

Trefbal en jagerbal zijn eindeloos 3

Trefbalspelen en jagerbalspelen zijn populair. Leerlingen zijn bekend met jagen en gejaagd worden in de computerspelletjes die ze spelen. Nu krijgen leerlingen de kans fysiek te spelen en te jagen in plaats van digitaal, met alle lichamelijke inspanning en beleving die daarbij komen kijken. Het gaat om jagen en treffen door afgooien en voorkomen dat je getroffen wordt. Het aantal variaties van trefbal- en jagerspelen is eindeloos. Zowel klassikale spelen als in groepjes. In deze serie willen we trefbal- en jagerbalspelen aan bod laten komen die leerlingen graag spelen, waar veel beleving in zit en waarin geleerd kan worden. Vorige keer (LO Magazine 1, 2022) ging het om klassikaal spelen van 'setshot trefbal' en 'oversteekjagerbal', daarna (LO Magazine 9, 2022) aandacht voor spelen in kleine groepjes. Dit keer spelen we op een zaalhelft met een halve klas: knotsroofspel (tikspel met bal) en roofjagerbal. | Maarten Massink

De spelen roofjagerbal en knotsroofspel staan beschreven in het Basisdocument bewegingsonderwijs vo en zijn spelen uit de onderbouwperiode. Ook in de bovenbouw kunnen deze spelen met veel plezier en inzet gespeeld worden. Roofjagerbal valt onder de afgooispelen en is een jagerbalspel waarbij er sprake is van een jagerpartij en een looperpartij. Knotsroofspel valt onder de slag- en loopspelen; er is een slagpartij die een bal wegspeelt en dan probeert met een loopactie punten te scoren terwijl een veldpartij de looper probeert uit te tikken met de bal. Deze spelen zijn geschikt om in de zaal te spelen waarbij de geslagen/gegooide bal opgesloten is tussen de muren van de zaal.

Samen regelen

Je kunt ervoor kiezen op twee zaalhelften hetzelfde spel te spelen waarbij de klas in vier teams wordt verdeeld en er een toernooi kan worden gespeeld. Maar ook kun je er voor kiezen een andere activiteit op de andere zaalhelft te spelen. Omdat er gespeeld wordt met een halve klas op een zaalhelft wordt er wel een beroep gedaan op het zelfstandig een spel onderhouden en samenwerken in een grotere groep (halve klas). De uitdaging is tweeledig. De eerste uitdaging is eerlijk spelen (fair play) en handelen als je afgegooid wordt. De tweede uitdaging is het variëren van speelveld en regels (als groep) en differentiëren (per speler verschil maken).

Deelnameniveaus

In het vorige artikel in LO Magazine 1 2022 (Massink, 2022) is er gewezen op de mogelijkheid niveaus te herkennen bij tref- en jagerbalspelen. Breukelman



Trefbal is ook proberen te ontwijken

en Massink (2002) onderscheiden de volgende deelnameniveaus:

Inblijven (als looper):

- 1 je loopt te laat weg;
- 2 je loopt op tijd weg van de afgooier/-tikker;
- 3 je loopt op tijd weg en kunt de bal ontwijken;
- 4 je loopt op tijd weg en kunt de bal ontwijken met schijnbewegingen en afgooien uitlokken, aandacht afleiden of bal onderscheppen.

Uitmaken (als jager):

- 1 je gooit de bal ongericht weg;
- 2 je gooit op grote afstand naar de lopers;
- 3 je speelt samen en jaagt/wacht tot de looper dichtbij is;
- 4 je maakt schijnbewegingen waarmee je met andere jagers de looper opjaagt en insluit.

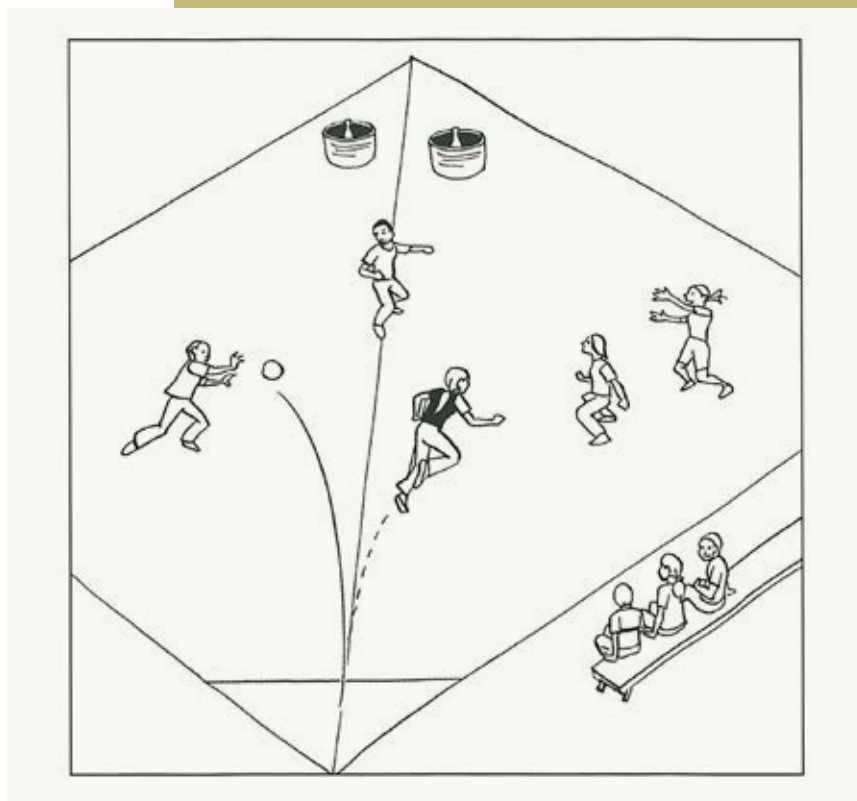
Roofjagerbal

Arrangement

Je speelt op een speelveld in de halve zaal zes tegen zes. In het midden zijn twee kasten waar twee jagers op zitten op hun knieën. In het speelveld liggen roofobjecten verspreid rondom de kasten op de grond. Dit zijn lintjes, shuttletjes, pittenzakjes et cetera. Er is een verzamelplaats (mat, mand) waar de roofobjecten naartoe gebracht moeten worden. Er staan zes lopers in het veld en nog vier helpers voor de jagers. Er staan vijf tel-pilonnen aan de zijkant van het veld. De jaagpartij heeft vier trefballen (foamballen).

Opdracht

De zes rovers van de looppartij proberen de roofobjecten te stelen/op te pakken van de grond en naar een verzamelplaats te brengen (een mand of een mat). De spelers (jagers) op de kast proberen de zes rovers in het speelveld af te gooien. Als een rover wordt afgeworpen door een jager op de kast dan wordt er een tel-pilon omgelegd door een jager-helper. De vier jager-helpers proberen zo snel mogelijk de ballen terug te brengen/gooien naar de spelers (jagers) op de kast. Wie is eerder klaar? De jaagpartij (alle tel-pilonnen omgelegd) of de roofpartij (alle roofobjecten liggen op de verzamelplaats)? Als er vijf tel-pilonnen zijn omgelegd wordt



er geteld hoeveel objecten zijn geroofd. Of als alle objecten zijn geroofd wordt gekeken hoeveel tel-pilonnen zijn omgelegd (rovers afgeworpen). Daarna wordt er gewisseld.

Variaties

Door te variëren in speelveld of door regelaanpassing voor iedereen kun je het spel makkelijker of moeilijker maken voor jagers of rovers.

Je kunt het speelveld variëren door meer verzamelplaatsen in het spel te brengen (makkelijker voor de rovers).

Je kunt de kasten anders neerzetten:

- meer uit elkaar zetten zodat er vanuit twee richtingen gegooid kan worden (moeilijker voor de rovers);
- kasten bij elkaar, maar meer in een hoek met meer gooi afstand (moeilijker voor de jagers).

Je kunt afspreken dat de rover die een roofobject naar de verzamelplaats brengt niet afgeworpen kan worden (makkelijker voor de rovers).

Differentiatie

Bij differentiatie pas je het speelveld of de taken aan voor de individuele speler. Als jager kun je een taak kiezen.

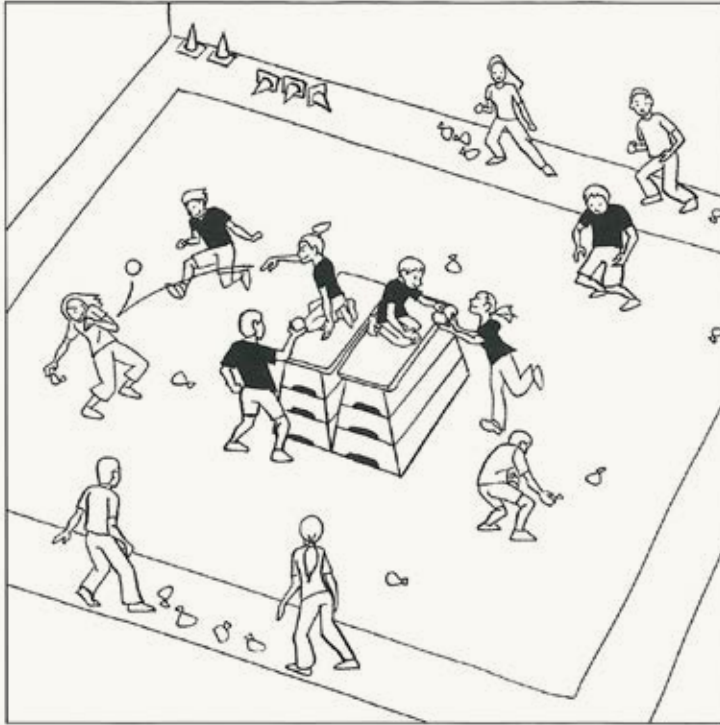
De taak als jager op de kast is moeilijker dan de jager die de ballen moet terugbrengen. Aanpassing van de spelregels is moeilijker om mee om te gaan. Bijvoorbeeld sommige rovers mogen afweren met de handen. Deze spelers krijgen een lintje.

In het samen regelen is het voor leerlingen soms lastiger te differentiëren in spelregels op individueel niveau. Het leren accepteren verschillen te maken kan een aandachtspunt zijn/worden in de les. Het streven is dat er een sfeer in de groep ontstaat zodanig dat ze hier zelf (creatief) regelend mee omgaan.

Knotsroofbal

Arrangement

Je speelt op een speelhelft in de halve zaal. In een hoek van de zaalhelft is een slagplaats aangegeven met pilonnen of mat. Vanuit deze hoek van de zaalhelft is een diagonaal aangegeven met pilonnen naar de andere hoek van de zaalhelft. Tegenover de slaghoek zijn aan de andere kant in de hoek twee plaatsen (korven of maten) aangegeven ter weerszijde van de diagonaal. Daarop of daarin staat een pilon. De zes leerlingen van de slagpartij



zitten op de wachtbank. De veldpartij staat met drietallen verdeeld in het veld. Aan iedere kant van de diagonaal drie spelers.

Opdracht

De spelers van de slagpartij spelen de bal vanuit de slaghoek het veld in (gooien of slaan). Dan lopen zij naar de andere hoek en proberen een pilon uit de korf of van de mat te pakken en terug te brengen naar de slaghoek. De velders proberen de bal snel te pakken en de looper met de bal uit te tikken. De looper mag op weg naar de pilon en het thuishonk de diagonaal passeren. De velders mogen dat niet. Ze mogen wel lopen met de bal en de lopers volgen, maar als de looper de diagonaal oversteeft moet de velder de bal over spelen naar een velder aan de andere kant van de diagonaal.

Als een looper getikt wordt met de bal is hij uit en gaat naar de wachtbank. Kan hij ongetikt een pilon naar het thuishonk brengen, dan heeft hij een punt gescoord.

Variaties

Als de veldpartij geholpen moet worden omdat aftikken moeilijk gaat kun je afspreken eerst te spelen zonder

diagonaal. Later kun je dan met diagonaal spelen.

Verder kun je de veldpartij helpen door de looper af te gooien in plaats van tikken.

Doen de lopers het goed dan kan worden afgesproken dat een looper mag proberen twee pilonnen mee te nemen (uit iedere korf één). Het is aan de looper hoeveel risico hij wil nemen en of hij één of twee punten wil proberen te halen.

Verder kun je afspraken maken over de diagonaal en hoe je moet aftikken: aftikken kan alleen als de tikker volledig aan de kant van de looper staat; aftikken kan ook als de velder met de voeten aan de ene kant staat, maar de bal aan de andere kant van de diagonaal is met tikken. Als dit ook is toegestaan help je de velders.

Zeer bepalend voor het spel is de keuze van spel materiaal. Met welke bal wordt er gespeeld? Een trefbal (foambal) is makkelijk gooien, vangen en aftikken voor de velders door het vastpakken met één hand, dus moeilijker voor lopers. Een tennisbal is moeilijker (stuijtert meer, is kleiner) met gooien en vangen. Daardoor wordt het moeilijker voor

de velders om een looper uit te maken. Een volleybal maakt het overspelen en aftikken van de looper ook moeilijker omdat het tikken met de bal in twee handen moet gebeuren (controle over de bal).

Differentiatie

Er is sprake van een hoge mate van samen regelen als de spelers per leerling kunnen variëren. Bijvoorbeeld dat de looper het spel materiaal mag kiezen dat hij in het veld speelt. Er is een keuze tussen een trefbal (foambal), tennisbal of volleybal. Kiest hij een volleybal dan is dat makkelijker voor de looper en moeilijker voor de velders. Kiest de looper voor een trefbal (foambal) dan is het makkelijker voor de velders.

Tot slot

Dit was het derde artikel in een serie over tik- en afgooispelen. Hierbij heb ik spelen willen schetsen die leuk zijn om te spelen, die uitnodigen tot veel activiteit en waarin veel geleerd kan worden. Vooral in het samen regelen. Daarin is een opbouw geschetst van klassikaal spelen naar spelen in kleinere groepen. De uitdaging voor docent en leerling is het spel zelfstandig als groep samenwerkend te spelen en zo af te stemmen dat ieder op zijn niveau wordt uitgedaagd. ●



Bronnen

- Breukelman, H., & Massink, M. (2002). *Spelen op verschillende niveaus, spelprofielen in het voortgezet onderwijs*. HB uitgevers.
- Brouwer, B., Houthoff, D., Massink, M., Mooij, C., Mossel, G. van, Swinkels, E., & Zonnenberg A. (2012). *Basisdocument bewegingsonderwijs voor de onderbouw van het voortgezet onderwijs*. Jan Luiting Fonds.
- Massink, M. (2022). Trefbal en jagerbal zijn eindeloos. *LO Magazine*, 110(1), 18-20.
- Massink, M. (2022). Trefbal en jagerbal zijn eindeloos (2). *LO Magazine*, 110(9), 30-32.

Contact

m.massink1@upcmail.nl

Tekeningen

Sanne Miltenburg

Foto's

Anita Riemersma

Kernwoorden

trefbalspelen, jagerbalspelen