

# Undervisning i boldspil (5) – SLAGSPIL

● Af ERIK JUUL & ANDERS HALLING

*Denne artikel er et led i artikelserien om undervisning i boldspil, der blev startet i FOCUS nr. 1, 1999. De fire første artikler introducerede en kategorisering af boldspil i familier med overvejelser omkring undervisningen samt forslag til praksis. Denne artikel præsenterer boldspil i slagspilsfamilien og giver praktiske forslag til undervisningens indhold.*

Som det gælder for de fleste boldspilsfamilier er der ikke helt enighed om hvilke spil, der tilhører familien. I præsentationen af boldspilfamilier (FOKUS nr. 1, 1999) blev softball, cricket og rundbold nævnt som eksempler på slagspil. I andre sammenhænge defineres slagspillene som alle spil, hvor deltagerne har et redskab i hænderne, således at også badminton og

tennis eksempelvis tilhører familien. Efter vor opdeling tilhører disse spil Net-/vægspillene, se FOKUS nr. 5, 1999.

Almindeligvis omtales boldtilvænnin- og boldbasis oftest med en indforståethed i forhold til specielt kaosspil. Slagboldspillene bør naturligvis også være en del af boldbasis konceptet, hvilket artiklen giver nogle forslag til.

## Spil-idé og holdsamarbejde.....

Det grundlæggende i slagspillene er at holdene skiftes til at spille bolden. De to hold kaldes ofte indeholdet, gærdeholdet eller batterholdet og udeholdet eller markholdet. Ideen i spillene er, at indeholdet slår bolden i spil, mens udeholdet forsøger at få den tilbage til udgangspositionen hurtigst muligt. Det er unikt for slagspillene, at de to hold har et forskelligt antal aktive spillere på banen samt at holdenes rum eller bane på skift er meget forskelligt.

For en udenforstående (ofte en kaos- eller netspiller!) kan det være vanskeligt at forstå, hvorfor man i slagspillene ikke bare lige kan besvare spørgsmålet "hvad står der"?...i betydningen hvem vinder eller fører. Dette gælder specielt *cricket's* tælleprincip, hvor først det ene hold scorer så mange point de kan, hvorefter modstanderne skal prøve at lave flere. Undervejs svinger overtaget ofte til begge sider og mange gange afgøres det først på de sidste nervepirrende bolde, om det lykkes eller ej. I *softball/baseball* er der mere styr på det, når de skiftende 7 eller 9 innings løbende kan sammenlignes mellem holdene.

Ligesom det gælder for de andre boldspilfamilier betyder den fælles spildé, at det er hensigtsmæssigt at undervise i spillenes fælles elementer, så deltager-

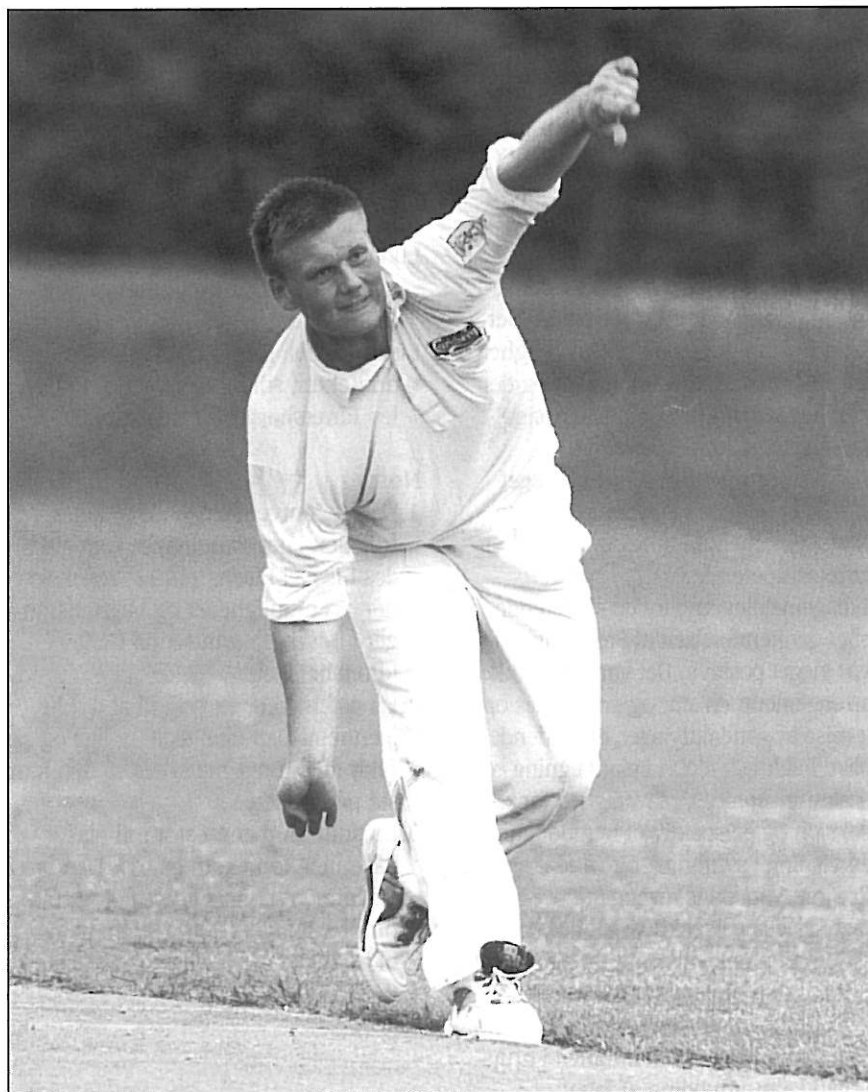


Foto: SPORTS FOTO

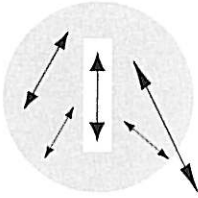
ne dels kan udnytte indlæringen fra de generelle aktiviteter dels kender grundbegreber, -regler og -idéer inden for boldspilfamilien.

Slagspillene - softball, cricket og rundbold – er karakteriseret ved en meget typisk form for samarbejde og kommunikation mellem spillerne på et hold. Kommunikationen er såkaldt re-aktiv, hvilket betyder, at spillerne hele tiden reagerer på én anden spillers indsats. Eksempelvis reagerer udeholdet – eller nogle enkelte spillere på udeholdet – først på at bolden bliver slået i spil, dernæst iværksættes et samarbejde om at bringe bolden tilbage til udgangspositionen så hurtigt som muligt. Dette samarbejde foregår ved at nogle spillere forsøger at hjælpe boldholderen ved at placere sig hensigtsmæssigt for en aflevering eller bakke op bag adressanten.

Et hold i slagspil er et såkaldt reaktionsteam, hvor deltagerne reagerer specifikt på få mere eller mindre givne handlinger og derefter løser deres opgave.

Det er væsentligt at bemærke, at spillet og spillernes samarbejde foregår inden for nogle relativt snævre rammer, som spillerne ikke kan påvirke: bolden skal hurtigt tilbage til et givet sted! Opgaven kan løses med ét eller få lange kast eller med mange korte kast..

Opgaven for spilleren med bolden og de nærmeste medspillere er således meget klare sammenlignet med den samme situation i kaospillene og netspillene. Opgaverne i slagpillene er i det hele taget lettere at definere og de gentages tillige mange gange i spillet. Derfor er samarbejdet i holdspillet relativt fastlagt og kommunikationen mellem spillerne mere forudsigelig: når kasteren har kastet skal batteren slå bolden i spil. Derpå løbes efter bolden (udeholdet) eller efter baser/gærder (indeholdet) og spillet slutter, når bolden er tilbage ved udgangspunktet. Der er således få interaktionsmuligheder i slagpillene. Langt færre end i kaospillene og i net-/vægspillene. Sammenlignet med specielt kaospillene indebærer opgaverne i slagspil derfor et større krav om teknisk kunnen hos spillerne. Det kan jo eksempelvis ikke nytte noget, at batteren ikke kan ramme bolden! På den anden side er de tekniske krav (kast og løb) til de andre spillere ikke særligt store. Der-

<p><b>Spil formål</b></p> <p>...at slå bolden ud på banen, så langt væk fra modstanderen som muligt og derved kunne lave flere løb end modstanderen.</p>	<p><b>Kommunikation</b></p> <p>Spillerne reagerer på at med- og modspillere slår til bolden samt hinandens løb. Reaktiv kommunikation.</p>	<p><b>Rum*</b></p> 
<p><b>Team type</b></p> <p>Reaktionsteam</p>	<p><b>Deltagere</b></p> <p>Spillerne har få og veldefinerede færdigheder (pitcher, batter, griber, løber). Angriberne/indeholdet har veldefinerede løbebaner. Der er relativt få spillere aktive i den enkelte situation.</p>	<p><b>Bolden</b></p> <p>Bolden slås med slagtræ og må gerne slås uden for banen. Til skolebrug anbefales bløde boldtyper.</p>

\* *Stregerne er udtryk for spillernes bevægelser samt interaktion og kommunikation mellem disse.*

imod kan de taktiske og samarbejds-mæssige forhold være ganske omfattende, når spillene flyder. Det er væsentligt, at være opmærksom på, at jo flere specifikke regler og taktiske muligheder, der bringes progressivt ind i småspillene, jo bedre og mere intense bliver kampene ofte.

Som det fremgår opfatter vi indeholdet som et team. Ofte er der jo imidlertid kun én eller få aktive indespillere (batteren/gærdespilleren samt evt. løberne ved baserne) på banen, så det kan virke lidt "søgt" at tale om et hold eller et team. Når vi alligevel gør det konsekvent, er det fordi de øvrige indespillere i meget høj grad bør leve med i kampen og deres holdkammeraters indsats på banen...

#### **Kultur/fairplay**

At lade en fælles kultur udkrystallisere sig i brydningen mellem det amerikanske baseball/softball, det engelske cricket og de globale varianter af alskens langbold og rundboldspil, vil nok kunne gøre en lidt "lang i spyttet". Forskellen mellem især baseball og cricket illustreres eksempelvis ganske fortræffeligt i det sprogbrug, der benyttes om opholdsstedet til det ventende indehold. I baseball sidder spillerne i "the dug-out", som mest af alt ligner en skyttegrav støbt i beton. I cricket

befinder spillerne sig naturligvis i "pavillonen".

Ligeså er signal-værdien forskellig i ordsprog som: "That's not cricket" overfor f.eks. "It's gonna be one hell of a ballgame" (baseball).

Beklædningen varsler også brydninger. I cricket er det oftest hvidt og enkelt; i baseball /softball mere spraglet. Og så er der jo lige det med hvilken vej kasket-skyggen vender på hovedet. På et cricket- hold vil det typisk betyde "klingende mønt til bødekassen", hvis en spiller har kasket-skyggen bagud. Selv når der takkes af for kampen er der forskel. Baseball/softball holdene løber mod hinanden fra base 1 og 3 og slår hænderne sammen i en serie "give me high five" håndklask. Cricketspillere giver stille og roligt hånd.

Cricketspillets socio-kulturelle rødder til det engelske aristokrati, er dog (siden lokale klub uoverensstemmelser i begyndelsen af 1900-tallet, hvor de andre var enten for "fine" eller for "grove") en saga blot her til lands. Her er spil og klubber åbne for såvel direktør som indvandrer og flygtning ...også i praksis!!

De 2 spils historiske traditioner og særpræg har naturligvis fortonet sig noget i internationaliseringen. Hvis man i Danmark (som neutralt 3. land) ser, hører og "mærker" godt efter, bilder vi os ind, at spillenes historisk-kultu-

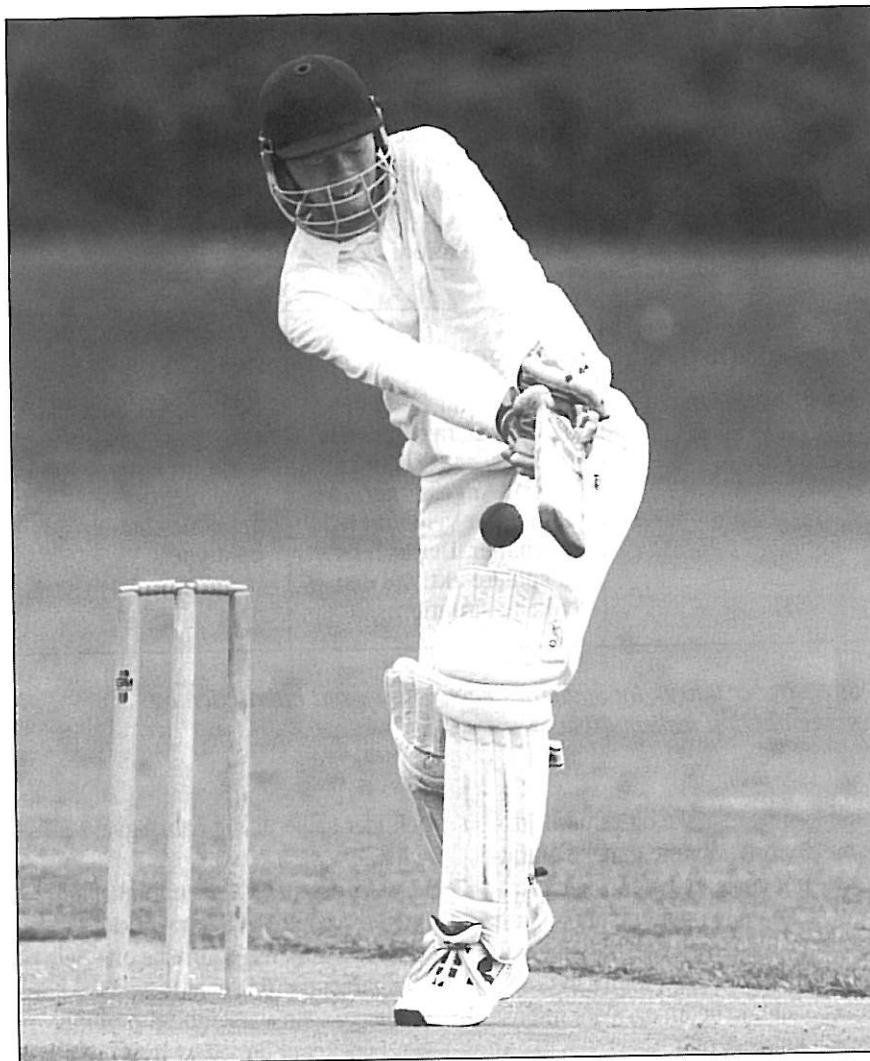


FOTO: SPORTS FOTO

relle vingesus stadig kan registreres i aggressionens form, tilråbenes styrke og ordvalg, omtalen af modstanderne, stræbsomheden efter "fair-play" o.lign. Stemningen er en tand mere "hard-core" i baseball/softball - vi er tættere på New York ...og der er mere tyggegummi-papir på græsset!

### Iscenesættelse af spillet

I skolesammenhæng ligger cricket og softball formidlingen i de mange tillempede småspils-former, der placerer sig mellem rundboldspillet enkelthed og de færdige spils kompleksitet. De væsentligste fysiske forskelle fra de færdige spil handler om: blødere bolde, blødere kast, mindre afstande og mere action på kortere tid. De ovenstående kulturforskelle og små ritualer kan alt efter temperament iscenesættes under de tillempede spilformer og give undervisningen lidt ekstra kolorit og en stemning, som deltagerne elsker at "brygge videre på". I forhold til *cricket* kan f.eks. lidt tæ på

nogle termokander, en pakke engelske biscuits, en dug på bordet, en vase med blomster fra lærerværelset og et kort oplæg om, hvad der ligger til grund for begrebet "*that's not cricket*" skabe grobund for en "aristokratisk" pavillonstemning.

I forhold til softball vil omvendte kasketter, to pakker Stimorol samt holdnavne som Yankees og Detroit Blues samt en effektiv "pep-talk" kunne støtte legen og fortællingen. Hvor meget man som lærer sideløbende arbejder med at "forstyrre" eleverne og dermed synliggøre idrættens etiske dilemmaer og ansporinger til livgivende kamp, handler ikke om hvilket spil man spiller, men af om man mestrer og vover synliggørelsen af konflikterne. – Og her kan forberedelsen, stemningen og iscenesættelsen være en støtte.

I øvrigt er hold-slagboldspillene uden kropskontakt glimrende som indledende afsæt til temaer om "fair-play" og "sportsman-ship".

### Spilfaser

Overordnet kan slagspil deles op i 3 faser:

1. Kaste/slå fasen
2. Løbe/gribe fasen
3. Lukke fasen

### Kaste/slå fasen

Kaste/slå fasen er den første og meget afgørende fase i spillet. Den igangsættes ved at en spiller (fra udeholdet) kaster bolden mod en spiller (fra indeholdet), der skal slå bolden i spil med et bat. Kasteren benævnes ofte "pitcher" eller "bowler". Spilleren, der slår bolden i spil kaldes batter eller gærdespiller.

I skoleregi bør alle kast fra en kaster mod en batter have en "venlig" hastighed, men gerne "giftig" retning - dvs. ramme sit mål, hvis batteren misser. Det er selvfølgelig nemmere for batteren at ramme bolde med en lille bue på, det giver meget mere spil og så er det langt sjovere at have noget at lave som markspiller. Det er vigtigt, at kaste/slåfasen ikke alene bliver en konkurrence mellem de to største drenge om, hvem der kan kaste hårdest! Det er vigtigt, at kastet tilpasses det niveau, som deltagerne har. Det taktiske mål for batteren/gærdespilleren er, at ramme bolden og slå den ud, så udeholdet har vanskeligt ved at returnere den hurtigt eller sådan at den rammer nogle pointsgivende områder.

I kaste/slå fasen er primært kasteren og batteren aktive. Dog vil markholdets keeper eller catcher (bag batteren), i forlængelse af kastet oftest reagere bevægelsesmæssigt på boldens forventede bane, hvis batteren ikke rammer den. De øvrige markspillere eller (ude)spillere er placeret på banen og afventer, hvor bolden bliver slået hen. Udespillerne kan dog forsøge at benytte sig af begrebet "anticiperings" – dvs. at de retter deres første bevægelse ind efter hvordan bolden kastes og dermed hvordan batteren forventes at ramme bolden (eksempelvis hvis batteren i softball vælger at stoppe bolden med et "bunt" frem for at slå). Spillerne indtager således relativt stationære positioner på banen i denne fase og har som sådan stort overblik over spillet. Dette overblik ændres imidlertid drastisk, når batteren har ramt bolden og spillet glider over i løbe/gribe-fasen.

## Løbe/gribe fasen

I løbe/gribe fasen har udeholdet til opgave, at bringe bolden tilbage til kasteren så hurtigt som muligt, mens batteren/gærdespilleren har til opgave at løbe og score points eller nå ud til baserne. Løbe/gribe fasen er den intense og forvirrende fase i slagspil. Det er her, der stilles krav om deltagernes taktiske overblik i spillet og hurtige beslutninger. Udeholdet forsøger at gøre deres bane (rum) lille ved at placere sig hensigtsmæssigt i forhold til at kaste bolden retur til kasteren. Batteren (samt evt. andre løbere) scorer points ved at løbe mellem baserne eller lignende og skal hele tiden vurdere, hvor langt de kan løbe før udeholdet har fået bolden tilbage til kasteren.

Der er således mange taktiske overvejelser og meget behov for kommunikation for både løbere og udespillere. F.eks. har det "livsvigtig" betydning at løberne på de "helle-givende" softballbaser i god tid ved om en bagfra kommende holdkammerat har tænkt sig at overtage deres base.....! Markspilleren i cricket skal ligeledes vurdere i hvilken ende et offensivt indstik (begrebet "indstik" er slangord for det kast som en udespiller benytter, når bolden - ofte fra en out-field position - kastes ind mod spilcentrum) har størst chance for at få en af gærdespillerne "løbet ud" - eller om der i stedet skal stikkes defensivt, fordi det mere handler om at begrænse gærdeholdets pointantal fremfor at "dø" nogle af dem?

## Lukkefasen

Lukkefasen siger næsten sig selv: bolden kommer tilbage til kasteren og der gøres klar til kaste/slå fasen igen.....! I lukkefasens stilstands-periode vil der på konkurrence cricket og baseball/softball niveau ofte forekomme taktiske eller tekniske justeringer mellem træneren, captainen og spillerne. Nogle er tydelige for enhver f.eks. når en markspiller flyttes til et andet område af banen eller kasteren skiftes ud. Andre skal man være en integreret del af holdet for at opdage. F.eks. når en kaster med et diskret kropssignal viser sit markhold, at den næste bold kastes med en bestemt skruring. Et trænet øje vil i den forbindelse kunne registrere, at markspillerne lige inden og under selve kastet fokusere deres bevægelser hen imod det mest sandsynlige

område af banen, hvor et slag og en gribechance forventes. Ligeså er det karakteristisk at der bruges tid på at pusse og pleje boldens tilstand, inden den atter skal på mission.

På skoleniveau kan udeholdet med fordel lære at placere sig efter om batteren er venstre- eller højrehåndet samt til forventninger om lange eller korte bolde.

## Praksisforslag til spilfaserne

I det følgende gives nogle praksisforslag til de omtalte spilfaser...

### KASTE/SLÅ FASEN

Deltagernes glæde og opfattelse af slagboldspillets værdi hænger ofte sammen med, om de slår til og formår at ramme bolden, når det gælder. Så derfor: giv dem mulighed for at ØVE sig.....i stedet for at deres batteroplevelse er, at få lov til at gå til første base eller bag i rækken igen, igen!

### Batter-bonus

#### Rekvisitter

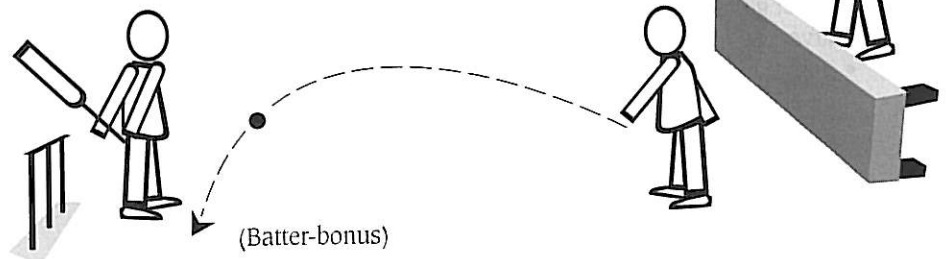
1 cricketbat, 1 gærde, 5 bløde cricketbolde (Windballs) eller tennisbolde. En bonusbænk (som kan være en plintkasse eller bænk vendt på siden).

#### Opstilling (3 deltagere)

- En gærdespiller står klar med battet foran gærdet.
- En af kasteren står klar med boldene ved kastekeglen.
- En markspiller bag "bonus-bænken" ca. 10 m. væk samler bolde.

#### Øvelsens gang

Kasteren der står ca. 10-12 m fra gærdespilleren, kaster med et underhåndskast en "venlig" bold i retning af gærdet. Bolden skal have antydningen af en bue undervejs og helst ramme jorden én gang inden den evt. ville ramme gærdet. Gærdespilleren slår til bolden. Det gælder for gærdespilleren om at ramme så mange af de 5 bolde ind på "bonus-bænken" som muligt.



Derefter byttes pladser. Gruppen tager så mange dueller, som de nu kan nå.

## LØBE/GRIBE FASEN

### Rundbold – softball

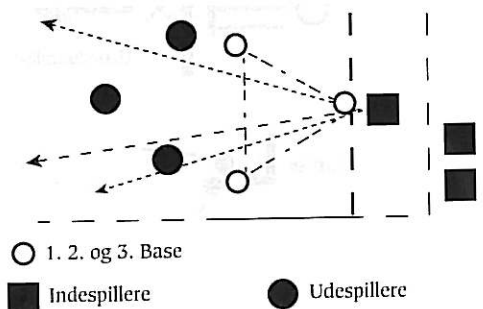
Denne aktivitet er velegnet til at introducere løbe/gribe fasen. Kaste/slåfasen er nedprioriteret (erstattes af at spilleren kaster boldene i spil istedet for at slå dem i spil).

#### Rekvisitter

3 bløde tennisbolde, evt. 1 bat ("strandtennisbat"), 3 baser (kegler, måtter, hulahopringe el. lign.)

#### Opstilling

Spil 3 mod 3 på en volleyballbane/basketbane eller udendørs på et 15x20 meter område (se tegning).



○ 1. 2. og 3. Base

■ Indespillere

● Udespillere

#### Øvelsens gang

En inde-spiller kaster (slår) 3 bolde i spil (kast de 3 bolde lige efter hinanden). Alle bolde skal ramme jorden inden for banens afgrænsning. Han løber derefter til baserne og forsøger at løbe så langt som muligt - evt. helt rundt og komme "hjem" igen.

Udeholdet skal fange boldene og returnere dem til én af baserne enten ved at kaste til hinanden eller løbe dem ind. Når der er to bolde på én base (bolde placeres på jorden ved basen) er den lukket - dvs. at løberne ikke kan få basen, men må returnere til den, han kommer fra. Når alle 3 bolde er ved en base (ikke nødvendigvis den samme) er spillet lukket - og kan starte forfra med nyt kast.

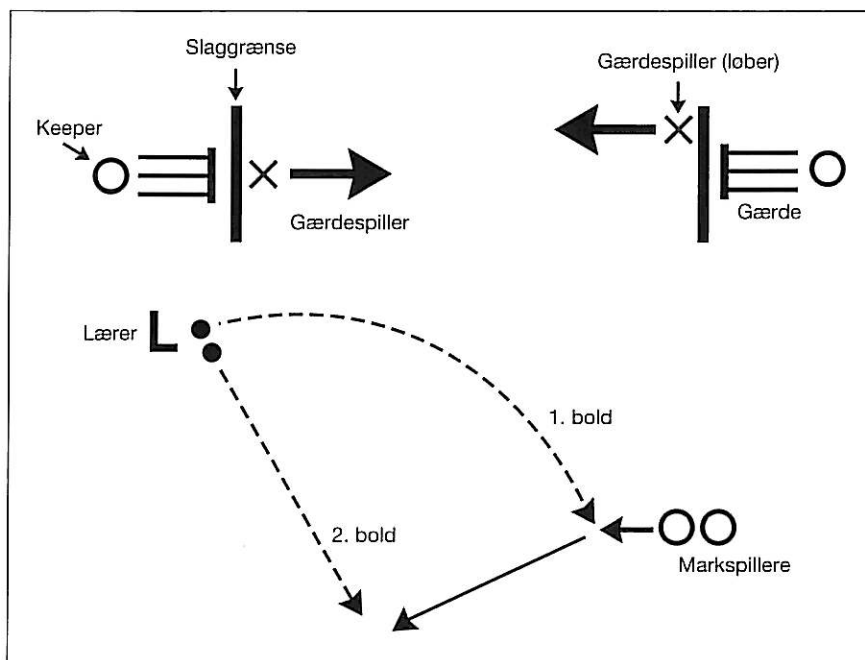
Udeholdet får 1 point, når

- en bold gribes uden at den har ramt jorden.
- en løber fanges mellem to baser eller ikke når hjem før spillet er lukket (alle bolde er ved en base).

Indeholdet får point ved at løberen når 2. base (1 p.), 3 base (2 p.) og "hjem" (3 p.)

De to skifter når indeholdet har lavet 10 points eller udeholdet har lavet 3 point.

### Tvekamp



### Rekvisitter

2 bolde, 2 bat, 2 gærde, 2 kridtstreger, 2 keeper- eller softballhandsker.

### Opstilling

- Eleverne fordeles på 2 hold af 4 personer: 2 gærdepar og 4 markspillere udgør en helhed.
- På midten af banen (pitchen), placeres i hver sin ende et gærde med ca. 16-20 m's afstand.
- Ca. 1,5 m. foran hvert gærde tegnes en streg. (slaggrænse).
- Et af de to gærdepar gør sig klar til at løbe foran hver sit gærde. Det andet gærdepar går lidt til side og afventer.
- 2 af markspillerene placerer sig samlet et sted ude i "out-fjelden". De to andre bliver "keepere" bag hver sit gærde.
- Læreren (L) eller en elev står i nærheden af det ene gærde med 2 bolde.

### Øvelsens gang

Overordnet etableres nu en kamp mellem de 2 gærdespillere mod én af markspillerne og keeperne på 2 hinanden følgende bolde.

L(æreren) slår eller kaster en høj bold ud i nærheden af den første markspiller. I samme sekund skal de to gærdespillere forsøge at løbe ét point ved krydse hinanden og bytte ende, inden bolden rammer deres gærde enten direkte på indstikket fra markspilleren eller ved at keeperen griber indstikket og med bolden i handsken, berører

Gærdehold og markhold bytter efter 10 "dødsfald" ...og hvilket hold har så scoret flest point.

Det er kun hvis gærdespillerne fuldfører deres løb, uden "dødsfald" at der tælles et point.

### Bemærk

I cricket sammenhæng benyttes battet som forlænget arm. D.v.s. battet kureres i strakt arm ind over slaggrænsen. En gærdespiller er "hjemme" i det splitsekund battet eller en del af ham selv har berøring med jorden bag slaggrænsen. Streg er ude.

Det er kun i den ende hvor gærdet rammes eller brydes med bolden at løberen kan "dø".

### Tips

- Det er vigtigt for motivationen at finde balancen, således at det både kan lade sig gøre for løberne at fuldføre løbene og markspillere at få succes. Hurtigheden, præcisionen og heldet bør ved hver eneste bold kunne falde ud til begge sider. Til dette er lærerens/elevens rolle som den, der "støber" boldudfordringen central. For hvor højt, langt og hårdt skal boldene ekspederes??
- Få afklaret på forhånd hvem der afgør om løberne "døde" eller ej. Keeperen, læreren, løberne, en skadet elev (dommer)? ...og hvem tæller pointene?
- Det vil være helt uproblematisk at justere denne type øvelseskoncept ind med softballhandsker og baser liggende jorden.

### LUKKEFASEN

"Øvelserne" til lukkefasen består af forstyrrelser i form af spørgsmål eller opgaver til spillerne vedrørende de taktiske og opstillingsmæssige sider af spillet.

### Eksempelvis

- Hvilke softballbaser vil I specielt sætte på under den næste bold.... og hvorfor?
- I hvilken retning vil det være klogest at slå bolden nu?