

# SJOVERE CRICKET

## - fra kolonisternes regler til børnenes fryd

af Erik Juul



Denne artikel handler om 2 cricket småspil, samt de overvejelser der ændrede »Non-stop cricket« til »Some-stop cricket«, der på Stilling Skole topper elevernes idrætslige bestseller liste.

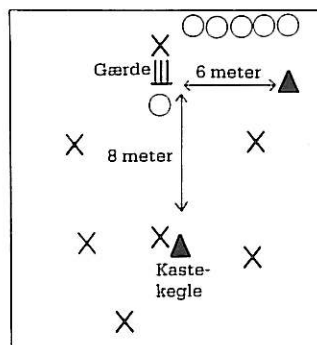
For klarhedens skyld, skal det fortælles, at de to småspils former kun har få rekvisitter og regler til fælles med det autoriserede uden-dørs cricketspil, som englænderne i deres kolonimagts dage udbredte til mange dele af verden.

Non-stop cricket har ligeledes i nogle år været cricket-sportens største islæt i folkeskolens idræstimer. Men efter at have brugt det i mange begynder og let øvede sammenhænge, med både drenge og piger, begyndte iagttagelserne at sætte tanker igang!

Først vil jeg omtale non-stop cricket spillets regler, da grundideen og argumentationen for det ændrede spil hviler her.

### NON-STOP CRICKET

○ = Gærdespillere  
X = Markspillere



Der vælges to hold. Det ene hold går »til gærdet« og det andet hold går »i marken«. Gærdeholdet skal forsøge at score så mange point som

muligt og helst flere end det forventes det andet hold bagefter kan gøre. Modsat gælder det for markholdet om, at få gærdeholdets spillere ud for færrest mulige point. Der byttes når markholdet har taget alle gærdespillere ud.

### At miste sit gærde

En gærdespiller kan miste sit gærde på 3 måder.

1. »Grebet ud«, hvis en markspiller griber bolden og den ikke har rørt gulvet, efter at den er blevet ramt af gærdespillerens bat. (Men kan således godt blive grebet ud, efter at bolden har ramt en væg eller loftet).
2. »Kastet ud«, ved at bolden rammer gærdet. Det er kun markholdets kaster, som står ved kastekeglen (8-10 meter fra gærdet), der med bløde *underhåndskast* må for-

søge at ramme gærdet. Bolden skal ramme gulvet, før den når ned til gærdespilleren, helst ca. en meter foran denne.

3. »Selvmord«, hvis man med bat eller krop rammer gærdet, når man prøver at slå til bolden.

### Gærdespillerens rolle

Gærdeholdets spillere skal en af gangen til gærdet og står ca. 1 meter foran dette.

De skal med battet prøve at forsvare gærdet, så bolden ikke rammer det, - og score point. Point scores ved at gærdespilleren *hvergang* bolden rammes, skal løbe omkring pointkeglen, der står ca. 6 meter væk og vende tilbage til sit udgangspunkt foran gærdet, for at ramme den næste bold. Bolden må slås i alle retninger, - dog foregår det mest fremad. Gærdeholdets øvrige spillere udenfor banen sørger for at tælle den totale point sum.

### Markholdets rolle

Markspillerne skal så hurtigt som muligt få fat i bolden og kaste den hen til kasteren. Kasteren må lige så snart han har bolden og han står ved kastekeglen forsøge at ramme gærdet. Uanset om gærdespilleren er i færd med at løbe point og dermed ikke er klar. Fidsen ligger nemlig i, at markholdet med hurtigt og sikkert markspil efterhånden kan køre gærdespilleren træt, så gærdet i nogle situationer vil være helt blottet og er lige til at ramme, måske! Vær opmærksom på at mange kastere her kommer i konflikt med fair-play begrebet når boldene får lidt extra fart, fordi gærdespilleren kun lige ved og næsten kan nå tilbage. En englænder vil til det sige: »That's not cricket«. Vær vis på at gærdeholdet råber det samme, - bare med andre ord!

### Taktisk luft

Rammer en gærdespiller ikke bolden, eller bevidst lader den passere forbi både bat og gærde, sker der ingenting. Markholdets spiller bag gærdet (keeperen) kaster blot bolden tilbage til kasteren. Det er en måde, de taktiske gærdespillere kan redde sig lidt ekstra luft på i trængselstider.

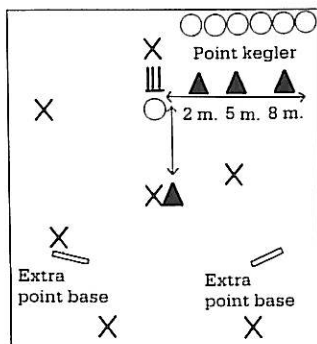
### Non-stop reglen

Når en gærdespiller er færdig, skal gærdeholdets næste spiller hurtigst muligt overtage battet og være klar. For kastningen fortsætter kontinuerligt. Det er non-stop.



Koncentration hos kasteren. Til venstre vogter en markspiller på extra point-basen.

## SOME-STOP CRICKET - fordi



### At score point

Det største problem i non-stop cricket er, at det eleverne glæder sig mest til, nemlig at slå til bolden som gærdespiller, nogle gange bliver en kort fornøjelse. De bliver simpelthen kastet eller grebet ud, uden at ha' scoret point. Og det er træls. Ofte rammer den uheldige gærdespiller ikke bolden ordentligt og markholdets kaster får hurtigt fat i den og kan kaste mod et forsvarsløst gærde, fordi gærdespilleren skal løbe omkring pointkeglen 6 meter væk. Den fare kan man reducere ved at placere tre pointkegler i f.eks. 2, 5 og 8 meters afstand fra gærdet. De første 5 point en gærdespiller scorer skal så blot løbes omkring den korte afstand på 2 meter. Op til 10 point løbes omkring 5 meter keglen og alt over 10 point løbes hjem efter en tur om 8 meter keglen. De korte pointgivende ture i begyndelsen betyder, at man hele tiden kan være klar foran gærdet til at modtage kasterens næste bold. Dermed får langt de fleste løbet lidt personlige point hjem og dermed bidraget til holdets samlede score. En gærdespiller der alligevel er ude for nul point får altid ét ekstra »liv«.

Man kan også få det modsatte problem, så for at få en »bred« kamp kan man mindske de bedste »boldøjer« eller klubspilleres dominans lidt, ved at sætte en samlet personlig point grænse på 15 eller 20.

### Drop non-stop reglen

I folkeskole sammenhæng sker der alt for mange gærdefald på non-stop reglens



Gærdeholdet følger deres første spiller i aktion.

konto. Vedtag istedet for, at når en gærdespiller er ude og skal afløses, må der ikke kastes mod gærdet, for den nye gærdespiller er klar. Nogle bliver helt forfulede, når skiftet skal gå så hurtigt og kasteren bare fortsætter. Man skal lige have et øjeblik ro til at gøre sig klar og indstille sig på, at nu er man spillets centrum. Det giver en naturlig pause hvis markholdet skifter kaster, eller alle markspillerne bytter positioner, hver gang et gærde falder.

### Bevidstgørelse af slag

I non-stop cricket svinger hovedparten af eleverne battet alt hvad de kan, for at ramme bolden hårdest muligt. Som regel i luften hvor chancen for at blive grebet ud er stor. Der er overhovedet ingen forestilling om, hvor bolden skal hen, eller hvordan den med fordel kunne rammes.

Den bevidstgørelse kan man fremme ved to forskellige steder ude imellem markspillerne, at placere nogle extra point-baser. Det kan f.eks. være plintkasser eller bænke, der ligger på siden. Hvis gærdespilleren kan ramme en af disse extra point-baser giver det 5 point og man behøver ikke løbe omkring point-keglen. Markholdet vil som regel hurtigt finde ud af at placere en spiller foran hver point-base, men når spillet er igang forlader de ofte den, for at hjælpe de øvrige markspillerne. Det sidste kan de taktiske gærdespillere iøvrigt fremtvinge ved, at slå nogle bolde lidt ved si-

den af basen, men alligevel så tæt på, at markspilleren der forsvarer den, er den nærmeste til at løbe efter bolden.

Hvis man vil ramme extra point-basen skal bolden

også helst holdes langs gulvet, - og så kan man ikke blive grebet ud. Det bliver bedre og bedre!

Anskueliggør iøvrigt for gærdespillerne, at de med fordel kan *silleg* bolden hen i nogle frie områder og imellem markspillerne. Hermed er også motivationen lagt for at udvikle en teknik der gør det muligt. Og det er præcis hvad alverdens cricketspillere træner i det daglige.

### Tidsbegrænsning

Som en variation i begge småspils former, kan man lade hvert gærdehold være ved gærdet i en tidsbegrænset periode (f.eks. 10 min.) og således sende de gærdespillere der er færdige til gærdet flere gange.

### OM FORFATTEREN:



Navn: Erik Juul.

Adresse: Gerlev Idrætshøjskole

Skolevej 28, 4200 Slagelse.

Erhverv: Højskolelærer.

## Leg og læring

Af Hans Chr. Nielsen

I bogen »LEG OG LÆRING - om bevægelse og tænkning« belyses forhold, der har afgørende betydning for børns udvikling. Udgangspunktet for bogens emne er, at der i højere grad må stilles KRAV til det enkelte barns kognitive medvirken i alle undervisnings- og samværssituationer i såvel skole-, institutions-, som foreningsregi.

Afgørende for barnets oplevelse af sig selv i situationen er imidlertid, at den voksne (læreren, pædagogen, idræts-træneren m.fl.) moder barnets forudsætninger for aktiv medvirken. Ligeledes er det væsentligt, at der levnes TID til barnets egen forarbejdning af konkrete handlinger. I bogen argumenteres for »den åbne«, intuitive tænkning« i forbindelse med LEGESKABELONER, som et væsentligt pædagogisk middel.

»LEG OG LÆRING...« skal opfattes som en videreførelse af tankerne bag og forslagene til sansemotoriske aktiviteter, således som de er beskrevet i »Fumlere-tumlere og idræt« (DUO), hvor denne bogs forfatter er medforfatter.

Bogens indhold omfatter afsnit med bl.a.: Begrebet læring contra indlæring, den ændrede voksenrolle, tænkning og fysisk udfoldelse, leg og læring - praksisforslag og aktivitetsanalyse, lege- og kropsværksteder, boldspil og tænkning. Endvidere omtales: Natur og oplevelse samt kroppen i emnearbejdet.

Der gives i bogen ideer til lege, der tilgodeser børns sociale udvikling, i form af jeg - du og vi-lege.

Bogen henvender sig til undervisere i skoler, på højskoler, seminarier samt pædagoger i børnehaver, fritidshjem, skolefritidsordninger og trænere/instruktører i idrætsforeninger.

Bogen retter sig i særlig grad mod undervisere i skolens begynderundervisning, herunder den samordnede indskoling.



Pris: kr. 188,-



BOGFORLAGET DUO ApS

Rolighedsvej 3 - Postbox 13 - DK-9440 Aabybro - Telefon 08 24 42 21