



Dit artikel is een bonus bij Lichamelijke Opvoeding Magazine 3 van april 2018

## Teaching Games for Understanding als spel gecentreerde benadering

**Zowel internationaal als in Nederland is er veel aandacht voor “Teaching Games for Understanding” (TGfU). Het wetenschappelijk onderzoek naar deze benadering van leren spelen van spelsporten kreeg bij de Calo Windesheim onder meer een vertaling in de ontwikkeling van spelvormen waarin de besluitvorming van spelers sterk wordt gestimuleerd. Jeroen Koekoek en Wytse Walinga, beiden docent in Zwolle, geven in dit interview op initiatief van de Master PESP (Windesheim) een toelichting op dit concept.**  
*Tekst Cors van den Brink*

Teaching Games for Understanding (TGfU) is ruim dertig jaar geleden geïntroduceerd door de Britten Bunker en Thorpe (1986) als een methode om kinderen in onderwijs en sport hun fysieke capaciteiten te laten ontwikkelen in teamsporten. De leerkracht of trainer construeert daarbij een speelveld voor kleine teams en hanteert aangepaste regels. In TGfU staat het karakter van de sport altijd centraal in de verschillende oefenvormen.

### Betekenisvol en spelgecentreerd

Kenmerkend voor TGfU is ook dat technieken niet eindeloos los geoefend worden, maar juist betekenisvol in de spelvorm aan bod komen. TGfU heeft zich met name ontwikkeld in het bewegingsonderwijs. Het uitgangspunt is dat jonge spelers zich spelhandelingen eigen maken tijdens het spel. Dat wil niet zeggen dat het zinloos is om in het handbal bijvoorbeeld het sprongschot te trainen, of in het basketbal de lay-up. Maar het heeft weinig zin je die technieken eigen te maken als je als speler niet weet wanneer je kan besluiten om ze te gebruiken, of niet voelt wanneer het verstandig is om dat te doen.

Koekoek: ‘Als je basketballers bij een teamoefening daarentegen wijst op de mogelijkheid om “van dichtbij te scoren” vergroot je hun speelmogelijkheden. Iedere speler kan op basis van de eigen vaardigheden kiezen uit diverse mogelijkheden om te scoren. Bovendien beginnen ze dan bij wat ze kunnen en worden ze niet getypeerd door wat ze nog niet kunnen.’

Deze spel-gecentreerde benadering past goed bij de onderwijsfilosofie die het bewegingsonderwijs aan de Calo al langer kenmerkt, benadrukken Koekoek en Walinga, die daarbij verwijzen naar publicaties van onder meer Tamboer en Van der Palen en Teune. Ook

professionals in de jeugdsport hebben steeds meer aandacht voor spelgecentreerd leren (zie ook: Walinga, Koekoek, Rosink & Luchtenberg 2017)

### **Uitnodigende vormen**

Een derde kenmerk van TGfU zoals toegepast in Nederlandse uitwerkingen is dat in het bewegingsonderwijs en de training directe verbale aanwijzingen veel minder dominant zijn dan bij een meer traditionele manier van werken. Om de tactische vaardigheden te ontwikkelen is vooral het stellen van leervragen gewenst. Hier staat dus niet de docent of trainer centraal die uitlegt wat er van de spelers technisch en tactisch wordt verwacht. Het geconstrueerde speelveld en de oefenvorm zijn het uitgangspunt. Waarbij die omgeving, als het goed is, voldoende uitnodigend is om die tactische en technische “skills” ook te ontwikkelen.

Walinga: ‘In het gewone onderwijs kun je een oefenvorm kiezen waarvan je beseft dat die voor de leerlingen – of voor een deel daarvan – te hoog gegrepen is en denken: “Dat klets ik er wel in door goed uit te leggen hoe ze het moeten uitvoeren”. Maar bij TGfU en vergelijkbare concepten als Play Practice, Tactical Games, Game Sense is de activiteit vooral een ontdekkingstocht waarbij niet de docent of trainer centraal staat, maar de speler.’ Deze concepten worden in de internationale literatuur beschreven onder de noemer “Game Centered Approach”.

### **Recente ontwikkeling**

In de meest recente ontwikkeling van TGfU staat extra aandacht voor het zelf ontdekkende karakter van het leerproces centraal. Als je een spotprent van deze manier van lesgeven en trainen zou willen maken, teken je een docent of trainer die de klas of de trainingsgroep opdeelt in twee teams, één keer op z’n fluit blaast en vervolgens op de bank of in de dug-out plaatsneemt om te zien hoe het spel zich ontwikkelt. Waarbij hem of haar bovendien is geleerd om z’n mond te houden, want het verbaal coachen van spelers is niet langer toegestaan. Dat is, zo lijkt het, ook overbodig, want hoeveel stervoetballers vertellen niet dat ze hun talenten hebben ontwikkeld tijdens onderlinge partijtjes op het pleintje in de buurt, zonder dat daar enige begeleiding bij aanwezig was.

Maar die karikatuur doet de werkelijkheid van deze ontwikkeling op basis van TGfU uiteraard geen recht, zo benadrukken de beide Calo-docenten. In het spel gecentreerd leren staat het ontwikkelen van de besluitvaardigheid centraal, maar dat leerproces vindt alleen plaats als de spelvorm aansluit bij het spelniveau van de spelers. Is de complexiteit te hoog, dan creëer je moedeloosheid; is het te laag, dan vermindert de motivatie. De docent is dus constant actief met het ontwerpen van deze omgeving en binnen die omgeving is hij ook actief in het stimuleren van het verbeteren van en ontdekken van nieuwe spelhandelingen.

### **Essentie: wisselwerking**

Koekoek schetst een, mede aan Bunker en Thorpe ontleend, model om de essentie van TGfU weer te geven. Dat proces begint met de wisselwerking tussen spelers en een op maat gemaakte spelvorm. De speler “begrijpt het spelletje”, weet welke taak hij daarin dient uit te voeren en ontwikkelt daardoor tactisch inzicht. Een tweede belangrijk moment is dat de speler leert de juiste beslissingen te nemen, mede op basis van z’n eigen technische vaardigheden: een tegenstander passeren, de bal naar een medespeler passen, terugspelen naar de verdediging. De oefenvorm (of training) moet ruimte bieden om met diverse mogelijke oplossingen te experimenteren, zodat de speler leert wat in specifieke situaties de

juiste beslissingen zijn. Een voorwaarde voor het nut en het succes van deze vorm van ontdekkend leren is dat de speler die leeropbrengst kan meenemen naar andere situaties of naar de “echte wedstrijd” – wat door Koekoek, Dokman en Walinga (2013) het “culturele vergezicht” wordt genoemd<sup>1</sup>. Hoe en in welke mate je de oefenvorm ook aanpast: het moet, zoals eerder opgemerkt, betekenis hebben in het moment zelf. Daarin blijft echter de invloed van de toekomst (het vergezicht van de sport zelf), steeds zichtbaar: of het nu om voetbal, handbal of een andere tak van sport gaat.

In de publicatie *Ontdekkend leren voetballen*, hebben Walinga en Koekoek, samen met Stefan Luchtenberg en Dennis Rosink, de ideeën achter TGfU en het ontdekkend leren voor de voetbal praktijk uitgewerkt<sup>2</sup>. Dit vond plaats in een samenwerkingsproject met de jeugdopleiding van PEC Zwolle. De auteurs beschrijven daarin onder meer diverse varianten van een voetbaltraining met aanvallers en verdedigers op een aangepast speelveld en met gevarieerde regels en opdrachten. Het doel van al die varianten is dat de spelers hun positie in het veld en de bijbehorende taken kunnen verkennen en leren. Het gaat daarbij steeds om het opbouwen van het spel, het creëren van doelkansen en het scoren, terwijl dit tegelijkertijd voorkomen wordt door de tegenstander.

‘Je kunt als trainer het spel “manipuleren” door de grootte van het speelveld en het aantal aanvallers en verdedigers te variëren’, zegt Koekoek. ‘Dan pleeg je interventies zonder veel te hoeven toelichten. Met regels en opdrachten kun je de vrijheidsgraden die de speler heeft voor z’n beslissingen groter en kleiner maken. Je beïnvloedt daarmee bijvoorbeeld het baltempo, waardoor spelers andere oplossingen moeten kiezen voor de situatie die je als trainer hebt gecreëerd. Of je maakt de situaties en daarmee het beslissen complexer.’

## Balans zoeken

Walinga: ‘Daarbij is het de kunde van de leerkracht of trainer om goed in te schatten wat de spelers aankunnen. Als je ziet dat ze grip krijgen op een bepaalde situatie, maak je deze op tijd complexer door bijvoorbeeld het veld of de opdracht aan te passen. Tijdens hun opleiding aan de Calo moedigen we onze studenten aan om goed te observeren wat er gebeurt voor ze een situatie veranderen. Het is dan natuurlijk niet verboden om aanwijzingen te geven, maar binnen de TGfU-aanpak zul je dan vooral denken aan subtiele suggesties (“Je zou het ook eens zó kunnen proberen”) of vraaggerichte benaderingen.’ De deelnemer houdt op die manier zelf initiatief in het leerproces.

Essentieel in het aanbieden van spel gecentreerd leren spelen is het herkennen van een leerrijk spel.

‘Daarbij is het zaak om steeds te zoeken naar de balans tussen de twee rollen in het spel. In tegenstelling tot veel andere sporten kenmerken spelsporten zich door een tegengesteld belang van aanval en verdediging. Je wilt dus een topprestatie leveren in een situatie waarin een ander je daar juist van wil weerhouden. Dat maakt spelsporten mooi en ingewikkeld tegelijk. Het arrangeren van spelsituaties waarin deze belangen elkaar in evenwicht houden (spelbalans) is de uitdaging voor een docent en een trainer. In een spel dat de juiste balans

---

<sup>1</sup> Zie: Koekoek, J. Dokman, I. & Walinga, W. (2013). *Sportspelen. Betekenisvol leren in de onderbouw van het voortgezet onderwijs*. Den Haag: Boom Lemma Uitgevers.

<sup>2</sup> Walinga, W. Koekoek, J. Rosink, D. & Luchtenberg, S. (2017). *Ontdekkend leren voetballen*. Deventer: Dam Uitgeverij.

heeft, biedt de verdediging de juiste leerbodem voor de aanvallende leerdoelen en de aanval de juiste leerbodem voor verdedigende doelen. Beide in balans houden is dus de enige mogelijkheid om spelenderwijs en betekenisvol te kunnen leren spelen. Het is daarnaast ook belangrijk om spelvormen te kiezen met kleine teams, omdat iedereen dan een reële taak heeft en je niemand kunt missen.'

Dat vergt van de docent of trainer het vermogen om goed te analyseren of de aangeboden oefeningen de besluitvaardigheid van de speler verbeteren. Koekoek en Walinga zijn momenteel bezig om daar digitale tools voor te ontwikkelen, onder meer in de vorm van een Game Balance Analysis app.

Op bachelor-niveau worden ALO- studenten in Nederland vertrouwd gemaakt met deze manier van werken en de achterliggende filosofie van TGfU. Dan staan vragen centraal als: komt het spel voldoende op gang en hoe kun je ontwerpend lesgeven?

In de master 'Physical Education and Sport Pedagogy' legt de Calo een verbinding met het wetenschappelijk onderzoek, bijvoorbeeld naar motorisch leren, zoals dat onder andere aan de VU-Amsterdam – waar Koekoek en Walinga beiden studeerden - plaatsvindt.

### **TGfU netwerken**

Rond het gedachtegoed van "Teaching Games for Understanding" bestaat een internationaal netwerk. Zie de website <https://tgfuinto.weebly.com/> voor meer informatie. Het is internationaal gezien ook het thema waar binnen het vakgebied LO het meeste wetenschappelijk onderzoek naar wordt gedaan.

In Nederland wordt deze benaderingswijze al enkele jaren actief gepromoot via het Netwerk Teaching Games, een initiatief van Calo Windesheim en ALO Fontys. Er hebben intussen meerdere netwerkbijeenkomsten plaatsgevonden, vaak met internationale gastsprekers die een masterclass hebben verzorgd.

Jeroen Koekoek, Ivo Dokman en Wytse Walinga (2011) hebben deze benaderingswijze als basis gebruikt voor hun boek *Sportspelen*. Gwen van Weeldenburg, Zondag en de Kok (2016) schreven vanuit deze benaderingswijze het boek '*Spelinzicht: een speler- en spelgecentreerde didactiek van spelsporten*'.

Koekoek is daarnaast Nederlands afgevaardigde voor de International Advisory Board van de Teaching Games for Understanding Special Interest Group, die regelmatig congressen organiseert rond dit thema.

(\*) De master Physical Education and Sport Pedagogy wordt gegeven op de Calo- Ook geïnteresseerd in een Masterstudie? Meer informatie over onder meer het studieprogramma is te vinden op [www.windesheim.nl/masterpesp](http://www.windesheim.nl/masterpesp)

### **Literatuur**

- Koekoek, J., Dokman, I., & Walinga, W. (2011). *Sportspelen. Betekenisvol leren in de onderbouw van het voortgezet onderwijs*. Den Haag: Boom Lemma Uitgevers.
- Thorpe, R., Bunker, D., & Almond, L. (1986). *Rethinking games teaching*. Loughborough: Department of Physical Education and Sports Science, University of Technology.

Walinga, W., Koekoek, J., Rosink, D. & Luchtenburg, S. (2017). *Ontdekkend leren voetballen*. Deventer: Dam uitgeverij.

Weeldenburg, G., Zondag, H., & de Kok, F. (2016). *Spelinzicht*. Nieuwegein: Jan Luitingfonds.

Contact: [CL.van.Doodewaard@windesheim.nl](mailto:CL.van.Doodewaard@windesheim.nl)

Kernwoorden: *master, TGfU, betekenisvol spelen*