



# SCHUIVEN IN DE AANGEPASTE SPORTSPELMETHODIEK

**In een artikel elders in dit blad is uitgebreid aandacht besteed aan een aangepaste sportspelmethode in stappen en sprongen. Het betrof hier de keuze van leerlijnen, bewegingsthema's en aangepaste sportspelen, met de bedoeling goed aan te sluiten bij het niveau van bewegen en spelen van leerlingen in het basisonderwijs. Dit artikel gaat over het nemen van methodische maatregelen om beter in te spelen op verschillende deelnameniveaus. Door: Chris Hazelebach**

## Een korte terugblik

Binnen het bewegingsthema 'aangepaste sportspelen' kan 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 lummspelen) 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 (bijvoorbeeld 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 een rij 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).

## Inspelen op verschillen door schuiven met de macht

De leerkracht kiest een bepaald aangepast sportspel, bijvoorbeeld pilonbal dat past bij de speelmogelijkheden van alle kinderen (minimaal 90%) uit groep 7. We noemen dit de twee-

de stap in de methode. Pilonbal is complexer dan eindvakbal. Binnen dit spel (stap) krijgen de kinderen de tijd en leerhulp om niveaudoorbraken te maken, om niveausprongen te maken. Hierdoor zullen de speelmogelijkheden van de kinderen meer gaan variëren, de verschillen tussen de kinderen zullen groter worden. De betere spelers zullen veel bijleren en de matige bewegers zullen weinig bijleren, omdat hun fysieke gestel nu eenmaal minder toelaat.

*Bij goed onderwijs worden de niveauverschillen dus niet kleiner, maar groter.*

Deze heterogeniteit in de groep kan leiden tot een motivatieprobleem bij de betere bewegers. Vooral de niveau 2-bewegers willen graag door naar een moeilijker spel, naar een volgende stap, omdat ze denken dat het leren alleen afhankelijk is van het aanbod. Toch is het ook voor deze kinderen beter om nog geen stap naar een complexer spel te maken, maar om eerst binnen dit spel een aanpassing te doen. We noemen dit schuiven, omdat we met de macht van de betere partij of de betere speler gaan schuiven. We gaan schuiven met de machtsbalans tussen aanvallers en verdedigers en tussen de sterke en de zwakke spelers.

## Mogelijkheden

Een spel is voor alle spelers het fijnst om te spelen als de winst en verlieskansen voor alle spelers ongeveer gelijk verdeeld zijn. Een spel met een spannend spelverloop, waarbij beide partijen en alle spelers kunnen scoren geeft de grootste kans op plezier en op leerresultaat.

Het is van belang dat de leerkracht met kleine verschuivingen de machtsbalans (spelspanning) in evenwicht houdt. Uiteindelijk willen we dat de goede spelers voor zichzelf deze spanningbalans op zoeken door individuele verschuivingen (differentiaties) toe te passen. Binnen het bewegingsthema tikspelen kan dit makkelijk door aan de goede lopers te vragen geen gebruik meer te maken van de vrijplaats of de getikte spelers te bevrijden.

Bij aangepaste sportspelen is het moeilijker om individuele differentiaties toe te passen. Makkelijker is het om kleine verschuivingen aan te brengen in het hele spel, bv. de doelbereiking versmallen door niet met vijf maar met vier pilonnen als doel te spelen. Hierdoor krijgt de aanvallende partij het moeilijker.

Het aanpassen van de grootte van het doel kan ook op individueel niveau toegepast worden, door aan de goede speler te vragen om alleen te scoren op de middelste pilon.

Met dit soort verschuivingen van arrangementen en regels, kan elk spel steeds weer opnieuw spannend gemaakt worden voor alle kinderen, zodat heterogene groepen met elkaar kunnen blijven spelen.

Er zijn talloze factoren (verschuivingen) die het spel moeilijker kunnen maken.

De vraag is wel voor wie wordt het spel moeilijker? Meestal wordt er geredeneerd vanuit de aanvallende partij. Wanneer deze te goed geworden is, dus te sterk, dus te makkelijk kan scoren, dan is het goed om de machtsbalans te verschuiven door het spel voor de aanvallers moeilijker te maken.

#### Een aantal belangrijke aanpassingen/verschuivingen

- Van groot overtal naar klein overtal.
- Van overtal naar gelijke aantal.

#### • *Grote foambal*

Dit soort spelen kunnen het beste gespeeld worden met een grote foambal, zodat de kinderen de bal tweehandig moeten hanteren. Voor het maken van goede schijnbewegingen is dit lastiger, maar het vangen en werpen naar elkaar en het mikken op het doel gaat daardoor vaak beter. Later kan het spel ook met een kleine foambal gespeeld worden. Het grote voordeel van een foambal is dat minder kinderen bang voor de bal worden, want wanneer je per ongeluk een foambal in je gezicht krijgt doet het minder pijn.

#### • *Vaste functie voor beide partijen*

Een aantal spelers hebben de taak/functie van aanvaller en mogen een aantal pogingen deze taak proberen uit te voeren. De verdediger(s) blijven dan ook hun functie uitvoeren. Bijvoorbeeld na 5 pogingen wordt er van functie geruild en krijgen de spelers een andere functie. Bij de meeste aangepaste sportspelen wisselt de functie direct als de verdedigers in balbezit zijn gekomen of na een doelpoging. Het voordeel van deze regel m.b.t. vijf pogingen en dan pas wisselen, is dat de zwakke speler langere tijd hetzelfde kan uitproberen en daardoor betere leerkansen krijgt.

#### • *Drie aanvallers*

Het is gunstig om voor drie aanvallers te kiezen omdat alle spelers dan altijd in het spel betrokken worden. Met 2 aanvallers is het lastig spelen omdat de verdediger dan altijd weet naar wie de bal wordt over gespeeld. Als balbezitter heb je 2 medeaanvallers nodig om te kunnen kiezen naar wie je gaat spelen en door die keuze kun je de verdedigers verrassen. De keuze mogelijkheid wordt nog groter als je met vier aanvallers gaat spelen, maar dan is de kans aanwezig dat de zwakste speler maar heel weinig de bal krijgt, omdat de andere drie spelers het met elkaar wel redden.

## Een aangepast sportspel is vooral leuk als er veel gescoord wordt

- Van makkelijke doelbereiking naar moeilijke doelbereiking.
- Van groot veld naar klein veld.
- Van kleine bal naar grote bal.
- Van vaste functieverdeling naar wisselende functieverdeling

Enkele voorbeelden van aanpassingen (uitbouwfactoren/verschuivers) zijn:

#### • *Grote doelen*

Bij chaoskorfbal kan het beste gebruik gemaakt worden van een grote korf, bij pilonbal zijn dat veel pilonnen. De traditionele korven zijn voor deze leeftijdsgroep veel te klein, waardoor de zwakke spelers vaak niet tot score komen. Een vergrote korf is daarom ook wenselijk.

Een doel moet zo groot zijn dat één op de drie pogingen tot een score leiden.

Wanneer de aanvallers een rechtopstaand doel of pilonnen moeten raken dan moet het doel ook zo groot gemaakt worden dat één op de drie pogingen raak zijn.

#### • *Eerst één, dan twee verdedigers en soms drie*

Met één verdediger is er een duidelijk overtal voor de aanval. Vaak is dit moeilijk voor de verdediger om in zijn eentje een doel te verdedigen of de bal af te pakken. Maar de aanvallers (in groep 5 bijvoorbeeld) maken nog zoveel fouten, dat de verdediger toch vaak aan de bal komt. De samenwerking tussen twee verdedigers is eenvoudiger te leren dan tussen drie verdedigers. Eén verdediger gaat naar de balbezitter en de andere verdediger moet het doel en de andere twee aanvallers in de gaten houden.

Bij pilonbal zijn er twee verdedigers en één keeper in een doelgebied en daardoor zijn het eigenlijk drie verdedigers waarvan één (de keeper) een bijzondere taak heeft.

#### • *Altijd overtal voor de aanval*

De twee vorige punten betekenen dat we altijd met een overtal voor de aanval spelen, omdat een aangepast sportspel vooral leuk wordt als er vaak gescoord wordt. Bovendien is het de bedoeling dat elke speler, dus ook de zwakke speler in staat



is om een keer een score te maken. Dit lukt alleen als er voldoende scoringskansen zijn. Dit heeft natuurlijk ook te maken met de soort doelen.

Met deze aanpassingen kan de leerkracht er voor zorgen dat het spel evenwichtig verloopt, dat wil zeggen dat er niet te veel of te weinig gescoord wordt.

De differentiaties kunnen het makkelijkst toegepast worden op teams die een partij gewonnen hebben. De winnaars krijgen een 'verzwaren' waardoor ze de volgende keer minder makkelijk kunnen winnen.

Bijvoorbeeld met pilonbal krijgen de winnaars in het volgende spel:

- extra pilonnen te verdedigen
- de tegenspelers krijgen één pilon minder te verdedigen
- de winnaars mogen niet meer met een keeper verdedigen
- de tegenspelers krijgen een groter keepersgebied
- enz.

In dit spel kunnen ook individuele differentiaties voor de goede speler aangeboden worden, bv een speler die al vaak gescoord heeft:

- mag alleen scoren via een stuitpass
- mag alleen maar de bal ontvangen via een stuitpass
- mag alleen maar op de middelste pilon scoren
- scoort alleen maar van achter de superlijn (op bv. drie meter van de pilonnen)
- speelt alleen nog met zijn zwakke werparm (alleen voor de hele goede speler).

Om deze differentiaties toe te kunnen passen is het nog van belang dat er veel korte wedstrijdjes gespeeld worden, zodat de goede partij eerst kan winnen en dan zelf voor een differentiatie kan kiezen.

Om de sterkte zichtbaar en duidelijker te maken is het goed om het scoreverloop met concreet materiaal (bv blokjes, wasknijpers, telbord) bij te houden.

Het zelfstandig leren toepassen van dit soort verschuivingen is ook makkelijker wanneer het spel met vaste functies gespeeld wordt. Dit wil zeggen dat de verdedigers een tijdje verdedigers blijven en de aanvallers blijven aanvallers.

Je krijgt dan het volgende spel: de aanvallers mogen tien keer een 'aanval' doen. Wordt er gescoord dan krijgt de aanval een punt, gaat de doelpoging mis of wordt de bal onderschept dan krijgt de verdediging een punt. Na tien aanvallen wordt er pas gewisseld van functies.

Wanneer bij de vijfde aanval blijkt dat de aanvallers te sterk zijn, omdat ze vier van de vijf keer gescoord hebben, dan mogen de aanvallers kiezen om het spel voor zichzelf moeilijker te maken bijvoorbeeld door alleen nog te scoren met een stuit. Op deze wijze leren de kinderen zelf om het spel op maat te houden.

#### TOT SLOT

In dit artikel is het vooral gegaan over 'het optimaliseren van de spelactiviteit'. Dit is maar één aspect van het bewegingsonderwijs, namelijk 'hoe goed lukt 't'.

Naast het 'lukt 't', heeft een goed les ook te maken met een goed organisatorische verloop (loopt 't), bijvoorbeeld de rol van de scheidsrechter, en het belevingsaspect (leeft 't), bv. omgaan met winst en verlies.

De loopt 't en leeft 't aspecten zijn buiten de methodische ordening gebleven, hoewel er impliciet wel verwijzingen zijn gemaakt. Het artikel zou te uitvoerig worden, om deze ook nog te benoemen. Maar we schreven al dat dit artikel nog steeds in een ontwerpfase zit, maar misschien blijft dat met spel altijd wel zo.

*Correspondentie: ca.hazelebach@cga.nl*