

➤ POUR L'INITIATION

Le matériel de cricket est adapté pour l'Initiation des jeunes de 6 à 14 ans. Il est en plastique ce qui permet une durée de vie plus long

Contenu

- 8 Balles
- 10 Plots de deux couleurs différentes
- 4 grandes Battes
- 4 petites Battes
- 4 Socles pour 12 Piquets
- 1 Sac pour transporter



La photo ci-dessus montre le kit d'initiation cricket scolaire mais il existe aussi un modèle standard pour ceux qui veulent s'initier ou s'amuser, ce kit comprend :

1 sac / 2 battes / 2 balles / 6 piquets / 2 socles

Il existe différentes tailles pour

les battes et les balles.

Batte :

6-9 ans : taille kinder

9-12 ans : taille small 12-14 : taille Medium

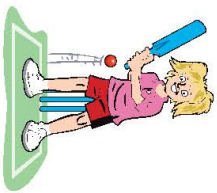
Balles : „Team ball » : balle plastique orange

« Supaball » : balle plastique avec une couture

L'Objectif du Cricket

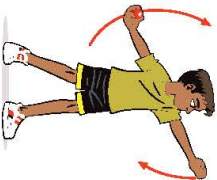
Batteur

Le batteur marque des points soit en frappant la balle et en courant entre les guichets, soit en renvoyant la balle jus qu'aux limites du terrain.



Lanceur

Le lanceur lance la balle à bras tendu roulé vers le batteur dans l'intention de le éliminer. Les techniques pour éliminer un batteur sont décrites sur la dernière page. Chaque joueur de champ a l'occasion de devenir lanceur.



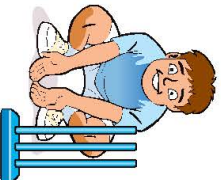
Joueurs de champ

L'objectif des joueurs de champ est de limiter le nombre de points (les runs) marqués par le batteur et de le éliminer, soit en attrapant la balle une fois touchée par la batte, soit en renversant le guichet avec la balle, si les batteurs courent entre les guichets.



Gardien de guichet

C'est un joueur de champ clé d'équipe de gants qui se tient derrière le guichet et qui arrête les balles que les batteurs ne frappent pas. Il peut également éliminer des batteurs par piqué et en capté ou en participant aux éliminations pour hors jeu.



Une Explication

Le cricket se joue entre deux équipes de 11 joueurs sur un grand terrain ovale au centre duquel se trouve une surface rectangulaire (pitch). Un guichet (wicket) fait de trois piquets est installé à chaque extrémité de ce pitch. Le jeu se divise en deux manches où l'équipe attaquante batte et où l'équipe de champ défend. L'un des deux batteurs fait front au lanceur pendant que le batteur d'en face se prépare à courir. L'équipe de champ, elle, positionne ses joueurs tout autour du terrain et cherche à faire sortir le batteur du jeu ou à limiter le nombre de points marqués (ou runs) par les batteurs lorsqu'ils courent. Un des joueurs de champ est gardien de guichet et un autre lanceur. Tous les joueurs de champ peuvent se relayer au poste de lanceur.



Quand un batteur est éliminé (out), le suivant prend sa place et le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de batteurs. L'équipe est alors dite "all out". Après une pause, les équipes inversent leurs positions - les batteurs deviennent joueurs de champ et les joueurs de champ deviennent batteurs. Pour gagner le match, les nouveaux batteurs doivent marquer plus de points (runs) que l'opposition.



L'Equipe des Batteurs

Courir entre les guichets

Si les deux batteurs courent jusqu'au guichet du côté opposé du pitch de façon à ce qu'il y ait un batteur à chaque extrémité, l'équipe marque des points par "runs".



Envoyer la balle aux limites du terrain

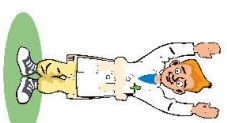
Si la balle dépasse les lignes limitroques du terrain avant que les joueurs de champ ne la stoppent, l'équipe marque des points par "balle en touche".



Touche directe

Si la balle passe au-delà des limites du terrain sans toucher le sol, l'équipe marque six points.

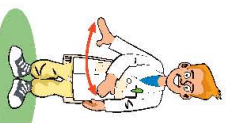
6



Touche indirecte

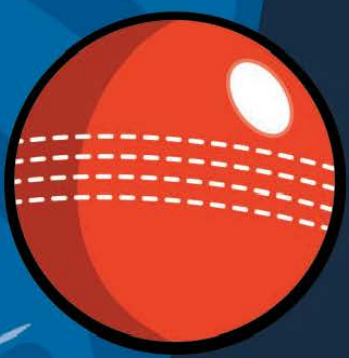
Si la balle passe au-delà des limites du terrain mais qu'elle a d'abord touché le sol, l'équipe marque quatre points.

4



L'Equipe des Lanceurs

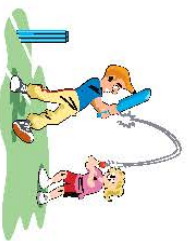
L'équipe de champ dispose de cinq stratégies principales pour éliminer le batteur.



Le cricket?



Brisé
Le lanceur envoie la balle et renverse le guidchet.



Capté
Le batteur renvoie la balle et un joueur de champ l'intercepte avant qu'elle ne touche le sol.



Jambe devant guidchet (ldg)
La balle, qui n'a pas encore touché la batte, touche la jambe du batteur directement devant le guidchet alors qu'elle aurait dû toucher le guidchet.



Hors jeu
Le batteur essaie un run mais un joueur de champ réussit à toucher le guidchet avec la balle avant que le batteur ne puisse revenir à la ligne limite du batteur (crease).



Piqué
Le batteur s'avance et s'éloigne du guidchet pour toucher la balle, manquant et le gardien du guidchet fait tomber les temoins du guidchet avec la balle avant que le batteur ne revienne dans sa zone sûre (crease).

Glossaire

La piste

C'est la surface rectangulaire (généralement en gazon, béton ou synthétique) d'environ 20 m de long ayant un guidchet installé à chaque extrémité.

Guidchet

C'est le guidchet, composé de trois piquets, situés à chaque extrémité du pitch, que défend le batteur. Les piquets font environ 70 cm de haut et sont surmontés de deux temoins.

La zone

C'est la ligne limite de 30 mètres du batteur, tracée devant chaque guidchet et qui va d'un côté à l'autre du pitch. Si le batteur ne reste pas derrière cette ligne, il peut être déclaré piqué ou hors jeu.



Illustration par amable permission de l'England and Wales Cricket Board

International Cricket Council (ICC)

All Thuraya Tower 1

Dubai Media City

PO Box 500070

Dubai, United Arab Emirates

+971 (0) 4 368 8088

www.icc-cricket.com

E-mail: dev@icc-cricket.com



C'est quoi



Modules d'apprentissage

Situation de référence

Situations d'apprentissages

Faire évoluer le règlement

Grille d'évaluation

SITUATION DE REFERENCE

OBJECTIFS :

Batters : frapper la balle ; réagir rapidement après avoir battu ; prendre la décision d'arrêter les courses au bon moment

Fielders : récupérer le plus rapidement la balle ; adopter des stratégies efficaces pour ramener la balle au gardien (occupation de l'espace)

ORGANISATION :

2 équipes de 6 à 8 joueurs : Les batters (attaquant) et les fielders (défenseur) 1 terrain (30mx20m)

Matériel : 2 guichets, 1 batte par batter, 3 balles, 8 plots, 1 feuille de score

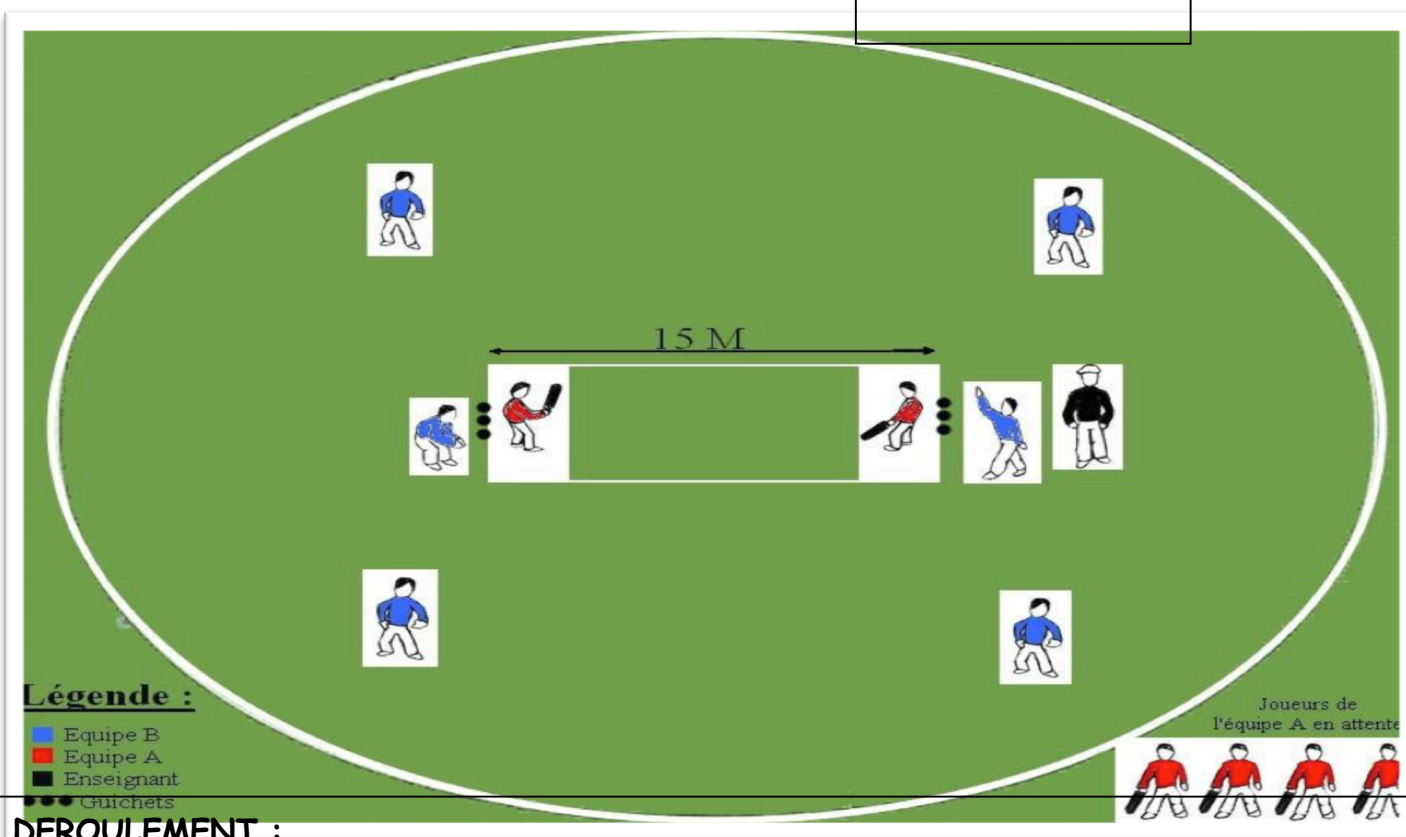
PRINCIPES DE JEU :

Batters : frapper la balle et faire le maximum d'allers-retours entre les wickets

Fielders : récupérer la balle et la transmettre au gardien pour stopper le jeu

SCHEMA

DUREE : 20mn



DEROULEMENT :

1. La balle est lancée par l'enseignant avec un rebond en dessous du genou du batter (par dessous) (si difficulté faire rouler la balle)
2. Chaque batter a trois essais
3. Lorsque la balle est frappée les batters échangent leur position et marquent un point à chaque échange complet (zone à zone)
4. Les fielders doivent récupérer la balle et la transmettre au gardien le plus rapidement possible sans jamais traverser le couloir des batters
5. Lorsque le gardien réceptionne la balle le jeu s'arrête
6. Si les batters ne sont pas dans leur zone lorsque le gardien réceptionne la balle les points ne sont pas comptabilisés
7. Une fois que l'ensemble des batters de l'équipe 1 est passée on inverse les rôles
8. Totaliser les points des batters pour chaque équipe

Situations d'apprentissages

1. RUNNING VS CATCHING (« COUREURS CONTRE ATTRAPEURS »)

Objectif:

- Réagir vite quand il faut courir (coureurs).
 - Réceptionner la balle en la bloquant (attrapeurs).

Matériel: 5 plots, 2 battes, 1 balle

Durée: 10 minutes

Mise en place :

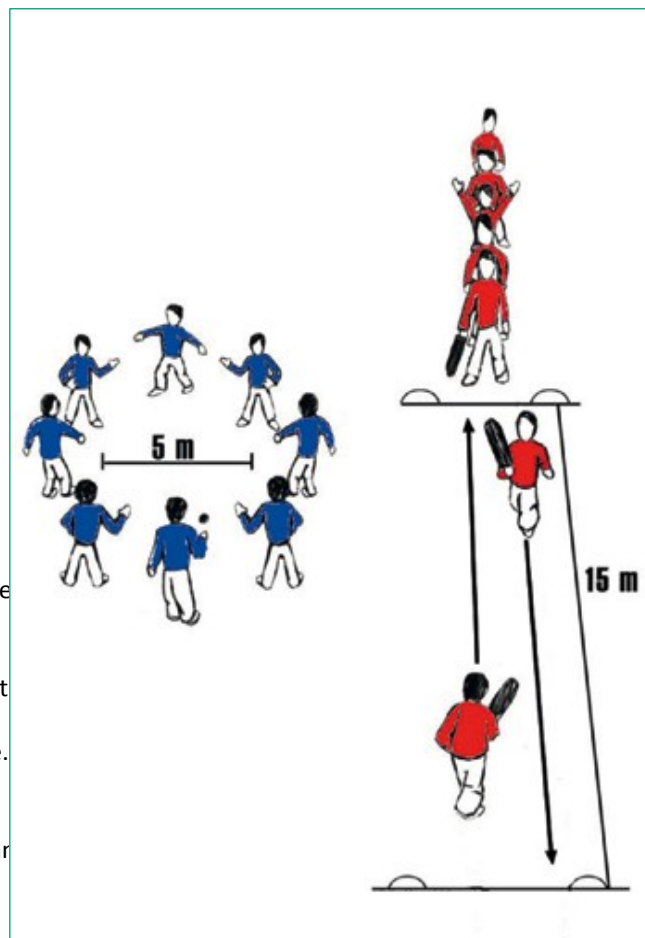
- Deux équipes de 10 joueurs maximum, l'une qui court et l'autre qui attrape les balles.
- Chaque « batteur » effectue un aller-retour et l'équipe finit sa manche lorsque tous les batteurs sont passés.
- Les « catchers » (personnages à gauche sur le schéma) doivent se lancer la balle en faisant effectuer à celle-ci le plus de « tours » possible, jusqu'à ce que les « runners » aient fini de courir.
- L'équipe avec le plus de points est désignée gagnante.
- À chaque balle tombée à terre le total de points ne bouge

Points importants :

- Placer l'équipe qui court à une distance raisonnable de l'autre équipe.
- Adapter les distances entre les enfants suivant l'habileté.

Variables :

- Agrandir la taille du cercle et de la distance pour les « runners »
- Imposer un temps par équipe.
- Chaque *runner* continue jusqu'à ce qu'il soit éliminé.



2. « CATCHING » (« VIDER SON CAMP »)

Objectif:

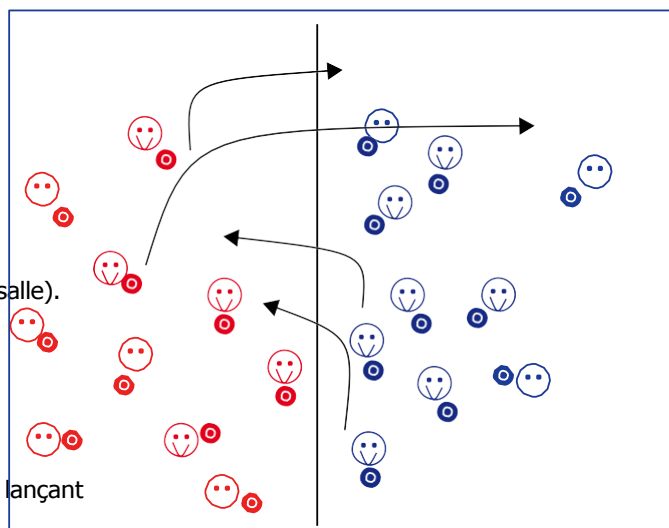
- Lancer rapidement les balles dans le camp adverse et/ou rattrapper les balles à la volée.

Mise en place :

- Court de tennis ou demi terrain de hand (si possible en salle).
- Deux équipes de 8 à 12 joueurs (en fonction de la taille du terrain et de l'âge des enfants).

But du jeu :

- Se débarrasser des balles que l'on a dans son camp en les lançant aux adversaires dans un temps donné.
- Rattraper, à la volée, les balles lancées par les adversaires ;
- les balles ainsi rattrapées à la volée seront conservées et donneront des points à l'équipe à la fin du jeu.
- Totaliser un maximum de points pour gagner (balles rattrapées).

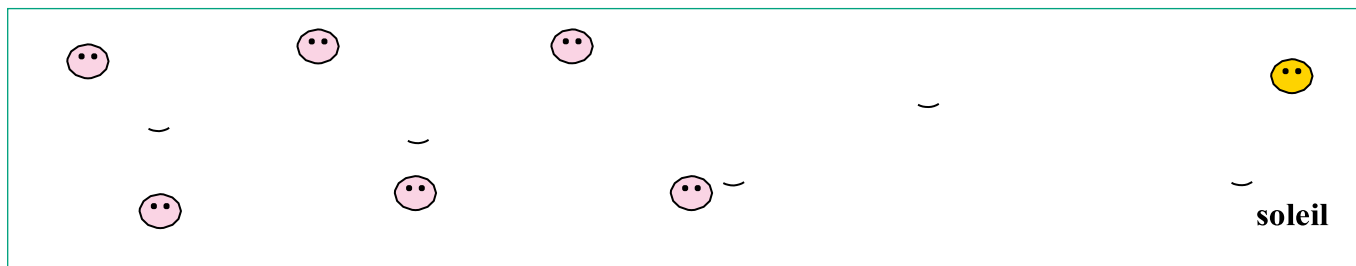


Critères de réussite :

- Adapter son lancer à l'engin proposé.
- Effectuer des réceptions efficaces.
- Participer de manière active au jeu.

- Respecter le signal de fin de jeu.

3. « KEEP THE BALL ALIVE » (1, 2, 3, SOLEIL)



Objectifs :

- Faire progresser la balle jusqu'au joueur le plus proche du « soleil ».
- Effectuer des passes précises.
- Trouver des stratégies efficaces de progression
- L'équipe gagnante est celle qui aura atteint le but le plus vite.
- Trouver la meilleure stratégie pour ne pas faire tomber la balle et arriver les premiers : passer au dernier ; passer de deux en deux ; passer à des enfants adroits ; passer de un en un ...
- Quand la balle tombe à terre elle est redonnée au premier.

Mise en place :

- Constituer des groupes de 6 à 12 (permettant ainsi de complexifier la tâche).
- Baliser des couloirs dont la largeur peut varier en fonction du nombre d'élèves.
- Déterminer un « soleil » qui se place face au mur et compte « 1, 2, 3... » ; les autres joueurs peuvent choisir leur position mais n'en bougeront pas pendant tout le jeu ; le plus éloigné du soleil reçoit la balle.

Critères de réussite :

- Adapter son lancer ni trop fort, ni trop loin.
- Effectuer des réceptions efficaces.
- Gérer le temps afin de ne pas être découvert quand le « soleil » se retourne.
- Coopérer avec ses camarades pour faire progresser la balle.

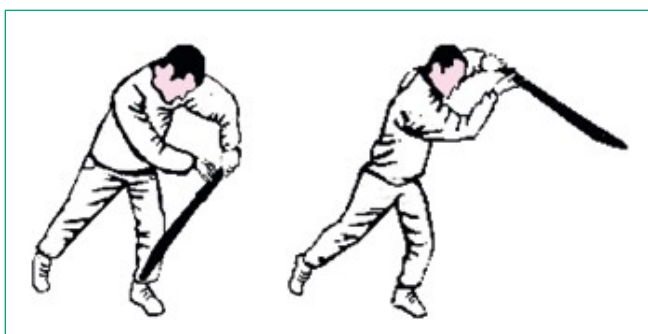
But recherché :

- Se passer la balle pour la faire progresser jusqu'au soleil.
- L'avoir réceptionnée lorsque le « soleil » aura compté « 3 » et se sera retourné.

Variables :

- Faire changer les élèves de place.
- Varier la taille du couloir (longueur, largeur).
- Imposer une certaine stratégie.

4. « DRIVING » (JEU DE FRAPPE AVANT)



Objectif:

Frapper la balle en adoptant une position correcte du corps et une bonne prise de batte.

Déroulement :

- Constituer quatre groupes de 6 joueurs maximum, avec 1 « batteur », 1 « keeper » (gardien de guichet), 1 « server » (qui lance la balle) et 3

« fielders » (joueurs de champ).

- Placer la balle sur plot (tee ou gobelet en carton carton).
- Chaque batteur joue trois balles.
- Le serveur devient le batteur, le *keeper* devient le serveur, le batteur devient un *fielder* et l'un des *fielders* vient jouer en position de *keeper*.
- Quand chacun a joué ses trois balles, on fait une pause pour écouter les ressentis des uns et des autres.

FAIRE EVOLUER LE REGLEMENT

De la découverte vers le jeu

Nous essaierons de montrer une progression sur 5 étapes successives permettant l'assimilation des bases du cricket pour les joueurs. La progression se fait au travers des principes de base du cricket et en intégrant les règles les unes après les autres. Chaque étape s'articule autour de quatre axes (objectifs, mise en place, consignes et points importants).

Etape 1 : Découverte du matériel, de l'aire de jeu pour tous les élèves

Etape 2 : les principes de jeu sont connus mais le jeu est encore posé (balle sur le tee)

Etape 3 : les joueurs sont capables de choisir (attaquants et défenseurs)

Etape 4 : le lanceur est un élève, la décision de jeu repose sur les défenseurs

Etape 5 : toutes les bases sont assimilées et les élèves sont maintenant en mesure de jouer un match avec les règles

Etape 1

Objectifs :

Introduction aux bases du cricket.

Frappeur : chercher un espace pour y envoyer la balle puis courir.

Défenseurs : arrêter la balle le plus vite possible pour empêcher le frappeur de marquer des points.

Déroulement :

Mise en jeu sur un tee

Possibilité de frapper n'importe où dans l'aire de jeu

3 frappes par joueur

Faire une course aller-retour (ligne A à B)

1 point par aller-retour

Pour éliminer (balle attrapée de volée, élimination hors zone)

Le jeu s'arrête quand les défenseurs récupèrent la balle

Rotation après que tous les frappeurs de l'équipe 1 soient passés

Points clés :

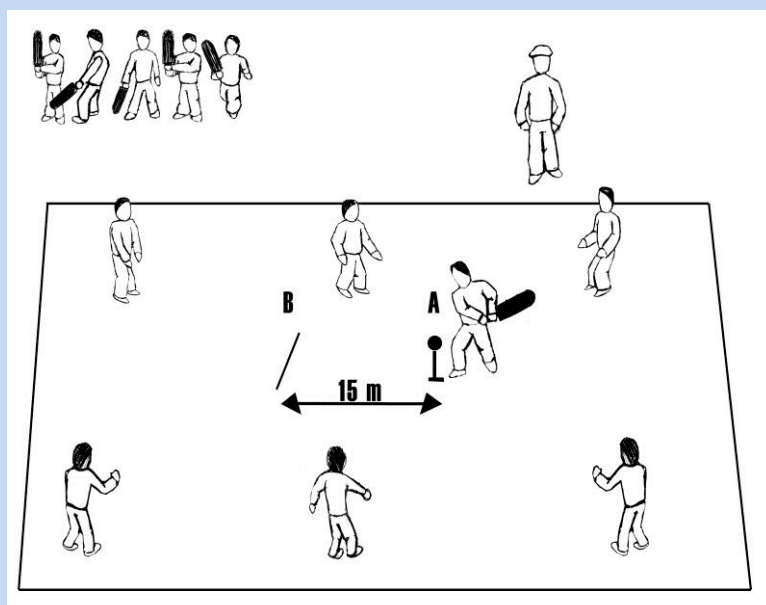
Regarder la balle pour frapper.

Ne pas chercher à frapper fort sinon on oublie de regarder la balle.

Essayer de frapper où il n'y a pas de chasseurs.

Matériel :

2 battes ; 1 piquet ; 1 socle ; 1 balle ; 10 plots



Etape 2

Objectifs :

Apprentissage de la coordination en ayant deux batteurs.

Matériel :

2 battes ; 1 piquet ; 1 socle ; 1 balle ; 10 plots

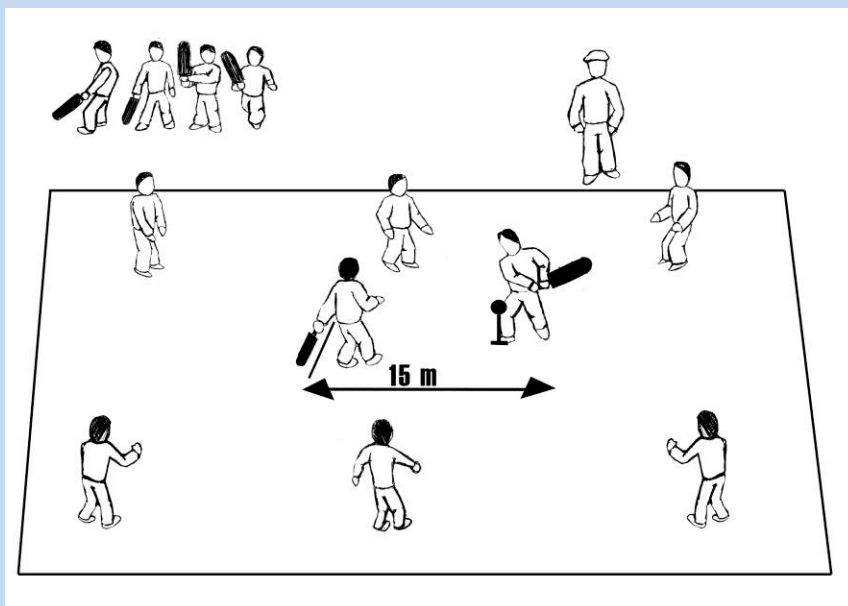
Déroulement :

- mise en jeu sur un tee
- introduction d'un deuxième batteur
- élimination (balle attrapée de volée, élimination hors zone)
- 3 frappes si le batteur n'est pas éliminé
- à chaque course validée les batteurs marquent un point
- le deuxième batteur peut frapper à chaque changement de zone
- rotation après que tous les frappeurs de l'équipe 1 soient passés

Points clés :

Les deux batteurs doivent s'appeler pour courir.

Regarder la balle afin de pouvoir faire le plus de courses possibles.



Etape 3

Objectifs :

Prise de décision des défenseurs relancer la balle au gardien ou au lanceur.

Matériel :

2 battes ; 1 piquet ; 1 socle ; 1 balle ; 10 plots

Déroulement :

Introduction des guichets

La balle est lancée par l'enseignant (par dessous)

Introduction d'un gardien

3 frappes par joueur

Élimination (balle attrapée de volée, guichet renversé, élimination hors zone)

déduction de 5 points

Possibilité de refus de courses (sauf si le guichet est brisé ou la balle est attrapée de volée)

Les batteurs passent par paire

Rotation après que tous les frappeurs de l'équipe 1 soient passés

à chaque course les batteurs marquent un point

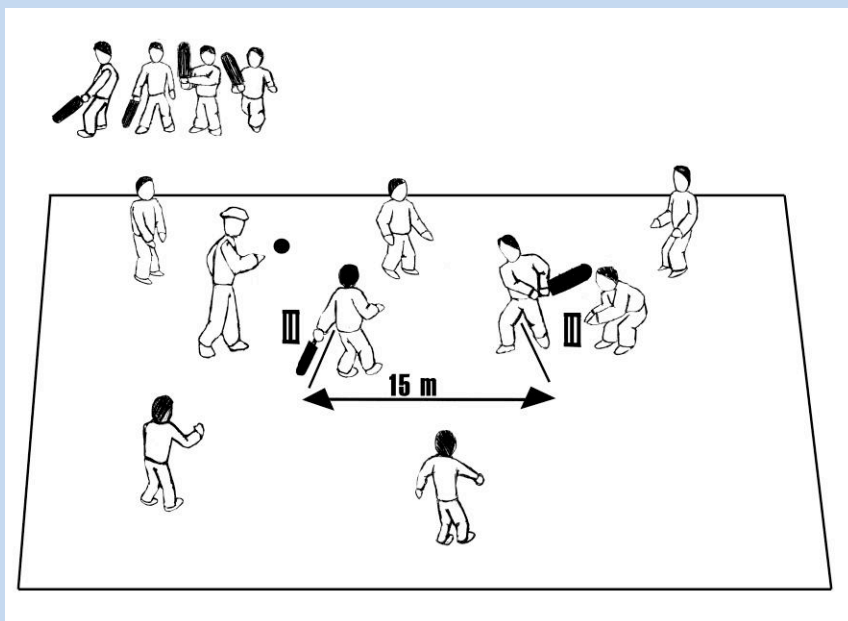
le deuxième peut frapper à chaque changement de zone

rotation après que tous les frappeurs de l'équipe 1 soient passés

Points clés :

Chercher à frapper avec le poids sur la jambe avant.

Regarder la balle et ne pas se précipiter pour la frapper.



Etape 4

Objectifs :

Jouer au cricket avec prise de décision du lanceur et des batteurs.

Matériel :

2 bates ; 1 piquet ; 1 socle ; 1 balle ; 10 plots

Déroulement :

Le lanceur est un des défenseurs

Le lancer se fait toujours par dessous

L'enseignant devient l'arbitre

3 frappes par joueur

Élimination (balle attrapée de volée, guichet renversé, élimination hors zone) déduction de 5 points

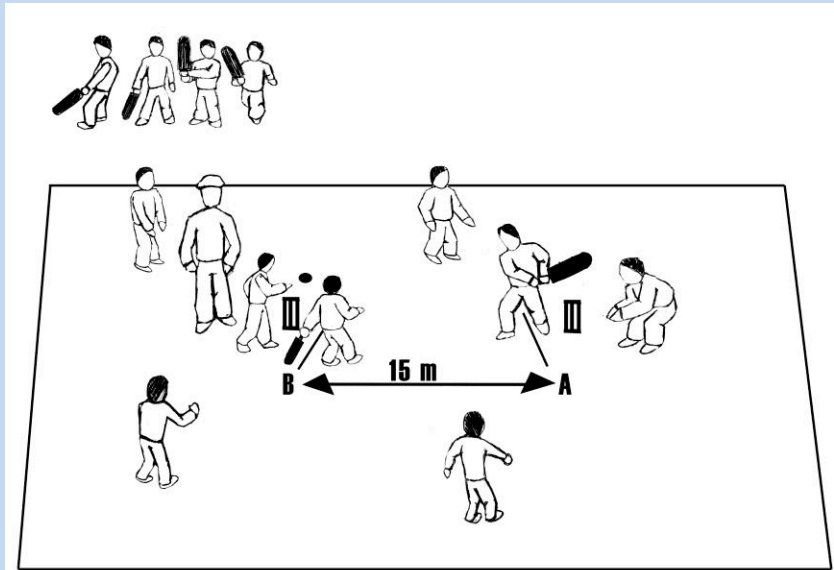
Possibilité de refus de courses (sauf si le guichet est brisé ou la balle est attrapée de volée)

Rotation après que tous les frappeurs de l'équipe 1 soient passés

Points clés :

Juger si on peut frapper ou courir sans prendre de risque.

Regarder la balle afin de pouvoir faire le plus de courses possibles.



Etape 5

Objectifs :

Jouer un match avec les règles du cricket

Matériel :

2 bates ; 1 piquet ; 1 socle ; 1 balle ; 10 plots

Déroulement :

Le lancer se fait par dessus (bras tendu)

Mise en jeu avec une balle lancée

Les batteurs ont la possibilité de refuser de courir

Si la balle sort des limites du terrain en roulant 4 points et directement 6 points

Possibilité de faire plusieurs allers-retours Le frappeur peut être éliminé à la première balle

Élimination (balle attrapée de volée, guichet renversé, élimination hors zone) déduction de 5 points

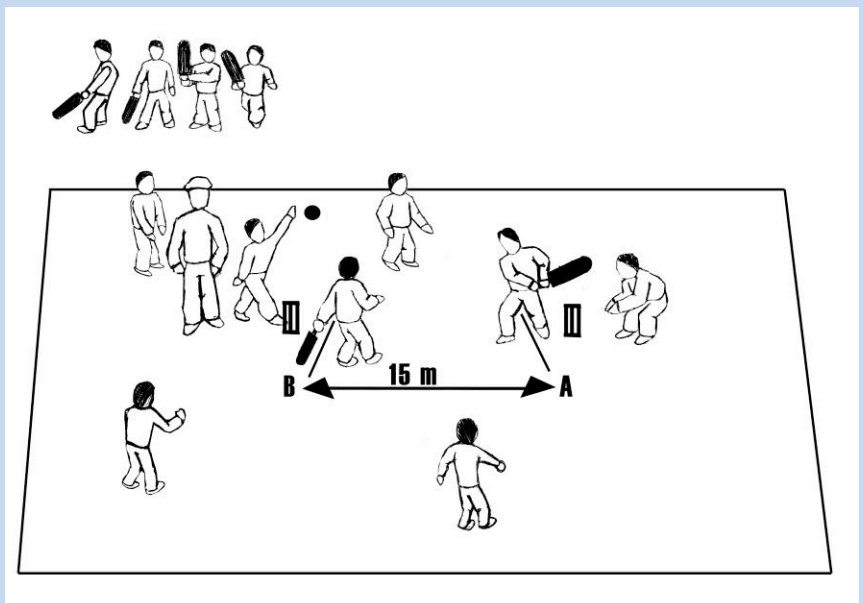
Rotation après que tous les frappeurs de l'équipe 1 soient passés

Points clés :

Ne pas chercher à lancer vite sinon le bras sera plié.

Main sur le haut du manche contrôle la frappe.

Attendre la balle pour savoir si on avance ou recule pour la frappe



EVALUATION

Les deux grilles suivantes pourront servir de repère pour analyser et évaluer les joueurs, elles comprennent quatre catégories qui ont 5 niveaux de notation.

Le niveau 1 étant le plus faible et le 5 le plus élevé.

Pour aider à évaluer un élève il suffit de noter un niveau dans chaque catégorie, cette grille remplie donne une note sur 20.

Grille d'attitude générale

Niveaux	1	2	3	4	5
Catégorie	Statique	Maladresse	Simplicité	Efficacité	Anticipation, maîtrise
Frappeur	Pas de geste de frappe	Frappe molle	Frappe aléatoire	Frappe minimum mais envoie la balle	Sait où envoyer la balle et frappe au bon moment
Coureur	Ne regarde pas le jeu	Court sur chaque balle sans réfléchir	Court vite mais pas précis	Course et appel clairs	Anticipe les courses
Lanceur	Lance avec le bras plié sans motivation	Cherche à lancer mais ne sait pas garder le bras tendu	Utilise ses capacités pour lancer avec un geste simple	Bras tendu touche la cible	Allie course et geste fluide en cherchant à perturber le frappeur
Chasseur	Ne va pas vers la balle, attend que quelqu'un y aille	Placement hasardeux avec une technique incorrecte	Bouge tard mais arrive à se placer et essaie	Bon placement et prise de balle	Pense où le frappeur va envoyer la balle et se place en conséquence

Grille de repères techniques (se référer à la partie fondamentaux techniques)

Niveaux	1	2	3	4	5
Catégorie	Statique	Maladresse	Simplicité	Efficacité	Maîtrise
Frappeur	Pas de geste de levée de batte et de foulée = pivote	Pas de levée de batte et Foulée approximative = frappe non contrôlée	Levée de batte minimum et Foulée correcte = main du bas qui contrôle	Levée de batte et Foulée correctes = batte suit la trajectoire de la balle	Levée de batte contrôlée et Foulée équilibrée et placée
Coureur (non frappeur)	Ne regarde pas le jeu et doit être appelé pour courir	Court sur chaque balle sans savoir si la course est faisable et jette la batte pour courir	Ne regarde pas forcément si la course est faisable	Court avec batte en main et appel clairement et glisse sa batte en arrivant	Anticipe les courses et tourne en regardant la balle
Lanceur	Cherche la vitesse donc plie le bras et lance sur place	lancer fait avec seulement un bras et sans transfert de l'équilibre	Bras lanceur tendu et travail des deux bras mais le transfert est limité	Exécution des bras synchronisés avec transfert avant mais sans suivi	Exécution des bras synchronisés avec transfert avant et suivi
Chasseur	Ne bouge pas pour arrêter la balle	Arrête la balle sans la regarder, relance sans bras viseur	Arrête la balle et la relance sans transférer vers l'avant	Bon placement et prise de balle	Ajuste son placement suivant le frappeur et sait où relancer