

Tik- en afgooispelen

in het voortgezet en primair onderwijs (2)

Leuk, leerzaam intensief en voorbereidend op basisvaardigheden bij sportspelen

Op iedere school voor VO en PO wordt er in de LO les tik- en afgooispelen gedaan. Leerlingen zijn vaak enthousiast en (daardoor?) LO docenten ook. Er is een goede sfeer en veel beleving. Maar wordt er ook veel geleerd en doet iedereen mee? In een serie komen enkele tik- en afgooispelen aan bod die leuk zijn om te spelen, waar geleerd wordt met een verwijzing naar/voorbereiding op wedstrijd sport en waar zeer intensief wordt gewerkt.

Door: Maarten Massink

Wat leren ze ervan?

Leerlingen vinden het vaak prachtig. Het oerprincipe van jagen en gejaagd worden zit er achter. Als we leerlingen in kleine groepjes laten spelen is de betrokkenheid van iedere speler groter en er is veel bewegingsvaardigheid te leren en te observeren.

Tik- en afgooispelen worden ook beschreven in het *Basisdocument bewegingsonderwijs VO* als onderdeel van spelen met inblijven en uitmaken. Hierin worden ook niveaus beschreven waarop leerlingen deelnemen aan deze activiteiten, zowel als tikker en als looper. Grofweg is dit het algemene profiel (zie ook : *Spelen op verschillende niveaus*, H. Breukelman, M.Massink).

In het vorige artikel (LO 7) zijn deze tik- en afgooispelen beschreven.

- 'Eén is genoeg' met voorbereiding op en uitbouw naar rugbyspelen (zie ook Basisdocument bewegingsonderwijs VO)
- 'Twee-tegen-twee- trefbal' naar 'lijntrefbal' als voorbeeld van verdedigen van een trefvlak- of terugslagspel
- 'Insluitertje' waarbij het gaat om een leerling in te sluiten tussen twee vrij plaatsen (honken). >>

Profiel tikspelen looper

Zorg	Te laat weg
Basis	Op tijd weg van de tikker
Vervolg	Op tijd weg en maakt richtingsveranderingen
Gevorderd	Op tijd weg, verandert van richting, maakt schijnacties, helpt andere lopers

Profiel tikspelen tikker

Zorg	Gaat naar lopers toe
Basis	Gaat naar lopers toe maar schiet vaak door
Vervolg	Kan richtingsveranderingen van lopers volgen
Gevorderd	Kan richtingsveranderingen volgen, maakt uit door goed samenwerken, maakt schijnacties, kan lopers misleiden

Profiel afgooispelen looper

Zorg	Te laat weg
Basis	Op tijd weg van de tikker
Vervolg	Op tijd weg en kan de bal ontwijken/vangen
Gevorderd	Op tijd weg en kan de bal ontwijken/vangen, maakt schijnacties, lokt jagers uit en helpt daarmee andere lopers

Profiel afgooispelen jager

Zorg	Gooit ongericht weg
Basis	Gooit gericht maar soms van te grote afstand
Vervolg	Speelt samen en wacht tot looper dichtbij is
Gevorderd	Maakt schijnbewegingen en kan samen met andere jagers de looper insluiten

Contact:

m.massink1@upcmail.nl

FOTOS: ANITA REIJERSMA



Jagen en gejaagd worden

komen de volgende drie tik- en afgooispelen aanbod.

1. 'Gogotikkertje' waarbij het kiezen van de juiste loopweg en overnemen van taken centraal staat (zie ook *Basisdocument bewegingsonderwijs VO*)
2. 'Mens erger je niet' waarbij het treffen van variabele doel-/trefvlakken, en het snel innemen van posities een belangrijke rol speelt.
3. 'Oversteekjagerbal' waarbij jagers door samenwerken lopers met insluitacties proberen uit te maken.

Gogotikkertje

Arrangement

De klas wordt verdeeld in vier groepen. Op iedere zaal-/veldhelft spelen twee groepen tegen elkaar: de tikkers en lopers. De tikkers staan in het midden van het speelveld (zaal-/veldhelft) op een lijn opgesteld, om en om met hun gezicht een andere kant op gericht. Eén tikker (de begintikker) staat bij de achterlijn. Aan de overkant staan de lopers opgesteld in volgorde. Zij moeten één voor één door de 'poort', aangegeven met twee pilonnen op een meter afstand van elkaar, naar buiten. (Zie *kvloweb.nl*)

Opdracht

De eerste tikkers gaat op teken door de poort het veld in en de klok wordt gestart. Als de loper het veld in komt mag de eerste tikker op hem af lopen en proberen de loper te tikken. De tikkers mogen daarbij niet door de

rij van tikkers lopen. De loper mag dat wel. Als de loper getikt is, is dat het teken voor de volgende loper om het veld in te komen. De tikkers mogen elkaar overnemen door als tikker een wachtende tikker in de rij een tikje op de rug te geven. Deze wordt de nieuwe tikker en moet het veld inlopen in de richting waarin hij kijkt. De vorige tikker neemt de plaats in de rij over. Als alle lopers aan de beurt zijn geweest en getikt zijn wordt de klok gestopt en wordt er van functie gewisseld. Welke tikkers maken de snelste tijd?

Aanwijzingen

Het is didactisch sterk onderstaande tips niet zomaar prijs te geven maar leerlingen zelf te laten ontdekken en gedurende de les te vragen aan leerlingen.

Tips voor de tikkers:

- de loper in een hoek drijven en niet alleen maar achter hem aan te rennen in rondjes
- efficiënt wisselen. Als de loper door de rij van tikkers gaat of aan de andere kant van deze rij is, kun je beter snel een andere tikker (in de juiste richting) laten overnemen
- de loper in de buurt van de poort tikken, dan kun je bij de poort alle andere lopers opwachten. Je mag dan de poort in rennen en alle wachtende lopers tikken.

Tips voor lopers:

- maak schijnacties
- gebruik de rij van tikkers om doorheen te lopen en te ontsnappen

- blijf goed kijken wie de tikker is
- blijf weg van de poort en zorg dat je in ieder geval niet bij de poort getikt kan worden, want dan vliegt de tikker de poort in.

Aanpassingen

Je kunt het moeilijker maken voor de tikkers door:

- de rij van tikkers aan te geven met pilonnen. Door de lengte uit te rekken krijgen lopers meer ruimte om tussen de tikkers door te rennen en te ontsnappen
- het speelveld groter te maken (veld).

Moeilijker voor de lopers:

- niet meer door de rij van tikkers oversteken, of dit aantal beperken (afspreken).

Dit spel biedt mogelijkheden het samenwerken van de tikkers te benadrukken. Waar liggen mogelijkheden? Wanneer kun je de taak effectief doorgeven?

Mens erger je niet

Hierbij word je afgegooid als een afgesproken trefvlak/doel (aangegeven met matten of pilonnen) wordt getroffen. Voordeel van dit spel is dat er niet op personen wordt gemikt maar op een trefvlak/doel. Er is verder geen spake van directe weerstand en onderscheppen door de gescheiden speelhelften.

Arrangement

Op een halve zaal of speelveld spelen twee groepen tegen elkaar. Iedere groep verdedigt op een achterlijn een aantal doelen aangegeven met pilonnen of als trefvlak (matten). Er is een middenlijn die niet mag worden overgestoken door de spelers. Er zijn dus gescheiden speelhelften. Als er zes tegen zes wordt gespeeld wordt er verdedigd op drie of vier doelen per team. Ieder doel wordt apart verdedigd door een speler van een team. De overige spelers zitten aan de kant.

Opdracht

Er kan op verschillende manier gespeeld worden: voetballend, handballend, hockeyend. Probeer op de centraal afgesproken wijze te scoren aan de overkant vanaf je eigen speelhelft. Als er bij jouw gescoord wordt moet je snel wisselen met de eerste van de wachtende spelers. Deze moet snel wisselen want tijdens de wissel is het doel onverdedigd en kwetsbaar. Misschien moet

je al weer wisselen voor je goed en wel in het spel bent (vandaar de naam...). Dus opletten en snel wezen! Bij ieder doelpunt legt een partij een pilon om. Wie heeft het eerste vijf pilonnen om?

Aanwijzingen

Tips voor de aanvallers:

- zorg dat je profiteert van een wisselmoment (leeg doel)
- je kunt verwarring stichten door de bal op eigen helft (ongehinderd) samen te spelen en dan te scoren na een pass (combinatie)
- probeer snel te scoren op een speler die nog terugloopt.

Tips voor verdedigers:

- snel wisselen.

Ook hier geldt; tips pas vrijgeven na het laten ervaren en navragen bij leerlingen. Wie heeft er tips voor aanvallers? En voor verdedigers?

Aanpassingen

Je kunt het moeilijker maken voor aanvallers en verdedigers door te variëren in aantal en grootte van de doelen, en door het vergroten van de schiet-/werp afstand. Tevens kun je het moeilijker maken voor verdedigers door het opzetten van extra pilonnen tussen twee doelen die door twee aangrenzende verdedigers bewaakt moet worden. Gaat deze om dan moeten deze twee verdedigers beiden wisselen.

Je kunt het (ongehinderd) samenspelend doelen introduceren door af te spreken dat je moet proberen te scoren na een samenspel actie (pass opzij en dan direct schieten).

Oversteekjagerbal

Bij dit spel gaat het erom dat je door middel van handbalachtig samenspelen probeert lopers in te sluiten, af te tikken en je vak leeg te maken. Dit kan met korfbal, handbal of basketbal.

Arrangement

De klas wordt verdeeld in zes groepen. Op iedere zaalhelft spelen drie groepen van vier bijvoorbeeld. De zaalhelft is weer verdeeld in twee vakken. In ieder vak start een groep van vier als lopers. De derde groep van vier verdeelt zich over de twee vakken in twee tweetallen. Zij beginnen als jagers. Ieder jagertweetal heeft een bal.

Opdracht

Ieder jagertweetal probeert al samenspelend

lopers in te sluiten en af te tikken met de bal. Hierbij mag niet worden gelopen met de bal. Er mag wel een uitvalsplas gemaakt worden met de bal in de handen en met de achterste voet op de plaats (pivoteren). De wijze van samenspelen kan afhankelijk van het spel materiaal en -bedoeling/-voorbereiding worden bepaald. Bij handbal mag er drie of zevenpassen (met stuit) worden gelopen, bij korfbal niet lopen, wel pivoteren bij tikken. Bij basketbal kun je afspreken dat er gedribbeld mag worden. Tikken doe je altijd met de bal in twee handen. Als de loper getikt is moet hij oversteken naar het andere vak. Daar kan hij door het andere tweetal worden opgejaagd. De bedoeling is dat de tikkers hun vak zo snel mogelijk leeg maken. Er zijn, over de hele zaal, vier jagertweetallen tegelijk bezig. Welk jagertweetal

- drijf de loper in een hoek
- maak de uitvalsplas om uit te kunnen tikken
- maak schijnacties en schijnpasses.

Tips voor lopers:

- laat je niet in een hoek drijven
- maak richtingsveranderingen en schijnacties.

Aanpassingen

Als het te moeilijk is voor de jagers, spreek je af dat ze in plaats van tikken mogen afgooien. Afgooien doe je met twee handen (chestpass actie vanuit polsen) of met handbal met één hand (polsactie). Gooi alleen af als het van dichtbij is (binnen een meter). Hierdoor blijft het samenspelen noodzakelijk en is hard afgooien of van afstand afgooien uitgesloten.



Op tijd weg van de tikker

heeft het eerste zijn vak leeg? Als je de tijd opneemt kun je zien welk winnend tweetal de snelste tijd maakt. Ieder viertal komt een keer aanbod als jagers.

Aanwijzingen

Ook hier geldt: tips zelf laten ontdekken en navragen.

Tips voor jagers:

- blijf een loper opjagen en niet te snel afwisselen met andere lopers najagen (moe maken)

Bronnen

Brinke, G.ten, Brouwer, B., Houthoff, D. Massink, M., Mooij, C. Mossel, G. van, Swinkels, E. Zonnenberg, A. (2007). *Basisdocument bewegingsonderwijs* voor de onderbouw voor het voortgezet onderwijs. Zeist: Jan Luiting Fonds.

H. Breukelman, M. Massink. (2002) *Spelen op verschillende niveaus - spelprofielen in het voortgezet onderwijs*. Baarn : HB uitgevers

