

Hou het speels!

Spelers ondersteunen in hun spel

H. Leysen

Inleiding

Spel scoort goed bij leerlingen van alle leeftijden. Het biedt diverse kansen voor de totale ontwikkeling van de deelnemers. Via het spel leren leerlingen beter tactisch spelen en wordt de cognitieve ontwikkeling gestimuleerd door samen of individueel een spelprobleem op te lossen. Tevens is er aandacht voor persoonsgebonden doelen door spelers zelfstandig aan het werk te zetten en verantwoordelijkheden te delegeren. In dit artikel wordt aandacht besteed aan het ondersteunen van leerlingen in hun spel. Beter leren spelen trachten we te realiseren door een betere kennis van de tactische mogelijkheden of opties die met een welbepaald spelprobleem samenhangen. Via een analyse van veel voorkomende spelsituaties worden mogelijke spelopties voor een individuele speler of voor een ploeg in aanval en in verdediging geformuleerd. Deze tactische kennis verbetert het gericht bijsturen door de lesgever of een leerling-coach tijdens het spelen.

Spelkwaliteit verbeteren: een complex probleem

Hoe kunnen we de spelkwaliteit van spelers verbeteren? Welke rol speelt de technische bedrevenheid in het oplossen van spelproblemen? Kunnen we de spelkwaliteit ook verbeteren door leerlingen tactische aanwijzingen te geven of is het belangrijker om eerst aan een technisch tekort te werken en pas daarna over te gaan naar een spel- of wedstrijdsituatie? Er zijn vele vragen waarmee we telkens opnieuw geconfronteerd worden. In wat volgt proberen we antwoorden te geven.

Geef spel een centrale plaats in je les

Spelvormen en sportspelen hebben een groot potentieel om de intrinsieke motivatie te stimuleren (Oslin, 2006). Een 'goed' spel is uitdagend en uitnodigend. Het bevat spelproblemen die de speler of de ploeg n t aankan. De speler gaat op in het spel, hij is 'tijdvergeten' bezig.

Waar volwassenen soms de voorkeur hebben om technieken beter te leren, weten we dat jongere spelers liever spelvormen spelen waarin ze de vaardigheden kunnen hanteren die ze bezitten (Oslin, 2006; Thorpe, 1992). Wanneer ze tijdens het spelen ervaren dat ze een aantal belangrijke spelsituaties niet optimaal kunnen oplossen, groeit vanuit dit spelen ook de interesse om gericht aan technische tekorten te werken.

Factoren die tijdens het spelen eveneens een belangrijke rol spelen en leerlingen gaande houden zijn: spanning, presteren (willen winnen), het samenspel met anderen (sociale factor), autonomie (zelfsturing), een oplossing kunnen bedenken (inzicht) en deze kunnen uitvoeren. Wanneer deelnemers meer inzicht krijgen in het spel - het spel beter begrijpen – verhoogt de graad van betrokkenheid en de spelbeleving.

Succesvol zijn in spelen is voornamelijk gebaseerd op het beheersen van spelcompetenties en minder op het leren en ontwikkelen van technieken (Turner, 2001). Concreet betekent dit dat de spelkwaliteit van leerlingen voornamelijk verbetert door ze veel te laten spelen in aangepaste speel-leer-situaties en ze tijdens dit spel doelgericht te ondersteunen. Om dit te realiseren plannen we spel niet enkel op het einde van de les als 'toetje' of als kers op de taart, maar programmeren we spel in elk lesonderdeel.

Technieken zijn 'relationele' vaardigheden

Aan de hand van twee prominente vaardigheden uit diverse balspelen, namelijk passen en vangen, gaan we in op de relatieve rol van techniekontwikkeling bij spelers. In veel lessen zien we pasoefeningen terugkeren waarbij spelers per twee (of meer) tegenover elkaar staan om het passen en vangen in te oefenen. Dit zijn ge soleerde oefensituaties waar de klemtoon ligt op het verbeteren van de persoonlijke expertise van de individuele werper (ontvanger). Deze invulling is slechts   n dimensie van wat we onder vaardig presteren kunnen verstaan. Een andere - en naar ons gevoel ook meer fundamentele -

dimensie belicht het effectief kunnen hanteren van deze techniek in een spel. Goed kunnen passen veronderstelt ook een goede waarneming ('zie ik de open ploegmaat?') en een snelle beslissing ('geef ik een pas of ga ik beter zelf op doel af?'). Deze laatste eigenschappen verlopen steeds in relatie tot de andere spelers (MacPhail, 2008). De prestatie van de werper is dus enerzijds afhankelijk van zijn individuele competentie ('ik beheers de borstpas of ...'), anderzijds wordt zijn prestatie ook bepaald door de acties (verplaatsingen zonder bal) van de ploegmaat(s) en de fysieke ruimte die hierdoor gecreëerd wordt op het speelveld. Het begrip 'een vangbare bal' werpen illustreert deze relatie treffend. De individuele prestatie van de werper en zijn bijhorend leerproces worden sterk beïnvloed door de capaciteiten van de ploegmaat(s) en/of de tegenstrever(s). Dit relativeert meteen het belang van techniekdrill in steriele of gesloten oefensituaties.

Besluit: We beperken de lestijd waarin skills op een geïsoleerde wijze - los van de spelcontext - en in statische vorm ingeoefend worden. Leren spelen is een complex leerproces dat zich afspeelt met volle inzet van de gehele persoon in een dynamische en onvoorspelbare omgeving. De idee om eerst technieken aan te leren alvorens te spelen, komt overeen met de idee dat een leerling eerst moet kunnen zwemmen vooraleer hij naar het zwembad mag gaan (Light, 2008). Het aanbieden van eenvoudige en aangepaste spelsituaties is daarom van groot belang, zodat leerlingen succesvolle ervaringen kunnen opdoen met de relationele aspecten van techniekuitvoering.

Bekwaamheidsgevoel stimuleren: spel op maat

Plezier en succesbeleving zijn twee elementen die leerlingen steeds opnoemen wanneer hen gevraagd wordt waarom ze iets graag doen. Het zijn belangrijke motors voor de intrinsieke motivatie van een speler (Woods, 2007). Het is dan ook belangrijk om spelsituaties op maat van de deelnemers aan te bieden. Een spel kan te complex zijn voor een team. In dit geval passen we de spelvorm aan:

- We spelen in kleine groepjes, zodat de ruimte overzichtelijk blijft en de speler niet overladen wordt door een teveel aan prikkels. Recent onderzoek (MacPhail, 2008) geeft aan dat een 3 tegen 3 spelsituatie beduidend complexer is voor spelers dan een 2 tegen 2. De laatste spelsituatie laat toe om snel beslissingen te kunnen maken: het aantal tactische opties en de eisen die aan het vaardigheidsniveau van de spelers gesteld worden zijn immers beperkt. We zien dit in het spel van leerlingen wanneer ze de bal veel te lang vasthouden vooraleer ze een pas geven. Ook de ploegmaten verplaatsen zich in al te complexe spelsituaties minder snel naar aanspeelbare of doelgevaarlijke posities.

- We spelen in aanval met meer spelers tegen minder verdedigers waardoor er meer ruimte komt om de bal te laten circuleren en/of in de verdediging van de tegenpartij door te dringen.
- We verminderen het aantal spelregels of opdrachten waardoor het aantal spelfuncties of het aantal tactische opties afneemt. In een passenspel (bijvoorbeeld: plaagbal) ligt de klemtoon enkel op het spelthema 'in balbezit blijven' en bijgevolg hoeven de spelers zich niet te concentreren op 'doelkansen creëren'.
- We vertragen het spelverloop door bijvoorbeeld de tegenaanval niet toe te staan en/of door beschermd balbezit in te voeren (een balbezitter krijgt tijd om een keuze te maken als de verdediger de bal niet mag afpakken).
- We maken de scorekans groter door meer doeltjes of een groter doel aan te bieden. Aanpassingen aan materiaal (een bal op maat van de deelnemers) of terreinvoorschriften (zone waarin geen verdediger mag komen) kunnen zorgen voor een snelle verbetering van de spelkwaliteit.

Kleine spelen, minispelen en structuratiespelen (waarin een welbepaald spelprobleem dominant aanwezig is) bieden mogelijkheden om de complexiteit van het volwassen sportspel af te slanken tot een haalbare en toch uitdagende speel-leer-situatie voor een speler of het team. Een spel op maat van de spelers is plezierig. Het nodigt uit om steeds opnieuw te beginnen. Het houdt spelers in beweging.

Bekwaamheidsgevoel stimuleren: tactische kennis verbreden en verfijnen

We kunnen leerlingen helpen om een gepaste keuze te maken bij het aanpakken van een spelprobleem. Een betere kennis van de verschillende oplossingsmogelijkheden of tactische opties in de spel-leer-situatie kan leiden tot het sneller herkennen van problemen waarmee een speler of team worstelt. Een uitgebreide tactische kennis geeft richting aan de observatie van de leerkracht of van een leerling-coach en maakt het doelgericht bijsturen van spelgedrag ook makkelijker. Het benoemen of verwoorden van de verschillende spelopties maakt het mogelijk voor de deelnemer(s) om 'als-dan' – relaties te ontwikkelen waarmee ze spelproblemen kunnen oplossen (Leysen, 2004; Oslin, 2006; Timmers, 2007).

Als lesgever moeten we ons bewust zijn van de potentiële problemen binnen de spelvorm die we aanbieden. Daarnaast is het belangrijk om voldoende kennis te hebben om deze problemen op te lossen. Voor eenzelfde probleem zijn vaak meerdere oplossingen mogelijk. Zo kan het vaardigheidsniveau van de speler aansturen welke oplossing gekozen wordt. Voorbeeld: als de balbezitter op shotafstand staat en de weg naar het doel vrij is, dan moet hij een doelpoging ondernemen. Als zijn techniek of trefzekerheid niet goed genoeg is, zou hij kunnen beslissen om dichterbij het doel te dribbelen. De kans vergroot dat er dan een verdediger tussen hem en het doel komt te staan. De

eerste keuze is vanuit dit standpunt wenselijker. De leerling ervaart via een herhaald terugkeren van dit probleem de noodzaak om zijn doelvaardigheid te verbeteren. Kunnen doelen is voor hem een betekenisvolle en 'relationele' vaardigheid geworden.

Onderzoeken (MacPhail, 2008; Rovegno, 2001) bevestigen dat de declaratieve kennis (wat moet ik doen?) vaak voorloopt op de ontwikkeling van actuele spelcompetenties. Spelers weten blijkbaar wel wat ze moeten doen, maar krijgen dit (nog) niet in een gepaste actie vertaald. Leerlingen veel laten spelen en al spelend het leren ondersteunen, is de boodschap.

De spelcategorie als strategische map

Er zijn vier spelcategorieën: de doelspelen, de terugslagspelen, de tik- en afwerpspelen en de slagbalspelen. Bij het plannen van spellessen, zorgen we ervoor dat we binnen een les meerdere spelen (met verschillende moeilijkheidsgraad) uit éénzelfde spelcategorie aanbieden (Leysen & Dehandschutter, 2008). We doen dit met het oog op transferkansen die spelen uit eenzelfde categorie in zich dragen. De spelstructuur van alle spelen binnen eenzelfde categorie vertoont immers veel gelijkenissen. Concreet betekent dit dat de spelproblemen waarmee de spelers geconfronteerd worden eveneens gelijkaardig zijn. De oplossingen zijn dit ook: binnen eenzelfde categorie zijn de tactische principes of handelingen die een speler moet toepassen om succesvol te zijn vrijwel gelijkaardig. Voorbeeld: volleybal, badminton, tennis, netbal, vuistbal en indiana behoren tot de categorie van terugslagspelen. In de aanvalsfase van deze (sport)spelen zullen de spelers steeds proberen om de bal (shuttle, enz.) zodanig in het veld van de tegenstrever te plaatsen dat deze de bal niet kunnen terugspelen. Ze doen dit door de bal buiten het bereik van de tegenstrever te spelen. Ze spelen of smashes de bal naar de open plaatsen in het veld. De tegenstrevers proberen dit te verhinderen door zich breed op te stellen zodat de speeloppervlakte goed beschermd wordt. Ze zorgen voor dekking of ondersteuning van ploegmates die onder druk komen omdat de bal in hun zone komt.

Dit voorbeeld toont aan dat de tactische principes de essentie van een spel(structuur) weergeven. Ze zijn voor een spel wat de grammatica is voor de taal. Eens we de grammatica van de spelen verstaan, kunnen we er in alle spelen met dezelfde taal (= de spelcategorie) mee aan de slag gaan. Leerkrachten moeten deze grammatica kennen om leerlingen gepast te ondersteunen tijdens het spelen. Leerlingen die deze grammatica begrijpen, zijn meestal slimme spelers. In dit artikel werken we de 'strategische map van de doelspelen' uit. We maken een spelanalyse en omschrijven concreet de voornaamste tactische principes: 'wat kan ik doen als speler/als team en wanneer kan ik wat doen?'

Alle aanvalsacties zijn gericht op het realiseren van twee belangrijke doelen: scoren en in balbezit blijven. Wanneer een speler of ploeg niet onmiddellijk kan scoren, moet de aanval opgebouwd worden. Dit betekent concreet dat:

- spelers zich doelgevaarlijk opstellen
- ploegmaats zich aanspeelbaar opstellen en in steun komen voor de balbezitter
- de balbezitter steeds vangbare ballen werpt
- de balbezitter en zijn ploegmaats balverlies vermijden
- er enkel bij een realistische kans op scoren naar het doel gespeeld wordt
- dat de ploeg (of een speler) na een mislukte doelpoging klaar staat om via de rebound opnieuw in balbezit te komen

De verdedigende principes gaan terug op het realiseren van 'scoren verhinderen' en 'balbezit veroveren'. Bij beginnende spelers zullen we vooral de tactische principes beklemtonen die instaan voor het realiseren van 'doelkansen verhinderen'. Het veroveren van de bal is moeilijker en houdt eveneens grote risico's in voor het verdedigende team. Als de verdediger de bal mist, ligt de weg naar het doel voor de aanvaller wijd open.

Gericht leren kijken: systematische aanpak

Doelgericht observeren vraagt om de nodige voorkennis. Als de observator op de hoogte is van de voornaamste tactische patronen die in een spel voorkomen, kan hij tijdens het spel gericht op zoek gaan naar de oorzaken van foutief of onefficiënt spelgedrag. Door de tactische informatie uit de spelanalyse (zie figuren verderop in dit artikel) vooraf te bestuderen, kan de lesgever zijn kennis (= declaratieve kennis) verbreden of verfijnen. Hierdoor kan hij het leerproces van leerlingen effectiever begeleiden. Bovendien wordt er op deze wijze ook doelgericht aan een bepaald spelthema gewerkt. Er wordt sneller ingegrepen om een essentieel probleem bij te sturen als het spel niet vlot.

Hoe?

- De lesgever helpt de spelers door het spelprobleem nauwkeuriger te benoemen (= 'ALS'). Hij geeft taal aan het probleem.
- Hij reikt meerdere oplossingen voor het probleem aan (direct sturend = 'DAN').
- Hij toont samen met de spelers in het veld de beste oplossing (direct sturend = 'DAN').
- Via open vragen laat de leerkracht de leerlingen zelf zoeken naar de oorzaken van een probleem en hij laat hen kiezen uit de mogelijke oplossingen rekeninghoudend met de capaciteiten van het team (indirect vragend).

Doelgericht leren kijken start bij de eenvoudigste vorm: het leren kijken naar één speler. We starten met het observeren van één actie. Voorbeeld: 'Na balverlies moet een speler onmiddellijk terugkeren naar de verdedigingshelft en zijn 'mannetje' oppikken'.

Vervolgens observeren we meerdere acties. We controleren deze acties best in chronologische volgorde. Voorbeeld: 'Na balverlies snel terugkeren en de balbezitter afstoppen, positie innemen (en behouden) tussen de balbezitter en het doel en indien mogelijk de balbezitter weg leiden van de kortste weg naar het doel'. Via een kijkwijzer (figuur 6) visualiseren we deze tactische handelingen.

Wanneer een leerling-coach één duidelijke observatieopdracht krijgt, is die in staat om dit te observeren en feedback te geven aan zijn team. Het is belangrijk om als observator steeds een duidelijk beeld van de actie voor ogen hebben. Dit beeld komt tot stand na een uitvoerige demonstratie waarbij de lesgever de aandacht van leerlingen via tips of wenken actief richt naar het tactisch principe dat aangeleerd wordt. We focussen de aandacht van de observator eerst op die tactische opties die prioritaire spelproblemen aanpakken en de continuïteit in het spelverloop helpen verzekeren. Als het spel te veel dode momenten heeft daalt de interesse en de spanning en ook de intrinsieke motivatie van de speler(s) (Chen, 2004; Mandigo, 2006; Woods, 2007).

Wanneer leerlingen meer vertrouwd zijn met observeren en feedback geven, dan kunnen ze zelf uit een beperkte lijst met tactische ideeën het meest relevante idee kiezen en hiermee aan de slag gaan.

Leren kijken naar een team is een complexe vaardigheid. Ook hier pleiten we voor geleidelijkheid: we observeren eerst één actie van de ploeg en vervolgens volgen we de acties van enkele spelers die een welbepaalde opdracht (voorbeeld: de tegenaanval afstoppen) uitvoeren. Urgente problemen (bijvoorbeeld: scoren verhinderen) worden eerst gecontroleerd, daarna volgen secundaire spelacties (bijvoorbeeld: onderscheppen).

Kijken naar één speler

We beschrijven achtereenvolgens de mogelijke tactische opties voor 'een balbezitter', een ploegmaat van de balbezitter, een verdediger (Bax, 2002; Leysen & Dehandschutter, 2008; Mooij, 2007).

Na deze tabellen of figuren maken we een synthese van de minimale technische bagage die een leerling nodig heeft om deze handelingen uit te kunnen voeren. De tactische principes voor de individuele spelers worden omschreven in instructietaal of doetaal. In de tabellen waarin de tactische principes voor een ploeg uitgeschreven staan, wordt niet geopteerd voor deze doetaal. Deze principes gelden immers voor een geheel van spelers en niet voor één individu. De acties die de verschillende spelers uit eenzelfde ploeg moeten uitvoeren, zijn niet noodzakelijk dezelfde. Belangrijk is dat de verschillende acties zo op elkaar afgestemd worden dat het principe uiteindelijk gerealiseerd wordt.

Individuele speler in AANVAL	
THEMA: DOELGERICHT SPELEN	
BALBEZITTER	
STAAT VRIJ STAAT OP DOELAFSTAND	▪ Doel! Scoor! OF ▪ Ga nog dichterbij het doel.
STAAT VRIJ STAAT NIET OP DOELAFSTAND	▪ Geef een pas naar een ploegmaat en houd het spel breed. OF ▪ Verplaats je via kortste weg naar het doel.
STAAT NIET VRIJ	▪ Geef een pas naar een ploegmaat. OF ▪ Omspeel je verdediger en scoor. OF ▪ Omspeel je verdediger en geef een pas.

Figuur 1: Tactische principes in de doelspelen voor de balbezitter.

Individuele speler in AANVAL	
THEMA: DOELGERICHT SPELEN EN IN BALBEZIT BLIJVEN	
PLOEGMAAT van de BALBEZITTER	
IS AANSPEELBAAR	Staat op doelfstand: ▪ Onderneem een doelpoging: scoor! Staat niet op doelfstand: ▪ Geef snel pas naar 'open' ploegmaat op shotafstand. ▪ Verplaats je snel naar het doel en scoor. ▪ Trek één (of meerdere) verdediger(s) naar je toe en speel dan de bal snel naar een vrijstaande (en doelgevaarlijke) ploegmaat.
IS NIET AANSPEELBAAR	Staat op doelfstand, maar is niet bereikbaar: ▪ Maak je aanspeelbaar en blijf doelgevaarlijk. Of ▪ Blijf staan. De bal komt via een ploegmaat bij deze speler(=verlengen). Staat te ver en niet op een doelfstand: ▪ Verplaats je en open een nieuwe paslijn. OF ▪ Verplaats je en zoek een scoringspositie op door in te snijden. OF ▪ Verplaats je en open een nieuwe paslijn én kom op doelfstand. Staat niet vrij, maar wordt afgedekt door een verdediger: ▪ Maak je aanspeelbaar via een schijnbeweging. OF ▪ Open een nieuwe paslijn d.m.v. een schijnbeweging of een verplaatsing en kom eveneens op doelfstand.
NA HET AF SPELEN VAN DE BAL	▪ Bied je opnieuw aan in de diepte (doelgericht spelen). EN/OF ▪ Bied je opnieuw aan in de breedte (balbezit verzekeren).
Zorg na een mislukte doelpoging voor de aanvallende rebound.	

Figuur 2: tactische principes in de doelspelen voor een ploegmaat van de balbezitter.

Individuele speler in VERDEDIGING	
THEMA: SCOREN VERHINDEREN EN BALBEZIT VEROVEREN	
VERDEDIGER	
KANS OP SCOREN VERHINDEREN	▪ Zoek na balverlies onmiddellijk je mannetje op. EN/OF ▪ Stel je op tussen de balbezitter en het doel. EN/OF ▪ Blijf bij je aanvaller en behoud je positie tussen man en doel. EN/OF ▪ Help een ploegmaat door de directe looplijn naar het doel dicht te zetten.
BALBEZIT VEROVEREN	Zet de aanvaller onder druk: ▪ Scherm de paslijn af en beweeg je armen actief voor de bal. ▪ Geef je mannetje geen ruimte richting doel. ▪ Laat je niet verrassen door een vaardige speler: ➢ Hou voldoende afstand als je aanvaller ver van het doel staat en niet doelgevaarlijk is. ➢ Ga dicht bij je mannetje staan (armlengte afstand) als hij doelgevaarlijk is, maar zorg ervoor dat je niet met één pas kan gepasseerd worden. Onderschep de bal: ▪ Onderschep de bal enkel als je zeker bent. ▪ Zorg ervoor dat je tijdens een poging om de bal af te pakken de ruimte naar het doel niet vrijgeeft.
NA ONDERSCHIPPING	Schakel onmiddellijk om van verdediging naar aanval Hoe? ▪ Breng de bal zelf snel op naar het doel van de tegenstrever. ▪ Geef snel een pas naar een speler die dicht bij het doel staat. ▪ Let op: soms moet de bal eerst naar de zijkant en dan pas richting doel.
Zorg na een mislukte doelpoging voor de verdedigende rebound.	

Figuur 3: Tactische principes in de doelspelen voor een verdediger.

Kijken naar een ploeg

In de volgende figuren worden de voornaamste aanvallende en verdedigende spelacties voor een ploeg weergegeven.

PLOEGTACTIEK IN AANVAL	
THEMA'S: DOELKANSEN CREËREN EN BALBEZIT HOUDEN (AANVAL OPBOUWEN)	
TEGENAANVAL SPELEN NA BALWINST OP DE AANVALSHELFT (NA EEN AANVALLENDE REBOUND)	Wat? De bal via de snelste en veiligste weg naar het doel brengen: 'in de diepte spelen'. Wanneer? Als de weg naar het doel vrij is. Hoe? ▪ <i>Onmiddellijk scoren</i> als de bal onderschept wordt op doelaafstand. Of ▪ Na het onderscheppen van de bal <i>zelf naar het doel gaan</i>, als de weg open is. Of ▪ Snel een <i>pas</i> geven naar een ploegmaat die dichterbij het doel staat.
DOELGERICHT SPELEN NA BALWINST OP DE VERDEDIGINGSHELFT: NA VERDEDIGENDE REBOUND.	Wat, wanneer? ▪ Als de weg naar het doel van de tegenstrever open ligt, lanceert men een <i>tegenaanval</i> Hoe? ▪ Zie hierboven.
DOELGERICHT SPELEN NA BALWINST OP DE VERDEDIGINGSHELFT	Wat, wanneer? Als na een verdedigende rebound of een onderschepping van de bal de weg naar het doel van de tegenstrever niet open ligt, moet men <i>'uitverdedigen'</i>. Hoe? ▪ De bal eerst veilig uit de verdediging brengen. ▪ Vaak speelt men eerst naar de zijkant van het speelveld en gaat de bal daarna naar het midden (eerst breed, dan diep).
EEN AANVAL OPBOUWEN ZONDER BALVERLIES	Wat? Meerdere spelers op een aanspeelbare positie én op doelaafstand opstellen. Een goede taakverdeling in de ploeg is nodig om dit te realiseren.

	Hoe? Het <i>spel breed</i> houden via 'spelverdeler(s)': ▪ Hij zorgt ervoor dat de bal kan circuleren van links naar rechts. Alle spelers stellen zich verspreid/breed op. ▪ Hij is 'een vangnet' en blijft wat meer achteraan (of ter hoogte van de middenlijn staan). Hij dekt na balverlies als eerste speler in de verdediging de rechte lijn naar het eigen doel af. ▪ Hij brengt rust, orde en overzicht in het spel. Door zich <i>als ploeg</i> breed op te stellen, trekken we de verdedigers verder uit elkaar. Hierdoor komt er ruimte om te infiltreren/in te snijden in de verdediging. De ploegmaats zorgen ervoor dat <i>de balbezitter steeds 2 (of meer) afspeelpunten</i> heeft. Ze vormen steeds opnieuw <i>driehoeken</i> ten opzichte van de baldrager. <i>We spelen doelgevaarlijk door spelers in doelpositie te brengen en de bal in de diepte te spelen:</i> ▪ Spelers snijden in naar het doel en trachten de bal op een reële doelpositie te ontvangen. ▪ Als ze niet kunnen aangespeeld worden, dan stellen ze zich opnieuw aanspeelbaar op en houden het speelveld breed. ▪ Soms moet de aanval <i>eerst in de breedte</i> gaan en dan pas <i>in de diepte</i>. Door steeds <i>meerderheidssituaties</i> te maken (meer aanvallers tegenover minder verdedigers opstellen), verhoogt de kans op scoren.
NA EEN MISLUKTE DOELPOGING:	Wat? Na een doelpoging, proberen we via de <i>aanvallende rebound</i> opnieuw in balbezit te komen. Hoe? ▪ We stellen ons <i>rond het doel</i> op en <i>volgen de bal</i> na de doelpoging. We anticiperen op de mogelijke uitkaatshoek van de bal. ▪ Als we de bal kunnen recupereren dan stelt de hele ploeg zich op voor <i>een nieuwe opbouw</i> en/of doelpoging. ▪ De spelverdeler blijft tijdens deze acties wat meer centraal en dicht bij de middenlijn. Hij moet een mogelijke <i>tegenaanval van de tegenpartij afremmen</i>.

Figuur 4: Ploegtactiek in aanval voor 'doelkansen creëren' en 'balbezit behouden' (aanval opbouwen).

PLOEGTACTIEK IN VERDEDIGING	
THEMA: SCOREN VERHINDEREN	
NA BALVERLIES	Wat? De directe looplijn of ruimte naar het eigen doel zo snel mogelijk afsluiten of dichtzetten voor de tegenpartij. Hoe? ▪ Door <i>onmiddellijk naar de verdedigingshelft</i> te lopen en niet te blijven 'hangen' op de aanvalshelft. ▪ Door zijn mannetje snel op te pikken zodat er <i>bij elke aanvaller een verdediger</i> staat. ▪ Door snel zoveel mogelijk spelers op te stellen voor (rond) het doel. ▪ Door zich steeds <i>tussen bal en doel</i> op te stellen. ▪ Door zich tussen zijn mannetje en het doel te positioneren, zodat men de bal nog kan zien (man én bal zien). ▪ Door de kortste weg naar het doel niet vrij te geven en de speler met (of zonder de bal) naar de zijkant van het veld te dwingen.
TIJDENS DE AANVALSOPBOUW VAN DE TEGENPARTIJ	Wat? De doelgevaarlijke zone rond het doel goed gesloten te houden zodat de tegenpartij niet kan 'infiltreren' of een aanvaller dicht bij het doel kan aanspelen. Hoe? ▪ Door goed aan te sluiten en geen gaten te laten. Goed samenwerken in verdediging en praten met elkaar is belangrijk. ▪ Door de baldrager naar 'buiten' (weg van het doel) te dwingen. ▪ Door elkaar te helpen. Een verdediger neemt de aanvaller van een gepasseerde ploegmaat over als deze doelgevaarlijk is.
THEMA: BALBEZIT VEROVEREN	
DRUK UITOEFENEN	Wat? De balbezitter onder druk zetten om zo slechte passen uit te lokken en/of de bal te onderscheppen. Hoe? ▪ Kort op de speler met bal verdedigen, hem geen ruimte geven. ▪ In de paslijn verdedigen (zonder de weg naar het doel vrij te geven) om slechte passen af te dwingen of ▪ De bal onderscheppen als men een reële kans heeft.

Figuur 5: Ploegtactiek in verdediging voor 'doelkansen verhinderen' en 'balbezit veroveren'

Eerst spelcompetenties en dan pas de 'juiste' techniek

De figuren schetsen enkele prioritaire technieken die de spelers nodig hebben om bovenstaande tactische opties te kunnen realiseren. Het belang van een techniekeuze wordt bepaald door enerzijds het spelniveau van de leerlingen en anderzijds de 'relationele eisen' die de techniek stelt aan de uitvoerder, zijn ploegmaats en de capaciteiten van de tegenpartij.

Welke zijn deze?

- Spelers kunnen minstens 1 doeltechniek inzetten om te scoren. Voorbeeld: naar een doel kunnen trappen, slaan, rollen, werpen enz.
We kiezen steeds voor die doeltechniek die breed inzetbaar is. Door deze keuze bewust te maken kunnen we tijd sparen of beter gezegd vrijmaken voor spelend leren. In basketbal 3 tegen 3 is het shot uit stand in dit opzicht essentiëler dan de lay up.
- De balbezitter kan zich snel richting doel verplaatsen met de bal, dit wil zeggen: hij moet kunnen dribbelen, drijven, enz.
- De baldrager kan de 'open' ploegmaat zien en de bal tijdig afspelen. Dit kan enkel wanneer hij de bal of het voorwerp (de frisbee, de puck, enz.) kan manipuleren zonder erbij na te denken. Als hij de vaardigheid geautomatiseerd heeft kan hij zijn aandacht beter richten naar de omgeving. Wanneer de individuele expertise van de speler voor een vaardigheid ontoereikend is, beginnen we niet met het drillen van deze vaardigheid maar we vereenvoudigen de complexiteit van de spelopdracht om de speler meer tijd en ruimte geven.
- De balbezitter kan een vangbare pas geven.
- Een speler kan explosieve schijnbewegingen uitvoeren om de verdediger te misleiden en/of om in balbezit te komen. Hij kan dit met en zonder bal. Voorbeelden: snijden en explosief van richting veranderen, een passeerbeweging met en zonder bal uitvoeren, inhouden en dan plots explosief versnellen, een cross-over dribbel, een handbaldribbel.
- Een verdediger is voldoende wendbaar en bezit voldoende dynamisch evenwicht om zijn positie tussen de aanvaller en het doel te verzekeren. Hij kan een lage verdedigingshouding aannemen en zich met bijtrekpassen verplaatsen. Als de aanvaller te snel gaat, loopt hij om zijn positie tussen de aanvaller en het doel te handhaven.

De verdediger kan zijn armen, benen en romp functioneel inzetten om de acties van een aanvaller te storen.

Kijkwijzers: visualiseren van de tactische (voor)kennis

Rond het gebruik van kijkwijzers is er de laatste jaren veel te doen geweest. Vaak gaat het om het gebruik van taakkaarten of statische media waarin een bewegingsopdracht of een spelopdracht uitgelegd wordt. De leerlingen kunnen de leertaak via de kaart lezen en de opdracht vervolgens zelfstandig opstarten.

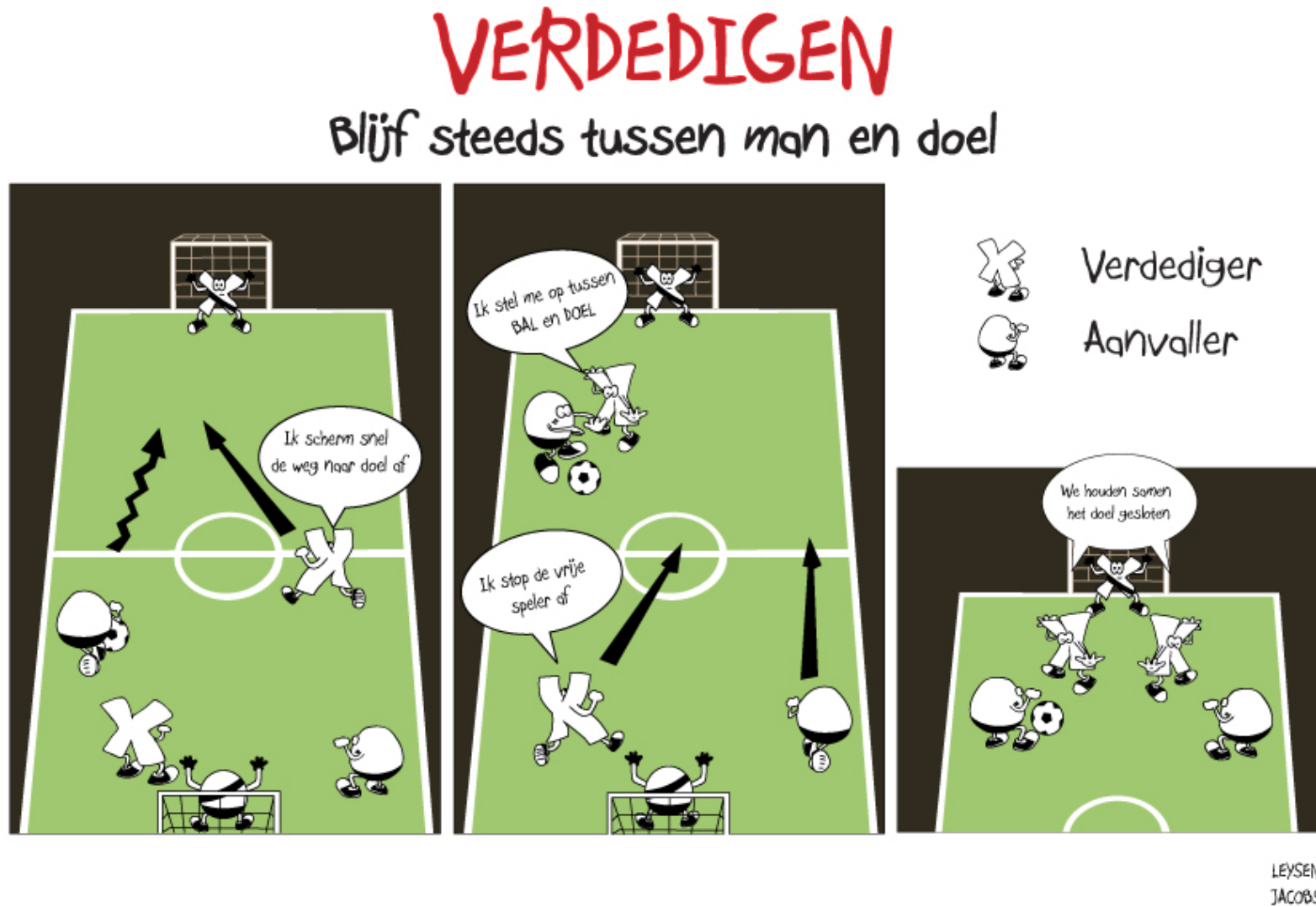
Binnen het (sport)spelonderwijs zien we twee interessante situaties om kijkwijzers in te zetten: enerzijds als ondersteunend document voor de lesgever of leerling-coach en anderzijds als geheugensteun voor de spelers na een instructiemoment van de lesgever. Echter, kijkwijzers inzetten om tactische opties in spelvormen of sportspelen op een zelfstandige wijze aan te leren, is heel wat complexer. De kans bestaat dat er te veel tijd verloren gaat met lezen en praten. Leerlingen krijgen mogelijk geen correct beeld van wat er precies bedoeld wordt of wat er van hen verwacht wordt. Duidelijke 'startinstructies' zijn immers vaak afwezig. Anderzijds is de informatie op een kijkwijzer statisch en meestal niet van toepassing voor een 'unieke' situatie die uit het spel ontstaat. De kijkwijzer bevat niet noodzakelijk de nodige informatie om het reële spelprobleem waarmee de spelers op dat moment geconfronteerd worden op te lossen. Zijn kijkwijzers dan niet aan te raden? Jawél, maar het gebruik ervan dient doordacht te gebeuren. Via een kijkwijzer kunnen we de tactische principes visualiseren zodat ze voor de gebruiker makkelijker kunnen herkend en benoemd worden. We bieden ze aan ter ondersteuning van de spelers nadat we het principe goed uitgelegd en gedemonstreerd hebben. Een duidelijk 'praatje-plaatje' is een multimediatekst die zijn waarde meer dan bewezen heeft. We maken hiervan gebruik tijdens de speluitleg en wanneer we het 'spel bevriezen'. De spelers staan opgesteld in de spelfase die voor moeilijkheden zorgt. Vanuit deze positie kan de leerkracht aangeven (direct sturend) wat de spelers moeten doen om het spelprobleem goed op te lossen. De deelnemers kunnen eventueel ook via open of meer gerichte vragen (indirect vragend) van de lesgever of coach zelfstandig het spelprobleem oplossen. Mochten de spelers tijdens het verder inoefenen van het tactisch principe nog twijfels hebben, dan is informatie op de kijkwijzer handig en onmiddellijk binnen bereik. Tijdens een spelonderbreking kan het team de gegevens indien nodig raadplegen en hierover overleg plegen.

- Kijkwijzers inzetten bij het plannen van de les of de periode:

Kijkwijzers bieden kansen ter voorbereiding op een spelles of een (sport)spelles.

Lesgevers die het moeilijk vinden om de essentie in een spel te herkennen, kunnen de tabellen en kijkwijzers vooraf bestuderen om zo de eigen declaratieve kennis te verbreden en om vervolgens -in functie van de reële noden van de leerlingen- een gepast spelthema te kiezen. Binnen dit lesthema werkt de lesgever dan aan enkele spelbepalende tactische opties die via de kijkwijzer gevisualiseerd worden. We geven hiervan een voorbeeld in de kijkwijzer 'verdedigen' (figuur 6).

Figuur 6: Verdedigende principes visualiseren via een kijkwijzer.



- Kijkwijzers als geheugensteun:

Kijkwijzers functioneren goed in (sport)spellessen wanneer ze als geheugensteun bij het zoeken naar oplossingen tijdens spelonderbrekingen (time out) gebruikt worden. De afbeelding van de verschillende tactische opties kan leerlingen helpen bij het maken van een gepaste keuze.

Conclusie: Kijkwijzers inzetten als motor voor het leren van een complexe tactische handeling mist zijn doel wanneer de leerling geen voorkennis of voorervaring heeft. Een duidelijke demo en het bevriezen van de spelfase (probleemfase) zijn hier beter op hun plaats.

Spel evalueren

Een spelgerichte lessenreeks vereist een evaluatie van spelcompetenties en niet van technieken. (Grehaigne, 1997; Griffin, 2005; Timmers, 2007). Toch zien we dat aan het einde van een periode vaak en soms zelfs uitsluitend technieken geëvalueerd worden. In periodeplannen van basketbal bijvoorbeeld zien we al te vaak de lay up terugkeren. De lay up is een techniek en geen spelcompetentie. Deze heeft het voordeel eenvoudig meetbaar te zijn, maar we kunnen ons vragen stellen bij de relevantie die deze techniek heeft binnen de vele observeerbare spelsituaties tijdens een doorsnee basketballes.

Meestal maakt de gemiddelde leerling er in zijn spontane spel te weinig gebruik van omdat zijn technische expertise onvoldoende ontwikkeld is. Bovendien staat er tijdens het spelen van een 3 tegen 3 situatie meestal een verdediger in de weg van de balbezitter. De speler kiest dan eerder voor een setshot om te scoren in de plaats van de 'moeilijke' lay up. Enkel wanneer de ruimte naar het doel open ligt, maakt de doorsnee leerling er gebruik van. Aangezien spelsituaties in basketballessen meestal 3 tegen 3 situaties zijn op een half speelveld, houdt dit in dat er steeds verdedigers opgesteld staan tussen de aanvallers en het doel. Tijd investeren in het aanleren van een setshot (uit stand of gesprongen) is in dit opzicht een betere keuze.

Wanneer we dus vertrekken van het reële spelgedrag van leerlingen en bekommerd zijn om 'graag leren spelen', dan moeten we andere keuzen maken in onze les- en periodeplannen en meer tijd durven maken voor wat echt belangrijk is, namelijk spelers beter leren spelen door hen in hun echte spelnoten te ondersteunen (Ennis, 2007; MacPhail, 2008). Vandaar dat er bij sportspellessen ook voldoende ruimte moet zijn om het 'beter spelen' van leerlingen te evalueren. Enkel op deze wijze kunnen we van een authentieke evaluatie spreken.

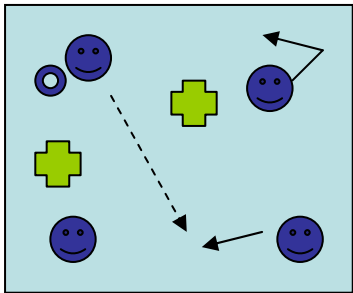
Gezien de grote heterogeniteit in spelvaardigheid van onze leerlingen wordt gesuggereerd om gedifferentieerde doelen voorop te stellen en eveneens op een

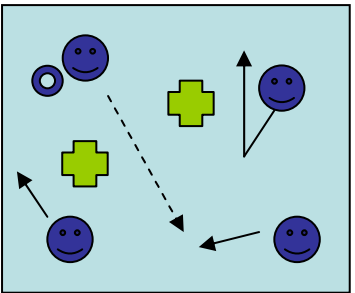
gedifferentieerde wijze te evalueren (Mintah, 2003). De verschillende niveaus kunnen dan hun spelvaardigheid tonen in een aangepaste taak. Dit vergroot de kans op succes en verhoogt meteen de intrinsieke motivatie van de spelers.

In een recent onderzoek (Hastie & Sinelnikov, 2007) werkten de leerlingen met e-portfolio's (via het digitaal leerplatform van de school) tijdens een periode volleybal. De lessenreeks werd opgebouwd volgens het Sport Education model. De leerlingen speelden de hele tijd samen binnen hetzelfde groepje. Elk groepje was verantwoordelijk voor het eigen leerproces en er moesten diverse taken verricht worden, zoals: coaching, scheidsrechteren, team-management, statistiekjes van de wedstrijden bijhouden, de resultaten publiceren op het web, enz. Na de lessenreeks werden de spelers bevraagd over: plezier, inzet voor het team, hun leerproces en het ontwerpen en onderhouden van webpagina's. Drie kernconclusies kwamen uit dit onderzoek naar voor: de leerlingen rapporteerden een sterke groepscohesie, ze waren enthousiast over deze nieuwe manier van leren en evalueren in LO en tot slot kaartten ze ook nog hun tekort aan ICT-skills aan. Dit 'idee' reikt interessante mogelijkheden aan om meer vakoverschrijdend te werk te gaan en samen met de leerkracht wiskunde en/of ICT en/of taal deze nieuwe denkpijpe uit te proberen.

Twee voorbeelden

In het eerste spel 'plaagbal' staat het spelthema 'balbezit houden' in het spotlicht. Na de speluitleg benoemen we nauwkeuriger de spelproblemen waarmee de spelers geconfronteerd worden tijdens het spelen. In het onderdeel coaching geven we tactische tips (Leysen & Dehandschutter, 2008).

Spel: plaagbal Thema: balbezit behouden	
	In een 4 tegen 2 situatie trachten de aanvallers de bal zo lang mogelijk rond te passen. Als dit één minuut lukt, worden de verdedigers gewisseld. ▪ De aanvallers mogen een botspas gebruiken. ▪ Ze mogen niet lopen of dribbelen met de bal ▪ Lichaamscontact is niet toegelaten. ▪ Boogballen (dit zijn passen boven reikhoogte, over de verdediger heen) zijn niet toegelaten. ▪ Wanneer een verdediger de bal onderschept, wisselt hij met de aanvaller die geworpen heeft.

	 Problemen De aanvallers zonder bal moeten zich steeds aanspeelbaar opstellen. Dit wordt moeilijker met meerdere verdedigers in een kleine speelruimte. Ze kunnen de mogelijke paslijnen immers gemakkelijker afsluiten door in de paslijn te gaan staan. De baldrager moet de bal voldoende lang kunnen bijhouden en afschermen en toch tijdig afspelen naar een vrije ploegmaat. Om ploegmaats te bereiken, maken spelers al te vaak gebruik van een boogpas. Dit is niet zo'n goede oplossing omdat deze passen lang onderweg zijn en zeer dikwijls onderschept worden door een alerte verdediger. Oplossingen "Ik kan me makkelijker aanspeelbaar opstellen als ik plots een richtingsverandering maak: ik 'plant' mijn voet en maak dan een scherpe hoek naar de open ruimte toe." "Ik kan de bal afschermen door het lichaam tussen de bal en de tegenstrever te brengen en indien nodig bijkomend te pivoteren. Tijdens het pivoteren moet ik oogcontact houden met de medespelers." "Als ik mijn ploegmaat niet met een borstpas kan bereiken omdat er een verdediger in de paslijn staat, gebruik ik een botspas, een schijnpas of pivoteer ik om een nieuwe paslijn te openen."  6 spelers spelen op een klein veldje. Enkel de verdedigers dragen een partijvest in de broek. Deze partijvest wordt snel doorgegeven bij een rolwissel (na onderschepping van de bal). Op deze wijze ligt het spel niet lang stil, blijft het speltempo hoog en blijven de verdedigers steeds goed zichtbaar voor de aanvallers.
---	---

Mogelijke evaluatiecriteria die we voor dit spel kunnen formuleren zijn de volgende:



bewegingsdoelen	• Ik kan me zo opstellen dat mijn ploegmaat me kan aanspelen. • Als de verdediger me blijft volgen, maak ik een onverwachte richtingverandering en vraag de bal op pasafstand. • Ik kan de bal snel afspelen zonder dat deze onderschept wordt. • Ik kan de bal afschermen van de verdediger. • Ik pivoteer om een nieuwe paslijn te openen. • Ik hou rekening met de vaardigheid van de speler en de grootte of de aard van de bal om een 'vangbare bal' te gooien. • In verdediging ga ik snel in de paslijn staan. Ik zet de baldrager onder druk en tracht een slechte pas uit te lokken.
persoonsdoelen	▪ Ik kan rekening houden met de mogelijkheden van mijn teamgenoten bij de keuze en het toespelen van de bal. Ik neem geen onnodige risico's. ▪ Ik heb veel kunnen spelen doordat we als team: ➢ de taken goed verdeeld hebben en steeds alert zijn, ook als we niet spelen. ➢ snelle afspraken maken en deze steeds stipt opvolgen. ➢ mekaar kunnen helpen of coachen door mekaar snel aanwijzingen toe te roepen.

Uit deze lijst kan de lesgever een keuze maken en voor zichzelf een evaluatieprotocol ontwerpen om de leerlingen snel te beoordelen. We beperken het aantal tactische criteria en besteden ook aandacht aan het zelfstandig regelen van de spelsituatie bij leerlingen. Zo'n protocol kan er als volgt uit zien:

	VERDEDIGEN	AANVALLEN		REGELEN	
PLOEG A	Zet de balbezitter onder druk in verdediging	Stelt zich aanspeelbaar op voor balbezitter zodat deze 2 of meer afspeelpunten heeft	Gooit vangbare ballen	Regelt zelfstandig: ▪ snelle wissels na onderschepping van verdediging naar aanval en omgekeerd. ▪ Zet zich in voor zijn ploeg (in aanval/verdediging)	/10
Merijn	-/+	++	+	++	
Margit		+/-	+/-	+	
Dorien		+/-	-	+	
Han	-	+		++	
Sem	+	++	+		
Mart	++	+		+/-	

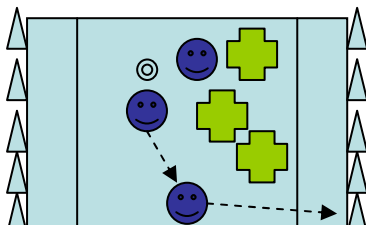
Het protocol invullen:

Hieronder volgen enkele tips om een evaluatie snel te laten verlopen.

- Maak een protocol waarbij de spelers van een zelfde ploeg (of veldje) bij elkaar staan (zie voorbeeld).
- Beperk het aantal criteria. Kies voor die tactische tips die je tijdens een lessenreeks veelvuldig beklemtoond hebt (bewegingsdoelen uit de lessenreeks keren hier terug!).
- Kijk eerst globaal en maak in je hoofd een rangorde (wie is super – wie is goed – wie is OK – enz) en zet dan een globaal punt. Kijk vervolgens wat 'fijner' (volg een speler meer individueel) om je idee/punt te bevestigen.
- Geef geen deelpunten per evaluatiecriterium en maak hiervan ook geen som. Het gehele spel is immers steeds meer waard dan de som van de delen. Vaak komt het resultaat van deze werkwijze niet overeen met het beeld dat we hebben van de prestatie van de leerling. Bovendien kruipt er in deze procedure heel wat telwerk.
- In de vakjes kan je voor jezelf codes noteren (+ of -) die je achteraf als feedback kan gebruiken bij het bespreken van de resultaten. Niet alle vakjes moeten ingevuld worden. Het gaat er voornamelijk om dat je de meest cruciale informatie vermeldt en onthoudt voor later. Wanneer meerdere personen het protocol moeten invullen, dient er vooraf een duidelijke afspraak gemaakt te worden over de gehanteerde codes. Voorbeeld: ++ is super, + is goed, +/- voldoet, - is onvoldoende. We vinden het

belangrijk dat leerlingen beloond worden voor wat goed is en dat we dit ook uitspreken. Daarnaast bespreken we met de leerling zijn aandachtspunten, zodat hij op een gerichte wijze kan oefenen/spelen om in de nabije toekomst vorderingen te maken.

Het spel kegelbal is complexer en combineert de thema's 'doelkansen creëren en balbezit veroveren'.

Spel: kegelvakbal Thema's: ▪ doelkansen creëren en aanval opbouwen ▪ doelkansen verhinderen	
	 Via een passenspel tracht de ene ploeg een kegel in het eindvak van de tegenpartij om te rollen of te werpen. Als dit lukt, scoort ze 1 punt. • De kegels staan over de breedte van de eindlijn opgesteld. • De spelers verplaatsen zich via passen naar de doelzone van de tegenpartij. • Ze mogen niet lopen met de bal in de hand of dribbelen. • Er is geen lichaamscontact tussen aanval en verdediging • Voor de rij met kegels bakenen we een neutrale zone af die door geen enkele speler mag betreden worden. Hoe vaardiger de spelers zijn, hoe verder deze lijn van de doellijn ligt.  Probleem: De bal tijdens het passenspel in bezit kunnen houden en naar de doelzone brengen van de tegenpartij. Een speler aanspeelbaar krijgen die een succesvolle doelpoging kan ondernemen. Oplossing: "Tijdens het passenspel, stel ik me breed op zodat de verdediging ook verder uit elkaar moet spelen". "Ik kom steeds in steun voor een ploegmaat die de bal niet kan afspelen". "Ik speel de bal steeds door naar een ploegmaat die beter opgesteld staat om te scoren". "Ik blijf aandachtig zodat het speltempo binnen onze ploeg zo hoog mogelijk blijft". "In verdediging stel ik me op tussen de bal en de kegelrij".  We plaatsen voldoende kegels zodat de kans op lukken verzekerd is. Op een basketbalveld kunnen we drie veldjes maken. We spelen dan in de breedterichting.

Voor dit spel kunnen we ongeveer hetzelfde observatieprotocol gebruiken. We voegen er één tactisch criterium aan toe waarmee we het doelgevaarlijk spelen in de focus plaatsen. In de rubriek 'regelen' brengen we eveneens enkele wijzigingen aan.

	VERDEDIGEN	AANVALLEN			REGELEN	
PLOEG A	Zet de balbezitter onder druk in verdediging	Stelt zich aanspeelbaar op voor balbezitter zodat deze 2 of meer afspeelpunten heeft	Gooit vangbare ballen	Doelt als de weg naar het doel vrij is. Of Geeft een pas naar een ploegmaat in doelpositie	De ploeg maakt vooraf afspraken over het wisselen van spelers zodat iedereen evenveel speelkansen heeft. Elke speler komt deze afspraken na.	/10
Merijn	- / +	++	+	-	++	
Marlies		++	++	+ / -	+	
Maarten		+ / -	-		+	
Tim	-	+	+		++	
Elke	+	++	+		++	
Sem	++	+		-	+ / -	

Spelen die in eenzelfde categorie thuishoren, vertonen gelijkenissen in spelproblemen en dus ook in de tactische principes waarmee we deze problemen kunnen oplossen (Leysen & Dehandschutter, 2008). We kunnen hieruit afleiden dat spelen die tot eenzelfde categorie behoren met hetzelfde evaluatieprotocol beoordeeld kunnen worden. Ultimate frisbee, eindvakbal, floorbal, 3 tegen 3 basketbal (op een half veld) kunnen dus met een gelijkaardig protocol geëvalueerd worden.

Besluit

In dit artikel duiden we het belang aan van een degelijke kennis van spelproblemen en de tactische opties die tijdens het spelen kunnen voorkomen. Via een spelanalyse van de doelspelen worden fundamentele spelopties voor deze spelcategorie aangeboden. We gaan dieper in op het relatieve belang van techniekontwikkeling en poneren dat technieken relationele vaardigheden zijn die steeds in een haalbare spelcontext geleerd worden. Door spelen uit eenzelfde categorie binnen één les of periode te plannen kan via transferleren tijd gespaard worden.

Tot slot stellen we dat een authentieke evaluatie in het spelonderwijs zich moet richten naar het evalueren van spelcompetenties en zich dus niet kan beperken tot techniektests waarin een geïsoleerde technische vaardigheid uitgevoerd wordt.

We hopen dan ook dat dit artikel een bijdrage levert in het anders durven kijken naar spelonderwijs en de lesgever op weg zet om met deze ideeën te experimenteren. We wensen iedere 'zoekende lesgever' alvast veel succes.

Literatuur

- Bax, H. (et al) (2002). *Werkboek bewegingsonderwijs voor de basisvorming*. Utrecht: publicatiefonds Werkgroep Bewegingsonderwijs.
- Ennis, C. (2007). Curricular coherence: A key to effective physical activity programs. In Heikinaro-Johanson, P. et al. *The role of physical education and sport in promoting physical activity and health*. Proceedings of the 2006 AIESEP World Congress. Jyväskylä.
- Ennis, C., & Chen, A. (2004). Goals, interests, and learning in physical education. *Journal of educational research*, 97, 6, 329-338.
- Grehaighe, J., Goedbout, P. & Bouthier, D. (1997). Performance assessment in games. *Journal of teaching physical education*, 16, 500-516.
- Griffin, L. & Butler, J. (2005). *Teaching games for understanding. Theory, research and practice* Champaign, IL.: Human Kinetics.
- Hastie, P., & Sinelnikov, O. (2007). The use of web-based portfolios in college physical education activity courses. *Physical Educator*, 64, 1, 21-28.
- Leysen, H. (2004). *What's in a game. Spel didactische verkenningen*. Leuven: Acco.
- Leysen, H., & Dehandschutter, T. (2008). *Speel je vrij. Praktijkboek balspelen*. Leuven: Acco.
- Light, R. (2008). Complex learning theory. Its epistemology and its assumptions about learning: implications for physical education. *Journal of teaching physical education*, 27, 21-37.
- MacPhail, A., Kirk, D. & Griffin, L. (2008). Throwing and catching as relational skills in gameplay: situated learning in a modified game unit. *Journal of teaching physical education*, 27, 100-115.
- Mandigo, J. & Holt, N. (2006). Elementary students' accounts of optimal challenge. *Physical Educator*, 63, 4, 170-183.
- Mintah, J. (2003). Authentic assessment in physical education: prevalence of use and perceived impact on students' self-concept, motivation, and skill achievement. *Measurement in physical education and exercise science*, 7, (3), 161-174.
- Mooij, C. (et al). (2007). *Basisdocument Bewegingsonderwijs voor de onderbouw van het voortgezet onderwijs*. Zeist: Jan Luitingfonds.
- Nevett, M., Rovegno, I., Babiarz, M., & McCaughtry, N. (2001). Changes in basic tactics and motor skills in an invasion game after a 12-lesson unit of instruction. *Journal of teaching in physical education*, 4, 352-369.

- Oslin, J., & Mitchell, S. (2006). Game-centered approaches to teaching physical education. In Kirk, D., Macdonald, D. & O'Sullivan, M. *The handbook of physical education*. London: Sage.
- Rovegno, I., Nevett, M., & Babiarz, M. (2001). A field-based project on learning and teaching of invasion game tactics in fourth grade: Introduction and theoretical perspective. *Journal of teaching in physical education*, 20 , 370-388.
- Turner, A., Allison, P. & Pissanos, B. (2001). Constructing a concept of skillfulness in invasion games within a games for understanding context. *European Journal of Physical Education*, 6, 38-54.