

Tik- en afgooispelen

in het voortgezet en primair onderwijs (3)

Leuk, leerzaam, intensief en onderscheidend in bewegingsvaardigheden

Op iedere school voor VO en PO worden 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 komt een aantal tik- en afgooispelen aan bod die leuk zijn om te spelen, waar geleerd wordt met soms een verwijzing naar/voorbereiding op wedstrijdsport, en waar zeer intensief wordt gewerkt.

Door: Maarten Massink

Welke spelen

In de voorgaande artikelen kwamen de volgende spelen aan bod:

LO 7:

- één is genoeg, een tikspel met uitbreiding naar rugbyvarianten
- twee-tegen-twee trefbal en lijntrefbal met uitbreiding naar volleybal
- insluitertje met uitbreiding naar softbal.

LO 8:

- gogo-tikkertje
- mens-erger-je-niet met uitbreiding naar individueel en samenspelend scoren bij doelspelen
- oversteekjagerbal, voorbereiding op individueel spelen en samenspelen bij doelspelen.

In dit laatste artikel in deze serie komen de volgende spelen aan bod:

- doorlooptikkertje
- overloopjagerbal
- knotshaalbal, voorbereiding op insluitacties (softbalachtig).

Hoe leerlingen kunnen vorderen en welke niveaus we kunnen onderscheiden is beschreven in LO 8, het tweede artikel. Hierin is een algemeen profiel voor de tik- en afgooispelen beschreven. Analoog aan het Basisdocument bewegingsonderwijs VO is er



FOTOS: ANITA REMERSMA

Wijdbeenstikkertje

een onderscheid te maken in deelname op zorg-, basis-, vervolg- en gevorderd niveau.

Doorlooptikkertje

We spelen dit in twee varianten; wijdbeens-tikkertje en doorlooptikkertje.

Arrangement

Wijdbeens-tikkertje.

Gericht op samenwerking van tikkers en lopers.

De zaal is verdeeld in twee speelhelften.

We spelen twee tikkers tegen tien lopers per zaalhelft. Twee pilonnen geven per speelhelft in het midden een lijn (straflijn) aan.

Opdracht

Twee tikkers proberen de lopers op hun speelhelft te tikken. Als de loper getikt is gaat deze loper naar de straflijn bij de pilon staan, wijdbeens. De tikkers proberen iedereen vast te zetten op de straflijn en daar te houden (bewaken). Lopers proberen elkaar te verlossen door onder de benen door te kruipen van degenen die getikt zijn. Welk tikkertweetal tikt de meeste lopers in een bepaalde tijd (vier minuten?) of weet in de kortste tijd alle lopers vast te zetten?

De opdracht voor de lopers is niet getikt te worden en proberen zo snel mogelijk de getikte lopers te bevrijden.

Aanwijzingen

Werk samen als lopers door tijdig de getikte spelers te verlossen. Werk samen als tikkers door de getikte leerlingen te bewaken door één tikker terwijl de andere tikker achter lopers aan gaat.

Aanpassingen

Speel doorlooptikkertje. Het tikveld heeft grenzen (rechthoek). De lopers kunnen buiten deze grens het veld uitstappen en buiten de grens kunnen ze niet getikt worden. Om te voorkomen dat ze daar blijven staan en de tikkers kansloos zijn, moeten de lopers buiten de grens doorlopen in één afgesproken richting. Een obstakel buiten het grensgebied maakt dat ze daar het veld weer in moeten en verderop weer buiten de grens kunnen lopen. De tikkers mogen meelopen en de lopers daar opwachten. De lopers mogen niet stilstaan of vertragen buiten dit grensgebied maar moeten (één kant op) doorlopen.

Is er geen evenwicht en wordt het te moeilijk voor de tikkers dan kun je er een



Hoge intensiteit

tikker bij nemen of het loopgebied buiten de grenslijn verkleinen.

Overloopjagerbal

Arrangement

In een halve zaal worden twee matjes neergelegd. Dit is de standplaats van de jagers. Deze liggen op circa tien meter van de kops kant van de gymzaal. Er zijn vier lopers die materialen (lintjes, shuttles, pilonnen en cetera) van achter een lijn moeten brengen naar een volgende lijn. Hierbij lopen ze langs de kops kant van de zaal. Ze kunnen afgegooid worden door de jagers vanaf de mat zodra ze oversteken. De jagers hebben helpers die ze van munitie voorzien en steeds de foamballen teruggooien. De jagerpartij bestaat uit twee jagers en twee helpers. De jagers moeten op de matten blijven. De helpers mogen vrij door de zaal de ballen halen maar mogen niet afgooien. Er zijn vier lopers. Aan de kant zitten vier wachters die met pilonnen bijhouden hoeveel lopers er zijn afgegooid.

Opdracht

De lopers moeten zoveel mogelijk materiaal overbrengen naar de overkant zonder afgegooid te worden. Word je afgegooid dan moet je het materiaal terugbrengen en er wordt door de wachters een pilon omgelegd. Welke looppartij weet alle (zoveel mogelijk) materiaal over te brengen voordat de pilonnen zijn omgelegd? Als er vijf pilonnen om zijn wordt er gewisseld van wachters lopers en jagers.

Aanwijzingen

Probeer tot een gunstige verdeling te komen als jagers. Wie gaat gooien en wie gaat ballen halen? Werk met vaste tweetallen van jager en helper zodat de jager weet van welke helper hij ballen terug kan verwachten. De jagers kunnen met schijnaangooien de lopers uit hun tent lokken.

Lopers kunnen samenwerken door sterke lopers met schijn- en ontwijkbewegingen eerst te laten oversteken om daarna vrij veld te geven aan de andere lopers. De wachters moeten er op toezien dat als iemand is afgegooid het materiaal wordt teruggelegd door deze loper. Bovendien leggen zij een pilon om als een loper is geraakt.

De tips geef je niet zomaar prijs natuurlijk. Laat iedere partij zijn eigen tactiek bedenken. Deze kunnen later eventueel worden uitgewisseld.

Aanpassingen

Als het te moeilijk is voor de jagers kun je de matten iets dichterbij de oversteekplaats leggen of deze afstand vergroten als het moeilijk is voor de lopers.

Knotshaalbal

Arrangement

Dit spel is gericht op samenspelend uitmaken (insluiten en uitmaken) en als loper daaraan ontsnappen (inblijven). De zaal is verdeeld in twee vakken. In ieder vak spelen zes velders tegen een slagpartij van zes spelers. Ieder vak >>

Contact:

m.massink1@upcmail.nl

heeft een diagonaal (met pilonnen aangeven). Ter weerszijde van de diagonaallijn staat een knots of pilon in een hoek. In de andere hoek is het slagperk. In het veld staat een veldpartij van zes spelers die verdeeld zijn door de diagonaal. Ter weerszijde van de diagonaal staan drie spelers. Aan de kant bij het slagperk zitten zes spelers van de veldpartij op een bank. Zij komen om de beurt aan slag.

Opdracht

Vanuit het slagperk gooit de slagpartij (zes spelers) om de beurt de foambal het veld in. De veldpartij staat ter weerszijde van de diagonaallijn drie om drie opgesteld. Zij mogen de diagonaal niet oversteken. De slagpartij wel. De bal ook. De slagman haalt na zijn worp één of twee knotsen/pilonnen op en brengt deze terug naar het slagperk. De veldpartij probeert de looper met de bal uit te tikken. Iedere pilon die is opgehaald is een punt. Als iedereen aan slag is geweest wordt er gewisseld. Door samenwerken/overspelen moet de veldpartij lopers uitmaken. Welke partij scoort de meeste punten?

Aanwijzingen

De looper kan proberen met schijnacties de velders op het verkeerde been te zetten en aangooien uit te lokken. Door snel de diagonaal over te steken kan hij achtervolgers afschudden. Velders kunnen door snel samenspelen de looper insluiten. Met schijnaangooien kun je de looper opjagen. Een belangrijke plaats voor de velders is de lijn voor het slagperk. De lopers moeten weer terugkeren naar het slagperk. De veldpositie voor het slagperk moet steeds bewaakt worden. Speel de bal pas over als de velder inderdaad oversteekt, trap niet in de schijnacties van de looper.

Het spel van schijnacties van lopers en velders maakt dit spel tot een zeer leerzaam en vermakelijk spel. Als de spelers de gein hiervan eenmaal ervaren hebben is dit een voortreffelijke speel-/leersituatie!

Aanpassingen

De eerste ronde wordt er gewisseld zodra alle spelers aan slag zijn geweest. Daarna kan er gespeeld worden met wisselen na drie uit. Dit wordt met het omleggen van pilonnen aan de kant bijgehouden.

Een grensgeval is de diagonaal. Hierover moet je afspraken maken; kun je een speler



Veel plezier

uittikken als hij aan jouw kant staat of kun je een looper ook uittikken als velder wanneer de velder op zijn helft staat en de looper aan de andere kant van de diagonaal staat. Dit hangt er van af of je de veldpartij moet helpen of de slagpartij. Als de veldpartij geholpen moet worden maak je het uittikken voor de velders makkelijker en mag je uittikken als je met je voeten aan de goede kant staat en met je hand (bal) over de diagonaal kan komen.

Een andere aanpassing is het spelmateriaal. Naarmate de gooi- en vangvaardigheid toenemen kun je de bal aanpassen. Het eenvoudigst voor de velders is het gooien en vangen van een foambal. Moeilijker wordt het met een volleybal, handbal of tennisbal of zelfs softbal met handschoenen. Als de bal waarmee gespeeld wordt harder wordt zal de wijze van in het spel brengen (gooien) aan veiligheidseisen moeten voldoen. Met een stuit in het veld brengen bijvoorbeeld.

Hiermee is een einde gekomen aan deze artikelenreeks over tik- en afgooispelen. Deze spelen zijn erg populair bij leerlingen en daarmee ook veel toegepast in het spelonderwijs. Mits op de juiste manier gegeven en met aandacht voor intensiteit voor alle leerlingen en de nodige leeraspecten die hierin aanwezig zijn ook volkomen verantwoord. Veel speelplezier gewenst.

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 uitgeverij