

## Basketbal op school

### H. Leysen

*Waarom leer ik een lay-up, een cross-over dribbel, een give and go, een scherm plaatsen, man/man verdediging? Waar moet ik staan om de bal te kunnen ontvangen? Hoe moet ik bewegen om mijn verdediger af te schudden? Hoe kan ik door samenspelen zo snel mogelijk scoren?*

*Wat vind ik belangrijk bij het leren basketballen, korfballen, handballen, enz.? Hoeveel belang hecht ik als lesgever aan het technisch correct uitvoeren van een borstpas of een setshot? Moeten leerlingen deze technieken eerst bezitten vooraleer we kunnen starten met spel? Kunnen leerlingen geleerde technieken spontaan toepassen in spelsituaties?*

*Hoe leer ik leerlingen spelproblemen oplossen? Waarom kies ik voor die spelsituatie en niet voor een andere? Wat vind ik essentieel binnen een spelopdracht? Hoe kan ik leerlingen ondersteunen bij het zelfstandig leren oplossen van spelproblemen? Verwoord ik mijn denkprocessen naar de leerlingen, hoe geef ik taal aan de oplossingen die ze zelf vinden? Geef ik vooraf aan waartoe het geleerde dient?*

## 1. Inleiding: wat onderwijzen we en waarom?

Elke lesgever herkent zeker enkele van deze vragen. De antwoorden op deze vragen geven richting aan het didactisch handelen van een leerkracht en vertellen eveneens iets over zijn visie op het vak LO en op leren in het algemeen.

Wie op korte termijn denkt (in snel zichtbare resultaten), stelt zich andere vragen dan wie doordrongen is van levenslang leren. Ook de antwoorden op deze vragen zullen verschillen. Lesgevers met oog voor levenslang leren maken andere keuzen binnen de leerinhouden en beklemtonen andere dingen. Ze geven de verantwoordelijkheid voor het leren gaandeweg in handen van leerlingen en zoeken naar middelen om leerlingen actiever bij hun leren te betrekken. Kortom, ze besteden aandacht aan het 'leren leren' van hun leerlingen. In deze sessie trachten we via de instap van 'teaching for transfer' enkele inzichten mee te geven die kunnen helpen bij het kiezen van leerinhouden, het formuleren van vuistregels of essenties, het begeleiden van leerlingen in het 'leren spelen' binnen basketbal en andere doelspelen.

Leren spelen of het verhogen van de deelnamebekwaamheid is immers de kerndoelstelling van het sportspelonderwijs. Concreet betekent dit dat leerlingen over voldoende motorische, cognitieve en sociale vaardigheden beschikken om spelproblemen op te lossen. Bovendien moeten leerlingen tijdens hun leerproces vaardigheden verwerven waarmee ze later op een zelfstandige wijze nieuwe spelproblemen kunnen oplossen. Het geleerde moet 'portable' zijn, getransfereerd kunnen worden naar nieuwe situaties.

In deze praktijk sessie ligt de klemtoon op een spelgerichte aanpak voor het onderwijzen van spelen en sportspelen en de wijze waarop je transfer kan optimaliseren in je onderwijspraktijk.



## 2. Spelend leren

Spelonderwijs - en bewegingsonderwijs in het algemeen - heeft de laatste jaren enkele fundamentele veranderingen doorgemaakt.

De grootste verandering in (sport)spelonderwijs is ongetwijfeld de verschuiving van een techniekgerichte benadering op spel en sportspel naar een spelgerichte aanpak. Waar vroeger vooral belang gehecht werd aan het 'correct uitvoeren van technieken' vooraleer men met het spel startte, ligt de klemtoon nu eerder op het kunnen deelnemen aan een spel. Technieken worden in dit licht gezien als middelen om spelproblemen op te lossen. Men moet bijgevolg niet eerst alle technieken beheersen vooraleer men een spel kan spelen. Technieken kunnen immers al spelend geleerd worden.

Bovendien heeft men ingezien dat technieken niet los van een spelcontext kunnen onderwezen worden. Indien dit wel gebeurt, leidt dit tot 'inerte (onwerkzame/logge) vaardigheden' die niet in reële spelsituaties kunnen toegepast worden.

Extreem gesteld, betekent dit dat het inoefenen van technieken in gesloten situaties puur tijdverlies is. De leerling leert een techniek misschien wel mooi uitvoeren, maar kan hem daarom nog niet benutten in een spelsituatie. De betekenis van een techniek wordt immers medebepaald door de spelcontext.

Door de leerling te confronteren met een veelzijdig aanbod van spelcontexten (eenvoudig en complexer), leert de leerling de tactische mogelijkheden van de spelcontext (ver)kennen en leert hij beslissingen te nemen waarmee hij het spelprobleem kan oplossen: hij maakt hierbij gebruik van technieken die hij beheerst. Wanneer zijn technische bagage te klein is, kan er tijd gemaakt worden om dit technisch tekort (of tactisch tekort) bij te werken.

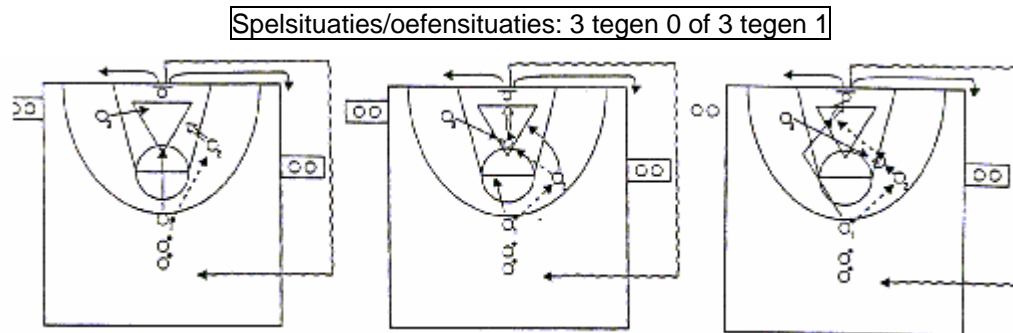
Daarnaast volgen de veranderingen in het bewegingsonderwijs eveneens de huidige leertheorieën die stellen dat leren een actief en constructief proces is, waarbij de leerling zich ontwikkelt tot een 'autonome leerder'. Leerlingen treden zelfregulerend op ten aanzien van hun eigen leerproces: ze stellen doelen, maken een planning op en bewaken dit planningsproces met het oog op het realiseren van de vooropgestelde doelen. Het 'leren van anderen' neemt hierin een belangrijke plaats in.

De leerkracht begeleidt leerlingen tijdens dit proces. Hij treedt aanvankelijk sterk sturend op en evolueert naar lessen waarbij werkvormen en leermiddelen gehanteerd worden die leerlingen gaandeweg zelfstandiger maken.

De keuze voor probleemgestuurd onderwijs en het werken met insceneringstaken zijn een stap in deze richting. Taakwijzers, kijkwijzers en zoekwijzers (als reflectie-instrumenten) zijn leermiddelen die deze doelen helpen realiseren.



Voorbeeld van een spelgerichte leersopbouw (voor meer info zie 'Basketbal op school' p.126-127):



**Wat kan je leren?**

- Vertrekken vanuit een driehoekopstelling: één spelverdeler, twee vleugelspelers.
- Sta op/verplaats je naar een haalbare shotafstand.
- Geef de pas steeds in de looprichting van je ploegmaat.
- Zorg ervoor dat je na balontvangst stabiel staat, met je gezicht naar het doel gericht.
- Stem je eigen actie af op de acties van je ploegma(a)t(en) of tegenstrever: "wie doet wat eerst, wie volgt?"
- Kom in steun voor de baldrager: zorg ervoor dat deze twee afspelmogelijkheden heeft.
- Volg je aanval tot aan het doel en zorg voor de rebound. Maak een rebounddriehoek.

**3. Transfer for teaching**

**1. Wat is transfer?**

*Een basketbalspeler speelt voor de eerste maal handbal en kan zonder al te veel moeilijkheden een sprongworp op doel uitvoeren. Zijn ervaringen met de lay-up komen hem hierbij goed van pas.*

*Een voetbalspeler stelt zich in korfbal steeds goed aanspeelbaar op, hij komt telkens goed in steun voor de baldrager.*

Transfer is 'draagbaar leren' (Fogarty R., 1997). Iets wat geleerd werd binnen één context, komt van pas in een andere context. Je kan kennis (bv. een spelregel), vaardigheden (bv. een pas geven met één hand), attitudes (bv. doorzettingsvermogen), principes (bv. tussen man en doel staan in verdediging), concepten (bv. screen away) en disposities (bv. flexibiliteit in open en complexe situaties) overdragen.

Transfer kan positief zijn. Wat vroeger geleerd werd, helpt de uitvoerder bij het uitvoeren van de nieuwe bewegings- of spelopdracht. Bovenstaande voorbeelden illustreren dit.

Wanneer er geen enkel effect is, spreekt men van 'zero transfer' (Magill, R., 2001). Transfer is neutraal.



Welke transfer mag men verwachten wanneer men in de leskern 'geïsoleerde' technieken inoefent die leerlingen op het einde van de les in een complex spel moeten toepassen? Meestal stelt men vast dat de bijdrage van deze oefenmomenten niet zichtbaar is tijdens het spelen van het spel. Er is geen transfer. Er gaat kostbare oefentijd verloren.

Hoe komt dit? De leeromgeving in de kern van de les vertoont te weinig gelijkenissen met de spelsituatie op het einde. De leerling is niet in staat om deze 'kloof' te overbruggen. De geleerde vaardigheden en inzichten uit de kern blijven 'inert' of 'passief' (Perkins, D., Salomon, G., 1988).

Oplossing: een spel leert men al spelend. Concreet betekent dit dat (haalbare - op maat gemaakte) spelsituaties in de kern van de les moeten aangeboden worden. Leerlingen moeten dus voldoende kans krijgen om in de kern van de les spelproblemen op te lossen. Balsporten dienen bijgevolg spelgericht onderwezen te worden. Een techniekgerichte benadering is dus niet aangewezen.

Transfer kan ook negatief zijn. Wat vroeger geleerd werd, kan een negatief effect hebben op nieuwe leermomenten:

- *In tikrugby zien we dat de basketbalspeler vergeet terreinwinst te maken door gebruik te maken van de spelregel die stelt dat men mag lopen met de bal in de handen.*
- *Tijdens tsjoekbal stellen we vast dat spelers steeds trachten de bal te onderscheppen om zo in balbezit te komen.*
- *Tijdens het spelen van 3 tegen 3 in basketbal zien we soms dat voetbalspelers bij de give and go (vanaf de positie van spelverdeler) dikwijls achter de rug van de vleugelspelers doorsnijden om het spel breed te maken in plaats van door het driesecondengebied naar het doel te lopen.*

Hoe komt dit? Wanneer de essentie die bij de context hoort ( in eerste voorbeeld: "om terreinwinst te kunnen maken, moet je lopen met de bal!") verkeerd opgenomen wordt, is de kans zeer groot dat het principe in de toekomst ook foutief toegepast worden. Men verkijkt zich m.a.w. op de situatie en op het principe.

Perkins en Salomon(1988) maken een onderscheid tussen nabije transfer (near transfer of low road transfer) en verre transfer (far transfer of high road transfer).

Nabije transfer is eenvoudig en loopt quasi automatisch. De context waarin de vaardigheid geleerd werd, verschilt weinig of niet van de context waarnaar de vaardigheid moet getransfereerd worden. Goed 'geoefende' (geleerde) routines worden in dit geval snel overgezet naar de nieuwe leersituaties. Overeenkomsten of gelijkenissen tussen twee contexten spelen dus een kritische rol. Volgens Magill kan hetzelfde gezegd worden voor vaardigheden die uit gelijkaardige deeltjes/componenten opgebouwd zijn. Bewegingen (technieken) met een gelijkaardige fasering, ritmische structuur en dynamiek of coördinatieve structuur bevorderen de transfermogelijkheden.



Een basketbalspeler die de baseballpas beheerst, zal weinig problemen hebben met een slagworp in handbal, sneeuwballen gooien of het uitvoeren van een clear in badminton.

Om grote afstanden te overbruggen plaatst men de tegengestelde voet vooraan, brengt men het gewicht van achter naar voor, maakt men gebruik van een romprotatie om meer kracht te ontwikkelen, zorgt men voor een voorsprong van de (hoge) elleboog op de pols en strekt men de arm explosief, een follow-through maakt de beweging af. Door de link te maken tussen de bewegingskarakteristieken en het bewegingsresultaat (nl. verwerpen) verwerft de uitvoerder inzichten die later in andere situaties kunnen gebruikt worden.

Verre transfer of high road transfer is complexer en vraagt om een grotere interventie van het bewustzijn ('mindfulness' volgens Perkins). Door actief relaties te leggen kan de lerende de twee leersituaties - die op meerdere punten van mekaar afwijken - overbruggen en het geleerde transfereren.

Wanneer cognitieve verwerkingsprocessen (of leerprocessen) gelijkaardig zijn, is transfer mogelijk. Dit is van toepassing bij het oplossen van verschillende complexere spelproblemen, het snel waarnemen en beslissen. (Magill, R., 2001)

Het analyseren van de spelsituatie, tactische principes boven water halen en oplossingsstrategieën aanreiken, zijn middelen om 'high road' transfer te verwezenlijken.

Verre transfer vraagt om de nodige metacognitieve vaardigheden. Denkprocessen zoals abstraheren en actief verbanden leggen, moeten gemedieerd worden. De uitvoerder moet tijd maken om stil te staan bij het probleem, zoeken naar overeenkomsten, afwegen en keuzen maken. De 'high road' gaat langs het verstand, het bewuste verwerkingsniveau.

'High road' transfer biedt betere kansen om 'zero transfer' en negatieve transfer te vermijden.

## **2. Transfer zorgt niet voor zichzelf, maar moet onderwezen worden.**

De idee dat transfer vanzelf tot stand komt, is iets te optimistisch. Uit onderzoeken (Perkins, D., Salomon, G., 1988) blijkt dat in de meeste gevallen transfer niet plaatsvindt.

Om transfer te bewerkstelligen, moet men als lesgever de nodige aandacht geven aan die aspecten die transfer bevorderen. Twee technieken om transfer te promoten zijn: 'hugging' (omhelzen/knuffelen) en 'bridging' (overbruggen).

Hugging houdt in dat de lesgever een onderwijsleersituatie ontwerpt die nabije transfer mogelijk maakt. 'Bridging' moet de kansen verhogen op verre transfer.

In de volgende tabel staan enkele middelen beschreven die door lesgevers kunnen gehanteerd worden (vertaald en bewerkt door H. Leysen naar Fogarty, R., Perkins, D., Barell, J., 1992):



<p align="center"><b>'HUGGING'/OMHELZEN</b> NABIJE TRANSFER OF 'THE LOW ROAD'</p>	<p align="center"><b>'BRIDGING'/OVERBRUGGEN</b> VERRE TRANSFER OF 'THE HIGH ROAD'</p>
<p><b>Geef vooraf je verwachtingen weer:</b> verwittig leerlingen vooraf waar ze het geleerde kunnen toepassen.</p>	<p><b>Anticipeer op toepassingsmogelijkheden:</b> vraag aan leerlingen om vooraf toepassingsmogelijkheden op te noemen/aan te geven. (Voorkennis ophalen)</p>
<p><b>'Leerervaringen matchen':</b> leren spelen, leer je via spelsituaties en/of spelvormen.</p>	<p><b>Generaliseren:</b> ontdoe een leersituatie van bijkomstigheden en ga op zoek naar breed inzetbare principes, vuistregels, ideeën die van toepassing zijn op meerdere situaties.</p>
<p><b>Nabootsen, simulaties:</b> laat leerlingen ervaringen opdoen met rollen/taken die overeenkomen met de rollen/taken waarvoor het geleerde dient. Als een leerling de rol van spelverdeler moet uitvoeren, laat hem dan voldoende ervaring opdoen met deze functie in voorbereidende spelsituaties.</p>	<p><b>Zoek analogieën:</b> stimuleer leerlingen in het zoeken en hanteren van oplossingsstrategieën voor gelijkaardige problemen en/of situaties.</p>
<p><b>Voordoan, tonen:</b> toon aan wat het probleem is. Toon de oplossingsmogelijkheden en verwoord wat en waarom je dit doet.</p>	<p><b>Parallele probleemoplossing:</b> maak voor twee verschillende situaties gebruik van dezelfde oplossingsstrategie. Hoe passeer ik een verdediger in basketbal en in voetbal?</p>
<p><b>Probleemgestuurd leren:</b> studenten moeten die kennis en vaardigheden, attitudes verwerven/ leren waarmee ze probleemsituaties kunnen oplossen.</p>	<p><b>Reflectie:</b> spoor leerlingen aan om stil te staan bij hun denkprocessen. Ondersteun hen tijdens hun zoeken, het plannen en evalueren (stilstaan bij) van gevonden oplossingen. Help hen door taal te geven: geef woorden aan de denkstrategieën van leerlingen.</p>

*Tabel 1: 'Huggings-' en 'bridgingsideeën voor het bevorderen van transfer, vertaald en bewerkt door H. Leysen naar Fogarty, R., Perkins, D., Barell, J., 1992*



### 3. Transfer optimaliseren

Eerder hebben we reeds aangegeven dat transfer niet spontaan plaatsvindt, maar onderwezen moet worden. In 'hugging' en 'bridging' omschreven we mogelijke middelen om transfer te bevorderen. Concreet willen we inzoomen op enkele suggesties voor het sportspelonderwijs:

- **Kies haalbare en vergelijkbare spelproblemen:**

Confronteer leerlingen met spelproblemen die haalbaar zijn, die hen uitdagen om naar oplossingen te zoeken.

Men maakt spelproblemen eenvoudiger door:

- het aantal spelers te beperken;
- het aantal opeenvolgende handelingen of handelingssamenhangen te beperken;
- meer ruimte en tijd te geven aan de uitvoerder door het aantal verdedigers te beperken;
- het aantal taken/rollen/functies (bv. spelverdeler, vleugel, verdediger, enz.) per speler te beperken of constant te houden.

Zorg ervoor dat leerlingen actief betrokken worden bij het herkennen/benoemen van het spelprobleem. Analyseer het spelprobleem samen met de deelnemers. Selecteer spelproblemen of oplossingsmogelijkheden die analoog zijn.

- **Onderwijs spelprincipes:**

Leer een leerling inzichtelijk bewegen/handelen. Richt de aandacht van leerlingen naar de essentie binnen de spelsituatie. Haal de belangrijkste spelprincipes boven water en toon ze. Geef de juiste taal aan deze principes. In tabel 2 staan enkele voorbeelden van tactische principes voor doelspelen.

Tactische principes kan men beschouwen als de meest voorkomende of meest succesvol gebleken oplossingen van spelproblemen (Timmers, E., 2003).

Met het oog op transfer dient het leren van deze principes dus voorrang te krijgen in het sportspelonderwijs.

Naast tactische principes moet de uitvoerder ook op de hoogte zijn van enkele voorname technische principes. Het correct toepassen van deze principes zal de uitvoeringskwaliteit van de techniek in functie van het te bereiken eindresultaat gunstig beïnvloeden. Deze principes krijgen eveneens prioriteit bij het aanleren van technieken.

Enkele voorbeelden:

- *Een gestrekte pas gaat sneller en kan moeilijker onderschept worden.*
- *Om een doel te scoren in basketbal werpt men met een boog; in handbal gooit men naar de hoeken van het doel en liefst naar de grond.*
- *Om door middel van een worp grote afstanden te overbruggen, maakt men gebruik van een éénhandige worp waarbij de tegengestelde voet steeds vooraan staat en het gewicht van achter naar voor gebracht wordt.*



- *Om explosief van richting te veranderen, stoot men explosief af op de binnenkant van de buitenste voet.*
- *Men staat achter de bal en vangt hem met twee handen (zeker voor minder vaardige leerlingen).*
- *Een in-en-uitbeweging heeft een eerste trage fase (richting doel) en een tweede explosieve, versnellende fase (naar buiten) om in balbezit te geraken.*

Zowel tactische als technische spelprincipes moeten door de leerkracht voldoende expliciet geformuleerd worden. Op deze manier verwerft de leerling taal om later zelf spelproblemen te benoemen en speloplossingen te verwoorden.





<b>FUNDAMENTELE TACTISCHE PRINCIPES BIJ DOELSPLEN</b>	
<b>AANVAL</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ruimte creëren: <ul style="list-style-type: none"> <li>• door zich in ploegverband zo breed mogelijk op te stellen;</li> <li>• door het veld in de diepte te gebruiken (in combinatie met vorige);</li> <li>• door een meerderheidssituatie te creëren tov de verdediging;</li> <li>• door formatie aan te houden, door aanvalsposities aan het doel in te nemen.</li> </ul> </li> <li>2. Doelgericht /goal-gericht /korf-gericht spelen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• beweeg de bal (zo snel mogelijk) naar het doel;</li> <li>• geef een pas naar een ploegmaat die dicht bij het doel staat en sluit aan, zorg voor extra dreiging.</li> </ul> </li> <li>3. Balbezit behouden: <ul style="list-style-type: none"> <li>• blijf rustig als je in balbezit bent en speel de bal tijdig af naar een vrije speler;</li> <li>• kom in steun voor de baldrager, zodat deze een aanspeelpunt heeft als hij bedreigd wordt;</li> <li>• stel je steeds aanspeelbaar en doelgericht (op shotafstand) op. De baldrager moet steeds meerdere afspeelmogelijkheden hebben.</li> </ul> </li> <li>4. Geef een pas en beweeg: <ul style="list-style-type: none"> <li>• plan je verplaatsing vooraleer je de pas geeft;</li> <li>• geef een nauwkeurige pas, zodat de ontvanger onmiddellijk kan handelen;</li> <li>• verplaats je na een pas naar open ruimte, doelgericht en/of waar je opnieuw aanspeelbaar bent en de verdediging onder druk zet.</li> </ul> </li> <li>5. Misleid de verdediger (wees onvoorspelbaar): <ul style="list-style-type: none"> <li>• maak gebruik van schijnbewegingen, richtingsveranderingen, tempowisselingen.</li> </ul> </li> <li>6. Overzicht en perifeer zicht: <ul style="list-style-type: none"> <li>• positioneer je zodat je 'alle' spelers en het doel kan zien;</li> <li>• beslis op basis van wat je ziet.</li> </ul> </li> </ol>	
<b>VERDEDIGING</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Neem onmiddellijk na balverlies een verdedigende positie in: <ul style="list-style-type: none"> <li>• plaats je tussen aanvaller (bal) en doel;</li> <li>• stel zoveel mogelijk aanvallers op tussen bal en doel en hou de zone rond het doelgebied 'gesloten'. Zorg voor mogelijke versterking.</li> </ul> </li> <li>2. Creëer druk op de aanvallers in de zone waar de bal is. Dwing slechte passen af door de paslijnen dicht te zetten (af te sluiten), plaats de baldrager onder druk.</li> <li>3. Dwing de aanvallers naar de buitenzijden van het speelveld, weg van het doel. Zorg ervoor dat ze niet (snel) in de diepte kunnen spelen.</li> <li>4. Interceptie (bal onderscheppen): doe dit enkel als je zekerheid hebt van balwinst.</li> </ol>	
<b>TRANSITIE/OMSCHAKELING</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bij balverlies: onmiddellijk je 'man' (aanvaller) opzoeken en kort verdedigen. Positie tussen man en doel innemen.</li> <li>2. Bij balbezit: de bal zo snel mogelijk naar het doel brengen (tegenaanval) of temporiseren bij chaos.</li> </ol>	

*Tabel 2: Tactische principes voor doelspelen (Leysen, H., 2004)*



- **Kies spelprincipes als lesonderwerp in de plaats van technieken:**

Door spelprincipes als onderwerp voor (sport)spellessen te kiezen, bevordert men de spelgerichte uitwerking van deze lessen. 'Leren spelen' komt op deze wijze in de kern van het lesplan te staan i.p.v. als 'toetje' op het einde van de les.

- **Spel 'verstaan': geef inzicht in spelstructuren:**

Leg verbanden tussen spelstructuren en spelhandelingen. Formuleer de spelidee en de voornaamste spelregels en maak duidelijk dat er binnen dit 'framework' bepaalde spelhandelingen mogelijk zijn. Inzicht in deze relaties maakt welbepaalde spelhandelingen voorspelbaar of voor de hand liggend. Voorbeeld uit 'rugbybasket':

De spelidee stelt dat de bal door de aanvallende partij achter de doellijn op de grond moet gelegd worden. In 'rugbybasket' is de voorwaartse pas niet toegestaan. Een laterale of achterwaartse pas zijn toegelaten, maar kunnen door de tegenpartij onderschept worden. Men kan dus enkel terreinwinst maken door met de bal in de handen voorwaarts te lopen richting doellijn.

Uit deze gegevens kan men vooraf reeds afleiden dat de ploegmaten van de baldrager achter de bal in steun moeten komen en ervoor moeten zorgen dat een baldrager die bedreigd wordt, voldoende afspeelmogelijkheden naast en achter zich heeft.

Maak leerlingen gevoelig voor overeenkomsten en verschillen tussen spelstructuren van verschillende spelvormen. Laat leerlingen zoeken naar gelijkenissen en verschillen tussen spelvormen en daarin voorkomende spelproblemen. Leg verbanden met vroeger opgedane ervaringen en benoem deze.

- **Leer aan hoe men een spelsituatie kan 'lezen':**

Onderwijs 'situatie-actie concepten' of anders gezegd 'als-dan relaties'. Relateer inhoudelijke kenmerken van een techniek of een tactiek aan in het oog springende omgevingskenmerken. Leer deelnemers een spelsituatie te lezen.

Maak hierbij gebruik van "als....dan" instructies om de aandacht van de leerling te richten naar de essentie. Bovendien vereenvoudigen dit soort instructies ook de verwerkingslast: een leerling krijgt wat meer 'denkruimte'.

Voorbeeld van 'als ...dan' instructies uit een 2 tegen 1 situatie:

"als de verdediger naar de baldrager komt, dan moet deze de bal snel afspelen naar de vrije ploegmaat."

"als de verdediger niet naar de baldrager komt, dan moet deze laatste zelf naar het doel gaan en afwerken."

Leer leerlingen kijken naar de spelomgeving, maak hen gevoelig voor cruciale gebeurtenissen in de spelomgeving en benoem deze. Maak gebruik van onderwijsleergesprekjes en/of kijkwijzers om leerlingen actief bij het probleem oplossen te betrekken.



Taal speelt hierbij eveneens een belangrijke rol. Taal brengt technieken en tactieken op het bewuste niveau. Hierdoor kan men reflecteren en communiceren over het eigen spelgedrag en dat van mede- en tegenspelers. Ook andere, meer gevorderde metacognitieve vaardigheden zoals plannen, reguleren en begeleiden van leerprocessen vereisen deze taal.

- **Zorg voor een systematische werkwijze voor het leren oplossen van spelproblemen:**

Probleemgestuurd onderwijzen, zorgt voor een grotere actieve betrokkenheid van leerlingen.

Spelproblemen kan men best oplossen met behulp van een stappenplan. Het werkpatroon hierbij is (Swartz, R., 1997; Timmers, E., 2003):

- Is er een probleem? Het probleem moet lijfelijk ervaren worden.
- Wat is het probleem? Tracht het probleem te omschrijven/te verwoorden.
- Oorzaken van het probleem nagaan; de probleemsituatie analyseren.
- Wat zijn mogelijke oplossingen voor dit probleem?
- De beste oplossing kiezen.

- **Maak gebruik van een kijkwijzer/zoekwijzer:**

Via een kijkwijzer kan je de observatie van leerlingen richten naar belangrijke aspecten van het spel. De gegevens die men hiermee verzamelt, kunnen onderwerp van gesprek zijn tijdens een spelonderbreking. Ze kunnen aanleiding zijn om het spel kwalitatief te verbeteren.

Een zoekwijzer kan je vergelijken met een heuristiek of een algoritme. Via observaties en vragen wordt de oplossingsstrategie stap voor stap opgebouwd (zie ook werkpatroon bij het oplossen van spelproblemen).

- **Maak tijd om leerlingen zelfstandig te laten werken met /zoeken naar spelprincipes, spelstructuren, oplossingsstrategieën:**

Vaak denken we dat hiermee te veel tijd verloren wordt. Vanuit het perspectief van bewegingstijd is dit juist. Vanuit het perspectief van actieve leertijd klopt dit echter niet. Ervaringen die aan den lijve ondervonden werden, waarvoor men zelf – of in overleg met anderen - oplossingen heeft moeten zoeken, beklijven beter. Schijnbaar verliest men dus tijd, maar in realiteit wint men deze tijd later veelvoudig terug.

We pleiten hierbij wel voor intense lessen. Dit betekent dat instructiemomenten weloverwogen moeten zijn en het leerproces helpen versnellen.



#### 4. Voorbeeld van een spelgerichte leerstofopbouw met aandacht voor differentiatie en transfer van spelprincipes

### Leerdoelen voor deze opbouw

#### *Gemeenschappelijke spelprincipes:*

**1. Ruimte maken door zich 'breed' (en diep) op te stellen in aanval.**

Concreet :

- vorm driehoeken;
- zorg steeds voor twee afspeelmogelijkheden voor de balbezitter;
- stel je aanspeelbaar en doelgericht op (shotafstand);
- maak meerderheidssituaties. Tracht situaties te vinden waarbij je met meer aanvallers t.o.v. één verdediger komt te 'staan'.

**2. Plan je actie vooraf en beweeg (aanval).**

Concreet:

- plan je verplaatsing vooraf en in samenspel met je ploegmaten.
- zorg voor een tweede actie na het afspelen van de bal ('give and go' en scherm).

**3. Stel je op tussen aanvaller en doel of in de paslijn (verdediging).**



<b>Stap 1 in de opbouw:</b> <b>voorbereidend spel 'piramide-vijfbal'</b>	
Speluitleg: piramide-vijfbal	Taken leerkracht:
<div style="text-align: center;"> </div> <p><b>Speluitleg:</b> Het spel start met een 3 tegen 1 situatie. De aanvallers trachten 5 passen naar elkaar te geven. Ze tellen luidop. Eén verdediger tracht de bal te onderscheppen. Wanneer 5 passen gegeven zijn, komt er één extra verdediger in het spel. De aanvallers krijgen nu meer weerstand. Wanneer opnieuw 5 passen gegeven zijn, komt er een derde verdediger in het spel. Telkens wanneer er een verdediger bijkomt, scoort de aanvallende ploeg één punt. De aanvallende ploeg kan dus 3 punten verdienen. Daarna wisselt men van taak. Wanneer de verdedigende partij de bal onderscheept, of wanneer de bal het terrein verlaat, wordt de verdedigende ploeg de nieuwe aanvallende ploeg. Men start vanuit een 3 tegen 1 situatie.</p>	<p><b>Taakpresentatie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leg het spel uit en toon het volledige spelverloop (van 3 tegen 1 naar 3 tegen 3) met een demogroepje meerdere malen tot de leerlingen een duidelijk beeld hebben van de verschillende rollen en handelingsopvolgingen.</li> <li>• Beklemtoon dat leerlingen zelfstandig moeten werken: na 5 passen komt er een tweede verdediger in het spel. Dit moet snel gebeuren omdat het spel niet onderbroken wordt door de aanvallers.</li> </ul> <p><b>Inhoudelijk: wat kan je leren?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beklemtoon dat de spelers niet in een vaste driehoek moeten blijven staan, maar dat ze zich moeten verplaatsen na het afspelen van de bal.</li> <li>▪ De baldrager moet steeds twee afspeelmogelijkheden hebben. Hierdoor ontstaat er steeds een nieuwe 'driehoeksfiguur'.</li> <li>▪ De bal moet snel rondgespeeld worden door de aanvallers</li> <li>▪ Om de bal gemakkelijk te kunnen afspelen, mogen de ploegmaten zich niet verstoppen achter een verdediger. Ze stellen zich aanspeelbaar op door eerst een richtingsverandering en een tempowisseling uit te voeren.</li> <li>▪ De baldrager kan de bal onder controle houden terwijl de ploegmaten zich verplaatsen en zich aanspeelbaar opstellen. Pivoteren om een nieuwe paslijn te 'openen' is hierbij van toepassing. Verdediger(s) plaatsen zich best in paslijnen en vanaf 3 tegen 3 schakelen ze onmiddellijk over naar m/m. Spreek vooraf af wie op wie verdedigt.</li> </ul>
<b>Stap 2 in de opbouw:</b> <b>Transfer van geleerde spelprincipes naar basketspecifieke spelproblemen/spelsituaties.</b>	
<p>We stellen drie mogelijkheden voor met toenemende moeilijkheidsgraad:</p> <p><b>Niveau 1:</b> <b>eenvoudig</b> met accent op aanval en ruimte en tijd voor het uitvoeren (leren) van verplaatsingen, het behouden van de driehoeksfiguur en het op elkaar leren afstemmen van de verschillende acties.</p> <p><b>Niveau 2:</b> <b>moeilijker, maar haalbaar</b> voor de meeste leerlingen. Het aanleren van het 'give and go'- principe.</p> <p><b>Niveau 3:</b> <b>moeilijk, maar uitdagend</b> voor de betere spelers. Een <b>scherm leren plaatsen</b>.</p>	



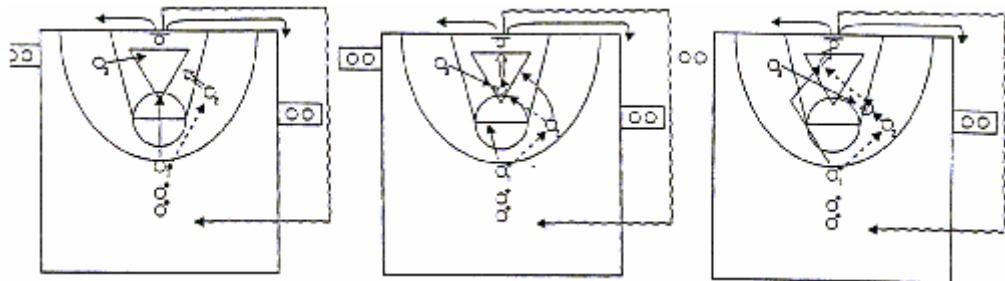
**Niveau 1: 'eenvoudig'**

**Wat kan je leren?**

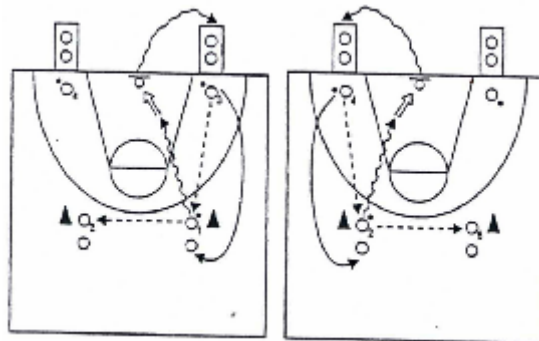
- Vertrekken vanuit een driehoeksofstelling: één spelverdeler, twee vleugelspelers.
- Sta op/verplaats je naar een haalbare shotafstand.
- Geef de pas steeds in de looprichting van je ploegmaat.
- Zorg ervoor dat je na balontvangst stabiel staat, met je gezicht naar het doel gericht.
- Stem je eigen actie af op de acties van je ploegma(a)t(en) of tegenstrever: "wie doet wat eerst, wie volgt?"
- Kom in steun voor de baldrager: zorg ervoor dat deze twee afspeelmogelijkheden heeft.
- Volg je aanval tot aan het doel en zorg voor de rebound. Maak een rebounddriehoek.

**Spelsituaties/oefensituaties: 3 tegen 0 of 3 tegen 1**

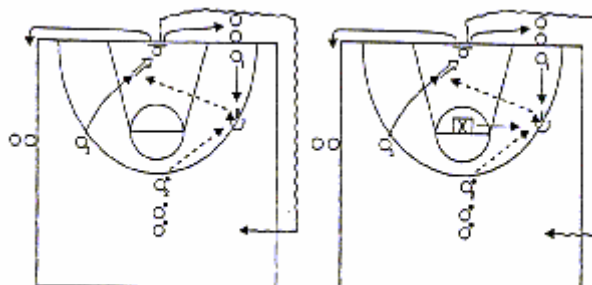
**Reeks 1:**



**Reeks 2:**



**Reeks 3:**



**Niveau 2: 'moeilijker, maar haalbaar'. Give and go.**

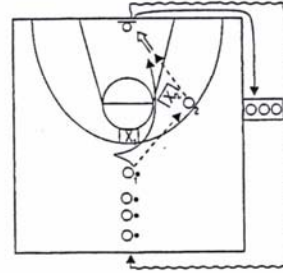
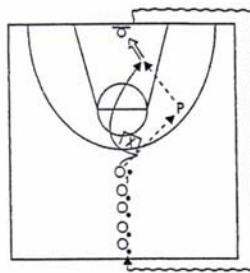
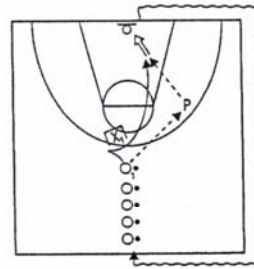
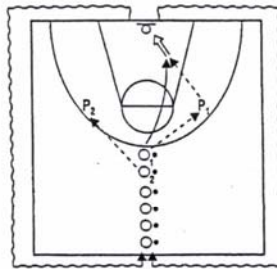
**Wat kan je leren?**

Zie zoekwijzer give and go.

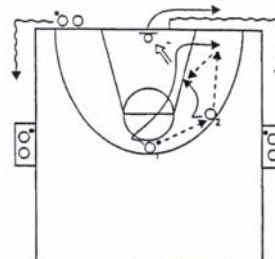
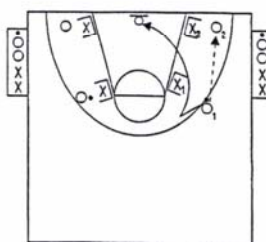
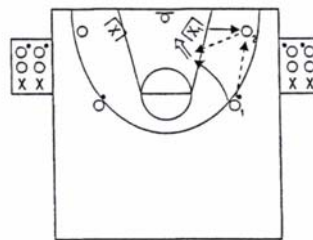
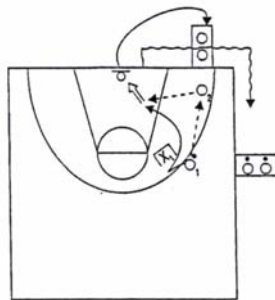
**Spelsituaties/oefensituaties:**

Deze kunnen door de leerkracht of aan de hand van kijkwijzers aangeboden worden.

**Reeks 1:**



**Reeks 2:**



**Niveau 3: 'moeilijk, maar uitdagend'. Een scherm plaatsen.**

**Waar gaat het om? Tactisch:**

We proberen een ploegmaat vrij te krijgen door de loopweg van zijn verdediger te blokkeren. We plaatsen een scherm op deze verdediger.

**Technische principes i.v.m.:**

**1. het plaatsen van een scherm:**

- We plaatsen het scherm op de verdediger. Hoe? Loodrecht op de schouderas van de verdediger op ongeveer 50 cm van de verdediger. De voeten van de schermplaatser omkaderen de verdediger. De positie is laag en stabiel. De armen worden voor de borst gehouden.
- Het scherm staat stil!

**2. het scherm gebruiken.**

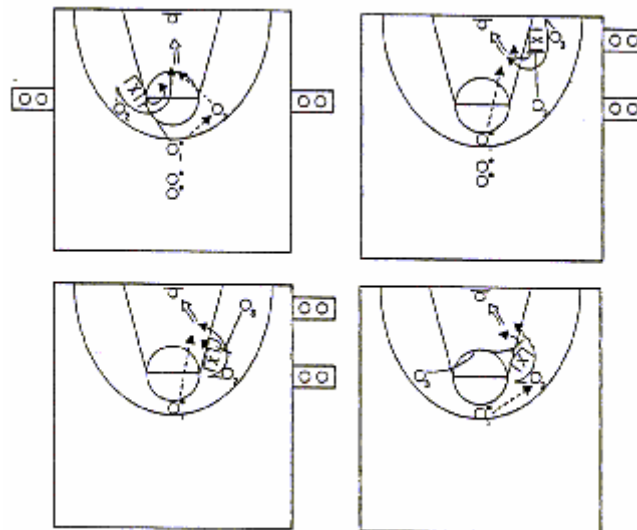
- De aanvaller die het scherm gebruikt voert eerst een schijnbeweging uit, weg van de schermkant.
- Daarna passeert hij rakelings langs het scherm zodat de verdediger zich vastloopt.

**3. Afrollen door de schermplaatser**

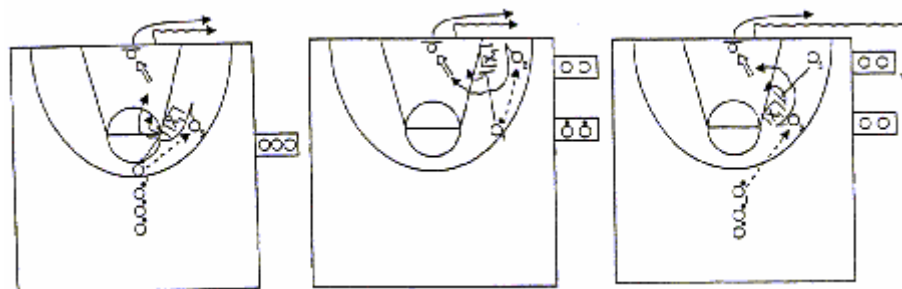
- Wanneer de ploegmaat langs de schermplaatser dribbelt, rolt de schermplaatser gelijktijdig af om de verdediger in de rug te houden en om zelf aanspeelbaar te worden.

**Spelsituaties/oefensituaties:**

**Reeks 1:**

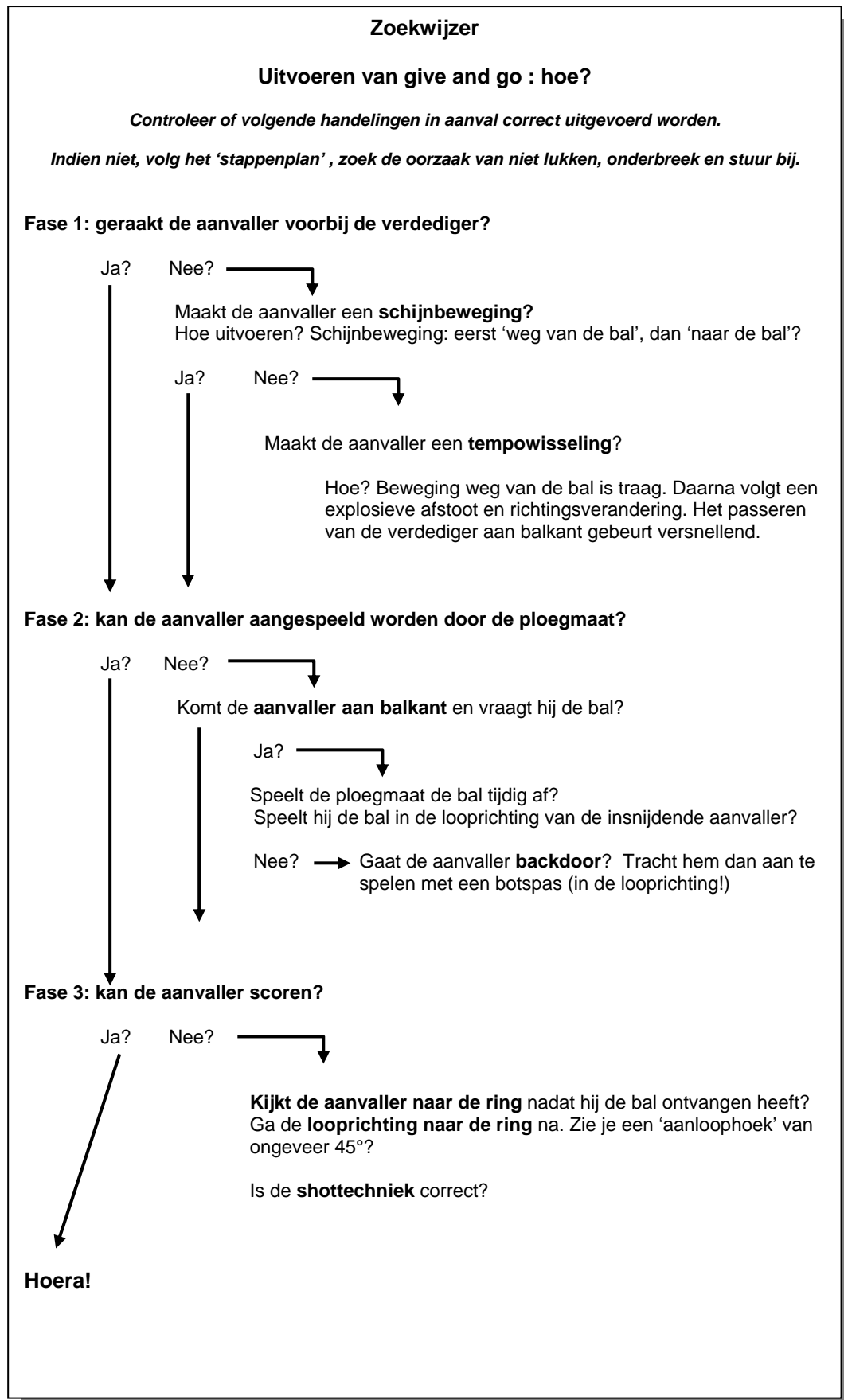


**Reeks 2:**





## 5. Voorbeeld van een zoekwijzer



## 6. Arbitrage of spelleiding

Arbitrage of spelleiding is een competentie op zich. We geven enkele belangrijke vaardigheden die samen garant staan voor een degelijke spelleiding:

### TAKEN SCHEIDSRECHTER

- Om iets te 'zien' moet de scheidsrechter goed **weten waar hij moet kijken** en hoe hij moet kijken. Hij moet de **spelregels kennen** en kunnen **herkennen in het spel**. Hij is observator of 'opsporingsambtenaar'. (Koops, 2000)
- Hij kiest hiervoor een **overzichtelijke 'positie'** en volgt meestal de acties op in de speelzone waar de bal (movendum) is. Meestal loopt een scheidsrechter langs de zijkanten en zorgt hij ervoor dat hij door zijn positie de 'tactische' speelruimte niet verkleint.
- Een scheidsrechter is steeds **alert**. Bij overtredingen moet hij **onmiddellijk reageren** en het spel onderbreken.
- Het **fluitsignaal** is kort en krachtig. De **lichaamstaal** ondersteunt op kordate wijze het fluitsignaal.
- Na het fluitsignaal **'benoemt' hij de fout** (wat?) en wijst de speler (wie?) aan die de overtreding beging. Hij hanteert hierbij het gepaste scheidsrechtersteken.
- Hij geeft aan **hoe er verder gespeeld wordt**. Hij laat **geen discussies** toe.

## 7. Literatuur

Boekaerts, M., Simons, P. (1995). *Leren en instructie. De psychologie van de leerling en het leerproces*. Van Gorcum: Assen.

Costa, A., Garmston, R. (1997). Teaching as process. In: Costa, A., Liebmann, R.(1997). *Supporting the spirit of learning*. Corwin press: Thousand Oaks, California.

De Coninck,C., Maes, B., Sleurs, W., Van Woensel, C. (2002). *Over de grenzen. Vakoverschrijdende eindtermen in de tweede en de derde graad van het secundair onderwijs*. Departement Onderwijs.

Fogarty, R. (1997). Enhancing transfer. In: Costa, A., Liebmann, R.(1997). *Supporting the spirit of learning*. Corwin press: Thousand Oaks, California.

Fogarty, R., Perkins, D., Barell, J. (1992). *The mindful school:How to teach for transfer*. Skylight Publishing: Palatine, Illinois.

Koops, M. (2002). Spelen is waarnemen, kiezen en handelen (1). *Richting sportgericht*, nr. 1, 52-59.

Leysen, H., Dehandschutter, T. (2001). *Basketbal op school. Spelend leren*. Acco: Leuven.



- Leysen, H., Dehandschutter, T. (2003). Mag het iets meer zijn dan basketbal? Aandacht voor leren leren en transfer binnen de doelspelen. In: Roels, W., Behets, D. *Lichamelijke opvoeding en vakoverschrijdende eindtermen*. Leuven: Acco.
- Leysen, H. (2004). *What's in a game? Speldidactische verkenningen*. Leuven: Acco.
- Magill, R. (2001). *Motor learning. Concepts and applications*. McGraw-Hill: Boston.
- Massink, M., Naninga, J. (1995). *Spelen met problemen*. Bacadidact: Baarn.
- Perkins, D., Salomon, G. (1988). Teaching for transfer. *Educational Leadership*, 46 (1), 22-32.
- Rink, J., French, K., Tjeerdsma, B. (1996). Foundations for the learning and instruction of sport and games. *Journal of teaching physical education*, 15, 399-417.
- Rink, J., French, K., Graham, K. (1996). Implications for practice and research. *Journal of teaching physical education*, 15, 490-508.
- Rink, J. (2001). Investigating the assumptions of pedagogy. *Journal of teaching physical education*, 20, 112-128.
- Swartz, R. (1997). *Teaching science literacy and critical thinking skills through problem-based literacy*. In: Costa, A., Liebmann, R. (1997). *Supporting the spirit of learning*. Corwin press: Thousand Oaks, California.
- Timmers, E., Meertens, T. (1998). *Spelen(d) leren spelen*. De Vrieseborch: Haarlem.
- Timmers, E. (2001). *Bewegingsdidactiek. Een leidraad voor (beter) handelen in bewegingssituaties*. De Vrieseborch: Haarlem.
- Timmers, E., Meertens, T. (2001). *Slim spelen*. De Vrieseborch: Haarlem.
- Timmers, E. (2003). Leren spelen met rollen. *Lichamelijke Opvoeding*, 10, 443-446.
- Turner, A., Martinek, T. (1995). Teaching for understanding: a model for improving decision making during game play. *Quest*, 47, 44-63.

