

BASISONDERWIJS

VOOR HET BEWEGINGSONDERWIJS OP DE BASISCHOOL

EEN AANGEPASTE SPORTSPELMETHODIEK

STAPPEN, SPRONGEN EN SCHUIVEN

De meeste sportspelmethodeken, bv basketbal, handbal, korfbal, voetbal, zijn geschreven voor de sportvereniging waar kinderen één of twee keer in de week komen trainen en elke week een wedstrijd spelen. Het zijn vaak gemotiveerde kinderen, die ook redelijk kunnen bewegen. Voor deze doelgroep werkt de trainingsmethode die de trainers bij de opleiding van de sportbond geleerd hebben. In het basisonderwijs hebben we met een andere doelgroep te maken. In een klas zitten ook kinderen die weinig aanleg hebben om te sporten en kinderen die minder gemotiveerd zijn om een bepaalde sport te leren. Toch is het de taak van de school (vakleerkracht) om alle kinderen te introduceren in de bewegingscultuur, waarin de sportspelen een belangrijke rol vervullen. In dit artikel wordt aangegeven welke stappen en sprongen we kunnen maken in aansluiting op het niveau van deelname van leerlingen in de verschillende groepen van het basisonderwijs. In aansluiting op dit artikel is er in het praktijkkatern een vervolg te lezen met aanwijzingen voor het schuiven in de methode, om aan te sluiten bij de groter wordende niveaoverschillen tussen leerlingen. *Door: Chris Hazelebach*

De trainingmethoden voor de jeugdleden van een sportvereniging zijn niet geschikt voor het onderwijs, omdat veel activiteiten te moeilijk zijn voor de minder getalenteerde beweegers en dat er te weinig tijd beschikbaar is om de 'sportspecifieke technieken' goed aan te leren.

In het basisonderwijs is er gemiddeld voor kinderen uit groep 6 ongeveer 80 minuten per jaar beschikbaar om een sportspel te spelen (zie pag 45 *Basisdocument bewegingsonderwijs*). Een kind op een sportvereniging haalt dit al binnen 1 week, terwijl een kind, die alleen maar in het onderwijs te maken krijgt met een sportspel, daar een jaar over doet.

Afhankelijk van het jaarplan van de vakleerkracht, speelt een basisschoolkind (in groep 6) 10 minuten per maand, of 4 weken lang 10 minuten per week en daarna 3 maanden niet. Het leerresultaat kan daarom niet vergeleken worden, met datgene wat op een sportvereniging bereikbaar is.

In dit artikel proberen we een 'aangepaste' sportspelmethode te ontwikkelen die geschikt is voor het basisonderwijs (groepen 6, 7, 8). We oriënteren ons daarbij op het *Basisdocument Bewegingsonderwijs* voor de basisschool en het boek *Perspectieven op bewegen*. Bovendien hebben we dankbaar gebruikgemaakt van inzichten van collega's.

OPZET VAN HET ARTIKEL

In dit artikel richten we ons alleen op de sportspelen waarbij de bal met de hand gespeeld wordt, omdat deze benoemd

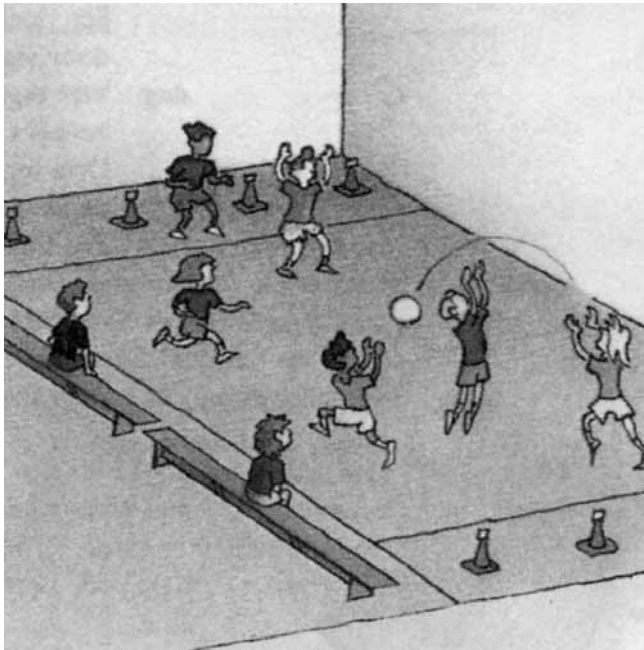
staan in het *Basisdocument*. Voor voetbal- en hockeyachtige spelen zou een zelfde soort opzet gemaakt kunnen worden. We beperken ons in dit artikel tot de handbalachtige sportspelen. In de volgende paragrafen worden de stappen en sprongen toegelicht die er gemaakt worden in de keuze van leerlijnen, bewegingsthema's en aangepaste sportspelen. In het praktijkkatern is als vervolg op dit artikel te lezen hoe in de methodiek adequaat kan worden omgegaan met niveaoverschillen die ontstaan, en groter worden, door goed bewegingsonderwijs.

In de paragraaf 'Stappen' worden de stappen van de aangepaste sportspelmethode behandeld, in combinatie met de andere bewegingsthema's in de leerlijn doelspelen. Ook zullen de methodische stappen ten opzichte van de leerlijnen mikken en jongleren en tikspelen bekeken worden.

In de paragraaf 'Sprongen' worden de leersprongen of wel de niveauiduidingen (1,2,3) van de tussendoelen behandeld. Het stellen van leerdoelen heeft te maken met het beter leren oplossen van het spelprobleem (bewegingsprobleem) in een spel. Uitvoerig wordt aangegeven wat het overeenkomstige spelprobleem is van de sportspelen. Spelers die dit probleem kunnen oplossen zijn daarmee voldoende geïntroduceerd in de bewegingscultuur van de sportspelen.

In de paragraaf in het het praktijkkatern worden alle differentiatiemogelijkheden (verschuivers) kort op een rij gezet. De methode is nog lang niet klaar. Er ontbreekt bijvoorbeeld een

paragraaf over het geven van leerhulp. Bovendien zullen de methodische inzichten zich blijven ontwikkelen. Dit artikel is daar ook een bewijs van. Vier jaar geleden is er mee begonnen en nu moet het klaar, omdat het gebruikt gaat worden op een studiedag. De goede lezer zal merken dat er met de tekst geschoven is en dat begrippen nog niet consistent gebruikt worden. Maar het zal ook zonde zijn om te wachten tot het helemaal klopt (want dan komt het nooit).



Tussendoelen

Groep 5/6

Pilonbal

Arrangement

Veld:

1/3 gymzaal

Twee doelgebieden van 2 meter diep.

Brede doelen door middel van twee keer vier pylonen met blokje erop.

Groepssamenstelling:

Drie tegen twee en een keeper.

Drie tegen drie zonder keeper,

Materiaal:

Een mini-handbal (foam).

Opdracht:

'Probeer als de balbezittende partij door samenspel te komen tot het raken van de pylon. Van de verdedigende partij mag alleen de keeper in het doelgebied komen.'

Bron: Perspectieven op bewegen

De tekst kan ondersteund worden door de cd-rom Pilonbal, waar aspecten van deze tekst in beeld zijn gebracht (op de studiedag is deze cd-rom te koop geweest).

STAPPEN IN DE AANGEPASTE SPORTSPELMETHODE

Voordat de kinderen in groep 6 een eenvoudig aangepast

sportspel (bv eindvakbal) kunnen spelen, zullen ze eerst een aantal andere 'spelstappen' hebben moeten zetten.

Je moet eerst geleerd hebben om een bal weg te spelen, om een bal te mikken in of tegen een doel. Je moet een bal kunnen overspelen naar een medespeler.

Al deze spelvaardigheden leren de kinderen op de basisschool in de leerlijn 'mikken' en 'jongleren'.

Het bewegingsonderwijsaanbod op de basisschool is geordend in 'leerlijnen'. We gaan er in dit artikel van uit dat de lezer bekend is met deze theorie over de leerlijnen. In het kort zullen we de vier leerlijnen en de bewegingsthema's die betrekking hebben op spel nog even op een rijtje zetten.

Leerlijn	Bewegingsthema's
Mikken	- wegspeLEN - mikken
Jongleren	- werpen en vangen - soleren - retourneren
Doelspelen	- keeperspelen - lummelspelen - aangepaste sportspelen
Tikspelen	- tikspelen - afgooispelen - honkloopspelen

Om werkelijk het 'echte' aangepaste sportspel te kunnen spelen, zal een kind al een behoorlijk eigen vaardigheidsniveau moeten hebben m.b.t. het mikken op een doel, het jonglerend of lummelend overspelen naar een medespeler en het onderscheppen van een bal.

Deze vaardigheden kunnen in eerste instantie beter in andere bewegingsthema's geleerd worden dan tijdens een 'ingewikkeld' spel als pilonbal.

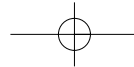
De volgende stappenplannen zullen we kort toelichten:

- stappen tussen leerlijnen 'mikken', 'jongleren', 'tikspelen' en 'doelspelen'
- stappen tussen bewegingsthema's binnen de leerlijn 'doelspelen'
- stappen in het bewegingsthema 'aangepaste sportspelen'.

STAPPEN TUSSEN DE LEERLIJNEN

De ordening van spelactiviteiten in leerlijnen en bewegingsthema's geeft al een goed inzicht in een methodische opbouw.

Voordat een 'aangepast sportspel' aangeboden kan worden zullen de kinderen al bepaalde spelvaardigheden moeten bezitten. Bijvoorbeeld om een aangepast korfbalspel te kunnen spelen moeten de kinderen de volgende spelhandelingen al redelijk kunnen:



De *** geven het belang aan van een leerlijn voor een bepaalde leeftijdsgroep.								
	1	2	3	4	5	6	7	8
Mikken	***	***	***	**	**	*	*	*
Jongleren	*	*	**	***	***	**	**	*
Tikspelen (afgooispelen)			*	**	**	***	***	**
Doelspelen			*	*	**	**	***	***

- een bal van 2 meter afstand in een korf (2,5 meter hoog) gooien (mikken)
- een bal van 4 meter afstand in een 'acceptabel' tempo in de handen van een medespeler gooien (die in beweging is) (jongleren)
- een positie kiezen in het speelveld waar de bal ontvangen kan worden voor een gunstige vervolgactie (jagerbalspel, samen jager zijn).

Vereenvoudigd zouden we kunnen zeggen dat het 'stappenplan' er als volgt uit ziet:

- groep 1/2/3 hoofddaccent op de leerlijn mikken
- groep 4/5 hoofddaccent op de leerlijn jongleren
- groep 6 hoofddaccent op de leerlijn tikspelen (specifiek afgooispelen)
- groep 7/8 hoofddaccent op doelspelen.

Uit het overzicht blijkt dat deze stappen tussen de leerlijnen gerelativeerd moet worden, want mikken en jongleren blijven wel in alle leerjaren van belang en tikspelen en doelspelen ook vanaf groep 2/3, alleen met een ander belang/accent.

STAPPEN TUSSEN DE BEWEGINGSTHEMA'S BINNEN EEN LEERLIJN DOELSPLEN

Het bewegingsthema 'aangepaste sportspelen' is een onderdeel van de leerlijn 'doelspelen'.

Binnen deze leerlijn zijn drie bewegingsthema's:

- keeperspelen
- lummelspelen
- aangepaste sportspelen.

Deze drie bewegingsthema's kunnen opgevat worden als drie stappen binnen de leerlijn doelspelen. Kinderen moeten eerst leren keeperspelen, voordat de stap naar lummelspelen gemaakt kan worden. Pas wanneer ze bepaalde 'lummelvaardigheden' hebben, kan een aangepast sportspel, bv. pilonbal, zinvol worden aangeboden.

Een aangepast sportspel is eigenlijk een mix van een keeperspel en een lummelspel.

Bij de keeperspelen gaat het er om dat de balbezitter de bal probeert langs een verdediger (keeper) te gooien om te scoren in een doel en dat de keeper probeert de bal tegen te houden en het doel verdedigt. Penaltyspel en chaosdoelenspel zijn voorbeelden van spelen die in dit bewegingsthema horen.

Het bewegingsthema lummelen is moeilijker omdat de balbezitter dan de bal langs de verdediger moet spelen zodat een medespeler de bal kan ontvangen. De balbezitter moet dus niet alleen rekening houden met de speelmogelijkheden van de verdediger maar ook met de speelmogelijkheden van de medespeler. Het inschatten van de oplettendheid en vangcapaciteiten van de medespeler is meestal moeilijker dan het inschatten van de grootte van het doel. Het grote verschil is dat bij keeperspelen de balbezitter niet hoeft te letten op een medespeler die de bal moet ontvangen. Dat moet wel bij lummelspelen. Je kunt niet elke speler in hetzelfde tempo de bal toe spelen. Een zelfde soort redenering is ook op te houden voor de verdediger die eerst alleen maar hoeft te letten op de balbezitter en een 'statisch doel' achter zich en bij een lummelspel moet hij leren rekening houden met een 'flexibele' tegenspeler die de bal wil ontvangen.

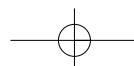
Het oplossen van deze keeper- en lummelspel problemen is een voorwaarde om de stap naar het bewegingsthema 'aangepast sportspel' te maken, omdat het scoren en overspelen in een gemixte vorm toegepast moet worden. Bij een aangepast sportspel gaat het (in het kort) om dat een team door samenspel tot een doelpoging komt bij de tegenpartij.

Eindvakbal is een goed voorbeeld van een spel dat de overgang aangeeft van lummelspel en 'aangepast sportspel'. De balbezittende partij heeft een score gemaakt (een doelpunt gescoord) als het na samenspel een medespeler in een bepaald gebied weet aan te spelen.

Wanneer dat scoringsgebied (eindvak) groot genoeg is dan is dit een hele eenvoudige wijze van scoren, makkelijker dan in een basket gooien. Wanneer deze eindvakspeler de bal in een mand ('basket') moet opvangen dan lijkt het al meer op een spel met een 'echt doel'.

Hierna zullen we preciezer ingaan op de 'aangepaste sportspelen'.

Ook dit 'stappenplan' tussen bewegingsthema's in de leerlijn moet gerelativeerd worden, want keeperspelen en lummelspelen kunnen prima naast de 'aangepaste sportspelen' gespeeld blijven worden, omdat in deze spelen de kinderen grotere kans hebben om 'leersprongen' naar een hoger niveau te maken. Het aanbod van de bewegingsthema's kan er als volgt ongeveer uitzien:



De *** geven het belang aan van het bewegingsthema voor een bepaalde leeftijdsgroep								
	1	2	3	4	5	6	7	8
Keeperspel		*	**	***	***	**	**	*
Lummelen			*	**	***	***	***	**
Aangepast sportspel					*	*	**	***

STAPPEN IN HET BEWEGINGSTHEMA 'AANGEPASTE SPORTSPELEN'

Binnen het bewegingsthema 'aangepaste sportspelen' kan ook weer een stappenplan opgesteld worden. Hierbij gaan we er vanuit dat de kinderen in de andere leerlijnen (mikken, jongleren, tikspelen) en bewegingsthema's (keeperspelen en lummelspelen) de juiste vaardigheden (stappen) hebben geleerd om de overstap naar 'aangepaste sportspelen' te maken.

Het stappenplan ziet er als volgt uit:

stap 1: eindvakbal

stap 2: pilonbal

stap 3: combibal (bv. aangepaste vorm van korfbal, basketbal).

Deze opbouw van spelen (stappen) hebben te maken met het soort doel waarop gescoord kan worden. Bij eindvakbal kan de medespeler de bal vangen om te scoren, bij pilonbal is er vijf pilonnen, zodat er een breed doel is. Pilonbal is een soort uitbouw van het chaosdoelenspel (wat een keeperspel is).

Bij combibal, gaat het om een spel waarbij twee baskets en/of korven gebruikt worden eventueel in combinatie met nog een ander doel, zodat de aanvallende partij minstens op twee verschillende plekken kan scoren. Het kenmerkende is dat er ook een klein hoog doel gebruikt wordt (korf of basket).

Het verschil tussen pilonbal (lijkt op handbal) en korf/basketbal is dat de balbaan om te scoren anders is. Bij pilonbal: recht naar het doel, en bij korfbal in een boog naar het doel.

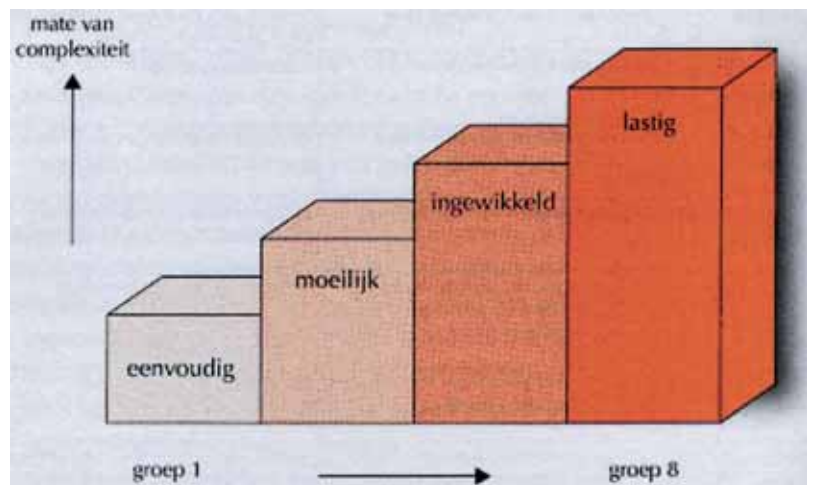
Hoe moeilijker het doel is, hoe beter de spelers moeten samenspelen om een scoringskans te krijgen. Het stappenplan is er opgericht dat de spelers beter leren samenspelen om tot een score te komen.

In het onderwijsaanbod kan het als volgt vorm gegeven worden.

De *** geven het belang aan van aangepaste sportspelen voor een bepaalde leeftijdsgroep				
	5	6	7	8
Eindvakbal	*	**	**	*
Pilonbal		**	***	**
Combi-spel (korf/basket)			**	***

Ook dit stappenplan vraagt om een relativering, zoals blijkt uit de verdeling over de jaar groepen. Het spel eindvakbal blijft tot groep 8 een speelbaar spel en kan uitgebouwd worden tot bijvoorbeeld cirkelbal, waarbij de spelers kunnen scoren door de bal met een stuit in een cirkel naar een medespeler te spelen. Pilonbal is ook in groep 8 nog speelbaar en kan uitgebouwd worden naar hakobal (zie *Basisdocument*), waarbij de pilonnen vervangen zijn door een soort handbaldoel. Het combispiel is een voorloper op korfbal of basketbal.

Tot zover een overzicht van de stappen die nodig zijn om een met groep 8 een aangepast sportspel te leren spelen. Er zijn voorwaardelijke stappen die te maken hebben met de leerlijnen en de bewegingsthema's keeperspelen en lummelen. De echte stappen binnen het bewegingsthema 'aangepaste sportspelen' hebben vooral te maken met de moeilijkheid om tot score te komen.



Bron: *Perspectieven op bewegen*

SPRONGEN IN EEN AANGEPAST SPORTSPEL

Uitgaande van een bepaald aangepast sportspel, bv. pilonbal, kunnen de kinderen verschillende spelcompetenties (vaardigheden, kennis en inzicht) leren.

In het basisdocument is hier een aanzet voor gegeven door tussendoelen te formuleren voor matige (gewone) bewegens (niveau 1), goede bewegens (niveau 2) en grandioze (super) bewegens (niveau 3).

Het achterliggende idee bij deze niveau-onderscheiding is als volgt:

- niveau 1: is het minimale niveau om zinvol deel te nemen

aan het spel (de gewone beweger). Ongeveer 40% van de kinderen blijft op dit niveau deelnemen

- niveau 2: is het gemiddelde niveau van de groep en dit kunnen we de goede bewegers noemen. Ongeveer 50% van de kinderen haalt dit niveau en ongeveer 30% blijft op dit niveau
- niveau 3: is het hoogste niveau en ongeveer 20% van de kinderen (zes in een klas van 30) bereikt dit.

Zorg	10 %	Lukt niet, extra aanbod nodig
Niveau 1	40 %	Lukt vaker wel dan niet, toch spanning tussen lukken en mislukken
Niveau 2	50 %	Activiteit lukt bijna altijd op snelle en efficiënte wijze
Niveau 3	20 %	Activiteit lukt prima, bewegingsprobleem op eigen wijze uitproberen

Bron: *Perspectieven op bewegen*

Afhankelijk van de samenstelling van de klas, de buitenspeel- en sportervaring van de kinderen, de beschikbare gymtijd, de kwaliteit van de leerkracht enzovoort zullen deze percentages per klas verschillen. Het geeft slechts een indicatie. In een spel met acht spelers zijn er gemiddeld twee of drie gewone spelers (niveau 1), vier goede spelers (niveau 2) en één of twee topers (niveau 3).

Dit is ook wel logisch omdat de niveauidelingen afhankelijk zijn van het groepsniveau.

Voor het bepalen van de verschillende niveaus kan gebruik gemaakt worden van de volgende algemene systematiek.

Niveau 1: Het gaat hier om een groep kinderen waarbij de activiteit (opdracht) meestal lukt en soms nog mislukt. De mate van lukken is echter zo groot dat ze binnen de bewegingssituatie niet uitvallen of afhaken. In de uitvoeringswijze is de *spanning tussen mislukken en lukken* nog wel herkenbaar.

Niveau 2: Het gaat hier om een groep kinderen waarbij de activiteit bijna altijd lukt en vaak ook nog op een snelle en/of efficiënte wijze.

In de uitvoeringswijze is een *spanning tussen lukken en beter lukken* herkenbaar. Van de 5 mikpogingen lukt het meestal 3 of 4 keer. Het verschil in uitvoeringswijze zit vaak op het verhogen van het tempo van de uitvoeringswijze of op de regelmaat in de uitvoeringswijze. Natuurlijk gaat het op niveau 2 ook nog wel eens mis, maar deze mislukkingen komen meestal voort uit concentratieverlies.

Niveau 3: Deze kinderen kunnen de activiteit al goed uitvoeren, maar blijven op zoek naar nieuwe uitdagingen. Ze zoeken zelf het avontuur op, ze proberen zelf het bewegingsprobleem te problematiseren. Ze experimenteren met de verschillende bewegingsmogelijkheden zonder dat ze van te voren weten dat dit ook tot een goede actie leidt. Er ontstaat een nieuw soort spanningsveld namelijk *de spanning tussen beter lukken en mislukken* (ook wel stralend falen). Dit is een andere soort mislukking dan een beweger op niveau 1 meemaakt.

Dit verschil is misschien duidelijk te maken als we naar de dominante beleving van de verschillende niveau-bewegers kijken.

- Niveau 1 beleeft het plezier van meedoen en de angst voor het mislukken en zoekt het vertrouwen van het lukken.

- Niveau 2 beleeft het vertrouwen van het lukken en de angst voor de vergelijking met de ander en zoekt het succes van het beter lukken.
- Niveau 3 beleeft het succes van de overwinning en de angst voor zijn eigen grens en zoekt het risico van het 'stralend falen'.

Voorbeeld

Een niveau 1-speler passt de bal drie van de vijf keer goed naar een vrijstaande medespeler. Een niveau 2-speler passt de bal vier van de vijf keer goed naar een medespeler die in een scoringspositie staat (dus een beetje gedekt).

Een niveau 3-speler passt de bal ook geregeld goed naar een medespeler in scoringspositie maar kan door een schijnbeweging de scoringspositie van de medespeler zelfs nog vergroten. Door de schijnbeweging loopt de niveau 3-speler het risico dat de medespeler de schijn niet snapt of dat de pass niet goed genoeg aankomt. De kans op een mislukte pass is groter, maar als de pass wel aankomt is het succes mooier (stralen of falen).

In het voorbeeld wordt over een niveau 1-speler gesproken, maar eigenlijk bedoelen we een niveau 1-actie. Of een speler niveau 1 van spelen heeft, is afhankelijk van meerdere acties. Elke speler doet in een spelletje vooral niveau 1-acties, maar meestal ook wel acties op niveau 2 en soms ook op niveau 3. We noemen een speler een niveau 1-speler als bijvoorbeeld vijf van de tien acties op niveau 1 zijn, drie acties mislukken en er twee op niveau 2 zijn.

We noemen iemand een goede speler als vijf van de tien acties op niveau 2 zijn en daarnaast mislukken er ook nog drie en er zijn ook nog 2 acties op niveau 3 bij.

Een grandioze speler kan vijf van de tien acties op niveau 3 doen en daarnaast nog drie acties op niveau 2 en twee acties op niveau 1. In zijn vijf acties op niveau 3 zullen er dus ook enkele mislukken.

Het beeld van een niveau 1- en een niveau 2-speler zal mogelijk wel duidelijk zijn, maar het beeld van een niveau 3-speler schept mogelijk nog wat verwarring.

Een grandioze speler is in staat om zelf beter te worden wanneer die met matige medespelers speelt, omdat die leert rekening te houden met de speelmogelijkheden van de ander en die speelmogelijkheden van anderen zelfs weet te vergroten door zijn eigen spel.

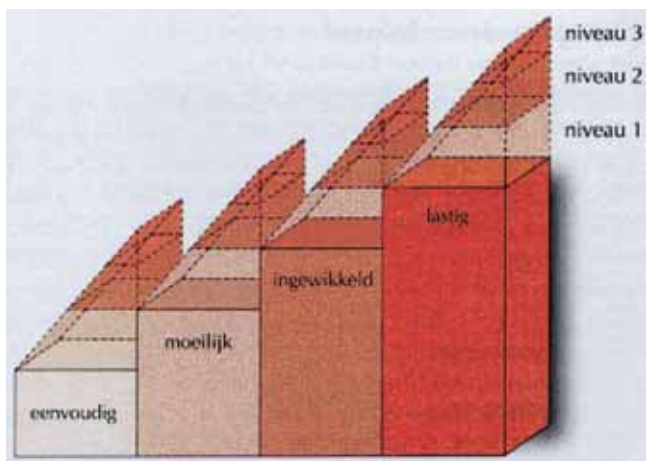
Het gaat hierbij niet zozeer om aanwijzingen geven (dat doet vaak een niveau 2-speler), maar door zelf heel goed en precies te spelen en de schijnbewegingen af te stemmen op wat de medespelers begrijpen.

De grandioze speler heeft vaak een andere spelhouding dan de goede speler. De goede speler wil graag winnen, de beste zijn, de grandioze speler weet dat die al bij de beste hoort en geniet van het verbeteren van het hele spel, soms zelfs ook van de tegenstanders die beter gaan spelen door hem.

Het uitwerken van de verschillende leerdoelen per spel is een hele klus, want bij pilonbal hebben we met drie verschillende spel functies te maken die elk om een eigen uitwerking vragen. Namelijk de functie van balbezitter, mede-aanvaller en verdediger. In het *Basisdocument* zijn voor groep 6 voor pilonbal de tussendoelen voor de verschillende functies en niveaus uitgewerkt.

Voor de balbezitter staat het volgende vermeld:

Niveau 1	Waagt bij een vrije scoringskans een doelpoging en speelt bij veel ruimte goed over.
Niveau 2	Stelt de doelpoging bij een te kleine scoringskans uit en speelt vlot en gericht over.
Niveau 3	Creëert door schijnbewegingen een scoringskans en heeft weinig tijd en ruimte nodig voor een geslaagde doelpoging.



Bron: *Perspectieven op bewegen*

Voor het formuleren van de tussendoelen (leersprongen) is het nodig om helderheid te hebben over wat het belangrijkste spelprobleem is in het spel dat door de spelers opgelost moet worden. Het gaat met name om spelproblemen die ook bij de andere 'aangepaste sportspelen en de echte sportspelen' van belang zijn, zodat er transfer mogelijk is tussen de leerervaringen in de verschillende spelen.

HET CENTRALE SPELPROBLEEM VAN 'AANGEPASTE SPORTSPELEN'

Wat is het gemeenschappelijke tussen de verschillende 'aangepaste spelen', zoals eindvakbal, pilonbal, handbal, basketbal, korfbal?

De verschillen zijn makkelijker te constateren, bijvoorbeeld de hanteringswijze van de bal, soort doelen, spelregels enz. Maar wat maakt dat de verschillende spelen ook iets gemeenschappelijks hebben? Je zou kunnen zeggen dat in alle spelen, de bal wordt weggespeeld, de bal ontvangen wordt, de bal onderschept wordt, de bal naar een medespeler gepast wordt, dat er gescoord wordt enz.

Al deze vaardigheden, technieken maar ook tactieken kunnen we opvatten als kleine spelproblemen voor de spelers, die in de wedstrijd opgelost moeten worden.

In een 'aangepast sportspel' moeten al deze kleine spelproblemen als een 'geïntegreerd probleem' opgelost worden. Bijvoorbeeld het overspelen van een bal is uiteindelijk gericht op het verkrijgen van een doelpoging en het overspelen wordt bemoeilijkt door tegenstanders die de bal proberen af te pakken. Daarmee is het een andere vorm van overspelen, dan wanneer twee spelers de bal gewoon naar elkaar toespelen. Natuurlijk gebeurt dat in een 'aangepast sportspel' ook wel eens, maar dat is niet het wezen van het spel.

Het grote leerprobleem in een 'aangepast sportspel' is de integratie van al die 'kleine' spelproblemen in een groter spelprobleem.

Het grote spelprobleem van 'aangepaste sportspelen' kan als volgt benoemd worden:

Het aftasten van het spanningsveld tussen de balbezittende partij die probeert aan- en afspeellijnen te openen en te benutten om met de bal een doelpoging te wagen terwijl de verdedigende partij probeert deze afspeellijnen en doelpogingen af te sluiten en de bal te onderscheppen.

Het gaat om het oplossen van dit 'ingewikkelde' spelprobleem. Kinderen doen dat op hun eigen wijze op hun eigen niveau. De drie leersprongen, de drie niveaus, geven de vakleerkracht enig houvast in deze diversiteit.

Op grond van het niveau van de uitvoeringswijze (spelniveau) van de kinderen zal het spanningsveld, het spelverloop een bepaalde wending krijgen. De betere spelers zullen meer macht krijgen. Een spel waar te grote niveauverschillen zijn, zal voor de zwakkere minder leerbaar zijn en daardoor ook minder leuk. Een spel waarbij de uitslag van tevoren al vast staat is minder boeiend en zullen de spelers ook snel uitgespeeld zijn. Daarom zal de leerkracht naast het goed inschatten van de juiste stap en het begeleiden van de niveausprongen ook tijdig moeten differentiëren om de niveaus weer dicht bij elkaar te krijgen (schuiven), zodat er weer een gelijkwaardige machtsbalans tussen de spelers is.

In het praktijkkatern is als vervolg op dit artikel te lezen welke methodische maatregelen er te nemen zijn om beter in te spelen op verschillende deelnameniveaus van leerlingen.

Literatuur

- Bax, H. e.a., *Werkboek bewegingsonderwijs voor de Bavo*, 2000, het Web
 Berkel, M. van e.a., *Perspectieven op bewegen*, 2005, het Web
 Berg, T. van den e.a., *Werkboek bewegingsonderwijs voor de basisschool*, 2001, het Web
 Mooij, C. e.a., *Basisdocument bewegingsonderwijs deel 3*, 2004, Jan Luiting Fonds
 Palen, H. van de, Teune R., *Spel in zicht*, 2003, het Web
 Sportkennismakingsmappen van: korfbal, handbal, basketbal

CORRESPONDENTIE: ca.hazelebach@chw.nl