



TIK- EN AFGOOISPELEN, TOETJE OF HOOFDGERECHT? (2)

Tik- en afgooispelen hebben in het voortgezet onderwijs een merkwaardige status. Iedereen speelt ze, maar bijna nergens worden ze voor vol aangezien. Er wordt weinig onderwijs op gegeven en voor een cijfer trefballen of jagerballen doen we ook al niet. Alleen in de eindtermen van het vmbo worden ze expliciet genoemd. Deze artikelenserie wil een poging doen deze spelen een volwaardige plaats te geven die ze m.i. verdienen. Het vorige artikel (LO 3, 2007) ging over tikspelen. Nu komen de afgooispelen aan de beurt. **Door: Henk Breukelman**

AFGOOISPELEN

Leerlingen beleven er doorgaans heel veel plezier aan. En er valt ook heel wat te leren. Belangrijke vaardigheden als samenspelen, insluiten en schijnbewegingen maken, vinden hier hun oorsprong. De transfer naar o.a. de doelspelen en softbal is duidelijk. In ieder geval op papier. In het lijf schijnen nog heel wat hobbels genomen te moeten worden voordat een jager die een schijnbeweging maakt bij carrébal dat ook gaat doen bij basketbal. Er zijn boeken vol geschreven over transfer, maar het schijnt alleen maar te werken (zeggen geleerden) als er in het ene betekenisgebied uitdrukkelijk gerefereerd wordt aan die vaardigheid, opgedaan in het andere betekenisgebied. Afgooispelen zijn door de bijkomende vaardigheden als (precies) werpen en vangen moeilijker dan tikspelen, maar spreken doorgaans meer tot de verbeelding (omdat het meer op jacht en oorlog lijkt?). Ze kunnen al gauw zelfstandig gespeeld worden. Dat wil niet zeggen dat afgooispelen eenvoudig zijn. Ze kunnen net zo ingewikkeld gemaakt worden als andere spelen. Het leerdoel is in alle gevallen duidelijk: de tegenspeler proberen te raken.

HISTORIE

Afgooispelletjes horen, qua kenmerken, thuis in het rijtje van jacht en oorlog. Ze zijn de vreedzame varianten ervan. In plaats van katapulten, kruisbogen en kanonnen gebruiken we onze armen en handen en in plaats van stenen, pijlen en kogels hebben we een zachte bal. De termen jagerbal en trefbal

laten aan duidelijkheid niets te wensen over. Het verschil zit hem in de rollen: bij jagerbal zijn de rollen verdeeld, bij trefbal ben je zowel jager (afgooier) als haas (loper). Het verschil zit ook in de speelruimte. Bij trefbal speel je in gescheiden vakken, bij jagerbal is het speelveld voor iedereen gelijk. Er is ook een tussenvariant: *trefjagerbal*. Je hebt geen aparte speelvelden (jagerbal), maar wel de rol van zowel jager als loper (trefbal). De ene partij probeert zo de andere uit te schakelen. Dat gebeurt als iedereen geraakt is. Als een laatst overgebleven speler in balbezit komt, mag hij dribbelen (second dribble is ook hier verboden). Het is een spannend en leerzaam spel, waarbij elk balverlies fataal kan zijn. Het is dus zaak zuinig te zijn op de bal en leerlingen leren heel goed het insluiten van de lopers. Alle balspelen zijn in de evolutie van de mensheid uit de afgooispelen voortgekomen. Het trefvlak veranderde steeds. Waarschijnlijk onder invloed van de beschaving. Toen het te banaal werd om op medemensen te richten, werd een neutraal doel (de korf, basket, hole, het handbal-, voetbal- en hockeydoel) het mikpunt, al dan niet met de mogelijkheid om het door een mens te laten verdedigen. Weer later werd het trefvlak verruimd en moest een speelveld geraakt worden, nadat de bal eerst een net had gepasseerd (volleybal, tennis en de andere netspelen).

NIVEAUS

In de niveaubeschrijvingen is geen onderscheid gemaakt tussen trefbal en jagerbal. De spelontwikkeling van leerlingen in

het spelen van een afgooispeel kun je vergelijken met die bij de tikspelen (zie LO 3, 2007). Timing (niveau 2), richtingsveranderingen (niveau 3), behalve links/rechts ook hoog/laag, schijnbewegingen (4) en samenwerken (4) zijn ook hier de factoren die bepalen of iemand een beginner, gemiddelde of gevorderde speler is. Niveau 1 geeft aan dat de leerling eigenlijk nog niet meespeelt. Het is meteen indicatie voor de leerkracht dat deze leerling extra hulp nodig heeft.

DE VIER NIVEAUS VAN DE LOPER

We spelen met klas 3N 'Drie keer mis is af'. Het is een spel waarbij twee of drie jagers moeten proberen de hele klas af te gooien. Je mag niet afweren (wel vangen) en je bent alleen af als de bal je rechtstreeks raakt. De poging van de jagers is voorbij als ze drie keer mis hebben gegooid. Als Xandra, één van de lopers, ingesloten raakt, gaat ze stil staan. Ze draait zelfs haar rug naar de jagers toe. Haar lichaam spreekt boek-

Niveau	Loper	Jager
1	Je blijft staan, als je in moeilijkheden komt en draait je rug naar de jager	Je gooit de bal ongericht weg
2	Je bent op tijd weg voor de jager(s)	Je gooit van grote afstand naar de lopers
3	Je kunt de bal ontwijken (opzij springen, duiken en opspringen)	Je speelt samen en kunt wachten met gooien tot de looper dichtbij is
4	Je kunt met schijnbewegingen en/of samenwerken de jager uitlokken om fouten te maken	Je maakt schijnbewegingen en kunt met anderen de looper insluiten

FOTO: ANITA RIEMERSMA



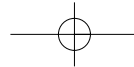
Mikken om te treffen

delen: 'Ik ben er bij, ik zie geen uitweg meer, gooi me maar af, snel en pijnloos.' Angela lijkt hetzelfde lot te ondergaan. In de hoek gedreven, wekt ze de schijn zich over te geven. Maar op het moment dat één van de jagers met een boogballetje denkt te scoren, duikt ze onder de bal door richting jager, springt overeind en rent weg, de vrijheid tegemoet. Voor hoe lang?

Angela is een niveau 4-loper. Ze heeft met een schijn (niveau 4) de tegenstander in slaap gesust (de term schijnbeweging zou in dit geval misplaatst zijn, ze heeft zich voor de schijn juist niet bewogen) en toen met een richtingsverandering (ze dook naar beneden en zelfs naar de jager toe) de bal ontweken (niveau 3-actie). Xandra is een niveau 1-loper. Ze loopt wel weg voor de jagers maar niet hard en weet ook niet goed waar naar toe. Ze geeft zich haast bij voorbaat al gewonnen. Bijna de helft van de klas komt zo aan haar eind. Als looper is het ook moeilijk niveau 4 te halen. Veel moeilijker dan als jager. Als jager heb je de bal, en dus het initiatief. Als looper moet je reageren, ben je altijd iets later en heb je toch al zo weinig kansen tegen zo'n snelle bal. De kick van dit spelletje zit hem er vooral in om de jagers te laten misgooien. Het appelleert heel sterk aan ontwijkgedrag van de lopers.

Bij drie missers gaat er een hoera op door de lopers. Ze hebben de jagers toch weer zover gekregen. Hoe vaker we het spel spe-





len (en daarvoor hoef ik weinig overredingskracht te gebruiken) hoe meer leerlingen de lol van het ontwijken gaan inzien.

Ze merken, dat ze alleen al door niet stil te gaan staan (niveau 2), de jagers in verlegenheid brengen. En er komen ook steeds meer leerlingen, die door een zijwaartse, opwaartse (spreid- of hurksprong) of neerwaartse (duiken of rollen) beweging de jagers net te slim af zijn.

ONDERWIJZEN

Wil je afgooispelen onderwijzen, is het handig inzicht te hebben in de spelontwikkelings-niveaus van leerlingen. Want bovengenoemde niveaoverschillen heb je in elke les en in elke groep. Als je daar geen oog voor hebt en iedereen door elkaar laat spelen, heb je kans op afhakers en leren kinderen te weinig. Als je leerlingen duidelijk maakt welk gedrag er hoort bij de niveaus zijn ze prima in staat om zichzelf in te schatten. Als ze weten waar ze staan in het schema, weten ze ook wat ze nog moeten leren. Dat leren gaat onder andere door verschillende spelletjes aan te bieden. Niet elk spel appelleert even sterk aan alle gedragingen die nodig zijn.

Een trefbalspel bijvoorbeeld zonder achter- of zijvak is een prima spel voor beginnende spelers. *Paaltrefbal* bijvoorbeeld (wie af is gaat zitten, raak je de paal van de tegenstander dan mag iedereen weer mee doen) of *lijntrefbal* (zie info elders in dit artikel). Het is overzichtelijk: de vijand kan maar van één kant komen en de afstanden zijn groot. *Iemand is hem, niemand is hem* (wie de bal heeft is jager, wie geraakt wordt, gaat op de grond zitten en mag weer meedoen als hij per ongeluk weer in het bezit komt van de bal) is ook zo'n spel, maar dan uit de serie jagerbalspelletjes. Als je op tijd weg bent, kun je het lang uithouden. En dat is precies de bedoeling van dit spel: *op tijd weg zijn*. Maar het nodigt minder uit om de weg te duiken of omhoog te springen als loper, opzistappen is vaak voldoende.

Een spel als *overloopjagerbal* of *roof de pionnen* (zie info elders in dit artikel) is dat wel. Hoewel het gevaar nog steeds van één kant komt, vraagt het meer vaardigheid om de bal te ontwijken. Bij deze spelletjes kan er beperkt worden samengewerkt. Kans op insluiten is er niet. En er zijn nog schuilmogelijkheden.

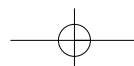
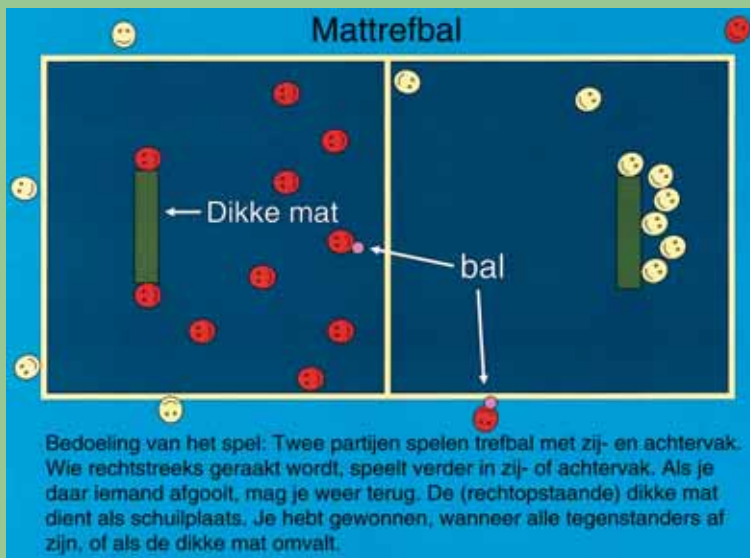


Afdekken of ontwijken

Het zijn daarom typische niveau 3-spelletjes.

Niveau 4-spelletjes zijn afgooispelen als *mattrefbal*, *carrébal*, *het haasje* en *keeperstrefbal*. (De spelen staan elders in dit artikel beschreven.) Er zijn meerdere jagers, ze lopen vaker vrij rond en er zijn minder schuilplaatsen. Het wordt complexer door bevrijdingsmogelijkheden, meerdere taken en meerdere manieren om lopers uit te krijgen (gooien en tikken). Kortom: de lopers moeten meer uit de kast halen om te overleven (bijvoorbeeld door met schijnacties lopers af te leiden). Voor de jagers geldt dat ze meer gebruik moeten maken van schijnbewegingen en samenwerken (insluiten).

Werken met niveaus geeft veel duidelijkheid, maar heeft ook zijn keerzijde. Sommige leerlingen ervaren het als hinderlijk



Spelletjesmatrix	Inblijven	Uitmaken
<i>Probleem vd beginner</i>	Je bent op tijd weg voor de jager(s)	Je gooit van grote afstand naar de lopers
	<i>Trefbal zonder zij-of achtervak:</i> Paaltrefbal Lijntrefbal <i>Jagerbal met één jager:</i> Iemand is 'm, niemand is 'm	
<i>Probleem vd gemiddelde speler</i>	Je kunt de bal ontwijken (opzijspringen, duiken en opspringen)	Je speelt samen en kunt wachten met gooien tot de loper dichtbij is
	<i>Trefbal met zij- en achtervak</i> Gewoon trefbal Twee tegen twee trefbal <i>Jagerbal waarbij de jagers uit één richting schieten</i> Roof de pionnen Overloopjagerbal	
<i>Probleem vd gevorderde speler</i>	Je kunt met schijnbewegingen en/of samenwerken de jager uitlokken om fouten te maken	Je maakt schijnbewegingen en kunt met anderen de loper insluiten
	<i>Trefbal met meerdere taken</i> Mattrefbal Keeperstrefbal <i>Jagerbal met meerdere jagers</i> Drie keer mis is af Trefjagerbal Carrébal Het haasje	

dat ze moeten nadenken bij het bewegen. Ze worden door het systeem bewust gemaakt van hun gedrag. Dat geeft soms kolderieke reacties. Iemand wil graag niveau 4 halen en gaat bewust schijnbewegingen maken, in de hoop dat daarmee zijn cijfer of marktwaarde omhoog gaat.

Als een leerling daar nog niet aan toe is, zie je dat zo.

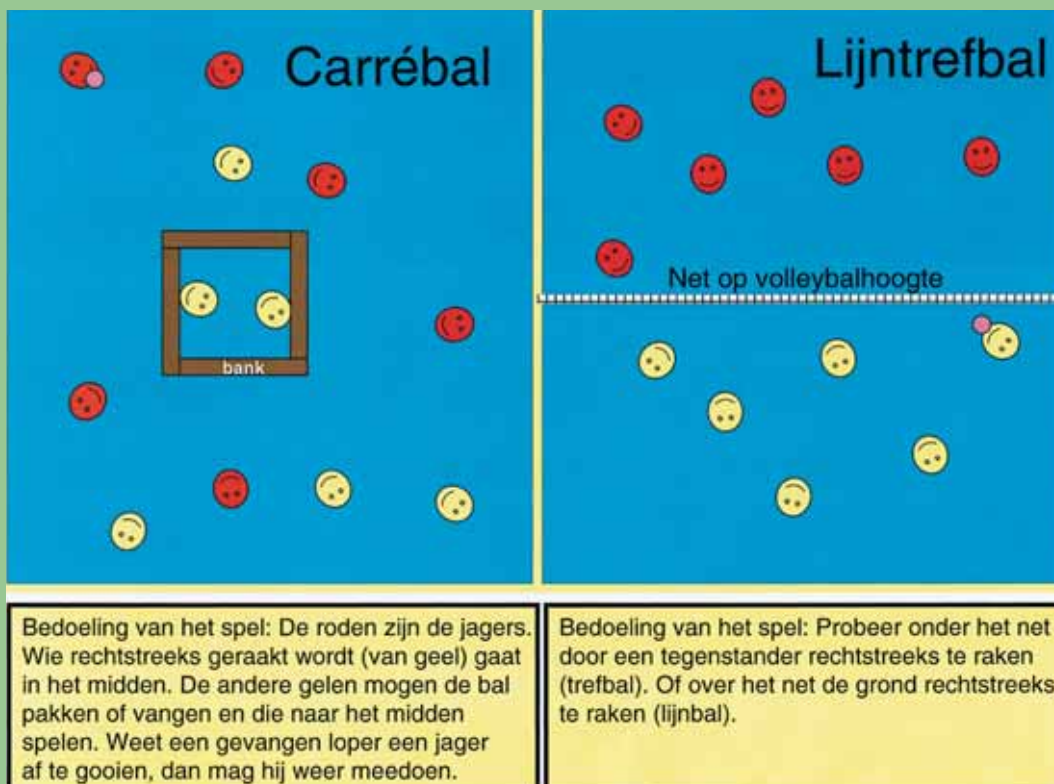
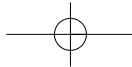
Hij maakt wel schijnbewegingen, maar half of op de verkeerde momenten of maakt de schijnbeweging om de schijnbeweging in plaats van als middel om iemand af te gooien of in te sluiten. Anderen vinden het confronterend.

Telkens moeten ervaren dat je maar een 'tweetje' bent is niet altijd leuk. Als je gebruik maakt van deze methodiek, doe dat dan gedoseerd en zonder constant te benoemen, welk niveau iemand heeft.

INDIVIDUELE AANSPREEKBAARHEID

Net als bij veel tikspelen worden trefbal en jagerbal vaak klassikaal aangeboden. Het voordeel is dat er veel beleving is. Kinderen vinden 'met z'n allen' vaak leuker dan in groepjes. Groot nadeel is dat leerlingen zich kunnen verstoppen of domweg overgeslagen worden. Ze komen veel minder aan de bal (als jager) en minder vaak in moeilijke situaties (als loper). Ze leren daarom niet veel en in ieder geval gaat het langzaam. Afgooispelen kun je ook prima spelen in kleine

settings. Leerlingen zijn vaker aan de bal, kunnen zich niet verstoppen en moeten vaker antwoorden proberen te vinden voor de spelproblemen die ze tegenkomen. Er worden er in dit artikel een paar genoemd. Enkelen daarvan zijn ontwikkeld op de Calo, anderen ontstonden gewoon in de praktijk. Ik heb er vier verzameld die je in één les zou kunnen doen. Het zijn niveau 3 en -4 spelletjes met verschillende problemen. Je kunt kiezen voor niveaugroepen (elke groep doet één voor haar relevant spelletje) of je maakt er een carousel van (elke groep doet alle spelletjes). Je maakt vier groepen (in de opzet ben ik uitgegaan van vier groepen van zes) die het eerste spel zelf gaan klaarzetten, gaan uitzoeken hoe het gespeeld moet worden (het eventueel aanpassen) en het vervolgens zelf ook gaan spelen. Voor de eerste ronde moet je dus veel tijd nemen, want de spelers van dit spel worden de experts voor de volgende rondes. Als iedereen voldoende weet en kan, wordt er doorgedraaid. Eén speler (de expert) blijft achter om het spel aan de volgende groep uit te leggen en te demonstreren. Bij een volgende wissel neemt een andere speler uit de stamgroep deze rol op zich. Als je wilt dat iedereen deze taak een keer vervult, maak je tweetallen die expert zijn. Twee-tegen-twee trefbal kun je ook goed op één zesde van de zaalbreedte spelen. Je kunt dan zes veldjes naast elkaar maken en 24 leerlingen tegelijk aan het werk



hebben. En de les eindigen met een *move-up, move-down* toernooi: na elke wedstrijd gaan de winnende tweetallen een veld naar links en de verliezende een veldje naar rechts, de winnaars in het meest linkse veld en de verliezers in het meest rechtse veld blijven staan. Eén zo'n les met een hoog individueel aanspreekbaarheidgehalte geeft veel progressie

bij leerlingen. Vooral de beginners leren veel.

En die vaardigheden kunnen ze dan weer gebruiken bij een klassikaal spel (en succesnummer) als *keeperstrefbal*, dat we daarna natuurlijk gaan spelen.

Correspondentie: breuk33@hotmail.com

1 Twee tegen twee trefbal

Er zijn twee partijen van twee spelers (een achtervakspeler en een trefspeler). De ene partij probeert de trefspeler van de andere partij af te gooien. De trefspeler mag lopen met de bal in eigen vak, mag niet over de middenlijn, mag alleen afweren door te vangen. Elke rake worp is een punt. Welk tweetal heeft het eerst vijf punten? Daarna wisselen van rol.

2 Roof de pilonnen

In het veld liggen twee matjes als jaagplaats en staat een kast als schuilplaats.

Daartussen staat een aantal pilonnen. De lopers proberen een pilon weg te roven en achter de kast te leggen zonder afgegooid te worden. De jagers proberen vier keer een looper af te gooien. Als je afgegooid wordt, ga je aan de kant zitten tot de volgende is afgegooid. Gebeurt dat met een pilon in de hand dan zet je die aan de kant. Als alle pilonnen op zijn, en er staan er nog aan de kant, dan worden die weer in het spel gebracht. Je mag maar één pilon tegelijk pakken.

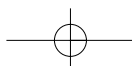
De jagers mogen alleen gooien als ze met beide benen op de mat staan. Na de worp moeten ze snel de bal ophalen. Of een helper van hetzelfde team doet dat. De lopers hebben gewonnen als ze tien pilonnen hebben geroofd. De jagers hebben gewonnen als ze eerder vier lopers hebben afgegooid.

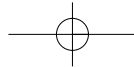
3 Overloopjagerbal

De lopers proberen door het jaaggebied te lopen (met één geroofde pilon) zonder te worden afgegooid. De jagers proberen de lopers vanaf de mat af te gooien. Als je afgegooid wordt, moet je aan de kant tot de volgende af is.

De lopers lopen achter de afgooimat terug naar de plaats van de pilonnen.

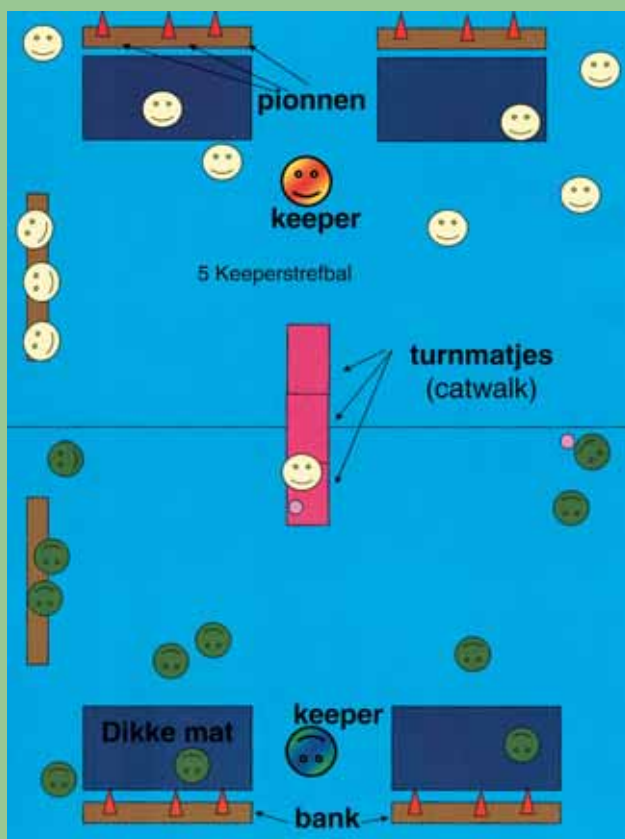
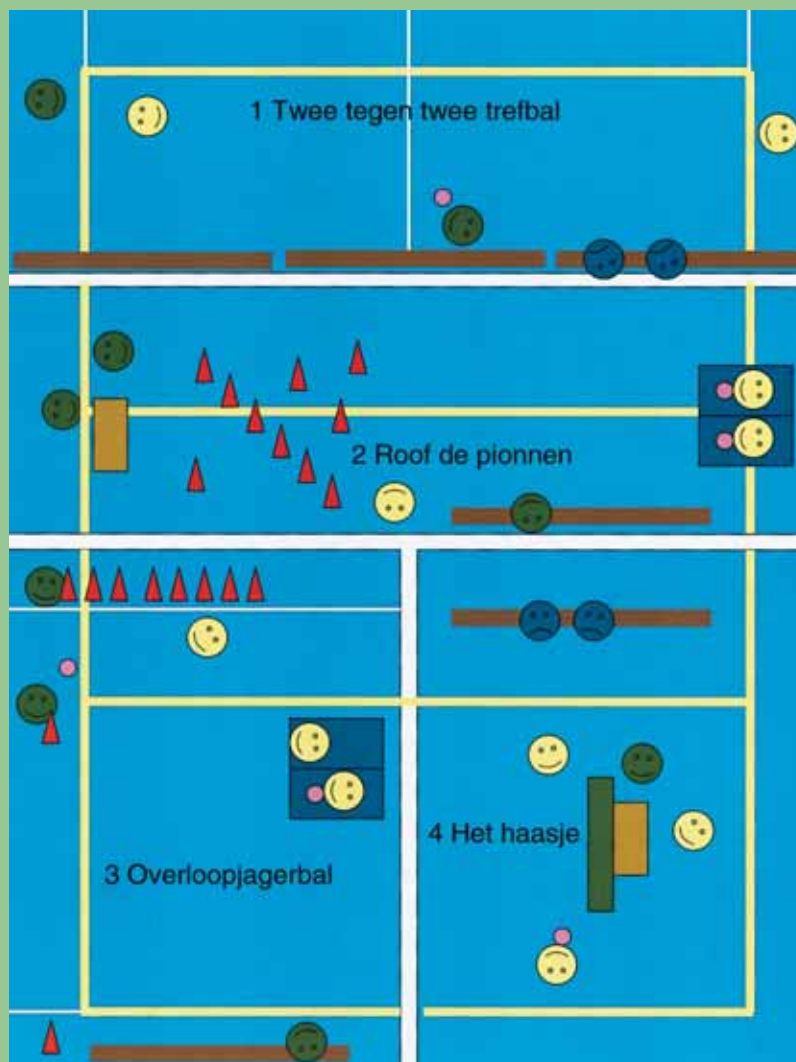
De jagers mogen alleen afgooien als beide voeten op de mat zijn. Na de worp moeten ze de bal zelf ophalen. Het spel is afgelopen als de lopers alle pilonnen over hebben gebracht of als de jagers vier lopers hebben geraakt.





4 Het haasje

Dit spel kan op een kwart van de zaal gespeeld worden. Daarop staan een kast en een dikke mat rechtop ertegenaan. Drie tikkers moeten door middel van overspel het haasje opdrijven en afgooien. Gooit een jager mis dan gaat hij zitten en wordt de voorste wachter de nieuwe jager. Gooit hij raak dan gaat de haas zitten. De voorste wachter wordt dan haas.



5 Keeperstrefbal

Trefbalspel, waarbij je gewonnen hebt als je alle spelers af- of drie pionnen op één bank hebt omgegooid. De regels zijn: Alleen rechtstreeks getroffen is raak. Bij treffer ga je op de bank zitten. Je mag niet afweren (wel vangen). Bij omgooien van een pilon van de tegenpartij mag iedereen weer meedoen.

Elk team heeft één keeper. Die mag ballen tegenhouden met alle lichaamsdelen. De catwalk mag je gebruiken om in het veld van de tegenpartij te komen. Wel kun je daar getikt worden (met de hand) ook de keeper.

P.S. De dikke matten liggen er voor de keepers om op te duiken.

Correspondentie: breuk33@hotmail.com

