

Uitbreidings- of veranderingsmogelijkheden

Regels voor differentiatie

Differentiatie voor de lopers ontstaat indien:

- Creëer een vrijplaats. Deze vrijplaatsen mogen niet door alle lopers gebruikt worden, maar door die lopers die het nodig hebben. Bijvoorbeeld: nadat er een spelletje gespeeld is, pakken de kinderen die niet getikt zijn een lintje. Daarmee geven ze aan dat ze geen gebruik maken van de vrijplaats.
- door het verlossen van spelers worden betere/snellere lopers kwetsbaarder. Er ontstaat op deze wijze vanzelf een differentiërend effect.
- voorafgaande aan een nieuw spel kan de tikker de keuzemogelijkheid worden gegeven het zichzelf moeilijker te maken door meer verlosballen toe te staan (de tikker bepaalt het aantal verlosballen, met een minimum van 2).

Differentiatie voor de tikker ontstaat indien:

- de tikker kan ervoor kiezen na 1 minuut een tweede tikker erbij te halen. Dan mogen de lopers 2 extra verlosballen.
- De tikker bepaalt eigen hokgrootte
- De tikker is twee keer tikker. Als hij gewonnen heeft, vergroot hij het hok (en vergroot aantal ballen). Als hij verloren heeft verkleinen.

1

Spelen met diverse hokken

Spelen met obstakels in het tikveld

Spelen met een vrijplaats

Spelen met 2 tikkers

- Bij 2 tikkers samenwerken; 1 tikt en de ander bewaakt het hok

Spelen met een tikstok voor de tikker

Klassikaal Hokbal

Omgaan met angst

Doelstelling: als tikker beter leren tikken, als looper beter leren ontwijken en verlossen

In de methode Basislessen bewegingsonderwijs deel 1 zijn de verschillende niveaus van de tikker en de looper beschreven.

Een kind leert in het spel Hokbal beter tikken, ontwijken en verlossen door:

1. het spel regelmatig te spelen in kleine groepen, het liefst homogeen naar spelniveau
2. vaak tikker zijn en vaak kunnen verlossen
3. op het juiste moment een aanwijzing te geven, een vraag te stellen, een voorbeeld te geven, te complimenteren, de situatie aan te passen.

Uitdaging	Mogelijke interventie
Ik wil iedereen tikken.	<ul style="list-style-type: none"> • Kleiner tikveld • Minder verlosballen in het hok • Hulp van een 2^e tikker • Tactieaanwijzingen • Homogene groepen qua snelheid en spelinzicht
Ik wil niet getikt worden.	<ul style="list-style-type: none"> • Vrijplaats creëren • Obstakels plaatsen • Homogene groepen qua snelheid en spelinzicht
Ik wil kinderen verlossen.	<ul style="list-style-type: none"> • Groter hok of 2^e hok • Groter tikveld en/of obstakels vlak bij het hok • Meer verlosballen • Homogene groepen qua snelheid en spelinzicht

2

Regels en gedragdoelstellingen

- a. Je aan de regels houden.
- b. Actief meedoen in het spel.
- c. Als je getikt wordt of als een actie mislukt, dat niet afreageren op anderen.
- d. Meedenken hoe het spel goed en leuk gespeeld kan worden als het niet goed/leuk verloopt.

Doelstelling voor de leerkracht en/of student:

- a. Alle kinderen zijn minimaal 1 keer de tikker en slagen er minimaal 2 keer in om een looper te bevrijden.
- b. De aangebrachte differentiatie werkt.
- c. Door regelmatig hulp te verlenen kinderen een niveau verder helpen.
- d. Kinderen houden zich aan de regels en er bestaat een positieve sfeer naar elkaars prestaties/functioneren.

Groepering

Zorg eventueel voor een homogene indeling van de groepen op basis van eerdere ervaringen met tikspelen of op basis van de vaardigheid Hinkelen of Spelinzicht (zie knop LVS op de homepage - Leerlingvolgsysteem bewegen en spelen).