

## Cricket, gewoon doen! (2)



Het voorgaande artikel (*LO magazine 8, 2019*) 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 wordt in dit tweede deel geprobeerd een praktische uitwerking te geven van cricketspelen die geschikt zijn om in de zaal te spelen.

TEKST ALEXANDER NAGELHOUT

**D**e activiteiten in dit artikel zijn vooral gericht op het primair onderwijs. Deel drie van deze reeks artikelen is meer gericht op het voortgezet onderwijs. In alle beschreven activiteiten is getracht specifieke kenmerken van cricket niet verloren te laten gaan én tegemoet te komen aan wat leerlingen (al) beheersen om tot een dynamisch en boeiend spel te kunnen komen. Hierbij is rekening

gehouden met de ontwerpimplicaties die in het eerste deel zijn geformuleerd. Deze zullen na de activiteiten ook nog worden uitgelicht.

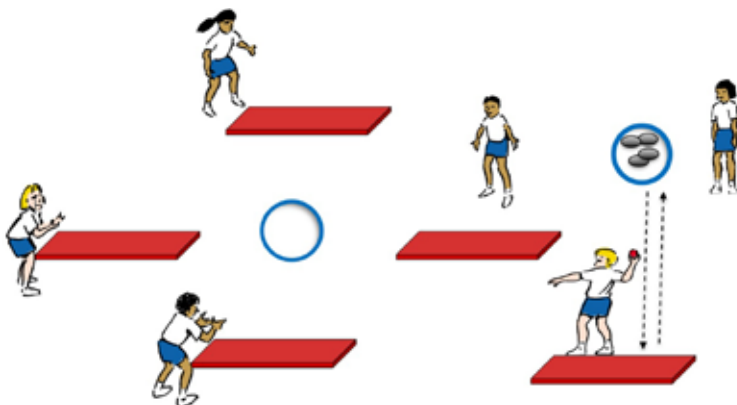
In de uitwerking is geprobeerd tot een opbouw van eenvoudig naar complex te komen. Om tot die opbouw te komen zijn de verschillende activiteiten gespeeld door studenten in het spelonderwijs op de Calo. Een aantal van deze activiteiten



zijn afgeleid van een publicatie van de England and Wales Cricket Board (1997). In dit artikel gaat het daarbij om Lord's Game en Continu Cricket. Na het spelen van de activiteiten volgde er een kritische beschouwing. In de beschouwingen werden de spelen aanvankelijk beoordeeld op basis van oproepbaarheid: denken we dat het voor de overgrote meerderheid van kinderen in het primair onderwijs te doen zal zijn? Aan de hand van onder andere tijd-, tempo- en richtinggegevens (Van den Berg, 1977) zijn de activiteiten vervolgens met elkaar vergeleken op complexiteit.

Er volgen onderstaand drie spelvormen. Iedere spelvorm kan door specifieke aanpassingen op een andere plaats in de volgorde belanden. Hiertoe zullen verschillende voorzetten gegeven worden.

### Cricketbal onderbouw primair onderwijs



▲ Tekening 1: Cricket onderbouw primair onderwijs

**Spelen:** twee werpers tegen vier fielders op een derde zaalgedeelte is voldoende.

**Spel werper:** werpt de bal in het spel vanaf de werpmat. Scoort punten door zoveel mogelijk

pittenzakjes, één voor één, te verzamelen op de werpmat.

**Spel fielders:** verwerken de bal en 'branden' (stuiten) deze zo snel mogelijk op alle vier de matten en daarna in de hoepel.

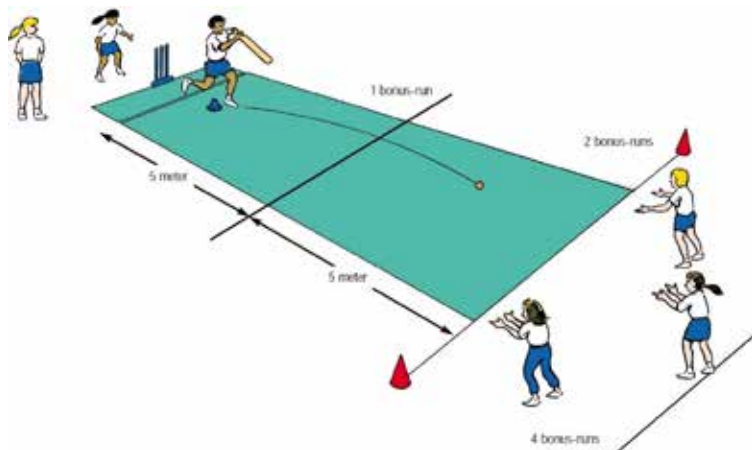
#### Regels:

- het aantal verzamelde pittenzakjes per worp komt overeen met het aantal punten
- de werpers werpen twee keer per persoon, direct na elkaar. Vervolgens wisselen ze met een tweetal in het veld
- de volgorde van branden op de matten voor de fielders is vrij
- lopen met de bal is niet toegestaan voor de fielders
- de score wordt bijgehouden: het tweetal met de meest verzamelde pittenzakken wint.

#### Analyse:

Cricketbal lijkt speelbaar vanaf groep 4, als de kinderen een trage bal op korte afstand al redelijk kunnen werpen en vangen. Hantering moet hoe dan ook geen probleem vormen. Spelen met een lichte en trage foambal verdient aanbeveling bij aanvang. Later kan eventueel met een brede slagplank, beachballplankje of met een verkort tennisracket gewerkt worden om een trage en lichte bal in het spel te brengen. De richting is voor beide partijen helder en eenvoudig: de werper loopt rechte lijnen en de fielders branden mat voor mat en uiteindelijk in de hoepel. Het tempo ligt hoog wanneer de bal eenmaal in het spel is. Het zorgt automatisch voor spelspanning bij beide partijen. Het feit dat de fielders niet mogen lopen met de bal maakt dat er relatief veel vangacties nodig zijn en ze precies moeten werpen naar elkaar om te voorkomen dat de werper veel pittenzakken verzamelt.

## Lord's Game middenbouw primair onderwijs



▲ Tekening 2 Lord's Game middenbouw primair onderwijs

► Tekening 3: Continu cricket

**Spelen:** twee batsmen tegen vier fielders op een derde zaalgedeelte is voldoende.

**Spel batsman:** slaat de bal met een bat of een slagplankje in het spel vanaf een kegel of batting-tee. Scoort punten door het bat over de puntenlijn op de grond te tikken en op tijd terug te zijn bij de crease (veilig gebied aangegeven door de lijn bij het wicket).

**Spel fielders:** proberen de bal zo snel mogelijk te verwerken en te gooien naar de wicketkeeper die de bal brandt door het wicket te schenden.

**Regels:**

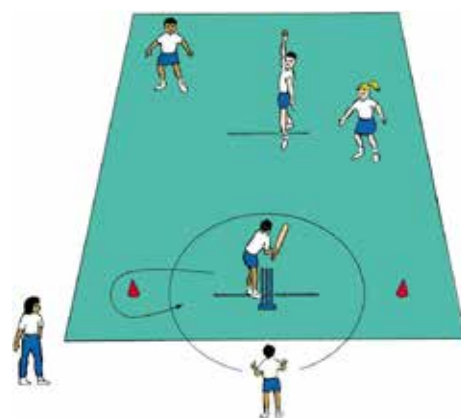
- de gekozen lijn bepaalt het aantal punten dat gescoord wordt
- de batsmen slaan twee keer per persoon, direct na elkaar. Vervolgens wisselt het tweetal aan slag met een ander tweetal van de veldpartij
- een batsman scoort vier punten als de bal over een aangegeven lijn achter de fielder wordt geslagen, of een achterliggende muur raakt afhankelijk van de zaal en indeling
- een batsman scoort geen punten wanneer hij 'run out' gaat: het wicket wordt geschonden door de wicketkeeper terwijl de loper 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. De batsman is niet uit bij een vangbal
- de score wordt bijgehouden. Het tweetal met de meeste punten wint.

**Analyse:**

Een batsman kan tot beginnend lukken komen omdat de bal (traag en licht) wordt geslagen vanaf een slagstatief (batting-tee). Het raken is daardoor te doen en de batsman heeft tijd om te bedenken in welke richting en met welk tempo hij de bal wegspeelt. Afhankelijk van de geslagen bal bepaalt hij voor welke score hij gaat. Belangrijk is het om de batsman hier te stimuleren de spanning op te zoeken in plaats van altijd veilig te kiezen. De richting van lopen ligt in het

verlengde van zijn slagrichting wat het relatief eenvoudig maakt; hij ziet waar de bal is. Voor de fielders is het wat lastiger. Als zij goed spelen ligt het tempo hoog. De bal zal zo snel mogelijk verwerkt moeten worden en precies naar de wicketkeeper moeten worden gegooid. Wanneer gekozen wordt voor een langzame bal (bijvoorbeeld een tennisfoambal) is het voor de fielders goed te spelen. Tegelijk zorgt de langzame bal voor net wat meer tijd bij de batsman die onderweg (terug) is. Na elke gebrande bal ligt het spel even stil, wat zorgt voor een rustmoment bij beide partijen.

## Continu Cricket bovenbouw primair onderwijs



**Spelen:** twee batsmen tegen vier fielders op een derde zaalgedeelte is voldoende

**Spel batsman:** probeert de bal in het spel te brengen, loopt zoveel mogelijk runs door rond de kegel links of rechts te lopen en probeert op tijd weer terug te zijn en zijn wicket te verdedigen.

**Spel fielders:** de bowler probeert het wicket te raken vanuit een aangooi van achter de lijn. Andere fielders (inclusief wicketkeeper!) proberen de bal zo snel mogelijk te verwerken en terug te krijgen bij de bowler die van achter de lijn weer probeert te gooien

**Regels:**

- de batsman moet na elke aangooi om een kegel lopen, ook wanneer hij de bal niet raakt vanuit de aangooi
- de batsman speelt maximaal één 'over' ( een serie) van vier goed aangegooide ballen
- de aangooi is onderhands en moet onder heuphoogte aankomen bij de batsman
- een batsman kan bij elke aangooi worden uitgemaakt ('bowled out'). Uit zijn betekend een vliegende wissel. De wachtende batsman moet klaarstaan om het op elk moment over te kunnen nemen!
- de fielders scoren een punt bij elke vangbal. De batsman is niet uit bij een vangbal
- de bowler gooit aan zodra hij de bal weer in bezit heeft
- de score wordt bijgehouden: het tweetal met de meeste punten wint.

### Analyse:

Het spelprincipe is eenvoudig, maar de uitvoering is een stuk lastiger geworden. De batsman is afhankelijk van de kwaliteit van de aangooi en moet inschatten of een aangooi goed genoeg is om op te kunnen slaan. Het feit dat hij moet slaan op een bal die wordt aangegooid is op zichzelf al lastiger. Wat het ook complex maakt voor de batsman is dat hij al rennend in zijwaartse richting de bal in de gaten moet houden en afhankelijk daarvan voor een extra run gaat of niet. Het vergt meer anticipatievermogen. Hij moet ook zijn looptempo aanpassen. Voor de fielders ligt de druk er continu op; zij moeten zo snel mogelijk handelen en de bal telkens bij de bowler krijgen. Er is niet een echt stopmoment in het spel; er wordt doorgespeeld tot de twee batsmen zijn uitgemaakt. Er is continu spel voor zowel de fielders als de batsmen.

### Ontwerpimplicaties uitgelicht

Er is in de verschillende cricketspelen uitgegaan van situaties waarin in tweetallen tegen elkaar wordt gespeeld. 'Small sided' dus, zodat er per speler veel beurten zijn en geleerd kan worden in de activiteit. In de praktijk kun je afhankelijk van groeps grootte ook prima met meer tweetallen spelen. Het moet in elk geval nog speelbaar zijn voor beide partijen. Speelbaar bijvoorbeeld als het gaat om het verdedigen van een veld. Misschien moet het speelgebied wel vergroot worden of juist worden ingeperkt. Het streven moet hoe dan ook zijn de aanvallende en verdedigende macht in balans te krijgen. Met grote regelmaat moet er sprake zijn van onderlinge spelspanning. Die spelspanning is terug te voeren op de hoofdbetekenis van cricket: het principe van inblijven en uitmaken (Loopstra, 1983). Het duel tussen de bowler en de batsman in eerste instantie en vervolgens de verschillende opties die de fielders hebben om de loper(s) uit te maken, maken het boeiend voor de deelnemers.

Bij Lord's Game kun je in het huidige format alleen maar 'run out' gaan, en bij Continu Cricket alleen maar 'bowled out'. Afhankelijk van de kwaliteit van de spelers en van wat het spel vraagt kun je manieren van uitmaken combineren en het complexer maar ook interessanter maken. Andere uitbouwen zijn ook denkbaar: de manier van aanwerpen bijvoorbeeld. Opties zijn een onderhandse aanworp, een dartworp, een bovenhandse strekworp, de cricket-typische worp vanuit een molenwiek en een aanworp vanuit aanlopen.

Als er geen duel is tussen bowler en batsman kan dit ook vragen om een aanpassing. Het kan bijvoorbeeld zo zijn dat de batsman constant te dominant is en het wicket nooit geraakt wordt vanuit de aangooi. De bowler kan in dit voorbeeld geholpen worden door bijvoorbeeld het vergroten van het wicket. Een dubbel wicket gebruiken is een optie, maar er kunnen ook prima alternatieve materialen gebruikt worden: opgestapelde boodschappenkratjes in lengte- of breedterichting, een prullenbak of een container. Zo lang het raakvlak maar vergroot wordt. Een andere optie is uiteraard om de aangooiafstand te verkleinen. Streckking is dat er op zoek moet worden gegaan naar een aanpassing die ervoor zorgt dat er een boeiend spel ontstaat tussen bowler en batsman.

In alle spelen zijn er vanwege de kleine aantallen veel leermomenten voor de deelnemer. Door de manier van spelen komt iedereen snel aan bod. Ook hier heb je weer invloed op. Bij Lord's Game wordt er nu voor gekozen om een batsman twee slagbeurten te geven. Je kunt dit inperken of juist uitbouwen. Je kunt het ook aanpassen door goed batten te belonen: in plaats van regulier twee slagbeurten kun je extra slagbeurten verdienen wanneer je als batsman niet uit wordt gemaakt, met bijvoorbeeld een maximum van vier. Maar ga je bij slagbeurt één wél uit, dan wordt er al gewisseld. Beloning dus voor goede 'hits', maar ook meer spanning om het goed te doen. Hetzelfde principe kun je hanteren bij Continu Cricket door de 'overs' op dezelfde wijze aan te passen.

### Vervolg

In deel drie volgen er nog meer vormen om cricket te spelen. In dit artikel is al getracht om van eenvoudig naar complex(er) te gaan, en in deel drie wordt daar op voortgeborduurd.

*Alexander Nagelhout is opleidingsdocent aan de Calo in Zwolle*

### Contact

[a.naghout@windesheim.nl](mailto:a.naghout@windesheim.nl)

### Foto's

Anita Riemersma

### Kernwoorden

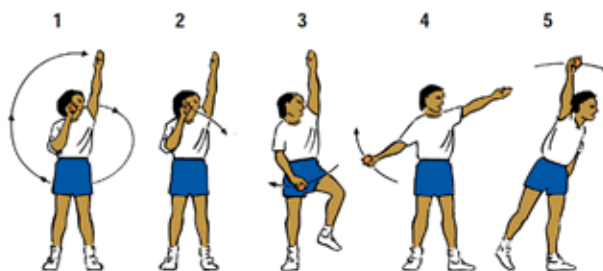
Cricket primair onderwijs, Lords Game, Continu Cricket.

### Literatuur

Berg, G.W. van den (1977). Afscheid van een vitalisme. *Tijdschrift van de werkgroep bewegingsonderwijs*, (5), 6-22.

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

Loopstra, O. (1983). *Over bewegen en bewegingsonderwijs*. Baarn: Bekadidact, p. 119.



◀ Tekening 4:  
De aanworp