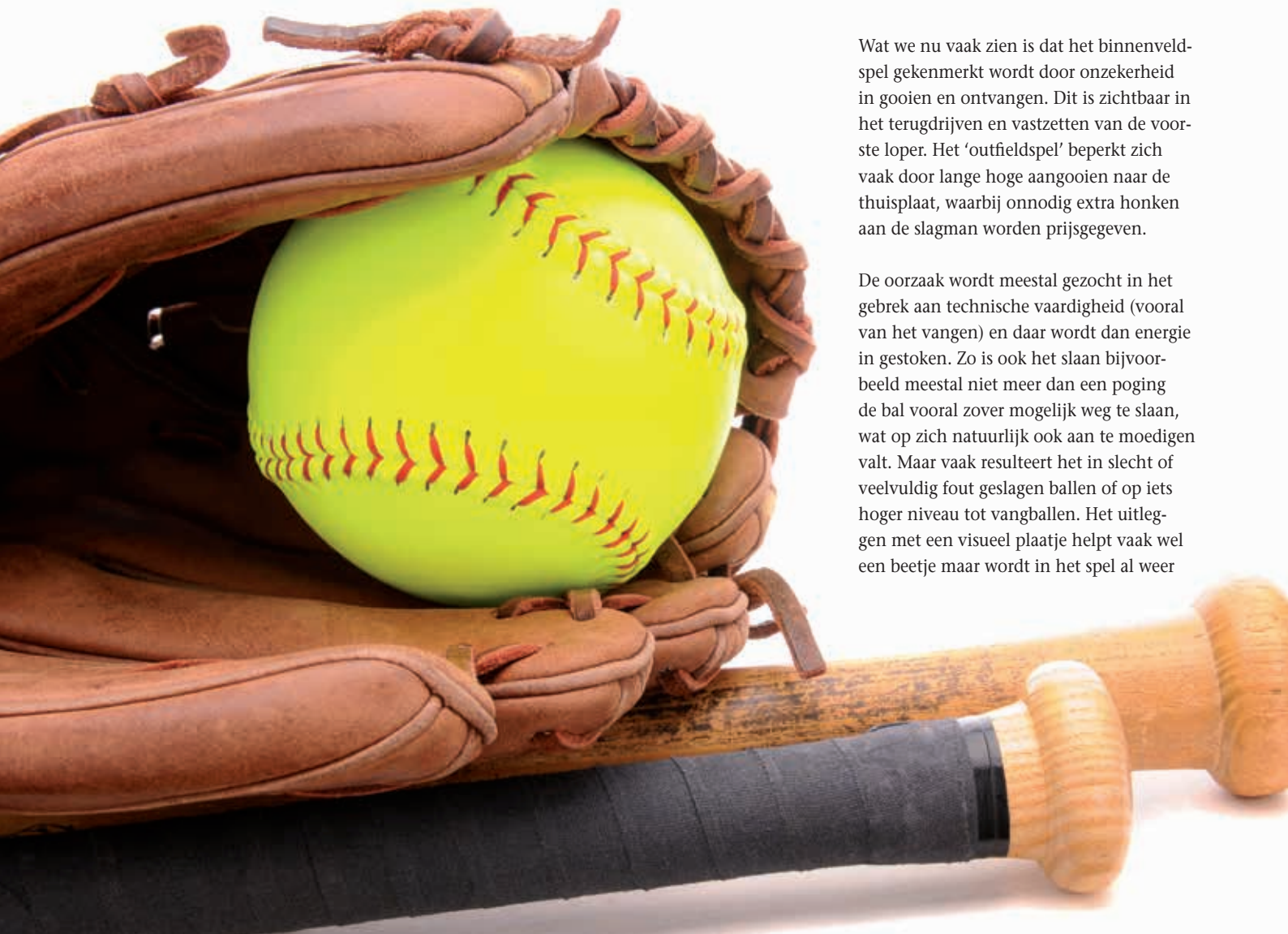


Softbal: al spelend tactisch leren handelen (1)

Collega's zijn goed in staat om leerlingen de basisvaardigheden bij te brengen om al snel attractief softbalachtige vormen te kunnen spelen. Vaak zien we dat het spelplezier en leerproces begrensd worden door het vermogen om tactisch te handelen. In dit artikel wil ik aandacht besteden aan het uitbreiden van het leerproces door te starten vanuit tactisch handelen.

Door: Michel Aussems



Wat we nu vaak zien is dat het binnenveldspel gekenmerkt wordt door onzekerheid in gooien en ontvangen. Dit is zichtbaar in het teruggedrijven en vastzetten van de voorste loper. Het 'outfieldspel' beperkt zich vaak door lange hoge aangooien naar de thuisplaat, waarbij onnodig extra honken aan de slagman worden prijsgegeven.

De oorzaak wordt meestal gezocht in het gebrek aan technische vaardigheid (vooral van het vangen) en daar wordt dan energie in gestoken. Zo is ook het slaan bijvoorbeeld meestal niet meer dan een poging de bal vooral zover mogelijk weg te slaan, wat op zich natuurlijk ook aan te moedigen valt. Maar vaak resulteert het in slecht of veelvuldig fout geslagen ballen of op iets hoger niveau tot vangballen. Het uitleggen met een visueel plaatje helpt vaak wel een beetje maar wordt in het spel al weer

vaak 'vergeten'. Het sec oefenen van die vaardigheden wordt meestal niet als nuttig gezien, noch als uitdagend ervaren door de leerlingen.

Zoals de titel al doet vermoeden ben ik zelf een voorstander van het creëren van spelvormen die 'onbewust' nadruk leggen op het tactisch – technisch handelen. Diegene die er (nog) niet bekend mee zijn zouden eens een blik kunnen werpen op het document 'Leskaarten VO' welke beschikbaar is op www.knbsb.nl/knbsb/onderwijs/voortgezet-onderwijs (Link Leskaarten Voortgezet Onderwijs). In dit document worden naast

drie basisspelen voor de eerste fase ook 'Uitstapkaarten' aangeboden. Deze kun je onafhankelijk van jouw visie op spelonderwijs, methodiek en plaatselijke situatie al dan niet klassikaal of probleem gestuurd inzetten. Binnen deze serie zitten al leskaarten die zich min of meer richten op tactisch handelen.

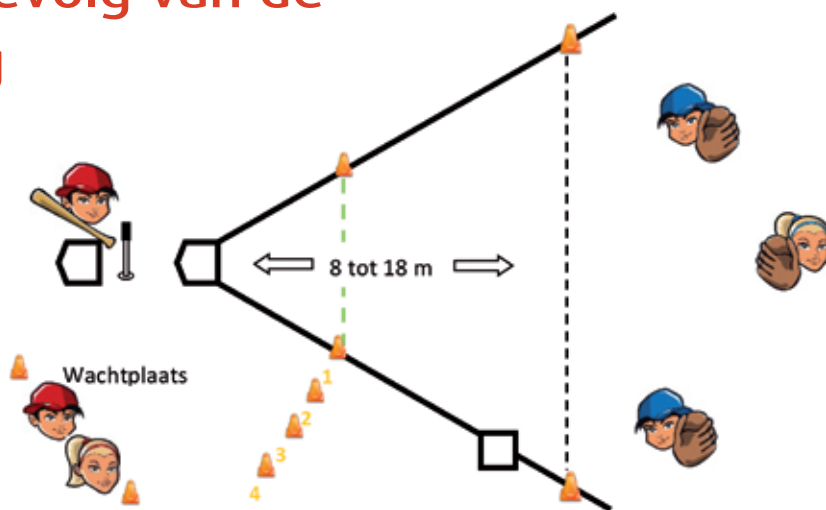
Hierna volgen een aantal ingekorte voorbeelden ten aanzien van risico nemen bij honklopen, insluiten en combinaties daarvan. Voor organisatie, instructie, afspraken, uitbouw en variaties van de kaarten verwijs ik naar het volledige document. >>

Risicovol lopen als gevolg van de kwaliteit van de slag

'Straatje om' (vier tot zes spelers).

Doel: herkennen van kwaliteit van de slag en het nemen van een gepast risico.

Opdracht: sla de bal tussen de pilonnen door. Het 'straatje' dat je kiest bepaalt je aantal punten per oversteek.

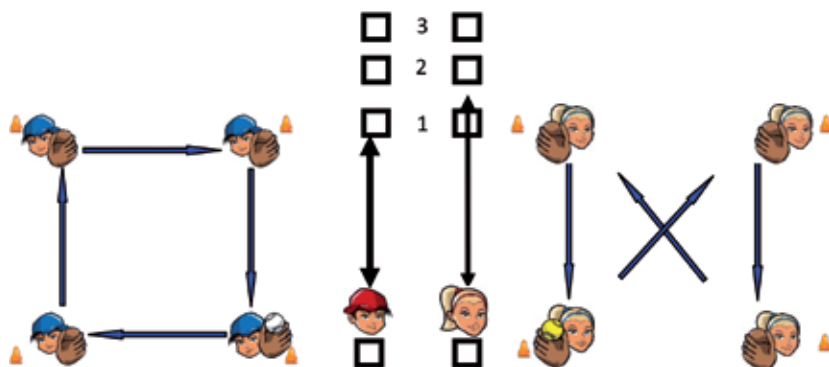


Gooien en vangen onder tijdsdruk

'Gooien tegen lopers' (minimaal vijftal)

Doel: verbeteren van gooien en vangen naar elkaar in een wedstrijd situatie.

Opdracht: gooi de bal met de wijzers van de klok mee naar de speler bij het andere honk. Inblijven: je scoort als je heen en weer loopt voordat de veldspelers de bal twee keer hebben rond gegooid!



Contact:

michel.ausems@knbsb.nl

Insluiten en 'Run-down'

Voor de leerlingen is de timing van het moment van gooien het grootste probleem. De verkeerde bewegingsoplossing is veelal te hard en daardoor onzuiver gooien, waardoor de ontvanger in problemen komt. De aanvallers bemerken dit uiteraard en laten zich veelvuldig expres insluiten.

Prioriteiten in het verbeteren zijn:

- balbezitter rent zo hard mogelijk naar loper toe en probeert deze in eerste instantie zelf te tikken. Een loper die snel rent kan moeilijker van richting veranderen! Het heet niet voor niets een 'run-down'
- een aangooi is een bovenhandse toss, vergelijkbaar met een dartaangooi en geen

Spelvorm:	Accent:	Arrangement:
'Koop een koe'	Hard achter loper aanrennen.	Er is geen ontvanger.
'1-Aangooi'	Timing van het vragen om de bal.	Er is geen 'back-up'. Omdat er geen mogelijkheden tot meer aangooien zijn wordt men gedwongen dit met 0 of 1 aangooi op te lossen.
'3:3 Insluitspel'	Maken van zo min mogelijk aangooien.	Door de puntentelling afhankelijk te maken van het aantal aangooien.
'Boompje verwisselen'	Het controleren van overige lopers.	Er zijn meerdere lopers die zich om te kunnen scoren bewust laten insluiten.
'Continue'	Het doorspelen na een actie.	Er wordt niet gestopt bij een 'uit' of een punt.

worp uit de loop. Maak geen schijnbewegingen. Wie houd je voor de gek? De loper ziet je toch niet als je hardloopt en de ontvanger weet niet wanneer de bal komt

- na je aangooi sluit je aan bij het honk waar je naar toe gooide
- de ontvanger moet tijdig leren vragen

om de bal, door te roepen of de handen omhoog te steken. Je tikt liever een loper die zich net omdraait en van je af beweegt, dan één die op je in loopt.

Daarnaast kun je afspraken maken waar je ten opzichte van de honken de 'run-down' speelt en de bal ontvangt.

'Koop een koe' (twee- of drietallen)

Doel: principe van het opjagen van de honkloper(prooi) alvorens tot een eventuele aangooi over te gaan.

Opdracht: honkloper, met bal, staat op armlengte afstand van de veldspeler, die met gestrekte arm en open handschoen klaar staat. De loper legt de bal in de handschoen

als startsein en sprint dan in de richting van de veilige zone (honk of lijn). De veldspeler probeert de loper te tikken voordat deze op veilig gebied is.



'1 Aangooi' (drietallen)

Doel: het leren maken van zo min mogelijk aangooien.

Opdracht: speler 1 fungeert als loper (handschoen mee) en staat op armlengte van speler 2, die op het honk staat. Speler 1 legt de

bal in de uitgestrekte handschoen van speler 2 en start naar het andere honk. Speler 2 start de insluitactie en probeert samen met speler 3 met maximaal één aangooi speler 1 uit te

maken. Daarna wisselen van functie. Als je iemand uitmaakt scoren de 'velders' 1 punt. Bereikt de loper veilig één van de twee honken, dan scoort hij een punt.



Spel 1-aangooi, 'running down' met maximaal één aangooi

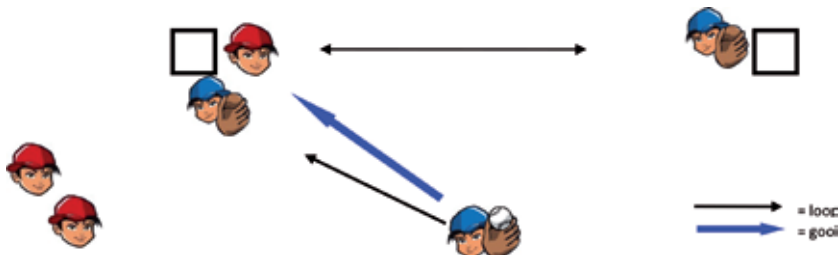
'3:3 Insluitspel' (zestallen)

Doel: verbeteren van de insluitactie in een wedstrijd specifieke situatie.

Opdracht: de honkloper zo snel mogelijk proberen te tikken (zoals bij 'Koop een Koe'), echter de bal wordt door een derde veldspeler (bijvoorbeeld pitcher) ingebracht. De looper start vanaf het honk. Als één looper geweest is gaat de volgende looper.

Puntentelling: één uit gemaakt met maximaal één aangooi scoort twee punten. Eén uit na meerdere aangooien scoort één punt.

Als de uit niet valt scoort de honklooppartij drie punten.

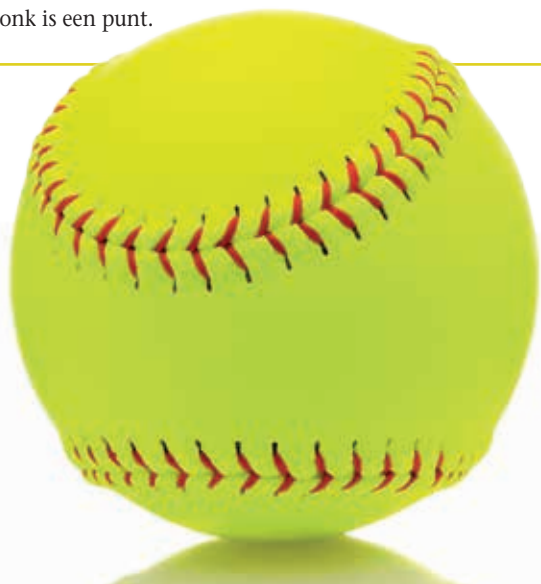
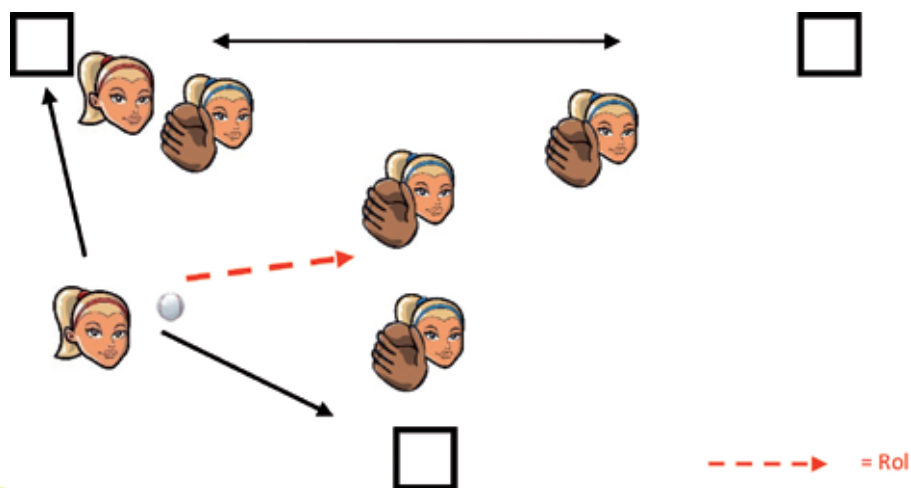


Insluitspel: uitmaken met zo min mogelijk aangooien

'Boompje verwisselen' (minimaal zestallen)

Doel: verbeteren insluitactie in een wedstrijd specifieke situatie, waarbij meerdere honklopers aanwezig zijn.

Opdracht: de honkloper met bal, rolt deze in de driehoek. Beide honklopers proberen zoveel mogelijk punten te maken door zoveel mogelijk honken aan te raken. De veldspelers proberen zo snel mogelijk beide lopers te tikken als zij van het honk zijn of ze vast te zetten. Als één looper geweest is gaat de volgende looper. Puntentelling: elk geraakt honk is een punt.



In het volgende artikel wordt onder andere aandacht besteed aan slaan, honklopen en veldpositiesspel.

Michel Aussems (ALO Amsterdam 1985)
 Docent LO aan het OPDC West Friesland te Hoorn
 Projectmedewerker KNBSB Onderwijs en Spelontwikkeling
 Vakleerkracht LO te Andijk en Grootebroek

Foto's: Hans Dijkhoff