

The Lion Sleeps Tonight

Hollandse tikspelen in Zuid-Afrika

In 2011 is er in het kader van het SPAT-programma in Zuid Afrika (zie kader) een cursus geweest over 'het aanbieden en aanpassen van tikspelen aan gehandicapte mensen'. In Elandsdoorn en Kaapstad hebben deelnemers zeven tikspelen gespeeld en aangepast aan de verschillende beperkingen van de spelers. We hebben geprobeerd inzicht te geven in de opbouw, complexiteit en doelen binnen de leerlijn tikspelen.

Door: Femke Wittekamp-Huisman

Respo International

Respo International zorgt ervoor dat mensen met een handicap in ontwikkelingslanden niet meer aan de zijlijn staan, maar midden in het speelveld, midden in de samenleving.

SPAT Programma

Het SPAT programma van Respo International is een opleiding tot sporttrainer voor mensen met een handicap. SPAT staat voor Sport & Physical Activities Trainer.

Meer informatie op www.respo.org / www.facebook.com/respointernational

Inleiding

Voor de meeste cursisten was het een boeiende cursus, waaraan ze met veel plezier hebben deelgenomen. Na deze cursus zullen ze de tikspelen gaan geven aan lichamelijk gehandicapte kinderen. Het geven van de cursus heeft bij ons verschillende interessante vragen opgeroepen, zoals: waarom bieden we tikspelen aan? Wat zijn goede tikspelen voor deze context? Hoe leer je de cursisten met een andere cultuurachtergrond, de tikspelen aan te passen? Is het nodig dat de cursisten zelf beter leren bewegen en welke theoretische achtergrond is relevant? Antwoorden op deze vragen zijn in een Hollandse context (alo of pabo) makkelijker te beantwoorden dan in een andere cultuur. Misschien was de confrontatie met het onvermogen om de vragen goed te beantwoorden voor ons zelf de meest belangrijke leerervaring. We dachten aardig veel van tikspelen te weten, maar

vanuit een ander perspectief (gehandicapt, weinig bewegingservaring, sociale omgeving) komen nieuwe inzichten binnen, die niet direct passen in het reeds bestaande methodische kader. In dit artikel zullen we geen nieuwe antwoorden geven, maar willen onze vragen en antwoorden delen met degene die ook dit soort bewegingsprogramma's in ontwikkelingslanden gaan geven.

Waarom tikspelen?

We hadden voor tikspelen gekozen, omdat het makkelijk is om de spelvorm aan te passen aan de verschillende mogelijkheden van de spelers middels vrijplaatsen, obstakels en veldgrootte. Bovendien worden deze spelen niet gekleurd door een soort eindspel dat bekend is van tv. Elke cultuur heeft zo zijn eigen tikspelletjes, maar er zijn maar weinig landen zoals Nederland die tikspelen op een onderwijskundige wijze hebben uitgewerkt.

Hier ontstond het eerste dilemma. Voor sommige cursisten waren tikspelen wel leuk, maar begrepen niet dat dit soort spelletjes ook iets met sport te maken hadden en dat je er ook iets mee kon leren. Hiervoor hadden ze een cursus rolstoel-tennis en rolstoelbasketbal gehad en dat paste beter bij hun verwachtingen, want dan leer je iets nieuws en je leert een echte sport. Deelnemen aan een echte sport was voor veel cursisten met betrekking tot 'The Joy of Movement' wel het hoogste doel. We hebben geprobeerd onze overweging over tikspelen te verduidelijken met de metafoor van de 'sporttrap' (figuur 1). De sportontwikkeling (of bewegingsontwikkeling) begint met 'childplay' en daarna gaan de kinderen op straat spelen en krijg je 'streetplay' (wedstrijd, vertoning). Dit kan zich ontwikkelen tot 'Club-/Schoolsport' (competitie) en dan uiteindelijk leiden tot 'Topsport' (Olympische of wereldkampioenschappen).

Veel sporters met een handicap zullen de belangrijkste bewegingservaring opdoen binnen 'childplay' en we hopen dat ze later ook mee mogen doen met 'streetplay' en misschien wel bij een sportclub terecht komen. En wie weet kunnen de allerbeste ooit mee doen met de paralympics. Voor mensen met een handicap (maar ook voor alle anderen) is het van belang dat er

voldoende tijd en aandacht aan de meest eenvoudige spelen wordt besteedt (bijvoorbeeld mikken, jongleren, tikspelen) omdat daar de basisvaardigheden, 'the skills' voor de 'echte' sporten worden geleerd. We speelden in de cursus het spel 'vos kom uit je hol' (The Lion Sleeps Tonight) en de cursisten herkenden dit spel als 'pakker-tje' wat je met kleine kinderen speelt. Ze hadden geen beelden dat je dit spel kan uitbouwen tot een heel gedifferentieerd spel, wat kenmerken kan krijgen van een 'streetplay' activiteit. De vraag blijft of het ons gelukt is om het belang van tikspelen voor de bewegingsontwikkeling duidelijk te maken. We denken wel dat ze de kracht van 'childplay' ervaren hebben, maar of ze ook begrijpen dat je van elke 'childplay' een soort sport kan maken (net als 'Golf' wat niet meer is dan 'mikken in een putje') is twijfelachtig. Daarom is het misschien beter om wel aan te sluiten bij hun 'sportverwachting' en te starten bij de 'echte sporten'. Voor ons blijft nog wel het ideaal overeind staan, dat juist het spelen van tikspelen voor mindere bewegers een zeer goede weg is om 'vaardiger' te worden.

Wat zijn goede tikspelen voor deze context?

De bedoeling van de cursus was onder andere dat de deelnemers door kregen hoe je een bewegingssituatie aanpast aan de mogelijkheden van de deelnemers. We hadden deelnemers in een rolstoel, met krukken, een deelnemster die op knieën loopt, heel traag loopt, met en zonder armfunctie, licht verstandelijke gehandicapten enzovoort. Elk spel moest daarom aangepast worden, zodat elke deelnemer de kans had om als tikker iemand te tikken of als loper de tikker te ontwijken. Zo hadden we voor een trage tikker een tikstok (piepschuim buis), maakten we het veld kleiner, soms een extra tikker. Voor de trage lopers waren er vrijplaatsen (toilet), groter veld, obstakels, enzovoort. We hadden verschillende soorten tikspelen die makkelijker en moeilijker waren. Bijvoorbeeld 'diamanten-roof' is makkelijk omdat de tikker de loper niet hoeft te tikken, maar alleen iets moet wegpakken als de loper niet thuis is (zie boek 'Bewegingsonderwijs in het speel-lokaal'). Het kat en muisspel met linten uit de broek pakken, is bijvoorbeeld een moeilijker spel.



figuur 1: Metafoor van de sporttrap

Hoe leer je de cursisten de tikspelen aan te passen?

Tijdens het zelf spelen van de spelen konden de deelnemers het spel vaak wel aanpassen als wij een vraag stelden of het spel voor de speler te moeilijk of te makkelijk was. Hier uit concludeerden we dat ze het concept: makkelijk/moeilijk begrepen hadden, maar in de praktijk toen ze met kinderen met een handicap moesten werken, vergaten ze vaak de spelvormen op maat aan te passen. Dit kan natuurlijk komen door de spanning van het lesgeven zelf, de lesgever zit dan zo op orde houden, dat er geen tijd is om na te denken over aanpassingen (de deelnemers waren vaak onervaren met training geven).

Toch hadden we het idee dat er nog een ander dilemma meespeelde. Het dilemma van gelijkwaardigheid. Het SPAT-project is gericht om mensen met een handicap te laten deelnemen aan de sport- en bewegcultuur. Het gaat om gelijkheid voor de gehandicapten, ook zij hebben recht om deel te nemen. Gelijkheid is een kernthema in Zuid-Afrika. Door het SPAT-project is al gelukt dat de deelnemers met een handicap trainer willen worden en dat ze in hun wijken kinderen met een handicap aan het bewegen krijgen, vaak geïntegreerd met bewegende kinderen zonder beperking. Het is al een belangrijke stap voorwaarts als de gehandicapte kinderen mee mogen doen en de begeleiders ervoor zorgen dat ze 'The Joy of Movement' ervaren. >>



Contact:

ca.hazelebach@planet.nl



Brullen als een leeuw

In de praktijk hebben we gezien hoeveel pret de begeleiders kunnen maken met de kinderen. Voor het ervaren van plezier is het niet nodig dat het spel aangepast wordt op de mogelijkheden van de kinderen. Meedoen is al leuk genoeg en als je getikt bent en moet kijken dan is dat voor de kinderen even leuk als zelf meedoen. Het was in de praktijk lastig om duidelijk te maken, dat het volgens ons 'beter' is als elk kind evenveel kans heeft om iemand te tikken of om niet getikt te worden en dat daarom individuele aanpassingen nodig zijn. Dit bleef voor sommige een ingewikkelde gedachte, want we willen de gehandicapte 'gelijk behandelen', maar in een spel moeten er 'aparte aanpassingen of regels' gemaakt worden. Voor veel van de deelnemers was het mee mogen spelen aan een spel wat voor iedereen dezelfde regels heeft, het doel van 'gelijkwaardigheid'. Terwijl voor ons het doel van 'gelijkwaardigheid' het differentiëren van het spel is. Op

het gebied van 'overtuigingen' is dit dilemma niet zo makkelijk te verhelderen. We hebben het geprobeerd met de uitleg over een eerlijke balans tussen de kansen voor de loper en de kansen voor de tikker. Als de balans in evenwicht is en alle spelers evenveel kans hebben, dan ontstaat er voor iedereen een spannend spel en dan is het ook leuker om een geslaagde actie te doen (of te winnen).

Dit soort overwegingen werden wel aan-gevoeld, maar volgens ons niet altijd echt begrepen. Dit kwam bijvoorbeeld na voren in een discussie over het belang van winnen. Het argument was dat je altijd een spel speelt om te winnen (de deelnemers wilden ook graag elk spel met punten spelen). Omdat de beste meestal wint, is het raar dat je het spel zo aanpast dat de slechtste ook kan winnen. We probeerden ons standpunt nog te verdedigen met het antwoord, dat zonder onze aanpassingen een trage gehandicapt

speler nooit als tikker kan winnen en dat wij dat vanuit het ontwikkelen van zelfvertrouwen voor elke speler wel van belang vinden dat ze ook af en toe een spel winnen. Na de discussie bleven wij met de vraag zitten of ons perspectief van gelijke kansen in een spel niet te modern is en dat in de fase van hun ontwikkeling al niet voldoende is dat iedereen mee mag doen.

Is het nodig dat de cursisten zelf beter leren bewegen?

In de cursus hebben we alle tikspelen met de deelnemers eerst zelf gespeeld voordat ze de tikspelen aan de kinderen gingen aanbieden. Tijdens het spelen viel telkens op dat de spelers zoveel plezier hadden in het spel. De pret was vele malen groter dan dat wij het hier in Nederland met volwassenen spelen. Bijvoorbeeld bij 'The Lion Sleeps Tonight' speelde de 'lion' een echte leeuw na , met geluiden en gebaren. Het naspelen van de lion was bijna

nog leuker dan het tikken of weg jagen van de lopers.

Het uitbouwen van het spel met andere functies (bijvoorbeeld een 'ranger', die keek of de leeuw al sliep) en andere dieren riep nog meer plezier op. Ons probleem daarbij was wel dat we ook iets wilde duidelijk maken over de bewegingsacties van de looper en van de tikker. Wanneer doet een looper het beter en wanneer doet een tikker het beter en hoe kan je het makkelijker of moeilijker maken.

Onze aandacht voor de bewegingsproblemen van een spel stond niet in verhouding met de aandacht van de deelnemers. We konden in het spel wel verduidelijken dat niet elke speler even goed was en dat daarom het spel aangepast moest worden, maar het was moeilijk om duidelijk te maken hoe een speler beter kon worden. Het meedoen zelf was al leerzaam genoeg, beter worden was voor de meeste deelnemers geen motief. Ook dit was voor ons weer een groot dilemma, want wij zijn zo gewend om iemand 'beter' te maken, leerhulp te geven. De vraag die boven kwam was of het 'beter worden' ook een natuurlijk proces is dat wel gebeurt als mensen mee mogen doen en dat het misschien beter is om voorzichtiger te zijn met leerhulp.

Een antwoord op deze vraag werd in de praktijk duidelijk. Veel bewegers konden tijdens het spel met de kinderen op een geweldige manier meespelen. Terwijl ze met elkaar vaak een eenvoudig spelniveau behaalden (niveau 1) en alleen de heel goede bewegers een hoger niveau (niveau 2), waren er veel cursisten die met de kinderen heel goed door hadden hoe ze het spel speelbaar voor iedereen konden maken. Ze lieten daarbij het hoogste niveau van spelen zien, waarbij ze het spel voor zichzelf moeilijker maakte door de andere spelers meer speelkansen te geven (niveau 3).

Misschien komt het door hun groot empathisch vermogen, hun inlevingsvermogen in anderen, waardoor ze spelend precies door hebben welke ruimte de ander nodig heeft om te kunnen ontsnappen. Een cursist vertelde ons ook dat al die arrangement aanpassingen van ons niet nodig zijn als je op een goede manier speelt. Dit was ook vaak zichtbaar in het spel. Door de speelsheid van de spelers ontstond er bijna vanzelf

een optimaal spel waarbij iedereen spelplezier beleefde. Het was voor ons een mooi voorbeeld hoe een goede speler er voor kan zorgen dat anderen en zichzelf beter kunnen leren spelen, door echt te spelen (in plaats van leerhulp van de coach).

Welke theoretische achtergrond is relevant?

In de cursus hebben we geprobeerd om ons concept te verduidelijken aan de hand van de theorie 'loopt't, lukt't en leeft't', wat we in het Engels vertaald hebben naar Fix, Fit, Fun. Het was heel makkelijk om duidelijk te maken dat het bij sport en bewegen vooral gaat om FUN. Dat was de kracht van alle deelnemers in volle overgave genieten van het bewegen en dat werd vergroot door lachen, klappen, zingen, grappen en dankbaarheid. Voor hun is een goede bewegingsactiviteit in de kring staan en zingen en klappen terwijl er één iemand in de kring aan het dansen is. Het mooie was dat ook iedereen in de kring durft te staan, ook de lichamelijk gehandicapte die met eenvoudige bewegingen aan het dansen is. Iedereen is dan razend enthousiast.

Bij een tikspel getikt worden is ook plezier. En aan de kant kijken hoe de anderen aan het rennen zijn geeft misschien nog wel meer plezier dan zelf rennen. Het was daarom moeilijk om de tweede factor, FIT (lukt't) duidelijk te maken. Ze speelden zelf al een overlooptikspel waarbij de getikte speler direct tikker werd en de lopers op signaal van de coach naar de overkant moesten (het klassieke overloopspel wat we vroeger in Nederland ook zo speelden op de school). Ter vergelijking speelden we ons overlooptikspel (zie basisdocument) en vroegen om de verschillen.

In ons spel moest de tikker veel harder werken en konden de lopers intensiever lopen. Wij vinden dit een belangrijk aspect omdat door de vele beurten en de intensiteit er meer leeransen voor de spelers ontstaan. Maar in de hitte van Afrika is het maar de vraag of 'intensiteit' zo gewenst is. Voor veel deelnemers was dat niet zo, die doen liever rustiger aan en vinden het geen enkel probleem om lang te wachten.

Toch werd in de loop van de cursus wel duidelijk dat bij sport en bewegen het van belang is dat de spelers ook daadwerkelijk bezig zijn en niet alleen hoeven te wachten. Dit hebben we proberen te verduidelijken met de wisselregel bij tikspelen, dat een

getikte speler niet aan de kant moet blijven, maar weer mee mag doen als de volgende looper getikt is. Door meer beweegtijd wordt de speler 'fitter', gaat er meer lukken. Een ander aspect van FIT was het toepassen van aanpassingen (makkelijker/moeilijker) zodat iedereen op 'maat' fitter kon worden.

Aan de derde factor FIX (loopt't) zijn we nauwelijks toegekomen. Vanuit de doelstelling van het SPAT-program wilde we ook bereiken dat niet alleen de trainer het spel zou aanpassen aan de mogelijkheden van de gehandicapte speler maar dat ook de gehandicapte speler zelf zou weten hoe de regels of het arrangement aangepast kan worden. Het belang van je eigen keuze maken die past bij je mogelijkheden, zodat je ook goed mee kunt doen. Deze doelstelling was echt onbereikbaar. Ook de doelstelling dat we graag wilden dat de kinderen zelf het spel spelen (fixen) bijvoorbeeld de wisselregels, het kiezen van een nieuwe tikker enzovoort was te veel gevraagd. De trainers vonden het zo fijn om zelf de leiding te hebben dat ze deze niet af wilden staan. Veel trainers waren zo betrokken dat ze bijvoorbeeld het liefst de hele tijd als tikker zelf mee wilden spelen en al doende het spel makkelijker konden organiseren (fixen).

Ander kader

Voor veel deelnemers was het ook de eerste keer dat ze de leiding over anderen hadden. Ze waren daar dan ook heel trots over dat ze echt de 'baas' waren over de kinderen. De vraag is of het ons gelukt is om de drie factoren van sport en bewegen, namelijk FIX, FIT, en FUN te verduidelijken en of dit een handig kader is om na te denken over wat we met bewegen en sport willen bereiken. Mogelijk was een tweedeling tussen Fun en Fit al voldoende geweest. Het gaat bijvoorbeeld om het spanningsveld tussen sport als middel voor Fun of sport als doel voor Fit. Vanuit ons perspectief is sport het krachtigst als deze twee samen gaan, sport als middel en als doel, waarbij de context bepaalt waar het accent komt te liggen. Terugkijkend op onze reis, ligt het doel bij deze doelgroep vooral bij sport als middel, waarbij het vooral gaat om 'The Joy of Movement'. Onze Afrikaanse deelnemers waren daar echte topsporters in. We zijn ze dankbaar dat ze ons dat weer geleerd hebben. ■

Foto's: ChrisHazelebach