het om het spelprobleem/-uitdaging 'de bal in het spel brengen'. Door te starten met de bal in het spel te brengen middels een werpactie, zorgen we in ieder geval voor veel dynamiek, intensiteit, beweegkansen en daarmee leermomenten voor onze leerlingen. Een logisch vervolg is dat we de leerling de bal in het spel laten brengen door de bal (vanaf een statief) weg te slaan. Dit hoeft overigens niet direct een slagknuppel te zijn, maar kan ons inziens net zo goed een tennisracket zijn. De kans op het raken van de bal, een succeservaring, moet namelijk zo groot mogelijk worden gemaakt.

#### Spel- of spelregels?

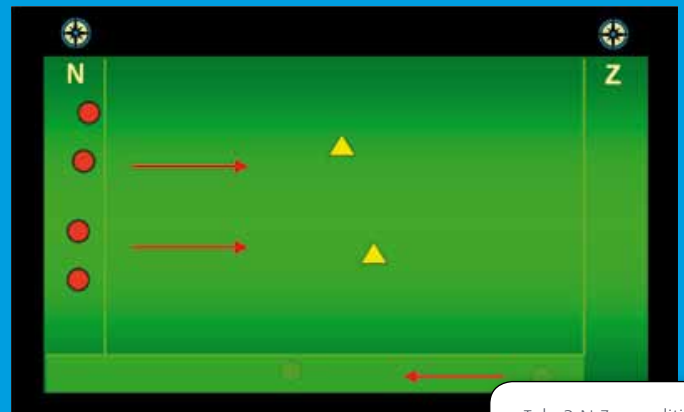
Is een vangbal uit? Mag ik lopen met de bal? Mag ik terug naar het honk? Als docent zijn we geneigd om de leerling bij aanvang van het spel te overladen met allerlei, vaak op dat moment betekenisloze (sport)spelregels. Toch



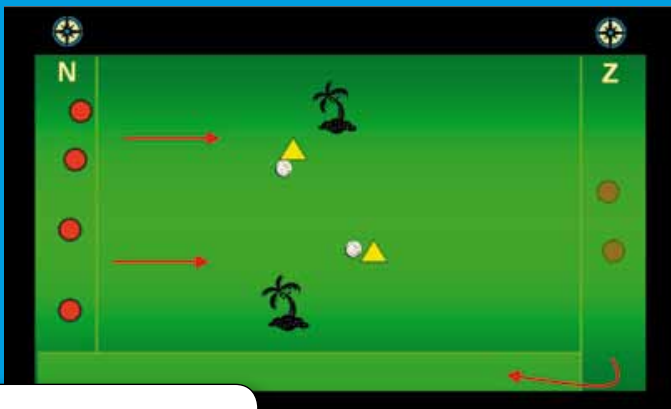




Tek.1 N-Z expeditie 7:1



Tek. 2 N-Z expeditie 6:2



Tek.3 N-Z expeditie 6:2 met bal

staande op een vrijplaats (honk) te tikken met de bal. De looper is vanzelfsprekend niet uit, maar daarmee leggen de velders het spel stil en mogen de lopers geen actie meer ondernemen.

### Praktijk

#### 1 Expeditie Noord-Zuid, 7 tegen 1

- in drie vakken 'Expeditie Noord-Zuid', 7 tegen 1
- één tikker (lintje) per vak.

#### Opricht

Probeer zonder dat je getikt wordt Kamp Zuid te bereiken. Iedere keer als je de overkant

leert de praktijk dat leerlingen prima, vaak nog beter, uit de voeten kunnen wanneer we ze wegsturen zonder of wellicht met minimale, op veiligheid gebaseerde, spe(e)lregels. Wanneer het spel niet lekker loopt, bestaat de kans dat het tijd wordt om spe(e)lregels in te voeren. De regels hebben op dat moment betekenis voor de leerlingen en bekijken waarschijnlijk veel beter. Vergeet de mogelijkheid van de inbreng van leerlingen bij het bepalen van de regels niet. Deze regels zijn niet per definitie de spelregels die gehanteerd worden in het officiële sportspel, maar kunnen ook afgeleide regels zijn: speelregels in plaats van spelregels. Regels die enkel als doel moeten hebben het spel goed en succesvol te laten verlopen.

#### Stilleggen van het spel: brandplaats of niet?

Je kent ze wel. Een brugklasleerling rent als veldspeler enthousiast achter een geslagen/geworpen bal aan. Met wat moeite krijgt hij controle over de bal. In balbezit draait hij zich wild om en zonder aarzeling en (spel)

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

idee gooit hij de bal terug naar het thuis-honk, in de richting waar de bal vandaan kwam. Ondertussen heeft de looper het tweede honk bereikt. Waarschijnlijk een herkenbaar beeld. Helaas is dit vaak de erfenis van het in het basisonderwijs geliefde slagbalspel. Hierbij wordt vaak de speelregel gehanteerd dat het spel stilgelegd dient te worden, door de in het spel gebrachte bal zo snel mogelijk in een hoepel of korf (brandplaats) te leggen. Dit is een voorbeeld van een speelregel waarmee we ons doel voorbij schieten. Om ervoor te zorgen dat de leerling leert om het scoren te voorkomen en dus leert om oog te krijgen voor de bedreiging, namelijk de looper, werken we met de speelregel 'stil-tikken'. Oftewel, wanneer de lopers geen directe bedreiging meer vormen, wordt het spel stilgelegd door een looper,

bereikt, loop je via de droogliggende rivier (bank) 'vrij' terug.

Wanneer je getikt wordt, dan pak je een lintje en ga je mee helpen tikken. Als er één leerling over is (winnaar), dan is het spel over en mag de winnaar starten met tikken. Of, er wordt door de leerlingen een nieuwe tikker aangewezen.

#### 2 Expeditie Noord-Zuid, 6 tegen 2

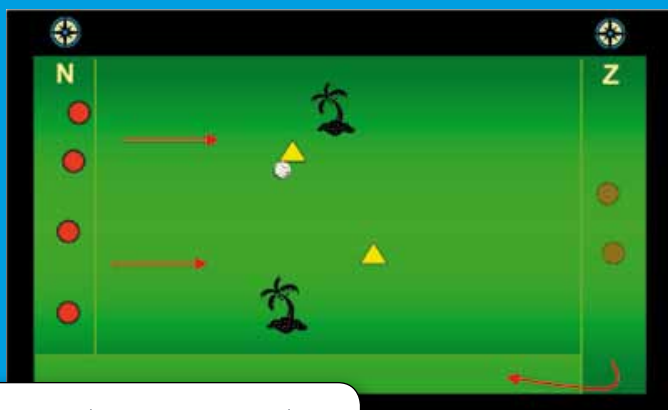
- in drie vakken 'Expeditie Noord-Zuid' 6 tegen 2
- twee tikkers (lintje) per vak.

#### Opricht

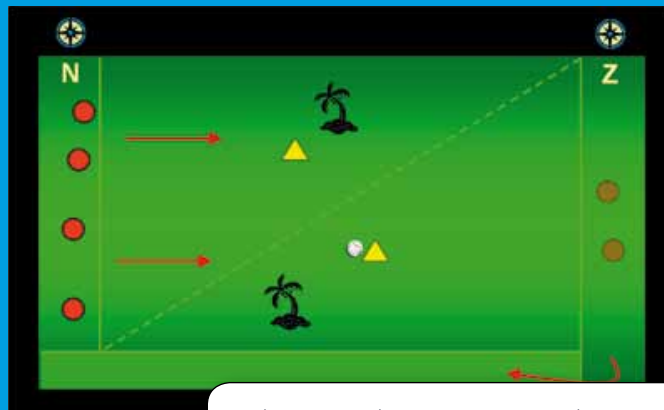
Probeer zonder dat je getikt wordt Kamp Zuid te bereiken. Iedere keer als je de overkant bereikt, heb je één punt. Je loopt via de droog liggende rivier (bank) 'vrij' terug. »

Contact:

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



Tek. 4 N-Z expeditie 6:2 met samenspel



tek.5 N-Z expeditie 6:2 met samenspel en een diagonaal

Iedere keer als je Kamp Zuid bereikt krijg je één punt. Wanneer je getikt wordt, dan moet je terug en gooi je een blokje (op het matje) om. Je mag wederom een poging ondernemen. Drie blokjes om= nieuwe tikker.

Het spel probleem/de speluitdaging blijven gelijk.

### 3 Expeditie Noord-Zuid, 6 tegen 2

- in drie vakken 'Expeditie Noord-Zuid' 6 tegen 2 (tek. 3)
- twee tikkers (lintje) per vak
- twee ballen per vak.

#### Opdracht 1

Probeer zonder dat je getikt wordt Kamp Zuid te bereiken. Lukt dit? Je scoort één punt. Loop via de rivier (bank) weer terug naar Kamp Zuid. De tikkers (ieder in het bezit van een bal) proberen dit te voorkomen door de lopers met de bal te tikken (de bal moet bij de tikactie onder controle blijven). Wanneer je getikt wordt, dan moet je terug naar Kamp Noord en gooi je een blokje om. Je mag wederom een poging ondernemen. Drie blokjes om, dan komen er nieuwe tikkers. Je mag op de heenreis gebruikmaken van de vrijplaatsen: eilanden. Hiervoor geldt: twee is teveel (komt er iemand anders op het eiland, dan moet je het eiland verlaten).

#### Opdracht 2

- in drie vakken 'Expeditie Noord-Zuid' 6 tegen 2 (tek. 4)
- twee tikkers (lintje) per vak
- één bal per vak.

Probeer zonder dat je getikt wordt Kamp Zuid te bereiken. Lukt dit dan scoor je één punt. Loop via de rivier (bank) weer terug naar Kamp Zuid. De tikkers (samen één bal) proberen dit te voorkomen door de lopers met de bal te tikken. Samenspel is dus noodzakelijk. Wanneer je getikt wordt, dan moet je terug naar Kamp Noord en gooi een blokje om. Je mag wederom een poging ondernemen. Drie blokjes om, dan komen er nieuwe tikkers. Je mag op de heenreis gebruik maken van de vrijplaatsen: eilanden. Hiervoor geldt: twee is teveel (komt er iemand anders op het eiland, dan moet je het eiland verlaten).

#### Opdracht 3

- in drie vakken 'Expeditie Noord-Zuid' 6 tegen 2 (tek. 5)
- twee tikkers (lintje) per vak
- één bal per vak
- één diagonaal (of lengte- of breedtelijn).

Probeer zonder dat je getikt wordt Kamp Zuid te bereiken. Lukt dit dan scoor je één punt. Loop via de rivier (bank) weer terug naar Kamp Zuid. De tikkers (samen één bal) proberen dit te voorkomen door de lopers met de bal te tikken. Om samenspel tussen de tikkers af te dwingen kan er gespeeld worden met een lijn waar de tikker in het bezit van een bal niet overheen mag lopen (en dus moet passen naar zijn medetikker). Wanneer je getikt wordt, dan moet je terug naar Kamp Noord en gooi je een blokje om. Je mag wederom een poging ondernemen. Drie blokjes om, dan komen er nieuwe tikkers. Je

mag op de heenreis gebruik maken van de vrijplaatsen: eilanden. Hiervoor geldt: twee is teveel (komt er iemand anders op het eiland, dan moet je het eiland verlaten).

In de volgende twee artikelen gaan we verder met vormen waar de spelproblemen 'lopen (door bedreigd gebied) en scoren' en 'bal verwerken en scoren voorkomen' uitgebreider aan bod komen. Tevens komen de andere spelproblemen, ('de bal in het spel brengen' en 'in balbezit komen' (time to contact)), daar aan de orde.

#### 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 practise*. Stanningley: Human Kinetics.

Leysen, H. (2008). *What's in a game: speldidactische verkenningen*. Leuven: Acco.

Madou, B., Iserbyt, P., & Behets, D. (red.) (2007). *Lichamelijke opvoeding in een krachtige leeromgeving*. Leuven: Acco.

#### Auteurs:

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. ◀

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