

Zelfstandig ontdekken en leren

tijdens spelen met tegengesteld belang (2)

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 doorgespeeld kunnen worden en spannend blijven komen in aanmerking om zelfstandig te leren leren. In een vorig artikel (KVLO magazine 4) is het basistikspel uitgelegd en is uitgewerkt hoe dit spel moeilijker gemaakt kan worden voor de lopers. In dit tweede artikel willen we dieper ingaan op de keuzeregels waarmee de tikkers het voor zichzelf moeilijker kunnen maken.

TEKST BERRY VAN IERSEL EN MARTY VEEN

Keuzeregels voor de tikker

Het startspel voor het basistikspel is zo gekozen dat de lopers meer kans hebben om niet getikt te worden dan dat het voor de tikker lukt om een loper te tikken. Dit komt door de grote vrijplekken. De kansbalans/machtsbalans is in het voordeel van de lopers. Als de lopers geen enkel risico nemen, dan zal de tikker niemand kunnen tikken. De ervaring leert dat de meeste kinderen liever rennen dan op de mat staan te wachten, soms



ligt het spel even stil, maar dan is er altijd wel iemand die het risico neemt om te gaan lopen en als er één schaap over de dam is dan

Toch kan het voorkomen dat het een tikker niet lukt om vier lopers te tikken. Daarom is bij het startspel de keuzeregels opgenomen dat de tikker zelf mag bepalen of hij wel of niet vier lopers wil tikken. De tikker mag altijd zeggen dat hij niet verder wil tikken zodat het spel stopt. Voor jonge tikkers kan zo'n tikspel met tegengesteld belang tussen één tikker en vier lopers te heftig zijn en dan is het 'passend' om de keuze te hebben te mogen stoppen. Deze algemene, meer pedagogische regel, kan verder uitgebouwd worden tot de eerste aanpassingsregel die een tikker bij elk spel zelf mag bepalen:

De tikker bepaalt zelf of hij vier of minder lopers wil gaan tikken.

Deze eerste aanpassingsregel voor de tikker kan de hele basisschool door gehanteerd worden, waardoor het voor kinderen 'normaal' wordt dat niet iedereen het zelfde hoeft te doen. Een minder snelle tikker hoeft niet even veel kinderen te tikken als een snelle tikker. Op den duur kan deze regel nog verder aangepast worden door de mogelijkheid te openen dat een snelle tikker er voor kan kiezen om geen vier maar bijvoorbeeld zes lopers te tikken. Ooit hoorde ik van iemand de opmerking: "een goede speler kiest zijn eigen handicap". Je bent een 'echte' goede tikker als je voor je zelf moeilijk durft te kiezen in plaats van heel snel vier lopers tikken. De bedoeling van deze aanpassingsregel voor de tikker is dat er een evenwichtige balans is tussen de kansen voor de lopers en die voor de tikker.

Bij elke volgordestap van een basistikspegel met meerdere lopers is telkens één aanpassingsregel geformuleerd voor de tikker, waarmee de tikker zelf invloed krijgt op zijn tikkansen en op zijn eigen tikniveau kan deelnemen.

Overzicht van de keuzeregels voor de tikker per volgordestap:

Toelichting op de keuzeregels voor de tikker

De eerste keuzeregels hebben we hiervoor al besproken met de keuze van het aantal lopers

dat de tikker gaat tikken. De tikker kan vooraf al twee van de vier telpylonen omleggen. Of tijdens het spel beslissen de laatste twee telpylonen om te leggen zonder een loper te tikken. Het is pedagogisch beter om de betere tikkers de keuze te geven om meer lopers te tikken, dus vijf of zes, dan dat een zwakke speler het voor zichzelf makkelijker maakt. Deze aanpassing is makkelijker uit te leggen bij groep 3 en hoger dan bij kleuters.

De tweede keuzeregels voor de tikker gebeurt in het basistikspegel waarbij niet elke loper meer in een vrijplek kan staan (groep 3-4). Hierdoor is de kans om een loper te tikken veel groter geworden. De tikker krijgt nu de keuze om het spel voor zichzelf moeilijker te maken door een pylon in de straat (tussen de twee obstakels) te zetten, waarmee hij aangeeft dat hij zelf niet meer door de straat zal lopen. De pylon is een soort stopbord voor de tikker. Hierdoor wordt het echt veel moeilijker voor de tikker, omdat hij steeds om de obstakels heen moet lopen en er meer vluchtwegen voor de lopers zijn.

De derde keuzeregels voor de tikker in groep 5-6 vraagt al heel wat inzicht in het eigen spelniveau van de tikker. De tikker mag nu twee lintjes aan de beide zijanten van zijn broek doen die door de lopers weggepakt mogen worden. Als een loper een lintje weet te pakken dan moet er weer één telpylon recht op worden gezet. Hierdoor moet de tikker extra waakzaam zijn, omdat hij ook bedreigd wordt door de lopers.

De vierde keuzeregels voor de tikker is geen nieuwe regel, maar een keuze tussen de drie voorgaande regels. Dit heeft te maken met het feit dat het basistikspegel met een 'vrij-bal' een ander soort spel geeft en er opnieuw gezocht moet worden naar een (macht)balans tussen lopers en tikkers. Het lijkt er op dat de extra 'vrij-bal' het voor de lopers makkelijker maakt, maar de extra taak van het overgooien en vangen zorgt voor zoveel fouten, dat de lopers 'vergeten' op de tikker te letten en daardoor sneller getikt kunnen worden.

Groep	Volgordestap	Keuzeregels tikker
Groep 1-2	Basistikspegel met grote vrijplaatsen	Keuze voor hoeveel telpylonen
Groep 3-4	Basistikspegel Met twee kleine vrijplaatsen	Keuze voor wel/niet door de straat (wegversperring)
Groep 5-6	Basistikspegel met één vrijplaats en geen vrijkaart –keuze	Keuze voor wel/niet gebruik van een rooflint
Groep 7-8	Basistikspegel met één vrijplaats en één vrij-bal	Keuze uit alle drie de voorgaande keuzeregels



Afhankelijk van het spelniveau van de lopers zal de tikker een keuze moeten maken uit de drie verschillende aanpassingen. Kinderen uit groep 7 en 8 die al zes jaar lang het basistiks spel hebben gespeeld met deze aanpassingsregels kunnen dan ook dit moeilijke spel voor zichzelf 'op maat' maken.

Andere mogelijke keuzeregels voor de tikkers

Hierboven zijn verschillende mogelijkheden om het basistiks spel aan te passen op drie manieren behandeld. Eerst hebben we vier verschillende spelvormen van het basistiks spel beschreven als vier vervolgstappen, uitgaande van het leerproces van de lopers. Daarna hebben we zes aanpassingsregels genoemd die de leerkracht kan hanteren om het spel voor lopers beter op maat te maken. Ten slotte hebben we vier keuzeregels genoemd waardoor de tikker het spel op maat kan aanpassen. Hieronder volgen nog enige suggesties voor toe te passen keuzeregels door de tikkers. Let wel, meer aanpassingen maken het spel niet zo maar beter.

Andere mogelijke keuzeregels die door de tikker ingezet kunnen worden:

- tikstick voor de tikker
- extra vrijplek: 'verzorgingsflat'. Deze vrijplaats is alleen voor een geblesseerde loper, niemand anders mag er in komen
- extra vrijplek: 'tijdelijke opvang'. Deze vrijplek moet je direct verlaten als er iemand anders in wil
- bevrijdingsregel: als je getikt bent ga je wijd-beens staan. Een andere loper moet tussen je benen door kruipen om je te bevrijden
- tijdregel: hoeveel lopers tik je in één minuut, eventueel vooraf aangeven
- tikker schakelt scheidsrechter in die beslist of een loper wel niet getikt is
- basketbasistiks spel (lopers mogen dribbelen met de bal)
- loper krijgt een lintje aan de broek dat gepakt moet worden door de tikker
- meer vrij-ballen voor de lopers. ■

Literatuur:

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

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

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

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

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

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:

Anita Riemersma

Kernwoorden:

zelfstandig leren, tikspelen met keuzeregels, basistiks spel, tikspelen op maat.