

Met z'n allen aan (de) slag (2)

Een spellegang 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



Lopen door bedreigd gebied

In het eerste artikel in LO 3 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. Middels de beschrijving van spelvorm vier tot en met acht geven we daar in dit artikel een vervolg aan.

4 Expeditie Noord-Zuid, 5 tegen 3

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. Hier-voor 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', 5 tegen 3
- drie tikkers (lintje) per vak
- twee ballen per vak

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"/>

- in drie vakken 'Expeditie Noord-Zuid' 5 tegen 3
- drie tikkers (lintje) per vak
- twee ballen per vak (zie tek. 1).

Opdracht 1

Probeer zonder dat je getikt wordt Kamp Zuid te bereiken. Lukt dit dan score je één punt. Loop via de rivier (bank) weer terug naar Kamp Zuid. De tikkers (samen twee ballen) 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 gooit

- één diagonaal (of lengte- of breedtelijn) (zie tek. 2).

Idem als opdracht 1, maar er is sprake van een lijn (in dit geval een diagonaal). De tikker in balbezit mag niet over deze lijn lopen en moet dus passen naar zijn medespeler. Zonder bal is het geoorloofd om de lijn te passeren.

Opdracht 3

- in drie vakken 'Expeditie Noord-Zuid', 5 tegen 3
- drie tikkers (lintje) per vak



Tek. 1 Expeditie Noord-Zuid, 5 tegen 3



Tek. 2 Expeditie Noord-Zuid, 5 tegen 3 met diagonaal met twee ballen



Tek. 3 Expeditie Noord-Zuid, 5 tegen 3 met diagonaal met één bal



Tek. 4 Expeditie Noord-Zuid, 4 tegen 4

- één bal per vak
- één diagonaal (of lengte- of breedtelijn)
- Idem als opdracht 2, maar nu met één bal (zie tek.3).

5 Expeditie Noord-Zuid, 4 tegen 4

- keuze; één diagonaal (of lengte- of breedte lijn) (zie tek. 4).

Opdracht

Idem als de vorige opdracht, maar nu spelen twee gelijkwaardige teams tegen elkaar. Al dan niet met diagonaal.

- in drie vakken 'Expeditie Noord-Zuid XL' 4 tegen 4
- twee gelijkwaardige teams per vak
- één bal
- één poortje (twee pilonnen met daarop een stok/ hockeystick) (zie tek. 5).

Opdracht 1

Duo-lopers: een tweetal staat klaar. Loper één rolt de bal onder het poortje door, waarna loper één en loper twee proberen kamp Zuid (het grote vak achter de achterlijn) te bereiken om vervolgens weer terug te keren op kamp Noord zonder dat je getikt wordt. Lukt dat, dan is dat één punt. Eén of beide spelers kunnen ervoor kiezen om in kamp Zuid te blijven staan (vrijplaats) en op de >>

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"/>

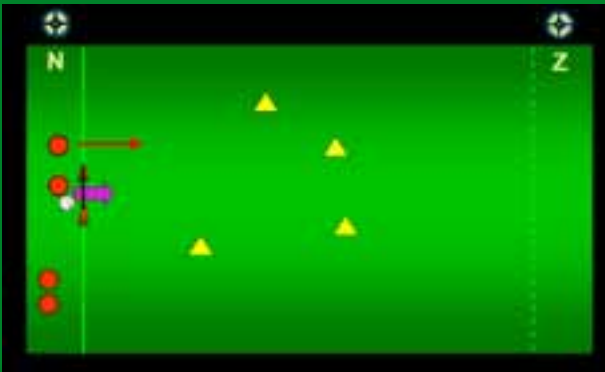
- in drie vakken 'Expeditie Noord-Zuid', 4 tegen 4
- twee gelijkwaardige teams per vak
- twee ballen

6 Expeditie Noord-Zuid XL, 4 tegen 4

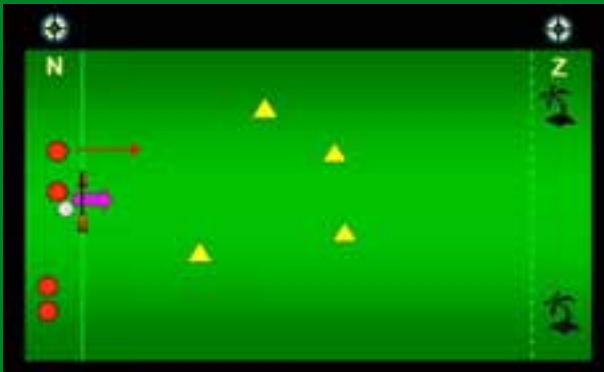
Spelprobleem/ Speluitdaging	Accent op
De bal in het spel brengen	<input checked="" type="checkbox"/>
Lopen (door bedreigd gebied) en scoren	
In balbezit komen (time to contact)	<input checked="" type="checkbox"/>
Bal verwerken en scoren voorkomen	<input checked="" type="checkbox"/>

Contact:

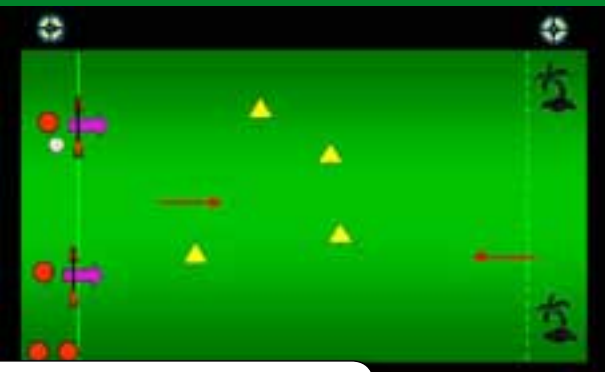
g.weeldenburg@fontys.nl
b.neutkens@fontys.nl



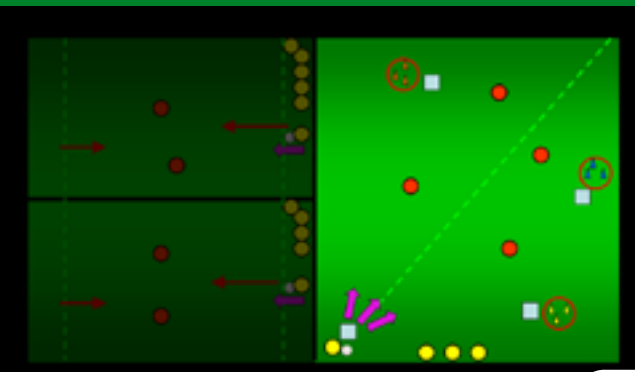
Tek. 5 Expeditie Noord-Zuid XL, 4 tegen 4 met poortje



Tek. 6 Expeditie Noord-Zuid XL, 4 tegen 4 met poortje en twee vrijplaatsen (kamp Zuid)



Tek. 7 Expeditie Noord-Zuid XL, 4 tegen 4 met twee poortjes en twee vrijplaatsen



Tek. 8 Snaaibal

'rolbeurt' van het volgende tweetal terug te keren naar kamp Noord. De verdedigers proberen zo snel mogelijk de in het veld gerolde bal te verwerken en de lopers met de bal uit te tikken. Als een loper is getikt wordt een blokje omgelegd. Drie blokjes om betekent wisselen van functie. Nadat blijkt dat er geen lopers meer uitgetikt kunnen worden, kunnen de veldspelers het spel stilleggen door een loper die op een vrijplaats (honk) staat te tikken met de bal ('stil tikken'). De loper is vanzelfsprekend niet uit, maar het spel wordt stilgelegd. De loper mag niet meer lopen.

Opdracht 2

Idem, maar in plaats dat het gehele kamp Zuid (vak achter de lijn) een vrijplaats is, wordt er nu gespeeld met twee kleinere vrijplaatsen (turnmatjes als honken) in kamp Zuid:

- a het is toegestaan om met meerdere lopers op één vrijplaats te staan
- b het honk mag enkel door één speler tegelijkertijd als vrijplaats gebruikt worden (zie tek.6).

Opdracht 3

Idem, maar er zijn nu twee poortjes waaronder de bal het veld in gerold kan worden (zie tek.7).

7 Snaaibal, 4 tegen 4

Spelprobleem/ Speluitdaging	Accent op
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
- één team als 'lopers', één team als 'veldspelers/tickers'
- één bal
- vier honken
- drie hoepels met pilonnen of dopjes, pittenzakjes, et cetera (zie tek. 8).

Opdracht 1

Sla de bal vanaf het statief (of stapel pilonnen, pylon met opgerolde krant, et cetera)

het veld in en probeer uit één van de hoepels een pylon/dopje te snaaien en zonder dat je met de bal getikt wordt terug te keren op het thuishonk. Je mag ook blijven staan op een honk (=vrijplaats), zodat je de volgende beurt probeert op het thuishonk te komen. Regel

op de honken: twee is teveel. De veldspelers mogen niet met de bal over de diagonaal lopen. Nadat blijkt dat er geen lopers meer uitgetikt kunnen worden, kunnen de velders het spel stilleggen door een loper die op een vrijplaats (honk) staat te tikken met de bal ('stil tikken'). De loper is vanzelfsprekend niet uit, maar het spel wordt stilgelegd. De loper mag niet meer lopen. Getikt is nul punten en één blokje om. Drie blokjes om is wisselen. Je kunt maar één pylon per werp/



Bal verwerken en scoren voorkomen



De bal in het spel brengen



In het bezit komen

slagbeurt 'snaaien'. Gele pylon is één punt. Blauwe pylon is twee punten. Rode pylon is drie punten.

8 Double Beeball XS, 4 tegen 4

Spelprobleem/ Speluitdaging	Accent op
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
- één team als 'lopers', één team 'veldspelers/tickers'
- één bal
- vier honken (zie tek. 9).

Opdracht

Sla de bal vanaf het statief het veld in en probeer minimaal het eerste honk te bereiken zonder dat je getikt wordt. Je mag in nood gebruikmaken van het vluchthonk (blauw). Word je als loper wel getikt, dan ben je af (blokje om). De spelers in het veld mogen niet met de bal over de diagonaal lopen. Zij stoppen het spel door een loper die op een honk staat te tikken met de bal. De loper is niet af, maar het spel wordt gestopt (de andere speler mag ook niet meer lopen). Probeer via het (vluchthonk), eerste honk, tweede honk, derde honk, op het thuishonk te komen. Dat is één punt. Regels op de honken: twee is teveel en je mag elkaar niet inhalen.

Veiligheid

Wanneer er met het slaan van de bal gespeeld

wordt, dien je er altijd voor te zorgen dat de wachtende lopers (slagmensen) in het gezichtsveld van de slagman staan. Mocht de knuppel namelijk uit de handen van de slagman schieten, dan vliegt hij zelden naar voren.

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.

Foto's: Anita Riemersma

De hierboven beschreven spelvormen zijn uitermate geschikt voor een binnen- én buitenaccommodatie. De volgende vormen zijn enkel geschikt voor een buitenaccommodatie. Deze komen in het volgende artikel 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.



Tek.9 Double Bee-ball