

Vakdidactisch model Spelinzicht:

Het ontwerpen van uitdagend spelonderwijs

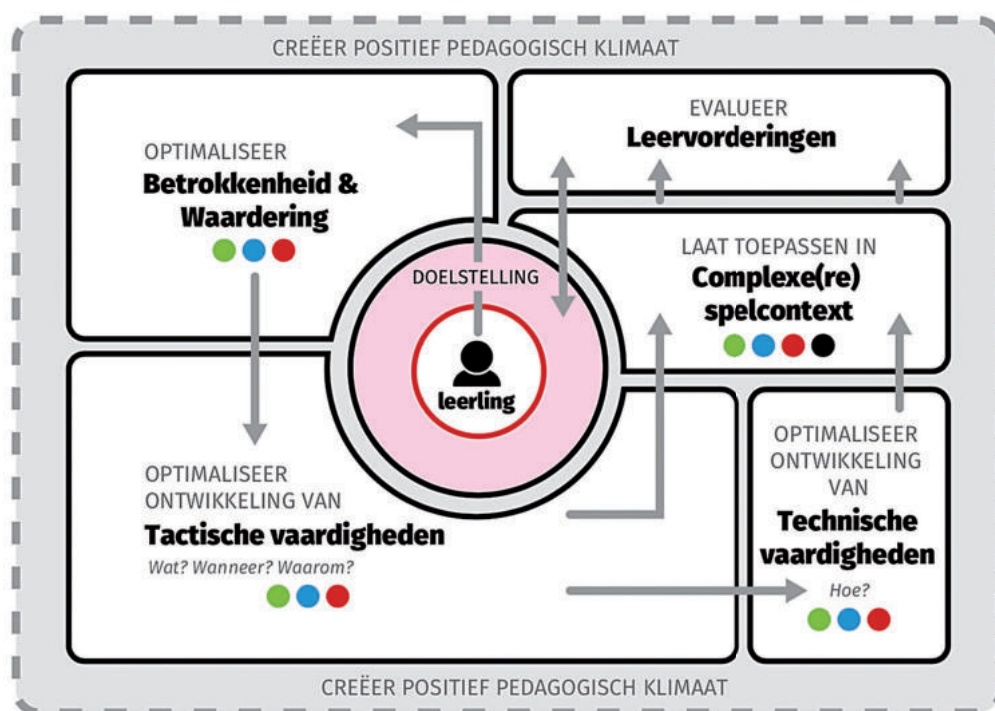
We staan als leraren LO voor de mooie opdracht om leerlingen meer bekwaam en enthousiast te maken voor een duurzame deelname aan onze beweeg- en sportcultuur (KVLO, 2017). Het creëren van een spelleeromgeving waarin rekening wordt gehouden met de verschillen tussen leerlingen, iedere leerling betrokken is en succesvolle ervaringen op kan doen, is daarom cruciaal. In dit artikel dragen we aan de hand van het speler- en spelgecentreerde vakdidactische model Spelinzicht (Weeldenburg, Zondag & De Kok, 2017) concrete voorbeelden en handvatten aan ten behoeve van het ontwerpen en realiseren van een uitdagende spelleeromgeving in de LO-praktijk. Dit doen we aan de hand van spelactiviteiten die de spelsporten Rugby, Gaelic football en American football als vergezicht hebben.

TEKST GWEN WEELDENBURG EN DAAN GEELEN

Gwen Weeldenburg en Daan Geelen zijn opleidingsdocenten aan de ALO Eindhoven van Fontys Sporthogeschool.

Het vakdidactische model Spelinzicht (figuur 1) is geïnspireerd en gebaseerd op het Teaching Games for Understanding (TGfU) concept, en het daarbij behorende curriculummodel (Bunker & Thorpe, 1982;

1986). Het model omvat opvattingen over en aanwijzingen voor het doelgericht, planmatig en praktisch handelen van de leraar tijdens het ontwerpen, realiseren en evalueren van het spelonderwijs.



Figuur 1. Het vakdidactisch model Spelinzicht (Weeldenburg, Zondag, De Kok, 2017)

In het model zijn diverse didactische componenten in beeld gebracht die jij als leraar LO kunt hanteren bij het inrichten van het spelonderwijs. Aan de hand van het doorlopen van deze didactische stappen kun je een leeromgeving creëren, waarin je het leerproces van de leerling kunt stimuleren en ondersteunen. Jouw didactisch handelen dient voortdurend in dienst te staan van het leerproces van de leerling. Dit vraagt om het flexibel hanteren van de didactische componenten. Zo kun je op grond van de leervorderingen, beleving of motivatie van leerlingen zelf bepalen hoeveel onderwijstijd aan welk didactisch component wordt besteed. De didactische componenten uit het model kunnen binnen één les ingevuld en doorlopen worden, maar hebben in de praktijk waarschijnlijk vaak betrekking op een lessenserie.

Authentieke spelomgeving

Binnen dit spelconcept wordt voortdurend getracht een authentieke, betekenisvolle en zinvolle leeromgeving te creëren. Steeds wordt op zoek gegaan naar een realistische en voor de leerlingen herkenbare spelcontext die de belangstelling wekt. Een context waarin het spelen van het spel centraal staat. Een context waarin de leerlingen de kans en verantwoordelijkheid krijgen om hun eigen leerroute vorm te geven en waarin actieve betrokkenheid en probleemoplossende (spel)strategieën worden uitgelokt. Een omgeving waarin de leerlingen zelf leren nadenken en het accent in eerste instantie vooral ligt op het ontwikkelen van spelinzicht. Om dit te bewerkstelligen proberen we activiteiten waarin

de leerling in voorspelbare en geïsoleerde oefensituatie bijvoorbeeld een bal moet leren rondpassen, zoveel mogelijk te vermijden.

Spelfamilies

Om inzichtelijk leren en transferleren mogelijk te maken, wordt bij het ontwerpen van spelonderwijs steeds vanuit de essentie, de grondstructuur van het desbetreffende spel geredeneerd. De uitdagingen waar de leerlingen bij het spelen van de spelvorm voor komen te staan vormen de ruggengraat van het onderwijs. De spelactiviteiten beschreven in dit artikel kunnen geplaatst worden in de 'spelfamilie' van de doelspelen. In ieder doelspel (onder andere hockey, voetbal, basketbal, korfbal en handbal) komt de leerling voor dezelfde soort speluitdagingen (zie tabel 1) te staan. Deze speluitdagingen vormen het uitgangspunt bij het bepalen van de leerdoelen en inhoud voor een bepaalde onderwijseenheid/lessenserie.

Spelpistes als metafoor

Voor het leerproces van de leerling is het van belang dat de aangeboden leerinhoud haalbaar is (succeservaringen garandeert), of *nét* niet haalbaar is (uitdaging). Je moet dus rekening houden met (de verschillen tussen) het niveau van leerlingen en voortdurend differentiëren. Daarom wordt de leerinhoud op basis van de leerdoelen middels de metafoor van de groene, blauwe, rode en zwarte spelpiste op verschillende niveaus uitgewerkt. De groene piste is hierbij het minst complex en de zwarte piste het meest complex. Je

Tabel 1. Speluitdagingen, succescriteria en spelprincipes van doelspelen

Doelspelen				
Rol	Speluitdaging	Succescriteria	Spelprincipes (wat, wanneer, waarom en hoe?)	
			Als...	dan...
AANVALLER	Balbezit behouden en overspelen	Breed maken	Als de tegenstander kans heeft om de bal te veroveren...	...dan moet de balbezitter zich breed maken door het lichaam tussen de bal en de tegenstander te brengen.
		Overzicht houden	Als sprake is van balbezit...	...dan continueer over de bal kijken om te weten waar de teamgenoten en tegenstanders zich bevinden.
		Op maat aanspelen	Als balverlies dreigt of een teamgenoot in een betere positie staat...	...dan overspelen en de snelheid en richting van de bal aanpassen aan de ruimte en de vaardigheid van de teamgenoot.
	Vrijlopen en bal aannemen	Grote driehoek maken	Als een teamgenoot balbezit heeft...	...dan samen met een teamgenoot aan beide zijden en op ruime passafstand van de balbezitter afspeelmogelijkheden creëren.
		Uit schaduw komen	Als een teamgenoot de bal speelklaar heeft...	...dan vrijlopen door uit de schaduw van de directe tegenstander te komen.
		Bal zacht maken	Als de bal door een teamgenoot wordt aangespeeld...	...dan achter de bal komen, contact met de bal maken en met de speelrichting meebewegen.
	In scoringspositie komen en doelen	Kansrijke positie innemen	Als een teamgenoot in balbezit de bal (bijna) speelklaar heeft en er op schotafstand van het doel ruimte vrij is...	...dan door een doelgerichte loopactie zo dicht mogelijk bij het doel loskomen van de directe tegenspeler.
		Doel 'aanvallen'	Als de weg naar het doel voor de balbezitter vrij is...	...dan zo snel mogelijk dit doel tot op kansrijke scoringspositie benaderen en een doelpoging ondernemen.
		Mikken	Als het doel dicht benaderen niet kan, maar een schotlijn ongedekt is...	...dan in balans de bal gericht op het doel schieten.
VERDEDIGER	Overspelen belemmeren	Ruimte klein maken	Als een teamgenoot van de directe tegenstander in balbezit is...	...dan opschuiven naar de kant waar de bal is, zonder de directe tegenstander uit het oog te verliezen.
		Rugdekking geven	Als de balbezitter dreigender is richting doel dan de directe tegenstander...	...dan een centrale positie innemen in de ruimte tussen doel, directe tegenstander en balbezitter.
		Bal onderscheppen	Als een bal wordt overgespeeld naar de tegenstander en de bal in bereik is...	...dan snel in de balbaan komen en de bal veroveren of van richting veranderen.
	Doelpoging voorkomen	Tussen bal en doel opstellen	Als de directe tegenstander in balbezit (bijna) op schotafstand van het doel is...	...dan de afstand tot de bal snel verkleinen (druk opvoeren).
		Beweegruimte bepalen	Als de directe tegenstander in balbezit niet kan passeren...	...dan de tegenstander verder van het doel of tot passen dwingen.
		Bal afpakken	Als de bal binnen bereik is en passeren onmogelijk is...	...dan plotseling en gecontroleerd instappen en de bal afpakken.

Opmerking: daar waar 'bal' staat kan het ook een ander speelvoorwerp betreffen.

kunt de leerlingen afhankelijk van het (spel)niveau in eenzelfde les op verschillende spelpistes plaatsen. Zo kunnen leerlingen op het ene veldje actief zijn met een spelactiviteit omschreven als een 'rode spelpiste', terwijl de 'groene' spelactiviteit voor leerlingen op een ander veldje nog voldoende leeransen en uitdaging biedt. De keuze om bepaalde spelvormen als groen, blauw, rood of zwart aan te duiden is volledig subjectief. Sterker nog, wat voor de ene leerling een blauwe spelpiste is, kan voor een andere leerling een zwarte spelpiste zijn. Er is enkel getracht om jou als leraar een handreiking te bieden en je in staat te stellen om op grond van het beginniveau van de leerlingen een keuze te maken voor de meest geschikte spelvorm.

Praktische uitwerking model Spelinzicht *Bepaal doelstelling(en)*

Het accent in deze lessenserie ligt op de speluitdaging van het 'behouden van balbezit en de bal overspelen' (zie tabel 1). Het leerdoel is daarom als volgt geformuleerd:

'De leerling kan aan het einde van de lessenserie in een spelsituatie balbezit behouden en de bal overspelen, door zich (tijdig) breed te maken, het overzicht te behouden en de medespeler op maat aan te spelen'

Het expliciteren van leerdoelen is cruciaal bij het ontwerpen en realiseren van onderwijs. Zonder het bepalen van leerdoelen is het onmogelijk om zinvolle leerinhoud en leeractiviteiten te bepalen. Ook bijsturen tijdens het onderwijsleerproces wordt zonder het expliciteren van leerdoelen onmogelijk. Hoe moet je immers (bij)sturen als je niet weet waar je uit wilt komen met je leerlingen? Daarnaast zorgt het formuleren en vooral communiceren van leerdoelen ervoor dat de leerlingen weten waar ze aan toe zijn en wat jij van hen verwacht (feed-up). De leerdoelen geven daarmee richting aan het leerproces van de leerling en aan jouw didactisch handelen.

Het bovenstaande leerdoel is bewust wat meer open, abstract geformuleerd. Door de concretisering naar een bepaalde spelvorm/-situatie, materiaal, aantal spelers, veldomvang en dergelijke achterwege te laten, wordt het leerdoel voor zowel de (motorisch) getalenteerde, als minder getalenteerde leerling haalbaar. Wil je leerlingen motiveren en/of gemotiveerd houden voor

jouw onderwijs dan is het stellen van realistische doelen een *must*.

Optimaliseer Betrokkenheid & Waardering

Nadat op grond van het beginniveau van de leerlingen een realistische doelstelling is bepaald, is het van belang dat de leerling bij aanvang van het leerproces positieve en betekenisvolle leerervaringen opdoet. Ervaringen waardoor de *betrokkenheid* bij en de waardering voor het desbetreffende spel worden vergroot, of op zijn minst worden behouden. Dit kan door de leerlingen direct in een authentieke spelcontext te plaatsen en hen een kansrijke spelvorm te laten spelen. De leerlingen dienen in deze spelvorm ('colourball') veelvuldig te worden geconfronteerd met de speluitdaging die jij als leerdoel voor ogen hebt (in dit geval: balbezit behouden en overspelen).

Voor de spelactiviteiten 'Colourball' zie uitwerking aan het einde van dit artikel.

Optimaliseer ontwikkeling van Tactische vaardigheden

Nadat je zorg hebt gedragen voor de optimalisatie van de betrokkenheid van de leerling bij en de waardering voor het spel, de spelregels en speelafspraken, gaat de aandacht vervolgens uit naar het optimaliseren van de ontwikkeling van tactische vaardigheden. Deze vaardigheden zorgen ervoor dat de leerling in spelsituaties weet *wat* hij *wanneer* en *waarom* moet doen. Jouw aandacht dient in de onderstaande spelactiviteiten ('Hot & Cold potato') daarom vooral uit te gaan naar de speluitdaging 'balbezit behouden en overspelen' en de bijbehorende succescriteria en spelprincipes (zie tabel 2).

Voor de spelactiviteiten 'Hot & Cold potato' zie uitwerking aan het einde van dit artikel.

Optimaliseer ontwikkeling van Technische vaardigheden

Wanneer de betrokkenheid van en waardering voor het spel bij de leerling geoptimaliseerd is en inzicht is verschaft in de spelprincipes (wat, wanneer en waarom) behorende bij de speluitdaging van 'balbezit behouden en overspelen', dan is mogelijk 'ruimte' ontstaan om expliciet aandacht te besteden aan het verbeteren van technische vaardigheden. 'Expliciet', want vanzelfsprekend ontwikkelt de leerling tijdens alle voorgaande spelactiviteiten impliciet ook, of misschien zelfs vooral, zijn technische vaardigheden. In de onderstaande spelactiviteiten ('Zoneball') ligt de nadruk met name op de technische vaardigheid van het gericht overspelen (passen) van de bal. Waarbij op grond van actuele inzichten in motorisch leren (onder andere constraint-led approach) je de gewenste beweeguitvoe-



Overzicht houden, over de bal kijken



Met een gerichte loopactie loskomen van de tegenstander

ring zoveel mogelijk moet zien uit te lokken middels aanpassing ('constraints') in de omgeving.

Voor de spelactiviteiten 'Zoneball' zie uitwerking aan het einde van dit artikel.

Laat toepassen in Complexe(re) Spelcontext

Laat in deze fase van het leerproces de geleerde vaardigheden ('balbezit behouden en overspelen') toepassen in een spelvorm ('Little cone-ball') die bij voorkeur complexer is dan de spelvorm die ze bij aanvang van het leerproces (didactisch component 'betrokkenheid en waardering') hebben gespeeld. Zorg daarbij wel dat de complexiteit van de spelvorm door de leerlingen gezien wordt als een uitdaging en niet als onoverkomelijke belemmering. Zoek als docent dus naar de juiste verhouding tussen 'lukken' en 'mislukken'.

Voor de spelactiviteiten 'Little cone-ball' zie uitwerking aan het einde van dit artikel.

Evalueer Leervorderingen

Bij aanvang van het onderwijs heb je middels het formuleren van doelstellingen de richting bepaald voor het leerproces van jouw leerlingen. Hierbij heb je rekening gehouden met het beginniveau van de leerlingen en gezorgd dat de leerdoelen voor iedere leerling haalbaar en uitdagend zijn. Op grond van deze doelen heb je vervolgens verschillende spelleeractiviteiten ontworpen en de leeromgeving gedifferentieerd ingericht.

Vervolgens is het voor jou als leraar LO, maar ook voor de leerling zelf, van belang om gedurende het leerproces inzicht te verkrijgen in de leervorderingen. Zo moet je antwoord kunnen geven op vragen als: 'Doe ik het zo goed juf?'; 'Wat moet ik dan doen om te voorkomen dat ik de bal steeds kwijtraak meester?' of 'Wanneer moet ik de bal afspelen'. Of nog beter, je wilt dat leerlingen zelf in staat zijn om (elkaar) antwoord te geven op deze vragen. Als tussentijds blijkt dat toch veel leerlingen moeite hebben om gedurende het spel de bal af te schermen, dan kun je hier nog wat extra aandacht aan besteden. Tussentijdse evaluatieactiviteiten geven zowel de leraar als de leerlingen inzicht in het leerproces en maken het mogelijk om tussentijds bij te sturen. Aan de andere kant wil je aan het einde van het leerproces ook kunnen vaststellen wat de opbrengsten van jouw onderwijs zijn geweest. Zijn alle leerlingen nu beter in staat om in een spelsituatie balbezit te behouden en de bal succesvol over te spelen?

Om aan beide functionaliteiten van het evalueren tegemoet te kunnen komen, ontkom je niet aan het hanteren van beoordelingsinstrumenten. Een rubric is een voorbeeld van zo'n beoordelingsinstrument. In

een rubric beschrijf je aan de hand van een set van criteria verschillende beheersingsniveaus en kun je deze inzichtelijk maken voor jezelf, jouw collega's en vooral voor de leerlingen (zie voorbeeld tabel 2). Door tijdens de lessen gebruik te maken van dit soort instrumenten stel je de leerlingen in de gelegenheid om bijvoorbeeld middels self-assessment en peerassessment meer verantwoordelijkheid te nemen voor het eigen leerproces. Een rubric is tevens een instrument waarmee je uiteindelijk op een meer valide en betrouwbare wijze informatie kunt geven over de prestatie van de leerling (Van Berkel, Bax & Joosten-Ten Brinke, 2014). De wijze waarop je de prestatie van de leerling wilt weergeven is aan (de visie) van de vakgroep en school. Dit kan bijvoorbeeld aan de hand van een cijfer 1-10, behaald/niet behaald, o-v-g, een woordrapport of een beeldrapport. Waar je als vakgroep ook voor kiest, zorg dat je inzichtelijk maakt hoe de eindbeoordeling tot stand komt (en welke berekening daar eventueel aan ten grondslag ligt).



Doelspelen, kansrijke scoringspositie benaderen

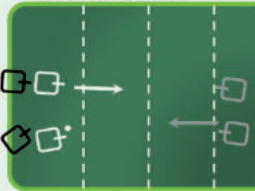
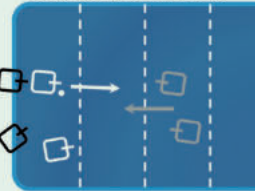
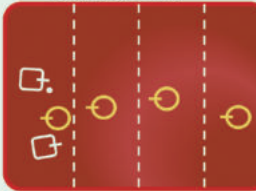
Optimaliseer Betrokkenheid & Waardering

Colourball 3 tegen 3  3 Aanvallers scoren een punt indien speler in balbezit over lijn van tegenstander loopt. Aanvallende team krijgt RvA na 3x overpassen. Na behalen van RvA roept een wisselspeler/ docent een kleur (b.v. rood). De aanvallers stellen zich zsm mogelijk op aan desbetreffende (in dit geval rode) zijde. De aanvallers stellen zich zsm op aan overliggende zijde. Zodra alle aanvallers klaarstaan mogen ze 'aanvallen'. De verdedigers kunnen aanval afstoppen door balbezitter met 2 handen op heupen te "touchen". Na 5 touches is de aanval voorbij en krijgt het verdedigende team de bal. Bij onderschepping probeert het verdedigende team zo snel mogelijk RvA te behalen door 3x over te spelen. Als de bal op de grond komt, gaat het spel gewoon door. Richtlijnen voor opstart: - Veldafmetingen: vierkant vak van 10 x 10 meter met 4 verschillende kleuren als zijden - Spelen met een ronde bal - Zelfstandig wisselen na 3 punten	Colourball 3 tegen 3  Idem, alleen mag na het behalen van het recht van aanval de bal alleen nog maar achterwaarts (richting eigen achterlijn) gepast worden en is een aanval ook afgelopen als een bal de grond raakt. Richtlijnen voor opstart: - Veldafmetingen: vierkant vak van 10 x 10 meter met 4 verschillende kleuren als zijden - Spelen met een ronde bal - Zelfstandig wisselen na 3 punten	Colourball 4 tegen 4  Idem, alleen wordt er nu 4 tegen 4 gespeeld en mag er bij het recht van aanval halen geen bal over een verdediger heen gepast worden. Als dit wel gebeurt is het wissel van balbezit. Richtlijnen voor opstart: - Veldafmetingen: vierkant vak van 10 x 10 meter met 4 verschillende kleuren als zijden - Spelen met een rugbybal - Zelfstandig wisselen na 3 punten
--	---	---

Optimaliseer ontwikkeling van Tactische vaardigheden

Hot & Cold potato 3 tegen 3  3 Aanvallers proberen zo lang mogelijk balbezit te behouden. De verdedigers proberen dit te voorkomen. Als de wisselspeler/ docent "HOT POTATO" roept moet de balbezittende partij de bal zo vaak mogelijk overspelen en mag een speler de bal niet langer dan 3 seconden vasthouden. De verdedigende partij probeert een pass te voorkomen of te onderscheppen. Lukt dit, dan is het wissel van balbezit. Als de wisselspeler/ docent "COLD POTATO" roept moet de balbezittende partij de bal zo lang mogelijk vasthouden en probeert de verdedigende partij deze uit de handen te pakken. Lukt dit, dan is ook dit wissel van balbezit. Richtlijnen voor opstart: - Veldafmetingen: vierkant vak van 8 x 8 meter - Spelen met een (hele) grote ronde bal of een jumbo rugbybal - Zelfstandig wisselen na x aantal minuten - Tip voor de docent; met een zandloper kun je een score aan dit spel koppelen; tijd voorbij en nog steeds in balbezit is bv 1 punt.	Hot & Cold potato 3 tegen 3  Idem alleen mag de verdedigende partij bij een "COLD POTATO"-fase nu ook de balbezittende speler (begeleidend) over een van de zijlijnen duwen. Lukt dit dan is het wissel van balbezit. Tevens is het ook wissel van balbezit als de bal door de aanvallende partij op de grond gegooid wordt. Richtlijnen voor opstart: - Veldafmetingen: vierkant vak van 8 x 8 meter - Spelen met een (hele) grote ronde bal of een jumbo rugbybal - Zelfstandig wisselen na x aantal minuten - Tip voor de docent; met een zandloper kun je een score aan dit spel koppelen; tijd om en nog steeds in balbezit is bv 1 punt	Hot & Cold potato 4 tegen 4  Idem alleen wordt op eenzelfde veldgrootte nu 4 tegen 4 gespeeld. De balbezittende partij mag nu tijdens een "HOT POTATO"-fase de bal niet meer over een verdedigende speler passen. Richtlijnen voor opstart: - Veldafmetingen: vierkant vak van 8 x 8 meter - Spelen met een rugbybal - Zelfstandig wisselen na x aantal minuten - Tip voor de docent; met een zandloper kun je een score aan dit spel koppelen; tijd om en nog steeds in balbezit is bv 1 punt
---	--	---

Optimaliseer ontwikkeling van Technische vaardigheden

Zoneball 2 tegen 2 passief  2 Spelers proberen al passend naar de overkant te komen. In elke zone, moeten ze minimaal 1x achterwaarts gepast hebben. Als de bal op de grond komt, is de poging voorbij en lopen de spelers met de bal in de hand door. Zijn de spelers bij de overkant aangekomen, lopen ze door het midden terug waarbij ze een passief obstakel vormen voor de volgende passende spelers. Richtlijnen voor opstart: - Veldafmetingen: langwerpig vak van 5 (b) x 12 (l) meter - Spelen met een rugbybal	Zoneball 2 tegen 2 passief-actief  Idem alleen als de spelers aan de overkant zijn aangekomen, lopen ze door het midden terug waarbij ze al wandelend proberen de bal van de passende spelers te onderscheppen. Ze mogen hierbij niet uit het midden komen en alleen vooruit bewegen. Richtlijnen voor opstart: - Veldafmetingen: langwerpig vak van 5 (b) x 12 (l) meter - Spelen met een rugbybal	Zoneball 2 tegen 1 actief  2 Spelers proberen al passend aan overkant te komen. In elke zone min. 1 pass, dit mag ook voorwaarts, maar niet over speler heen. In elke zone staat 1 verdediger die probeert dit te voorkomen door pass te onderscheppen. Lukt dit, dan mag zijn tweetal gaan aanvallen en spelers waarvan de aanval is afgestopt verdedigen. Richtlijnen voor opstart: - Veldafmetingen: langwerpig vak van 5 (b) x 12 (l) meter met hierin 4 zones van 3 (l) meter - Spelen met een rugbybal
--	---	--

Laat toepassen in Complexe(re) Spelcontext

Little cone-ball
3 tegen 3

3 Aanvallers proberen te scoren door bal op een van de kleine hoedjes te drukken die in de try-zone liggen bij tegenstander. Tegenstander probeert dit te voorkomen door een pass te onderscheppen of loopactie van aanvaller in balbezit te stoppen middels touch met 2 handen op de heupen. Na 5 touches verliest de aanvallende partij balbezit. Als aanvallende partij scoort door de bal op een hoedje te drukken, laat de aanvaller de bal daar liggen, pakt hij het betreffende hoedje op en legt deze op de pilon achter zijn eigen try-zone. De speler blijft daar wachten en mag pas meespelen als zijn partij in balbezit komt. Hierdoor heeft de aanvallende partij telkens een overtal.

Richtlijnen voor opstart:

- Veldafmetingen: vierkant vak van 9 (b) x 12 (l) meter met een try-zone van 3 (l) waarin 5 hoedjes liggen
- Spelen met een rugbybal
- Na een score start het spel telkens op de middenlijn
- Bij een uitbal, wordt het spel in het veld ter hoogte van waar de bal uit is gegaan hervat
- Zelfstandig wisselen na x aantal minuten/ punten

Little cone-ball
4 tegen 4

Idem, alleen mag de bal nu niet **over** een verdediger heen gepast worden en is het wissel van balbezit indien de bal op de grond komt. De verdedigende partij mag een aanvaller in balbezit nu ook (begeleid) over de zijlijn duwen, waarna het ook wissel van balbezit is.

Richtlijnen voor opstart:

- Veldafmetingen: vierkant vak van 9 (b) x 12 (l) meter met een try-zone van 3 (l) waarin 5 hoedjes liggen
- Spelen met een rugbybal
- Na een score start het spel telkens op de middenlijn
- Bij een uitbal, wordt het spel in het veld ter hoogte van waar de bal uit is gegaan hervat
- Zelfstandig wisselen na x aantal minuten/ punten

Little cone-ball
5 tegen 5

Idem, alleen mag de bal nu alleen **achterwaarts** gepast worden. De verdedigende partij mag een aanvaller in balbezit nu ook (begeleid) naar de grond brengen waardoor het ook wissel van balbezit is.

Richtlijnen voor opstart:

- Veldafmetingen: vierkant vak van 12 (b) x 14 (l) meter met een try-zone van 3 (l) waarin 8 hoedjes liggen
- Spelen met een rugbybal
- Na een score start het spel telkens op de middenlijn
- Bij een uitbal, wordt het spel in het veld ter hoogte van waar de bal uit is gegaan hervat
- Zelfstandig wisselen na x aantal minuten/ punten
- Tip voor de docent; voor aanvang van het spelen van deze spelvorm aandacht schenken aan deze vorm van tackelen.

Tabel 2. Rubric 'Balbezit behouden en de bal overspelen' voor doelspelen

Criterium	Master	Pro	Semi-pro	Rookie
Breed maken	Als de tegenstander de bal wil veroveren, dan maak ik mij snel breed door mijn lichaam tussen de bal en de tegenstander te brengen. Ik kan in alle spelsituaties de bal controleren en afschermen , en daarmee voorkomen dat de tegenstander de bal afpakt.	Als de tegenstander de bal wil veroveren, dan maak ik mij breed door mijn lichaam tussen de bal en de tegenstander te brengen. De tegenstander krijgt desondanks soms de kans om naar de bal te reiken en de bal af te pakken.	Als de tegenstander de bal wil veroveren, dan onderneem ik actie om mezelf breed te maken door mijn lichaam tussen de bal en de tegenstander te brengen. De tegenstander krijgt ruimte om naar de bal te reiken en deze af te pakken.	Als de tegenstander de bal wil veroveren, dan blijf ik nagenoeg stilstaan waardoor de bal eenvoudig door de tegenstander af te pakken is.
Overzicht houden	Ik kijk in alle spelsituaties voortdurend over de bal heen en heb daarbij oog voor mijn teamgenoten, tegenstanders en het doel. Ik heb de bal op ieder moment 'klaar' voor een vervolgactie.	Ik kijk in spelsituaties over de bal heen en heb daarbij oog voor mijn teamgenoten, tegenstanders en het doel. Als de druk van de tegenstander groter wordt kijk ik soms naar de bal.	Ik onderneem actie om over de bal heen te kijken en oog te hebben voor mijn teamgenoten, tegenstanders en het doel. Vaak kijk ik naar de bal.	Ik concentreer mij nog voornamelijk op de bal en heb daarbij nauwelijks oog voor mijn teamgenoten, tegenstanders en het doel.
Op maat aanspelen	Als balverlies dreigt of een teamgenoot in een betere positie staat, dan speel ik de bal met de juiste richting en snelheid, en op het juiste moment door. Ik houd daarbij rekening met de mogelijkheden van mijn teamgenoot en de positie van de tegenstander(s). Ik beslis en handel snel en het rendement van mijn acties is hoog.	Als balverlies dreigt of een teamgenoot in een betere positie staat, dan speel ik de bal met de juiste richting en snelheid , en op het juiste moment door. Ik houd daarbij rekening met de mogelijkheden van mijn teamgenoot en de positie van de tegenstander(s).	Als balverlies dreigt of een teamgenoot in een betere positie staat, dan speel ik richting een teamgenoot af.	Als balverlies dreigt of een teamgenoot in een betere positie staat, dan onderneem ik een poging om de bal af te spelen naar een teamgenoot

Bronnen

Berkel, H. van, Bax, A. & Joosten-ten Brinke, D. (Eds.) (2014). *Toetsen in het hoger onderwijs*. Houten, Nederland: Bohn Stafleu van Loghum.

Bunker, D. J., & Thorpe, R. D. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5-8.

Bunker, B., & Thorpe, R. (1986). The curriculum model. In R. Thorpe, Bunker, D., & Almond, L (Ed.), *Rethinking games teaching* (pp. 7-10). Loughborough: University of Technology, Loughborough.

KVLO (2017). *Beroepsprofiel leraar lichamelijke opvoeding* (pp. 1-21). Zeist

Weeldenburg, G., Zondag, E., & de Kok, F. (2017). *Spelinzicht: Een speler- en spelgecentreerde didactiek van spelsporten*. Zeist (NL): Jan Luiting Fonds.

Contact

g.weeldenburg@fontys.nl

Kernwoorden

curriculum, samenwerken, instructie, model, spelinzicht

Foto's

Anita Riemersma