

Programme de cricket

criiio

(n'importe qui,
n'importe où,
n'importe quand.)

Présenté par:



table des matières

introduction

Lettre d'approbation	1
Objectif du programme de cricket criio	2
Aide	2

ressources

Compétences fondamentales des mouvements	4
Qu'est-ce que le cricket ?	5
Possibilités de progression	5
Adhérer à un club	5
Les moniteurs sont essentiels	5
De quoi avez-vous besoin ?	5

l'exigence de sécurité

Créer un environnement sûr et amusant pour tous	7
Considérations particulières	7
L'exigence de sécurité mise en pratique : Considérations pour évaluer les risques et les minimiser	9

plans des sessions

Vue d'ensemble du programme	11
Message du moniteur	12
Structure des sessions	13
Session 1 Explorer : jeter, attraper et frapper	14
Session 2 S'initier à jeter, attraper et frapper	16
Session 3 S'initier à jeter, attraper, développer la frappe et le lancer	18
Session 4 S'initier à attraper, frapper et à lancer	20
Session 5 Se déplacer et contrôler, contrôle de la frappe	22
Session 6 Se déplacer et contrôler, contrôle de la frappe et du lancer	24
Session 7 Développez vos compétences	26
Session 8 Le cricket se joue n'importe où	28

lettre d'approbation

Le cricket est un sport qui est suivi par des milliards de personnes et est pratiqué par des millions de joueurs dans le monde. Il est amusant, simple et se pratique facilement partout, par tout le monde, en tout temps. Ce programme offrira aux nouveaux adeptes une première expérience amusante qui, nous l'espérons, durera toute leur vie et les rassemblera au sein de la communauté internationale du cricket.

En collaboration avec le Conseil International du Cricket, les communautés du monde entier intégreront ce sport mondial par le biais de ce programme de cricket **criiio** dynamique. Il a été développé par d'éminents spécialistes de l'éducation avec comme objectif principal d'encourager les gens à faire du sport.

À travers le prisme du cricket, les gens du monde entier pourront s'unir et développer non seulement les compétences primordiales leur permettant de faire du sport, n'importe où, à n'importe quel moment avec n'importe qui mais également de développer leur compétence en termes d'unité, d'inspiration et d'autonomisation des personnes et communautés.

Le programme de cricket **criiio** a été conçu avec un objectif axé sur la « ludification ». Les expériences que les personnes acquerront rentreront dans le cadre de l'assimilation d'une compétence avant l'apprentissage de la compétence suivante. Un tel modèle permet aux personnes de capacités différentes de réussir quel que soit l'objectif d'apprentissage. De même que la ludification, notre priorité principale est axée autour d'expériences simples offrant à tous la possibilité d'interagir avec de l'équipement à tout moment, ayant comme conséquence, le développement de la satisfaction personnelle et de la confiance en soi.

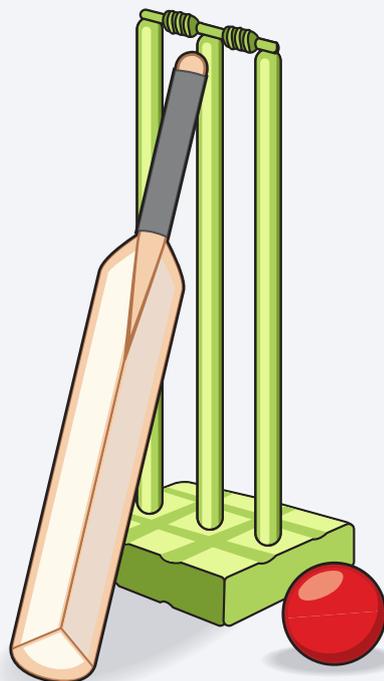
La priorité principale du bien-être physique et mental est conceptualisée autour de l'approche pédagogique du « Savoir-faire physique ».

Il est essentiel de fournir à tous diverses opportunités de développer leur passion pour l'activité physique afin de rester actifs tout au long de leur vie. Grâce à la collaboration avec ce programme du Conseil International de Cricket, les gens du monde entier pourront développer leur passion pour le cricket et former des amitiés leur permettant de pratiquer le sport n'importe où, à n'importe quel moment avec n'importe qui.

William Glenwright
Directeur Général de l'ICC -
Développement

« Le savoir-faire physique se définit par la motivation, la confiance, la compétence physique, le savoir et la compréhension qu'une personne possède et qui lui permettent de valoriser et de prendre en charge son engagement envers l'activité physique pour toute sa vie. »

Association internationale du savoir-faire physique



Objectif du programme de cricket **criiio**

Ce programme est conçu pour créer une première expérience amusante pour un néophyte.

Ce programme a été conçu à partir de recherches, de tests et de rétroactions de la communauté internationale pour offrir une première expérience du cricket amusante pour les garçons, les filles, les hommes et les femmes dans les écoles et les associations locales. Les participants à ce programme deviendront plus actifs et développeront des compétences qui leur permettront de rassembler, d'inspirer et d'autonomiser les personnes et les communautés.

Le cricket est un sport qui convient à tous, sans distinction de sexe, d'antécédents culturels, de croyances religieuses ou de compétences. Le programme de cricket **criiio** a été conçu pour répondre aux besoins de participants de TOUTES compétences, permettant ainsi aux moniteurs et enseignants de faire preuve de créativité en offrant à chacun les meilleures expériences indépendamment de leurs compétences. Chaque session comporte différents niveaux de progression qui peuvent être utilisés comme point de départ afin d'augmenter ou de réduire la difficulté des activités. N'oubliez pas qu'il n'existe aucun programme taillé sur mesure, et par conséquent, il est important de personnaliser et de modifier les activités en fonction des participants.

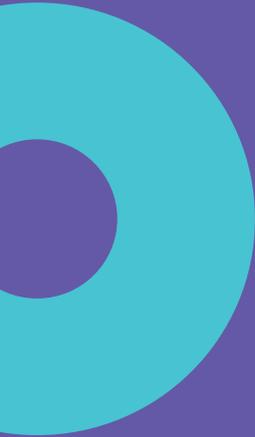
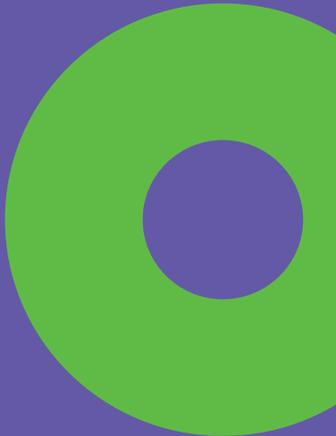
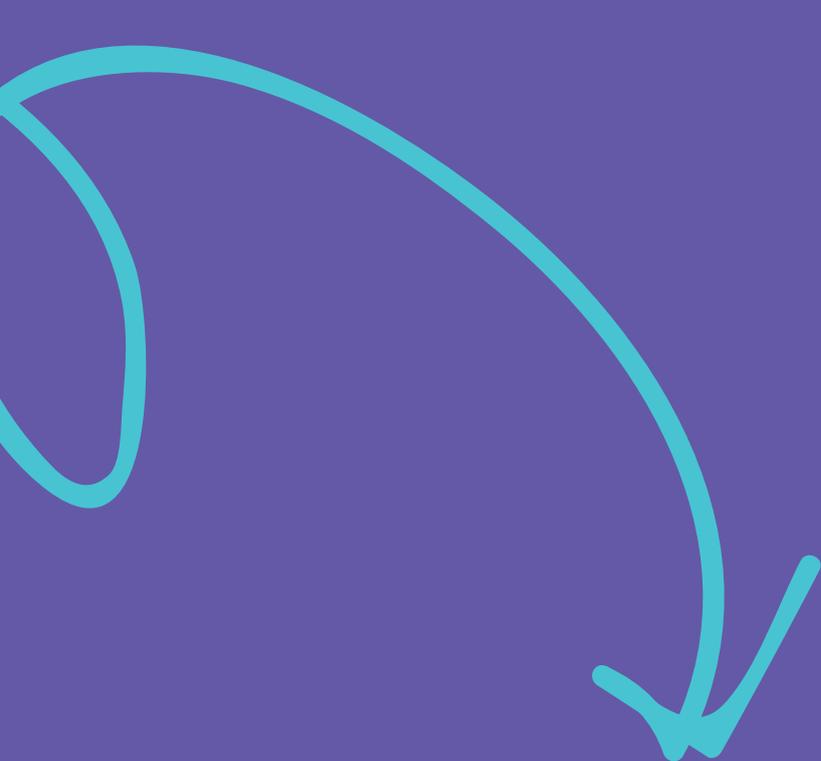
Ce programme est amusant, facile à suivre et encourage les participants à rester actifs toute leur vie au sein d'un environnement unifié, reflétant l'objectif du cricket qui consiste à rassembler, inspirer et autonomiser.

aide

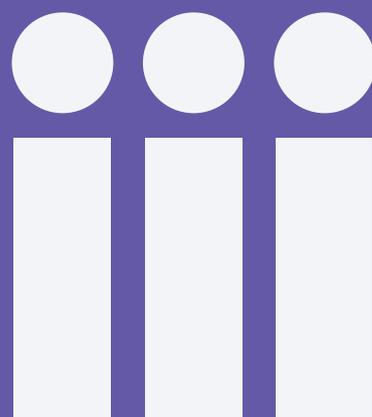
Pour toute aide en matière administrative ou pour toute question d'ordre général, veuillez contacter votre Fédération Nationale de Cricket :

www.icc-cricket.com/about/members





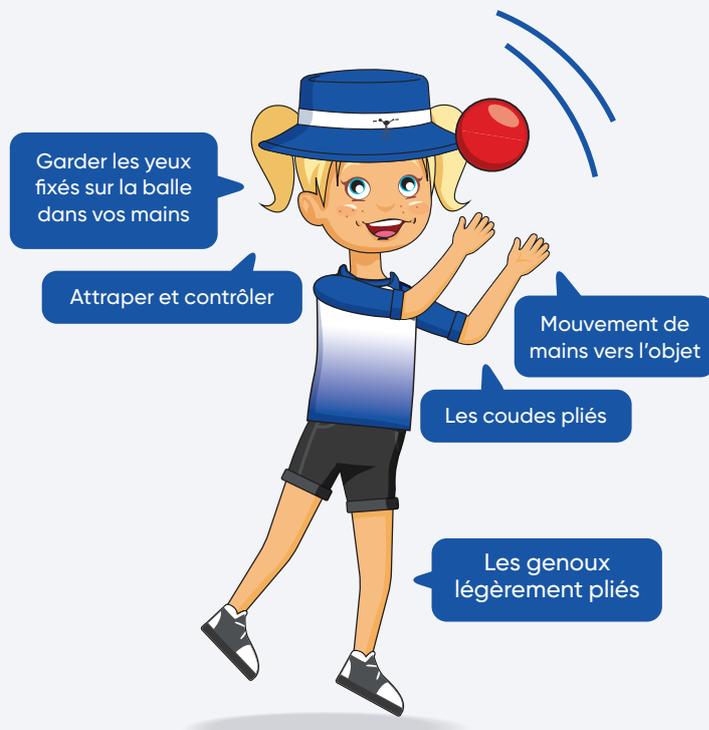
ressources



compétences fondamentales du mouvement



courir



attraper



jeter



frapper à 2 mains

qu'est-ce que le cricket ?



Le cricket est un sport polyvalent que n'importe qui peut pratiquer, n'importe où, à n'importe quel moment.

Pour mieux comprendre le sport et ses principales composantes, le Conseil International du Cricket a produit des vidéos explicatives simples sur le cricket :

Le Cricket n'importe où

Qu'est-ce que le cricket ?

Batter

Lancer une balle avec un effet de rotation

Attraper sur le terrain

www.icc-cricket.com/about/development/what-is-cricket/cricket-everywhere

www.icc-cricket.com/about/development/what-is-cricket

www.icc-cricket.com/about/development/what-is-cricket/batting

www.icc-cricket.com/about/development/what-is-cricket/bowling

www.icc-cricket.com/about/development/what-is-cricket/fielding

possibilités de progression

Le cricket est un sport qui se pratique facilement dans n'importe quel endroit avec une batte et une balle. **criiio** intègre et met en valeur les différentes manières de jouer au cricket dans le monde, connectant les nouveaux et existants participants par le biais d'une plateforme numérique leur permettant de jouer n'importe où, n'importe quand.

Si le programme de cricket **criiio** a plu à vos participants, ils apprécieront également cette plateforme pour continuer à jouer !

www.icc-cricket.com/criiio

inscrivez-vous à un club

Le cricket est un sport formidable que chacun peut pratiquer ; hommes et femmes, garçons et filles. C'est un sport vraiment polyvalent basé sur les compétences.

Si le programme de cricket **criiio** a plu à vos participants, et que ceux-ci souhaitent participer à des matchs collectifs de cricket dans un club local et se faire de nouveaux amis - veuillez contacter votre Fédération Nationale de Cricket :

www.icc-cricket.com/about/members

les moniteurs sont essentiels

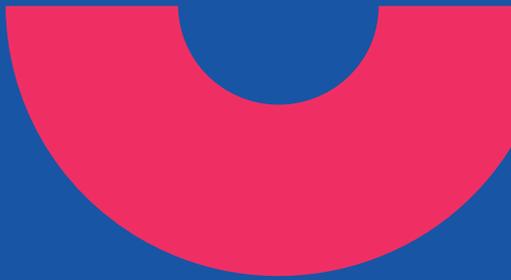
Si vous êtes un moniteur, merci ! Le temps et les efforts que vous investissez personnellement dans ce programme représentent le facteur déterminant permettant de garantir que les participants vivent une première expérience de cricket amusante qui leur ouvrira la voie vers le rassemblement, l'inspiration et l'autonomisation des personnes et des communautés !

Le recrutement, la formation et le soutien des moniteurs sont des facteurs essentiels à la réussite de ce programme conçu pour vous fournir les informations, stratégies et ressources importantes pour mettre en place un environnement amusant et inclusif nécessaire à la création d'une expérience positive permettant aux participants d'apprécier le sport, de développer de nouvelles compétences, de se faire de nouveaux amis et d'avoir un parcours réussi.

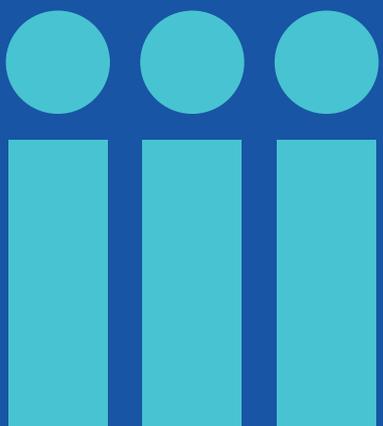
de quoi avez-vous besoin ?

En plus d'être un sport pouvant se pratiquer par tous, n'importe où, n'importe quand, il peut également se pratiquer avec N'IMPORTE QUEL ÉQUIPEMENT car il faut seulement une batte et une balle.

Chaque session du programme de cricket **criiio** suggère des équipements pouvant être utilisés ainsi que des options alternatives et pour les esprits créateurs il suggèrera des conseils sur la manière de fabriquer ses propres battes à partir de journaux roulés, ses balles faites avec des sacs en plastique, etc. - idéal pour les projets scolaires et de durabilité environnementale.



l'exigence de sécurité



Créer un environnement sûr et amusant pour tous

Chaque fois que vous organisez des activités auxquelles d'autres personnes peuvent participer, vous avez la responsabilité de vous assurer que vous faites tout ce que vous pouvez pour que lesdites activités soient une expérience aussi sûre et amusante que possible, de sorte que personne ne se fasse de mal.

! Ceci est particulièrement important lorsque des enfants ou des personnes appartenant à d'autres groupes vulnérables (par exemple des personnes handicapées) sont impliqués.

Une partie de cette responsabilité se définit comme l'exigence de sécurité – qui ne se limite pas seulement à l'environnement physique comme le terrain de jeu ou l'équipement, mais concerne également les personnes qui s'y trouvent et leur comportement l'une envers l'autre.

! Par exemple, parfois, des personnes peuvent se causer du mal de par la manière dont elles se comportent, et en tant qu'organisateur d'activités, vous avez un devoir de diligence de considérer les exigences de sécurité contre tout risque et de développer des plans pour y remédier avant, pendant et après l'activité.

En pratique, l'exigence de sécurité se définit par :

X La prévention

Planifiez bien vos interactions et vos activités afin de réduire la probabilité que tout ce qui s'y passe puisse nuire à quiconque qui y prend part.

✓ Réponse correcte

Savoir comment réagir si vous avez connaissance de quoi que ce soit qui pourrait suggérer qu'un enfant ou une autre personne vulnérable pourrait courir un risque de se retrouver en situation dangereuse.

considérations particulières

Vulnérabilité supplémentaire – certains enfants et adultes sont plus susceptibles d'être blessés par d'autres, par exemple des enfants handicapés ou des personnes issues de groupes ethniques minoritaires. Il est important que ces groupes ne soient pas exclus des activités, mais vous devez souvent prendre des mesures supplémentaires pour garantir leur sécurité.

! Par exemple, il faudra certainement plus de responsables adultes pour s'assurer que les enfants handicapés puissent participer en toute sécurité.

Contact physique direct avec des enfants ou des adultes vulnérables – parfois, les adultes menant des activités sportives peuvent se sentir concernés par ce qui est et n'est pas acceptable en termes de contact avec les participants. Il n'est pas obligatoire d'avoir une politique « aucun contact », mais tout contact physique doit viser à répondre aux besoins des joueurs et non à ceux des adultes qui dirigent les activités.

! Le fait d'étreindre ou de toucher des enfants ou des adultes vulnérables peut être mal interprété ou les mettre mal à l'aise. Toutefois, il est parfois obligatoire de toucher directement les gens afin de les surveiller en toute sécurité (par exemple si un enfant était sur le point de courir sur la route et que vous deviez l'empêcher de le faire), mais cela ne devrait jamais être excessif ou punitif.

Concernant la sécurité – nous utilisons le terme protéger les préoccupations pour faire référence à toute préoccupation que nous pourrions avoir selon laquelle une personne risque de subir un préjudice. Cela peut être dû au fait que nous voyons quelque chose de mauvais leur arriver, ou qu'ils nous en parlent, ou il se peut que nous voyions un changement de comportement ou d'apparence qui nous inquiète, par exemple, ils se retirent ou ils ont des blessures inexplicables. Cela peut inclure des problèmes auxquels les participants sont confrontés à la maison ou une préoccupation liée à leurs expériences pendant les activités que vous dirigez. Vous devez réfléchir à la manière dont vous y répondez.

! N'oubliez pas que les entraîneurs sportifs peuvent être des adultes de confiance très positifs pour les enfants, nous avons donc un devoir spécial de diligence pour nous assurer que nous nous comportons bien d'une manière qui les honore et les respecte.

Rendre la sécurité visible – pensez à la façon dont vous faites savoir aux gens ce que l'on attend d'eux en termes de comportement et comment ils signalent les inquiétudes qu'ils rencontrent.

! Il est particulièrement important que les enfants sachent comment faire savoir à un adulte de confiance s'ils sont mécontents ou bouleversés par quoi que ce soit, alors pensez aux manières comment leur communiquez cela de façon qui leur est accessible.

L'exigence de sécurité en pratique

✘ La prévention

En tenant compte des risques liés aux activités et en les planifiant de manière à les réduire autant que possible - pensez aux risques liés à l'activité elle-même et à ceux entourant l'activité, par exemple, est-il sécuritaire pour les enfants de se rendre à l'activité et d'en revenir ou y a-t-il des risques dont vous devez tenir compte ?

✔ Réponse correcte

S'assurer que des plans sont mis en place pour faire face à ces risques dans la mesure du possible. Si un risque est trop important (par exemple, un grand nombre d'enfants qui participent et un seul superviseur adulte), vous devez vous demander si l'activité peut se dérouler en toute sécurité ou si d'autres plans peuvent être élaborés.

✘ La prévention

S'assurer que vous avez suffisamment d'adultes pour superviser en toute sécurité le nombre d'enfants impliqués dans les activités et planifier la façon dont chacun sera supervisé et soutenu pour travailler dans un lieu sûr et de manière transparente.

✔ Réponse correcte

Vérifier s'il existe des exigences légales locales sur les ratios adultes/enfants lors de l'exécution d'activités avec eux. Il est toujours plus sûr d'avoir au moins deux adultes présents, car cela vous permet d'être responsable et de vous soutenir mutuellement et de vous assurer que le groupe a un superviseur adulte disponible si l'un d'eux doit faire face à un problème.

! Les éléments à considérer sont l'âge et la compétence des participants et la taille du groupe pour décider du nombre d'adultes obligatoires pour les superviser en toute sécurité.

Considérations pour évaluer les risques et les minimiser

✘ La prévention

S'assurer que les adultes impliqués dans la direction des activités sont les personnes qu'il faut pour travailler avec les enfants - réfléchissez à la manière dont vous allez les recruter et s'il existe des lois concernant la vérification du casier judiciaire ou la réalisation d'activités avec des enfants ou d'autres groupes vulnérables dans votre pays dont vous devez être conscient.

✔ Réponse correcte

S'assurer que tous les superviseurs adultes ont terminé tous les procédures obligatoires localement pour confirmer qu'ils sont appropriés pour superviser les participants.

! Il est bon de demander aux personnes de fournir une référence écrite qui confirme qu'ils ont le type de caractère compatible pour travailler avec des enfants et des groupes vulnérables.

✘ La prévention

Réfléchir aux renseignements dont vous avez besoin sur les enfants pour assurer leur sécurité, par exemple les problèmes médicaux ou les allergies, les coordonnées de la famille, etc.

✔ Réponse correcte

Développer un formulaire d'inscription qui est stocké sécuritairement, et qui comprend les détails obligatoires pour répondre en toute sécurité si, par exemple, un participant avait une réaction allergique ou une condition médicale existante.

✘ La prévention

Être très clair avec toutes les personnes impliquées sur le comportement que l'on attend d'elles-mêmes - pensez à développer un code de conduite pour tous les adultes et un autre écrit dans un langage plus approprié en ce qui les concerne les enfants. Développer cela avec les enfants eux-mêmes est un moyen vraiment efficace de s'assurer que le langage et les comportements que vous incluez sont pertinents et accessibles aux enfants.

✔ Réponse correcte

Remettre en question les petites infractions au code de conduite de manière mesurée aidera à garantir qu'un comportement inapproprié ne puisse pas dégénérer et causer des dommages supplémentaires ou plus graves.

✘ La prévention

S'assurer que tout le monde travaille en tant qu'équipe positive de manière ouverte et transparente afin que leurs actions puissent être prises en compte - travailler seul avec des enfants ou d'autres groupes vulnérables peut les rendre exposés ainsi que vous-même et par conséquent accroître la possibilité que vos actions soient mal interprétées ou dénaturées.

✔ Réponse correcte

Identifier une personne ayant un rôle spécifique comme Personne désignée pour la sécurité et s'assurer que chacun sait à qui s'adresser s'il se sent concerné par quelqu'un ou quelque chose.

! **Considérez surtout comment les enfants sauront qui est-elle, comment la contacter et qu'elle est là pour répondre à leurs inquiétudes.**

✘ La prévention

Planifiez la manière dont vous répondrez aux inquiétudes en matière de sécurité avant qu'elles ne surviennent afin de savoir quoi faire et quand le faire.

✔ Réponse correcte

S'assurer que la personne qui a été désignée pour gérer la sécurité sait où elle peut obtenir du soutien dans la communauté locale si elle a besoin de signaler quelque chose par la suite - si vous dirigez des activités dans le cadre ou au sein d'une autre organisation (par exemple, école, centre de jeunesse, groupe confessionnel) vérifiez quels sont leurs dispositifs de sécurité, car vous pourrez peut-être les partager pour vos activités.

! **Renseignez-vous également sur la manière de signaler aux agences statutaires telles que la police ou les services sociaux si vous êtes informé d'un problème grave qui nécessite une réponse plus officielle. N'oubliez pas que le groupe à alerter dépendra des organisations en qui vous avez confiance dans votre communauté. Il peut s'agir d'organisations non gouvernementales ou d'organisations communautaires.**

avant l'activité

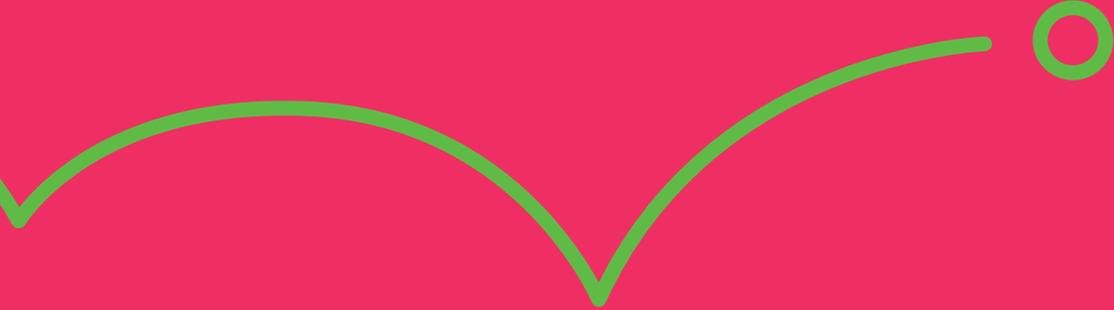
- Ai-je effectué une évaluation des risques et planifié afin de gérer ceux qui ont été identifiés ?
- Ai-je le bon nombre d'adultes appropriés pour les activités ?
- Ai-je communiqué ce que l'on attend de chacun en termes de comportement ?
- Ai-je identifié la personne en charge de la sécurité qui a été désignée (DSP) et fait savoir à tout le monde qui est-elle ?
- Ai-je vérifié que la DSP sait où obtenir de l'aide si l'on doit faire remonter un problème de sécurité ?
- Ai-je obtenu tous les renseignements obligatoires sur les participants afin de garantir leur sécurité, par exemple les coordonnées des parents et tuteurs, les renseignements médicaux ou les allergies, etc.?

pendant l'activité

- Est-ce que je m'assure que chacun peut participer pleinement ?
- Suis-je conscient des interactions entre les adultes surveillants et les participants ? Les adultes communiquent-ils avec les enfants de manière respectueuse et appropriée ?
- Est-ce que je réponds aux inquiétudes que j'observe ou qui me sont soulevées ?

après l'activité

- Ai-je donné aux participants la possibilité de donner leur avis sur la session ?
- Ai-je connaissance de problèmes de sécurité lorsque les participants quittent l'activité ou sont rassemblés ?



plans des sessions



vue d'ensemble du programme



PROGRAMME	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	CRITÈRES DE RÉUSSITE	DÉBUT NON OFFICIEL	CŒUR SAIN 5 MINUTES	ROTATION DES COMPÉTENCES 30 MINUTES	CONNECTEUR DE JEU 20 MINUTES
SESSION 1 S'INITIER AU JETER, ATTRAPER & FRAPPER	S'initier à jeter, attraper et frapper de manière amusante et positive.	<ul style="list-style-type: none"> Je peux attraper de différentes manières Je peux jeter de différentes manières Je peux frapper une balle en mouvement Je peux être une source d'INSPIRATION pour les autres en les complimentant sur leurs performances 	Aventure des Compétences (Skills Adventure) : Circuit 1	Trois coups de sifflet	<ol style="list-style-type: none"> Attrapage : Attraper la balle de son partenaire Jeter : Nettoyer son jardin Frapper : Balle en mouvement 	Règne du tir rapide
SESSION 2 S'INITIER À JETER, ATTRAPER ET FRAPPER	S'initier au jeter, attraper de manière amusante et positive. S'initier à la frappe d'une balle en mouvement.	<ul style="list-style-type: none"> Je peux attraper de différentes manières Je peux frapper de différentes manières Je peux frapper une balle en mouvement Je peux être une source d'INSPIRATION pour les autres en jouant avec respect 	Aventure des Compétences (Skills Adventure) : Circuit 1	Poignées de mains en Une Minute	<ol style="list-style-type: none"> Attrapage : Individuel Jeter : Tester votre Portée de Projection Frapper : Balle en mouvement 	Règne du tir rapide
SESSION 3 S'INITIER AU JETER, ATTRAPER, DÉVELOPPER LA FRAPPE ET LE LANCER	Associer les jeux du jeter et attraper avec des effectifs réduits. Frapper une balle en mouvement à l'aide d'une batte de votre choix. Commencer à jeter une balle vers une cible.	<ul style="list-style-type: none"> Je peux jeter un objet dans une zone de frappe Je peux frapper une balle en mouvement de mon choix Je peux jeter une balle dans une zone de frappe Je peux RASSEMBLER les autres par le biais d'un travail en équipe et en petits groupes 	Aventure des Compétences (Skills Adventure) : Circuit 2	Toucher avec des boules de neige	<ol style="list-style-type: none"> Jeter/Attraper : Répéter la séquence Frapper : Protéger votre Château Jeter : Cibles personnelles Courte portée 	Dans le monde
SESSION 4 S'INITIER À ATTRAPER FRAPPER ET AU LANCER	Associer les jeux du jeter et attraper en petits groupes. Lancer, relayer et frapper vers une zone ciblée.	<ul style="list-style-type: none"> Je peux lancer une balle dans une zone de frappe Je peux l'attraper à des distances variées Je peux frapper un objet vers une cible à l'aide de divers articles Je peux RASSEMBLER et collaborer avec les autres pour jeter et attraper 	Aventure des Compétences (Skills Adventure) : Circuit 2	Jeter afin de toucher	<ol style="list-style-type: none"> Jeter : Crocodile Creek Attraper : pas en arrière Frapper : Comblir les lacunes 	Dans le monde
SESSION 5 SE DÉPLACER & CONTRÔLER & CONTRÔLE DE LA FRAPPE	Se déplacer de manières différentes tout en lançant et attrapant un objet. Utilisation de jeux dans de petits groupes pour améliorer sa frappe.	<ul style="list-style-type: none"> Je peux me déplacer vers un objet qui avance dans ma direction Je peux me déplacer tout en lançant une balle vers une cible Je peux contrôler ma batte pour frapper au moins de 3 façons différentes ou plus Je peux être une source d'INSPIRATION pour les autres en les aidants à s'amuser 	Aventure des Compétences (Skills Adventure) : Circuit 3	Tout le monde	<ol style="list-style-type: none"> Attraper : Défis d'un partenaire Jeter : Cibler la balle Zones de Frappe : Cumuler des Points 	Le cricket n'importe où
SESSION 6 SE DÉPLACER & CONTRÔLER, CONTRÔLE DE LA FRAPPE & DU LANCER	Se déplacer de manières différentes tout en lançant et attrapant un objet. Utiliser des jeux dans de petits groupes pour améliorer sa frappe et son lancer.	<ul style="list-style-type: none"> Je peux me déplacer vers un objet qui avance dans ma direction Je peux me déplacer tout en lançant une balle vers une cible Je peux contrôler ma batte pour frapper au moins de 3 façons différentes ou plus Je peux Jeter vers une cible Je peux RASSEMBLER les autres en les aidants à se sentir intégrés 	Aventure des Compétences (Skills Adventure) : Circuit 3	Course de lancers à la rivière	<ol style="list-style-type: none"> Attraper : Défis personnels Jeter : Empiler des tasses et Jeter Lanceur vs Batteur 	Le cricket n'importe où
SESSION 7 DÉVELOPPER VOS COMPÉTENCES	Utiliser de multiples compétences au cours de jeux dans de petits groupes. Encourager votre équipe et les aider à comprendre le jeu.	<ul style="list-style-type: none"> Je peux être une source d'INSPIRATION pour les autres en utilisant des termes positifs et en encourageant les membres de mon équipe Je peux RASSEMBLER les autres en leur expliquant les règles du jeu Je peux faire preuve d'AUTONOMISATION en utilisant différentes manières pour valoriser mon équipe 	Aventure des Compétences (Skills Adventure) : Circuit 4	Contraires	<ol style="list-style-type: none"> Améliorer votre niveau de jeu (5 minutes) Ajuster votre niveau de jeu (40 minutes) Défi de ranger le matériel (5 minutes) 	
SESSION 8 LE CRICKET SE JOUE N'IMPORTE OÙ	Utiliser de multiples compétences pendant des jeux dans de petits groupes. Encourager votre équipe et les aider à comprendre le jeu.	<ul style="list-style-type: none"> Je peux être une source d'INSPIRATION pour les autres en utilisant des termes positifs pour les aider et en encourageant les membres de mon équipe Je peux RASSEMBLER les autres en leur expliquant les règles du jeu Je peux faire preuve d'AUTONOMISATION en utilisant différentes manières pour valoriser mon équipe 	Aventure des compétences (Skills Adventure) : Circuit 4	Ombres	<ol style="list-style-type: none"> N'IMPORTE QUI : Divisez votre petit groupe en deux équipes N'IMPORTE OÙ : Où allez-vous jouer ? N'IMPORTE QUAND : Comment allez-vous enregistrer les scores ? N'IMPORTE QUEL MATÉRIEL : Avec quoi allez-vous jouer ? JOUER VOTRE JEU : Allez-y et amusez-vous... 	

OBSERVATIONS 5 MINUTES

message du moniteur

Soyez positif, enthousiaste et créatif, et vous réussirez !

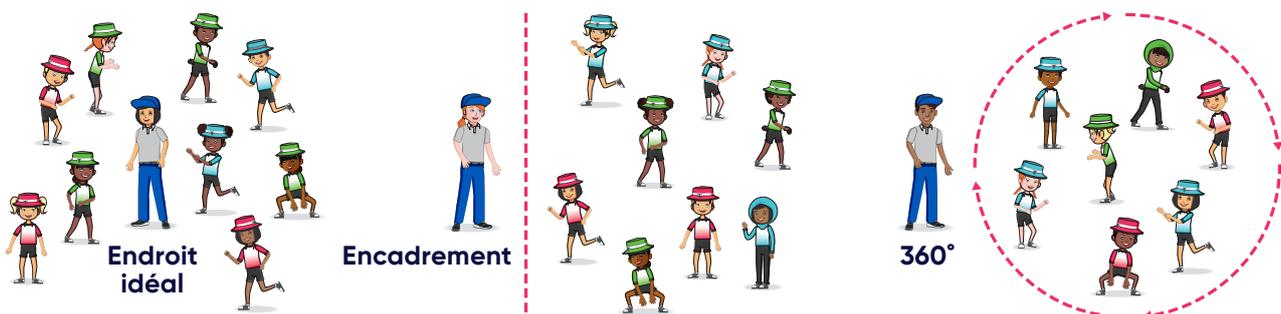
Chers moniteurs,

Merci de prendre le temps d'offrir le programme pour débutant au cricket à votre communauté. En tant que moniteur, vous jouez un rôle essentiel dans la création d'un programme faisant participer les enfants au cricket par le biais de compétences, jeux et amitiés.

Voici 7 conseils pour garantir la réussite de votre programme :

- 1** En tant que moniteur, votre rôle consiste tout d'abord à s'assurer que les participants vivent le cricket comme une expérience amusante. Par conséquent, soyez énergique, positif et mettez en valeur tous les efforts déployés par un enfant. Tous les moniteurs du programme doivent être prêts à offrir aux enfants non seulement un savoir-faire qui leur permettra de progresser mais également une expérience formidable.
 - 2** Soyez créatif et n'hésitez pas à adapter l'activité à votre environnement. Notre programme est conçu pour être mis en place n'importe où. Assurez-vous que votre site est sécurisé pour tous les participants et que votre matériel ne causera aucun préjudice aux utilisateurs. Reportez-vous à la section sur l'exigence de sécurité de ce document pour vous aider à planifier et préparer à créer le meilleur environnement pour les participants.
 - 3** Votre communauté peut inclure des participants de différents niveaux. Ce programme propose trois niveaux différents pour chaque activité afin que tous les enfants réussissent. Nous leur recommandons d'essayer de terminer deux niveaux d'apprentissage pour chaque compétence.
 - 4** Les enfants travaillent plus efficacement lorsqu'ils reconnaissent des visages familiers lorsqu'ils sont confrontés à de nouvelles expériences. Au début, laissez-les se regrouper avec ceux qu'ils connaissent et auxquels ils font confiance. Cela réduira le stress et l'anxiété.
 - 5** Réfléchissez bien au moment de la journée et aux conditions climatiques avant de proposer ce programme. Une longue exposition au soleil risque d'être dangereuse pour la santé d'un enfant. Faites preuve de considération afin qu'il ne passe pas de longues heures au soleil ou au froid et à l'humidité. Recherchez des sites alternatifs pour mener et modifier votre session.
 - 6** Utilisez des questions, des défis et créez un environnement capable de favoriser le développement et l'apprentissage des participants. Nous voulons qu'ils prennent en charge leur apprentissage et soit des poseurs de questions. Lorsque vous offrez des commentaires, soyez brefs, par exemple « Pouvez-vous laisser la balle rebondir une fois lorsque vous la lancez ? » Créez l'environnement d'apprentissage en ajoutant deux cordes par terre pour créer un canal/ruisseau où le participant pourra cibler les contraires de ce qu'on leur dira de faire.
 - 7** Adoptez une approche centrée sur le participant. Laissez-les s'exprimer tout au long du programme. Assurez-vous de leur permettre de partager leurs idées et de leur laisser le temps de communiquer afin qu'ils puissent développer les compétences nécessaires pour être des citoyens du 21^e siècle.
- Bon courage et soyez une source d'inspiration pour votre communauté !

style d'entraînement comment se déplacer quand on entraîne



structure des sessions

Le tableau ci-dessous souligne la structure de chaque session. Elles sont identiques pour chaque session, à l'exception des sessions 7 et 8 afin d'accorder aux participants du temps supplémentaire pour tester leurs compétences et les préparer à l'étape suivante de leur aventure au sein du cricket. Le programme éducatif a été conçu sur 8 semaines, avec 1 session par semaine. Pour des programmes plus longs ou plus courts, vous pouvez choisir vos activités préférées afin de préparer vos propres sessions en suivant la même structure.

Les sessions ont été conçues pour accueillir jusqu'à 30 enfants en même temps. Pour les compétences et les jeux, la classe sera divisée en petits groupes afin de maximiser le temps pendant lequel ils sont actifs.

	30 minutes avant la session Mise en place et Début non officiel : Aventure des compétences
	5 minutes Activité d'engagement : Cœur sain
	30 minutes : 10 minutes par activité Rotation des compétences
	20 minutes Jeu de connecteur
	5 minutes Observations et rangement



Installation 30 minutes avant la session

- La tâche la plus importante des moniteurs. Arrivez en avance pour coordonner l'installation de toutes les activités conduisant à des compétences.

Début non officiel : Aventure des compétences

- L'aventure des compétences est une série de 4 activités aléatoires qu'un enfant peut pratiquer tout seul tandis que le moniteur attend l'arrivée de tous les enfants pour débiter la session du jour. La mise en place doit être effectuée avant l'arrivée des enfants et achevée au début du programme.
- Ce jeu libre est important pour préparer les participants physiquement et mentalement pour la session. Cette période permet aux participants d'être créatifs avec de nouvelles compétences, en expérimentant pour vérifier leur capacité à maîtriser ces compétences par eux-mêmes.

activité d'engagement: cœur sain 5 minutes

- Il s'agit d'un moyen efficace pour permettre aux enfants de communiquer entre eux par le biais de jeux de courte durée qui augmentent le rythme cardiaque. L'essentiel consiste à faire participer tout le monde pour que chacun puisse faire travailler son cœur.

Rotation des compétences 30 minutes - 10 minutes par activité

- Surveillez l'heure, chaque activité devant durer environ 10 minutes.
- Utilisez votre sifflet pour annoncer la fin d'une activité avant de passer à la séquence suivante.
- Demandez aux participants de ranger le matériel à la fin de la Rotation des compétences car vous en aurez peut-être besoin pour le Jeu de connecteur.

Jeu de connecteur 20 minutes

- Ces jeux en petits groupes offrent aux participants l'opportunité de mettre en pratique les compétences apprises pendant la session. Ce sont des jeux amusants auxquels TOUT LE MONDE peut participer, À N'IMPORTE QUEL MOMENT, N'IMPORTE OÙ, avec N'IMPORTE QUOI.

Observations et rangement 5 minutes

- Demandez aux participants de ranger le matériel et de se rassembler dans la Zone d'enseignement centrale.
- Posez des questions réfléchies sur l'apprentissage des nouvelles compétences et sur la manière dont la session du jour a mis en valeur l'objectif du cricket qui consiste à inspirer, rassembler et autonomiser les communautés.
- Recueillez des commentaires rapides sur la session auprès des participants, car c'est un moyen utile de s'assurer qu'ils aiment leur expérience de cricket de qualité.

Conseils des moniteurs

- Chaque session offrira des suggestions sur la manière de simplifier ou de compliquer les compétences, ainsi que diverses options de matériel, d'équipement alternatif, et même des conseils sur la manière de fabriquer son propre équipement.
- N'oubliez pas que la répétition favorise la réussite.
- Gardez le sourire et conservez votre enthousiasme car si les participants voient que vous vous amusez, eux aussi s'amuseront !

session 1

explorer : jeter, attraper et frapper

Objectifs d'apprentissage

Explorer : Jeter, attraper et frapper de manière amusante et positive.

critères de réussite

- Je peux attraper de différentes manières
- Je peux jeter de différentes manières
- Je peux frapper une balle en mouvement
- Je peux être une source **d'INSPIRATION** pour les autres en les félicitant sur leurs performances

matériel suggéré

- Gamme d'objets à jeter :
 - › Balles de tailles différentes - grandes, moyennes, petites
 - › Divers articles/jouets mous à jeter, attraper et frapper
- Cordes ou marques au sol
- Battes - Traditionnelles et créatives : Journal roulé
- Piquets - Traditionnels ainsi que ceux qui sont disponibles par ex. poubelles, arbres, bancs de parc, etc.

changer d'activité

! simplifiez-la

- En utilisant le matériel adapté pour jeter, par ex. une balle plus grande ou du papier froissé pour attraper
- En utilisant un mur ou quelque chose permettant de faire rebondir une balle vers le jeteur pour l'aider à l'attraper et jeter contre le mur
- Laisser la balle rebondir une fois avant de l'attraper

! rendez-la plus difficile

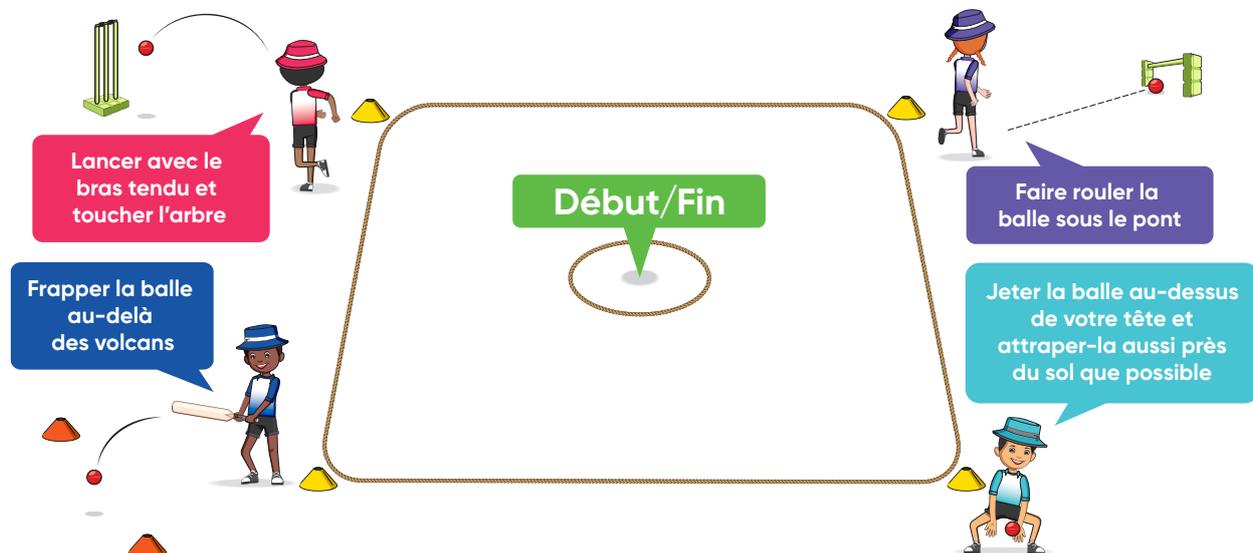
- Augmenter la distance entre les partenaires
- Utiliser la main non dominante pour jeter et attraper
- Ajouter une minute pour acquérir l'approche de la compétence Attraper

début non officiel

aventure des compétences : circuit 1



SOYEZ PRETS A ACCUEILLIR LES ENFANTS A LEUR ARRIVEE



activité d'engagement

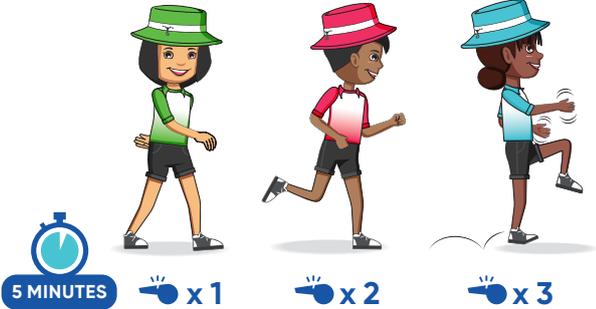
cœur sain : trois coups de sifflet

Chaque fois que le sifflet retentit, les participants doivent répondre comme mentionné ci-dessous :

1 coup de sifflet – Marcher

2 coups de sifflet – Trottiner

3 coups de sifflets – Sautiller et agiter les mains



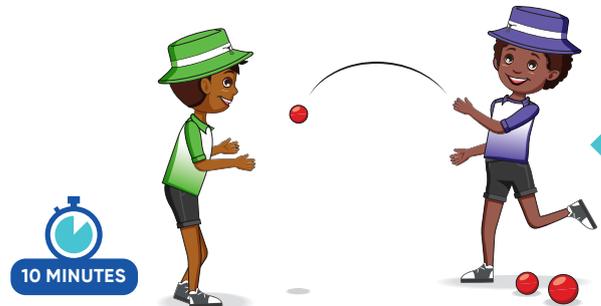
session compétence 1

attrapage : un partenaire attrape

NIVEAU 1 Attraper un grand objet, 30 tentatives.

NIVEAU 2 Attraper un objet moyen 40 tentatives tout en marchant dans la zone.

NIVEAU 3 Attraper un petit objet 50 tentatives tout en trottinant dans la zone.



session compétence 2

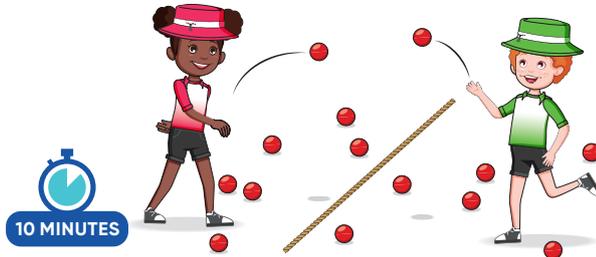
jeter : nettoyer votre jardin

Le terrain de jeu est divisé en deux ; chaque moitié contient des objets jetés mous. L'objectif du jeu consiste à avoir le moins d'objets possible dans sa zone dès que le moniteur annonce « STOP ».

NIVEAU 1 Faire rouler ou jeter à la cuillère.

NIVEAU 2 Jeter par-dessus l'épaule.

NIVEAU 3 Lancer avec effet de rotation.



session compétence 3

frapper : balle en mouvement

NIVEAU 1 Frapper une grande balle avec une batte de votre choix entre deux cônes.

NIVEAU 2 Frapper une balle moyenne avec une batte de votre choix entre deux cônes.

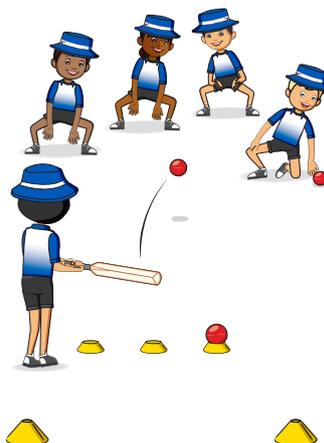
NIVEAU 3 Frapper une petite balle avec une batte de votre choix entre deux cônes.



jeu de connecteur

regne du tir rapide

- Le batteur frappe la balle et court autour des cônes autant de fois que possible. 1 point est accordé pour chaque tour complet des cônes.
- Changement de batteur une fois que les balles sont remises dans leur position de départ par les chasseurs.



observations

- Comment vous sentez-vous maintenant que vous avez fait de l'exercice ?
- Comment pourriez-vous pratiquer votre jeter en dehors d'un jeu de cricket ?
- Comment pourriez-vous pratiquer d'attraper une balle quand quelqu'un d'autre jette ?
- Trouvez 5 personnes et dites-leur « vous étiez génial aujourd'hui ! »
- Avez-vous fait preuve de respect envers vous-même et donné le meilleur de vous-même pendant les jeux et les activités ?



session 2

s'initier à frapper, jeter, attraper

objectifs d'apprentissage

S'initier à jeter et attraper de manière amusante et positive.

S'initier à frapper une balle en mouvement.

critères de réussite

- Je peux attraper de différentes manières
- Je peux jeter de différentes manières
- Je peux frapper une balle en mouvement
- Je peux être une source **d'INSPIRATION** pour les autres en jouant avec respect

matériel suggéré

- Gamme d'objets à jeter :
 - Balles de tailles différentes - grandes, moyennes, petites
 - Divers articles/jouets mous à lancer, attraper et frapper
- Cordes ou marques au sol
- Battes - Traditionnelles et créatives : Journal roulé
- Piquets - Traditionnels ainsi que ceux qui sont disponibles par ex. poubelles, arbres, bancs de parc, etc.
- Cibles - Regarder autour de votre zone

changer d'activité

! simplifiez-la

- Utiliser des balles et des battes plus grandes pour frapper
- Augmenter la taille de la zone ciblée
- Réduire la distance jusqu'à la cible

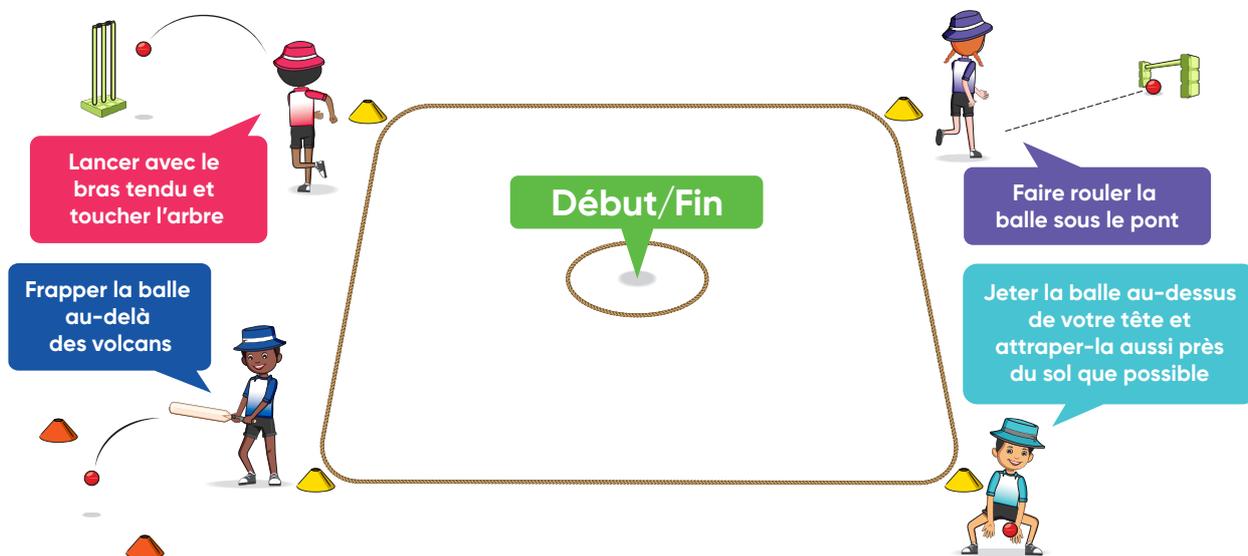
! rendez-la plus difficile

- Utiliser une balle et une batte plus petites pour frapper
- Utiliser les deux côtés de votre buste pour jeter et frapper
- Viser une cible mouvante ou frapper une balle en mouvement

début non officiel

aventure des compétences : circuit 1

 **SOYEZ PRETS A ACCUEILLIR LES ENFANTS A LEUR ARRIVEE**



activité d'engagement

cœur sain : poignées de main en une minute

- Demander ce qu'est une poignée de main respectueuse.
- Donner aux participants le temps nécessaire pour s'entraîner.
- Une minute pour donner autant de poignées de mains que possible.

Changer d'activité

Inventer votre poignée de mains unique.



5 MINUTES

session compétence 1

attraper : individuel (individual)

- NIVEAU 1** Marcher long de la corde tout en lançant et attrapant la balle.
- NIVEAU 2** Trottiner tout en lançant et en attrapant la balle à diverses hauteurs.
- NIVEAU 3** Trottiner tout en lançant et en attrapant la balle d'une main à diverses hauteurs.



10 MINUTES

session compétence 2

jeter : tester la portée de votre jet

- NIVEAU 1** Jeter et toucher une cible sur une courte distance.
- NIVEAU 2** Jeter et toucher une cible sur une distance moyenne.
- NIVEAU 3** Jeter et toucher une cible sur une longue distance.



10 MINUTES

session compétence 3

frapper : balle en mouvement

- NIVEAU 1** Frapper une grande balle avec une batte de votre choix entre deux cônes.
- NIVEAU 2** Frapper une balle moyenne avec une batte de votre choix entre deux cônes.
- NIVEAU 3** Frapper une petite balle avec une batte de votre choix entre deux cônes.

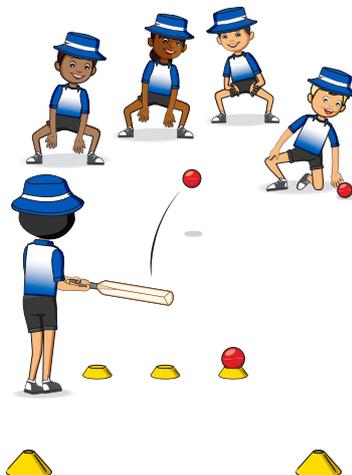


10 MINUTES

jeu de connecteur

regne du tir rapide

- Le batteur frappe la balle et court autour des cônes autant de fois que possible. 1 point est accordé pour chaque tour complet des cônes.
- Changement de batteur une fois que les balles sont remises dans leur position de départ par les chasseurs.



20 MINUTES

observations

- Comment avez-vous amélioré votre « jeter et attraper » ?
- Que pouvez-vous frapper que l'on pourrait vous jeter ?
- Trouvez 5 personnes et dites-leur « vous étiez génial aujourd'hui ! »
- Avez-vous fait preuve de respect envers les membres de votre équipe et vos amis en vous montrant serviable et encourageant ?



5 MINUTES

session 3

jeter, attraper, développer la frappe et s'initier au lancer

objectifs d'apprentissage

Associer jeter et attraper dans des jeux dans de petits groupes.

Frapper une balle en mouvement à l'aide d'une batte de votre choix.

S'initier à lancer une balle vers une cible.

matériel suggéré

- Gamme d'objets à jeter :
 - Balles de tailles différentes - grandes, moyennes, petites
 - Divers articles/jouets mous à lancer, attraper et frapper
- Cordes ou marques au sol
- Battes - Traditionnelles et créatives : Journal roulé
- Piquets - Traditionnels ainsi que ceux qui sont disponibles par ex. poubelles, arbres, bancs de parc, etc.
- Cibles - Cônes, cibles naturelles

critères de réussite

- Je peux jeter un objet dans une zone de frappe
- Je peux frapper une balle en mouvement de mon choix
- Je peux jeter un objet dans une zone de frappe
- Je peux **RASSEMBLER** les autres par le biais d'un travail en équipe et en petits groupes

changer d'activité

! simplifiez-la

- Faire rouler la balle vers le partenaire
- Frapper une balle immobile
- Créer des cibles plus grandes pour les toucher

! rendez-la plus difficile

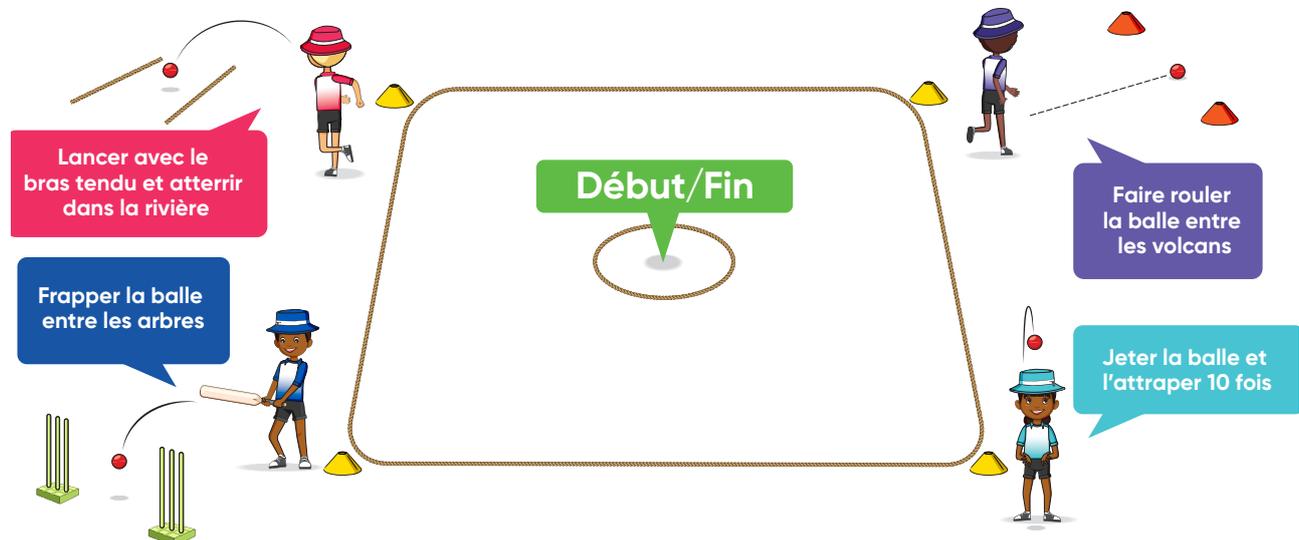
- Utiliser les mains non dominantes pour jeter et frapper
- Jeter vers une cible mobile
- Créer des cibles plus petites pour jeter, lancer ou frapper

début non officiel

aventure des compétences : circuit 2



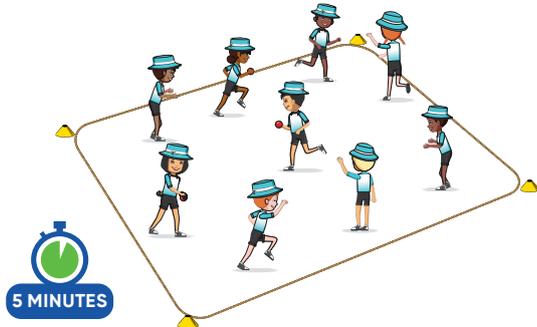
SOYEZ PRETS A ACCUEILLIR LES ENFANTS A LEUR ARRIVEE



activité d'engagement

cœur sain : toucher avec des boules de neige

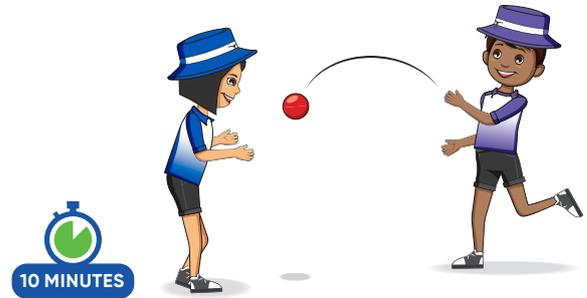
- Choisir les enfants qui seront le « chat ».
- Ils essaient de toucher les autres avec la balle.
- S'ils ont été touchés, ils reçoivent une balle.
- Ils touchent les autres qui ne sont pas encore touchés.



session compétence 1

jeter/atrapper : répéter la séquence

- NIVEAU 1** Jeter contre le mur et attraper 20 fois. Changer de position et recommencer.
- NIVEAU 2** Jeter et attraper 20 fois. Changer d'endroit et recommencer.
- NIVEAU 3** Jeter et attraper avec un partenaire 20 fois. Changer de partenaires et recommencer.



session compétence 2

frapper : protégez votre château

Les enfants doivent construire un château à l'aide de 5 éléments.

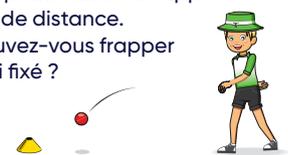
- NIVEAU 1** Frapper une grande balle qui vous est lancée 10 fois de suite sans toucher votre château. Changer toutes les 10 tentatives.
- NIVEAU 2** Frapper une balle moyenne qui vous est lancée 10 fois de suite sans toucher votre château. Changer toutes les 10 tentatives.
- NIVEAU 3** Frapper une petite balle qui vous est lancée 10 fois de suite sans toucher votre château. Changer toutes les 10 tentatives.



session compétence 3

lancement : cibles personnelles sur une courte distance

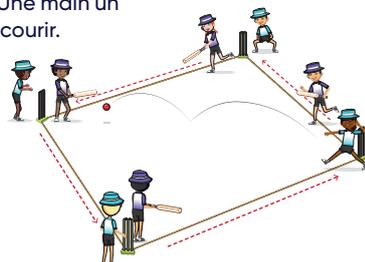
- NIVEAU 1** Installer une large cible (taille d'un ballon de foot) frapper votre balle à 10 pas de distance. Combien de fois pouvez-vous frapper la cible dans le délai fixé ? Si vous la touchez 3 fois de suite, passez au niveau suivant.
- NIVEAU 2** Mettre en place une cible moyenne et frapper la balle à une distance de 15 pas. Combien de fois pouvez-vous frapper la cible dans le délai fixé ? Si vous la touchez 3 fois de suite, passez au niveau suivant.
- NIVEAU 3** Mettre en place une petite cible et frapper votre balle à 20 pas de distance. Combien de fois pouvez-vous frapper la cible dans le délai fixé ?



jeu de connecteur

tour du monde

- Après avoir frappé la balle lancée, les batteurs courent vers le jeu suivant de piquets (1 point) pendant que les chasseurs et les lanceurs essaient d'attraper la balle, de toucher les piquets, ou de frapper les piquets pendant que le batteur court entre eux (5 points). Lancer la balle avec effet de rotation continuellement. Les équipes changent toutes les 5 minutes.
- Règles avancées : Une main un rebond, frapper et courir.



observations

- Comment avez-vous pu toucher une cible en un jet ?
- Quelle était la batte la plus facile ou la plus difficile à utiliser pour frapper une balle entre deux cônes ?
- Trouvez 5 personnes et dites-leur « vous étiez génial aujourd'hui ! »



session 4

s'initier à attraper, frapper et à lancer

objectifs d'apprentissage

Associer jeter et attraper dans des jeux en petits groupes.

Jeter, frapper et relais vers une zone cible.

matériel suggéré

- Gamme d'objets à jeter :
 - › Balles de tailles différentes - grandes, moyennes, petites
 - › Divers articles/jouets mous à lancer, attraper et frapper
- Cordes ou marques au sol
- Battes - Traditionnelles et créatives : Journal roulé
- Piquets - Traditionnels ainsi que ceux qui sont disponibles par ex. poubelles, arbres, bancs de parc, etc.
- Cibles - Cônes, cibles naturelles

critères de réussite

- Je peux lancer une balle dans une zone de relais
- Je peux attraper à des distances différentes
- Je peux relayer un objet vers une cible à l'aide de divers articles
- Je peux **RASSEMBLER** et collaborer avec les autres pour jeter et attraper

changer d'activité

! simplifiez-la

- Utiliser une plus grande balle pour jeter et attraper
- Utiliser une cible plus grande pour lancer dessus
- Rouler une balle vers un batteur pour qu'il la frappe

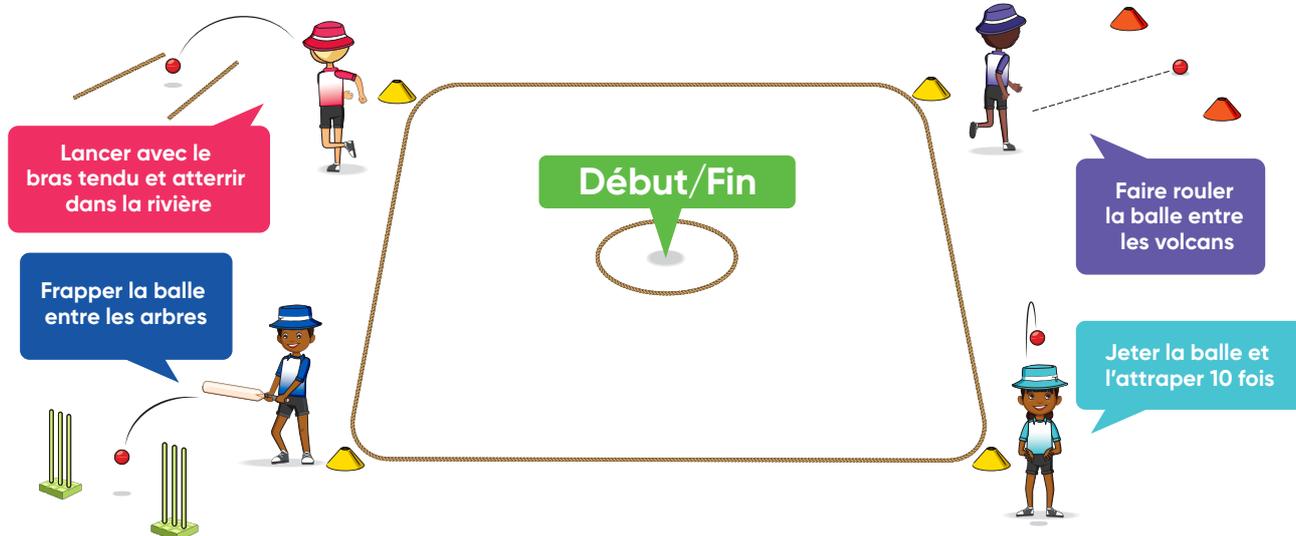
! rendez-la plus difficile

- Utiliser une balle plus petite pour jeter et attraper
- Essayer de lancer en rythme
- Demander à un lanceur de lancer plus vite ou sur une distance plus courte avant que vous ne frappiez une balle

début non officiel

aventure des compétences : circuit 2

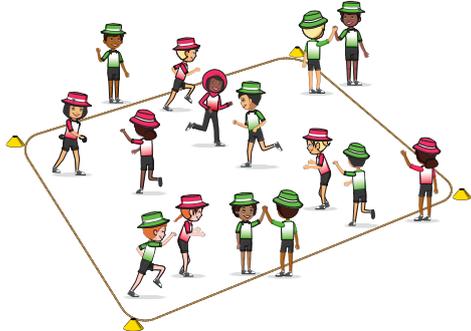
SOYEZ PRETS A ACCUEILLIR LES ENFANTS A LEUR ARRIVEE



activité d'engagement

cœur sain : toucher avec le lancer

- Choisir les enfants qui seront le « chat ».
- Ils touchent les autres sans écharpe.
- Si vous êtes touché, levez le bras en l'air.
- Pour revenir dans le jeu, recevez des félicitations avec une action de lancement.



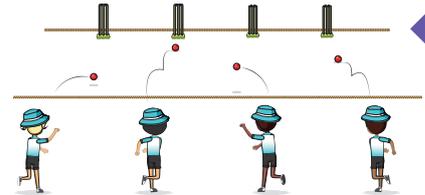
5 MINUTES

session compétence 1

frappe : crocodile creek

- NIVEAU 1** Lancer votre balle d'une position debout et lancer votre balle 3 fois dans le ruisseau. Si vous réussissez, passez au Niveau 2.
- NIVEAU 2** Lancer votre balle en marchant ou en courant et lancer votre balle 5 fois dans le ruisseau.
- NIVEAU 3** Lancer votre balle en marchant ou en courant et lancer votre balle dans la crique, et frapper les piquets 5 fois.

Vous devrez peut-être modifier votre position pour lancer afin d'avoir plus de place.

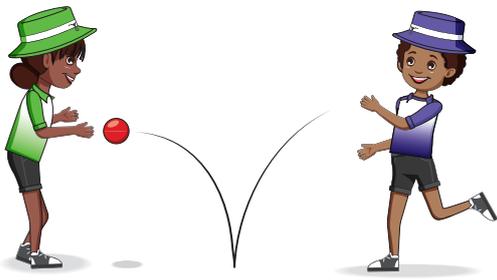


10 MINUTES

session compétence 2

attraper : un pas en arrière

- NIVEAU 1** Jeter/attraper une balle qui rebondit.
- NIVEAU 2** Jeter/attraper à la cuillère.
- NIVEAU 3** Jeter/attraper un jet au-dessus l'épaule

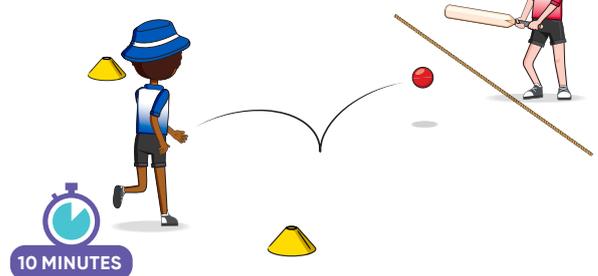


10 MINUTES

session compétence 3

frapper : combler les lacunes

- NIVEAU 1** Frapper une balle roulée avec une batte entre deux cônes, dix fois.
- NIVEAU 2** Frapper une balle qui rebondit avec une batte entre deux cônes, dix fois.
- NIVEAU 3** Frapper une balle lancée avec effet de rotation avec une batte entre deux cônes, dix fois.

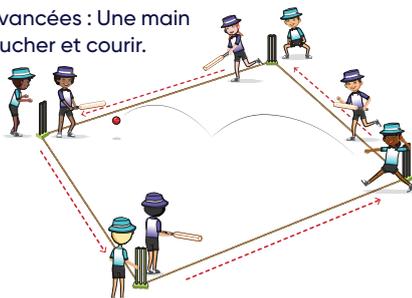


10 MINUTES

jeu de connecteur

tour du monde

- Après avoir frappé la balle lancée, les 4 batteurs courent vers le jeu suivant de piquets (1 point) pendant que les chasseurs et les lanceurs essaient d'attraper la balle, de toucher les piquets, ou de toucher les piquets pendant que le batteur court entre eux (5 points). Lancer la balle avec effet de rotation continuellement. Les équipes changent au bout de 5 minutes.
- Règles plus avancées : Une main un rebond, toucher et courir.



20 MINUTES

observations

- Comment avez-vous pu toucher une cible en un jet ?
- Quelle était la batte la plus facile ou la plus difficile à utiliser pour frapper une balle à travers deux cônes ?
- Trouvez 5 personnes et dites-leur « vous étiez génial aujourd'hui ! »
- Comment ai-je déplacé mon corps pour me mettre en position pour frapper une balle ?
- Combien de fois ai-je pu lancer la balle dans le ruisseau ? Quel a été mon meilleur niveau ?



5 MINUTES

session 5

se déplacer et contrôler contrôle de la frappe

objectifs d'apprentissage

Se déplacer de différentes manières tout en jetant et attrapant un objet.

Utiliser des jeux en petits groupes pour améliorer sa frappe.

critères de réussite

- Je peux me déplacer vers un objet qui avance dans ma direction
- Je peux me déplacer tout en jetant une balle vers une cible
- Je peux contrôler ma batte pour toucher au moins de 3 façons différentes
- Je peux être une source **d'INSPIRATION** pour les autres en les aidants à s'amuser

matériel suggéré

- Gamme d'objets à jeter :
 - Balles de tailles différentes - grandes, moyennes, petites
 - Divers articles/jouets mous à lancer, attraper et frapper
- Cordes ou marques au sol
- Battes - Traditionnelles et créatives : Journal roulé
- Piquets - Traditionnels ainsi que ceux qui sont disponibles par ex. poubelles, arbres, bancs de parc, etc.
- Cibles - Cônes, cibles naturelles

changer d'activité

! simplifiez-la

- Utiliser des balles plus grandes pour faciliter l'attrapage et la frappe des balles
- Utiliser une batte plus grande pour un contact plus important
- Travailler avec un partenaire qui a les mêmes compétences que vous

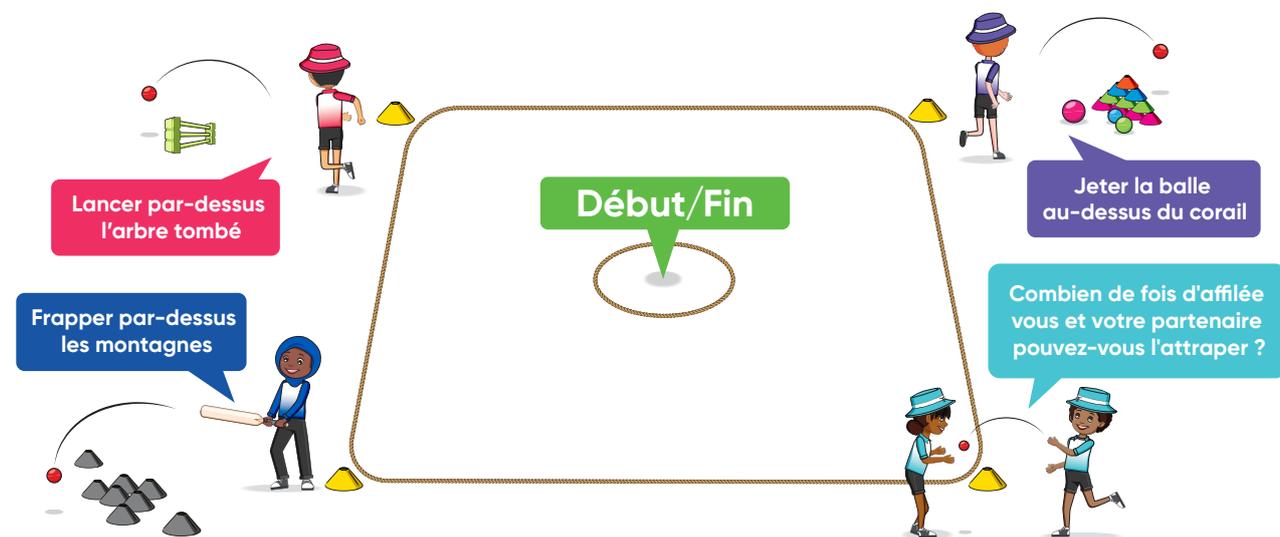
! rendez-la plus difficile

- Utiliser une balle plus petite pour l'acte de frapper
- Utiliser une balle à rebonds pour chaque activité d'attrapage
- Travailler avec un partenaire qui est un meilleur lanceur que vous afin de pouvoir tester vos compétences Attraper et Frapper

début non officiel

aventure des compétences : circuit 3

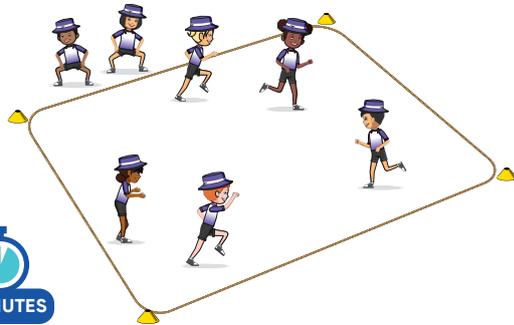
 SOYEZ PRETS A ACCUEILLIR LES ENFANTS A LEUR ARRIVEE



activité d'engagement

cœur sain : chacun y met son cœur

- Chacun y met son cœur.
- Si vous êtes touché, effectuez un petit exercice physique pour réintégrer le jeu (par ex. 5 squats, 2 pompes dans une zone indiquée).



5 MINUTES

session compétence 1

attraper : défis avec un partenaire

- NIVEAU 1** Le partenaire attrape 30 fois (compter à haute voix). Dites « ET ALORS ? » une fois terminé.
- NIVEAU 2** Tout en marchant avec votre partenaire, jeter et attraper 50 fois (compter à haute voix). Dites « ET ALORS ? » une fois terminé.
- NIVEAU 3** Tout en marchant avec votre partenaire, jeter et attraper 70 fois (compter à haute voix). Appelez « ET ALORS ? » une fois terminé.

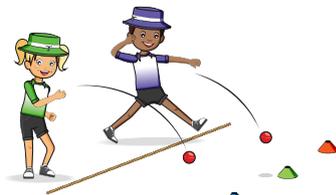


10 MINUTES

session compétence 2

jeter : balle sur une cible

- NIVEAU 1** Utiliser une balle pour frapper une grande cible/objet en une minute en jetant à la cuillère ou par-dessus l'épaule.
- NIVEAU 2** Utilisez deux balles pour frapper deux cibles/objets en une minute en jetant par-dessus l'épaule.
- NIVEAU 3** Utilisez trois balles pour frapper trois cibles/objets à une distance difficile en une minute en jetant par-dessus l'épaule tout en se déplaçant de côté.



10 MINUTES

session compétence 3

les zones de frappe : cumuler des points

Tracer un cercle autour du batteur de 5 à 20 mètres de large.

- NIVEAU 1** Frapper un objet en dehors de la zone.
- NIVEAU 2** Frapper un objet en dehors de la zone qui touche le sol.
- NIVEAU 3** Frapper un objet de sorte qu'il reste à l'intérieur d'une petite zone proche du batteur.



10 MINUTES

jeu de connecteur

le cricket se joue n'importe où

- Choisir l'équipement dont vous avez besoin pour votre jeu.
- Choisir un site pour votre jeu (soyez très créatif).
- Quelles sont les règles du jeu que vous allez mettre en place ?
- Comment offrir à tous la possibilité de lancer et batter ?
- Comment calculer les points ?
- Quand est-ce que le jeu se termine ?



20 MINUTES

observations

- Comment avez-vous pu attraper plus d'objets ?
- Combien de points avez-vous obtenu dans les Zones de Frappe ?
- Avez-vous aidé les autres à s'amuser aujourd'hui ?
- Trouvez 5 personnes et dites-leur « vous étiez génial aujourd'hui ! »
- Jusqu'où est allée votre créativité ? Quel exemple d'esprit créateur avez-vous démontré au cours de votre activité ou jeu ?



5 MINUTES

session 6

se déplacer et contrôler, contrôle de la frappe et du lancer

objectifs d'apprentissage

Se déplacer de différentes manières tout en jetant et attrapant un objet.

Utiliser des jeux en petits groupes pour améliorer la frappe et le lancer de balle.

matériel suggéré

- Gamme d'objets à jeter :
 - Balles de tailles différentes - grandes, moyennes, petites
 - Divers articles/jouets mous à lancer, attraper et frapper
- Cordes ou marques au sol
- Battes - Traditionnelles et créatives : Journal roulé
- Piquets - Traditionnels ainsi que ceux qui sont disponibles par ex. poubelles, arbres, bancs de parc, etc.
- Cibles - Cônes, cibles naturelles

critères de réussite

- Je peux me déplacer vers un objet qui avance dans ma direction
- Je peux me déplacer tout en jetant une balle vers une cible
- Je peux contrôler ma batte pour frapper au moins de 3 façons différentes ou plus
- Je peux lancer vers une cible
- Je peux **RASSEMBLER** les autres en les aidants à se sentir intégrés

changer d'activité

! simplifiez-la

- Ajouter un joueur plus expérimenté dans chaque groupe
- Réduire la vitesse du lancer
- Indiquer où ce groupe ira jouer

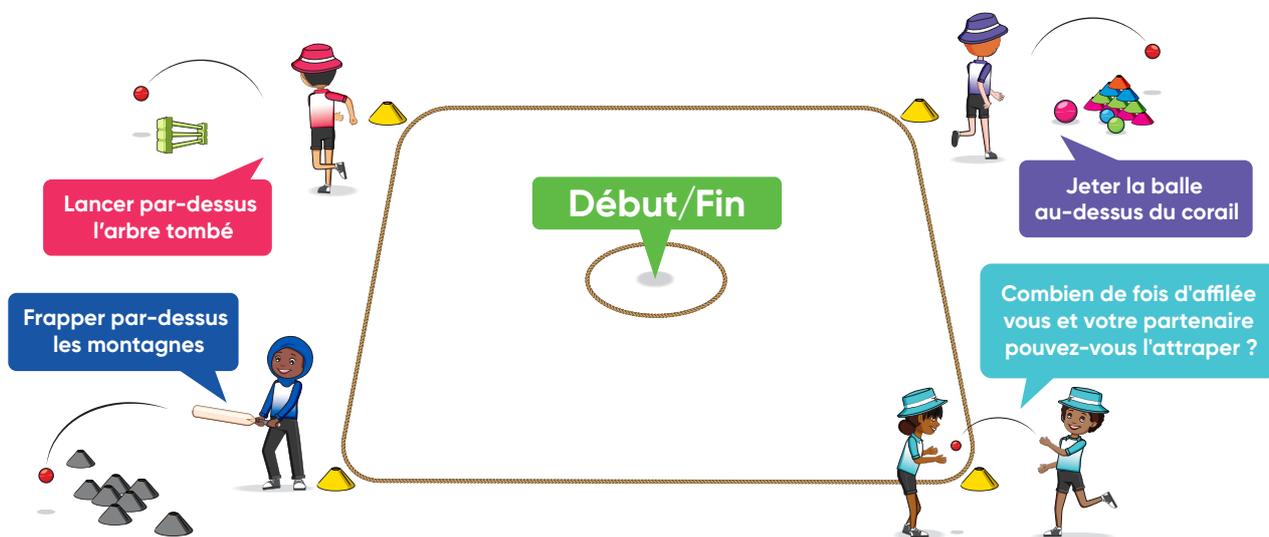
! rendez-la plus difficile

- Sélectionner un niveau de dénivelé différent pour les lanceurs
- Jouer dans des zones où se trouvent des arbres
- Augmenter l'opportunité de marquer des points supplémentaires en faisant plus de courses

début non officiel

aventure des compétences : circuit 3

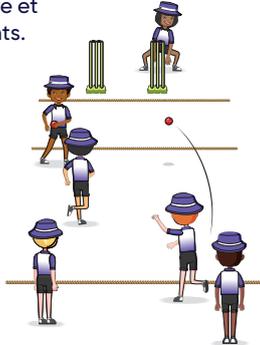
 SOYEZ PRETS A ACCUEILLIR LES ENFANTS A LEUR ARRIVEE



activité d'engagement

cœur sain : course du lancer à la rivière

- 3 à 4 participants par équipe. Le participant 1 est le lanceur. Le participant 2 est le gardien de guichet. Le participant 3/4 attend d'être le lanceur suivant. Tout le monde change de position une fois la balle lancée.
- Lancer la balle dans la rivière = 5 points.
Lancer la balle dans la rivière et frapper les piquets = 10 points.



5 MINUTES

session compétence 1

attraper : les défis personnels

- NIVEAU 1** Jeter un objet en l'air, frapper des mains et attraper-le. Quel est votre record ?
- NIVEAU 2** Jeter un objet en l'air, frapper des mains et l'attraper d'une main. Quel est votre record ?
- NIVEAU 3** Jeter la balle en l'air, laissez-la rebondir, ramasser une petite pierre ou un bâton, puis attraper la balle.

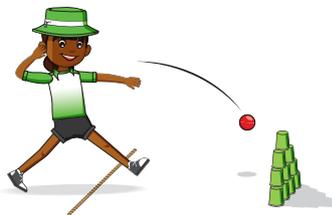


10 MINUTES

session compétence 2

jeter : empiler des tasses et frapper

- NIVEAU 1** Empiler 10 tasses les unes sur les autres et repartir en courant vers une ligne et jeter afin de les renverser, 5 fois.
- NIVEAU 2** Empiler 6 tasses les unes sur les autres et repartir en courant vers une ligne et jeter afin de les renverser, 5 fois.
- NIVEAU 3** Empiler 3 tasses les unes sur les autres et repartir en courant vers une ligne et jeter afin de les renverser, 5 fois.

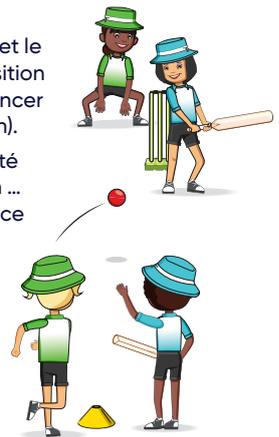


10 MINUTES

session compétence 3

lanceur vs batteur

- Groupes de 4. Lanceur et chasseur vs deux batteurs.
- Deux batteurs font face à 10 balles (5 chacun). Le lanceur et le chasseur échangent leur position après 5 frappes (efforts de lancer la balle avec effet de rotation).
- Chaque fois qu'une balle a été lancée avec effet de rotation ... qui a gagné la bataille ? Est-ce le lanceur ou le batteur ?
Un point pour l'équipe qui remporte la bataille.

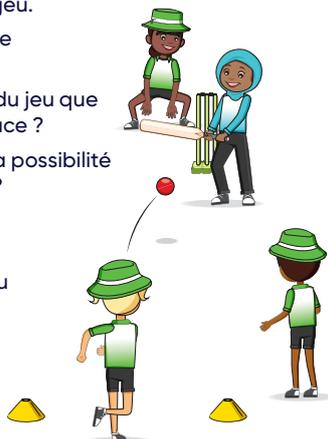


10 MINUTES

jeu de connecteur

le cricket se joue n'importe où

- Choisir l'équipement dont vous avez besoin pour votre jeu.
- Choisir un site pour votre jeu (soyez très créatif).
- Quelles sont les règles du jeu que vous allez mettre en place ?
- Comment offrir à tous la possibilité de lancer et de batter ?
- Comment calculer les points des courses ?
- Quand est-ce que le jeu se termine ?



20 MINUTES

observations

- Avez-vous pu frapper une cible tout en courant en arrière ?
- Comment avez-vous profité du travail en équipe aujourd'hui ?
- Avez-vous parlé à des personnes avec lesquelles vous ne socialisez pas normalement ? Allez les trouver et dites-leur «Vous étiez génial aujourd'hui !»



5 MINUTES

session 7

améliorer votre niveau de jeu

objectifs d'apprentissage

Utiliser des compétences multiples en participant à des jeux en petits groupes.

Encourager votre équipe et les aider à comprendre le jeu.

matériel suggéré

- Gamme d'objets à jeter :
 - Balles de tailles différentes - grandes, moyennes, petites
 - Divers articles/jouets mous à lancer, attraper et frapper
- Cordes ou marques au sol
- Battes - Traditionnelles et créatives : Journal roulé
- Piquets - Traditionnels ainsi que ceux qui sont disponibles par ex. poubelles, arbres, bancs de parc, etc.
- Cibles - Cônes, cibles naturelles

critères de réussite

- Je peux être une source **d'INSPIRATION** pour les autres en utilisant des termes positifs pour aider et encourager les membres de mon équipe
- Je peux **RASSEMBLER** les autres en leur expliquant les règles du jeu
- Je peux faire preuve **d'AUTONOMISATION** en utilisant différentes manières pour valoriser mon équipe

changer d'activité

! simplifiez-la

- Réduire les règles autorisées
- Ajouter un joueur plus expérimenté dans chaque groupe
- Utiliser du matériel plus adapté aux étudiants

! rendez-la plus difficile

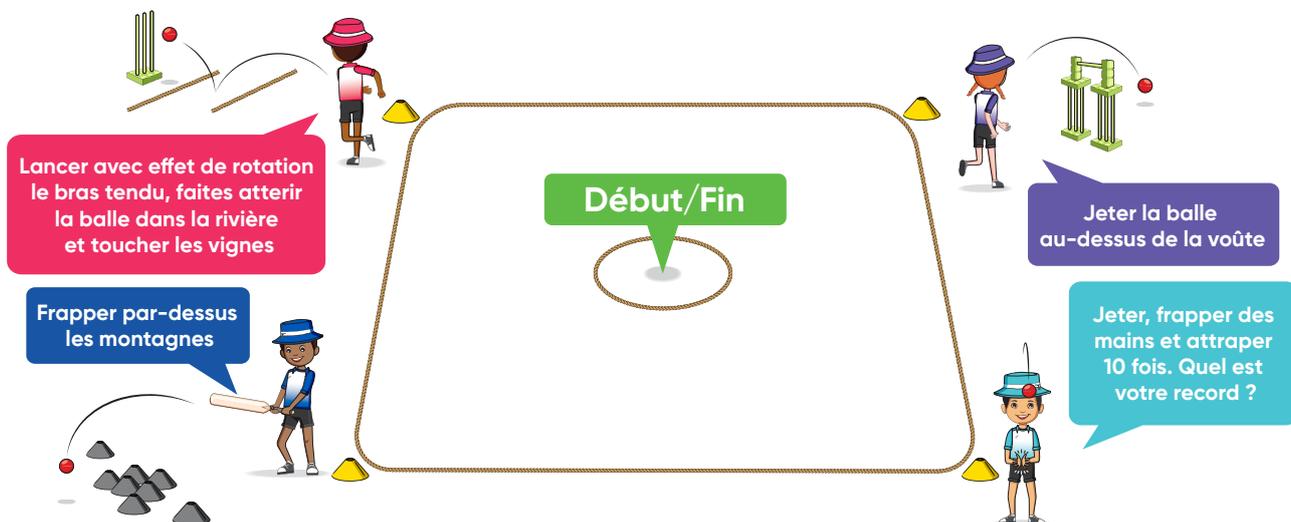
- Limiter l'équipement à du matériel sans rapport au cricket
- Changer la taille de la piste
- Changer la taille du terrain

début non officiel

aventure des compétences : circuit 4



SOYEZ PRETS A ACCUEILLIR LES ENFANTS A LEUR ARRIVEE



activité d'engagement

cœur sain : contraires

Le groupe se déplace sur la zone de jeu en suivant les instructions ci-dessous :

- NIVEAU 1** Marcher/S'arrêter
- NIVEAU 2** Sautiller/Frapper des mains
- NIVEAU 3** Trottiner/Faire des bruits de poule
- NIVEAU 4** Marcher signifier s'arrêter !
- NIVEAU 5** Frapper des mains signifie sautiller !
- NIVEAU 6** Faire des bruits de poule signifie trottiner !



étape 1

améliorer votre niveau de jeu

VOTRE JEU : par groupe de 6

- Choisir 5 règles de jeu.
- Choisir 5 types d'équipements.
- Maintenant allez-y et inventez votre jeu.



étape 2

ajuster votre jeu

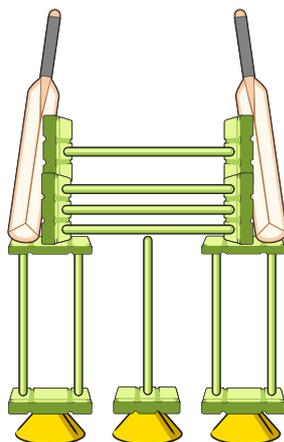
- Les batteurs choisissent n'importe quelle batte pour jouer.
- Les lanceurs choisissent n'importe quelle balle pour lancer.
- Les batteurs et les lanceurs choisissent n'importe quel objet sur lequel batter ou lancer.



étape 3

défi de ranger le matériel : construire la plus haute tour

- Chaque équipe doit disposer de 10 articles dans sa trousse.
- Au coup de sifflet, elles disposent de 5 minutes pour construire la plus haute tour.



observations

- Comment s'est passé le travail en équipe ?
- Avez-vous employé des termes positifs ? Si oui, pouvez-vous en donner la teneur ?
- Trouvez 5 personnes et dites-leur « vous étiez génial aujourd'hui ! »



session 8

le cricket se joue n'importe où

objectifs d'apprentissage

Utiliser de multiples compétences en participant à des jeux dans de petits groupes.

Encourager votre équipe et aider ses membres à comprendre le jeu.

critères de réussite

- Je peux être une source **d'INSPIRATION** pour les autres en utilisant des termes positifs pour aider et encourager les membres de mon équipe
- Je peux **RASSEMBLER** les autres en leur expliquant les règles du jeu
- Je peux faire preuve **d'AUTONOMISATION** en utilisant différentes manières pour valoriser mon équipe

matériel suggéré

- Gamme d'objets à jeter :
 - Balles de tailles différentes - grandes, moyennes, petites
 - Divers articles/jouets mous à lancer, attraper et frapper
- Cordes ou marques au sol
- Battes - Traditionnelles et créatives : Journal roulé
- Piquets - Traditionnels ainsi que ceux qui sont disponibles par ex. poubelles, arbres, bancs de parc, etc.
- Cibles - Cônes, cibles naturelles

changer d'activité

! simplifiez-la

- Ajouter un joueur plus expérimenté dans chaque groupe
- Réduire la vitesse du lancer
- Indiquer où ce groupe va jouer

! rendez-la plus difficile

- Sélectionner un terrain un peu dénivelé différent pour les lanceurs
- Jouer dans des zones où se trouvent des arbres
- Augmenter l'opportunité de marquer des points supplémentaires

début non officiel

aventure des compétences : circuit 4



SOYEZ PRETS A ACCUEILLIR LES ENFANTS A LEUR ARRIVEE

Lancer avec effet de rotation le bras tendu, faites atterir la balle dans la rivière et toucher les vignes

Frapper par-dessus les montagnes

Début/Fin

Jeter la balle au-dessus de la voûte

Jeter, frapper des mains et attraper 10 fois. Quel est votre record ?

activité d'engagement

cœur sain : ombres

- Activité pratiquée en binôme.
- Décider qui sera le partenaire 1 et le partenaire 2.
- Au coup de sifflet, le partenaire 1 se déplace dans l'espace avec le partenaire 2 qui le suit comme une ombre.
- Lorsque le coup de sifflet retentit, ils changent de rôle.



jeu

le cricket se joue n'importe où

- **N'importe qui**
diviser votre petit groupe en deux équipes
- **N'importe où**
où allez-vous jouer ?
- **N'importe quand**
Comment allez-vous enregistrer les scores ?
- **N'importe quoi**
avec quoi allez-vous jouer ?
- **Jouer votre jeu**
maintenant sortez et amusez-vous...



observations

- Comment s'est passé le travail en équipe ?
- Avez-vous utilisé des termes positifs ? Si oui, pouvez-vous en donner la teneur ?
- Trouvez 5 personnes et dites-leur « vous étiez génial aujourd'hui ! »





criiio
play : create > share

Présenté par:

