

SPEEL JE VRIJ! 2
PRAKTIJKBOEK BALSPELEN

Voor:

Jos W., Lieve B., Hilde S., Jes L., Daniël B, Peter I.
en alle collega's/vrienden die me
aangemoedigd en gesteund hebben
in mijn 'schrijverschap'.
David B., Richard T. en Jan P. als inspiratiebronnen.

Hilde

Jasper, Quinten, Andreas, Romy,
Ben, Alexander, Emily.

Toon

Speel je vrij! 2

Praktijkboek balspelen

Hilde Leysen en Toon Dehandschutter

Acco Leuven / Den Haag

Eerste druk : 2016

Gepubliceerd door

Uitgeverij Acco, Blijde Inkomststraat 22, 3000 Leuven, België

E-mail : uitgeverij@acco.be - Website : www.uitgeverijacco.be

Voor Nederland :

Acco Nederland, Westvlietweg 67 F, 2495 AA Den Haag, Nederland

E-mail : info@uitgeverijacco.nl - Website : www.uitgeverijacco.nl

Omslagontwerp : www.dsigngraphics.be

© 2016 by Acco (Academische Coöperatieve Vennootschap cvba), Leuven (België)

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke andere wijze ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

No part of this book may be reproduced in any form, by mimeograph, film or any other means without permission in writing from the publisher.

Inhoud

	Voorwoord	9
	Inleiding	11
Deel 1	Theorie	13
Hoofdstuk 1	SpelenderWijs leren	15
	1. Kiezen voor een ‘SpelenderWijs’-aanpak	15
	2. Het oude techniek-tactiek paradigma als ‘spelbreker’	19
Hoofdstuk 2	Specifieke vakkennis en leerrendement	23
	1. Spel op maat maken. Hoe doen we dat?	23
	2. Spelbepalende principes of basistechnieken succesvol uitvoeren	28
	3. Spelers begeleiden en feedback geven	33
	4. Evalueren in spelonderwijs	34
Hoofdstuk 3	Hoe dit boek gebruiken?	37
	1. De spelcategorie als strategische map	37
	2. De icoontjes als wegwijzers binnen de spelbeschrijving	37
	3. Gebruikte symbolen	41

Deel 2	Praktijkspelen	43
	Doelspelen	45
	Reeks 1: Meerderheidsbal	47
	Meerderheidsbal 1 (van 3 tegen 1 naar 3 tegen 2)	48
	Meerderheidsbal 2 (van 3 tegen 2 naar 3 tegen 3)	50
	Reeks 2: Hybride voetbal/handbal	52
	Spelnabij oefenen: 3 tegen 0	54
	Spelnabij oefenen: 3 tegen 1	56
	3 tegen 1 + doelman	58
	3 tegen 2 + doelman	60
	4 tegen 3 + doelman	62
	5 tegen 4 + doelman	64
	6 tegen 6	65
	Reeks 3: Ultimate Frisbee	67
	Hoepel Slam	70
	Spelnabij oefenen: backhandpas en volg	72
	Spelnabij oefenen: pas en loop 1	73
	Spelnabij oefenen: pas en loop 2	74
	Pas en vang 1 (3 tegen 0)	75
	Pas en vang 2 (3 tegen 1)	77
	Spelnabij oefenen: forehandpas en vang	79
	Spelnabij oefenen: fake and brake 1 (2 tegen 1)	80
	Fake and brake 2 (3 tegen 2)	81
	Spelnabij oefenen: cut and go 1 (3 tegen 0)	82
	Cut and go 2 (2 tegen 1)	83
	Cut and go 3 (3 tegen 2)	85
	Hot box (3 tegen 2)	87
	Ultimate Frisbee	89
	Reeks 4: Gaelic Football	91
	Spelnabije oefening: kloppen maar	93
	Spelnabij oefenen: klopbal 1	94
	Klopbal 2 (4 tegen 3)	95
	Spelnabije oefening: klop- en trapbal 1	97
	Spelnabije oefening: klop- en trapbal 2 (2 tegen 1 tegen 1)	98
	Klop- en trapbal 3 (4 tegen 2 + doelman)	100
	Gaelic Dribbelbal 1 (3 tegen 1 + doelman)	102
	Gaelic Dribbelbal 2 (4 tegen 4)	104
	Gaelic Football (4 tegen 4 of 5 tegen 5)	106

Reeks 5: Flagball	108
Trek het lint	111
Speel je vrij!	113
Spelnabij oefenen: snap 1 (2 tegen 0)	115
Snap 2 (2 tegen 1)	116
Lopen en vangen (3 tegen 2)	118
Flagball (4 tegen 3)	121
Flagball (5 tegen 4, 5 tegen 5)	123
De grabbelton	125
Straatjesbal	127
Diagonaalbal	129
Pas die bal!	131
Germaine-bal	133
Chaosbal	135
Hybride basketbal/voetbal	138
Space pass	141
Terugslagspelen	143
Alsmaar groter netbal/volleybal	145
Reeks 6: Smashbal	147
Netbal (2 tegen 2)	149
Spelnabij oefenen: smash tegen muur	150
Spelnabij oefenen: smash over net	152
Smashbal 1 (2 tegen 2)	153
Smashbal 2 (2 tegen 2)	155
Smashbal 3 (2 tegen 2)	157
Smashbal 4 (3 tegen 3)	159
Reeks 7: Kaatsbal	161
Lummelkaatsbal (6 tegen 0)	163
Kaatsbal	165
Tikspelen & werp- en loopspelen	167
Reeks 8: Kho kho	169
Kho kho 1	170
Kho kho met wissel	173
Kho kho met alle lopers	174
Kho kho met dribbel	176

Reeks 9: Kio Rahi	177
Lintjetrek	179
Kegels tikken	181
Punten verzilveren	183
Tapu Ae	185
Kio Rahi	187
Referenties	191
Websites	195

Voorwoord

Wat leerlingen leren is functie van de leeromgeving die de leraar schept. In het geval van sportspelonderwijs is dit een bijzonder moeilijke opdracht. *Speel je vrij! 2* is essentiële literatuur voor leraren en lerarenopleiders Lichamelijke Opvoeding (LO), coaches en sportmonitoren die leerlingen vanaf 10 jaar doelgerichte leeromgevingen willen aanbieden door middel van spel. Het boek biedt een noodzakelijke dimensie aan het debat over kwalitatief sportspelonderwijs en de rol die dit speelt bij de vorming van competente, levenslange bewegers. Spelen hebben een dynamisch karakter en de volatiele interactie tussen leerlingen, leraar en omgeving vragen een systematische aanpak. Onderzoek toont aan dat deze aanpak spelgericht dient te zijn én ingebed in een instructiemodel. De auteurs bouwen hierop verder door via het SpelenderWijs model spelen per spelcategorie progressief op te bouwen van eenvoudig naar complex. Het werken met spelcategorieën legt de nadruk op transfer tussen verschillende spelen: tactische principes in frisbee bijvoorbeeld vertonen immers veel gelijkenissen met die in voetbal.

Speel je vrij! 2 vraagt een aandachtige lezing daar het specifieke vakkennis combineert met een duidelijk methodologisch kader voor leerlingen met diverse vaardigheidsniveaus. Het boek bevrijdt de lesgever van een eenzijdige technische focus en het onderwijzen van geïsoleerde spelvormen. De klemtoon op deelnamebekwaamheid kan bij alle leerlingen zinvolle leerresultaten opleveren die hen ook buiten de LO-context voordelen biedt. Willen we dat kinderen zich ook in hun vrije tijd engageren voor sportspelen dan is het cruciaal dat ze competent leren deelnemen aan die spelen. Dit is een taak van de leraar, coach of monitor. Ik hoop dan ook van harte dat de inhoud die de auteurs in dit boek presenteren zal bijdragen tot de vorming van intelligente bewegers die sportspelen associëren met spel-vreugde.

Peter Iserbyt, KU Leuven

Inleiding

“It is a happy talent to know how to play”

R.W. Emerson

Dit praktijkboek is een vervolg op ‘Speel je vrij! Praktijkboek balspelen’ en bevat vele nieuwe spelideeën voor de derde graad van de lagere school en het secundair onderwijs. Spelplezier en actieve deelname van alle spelers waren het belangrijkste uitgangspunt bij het samenstellen van deze uitgave.

Om het leren betekenisvol en doelgericht te maken, kiezen we voluit voor de SpelenderWijs-aanpak (Leysen, 2011). Deze aanpak promoot een spelgerichte methodiek waarbij ‘spelend leren’ en ‘spelnabij oefenen’ een centrale plaats innemen.

Het beknopte **theoretisch deel** bevat drie hoofdstukken. In het eerste hoofdstuk geven we aan waarom een SpelenderWijs-aanpak in het (sport)spelonderwijs wenselijk is en hoe deze aanpak in de lespraktijk gerealiseerd kan worden. Al bij de start van het leerproces moeten de leerlingen inzien hoe de les of de activiteit verband houdt met het gekozen eindspel. Spelen vormt de hoofdweg van het spelonderwijs en primeert steeds op het inoefenen van technieken. Om dit mogelijk te maken, kiezen we voor haalbare en uitdagende spelsituaties of spelvormen, zoals kleine spelen, kleine partijspelen, junior games of lead up games, minisportspelen, enz.

We promoten graag het idee om in het spelonderwijs gedurende langere perioden in vaste heterogene teams te werken (Memmert et al, 2015). Wanneer leerlingen de kans krijgen om steeds met dezelfde spelers aan een spel deel te nemen of spelnabij te oefenen, zijn ze beter op elkaar ingespeeld. Bovendien vergroot het de kans om op een meer doorgedreven wijze aan persoonsdoelen te werken. Het werken met roldifferentiatie binnen het team (een teamcoach, een materiaalmeester, een secretaris, enz.) kan leerlingen in hun talent bevestigen (Siedentop et al, 2011).

In een tweede hoofdstuk bieden we specifieke vakkennis aan voor de leerkracht of leerling-coach zodat teams of individuele spelers effectiever ondersteund kunnen worden tijdens het leerproces. We besteden extra aandacht aan de wijze waarop een spel complexer gemaakt wordt of hoe een spelopdracht vereenvoudigd wordt. We bespreken de voornaamste bouwstenen van een spel (Leysen, 2004) en het effect dat deze spelvariabelen hebben op de complexiteit van het uiteindelijke spelverloop.

We gaan dieper in op breed inzetbare spelprincipes of techniekvereisten die een bepalende rol spelen en die het spelplezier of de kans op succes sterk

kunnen vergroten. Ook beschrijven we enkele applicaties op de smartphone of tablet, waarmee de leerkracht of leerlingen het spelgedrag van spelers in kaart kunnen brengen. Deze analyse kan benut worden door de leerling-coach of leerkracht bij een spelonderbreking of time-out.

In het derde hoofdstuk verklaren we de icoontjes die de spelen begeleiden.

In het **praktijkdeel** hebben we de spelreeksen geordend per spelcategorie (Leysen & Dehandschutter, 2008) of volgens dominante spelkenmerken wanneer het om hybride spelvormen gaat. In de grabbelton hebben we enkele leuke spelen ondergebracht die solitair zijn en niet in een spelreeks uitgewerkt worden, maar die in een opwarming, als tussendoortje of als eindvorm gebruikt kunnen worden.

Bij de start van een spelreeks of spel formuleren we de voornaamste bewegingsdoelen of speluitdagingen. Deze doelen kunnen eveneens gehanteerd worden als observatiecriteria bij het coachen van spelers. Met behulp van apps zoals 'Easy Tag', 'Coach's Eye', 'Hudl', 'Video Delay', enz. kunnen begeleiders deze criteria actief scoren of monitoren op tablets of smartphones. Dit kan ook gebeuren op papieren protocols. Deze doelen zijn eveneens mogelijke evaluatiecriteria. Om die reden hebben we op het einde van de spelreeksen geen afzonderlijk evaluatieprotocol meer toegevoegd. De lesgever kan zelf een keuze maken uit evaluatiecriteria die tijdens de lessenreeks aan bod gekomen zijn en dus het meest passend zijn om te beoordelen.

Elke stap in de spelopbouw is voorzien van duidelijke instructies en startklare spelregels. Deze laatste kunnen steeds aangepast worden door de lesgever en/of de spelers. Ter ondersteuning van de lesgever, taakleider of coach, benoemen we de meest voorkomende spelproblemen waarmee de spelers worstelen en bieden we hiervoor enkele werkzame oplossingen aan. Tot slot formuleren we organisatorische en materiële tips die het speltempo en de continuïteit in de spelopbouw optimaal houden. Deze zijn belangrijk om een zo hoog mogelijke actieve leertijd te realiseren.

We wensen jullie veel spelplezier!

Hilde en Toon

Deel 1

Theorie

SpelenderWijs leren

1. Kiezen voor een ‘SpelenderWijs’-aanpak

De ‘SpelenderWijs’-aanpak (Leysen, 2010) is een instructiemodel voor het onderwijzen van sportspelen, kleine spelen, kleine partijspelen, lead up games of junior games, minispelen of minisportspelen, enz. Dit model sluit nauw aan bij andere internationale sportspelconcepten zoals: Teaching Games for Understanding of TGfU, Game sense, Play Practice, Tactical Games Model, Ballschule, e.a. (Memmert, et al, 2015). Ze kiezen allemaal resoluut voor een spelgerichte aanpak en zetten zich af tegen een techniekgerichte benadering binnen het sportspelonderwijs, waarbij technieken vaak los van een spelcontext worden aangeboden en waarbij het inoefenen ervan te veel ruimte inneemt in het lesplan. Op die manier blijft er te weinig tijd over om echt te leren spelen. In de SpelenderWijs-opvatting vormen spelvormen steeds de rode draad doorheen elke les en is het verbeteren van de deelnamebekwaamheid van elke speler het kerndoel.

Het begrip SpelenderWijs is een samenvoeging van twee belangrijke ideeën binnen het spelonderwijs. Ten eerste moet beter leren spelen vooral *spelenderwijs* of al spelend gebeuren (Spelender). Ten tweede moeten spelers op een *inzichtelijke wijze* (Wijs) betrokken worden bij dit leerproces. We bespreken deze twee aspecten iets uitvoeriger in de volgende alinea’s.

Spelenderwijs

Spelenderwijs beklemtoont het idee dat spelers voornamelijk beter leren spelen door veel te spelen. Kunnen deelnemen aan spelvormen, houdt in dat spelers individueel en samen spelsituaties kunnen oplossen. Van bij het begin van het leerproces worden er in het leerstofaanbod bijgevolg haalbare spelvormen of spelsituaties aangeboden. Het is een uitdaging voor de lesgever om leerlingen zo veel mogelijk te laten spelen en enkel te oefenen wanneer dit nodig is.

In de SpelenderWijs-opvatting komt het spelen dus zoveel mogelijk vóór het oefenen. Daarom kiezen we in dit boek voor kleine spelen, kleine partijspelen, minispelen en/of lead up games die enerzijds nauw aansluiten bij de technische mogelijkheden van de spelers en die anderzijds spelprincipes en spelproblemen

(of uitdagingen) weerspiegelen uit de grotere, complexere sportspelen. We maken deze vereenvoudigde spelvormen geleidelijk complexer door steeds nieuwe haalbare uitdagingen voor de spelers toe te voegen. Dit doen we door spelregels of spelvariabelen te manipuleren (Hastie, 2010; Leysen 2004). Zo ontstaan er spelreeksen die van eenvoudig naar complex gaan. Hoe ver spelers raken in een spelreeks wordt vooral bepaald door het spelpotentieel of het leervermogen van de deelnemers, de beschikbare leertijd en de specifieke vakkennis van de leerkracht. Wanneer een techniek of een tactisch principe te moeilijk is en tijdelijk meer aandacht vraagt binnen het leertraject, vereenvoudigen we in eerste instantie de spelcontext door spelregels aan te passen. Zo komt er binnen de spelomgeving meer ruimte en tijd om in te zoomen op een moeilijke spelfase of een technische vaardigheid.

Als deze ingreep niet volstaat, laten we de spelvorm even los en kiezen we voor een spel nabije oefening. Betekenisvol oefenen houdt in dat de uitvoerder steeds de band blijft zien met het oorspronkelijke spel of een problematische spelfase binnen dit spel. In dit soort oefeningen wordt de leeromgeving sterk vereenvoudigd door ze stabiel of met andere woorden meer ‘gesloten’ te houden. De acties in een spel nabije oefening zijn aanvankelijk voorspelbaar, de speler weet vooraf wat hij moet doen, waar hij naartoe moet, wat er van hem verwacht wordt. Het aantal keuze- of uitvoeringsmogelijkheden verkleint en de variaties die tijdens de uitvoering optreden vallen binnen de grenzen van wat voor de uitvoerder mogelijk is. Hierdoor krijgt de speler meer tijd en ruimte om de speluitdaging correct op te lossen. Een spel nabije oefenvorm komt dus eerder ‘just in time’ en biedt de mogelijkheid om technische en tactische vaardigheden meerdere malen na elkaar uit te voeren met minimale variaties. Hierdoor komt er gaandeweg meer aandacht vrij voor het leren ‘lezen’ van de spelomgeving waardoor de speler tijd krijgt om de gepaste actie uit te kiezen en uit te voeren. Als het vaardigheidsniveau van de leerling verbetert, kunnen we opnieuw overstappen naar de spelvorm die even losgelaten werd of kunnen we binnen de spel nabije oefening het aantal tactische opties (als-dan relaties) verder uitbreiden. Samenvattend kunnen we dus stellen dat in een SpelenderWijs-aanpak de spelreeksen steeds de hoofdweg vormen binnen het lesplan of de lessenreeks en dat het oefenen enkel spel nabij gebeurt (Trunk, 2013). We verlaten deze hoofdweg dus alleen wanneer het leren quasi stilstaat of te fel vertraagt. Dan zoeken we smallere leerwegen op met een duidelijkere focus op het verbeteren van die spelaspecten – technisch of tactisch – die het leren verstoren. We proberen steeds zo snel mogelijk terug aan te sluiten op de spelreeks of op de hoofdweg.

SpelenderWijs

De ‘Wijs’ in SpelenderWijs is opzettelijk met een hoofdletter geschreven en verwijst naar het inzichtelijke leren dat een belangrijke voorwaarde is om als individuele speler of als team zelfstandig of samen spelproblemen op te lossen.

‘Getting the game right’ of ‘het spel verstaan’ is volgens Bunker & Thorpe (2008) dé instap om een spel beter te leren spelen. Het spel verstaan, houdt in dat de speler het spelidee en de spelregels kent en begrijpt. Dit spelinzicht is een cruciale voorwaarde om de tactische mogelijkheden die intrinsiek in de spelstructuur aanwezig zijn te kunnen herkennen en benutten. In een doel-sportspel is het bijvoorbeeld de bedoeling om meer punten te scoren dan de tegenstrever door de bal (of een ander voorwerp) in een doel te werpen, trappen, schuiven, slaan, enz. Samen met de spelregels genereert dit spelidee een aantal tactische basishandelingen die nodig zijn om dit doel te bereiken. In aanval gaat het om spelhandelingen die gericht zijn op het scoren van doelpunten en op het behouden van balbezit. In verdediging moeten spelers spelsituaties oplossen die gericht zijn op het afschermen van het doel om doelpogingen te verhinderen en op het onderscheppen van de bal om het balbezit te veroveren. De snelle omschakeling (transitie) van aanval naar verdediging of omgekeerd is eveneens een spelbepalende factor die typisch is voor de doelspelen, omdat het volledige speelveld steeds door het aanvallende en verdedigende team gebruikt wordt. Al deze tactische handelingen kunnen met behulp van meerdere technieken gerealiseerd worden, gaande van basistechnieken (werpen, vangen, lopen en vrijlopen, doelen, enz.) naar zeer complexe en moeilijke technieken die typisch zijn voor een sportspel.

Als een speler de informatie die in een spelopdracht (spelidee en spelregels) vervat zit niet kan interpreteren, dan is het de taak van de leerkracht om dit expliciet te onderwijzen (Leysen, 2011). Volgende suggesties kunnen helpen om leerlingen meer inzicht bij te brengen:

- *Spel bevroren (freeze-replay) en leergesprekken.*

Tijdens spelmomenten observeert de lesgever de spelbepalende acties. Indien mogelijk stuurt hij kleine tekorten bij van aan de zijkant. Een problematische spelfase die bij de meerderheid van de spelers voorkomt, wordt onderbroken of stilgelegd (‘freeze-replay’) en via onderwijsleergesprekken wordt er met de spelers naar speloplossingen gezocht. Tijdens dit ‘luidop denken’ van de leerkracht en leerlingen worden de verschillende spelopties of ‘als-dan relaties’ vertraagd getoond. In de ‘freeze’ worden spelers in aanval of in verdediging geherpositioneerd, de loopweg van een speler wordt vertraagd uitgevoerd, de ‘als-dan optie’ wordt verantwoord en getoond, er worden ruimtelijke herkenningspunten of *cues* aangereikt aan de uitvoerder en er is aandacht voor de timing waarmee een tactiek of techniek uitgevoerd wordt.

Bijkomend kan de lesgever enkele spelregels manipuleren zodat een welbepaald tactisch principe of leerdoel meer centraal in de spelsituatie komt te staan, wat het leren dwingender kan maken. Voorbeeld: door in een eenvoudig balspel de boogpassen en het dribbelen te verbieden, komt de klemtoon op het vrijspelen (‘zich aanspeelbaar opstellen’, ‘in steun komen’, enz.) te liggen. Soms kunnen spelregels aangepast worden waardoor een speler meer tijd of ruimte krijgt om succesvol te handelen (bv. beschermd balbezit).

- *Vaktaal gebruiken en verklaren.*
We vergroten het spelinzicht van spelers door spelacties en ‘als-dan relaties’ correct te benoemen, door aan te geven welke tactische mogelijkheden of voordelen een spelactie heeft en door de voorwaarden die nodig zijn om te slagen (of het speldoel te realiseren) nauwkeurig te omschrijven. Spelers die vertrouwd zijn met de vaktaal van het spelonderwijs, kunnen tijdens een time-out of tijdens wedstrijden problemen sneller herkennen, benoemen en vanuit deze kennis ook makkelijker overleggen en oplossingen formuleren die medespelers herkennen.
- *Kiezen voor breed inzetbare spelprincipes en technieken.*
Binnen het spelonderwijs kiezen we voor technische vaardigheden en spelprincipes die essentieel zijn om courante spelproblemen op te lossen. Het gaat om technieken en tactische handelingen die breed inzetbaar zijn en in meerdere spelvormen van eenzelfde spelcategorie gebruikt kunnen worden (Leysen & Dehandschutter, 2008). Deze aanpak is gericht op het onderwijzen van transfer (Perkins, 2009), spaart aanleertijd en maakt een hoger leerrendement mogelijk. Less is more! Tijdens het onderwijzen van deze vaardigheden leggen we verbanden naar gelijkaardige speluitdagingen in andere sportspelen of spelvormen. Verderop in dit hoofdstuk zoomen we dieper in op deze basistechnieken en spelprincipes en vermelden we cruciale uitvoeringskenmerken.
- *Congruente en corrigerende feedback.*
Tijdens spelmomenten of wedstrijdjes worden leerlingen steeds actief begeleid. Deze coaching kan gebeuren door de leraar of door een leerling-coach (teamcoach). De coach blijft hoorbaar aanwezig tijdens het spelen en geeft zoveel mogelijk feedback. Doeltreffende feedback is corrigerend, oplossingsgericht en haalbaar voor de speler(s). Dit vereist de nodige specifieke vakkennis van de leerkracht (Iserbyt, 2016; Memmert et al, 2015; Ward, 2013; Ward et al, 2015).
Als leerlingen feedback geven aan medespelers moeten we hen hiervoor de juiste tools meegeven en tijd vrijmaken om dit te leren. Een observatie-protocol met een beperkt aantal observatie-items is een handig instrument om de observatie te richten naar essentiële spelaspecten. Spelers moeten deze items begrijpen, kunnen herkennen in spelsituaties en kunnen scoren met behulp van een applicatie (bv. ‘easy tag’) op een tablet, smartphone of gewoon turven op papier (Leysen & Dehandschutter, 2014). Op basis van deze observaties verwachten we dat spelers tijdens een time-out een gepaste keuze kunnen maken om de problemen van hun team slim aan te pakken.
- *Time-out als vanzelfsprekend onderdeel van wedstrijdjes.*
Om het tactisch inzicht en handelen te vergroten, maken we tijdens spelmomenten of tijdens wedstrijdjes steeds tijd voor een korte ‘time-out’. Tijdens een time-out bespreekt het voltallige team de meest cruciale

spelproblemen. De gegevens die een leerling-coach of secretaris via observatie verzamelt, kunnen helpen om een snelle diagnose te maken en een oplossing te formuleren op niveau van het volledige team of voor een welbepaalde spelpositie.

Luisteren naar een leerling-coach/een kapitein of naar elkaars ideeën, samen nadenken of onder tijdsdruk zoeken naar een oplossing en deze als team zo goed mogelijk trachten toe te passen tijdens het spelen, vraagt naast inzicht ook om de nodige sociale vaardigheden van elke speler binnen het team. Wanneer er in een team met verschillende rollen gewerkt wordt zoals een teamcoach, een materiaalmeester, een kapitein, een scheidsrechter, een secretaris, enz. moeten alle spelers respect hebben voor de taken die bij deze rol of functie horen. Dit laatste gaat niet vanzelf, maar moet onderwezen worden (Siedentop et al, 2013; Vidoni & Ward, 2009).

2. Het oude techniek-tactiek paradigma als ‘spelbreker’

Uit gesprekken met leerkrachten blijkt dat het gebrek aan techniek bij spelers hen er vaak van weerhoudt om tijdens de les over te stappen naar het spelen van het gekozen eindspel. Dit is jammer en bovendien is het een misverstand te denken dat het oefenen van technieken steeds op de eerste plaats – dus voor het spelen – moet komen.

In het spelcurriculum prioritair kiezen voor kleine spelen, kleine partijspelen, junior games of lead up games (Perkins, 2009) en mini-sportspelen in de plaats van voor de klassieke sportspelen, kan de dominante rol van techniek-beheersing als spelbepalende factor sterk terugdringen. Hierdoor kunnen we veel sneller inzetten op spelbeleving en spelplezier. Een dergelijke aanpak kan de intrinsieke motivatie van leerlingen versterken, de graad van fysieke activiteit in lessen sterk verhogen en biedt zeker evenveel mogelijkheden om de vooropgestelde eindtermen te realiseren. Dit idee vraagt echter om een cultuuromslag en is naar onze mening de moeite van het overwegen meer dan waard (Ovens et al, 2013).

Techniek is niet belangrijker dan tactiek. Launder & Pilz (2013) omschrijven de relatie tussen techniek en tactiek als volgt: “What is tactically desirable must be technically possible”. Technieken zijn dus ‘middelen’ om spelproblemen op een slimme wijze op te lossen. Afhankelijk van de technische bagage van spelers kunnen er meerdere ‘goede’ oplossingen zijn voor een zelfde spelprobleem. De speler bepaalt zelf met welke techniek binnen zijn repertoire hij het spelprobleem het best kan oplossen. Deze variabiliteit in uitvoering moet niet als een tekort gezien worden, maar veeleer als een mogelijkheid van het menselijke bewegingssysteem om zich op een flexibele wijze aan te passen binnen dynamische omgevingen (Davids et al., 2008; Hopper, et al., 2009). De noodzaak om technieken aan te leren staat bijgevolg in nauwe relatie met de

tactische vereisten van de spelkeuze. Techniek en tactiek zijn dus niet elkaars tegenpolen, maar zitten als een tandem aan elkaar vast: ze beïnvloeden en beperken elkaar steeds in samenhang. Spelers zijn daarom beter af wanneer ze variabele spelomgevingen (of spelnabije oefeningen) aangeboden krijgen waarin ze eventueel onder begeleiding op zoek moeten naar voor hen haalbare en doeltreffende oplossingen (Leysen, 2011).

Wanneer een tekort aan techniekbeheersing spelvreugde en succesbeleving in de weg staat, moeten we de nodige ruimte maken in het leerproces om dit tekort te verhelpen. Indien mogelijk trachten we in eerste instantie de spelsituatie te vereenvoudigen door spelregels en/of de spelcontext aan te passen. Zo krijgt de laagvaardige speler meer tijd of ruimte om te leren. Volgende voorbeelden illustreren op welke manieren dit kan:

- *Spelmateriaal aanpassen/vereenvoudigen.*
Een eenvoudige manier om het spel te vereenvoudigen, is ander materiaal kiezen. Bijvoorbeeld: in flag football vervangen we de football door een kleine handbal van mousse of een street handbal. We vermijden hierdoor de moeilijke techniek van de spiraalworp en de bijkomende moeilijkheden bij het vangen van de bal. Door een aangepaste bal te gebruiken, komt de klemtoon in de spelopbouw voor de aanvallers onmiddellijk op essentiële en ook typische spelhandelingen van flag football te liggen, zoals: het lopen met de bal in de hand, het maken van terreinwinst en het verleggen van de startlijn naar de eindzone toe, het scoren van een touchdown. In verdediging gaat de aandacht meteen naar het stoppen van de aanvallers door hun lint los te trekken of de pas van de quarterback (spelverdeler) te onderscheppen.
- *Kiezen voor basistechnieken of breed inzetbare technieken.*
Vereenvoudigen kan ook door in de eerste plaats basistechnieken aan te leren, en dan meteen al te beginnen spelen. In Ultimate Frisbee (UF) bijvoorbeeld volstaat het om de backhandworp en de pannenkoekencatch aan te leren om met vereenvoudigde spelvormen te starten. Het aanleren van de forehandworp kan, maar is geen must om tot een leuk spel te komen. Wanneer we leerlingen in LO-lessen observeren, zien we dat de forehandworp in het spontane spelgedrag weinig of niet gebruikt wordt. Als de aanleertijd eerder beperkt is, kiezen we er dus beter voor om meer leertijd te investeren in de backhandworp nauwkeuriger en trefzekerder te maken. We leren spelers om nieuwe paslijnen te openen door snel te pivoteren en de frisbee in backhand af te spelen. Het vooraf aanbieden van eindvakbal met een gewone bal, kan het tactisch inzicht in Ultimate Frisbee ook versnellen, omdat beide spelvormen heel wat gelijkenissen hebben (zie verderop in dit boek, bij reeks 3).
- *Spelen en oefenen in vaste, heterogene teams.*
Spelers moeten weten wat ze aan elkaar hebben. Ze moeten vertrouwd zijn met de kwaliteiten en de werkpunten van hun medespelers. Door leerlingen in balsportlessen steeds in vaste, heterogene teams te laten spelen

en oefenen, raken spelers binnen het team beter op elkaar ingespeeld. Ze kunnen samen kiezen om spelers op posities te zetten waar ze het best renderen en weten sneller welke spelpatronen binnen hun team haalbaar zijn, rekening houdend met de technische mogelijkheden en spelervaring van de opgestelde spelers.

Daarnaast pleiten we voor het verlengen van de leertijd door langere periodes of lessenreeksen te voorzien binnen het LO-curriculum om het spelonderwijs doeltreffender te maken (Harvey & Jarret, 2014).

- *Bewust kiezen voor een gedifferentieerd spelaanbod.*
Binnen een klas kunnen verschillende spelniveaus naast elkaar bestaan die elk een andere spelvorm als einddoel hebben. Concreet betekent dit dat sommige leerlingen geëvalueerd worden in een spelvorm die vooraan of halverwege in de spelreeks beschreven staat, terwijl vaardigere leerlingen een complexere vorm spelen die verderop in de spelreeks staat. Ook de evaluatie volgt deze verschillen.
- *Meerderheidssituaties als essentiële opbouwstap.*
Het is een misvatting dat wedstrijdjes (of evaluaties) steeds gespeeld moeten worden in teams met een gelijk aantal spelers. Vooral voor laagvaardige spelers creëert deze opvatting bijkomende hindernissen.
In een progressieve spelopbouw komen meerderheidssituaties steeds vóór gelijkheidssituaties. Ze vormen een fundamentele doorgangsfase binnen het leerproces van vele balspelen. We pleiten dan ook voor spelvormen of wedstrijden met overtalvormen waarin de aanvallers steeds in de meerderheid zijn ten opzichte van de verdedigers. Na balverlies komen de wachtende ploegmaten die buiten het veld opgesteld worden erbij in aanval en in het verdedigende team gaan er spelers aan de kant. Dit omkantelen vraagt aanvankelijk wat tijd, maar van zodra leerlingen hiermee vertrouwd zijn, vormt dit geen vertraging meer in het spelverloop.
Ook de opvatting dat steeds alle leerlingen in beweging moeten zijn tijdens wedstrijdjes, creëert voor veel spelers (en zeker voor de laagvaardigen) voornamelijk chaos omdat het aantal spelers per team bijgevolg te groot wordt. Er zijn dan te veel spelers in een te kleine ruimte aanwezig waardoor het speloverzicht wegvalt. Dit heeft meestal een zeer negatieve invloed op de actieve leertijd en de fysieke activiteitsgraad van de spelers. Werken met wisselers en met verschillende rollen (bv. teamcoach, materiaalmeester, secretaris, scheidsrechter, e.a.) is zinvol en zorgt er ook voor dat minder spelers op het speelveld letterlijk meer ruimte krijgen om te leren. In kleine teams hebben spelers veel meer balcontacten en moeten ze veel meer en ook sneller beslissingen nemen om spelproblemen op te lossen.
- *Spelnabij oefenen als ondersteunende activiteit.*
Spelnabij oefenen wil zeggen dat een oefening verloopt in een meer 'gesloten' leeromgeving, waarin een beperkt aantal vaardigheden steeds in een

vast patroon gecombineerd en herhaald worden. Het aantal variaties binnen deze oefencontext is veel beperkter dan de originele spelsituatie en bovendien wordt de tactische optie of techniek(en) om het probleem om te lossen, vooraf aangegeven. Hierdoor kan de uitvoerder de aandacht beter richten naar datgene wat geleerd moet worden. Hij weet vooraf wat er gaat komen, waar hij naartoe moet, wat er precies van hem verwacht wordt. Dit creëert rust en geeft meer kansen om zich gericht te focussen op bepaalde cruciale momenten in het oefenverloop. Meestal worden in spelnabije oefensituaties één of meerdere 'als-dan relaties' geoefend die moeilijk geleerd kunnen worden binnen de globale spelvorm. De band met de oorspronkelijke spelopdracht is dus steeds aanwezig, wat de oefening voor de uitvoerders betekenisvol en herkenbaar maakt en de kans op transfer van het geleerde naar de spelsituatie verhoogt. Als we extra varianten aan de oorspronkelijke 'als-dan relatie' toevoegen, wordt de spelnabije oefening steeds complexer en ontstaat een spelnabije oefeningenrij. Meestal verkiezen we echter om via de tussenstop van een spelnabije oefening terug aan te sluiten op de spel-hoofdweg.