

# Le Cricket

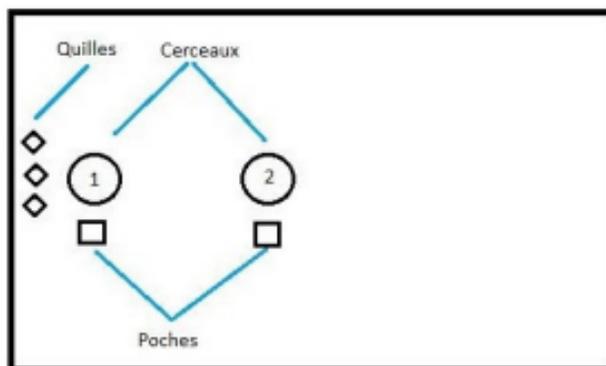


Jeu Sportif

## But du Jeu

En suivant les règles décrites ci-dessous, marquer plus de points que l'équipe adverse.

- Le Cricket est un sport très populaire dans les pays de l'Empire britannique comme l'Inde et le Pakistan.
- Bien qu'il soit assez compliqué à comprendre, j'ai décidé dans cette fiche de le simplifier pour qu'il soit facilement jouable dans un groupe d'âge scolaire, mais en tout conservant ses principes de base.
- Avant de débiter le jeu, l'animateur doit préparer le gymnase de la façon suivante:



- On débute par séparer le groupe en deux équipes. Comme au baseball, une équipe frappera la balle tandis que l'autre se placera derrière l'animateur et tentera d'attraper la balle frappée.

## Matériel

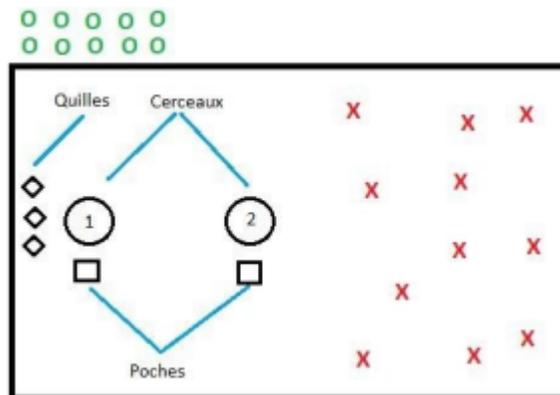
- Raquette de tennis
- Balle mousse
- Cerceaux
- Sacs de sable

# Le Cricket



## Jeu Sportif

- Le prochain schéma illustre la position des joueurs au début de la partie. L'équipe des frappeurs (O) se place à l'écart du jeu tandis que les attrapeurs (X), eux, se placent derrière le cerceau « 2 ».



- Le principe du jeu est le suivant: à tour de rôle, les joueurs de l'équipe des frappeurs (O) s'installent dans le cerceau «1» et doit frapper, à l'aide d'une raquette de mini tennis, une balle en mousse lancée par l'animateur à partir du cerceau «2».
- Une fois la balle frapper, le frappeur doit le plus rapidement possible faire des allez retour entre les deux cerceaux et déposé dans chacun des cerceaux une poche qu'il aura prise dans le bac de poche placé à côté de celui-ci.
- Le frappeur à trois chances de frapper la balle. Après cela il perd son tour et doit laisser la placer aux prochains joueurs de son équipe.
- Pendant ce temps, les attrapeurs doivent récupérer le plus rapidement possible la balle et la lancer à l'animateur dans le cerceau «2».

# Le Cricket



## Jeu Sportif

- Quand l'animateur en a sa possession la balle il crie STOP! À ce moment, le frappeur doit cesser ses aller retour et doit compter le nombre de poches qu'il aura réussi à placer dans les deux cerceaux.
- On inscrit le nombre sur le tableau de pointage de son équipe. Le prochain joueur de l'équipe des frappeurs s'exécute de la même façon et on additionnera les points qu'il aura réussi à faire sur le tableau de pointage et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe des frappeurs aient eu l'opportunité de frapper la balle.
- La manche se termine alors et on échange les rôles. Les frappeurs deviendront les attrapeurs et les attrapeurs deviendront des frappeurs. Chacune des équipes tentera d'accumuler plus de points que l'équipe adverse.
- Il existe deux façons pour les attrapeurs d'accumuler des points: premièrement, si l'animateur fait tomber une quille placée derrière le frappeur, il accorde un point pour chaque quille tomber. (On remplace les trois quilles lorsqu'un nouveau frappeur prend place dans le cerceau.
- Deuxièmement, deux points seront accordés à l'équipe des attrapeurs si un de ses joueurs attrape une balle frappée sans que celle-ci n'est préalablement touché le sol.
- La partie se termine quand les deux équipes auront joué chacun les rôles des frappeurs et des attrapeurs et celle qui aura accumulé le plus de points sera déclarée gagnante.

