



Zelfstandig ontdekken en leren tijdens spelen

met tegengesteld belang (1)

Zelfstandig werken door kinderen wordt in het onderwijs nogal eens als een doel op zichzelf beschouwd. In de kerndoelen gaat het over het maken van afspraken en reguleren van bewegingsactiviteiten. Of en hoe kinderen daarbij ook tot zelfstandig leren kunnen komen komt daarbij minder expliciet naar voren. Spelen die met de nodige aanpassingen gedurende een groot deel van de basisschoolleeftijd en daarna door kinderen gespeeld kunnen worden en spannend blijven komen in aanmerking om zelfstandig te leren leren.

TEKST BERRY VAN IERSEL EN MARTY VEEN

Inleiding

In een ander artikel binnen dit topic komt zelfstandig werken binnen een vrije les naar voren. Daarin wordt aangegeven dat de activiteiten binnen een vrije les vooral bekend moeten zijn bij de kinderen. Activiteiten waarbij het borgen van de veiligheid een belangrijke rol speelt (denk daarbij aan turnactiviteiten waarbij hulp verleend moet worden) vragen een zorgvuldige opbouw. Dit geldt ook voor het omgaan met regels. (Denk daarbij aan spelen met tegengesteld belang *1).

In dit artikel zal aan de hand van het basisticket, getracht worden een opbouw te geven om zelfstandig werken en leren hand in hand te laten gaan en uit te bouwen. Daarna zal in grote lijnen

Volgordestap lopers basistikspel	Groep	
1	1-2 (kleuters)	Basistikspel met twee grote vrijplaatsen
2	3-4 (6-7 jaar)	Basistikspel met twee individuele vrijplaatsen, waar maar één kind in mag
3	5-6 (8-9 jaar)	Basistikspel met één vrijplaats en geen vrijkaart-keuze voor lopers
4	7-8 (10-11-12 jaar)	Basistikspel met één vrijplaats en één vrijbal

aangegeven worden binnen welke andere spelen met tegengesteld belang ook mogelijkheden liggen.

Methodisch-didactische overwegingen

Een spel op maat maken voor elk kind is een lastige klus met een groep van 30 kinderen in een gymzaal. Zeker bij spelen met een tegengesteld belang zoals een tikspel, waar voor bijna elke tikker het spel opnieuw aangepast moet worden, om een tikker beter te leren tikken. Een trage tikker vraagt om een andere aanpassing dan een snelle. In een les waarbij de kinderen in verschillende groepjes werken, is het voor de leerkracht onmogelijk om bij elke nieuwe tikker het spel op maat te maken. Het zou mooi zijn als de kinderen leren om het spel met elkaar aan te passen, zodat er telkens een spannende activiteit ontstaat waarbij alle spelers voldoende leeransen hebben. Dit is realiseerbaar als de kinderen keuzemogelijkheden krijgen over het arrangement en de regels waarmee ze het spel gaan spelen. Zo'n leerproces, waarbij kinderen zelfstandig het spel op maat kunnen reguleren, vraagt om een speciale methodische opbouw.

In het kort komt deze methodiek voor het basistikspel op het volgende neer:

- Per bouw (twee jaar) staat één vorm centraal en in die tijd leren de kinderen (beginnend met de tikkers) het spel voor zichzelf op maat te maken.
- In een volgende bouw wordt de vorm van het basistikspel voor alle lopers (door de leerkracht) moeilijker gemaakt, gericht op beter leren ontwijken.
- De spelvormen worden per bouw moeilijker voor de loper en daardoor makkelijker voor de tikker. Tikkers krijgen vervolgens in elke bouw een andere keuzemogelijkheid om het spel voor zich zelf makkelijker of moeilijker te maken. Zo blijft een spannend spelverloop behouden.

Het basistikspel kan op veel manieren aangepast worden. Er zijn grote veranderingen zoals het spelen met een 'vrijbal' waardoor de lopers een 'overgooibare vrijplaats' hebben en kleine veranderingen zoals het vergroten van het tikveld, waardoor de lopers meer ruimte hebben. Voor de

kinderen is het van belang dat ze niet te maken krijgen met teveel keuzemogelijkheden tegelijk omdat dat het leren minder verdiept. Een heldere methodische opbouw van groep 1 naar groep 8 kan daarbij helpen.

Omdat we in een tikspel te maken hebben met tegenstrijdige belangen is het lastig om aan te geven wanneer het spel moeilijker wordt. Wanneer in een tikspel een tikker makkelijk de lopers kan tikken, dan is het spel te moeilijk voor de lopers en omgekeerd wanneer dat tikken bijna niet lukt dan is het spel te moeilijk voor de tikker. Bij het bepalen van een volgende stap voor het basistikspel wordt hier dan ook een keuze gemaakt: de volgende stap voor het basistikspel laten we afhangen van de moeilijkheidsgraad van het spel voor de lopers.

Er zijn in het basistikspel meer lopers dan tikkers en daarom zal het gemiddelde niveau van de lopers per spel vaker overeenkomen dan het gemiddelde niveau van de tikker. Bovendien is het makkelijker om het spel telkens aan te passen aan het spelniveau van één tikker dan aan de verschillende niveaus van de lopers. De belangrijkste complexiteitsfactor voor de lopers is de mate van 'dreiging' bij het ontwijken van de tikker. Wanneer de lopers in een vrijplaats staan, dan is er geen dreiging van de tikker. Zonder vrijplaats is er altijd dreiging van de tikker.

De opbouw van de volgordestappen in basistikspel gaat voor de lopers van 'veel' vrijplaatsen naar minder of andersoortige vrijplaatsen en daarmee van weinig naar veel dreiging.

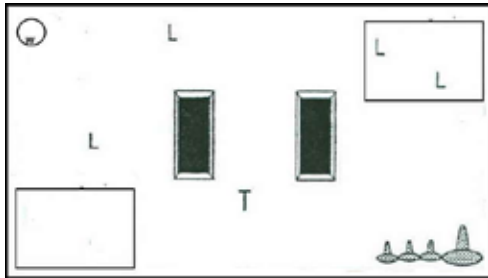
Om deze opbouw beter te kunnen toelichten beschrijven we eerst het basistikspel zoals het voor oudste kleuters aangeboden kan worden en daarna lichten we de vier vervolgstappen nader toe. Voorafgaand aan dit basistikspel hebben de kinderen al vos kom uit je hol (uit bedreigd gebied vluchten) en overlooptikspel (door bedreigd gebied lopen) gespeeld.

Korte beschrijving basistikspel (voor groep 2)

(Voor een uitgebreide beschrijving en toelichting: zie de site)

Arrangement:

- één tikker, vier lopers en één wachter
- één wachtplek (stoel of bank) voor de getikte loper
- tikgebied een kwart van de zaal (4 x 5 meter)
- afbakening met banken en muur
- twee kastdelen als obstakel
- een straat (van 1,5 meter breed) tussen de obstakels
- twee matten als vrijplaatsen
- vier pylonen als telsysteem (in een hoek van het veld)
- één lintje voor de tikker



Activiteit:

- de lopers proberen niet-getikt in het tikveld te zijn
- de tikker probeert de lopers in het tikveld te tikken

Regels

Start spel

- de lopers staan op de twee vrijplaatsen

Regels tikker

- de tikker mag niet over de kastdelen springen
- de tikker legt de pylon plat als hij loper getikt heeft

Regels lopers

- de loper mag niet over de kastdelen springen
- de loper mag altijd terug naar de vrijplaats
- de getikte loper gaat even op de stoel zitten en mag daarna weer mee doen (eventueel als een andere loper getikt wordt)

Einde spel

- de tikker heeft vier keer een loper getikt of
- de tikker wil geen tikker meer zijn

Functiewissel

- de oude tikker kiest een kind dat nog geen tikker is geweest

Start nieuw spel

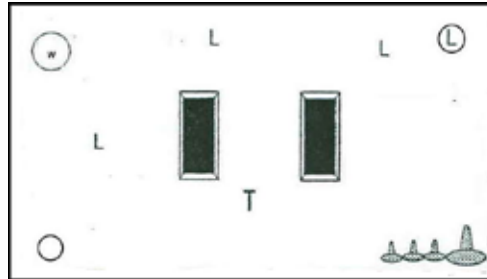
- de tikker zet de telpylonen weer recht op

De volgordestappen bij het basistikspegel

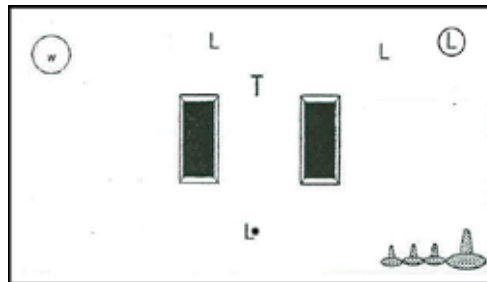
De volgordestappen verwijzen naar de mate waarin de lopers door de tikker bedreigd kunnen worden. Bij het eerste startspel voor de oudste kleuters kunnen alle lopers altijd op de vrijplek blijven, dat kan bij het tweede spel niet meer.

Bij de tweede volgordestap (groep 3-4) worden de matten uit het basistikspegel gehaald, zodat

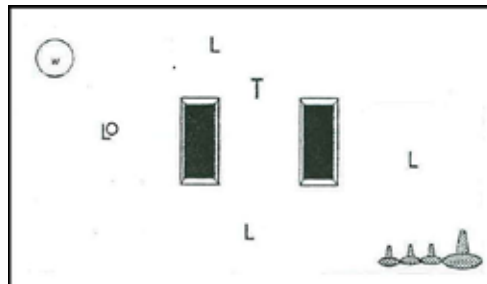
er geen grote vrijplaatsen meer zijn. Er komen 2 kleine vrijplaatsen (een hoepel of tapijttegel), waar nog maar 1 kind tegelijk in mag staan, waardoor er nog maar 2 van de 4 lopers vrij kunnen zijn en de andere 2 lopers zich moeten verschuilen achter de obstakels.



Bij de derde volgordestap (groep 5-6) gaat er nog een vrijplek weg en krijgen de lopers de keuzeregul of ze wel of niet gebruik gaan maken van de vrijplaats. Wanneer ze bij het begin van het spel een pittenzak pakken, dan mogen ze geen gebruik meer maken van de vrijplaats (geen-vrijplaatskaart). De goede lopers moeten dan continu in het bedreigde tikgebied verblijven.



Bij de vierde volgordestap krijgen de lopers een nieuw soort 'vrijplaats', namelijk een bal die ze naar elkaar over kunnen gooien. Als de loper de bal vast heeft dan is deze loper vrij. De lopers moeten nu zowel op de tikker letten als op de medeloper die de vrijbal kan aanspelen.



Als tussenstap kan hier worden gekozen voor een vaste werper op een turnmatje. Deze speelt de bal steeds naar lopers die in gevaar zijn. Op hun beurt moeten de lopers de bal weer naar de werper gooien zodra het gevaar geweken is.

In dit artikel is het basistikspegel uitgelegd en aangegeven waarin het moeilijker gemaakt kan worden voor de lopers. In een volgend artikel willen we dieper ingaan op volgordestappen waarin de tikker het middels keuzemogelijkheden moeilijker kan maken voor zichzelf.

Noot bij dit artikel *1) Bij spelen met tegengesteld belang is het belang van de ene partij of het ene team anders en tegengesteld aan die van het andere. Tik-, afgooi- en honkloopspelen, keeper-, lummel- en (aangepaste) sportspelen vallen daar onder.

Literatuur:

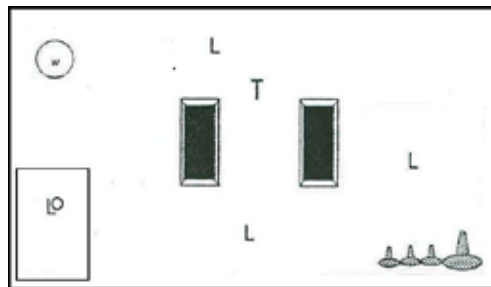
M. van Berkel e.a.
- Basisdocument bewegingsonderwijs voor het basisonderwijs - Uitg. Jan Luitingfonds, 6e gewijzigde druk 2011

T. Van den Berg e.a. - Bewegingsonderwijs in het speelokaal - Uitg. Publicatiefonds 't Web, 3e gewijzigde druk 2012

M. van Berkel e.a. - Perspectieven op bewegen - Uitg. Publicatiefonds 't Web, 2e druk 2007

Projectgroep bewegingsonderwijs Amsterdam - Praktijksituaties bewegingsonderwijs basisschool - 4e druk 1996

C. Hazelebach - Ontwerpregels voor het basistikspegel - Het Web nr. 2 1994



Binnen het kader van dit artikel wordt de complexiteitsverandering van elke volgordestap voor de lopers niet uitvoerig uitgeschreven.

Belangrijk is om op te merken dat in principe elke volgordestap voor de lopers lang vastgehouden wordt. Deze tijd is nodig om de kinderen de tijd te geven om 'beter' te worden in het spelen, om een hoger niveau van tikken of lopen te bereiken.

Er schuilt een gevaar in het snel aanpassen van het spel aan het 'actuele' spelniveau van het kind. Hierdoor mist het kind de kans om 'in de zone van de naaste ontwikkeling'(Vygotsky) te zoeken naar een betere uitvoeringswijze waardoor het bestaande spel wel weer passend wordt.

Aanpassingen door de leerkracht gericht op de lopers

Zoals eerder genoemd is, kan het voorkomen dat de groep niet uit zes maar vijf of zeven of acht spelers bestaat, waardoor het arrangement of regels al vooraf aangepast moeten worden. Afhankelijk van de beschikbare speelruimte (deel van het speellokaal of gymzaal) zal het spel ook weer anders gearrangeerd moeten worden. Hieronder een aantal algemene aanpassingsregels om het spel vooraf al meer op maat te maken:

- het vergroten van het tikveld (als de lopers meestal zwakker zijn)
- het verkleinen van het tikveld (als de lopers meestal sterker zijn)
- het vergroten van de obstakels (als de lopers meestal zwakker zijn)
- het vermeerderen van het aantal obstakels (als de lopers zwakker zijn)
- het vergroten van de straat tussen de obstakels (als de lopers zwakker zijn)
- het vergroten van het aantal vrijplaatsen (als de lopers zwakker zijn) ■

Over de auteur

Marty Veen en Berry van Iersel zijn beiden opleidingsdocenten op de Calo Windesheim.

Marty Veen
m.veen@windesheim.nl

Berry van Iersel
wjj.van.iersel@windesheim.nl

Foto's:

Hans Dijkhoff