

E



# LEUKE LINKEN LEGGEN

Tijdens de studiedag voortgezet onderwijs in Groningen heeft Edwin Timmers zijn onderzoek aangehaald. Er zijn verschillende opvattingen van hoe de docent LO over leren denkt. Aan de hand van het speldomein basketbal wordt het leren volgens Timmers' opvatting verduidelijkt en via welke didactiek je het best te werk kunt gaan om dat 'totale' leren te leren. *Door: dr. Edwin Timmers*

In het onderzoek kwamen diverse opvattingen naar voren<sup>1</sup>.

- 1 leren is kort kennismaken met veel bewegingsactiviteiten (70% van de collega's)
- 2 leren is motorisch leren maar voornamelijk op korte termijn (15%)
- 3 leren is motorisch, sociaal en cognitief leren op korte én lange termijn (15%).

Mijn voorkeur gaat uit naar die laatste opvatting. Hoe complex deze ook is, hoeveel inzet deze ook van de leerling verlangt én hoeveel didactische kwaliteit deze ook van de docent vraagt.

Toegepast op basketbal in een tweede leerjaar van het VO kan dat leren binnen dat onderwijs er als volgt uitzien.

## Een lessenreekschets voor een tweede-klas in het VO

*Les 1.* We spelen met eindspelvormen vier tegen vier op één basket. Ik noem dat in mijn didactiek een 'totaal' (T). Leerlingen spelen dat spel aanvallend zoveel mogelijk in een '1-2-1-opstelling'. De regel hierbij is: 'wie waar staat maakt niet uit, als alle posities maar bezet zijn'. Verdedigend spelen ze - ook weer zoveel mogelijk - 'man tegen man', waarbij de dichtstbijzijnde tegenspeler wordt verdedigd.

De spelers houden zich aan hun eigen spelregels. Een speler in elk team fungeert als meespelende coach. Bij een teamspel als basketbal is scoren belangrijk. De vraag is dus: scoren we wel genoeg? Valt dat tegen dan kun je als docent - maar hier doet de leerling-coach dat - het volgende doen.

- *Aanwijzingen geven* die op basis van de volgende analyse door de coach samen met zijn teamgenoten verloopt:
  - a worden de posities in de aanval steeds goed bezet?
  - b maken we goed gebruik van elkaar om

te kunnen scoren; zien we wel wie er dicht bij de basket vrij staat?

- c kunnen we de bal steeds naar twee zijden én in de diepte afspelen?
- d scoren we op een manier die past bij de situatie op dat moment?
- e is onze manier van scoren handig?

Kortom het gaat hier om het uitvoeren van technische en tactische principes. Dat zijn essentiële handelingen, waardoor de bedoeling van een spel of een activiteit kan worden gerealiseerd.

In mijn didactiek blijft het eindspel doorgespeeld worden en blijf ik dus bij het geven van aanwijzingen nog steeds een 'totaal' (T) toepassen.

- *Een andere (basis)spelvorm kiezen* om bijvoorbeeld meer gevarieerd te kunnen scoren zoals:
  - a in een 4-4-spel mag één aanvaller 'vrij in de bucket' gaan staan (maximaal drie seconden), een bal in die tijd ontvangen en ongehinderd scoren
  - b in duo's met één bal en voortdurend in beweging blijvend scoren op steeds een andere basket.

Ik noem dat in mijn didactiek een 'deel' (D).

Na zo'n basisspel spelen we in dezelfde les of aan het begin van de volgende les weer de eindspelvorm 'vier tegen vier' (een 'totaal' /T). De leer methode is dus Totaal-Totaal óf Totaal-Deel-Totaal.

## MOETEN WILLEN LEREN LEREN

Mijn didactisch-methodische aanpak wordt door de leerlingen ervaren én - wat later - bewust gemaakt. Vervolgens passen ze deze aanpak zelf in de rol van helper/coach of scheidsrechter/organisator toe. Het streven is dus om leerlingen bewegingsvaardiger te maken én hen meer zelfstandig hun eigen bewegingsproblemen laten oplossen. Het is een pedagogisch perspectief met als voorwaarde dat leerlingen moeten willen 'leren leren'.

*Les 2.* We spelen het eindspel vier tegen vier op één basket. Aanval: 1-2-1-opstelling en verdedigend: man tegen man. De spelers zijn allemaal scheidsrechter. Elk team heeft een meespelende coach. In een time out wordt het spel door coach en spelers systematisch als volgt geanalyseerd:



<i>Spelthema's</i>	<i>Eindspelvormen</i>	<i>Basisspelvormen</i>
1. Alleen spelen		1.a. Kris kras-dribbel met anderen binnen afgebakende ruimte b. Dribbelend van vak wisselen c. Achtervolgings-dribbel d. Dribbelscore.
2. Alleen scoren		2.a. Scoren uit verschillende posities <b>b. Bucketball</b> c. Scoren van twee kanten over lengte van de zaal.
3. Alleen en samenspelend scoren		3.a. Samenspelen onder weerstand met anderen b. Passeren en scoren in een overloopspel: alleen of met pass op medespeler c. Samen spelend scoren aan twee kanten (bounce- en chestpassen?).
4. Alleen en samenspelend passeren en scoren én het alleen en samen voorkomen daarvan	Eén tegen één en twee tegen twee met recht van aanval halen bij de middenlijn.	4.a. Overloopspel met passeer- en scooractie b. Dribbelscore in twee partijen <b>c. Lijnbasketbal</b> d. Vier tegen twee varianten in spelvorm zoals twee tegen twee met twee neutrale 'zijdant'-spelers.
5. Als team uitspelen van een tegenpartij én als team voorkomen daarvan	a. Drie tegen drie met recht van aanval halen b. <b>Vier tegen vier met/zonder recht van aanval halen</b> c. Vijf tegen vijf met/zonder recht van aanval halen. Bij 3-3: Positiespel in aanval 1-2 en in verdediging man tegen man op eigen helft. Bij 4-4: Positiespel in aanval 1-2-1 en in verdediging man tegen man op eigen helft. Bij 5-5: Positiespel in aanval 1-2-2 en in verdediging man tegen man op eigen helft. Later: Positiespel in aanval 1-2-2 met screening en in verdediging man tegen man (ball side-help side) of full press op eigen helft en (later) over hele veld in afwisseling.	

*Figuur 1. Spelthema-leerlijnen*

- spelen we individueel goed?
  - scoort iedereen voldoende?
  - spelen we voldoende 'alleen én samen' en op een goede manier?
  - doen we voldoende aan 'alleen en samenspelend passeren en scoren' en het voorkomen daarvan?
  - spelen we als team de tegenpartij voldoende uit en voorkomen we voldoende dat we uitgespeeld worden?
- Deze analyse richt zich op probleemgebieden die in elk spel kunnen voorkomen. Wat in de ogen van de spelers het grootste probleem is, wordt door hen aangepakt (aanwijzing geven of andere spelvorm kiezen). Het toepassen van zo'n *schema*

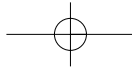


FOTO: HANS DIJKHOFF

Drie tegen twee tijdens studiedag VO 2007

maakt 'leren leren' mogelijk. Het geeft inzicht in hoe je het eigen spel en dat van anderen kunt beïnvloeden en ontwikkelen. Naast een schema kan het gaan om toepassing van een *werkpatroon* (TDT) of een *vuistregel* ('al spelend leren'). Als docent werk ik ook met dergelijke werkpatronen. Naast TDT gaat het mij bijvoorbeeld achtereenvolgens om het leggen van nadruk op *beleven, leren en 'leren leren' van het spelen*.

Stel dat bij het 'samenspelend (passeren) en scoren' het 'spelen in de diepte' een probleem blijkt te zijn. We kunnen de bal moeilijk naar voren kwijt. Lijnbasketbal is als basisspelvorm geschikt om dat probleem nadrukkelijk te accentueren en te leren oplossen. De ontwikkeling van zo'n spel kan als volgt gaan.

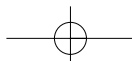
- 1 Met een vaste speler achter een eindlijn wordt er gescoord als die speler wordt aangespeeld (met bounce- of chest-pass) en de bal daarna naar een medespeler weet te spelen. Vervolgens wordt eerst 'recht van aanval' bij de middenlijn gehaald voordat er opnieuw kan worden gescoord. De bal 'in de diepte' afspelen naar de zich aanbiedende speler achter die eindlijn, lost het probleem op.
- 2 In plaats van een vaste speler achter de eindlijn, mag nu één wisselende aanvaller zich gedurende drie seconden achter de eindlijn aanbieden. Verdedigers mogen er uiteraard niet komen. Zich op het juiste moment bij de eindlijn aanbieden en de bal 'in de diepte' afspelen, lost het probleem op.

3 In plaats van scoren achter één eindlijn mag er nu achter beide eindlijnen door wisselende spelers worden gescoord. Goed gebruik maken van de ruimte en het overzicht houden lost het probleem op.

Met de keuze van dit soort spelvormen wordt 'al spelend geleerd'. Dit is een *vuistregel* of didactisch principe. Docent én leerling kunnen deze toepassen.

#### LEERLIJNEN OP BASIS VAN SPELTHEMA'S

Het leren oplossen van bewegings- en zoals hier spelproblemen krijgt prioriteit. Het aanbod aan spelvormen en de volgorde van in complexiteit en moeilijkheidsgraad verschillende spelvormen beïnvloedt het leren van leerlingen. Het is altijd weer afwachten of dat ook werkelijk gaat gebeuren. 'Beleven' ze een spel dan is dat een gunstige voorwaarde voor verder 'leren'. Beleven ontstaat het meest bij het spelen van een eindspelvorm (twee tegen twee, vier tegen vier of zeven tegen zeven voetballen). Dat komt dus in de tijd gezien het eerst en ook het meest aan bod. Het spelen van een eindspel maakt ook duidelijk wat nog een spelprobleem is. Aanwijzingen geven en het eindspel spelen vervolgen of een basisspel kiezen waren de mogelijkheden om het spelen te ontwikkelen. Naast eindspelvormen kennen we probleemgebiedgebonden basisspelvormen die we per probleemgebied of thema in volgorde van moeilijkheid of complexiteit kunnen plaatsen. Er ontstaan





dus twee leerlijnen. De eindspelleerlijn als steeds terugkerende rode draad en de basisspelleerlijn die afhankelijk is van de spelproblemen die de spelers hebben. We ordenen dit geheel bij elk spel naar vijf spelthema's. 'Spelthema 5' bevat alleen eindspelvormen en vormt één leerlijn. 'Spelthema 1 tot en met 4' bevat basisspelvormen en vormt binnen elk thema de tweede leerlijn (zie figuur 1). Het vetgedrukte komt in dit artikel aan de orde.

In een spelthema als 'samenspelend (passeren en scoren)' kunnen meerdere spelproblemen voorkomen. Bijvoorbeeld: 'met een tegenstander voor je de bal niet naar beide zijden kunnen afspelen c.q. geen aanbiedende medespeler', 'niet kunnen afspelen in de diepte' of 'niet aansluitende medespelers'. Het belangrijkste voor spelers is dat ze spelinzicht krijgen en dus beschikken over tactische en technische principes naast spelvaardigheden als passen, dribbelen, schieten en dergelijke.

Het gaat in aansluiting op het voorgaande dus om tactische principes als: 'ik moet de bal altijd naar twee zijden en/of in de diepte kunnen afspelen' of 'om als partij zeker te kunnen scoren, moeten altijd meerdere spelers, met de balbezitter meegaan'. Principes geven de kern of meest dominante acties van een activiteit (een spelvaardigheid of spelvorm) aan. Omdat het leren in spelvormen veel voordelen kent, ligt de nadruk op het leren van tactische principes. De technische principes spelen alleen een rol als (ontbreken van) individuele acties een probleem blijkt.

Leren van principes/vuistregels, werkpatronen en vuistregels komen in bewegingsthema's maar ook in insceneringsthema's aan bod. Het gaat hier om het door leerlingen leren organiseren, kiezen en ontwerpen van bewegingssituaties en -activiteiten.

#### LEERLIJNEN OP BASIS VAN ENSCENERINGSTHEMA'S

Ze omvatten vooral sociale en (meta-)cognitieve leeractiviteiten die in een volgorde van eenvoudig naar moeilijk kunnen

Figuur 2 Een stukje van een insceneringsthema leerlijn.

<b>A. Spelend oefenen</b>
<i>Kijken-Doen</i>
A2. Acties van een scheidsrechter
A3. Samenstellen van een team
A5. Tactische principes
<i>Regelen</i>
<b>A6. Spelanalyse van een team</b>
A7. Aanwijzingen geven
A9. Spelproblemen oplossen
<i>Kiezen-ontwikkelen</i>
<b>A10. Kiezen van spelvormen</b>
A12. Spelvormen makkelijker of moeilijker maken
<i>Ontwerpen</i>
A17. Trainingsplan maken ter voorbereiding op een speltoernooi

worden geplaatst. In navolging van wat daarover in de 2<sup>e</sup> fase van het VO bekend is, onderscheiden we in alle leerjaren drie themagebieden met bijbehorende leerlijnen: spelend oefenen, veilig en gezond spelen en sportief spelen. Een themagebied bestaat uit thema's. Om ze in praktijk te brengen voeren leerlingen de rol van regelaar (scheidsrechter/organisator) of coach (helper/coach) uit.

Zo kunnen bij het themagebied (A) 'spelend oefenen' de volgende thema's aan bod komen (zie figuur 2). Het vetgedrukte geeft aan wat in het begin van dit artikel ter sprake is gekomen. De thema's zijn niet gebonden aan een bepaald bewegingsgebied. Per thema zijn vaak wel leermiddelen nodig die door leerlingen in de rol van scheidsrechter of coach worden gebruikt<sup>2</sup>.

#### BELEVEN-LEREN-LEREN LEREN

Het is een beslist nodige volgorde om een leerling uiteindelijk tot een meer en verantwoord zelfstandig en zelfgestuurd leren te brengen. De basis blijft een voor de leerling uitdagende of interessante bewegingsactiviteit die hem/haar motiveert. Die motivatie leidt tot leren en leren leren. Daarvoor is het nodig dat de didactiek van de docent voor de leerling begrijpelijk en duidelijk is én waarmee hij de gelegenheid krijgt te experimenteren.

Met zo'n aanpak worden linken gelegd tussen 'leuker leren' en 'het steeds meer zelf kunnen regelen'<sup>3</sup>. Dat is leuk hoor!

#### NOTEN

- <sup>1</sup> Het eindrapport van het EVALO-project, een product van het Kenniscentrum van het Instituut voor Sportstudies van de Hanzehogeschool Groningen is onderdeel van het Kwaliteitszorgonderzoek van het Mulier Instituut te Den Bosch. Het is vanaf eind oktober 2006 ad €15,- (inclusief verzendkosten) bij ons Sportservicecentrum te koop. Adres: Hanzehogeschool, Instituut voor Sportstudies, t.a.v. Sportservicecentrum, van Swietenlaan 1, 9728 NX te Groningen. Tel. 050 5953702 of mail naar his.fg@org.hanze.nl onder vermelding van: 'EVALO-projectonderzoek 2006'
- <sup>2</sup> Veel in dit artikel verwijst naar een aanpak die kan worden getypeerd als 'actief leren onderwijzen'. In 2005 is het als boek verschenen bij uitgeverij De Vrieseborch, thans Tirion te Baarn. ISBN 90 6076 529. Het is geschreven door dertien opleiders van de ALO-Groningen. Eindredactie: Edwin Timmers.
- <sup>3</sup> Dit artikel is een product van een inhoudelijke ontwikkelgroep bestaande uit: Wim van de Mark, Mark Jan Mulder, Dinant Roode en Edwin Timmers allen verbonden aan het Instituut voor Sportstudies van de Hanzehogeschool te Groningen.

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