

Beweegdomein Spel op ALO Eindhoven

ALO Eindhoven legt uit (2)

Lees eerst
het artikel op
pagina 40

We hebben de verschillende ALO's uitgenodigd in het praktijkkatern hun visie in dit blad te delen met de lezers. Fontys Hogeschool Eindhoven maakt van de gelegenheid gebruik en komt met een artikelenserie waarin verschillende beweegdomeinen aan de orde komen, ter verduidelijking van de visie en de uitwerking in de praktijk. Dit tweede artikel is een vervolg op het inleidend artikel verderop in dit blad en stelt het Beweegdomein Spel aan de orde (red.)

TEKST GWEN WEELDENBURG & ENRICO ZONDAG



Spelsporten in onze bewegingscultuur

Op basis van de landelijke doelstelling van het vak Lichamelijk Opvoeding (LO) dienen we onze leerlingen voor te bereiden op een succesvolle deelname aan de bewegingscultuur (Brouwer et al., 2011). Binnen deze bewegingscultuur zijn activiteiten te herkennen en te onderscheiden die gekenmerkt worden als spelsporten. Ze worden in het bewegingsonderwijs veelal geplaatst binnen het beweegdomein Spel. Zoals in het eerste artikel uit deze reeks 'Het begint bij het bewegende kind' al werd vermeld is de oorsprong van dit beweegdomein terug te voeren op de ludieke/speelse gedragsmodaliteit. Het betreft in essentie bewe-

gingsactiviteiten waarin het doel van de activiteit in de activiteit zelf ligt (het spelen van het spel). Inmiddels zijn spelactiviteiten zodanig geëvolueerd dat ze in de huidige bewegingscultuur veelal zichtbaar worden als gereguleerde, geïnstitutionaliseerde spelsporten met officieel vastgestelde spelregels. Denk hierbij bijvoorbeeld aan vijf tegen vijf basketbal, zes tegen zes volleybal of elf tegen elf voetbal. Daarnaast bestaan en ontstaan er voortdurend allerlei andere verschijningsvormen of spelsporten, al dan niet als variant op de hierboven beschreven traditionele spelsporten. Soms zijn deze bedoeld als vereenvoudiging, maar vaak ontstaan ze op basis van andere behoeften (bijvoorbeeld twee tegen twee beachvolleybal).

Veelheid aan spelsportactiviteiten

ALO Eindhoven heeft als opleidingsinstituut de verantwoordelijkheid om ervoor te zorgen dat onze studenten (later) in de rol van docent LO, leerlingen meer(voudig) bekwaam en enthousiast kunnen maken voor succesvolle deelname aan o.a. spelsportactiviteiten als onderdeel van de bewegingscultuur. Wil een docent deze complexe taak ade-

►
Doel ligt in de
activiteit zelf

►►
Spelbekwaamheden
ontwikkelen in verschillende
spelsportactiviteiten



Mikspelen (Target Games)	Inblijf- en uitmaakspelen (Striking- & Fielding Games)	Terugslagspelen (Net & Wall Games)	Doelspelen (Invasion Games)
Golf	Softbal	Badminton	Basketbal
Bowlen	Honkbal	Tennis	Korfbal
Poolen	Cricket	Tafeltennis	Handbal
Darten	BeeBall	Volleybal	Voetbal
Croquet	Rounders	Squash	Hockey
Curling	Peanutball	Padel	Lacrosse
...	Rugby
			Flag Football
			Frisbee
			Tchoukbal
			Floorball (unihockey)
			...

▲ *Tabel 1. Classificatie van spelsporten (Afkomstig en bewerkt uit Almond, 1986)*

quaat kunnen uitvoeren dan zijn we van mening dat de student naast pedagogische en vakdidactische bekwaamheden, ook voldoende (beweeg/spel)ervaring moet opdoen en spelbekwaamheden moet ontwikkelen binnen de verschillende spelsportactiviteiten. De spelsportactiviteiten in onze bewegingscultuur zijn echter zo omvangrijk dat dit een onmogelijke opdracht lijkt te zijn.

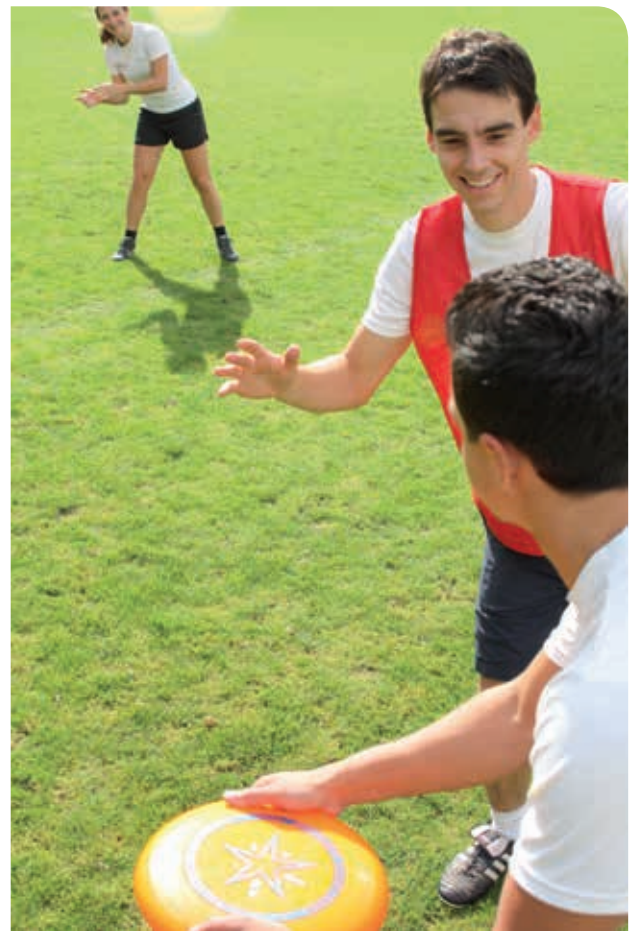
Spelfamilies

Daarom maken we dankbaar gebruik van het gegeven dat er tussen veel spelsporten grote overeenkomsten zijn waar te nemen. Op grond van de grondstructuur en tactische uitdagingen van een spel is de veelheid aan spelsportactiviteiten terug te voeren naar vier spelfamilies: mikspelen, inblijf- en uitmaakspelen (slag- en loopspelen), terugslagspelen en doelspelen (zie tabel 1).

De vergelijkbare structuur en tactische uitdagingen maken transfer tussen verschillende spelsporten binnen dezelfde spelfamilie mogelijk (Web, Pearson & Forrest, 2006). Is de student als speler in staat om binnen het ene doelspel, bijvoorbeeld korfbal, de speluitdaging van bijvoorbeeld het *vrijlopen* succesvol aan te gaan, dan is de kans erg groot dat hij dit binnen een ander doelspel, bijvoorbeeld frisbee, ook kan.

▼ *Tabel 2. Speluitdagingen en succescriteria doelspelen*

Rol	Speluitdaging	Succescriteria
AANVALLER	Balbezit behouden en overspelen	Breed maken Overzicht houden Op maat aanspelen
	Vrijlopen en bal aannemen	Grote driehoek maken Uit schaduw komen Bal 'zacht' maken
	In scoringspositie komen en doelen	Kansrijke positie innemen Doel 'aanvallen' Mikken
VERDEDIGER	Doelpoging voorkomen	Tussen bal en doel opstellen Beweegruimte bepalen Bal afpakken
	Overspelen belemmeren	Ruimte klein maken Rugdekking geven Bal onderscheppen



Speluitdagingen

Iedere spelfamilie kent zo zijn eigen speluitdagingen. Ter illustratie onderscheiden wij bij de spelfamilie van de *doelspelen* de onderstaande speluitdagingen en bijbehorende succescriteria (tabel 2).

Leerdoelen

Deze speluitdagingen vormen het vertrekpunt van het spelonderwijs op ALO Eindhoven. Ze worden als leerdoelen voor een les(senreeks) geformuleerd en maken het vervolgens mogelijk om de bijpassende leerinhoud, instructiestrategie/ didactische werkvorm, organisatie en evaluatie-activiteiten te ontwerpen/selecteren. Op deze wijze komen we tegemoet aan ons personalistisch vakconcept waarbij we persoonlijk beweeggedrag



(beweeguitdagingen) in plaats van de sportcultuur centraal zetten.

Zo kan binnen een lessenreeks spel het volgende leerdoel centraal staan:

‘De student kan in een spelsituatie binnen een doelspel in de rol van aanvaller vrijlopen en de bal aannemen door samen met teamgenoten grote driehoeken te vormen, uit de schaduw van de tegenstander te komen en de bal ‘zacht’ te maken door in de speelrichting mee te bewegen’.

Aan de hand van bijvoorbeeld de doelspelen korfbal, basketbal, voetbal en/of hockey kan aan dit leerdoel gewerkt worden.

Leerinhoud op maat

Om met de leerinhoud aan te sluiten bij het (technisch en tactisch) niveau van onze studenten (onderwijs op maat) zoeken we samen met de studenten voortdurend naar aanpassingen in het arrangement (de omgeving en/of de taak). Aanpassingen waardoor de spelactiviteit succesvol uitgevoerd kan worden (positieve leerervaringen), maar tegelijkertijd uitdagend is. Om de complexiteit van een bepaalde spelactiviteit weer te geven werken we met de metafoer van de groene, blauwe, rode en zwarte skipistes. De groene piste betreft daarbij een spelactiviteit die het minst complex is en de zwarte piste het meest complex.

‘Spaceball’

Zo kan er op basis van het eerder beschreven leerdoel omtrent de speluitdaging van het vrijlopen en de bal aannemen gekozen worden om de studenten ‘Spaceball’ (zie tabel 3) als leerinhoud aan te bieden. Een spelvorm waarin punten gescoord worden door op het juiste moment de bal op een bepaalde positie in het veld te ontvangen. Uiteraard wordt in deze spelvorm door de verdedigers getracht om de bal te onderscheppen (speluitdaging: ‘overspelen belemmeren’), maar in

het onderwijsleerproces dient alle aandacht uit te gaan naar het vrijlopen en aannemen van de bal. De docent stuurt aan op de bewustwording en toepassing van het creëren van twee afspeellijnen (driehoeken maken) en op het juiste moment en eventueel door gebruik te maken van schijnbewegingen uit de ‘schaduw’ van de directe tegenstander te komen (tactische vaardigheden). Afhankelijk van het niveau kan de student kiezen voor Spaceball op de groene (minst complex), blauwe of rode spelpiste (meest complex). De complexiteit in de onderstaande spelvormen (zie tabel 3) is in dit geval met name gezocht in de taak: het ontvangen van de bal wordt steeds moeilijker gemaakt. Vanzelfsprekend zijn er tal van mogelijkheden om de spelactiviteit eenvoudiger of complexer te maken. Het vrijlopen in een grote ruimte met weinig tegenstanders is uiteraard eenvoudiger dan het vrijlopen in een kleine ruimte met veel tegenstanders. Of het vangen van een volleybal is makkelijker dan het vangen van een tennisbal. Er zijn tal van ‘knoppen’ waar de docent aan kan draaien om de speluitdaging van het vrijlopen en aannemen van de bal moeilijker of makkelijker te maken.

Met wat creativiteit kunnen de bovenstaande Spaceball-spelvormen eenvoudig worden aangepast en geschikt worden gemaakt voor bijvoorbeeld de doelspelen voetbal en hockey.

Instructiestrategie/ didactische werkvormen

Om de betrokkenheid en motivatie van de studenten te stimuleren en het spelinzicht te vergroten hanteren we binnen de spellessen veelal een indirecte lesgeefstijl. Dit komt bijvoorbeeld tot uiting middels het veelvuldig stellen van (leer)vragen: “Waar staat je tegenstander en wat zou je nu kunnen doen?”, “Waar ligt de ruimte en wat zou nu de vervolgactie kunnen zijn?”, et cetera. Maar ook door bijvoorbeeld gebruik te maken van didactische werkvormen zoals time-outs waarin studenten

Space-one-ball (3 tegen 3)	Space-two-ball (3 tegen 3)	Space-three-ball (3 tegen 3)
De drie aanvallers spelen tegen drie verdedigers en scoren een punt door een medespeler op een mat aan te spelen. De speler in balbezit mag niet lopen met de bal. Recht van aanval halen door de bal drie keer over te spelen na een onderschepping of score.	Idem. Speel nu met de speelregel dat het punt niet telt als een verdediger met minimaal één voet op de mat staat op het moment dat de aanvaller de bal ontvangt.	Idem. Speel nu ook met de speelregel dat het punt alleen telt als de medeaanvaller op het moment dat hij de bal ontvangt de mat op loopt.
		

Tabel 3. Onderwijsleerstof speluitdaging vrijlopen en bal aannemen.

Contact:

g.weeldenburg@fontys.nl

Gwen Weeldenburg

is (spel)docent bij Fontys Sporthogeschool Eindhoven, lid van het lectoraat Move to Be en het lectoraat Sportpedagogiek en auteur van het boek Spelinzicht.

Enrico Zondag

is (spel)docent bij Fontys Sporthogeschool Eindhoven en auteur van het boek Spelinzicht.

Foto's:

Maurits van Hout en Gwen Weeldenburg

Referenties

Almond, L. (1986). Reflecting on themes: A Games Classification. In R. Thorpe, D. Bunker & L. Almond (Eds.). *Rethinking games teaching* (pp. 71-73). Loughborough, England: University of technology.

Brouwer, B., Aldershof, A., Bax, H., Berkel, M. van, Dokkum, G. van, Mulder, M.J., et al. (2011). *Human movement and sports in 2028: Een blik in de toekomst van lichamelijke opvoeding/ bewegingsonderwijs en sport op school*. Enschede, Nederland: SLO.

Webb, P., Pearson, P. & Forrest, G. (2006). *Teaching Games for Understanding (TGfU) in primary and secondary physical education*. Paper presented at ICHPER SD International Conference for Health, Physical Education Recreation, Sport and Dance, 1st Oceanic Congress Wellington, New Zealand, 2006 (1-4 October), www.penz.org.nz.

aan het denken worden gezet over tactische uitdagingen, of door het spel stil te leggen ('freeze-moment') en studenten vijf seconden de tijd te geven om hun positie in het veld te verbeteren.

Evaluatieactiviteiten

Indien de lessenreeks afgesloten wordt met een (summatieve) beoordeling, dan heeft dit vanzelfsprekend betrekking op het vooraf vastgestelde leerdoel. Dit leerdoel wordt geconcretiseerd door bijvoorbeeld gebruik te maken van de onderstaande rubric (zie tabel 4). Op deze wijze kunnen we bij aanvang van het leerproces (lessenreeks) inzichtelijk maken wat we van de student verwachten (feed-up) en kunnen de studenten aan de hand van deze rubric zichzelf en elkaar gedurende

het leerproces monitoren en voorzien van (peer) feedback.

Op deze wijze trachten wij zorg te dragen voor onderwijs dat een consistent geheel vormt, waarin de authentieke beroepspraktijk centraal staat en betekenisvol is voor onze studenten.

Voor concrete leerinhouden voor het onderwijs binnen het beweegdomein spel verwijzen wij graag naar het recent verschenen boek *'Spelinzicht: een speler- en spelgecentreerde didactiek van spelsporten'*. ■

Tabel 4. Rubric speluitdaging vrijlopen en de bal aannemen - Doelspelen

criterium	Uitstekend	Goed	Voldoende	Nog niet toereikend
Vrijlopen	Door samen met mijn teamgenoten in het veld (platte) driehoeken te maken sta ik steeds op een aanspelbare positie.	Door samen met mijn teamgenoten in het veld (platte) driehoeken te maken sta ik steeds op een aanspelbare positie.	Door samen met mijn teamgenoten in het veld (platte) driehoeken te maken sta ik steeds op een aanspelbare positie.	Het lukt me nog niet om met mijn teamgenoten in het veld (platte) driehoeken te maken waardoor ik meestal niet op een aanspelbare positie sta.
	Op het moment dat de balbezitter wil passen kom ik uit de 'schaduw' van de tegenstander.	Op het moment dat de balbezitter wil passen kom ik uit de 'schaduw' van de tegenstander.	Ik kom uit de 'schaduw' van de tegenstander.	Het lukt me vaak niet om uit de 'schaduw' van de tegenstander te komen.
	Ik beslis en handel snel in de spelsituaties.	Ik houd rekening met de mogelijkheden van mijn medespelers en laat anderen beter spelen.	Ik ben nog wel wat wisselvallig en kom dus niet altijd vrij om de bal te kunnen ontvangen.	Ik heb vaak veel tijd nodig om te beslissen en te handelen in de spelsituaties.
Bal aannemen	Ik breng de aangespelde bal zodanig snel onder controle dat ik de bal direct weer kan doorspelen.	Ik breng de bal zodanig onder controle dat de tegenstander hem niet direct kan afpakken	Ik breng de bal onder controle. Als er veel druk is van een tegenstander verlies ik de bal wel eens	Ik kan de bal vaak niet onder controle brengen waardoor de tegenstander de bal regelmatig afpakt.