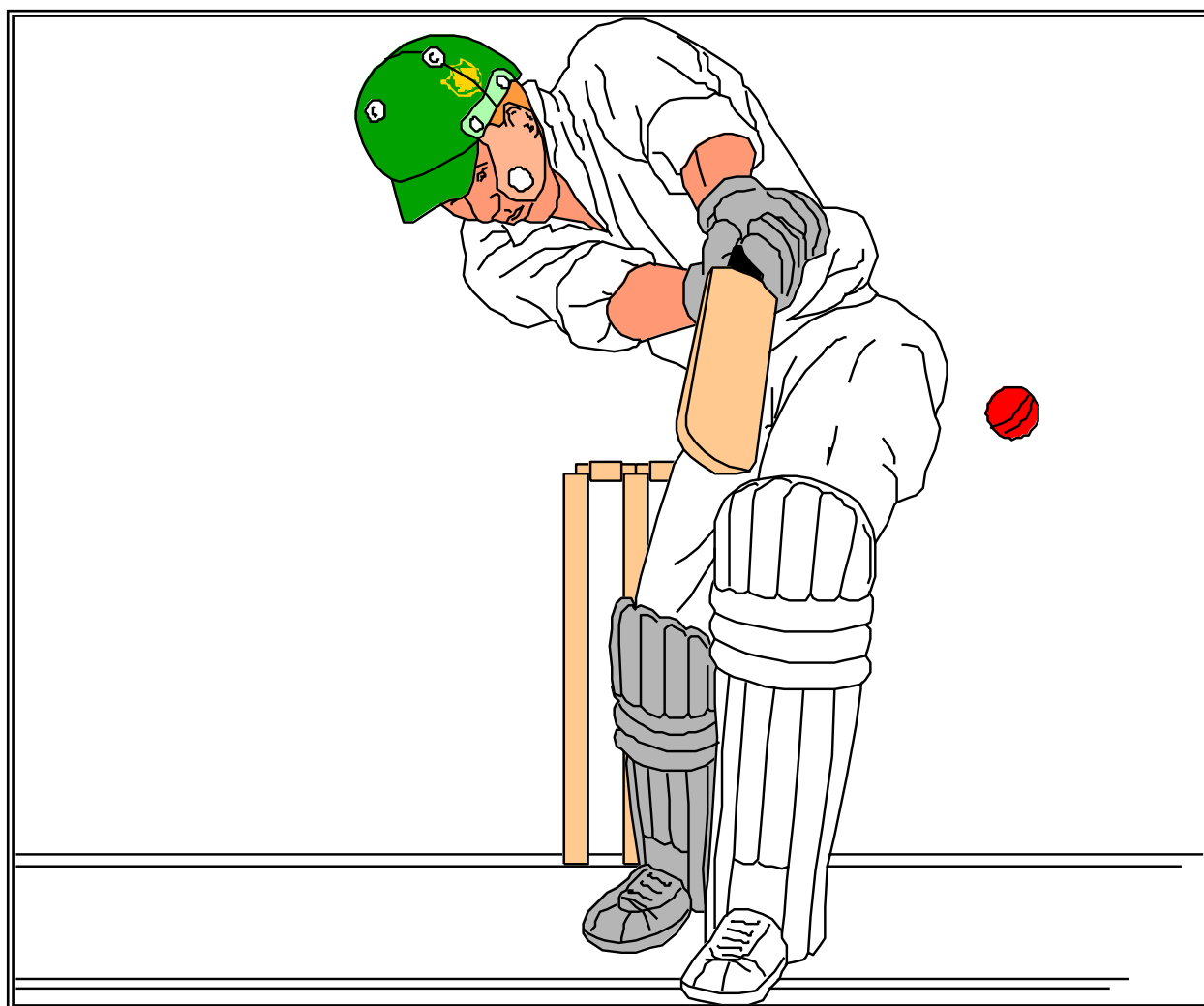


Let's play cricket!



E. P. S. / Anglais / Cycle 3

Table des matières

1. « Let's play Cricket » : introduction et histoire
2. Objectifs
3. Équipement
4. 1^{ère} phase
5. 2^{ème} phase
6. 3^{ème} phase
7. 4^{ème} phase
8. 5^{ème} phase
9. 6^{ème} phase
10. Tableau des scores
11. Glossaire
12. Annexes :
 - Feuille de match
 - Fiche technique
 - Clin d'œil : "Cricket as explained to a foreign visitor"

Let's play cricket !

Le *Cricket* a la réputation de n'être compris que par les Anglais. La complexité des règles et la lenteur parfois apparente du jeu peuvent effectivement rendre ce sport obscur. Demandez à un Anglais de vous expliquer les règles de base du Cricket, il s'en suivra un silence embarrassé révélateur : par où commencer ? !

Quoi qu'il en soit, ce sport dont les parties durent parfois plusieurs jours – on ne manquera pas de s'arrêter en cas de pluie et pour le *Tea Break* – est parfaitement accessible et d'un principe simple.

Peut-être à l'aide de ce dossier sera-t-il possible aux élèves, et à vous-même, d'appréhender ce sport dont les origines remonteraient au XIII^e siècle.

Good luck and enjoy yourself!

Courte histoire du Cricket

On trouve au XIII^e siècle des traces d'une forme primitive du Cricket. Les *wickets* (littéralement *guichets*) étaient deux bâtons de bois surmontés d'un *bail* (*petit cylindre de bois*). Les battes étaient de gros morceaux de bois incurvés. Le pitch (partie centrale du terrain) était grossièrement fauché ou... brouté par les moutons !

C'est au milieu du XVIII^e siècle, à Broadhalfpenny Down dans le Hambledon Hampshire, que le Cricket devint une institution nationale. Là furent inventés les termes de « over »*, « wide »* ou « L.B.W. »*. « On side »* et « off side »* furent des expressions empruntées à la conduite des chariots.

Le base-ball américain prendra plus tard ses racines dans le Cricket anglais.

* Cf. 3^{ème} et 6^{ème} phases.

Théories sur l'origine du Cricket

Il est difficile de se prononcer exactement sur les origines du Cricket. Il existe en effet de nombreuses théories à ce sujet, puisque le développement de ce sport a été très peu documenté.

Deux théories prédominent; elles reposent sur l'origine même du mot "Cricket":

La première théorie est basée sur la ressemblance entre le mot "Cricket" et un mot du vocabulaire Anglo-Saxon "cricce", qui est un "bâton courbé" ou encore un "bâton qui s'élargit en l'une de ses extrémités". Selon cette théorie, l'origine du sport remonterait à une forme de jeu pratiqué par des bergers, qui frappaient, à l'aide de leur bâton de berger, un objet tel une pigne de pin, ou une pierre, tout en défendant le portail situé à l'entrée de la bergerie.

La deuxième théorie retrace l'origine du mot jusqu'en Hollande, et observe la ressemblance avec le flamand "krickstoel", qui est une pièce de mobilier sur laquelle on s'agenouille pour prier dans une église (prie-Dieu - ndlr). C'est une espèce de tabouret de largeur variant entre une trentaine et une cinquantaine de centimètres. En Angleterre, cette pièce de mobilier s'appelait un "cricket", et ressemble à ce que l'on utilisait comme Guichet aux origines du sport.

Des dates

Les premiers textes se référant au Cricket datent du **XV^{ème} siècle**. Le texte le plus ancien date de **Décembre 1478**, et parle du "Criquet" dans les environs du village de Saint Olmer dans le Nord-Est de la France, mais le premier match dont il reste des écrits eut lieu dans le Kent en Angleterre en **1646**.

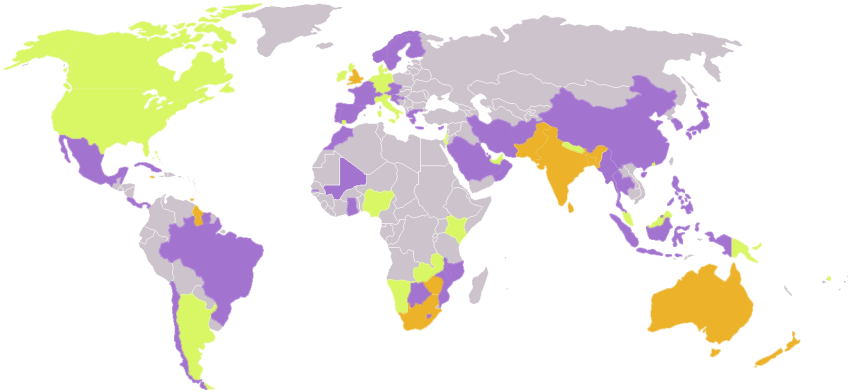
1658 : Date de la première utilisation d'une vraie balle. Jusqu'alors on se contentait d'une vulgaire pierre ou d'un morceau de bois.

1844 : Premier match international entre le Canada et les États-Unis d'Amérique à New York, par ailleurs remporté par les joueurs américains.

5 Janvier 1971 : Premier match en un jour (ODI) à Melbourne en Australie. Ce match fut organisé à la va-vite, à la suite d'un match en cinq jours annulé, et fut un réel succès sportif, commercial et un régal pour les spectateurs. L'Australie remporta la victoire sur l'Angleterre, et on peut dire que cette forme de cricket prit vraiment son essor à partir de ce jour là.

Source : <http://barag.free.fr/cricket/histoire.html>

Le cricket dans le monde



Membres de l'ICC.

Orange : équipes en test

Vert : équipes associées

Mauve : nations affiliées

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Cricket>

Objectifs généraux:

- connaître et s'initier à un sport étranger peu répandu
- coopérer au sein d'une équipe, élaborer des stratégies
- lancer, viser, courir, utiliser une batte



Photos : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Cricket>

Éducation Physique
et Sportive
Pratique du cricket

Technologie
Fabrication d'un
set de cricket

Let's play
CRICKET !

Let's play

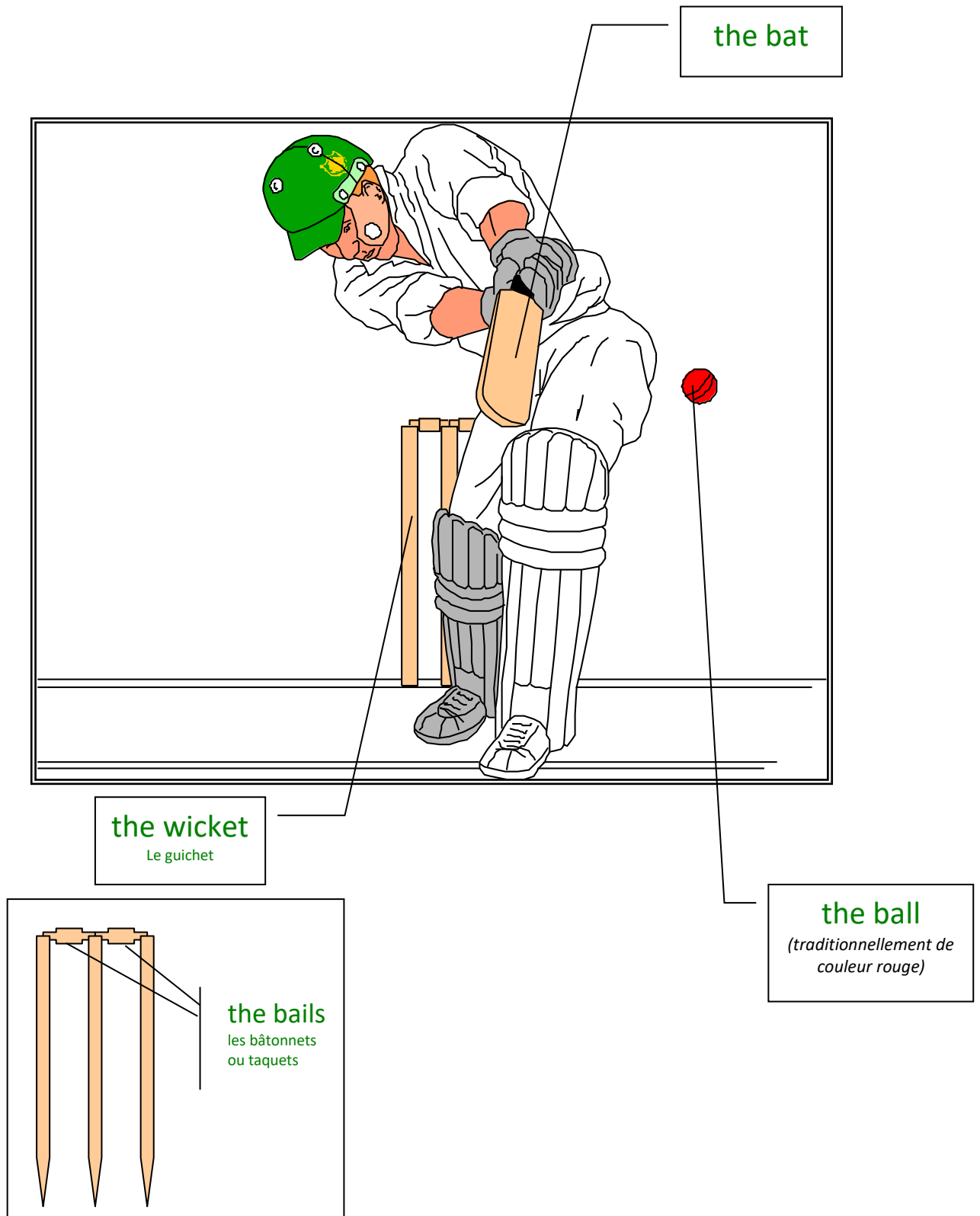
Français
Lecture d'un texte
prescriptif

Mathématiques
Mesures de
temps et de
distances

Anglais
Approche culturelle de
la langue anglaise
Acquisition de
lexique

E.M.C.
Éducation à la
citoyenneté
(jouer ensemble,
respecter des règles)

Équipement



1^{ère} phase

French cricket

(Special thanks to Dave Palfreyman)

Jeu traditionnel joué par les enfants en Angleterre.

Objectifs :

- acquérir quelques règles de base d'élimination du *batsman* (balle rattrapée au vol)
- acquérir une partie du lexique du cricket (*batsman*, *fielder*, *in*, *out*)

Matériel : une batte de cricket et une balle de tennis par groupe.

Déroulement :

Le *batsman* se tient au centre d'un cercle de *fielders*. (Le *batsman* est « in ».)

Ceux-ci doivent toucher les jambes du *batsman* avec la balle qui doit se défendre en utilisant la batte, sans bouger les pieds, auquel cas il est « out ».

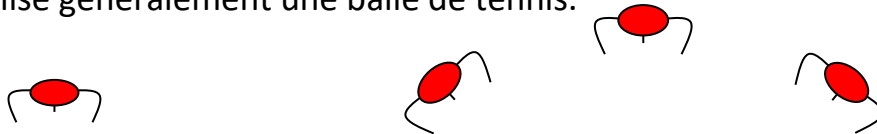
Si la balle atteint ses jambes il est aussi « out » et le *fielder* qui l'a touché devient *batsman*.

De même le *batsman* est « out » s'il renvoie la balle en l'air et que celle-ci est rattrapée au vol par un *fielder*.

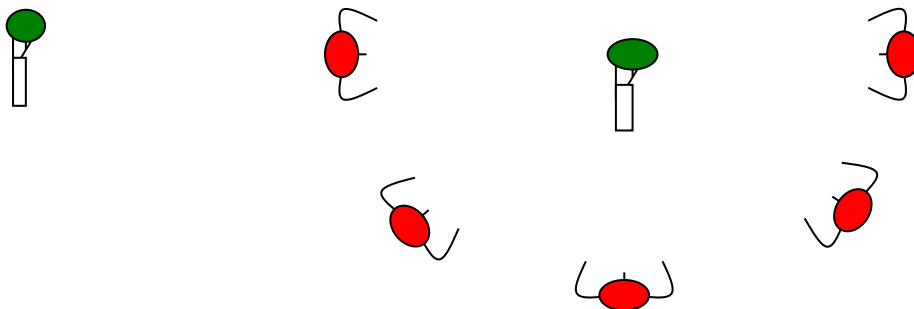
N'importe quel nombre de joueurs peut prendre part au jeu (On peut séparer la classe en deux groupes).

On utilise généralement une balle de tennis.

Fielders :



Batsman :



N.B. Le *batsman* ne bouge pas les pieds. / Les *fielders* lancent chacun leur tour.

Sécurité : passer à plus de 3 mètres de quelqu'un qui a une batte à la main.

Évolution de règles :

- ↳ Introduire une seconde balle (interdiction de tirer en même temps).
- ↳ Même mise en situation mais avec deux équipes : *batsmen* et *fielders*. Quand un *batsman* est éliminé, un autre de son équipe le remplace. Deux manières de comptabiliser les points :
 - en combien de tirs les *fielders* élimineront tous les *batsmen* (ceci fait, on inverse les rôles des deux équipes) ; en temps limité. L'équipe qui a fait le moins de tirs gagne.
 - combien chaque équipe éliminera de *batsman* adverses en un temps donné. L'équipe qui a le moins de *batsmen* éliminés gagne. (Après inversement des rôles.)

Objectifs :

- anticiper sur le temps de réaction de l'équipe *fielders* / *wicketkeeper*
- acquérir les règles de base du cricket (échange de place des *batsmen*, élimination des *batsmen*, marquage des points)
- acquérir le lexique du cricket (*wicketkeeper*, *run*)

Matériel : deux battes de cricket, une balle de tennis et un wicket.

Déroulement : Deux équipes *fielders* et *batsman*

Les *batsmen* sont répartis en files indiennes.

Un des *fielders* est désigné comme *wicketkeeper*.

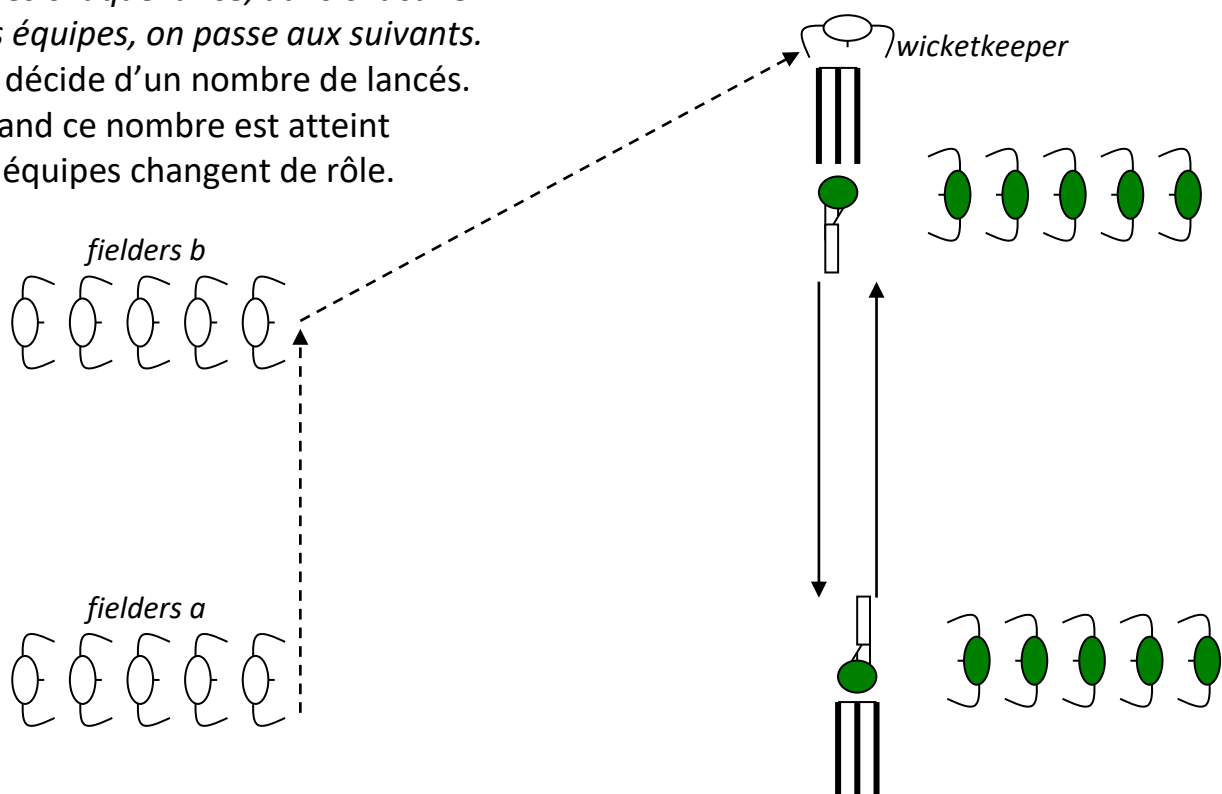
Les autres *fielders* sont répartis en deux files indiennes (a & b). Le premier des *fielders a* envoie la balle au premier des *fielders b* qui la renvoie au *wicketkeeper* ; celui-ci doit alors renverser le *bail* avec la balle.

Pendant ce temps les *batsmen* (avec les battes) échangent leurs places le plus grand nombre de fois possible jusqu'à ce que le *wicketkeeper* renverse le *bail*. A chaque échange complet de places les *batsmen* marquent un point (un *run*). Si le *bail* est renversé avant que le *batsman* ne rejoigne sa zone, la dernière série de *runs* ne compte pas.

Après chaque lancé, dans chacune des équipes, on passe aux suivants.

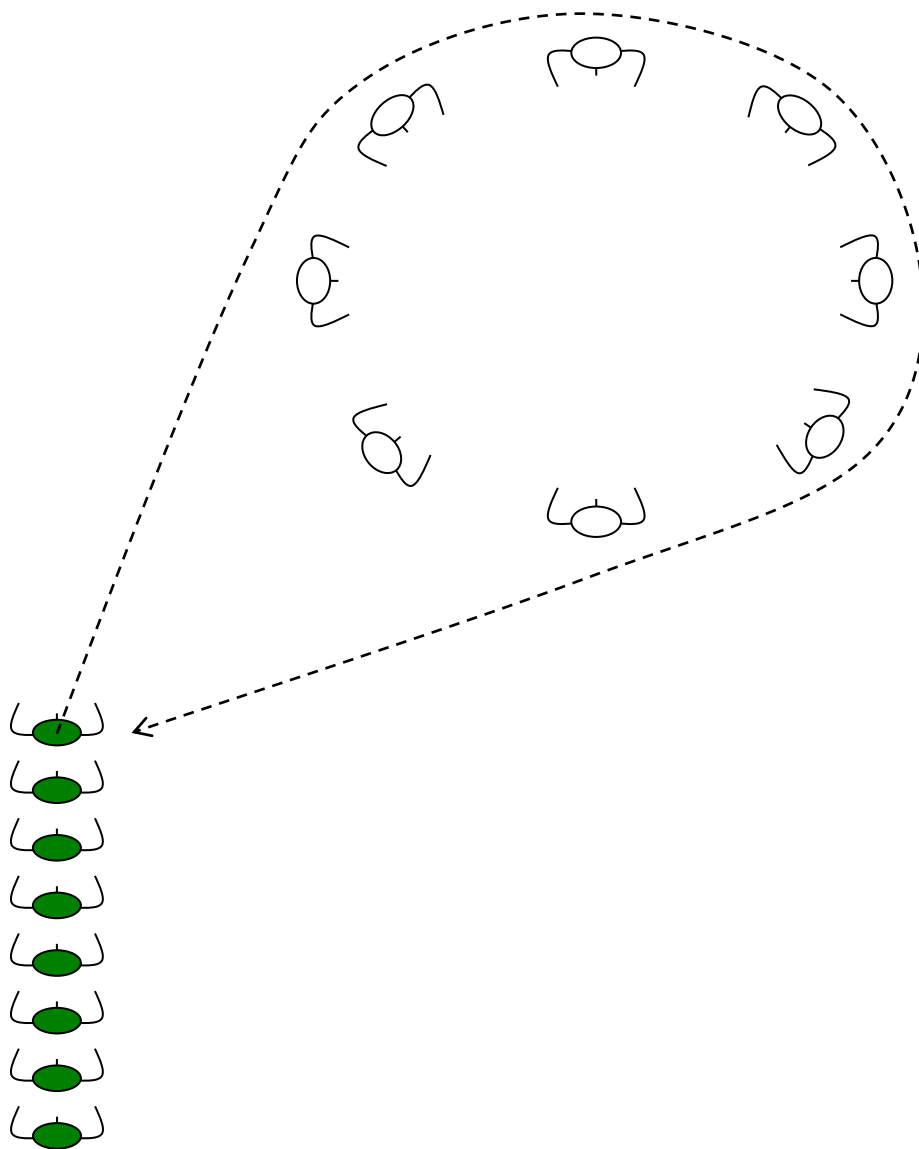
On décide d'un nombre de lancés.

Quand ce nombre est atteint les équipes changent de rôle.



Pour aller plus loin : améliorer l'adresse lancer / attraper

- ↳ Par deux ; une balle pour deux : se lancer la balle (1 aller-retour). Si les deux joueurs rattrapent la balle, chacun recule d'un pas. On réitère l'opération. Si 3 allers-retours manqués, on avance d'un pas.
- ↳ Balle chronomètre. Pendant que l'équipe verte fait une course relais autour de la ronde, les joueurs blancs doivent se passer la balle sans la faire tomber par terre. Pour un tour complet réussi, les blancs marquent un point. Le tour s'arrête quand les verts ont tous couru. On échange ensuite les rôles. L'équipe qui a le plus de points gagne.



Objectifs :

- améliorer son temps de course sur le pitch
- synchroniser frappe/course
- améliorer la précision du lancer
- acquérir le lexique du cricket (*bowler, umpire*)
- approche du rôle de l'arbitre (*umpire*) (balle bonne ou pas)
- (utilisation d'un chronomètre ; calcul sur les mesures de temps)

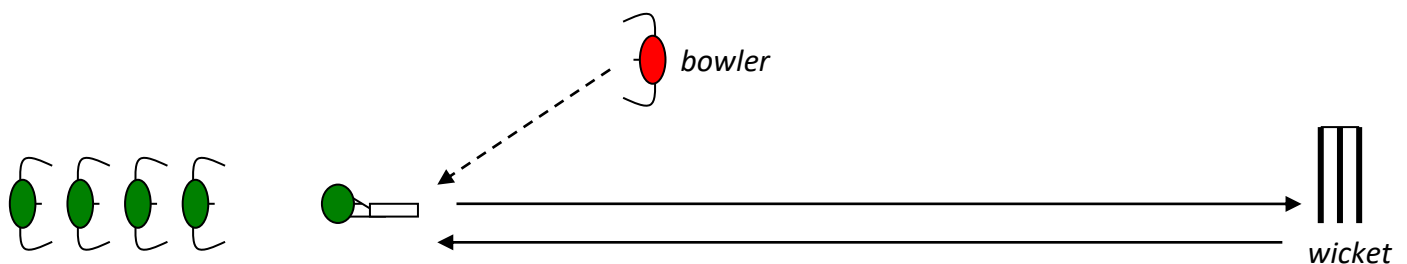
Matériel : une batte de cricket, une balle de tennis, un *wicket*, un chronomètre, papier, crayons.

Déroulement : une équipe batte, l'autre équipe note, chronomètre et lance la balle (*bowl*).

BATSMEN : Quand le *batsman* frappe la balle, il fait un aller-retour chronométré. Il donne la batte à l'équipier suivant. L'équipe qui a le temps cumulé le plus court gagne.

FIELDERS : - Deux arbitres « *umpire* » jugent si le jet du *bowler* permet au *batsman* de rattraper correctement la balle (la balle doit être lancée à portée de la batte du *batsman*, sinon la balle est dite « *wide* »). Les arbitres se placent non loin du *batsman*. - Deux autres *fielders* chronométrent. - Les autres notent les temps réalisés.

N.B. Le nombre de joueurs de chaque équipe étant le même, on changera de rôle tous les deux lancers.

**Variante**

On peut faire 2, 3, 4 ou 5 équipes suivant l'effectif de la classe. Dans chaque équipe, les joueurs passent à tour de rôle au poste de *batsman* puis de *bowler*.

Au signal les *bowlers* lancent la balle vers leur *batsman* qui, s'il frappe la balle, fait une course aller-retour vers le *wicket*. Le premier *batsman* arrivé rapporte un point à son équipe.

Si le *batsman* rate la balle, il ne peut pas partir. Si tous les *batsman* ratent la balle, on fait un nouveau lancer.

Après chaque « lancer/frapper » réussi par au moins une équipe, on passe au joueur suivant.

4^{ème} phase

« Pull! »

Objectifs :

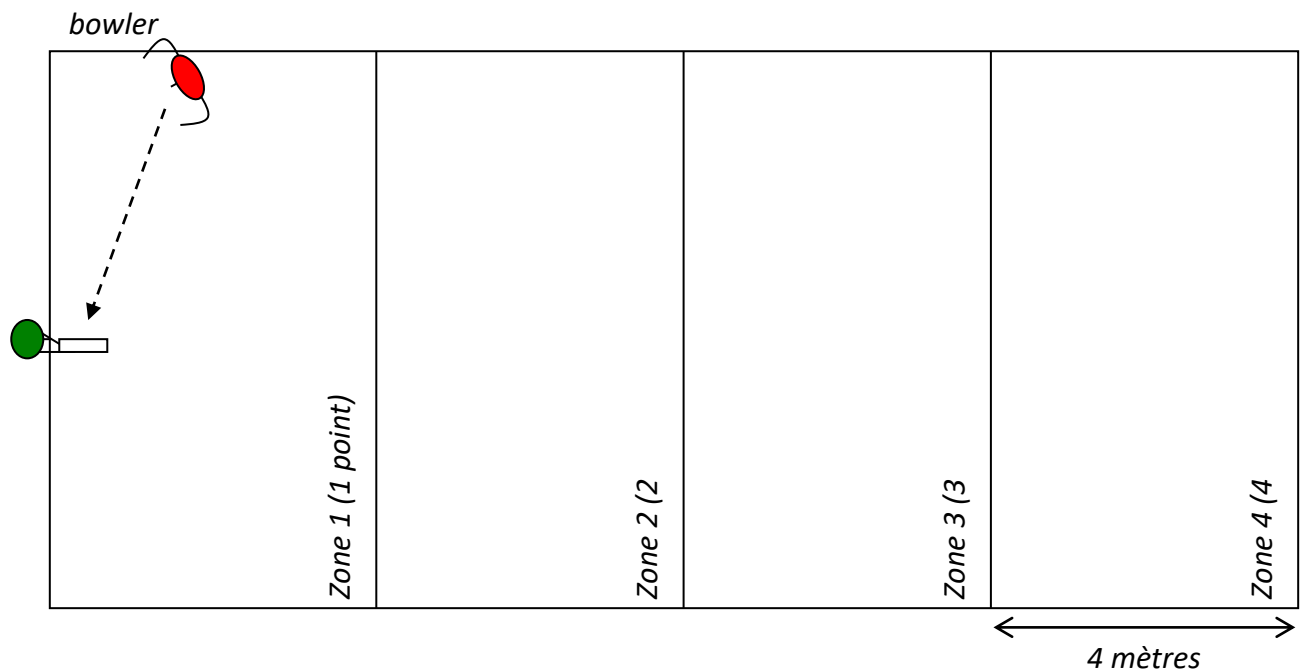
- améliorer la prise en main de la batte
- améliorer la qualité et la portée de la frappe

Matériel : une batte, une balle par équipe ; papier, crayons

Déroulement : A tour de rôle, les joueurs de chaque équipe vont envoyer la balle à l'aide de la batte. Un autre joueur de l'équipe envoie la balle au *batsman*. Si le *batsman* ne touche pas la balle, le tir est déclaré nul et il rejoue. On compte le nombre de points de la zone où tombe la balle.

On décidera avant de commencer, le nombre de tirs par joueur.

L'équipe qui a le plus de points gagne.



5^{ème} phase

« Chamboule-wicket »

Objectifs :

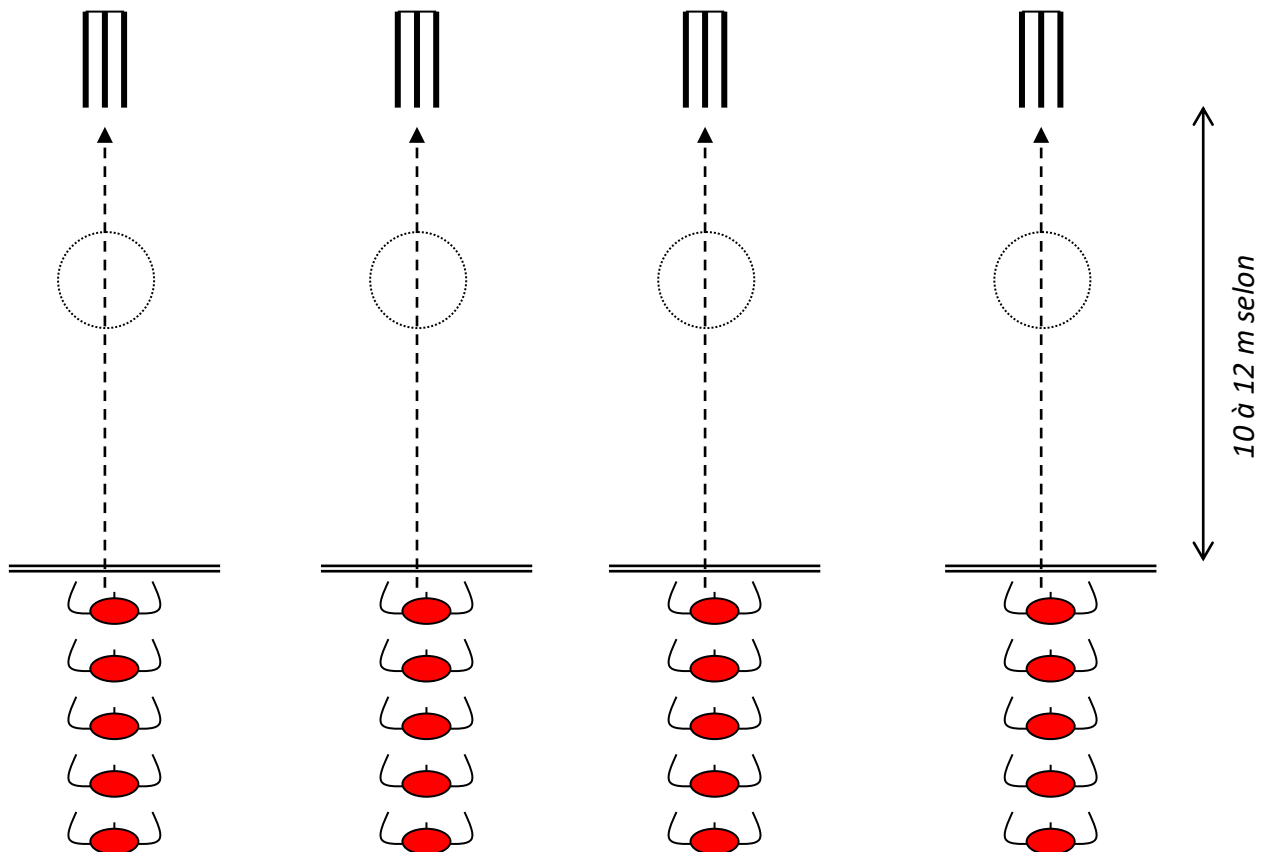
- améliorer la précision du tir vers le wicket
- améliorer la force du tir

Matériel : un *wicket* et une balle par équipe ; papier, crayons

Déroulement : répartition en deux, trois ou quatre équipes

Chaque membre de l'équipe tir vers le *wicket*. Si celui-ci est atteint l'équipe marque un point. Un rebond (maximum) est demandé (on pourra éventuellement matérialiser la zone de rebond par un cerceau). L'équipe qui a le plus de points gagne.

On pourra limiter le nombre de tirs (3 à 6 par *bowler*).



Pour préparer ce type de lancer, deux ateliers supplémentaires.

↳ Lancer de balle vers un *batsman* avec un rebond.

↳ Lancer de balle vers un autre joueur avec un rebond.

Pour aller plus loin.

Même activité mais avec un *batsman* d'une équipe adverse en défense devant le *wicket*.

(D'après [How to play cricket](#) - Liz French – Derek Cousins - Ed. Jarrold - GB)

Règles simplifiées

Objectifs :

- jouer au cricket

Matériel : deux *wickets*, deux battes de cricket, balles de tennis ; papier, crayons.

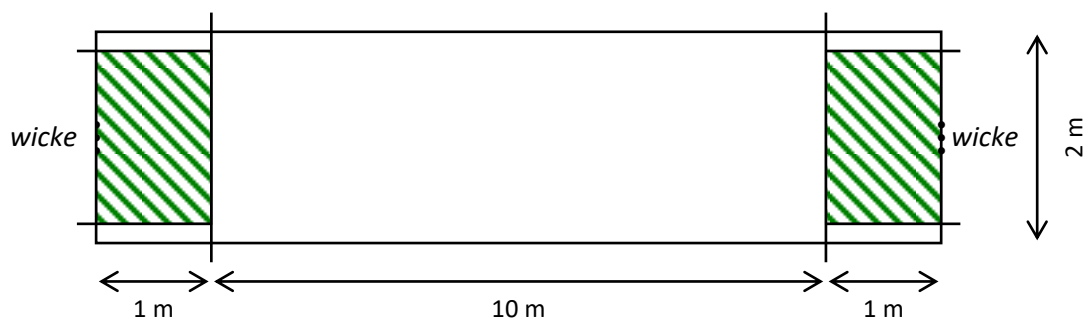
Organisation : deux équipes ; on tire au sort le rôle de l'équipe : une équipe de *fielders* et une équipe de *batsmen*. (Les rôles seront échangés au cours de la partie.)

- Dans l'équipe des *batsmen*, le capitaine désigne les deux premiers joueurs qui seront sur le *pitch* avec chacun une batte (Ces joueurs seront « *in* », les autres joueurs se tiennent en attente en dehors du terrain, ils sont « *out* »).
- Dans l'équipe des *fielders*, le capitaine désigne un *bowler* et un *wicketkeeper*.

But du jeu :

- Pour les *batsmen* : envoyer la balle le plus loin possible pour marquer des points (*run*).
- Pour les *fielders* : éliminer les *batsmen* le plus rapidement possible afin de les empêcher de marquer et ainsi échanger les rôles des équipes pour à leur tour, marquer des points.

Le terrain (*field + pitch*) : On utilisera un grand terrain herbeux sur lequel on délimitera un rectangle : le *field*. (En réalité le *field* est elliptique). Au centre du *field* on délimitera le *pitch* :



Les zones hachurées correspondent à :

- L'endroit où se tient le *bowler* pour lancer la balle.
- L'endroit où se tient le *batsman* en attente de la balle.
- L'endroit que doit rejoindre le *batsman* à l'issu d'un *run*.

Ces zones sont appelées « *on side* » ou « *leg side* », le restant du *pitch* étant « *off side* ».

(N.B. Les dimensions sont données à titre indicatif et sont à adapter à l'âge des enfants ; pour information, le *pitch* adulte mesure 20,12 m sur 2,64 m.)

Place des joueurs et des arbitres :

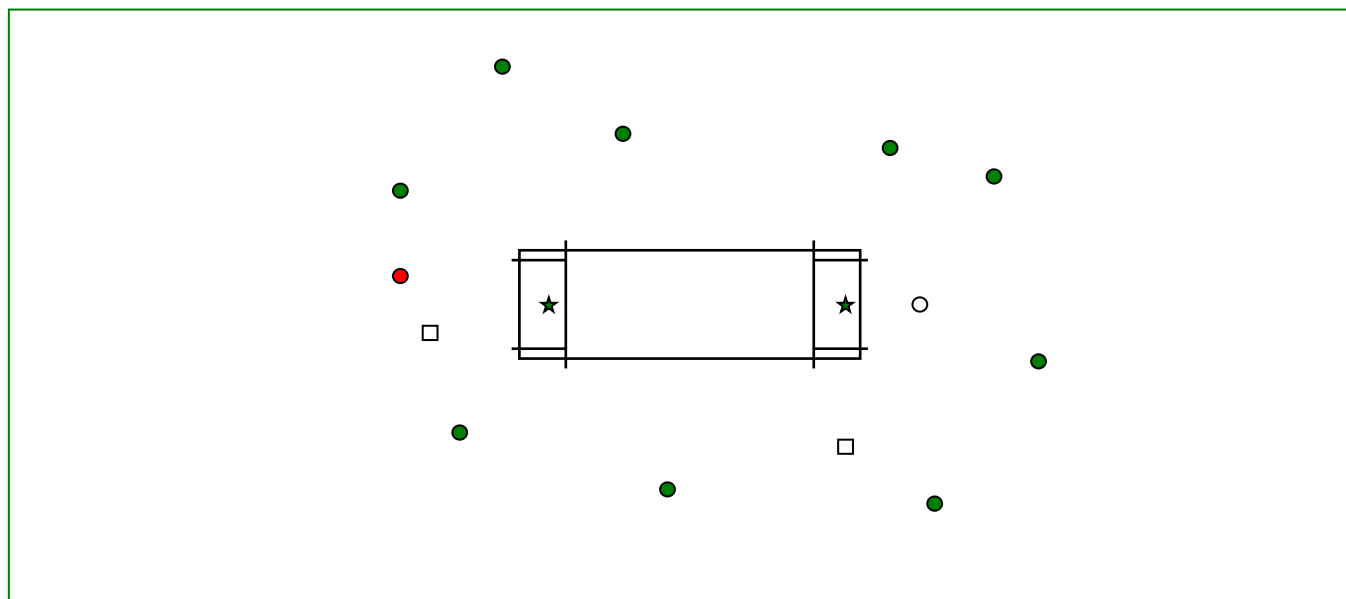
arbitres (*umpires*) : □

batsmen :

fielders *bowler* : ●

wicketkeeper : ○

autres *fielders* : ●



Déroulement :

Le temps pendant lequel une équipe batte s'appelle un tour de batte ou *innings*. Avant de commencer le jeu, on décide d'un nombre d'*overs* par tour ou de la durée d'un tour. Un match peut comporter un ou deux tours par équipe. Un match scolaire se jouera le plus souvent en un après-midi.

Un tour de batte se termine :

- quand il n'y a plus de joueurs pour remplacer un *batsman* déclaré *out*.
 - quand le nombre d'*overs* limite est atteint ou que le temps fixé est écoulé.
- Le *bowler* tente de renverser le *wicket* opposé en envoyant la balle.
 - Si le *bowler* renverse le *wicket*, le *batsman* correspondant est déclaré *out*, il est remplacé par un autre *batsman*. (Si le *batsman* renverse le *wicket* par accident il est *out*.)
 - Le *bowler* doit envoyer la balle à portée de la batte du *batsman*, sinon la balle est déclarée nulle, *wide*, par un arbitre et est rejouée.
 - Le *bowler* a droit à six tirs corrects, après quoi on change de *bowler*. Cette série de six tirs est appelée un *over*. Un jouer ne pas avoir deux *overs* consécutifs. (Pour accélérer le jeu, on peut envisager de réduire un *over* à 3 lancers.)
 - Le *bowler* suivant attaquera le *wicket* opposé.
 - Le *batsman* se trouvant à l'opposé défend le *wicket* avec sa batte et uniquement avec celle-ci *. Le *batsman* doit avoir au moins un pied « *on side* ».
 - Si le *batsman* envoie la balle dans le *field*, il échange sa place avec le *batsman* opposé (il garde la batte dans les mains pendant la course). Ceci jusqu'à ce que les *fielders* ramènent la balle au *wicketkeeper* et que celui-ci renverse le *bail* avec. Chaque échange de place s'appelle un *run* et compte un point.
 - Si le *batsman* envoie la balle en dehors du *field*
 - directement sans toucher le sol, il marque 6 *runs*

→ si la balle rebondit avant de quitter le terrain il marque 4 *runs*.

(On peut envisager de ne pas appliquer cette règle en intérieur ou suivant l'adresse des joueurs, et de s'en tenir à compter le nombre de *runs* par échanges de place effectués par les *batsmen*.)

- Si le *batsman* renvoie la balle et qu'un *fielder* la rattrape au vol avant qu'elle ne touche terre, le *batsman* correspondant est déclaré *out*, il est remplacé par un autre *batsman*.
- *Si la balle touche une partie du corps du *batsman*, la jambe par exemple, alors qu'elle allait droit vers le *wicket*, le *batsman* est déclaré *out* par un arbitre, il est remplacé par un autre *batsman*. Ce cas est appelé L. B. W. : Leg Before Wicket. *Tout ceci est laissé au jugement de l'arbitre.*
- Il faut que les *batsmen* soient « on side » lorsque le *wicketkeeper* renverse le *bail* sinon le *batsman* le plus proche du *wicket* visé est déclaré « *out* » et est remplacé par un autre *batsman*. Un *batsman* peut-être « on side » en touchant la zone avec sa batte.

N.B. Il est clair que le cricket ne faisant pas partie de la culture d'un élève français on pourra se voir confronter à quelques « impatiences » durant le jeu. En effet les joueurs de l'équipe des *batsmen* sont longtemps inactifs pendant ce tour de jeu : ils attendent sur le bord du terrain qu'un *batsman* soit éliminé avant de pouvoir entrer sur le *pitch*. Et cela n'arrive pas toujours ! (Suivant l'adresse des *fielders*...) Afin de palier cette difficulté, on pourra apporter la modification de règle suivante :

- ↳ Les *batsmen* attendent sur le côté dans l'ordre de passage. A chaque changement de *bowler*, on fait entrer les deux *batsmen* suivants.
- ↳ Si un des *batsmen* est déclaré *out*, il sort automatiquement et est remplacé par le *batsman* suivant. (Cela ne change pas de la règle d'origine.)
- ↳ Quand un *batsman* sort du terrain, il reprend sa place dans la file d'attente.
- ↳ Il est alors impératif d'avoir un tableau des scores où on notera le nombre de *batsmen* éliminés afin de garder le fil du jeu. (Cf. Feuille de match en annexe.)

Les joueurs de l'équipe dont c'est le tour de batte tourneront ainsi plus rapidement sur le *pitch* et auront donc plusieurs occasions de battre. Ils seront aussi plus attentifs au jeu en cours.

Tableau des scores



On pourra utiliser un tableau des scores simplifié de ce type :

Equipe A			Equipe B		
runs		wkts	runs		wkts
43	pour	11	27	pour	7
	overs			overs	
	6			12	

- L'équipe A
 - Elle n'est pas dans son tour de batte, elle est « *fielder* ».
 - Durant son tour de batte, elle a marqué 43 *runs* pour 11 *wickets* c'est-à-dire que tous ses *batsmen* ont été déclarés *out*.*
 - Pendant le tour de batte en cour, 6 *overs* ont été effectués.
- L'équipe B
 - Elle est dans son tour de batte.
 - Elle a marqué 27 *runs*. pour 7 *wickets*, c'est-à-dire que 7 *batsmen* ont été déclarés *out*.
 - Durant le tour de batte de l'équipe A, elle a effectué 12 *overs*.
- Chaque équipe comporte 11 joueurs.



Autre possibilité, on pourra utiliser une feuille de match par équipe comme celle présentée en annexe.



Le tableau normalement utilisé ressemble plus à celui-ci :

	Total	
Batsman	8 3	Batsman
2		5
2 8	pour	4
	3	
	wkts	
overs	Dernier	dernier
1 4	joueur	wkt
	3 0	7 6
	Visiteurs	
	2 0 3	

- L'équipe qui reçoit a marqué 83 *runs* pour 3 wickets, c'est à dire que 3 *batsmen* ont été déclarés *out*.
- Le *batsman* n° 2 a marqué 28 *runs*, le n° 5 a marqué 4 *runs*. (Ces deux *batsmen* sont actuellement sur le *pitch*.) Le dernier joueur a marqué 30 *runs* et le dernier *wicket* est tombé à 76 *runs*. Le tour de batte en cours est au 14^{ème} *over*.
- L'équipe adverse a marqué 203 *runs* lors de leur tour de batte.

N.B. On peut penser que la durée du tour de batte a été fixée ici à une vingtaine d'*overs*.

Glossaire

bail	Bâtonnet (ou taquet). Petit cylindre de bois posé sur les bâtons des <i>wickets</i> . Le jeu réel comprend deux <i>bails</i> par <i>wicket</i> . (Dans la fiche technique ci-jointe il n'y a qu'un seul <i>bail</i> de la taille de deux.)
batsman	Batteur. (Au pluriel : <i>batsmen</i> : batteurs)
bowler	Le joueur de l'équipe des <i>fielders</i> qui est désigné par le capitaine pour lancer la balle sur les <i>wickets</i> . C'est le lanceur.
field	Le terrain de cricket.
fielders	Equipe adverse de l'équipe des <i>batsmen</i> ; elle se place dans le <i>field</i> à l'extérieur du <i>pitch</i> . C'est l'équipe des lanceurs.
in	Se dit d'un <i>batsman</i> qui est sur le <i>pitch</i> .
innings	Tour de batte ; tour pendant lequel une équipe a le rôle des <i>batsmen</i> .
L.B.W.	(<i>Leg Before Wicket</i>) se dit d'une balle dont la trajectoire devait atteindre le <i>wicket</i> mais qui avant, a touché la jambe du <i>batsman</i> ; le <i>batsman</i> est alors déclaré « <i>out</i> ».
leg side	La partie du <i>pitch</i> où se tient le <i>batsman</i> pour recevoir la balle. Se dit aussi « <i>on side</i> ».
off side	La partie du <i>pitch</i> où le <i>batsman</i> ne doit pas se tenir pour défendre le <i>wicket</i> .
on side	Voir « <i>leg side</i> ».
out	Se dit d'un <i>batsman</i> qui est hors du <i>field</i> , soit parce qu'il attend d'y entrer soit parce qu'il y a été éliminé.
over	Série de six lancés de balle par un <i>bowler</i> .
pitch	Zone centrale du <i>field</i> où se tiennent les <i>batsmen</i> .
run	Un échange de place entre deux <i>batsmen</i> sur le <i>pitch</i> . Un <i>run</i> compte un point.
umpire	Arbitre.
wicket	Littéralement « guichet » (de porte) ; il est composé de trois bâtons verticaux et des <i>bails</i> . Deux <i>wickets</i> sont plantés l'un en face de l'autre aux deux extrémités du <i>pitch</i> .
wicketkeeper	<i>Fielder</i> qui est chargé de récupérer la balle et de faire tomber les <i>bails</i> . Il peut le faire directement la balle à la main sans lancer celle-ci.
wide	Ce dit d'une balle qui est lancée hors de portée d'un <i>batsman</i> et de sa batte. On rejoue la balle.

Annexes

- ⌚ Feuille de match : elle permet de suivre l'évolution du match pour chaque équipe. On peut barrer les « *batsmen* » au fur et à mesure de leur élimination.
- ⌚ Fiche technique pour fabriquer un « set » de cricket. Il est cependant beaucoup plus pratique de posséder de vraies battes de cricket...
- ⌚ Clin d'œil : "Cricket as explained to a foreign visitor".



Bowling par Darren Gough

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Cricket>

Liens et références utiles.

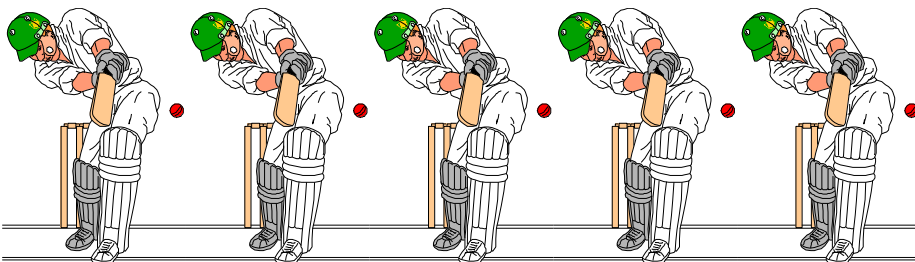
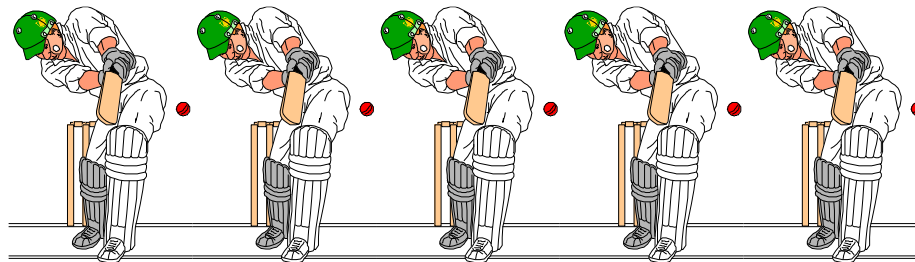
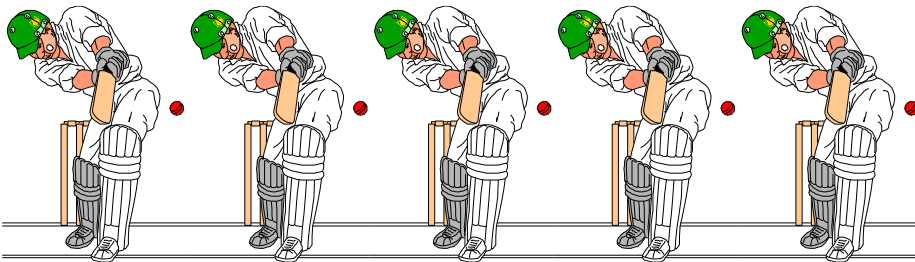
- ⌚ France Cricket : <https://www.francecricket.com/>
- ⌚ Un blog de cricket en français : <http://cricket.over-blog.com/>
- ⌚ Cricket Club de Saint-Brice95 : <http://www.ccsb95.com/>

Équipe :

.....

Feuille de match n° /

WICKETS
(BATSMEN)



RUNS

OVERS

Il n'est pas toujours aisé de se rendre en Grande Bretagne pour y acheter le matériel nécessaire à la pratique du cricket à l'école ! Voici donc un moyen de pallier cet inconvénient. Attention ! Il faut deux sets pour jouer un match de cricket.

Matériel

La batte

une planche de contre-plaqué de 15 mm x 730 mm x 90 mm
un morceau de tasseau de 600 mm x 30 mm x 15 mm
trois vis à aggloméré à tête plate (3,5 x 25 mm) (*vis tête fraisée*)
du ruban adhésif antidérapant
du vernis et un pinceau
de la colle à bois
une scie / un tournevis / une vrille / une râpe de menuisier / une lime de menuisier
du papier de verre

Le wicket

manche à balai)

trois morceaux de tasseau rond de 500 mm \varnothing 20 mm (cela peut-être du
un morceau de tasseau rond de 160 mm \varnothing 20 mm pour le « bail »

La balle

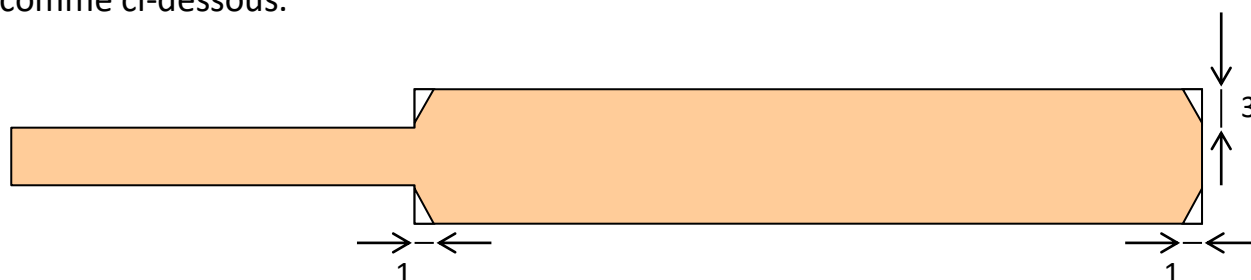
une balle de tennis (*L'idéal est de prendre une balle blanche et de la teindre en rouge !...*)

Fabrication de la batte

- Découper le contre-plaqué aux mesures suivantes :

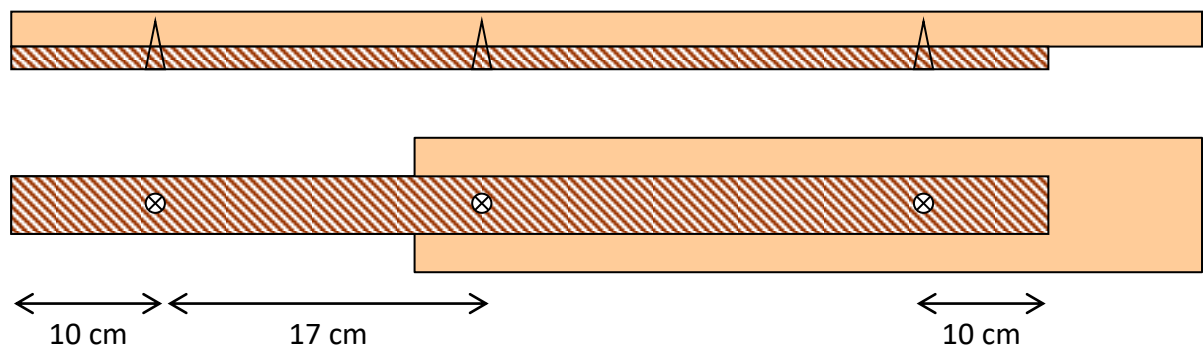


- On pourra éventuellement donner à la batte une allure plus courante en coupant comme ci-dessous.



- Coller le tasseau en renfort au milieu de la planche en partant du manche.

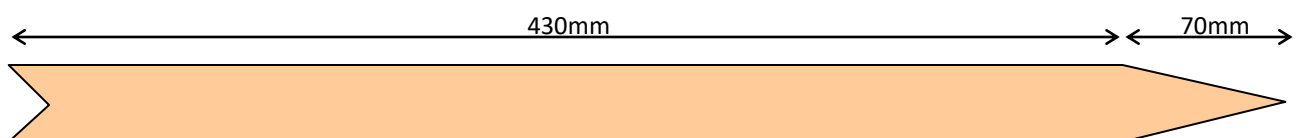
4. A l'emplacement des vis, pratiquer trois avant-trous à l'aide de la vrille (ou mieux, d'une perceuse munie d'une mèche fine).
5. Visser.



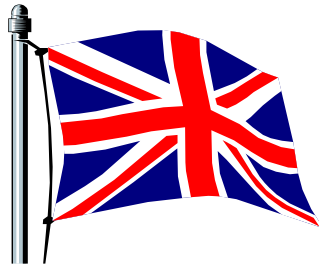
6. Bien arrondir les angles du manche à la râpe puis à la lime et finir au papier de verre.
7. Adoucir les autres angles à la lime et au papier de verre.
8. Vernir. Bien laisser sécher.
9. Recouvrir le manche avec le ruban adhésif antidérapant.

Fabrication du wicket

1. Tailler en pointe une des extrémités de chaque grand tasseau.
2. Tailler l'autre extrémité en creux afin de pouvoir y déposer le « bail ».
3. Faire les finitions au papier de verre.
4. Vernir.



Cricket



as explained to a foreign visitor

You have two sides, one out in the field and one in.

Each man that's in the side that's in, goes out and when he's out he comes in and the next man goes in until he's out.

When they are all out, the side that's out comes in and the side that's been in goes out and tries to get those coming in out.

Sometimes you get men still in and not out.

When both sides have been in and out including the not out...

That's the end of the game.

HOWZAT !