

PLAN D'ACTIVITE ET EVALUATION DES RISQUES

CRICKET

Durée de l'activité : 1h15

Nombre animateur/participants : 1/14

Objectifs de l'activité : Apprendre les expressions anglaises associées à l'activité. Initier les enfants à la pratique du cricket.

Équipement nécessaire : Batte de cricket (utilisée celle adaptée au quick cricket = la plus petite), balle en plastique (ne pas faire pratiquer avec la vraie balle de cricket), un plot, un cerceau, sac d'équipement cricket, une trousse de secours, un talkie walkie.

Lieu d'activité : Devant le château. Il faut un grand espace extérieur. Pourquoi pas terrain de sport mais risque que la balle sorte de l'enceinte.

Préparation de l'activité (minimum 10 minutes avant l'activité)

Vérifiez les infos concernant le groupe : âge, aptitude, expérience et nombre de participants. Assurez-vous d'être en possession de toutes les informations médicales nécessaires.

Prise en main du groupe

Soyez bien à l'heure prévue au point de rendez-vous ! Vérifiez que tout votre groupe est bien présent et que chaque participant a l'équipement adapté à l'activité = nécessaire médical, vêtements appropriés + équipement pour l'activité en binôme

Présentation

Se présenter et présenter l'activité. Demander à chaque enfant de se présenter et noter leur prénom au tableau. Lorsque vous allez présenter ou développer le côté pratique de l'activité, n'oubliez pas d'expliquer clairement TOUTES les consignes de sécurité et de vous assurer que TOUS les participants ont bien compris ces règles.

Infos pratiques sur le cricket

Sport national au Royaume-Uni. Champion du monde actuel chez les femmes et hommes = Angleterre (2017 & 2019). Autres équipes nationales : Inde, Australie, Afrique du sud, Pakistan, Sri Lanka, ...

Règles du jeu du Quick Cricket (à suivre pour la séance) :

Compétition individuelle = un batteur (*batsman*) contre le reste du groupe dont un membre sera le lanceur (*bowler*). Les autres seront joueurs de champ (*fielders*).

Le batteur doit protéger le « *wicket* » de la balle en utilisant sa batte. Dès qu'il touche la balle, il doit effectuer un aller-retour jusqu'au plot pour marquer un point. Dès qu'il revient et qu'il touche la zone de batte (cerceau au sol) avec son corps ou la batte, l'équipe en attaque ne peut plus tenter de toucher le « *wicket* » avec la balle. Il peut effectuer jusqu'à 3 tours sur la même « frappe ».

Le premier lancer est effectué par le lanceur.

Une fois celui-ci effectué, tous les joueurs du terrain peuvent tenter de toucher le « *wicket* » avec la balle en jeu.

Lorsque la balle fait tomber le « *wicket* » (élément en équilibre sur les trois bâtons), le batteur est éliminé. Si un joueur en attaque (*fielder or bowler*) attrape la balle en plein vol suite à une frappe du batteur, celui-ci est directement éliminé.

Consignes de sécurité

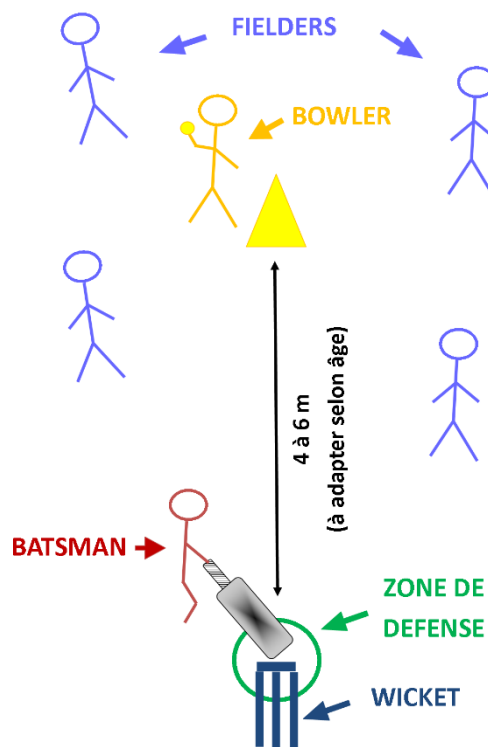
- Le batteur doit absolument garder en main la batte tout le long de sa manche.
- Ne JAMAIS utiliser la vraie balle de cricket pour jouer au château
- Ne JAMAIS placer des enfants à moins de 3m du batteur
- Au départ de chaque jeu, la batte doit être maintenue au sol
- contre les petits malins : le batteur ne doit pas se trouver entre le lanceur et le « *wicket* ». Seule la batte sert de défense.
- attention au départ avec le cerceau : ne pas avoir un pied dans le cerceau

Conseils Pratiques

Vérifier que la distance est adéquate en testant vous-même le lancer lors de l'installation.

Lors des explications, être le plus visuel possible : utilisé des « cobayes ».

Organiser dès le début de la séance un ordre de passage pour les batteurs (utilisé la présentation ou décaler celle-ci si vous souhaitez les laisser choisir leur ordre). Organiser aussi l'ordre de passage du lanceur (par exemple, celui qui lance sera ensuite batteur ou inversement). Tout le monde doit passer en tant que lanceur ET batteur.



Ne pas hésiter à adapter les règles pour que les tours ne durent pas trop longtemps (exemple : changer le lanceur au bout de 3 tentatives manquées, ne pas autoriser de lancer au-dessus de l'épaule style baseball, ...)

Si possible, faites une deuxième manche (plus intéressante que la première de découverte).

Fin de l'activité

Pour agrémenter la fin de séance, il peut être bien de présenter les vraies règles du cricket avec le vrai équipement, voire d'équiper un des participants (le vainqueur ?) :

- Equipement plus lourd et très protecteur vis-à-vis de la balle (à présenter en premier) qui est très dure et arrive très vite (record 161km/h)
- Espace entre les plots (course pour le batteur) = environ 20m
- Match en équipe, avec deux batteurs qui doivent changer de position (donc courir « seulement » 20m)

Faire le bilan de l'activité avec les enfants pour avoir leur ressenti et tester les connaissances linguistiques acquises et/ou approfondies tout au long de la séance (vocabulaire, ...). Remerciez votre groupe et rappelez-leur la suite de leur programme.

Rangement

Assurez-vous de bien ranger l'équipement à sa place. Remontez l'info directement au bureau s'il manque quelque chose.

EVALUATION DES RISQUES POUR L'ACTIVITE CRICKET

Danger	Risque	Personne en danger	Degré de probabilité	Moyen de contrôle	Bilan
Fatigue excessive, Geste brutal	Crampes dans les muscles, Claquage musculaire	Groupe	Moyen	S'assurer que les participants soient en bonne condition pour pratiquer le cricket. Si non, l'animateur assurera un temps d'échauffement avant la pratique.	Moyen
Entorse	Blessure	Groupe	Moyen	L'animateur veillera à choisir le meilleur lieu de pratique possible.	Moyen
Glisser	Blessure	Groupe	Moyen	L'animateur sera vigilant sur le placement de l'équipement et s'adaptera aux conditions climatiques. Le lieu de pratique sera régulièrement changé (++ batting)	Moyen

Blessure avec l'équipement	Contusion, échymose, plaies, ...	Groupe / Staff	Moyen	L'animateur expliquera clairement les règles de sécurité avant la pratique = maintenir la batte au sol avant une frappe et la garder en main tout le long de la course. Il/elle s'assurera que tous les participants ont bien compris. L'animateur sera vigilant sur le positionnement des équipements et/ou des participants = un seul pied dans le cerceau + personne à moins de 3m du batteur. L'animateur délimitera un couloir entre le lanceur et le batteur, qui sera interdit à tous les joueurs de champs.	Faible
Il fait froid	Maladie	Groupe/ Staff	Moyen	L'animateur s'assure que les enfants portent des vêtements appropriés.	Faible
Il fait chaud	Déshydratation et coup de soleil	Groupe/ Staff	Moyen	L'animateur donne de la crème solaire aux enfants et à boire aussi souvent que nécessaire et pendant la pause.	Faible
Mauvaises connaissances des problèmes médicaux	Réaction allergiques ou autres (asthme, ...)	Groupe	Moyen	Au point de RDV, trouver le groupe et vérifier les infos médicales - asthmatiques, EPIPEN, ...	Faible
Effets personnels	Perdus	Groupe	Moyen-ne	A la fin de la séance, redonner tous les effets personnels (journal, inhalateur, ...)	Faible