

## LE CRICKET



TCC / Cricket Europe

### SPORT DE GENTLEMEN POUR LES UNS, PRATIQUE INNOVANTE POUR LES AUTRES

Le cricket est traditionnellement appelé le « gentlemen's game ». Or le dictionnaire *Larousse* définit le gentleman comme un « homme distingué, d'une parfaite éducation », ce qui vaut bien entendu sur un terrain de sport. Le cricket se réclame en effet de fortes valeurs morales et d'une éthique, lesquelles sont aussi celles du sport scolaire Usep. Le cricket est le seul sport où l'on ne parle pas de « règles » mais de « lois » et, au-delà de celles qui régissent le jeu lui-même, le respect de l'adversaire et de l'arbitre, le comportement exemplaire des joueurs sur et en dehors du terrain, le fair-play et l'esprit d'équipe prennent tout leur sens dans une discipline sportive où se rejoignent et se mêlent la tradition, l'opposition entre équipes et la bonne humeur. Aujourd'hui, le cricket est un sport intergénérationnel et ouvert à tous, filles et garçons. Et que ceux qui douteraient que les enfants de l'Usep puissent s'enthousiasmer pour un sport si typiquement britannique sachent que la toute première mention écrite du cricket figure dans une lettre de doléances au roi de France datant de 1478 ! **Pourquoi le cricket à l'Usep.** Le cricket, véritable institution outre-manche et pilier de la culture anglo-saxonne,

reste peu développé et méconnu en France. Cependant, une enquête menée l'an passé par le groupe de travail « pratiques innovantes » a révélé qu'il existait localement des pratiques usépiennes. Une première rencontre avec l'Association française de cricket (ou France Cricket) a mis en évidence des valeurs communes et la volonté d'un partenariat constructif. Outre la richesse des actions motrices, nous avons retenu les aspects innovants liés à la dimension culturelle de l'activité. Le cricket invite en effet à la pratique de la langue anglaise en situation et à la découverte d'autres cultures, des îles britanniques au sous-continent indien, en passant par les Antilles britanniques. Sa pratique peut ainsi prendre tout son sens dans le cadre d'échanges linguistiques en lien avec le volet international des projets académiques, et participer aussi à l'ouverture internationale à l'Usep. Cette activité facile à mettre en œuvre (matériel, espace, encadrement) bénéficiera d'un accompagnement de France Cricket sous la forme de formations et de dotations en matériel.

**MARK MOODLEY, DIRECTEUR GÉNÉRAL DE FRANCE CRICKET,  
JACQUELINE MOREL, ÉLUE USEP, GT « PRATIQUES INNOVANTES »**

# I. WHAT IS CRICKET? (C'EST QUOI LE CRICKET?)

## 1. PETITE EXPLICATION DU JEU

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 qui batte au début place deux batteurs sur le terrain, un devant chaque guichet. 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.



### CINQ FAÇONS D'ÉLIMINER UN BATTEUR

L'équipe de champ (lanceurs) dispose de cinq stratégies principales pour éliminer le batteur: le «brisé», le «capté», la «jambe devant guichet», le «hors-jeu» et le «piqué».

**Brisé**: le lanceur envoie la balle et renverse le guichet.

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


**Jambe devant guichet (jdg)**: la balle, qui n'a pas encore touché

la batte, touche la jambe du batteur directement devant le guichet alors qu'elle aurait dû toucher le guichet.


**Hors-jeu**: le batteur essaie un run mais un joueur de champ réussit à toucher le guichet 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 guichet pour toucher la balle, la manque, et le gardien du guichet fait tomber les témoins du guichet avec la balle avant que le batteur ne revienne dans sa zone sûre (*crease*).


## 2. L'OBJECTIF DU JEU




**Batter**  
The batter scores runs by hitting the ball and running between the wickets, or by hitting the ball to the boundaries of the ground.



**Bowler**  
The bowler 'bowls' the ball over arm towards the batter, with the aim to get the batter out. Each fielder has the chance to be the bowler.




**Fielders**  
The aim of the fielders is to limit the batter's runs and to get the batter out by catching the ball after it has been hit with the bat, or by hitting the wickets with the ball if the batters are running between the wickets.




**Wicketkeeper**  
The fielder who stands behind the wicket and stops the ball if the batter misses it, or catches the ball without it bouncing after it has been hit by the batter with the bat.

## 3. L'ÉQUIPE DES BATTEURS (BATTING TEAM)



**Running between the wickets**  
A run is when both batters run to the wicket at the opposite end of the pitch so there is a batter at each end of the pitch.



**Scoring a boundary**  
Scoring a boundary is when the ball crosses the boundary line of the ground before the fielders stop the ball.



**Six runs**  
If the ball crosses the boundary without touching the ground this counts as six runs.



**Four runs**  
If the ball crosses the boundary but has first touched the ground before doing so this counts as four runs.



Les textes et illustrations ici reproduits sont extraits d'un dépliant édité par l'International Cricket Council et diffusé par France cricket dans deux versions : anglaise et française. Une façon de mettre en évidence la pratique de la langue anglaise pouvant être développée à l'occasion d'une initiation au cricket. Voici la traduction des explications figurant ci-dessus sur « l'objectif du jeu » et « l'équipe des batteurs ».

### L'objectif du jeu

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

**Lanceur.** Le lanceur lance la balle à bras tendu roulé vers le batteur dans l'intention de l'éliminer. Chaque joueur de champ à 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 les éliminer, soit

en attrapant la balle une fois celle-ci touchée par la batte, soit en renvoyant le guichet avec la balle si les batteurs courent entre les guichets.

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

### L'équipe des batteurs

**Courir entre les guichets.** Si les deux batteurs courent jusqu'au guichet du côté opposé au 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 limitrophes 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 6 points.

**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.

## II. SITUATION DE RÉFÉRENCE

### Objectifs

Pour les *batsmen* : frapper la balle ; réagir rapidement ; prendre la décision d'arrêter les courses au bon moment.

Pour les *fielders* : récupérer le plus rapidement la balle ; adopter des stratégies efficaces pour rapporter la balle au gardien (occupation de l'espace).

### Organisation

Deux équipes de 6 à 8 joueurs : les *batsmen* (« batteurs », ou « attaquants ») et les *fielders* (« défenseurs »)

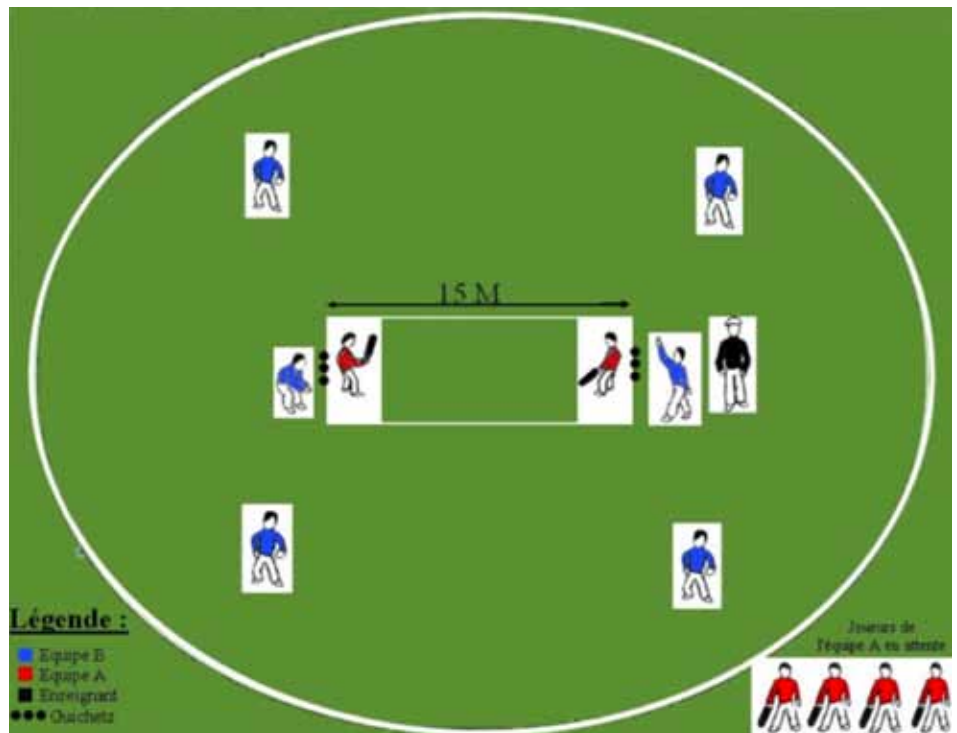
Un terrain de 20 m x 30 m

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

### Principes de jeu

*Batsmen* : frapper la balle et effectuer le maximum d'aller-retour entre les *wickets* (guichets).

*Fielders* : récupérer la balle et la transmettre au *keeper* (gardien) pour stopper le jeu.



### Déroulement (durée 20 mn)

1. La balle est lancée par l'enseignant, avec un rebond, de façon à ce qu'elle arrive en dessous du genou du batteur (si difficulté : faire rouler la balle).
2. Chaque batteur a trois essais.
3. Lorsque la balle est frappée les batteurs 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 batteurs.

5. Lorsque le gardien réceptionne la balle le jeu s'arrête.
6. Si les batteurs 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 batteurs de l'équipe 1 est passée à la batte on inverse les rôles.
8. Totaliser les points des batteurs pour chaque équipe.

### FICHE D'OBSERVATION

L'observation de la maîtrise des gestes et attitudes de chacun des élèves permet de guider ensuite le choix des ateliers de perfectionnement.

Élèves	Baptiste	Clara	Ilbrahim	Maud	...										
<b>batting</b>															
Tenue de la batte															
Position corps															
Batter droit															
Ajuster la force du tir															
<b>catching</b>															
Rattraper après rebond															
Rattraper à la volée															
Rattraper à la volée mains collées															
<b>running</b>															
Réagir au signal															
Ajuster sa course															
<b>coopérer</b>															

### III. ATELIERS D'APPRENTISSAGE

#### 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:

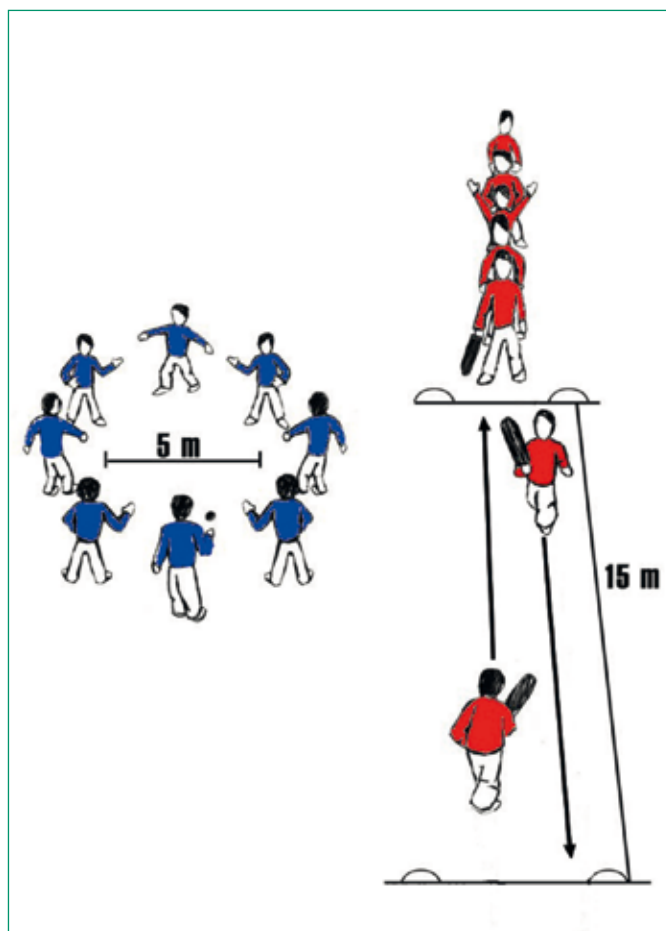
- Deux équipes de 10 joueurs maximum, l'une qui court et l'autre qui attrape les balles.
- Chaque « batteur » effectue un aller-retour et l'équipe finit sa manche lorsque tous les batteurs sont passés.
- Les « catchers » (personnages à gauche sur le schéma) doivent se lancer la balle en faisant effectuer 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 pas.

##### 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 rattraper les balles à la volée.

##### Mise en place:

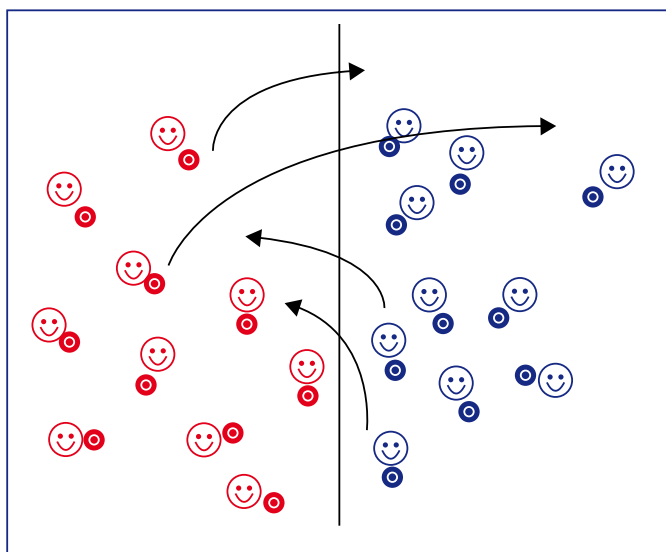
- Court de tennis ou demi terrain de hand (si possible en salle).
- Deux équipes de 8 à 12 joueurs (en fonction de la taille du terrain et de l'âge des enfants).
- Autant de balles que de joueurs par équipe.

##### 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:

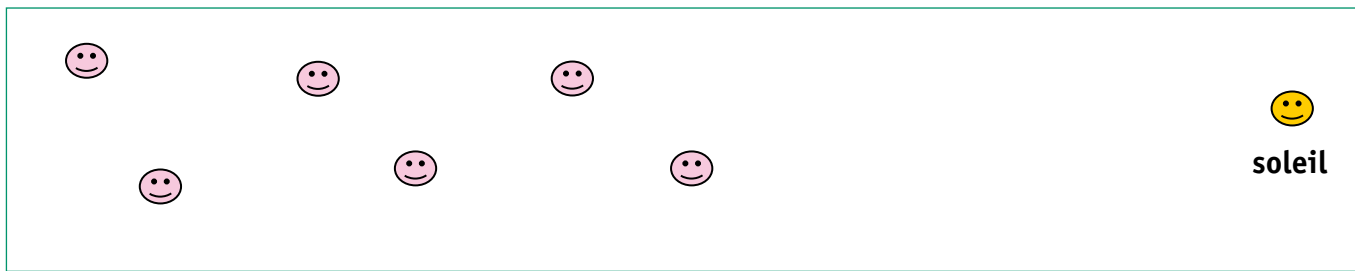
- Adapter son lancer à l'engin proposé.
- Effectuer des réceptions efficaces.
- Participer de manière active au jeu.
- Respecter le signal de fin de jeu.



##### Variables:

- Modifier l'espace du terrain en fonction du nombre d'élèves et leur niveau.
- Prévoir un obstacle central pour obliger à des lancers hauts.

### 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

#### 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.

#### 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.

- 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.

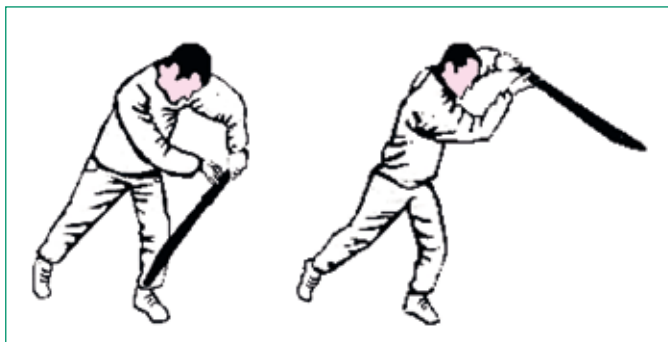
#### Critères de réussite :

- 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.

#### 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.

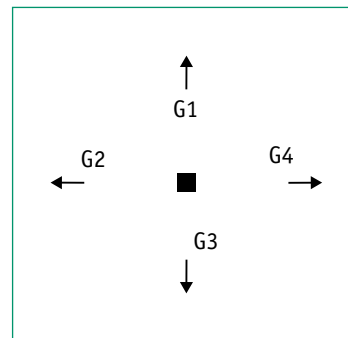
#### Critère de réussite :

##### Trouver la position correcte du corps :

- Fente avant : jambe gauche avant pour les gauchers, jambe droite pour les droitiers ;
  - Poids sur la jambe avant légèrement fléchie.
- Tenir correctement la batte :
- Main gauche devant pour droitier en haut du manche, main droite pour gaucher ;
  - La main avant dirige la frappe.
- Frapper droit.

#### Distances de sécurité :

- L'éducateur se place au centre du terrain, au milieu de chacun des quatre groupes, et la distance entre chacun des groupes de pratique doit être de trois mètres minimum.
- Personne ne reste à gauche d'un batteur droitier, et personne à droite pour d'un batteur gaucher.





## IV. HISTORIQUE

### 1. LES ORIGINES ET L'ESSOR DU CRICKET

Différents jeux de balle pratiqués en Angleterre et en France sont cités comme pouvant être l'ancêtre du cricket. Le prince Edward, futur Edward II, l'aurait pratiqué avec son ami Piers Gaveston en 1300, et l'on trouve dans une autre trace écrite une allusion à un jeu de « creckett » pratiqué par des enfants à Guilford aux alentours de 1550. Le premier match de cricket s'est déroulé en 1646 à Coxweath (Kent). Les trois comtés du Kent, du Hampshire et du Surrey sont considérés comme le berceau du cricket et le premier match inter-comté opposa le 29 juin 1709 le Kent au Surrey. Il faudra attendre 1723 pour voir ce sport se propager dans les comtés limitrophes de Londres et toucher toutes les classes sociales sous le patronage de la famille royale. 1744 voit la première codification des règles, appelées « lois du cricket » : la taille de la batte et des gants sont fixées pour des rencontres opposants nobles et gentlemen sur le terrain de l'Artillerie

à Islington, au nord de Londres, où sera fondé le Marylebone Cricket Club, dont la codification des lois en 1774 fera ensuite autorité.

Mais le cricket ne prend vraiment son essor qu'au 19<sup>e</sup> siècle. Plusieurs comtés britanniques se structurent pour disputer des matches, tandis qu'en 1840 la première rencontre internationale oppose à New York, devant 10 000 spectateurs, le Canada aux États-Unis. Parallèlement, la pratique du cricket se diffuse dans les colonies de l'empire britannique et des pays européens où la main d'œuvre britannique est mobilisée pour la construction des chemins de fer (Pays Bas, Danemark...).

Créée en 1909, la Conférence Impériale de Cricket réunit tout d'abord



Codifié au XVIII<sup>e</sup> siècle en Angleterre, le cricket a pris son essor au XIX<sup>e</sup> puis s'est progressivement internationalisé au XX<sup>e</sup>. Ici, un match de l'équipe de France.

les trois pays qui s'affrontaient lors de tests matches depuis 1877 : Australie, Angleterre et Afrique du Sud. Il faudra attendre 1926 pour que les Antilles britanniques, la Nouvelle-Zélande et l'Inde soient autorisés à les rejoindre en qualité de membres actifs. Puis, en 1965, l'organisation prend le nom de Conférence Internationale de Cricket afin d'intégrer des pays non membres du Commonwealth, enregistrés comme membres associés. La première Coupe du monde avec un format de matchs limités dans le temps (ce qui n'était pas le cas auparavant) est organisée en 1975. En 2009, la fédération internationale comptait 104 pays membres, dont 30 venant du continent européen.

### 2. ET EN FRANCE ?

En France, le premier écrit évoquant un match de cricket – à Liettes, près de Saint-Omer (Pas-de-Calais) – est une lettre de doléances au roi Louis XI conservée dans les archives nationales. Au XIX<sup>e</sup> siècle, des traces écrites et des représentations peintes évoquent ou montrent des matches de cricket en région parisienne, sur la Côte d'Azur et dans le Pas-de-Calais. Le club doyen du cricket est le Standard Athletic Club fondé dès 1892, un club omnisports de l'ouest parisien. Aux Jeux olympique de Paris, en 1900 – seule et unique fois où le cricket fut au programme –, la France remporta la médaille d'argent (mais il n'y avait que deux équipes !).

Durant le premier quart du vingtième siècle, des rencontres internationales opposèrent la France à la Belgique et à la Hollande. Le cricket connut ensuite une période de déclin après le retrait de la France de l'Otan en 1966. Mais, dans les années 1980, l'arrivée d'expatriés venus des pays du Commonwealth en relança la pratique.

En 1989, le cricket a intégré la Fédération Française de baseball et softball. Pour son retour sur la scène internationale, la France l'emporta contre la sélection du MCC, composée d'anciens joueurs professionnels anglais (sortes de Harlem Globe Trotters du cricket).

La France remporta trois championnats d'Europe amateur (1993, 1996 et 1997) avant d'accéder en 1998 au rang de « membre associé » de la Fédération Internationale (ICC), qui donne droit de participer aux



L'équipe de France espoirs

compétitions internationales comme le Trophée ICC (coupe du monde bis). En 2001, l'équipe de France cadets a décroché le titre européen. En 2006 Arun Ayyavooraju, joueur français de vingt ans (à l'époque) fut sélectionné en équipe européenne espoirs (comme batteur ouvrier) opposée à l'équipe d'Angleterre juniors et marqua respectivement 48 et 30. En septembre 2007, La France fut invitée à participer à la coupe du Monde de cricket en salle à Bristol et termina à une honorable 5<sup>e</sup> place, perdant de peu contre l'Angleterre et décrochant une victoire mémorable contre le Pakistan.

Ce cahier pédagogique a été réalisé par David Bordes (conseiller technique France Cricket) et le GT « pratiques innovantes » de l'Usep.

**Contact:**  
Bernard Colmont  
[bcolmont.laligue@ufolep-usep.fr](mailto:bcolmont.laligue@ufolep-usep.fr)

Usep  
3 rue Récamier  
75 341 Paris  
cedex 07  
[www.usep.org](http://www.usep.org)



## V. EN USEP, UN MATÉRIEL D'APPRENTISSAGE ADAPTÉ

Le matériel proposé par France cricket dans le kit se veut adapté (taille et poids) pour une utilisation par les enfants dès 6 ans. L'équipement est réalisé en matière plastique léger mais solide. La balle, en plastique très résistant, est suffisamment dure pour produire un rebond réaliste et suffisamment légère pour ne pas blesser les mains des enfants. La composition du kit permet de faire travailler les enfants d'une classe par groupe de trois ou quatre.

### Le kit contient:

- 8 balles;
- 10 plots de deux couleurs différentes;
- 4 grandes battes;
- 4 petites battes;
- 4 socles pour 12 piquets
- 1 sac pour le transport.



## VI. LEXIQUE

**Bail:** bâtonnet (ou taquet). Petit cylindre de bords posé sur tes bâtons des *wickets*. Le jeu réel comprend deux *bails* par *wicket*.

**Batsman:** batteur. Au pluriel: *batsmen*.

**Bowler:** lanceur. Joueur de l'équipe des *fielders* qui est désigné par le capitaine pour lancer la balle sur les *wickets*.

**Field:** le terrain de cricket.

**Fielders:** équipe adverse de l'équipe des *batsmen*. Elle se place dans le *field* à l'extérieur du *pitch*. C'est l'équipe des lanceurs.

**In:** se dit d'un *batsman* qui est sur le *pitch*.

**Innings:** tour de batte. Tour pendant lequel une équipe a le rôle des *batsmen*.

**Leg Before Wicket (L.B.W):** se dit d'une balle dont la trajectoire devait atteindre le *wicket* mais qui avant, a touché la jambe du *batsman*. Le *batsman* est alors déclaré « out ».

**Leg side:** la partie du *pitch* où se tient le *batsman* pour recevoir la balle. Se dit aussi « on side ».

**Off side:** la partie du *pitch* où le *batsman* ne doit pas se tenir pour défendre le *wicket*.

**On side:** voir « leg side ».

**Out:** se dit d'un *batsman* qui est hors du *field*, soit parce qu'il attend d'y entrer soit parce qu'il y a été éliminé.

**Over:** série de six lancers de balle par un *bowler*.

**Pitch:** zone centrale du *field* où se tiennent les *batsmen*.



**Run:** un échange de place entre deux *batsmen* sur le *pitch*. Un *run* compte pour un point.

**Umpire:** arbitre.

**Wicket:** littéralement « guichet » (de porte): il est composé de trois bâtons verticaux et des *bails*. Deux *wickets* sont plantés l'un en face de l'autre aux deux extrémités du *pitch*.

**Wicketkeeper:** *fielder* qui est chargé de récupérer la balle et de faire tomber les *bails*. Il peut le faire directement la balle à la main sans lancer celle-ci.

**Wide:** se dit d'une balle qui est lancée hors de portée d'un *batsman* et de sa batte. On rejoue la balle.

### BIBLIOGRAPHIE

*Place au jeu*, livret comprenant des jeux pour apprendre les trois aspects du cricket: lancer, frapper et chasser (disponible auprès de France Cricket).

*Une séance pour les 8-12 ans*, livret pour gérer une animation de façon ludique (David Bordes, France Cricket).

*Initiation ludique en dix séances* (David Bordes, France Cricket).

*Les règles du cricket*, bande dessinée expliquant les principes de jeu du cricket.

([www.francecricket.com](http://www.francecricket.com))