

Padel en pickleball

Een succesanalyse vanuit een spel-gecentreerde benadering

Terugslagspelen kennen een enorme opleving in onze beweegcultuur. De opkomst van padel is daar het grootste voorbeeld van. Het lijkt of er bijna niemand te vinden is die geen liefhebber van dit 'nieuwe' sportspel is. Voormalige voetbalprofs en acteurs spreken zich in de media lovend uit over het spel. Sportminnend Nederland is inmiddels uitgerust met een flinke basis aan regelkennis om op verjaardagen te delen. Is het meer dan een randstedelijke hype? Wat is het succes van deze sport? Kunnen we de gunstige elementen gebruiken om in het bewegingsonderwijs kinderen te enthousiasmeren voor terugslagspelen? In dit artikel een beschouwing op padel vanuit een spel-gecentreerde benadering en een ondersteuning voor het in het vorige nummer beschreven spel pickleball als geschikte terugslagspelen variant in het bewegingsonderwijs. **Tekst Wytse Walinga**

Succesfactoren

Het analyseren van het succes van padel kan vanuit meerdere invalshoeken. De rol van eerdergenoemde positieve media-aandacht draagt daar natuurlijk stevig aan bij. De aantrekkelijke omgevingen (padelclubs met een *beachvibe*), het samenspel, en aantrekkelijke doorontwikkelde materialen zijn ook een mogelijke oorzaak. Dit artikel ontkent daarvan de aantrekkingskracht niet maar neemt een andere insteek, namelijk die van spel-gecentreerd leren en spelbalans analyse (Koekoek, Dokman & Walinga, 2014).

In het beschrijven van het succes van padel wordt vaak het vergelijk met tennis gemaakt. Voor tennis zou jarenlange training nodig zijn voordat er enigszins spel mogelijk is en bij

padel is er in korte tijd voor velen al een mooi spel mogelijk.

Succesanalyse

De toegankelijkheid van padel past goed bij uitgangspunten van een spel gecentreerde benadering. Deze benadering kenmerkt zich door het spel en de speler (en daarmee originele spelbetekenis) centraal te zetten in een leerproces. Dit in tegenstelling tot het aanleren van technieken als losse vaardigheden. Met name het 'Teaching Games for Understanding' model van Bunker & Thorpe (1982) heeft in dat kader veel aandacht gekregen. De kern in deze benadering is daarom het ontwerpen van spelen die hun 'hoofduitdaging' behouden. Hierdoor kunnen spelhandelingen (waar techniek integraal onderdeel van is) in de volle betekenis van het

spel geleerd. Techniek wordt dan een wijze om dat spelprobleem beter op te lossen in plaats van een voorwaarde om het spel te kunnen spelen. Hoe zit dat bij padel?

Balans als voorwaarde

Padel kenmerkt zich, ook bij beginners door relatief lange rally's. De duur van de rally drukt uit hoe moeilijk het is om een bal zo te spelen dat de spelers hem niet meer terug kunnen plaatsen. De rally weerspiegelt de balans tussen aanvallende complexiteit (punt scoren) en verdedigende complexiteit (punt voorkomen). Bij tennis voor beginners is er relatief snel een einde aan de rally. Bij padel zien we dat door materiaal en baankenmerken (de bal blijft in het spel door de glaswand) beide rollen elkaar beter in balans houden voor beginnende én gevorderde

spelers. Het is ten opzichte van tennis relatief makkelijk om een bal (gericht) in te plaatsen, tegelijk leidt dit niet snel tot een score omdat dit ook relatief makkelijk te voorkomen is met een eigen plaatsing van de bal. Daarmee ontstaat het aantrekkelijke spel van de rally waarin er gestreden wordt om initiatief. Dat moet uitmonden in een score zonder dat de hantering in de weg zit om dit te realiseren. Dit is essentieel om leerhulp betekenis te laten krijgen voor de spelers. Neem het tactisch-didactische *Four-R's* model van Hopper (2003): *Read, Respond, React and Recover*. Vrij vertaald: lees de tegenspeler, bereid je voor op de acties van de tegenspeler, reageer op de actie van je tegenspeler en neem daarna weer een gunstige uitgangspositie in. Deze spel-tactische handelingen zijn overduidelijk ook relevant voor het spelen van een goed padel-spel. Om dit te kunnen leren zal er enigszins een rally moeten ontstaan bij spelers om de betekenis van deze handelingen te voelen. Daarna kan er een bijpassende uitvoering worden verkend. De balans is dus essentieel voor de aantrekkelijkheid en is ook essentieel voor beter leren spelen.

Lessen voor bewegingsonderwijs

De toegenomen aandacht voor padel zal leiden tot pogingen van docenten bewegingsonderwijs om elementen van padel in de lessen te integreren. Wanneer dat vanuit een spel-gecentreerde benadering gebeurt, dan richt deze zoektocht zich op het vinden van een spel waarin de hoofdbetekenis in balans naar voren komt. Tegelijk zal de zoektocht zich richten op aantrekkelijke kenmerken van padel. Het kenmerkende gebruik van de (glas) wand bijvoorbeeld kan in sommige spelontwerpen gebruikt worden. Er zijn echter ook wat beperkingen zoals: gebrek aan twee kale muren in gymzalen, de moeilijkheidsgraad van een slag die vanaf de achtermuur komt, de kleine ruimte in zalen waardoor de bal snel bij een speler is, padel-ballen die snel zijn en doorschieten op een gymvloer, de snelheid die een gemiddeld padel-racket toch nog aan een bal geeft et cetera. Hoe kunnen we desondanks leerlingen toch introduceren



Foto 1 Pickleball-set



Pickleball kan gespeeld worden op een derde zaaldeel met een laag volleybalnet

in activiteiten uit deze aantrekkelijke spelcategorie? Hoe vergroten we mogelijk daarmee hun kans om ook in de toekomst van dit type activiteiten te genieten?

Pickleball het 'padel' van bewegingsonderwijs?

In een methodische lijn van makkelijk naar moeilijk wordt padel voor tennis geplaatst. In het bewegingsonderwijs wordt het een interessante uitdaging

om elementen van padel te integreren. Maar binnen een methodische lijn van terugslagspelen kunnen we een 'transfer' verwachten van vaardigheden tussen verschillende racketsporten. Om die reden in dit artikel een ondersteuning van de aanbeveling voor het Noord-Amerikaans terugslagspel dat de potentie heeft om in de start van deze methodische lijn een plaats in te nemen: pickleball. Pickleball heeft kenmerken van padel, tafeltennis, badminton en tennis. Door middel van testen in het voortgezet onderwijs (onderbouw en bovenbouw) en op de alo blijkt dat er inderdaad al snel het gewenste rallyspel ontstaat.

Dit komt vooral door het zeer geschikte materiaal, (zie foto 1) maar ook door de 'kitchen'-regel waarin aan beide zijden van het net een zone is waarin geen directe volleys gespeeld mogen worden. Hiermee wordt voorkomen dat een volley te dominant wordt in het spel. De volley is desondanks nog steeds een veel gespeelde bal in pickleball maar wel achter de rode zone in het midden (foto 2). Ook de *Two bounce rule* waarin ook de



Foto 2 Pickleball op een derde deel gymzaal met laag volleybalnet

return eerst moet stuiten draagt hieraan bij. Kijk voor meer speluitleg deze pickleball explained video:

Uitleg pickleball



bit.ly/3940ROp

Extra ontwerpsuggesties voor de praktijk

Naast het spelen in een grote sporthal (zie gepubliceerde foto's in LO Magazine 4) kan in de praktijk van het bewegingsonderwijs het spel gespeeld worden op een derde zaaldeel op een laag volleybalnet (foto 2). Deze is iets hoger dan het officiële net maar dat komt de rally bij beginners juist ten goede. Vanwege de muren die dicht op het veld komen is het raadzaam om een lijn te trekken (groene lijn in de foto) waar de service en de return vóór moeten stuiten. Omdat de bal verplicht moet stuiten na een serve komen spelers anders te veel in problemen bij een diepe service of return.

Ontwerp rally

De spelcategorie terugslagspelen (over en weer inplaatsen) kent veel spelvarianten. Tafeltennis, spikeball, volleybal, smashball, slootbal, lijnbal, tennis, badminton, padel, squash, et cetera. Voor alle spelen in deze categorie zou de rally één van de eerste zaken moeten zijn waar een docent naar kijkt. Het geeft een zeer concrete aanleiding voor een ontwerp op de hoofduitdaging van het inplaatsen van het speelvoorwerp en tegelijk het voorkomen daarvan. Veldgrootte, materiaal, hanteringsregels en spelersaantallen zouden in dienst moeten staan van het realiseren van een rally. Een rally die in bijna alle gevallen direct eindigt is dan onwenselijk maar één die nooit stopt ook. Een rally in een partijspel die bijvoorbeeld gemiddeld drie netpassages kent, biedt een kansrijke leeromgeving. Door dit concreet als uitgangspunt voor het ontwerp te nemen (spelbalans-analyse) in plaats van te starten met het oefenen van voorwaardelijke technische bagage verzekert de docent zich ervan dat het leren plaats kan vinden in de volle betekenis van de hoofduitdaging. Leerhulp (ook op hantering) wordt dan 'logisch' en begrijpelijk en zelfs zonder leerhulp wordt er in dit type spelen al veel geleerd. De

populariteit van padel (een rally spel pur sang) en potentieel ook pickle ball leert ons dat dit een kansrijke aanpak is omdat het ook de aantrekkelijkheid van een spel verhoogt. ●



Bronnen

- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in the secondary school. *Bulletin of Physical Education*, 10.
- Hopper, T. (2003). Four Rs for tactical awareness: Applying game performance assessment in net/wall games. *Teaching elementary physical education*, 14.
- Koekoek, J. Dokman, I. & Walinga W. (2014) *Sportspelen*. Boom uitgevers, Amsterdam

Contact

gw.walinga@windesheim.nl

Wytse Walinga is speldocent en onderzoeker aan de Calo op Hogeschool Windesheim en daar verbonden aan het Jeugdsport centrum welke innovaties ter verbetering van jeugdsport initieert. Met dank aan collega opleidingsdocent Michiel Kruiswijk voor het samen testen.

Foto's

Wytse Walinga

Kernwoorden

padel, pickleball, spel-gecentreerde benadering, spelontwerp