



**FEDERAZIONE  
CRICKET ITALIANA**

# **CRICKET DEVELOPMENT PROGRAMME LEVEL 1**

**[cricketitalia.org](http://cricketitalia.org)**



**cricketitalia.org**

DISCLAIMER

The CDP resources are to give teachers, volunteers and parents guidance on how they could deliver cricket sessions and aid a child's development. They provide expert skills and drills to work on along with objectives to follow the national curriculum . While we try our hardest to make the resources accurate and up to date, please make your own judgement on the location and delivery of the CDP sessions. We accept no liability to you or any third party in respect of your use of the resources.






Copyright © 2024  
Charlie Hartley - Cricket Development Programme  
All rights reserved

Published by  
Cricket Development Programme  
B49 5LQ

cricketitalia.org

## Mettere in campo gli obiettivi di base

NB: L'insegnante/allenatore può decidere su quale abilità concentrarsi durante ciascuno dei giochi o chiedi agli studenti su cosa vogliono concentrarsi

-  Tecnica di lancio
-  Nozioni di base sulla cattura
-  Ritiro
-  Decisionale
-  Abilità comunicative

# GIOCHI DI FIELDING



## NOZIONI DI BASE SUL FIELDING

Colpi di cono / oggetto



Abbattili - fielding



Tiro alla fune - fielding



Cono tocca indietro per prendere



Re del castello



Raccogli e lancia



Deviazione da un muro





### COLPI DI CONO / OGGETTO

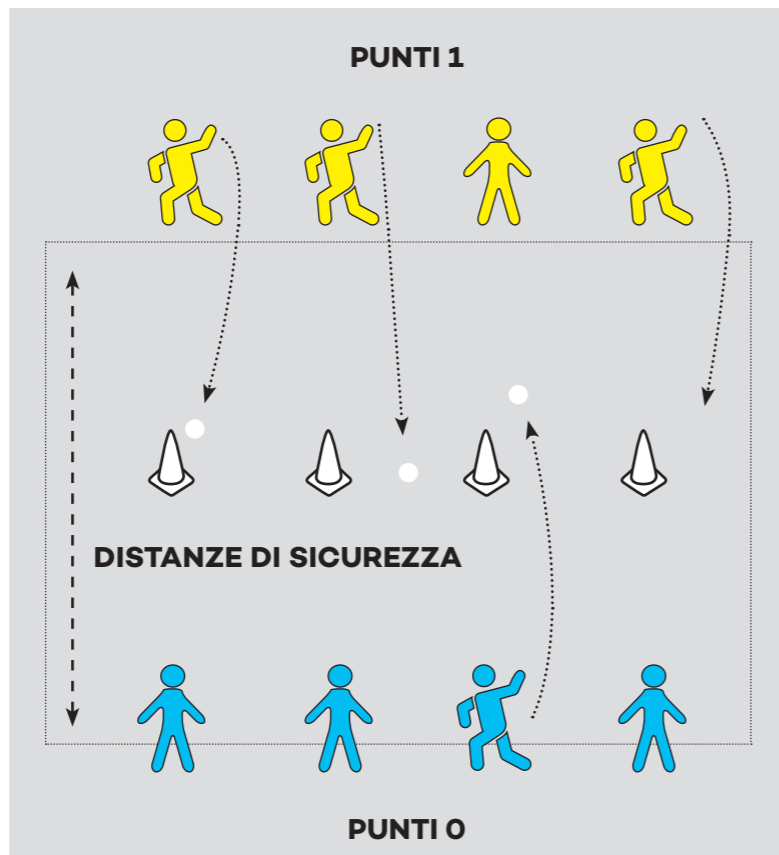
**Descrizione:**

Giocatori: 4+ in squadre

Dividi in due squadre e fai in modo che ogni giocatore affronti qualcun altro dell'altra squadra. Posiziona un cono/oggetto al centro di entrambi i giocatori (fai una distanza di sicurezza tra i giocatori). Entrambi i giocatori, a turno, cercano di colpire il cono e se uno dei giocatori lo fa, ottengono un punto per la loro squadra. Rendilo più facile ingrandendo il cono / oggetto.

**Obiettivi:**

- Per far sì che gli studenti si concentrino davvero su un bersaglio specifico quando lanciano per aiutare aumentare la precisione.



### ABBATTILI - FIELDING

**Descrizione:**

Giocatori: 4+ in squadre

Dividi in due squadre e fai in modo che ogni giocatore affronti qualcun altro dell'altra squadra. Posiziona due coni di colore diverso al centro di entrambe le squadre (fai una distanza di sicurezza tra i giocatori). Entrambe le squadre si alternano per cercare di colpire il cono che rappresenta la loro squadra e se un giocatore lo fa, lo portano via. La squadra vince una volta che tutti i coni vengono portati via. Rendilo più facile ingrandendo il cono / oggetto.

**Obiettivi:**

- Per far sì che gli studenti si concentrino davvero su un bersaglio specifico quando stanno giocando a bowling per migliorare la precisione.



### COLPI DI CONO / OGGETTO

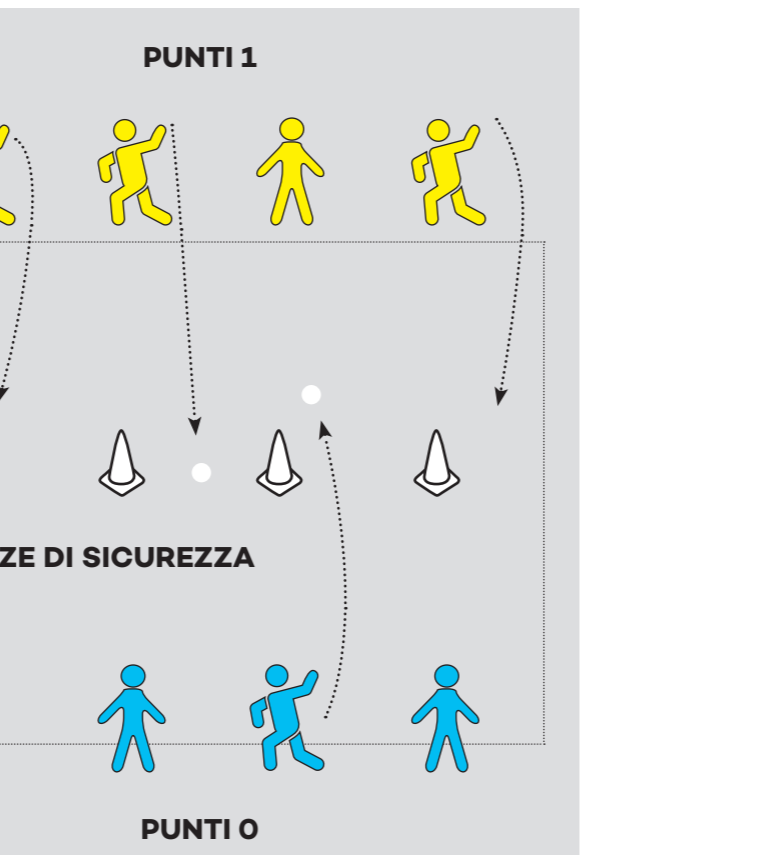
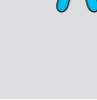
**Descrizione:**

Giocatori: 4+ in squadre

Dividi in due squadre e fai in modo che ogni giocatore affronti qualcun altro dell'altra squadra. Posiziona un cono/oggetto al centro di entrambi i giocatori (fai una distanza di sicurezza tra i giocatori). Entrambi i giocatori, a turno, cercano di colpire il cono e se uno dei giocatori lo fa, ottengono un punto per la loro squadra. Rendilo più facile ingrandendo il cono / oggetto.

**Obiettivi:**

- Per far sì che gli studenti si concentrino davvero su un bersaglio specifico quando lanciano per aiutare aumentare la precisione.





### TIRO ALLA FUNE - FIELDING

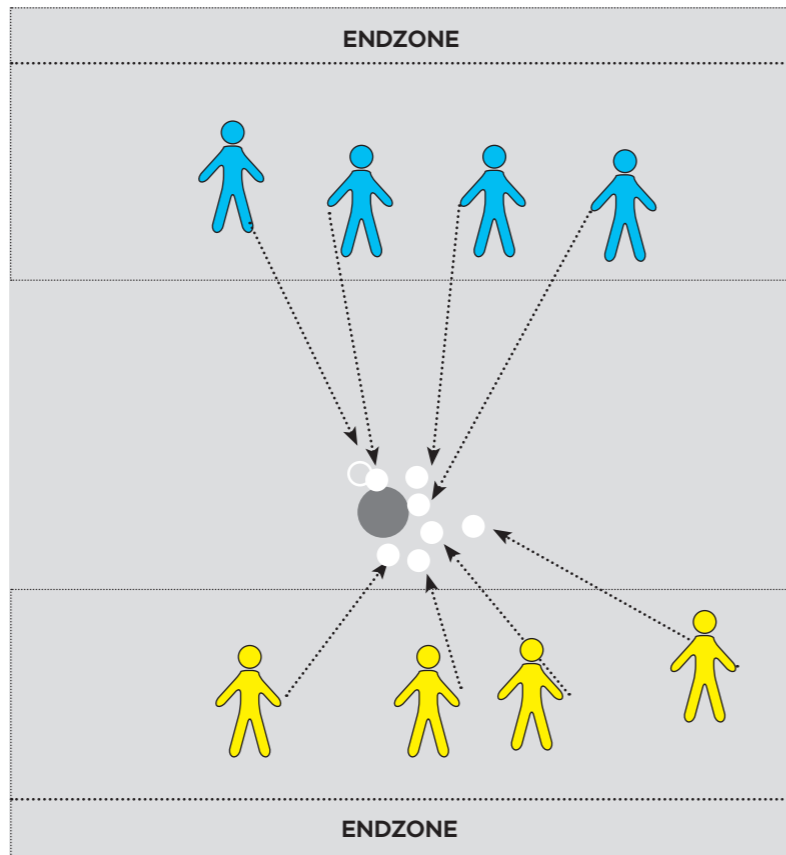
**Descrizione:**

Giocatori: 4+ in squadre

Dividi in due squadre e crea una "END ZONE" per ogni squadra. Posiziona un oggetto al centro di entrambe le squadre (calcio, basket, ecc.) Ogni squadra ha un numero uguale di palloni, l'obiettivo è quello di spostare l'oggetto dal centro sopra la END ZONE avversaria. Le squadre tireranno continuamente fino a quando una squadra vince.

**Obiettivi:**

- DIVERTIMENTO.
- Abilità generali di lancio e difesa.
- Comunicazione con i compagni di squadra.



### CONO TOCCA INDIETRO PER CATTURARE

**Descrizione:**

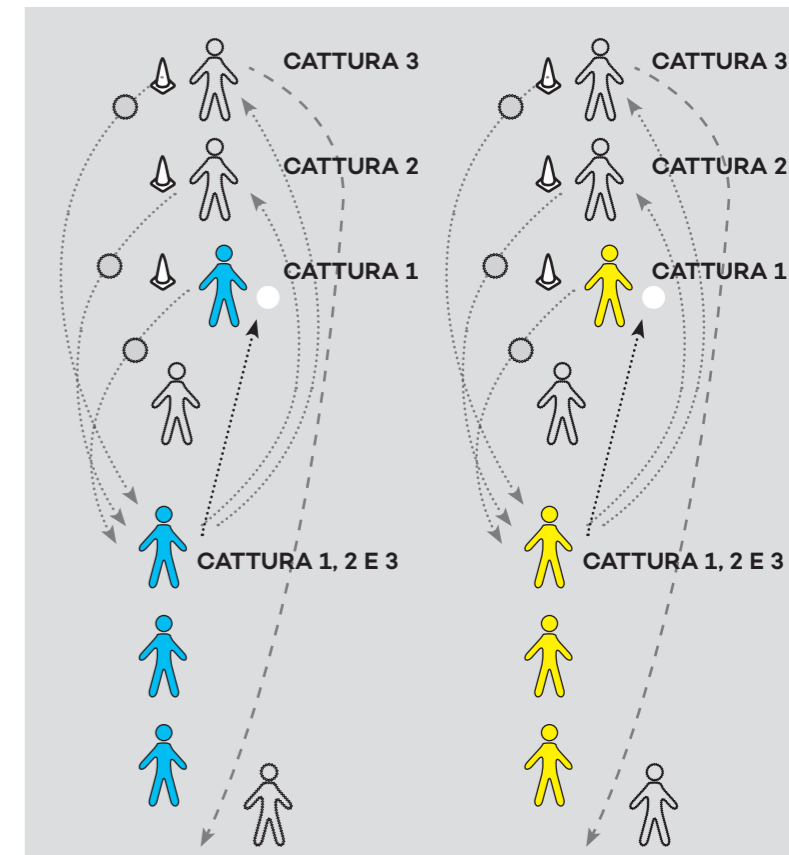
Giocatori: 4+ in squadre

Dividi in due squadre. Ogni giocatore deve prendere una presa in ogni stazione a cono e lanciare la palla al giocatore successivo una volta completate le prese in ogni cono, possono sedersi dietro i loro compagni di squadra. Vince la prima squadra a sedersi.

**Obiettivi:**

- DIVERTIMENTO.
- Migliora la presa, il lancio e la concentrazione complessivi.

Per rendere tutto questo più difficile, fai in modo che i giocatori usano la loro mano non dominante



## RE DEL CASTELLO

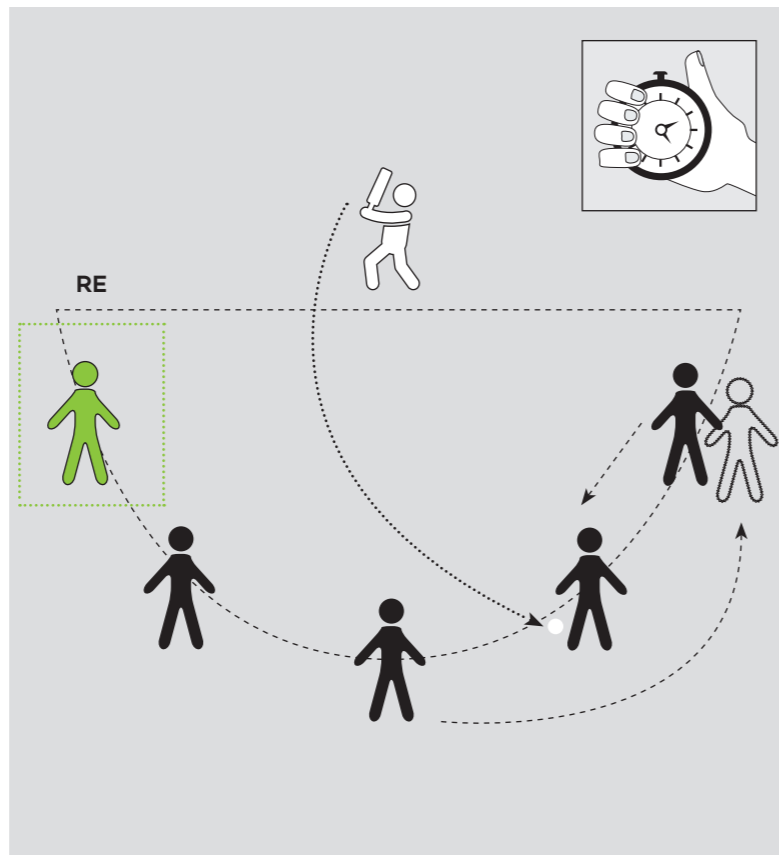
### Descrizione:

Giocatori: 4+ in squadre

Tutti i giocatori stanno in semicerchio intorno all'allenatore. L'allenatore colpirà le prese verso i giocatori, se lasciano cadere una presa devono andare all'estremità opposta rispetto al Re. Vince chi si trova al posto del Re alla fine.

### Obiettivi:

- DIVERTIMENTO.
- Capacità di cattura complessive.



## RACCOGLI E LANCIA

### Descrizione:

Giocatori: 4+ in squadre

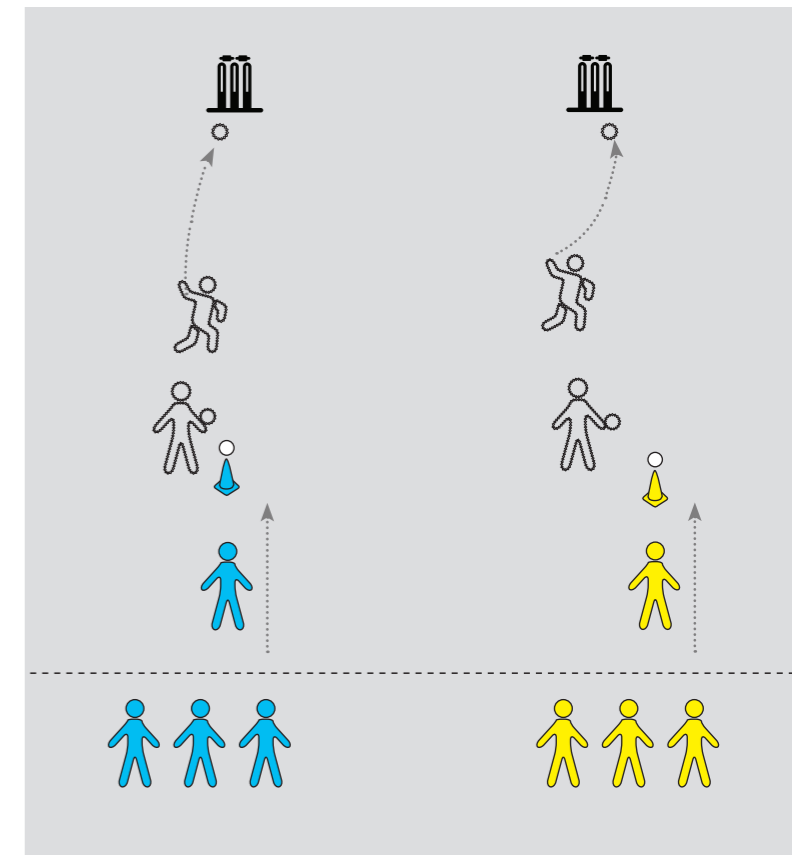
Dividi i tuoi giocatori in due squadre, posiziona un cono sul pavimento con una serie di ceppi a 10-20 metri di distanza dalla palla.

Quando l'allenatore grida vai, i giocatori si alternano per correre, raccogliere la palla e cercare di colpire i ceppi. Ogni volta che colpiscono il ceppo ottengono un punto, vince la squadra con il maggior numero di punti alla fine del tempo.

Puoi renderlo più difficile facendo in modo che i giocatori raccolgano la palla con una mano o anche con la loro mano non dominante.

### Obiettivi:

- Lavora sulle tue tecniche di raccolta e lancio



## DEVIAZIONE DA UN MURO

### Descrizione:

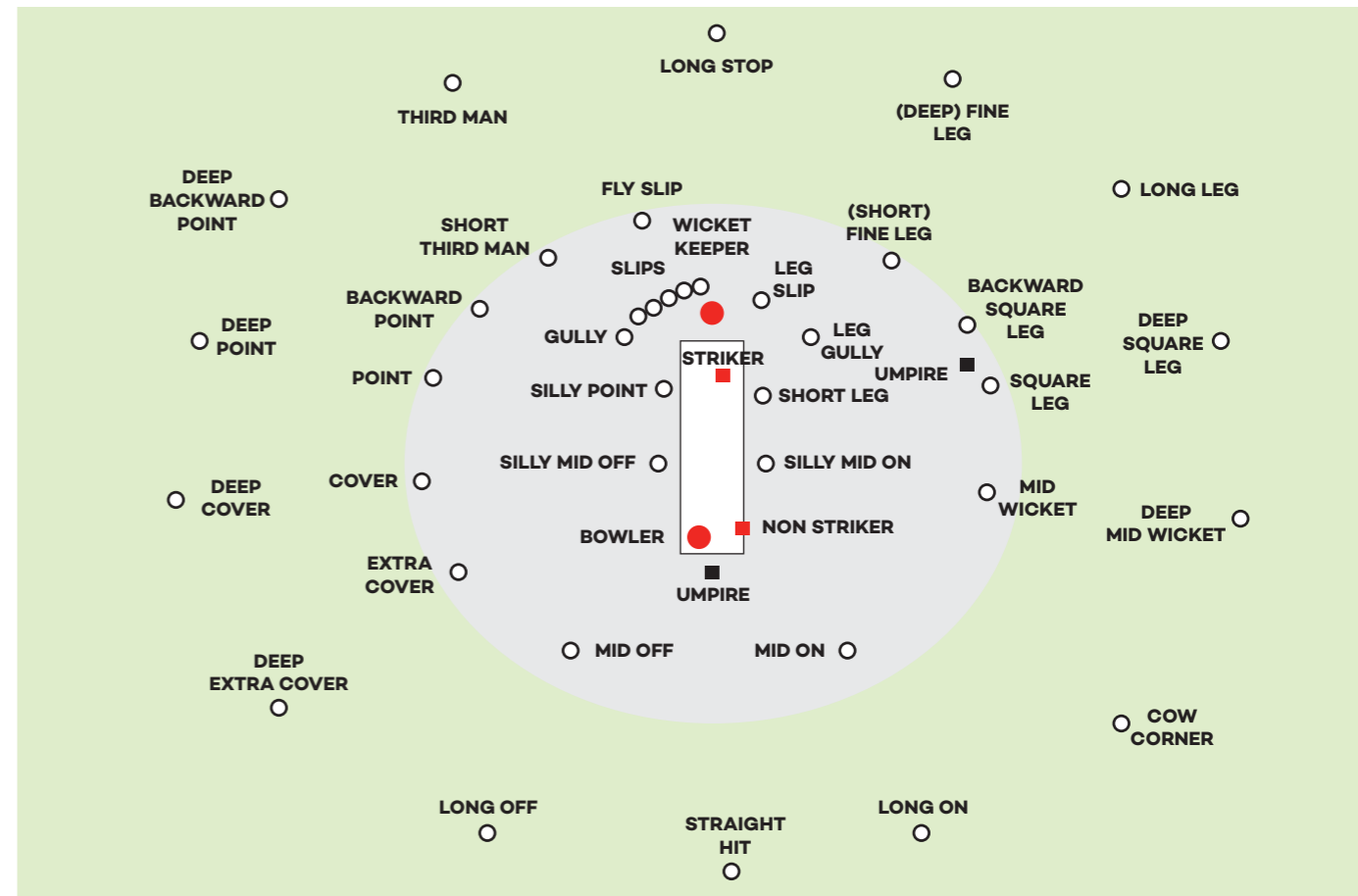
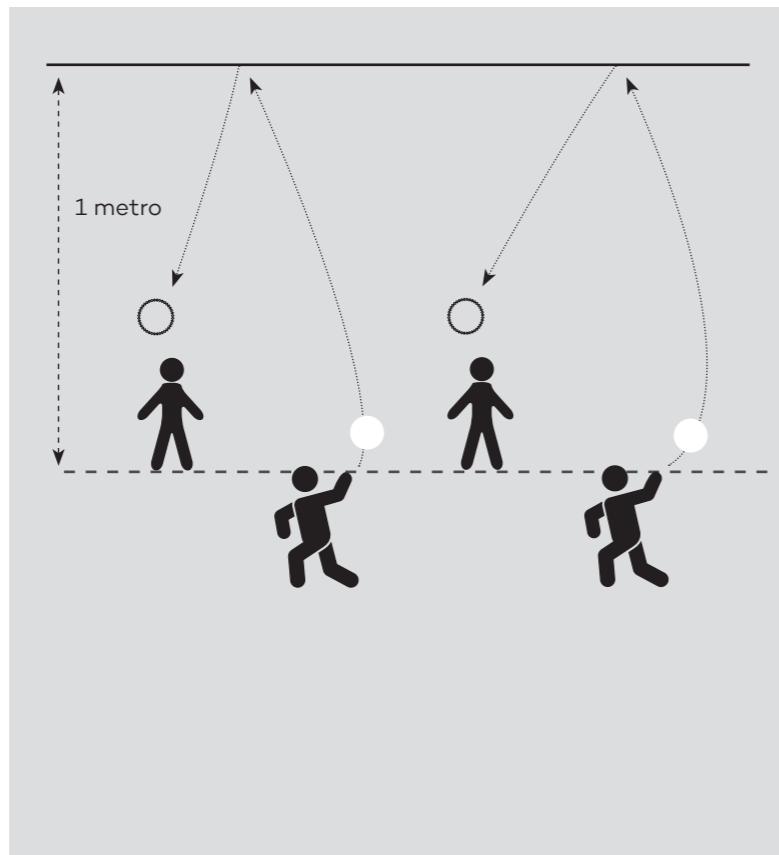
Giocatori: 2+ in coppia

Diviso in coppie, uno si trova di fronte al muro a circa 1 o 2 metri di distanza. Il loro partner lancia la palla contro il muro da qualsiasi lato del giocatore e devono prendere il rimbalzo. L'allenatore stabilisce un obiettivo di catture da effettuare.

Una volta che i giocatori raggiungono questa quantità di catture, si siedono. Poi si scambiano per lasciare che il giocatore successivo provi. (Puoi renderlo più difficile aggiungendo regole come, solo una mano, gli occhi chiusi fino a quando la palla non colpisce il muro, ecc.)

### Obiettivi:

- FUN
- Cattura della reazione





FEDERAZIONE  
CRICKET ITALIANA

---

[cricketitalia.org](http://cricketitalia.org)