



Foto Hans Dijkhoff

## Het bewegingsontwerp voor het basisonderwijs 2017

Het KVLO netwerk Coördinatoren bewegingsonderwijs basisonderwijs heeft vorig jaar een prijsvraag uitgeschreven voor het beste bewegingsontwerp van het jaar. Via sociale media worden allerlei nieuwe bewegingsactiviteiten met elkaar gedeeld en het netwerk vroeg zich af wat nu de beste ontwerpen zijn voor het onderwijs. De hoop was dat alle deelnemende vakgroepen (ongeveer 30) een ontwerp zouden indienen, maar uiteindelijk waren er zes inzendingen, die zo van elkaar verschilden dat het lastig was een keuze te maken. De conclusie van deze prijsvraag was dat we de volgende keer vooraf een veel duidelijker kader moeten aangeven.

TEKST CORINE VISSER

### Het ontwerpen van nieuwe Bewegingsactiviteiten

In dit artikel geven we een aantal ontwerpcriteria en leggen we het winnende bewegingsontwerp langs deze lat. De ontwerpcriteria die we hantieren voor een goed bewegingsontwerp zijn:

- 1 aandacht voor het beter leren oplossen van een bewegingsprobleem
- 2 aandacht voor het beter reguleren van de activiteit
- 3 aandacht aan de belevingswaarde van de activiteit.

Als we vakleerkrachten vragen naar de visie op het vak dan komen vaak de volgende kenmerken naar voren: het moet leuk zijn, kinderen moeten plezier hebben, ieder kind moet kunnen deelnemen en zich verbeteren, ze moeten samenwerken en ook de activiteit zelfstandig kunnen uitvoeren.

Als we deze kenmerken inzetten dan komen we meteen op een aantal startvragen voor het ontwerpen van goede bewegingsactiviteiten:

- gaat het om een activiteit waar kinderen zich gedurende lange tijd zich kunnen ontwikkelen?
- gaat het om een activiteit die voor ieder kind interessant is en dus voldoende gevarieerd kan worden?
- gaat het om een activiteit die kinderen zelfstandig op gang kunnen houden?

Deze drie vragen verwijzen naar de bewegingswaarde, belevingswaarde en organisatiewaarde van een activiteit. Voor elk kind moet er iets te beleven, iets te verbeteren en iets te reguleren zijn. Het is belangrijk dat hier balans in gezocht wordt. Veel activiteiten die voorbij komen hebben tegenwoordig een hoge belevingswaarde. Dat is op zich fantastisch, want kinderen leren immers sneller en beter indien zij intrinsiek gemotiveerd zijn. Het is echter niet altijd meer in balans met de bewegingswaarde. De vraag moet altijd gesteld blijven worden wat kinderen bewegend leren. Dit blijft immers de legitimering van het vak bewegingsonderwijs. Binnen het vak bewegingsonderwijs wordt de bewegingsontwikkeling van kinderen gestimuleerd. Dat wat te leren is binnen de activiteiten zou ondergebracht moeten worden in een van de leerlijnen en passend bij de bewegingsthema's. Dit is in de praktijk niet altijd even eenvoudig te herleiden. De vakleerkracht kan hierop leerhulp geven en dus onderwijs in geven om de kinderen ook daadwerkelijk een stapje verder te helpen.

### Aandacht voor het beter oplossen van een bewegingsprobleem

In het onderwijs gaat het om het beter leren oplossen van een leerprobleem en niet om het aanleren van 'trucjes'. De leerlijnen zijn daarom geordend op interessante 'bewegings-leer-problemen'. Bijvoorbeeld in de leerlijn 'mikken' is het bewegingsprobleem het wegspele van een voorwerp om deze tegen of in een mikdoel te krijgen. Bij een goed bewegingsontwerp zal duidelijk moeten worden welk bewegingsprobleem ( of bewegingsproblemen) aan de orde is en op welke wijze alle kinderen dat bewegingsprobleem op een succesvolle wijze kunnen oplossen. In een goed bewegingsontwerp is het bewegingsprobleem 'indringend' oproepbaar.

Het beter leren oplossen van een bewegingsprobleem houdt niet op bij de 'eerste' oplossing. Als een kind over een bok kan springen dan is het springprobleem opgelost, maar dat is pas het begin van leren, want het beter leren springen is nog op vele andere manieren uit te bouwen, bijvoorbeeld door de bok te verhogen. In een goed bewegingsontwerp blijft het bewegingsprobleem langdurig uitbouwbaar. Uitbouwbaarheid heeft te maken met het steeds weer opnieuw oproepen van het bewegingsprobleem voor de kinderen binnen een soortgelijke activiteit door de leerjaren heen. Door middel van arrangementsveranderingen en regelveranderingen is een activiteit dus steeds opnieuw interessant voor de kinderen. Een activiteit is op deze manier in een



►  
Samenwerken is  
elkaar helpen

leerlijn te plaatsen van groep 1 tot en met 8. Een arrangement, opdracht en regels worden door de leerjaren heen steeds verder aangepast. Net als bij alle leervakken.

Behalve het uitbouwen van het aanbod heeft een goed bewegingsontwerp ook de mogelijkheid om op verschillende niveaus de activiteit uit te voeren. De goede bewegers moeten de tijd en de kans krijgen om de activiteit op een betere wijze uit te voeren. Voor het bereiken van een hoger uitvoeringsniveau zal ook de leerkracht de tijd en de kans moeten hebben om gericht leerhulp te geven.

### **Aandacht voor het beter regelen van de activiteit**

In een goed bewegingsontwerp gaat het niet alleen om beter leren bewegen, maar ook om de betrokkenheid van de kinderen bij het organiseren van de activiteit. Wanneer kinderen medeverantwoordelijk zijn voor een goede voortgang van de bewegingsactiviteit, ontwikkelen ze ook sociale vaardigheden die er voor kunnen zorgen dat ze ook buiten de onderwijscontext met andere kinderen blijven bewegen. Het opbouwen en aanpassen van arrangementen, het geven van complimenten en aanwijzingen aan elkaar, het elkaar wijzen op regelgeving enzovoort zijn aandachtspunten die van een goed bewegingsontwerp ook een waardevol onderwijsontwerp maken.

### **Aandacht voor de belevingswaarde**

Het belangrijkste criterium is misschien wel de belevingswaarde van een nieuw ontwerp. De kinderen en vakleerkrachten hebben altijd behoefte aan iets nieuws, het onderwijs wordt vervelend als je altijd hetzelfde doet. Een nieuwe activiteit heeft daarom in het begin een hoge belevingswaarde. Zo was dertig jaar geleden skateboarden populair, of twintig jaar geleden het zwaaiende schommelstoeltje en tien jaar geleden de klimmuur en tegenwoordig de tumblingbaan. Wat ook opvalt is dat klassikale lessen weer populair zijn, waarschijnlijk omdat dit weer iets nieuws is ten opzichte van de gebruikelijke groepjeslessen. Vooral op sociale media zijn veel nieuwe activiteiten te vinden, die zeker de moeite waard zijn om uit te proberen. De vraag is of deze activiteiten ook langdurig leuk zijn of dat het zogenaamde 'onetime hitchers' zijn.

### **Veiligheid als voorwaarde voor een bewegingsontwerp**

Een goed bewegingsontwerp moet logischerwijs veilig zijn. Dat betekent dat de materialen veilig (ten opzichte van elkaar) staan opgesteld. Er wordt geen onnodig risico genomen bij de uitvoering van de opdrachten, daar waar nodig wordt goed hulp verleend en de activiteit past bij

de leeftijdsgroep. Dit eerste punt vraagt meteen om vakmanschap van de vakleerkracht. Hij moet immers inschatten of een ontwerp voldoet aan het kenmerk veiligheid. Overleg met elkaar in de vakgroep, zeker wanneer activiteiten risicovoller zijn, is dan ook belangrijk.

### **Observeren van bewegende kinderen**

Als je goed naar spelende kinderen kijkt in verschillende beweegcontexten dan zie je dat ze constant bezig zijn met het aanpassen van bekende activiteiten en onderhandelen over variaties op de bestaande regels. Stoepranden, blikje trappen en boompje verwisselen zijn hier allemaal voorbeelden van. Ze passen het arrangement aan de situatie aan. Overal wordt stoepranden weer anders gespeeld. De bovengenoemde spelen zijn ondertussen al reeds lang bestaande bekende spelen. Een arrangement, opdracht of de regels kunnen echter zo weer veranderd worden dat we kunnen spreken van een nieuwe bewegingsactiviteit. Vakleerkrachten die de kinderen goed observeren terwijl ze aan het bewegen zijn kunnen al veel inspiratie hieruit opdoen.

### **Bewegingsactiviteiten op sociale media**

Veel bewegingsontwerpen die we in de sociale media voorbij zien komen voldoen niet aan deze vier criteria. De zes ingezonden bewegingsontwerpen voor de prijsvraag voldeden daar wel aan en waren allemaal interessante leersituaties voor de basisschool. Deze ontwerpen zijn via de coördinatoren beschikbaar voor de vakleerkrachten. De Vakgroep Almere won de ontwerpwedstrijd voor beste bewegingsontwerp van het jaar. Zij wonnen een Maré-Didakt waardebon van 200 euro.

### **Het winnende ontwerp uit Almere**

Het winnende bewegingsontwerp uit Almere kent een bewegingsontwerp waarbij een vier-groepjesles gegoten is in een blacklight les. Dit is een sausje met een hoge belevingswaarde. Ook de beschrijving van de activiteiten hebben een hoge belevingswaarde met aansprekende namen als 'dokter Bibber', kasteelroof, cage dance en 'Wipe Out'. In het artikel zoomen we in op 'dokter Bibber' en op 'Wipe Out'

### **Dokter Bibber**

'Dokter Bibber' is vooral geordend op het doelgebied socialiseren namelijk 'leren samenwerken'. Twee kinderen moeten in samenwerking een bewegingsparcours afleggen. Het bewegingsdoel komt in de beschrijving van het bewegingsontwerp minder expliciet naar voren. We zien in het ontwerp dat er verschillende bewegingsthema's in de activiteit zijn verwerkt zoals klimmen, zwaaien en balanceren waarbij het samenwerken

**Onderdeel 1: Dokter Bibber (blacklight)**

**Leervoorstel:**

Loop in een tweetal over het parcours zonder op de grond te komen.  
 Kies één stuks materiaal en breng dat over het parcours.  
 Wanneer je een hoepel tegen komt moet eerst speler 1 er door dan het voorwerp en dan speler 2.  
 Het voorwerp mag de spullen niet aanraken (dokter bibber).  
 Loop over de bank -> ga over de kast -> over de springplanken-> over de stapstenen -> over de schuine bank -> door het klimrek -> langs de achterkant van het klimrek -> door het klimrek terug -> zwaaien van matje naar matje -> over het kastdeel -> door het open frame.

**Organisatie (foto):**



**Scheidsrechter:**

Loopt met een tweetal mee. Ben je af dan lever je een leven in.  
 Heb je geen levens meer dan terug in de rij.

**Doel:**

Leren samenwerken in een tweetal. Gezamenlijk naar het einddoel komen.

**Regels en afspraken:**

Ben je af dan ga je naar de wachtplek

**Materialenlijst:**

- 4 matjes
- 2 banken
- 4 staptegels
- 2 reuterplanken
- grote pylon, kleine foambal, 1-meterstok
- wandrek
- 2 kasten
- 6 hoepels
- 4 badmintonpalen
- 1 ringenstel
- 1 zwaaitouw
- 2 pylonnen
- springtouwjes om hoepels vast te binden

**Differentiatievormen:**

- Niveau 1-2:**
1. Heeft 2 levens (lintjes)
  2. Met een kleine foambal als materiaal
- Niveau 3:**
1. Heeft 1 leven (lintje)
  2. Heeft een 1-meterstok als materiaal
- Niveau 4-5:**
1. Heeft geen extra levens
  2. Heeft een grote pylon als materiaal

centraal staat en het niet altijd gaat over het beter leren van de activiteiten zoals meer zwaai oproepen.

De activiteit is op zichzelf niet zo sterk gedifferentieerd. De kinderen zijn niet meteen af als het misgaat, maar kunnen levens inwisselen, waardoor het wel een goede pedagogische waarde heeft. De rol van scheidsrechter die meeloopt en de regels voor het zelfstandig reguleren van de activiteit geeft wel een hoge organisatie waarde van de activiteit.

Het beter oplossen van het bewegingsprobleem zegt iets over opstellingen, regels en opdrachten door de jaren heen. Nu is er gekozen voor een opstelling voor alle jaren. Dit zou kunnen indien de 'basisopstelling' in hoge mate gedifferentieerd is waardoor het bewegen voor alle bouwen voldoende bewegingswaarde heeft. De leertijd van een activiteit moet gaan ont-

staan indien deze activiteit regelmatig herhaald wordt. Richt je je dan op activiteiten in de lijn van samenwerken en/of op soortgelijke bewegingsparcoursen? Aangezien de insteek meer op sociale doelen gekozen is kan ik mij voorstellen dat er gekeken wordt naar dergelijke samenwerkingsoopdrachten. Het zou naar mijn idee het krachtigst worden als er binnen een betekenisvolle activiteit zowel bewegend als regulerend (bijvoorbeeld samenwerken) geleerd kan worden. Dit is echter nog niet zo eenvoudig dit te creëren. Wellicht een mooie nieuwe opdracht voor het bewegingsontwerp van 2018.

**Wipe Out**

Wipe out is helemaal eigentijds en past bij het bekende tv-programma. Op de veiligheidsvraag zal de vakgroep Almere dit vast en zeker voor alle kinderen gecheckt hebben op de veiligheid waarbij de kinderen de bal voldoende kunnen afwerpen met de handen en het gezicht kunnen beschermen.

## Onderdeel 4: Wipe out (black light)

### Leervoorstel:

Ga op een blokje wat in de breedte ligt staan.  
Gooi, duw of sla de skippybal het speelveld in.  
Probeer met de skippybal de andere spelers van het blokje af te krijgen.  
Blijf zelf op het blokje staan.

De wisselspeler wacht op de rolo-bolo.

### Organisatie (foto):



### Regels en afspraken:

wanneer je van je blokje af valt wissel je met de wisselspeler  
kom je in het veld kies je eerst je eigen afstand  
de nieuwe speler begint met de skippybal.

### Materialenlijst:

- skippybal groot hangend aan variasysteem.
- per speler één houten blok
- één speler meer dan er blokjes zijn.

### Differentiatievormen:

**Niveau 1-2:** Gebruik een 2<sup>e</sup> blokje om op te staan, 1 voet per blokje

**Niveau 3:** Gebruik het leervoorstel

**Niveau 4-5:** 1 doe één hand op je rug  
2 ga op een blokje in de lengte staan  
3 gebruik alleen je 'verkeerde' hand.

De activiteit heeft een hoge belevingswaarde voor de kinderen. Er kan voldoende gedifferentieerd worden in de afstand van de blokjes tot de skippybal. Kinderen kunnen op eigen niveau deelnemen. Ze kunnen kiezen voor één of meerdere blokjes om op te staan. De hamvraag is echter of het nu balanceren is of mikken op een bewegend doel. Je wilt immers andere kinderen van de blokjes afgegelen, maar de kinderen willen weer op het blokje blijven staan.

De niveau indeling met differentiatievormen verwijst enerzijds naar de balanceerder op de blokjes, maar anderzijds ook naar de skippybalgooiers (gebruik

alleen je 'verkeerde' hand). Het bewegingsprobleem gaat dan ook richting balanceren en mikken tegelijk. In een verdere uitwerking kan je dan nadenken wat een geschikte activiteit voor de onderbouw is en wat een geschikte activiteit voor de bovenbouw is waarbinnen gedifferentieerd kan worden.

Volgend jaar zullen we opnieuw zo'n prijsvraag uitschrijven we dagen vakleerkrachten uit om mee te doen aan het bewegingsontwerp van 2018. Het thema is dan het ontwerpen van een klassikale les waar wel alle criteria tot hun recht komen.



Foto Anita Riemersma

◀ Daar krijg je toch de bibbers van...

### Contact

corine.visser@kvlo.nl

### Kernwoorden

bewegingsontwerp,  
reguleringswaarde,  
belevingswaarde,  
bewegingswaarde