

Trefbal en jagerbal zijn eindeloos



Trefbalspelen en jagerbalspelen zijn populair. Leerlingen zijn bekend met jagen en gejaagd worden door 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 komt. Het gaat om jagen en treffen door afgooien en voorkomen dat je getroffen wordt. Het aantal variaties van trefbal- en jagerspelen is eindeloos. Er kan klassikaal gespeeld worden of in kleinere groepen, afhankelijk van de doelen die je stelt. In deze serie willen we trefbal- en jagerbalspelen aan bod laten komen waar veel beleving in zit en waarin geleerd kan worden. Dit keer klassikaal 'setshot trefbal' en 'oversteek-jagerbal'. | Tekst Maarten Massink

Bij trefbalspelen zijn de rollen van beide partijen gelijkwaardig; je bent zowel looper als afgooier. Eventueel is het veld in vakken verdeeld. Bij jagerbalspelen zijn de rollen verdeeld. Je hoort bij de jagers of je hoort bij de hazen (lopers). De hoofduitdaging is als afgooier/jager de looper uitmaken door af te gooien terwijl de lopers proberen dat te voorkomen. Een leerlijn in deelnameniveaus (*Spelen op verschillende niveaus, spelprofielen in het voortgezet onderwijs*. Breukelman & Massink, 2002) zie je ontstaan in de volgende deelnameniveaus:

Inblijven:

- 1 je loopt te laat weg;
- 2 je loopt op tijd weg van de afgooier;

- 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:

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

Setshot trefbal

Arrangement

Setshot trefbal is een trefbalspel in twee vakken met op iedere zaalhelft

een basket. Er staat een bank voor de basket.

Opdracht

Twee teams zijn verdeeld over twee vakken. Er zijn twee foamballen (trefballen) in het spel en twee basketballen. Leerlingen mogen vanuit hun eigen vak leerlingen in het andere vak afgooien met de trefbal. Is dat gelukt dat gaat de getroffen leerling naar de overkant op de bank staan voor de basket. Deze leerling kan zich zelf en alle spelers op de bank verlossen als hij vanaf de bank de basketbal door de basket schiet. Hij krijgt de basketbal van zijn eigen partij toegespeeld. Dat doen ze door de bal te *rollen* over de grond van het eigen veld naar de bank aan de overkant. Deze basketbal rolt door vijandelijk gebied maar mag niet worden tegengehouden door de tegenpartij. Degene die de rollende bal toch tegenhoudt, of zelfs per ongeluk aanraakt, is af en gaat op de bank staan aan de andere kant. Het is heel belangrijk dat de basketbal zachtjes gerold wordt en niet gaat stuiten en hij mag zeker niet worden gegooid (duidelijk voorbeeld geven). Een gegooide/stuiterende bal kan hard aankomen. Je mag lopen met de bal (trefbal en basketbal).

Het is belangrijk dat de partij goed kijkt of er iemand verlost kan worden en er een basketbal gerold moet worden. Zolang er leerlingen van jouw partij op



de bank aan de overkant staan moet de basketbal gerold worden.

Als er niemand van jouw partij op de bank staat is het niet verstandig om de bal te rollen en kun je de bal op je eigen veld houden. De tegenpartij moet eerst een speler zien af te gooien zodat de andere partij een basketbal moet rollen.

Variaties

Door de regels aan te passen kun je het makkelijker of moeilijker maken om te verlossen. Het gaat om streven naar spannend evenwicht.

Verlossen wordt moeilijker door:

- als de bal door de basket wordt gegooid vanaf de bank zijn niet alle spelers verlost maar alleen de speler die scoort;
- de speler die scoort mag bepalen wie er terug mag naar het vak;

Verlossen wordt makkelijker door:

- met meer basketballen spelen;
- ook vanaf de bank laten afgooien met een trefbal (niet met de basketbal natuurlijk!).

Deze regel geeft een extra dimensie. De trefbal mag net als de basketbal gerold worden zonder dat hij kan worden tegengehouden. Of de trefbal kan ook door de lucht gegooid worden met mogelijkheid van tegengehouden. Er ontstaat nu dreiging van twee kanten; vanuit het andere vak en vanaf de bank. Er ontstaat met deze regel meer kans op samenwerking. Als je vanaf de bank dreigt met een trefbal kan een schutter op de basket schieten zonder dat de tegenpartij de bal die van het bord komt opvangt als er gemist wordt.

Afgooien wordt makkelijker door:

- meer trefballen in het veld;
- de afgooilijnen te verplaatsen.

In plaats vanaf de middellijn mag je doorlopen tot de volgende 3-meterlijn van het volleybalveld om af te gooien.

Met deze regel ontstaat een gemeenschappelijk velddeel tussen de twee 3-meterlijnen van het volleybalveld. Omdat je mag lopen met de bal kunnen leerlingen elkaar opjagen en met de bal in de hand de tegenpartij dichterbij benaderen. Maar ze kunnen ook zelf meer teruggejaagd worden. Het spel wordt er dynamischer van.

Differentiatie

Met deze laatste variant kun je mooi differentiëren. Sommige spelers mogen doorlopen tot de 3-meterlijn maar anderen (degenen die goed en hard gooien) mogen alleen vanaf de middellijn afgooien. Deze leerlingen krijgen een lintje om ze te onderscheiden. De lintjes worden door de docent



Trefbal



of door de tegenstander uitgedeeld. In het laatste geval bepaalt de tegenpartij welke spelers van de andere partij vanaf grotere afstand moeten gooien. Deze spelregel kan ertoe leiden dat leerlingen die zich wat meer afzijdig houden, belangrijker worden omdat zij de tegenstander een stukje verder mogen opjagen en van dichtbij mogen afgooien.

Oversteek-jagerbal

Arrangement

Over de lengte van de zaal is een volleybalnet gespannen in de laagste stand tot op de grond. De functie van het net is om twee vakken in de lengte te scheiden en om de trefballen tegen te houden en aan één kant te houden. De klas is verdeeld in twee partijen; partij met lintje en partij zonder lintje. Iedere partij is ook weer gesplitst in het begin van het spel. Aan iedere kant van het net staat de helft van de lintjes partij en de helft van de zonder-lintjes partij. We noemen de ene kant vak A en de andere kant vak B. Vak A en vak B zijn lange vakken over de lengte van de zaal gescheiden door een lengtenet. Op iedere zaalhelft is één trefbal dus in totaal twee trefballen (verschillend van kleur).

Opdracht

In vak A zijn de lintjes de jagers. Bij een klas van bijvoorbeeld 24 leerlingen staan daar zes met lintjes en

zes zonder lintje. De zes zonder lintje zijn in vak A de lopers. In vak B is het net andersom, daar zijn de zes lintjes de lopers en de zes zonder lintje de jagers. In beide vakken proberen de jagers de lopers af te gooien. In hun vak mogen de jagers overspelen, ze mogen niet lopen met de bal. Zodra een jager een loper afgooit gaan **beide spelers** oversteken onder het net door (of aan de zijkant er langs) en spelen in het andere vak verder. Daar zijn de rollen net omgedraaid. Dus als een lintje in vak A als jager een loper afgooit, gaan de jager (lintje) en loper (zonder lintje) oversteken en spelen in vak B verder. Daar is speler met lintje nu loper geworden en de speler zonder lintje jager. Dit is lastig te begrijpen voor leerlingen. Vooral dat je ook als jager moet oversteken als je iemand hebt afgegooid. Het is de bedoeling van iedere partij om als jager loper te worden door iemand van de andere partij (lopers) af te gooien en over te steken om daarna loper te worden en in dat vak te zorgen dat je niet wordt afgegooid.

Testvraag na de uitleg (met voorbeeld): Hoe kun je zien welke partij voor staat? Antwoord: De partij die de meeste lopers in hun loopvak heeft en de minste jagers in hun jaagvak. Wanneer stopt het spel? Antwoord: Als er nog maar één jager en één loper in een vak over is. Want dan kan de jager niet meer overspelen en kan hij

de loper niet meer benaderen om af te gooien. Je kunt nog als regel invoeren dat als er nog maar één jager over is, deze mag lopen met de bal om de laatste loper af te gooien en het vak helemaal leeg te maken.

Samenwerken

Leerlingen van niveau 1 en 2 (zie begin van het artikel) zullen waarschijnlijk sneller geraakt worden als loper en in het jaagvak terecht komen. Het zal ze daar moeite kosten om een loper af te gooien en weer terug over te steken. De partij kan hierbij helpen door samen te spelen en deze leerling te helpen als jager door lopers in te sluiten zodat deze jager van dichtbij kan afgooien (groepstactiek).

Als loper kan de partij helpen door in het loopvak als goede loper aandacht te trekken en de jagers uit te lokken af te gooien op goede lopers, die dan met schijnbewegingen en ontwijken ontsnappen en andere lopers gelegenheid geven ook te ontsnappen.

Tip: controleer regelmatig of leerlingen goed oversteken. Als bijvoorbeeld de jagers vergeten over te steken als ze iemand hebben afgegooid is het aantal met lintjes en zonder lintjes aan een kant niet meer in evenwicht.

Als je deze spelen gaat spelen ben ik benieuwd naar je ervaringen. Heb je zelf ook voorbeelden van trefbal- en jagerbalspelen die je wilt delen neem dan contact op. ●



Bronnen

- Breukelman, H., Massink, M., (2002). *Spelen op verschillende niveaus, spelprofielen in het voortgezet onderwijs*. HB uitgevers, Baarn
- 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, Zeist

Contact

m.massink1@upcmail

Foto's

Hans Dijkhoff

Kernwoorden

trefbalspelen, jagerbalspelen