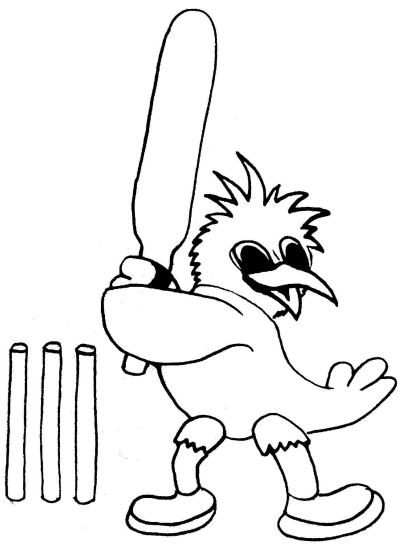


# Le cricket



à



# L'école primaire

# HISTORIQUE

Le cricket a été introduit dans le Pacifique par les missionnaires anglo-saxons.

De nombreuses populations se le sont appropriées à leur manière.

Ce document présente le cricket inspiré de la tradition développée en Nouvelle Calédonie et proposé dans les écoles.

Du point de vue culturel il semble tout à fait opportun au regard des programmes d'enseignement de la Nouvelle Calédonie de légitimer une pratique ancrée dans le tissu social qui, de plus, sert « le vivre ensemble ».

# Le jeu

La principale caractéristique du cricket est que l'on ne passe pas en cours d'action, selon que l'on possède la balle ou non, du rôle d'attaquant à celui de défenseur.

## But du jeu :

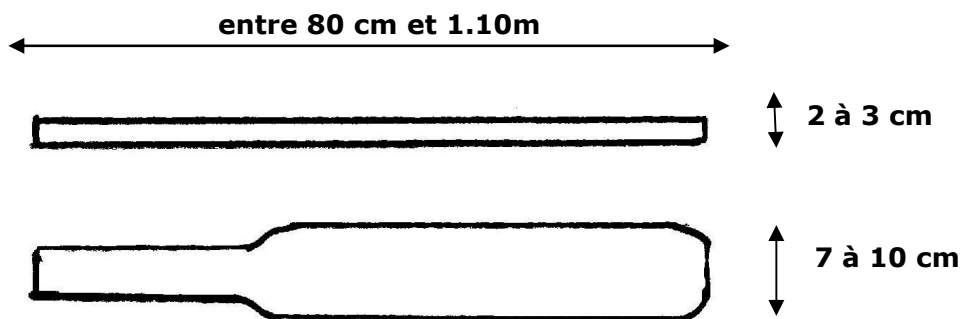
Pour l'équipe se trouvant à la tapée, c'est-à-dire en position de défendre les guichets à l'aide de sa batte, il s'agit de marquer le plus de points possibles.

Pour l'équipe qui est au service, il s'agit d'éliminer le plus rapidement possible et/ou le plus grand nombre de batteurs.

## Le matériel :

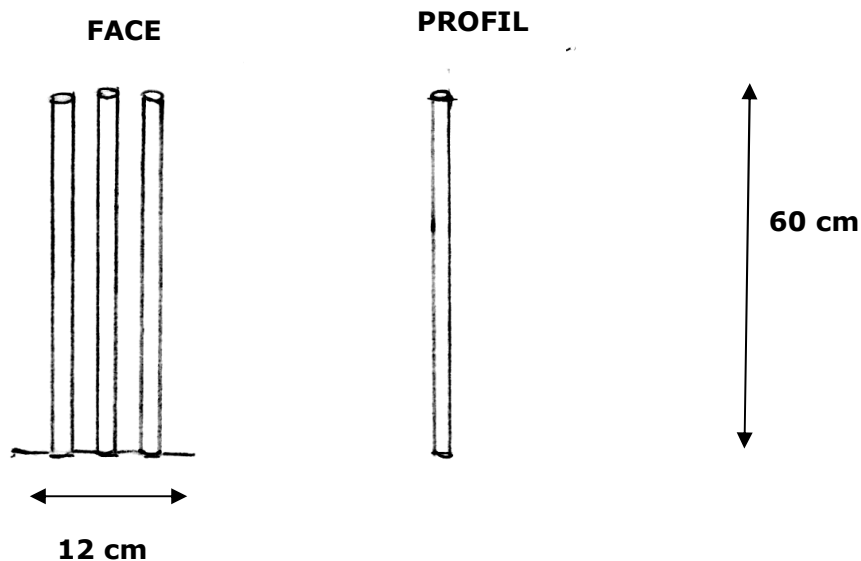
### les battes :

- épaisseur de 2 à 3 cm
- largeur de 7 à 10 cm inférieure à l'espacement des wickets
- longueur minimale de 0.80m et maximale de 1.10m.



### les wickets :

au nombre de 3 et d'une hauteur maximale de 60 cm avec un espacement maximal de 12 cm entre le premier et le dernier wicket.

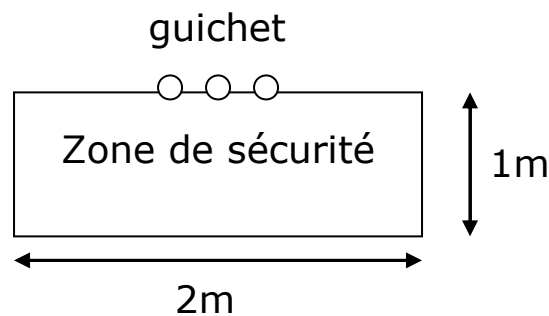


## **la balle :**

balle de tennis remplie d'eau

## **Le terrain :**

- a) **l'aire de jeu :** dimensions : 50 m x 65 m
- b) **zone de lancer :** C'est la surface comprise entre les wickets. La longueur de la zone est comprise entre 12 et 15 m.
- c) **la zone de sécurité :** c'est un rectangle de 1 m x 2 m placé devant chaque guichet.



## **Les équipes :**

Composition : de 10 à 15 joueurs par équipe

Nombre : 2

**Les batteurs :** ils se trouvent dans la zone de sécurité et défendent les wickets, ils sont chargés de marquer les points.

**Les lanceurs :** Ils font partie de l'équipe de service. Ils se situent derrière les wickets et essaient de toucher les wickets protégés.

Les autres joueurs de l'équipe de service sont répartis sur l'aire de jeu et doivent renvoyer la balle le plus rapidement possible sur les wickets.

## **Règlement :**

Seuls les **batteurs** peuvent marquer des points.

- 1) lorsque la balle a été frappée, ils courent entre les zones de sécurité. Il y a point quand les 2 batteurs auront accompli en se croisant un déplacement d'une zone de sécurité à l'autre en touchant à chaque fois avec leur batte la zone de sécurité.
- 2) Les joueurs peuvent se déplacer dès que la balle, frappée ou non, s'éloigne des wickets protégés, et jusqu'à son retour.
- 3) Si le batteur envoie la balle directement hors de l'aire de jeu il marque 6 points, si la balle rebondit avant de ressortir des limites il marque 4 points.
- 4) L'élimination du batteur : si le batteur touche ses wickets il est éliminé. Quand un batteur est éliminé il sort et est remplacé par un de ses coéquipiers. La partie se termine quand il n'y a plus de batteurs.

Les **lanceurs** éliminent les batteurs :

- 1) en touchant les guichets lors du lancer
- 2) en attrapant de volée une balle frappée
- 3) en touchant un guichet dont le batteur n'est pas dans la zone de sécurité.

### **Le lancer est nul :**

- 1) s'il est effectué sans l'avis de l'arbitre
- 2) lorsque le lanceur dépasse ou touche le wicket

La balle est « no ball » lorsque l'arbitre l'annonce :

- 1) si le lancer n'est pas effectué dans l'axe de la zone
- 2) si le batteur fait obstruction avec son corps ou avec sa batte

## **Le déroulement du jeu**

Lorsque chaque équipe a effectué sa tapée celle qui a marqué le plus de points a gagné.

Plusieurs types de tapées peuvent être envisagés en fonction des conditions :

- . tous les joueurs battent
- . sur un temps donné
- . au nombre de lancers fixé

## **Les fautes :**

### **Pour le batteur :**

- utiliser ses pieds
- ramasser la batte en dehors de la zone de sécurité
- ramasser la batte

### **Pour les lanceurs :**

- intercepter la balle dans la zone de sécurité
- gêner le déplacement des batteurs

## **Les officiels :**

- 1) **un arbitre** : il dirige le jeu et donne le signal des lancers et du nombre de points marqués.
- 2) **deux pointeurs** : ils sont chargés du décompte des points et de la tenue de la feuille de match.

## **vocabulaire de base :**

paea : arbitre

paene : point marqué

wicket : piquet à abattre

guichet ensemble des 3 wickets

ball : boule de cricket

batr ou batte : batte

bola : lanceur (lanceuse)

no ball : lancer nul

équipe « au service » : 2 bolas et 11 joueurs répartis sur le terrain, chargés d'abattre les wickets.

## Le cricket

### Compétences spécifiques

<b>Conduire un affrontement individuel et/ou collectif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour coopérer avec des partenaires et s'opposer à 1, 2 ou plusieurs adversaires</li><li>• comme défenseur : frapper la boule pour marquer des points</li><li>• comme équipe au service : attraper la boule pour éliminer les défenseurs</li><li>• ne pas passer, pendant le jeu, du rôle d'attaquant à celui de défenseur.</li></ul>
<b>Compétences transversales</b>	
<b>S'engager lucidement dans la pratique de l'activité</b>	s'engager dans les diverses situations de jeu : <ul style="list-style-type: none"><li>• en défense : en choisissant des stratégies d'actions les plus efficaces : frapper fort pour dépasser les limites</li><li>• au service : se placer le mieux possible pour saisir la boule de volée.</li></ul>
<b>Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• faire preuve de capacité à réagir en fonction de la situation</li><li>• utiliser ses ressources, ses connaissances pour progresser et faire progresser son équipe</li><li>• élaborer et mettre en œuvre un projet pour l'équipe</li></ul>
<b>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Apprécier, lire les indices</li><li>• Evaluer, juger ses actions et celles des autres avec des critères objectifs :</li><li>• expliquer sa propre action de joueur</li><li>• tenir une feuille de match</li><li>• arbitrer un match</li></ul>
<b>Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• se conforter aux règles du jeu et de la vie collective</li><li>• coopérer pour agir ensemble et/ou élaborer des projets communs</li><li>• connaître et assurer plusieurs rôles (lanceur, batteur, arbitre, pointeur).</li></ul>



# GRILLE CRITERIEE

## POUR BATTEUR

Je détourne la balle des guichets		
Je frappe la balle		
Je frappe la balle vers le sol		
Je frappe la balle vers une zone inoccupée		
J'envoie la balle hors des limites avec un rebond		
J'envoie la balle hors des limites sans rebond		
Je cours quand la balle est retombée au sol		
Je cours dès que j'ai vu où allait la balle		
Je cours en prenant en compte l'autre batteur		

## POUR LANCEUR

### AUX GUICHETS

J'arrive à toucher les guichets directement		
J'arrive à toucher les guichets avec un rebond		
Je récupère la balle de volée		
Je tire sur les guichets inoccupés		

### JOUEUR DE CHAMP

Je me place en fonction du batteur		
Je suis à l'endroit où tombe la balle		
Je regarde où sont mes coéquipiers		
Je récupère la balle de volée		
Je fais revenir la balle en la lançant		
Je tire sur les guichets inoccupés s'il le faut		

# PROPOSITIONS D'ATELIERS

## **Pour les batteurs**

### **Atelier 1**

« Taper la balle »

**Consigne** : « Frapper avec la batte la balle envoyée. »

**Critère de réussite** : frapper au moins 7 balles sur 10 lancées

**Organisation** : 1 batteur, 1 lanceur, 2 enfants pour ramener les balles

- Les balles sont lancées à la « cuillère » (il s'agit de faire travailler le batteur)
- Rotation dans l'atelier jusqu'à ce que chacun ait assumé tous les rôles.

### **Atelier 2**

« Frapper pour envoyer loin »

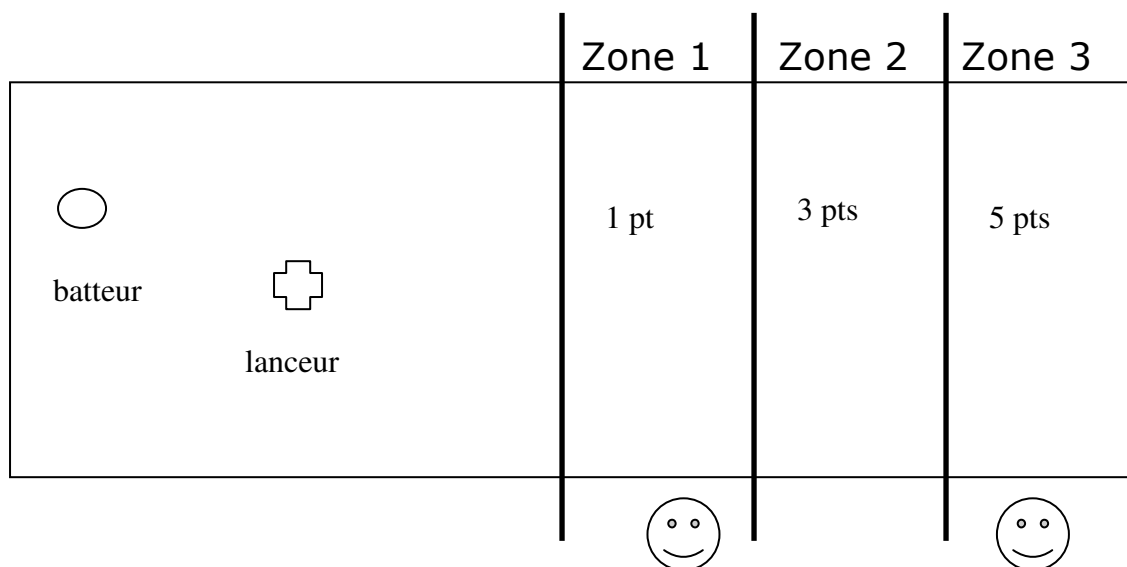
**Consigne** : « Envoyer la balle le plus loin possible. »

**Critère de réussite** : Être le plus près des 25 points possibles.

**Organisation** : Même dispositif (ceux qui ramènent les balles comptent les points)

- Des zones sont définies par des plots et elles correspondent à des points

⇒ addition des points sur 5 balles frappées



« compteurs, ramasseurs »

### **Atelier 3**

« Envoyer la balle dans une zone »

**Consigne** : « Atteindre ou éviter une ou des zones définies. »

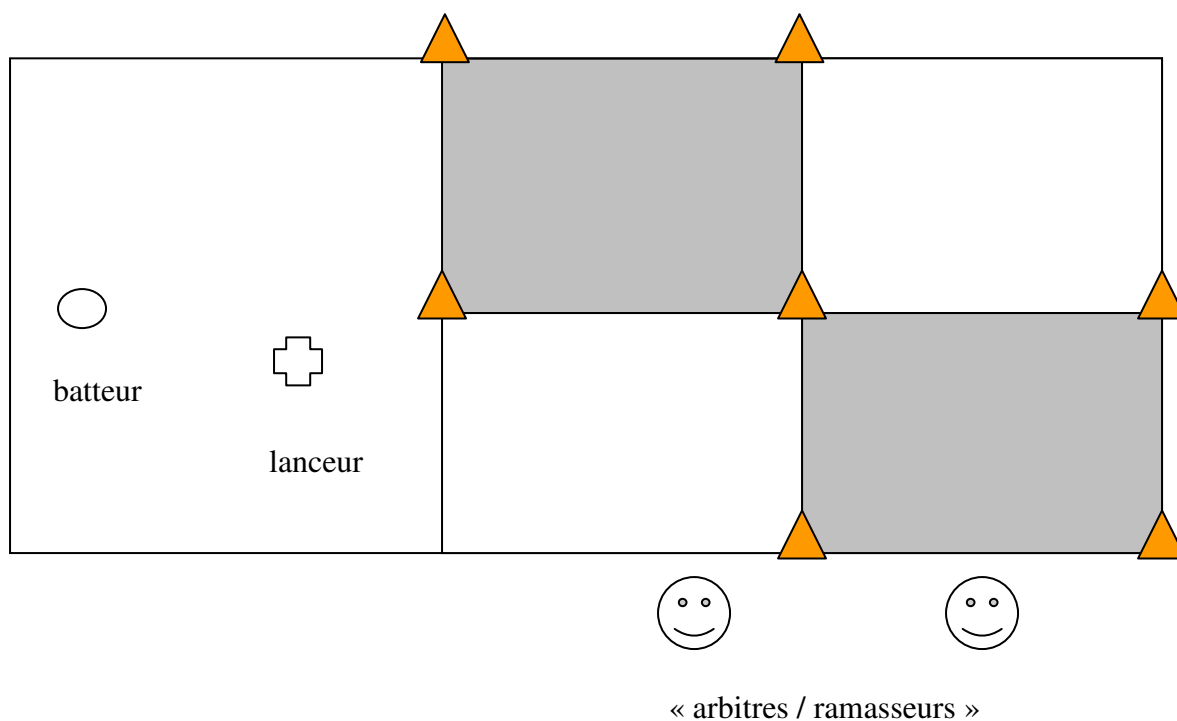
**Critère de réussite** Envoyer au moins 7 balles sur 10 dans la ou les zones définies.

**Organisation** : Même dispositif (ceux qui ramènent les balles surveillent les zones)

- Les zones sont définies par des plots et doivent être variables ;

Elles représentent selon les cas :

- des secteurs libres (où envoyer la balle)
- des secteurs occupés par les joueurs adverses (à éviter)



## Atelier 1

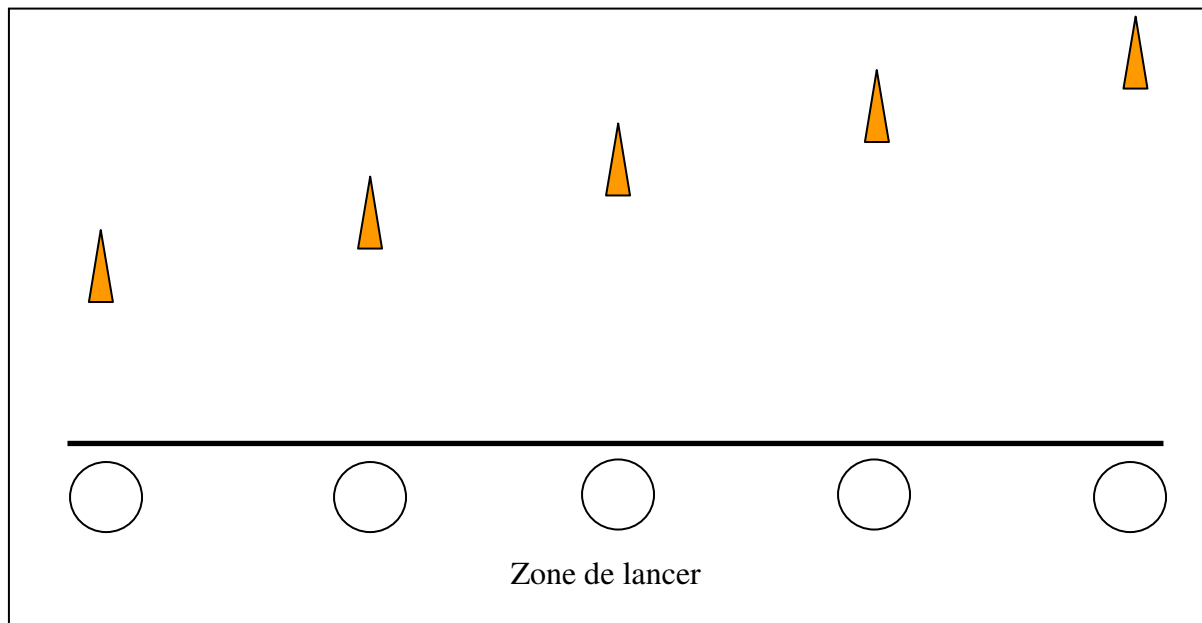
« Atteindre une cible »

**Consigne** : « Toucher un plot au sol à partir de la zone de lancer. »

**Critère de réussite** : Sur 5 tirs toucher au moins 3 fois le plot

### Organisation :

- Lors de la 1<sup>ère</sup> séance les enfants commencent tous au 1<sup>er</sup> plot.
- Si le contrat est réussi, les enfants passent au plot tout de suite à droite (distance immédiatement supérieure).
- Si le contrat n'est pas réussi, les enfants reviennent au plot précédent (distance inférieure).
- Le dernier contrat réussi est inscrit sur une feuille, il sera le point de départ lors de la prochaine séance.



## Atelier 2

### Jeu de relais

« Faire circuler la balle le plus rapidement possible »

**Consigne** : « Faire parvenir avec ses partenaires 5 balles d'un point à un autre. »

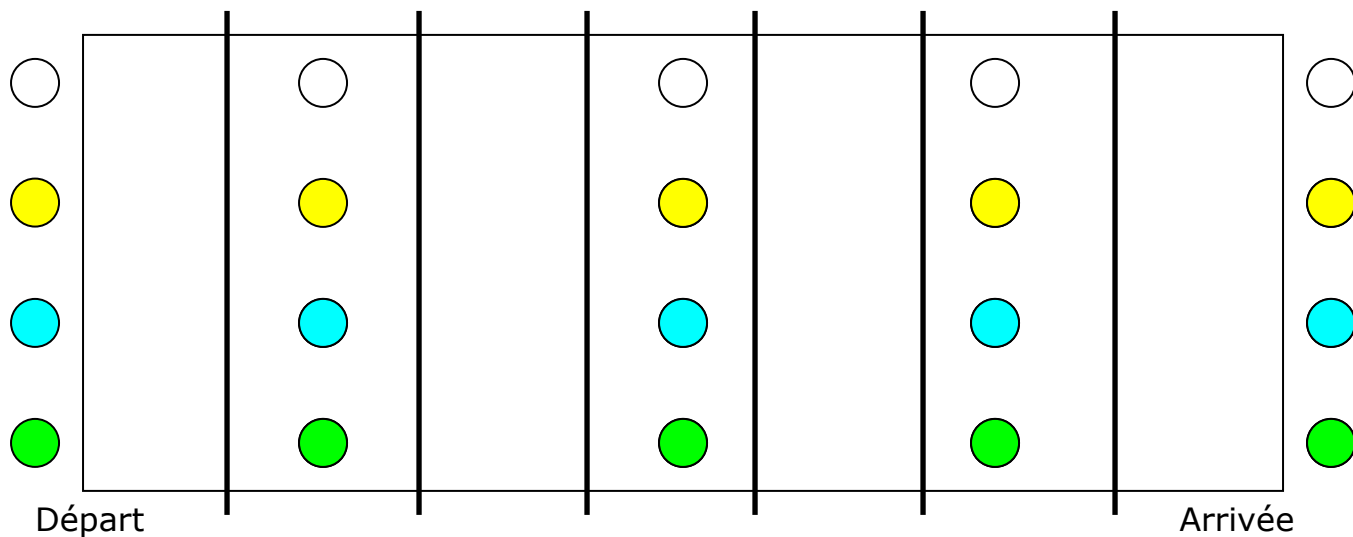
**Critère de réussite** : Etre l'équipe la plus rapide

### Organisation :

- Les enfants de chaque équipe sont répartis dans des zones définies.
- On ne peut lancer qu'une seule balle à la fois.
- Tous les équipiers doivent toucher la balle, on ne peut « sauter » un joueur.

Variables possibles :

- la balle peut toucher le sol avant d'être récupérée
- la balle doit être rattrapée de volée.



## **Pour Tous**

### **1 - Jeux d'occupation de l'espace**

### **2 - Jeux de réflexes**

- Avec des repères sonores
- Avec des repères visuels