

SPELEN IN KLEINE GROEPEN

'Basislessen bewegingsonderwijs' (2)

Alweer enige tijd geleden kwam het tweede deel van *Basislessen bewegingsonderwijs* uit. Na vijf jaar experimenteren door vele leerkrachten kon hiermee het eerste deel, waarin spel ontbrak, worden aangevuld. In een aantal artikelen kan worden kennisgemaakt met deze methode voor spellessen op de basisschool. Het eerste artikel verscheen in LO 4.

WIM VAN GELDER EN
HANS STROES

Het optimaal stimuleren van de bewegingsontwikkeling van kinderen is één van onze uitgangspunten. Op spelgebied is het spelen in kleine groepen hier een belangrijke consequentie van. Kinderen moeten dan echter wel zelfstandig kunnen spelen.

SPELEN

Bij het woord 'spelen' hebben de meeste kinderen prettige associaties. Spelen doe je voor je lol, er zit geen dwang of verplichting achter. Het doel van het spel zit voor het kind in het spelen zelf. Spelen echter waarbij kinderen veel moeten stilzitten en waarbij de 'besten' de meeste kansen krijgen, zijn voor een aantal kinderen weinig ontwikkelend en kunnen zelfs demotiverend werken. Het spel wordt dan niet meer als spelen ervaren. Vooral door het spelen in kleine groepen (6 tot 10 kinderen), worden veel ontwikkelingskansen gecreëerd. De kinderen zitten nauwelijks stil en de 'zwakkere' bewegers krijgen meer kansen. De zaal kan in meerdere vakken verdeeld worden, waarbij in elk vak een (ander) spel wordt gespeeld.

Foto 1:
'Iedereen overlopen!'



FOTO: CARLA SCHOO

Door in kleine groepen te spelen worden de technische, tactische en belevingsaspecten van een spel door elk kind vaak 'doorspeeld': winnen en verliezen, aanvallen en verdedigen, doelen, tikker zijn en 'af'-zijn, omgaan met niveau-verschillen, omgaan met conflicten, e.d.

WAAROM SPELEN IN KLEINE GROEPEN?

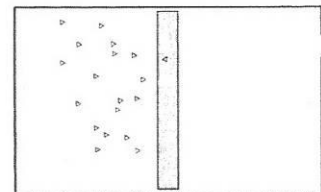
Het spelen in kleine groepen is een essentiële werkwijze in de methode *Basislessen bewegingsonderwijs deel 2*. Tachtig procent van de beschreven lessen bestaat uit deze werkvorm. Waarom? Allereerst een voorbeeld van het overloopspel *De Chinese Muur*. In vier fasen laten we zien hoe dit spel van een traditioneel, klassikaal, niet intensief en leerkrachtgericht spel kan veranderen in een intensief en spannend spel met differentiatiemogelijkheden.

Fase 1 *De Chinese Muur* zoals het vroeger was

Dertig kinderen lopen op teken van de leerkracht over. Eén tikker pro-

beert, op de mat, zoveel mogelijk kinderen te tikken. De kinderen die 'af' zijn staan (lang) op de muur of aan de kant (tek. 1).

De taak van de leerkracht is het regelen van het heen en weer lopen. Je hoort de leerkracht instrueren:



Tekening 1:
'De Chinese Muur' zoals het vroeger was

'Wacht totdat iedereen is overgelopen en pas dan mogen jullie terug. Anders krijgen we ... (botsingen). Ja, beginnen.'

De eerste kinderen rennen over en willen ook weer terug. 'Neeeee, nog niet teruglopen!'. Eén kind, de laatste, staat nog voor de wachter. Het duurt te lang en de leerkracht telt tien tellen af: '10, 9, 8, ..., 0. Daarna kan er opnieuw worden overgelopen. In ongeveer 45 seconden zijn dertig kinderen één keer overgelopen en zijn hooguit tien kinderen door de tikker 'bedreigd'. Na zeven keer overlopen is de muur zo groot geworden dat overlopen bijna niet meer mogelijk is. Terwijl de meeste kinderen stilstaan, beleven enkele kinderen de spannendste momenten van het spel. Wel duurt deze fase (weer) lang. Eén tikker is vaak 5 tot 10 minuten aan de beurt. In een les komen dus maar enkele kinderen als tikker aan bod.

De meeste kinderen lopen moeiteloos, zonder spanning/dreiging van de tikker, naar de overkant. Na enkele keren spelen zal een aantal kinderen spanning zoeken door vlak voor de tikker te gaan staan of lang te wachten met overlopen, zodat de tikker oog voor ze krijgt.

De tikker heeft geen overzicht over de vele kinderen die (ver weg) de Chinese muur overrennen. Zeker een zwakke/trage tikker heeft geen schijn

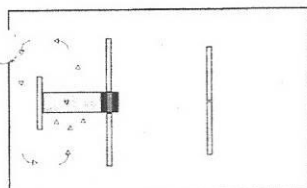
van kans, tenzij kinderen zich (uit onvrede over het spanningsloze spelverloop of uit medelijden) expres laten tikken.

Hoe kan dit anders?

- 1 Verzelfstandigen van het spel; zie fase 2.
- 2 In het voorbeeld 4 Chinese Muren (elders in dit artikel) zijn mogelijkheden aangegeven om dit spel intensiever en spannender te maken en toch met z'n allen te spelen.

Fase 2 Verzelfstandigen van het spel

Er wordt in groepen/vakken gespeeld. In dit voorbeeld worden drie activiteiten/spelen naast elkaar gespeeld. In een groep van dertig kinderen spelen er tien per vak. In



Tekening 2:
Verzelfstandigen van het spel

één van de drie vakken wordt *De Chinese Muur* gespeeld (tek. 2). Negen kinderen lopen op eigen initiatief over naar China. Gelukt? Loop door het Chinese (sluip)steegje terug. Getikt? Zet één pilon rechtop en doe weer mee. Staan er 3 à 4 pilonnen rechtop, dan kiest de tikker een nieuwe tikker.

In deze situatie:

- wordt intensief gespeeld, kinderen kunnen steeds doorgaan en hoeven niet te wachten op andere kinderen of de leerkracht;
- zijn kinderen nooit af en doen altijd mee;
- kan iedereen in 10 tot 12 minuten een keer de tikker zijn;
- gaat er een grote dreiging van de

tikker uit, immers de muur is veel kleiner en 9 kinderen zijn veel beter te overzien dan 29;

- kan de leerkracht begeleiden in plaats van leiden, de leerkracht komt meer toe aan spelinhoudelijke elementen en kan individuele kinderen beter helpen (bijvoorbeeld kinderen die niet durven overlopen, niet het juiste moment kiezen om te gaan lopen of niet durven tikken).

Resumerend

Fase 1: In 10 minuten 1 à 2 tikkers en, afhankelijk van het feit of je getikt wordt, 0 tot 15 keer (vaak onbedreigd) overlopen. De leerkracht is voornamelijk regelaar/politieagent. Fase 2: In 10 minuten 6 tot 10 tikkers en 25 tot 60 keer bedreigd overlopen! De leerkracht kan begeleider zijn.

VOORDELEN

Aan de hand van de hiervoor beschreven twee fasen, zijn de volgende voordelen van het spelen in kleine groepen te benoemen.

- 1 Alle kinderen komen vaak in aanraking met essentiële spelelementen zoals:
 - aan de beurt (tikker) of aan de bal zijn,
 - doelen en scoren,
 - aanvallen en verdedigen,
 - 'af'-zijn en 'af'-maken,
 - tactische en technische elementen van de spelen,
 - winnen en verliezen,
 - samenspelen/werken,
 - omgaan met niveau-verschillen,
 - omgaan met conflicten.
- 2 Doordat kinderen meer kansen tot spelen krijgen (staan of zitten minder vaak 'buiten spel') en vaker aan de beurt komen als tikker, doeler, aanvaller etc., is de kans dat een kind met plezier aan de lessen bewegingsonderwijs deelneemt, groter. In het eerste artikel gaven we aan dat plezier nauw samenhangt met de betrokkenheid en de

ontwikkeling van een kind.

- 3 De kinderen komen in aanraking met vele spelen. Elke les komen er meerdere spelen aan bod: tikspelen, lijnspelen, jagerbalspelen, trefbalspelen, doelspelen, stoelspelen etc.

BEZWAREN VAN KINDEREN

Vooral de andere beleving van het spelen in groepen wordt door de kinderen opgemerkt. Kinderen geven dan aan dat ze graag een spel met z'n allen willen spelen. Immers een spel met z'n allen wordt anders beleefd. Het wordt als 'echter' ervaren! Leuk dat de leerkracht en alle kinderen op één spel gericht zijn (zie ook 'Nooit meer met z'n allen?').

Enkele kanttekingen hierbij.

- Vooral als kinderen niet of nauwelijks gewend zijn om in groepen te spelen komt deze vraag regelmatig.
- Bij de motivatie van kinderen om met z'n allen te spelen, speelt ook mee het 'in de picture staan' ten overstaan van de hele groep. Vooral de motorisch sterke kinderen zullen deze wens vaak (ook via anderen) laten horen.
- Te veel toegeven aan de wensen van de (dominante) kinderen, zal de bewegingsontwikkeling van een aantal kinderen te kort doen. De vergelijking met 'Snoep is lekker!' is illustrerend.

Een voorbeeld.

Het is een mooie zomer. Vandaag gaat groep 6 voor de twaalfde keer buitengymmen. 'We gaan toch wel weer slagballen meester?!'. Een groep van 32 kinderen, één veld, 16 wachtenden. De bal wordt geslagen, één kind pakt de bal op en gooit terug, de brander stopt het spel. Tweede slagman aan de beurt. Er zijn inmiddels 2 minuten verstreken. In dit spel is in drie kwartier door de meeste kinderen ongeveer 3 keer geslagen en gerend en zijn 8 ballen verwerkt als veldpartij. Het zwakkere kind heeft in het volle zicht en tot grote ergernis van de partijgenoten 3x misgeslagen en heeft 2x een eenvoudig lijkende vangbal gemist... Gymmuur voorbij! De kinderen gaan verhit en met ruzie over de uiteindelijke stand naar binnen. Achteraan slenteren de 'losers' naar binnen. Zij houden hun mond deze middag... In de methode *Basislessen Bewegingsonderwijs* hebben we op een zorgvuldige manier geprobeerd de ontwikkelingskansen van de mindere bewegers te optimaliseren! De eerste stap hierin is het spelen in kleine groepen.

Foto 2:
Het Chinese sluissteegje



FOTO: CARLA SCHOO

BEZWAREN VAN LEERKRACHTEN

De vier meest gehoorde bezwaren tegen het spelen in meerdere groepen met enkele verklarende opmerkingen zijn de volgende.

1 De leerkracht is het overzicht kwijt!

Uitgangspunt bij het spelen in meerdere groepen is dat de leerkracht de kinderen zelfstandig wil laten spelen. Dit houdt in dat de leerkracht niet alles kan en wil overzien. En dat hij het vertrouwen heeft dat kinderen ook zonder zijn toezicht goed kunnen spelen. Uiteraard zijn er grenzen aan deze zelfstandigheid. Het aanbieden van een duidelijke structuur voorkomt dat kinderen niet weten wat ze moeten doen en geeft minder kans op conflicten en vals spelen.

Een duidelijke structuur wordt geboden door:

- duidelijke spelregels en een duidelijk begin en einde van een spel (zie B.4 en B.5),
- een duidelijke uitleg met een voorbeeld,
- enkele gedragsregels.

Let op! De keuze van de spelen die naast elkaar gespeeld worden is erg belangrijk bij het kunnen houden van overzicht. Van groot belang is of de gekozen spelen in één les bij elkaar passen qua:

- benodigde ruimte en materiaal;
- bekendheid/onbekendheid, dus niet meer dan één nieuw spel;
- intensiteit, bijvoorbeeld 3 tikspelen naast elkaar is te intensief;
- kans op conflicten, bijvoorbeeld drie doelspelen naast elkaar geeft een grote kans op te veel conflicten;
- geluidproductie, er moet voldoende rust zijn.

Bij een ongelukkige keuzecombinatie van spelen, zullen de kinderen meer moeite hebben met het zelfstandig spelen en doen dan een groter beroep op de leerkracht. De leerkracht moet steeds op meerdere plaatsen tegelijk inspringen en raakt zo het overzicht kwijt.

2 De ruimte wordt als te klein ervaren (vooral in de bovenbouw). Voor de meeste spelen, zoals deze beschreven zijn in deze methode, geldt dit bezwaar alleen in erg kleine zalen.

Voor doelspelen (korfbal, basketbal, koning(in)bal e.d.) is ruimte nodig. Wij gaan er in de beschrijving vanuit dat de maximale partijgrootte vier kinderen is. Er staan dan maximaal 2 x 4 kinderen in één vak. Dit aantal is gekozen i.v.m. de spelwaliteit (elke speler moet een functie hebben) en

de beschikbare ruimte. In grote groepen zullen meer groepen gecreëerd moeten worden of er moeten kinderen (even) wachten.

En... Ajax traint ook veel 'in de kleine ruimte'!

3 Soms zijn nieuwe spelen of nieuwe spelelementen niet eenvoudig duidelijk te maken. Een klassikale situatie kan hiervoor geschikter zijn.

4 Onbekendheid... Just do it!

NOOIT MEER MET Z'N ALLEN?

Door het spelen met z'n allen gedoceerd aan te bieden kan tegemoet gekomen worden aan de wensen van kinderen. In de praktijk zijn er de volgende mogelijkheden:

- lessen besluiten met een spel met z'n allen;
- hetzelfde spel in meerdere groepen/vakken spelen, een soort toernooi waarbij doorgedraaid wordt;
- een spel aanpassen zodat er meer mogelijkheden ontstaan, als er bijvoorbeeld een overloopspel klassikaal gespeeld wordt dan is het aan te raden het spel cyclisch te spelen (zie 4 Chinese Muren elders in dit artikel).

VOORWAARDEN OM ZELFSTANDIG TE KUNNEN SPELEN

Wanneer kinderen een spel niet zelfstandig kunnen spelen, zien we vaak het volgende. Het spel is te makkelijk of te moeilijk, er is geen spanning of er zijn onvoldoende differentiatiemogelijkheden. Er ontstaan al snel conflicten. De spelers onttrekken zich aan het spel (niet echt meedoen). Er is weinig betrokkenheid, weinig beweging; het spel biedt weinig ontwikkelingskansen.

Hoe kan dit voorkomen worden, m.a.w. aan welke voorwaarden moet een spel voldoen, zodat het spel wel zelfstandig te spelen is door de kinderen?

Hierna wordt ingegaan op de voorwaarden voor het zelfstandig kunnen laten spelen van (groepen) kinderen.

- Achtereenvolgens komen aan bod:
- het juiste niveau van een spel,
 - spanning in een spel,
 - de mogelijkheid tot differentiëren,
 - een duidelijk begin en einde van het spel,
 - niet te veel en vooral duidelijke regels,
 - een juiste groeps-grootte en groepsverdeling.

HET JUISTE NIVEAU VAN EEN SPEL

De belangrijkste voorwaarde om kinderen een spel zelfstandig te laten spelen, is dat het spel op niveau wordt aangeboden. Een spel moet op niveau zijn qua:

- technische vaardigheden,
- tactische vaardigheden,
- het aantal en soort regels,
- gebruik van materiaal,
- intensiteit.

Technische vaardigheden

Zo vragen wedstrijdvormen van de spelen voetbal, basketbal en hockey veel van de technische vaardigheden van de kinderen. We zien vaak dat deze spelen te vroeg geïntroduceerd worden. Het meenemen van de bal vraagt teveel aandacht, waardoor medespelers niet worden waargenomen.

Tactische vaardigheden

Een voorbeeld van een tactisch te moeilijk spel: een doelspel als korfbal 5 tegen 5 in groep 3 levert een kluitje van 10 rondhobbende kinderen op. Einduitslag na 15 minuten 0-0. Veel onduidelijkheid en conflicten. Zelden kunnen kinderen, jonger dan 9 jaar, een dergelijk spel zelfstandig spelen.

Het aantal en soort regels

Van spelen met weinig en eenvoudige regels naar spelen met veel en complexe regels.

Gebruik van materiaal

Bijvoorbeeld bij het vangen: van een zachte grote bal voor jonge kinderen naar het vangen van een harde en kleine bal voor vaardigere kinderen. Bij het gooien: van een pittenzak of tennisbal via een bal van maatje 3 naar het gooien met een grote bal (maatje 4/5).

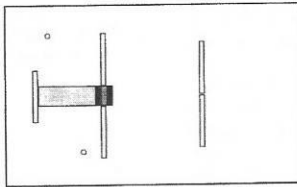
Intensiteit

In het eerder gegeven voorbeeld met slagbal is sprake van een te lage intensiteit. Kinderen gaan zich vervelen. Er kan ook van een te hoge intensiteit (voor enkele kinderen) sprake zijn. Bijvoorbeeld een tikspel met 1 tikker en 30 lopers in de hele zaal. De tikker loopt zich leeg terwijl de lopers nauwelijks bedreigd worden en zelfs minuten lang stil kunnen staan.

SPANNING IN EEN SPEL

Van in je broek plassen aan de rand van het tikveld (en niet overlopen) tot je verveeld aanbieden aan de tikker, omdat deze anders niemand tikt. In het eerste artikel gaven we aan dat kinderen meer betrokken zijn bij een

spel als een spel spannend is. Een spel zelfstandig kunnen spelen hangt nauw samen met de inzet van de kinderen en de bereidheid om bij problemen naar een oplossing te zoeken. Als het spel spannend is, is die bereidheid groter dan in een spel waar spanning ontbreekt. Het evenwicht tussen de betrokken partijen is het belangrijkste spanningselement. Als de betrokken partijen (denk aan tikkers en lopers, aan aanval en verdediging) ongeveer even sterk/vaardig zijn of als beide partijen ongeveer evenveel kans hebben om te winnen, dan is de spanning vaak het grootst. In het voorbeeld van *De Chinese Muur* wordt het evenwicht tussen de partijen (tikkers en lopers) met het gebruik van blokken of pittenzakken zichtbaar gemaakt. De Chinezen smokkelen goudblokken naar Tibet of Taiwan (even een vakoverschrijdend elementje) en de wachter probeert zoveel mogelijk goudblokken te onderscheppen. Van fase 2 naar fase 3.



o. Bak met goudblokken

Tekening 3: Winnen voor beide partijen mogelijk maken

Fase 3 Winnen voor beide partijen mogelijk maken

dit voorbeeld wordt *De Chinese Muur met goudblokken-smokkel* gespeeld (tek. 3). De Chinezen proberen goudblokken de grens over te smokkelen. Als alle goudblokken in China zijn of door de wachter gepakt zijn, kan er geteld worden. De muurwachter wint als hij bijv. 5 goudblokken heeft, de Chinezen als zij alle goudblokken naar Tibet hebben gesmokkeld (als de doos/mand leeg is).

DE MOGELIJKHEID TOT DIFFERENTIËREN

De kans dat een spel niet zelfstandig gespeeld kan worden, neemt toe als één of enkele kinderen niet (goed) mee kunnen doen. Bijvoorbeeld in een tikspel waarin een zwakke tikker niemand tikt. Het is een toevalstreffer als een spel op maat (op niveau) is voor alle kinderen. Het aanpassen van een spel/bewegingssituatie aan de mogelijkheden van de kinderen vormt een

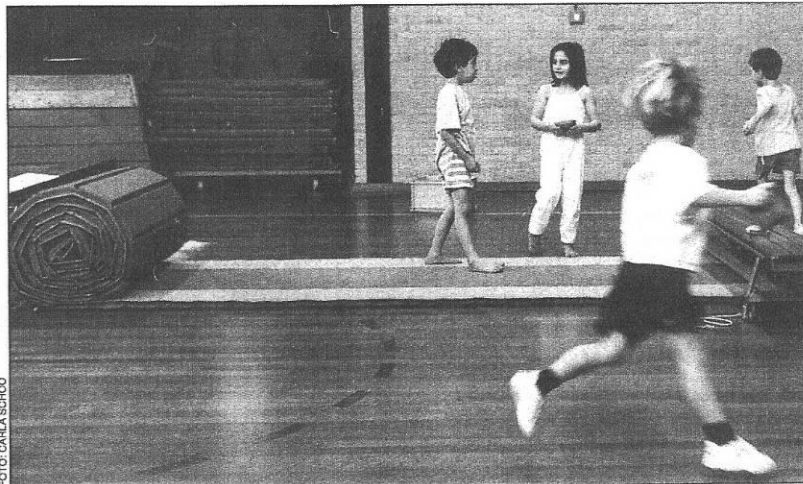


FOTO: CARLA SCHOO

essentieel onderdeel van goed spel/bewegingsonderwijs. Hoe kan een spel aangepast worden als een spel te moeilijk, te makkelijk, conflictrijk of niet spannend is voor elk kind? In het voorbeeld van fase 4 van *De Chinese Muur* is bijvoorbeeld niet elke tikker even snel. Dus de goede tikkers zullen veel kinderen tikken en de zwakke tikkers hebben nauwelijks kans. Er zijn verschillende differentiatiemogelijkheden. Het meest praktisch: door de lengte van de muur aan te passen kan het spel bij elke tikker spannend zijn! Aanvankelijk (groep 1 t/m 4) zal de leerkracht de muur groter of kleiner maken. Later past de tikker op eigen initiatief de grootte van de muur aan of is elke tikker twee keer achter elkaar de tikker. Afhankelijk van het resultaat van de eerste tikbeurt, winst of verlies, wordt de mat respectievelijk af- of opgerold.

Fase 4 Differentiatie: spannend voor elk kind

In dit voorbeeld wordt *Super Chinese Muur* gespeeld (tek. 4). Een goede tikker maakt de muur groot en een minder goede tikker maakt de muur kleiner (tek. 5a, b, c).

EEN DUIDELIJK BEGIN EN EINDE VAN EEN SPEL

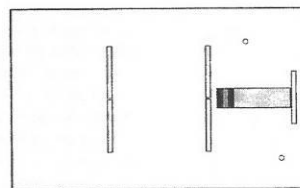
Door een duidelijk spelbegin, spel-einde en een goede uitleg met voorbeeld, weten de kinderen hoe het spel eindigt en wat er moet gebeuren (functiewisselingen, materiaalverplaatsingen e.d.) om het spel opnieuw te starten. De leerkracht hoeft dit gedeelte van het spel niet steeds te begeleiden. Hoe is dit geregeld in ons voorbeeld? Fase 1: De leerkracht regelt. Fase 2: Als alle pilonnen overeind

staan is het spel ten einde. De wachter kiest een nieuwe wachter. De nieuwe wachter legt de pilonnen om en begint te tikken. Fase 3: Als de bak met goudblokken leeg is of als de wachter 5 goudblokken heeft eindigt het spel. De wachter kiest een nieuwe wachter. Als alle goudblokken in één bak gedaan zijn begint het spel. Fase 4: Idem als 3 en indien nodig het op- of afrollen van de mat.

NIET TE VEEL EN VOORAL DUIDELIJKE REGELS

Als de regels die bij het spel horen onduidelijk zijn, of als er te veel (nieuwe) regels zijn, dan kunnen eenvoudig conflicten ontstaan. Door met een beperkt aantal duidelijke regels

Foto 3: Trage tikker, kleine muur



Tekening 4: Differentiatie: spannend voor elk kind



Goede tikker, grote muur



Mat een stukje oprollen
De mat stilleggen met een stok



Minder goede tikker, kleinere muur

Tekening 5a, b, c: 'Super Chinese Muur'

... het probleem 'te lang op de vrijplaatsen blijven staan' is het introduceren van (smokkel)materiaal dat van de ene vrijplaats, door het tikveld,

De groepsgrootte en groepsverdeling hebben veel invloed op de wijze waarop kinderen aan het spel mee kunnen doen.

laten spelen Kinderen die 'niet ontwikkelend' zijn voor elkaar, vergroten de kans op conflicten.