

SOFTBAL: HIT AND RUNS VOOR ELK NIVEAU (3)

Van 'Level 1' via insluittikspelen naar 'Level 2'

Naar aanleiding van het eerste artikel 'Hit and Run voor elk niveau', dat verscheen in *Lichamelijke Opvoeding 11 van 2007*, hebben we veel reacties gekregen van leerlingen, studenten en collega's. Reacties waarin wordt aangegeven dat deze activiteit aansluit bij de beleving en het speelniveau van leerlingen en bovendien eenvoudig uitbouwbaar is. Daar willen we in dit artikel nader op ingaan. Door: Wytse Walinga en Ivo Dokman

Op de Thomas Oriëntatiedag voor VO in Tilburg en op de studiedag BO in Zwolle hebben respectievelijk 270 en ruim 100 bewegingsonderwijzers aan de workshop 'Hit and Run' deelgenomen. Tot onze vreugde kregen we heel positieve reacties terug. Collega's in BO en VO zien kansen om 'Hit and Run' te spelen waardoor leerlingen op maat kunnen genieten van het softbalspel. Een goede reden om dit spel en de belangrijkste methodische aanpassingen te bekijken en vooral een logisch vervolg te kiezen. Wij zullen onze keuzes toelichten, maar uiteraard zijn er nog vele goede veranderingen en aanpassingen mogelijk, zoals ook blijkt uit de vele goede suggesties van meedenkende en betrokken collega's.

Een greep uit de reacties.

- 'De kinderen vonden het fantastisch' (student die het spel op stage heeft gegeven).
- 'Eindelijk kunnen kinderen die nog niet zo goed kunnen slaan toch lekker meedoen' (basisonderwijs vakleerkracht op de studiedag basisonderwijs).
- 'Meneer, ik heb twee punten gehaald!' (leerling).
- 'Dit is wat we verder moeten ontwikkelen' (ALO-collega).
- 'Hier kan je binnen softbal optimaal rekening houden met verschillen' (ALO-collega).
- 'Meneer, gaan we de volgende keer weer softballen?' (leerlingen).
- 'Ik hoefde de leerlingen niet eens te enthousiasmeren!' (student).
- 'Er moet nu nog een keuzemogelijkheid komen in dit spel.' (ALO-collega's en collega's uit het werkveld).

Deze reacties hebben er voor gezorgd dat we het spel verder zijn gaan ontwikkelen. We noemen de in het eerste artikel beschreven activiteit: 'Hit and Run Level 1'. Dit spel is erg geschikt voor de start van softbal (bovenbouw van het basisonderwijs en brugklas voortgezet onderwijs). Om het spel op maat te houden voor de doelgroep gebruiken wij de volgende methodische aanpassingen.

DE STARTSITUATIE

Voor de slagmensen/lopers: We leggen de situatie zo neer dat 100% van de leerlingen regelmatig honk 1 kan halen (10% kiest hiervoor in het spel) en 20% honk 4. De overige spelers (70%) zullen kiezen tussen honk 2 en 3. De onderlinge honkafstanden en de afstand van slagplaat naar honk 1 zijn dus afhankelijk van het niveau van de deelnemers. Bovendien zou de docent keuzes aan kunnen bieden in de wijze van wegslaan van de bal door te variëren in: slagplankje, korte en lange knuppel én te variëren in: voor jezelf opgooien, een getoste- of van voren gepitchte bal.

Voor de velders: De lijn met honken ligt in het midden van het veld. Dit is gekozen om ook de veldpartij goede kansen te geven. Werpen en vangen is namelijk aan het begin van het softbalspel vaak een moeilijk bewegingsprobleem (zowel het verwerken van de geslagen bal, als het overbruggen van afstand, als het mikken in de handschoen van een brandende medespeler, als het vangen van de bal is in het begin erg lastig). Ballen zullen in dit arrangement een relatief kleine af-

stand moeten afleggen van de veldspelers naar de brandende medespeler.

'Toen ik het eerste honk één meter dichterbij legde kwamen ook mijn minst goede spelers binnen op hun slag' (collega voortgezet onderwijs).

UITBREIDING VOOR DE SLAGMENSEN/LOPERS

Wanneer het niveau van slaan sterk verbetert en het aantal leerlingen dat honk 4 kan halen richting de 30% gaat, kiezen wij er voor om de tussenliggende afstand tussen de honken te vergroten. Dit geldt niet voor het eerste honk. Zwakke slagspelers kunnen op deze wijze goed deelnemen aan het spel door vanuit het lukken beter te worden (succeservaring). Er kan ook worden gekozen om de afstand in toenemende mate te vergroten. Tussen honk 1 en 2 de afstand vergroten met één meter, tussen 2 en 3 met twee meter en tussen 3 en 4 met drie meter. Tot slot is de relatie met de uitbreiding voor de veldspelers van belang.

'Het valt me op dat het vaak de mindere spelers zijn die beslissend zijn in de eindscore van een spel. Zij zijn vaker de spelers die de doorslag geven, doordat ze eerder op safe spelen én dus in ieder geval één punt halen' (derdejaars student Calo).

UITBREIDING VOOR DE VELDPARTIJ

Op den duur slaagt de veldpartij er regelmatig in om lopers uit te maken door:

- slimmere positieverdeling in het veld (rekening houden met je opstelling afhankelijk van de afstand die de slagman kan slaan en de te verwachten richting)
- een betere samenwerking tussen de velders (welke speler pakt de bal, waar stellen de andere spelers zich op en welke speler gaat naar het te branden honk)
- het sneller verwerken van de geslagen bal
- het over grotere afstand kunnen werpen door de velders
- het beter kunnen mikken in de handschoenen van een brandende medespeler
- het beter vangen van de bal.

Als dat gebeurt dan schuift de honklijn steeds meer op naar de zijlijn. Hierdoor wordt de afstand die de bal moet afleggen van veldspeler naar brandende medespeler groter. Een uitbreiding voor de velders betekent, dat het in principe eenvoudiger wordt voor de slagmensen/lopers (de meeste rechtshandige slagmensen slaan de bal in het linksveld, waardoor de afstand die de bal moet afleggen van velder naar de brander groter wordt en dus meer tijd kost).

'Doordat ik de honklijn vijf meter verschoof, moesten de leerlingen ineens veel verder gooien. Dit leverde voor een aantal een groot probleem op. (50% van de lopers haalde honk vier door fouten van de veldpartij). Mijn stap was te groot. De honken schoven we weer twee meter dicht naar het midden. Dit sloot beter aan' (collega).

Startsituatie 'Hit and Run Level 1'

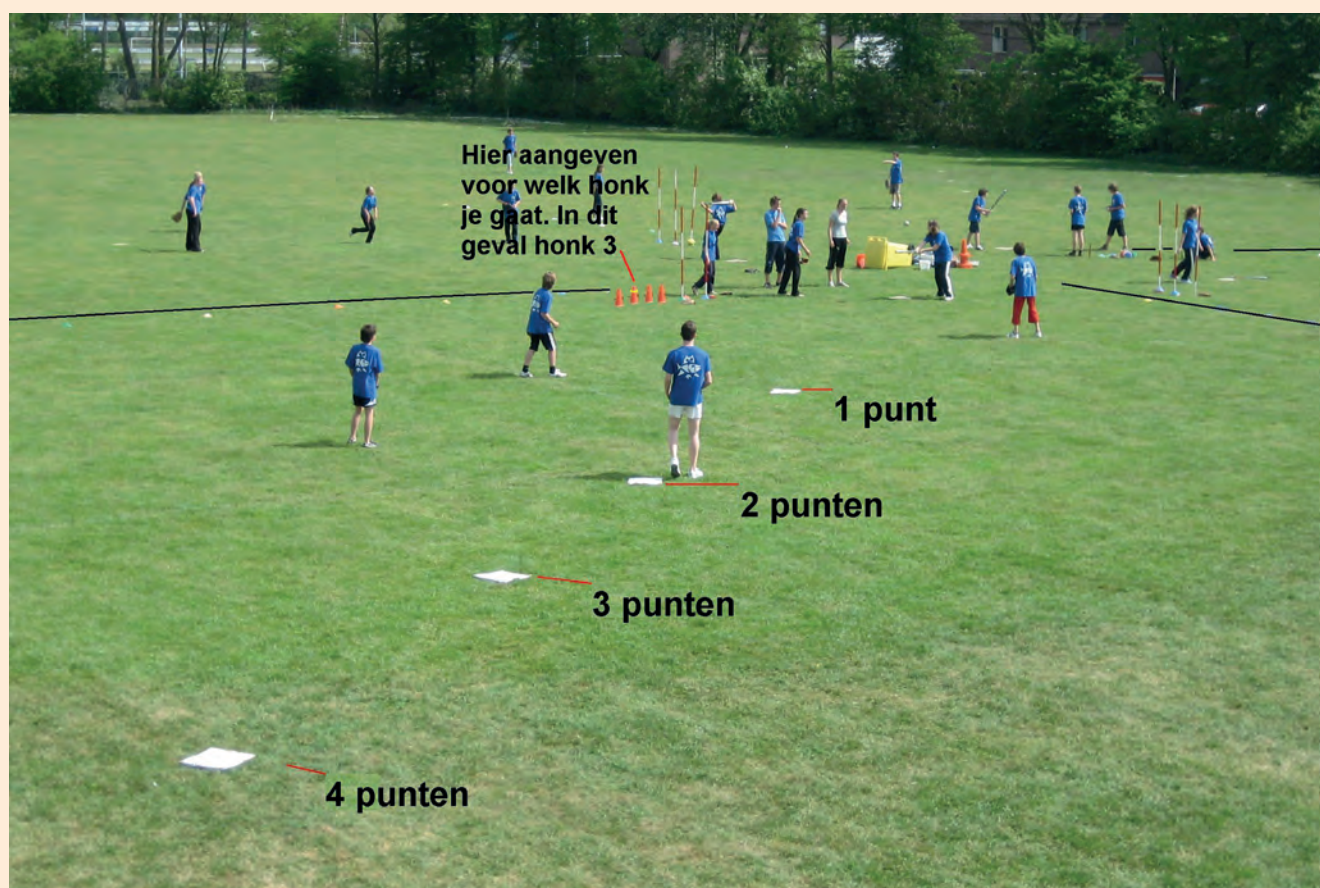
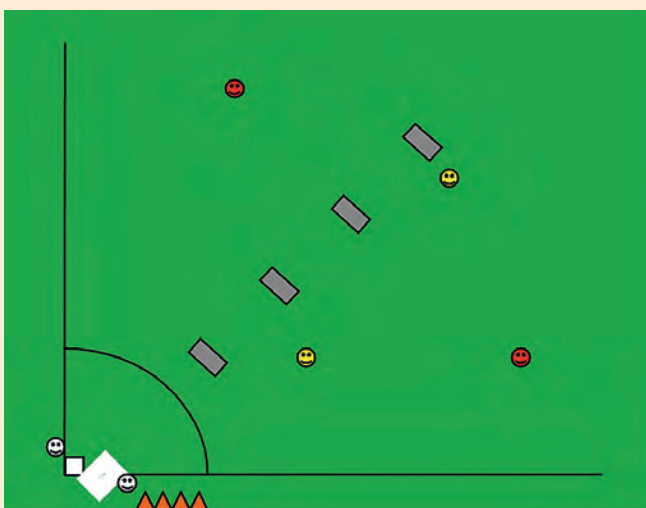
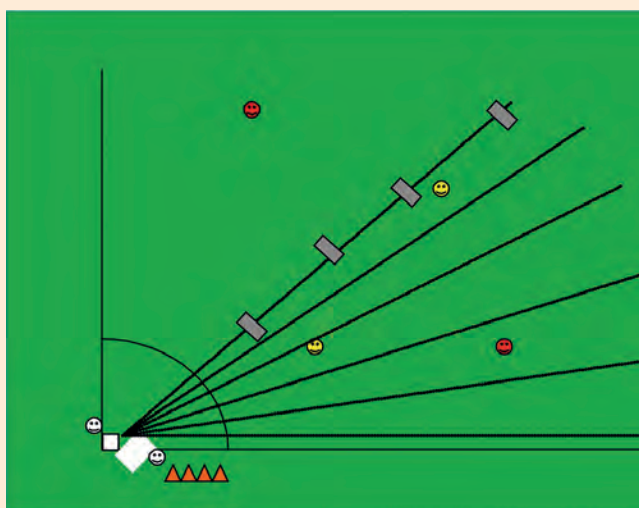


FOTO: DOKKEM



Figuur 1 overzicht startsituatie 'Hit and Run Level 1'



Figuur 2 uitbreiding voor de slagmensen/lopers

HET VERVOLG: HIT AND RUN LEVEL 2: 'THE DOUBLE'

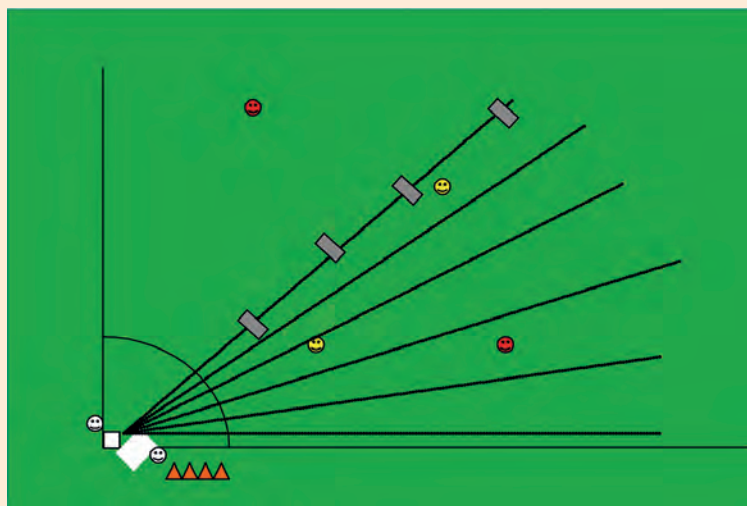
De eerste twee artikelen (LO 11 en 12 uit 2007) behandelen een aantal verschillende spelproblemen die in dit derde artikel bij elkaar komen. 'Hit and Run Level 1' heeft eigenlijk twee teams met afzonderlijke spelproblemen die elkaar beïnvloeden. Het wegslaan van de bal om een honk te halen (spelprobleem 1), wordt beïnvloed door het snel verwerken van de bal om deze al dan niet via medespelers op een bepaalde plaats te krijgen (spelprobleem 2) en andersom.

In het tweede artikel (LO12 uit 2007) behandelden we het spelprobleem van inblijven en uitmaken. Hier komen leerlingen door het diagonaal tikspel en het knotsroofspel in aanraking met insluitingspelen. Deze spelproblemen openen het insluiten dat ook later bij softbal aan de orde komt.

HOE KOMEN DEZE TWEE ARTIKELEN SAMEN IN 'HIT AND RUN LEVEL 2'?

In dit vervolg hebben we een keuzemogelijkheid voor de loper om na het halen van het gekozen honk naar 'the double' te gaan. Hierdoor ontstaat automatisch ook een keuzemogelijk-

Figuur 3 uitbreiding voor de velders



heid voor de tikkers: terugdringen of uittikken. Wanneer het niveau van werpen en vangen het toelaat, kiezen we voor deze activiteit. Onze ervaring is dat leerlingen in het begin van het tweede jaar van het voortgezet onderwijs hier aan toe zijn. Wie durft het initiatief te nemen? De loper of de veldpartij?

Slagploeg

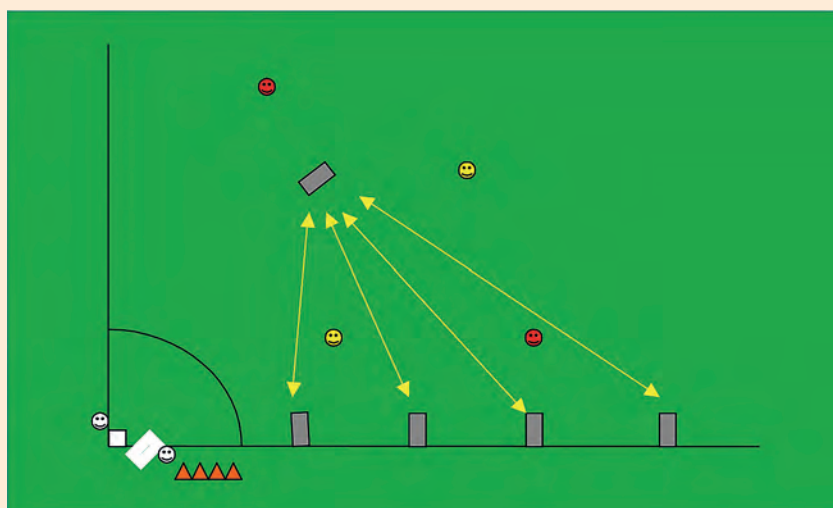
- Kies het honk dat je wilt halen. Het gekozen honk 1, 2, 3 of 4 correspondeert weer met het aantal punten.
- Sla de bal en haal het gekozen honk (wanneer je voor een honk hebt gekozen is het halen daarvan verplicht). Je mag niet bij een eerder honk stoppen.
Zie regels 'Hit and Run Level 1'.
- Na het halen van het gekozen eerste honk heeft de loper een keus. Blijven staan of door.
 - 1 Stop je op je gekozen honk of wordt je daarop teruggedrongen dan heb je dat aantal punten.
 - 2 Ga je uit tussen je gekozen honk en 'the double' dan heb je geen punten.
 - 3 Haal je 'the double' dan krijg je het dubbele aantal punten.

Veldploeg:

- Je probeert de slagman uit te branden op het van tevoren gekozen honk.
- Wanneer de slagman kiest om te gaan voor 'the double' dan moet je hem uittikken. Het is immers geen gedwongen loop.

'Marrit kiest van tevoren voor het halen van honk 2. Ze slaat en bereikt dit honk. Ze ziet dat de bal nog ver weg is en denkt dat 'the double' binnen bereik is. Anne smijt de bal vanuit het achterveld snel naar een medespeler die bij 'the double' staat. Marrit kiest slim. De veldpartij kan erg goed insluiten en ze gaat op tijd terug naar haar honk. Hierdoor behoudt ze haar twee punten.'

'In eerste instantie gingen de leerlingen voor het terugdringen van de loper. Naarmate ze meer vertrouwen in het gooien en



Figuur 4 'Hit and Run Level 2' ('the double')

vangen kregen gingen ze proberen de loper uit te tikken door in te sluiten.' (vierdejaars student Calo).

DISCUSSIE

In discussies over dit spel hebben we het over meerdere aspecten gehad. Er zijn collega's die vertellen over hun brugklas waarmee ze officieel softbal spelen met alle regels en dit ook als doelstelling hebben voor hun lessen. Zij vinden het belangrijk dat leerlingen vanaf het begin zo snel mogelijk het officiële softbalspel leren spelen. Wij kiezen duidelijk voor een andere invalshoek. Niet het leren spelen van het spel qua officiële regels, maar het verbeteren van het softbalniveau heeft onze aandacht. Dat willen we bereiken door: veel slagbeurten, belangrijke veldfuncties en oproepbare spelsituaties waarin leerlingen tot lukken komen door onder andere een eigen keuze als slagman/loper.

We hebben ook prachtige gesprekken gevoerd met collega's die zich afvroegen of dit wel softbalspel was vanwege het van tevoren kiezen van het te halen honk en het wegblijven van de keuze daarin tijdens het spel (geen verrassing meer *tijdens* het spel). Volgens ons is dit niet meer dan honk 1 problematiek die we altijd bij softbal tegenkomen. Binnen 'Hit and Run' maken we het toegankelijk voor meerdere niveaus.

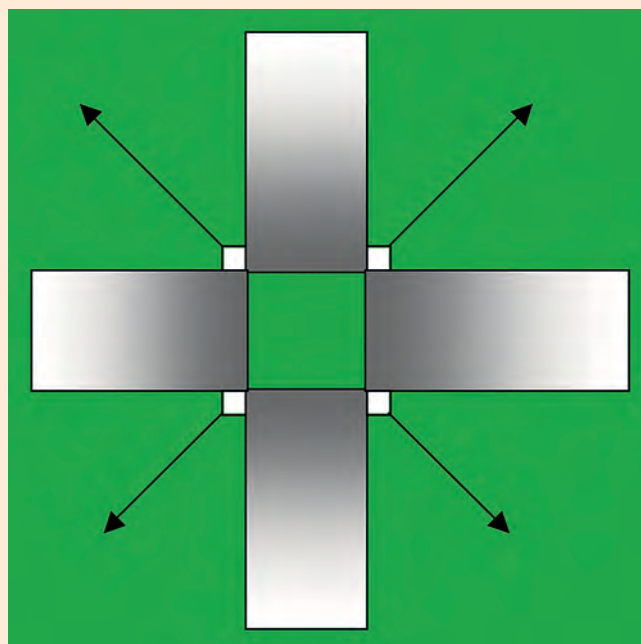
Het officiële softbalspel bestaat uit de volgende fases:

- 1 het opwerpen van de bal
- 2 het wegslaan van de bal in het slaggebied
- 3 het halen van het eerste honk ten opzichte van het voorkomen daarvan
- 4 het halen van verdere honken ten opzichte van het voorkomen daarvan
- 5 het stilleggen van het spel.

'Hit and Run Level 1' is een spel dat de eerste drie fases van het softbalspel in zich heeft. Door deze veelvuldig te spelen krijgen leerlingen eerder voldoende niveau om de laatste twee fases in 'Hit and Run Level 2' goed te spelen. Het spelprobleem van het inblijven en uitmaken door insluiten vindt

parallel plaats in spelen die dit probleem op maat aanbieden zoals omschreven in ons vorige artikel over insluitkspelen in de onderbouw. De start van onze activiteiten richt zich daarom op de spelproblemen werpen en vangen en op het wegslaan van de bal. Deze twee gecombineerd in het eerste spel 'Hit and Run Level 1' zorgen voor een interessante situatie waarin beide spelproblemen onder invloed van de ander gespeeld kunnen worden. Wanneer er voldoende speelniveau op beide spelproblemen is wordt het tijd om er een nieuw spelprobleem in te brengen. Naast het wegslaan van de bal en het werpen en vangen onder tijddruk komt nu het inblijven en uitmaken in het spel. In 'Hit and Run Level 2' moeten de velders proberen de loper uit te tikken door insluiten tussen het gekozen honk en 'the double'. Dit is een moeilijk spelprobleem dat een hoog niveau van werpen en vangen vraagt van de

Figuur 5 spelen op vier velden met begeleiding vanuit het centrum



Inschatting aantal slagbeurten in de eerste en tweede klas.

Jaar	Aantal softballessen	Slagbeurten per persoon per jaar bij officieel softbal. (geschat op 1 á 2 per les)	Slagbeurten per persoon per jaar bij driehonkensoftbal. (geschat op 4 per les)	Slagbeurten per persoon per jaar bij 'Hit and Run'. (geschat op 6 per les)
1	6	9	24	36
2	6	9	24	36
Totaal aantal slagbeurten over beide jaren.	12	18	48	72

Inschatting aantal te verwerken eerste ballen voor de veldspelers per les:

	Officieel softbal	Driehonken softbal	'Hit and Run'
Aantal medespelers in het veld.	8	5	3
Aantal geslagen ballen naar jouw veldpartij.	14	24	24
Deel van de ballen per persoon bij een evenredige verdeling.	1/9	1/6	1/4
Percentage van de ballen per persoon bij een evenredige verdeling.	11,11%	16,7%	25%
Gemiddeld aantal balcontacten per persoon.	1,5	4	6
Aantal te verwerken ballen over de eerste twee jaar.	18	48	72

veldspelers. Voor ons is dit een spel dat in de loop van de brugklas en in de tweede klas heel goed speelbaar is. Vanaf dit moment spreken we van een softbalspel met als hoofdprobleem inblijven en uitmaken. De volgende stap naar driehonken softbal is erg logisch. Als laatste hebben een aantal collega's vraagtekens gezet bij de speelbaarheid op meerdere situaties. Belangrijk daarin is de algemene organisatie. Op studiedagen kregen we complimenten voor de handige opstelling waarmee we vanuit het midden vier kanten op spelen. Hierdoor kan de docent bewegingsonderwijs vanuit het midden invloed hebben op alle vier de velden. Uiteraard als je accommodatie dat toelaat. Een half voetbalveld biedt voor de brugklas voldoende ruimte.

Om nog eens extra het voordeel voor het leren spelen van softbal in deze situaties te onderstrepen zetten we het aantal slagbeurten en te verwerken geslagen ballen in een schema. Dit is geen officieel onderzoek maar een schatting uit de praktijk. Onze ervaring met de verschillende softbalspelen is dat leerlingen per les zes keer slaan op een veldje bij 'Hit and Run', vier keer bij driehonken softbal en één á twee keer bij officieel softbal.

Andere factoren hebben uiteraard ook invloed op het aantal

leermomenten. De veldpositie van een individuele speler, de snelheid van wisselen, de kans op meerdere spelsituaties in het veld en het niveau van slaan. Om te komen tot een nog snellere doorstroom bij 'Hit and Run' is het soms handig om een vaste pitcher/tosser (bijvoorbeeld een geblesseerde leerling) neer te zetten. De volgende slagman hoeft dan niet te wachten op de vorige looper. Het aantal spelmomenten in het veld is bij driehonken softbal en officieel softbal wellicht groter doordat spelers blijven staan op een honk. Dit heeft tot gevolg dat één spelsituatie meerdere betrokkenen kent en ook kans op meerdere spelmomenten binnen één spelsituatie. 'Hit and Run Level 2' zorgt door de insluitsituatie tussen 1 en 2 ook voor meer spelmomenten.

Wytse Walinga is docent bewegingsonderwijs aan het Christelijk College Nassau Veluwe te Harderwijk. Tevens is hij werkzaam als opleidingsdocent spel aan de Calo te Zwolle

Ivo Dokman is opleidingsdocent spel aan de Calo te Zwolle

Correspondentie: gw.walinga@windesheim.nl en ir.dokman@windesheim.nl