

Zelfstandig ontdekken en leren tijdens spelen met tegengesteld belang ⁽³⁾

In het eerste artikel (*Lichamelijke Opvoeding 4*, 2016) is het basistikspel uitgelegd en is uitgewerkt hoe dit spel moeilijker gemaakt kan worden voor de lopers.

In het tweede artikel (*Lichamelijke Opvoeding 5*, 2016) is dieper ingegaan op de keuzeregels waarmee de tikkers het voor zichzelf moeilijker kunnen maken.

In dit derde artikel zullen voorbeelden gegeven worden van andere tikspelen en spelen met tegengesteld belang uit andere bewegingsthema's waar werken met keuzeregels en volgordestappen ook op toegepast kunnen worden.

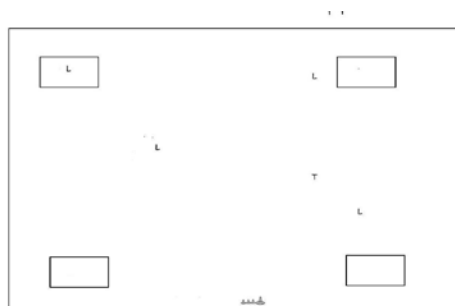
TEKST BERRY VAN IERSEL EN MARTY VEEN

Volgordestappen en keuzeregels bij het bewegingsthema tikspelen

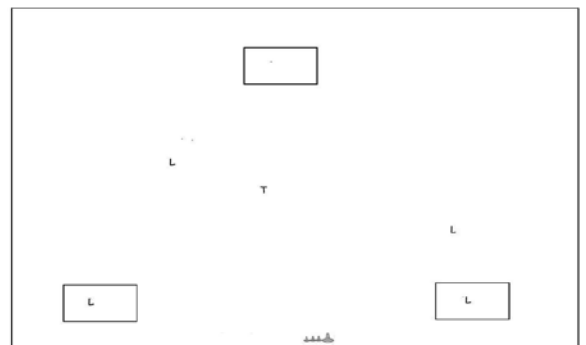
Ook bij andere tikspelen kunnen genoemde principes (artikel 'Zelfstandig ontdekken en leren tijdens spelen met tegengesteld belang (2)' *Lichamelijke Opvoeding 5*, 2016) toegepast worden om zelfstandig spelen en leren op te bouwen en toe te passen.

Daarvan wordt hier nog een ander voorbeeld gegeven waarbij niet gestart wordt vanuit het basistikspel maar vanuit een zogenaamd huizentikspel. Ook hier worden volgordestappen voor de lopers aangegeven. Verschillende keuzeregels voor de tikker zoals voor het basistikspel (zie *Lichamelijke Opvoeding 5*) werden genoemd kunnen hierbij ook toegepast worden.

- 1 Huizentikspel vier matten.
- 2 De lopers proberen zonder te worden getikt zoveel mogelijk matten af te lopen, de tikker probeert een loper te tikken als hij op weg is naar een andere mat.



- 3 Eerste vervolgstap lopers: huizentikspel drie matten, minder vrijplaatsen.
- 4 Tweede vervolgstap lopers: huizentikspel toren bouwen voor de lopers, meer risico onderweg. De tikker probeert de lopers tussen de matten te tikken, de lopers proberen ongetikt matten af te lopen kunnen onderweg een blok in een van de hoepels leggen en die stapelen.
- 5 Derde vervolgstap voor de lopers: 'rawhide', twee individuele vrijplaatsen, waar maar één kind in mag. De tikkers mogen om de beurt de lopers gaan tikken en kunnen hun tikbeurt aan elkaar overdragen door op de bank te gaan zitten. De lopers proberen ongetikt in het tikgebied te blijven en mogen tussen de pylon en de bank doorlopen, de tikker moet om de pylon heen.
- 6 Vierde vervolgstap voor de lopers: assistententik, bedreigde vrijplaatsen. De lopers proberen de tikker zo lang mogelijk



Bewegings-thema	Keuzemogelijkheid voor	Voorbeelden van keuzeregels	Volgordestappen voor
Afgooi-spelen	Jager	Groote speelveld, raakvlak, van weinig naar veel afweren, meer-minder loopmogelijkheden, van meer naar minder schuilplaatsen, aantal lopers tegelijk, samenspelen	Lopers van wegloop naar overloop naar kriskras
Honkloop-spelen	Slagman-loper(s)	Groote veld, aantal brandplaatsen, van werpen naar makkelijk naar moeilijker slaan (uit de hand, opgeworpen bal), van langzame naar snellere ballen, van vrije naar voorgeschreven/gedwongen route en loop, wel niet met de bal lopen door veldpartij	Veldpartij van uitbranden, naar uittikken en branden naar alleen uittikken
Keeper-spelen	Keeper	Groote en aantal doelen, groote veld, snelheid van het speelvoorwerp, meer –minder samenspelen door de passeerders, aantal speelvoorwerpen	Passeerders verandering van hanteringswijze – van rollen, naar gooien (bal, frisbee), slaan, naar voetbal, hockey
Lummel-spelen	Lummel	Groote veld, snelheid en groote speelvoorwerp, aantal lummels, meer of minder beschermd balbezit, aantal richtingen van onder-schap – en passeerlijnen	Passeerders verandering van hanteringswijze (zie bij keeperspelen) en van groot overtal naar gelijke aantallen
Aangepaste sportspelen	Onderschepper(s)	Groote veld, groote en positie doel(en), snelheid speelvoorwerp, al of niet gebruik loopregels, twee of meer spelers nodig om te scoren	Passeerders verandering van hanteringswijze (zie bij keeperspelen) en van groot overtal naar gelijke aantallen
'Retourneren' met eenzijdig initiatief	Ontvanger	Groote veld, snelheid en groote speelvoorwerp, hoogte net/lijn, wijze van scoren (met - zonder stuit, evt. aantal keren stuiten), afmeting en gewicht racket, aantal ontvangers en/of passeerders	Passeerder – wegspeeler verandering van hanteringswijze gooien, slaan, tippen, schoppen

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

Z. Swijntink - Tikspelen doe je zo - Uitg. Publicatiefonds 't Web, 2012

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

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

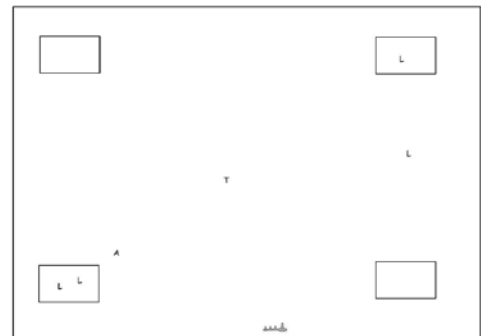
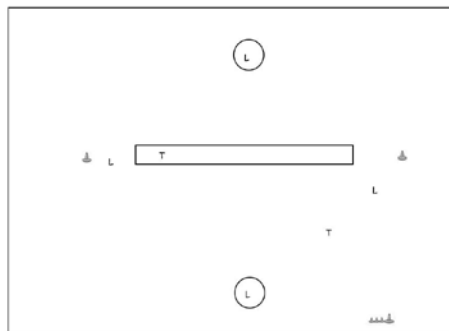
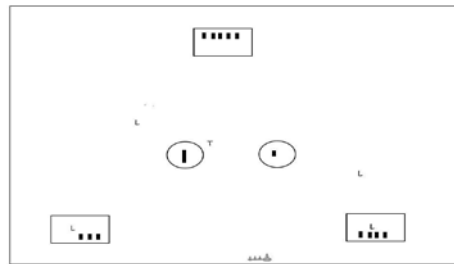
Marty Veen en Berry van Iersel zijn beiden opleidingsdocenten op de CALO Windesheim.

Marty Veen
m.veen@windesheim.nl

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

Kernwoorden;

basistikspegel, keuzeregels en volgorde stappen, spelen met tegengesteld belang



te ontwijken. Als de mat bezet wordt door de assistent van de tikker, dan vervalt de vrijplaats en kan de looper op de mat worden getikt door de tikker. De assistent heeft geen tikfunctie.

Andere spelen met tegengesteld belang

In het schema hierboven worden voorbeelden van andere bewegingsthema's, waarbinnen volgordestappen en keuzeregels toegepast kunnen worden gegeven.

Voorbeelden van concrete activiteiten die daar bij kunnen horen zijn in de literatuur waarnaar verwezen wordt te vinden.

Omdat bij andere bewegingsthema's in de leerlijn tikspelen (met lopers en tikkers) andere functies

en bewegingsproblemen naar voren komen, (jagers en lopers, slagman-lopers en velders, onderscheppers en passeerders en ontvangers en wegspeelers), verschillen keuzeregels en de volgordestappen ook van die bij tikspelen.

De indeling van de spelen is gebaseerd op de bewegingsthema's uit het Basisdocument voor PO. De zogenoemde 'terugslagspelen' (zoals lijnbal, badminton, tennis, volley, squash, tafeltennis) vallen in het Basisdocument voor PO onder leerlijn Jongleren met bewegingsthema's soleren en retourneren. De bewegingsthema's 'keeperspelen', 'lummelspelen' en 'aangepaste doelspelen' vallen hier binnen de leerlijn doelspelen.

Tot slot: in deze drie artikelen is het principe van de keuzeregels en volgordestappen om zelfstandig leren mogelijk te maken toegepast op activiteiten en thema's binnen het basisonderwijs. Voor activiteiten en bewegingsthema's die in het voortgezet onderwijs en speciaal onderwijs aan bod komen, waarbij tegengesteld belang een rol speelt kan een vergelijkbare opzet en opbouw ontwikkeld worden. In de Basisdocumenten voor het voortgezet en het speciaal onderwijs zijn daarvoor concrete activiteiten te vinden. ■