

BRUGKLAS SOFTBAL (2): TIKSPELEN VOOR ELK NIVEAU

Binnen de tikspelen in de zaal is er veel te leren van principes die ook bij softbal een rol spelen. Bijvoorbeeld als loper loopacties afstemmen op de balweg en de opstelling van de tikkers, en als tikker samenwerkend met andere tikkers de loper insluiten. In dit kader sluiten de tikspelen die nu beschreven worden aan bij het vorige softbalartikel. **Door: Ivo Dokman en Wytse Walinga**

Na het vorige softbalartikel 'Hit and runs voor elk niveau' hebben we de behoefte om voor de binnenperiode tikspelen te omschrijven waarin brugklassers van elk niveau een uitdaging kunnen vinden. *Dit doen we door bestaande tikspelen zo aan te passen dat er voor iedere leerling mogelijkheden zijn om tot lukken te komen.* Vanuit dit lukken geloven we dat leerlingen zelf uitdagingen gaan zoeken om verder te komen. Deze uitdagingen moeten dan ook geboden worden binnen hetzelfde spel.

Wat ons betreft krijgen tikspelen een belangrijke plaats in het onderbouwprogramma. *(Toevoeging redactie: hierin staan de auteurs niet alleen. Zie ook de artikelen van Henk Breukelman over deze materie in LO 3, 4 en 6.)* Het is een goed vervolg op wat leerlingen kunnen en een goede voorbereiding op wat leerlingen nog gaan leren. Daarnaast sluiten tikspelen ook qua motivatie vaak erg goed aan bij hun belevingswereld.

Wij zijn erg tevreden dat de leerlijn inblijven en uitmaken is opgenomen in het nieuwe *Basisdocument voor de onderbouw van het voortgezet onderwijs*. We signaleren binnen bestaande tikspelen echter te weinig mogelijkheden om goed aan te sluiten bij de verschillende niveaus van deelnemen.

DIAGONAAL TIKSPEL VOOR ELKE LOPER

Zie foto op pagina 27

Arrangement

- vier tikkers die met de bal in de hand de lopers uit moeten tikken
- drie lopers
- één wachter op de bank

- vier hesjes voor de tikkers
- vier lintjes eventueel voor de loper (zie regels)
- één foam minihandbal
- twee vrijplaatsen
- twee korven
- één derde of halve zaal
- afbaken flapjes
- veel rofobjecten (lintjes/pittenzakjes/shuttles).

Doel voor de lopers

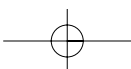
Probeer in twee minuten tijd zoveel mogelijk rofoobjecten te verzamelen. Elk rofoobject is een punt waard. Kies je er als loper voor om een lintje om te doen dan mag je geen gebruik maken van de vrijplaatsen, maar levert elk rofoobject wel twee punten op.

Doel voor de tikkers

Probeer in twee minuten tijd zoveel mogelijk lopers uit te tikken. Een loper die getikt wordt moet gaan zitten langs de kant en moet alle rofoobjecten in de bak van de tikkers gooien. Voor de tikkers is het dus van belang om de loper met de meeste pittenzakjes af te tikken. Elk rofoobject van de loper met lintje om (en geen gebruik mag maken van de vrijplaatsen) telt dubbel. Houd deze loper(s) extra goed in de gaten, omdat als je deze aftikt het ook twee keer zoveel punten voor jullie oplevert!

Regels

- Na twee minuten wisselen van functie. Lopers worden tikkers en tikkers worden lopers.



Mogelijke problemen bij tikspelen

Het spel is te moeilijk:

- leerlingen van zorg- en basisniveau gaan vaak af:
 - leerlingen worden in een bedreigd gebied gedwongen dat te moeilijk voor ze is (er ontstaan dan weinig leerkansen)
 - de tikkers gaan (alleen) af op de leerlingen van zorg- en basisniveau, omdat die makkelijker af te tikken zijn (en net zoveel punten opleveren).
 - de zorg- en basisniveauleerlingen zitten daardoor vaak op de wachtbank en hebben minder beweegtijd.

Het spel is te makkelijk:

- leerlingen van gevorderd niveau vervelen zich, omdat de tikkers (vooral) op de zorg- en basisniveauleerlingen af gaan (weinig uitdaging).

Wat willen wij met deze tikspelen?

Mogelijkheden bieden voor leerlingen van elk niveau door aanpassingen te zoeken in bestaande tikspelen:

- starten vanuit het lukken van de lopers
- uitdagingen bieden voor elke loper
- keuzemogelijkheden binnen het spel, zodat lopers zelf de moeilijkheid kunnen bepalen
- puntentelling waardoor leerlingen uitgedaagd worden op hun niveau.

- Wie heeft de meeste punten na twee keer twee minuten spelen?
- De tikkers moeten op hun eigen helft blijven. Ze mogen wel reiken met de bal over de middenlijn om de loper te tikken.
- De tikkers mogen lopen met de bal in de hand of overspelen, ook over de middenlijn, maar blijven zelf aan hun eigen kant van de lijn.
- De lopers mogen wisselen van helft.

- Een loper die een rofoobject heeft gepakt moet eerst een voet over de diagonale lijn zetten, voordat hij opnieuw een rofoobject mag pakken (na het pakken van een rofoobject mag je wel eerst naar de vrijplaats en daarna een voet over de diagonaal zetten).
- De loper die getikt wordt moet zijn/haar verzamelde rofoobjecten in de bak van de tikkers leggen en wisselen met de wachter.
- De lopers mogen gebruik maken van de vrijplaatsen.
- Wanneer een loper kiest om een lintje om te doen mag hij geen gebruikmaken van de vrijplaatsen, maar tellen alle behaalde rofoobjecten voor twee punten (wanneer deze loper wordt getikt, krijgen de tikkers ook twee punten per rofoobject!).

Diagonaal tikspel

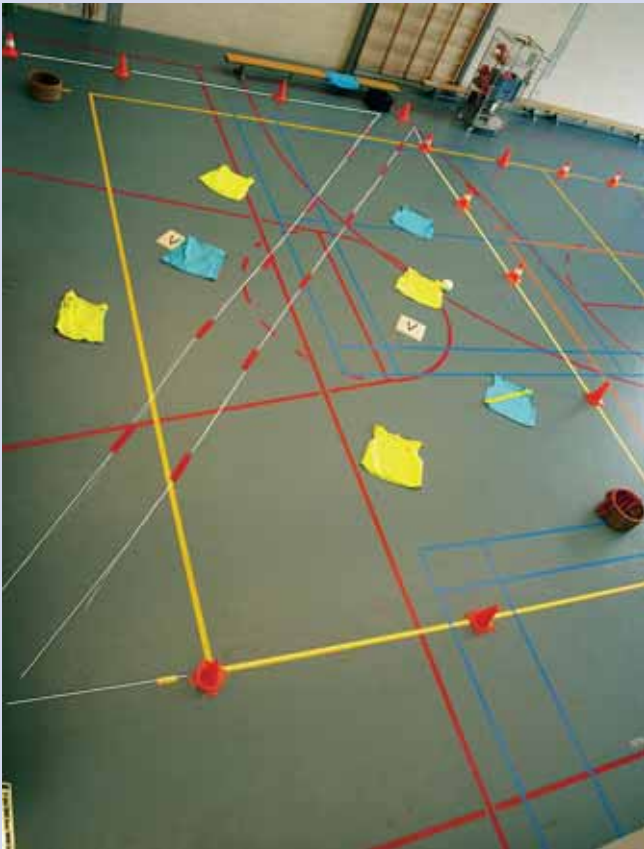


FOTO: WITSE WALINGA

Niveau als loper

Basisniveau loper: kiest vanuit de vrijplaats momenten om rofoobjecten te verzamelen.

Vervolgniveau loper: kiest vanuit het veld de momenten om een rofoobject te pakken of de vrijplaats te gebruiken.

Gevorderd niveau loper: geeft aan door middel van een lintje dat hij geen gebruik van de vrijplaats maakt. Deze loper zal dus op snelheid en/of slimheid (bijvoorbeeld door gebruik te maken van de middenlijn) weg moeten blijven van de tikkers.

Zorgniveau loper: staat op een vrijplaats en komt er slechts zelden vanaf.

Wanneer de loper van de vrijplaats afgaat wordt hij veelal afgetikt door de tikkers.

Niveau als tikker

Basisniveau tikker: maakt als tikker met bal af en toe de goede

keuze om een looper (in de hoek) af te tikken of zo de bal af te spelen dat een medetikker een looper af kan tikken (meestal een tikker aan de eigen kant van de middenlijn).

Als medespeler zonder bal probeert hij zich zo op te stellen dat als hij de bal krijgt aangespeeld hij een looper kan aftikken (dit lukt af en toe). Het gaat soms nog mis doordat deze tikker niet goed de bal en de looper(s) in de gaten houdt (vangt dan mis als er te veel op de looper wordt gelet of vangt de bal maar is de looper uit het oog verloren).

Vervolgniveau tikker: maakt regelmatig als tikker met bal de goede keuze om een looper (in de hoek) af te tikken of zo de bal af te spelen dat een medetikker een looper af kan tikken (meestal een tikker aan de eigen kant van de middenlijn). Als medespeler zonder bal probeert hij zich zo op te stellen dat als hij de bal krijgt aangespeeld hij een looper kan aftikken (dit lukt regelmatig). Het gaat slechts af en toe mis doordat deze tikker niet goed de bal en de looper(s) in de gaten houdt (vangt dan mis als er te veel op de looper wordt gelet of vangt de bal maar is de looper uit het oog verloren).

Gevorderd niveau tikker: maakt als tikker met bal bijna altijd de goede keuze tussen zelf aftikken of overspelen (ook over de middenlijn) waardoor een medespeler een looper kan tikken. Daarnaast maakt hij regelmatig gebruik van een schijnbeweging waardoor hij zelf kan tikken of speelt zodanig af dat de medespeler een looper kan tikken.

Als medespeler zonder bal stelt deze tikker zich altijd zo op ten opzichte van een looper dat hij de bal en de looper in de gaten kan houden. Als de hij de bal krijgt aangespeeld weet hij de looper eigenlijk altijd te tikken.

Zorgniveau tikker: als tikker met bal lukt het bijna niet om een looper af te tikken.

De tikker kiest veelal de verkeerde momenten om al lopend iemand af te tikken en speelt veelal te vroeg/te laat af naar een medespeler, waardoor de looper bijna altijd 'ontsnapt'. Als tikker zonder bal lukt het veelal niet om zich zo op te stellen dat de bal én een looper in de gaten gehouden kan worden.

KNOTSROOFSPEL (KNOTSHAALBAL)

Arrangement

- vier tikkers die met de bal in de hand de lopers uit moeten tikken
- één looper
- drie wachters op de bank
- vier hesjes voor de tikkers
- één foam minihandbal
- vier korven
- één derde of halve zaal
- afbaken flapjes
- veel roofobjecten (lintjes/pittenzakjes/shuttles)
- drie á vier matjes als vertrek- en terugkomplek.

Doel looper

Gooi de bal vanaf de matjes het veld in en probeer een roofob-



FOTO: WYTFSE WALINGA

Knotsroofspeel

ject uit één van de korven bij de middenlijn te pakken en ongetikt terug te brengen. De looper heeft de keuze in het veld om ook een extra roofobject uit de andere korf bij de diagonaal te pakken en voor twee punten te gaan. Denkt de looper genoeg tijd te hebben of de tikkers te slim af te zijn, dan mag de looper ook nog een roofobject uit een korf uit de hoek halen. Lukt dat, dan scoort de looper vier punten (verdubbelaar).

Doel tikkers

De tikkers moeten proberen om de looper in het veld af te tikken. Heeft de looper één roofobject (of nog geen een), dan levert dat één punt op voor de tikkers. Heeft de looper twee roofobjecten als hij getikt wordt, dan levert dat twee punten op voor de tikkers. Heeft de looper de verdubbelaar gepakt en wordt getikt, dan krijgen de tikkers vier punten.

Regels

- Als elke looper twee keer geweest is wisselen van functie. Lopers worden tikkers en tikkers worden lopers.
- Welk team haalt in totaal de meeste punten?
- De tikkers moeten op hun eigen helft blijven. Ze mogen wel reiken met de bal over de middenlijn om de looper te tikken.
- De tikkers mogen lopen met de bal in de hand of overspelen naar een medetikker.
- De lopers mogen wisselen van helft.
- De looper die getikt wordt is af. Heeft de looper nog geen roofobject of één, dan krijgen de tikkers één punt. Heeft de looper twee roofobjecten, dan twee punten voor de tikkers.

Heeft de looper ook de verdubbelaar gepakt, dan vier punten voor de tikkers.

- De lopers zijn nergens vrij in het veld.

Niveau als looper

Basisniveau looper: kiest de korf bij de diagonaal aan de kant waar de bal niet is en weet één rofoobject regelmatig ongetikt terug te brengen.

Bij een fout van de tikkers lukt het af en toe om ook een rofoobject uit de andere korf bij de diagonaal te pakken.

Vervolgniveau looper: het lukt regelmatig om uit beide korven bij de diagonaal een rofoobject te pakken en ongetikt terug te brengen.

Bij een fout van de tikkers lukt het af en toe om een verdubbelaar te pakken.

Gevorderd niveau looper: het lukt (bijna) altijd om uit beide korven een rofoobject te pakken en regelmatig een verdubbelaar ongetikt terug te brengen.

Zorgniveau looper: brengt de bal onhandig in het spel (gooit de

Gooien met foambal



FOTO: ANITA RIEMERSMA

bal bijvoorbeeld recht naar een tikker toe) en/of kiest de verkeerde korf uit, waardoor hij vaak getikt wordt op de heenweg naar een korf bij de diagonaal, bij het pakken of op de terugweg.

De looper heeft vaak geen idee waar de bal zich bevindt in het spel.

Niveau als tikker

Basisniveau tikker: maakt als tikker met bal af en toe de goede keuze om een looper af te tikken (door hem van de diagonaal in de hoek te drijven) of zo de bal af te spelen dat een medetikker een looper af kan tikken (meestal een tikker aan de eigen kant van de middenlijn). Als medespeler zonder bal probeert hij zich zo op te stellen dat als hij de bal krijgt aangespeeld hij een looper kan aftikken (dit lukt af en toe). Het gaat soms nog mis doordat deze tikker niet goed de bal en de looper(s) in de gaten houdt (vangt dan mis als er te veel op de looper wordt gelet of vangt de bal maar is de looper uit het oog verloren).

Vervolgniveau tikker: maakt regelmatig als tikker met bal de goede keuze om een looper af te tikken (door hem van de diagonaal in de hoek te drijven) of zo de bal af te spelen dat een medetikker een looper af kan tikken (meestal een tikker aan de eigen kant van de middenlijn). Als medespeler zonder bal probeert hij zich zo op te stellen dat als hij de bal krijgt aangespeeld hij een looper kan aftikken (dit lukt regelmatig). Het gaat slechts af en toe mis doordat deze tikker niet goed de bal en de looper(s) in de gaten houdt (vangt dan mis als er te veel op de looper wordt gelet of vangt de bal maar is de looper uit het oog verloren).

Gevorderd niveau tikker: maakt als tikker met bal bijna altijd de goede keuze tussen zelf aftikken of overspelen (ook over de middenlijn) waardoor een medespeler een looper kan tikken. Daarnaast maakt hij regelmatig gebruik van een schijnbeweging waardoor hij zelf kan tikken of dat hij afspeelt en de medespeler een looper kan tikken. Als medespeler zonder bal stelt deze tikker zich altijd zo op ten opzichte van een looper dat hij de bal en de looper in de gaten kan houden. Als de hij de bal krijgt aangespeeld weet hij de looper eigenlijk altijd te tikken.

Zorgniveau tikker: als tikker met bal lukt het bijna niet om een looper af te tikken.

De tikker kiest veelal de verkeerde momenten om al lopend iemand af te tikken en speelt veelal te vroeg/te laat af naar een medespeler, waardoor de looper bijna altijd 'ontsnapt'. Als tikker zonder bal lukt het veelal niet om zich zo op te stellen dat de bal én een looper in de gaten gehouden kan worden.

Correspondentie: gw.walinga@windesheim.nl
ir.dokman@windesheim.nl