

Tikspelen doe je zo

Enige tijd geleden las ik in de *Lichamelijke Opvoeding* een boekrecensie over *Tikkie ... jij bent hem!*, een tikspelboek van Peter Schimmel. Dankzij dit boekje, waarin een breed scala van tikspelen verder wordt uitgewerkt, krijgt het tikspelonderwijs op de basisschool een nieuwe impuls en dat is goed nieuws. In dit artikel een schets van een boek dat een planmatige aanpak van tikspelen propageert met een helder ordeningskader, duidelijke leerlijnen en uitgebreide leerhulpbeschrijvingen aan zowel zwakke als betere bewegers.

TEKST ZENO SWIJTINK



In 2012 is bij 't Web het tikspelboek verschenen: *Tikspelen doe je zo*. Hoewel deze publicatie landelijk nog niet veel bekendheid geniet, wordt het in de regio Arnhem/Nijmegen veelvuldig gebruikt. Dat is geen toeval want op de Pabo's van de HAN is het verplichte literatuur voor leergangstudenten. Het boek is een belangrijke inspiratiebron en handboek daar waar het tikspelen betreft.

Het tikspel als eindspel

"Moeten we voor een afsluitend tikspelletje ook doelen formuleren?" Als docent bewegingsonderwijs op een Pabo krijg ik deze vraag regelmatig van studenten die zojuist aan blok 1 van de leergang zijn begonnen. Mijn antwoord luidt steevast dat als we bewegingsonderwijs als leervak beschouwen, we er niet aan ontkomen om doelen uit te werken, ook als het tikspelen betreft.

Studenten reageren soms verbaasd op mijn pleidooi voor het formuleren van doelen. Ze houden me voor dat op hun stageschool tikspelen worden ingezet als begin- of eindspel. Als beginspel heeft het dan vooral de functie van warming-up en als eindspel is het een leuke afsluiting van een geslaagde gymles. Als ik studenten vraag welke tikspelen er worden gespeeld en hoe, dan wordt duidelijk dat veel leerkrachten veel waarde hechten aan makkelijk organiseerbare activiteiten met een hoge belevingswaarde.



Een paar jaar geleden was ik bij een stagebezoek getuige van het aloude spel *Schipper mag ik overvaren*. Er stonden dertig kinderen op een lijn die op een door de tikker bedachte manier mochten oversteken. Nadat de tikker het oversteeksignaal had gegeven, zag ik een grote meute huppend naar de overkant stormen. In het gedrang dat

Als ik studenten vraag welke tikspelen er worden gespeeld en hoe, dan wordt duidelijk dat veel leerkrachten veel waarde hechten aan makkelijk organiseerbare activiteiten met een hoge belevingswaarde

ontstond ging een ieder voor eigen succes en her en der zag ik kinderen vallen en over elkaar buitelen. De 'schipper' bleek het niet makkelijk te hebben. Het leek wel of de overdaad aan lopers hem verlamde. Keus volop, maar erg lastig om een doelwit uit te zoeken. Toen de balans kon



worden opgemaakt, bleek dat hij slechts één kind had getikt: een loper die tijdens het huppen voorover was gevallen en daardoor een wel heel makkelijke prooi vormde.

Na afloop van de les ging ik even in gesprek met de groepsleerkracht over het aangeboden spel. Ik probeerde te achterhalen of zij hetzelfde had gezien als ik. Dat bleek niet het geval. Uit haar woorden maakte ik op dat ze gym vooral zag als uitlaatklep. Het moest vooral leuk zijn en leereffecten waren van ondergeschikt belang.

Planmatig tikspelonderwijs

Waar ik naartoe wil is dat tikspelen een beter lot verdient dan hierboven geschetst. Begrijp me goed, tikspelen als eindspel kunnen zeker hun waarde hebben en plezier is natuurlijk heel belangrijk, maar er is veel meer uit te halen. Daarnaast ben ik ervan overtuigd dat begrippen als 'leuk' en 'plezierig' nauw samenhangen met het niveau van de uitvoeringswijze. Oftewel: bij tikkers en lopers die een tikspel beter hebben leren spelen, is de kans op succeservaringen, en dus plezier, groter dan bij kinderen die

minder hebben geleerd. Waarom zouden we leerlingen in groep 8 nog lastig vallen met een spel als *Schipper mag ik overvaren*? Er zijn veel betere overloopspelen te bedenken voor deze leeftijdsgroep.

Qua literatuur is er voor leerkrachten in het primair onderwijs die planmatig tikspelonderwijs willen aanbieden niet zoveel keus. Met planmatig bedoel ik dat de gekozen tikactiviteiten geordend zijn naar wijze van uitmaken, passen in een leerlijn en appelleren aan een bepaalde leeftijdsgroep.

Als vakdocent op een Pabo heb ik ervaren dat veel (toekomstige) leerkrachten bewegingsonderwijs binnen alle leerlijnen behoefte hebben aan doordachte volgordes. Ook binnen de tikspelen want juist daar lijken opbouwen volgorde vaak ver te zoeken. Daarnaast krijg ik van studenten te horen dat ze gebaat zijn bij duidelijke leerhulpbeschrijvingen. Wat doe je als het leerproces stagneert? Welke leerhulp geef je de tikkers en hoe help je de lopers? Maar ook: hoe kom je tegemoet aan verschillen tussen kinderen? Er zijn

▲ *Tikspel als uitlaatklep of als leerlijn*

LET OP!!

Omdat de tekeningen in het artikel "Zelfstandig ontdekken en leren tijdens het spelen met tegengesteld belang (3)" in LO magazine 6 niet goed geplaatst waren, hebben we het artikel op onze website gezet in de juiste uitvoering. Klik naar vakblad en kijk bij *Lichamelijke Opvoeding 6*

Knotsenroof voet aan de muur

Arrangement:

- speelveld: hele zaal
- één grote vrijplaats van minimaal tien bij zes meter
- acht knotsen naast elkaar op twee meter van de muur
- één mand als verzamelplaats voor de knotsen
- acht linten voor de tikkers
- acht lopers en acht tikkers
- twee banken voor wachter(s).

Spelbedoeling:

De lopers proberen de knotsen te roven en zonder getikt te worden naar de vrijplaats te brengen. De tikkers bij de muur houden elk een voet tegen de muur en bewaken samen alle knotsen. Een tikker die de muur loslaat, moet minimaal één loper tikken voor deze de vrijplaats heeft bereikt! Is de loper getikt dan is deze af en gaat zitten op de bank. Heeft de tikker niemand getikt en zijn alle lopers in de vrijplaats dan is de tikker af en gaat zitten op de bank. Lukt het de tikkers om alle lopers te tikken voordat alle knotsen zijn geroofd?

Regels:

Lopers

- Elke loper die de vrijplaats verlaat mag getikt worden, lopers bepalen zelf wanneer ze terugkeren naar de vrijplaats.
- Een loper mag meer knotsen na elkaar pakken en deze naar de vrijplaats brengen.
- Veroverde knotsen moeten in de mand worden gelegd. Getikt? Ga op de bank zitten; heb je een knots vast, zet deze dan terug.

Tikkers

- Elke tikker die de muur loslaat moet minimaal één loper tikken. Als twee tikkers dezelfde loper tikken, is alleen de eerste tikactie geldig: de andere tikker is af.
- Een tikker bepaalt zelf welke loper(s) hij achtervolgt.
- Na elke loopactie moet een tikker terugkeren naar de muur.
- Als onduidelijk is of de tikactie voor of in de vrijplaats heeft plaatsgevonden, krijgt de loper het voordeel van de twijfel; de tikker is af en gaat op de bank zitten.

Einde spel

Alle tikkers zijn af of alle knotsen zijn geroofd: lopers winnen.
Een knots brengen naar de vrijplaats, dan mag als beloning de voorste bankzitter terugkeren

Alle lopers zijn af en er staat nog minimaal 1 knots in het veld: tikkers winnen.
De knotsen worden teruggeplaatst en de partijen wisselen van functie.

Begeleiden/Leerhulp

Algemeen:

- Plaats de knotsen zo ver van de muur dat er sprake is van een machtsevenwicht tussen lopers en tikkers. Meestal bedraagt deze afstand zo'n twee meter. Tip: plaats twee 'richtpilonnen' op twee meter afstand van de muur zodat knotsen snel op de juiste plek kunnen worden teruggezet.
- Veiligheid: formeel partijen van maximaal acht spelers; bij meer spelers wordt het spel al snel onoverzichtelijk en gevaarlijk.
- De tikkers mogen diagonale looplijnen aanhouden, maar wijs op botsgevaar en geef aan dat tikkers bij een tikactie niet mogen duwen (gevaarlijk!).
- Geef kinderen de tijd om te wennen aan de vele regels en ingewikkelde speelmogelijkheden.
- Na de introductie kan dit spel heel goed in partijvorm worden gespeeld. Formeel bijvoorbeeld vier gelijke partijen die een competitie spelen.

Lopers

Zwakke lopers:

- Loop nooit rechtstreeks naar een knots toe, maak schijnbewegingen en probeer tikkers te verleiden tot het vroegtijdig loslaten van de muur. Keer snel terug naar de vrijplaats zodra een tikker de muur loslaat.
- Let niet alleen op de tikker die recht tegenover je staat, maar houd ook andere tikkers in de gaten; elke tikker mag jou uitmaken.
- Probeer een knots te roven bij een tikker die minder snel is dan jezelf.
- Neem bij het roven van de knots geen al te grote risico's; je kunt het spel ook winnen als er geen tikkers meer over zijn.
- Plaats voor zwakke lopers de knots iets verder van de muur af (zie ook leerhulp zwakke tikker).

Betere lopers:

- Dreig niet alleen naar voren toe, maak schijnaanvallen naar de zijanten van het speelveld.
- Loop in een omtrekkende beweging voor de tikkers langs om ze te verleiden tot het

vroegtijdig loslaten van de muur (voorbeeld).

- Durf je meer knotsen na elkaar te pakken voordat je wegrent?

Tikkers

Zwakke tikkers:

- Laat de muur niet te vroeg los, maar wacht tot een loper zo dichtbij is dat een geslaagde tikactie mogelijk wordt.
- Probeer vooral langzame lopers te tikken of lopers die veel risico nemen.
- Stel je zo op bij de muur dat je snel kunt vertrekken: één voet tegen de muur en iets door je standbeen gezakt (voorbeeld).
- Kijk steeds goed naast je of er tikkers zijn die de muur loslaten. Hoe meer tikkers dit doen, hoe lastiger het wordt om iemand te tikken die niet al door een ander is getikt.
- Kijk na een loopactie goed of er zich nog meer lopers in het tikgebied bevinden. Soms kun je op de terugweg een 'hangende' loper tikken die jou niet in de gaten heeft.
- We kunnen het makkelijker maken voor zwakke tikkers door de knotsen niet op één lijn te plaatsen, maar op verschillende afstanden van de muur. Elke tikker zoekt nu een 'passende' plek bij de muur. Met deze verandering komen we ook meteen tegemoet aan de betere tikkers die zich natuurlijk achter een knots opstellen die verder van de muur af staat.

Betere tikkers

Stimuleer betere tikkers met de volgende aanwijzingen:

- Lukt het jou om in één run meer lopers na elkaar te tikken?
- Probeer eens een loper te verrassen die schuin voor je een knots wil roven, soms verwachten lopers geen aanvallen van opzij.

Vervolgactiviteiten

Eenvoudiger: *Boefje met ongeduldige agent*
Complexer: *Knotsenroof voet aan de muur met verlos*:

- Lopers: als een loper er in slaagt om twee of meer knotsen in één run terug te brengen naar de vrijplaats dan mag als beloning de voorste bankzitter terugkeren in het veld
- Tikkers: als een tikker er in slaagt om twee of meer lopers te tikken in één run, dan mag ook hier de voorste bankzitter terugkeren in het veld.

per slot van rekening behendige lopers en tikkers, maar er zijn ook kinderen die binnen deze leerlijn moeilijker tot hun recht komen.

Veel tik-, afgooi- en honkloopspelen had ik in een eerder stadium samen met anderen uitgewerkt voor de methode *Planmatig Bewegingsonderwijs*. In de methode zijn de bewegingsthema's tik, afgooi- en honkloopspelen zo veel mogelijk systematisch en planmatig uiteengezet per bouw. Ik besloot de ordening aan te houden zoals die in het *Basisdocument* wordt beschreven. Deze inde-

ling in leerlijnen en bewegingsthema's is herkenbaar voor een grote groep vakcollega's en is wat mij betreft ook zeker bruikbaar. In navolging van het *Basisdocument* heb ik vervolgens geprobeerd om binnen alle tik-, afgooi-, en honkloopspelen de leerhulp uitgebreid te beschrijven en te koppelen aan de 'betere' en de 'zwakke' beweging.

Van boefje naar knotsenroof voet aan de muur

Als we binnen de bewegingsthema's tik-, afgooi- en honkloopspelen uitspraken willen doen over



Tikspelen doe je zo is primair geschreven voor studenten aan ALO's en de leergang vakbekwaam bewegingsonderwijs van de Pabo. Daarnaast is de publicatie ook interessant voor groepsleerkrachten en geïnteresseerden die betrokken zijn bij het bewegingsonderwijs in het primair onderwijs. Het biedt een leerlijn van meer dan honderd tik-, afgooi- en honkloopspelen. Door de planmatige aanpak, het enorme aanbod en de gebruiksvriendelijke activiteitenindex vormt deze uitgave een handig naslagwerkje voor elke gebruiker.

volgordes, is het van belang om eenvoudige en meer complexe activiteiten te onderscheiden. Ik heb het dan niet over absolute volgordes, die zijn wat mij betreft onmogelijk, maar meer over 'mogelijke volgordes'.

Bijvoorbeeld het tikspel *Boefje*. Dit spel dat al in de kleuterfase gespeeld kan worden, verloopt in grote lijnen als volgt: een looper pakt een pittenzak van een pilon waarna een van te voren aangewezen *agent* de *boef* probeert te tikken. Dit is voor jonge kinderen echt een hilarisch en uitdagend spel. Als we deze activiteit in een leerlijn plaatsen zijn er veel uitbouw mogelijkheden. In *Tikspelen doe je zo* komen we dit spel in alle bouwen tegen, maar dan steeds aangepast aan de leeftijdsgroep. Er ontstaat namelijk een moment dat de kinderen de speelmogelijkheden in *Boefje* in voldoende mate hebben uitprobeer

verkend. Er is dan behoefte aan differentiatie en uitbouw. Via tal van tikspelen die aan *Boefje* gerelateerd zijn, komen we uit bij een spel dat ik *Knotsenroof voet aan de muur* heb genoemd. Hoewel dit tikspel raakvlakken heeft met het spel dat in de onderbouw wordt gespeeld, is het veel complexer. Dit spel hoort dan ook niet thuis aan het begin van een leerlijn, maar meer aan het eind.

Om een idee te krijgen van de spel uitwerkingen in het boekje, heb ik hieronder de boekversie van *Knotsenroof voet aan de muur* opgenomen

Vast stramien

In bovenstaande uitwerking ligt de focus heel nadrukkelijk op leerhulp. Niet alleen voor de zwakke beweger, maar zeker ook voor de betere. Ook handige bewegers hebben recht op succeservaringen en plezier.

De beschrijving van *Knotsenroof voet aan de muur* is exemplarisch voor *Tikspelen doe je zo*. Alle activiteiten in dit boekje zijn uitgebreid beschreven volgens een vast stramien: eerst een arrangementsbeschrijving, dan een uitwerking van de spelbedoeling met de belangrijkste regels, vervolgens omvangrijke leerhulpbeschrijvingen en tot slot de vervolgvragen. ■

▲
Van 'boefje' naar
'knotsenroof voet
aan de muur'

Foto:
Zeno Swijntink en Hans
Dijkhoff

Contact:
Zeno.Swijntink@han.nl

Kernwoorden:
tikspelen, leerlijn tikspelen,
boefje, knotsroof