

Cricket, gewoon doen! (3)

Het eerste artikel (*Lichamelijke Opvoeding magazine 8, 2019*) uit deze serie beschreef hoe het cricketspel gespeeld wordt en gaf daarbij al voorzetten om het spel aan te passen zodat het ook in de les bewegingsonderwijs uit de verf kan komen. Vanuit een spelgecentreerde benadering werd in deel twee (*Lichamelijke Opvoeding magazine 1, 2020*) geprobeerd een praktische uitwerking te geven van cricketspelen die geschikt zijn om in de zaal te spelen. De focus lag daarbij op het primair onderwijs.

TEKST ALEXANDER NAGELHOUT

Dit artikel richt zich op het voortgezet onderwijs en voorsloeg het spelen in de zaal. Vanuit de introductie van de nieuwe speelvorm Paren Cricket wordt eerst getracht het simpel te houden voor de leerlingen. Regels en hantering zijn nog eenvoudig. Afhankelijk van het niveau van je leerlingen kun je al vrij snel met nieuwe uitdagingen komen en het complexer en interessanter maken. Verschillende opties hiertoe komen voorbij.

Voordat je parencricket gaat spelen is het goed dat leerlingen eerst kennismaken met het spelen van cricketvormen waarin de regels zijn vereenvoudigd. Binnen Lord's Game en Continu Cricket bijvoorbeeld zijn er verschillende speelmogelijk-

heden rondom inblijven en uitmaken die aanvankelijk nog nieuw zijn, evenals de hantering van het materiaal. Binnen de genoemde spelen worden overigens ook een aantal uitbouw mogelijkheden genoemd. Zeker wanneer je nog niet bekend bent met de spelen is het als lesgever waarschijnlijk zoeken naar de juiste 'piste': aantallen, veldgrootte, spelregels en bijvoorbeeld geschikt materiaal om mee te spelen. Genoeg te ontdekken en te leren dus voor zowel docent als leerlingen!

Parencricket

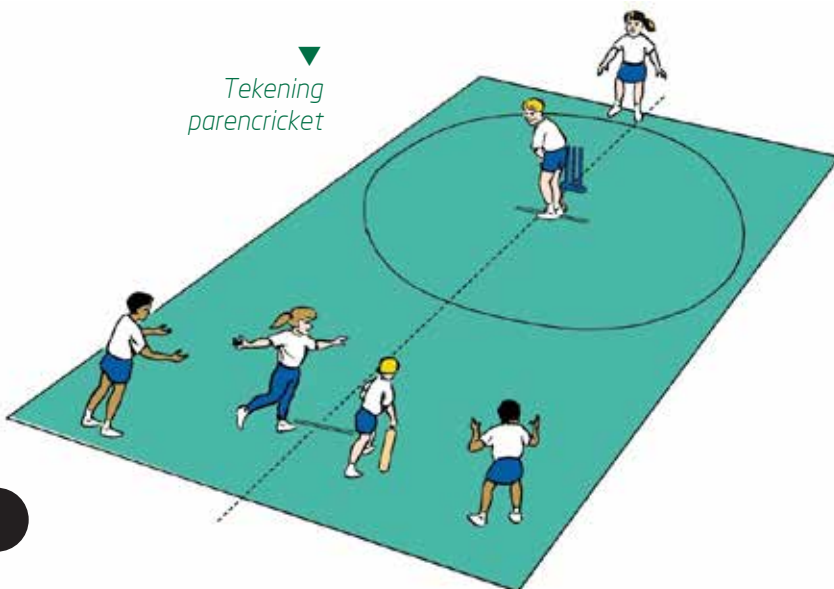
In de uitwerking is geprobeerd tot een opbouw van eenvoudig naar complex te komen. Eerst zal er een basisvariant worden uitgewerkt die geschikt is voor de onderbouw in het voortgezet onderwijs. Daarna volgen er allerlei opties die geschikter zijn wanneer leerlingen meer gevorderd zijn in het spelen en toe zijn aan meer uitdaging.

Parencricket onderbouw voortgezet onderwijs Spelen: twee batsmen tegen vier fielders. Een halve zaal is nodig.

Spel batsman: probeert de bal in het spel te brengen na de aangooi van de bowler. Afhankelijk van de geslagen bal besluiten beide batsmen of ze gaan proberen over te steken en een run te scoren. Als beide lopers op tijd in veilig gebied aan de overkant zijn, scoren ze één run.

Spel fielders: de bowler probeert het wicket om te gooien. Komt de bal in het spel dan proberen ze de bal zo snel mogelijk te verwerken en te gooien naar de wicketkeeper die de bal brandt door het wicket te schenden.

▼
Tekening
parencricket





▲
Foto 1:
Wicketkeeper

Regels:

- de aangooi is onderhands en moet onder heuphoogte aankomen bij de batsman
- de bowler weet het wicket te raken vanuit zijn aangooi. De batsman is 'bowled out'
- als batsman heb je twee slagbeurten. Ga je bij je eerste slagbeurt uit, dan heb je nog een beurt te gaan
- het missen van een bal is niet erg. Wijd en slag doen er niet toe. De bal wordt opnieuw aangegooid, tenzij natuurlijk het wicket vanuit de aangooi geraakt wordt
- de bal moet in goed gebied worden weggeslagen. Fout gebied kan bijvoorbeeld een ander zaalgedeelte of een berging zijn
- elke keer als de lopers samen oversteken scoren ze één run, met een maximum van vier runs per beurt
- een batsman scoort één extra run bij het raken van een achterliggende muur, mits de bal niet direct gevangen wordt via de muur
- een batsman scoort geen punten wanneer hij 'run out' gaat: het wicket wordt geschonden door de wicketkeeper terwijl één van de lopers nog niet terug is in veilig gebied. Schenden van het wicket betekent simpelweg het aantikken van het wicket met de bal
- de fielders scoren een punt bij elke vangbal ('caught out'). De batsman is één slagbeurt kwijt
- de score wordt bijgehouden: het tweetal met de meeste punten wint.

Analyse

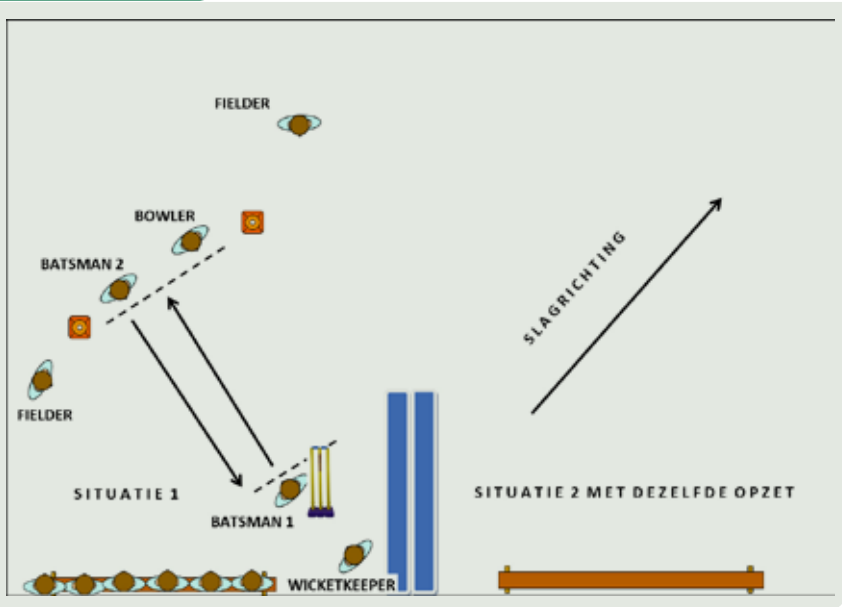
Het spelprincipe blijft eenvoudig, maar de uitvoering is lastiger geworden ten opzichte

van de activiteiten in het primair onderwijs. De batsman moet net als bij Continu Cricket zijn wicket verdedigen, omdat de bowler erop uit is om het wicket vanuit de aangooi om te gooien. Spelelement dat erbij komt is dat hij na een geslagen bal moet gaan beslissen of hij al dan niet gaat oversteken. Extra interessant is het dat er samen moet worden overgestoken. Er moet snel en ook nog eens samen beslist worden over het al dan niet samen oversteken. Voordeel is nu nog dat het niet hard afgestraft wordt wanneer je als batsman 'run out' gaat, omdat er altijd nog een tweede slagbeurt is. Er is dus wat marge en daarom ook kans om te experimenteren en te leren. Voor de velders tegelijk een uitdaging om de lopers 'run out' te krijgen, omdat zij hier ook punten mee kunnen scoren. Door het toevoegen van het samen overlopen ontstaat er een interessante spelspanning tussen wel en niet uitgaan. Spelers, en met name de batsmen, moeten razendsnel keuzes maken en kort en duidelijk met elkaar communiceren. Dit zorgt voor de nodige dynamiek en maakt het boeiend om te spelen voor beide partijen.

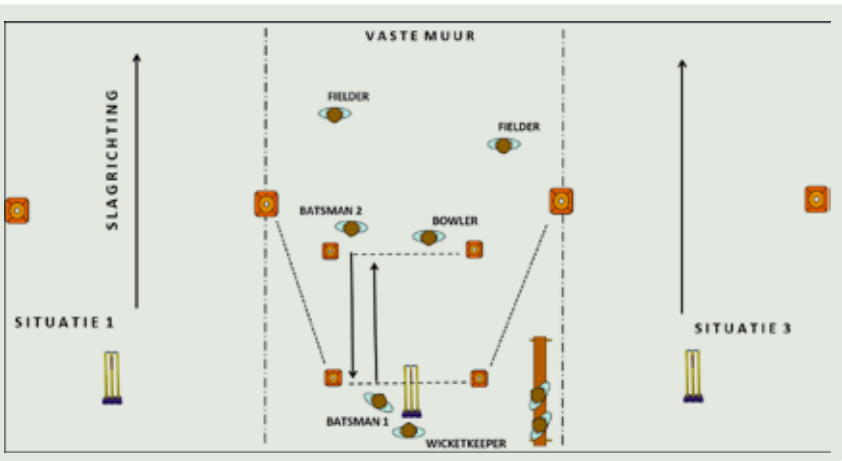
Ontwerpimplicaties uitgelicht

De ene zaal is de andere niet, en de ene groep is groter dan de ander. Daarom een aantal adviezen betreffende organisatie en speelwijze.

Situatie 1: Een standaard gymzaal (22 x 14 meter): bij een groep van 24 leerlingen kun je spelen op twee situaties. Gebruik een mattenwagen met grote landingsmatten die je vanaf de kant van de slagplekken op de middenlijn van de zaal zet waardoor de situaties afgebakend zijn. Vanuit het midden van de zaal speel je in diagonale richting, met slagrichting naar de hoek van de zaal. Twaalf leerlingen per kant, waarvan er zes of acht actief deelnemen. In dat geval heb je twee batsmen en vier of zes velders. Voordeel van vier velders is dat ze per persoon meer ballen moeten verwerken, nadeel is dat er dan meer wachters zijn. Tweetalen die niet spelen zijn wachters en draaien door als de slagbeurten van een spelend tweetal erop zitten. Je kunt er eventueel voor kiezen om terug te gaan naar één slagbeurt per persoon zodat er wat sneller gewisseld kan worden. Heb je minder dan 24 leerlingen dan zijn er minder wachters en kun je hetzelfde arrangement aanhouden. Vanaf ongeveer twaalf leerlingen zou je het klassikaal kunnen spelen waarbij je de hele zaal gebruikt, met aangooi en slaan richting de kopse kanten van de zaal. Heb je meer dan 24 leerlingen dan kun je op één zaalhelft spelen en de andere zaalhelft benutten om andere (zelfregulerende) activiteiten weg te zetten.



▲ *Tekening situatie 1: Standaard gymzaal*
 Situatie 2: Een derde gedeelte van een sporthal (28 x 16 meter): uitgaande van een groep van 24 leerlingen kun je nu op drie situaties spelen. Slagrichting het liefst naar een vaste muur zodat velders de kans hebben een bal te vangen via de muur. Meest ideaal is wederom het spelen met zes spelers tegelijk actief, één tweetal is dan wachter. Heb je meer dan 24 leerlingen dan heb je extra tweetallen als wachter die je opdeelt. Speel je op twee situaties dan heb je meer spelers nodig om het grotere veld te kunnen verdedigen en kun je er meer laten spelen.



▲ *Tekening standardsituatie 2: een derde gedeelte van de sporthal*
 Tekening: de grote pylonen in het midden zijn er om 'goed en fout gebied' aan te geven. Blijft de weggeslagen bal gezien vanuit de batsman aan slag binnen de denkbeeldige foutlijnen dan mag de bal ook in het veld van de burenlinden of stuiteren. Je kunt aanpassen naar wens.

Het zal hoe dan ook zoeken zijn wat binnen jouw accommodatie en met jouw klas het meest geschikt is. Het streven moet zijn dat elke speler genoeg beurten maakt en uitgedaagd wordt.

Voor de batsmen is het een uitdaging op zich om niet uit te gaan, omdat de fielders verschillende

opties hiertoe hebben. Binnen de vier slagbeurten die je krijgt als tweetal moet het gebeuren. Veel keuzes moeten worden gemaakt: wel of niet slaan op de aangegooide bal, wel of niet oversteken, wel of niet nog een keer oversteken. Dit kan best stressvol zijn. Het is voor de lesgever dan ook goed kijken naar wat hij wanneer inzet om een en ander te beïnvloeden. Er zijn veel knoppen om aan te draaien: de afstand van aangooien, de afstand van de oversteek voor de batsmen, het materiaal waarmee gespeeld wordt, de breedte en hoogte van het wicket (het raakdoel voor de bowler), het aantal spelers in het veld en de indeling van de tweetallen (zijn deze ongeveer van gelijke sterkte?). Naar eigen inzicht en wens kan er aangepast worden.

Uitbouw parencricket

Als de basisvariant van parencricket bekend is en er wordt gezocht naar meer uitdaging voor de spelers dan zijn er allerlei extra speelmogelijkheden te bedenken.

In de basisvariant moet je de bal als fielder zo snel mogelijk bij de wicketkeeper zien te krijgen, zodat hij kan proberen een loper uit te krijgen of in elk geval het spel te stoppen. Je kunt de fielder een extra optie geven om ook een 'run out' te forceren. Spreek een bepaalde lijn af in het veld; als een fielder van achter die lijn het wicket vanuit zijn gooi weet te schenden (om te gooien) terwijl de lopers nog niet in veilig gebied zijn, dan zijn de lopers uit en scoren ze een nul. Spannend voor de fielder om tot deze keuze over te gaan, want het is wel een risico. Wordt er compleet gemist dan krijgen de lopers kans om extra runs te maken. Om het interessanter te maken voor de fielder kan er een tweede wicket geplaatst worden ter hoogte van de aangooiplek, waar ze ook op mogen mikken vanaf een afgesproken lijn in het veld.



Tekening Het extra wicket





Hieraan gekoppeld is het een idee om het maximum aantal te behalen runs van vier in een beurt los te laten. Zo valt er voor de batsmen meer te halen.

Het is ook interessant om te spelen met het aantal slagbeurten per persoon. In de basisvariant is dit begrensd op twee. Je kunt dit uitbouwen naar een maximum van vier slagbeurten. De extra slagbeurten moeten wel verdiend worden door niet uit te gaan, want ga je bij slagbeurt één direct uit dan ben je klaar. Er staat nu meer druk op, maar je kunt dus ook beloond worden bij goed slagspel.

Het kan ook zijn dat je meer speelruimte hebt dan aangegeven en je daar gebruik van wilt maken. Als je een halve sporthal tot je beschikking hebt kun je ideaal op twee of drie situaties naast elkaar spelen, afhankelijk van de grootte van je groep. Heb je 27 leerlingen dan kun je bijvoorbeeld negen drietallen maken. Op elk veld spelen er dan drietallen tegen elkaar: per veld heb je nu zes fielders en twee batsmen actief, één batsman staat in de wacht. Heb je 18 leerlingen dan speel je met zes drietallen op twee velden. Bij 19-26 leerlingen heb je een aantal tweetallen: het veld is dan nog prima te verdedigen. Als tweetal aan slag tegen andere drietallen sla je per persoon drie keer in plaats van twee.

Heb je veel speelruimte en zijn de afstanden daardoor groter dan kun je werken met extra beloning voor de batsman als het gaat om het batten. In plaats van één extra run bij het raken van een achterliggende muur kun je werken met bijvoorbeeld drie extra runs wanneer het lukt om de muur in een keer te raken, mits de bal daarna niet gevangen wordt. Via een stuit tegen de muur blijft goed voor één run extra, zoals in de basisvariant het geval is.

Vervolg

In deel vier van deze cricketserie volgen er voorzetten om ook in de buitenperiode aan slag te gaan met cricket. Spelen blijft centraal staan, maar er zullen ook wat ondersteunende activiteiten naar voren komen.

▲ *Foto 3: Meer speelruimte op het veld in de buitenperiode*

Alexander Nagelhout is opleidingsdocent aan de Calo in Zwolle

Kernwoorden

Cricket in zaal, paren cricket

Foto's

Anita Riemersma

Contact

a.naghout@windesheim.nl

England and Wales Cricket Board (1997). *Cricket Spelenderwijs*. Londen, Engeland.



Foto 2: Fielder kan ook het wicket omgooien