



# TIK- EN AFGOOISPELEN, TOETJE OF HOOFDGERECHT?(3)

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 mijn inziens verdienen. Deze laatste keer: de softbalspelen. Alhoewel softbal wel als volwaardig wordt beschouwd. Maar geldt dat ook voor allerlei voorbereidingen en varianten daarop? *Door: Henk Breukelman*

De stap van tik- en afgooispelen naar de slag- en loopspelen is klein. Er zijn veel onderlinge overeenkomsten (zie schema 1). Dat lijkt handig, omdat leerlingen sneller spelsituaties herkennen. Tegelijkertijd is het een valkuil, omdat ze al gauw de spelletjes door elkaar halen. Ga daarom niet te dicht op elkaar (in tijd) kastie spelen en slagballen of softballen. Want dan zie je velders bij softbal de bal naar de catcher of pitcher gooien, omdat ze denken, dat dat een brander is. Of dat ze honklopers gaan afgooien met de bal. Of dat ze met meerderen op één honk gaan staan of elkaar gaan inhalen.

## INLEIDENDE SPELLETJES

Bij afgooispelletjes als 'drie keer mis is af' of 'treffagerbal' (zie

LO nummer 4 van deze jaargang), spelletjes waarbij balverlies fataal kan zijn, zie je al dat de jagers zo zorgvuldig gaan spelen, dat ze leerlingen eerst insluiten en daarna met de bal uit-tikken (kunnen ze hem ook niet kwijtraken). Dat gaat dan al richting softbal. Zo kun je ook in afgooispelen met vrijplaatsen de spelregel invoeren, dat je moet aftikken met de bal. En wanneer je als jager ook nog met de bal mag lopen, heb je het basisprincipe van softbal te pakken. Maar er zijn ook andere inleidende spelletjes met softbalkenmerken: lopers moeten de bal in het spel brengen, een route lopen die via vrijplaatsen leidt naar een thuishonk en waarbij ze onderweg door de velders (die mogen lopen met de bal) kunnen worden afgetikt met de bal. Ze zijn merendeels ontwikkeld op de Calo, zijn ge-

Schema 1

	Tikspel	Afgooispeel	Kastie	Slagbal	Soft- en honkbal
Er zijn lopers en jagers	X	X	X	X	X
Je kunt een loper uittikken (met of zonder bal)	X	X	X	(X)	X
Je kunt een loper afgooien		X	X		
Je kunt een loper uitbranden				X	X
Als jager mag je lopen	X		X	X	X

maakt voor kleine settings (veel actie, een hoge individuele aanspreekbaarheid en dus een veel leerrendement) en kunnen in de zaal gespeeld worden. Als je de leerlingen een handschoen laat aantrekken en het spel begint met een slagman (plus knuppel), die de (aangegooide) bal in het veld slaat, heb je een prachtige softbalentourage. *Verzamelaars*, *knotshaalbal* en *slagbal '80* (zie informatie elders in dit artikel) zijn van die spelletjes. De eerste twee zijn vooral geschikt voor beginners. Lopers leren daar hun loopactie af te stemmen op de balweg en de velders zijn vooral druk met snel en goed gooien, vangen en uittikken. *Slagbal '80* is voor de gevorderden. Het is een spannend spel, waarbij schijnbewegingen, schijnacties en druk zetten de belangrijkste vaardigheden zijn.

#### NATUURLIJK LEREN

Het onderwijzen van het spel softbal is een vak apart. Spelen als basketbal, voetbal, volleybal of badminton zijn in hun eindvormen gemakkelijk te begrijpen, ook voor outsiders. Soft- en honkbal zijn voor veel leerlingen spelletjes van een andere planeet. Ook een avondje Haarlemse honkbalweek kijken helpt daar niets aan, als je niet een kenner van het spel naast je hebt. Die moet je wegwijs maken in breed, binnenhoog, vrije loop, stelen en verplichte loop. En een logisch antwoord geven op vragen als: Waarom mag je maar twee keer mis slaan en eindeloos fout slaan? Waarom ben ik niet uit als de catcher mijn tweede misslag vangt en wel, als het de derde is? Waarom mocht ik net het honk uitbranden en moet ik nu de honkloper uittikken? Waarom moet ik na een vangbal terug naar m'n honk en mag daarna wel weer verder? Zelfs gymleraren weten niet alle antwoorden hierop. Dat komt vooral omdat wij veel te snel het eindspel gaan spelen. Wij doen in twee lessen een ontwikkeling waar de sport tientallen jaren over gedaan heeft. Als er één spel zich leent om op een natuurlijke wijze aangeboden te worden, is het softbal. Doe je dat niet, dan verzand je al gauw in gepraat, dat hooguit bij een paar theoretisch ingestelde leerlingen blijft hangen.

#### BEGINNEN IN DE ZAAL

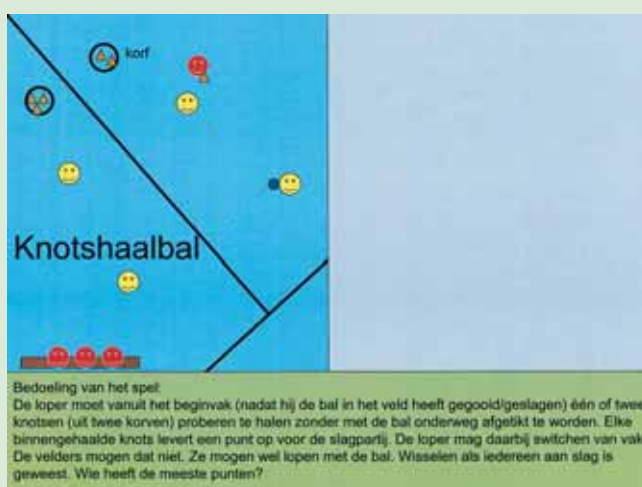
Ik begin mijn softballessenserie bijna altijd in de zaal. Er is veel meer actie, want ballen verdwijnen niet in het verre veld,

de bosjes of in de sloot, maar blijven binnen handbereik. Je hoeft bij uitleg niet het hele veld over te schreeuwen of te steken en in de zaal kun je prima allerlei voorbereidende spelletjes spelen. Het gevaar van rondvliegende bal tegen je hoofd in zo'n kleine ruimte elimineer je door softballen te gebruiken. Ze hebben de kinetische energie van een tennisbal en de demping van een bokshandschoen, dus in het ergste geval hou je er niet meer dan een blauwe plek aan over. Ook met eindvormen van softbal kun je prima in de zaal beginnen. De spelsituaties volgen elkaar veel sneller op (ook hard geslagen ballen zijn binnen een paar tellen bespeelbaar) en er valt dus sneller te leren.

Vroeger begon ik mijn eerste softballes met uitgebreide instructie over hoe je een handschoen aantrekt en aan welke hand die moet. Over uitstappen en nawijzen bij het gooien en over de flap en de 'tweede hand erbij' bij het vangen. Allemaal volgens het didactische principe 'praatje, plaatje, daadje'. Sinds een jaar of vijf zeg ik bijna niks meer. Bij binnenkomst liggen de softbalhandschoenen op de bank klaar. 'Pas er maar één, pak een bal en zoek een maatje', is het enige dat ik zeg. In het begin is er wat geschutter met de handschoenen, maar ze komen er vanzelf achter aan welke hand de handschoen moet. Anders worden ze wel gesouffleerd door een ervaren leerling. En ook vanzelf gaan ze naar elkaar overgooien. Ik zorg alleen, dat ze dat allemaal in dezelfde richting doen. Afhankelijk van de (opgedane) handigheid en motivatie, volgt een nieuwe uitdaging 'Probeer zo vaak mogelijk heen en weer te gooien, zonder dat de bal valt.' Op een steeds grotere afstand van elkaar. Als iets niet lukt, komen leerlingen uit zichzelf wel met de vraag, wat ze anders moeten doen. Of ik loop even langs en coach links en rechts leerlingen die dat nodig hebben. Heel soms geef ik klassikale uitleg. De aandacht is veel groter dan vroeger. Ik dwing mezelf om niet langer dan een halve minuut aan het woord te zijn. Soms controleert een leerling dat. Je staat versteld hoeveel je in dertig seconden kunt vertellen.

#### INHAALSOFTBAL

Als de leerlingen zo'n tien minuten bezig zijn, verdwijnt de



	Beginner (niveau 2)	Gemiddeld (niveau 3)	Gevorderd (niveau 4)
Slagman Loper	Slaat raak Loopt op advies van anderen	Slaat ver Loopt op eigen initiatief	Slaat ver en geplaatst Trekt op de honken en maakt schijnacties
Velder Honkwachter	Gooit op advies van anderen Tikt of brandt op advies van anderen	Gooit op eigen initiatief Tikt of brandt op eigen initiatief	Sluit in en maakt schijnacties Sluit in en maakt schijnacties

Schema 2



FOTO: ANITA RIEMERSMA

Slaan en lopen bij cricketsoftbal

animo hier en daar. Ik ga daarom *inhaalsoftbal* (zie informatie elders in dit artikel) spelen. Het heeft bijna niks met het echte softbalspel te maken, maar het is een spelvorm, waarbij snel en zuiver aangooien en het correct vangen echt noodzakelijk worden, meer betekenis krijgen. Je kunt het spelen op twee zaalhelften, dan heb je de helft van de klas aan het werk. Soms is het zo'n succes, dat leerlingen dit spel leuker vinden dan het 'moeilijke' eindspel. Ik zal me erbij neer moeten leggen. De

groep bepaalt het tempo van de ontwikkeling.

Als de leerlingen toe zijn aan het eindspel (in de zaal, met knuppel en een zachte softbal) zijn er twee regels. Eén voor de slag- (je mag niet met z'n tweeën op één honk) en één voor de veldpartij (je kunt een loper die niet op z'n honk staat met de bal uittikken). Niks over foutslagen, wijd/slag, vangballen, gedwongen loop en uitbranden. Het blijkt dat alles vanzelf aan





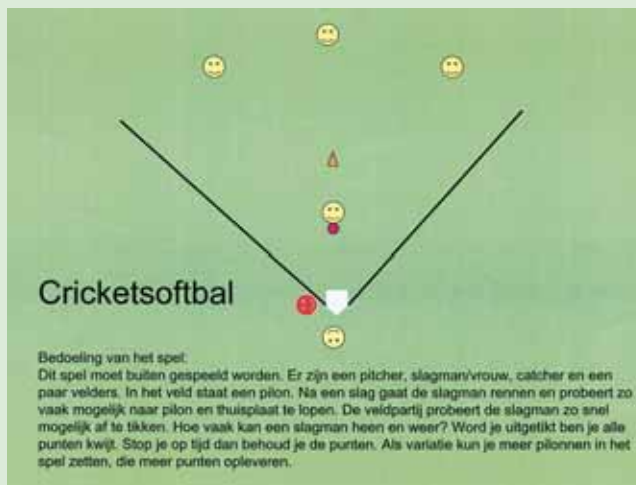
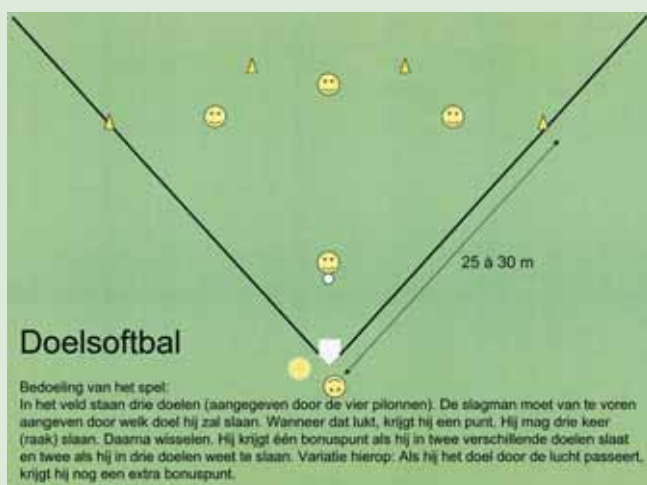
de orde komt. Pas als de slagpartij structureel begint te mop-pere over de kwaliteit van de aangegooide ballen, worden de spelregels rond wijd en slag ingevoerd. En als een slagman niet naar het eerste honk wil, omdat de honkspeler hem met de bal al staat op te wachten, moet er een spelregel over het uitbranden van een honk bij. Maar doe dat niet te vroeg. Leerlingen denken anders veel te snel dat ze altijd een honk uit kunnen branden, ook als er geen sprake is van een gedwongen loop.

#### DRIE HONKEN TIKSOFTBAL

Speel daarom bijvoorbeeld veel *drie honken tiksoftbal* (zie informatie elders in dit artikel). Het stimuleert het honklopen en het stelen van honken. Je speelt het op een zaalhelft met twee honklopers tegen vier velders. In een grote zaal of op het veld kan vier honken tiksoftbal ook prima met drie lopers tegen zes velders. Het principe is in beide gevallen, dat er minder lopers dan honken zijn, zodat de lopers gedwongen worden honken te stelen. Als leerlingen vertrouwd zijn met het uitbranden van een honk, kun je het natuurlijk ook met die regel spelen. Alleen heet het dan geen tiksoftbal meer.

#### HET SLAAN

Zoals gezegd kun je bovengenoemde spelletjes in de zaal spe-



len en je zou zelfs de (zachte) bal met slaghout of knuppel in het spel kunnen brengen. Dat slaan (in feite het in het spel brengen van de bal, vergelijk het maar met de opslag bij de netspelen) is het grote verschilpunt met de tik- en afgooispe-len. Het neemt binnen softbal een prominente plaats in, want je kunt er meer dan bij badminton en volleybal mee scoren. Het oefenen van het slaan gaat echter moeilijk in de zaal, of je zou een hele sporthal tot je beschikking moeten hebben. Voor buiten zijn er verschillende spelletjes waarbij het accent op het slaan ligt. Voor gewoon raak slaan (het beginnerniveau) is dat *cricketsoftbal*, voor de gevorderden (die ver en geplaatst kunnen slaan) is dat *doelsoftbal* (zie informatie elders in dit artikel).

#### DE NIVEAUS

Je kunt allerlei criteria gebruiken bij het beschrijven van het niveau van lopers en velders. De mate en snelheid waarin velders de bal kunnen verwerken bijvoorbeeld. Of de snelheid waarmee de loper zijn rondje loopt. Dan ligt het accent op fysieke vaardigheden. Ik gebruik liever de indeling, waarbij het eigen initiatief (dus het inzicht) centraal staat (zie schema 2). Dat is duidelijker en voor leerlingen herkenbaarder. Ze zien het in het spel terug: velders bijvoorbeeld, die van te voren al hebben gekeken en nagedacht over wat er kan gebeuren na de volgende slag en leerlingen die dat pas gaan doen als ze de bal in de handen hebben. Voor de lopers gelden de zelfde principes. Het niveau van gevorderde heb je in alle thema's bereikt (behalve bij het slaan, daar gelden andere criteria) als je daarbij ook nog schijnacties kunt maken om de tegenspeler (al dan niet samen met anderen) te misleiden. Ik wens jullie veel lees- en speelplezier.

Correspondentie: [breuk33@hotmail.com](mailto:breuk33@hotmail.com)