



Softbal: al spelend tactisch leren handelen (2)

Hard en gericht slaan

Collega's zijn goed in staat om leerlingen de basisvaardigheden bij te brengen om al snel attractief softbalachtige vormen te kunnen spelen. Vaak zien we dat het spelplezier en leerproces beperkt worden door het vermogen om tactisch te handelen. In dit tweede artikel wil ik verder aandacht besteden aan het uitbreiden van het leerproces door te starten vanuit tactisch handelen.

Door: Michel Aussems

Ter gelegenheid van KVLO Workshops BSM en LO2 heb ik voor de KNBSB hand-outs geschreven waarvan een groot deel van de inhoud ook zeer goed toepasbaar is in de reguliere lessen vooral in de tweede fase. In dit artikel leg ik uit wat de achterliggende gedachtegang is.

De aandachtsgebieden bij softbal zijn:

- gericht het veld inslaan van een geworpen bal

- afstemmen van de loopacties op de gegeven situatie
- zodanig verdelen van de verdedigende taken dat de veldposities optimaal bezet zijn
- kunnen bezetten van minimaal één positie in het binnenveld en één in het buitenveld
- positie kiezen in het veld en een geslagen bal vangen of fielden
- gezien de spelsituatie, de juiste loper het eerst uitmaken

- gegeven de spelsituatie een loper uittikken of uitbranden.

Slaan

Slaan is uiteraard het meest attractieve deel voor de leerling. Ons inziens zal slaan in eerste instantie vooral gericht moeten zijn om het zo hard mogelijk te doen. Meestal wordt dit door de leerlingen geïnterpreteerd als zo ver (lees hoog) mogelijk slaan.

Dit is een logische aanname omdat het merendeel van de hoog geslagen ballen (nog) niet gevangen gaat worden. 'Gericht' slaan is op redelijk niveau eigenlijk een onmogelijkheid, omdat bij een juiste techniek om hard te kunnen slaan de stap reeds ingezet wordt voordat de bal door de werper wordt losgelaten. De uitstaprichting

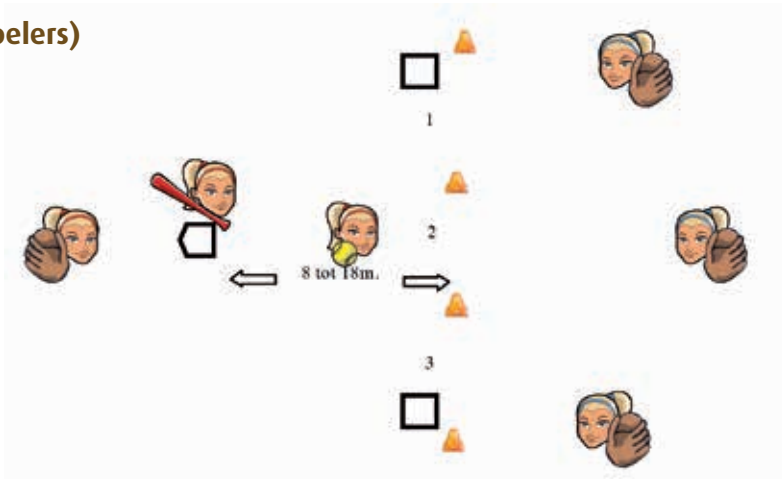
van de slagman bepaalt de richting van de bal. Aangezien de richting van de worp ten opzichte van het lichaam de hoek van inval bepaalt, wordt een bal dicht bij het lichaam veel harder naar die zijde (rechts slaand derde honkzijde) geslagen en een bal ver van het lichaam het hardst naar de eerste honkzijde.

Leerlingen hebben nog geen boodschap aan deze wetenschap. Maar tactisch handig slaan verdient echter op een gegeven moment toch wat aandacht om verder te komen. Het aanbieden van onderstaande spelen leidt meestal tot begrip en vaak tot ander spelgedrag.

Coach-Pitch: 'Doel Slaan 1' (zes tot negen spelers)

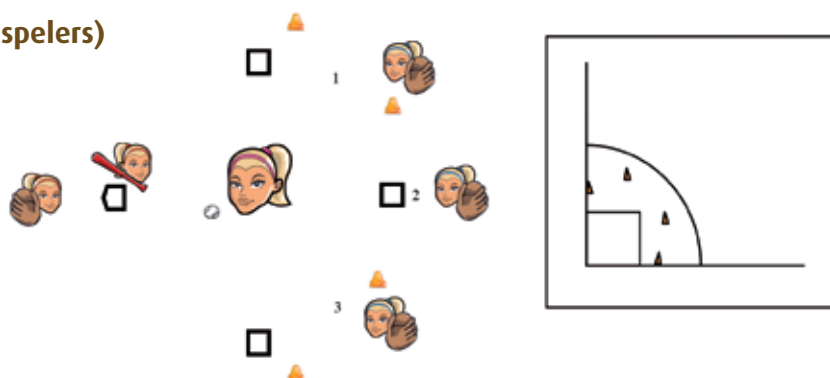
Doel: hard en gericht slaan (compacte swing) ontwikkelen. Van nature worden de armen te vroeg gestrekt voor dat de benen roteren. Dit heeft tot gevolg een lange trage swing die veelal te vroeg ingezet wordt en vrijwel altijd richting het derde honk of fout gaat.

Opdracht: sla een vast aantal ballen (bijvoorbeeld zes) tussen de pillonen door. Doeltje aan jouw zijde scoort één punt, door het midden twee en andere zijde (opposite field) drie punten.



Coach-Pitch: 'Doel Slaan 2' (zes tot negen spelers)

Doel/Opdracht: zie Doelslaan 1. Nu meer gericht op daadwerkelijke veldsituatie.



Coach-Pitch: 'Doel Slaan 3' (zes tot negen spelers)

Doel: hard en gericht slaan (compacte swing) ontwikkelen.

Opdracht: sla een vast aantal ballen (bijvoorbeeld zes) tussen de honken/pillonen door. Doeltje aan jouw zijde scoort één punt, door het midden twee en andere zijde (opposite field) drie punten. Voorbij binnenvelders scoort één punt extra een line drive (ineens op het gras of . over de binnenvelders) scoort twee punten extra. Dus bijvoorbeeld opposite field line drive = vijf punten.



Bovenstaande spelen stimuleren allen het slaan tussen het eerste en tweede honk. Dit lijkt voor de slagman zelf onaantrekkelijk gezien de korte aangooi afstand naar het eerste honk, maar geeft reeds aanwezige honklopers meer kans op te schuiven, dan wel te scoren.

Om dit technisch gezien voor elkaar te krijgen dient een slagman een voor hem interessante worp af te wachten door het midden of aan de eerste honkzijde van de slagzone en/of voor een rechtshandige de bal aan de 'binnenzijde' te raken. Alle spe-

len kunnen uiteraard vanuit een toss of een coach-pitch gespeeld worden, waarbij de positie van de 'tosser' wel enige aandacht vereist.

Ondanks dat stoten bij competitief softbal een grote rol speelt ben ik er geen groot voorstander van om dit in de onderwijs-situatie te benadrukken, met name omdat het nauwelijks te verdedigen valt en het niet echt uitdagend is. Mocht je daar toch interesse voor hebben dan staan er in de hand-outs enkele interessante mikvormen.

Zodra het leerlingen regelmatig lukt de bal in poortjes 2 en 3 te slaan, kun je het koppelen aan het honklopen en het veldspel.

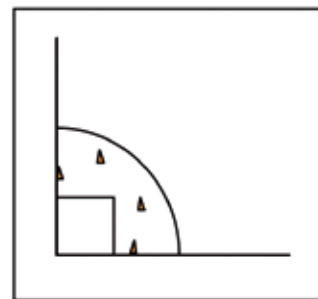
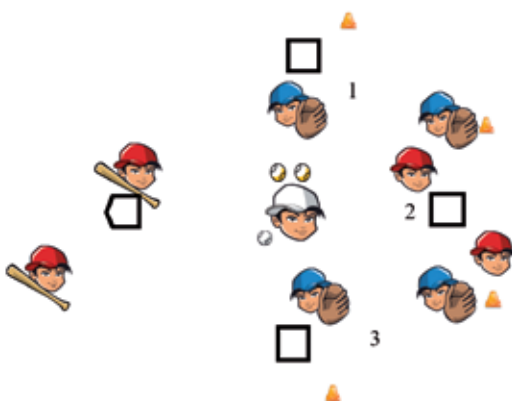
De samenhang tussen geslagen bal en de loopactie kun je al spelend oefenen met onderstaande spelen, waarbij een deel van een spelactie een doel op zich wordt. In een voortgangssituatie kun je hierbinnen later ook aandacht schenken aan verdedigend tactische oplossingen.

Coach-Pitch: 'Achter de loper op tweede honk' (zes tot twaalf spelers)

Doel: hard en gericht slaan in combinatie met lopen of terugkeren afhankelijk van de kwaliteit (richting, hoogte en afstand) van de slag.

Opdracht: sla een vast aantal ballen (bijvoorbeeld zes) tussen de honken door. De situatie gaat op voor minder dan twee uit! Als loper probeer je een volgend honk te halen. Elke opgeschoven loper levert de aanvallende partij één punt op, elke uit één punt voor de veldpartij!

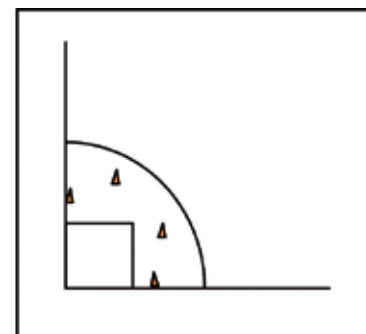
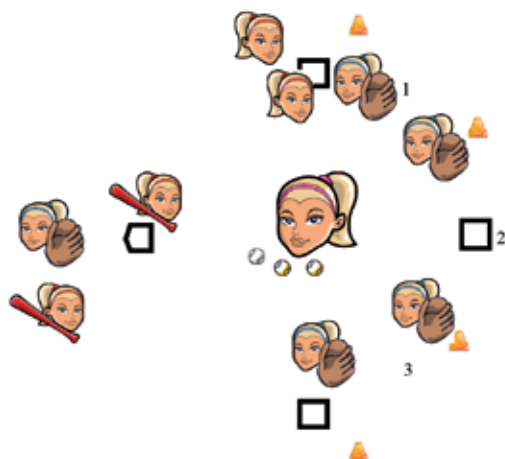
Variatie: als je er buitenvelders bij plaatst kun je ook zinvol de relay en later misschien zelfs cut-off situatie verduidelijken door de slagman/honklopers door te laten spelen zolang het kan en voor elk bereikt honk een punt te geven.



Coach-Pitch: 'Haal ze binnen' (zes tot twaalf spelers)

Doel: hard en gericht slaan in combinatie met lopen of terugkeren afhankelijk van de kwaliteit (richting, hoogte en afstand) van de slag.

Opdracht: sla een vast aantal ballen (bijvoorbeeld zes) tussen de honken door. De situatie gaat op voor minder dan twee uit! Als loper probeer je een volgend honk te halen! Elke opgeschoven loper levert de aanvallende partij één punt op! Elke uit één voor de veldpartij.



Veldspel

Als je in bovenstaande spelen vaak in de situatie geraakt dat het voorkomen van een punt extra honken kost of andersom is dit een uitdagende en intensieve spelvorm;

'Continue': (minimaal achttallen)

Indelen: maak een team van vijf spelers en één van minimaal twee. Drie teams van drie is ideaal!

Opstellen: 4 velders bij een honk/thuisplaat en een (pitcher) met bal in het midden van het veld. Eén honkloper op het eerste en één op het derde honk. Extra lopers aan de zijkant bij het eerste honk.

Speelveld: minimaal vijftien stappen. Mochten de lopers te eenvoudig het honk bereiken, maak dan de afstand snel wat groter.

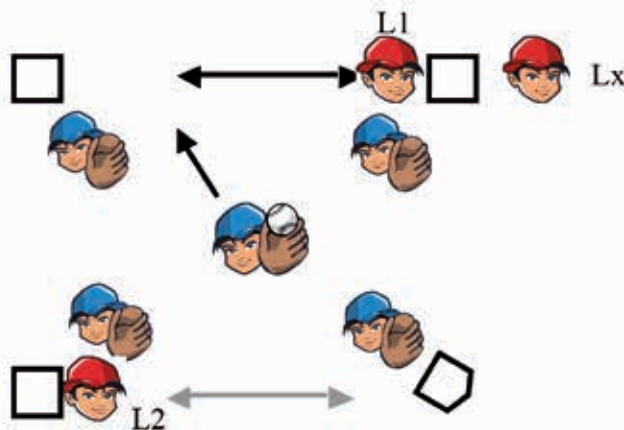
Doel: verbeteren insluitactie in een wedstrijdspecifieke situatie, waarbij meerdere honklopers aanwezig zijn.

Opdracht: de honkloper aan het eerste honk laat zich insluiten, zodat de loper van het derde honk een (uitgestelde) scoringskans krijgt. De pitcher snijdt de loopweg zo snel mogelijk af en start de insluitactie, tussen eerste en tweede honk. Als de honkloper getikt wordt of een honk veilig bereikt, mag de loper van het derde honk starten. Let op! De speler die de bal inbrengt in de nieuw ontstane insluitactie dient achteraan te sluiten (volg je bal) bij deze actie. Dus als je de bal vanaf tweede honk naar de thuisplaat gooit MOET je dat honk overnemen.

Afspraken: puntentelling: elke bereikt honk is een punt en elke uit scoort een punt.

Inbrengen: loper vertrekt pas als de werper klaarstaat.

Inblijven: lopers proberen door heen en weer te rennen veilig één van de honken te bereiken. Je mag uiteraard niet van de honklijn afwijken. Dus je loopt langs de zijden van het vierkant (niet erdoorheen). Loper



van derde honk start pas nadat loper in of uit is!

Uitmaken: Tracht de honkloper(s) zo snel mogelijk uit te maken, door zelf te tikken of zo min mogelijk over te spelen.

Stilleggen: Het spel stopt als de honklopers zijn uitgetikt of een honk veilig hebben bereikt. De loper van eerste honk schuift door naar het derde honk, die van het derde honk sluit aan bij het honk. Een wachtende loper gaat naar het honk.

Wisselen: nadat alle honklopers op beide honken zijn gestart wisselen drie spelers (één team) van functie.

Variatie: lastig, maar spannend en erg intensief! Zodra loper 2 (derde honk) scoort of uitgaat, start het spel direct weer met de nieuwe loper op het eerste honk. De bal kan dus best bij de thuisplaat zijn en veldspelers dienen snel weer hun verantwoordelijke honken op te pikken (loop altijd achter je bal aan!).

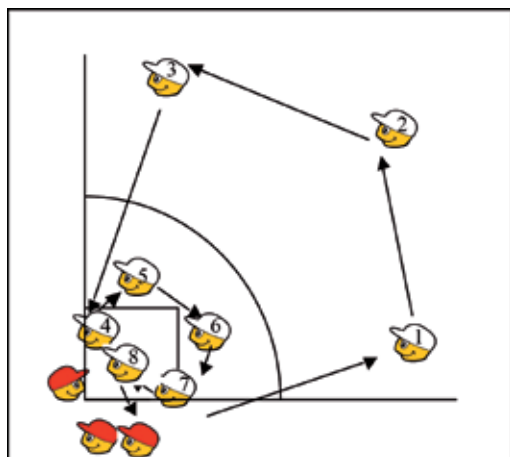
Het ervaren van de verantwoordelijkheden op verschillende spelposities kun je spelend aanleren met het volgende spel.

Coach-Pitch: 'Roulette' (negen tot twaalf spelers)

Doel: scoren door het eerste honk te halen op een goede slag.

Opdracht: sla een bal het veld in en probeer het eerste honk te halen (één punt). Scoor je blijf je aan slag. Ga je uit dan wordt je rechts velder. Alle velders schuiven dan één positie (zie nummers door).

Afspraken: stilleggen als iemand uit gaat, dan stopt het spel en draaien we snel door.



Ik hoop jullie gestimuleerd te hebben om eens te experimenteren met spelvormen die kunnen leiden tot meer beleving van softbal op school.

Mocht je de documenten van de site doorgenomen hebben en suggesties hebben voor spelvormen die daar niet te vinden zijn, dan ontvang ik die uiteraard graag.

Michel Aussems (ALO Amsterdam 1985)
Docent LO aan het OPDC West Friesland te Hoorn
Projectmedewerker KNBSB Onderwijs en Spelontwikkeling
Vakleerkracht LO te Andijk en Grootebroek ◀