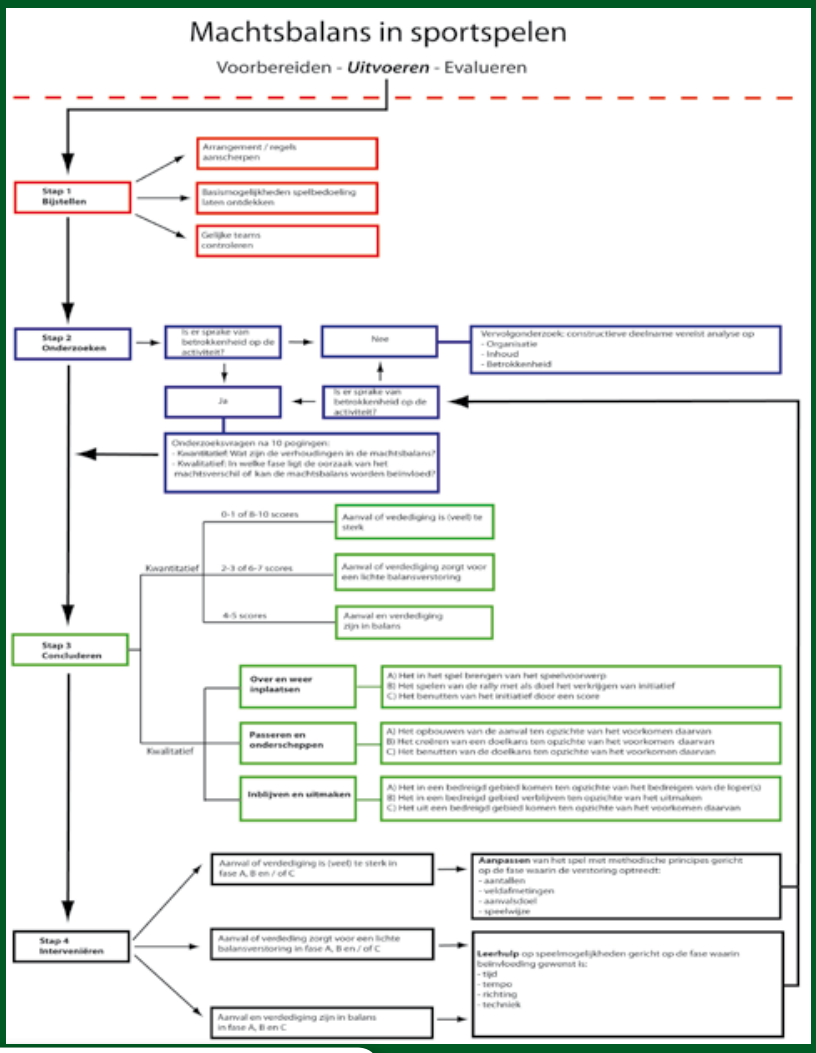
Sportspelen

Fundament voor het ontwerpen van leerrijke spelsituaties (2)

*In het eerste artikel (*Lichamelijke Opvoeding *1 2013) hebben de auteurs een theoretische interpretatie van het oorspronkelijk Engelse* Teaching Games for Understanding *(TGfU)-model beschreven. In dit tweede deel wordt meer de toepasbaarheid van het model voor de Nederlandse situatie duidelijk gemaakt. Deze stap draagt bij aan een praktijkgerichte verantwoording en invulling van het spelcurriculum in het voortgezet onderwijs.*

Door: Jeroen Koekoek, Wytse Walinga & Ivo Dokman



Figuur 1: Observatiemodel voor de machtsbalans

Het TGfU-model heeft een spelgecentreerde visie als uitgangspunt. Een docent kiest in dit geval voor aangepaste spelsituaties (kleine veldjes, aantallen, aangepaste regels et cetera), waardoor er een grotere kans bestaat op succesvolle deelname. Het model geeft daarnaast inzicht in het leerproces dat een speler doormaakt. Afgezien van de kennis over een dergelijk geïntegreerd perspectief op zowel onderwijzen als leren, blijft echter de vraag welke praktische toepasbaarheid het model heeft voor de docenten die in de onderwijspraktijk sportspelsituaties aanbieden. Daarom wordt in dit artikel beschreven hoe de docent zicht kan krijgen op het stapsgewijze leerproces van een leerling, dat vaak plaatsvindt in een complexe spelsituatie en in een dynamische context als dat van een gymles. We leggen de verschillende fasen van het *Teaching Games*-model nog eens onder de loep, maar nu dus vanuit een docenthandelend perspectief.

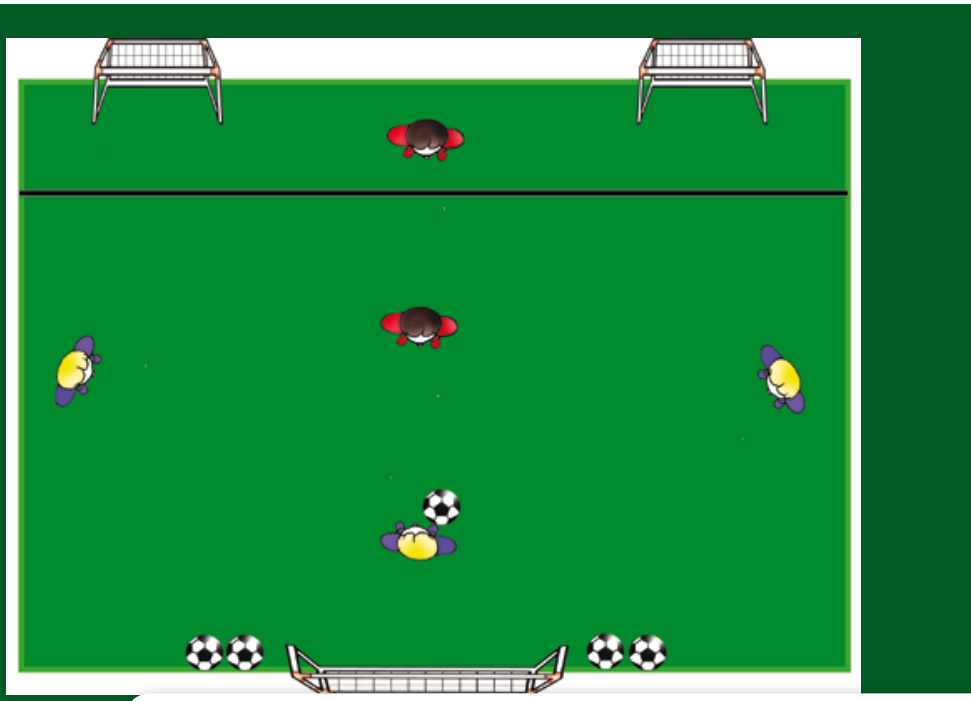
Spelbalans analyse

Een belangrijke voorwaarde voor een gunstige leersituatie is het eerste deel van het model, waarin de relatie tussen leerling en de spelvorm centraal wordt gesteld. Het is van belang dat een spelvorm aansluit bij de leerling, bij één team of bij beide teams. Het model suggereert dat een spelvorm vooral moet aansluiten bij het spelniveau van de deelnemer. Deze relatie kan echter op verschillende vlakken ontstaan. Zo kan

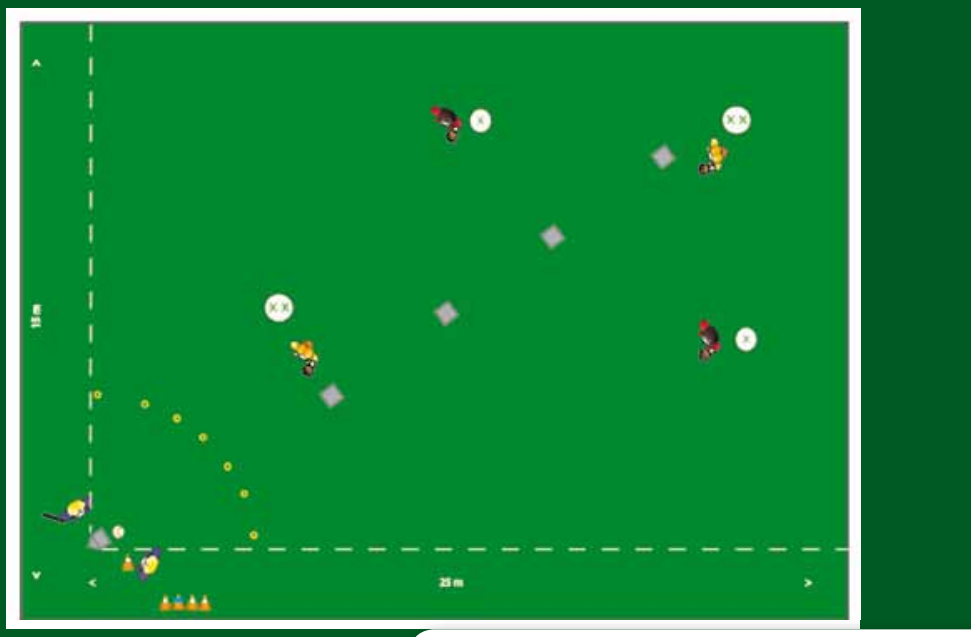
de aansluiting worden bekeken vanuit de lesorganisatie, het spelniveau of het belevingsperspectief van de leerling. Een goede vervolgvraag is wat ons betreft: In welke spelvorm komt de leerling het beste tot zijn recht? Hoe is de spelsituatie gearrangeerd, waardoor leerlingen leeraspecten als strategische kennis, beslissingen nemen en techniek succesvol kunnen toepassen? Voor de systematische beantwoording van deze vragen krijgen studenten van de opleiding LO (Calo, Hogeschool Windesheim) in hun methodiek spellessen een kijkkader voorgelegd wat steun biedt bij het analyseren van sportspelsituaties (zie figuur 1).

Dit observatiemodel gaat uit van een spelbalans (ook wel de machtsbalans genoemd) en is vooral bedoeld voor sportspelen die vallen onder doelspelen ('invasiongames' of passeren en onderscheppen). De opdracht voor de beginnende lesgever is om een spelvorm te ontwerpen waarin de moeilijkheidsgraad tussen verdedigen en aanvallen zo is afgestemd dat er een balans ontstaat tussen het aantal geslaagde verdedigende acties en het aantal aanvallende acties. Speciaal in die balans komen leerlingen in beide rollen speelmogelijkheden tegen waarin ze 'spelkennis' (zoals strategie/tactiek) en daaruit voortvloeiende technische bekwaamheden of wensen opdoen.

De volgende casus van een voetbalpartij 7 tegen 7, gespeeld in een brugklas, maakt dit principe helder: Het spel verliep meestal zo chaotisch dat geen van beide partijen via bewust samenspel tot een doelpoging kwam. Na twintig minuten spelen zijn er slechts vier doelpunten gemaakt. Ondanks dat er een spannend spelverloop ontstond, is het de vraag of leerlingen ook werkelijk iets geleerd hebben. Een aangepaste voetbalsituatie (bijvoorbeeld aanvallen in één richting, met drie aanvallers tegen één verdediger en één keeper; zie figuur 2) kan de kans voor alle deelnemers eerder vergroten, om zo meer betrokken te raken in alle fasen die het spel in zich heeft. Deze aangepaste vorm heeft dezelfde kenmerken van voetbal



Figuur 2. Betrokken raken in alle fasen van het spel bij een aangepaste voetbalsituatie 3 tegen 1 met één keeper



Figuur 3. Taak en vorm van de spelactiviteit 'hit en run'

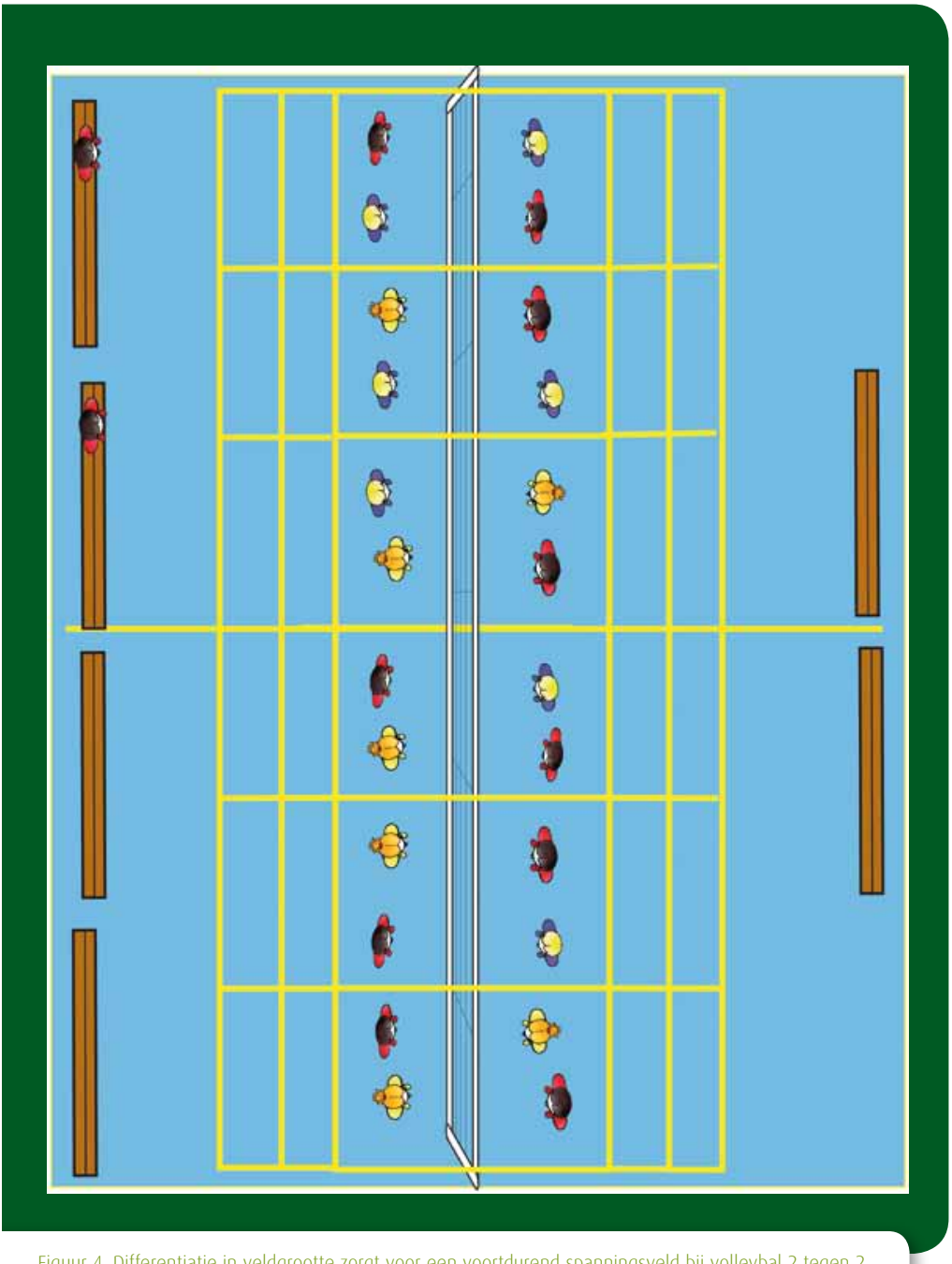
7 tegen 7, maar opent leerkansen in meer betekenisvolle leermomenten per lessituatie.

Betekenisvolle spelsituaties kiezen

Het is de verantwoordelijkheid en de algemeen didactische bekwaamheid van de docent om een spelsituatie goed 'weg te zetten'. Daarmee krijgt de leerling inzicht in de taak en de vorm van de spelcontext. Dit is belangrijk om tot succesvol leren te komen. Veel spellessen worden echter gekenmerkt door momenten waarin leerlingen vaak te vroeg al in complexe leersituaties moeten deelnemen. Vooral ook doordat regelmatig een hoop regels in de spelactiviteit worden gestopt, die in eerste instantie helemaal niet logisch zijn voor leerlingen. Een duidelijke afbakening van het spel met behulp van eenvoudige aangepaste regels is daarom meestal ››

Contact:

jh.koekoek@windesheim.nl



Figuur 4. Differentiatie in veldgrootte zorgt voor een voortdurend spanningsveld bij volleybal 2 tegen 2

noodzakelijk. Hiermee wordt geprobeerd om de spelactiviteit in eerste instantie in de hoofdbetekenis van het spel tot zijn recht te laten komen (dit is wat in de belangrijkste kern van de spelactiviteit te leren valt). Vervolgens bepaalt de docent welke regels hiervoor relevant zijn om te gebruiken.

Het aangepaste softbalspel 'hit en run' (figuur 3) is een goed voorbeeld waarin de docent de taak en de vorm van het spel kan beïnvloeden. Zo kan tijdens het leren halen van een van de honken worden gespeeld met een puntentelling, waardoor leerlingen zelf leren om een afstand te kiezen die past bij hun niveau. De leerling kiest vooraf welk honk (1, 2, 3 of 4) hij wil halen. Het verste honk levert de meeste punten op. Daarnaast kan het spel worden gespeeld met of zonder foutslag (dus net zo lang slaan tot de bal wordt weggeslagen), waardoor de prestatiedruk op het raken van de bal meer of minder wordt. Bovendien wordt er gespeeld met drie teams (in tweetallen) en moeten leerlingen zicht krijgen op het roulatiesysteem, de puntentelling en de belangen van de verschillende teams in het spel (bijvoorbeeld bij het innemen van een goede veldpositie). Leerlingen kunnen in dit spel, in tegenstelling tot veel complexere softbalsituaties, redelijk op hun eigen niveau en op een betekenisvolle manier deelnemen. De eenvoudige structuur van het spel en de simpele regels bieden (mede door de kleine aantallen) veel overzicht en daarmee worden lukkansen vergroot.

Herkenning van het spelprobleem

In het Nederlandse bewegingsonderwijs is spelbegrip een belangrijk item. Al enkele decennia wordt in Nederland parallel aan de TGfU-ontwikkeling door opleiders van de Calo nagedacht over wat spelbegrip precies betekent. Vergelijkbaar met de ideeën van de Engelse grondleggers en opleiders Bunker en Thorpe, ontstond een indeling van activiteiten in categorieën/gebieden met overeenkomstige spelkenmerken. Deze clusters van activiteiten kregen ook de naam die betrekking had op het overeenkomstige spelprobleem (mikken, jongleren, inblijven en uitmaken, passeren en onderscheppen en over en weer inplaatsen). Het TGfU-model gebruikt deze clustering anders, namelijk op basis van het vormkenmerk (zoals 'nett- and wall games'of 'invasion games').
De beschrijving van het spelprobleem kan worden gezien als de kern van het spelbegrip en wordt specifiek gemaakt door de gekozen vorm. Volleybal heeft bijvoorbeeld als kernprobleem: 'Het plaatsen van de bal in het veld van de tegenstander, terwijl de ander dit probeert te voorkomen en zelfs het omgekeerde wil bereiken'. Deze beschrijving is dan ook tevens het spelbegrip en het uitgangspunt voor een leerling om een partijspel volleybal te kunnen leren spelen. Door te kiezen voor een dergelijk globaal uitgangspunt blijft in de vorm van de spelsituatie veel vrijheid over om de situatie zo in te richten dat deze kern ook daadwerkelijk tot uiting komt in het spelgedrag van leerlingen. Leerlingen spelen bijvoorbeeld volleybal in een 2 tegen 2 situatie (zie figuur 4). De veldafmetingen in het spel worden zo gekozen dat het spannend wordt of leerlingen de bal



FOTO: HANS DIJKHOFF

Mooi spel!

nog net wel of net niet weer terug kunnen spelen. Daarnaast biedt de nethoogte leerlingen veel of weinig tijd om goed onder de bal te komen. Bij een relatief smal veld met een hoog net worden leerlingen eerder uitgedaagd om de bal bovenhands te spelen. Bij een tegenstander die vrij gemakkelijk alle ballen terugspeelt kan het veld (door middel van een regeling) tijdelijk worden verlengd met vastgelegde lijnen. Zo krijgen leerlingen een 'eigen' veldgrootte, waardoor het spanningsveld met tegenspelers in evenwicht blijft en daarmee blijft het leren spelen aantrekkelijk.

Het risico van een globale duiding en inzet van het spelprobleem, en daarmee het arsenaal aan mogelijke aanpassingen en differentiaties, is dat de spelsituatie in zijn spelbegrip te ver af staat van de context die leerlingen met sportspelen voor ogen hebben. Het is dan ook belangrijk om in de spelsituatie de hoofdbetekenis samen te brengen met het sportculturele vergezicht en daarmee de specifieke aantrekkelijke aspecten van een sport. Basketbal moet dus wel voor leerlingen herkenbaar zijn als een potje basketbal, zoals ze het ook op televisie zien of zelf op straat spelen. Een aangepaste spelactiviteit die de hoofdbetekenis kan oproepen krijgt op die manier een goed vervolg, mits er wordt aangesloten bij het spelniveau van de leerling. In het volgende deel gaan we het onder andere hebben over speltactiek.

De figuren zijn ontleend aan Koekoek, J.H. Dokman, I. & Walinga, G.W. (2011). Sportspelen. Den Haag: BOOM|Lemma

Jeroen Koekoek is verbonden als speldocent aan Hogeschool Windesheim (domein Bewegen en Educatie; Calo).
Wytse Walinga is verbonden als speldocent aan Hogeschool Windesheim (domein Bewegen en Educatie; Calo).
Ivo Dokman is docent en eigenaar van L&Ving
Alle drie zijn tevens auteurs van het boek Sportspelen (2011).