



# Van unihockey naar floorball, van spel naar sport (3)

## *Floorball: starten op school*

In een artikel in LO 13 is floorball als spel beschreven. Het leren spelen van floorball wordt in de komende artikelen gekoppeld aan een didactische opvatting over spelonderwijs: Teaching Games for Understanding (TGfU). In LO 14 is uitleg gegeven over TGfU en over het doel van sportonderwijs en de start met een assessment met floorball om de startniveaus te kunnen duiden. In dit artikel wordt een uitwerking van de lessen beschreven. Door: Jorg Andr e

### uitwerking Lesweek 1

We spelen een eindspel (bepaal in jouw context wat het eindspel kan zijn en ook welke ruimte je hebt om het toe te passen). De indeling kan er als volgt uitzien:

aanzien van de regels en het doordraaien van teams. Daarnaast zal elk team moeten zorgen voor een korte warming-up met bal en stick. Dit kan ook klassikaal aangestuurd worden.

effectief. Dit vergroot het inzichtelijk leren. *Bewegen en regelen* (ensceneren) vindt plaats in de rol van speler/deelnemer en als scheidsrechter of coach. Het ervaren en goed kunnen toepassen van die rol vraagt om goede begeleiding vanuit de docent. Speel het eindspel op een veldgrootte waarvan jij vindt dat de beweegtijd niet in het geding komt (afhankelijk van aantal teams). Vooraf bepaal je met elkaar vier belangrijke regels, waarin de veiligheid duidelijk naar voren komt.

Doelgroep	Leeftijd	Variant	Afmeting
Mini (BO)	6-9	Klein veld 2:2	8-12 mtr
Jeugd (BO)	9-12	Klein veld 3:3	12-24 mtr
		Zwitsers variant 4:4 incl. Keeper.	12-24 mtr
Junioren (VO)	12-18	Klein veld 4:4	12-24 mtr
		Zwitsers variant 4:4 incl. Keeper.	
Senioren	18 en ouder	Groot veld 6:6	20-40 mtr
		Groot veld 6:6	20-40 mtr

Speel een eindspel, waarin het beter leren spelen centraal staat. Voordat we beginnen met spelen zullen er enkele afspraken gemaakt moeten worden ten

### Eindspel floorball (totaal-totaal methode)

Om kinderen beter te leren spelen is het actief zijn als speler en als regelaar

### Vier basisregels

Lukt dit niet, dan krijgen ze vier basisregels mee als leermiddel (zie werkpatrioon).

- High sticking (Hoge stick; zorg dat het stickblad onder de heup blijft).
- Stick hitting (Stick slaan; zorg dat de sticks elkaar niet raken).

- Stick Lifting (Stick liften; zorg dat de stick niet opgetild wordt).
- Rough game (Ruw spel; zorg dat er niet geduwd wordt).

Voor meer regels zie [www.nefub.nl](http://www.nefub.nl).

Het spel wordt begeleid door twee scheidsrechters per veld, die letten op de vier benoemde regels. Ze worden ondersteund door twee 'hulpkaarten' (werkpatroon).

Bij een overtreding passen ze het volgende werkpatroon toe: fluiten, voor wie, waarom en hoe verder:

- blaas kort en krachtig op de fluit
- wijs de speler aan die een fout maakt
- zeg of geef een teken van de aard van de overtreding (zie de hierbij gevoegde tekens)
- zeg of geef een teken, om aan te geven hoe het spel verder gaat (idem).

Ensceneringsthema:

- 'al spelend leren oefenen met behulp van een coach (en 'scheidsrechter').

De coach zal een actieve rol krijgen in het begeleiden van een team. Door evaluaties zullen de spelers bewuster het proces beleven van het sportspel.

Voor deze les (nulmeeting) focussen we ons op het teamdoel. De coach kan dit toepassen in de tijd dat de teams even wissel zijn. Als docent moet je dit stimuleren en begeleiden. We gebruiken daarbij een werkpatroon.

### Werkpatroon systematisch leren ('beter leren spelen')

- Ervaren: concreet ervaren, het 'eindspel beleven'.
- Overdenken: waarnemen en overdenken/terugblikken.

'uitspelen van een tegenstander en komen tot scoren c.q. het voorkomen daarvan' een doelstelling formuleren. Bijvoorbeeld 'iedereen speelt mee in de aanval'. Coach je team hierop of het voor iedereen helder is wat er gebeuren moet (afspraken noteren op papier). Elke speler bepaalt voor zichzelf ook een doel waar hij/zij aan gaat werken. Het doel komt voort uit de niveauomschrijving (dit maakt het complexer maar is wel mogelijk. Zo kun je meer op maat werken met je leerlingen).

### Vuistregel om doelen als team te stellen

Doelen moeten:

- gezamenlijk besloten worden (commitment)
  - voor iedereen duidelijk zijn
  - uitdagend maar realistisch zijn
  - regelmatig geëvalueerd worden.
- Het is belangrijk dat er vanuit een

### als scheidsrechter functioneren in een eindspel



Werk met het volgende werkpatroon:

1. Fluit, wanneer je een overtreding ziet.
2. Wijs de speler aan die een fout maakt,
3. Zeg of geef een teken van de aard van de overtreding (zie de hierbij gevoegde tekens).
4. Zeg of geef een teken om aan te geven hoe het spel verder gaat (idem).



1) High sticking



2) Stick Lifting



3) Hitting



4) Rough game



### Werkpatroon scheidsrechter

Elk team heeft één of twee coaches. De coach let tijdens de eerste les in het eindspel op het 'beter leren spelen'.

Bewegingsthema:

- 'uitspelen van een tegenstander en komen tot scoren c.q. het voorkomen daarvan'.

- *Hoe verliep het spel?*
- *Wat ging goed / niet goed?*
- Verdiepen: abstracte begripsvorming en 'conceptualiseren'.
  - *Wat willen we verbeteren?*
  - *Wat hebben we nodig?*
- Uitproberen: actief experimenteren. Laat als coach het team binnen het spelthema

coach/docent feedback wordt gegeven. Hierdoor zal een prestatie verbeteren.

### Coachen van het eindspel

Tijdens het eindspel let de coach op de teamdoelstelling. Na het eindspel komt elk team weer bij de coach. Coach *probleemgestuurd*.

<b>Werkpatroon</b>	<b>Ik</b>	<b>De ander</b>
Plaatje	Laat het zien in een voorbeeld.	Kijk goed naar het voorbeeld.
Praatje	Wat is het belangrijkste principe in dit voorbeeld?  Bijvoorbeeld. tussen de man en de goal verdedigen.	Luister naar de belangrijkste aanwijzing, het principe!  Niet duidelijk? Stel vragen!
Daadje	Observeer de beweging en kijk of het principe wordt uitgevoerd. Reageer niet direct. Geef de tijd voor het realiseren ervan!	Voer de opdracht uit.  Probeer de actie en vooral het principe te realiseren!  Blijf het proberen als het niet direct lukt!

Werkpatroon voor de coach



Commitment

Doe achtereenvolgens het volgende:

- vraag of de spelers tevreden of ontevreden zijn en laat ze het succes en falen benoemen
- neem één aspect van ontevredenheid en vraag wat precies het probleem daarmee is
- stel vragen aan de spelers:
  - hoe komt dat waarschijnlijk?
  - wat gaan we verbeteren?
- laat de spelers (met jouw hulp) een keuze voor de verbetering in de volgende wedstrijd maken.

Eventuele aanvullende/ondersteunende feedback vanuit de docent moet gericht zijn op:

- stabiele interne factoren (waar je invloed op hebt)
- inspanningen die eerder tot succes

hebben geleid, want dit versterkt het zelfvertrouwen en vergroot dus de (intrinsieke) motivatie

- positieve feedback want dit heeft een grote en gunstige invloed op het beeld van de eigen bekwaamheid (self efficacy).

#### **Het accent/doel verbeteren met een eindspel**

Belangrijk is dat het voor iedereen helder moet zijn waar het team aan gaat werken (vuistregel doelen stellen). Wat hebben ze nodig om beter te kunnen presteren. Als docent moet je het team en de coach(es) leermiddelen meegeven om te werken aan het doel.

Een voorbeeld van een werkpatroon voor de coach staat bovenaan de pagina.

#### **evaluatie**

Is het team erin geslaagd om binnen het spelthema een doelstelling met succes te realiseren? Hoe werd de rol van de coach ervaren en heeft dat bijgedragen aan het succes?

De coach evalueert samen met het team het proces. Iedereen zal zijn eigen niveau (nul)meeting in moeten vullen en dit meenemen voor de volgende les. Als opdracht zou het goed zijn om leerlingen bewust te maken van het feit waar ze de volgende les aan kunnen/willen werken.

In het volgende artikel zullen we verder gaan vanuit de nulmeeting van de leerling. Dit zal de volgende keer vertaald worden naar het basisonderwijs.

#### **literatuur**

Bandura, A. (1977). *Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioural change*  
Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). *A model for the teaching of games in secondary schools*.

Timmers, E.I., (2005). *Actief leren onderwijzen*. Haarlem, De Vrieseborch  
Timmers, E.I., & Meertens, T., (1998). *Spelen(d) leren spelen*. Haarlem, De Vrieseborch

*Jorg Andree is docent aan het Instituut voor Sportstudies, Hanzehogeschool Groningen*

Correspondentie: [j.andree@pl.hanze.nl](mailto:j.andree@pl.hanze.nl)