



**FEDERAZIONE
CRICKET ITALIANA**



CRICKET DEVELOPMENT PROGRAMME LIVELLO 2

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

Batting basic objectives

NB: The teacher / coach can decide which skill to focus on during each of the games or ask the students what they want to focus on

- Bat pick up & grip
- Stance and balance
- Straight drive swing
- Improving top hand/ high elbow
- Head to the ball.
- Pull shot
- Cut shot
- Sweep shot
- Decision making
- Communication skills

GIOCHI DI BATTUTA



Sfida del Target (Target Challenge)
Battuta 360 (360 Batting)
Lunghezza completa/corta (Full/Short)
Cricket Rotante (Rotating Cricket)
Cricket Veloce (Quick Cricket)
Colpi Potenti (Power Hitting)

SFIDA DEL TARGET

Preparazione:

Area del campo da cricket:

Posizionare una varietà di obiettivi come coni, porte o marcatori a diverse distanze e angolazioni sul campo. Assicurati che alcuni obiettivi siano più facili da colpire (più vicini) e altri più difficili (più lontani).

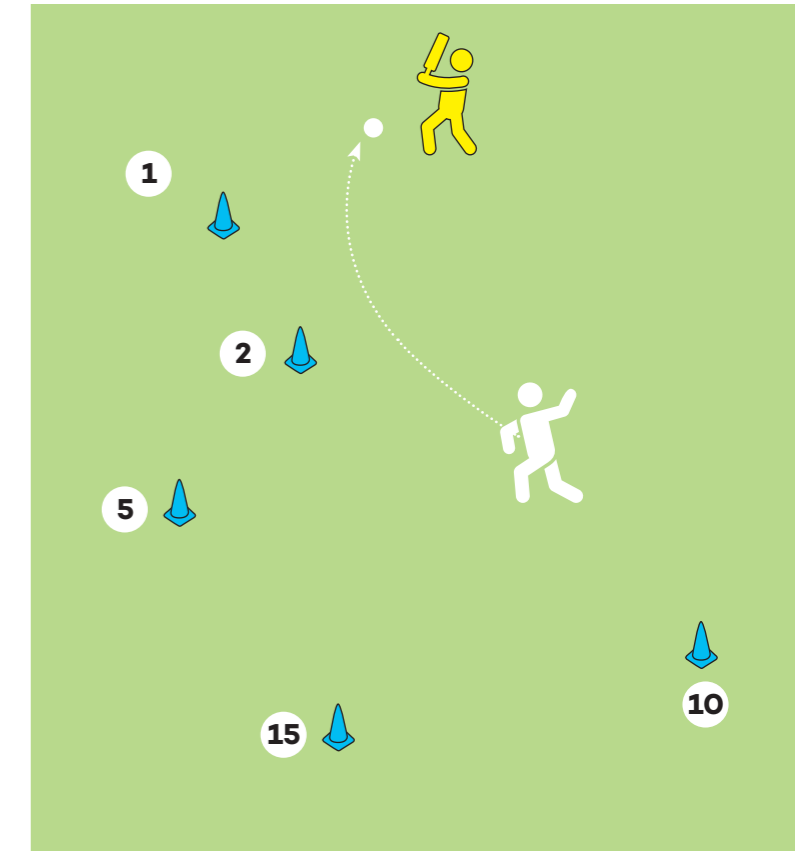
Focus:

- Sviluppa la selezione dei colpi, incoraggiando i giocatori a pensare a dove stanno colpendo la palla.
- Promuove la precisione rispetto alla potenza, incoraggiando i giocatori a posizionare i loro colpi con attenzione per colpire gli obiettivi.
- Sostiene la capacità di prendere decisioni sotto pressione, poiché i giocatori devono scegliere quali obiettivi mirare in base alla loro posizione e abilità.

Descrizione:

Come giocare:

- I giocatori si alternano nel battere contro un lancio morbido o una palla lanciata sotto, mirando a colpire gli obiettivi.
- Assegna a ciascun obiettivo un valore di punti basato sulla sua difficoltà (ad esempio, gli obiettivi più vicini possono valere 1 punto, mentre quelli più difficili da raggiungere potrebbero valere 3 o 5 punti).
- Il gioco può essere giocato individualmente o in squadre. Ogni giocatore o squadra ha un numero prestabilito di tentativi per colpire gli obiettivi.
- Il giocatore o la squadra con il maggior numero di punti vince la sfida.



BATTUTA 360

Preparazione:

Area del campo da cricket:

Dividi il campo attorno al battitore in più zone di punteggio posizionando due coni per segnare ciascuna zona. Le zone dovrebbero coprire l'intera area di 360° attorno al battitore.

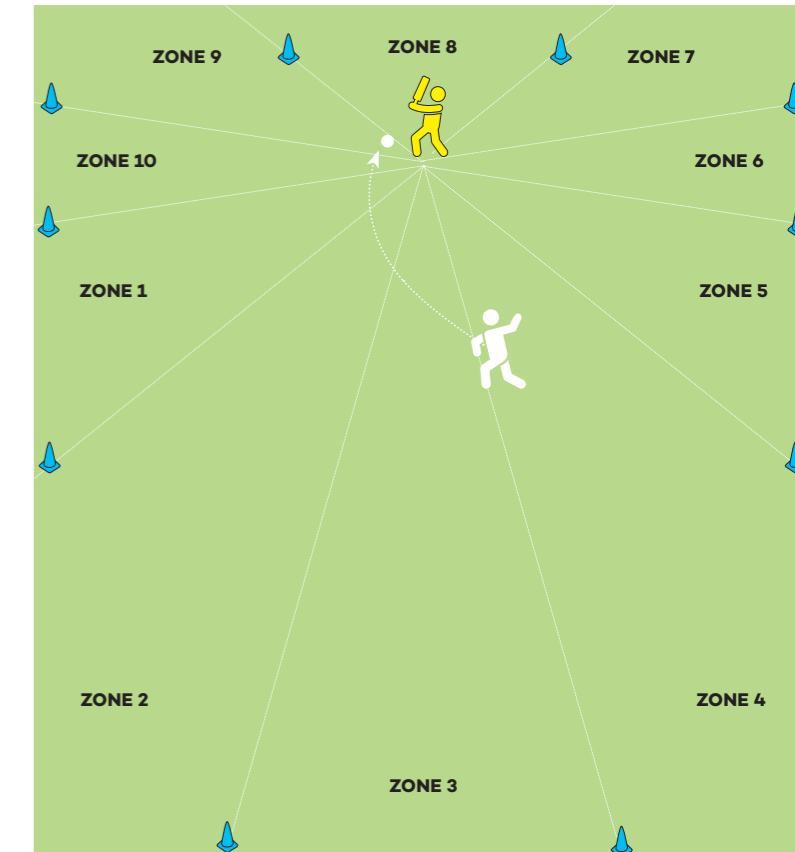
Focus:

- Migliora la coordinazione occhio-mano, poiché i giocatori devono mirare a colpire la palla in aree specifiche.
- Incoraggia lo sviluppo delle abilità di colpire, poiché i giocatori praticano colpire in tutte le direzioni intorno al campo.
- Fomenta la capacità di prendere decisioni sotto pressione, poiché i giocatori devono decidere rapidamente dove mirare in base alla consegna e alla disposizione del campo.

Descrizione:

Come giocare:

- I giocatori affrontano un numero prestabilito di lanci, con l'obiettivo di colpire la palla in diverse zone del campo. Ogni zona vale 1 punto.
- I giocatori ricevono un punto ogni volta che colpiscono la palla in una nuova zona. Il giocatore con il maggior numero di punti alla fine vince.
- Puoi anche abbinare i giocatori e farli lavorare come squadra per accumulare punti insieme.



LUNGHEZZA COMPLETA O CORTA

Preparazione:

Area del campo da cricket:

Posizionare una fila di coni a circa 2-3 passi davanti alle porte dove si trova il battitore. Questo rappresenta l'area di buona lunghezza.

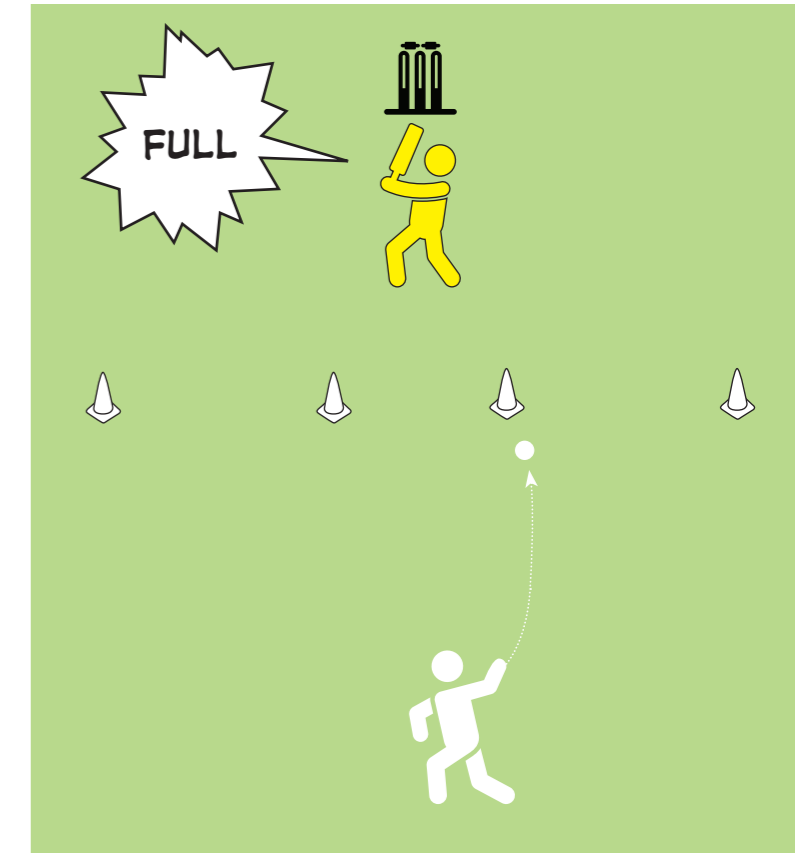
Focus:

- Sviluppa la capacità di prendere decisioni e il tempo di reazione, poiché i giocatori devono valutare rapidamente la lunghezza della consegna.
- Migliora la comprensione della selezione del colpo in base alla lunghezza della consegna.

Descrizione:

Come giocare:

- I giocatori affrontano una serie di 5-10 lanci. L'allenatore o il feeder varia la lunghezza di ciascun lancio (o completo o corto).
- Il battitore deve urlare "completo" o "corto" prima che la palla rimbalzi in base alla lunghezza della consegna.
- Ricevono un punto per ogni chiamata corretta e possono guadagnare punti bonus eseguendo il colpo appropriato per quella lunghezza.



CRICKET VELOCE COLPO CASUALE

Preparazione:

Area del campo da cricket:

Allestire porte con un cono che segna la posizione del "lanciatore" a pochi metri davanti al battitore.

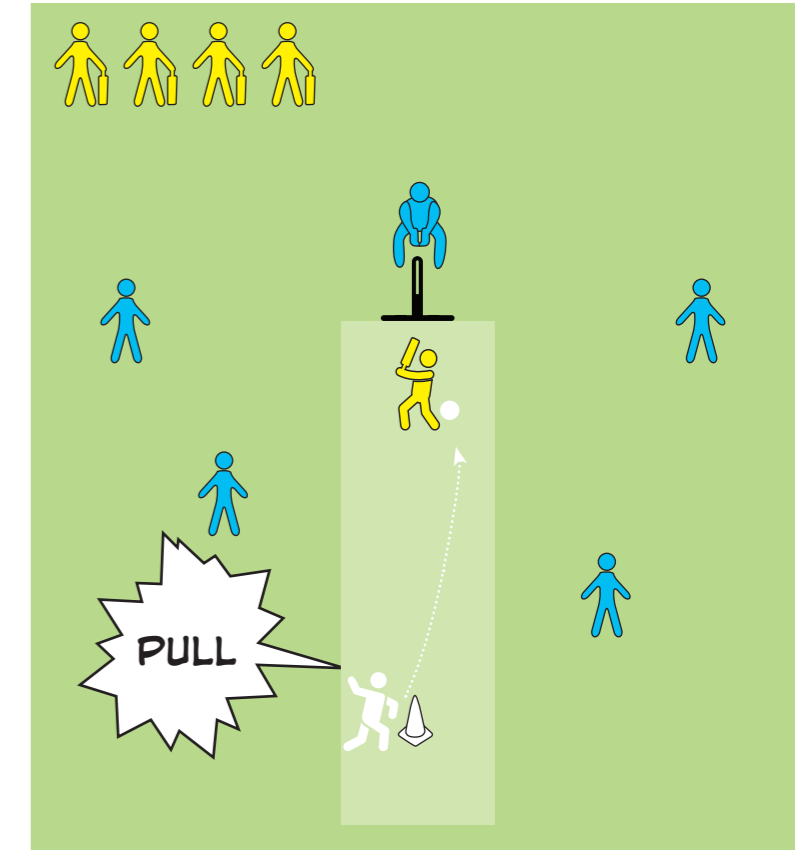
Focus:

- Incoraggia la versatilità e aiuta i giocatori a praticare diversi colpi.
- Fomenta l'adattabilità poiché i giocatori devono rapidamente regolare la loro posizione e tecnica in base al colpo chiamato.
- Costruisce fiducia nell'utilizzo di una varietà di tecniche di battuta sotto pressione.

Descrizione:

Come giocare:

- Questo gioco segue le normali regole del cricket veloce, ma con una variazione. Prima di ogni lancio, l'allenatore o il lanciatore urla un colpo casuale (ad esempio, pull, sweep, drive o colpo sollevato). Il battitore deve cercare di colpire la palla usando il colpo chiamato.
- Se il battitore riesce a eseguire il colpo designato e colpisce la palla, riceve punti extra.



CRICKET VELOCE - COPPIE

Preparazione:

Area del campo da cricket:

Allestire un piccolo campo con porte a ciascun estremità. Dividi i giocatori in squadre di 4-6, con due giocatori che battono alla volta. Usa coni per segnare un confine per il punteggio.

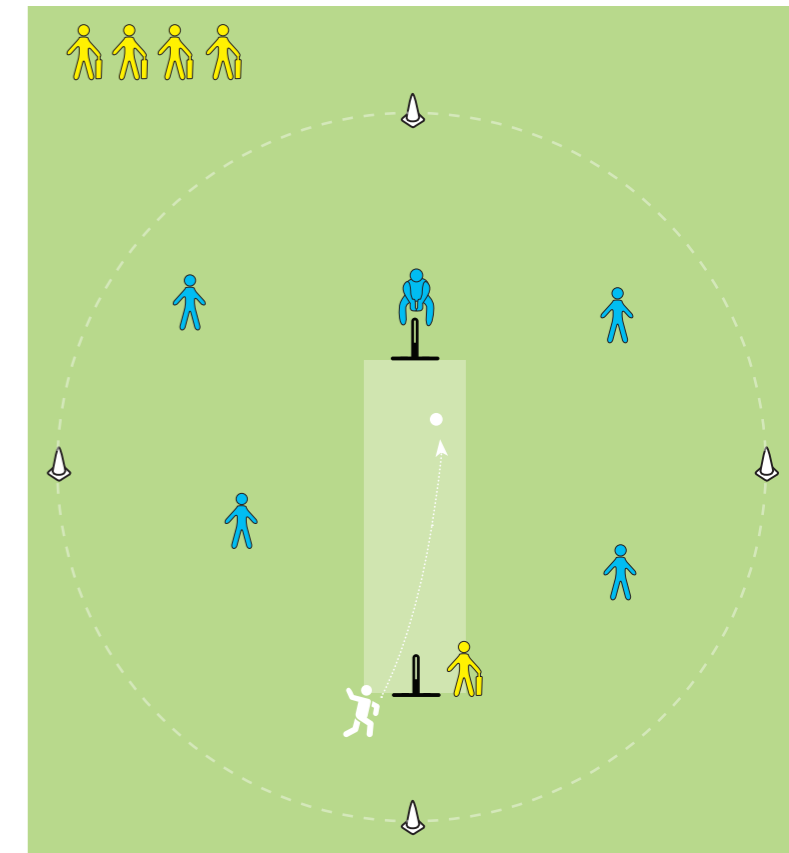
Focus:

- Migliora la comunicazione e il lavoro di squadra tra i battitori, poiché devono lavorare insieme per correre rapidamente tra le porte.
- Rinforza la corsa tra le porte e la consapevolezza del gioco.
- Incoraggia la selezione e il posizionamento del colpo, poiché i giocatori devono evitare i difensori per massimizzare i loro punti.

Descrizione:

Come giocare:

- Due giocatori battono insieme a coppie. Affrontano un numero prestabilito di lanci (ad esempio, 12 palle) e mirano a segnare il maggior numero possibile di punti.
- Ogni volta che una coppia viene eliminata (catturata, eliminata, run out), la loro squadra perde 5 punti.
- La squadra con il maggior numero di punti alla fine vince.



COLPI POTENTI

Preparazione:

Area del campo da cricket:

Trova un'area aperta o un campo dove i giocatori possono colpire la palla in sicurezza il più lontano possibile.

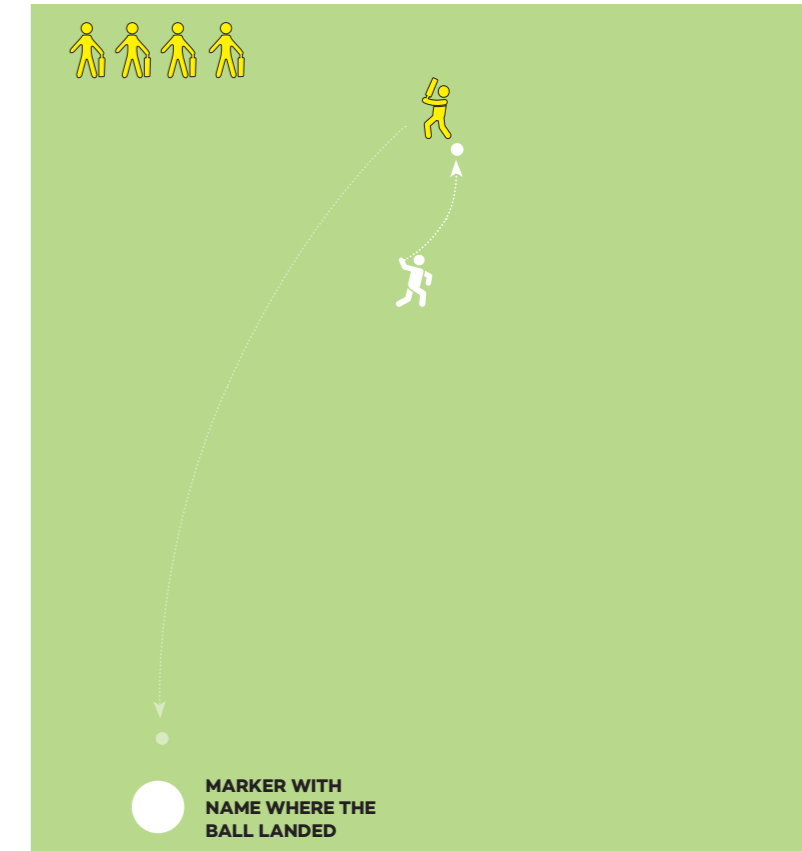
Focus:

- Sviluppa potenza e forza nel colpire.
- Insegna ai giocatori a colpire la palla correttamente per massimizzare la distanza.
- Incoraggia i giocatori a impegnarsi completamente nei loro colpi, migliorando la fiducia nei loro colpi offensivi.

Descrizione:

Come giocare:

- I giocatori si alternano a colpire la palla il più lontano possibile, usando colpi potenti. Gli allenatori possono utilizzare un lancio morbido, lanci o consegne sotto.
- Ogni giocatore ha un numero prestabilito di tentativi, e il giocatore che colpisce la palla più lontano vince.





**FEDERAZIONE
CRICKET ITALIANA**