



VERSTOPPELEN IN HET BASISONDERWIJS

In het kader van het topic over methoden een praktijkartikel dat inzoomt op de samenwerking van leerlingen onderling en de samenwerking tussen docent en leerlingen. Vorig jaar is aan de methode 'Bewegen samen regelen' al aandacht besteed in *Lichamelijke Opvoeding 8*. Door: Jorg Radstake, Karel Verweij, Boy Beulen en Wiebe Westerterp

Daar waar Marijke de Groot in LO 8 (jaargang 94, 2006) uitgebreid ingegaan is op Bewegen Samen Regelen (BSR) zullen wij maar een korte weergave van deze methode geven en ons vervolgens focussen op verstopspelen in het basisonderwijs. BSR is een methode, die in eerste instantie voor groepsleerkrachten in het basisonderwijs aan de hand van de inhoud van het Basisdocument bewegingsonderwijs en het concept van BIOS

lende activiteiten beschreven staan), die ieder viermaal herhaald (kunnen) worden. De activiteiten zijn uitgewerkt op leskaarten, waarmee de leerlingen uiteindelijk zelfstandig de activiteiten op kunnen bouwen (= klaarzetten), kunnen starten en reguleren (= opdracht met regels) en aan mogen passen (in samenspraak met de leerkracht). Op deze wijze staat de kern van het lesprogramma vast!

Een bestaande methode met vrijheid, gezocht én gevonden

ontworpen is. Maar gezien de uitslag van een marktonderzoek (zie artikel elders in het blad), inclusief de wensen c.q. behoeften biedt deze methode misschien ook voor het voortgezet onderwijs (VO) mogelijkheden.

Vervolgens zullen we inzoomen op één van de mogelijkheden van BSR. Dit doen we aan de hand van de workshop 'verstopspelen', die we op de studiedag basisonderwijs van 6 november jl. te Zwolle hebben gehouden. Met als resultaat een drietal nieuwe verstopspelen passend bij het methodisch kader van dit cluster van activiteiten.

BEWEGEN SAMEN REGELEN

De inhoudelijke kwaliteit van de lessen bewegingsonderwijs vergroten én de betrokkenheid van de leerlingen verhogen, vormen de basis van deze methode. Binnen deze methode zijn tien lessen van vijf activiteiten beschreven (met uitzondering van de eerste twee lessen, waar maar drie verschil-

Naast de leskaarten beschikt BSR over een digitale omgeving met, ter ondersteuning, beelden van de activiteiten én de mogelijkheid zelf activiteiten binnen een vastliggend format te ontwerpen. Op deze wijze kun je als vakleerkracht kleur en vorm geven aan jouw eigen lesprogramma en in samenspraak met vakgroepleden of een andere, zelf gecreëerde community/platform tot afstemming en uitwisseling (van activiteiten) komen. Kortom volop ruimte om flexibel vanuit een methode te werken!

VERSTOPPELEN IN HET BASISONDERWIJS

Na het verschijnen van het artikel 'Op zoek naar een methodisch kader voor verstopspellen' in LO 8 (jaargang 94, 2006) zijn we zowel zichtbaar (bij het verzorgen van diverse workshops én bij discussies binnen ons opleidingsonderwijs) als onzichtbaar (innerlijke overpeinzingen) doorgedaan met het ontwikkelen van dit meestal nog onontdekte speelgebied. De resultaten hiervan hebben we middels het schrijven van dit

artikel vorm proberen te geven. Eén ding valt in ieder geval op wanneer we in discussie gaan: de enorme fascinatie én beleving, die het oproepen van jeugdherinneringen van verstoppertje bij de deelnemers aan de studiedag basisonderwijs teweegbrengt. Opvallend daarbij is de enorme flow, waarin de oudere deelnemers komen, wanneer ze al pratend en spelend terugblikken naar hun kindertijd, lang geleden. Vervolgens wordt ook duidelijk dat we ons regelmatig de betekenis/waarde van dit speelgebied af moeten vragen, want alleen op beleving (leeft 't) redden we het niet.

VERSTOPPELEN, WAAROM?

Aan de hand van een tiental punten, die we middels voorbeelden of een korte uitleg verduidelijken, willen we graag de waarde(n) van verstoppelen duidelijk maken. We houden echter geen pleidooi om van verstoppelen een aparte leerlijn te maken, maar willen hiermee wel aangeven dat er meer is, dan alleen maar voor de leuk. Het kan minstens een plek in de 'vrije' ruimte van het lesprogramma innemen.

1 Kinderen spelen zich de wereld in.

Kinderen staan spelend ('play' in plaats van 'game') in de wereld, zonder steeds vanuit het nut (taakvolbrengend) bezig te zijn. Het zo langzaam op de fiets aan komen rijden naar de gesloten spoorbomen, zodat je niet af hoeft te stappen én het slalommen tussen de witte streepjes van de belijning van het fietspad, op weg naar school zijn daar

voorbeelden van. Kortom kinderen proberen de gebruiksmogelijkheden van de wereld te verkennen.

- 2 Ze verhullen (= hun handelen onvoorspelbaar maken) en proberen de ander te verrassen.
Een voorbeeld van dit verrassende: op de fiets vanaf de trein met je zootje naar huis fietsen en opeens fietst hij bij jou weg en gaat een wedstrijdje aan wie als eerste thuis is.
- 3 Ze verkneukelen zich als het lukt de ander(en) voor de gek te houden.
Kinderen vinden het bijvoorbeeld heerlijk om een mop te vertellen en anderen (en dan met name volwassenen) erin te laten stinken.
- 4 De jongste kinderen leiden zo'n spanningsvolle relatie vaak in door zich te verstoppen.
Als je vroeger als kind van papa of mama naar bed moest, koos je vaak een plekje, zodat dat naar bed gaan uitgesteld werd óf je als klein kind tijdens het eten achter het bord verschuilen zijn voorbeelden van deze spanningsvolle relatie.
- 5 Als de verstopper gevonden wordt, continueert deze vaak het spel door weg te lopen: 'Pak me dan!'
Verstoppelen zijn enorm spanningsvol, maar een kind kan de spanning opeens doorbreken door in beeld te komen, zodat verstoppertje doorgaat in pakkertje.
- 6 Het 'verstopt blijven' is een wijze van 'erin blijven' en 'het vinden van de verstopte' is een vorm van 'uitmaken'.

Overleg over de constructie



Bij verstoppelen gaat het om de spanning tussen het zichtbaar en onzichtbaar zijn. Dit 'probleem' moet voor de deelnemers oproepbaar zijn. Er moet dus een evenwicht tussen verstoppers en opzoeker(s) zijn en zij mogen elkaar dus niet steeds op basis van geluk treffen. Het om de hoek komen en elkaar opeens treffen valt dus niet onder verstoppelen. Tast, reuk en geluid zijn in onze ogen slechts middelen om balans te vinden in dit hoofdprobleem, terwijl zien de wijze van uitmaken is.

- 7 De methodische ordeningen van tikkertje, jaagspelen en honkloopspelen kunnen toegepast en gecombineerd worden met verstoppertje.

De verwantschap tussen deze activiteiten is enorm groot. Het bestaande overlooptikspel hebben wij in ons eerdere artikel over verstoppelen getransformeerd naar het douanespel. Maar verstopelementen kunnen ook in deze andere activiteiten ingevoegd worden. Vos kom uit je hol, waarbij de tikker in eerste instantie onzichtbaar is en het moment waarop de tikker verhuld is, is hier een voorbeeld van.

- 8 Ook in de andere betekenisgebieden is het 'onzichtbaar doen' een middel om de tegenstander te misleiden. *Wie het afgelopen WK rugby gezien heeft, ziet dat de spelers in de scrum proberen te verhullen waar de bal eruit komt om zo de kans op terreinwinst te vergroten, maar ook Klaas-Jan Huntelaar probeert veelal vanuit de rug van de verdediger te komen en dus even onzichtbaar te zijn om vervolgens de bal binnen te tikken.*

- 9 Verstoppelen en opzoeken is een leerrijk speelgebied dat voor een groot deel nog onontdekt is. *Er zijn enorm veel verstoppactiviteiten (zie de kwantiteit aan boekjes in de bibliotheek), aan de hand waarvan we tot overeenkomsten en verschillen tussen die veelvoud aan activiteiten kunnen komen, die vervolgens de bouwstenen vormen van nieuwe verstoppactiviteiten.*

- 10 Door verstoppelen aan te bieden kunnen bewegingsleerkrachten de speelwereld van kinderen in school een plaats geven (buitenspelen binnen de les halen). *Wij zien bewegingsonderwijs op school als onderdeel van een ruimere bewegingscultuur en het zal daarom dus vermaatschappelijk moeten worden. Het blikveld naar buiten richten is dus noodzakelijk.*

NIEUWE ACTIVITEITEN

Zoals in de inleiding aangegeven is er op de studiedag



Aan de slag

basisonderwijs door de verschillende ontwerp-groepjes een aantal nieuwe verstoppelen ontworpen. Als uitgangspunt hierbij hebben we het methodisch kader, dat in LO 8 (jaargang 94, 2006) verschenen is, gehanteerd. Aan de hand van onderstaande metafoor, die Chris Hazelebach in LO1 (jaargang 95, 2007) min of meer gebruikt, trachten we nog eens de verschillende clusters aan activiteiten te onderscheiden. Een berg in Oostenrijk, op ieders niveau. Op deze berg kunnen we een blauwe, rode en zwarte piste vinden. Daar waar de blauwe piste voor de beginners is, is de zwarte piste

Bijlage 1: een onderscheid tussen de blauwe, rode en zwarte piste

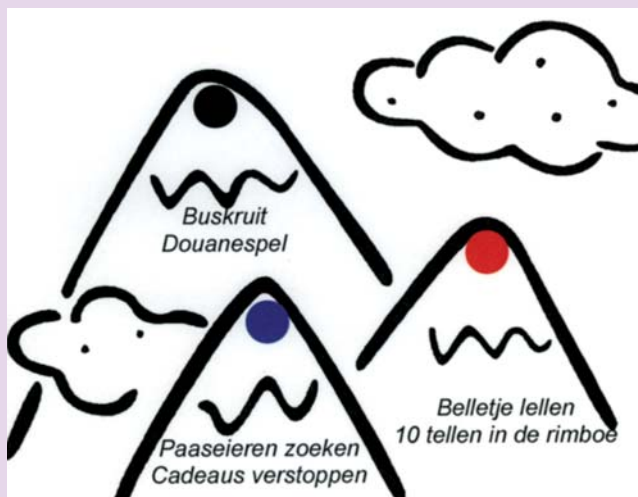
blauwe piste	Het opzoeken van verstopte voorwerpen
rode piste	Het opzoeken van verstopte mensen t.o.v. het onzichtbaar blijven
zwarte piste	Het opzoeken van verstopte mensen die ze niet vrij kunnen halen t.o.v. het, als eerste, onzichtbaar halen van een (buut)vrijplaats



bedoeld voor de gevorderden. Deze pistes verschillen onderling dus qua complexiteit, terwijl er op de diverse pistes natuurlijk ook op verschillende niveaus (niveau 1, 2 en 3) geskied kan worden.

Om de methodische lijn van verstoppelspelen zichtbaar en dus duidelijk te maken, hanteren we deze onderscheiding. Uiteindelijk komen we tot een drietal deelgebieden, met hetzelfde spelprobleem en (ongeveer) dezelfde complexiteit (zie bijlage 1). In z'n algemeenheid valt te zeggen dat ze steeds (van blauw, via rood naar zwart) complexer worden, maar dat geldt niet klakkeloos. Ter verduidelijking kunnen we het volgende voorbeeld gebruiken. Het vinden van een speld in een hooiberg is een activiteit, die onder de blauwe piste valt, maar is complexer dan het spelen van een douane(nacht)spel, passende bij de zwarte piste.

In naaststaand plaatje (zie figuur 1) wordt dit visueel gemaakt. De voorbeelden van verstoppactiviteiten verwijzen naar de activiteiten, die reeds in ons eerste artikel over verstoppelspelen verschenen zijn en behoeven derhalve ons inziens geen uitleg meer.



Figuur 1

Aan de hand van dit onderscheid en met behulp van onderstaand ontwerp kader (zie bijlage 2) zijn de deelnemers aan onze workshop bezig gegaan met het ontwerpen van 'nieuwe' activiteiten binnen de methode BSR. Daarnaast hebben ze met behulp van onder andere de veranderingsprincipes, die we in ons eerste artikel benoemd hebben, hun activiteit 'geschikt' gemaakt en dus op het niveau van de deelnemers aangepast. Al met al heeft dat geleid tot een aantal geschikte activiteiten, waarvan wij een drietal in dit artikel publiceren. Onze dank gaat dan ook uit naar de ontwerpers van de verschillende activiteiten (zie onderschrift bij de drie leskaarten). Deze ontworpen verstoppactiviteiten kunnen op diverse wijzen gebruikt worden, onder andere:

- als klassikale activiteit, met de hele klas of twee dezelfde situaties (dus tweemaal dezelfde activiteit)
- als lesonderdeel in een groepjesles, in de bergruimte of op eenderde van de zaal.

De activiteit is geschikt als...

- er evenwicht/balans is tussen verstoppers en opzoekers (beide rollen) én
- als alle fasen regelmatig worden doorlopen.

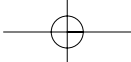
Bijlage 2: het ontwerp kader

De ontwerpers van de leskaart zijn:

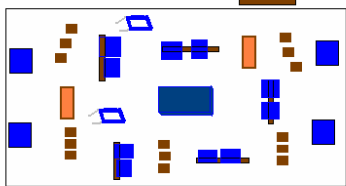
- overloopzoekertje: Niels, Daniëlle, Vera, Tanja, Marion en Jeroen
- jokeren: Marc Boiten, Ilse Rosedom, Guus Herraets, Gijs Nuissen en Jorinde 't Hooft
- schatzoekertje: Nathalie Rijnbeek, Christien Sparnaay, Joke Vermeulen, Maaikie Kientz en Bert van den Berg.

Foto's: Paulus van Slooten

Correspondentie: jorg.radstake@windesheim.nl,
k1.verweij@hetnet.nl



Overloopzoekertje



Bouw de zaal vol met verstoppelken van de toestellen uit de berging (kasten, bokken, trapezoides, banken, matten en (verhuis)dozen).

- Leg in elke hoek van de zaal een matje.
- Leg in het midden een valmat.
- Zorg dat de zaal schemerig of donker is.
- Rode en gele lintjes (voor 2 partijen).
- Pittenzakken, werpringen of andere voorwerpen om over te brengen (uitbouw: voorwerpen krijgen verschillende waarde 1, 2 of 3 punten).
- 2 zaklampen voor de zoekers.
- 2 wachtbanken.
- Klassikaal: 2 zoekers, 2 partijen van \pm 10 kinderen.



KLAARZETTEN

BEWEGEN IN HET BASISONDERWIJS

Groep 7/8

Overloopzoekertje (vervolg)



OPDRACHT

Teams: Breng je voorwerp naar de overkant, naar je eigen matje, zonder gezien te worden door de zoekers.

zoekers: Probeer vanaf de mat de spelers op te sporen. Als je een speler ziet noem je zijn/haar naam en de plek waar ze zitten.

Wachters: Wachten op de wachtbank tot een teamgenoot uit het doolhof komt.



REGELS

Regels teams:

- Per team 5 kinderen in het doolhof.
- Overkant gehaald \rightarrow buitenom naar de wachtbank en mag de eerste wachter het doolhof in.
- Gezien \rightarrow voorwerp bij de zoeker inleveren.

Regels zoekers:

- Je moet op de mat blijven.

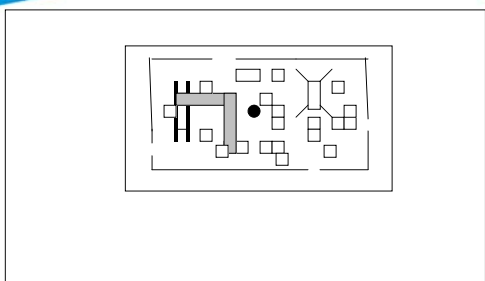
Einde spel:

- Het spel is afgelopen als alle voorwerpen op zijn. De winnaar is het team met de meeste voorwerpen, dit kunnen ook de zoekers zijn.

BEWEGEN IN HET BASISONDERWIJS

Groep 7/8

Jokeren



Bouw een doolhof met de toestellen uit de berging (kasten, bokken, trapezoides, banken, matten en (verhuis)dozen).

- Bouw een gesloten muur om het doolhof.
- Maak 4 ingangen.
- Leg over het doolhof een groot zwart zeil neer of gebruik kleden/gordijnen.
- 1 lintje voor de zoeker.
- Een joker (evt. lintje met belletjes).
- 8 leerlingen (1/3 deel van de zaal): 1 zoeker, 1 joker, 6 verstoppers.



KLAARZETTEN

BEWEGEN IN HET BASISONDERWIJS

Groep: 5/6

Jokeren (vervolg)



OPDRACHT

Zoeker: Kruip door het doolhof en probeer de joker te vinden.

Joker: Kruip door het doolhof en probeer niet gevonden te worden.

Verstoppers: Probeer ongezien in het doolhof te blijven en probeer de joker te beschermen.



REGELS

Regels zoeker:

- Moet in het doolhof blijven.

Regels joker:

- Moet het jokervoorwerp bij zich houden (uitbouw: joker mag voorwerp doorgeven).
- Mag het doolhof uit en een andere ingang nemen.

Regels verstoppers:

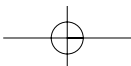
- Mag het doolhof uit en een andere ingang gebruiken.

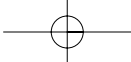
Einde spel:

- Als de zoeker de joker gevonden heeft.

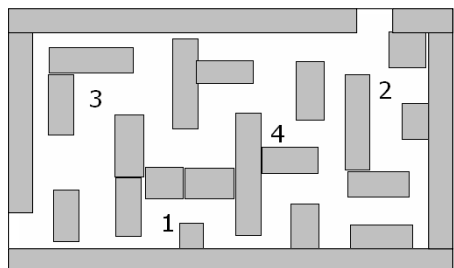
BEWEGEN IN HET BASISONDERWIJS

Groep: 5/6





Schatzoekertje



KLAARZETTEN

Bouw een doolhof van de toestellen uit de berging (kasten, bokken, trapezoides, banken, maten en (verhuis)dozen).

- Maak 2 ingangen.
- Maak een schatkaart van het doolhof.
- Verstop een aantal voorwerpen in het doolhof en teken op de kaart waar ze liggen.
- Gele en rode lintjes (voor 2 partijen).
- Maak het doolhof schemerig tot donker door middel van zwart zeil of doeken/gordijnen.
- 8 kinderen: 2 teams van 4 zoekers.

BEWEGEN IN HET BASISONDERWIJS

Groep 3/4

Schatzoekertje (vervolg)



OPDRACHT

Zoeker: Kijk op de kaart en ga kruipend op zoek naar het voorwerp.



REGELS

Regels zoeker:

- Je mag maar 1 voorwerp tegelijk pakken.
- De voorwerpen moeten in de goede volgorde mee genomen worden.

Regels teams:

- Als de eerste zoeker uit het doolhof komt mag de tweede zoeker gaan zoeken.

Einde spel:

- Het team dat als eerste alle voorwerpen uit het doolhof heeft, is de winnaar.

BEWEGEN IN HET BASISONDERWIJS

Groep 3/4



Inclusief cd-rom met zelf te bewerken modules, leermiddelen en voorbeelden van lessenreeksen.

Voor applaus moet je het niet doen

Voor applaus moet je het niet doen is ontwikkeld door opleiders van het Instituut voor Sportstudies in Groningen. Centraal staat het actief leren onderwijzen. Voor de vele (sport)docenten op elk type school en opleiding een stimulans om zich nog verder te ontwikkelen. Samen met de cd-rom is dit boek een echte leidraad voor een meer activerende didactiek.

Nu verkrijgbaar!
Prijs: € 36,95 • ISBN: 978 90 6076 556 2

Kijk voor meer informatie op www.tirion.nl

DE VRIESEBORCH

