

TIK- EN AFGOOISPELEN, TOETJE OF HOOFDGERECHT? (1)

Tijdens de Thomas oriëntatiedag, een studiedag voor LO-docenten in Tilburg op 15 december jl., was de belangstelling voor de workshop over tik- en afgooispelen overweldigend. Veel docenten bewegingsonderwijs waren geïnteresseerd in, en na afloop enthousiast over het rijkgeschakeerde aanbod van leerzame tik- en afgooispelen. Deze activiteiten worden vaak gespeeld omdat leerlingen er veel plezier aan beleven en de variaties bijna onuitputtelijk zijn. Maar leuk en gevarieerd is niet genoeg.

Door: Henk Breukelman

Er zijn geen trefbalverenigingen, of clubs voor aftikspelen. Wel worden er op straat en schoolpleinen door leerlingen tik- en afgooispelen gespeeld. Alhoewel niet meer zo in het VO. Zijn ze ook leerzaam? Verdienen ze ook een plaats in ons bewegingsonderwijs waar we leerlingen voorbereiden op een '...betere deelname aan de bewegingscultuur'?

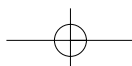
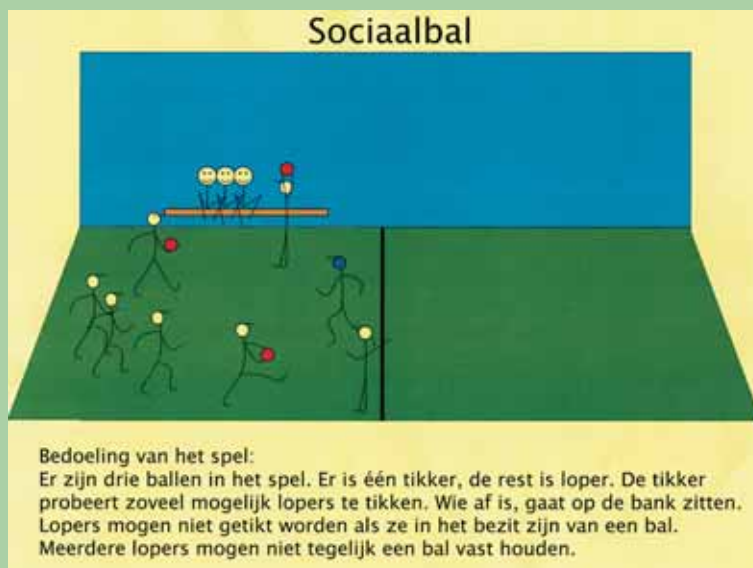
In een serie van drie artikelen wordt uitvoerig op deze vraag ingegaan.

STATUS

Tik- en afgooispelen hebben in het voortgezet onderwijs een merkwaardige status, zo merk ik tijdens workshops hierover. Of ze zouden onvoldoende leermogelijkheden bieden ('Ze zijn wel leuk, maar weinig leerzaam'). Of ze worden kinderachtig gevonden en gezien als 'domme' spelletjes, en uitsluitend geschikt voor de brugklas (en dan alleen die van het vmbo). Tijdens mijn opleiding (1967-1971) kwam ik een ander vooroordeel tegen: 'Lol hebben omdat je iemand met een bal raakt mag nooit het doel van het bewegingsonderwijs zijn' gaf toen het beleid aan van mijn academie. Dat was in de tijd dat je nog trefbal speelde met een volleybal en een al te enthousiast gooierende jager nog wel eens voor ravage in het lopersvak kon zorgen. Met de zachte ballen van tegenwoordig is deze stelling achterhaald, maar wij mochten dit soort spelletjes nooit op onze hospiteerscholen geven. Gelukkig denkt een meerderheid niet zo negatief over dit soort spelen en worden ze in veel lessen gespeeld. Toch ben ik maar weinig collega's tegen gekomen, die ze voor vol aanzien, net als basketbal, volleybal en

softbal. Ze worden uitsluitend gebruikt als inleiding op de les of als toetje. Er wordt nauwelijks onderwijs op gegeven, in de zin dat er vaak geen sprake is van een opbouw of een lessenreeks en dat er weinig instructie wordt gegeven aan leerlingen. En ... er wordt bijna nooit een cijfer voor gegeven. Aan de ene kant onderstrepen we het belang van dit domein, maar tegelijkertijd behandelen we het als een stiefkind. Waarom?

In een serie van drie artikelen (tikspelen, afgooispelen en soft-



balachtige spelen) ga ik een poging doen deze spelen de (volwaardige) plaats te geven die ze, volgens mij, verdienen.

TIKSPELEN

Tikspelen zijn van alle tijden en culturen. 'Pakkertje', 'krijger-tje' of gewoon 'tikkertje' wordt overal op straat en schoolplein gespeeld. Veel spelprincipes leren kinderen bij deze primaire spelletjes. Een kind dat bij 'Schipper mag ik overvaren?' schijnbewegingen heeft leren maken, doet daar zijn voordeel mee als het gaat basketballen of voetballen. Maar ook de transfer naar trefspelen en softbal zijn duidelijk aanwezig. Atletiek wordt de moeder aller sporten genoemd. Voor die uitspraak zullen de technische disciplines (lopen, springen en werpen) bepalend zijn geweest. Als je naar de tactische vaardigheden kijkt, moet het tikspel de vader zijn. Tikspelen zijn allesbehalve saai en kinderachtig. Apenkooi wordt door de meeste Nederlanders als het hoogtepunt van de vroegere gymles gezien. Mijn huidige twee examenklassen (vijftien- en zestienjarigen) wezen in een kleine enquête tik- en afgooispe-len als hun favoriete lesonderdeel aan. En heel veel sportverenigingen maken met veel plezier gebruik van de talloze tik-spelletjes, als voorbereiding op de training.

HISTORIE

Waarschijnlijk is het tikspel één van de oudste (zo niet de oudste) vormen van spel. Als vredige variant van oorlog en jacht is het op allerlei manieren sinds mensenheugenis gespeeld. Je ziet hetzelfde ook in de dierenwereld. Heel serieus, als het gaat om leven en dood: een prooidier dat rennend voor zijn leven uit de klauwen van het roofdier probeert te blijven. Maar ook spelenderwijs: jonge katjes die voor de lol achter elkaar aanzitten. Er is verschil in ontwikkeling. De één die zich gemakkelijk laat grijpen (vaak nog jonge, onervaren dieren), de ander die zo hard mogelijk, maar blind één kant oprent en de derde die op de juiste momenten slim haken slaat (konijnen bijvoorbeeld). De evolutie is nog niet zo ver dat dieren bewust schijnbewegingen maken om de achtervolger te dollen of de achter-

volgde te misleiden. Zelfs de inmiddels wijzer geachte stier in de Spaanse arena heeft nog steeds last van doorschieters en doorziet niet de schijnbewegingen van de toreador.

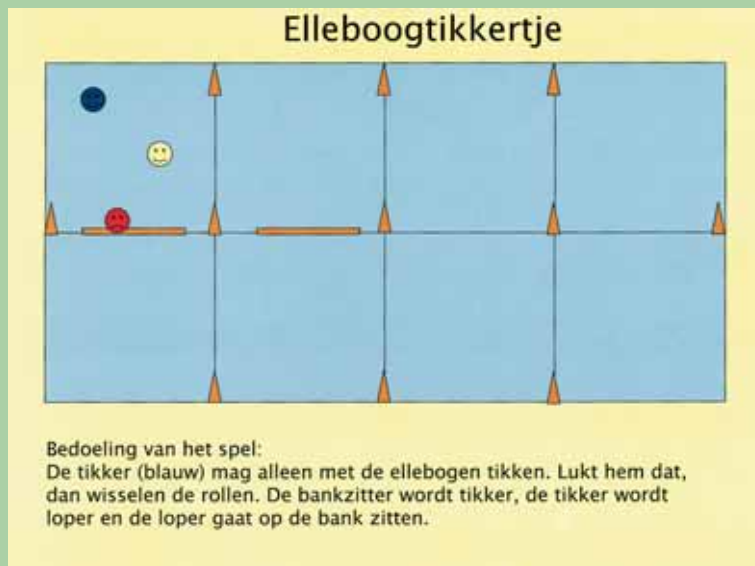
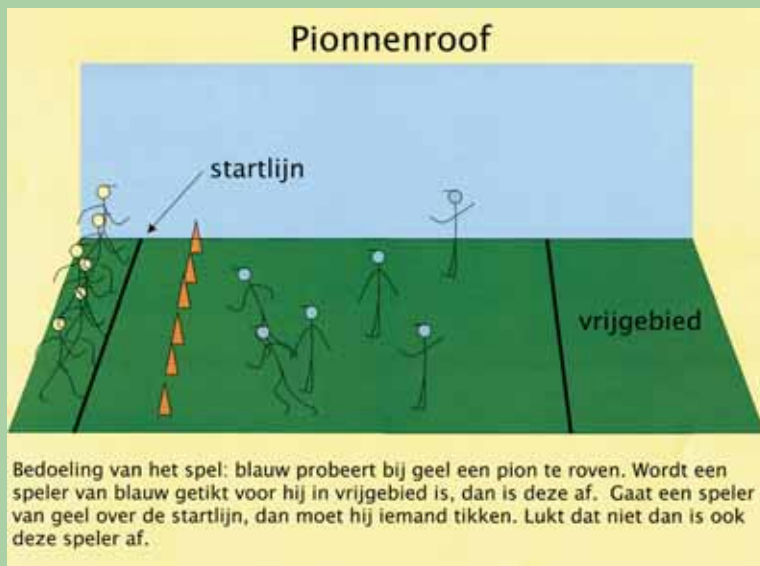
ONDERWIJZEN

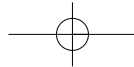
Wil je tikspelen onderwijzen, is het handig inzicht te hebben of te krijgen in de spelontwikkelingsniveaus van kinderen. Want in je les heb je veel niveaoverschillen. Als je daar geen oog voor hebt en iedereen door elkaar laat spelen, heb je kans op afhakers en leren kinderen te weinig. In het boek 'Spelen op verschillende niveaus' (Massink en Breukelman) worden vier niveaus aangegeven. Elk kind doorloopt in een verschillend tempo die niveaus om te eindigen daar waar zijn limiet ligt.

Het begint ermee, dat je nog niet de timing hebt om (op tijd) weg te lopen als de tikker je wil tikken. Eigenlijk speel je dan nog niet echt mee. In de tweede fase (beginner) ren je wel weg, zo hard mogelijk, zonder omkijken, één kant op, 'immer gera-de aus'. Als je inziet dat je met een plotselinge verandering van richting de tikker kunt misleiden, ben je op het gemiddelde niveau (fase drie) en kun je daarbij ook nog schijnbewegingen maken, dan ben je in het laatste stadium (van gevorderde). Bij de tikker verloopt de ontwikkeling parallel. In het eerste stadium heeft de tikker nog niet het benul achter de looper aan te gaan. Je ziet dat gedrag vaak bij kleuters: ze hebben wel het besef dat er iets spannends aan de hand is, maar nog niet het benul van de rolverdeling. Het kan zelfs gebeuren dat de hele klas achter de tikker aanrent. In fase twee (beginner) gaat de tikker achter de looper aan, maar wordt misleid door z'n richtingsveranderingen. Elke keer schiet hij door. In de fase van de gemiddelde ontwikkeling (fase drie) kan hij de richtingsveranderingen volgen en als hij daarbij ook nog in staat is de schijnbewegingen van de looper te doorzien en zelf gebruik te maken van schijnbewegingen, dan is hij op het niveau van de gevorderde tikker.



tikker
ank zitten.
bal.





Niveau	Loper	Tikker
1	Je blijft staan	Je gaat naar de looper toe
2	Je loopt op tijd weg	Je volgt de looper, maar 'schiet vaak door'
3	Je maakt ook richtingsveranderingen	Je volgt de richtingsveranderingen van de looper
4	Je maakt ook schijnbewegingen	Je kunt ook de looper misleiden door schijnbewegingen

Voor leerlingen is dit schema prima uit te leggen en te snappen en door eenvoudige observaties ook te bekijken en analyseren. Aan de hand van onderstaand formulier bijvoorbeeld.

Observatieformulier

Spel: Sociaalbal (Info elders in dit artikel)

Naam tikker:

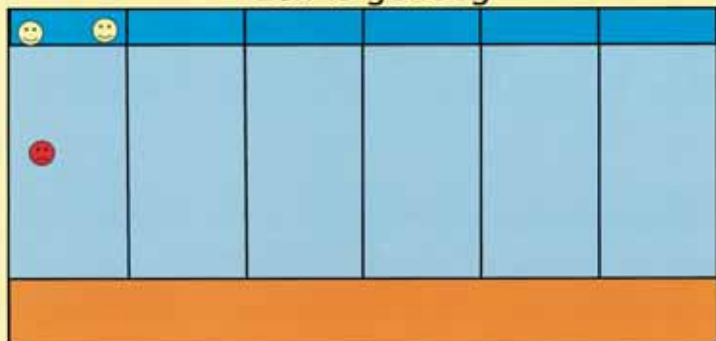
Naam observant:

Zet een kruisje in het vakje, dat past bij het spel van je klasgenoot

1. Je wandelt achter de lopers aan					Je rent achter de lopers aan
2. Je reageert laat als de looper plotseling van richting verandert (Je schiet door)					Je kunt de richtingsveranderingen van de looper goed volgen
3. Je trapt in de schijnbewegingen van de lopers					Je laat je niet misleiden door de schijnbewegingen van de tegenstander
4. Je let niet op de balbezitters					Je let wel op de balbezitters
5. Je reageert niet op samenspel					Je reageert wel op samenspel
6. Je maakt geen schijnacties om de balbezitters te misleiden					Je maakt vaak schijnacties om de balbezitters te misleiden

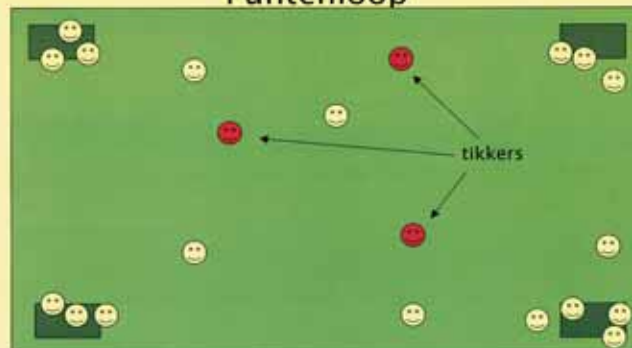
* Geef aan op welk niveau de door jou bekeken klasgenoot speelt. Hij/Zij speelt op niveau

Eén is genoeg

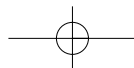


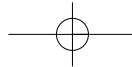
Bedoeling van het spel:
Twee lopers (geel) staan achter de lijn en proberen de overkant te halen. Ze mogen daarbij terug naar hun vrijgebied (blauw). Als één van hen de overkant (oranje) haalt, hebben de lopers gewonnen en blijft de tikker (rood) staan. Lukt het de tikker één van beide te tikken dan worden de rollen gewisseld.

Puntenloop



Bedoeling van het spel:
De lopers gaan punten verzamelen. Eén punt voor het oversteken naar de dichtstbijzijnde mat (korte kant van de zaal). Twee voor het matje dat wat verder ligt (lange kant) en drie voor het verste matje (diagonaal). Twee tikers proberen lopers te pakken. Als je getikt wordt ben je je punten kwijt en begin je opnieuw te sparen.



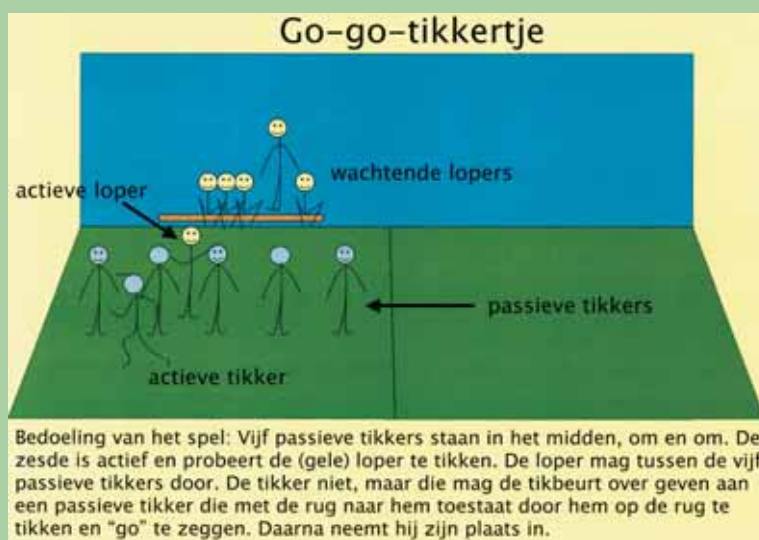


SPELLETJES VOOR ELK PROBLEEM

Natuurlijk hoeft het niet met papier en pen. Een mondelinge opdracht aan de helft van de klas om de andere helft te bekijken levert prachtige analyses op. Ook LWOO-leerlingen hebben het snel door, al moet je wel voorzichtig zijn met al te krachtige kritieken. Het kan ook verkeerd vallen. Daarom is het veiliger om leerlingen eerst zelf te laten inschatten op welk

niveau ze loper of tikker zijn. Als je daar eenmaal weet van hebt, weet je ook welk (spel)probleem je moet aanpakken en welke spelletjes voor jou geschikt zijn om beter te worden. Dat doen we aan de hand van de spelletjesmatrix. Voor elk niveau (dus probleem) zijn er spelletjes verzameld, die je uitdagen om oplossingen te zoeken voor het probleem dat je hebt.

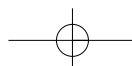
Spelletjesmatrix	Inblijven	Uitmaken
Beginner		
<i>Probleem</i>	<i>Op tijd weg zijn</i>	<i>Achter de loper aan gaan</i>
	Ratten en raven Handjeklap Boefje Overloopspelletjes Vos kom uit je hol Pionnenroof	
Gemiddeld		
<i>Probleem</i>	<i>Richtingsveranderingen maken</i>	<i>Richtingsveranderingen van de loper volgen</i>
	De zittende tikker Let op de bank Puntenloop Doorlooptikkertje Nummertikkertje	
Gevorderd		
<i>Probleem</i>	<i>Schijnbewegingen maken en samen met anderen tikker misleiden</i>	<i>Volgen van loper en met schijnbewegingen loper misleiden. Samen met anderen loper insluiten.</i>
	Eén is genoeg Go-go-tikkertje Sociaalbal Elleboogtikkertje Achtervaktikkertje Schone voeten halen Kasteeltikkertje	



Beginnerspelletjes zijn spelletjes met weinig keuzes (je moet één kant op, want er is maar één vrijplaats). Ze doen alleen een appèl op snel weg zijn. Het zijn reactiespelletjes als Boefje (één leerling staat achter een lijn en probeert op een signaal de leerling tegenover hem te tikken) en alle varianten op dit thema. Gemiddelde spelletjes hebben meer vrijplaatsen rondom, zodat lopers van richting moeten veranderen (en dat is juist het probleem) om in veiligheid te komen. Puntenloop is zo'n spelletje (zie info elders in dit artikel). Spelletjes voor gevorderden hebben meestal geen vrijplaatsen meer en zijn complexer door andere opdrachten (samenwerken, bewaken, bevrijden, enz.). Sociaalbal is daar een voorbeeld van (zie info elders in dit artikel).

AANPASSEN EN ONTWERPEN VAN TIKSPELEN

Bij het indelen van de spelletjes in de matrix blijkt al gauw dat



	Aanpassingen	Moelijker voor de loper	Moelijker voor de tikker	Voorbeelden van keuzes
1	Veldgrootte	Veld kleiner	Veld groter	Hele zaal of zaaldeel
2	Behendigheit tikker	Snelle tikker	Langzame tikker	Tikkers uitzoeken
3	Verhouding tikker: loper	Meer tikkers	Minder tikkers	Aantal tikkers opvoeren
4	Loopmogelijkheden tikkers	Meer mogelijkheden	Minder mogelijkheden	Tikvak /-lijn, handicaps
5	Loopmogelijkheden lopers	Minder mogelijkheden	Meer mogelijkheden	Oversteken, rondlopen
6	Vrijplaatsen	Minder vrijplaatsen	Meer vrijplaatsen	Vak, mat, lijnen
7	Bevrijders	Minder/geen bevrijders	Meer bevrijders	Mogelijkheden aangeven
8	Schuilplaatsen	Minder/geen schuilplaatsen	Meer schuilplaatsen	Kast, bok, dikke mat
9	Afwisseling tikkers	Veel afwisseling	Minder afwisseling	Loper wordt tikker
10	Wisselregel loper	Geen rustmoment	Meer rustmoment	Getikt eruit/ andere taak?
11	Samenwerken tikkers	Meer mogelijkheden	Minder mogelijkheden	Van één naar twee tikkers (insluiten)
12	Samenwerken lopers	Minder mogelijkheden	Meer mogelijkheden	Van veel naar een paar lopers

een eenvoudig spelletje voor beginners door een relatief kleine aanpassing verandert in een spelletje voor gevorderden. Neem een klassikaal overloopspel met één tikker. De kansen om te ontsnappen aan de tikker zijn groot. De loper hoeft niet of nauwelijks van de rechte lijn af te wijken en vaak geen schijnbewegingen te maken om de veilige overkant te halen. Doe je hetzelfde spel met drietallen op een zesde van het zaaloppervlak, dan wordt het een ander spel (Eén is genoeg, zie info elders in deze artikelen serie). De lopers gaan samenwerken en kunnen alleen door het misleiden van de tikker (schijnacties maken) slagen in hun opdracht. Daarom is bovenstaande indeling bij sommige spelletjes discutabel. Er zijn veel factoren die een spel gemakkelijk of moeilijk maken. Het volgende schema laat een overzicht zien van factoren die van invloed zijn op de moeilijkheidsgraad van een tikspel. Het zijn daardoor handige criteria bij het aanpassen en ontwerpen van tikspelen.

Tikspelen zijn dus heel goed onderwijsbaar. Als je de juiste spelletjes speelt en die ook varieert. Want een zelfde soort spelletje kan door een simpele aanpassing of variatie een heel andere beleving oproepen. Boefje speel je één tegen één en is een typisch basisschoolspel. Speel je het als handjeklap (ook wel 'koop een koe' geheten), dan wordt het voor brugklassers ook al leuk, maar blijft het een één tegen één spel. Speel je het als klas (de ene helft tegen de andere helft) in de vorm van blokken- of pionnenroof (zie elders in deze artikelen serie),

dan is het geheel ook voor examenklassen (tot in het vwo toe) een succes.

LEUK EN LEERZAAM

Het probleem bij dit laatste spel is dat je je kunt verstoppen. Er zijn tikkers die het hele spel niet in actie komen en lopers die alleen maar bij de vrijplaats blijven hangen. De beleving (het gehalte 'leuk') is enorm groot, het gehalte 'leerzaam' klein. Dat is bijna altijd zo bij klassikale spelen met grote aantallen. Daarom moet je ook in de tikspelen blijven zoeken naar mogelijkheden voor persoonlijke ontplooiing. Daarvoor is het nodig dat je de klas verdeelt in kleinere groepen. Dat gaat soms tegen een weerstand in, want met z'n allen is immers leuker. Heel veel spelletjes kun je daarvoor geschikt maken. Maak je de aantallen kleiner, dan wordt de individuele aanspreekbaarheid groter. Niemand kan zich verstoppen en je bent heel vaak aan de beurt. 'Eén is genoeg' en 'elleboogtik-kertje' zijn daar voorbeelden van. Het zijn spelletjes voor drie of vier leerlingen. De progressie is enorm. Kinderen werken zich in twee, drie lessen op van een beginner tot een gevorderde leerling. En dan kun je zo'n lessenserie weer heel succesvol afsluiten met een groot 'belevings'spel (als blokkenroof of apenkooi), waar iedereen het geleerde kan laten zien.

Wordt vervolgd.

Correspondentie: Breuk33@hotmail.com