

Trefbal en jagerbal zijn eindeloos

2



Trefbalspelen en jagerbalspelen zijn populair. Leerlingen zijn bekend met jagen en gejaagd worden in de computerspelletjes die ze spelen. Nu krijgen leerlingen de kans fysiek te spelen en te jagen in plaats van digitaal, met alle lichamelijke inspanning en beleving die daar bij komt. Het gaat om jagen en treffen door afgooien en voorkomen dat je getroffen wordt. Het aantal variaties van trefbal- en jagerspelen is eindeloos. Zowel klassikale spelen als in groepjes. In deze serie willen we trefbal- en jagerbalspelen aan bod laten komen die leerlingen graag spelen, waar veel beleving in zit en waarin geleerd kan worden. Vorige keer ging het om klassikaal spelen van 'setshot trefbal' en 'oversteekjagerbal'. Nu komen spelen in kleine groepjes aan bod. | **Tekst** Maarten Massink

Het spelen van tref- en jagerbalspelen in kleine groepjes vraagt meer van de leerlingen als het gaat om zelfstandig kunnen spelen (bewegen regelen). Bijvoorbeeld eerlijk spelen, punten bijhouden, overleggen over teams maken of over hoe het spel moeilijker/makkelijker maken.

In het vorige artikel in LO Magazine 1 van 2022 (Massink, 2022) is er gewezen op de mogelijkheid niveaus te herkennen bij tref- en jagerbalspelen. Breukelman en Massink (2002) onderscheiden de volgende deelnameniveaus:

Inblijven

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

Uitmaken

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

Overloopjagerbal

Arrangement

Een vierde deel van de zaal is speelveld. Bij de middenlijn staat een bank. Bij de (eind)muur liggen tien voorwerpen (shuttles, pittenzakjes, lintjes, pilonnen). Aan de zijkant liggen twee maten. Op iedere mat staat een jager. Het jaaggebied is tussen de maten, twee muren en de bank (zie tekening 1). Er zijn drie of

vier jagers en drie of vier lopers. Er zijn twee trefballen in het spel. Bij de bank staan vier pilonnen.

Opdracht

In een kwart van de zaal spelen drie of vier jagers tegen drie of vier lopers. Er liggen voorwerpen (pilonnen/lintjes/pittenzakjes/shuttles) achter een lijn (eindmuur). De lopers proberen door het jaaggebied een voorwerp te halen en te brengen naar de overkant over een lijn zonder te worden afgegooid. Aan de zijkant liggen twee matten. Op iedere mat een jager die probeert lopers af te gooien. De jagers mogen alleen afgooien als ze met beide voeten op de mat staan. De overige jagers moeten ballen terugbrengen. De lopers lopen achter de jagers langs om een voorwerp op te halen en door het jaaggebied als ze een voorwerp meenemen. Het spel stopt als alle voorwerpen naar de overkant zijn gebracht (lopers gewonnen) of wanneer vier keer een looper is afgegooid (jagers gewonnen). De lopers moeten dit bijhouden door een pilon om te tikken als ze zijn afgegooid.

Variaties

Dit spel kun je moeilijker maken voor de lopers of makkelijker voor de jagers als de lopers ook door het jaaggebied moeten lopen als ze een voorwerp gaan halen. Er is dan geen beschermd gebied meer. Dus niet meer achter de jagers langs als ze een voorwerp gaan halen. De jagers kunnen geholpen worden als er meer ballen in het spel komen en als de jagers ook van de mat af mogen komen om een bal te pakken. Wel blijft de regel het werpen vanaf de mat gehandhaafd.

Differentiatie

Met de variaties kun je ook differentiëren. Sommige lopers (met lintje) mogen ballen halen via beschermd gebied. Gevorderde lopers hebben geen beschermd gebied en moeten via jaaggebied ook teruglopen om een voorwerp te halen. Je kunt goede lopers erop wijzen de aandacht te trekken en te ontwijken waardoor minder goede lopers kansen krijgen over te steken. Samenwerken en het timen van het lopen (wanneer is de beste oversteekkans?) is belangrijk. De



jagers moeten goed samenwerken in het terugbrengen van de bal.

Roof de pilonnen

Arrangement

De zaal is verdeeld in vier zaaldelen. Op een kwart deel van de zaal staat bij de eindlijn een kast. Aan de zijkant is een bank bij de muur. Bij de middenlijn zijn twee matten (zie tekening 2) voor de jagers. Op iedere mat één jager. Tussen kast en matten is het jaaggebied en daar liggen tien voorwerpen (pilonnen, shuttles, pittenzakjes, lintjes). Bij de bank staan vier telpilonnen om te tellen hoe vaak een looper is afgegooid (omleggen). De kast is een schuilplaats voor de lopers. Er zijn drie of vier jagers en drie of vier lopers. Er zijn twee foamballen in het spel.

Opdracht

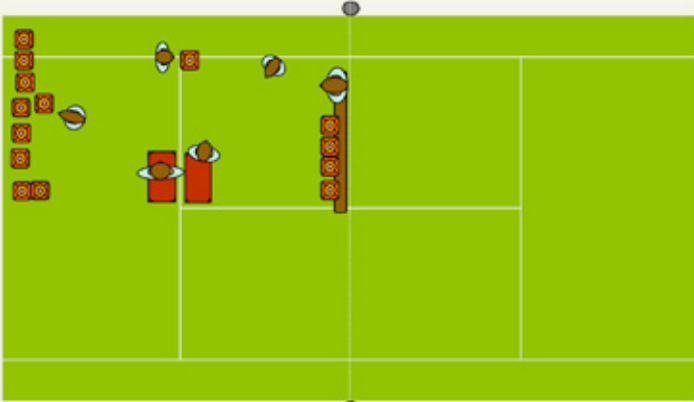
De lopers proberen vanachter de kast een pilon te roven zonder afgegooid

te worden. Je mag één pilon tegelijk pakken. Word je afgegooid met een pilon in de hand dan zet je de pilon weer terug en gaat zitten aan de kant en legt een telpilon om. De jagers gooien vanaf de mat (twee voeten op de mat). De overige jagers gooien de ballen terug naar de jagers op de mat. Als de lopers alle voorwerpen achter de kast hebben gebracht voordat er vier lopers uit zijn hebben de lopers gewonnen. Hebben de jagers vier keer een looper afgegooid voordat alle voorwerpen zijn opgehaald dan hebben de jagers gewonnen.

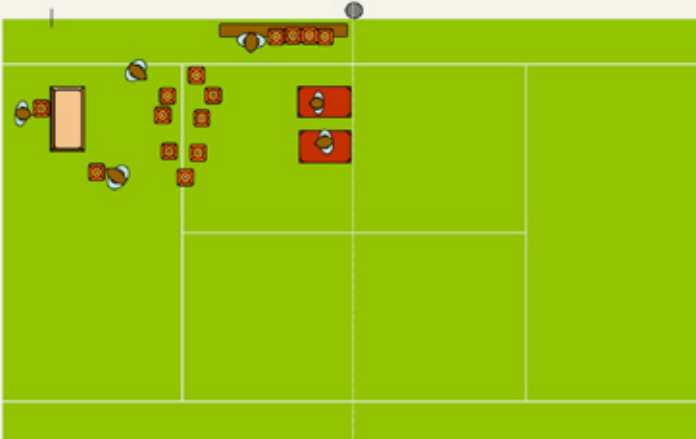
Variaties

Je kunt het moeilijker maken voor de lopers (en dus makkelijker voor de jagers) door de pilonnen verder van de kast te plaatsen. Door te pilonnen meer gespreid neer te zetten wordt het moeilijker voor de jagers (en makkelijker voor de lopers) door een groter jaaggebied.

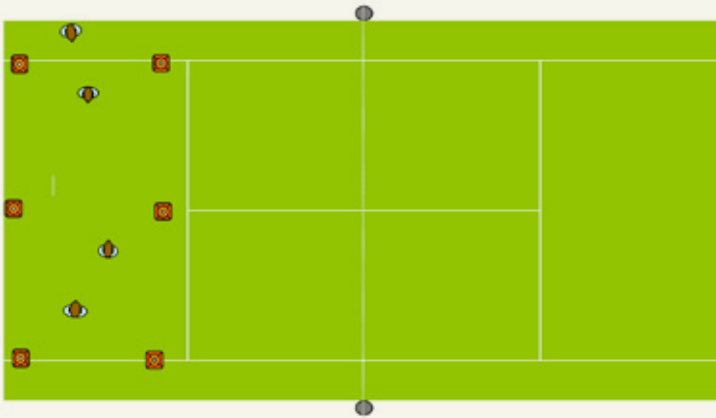
Tekening 1 Overloopjagerbal



Tekening 2 Roof de pilonnen



Tekening 3 Twee tegen tweetrefbal



Differentiaties

Voor lopers die moeilijk een pilon kunnen roven kun je afspreken dat ze met een pilon in de hand niet kunnen worden afgegooid (herkenbaar met lintje) of mogen afweren met de handen.

Twee tegen twee trefbal

Arrangement

Op een zesde deel van de zaal spelen twee tweetallen tegen elkaar (zie

tekening 3). Het veld is verdeeld in vier vakken. Twee achtervakken (achter de zijlijn van het volleybalveld) en twee trefvakken (van de lijn tot het midden van de zaal). De twee spelers zijn verdeeld in een achtervakspeler en een trefvakspeler. Iedere groep heeft één trefbal (foambal).

Opdracht

De trefvakspeler en de achtervakspeler proberen samen de trefvakspeler

van het andere tweetal af te gooien. Ze mogen daarbij overgooien. De trefvakspeler kan proberen de bal te vangen. Dan is hij niet af maar scoort een punt. Als een trefvakspeler wordt afgegooid scoort het andere team een punt. Je kunt afspreken dat je wisselt als een team vijf punten heeft. Je kunt ook afspreken dat bij ieder punt degene die is afgegooid wisselt met zijn achtervakspeler.

Variatie

Je kunt afspreken dat je mag afweren met de handen/armen. Alleen lichaam en benen tellen. Of alleen benen raken telt als het afgooien te makkelijk is.

Differentiatie

Door verschillende trefvlakken af te spreken kun je differentiëren. Bij een vaardige speler is het lichaam trefvlak. Deze speler mag ook niet afweren. Een minder vaardige speler heeft alleen benen als trefvlak. Leerlingen kiezen hun eigen vaardigheidsniveau in overleg met elkaar en geven met een kleur lintje aan welk vaardigheidsniveau ze kiezen. Bijvoorbeeld hele lichaam trefvlak zonder afweren draagt rood lintje, afweren met handen en romp en benen trefvlak draagt blauw lintje, alleen benen trefvlak draagt groen lintje.

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



Bronnen

Breukelman, H., Massink, M., (2002). *Spelen op verschillende niveaus, spelprofielen in het voortgezet onderwijs*. Baarn: HB uitgevers.
Brouwer, B., Houthoff, D., Massink, M., Mooij, C., Mossel, G. van, Swinkels, E., & Zonnenberg A. (2012). *Basisdocument Bewegingsonderwijs voor de onderbouw van het voortgezet onderwijs*. Zeist: Jan Luiting Fonds.
Massink, M. (2022). Trefbal en jagerbal zijn eindeloos. LO Magazine, 110(8), 18-20.

Contact

m.massink1@upcmail.nl

Foto's

Anita Riemersma

Kernwoorden

trefbalspelen, jagerbalspelen