



GAAN WE NU ÉCHT BALLEN, MEESTER?

We zijn een leervak en willen leerlingen (beter) leren 'sporten én bewegen'. Ze jaarlijks dus iets beter leren 'daisy darten' én beter leren spelen. Voor een deel van ons is deze benadering een open deur. Een ander deel vindt dit een verkeerde keuze. Het gaat bij hen vaak alleen om het leren spelen. Maar wie ernst wil maken met het maatschappelijk relevant 'scholen' van onze jeugd kan niet om een sportgerichte keuze heen. We moeten onze jeugd écht laten ballen! Door: Edwin Timmers

SPORTGERICHT LEREN SPELEN!¹

Het is u bekend dat de Schotten een speels volk zijn. Naast rugby spelen ze het liefst een 'hit and run'-spel dat liefkozend 'Daisy Darten' (DD) wordt genoemd. Het spel is in het begin van de jaren zestig populair geworden en feitelijk is het een softbalvariant. In het vaak koude en regenachtige Schotland had men een inspannende spel nodig. Het spreekt mensen aan. Gemiddeld zitten er twintigduizend man langs de kant. De Schotse DD-League bestaat uit twaalf ploegen die een dubbele competitie spelen. Ik zal het spel kort voor u beschrijven.

Er zijn twee ploegen van tien spelers. Maar minimaal 8 en maximaal 12 spelers zijn ook toegestaan mits het aantal spelers in beide teams gelijk blijft. De ploegen hebben ieder een gelijke verhouding mannen/vrouwen die per wedstrijd kan verschillen. Dat wordt vooraf onderling geregeld. Er is een slag- en een veldpartij. Na zes 'uit' wordt gewisseld. De minisoftbal wordt uit een worp van een pitcher op een catcher het veld ingeslagen. De bal moet tussen en voorbij twee pilonnen het veld in worden geslagen. Dan pas mag deze op de grond komen. De slagman of -vrouw mag na het slaan naar een vluchthonk of rechtstreeks naar één van twee eindhonken van het veld rennen en moet daar zijn voordat de bal in het startvak door een veldspeler op de grond wordt gevangen. Elke onderweg zijnde speler is 'uit'. Afhankelijk van de gedachte slagkracht van de 'inbrenger' staan minimaal

twee of meer spelers in het startvak. Dat vak bevindt zich ongeveer vijf meter naast de 'slagplaats'. Ook de lopers mogen naar een vluchthonk of direct naar één van beide eindhonken rennen. Er mogen meerdere lopers op een honk staan die een ketting kunnen vormen. Op een geslagen bal wordt geprobeerd het startvak, dat nu finishvak heet, te bereiken. Zijn ze 'binnen' voordat een speler van de veldpartij de bal in dat vak vangt dan hebben ze ieder een punt gescoord. Een speler die onderweg door een speler van de veldpartij met de bal in de hand wordt uitgetikt levert twee 'uitjes' op.

Op de Schotse scholen wordt het spel, met minder spelers, veel gespeeld. In plaats van slaan met een softbal mogen leerlingen ook een voetbal het veld in schoppen of een handbal het veld in werpen. De sport wordt zo 'vertaald' naar de school. Het is een leuk dynamisch spel dat veel mensen in beroering brengt. Iets voor uw school???

VEELZIJDIG BEWEGEN MET VEELVORMIGE SPORTEN

DD is sport. Het heeft immers de volgende kenmerken die vrij vertaald naar Steenberg (2004)² als volgt luiden: een *fysieke* activiteit (ook denkactiviteit zijn sporten, maar dat is voor ons vak minder relevant) die de nodige inspanning vereist; een spel in de zin van 'game' én 'play'; het gaat om wedijveren en presteren met en tegen elkaar maar het kan ook om andere motieven gaan; relatief veel mensen in een bepaalde streek of land vinden het een mooi spel. Met 'game' wordt een spel bedoeld met een bepaald doel, middelen, regels én met een 'play'-attitude. Sport is een bewegingsvaardigheidsspel of 'game' en kent grensgevallen zoals fitness (wel fysiek, geen game) of darten (weinig fysiek, wel game). Elke sport moet vervolgens meestal naar de school worden 'vertaald'. Die vertaling houdt het volgende in.

- Beperking tot kernactiviteiten en 'eindvormen' zoals softbalcricket, drie en vier honken softbal.

- Keuze uit de belangrijkste gebruiken, gewoontes én taal die kenmerkend voor een sport zijn (bijvoorbeeld 'ball voor wijd' en 'strike voor slag').
- Spelregels afstemmen (beperken en veranderen) op het tactisch en technisch kunnen van leerlingen.

We noemen een activiteit een 'sport' als velen bereid zijn een activiteit op ongeveer gelijke manier uit te voeren en dat vooral doen vanwege de 'ontspanning' die deze biedt. Een sport is een specifiek praktijk(gebied) met bepaalde kenmerken. Een vergelijkend presteren met en tegen elkaar (zoals DD) of een op samenwerkend presteren gericht bewegen waarbij de samenstelling van teams en de keuze van regels in overleg worden gekozen om een 'spannend en dus gelijkwaardig spel' te krijgen.

AANDACHT RICHTEN OP SPORTPRAKTIJKEN³

In het hele onderwijs is voortdurend de vraag actueel: 'hoe zorgen we dat de scholing van de jeugd zo maatschappelijk relevant mogelijk is?' Dat betekent als vak: richt de aandacht op *praktijken*. Knotsroofbal, slagbal of kastie zijn leuke spelen maar het vergelijkbare softbal is een sportpraktijk en is eerste keuze. Een deel van onze vakwereld richt zich ook primair op het leren 'sporten'. Een deel is meer 'probleemgericht' én een deel combineert beide. Die combinatie, die u sportgerichte bewegingseducatie kunt noemen, wil ik u graag aanbevelen⁴. Het effect van bijvoorbeeld uw voetballessen wordt groter als leerlingen 'een beetje beter leren voetballen én leren spelen'. Een spel als voetbal behoort tot een bewegingscategorie met meerdere vergelijkbare spelen én dito spelproblemen. Er kan dan van transfer gebruik worden gemaakt. Het vereist wel een

doordachte keuze van het totale aanbod aan 'sporten en bewegen' op een school. Zowel voor het reguliere kern- en keuzeprogramma als het deel buiten roostertijd: de schoolsport.

De *eerste keuze* is de keuze van een sport uit een bepaalde bewegingscategorie. Die keuze kan voor leerlingen (beperkt) vrij zijn: 'wie in de komende acht lessen wil gaan basketballen blijft binnen, wie wil gaan voetballen gaat naar het veld!' Of keuzeplicht zijn: 'maak een keuze uit voetbal of basketbal en we spelen het spel van de meerderheid!' Leerlingen laten kiezen is belangrijk. Het motiveert leerlingen, is een aspect van zelfstandig leren handelen én 'verplicht' tot de nodige inzet. De *tweede keuze* is de keuze van de eindvorm(en) of kernactiviteiten die afhankelijk zijn van het spelniveau. Het is de rode draad door het 'leren voetballen! De kern van voetbal is het spelen van een wedstrijdje in een eindspelvorm 'vier tegen vier of zeven tegen zeven met doelen en niet/wel met keepers' en met aan het spelniveau aangepaste spelregels.

De *derde keuze* is de keuze van de *motorische* leereenheid of taak. Vraag u af: wat moet uiteindelijk in een lessenreeks (beter) worden (geleerd)? Een wedstrijdje zeven tegen zeven spelen, samen een dans uitvoeren, als team organiseren van een atletiekmeerkamp, aan een vechtspeltoernooi meedoen, een zwaaicombinatieoefening aan de ringen uitvoeren. Het is hoe dan ook een relatief moeilijke of complexe taak die alleen, maar liever door samenwerkend leren in een team, in een bepaalde periode moet worden uitgevoerd.

De *vierde keuze* is de keuze van de *sociale/cognitieve* leereenheid of het 'leren hoe te leren'. Welke regel- en ontwerptheema's moeten leerlingen kunnen toepassen om in enige mate zelfstandig alleen en/of samen hun leren te regelen? Bij het spe-

<i>Dimensies</i>	<i>Aspecten</i>
1. Waardegebieden	a. exemplarische en transferwaarde b. ontwikkelingswaarde c. belevings- en sportwaarde
2. Bewegingsmotieven	a. bewegen om het bewegen b. bewegen om te presteren c. bewegen om te showen d. bewegen om plezierig samen te bewegen e. bewegen om avontuur en spanning te beleven f. bewegen om fit te worden of te blijven
3. Sport- en bewegingscategorieën	a. balspelen: doel-, trefvlak-, slag- en loopspelen b. vechtspelen: tref- én balansspelen c. bewegen op, aan en over toestellen: balanceren, zwaaien, draaien en springen d. bewegen op muziek e. werpen of stoten met materialen, hoog en ver springen, lopen zonder en met hindernissen. f. voortbewegen in en op het water g. balanceren op snelheid/duur

Figuur 1. Het 3DK-model



Softbal op school

len van een eindspelvorm ontstaan spelproblemen. Door coachen en geven van aanwijzingen kunnen die problemen (deels) worden opgelost. Er kan ook worden gekozen voor een andere (*basis*)spelvorm. Als 'lopen met de bal' een probleem is, is 'dribbelscore' (met de bal aan de voet over een achterlijn dribbelen om te kunnen scoren) een mooie vorm.

Een taak kan voor leerlingen echter nog méér omvatten:

- een wedstrijdje spelen door zelf gelijkwaardige teams te maken, spelregels te kiezen en toe te passen
- een wedstrijdje samen beter proberen te spelen door elkaar te coachen
- je als team samen leren voorbereiden op een toernooi een speltoernooi samen leren organiseren.

De belangrijkste gewoontes of rituelen en het jargon uit een sport worden hierin meegenomen.

Ik kom nog even terug op mijn eerste keuze. Ga ik op mijn school in Harderwijk of ter Apel 'DD' invoeren, ga ik softballen óf ga ik honkballen?

PROGRAMMAKEUZES: EEN BREED AANBOD MÉT DIEPGANG!

Hoe komen we tot een veelzijdig programma-aanbod dat voldoende breedte én diepgang kent? Ik adviseer u bij het vergelijken van bewegingsgebieden of -vormen gebruik te maken van een driedimensionaal keuzemodel (3DK-model).

Zie figuur 1. Het vergelijken en waarderen gebeurt op verschillende aspecten van drie dimensies.

Dimensie 1: waardegebieden.

Welke activiteit die u met elkaar vergelijkt heeft op onderstaande punten meer waarde?

- 1a. 'Exemplarische waarde' betekent dat een kenmerkende activiteit voor een bepaalde groep van overeenkomstige activiteiten veel vergelijkbare bewegingshandelingen heeft. Neem korfbal als prototype voor handbalachtige doelspelen. Transferwaarde betekent dat een activiteit kenmerken heeft die het latere leren van een andere activiteit positief beïnvloedt. Tactische voetbalvaardigheden zijn ook bij andere doelspelen van belang.
- 1b. 'Ontwikkelingswaarde' betekent dat de activiteit gedurende meerdere jaren verder ontwikkeld wordt en toch zijn belevingswaarde behoudt. Van cricketsoftbal op de basisschool tot honkbal in 6 vwo. Hoe meer grondvormen van bewegen binnen zo'n activiteit een rol spelen, hoe uitda-

<i>Drie dimensies</i>	<i>Waardering van DD</i>	<i>en softbal/honkbal</i>
1. Waardegebieden: a. exemplarische en transferwaarde b. ontwikkelingswaarde c. belevings- en sportwaarde	Laag Matig Hoog in Schotland en laag in Nederland Eindwaardering: laag	Hoog Hoog Hoog in Nederland en laag in Schotland Eindwaardering: hoog
2. Bewegingsmotieven	Eindwaardering: hoog	Eindwaardering: hoog
3. Bewegingscategorie Tot welke keuze kom ik (en mijn vaksectie)?	Waardering: hoog Ik gebruik dit spel, een combinatie van softbal en kastie, in situaties dat het buiten koud is, we wel op het veld staan en als vervangend voor softbal. De vele loop- en verdedigingsacties maken het spel intensief ² .	Waardering: hoog Ik kies voor softbal/honkbal als programmaonderdeel. Bij betere groepen speel ik honkbal.

Figuur 2. Een vergelijking in waardering van DD én softbal/honkbal

gender. Bij softbal: werpen, slaan, gooien, vangen/vielden, lopen.

1c. 'Belevings- en sportwaarde' betekent: hoe graag spelen leerlingen het spel en hoe sportpraktijkrelevant is het?

De sporten met de hoogste subjectieve waardering worden in het programma gekozen.

Dimensie 2: bewegingsmotieven.

Bewegen heeft verschillende functies zoals bijvoorbeeld een exploratieve, productieve, expressieve of coöperatieve functie. Maar functies corresponderen ook met motieven tot sporten. Een sport kan motiveren tot: (a) opgaan in het bewegen kan bij alle activiteiten; bij tai chi en hatha yoga krijgt het ook een meditatieve betekenis; (b) bij team- en individuele wedstrijd-sport zoals spelsporten; het kan ook gaan om optimaal presteren en vergelijken van je huidige prestatie met de vorige én samenwerkend presteren; (c) bij bewegen op muziek en dans; acrogym, jongleren; (d) bij recreatief volleyballen; (e) bij klimmen, kajakken, mountainbiken; bij een zwerftocht/hike of survival dat combinaties daarvan kunnen zijn, vechtsporten of balanssporten zoals turnen, surfen of schaatsen/inline skating (f) bij fitness of duursporten. Voor één sport kunnen meer motieven gelden. Een volwaardig programma zorgt dat alle motieven in het aanbod zijn opgenomen.

Dimensie 3. Bewegings- of sportcategorieën zijn te onderscheiden naar hun aard: in (a) doel-, trefvlak- én slag- en loopspe- len; (b) tref- én balansspelen; (c) balanceren, zwaaien, draaien en springen; (d) aerobics of streetdance; (e) atletiekmeer- kamp (f) zeilen, afstand zwemmen, waterpolo; (g) inline ska- ting, wielrennen en mountainbiking. Al deze bewegingscate- gorieën komen in een goed programma aan bod. Activiteiten spelen in verschillende contexten of onder verschillende con- dities. Deze geven een 'ervaring' die ook meegenomen kan worden denk aan: individuele én teamsporten, winter- én zo- mersporten, sneeuw-/water- én landsporten, vecht- én medi- tatieve sporten, balans- én fitsporten, duur- én krachtsporten,



FOTOGRAFIE: REMERSMA

Er voor gaan

wedstrijd- én coöperatieve sporten e.d. Vaak is een sport een combinatie van... Judo is een individuele, land-, vechtspel-, fit-, kracht- én wedstrijd-sport.

Bijkomende condities zijn: een sport moet 'veilig' te beoefenen zijn, accommodatie en materiaal moeten van voldoende niveau of omvang zijn en de leraar moet er didactisch competent mee kunnen omgaan.

Op basis van het 3DK-model vergelijken we 'DD'² met softbal/honkbal om te kunnen kiezen (zie figuur 2)

De *eindvormen* of kernactiviteiten zijn bij softbal: (1) cricket-softbal met een slagman, drie veldspelers en twee honken; (2) drie honken softbal met twee slagmensen en vier veldspelers; (3) vier honken softbal met drie slagmensen en zes veldspelers en (4) vier honken softbal met drie slagmensen en negen veldspelers als de spelers harder en verder slaan. De spelvormen worden steeds complexer en bieden technisch en tactisch meer mogelijkheden.

De kern van het spel op deze manier leren spelen is: *het al softballend beter leren softballen*. Andere spelvormen, zoals DD, zijn eenvoudiger én dienen om ervaren spelproblemen gemakkelijk of beter te kunnen oplossen. We kunnen ze *basisvormen* noemen die *ter afwisseling* worden toegepast. Ze ondersteunen het beter spelen van een eindspelvorm.

Leren sporten en - hier - spelen hangt met elkaar samen. De keuze voor beide stelt eisen aan het leren van leerlingen. Ze moeten leren met inzicht én 'leren hoe te leren'. Dat is ook een uitdaging voor de lesgever.

NOTEN EN REFERENTIES

- 1 De volgende serie artikelen die in 2007 in de LO zijn gepubliceerd geven een beeld van het model *actief leren onderwijzen (ALO)*. Een model dat in onze ontwikkelingsprojecten is gebruikt. Het zijn: (1) Leuk is link! (nr 2). (2) Leuke linkjes leggen! (nr.3). (3) Leuk leren leren! (nr.5). (4) Leren in leuke leeromgevingen! (nr.7). (5) Sporten én bewegen, een kwestie van leren door transfer! (i.v.).
- 2 Steenbergen, J. (2004). *Grenzen aan sport. Een theoretische analyse van het sportbegrip*. Maarssen: Elsevier. 'DD' is natuurlijk fictief. De Schotten kennen dit spel niet. Spelontwikkeling kán tot combinaties leiden zoals hier kastie en softbal. Leuk toch?
- 3 In het *Basisdocument VO* (SLO, 2007) worden die keuzes open gelaten. Met het spelen van 'roofbal' leer je echter niet softballen. Ik wil meer kleur bekennen.
- 4 Timmers, E. en projectgroep (2007). *Voor applaus moet je het niet doen! Ontwikkelen van (beter) leren sporten en bewegen, een leven lang!*

Correspondentie: e.i.timmers@pl.hanze.nl