



Spil Cricket

Alle er med:-)

www.spilcricket.dk
★ Spil og lege vejledning ★



Cricket- rundbold

www.spilcricket.dk

I skal bruge:

Et gærde, et bat, en blød skumbold, en gul top og 3 kegler.

Start med at stille banen op. Placer gærdet, så der er god plads foran det. Sæt den gule top 1.5 meter foran gærdet. Læg de to kegler 5 meter til hver sin side af den gule top, så de danner en trekant foran gærdet. Læg den sidste kegle 5 meter bag de to kegler i lige linje med den gule top. Toppen og de tre kegler danner nu en firkant foran gærdet. Sørg for at der er god plads udenom keglene, så der er plads til at løbe rundt om dem.

Sådan spilles spillet:

Der deles to hold med 5-7 spillere på hver. Ligesom i rundbold starter det ene hold som indehold, og det andet hold som udehold. Udeholdet tager opstilling bag de to forreste kegler, så de er i en sikker afstand fra battet. En spiller fra udeholdet vælges som keeper og stiller sig bagved gærdet. Spillet starter ved, at en spiller fra indeholdet tager battet og skumbolden, og stiller sig foran gærdet. Her lægger han bolden på den gule top, og gør sig klar til at slå. Gærdespillerens opgave er at slå bolden ud i mellem de to forreste kegler. Så snart gærdespilleren har ramt bolden skal han løbe rundt om keglene på banen. Hver gang gærdespilleren passerer en kegle, får indeholdet et point. Det er en god ide, at indeholdet tæller point højt.

I mens gærdespilleren løber, skal udeholdet hurtigst muligt få fat i bolden, og kaste den rundt til alle spillerne har rørt bolden. Når alle i marken har rørt bolden, kastes bolden ind til keeperen, som rører ved gærdet med bolden og siger "nu!". Når keeperen har sagt "nu!" må gærdespilleren ikke løbe mere. Gærdespilleren giver battet til den næste fra indeholdet, og stiller sig bag i køen.

Indeholdet får i alt fem minutter til at score så mange point de kan. Når de fem minutter er gået skifter de to hold, og det nye indehold får mulighed for at score point i fem minutter. Når tiden er gået, er det hold der har scoret flest point, vinder af kampen.

Avancerede regler:

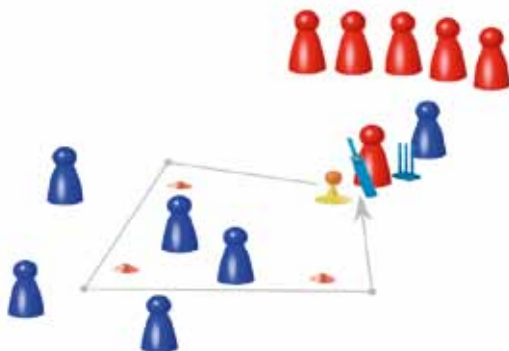
Hvis udeholdet griber bolden, skal gærdespilleren løbe en strafrunde rundt om de tre kegler. Strafrunden giver ikke point til indeholdet.

Hvis gærdespilleren slår bolden udenfor de to forreste kegler, er det en selvhenter. Gærdespilleren skal hurtigst muligt løbe ud og hente bolden, og lægge den tilbage på toppen.

Hvis gærdespilleren glemmer at tage battet med når han løber, tæller pointene ikke.

Variationer:

For mindre elever (0-2 kl.) kan der, i stedet for at spille på tid, spilles med at hver gærdespiller kun får et slag før at holdene bytter.



Sådan her :-)

Kiwi-cricket



www.spilcricket.dk

I skal bruge:

To gærde, et bat, en blød skumbold og 3 kegler.

Start med at stille banen op. Placer de to gærde tæt ved siden af hinanden, så der er god plads foran dem. Læg de tre kegler i en lige linje foran gærderne. Den første kegle skal ligge ca. 8 meter foran gærderne, den næste 10 meter og den sidste 12 meter. Hvis det er muligt tegnes en streg en meter foran gærderne, hvor gærdespilleren skal stå.

Sådan spilles spillet:

Der deles to hold med 5-7 spillere per hold. Det ene hold vælges til indehold og det andet er udehold. Udeholdet tager opstilling i marken mindst 5 meter fra keglene. Fra udeholdet vælges en kaster, som stiller sig bagved den sidste kegle, og en keeper som stiller sig bagved gærdet. Indeholdet vælger en gærdespiller, som stiller sig klar foran gærdet.

Kasteren kaster med et underarms kast skumbolden mod gærdet. Bolden må gerne ramme jorden en eller flere gange, men må ikke trille. Gærdespilleren skal forsøge at slå bolden væk. Hvis gærdespilleren rammer bolden, skal han forsøge at score point for indeholdet. Gærdespilleren får point ved at løbe ud og røre en kegle med battet, og løbe tilbage til stregen, hvor han står. Den første kegle giver 2 point, den næste 4 og den sidste 6 point. Gærdespilleren kan blive ved med at slå og løbe point, indtil udeholdet får ham ud.

På hvert kast har udeholdet tre muligheder for at få gærdespilleren ud:

Kastet ud: Hvis kasteren kaster bolden forbi gærdespilleren og rammer gærderne bag ham, er gærdespilleren ude.

Grebet ud: Hvis gærdespilleren slår bolden op i luften og en fra udeholdet griber den, er gærdespilleren ude.

Løbet ud: Når gærdespilleren rammer bolden, skal han forsøge at løbe ud til en kegle og tilbage igen. Hvis udeholdet kan nå at få fat i bolden og ramme gærdet før gærdespilleren er i sikkerhed bag stregen, så er han ude. Gærdespilleren er i sikkerhed, så snart han har en del af kroppen inde bag stregen. Her tæller battet med som en del af kroppen så længe gærdespilleren holder det.

Spillet fortsætter indtil alle på indeholdet har haft deres tur. Herefter skifter de to hold, og det er det nye indeholds tur til at score point. Det hold der har scoret flest point når alle har haft deres tur, er vinder af kampen.

Avancerede regler:

Der udpeges en dommer til kampen. Dommerens opgave er at beslutte hvornår gærdespilleren er ude. Udover de tre nævnte måder at ryge ud på, kan dommeren også dømme gærdespilleren ude for unfair spil. Det kan f.eks. være hvis gærdespilleren bruger sin krop til at dække for gærdet eller hvis gærdespilleren med vilje ikke løber helt ud til keglene og vender.

For at sætte fart over spillet kan der indføres en regel om at gærdespilleren ikke må løbe to gange til den samme kegle i træk.



Sådan her :-)

Par-cricket



I skal bruge:

To gærder, to bat, en bold og en slå top.

Start med at stille banen op. Placer de to gærder 15 meter fra hinanden, med god plads rundt om begge gærder.

Sådan spilles spillet:

Del to hold med 6 eller 8 spillere per hold. Det ene hold vælges til indehold og det andet til udehold. Udeholdet tager plads på banen, rundt om de to gærder. Udeholdet vælger en kaster som tager opstilling ved det ene gærde, og en keeper, som tager plads bag det andet. Indeholdet deles op i par, og de to første gærdespillere udstyres med bat. Gærdespillerne tager opstilling ved de to gærder. Spillet startes ved, at kasteren kaster bolden efter gærdet i keeperens ende. Gærdespilleren skal forsøge at slå bolden væk, så han kan løbe point. Gærdespilleren kan score point ved at skifte plads med sin makker. Når kasteren har kastet tre bolde er der "over". Alle spillerne på udeholdet roterer en position, så der kommer en ny kaster og keeper.

Kegleslag: Hvis kasteren kaster en skæv bold som gærdespilleren ikke kan ramme, er der "kegleslag". Bolden placeres på en slå top, og gærdespilleren har frit slag. Gærdespilleren får kun ét forsøg til at ramme bolden.

Indeholdet får tolv over til at score point. Overne bliver fordelt ligeligt mellem parrene. Hvis der er tre par, får hvert par fire overs. Hvis der er fire par får hvert par tre overs.

Når indeholdet har modtaget tolv overs bytter de to hold, og det nye indehold får tolv overs til at lave point. Det hold der har flest point efter tolv overs, er vinder af kampen.

Hver gang indeholdet mister et gærde, trækkes 3 point fra deres score. Indeholdet kan miste et gærde på følgende måde:

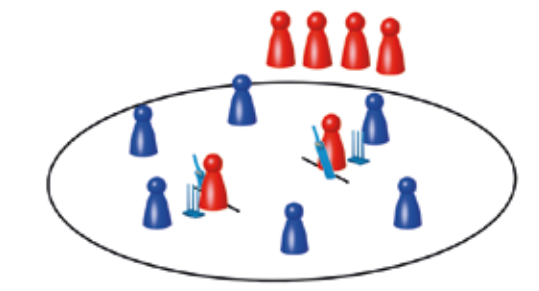
Kastet ud: Hvis kasteren kaster en bold der rammer gærdet bag gærdespilleren, er gærdespilleren ude. De to gærdespillere bytter plads.

Grebet ud: Hvis gærdespilleren slår bolden op i luften og en fra udeholdet griber den, er gærdespilleren ude. De to gærdespillere bytter plads.

Løbet ud: Gærdespilleren er ude hvis udeholdet kan nå at få fat i bolden og kaste den i gærdet i kasterens ende, før gærdespilleren når frem til det. På samme måde kan ikke-slåeren som løber mod gærdet i keeperens ende blive løbet ud, hvis udeholdet kan nå at kaste bolden i gærdet før han når frem.

Avancerede regler:

Grænseslag: Der spilles på en rund bane ca. 60 meter i diameter. Hvis gærdespilleren kan slå bolden ud af banen, har han scoret et grænseslag. Et grænseslag giver 4 point hvis bolden triller ud af banen, og 6 point hvis bolden flyver hele vejen ud af banen uden at ramme jorden først.



Sådan her :-)

World cup cricket



I skal bruge:

To gærder, to bats, en bold.

Start med at stille banen op. Placer de to gærder 15 meter fra hinanden, med god plads rundt om begge gærder.

Sådan spilles spillet:

Del to hold med 6-8 spillere per hold. Det ene hold vælges til indehold og det andet til udehold. Udeholdet tager plads på banen rundt om de to gærde. Udeholdet vælger en kaster som tager opstilling ved det ene gærde, og en keeper som tager plads bag det andet. Indeholdet danner en kø i området bag keeperen, og de to første gærdespillere i køen udstyres med bat. Første gærdespiller tager opstilling foran gærdet. Spillet startes ved at kasteren kaster bolden med et underhåndskast mod gærdet. Gærdespilleren skal forsøge at slå bolden væk, så den ikke rammer gærdet. Hvis gærdespilleren rammer bolden, skal han forsøge at løbe point ved at løbe ned til gærdet i kasterens ende. Herefter kommer næste gærdespiller frem til gærdet. Kasteren kaster igen en bold, som den nye gærdespiller skal forsøge at slå væk. Hvis gærdespilleren rammer bolden skal han forsøge at løbe point ved at bytte plads med sin makker ved det andet gærde. Den gærdespiller der kommer tilbage til gærdet i keeperens ende, giver sit bat videre til den næste gærdespiller i køen og stiller sig bagerst i køen. Sådan fortsætter spillet, til udeholdet har fået tre gærdespillere ud. Når udeholdet har fået tre gærdespillere ud, skifter de to hold. Udeholdet kan få gærdespillere ud på følgende måde.

Kastet ud: Hvis kasteren kaster en bold der rammer gærdet bag gærdespilleren, er gærdespilleren ude. Gærdespilleren afleverer battet til den næste i køen og stiller sig bagerst.

Grebet ud: Hvis gærdespilleren slår bolden op i luften og en fra udeholdet griber den, er gærdespilleren ude. Gærdespilleren giver battet videre til den næste i køen, og stiller sig bagerst.

Løbet ud: Når gærdespilleren rammer bolden, skal han forsøge at skifte plads med sin makker. Gærdespilleren er ude, hvis udeholdet kan nå at få fat i bolden og kaste den i gærdet i kasterens ende, før gærdespilleren når frem til det. På samme måde kan gærdespilleren som løber mod gærdet i keeperens ende, blive løbet ud, hvis udeholdet kan nå at kaste bolden i gærdet før gærdespilleren når frem.

Slået ud: Gærdespilleren har tre forsøg til at ramme bolden. Hvis gærdespilleren ikke rammer bolden på de tre forsøg, er han slået ud.

Avancerede regler:

Der skiftes kaster efter tre bolde. Når alle på udeholdet har kastet tre bolde bytter de to hold, uanset om indeholdet har tre ude eller ej.

Udenom: Hvis kasteren kaster en skæv bold som gærdespilleren ikke kan ramme, gælder kastet ikke, og indeholdet modtager et gratis point.

Variation:

Der kastes med cricket kast med strakt arm i stedet for underhåndskast

Pitch - Gadecricket



I skal bruge:

Et gærde, et bat, og et antal bolde.

Start med at stille banen op. Placer gærdet tæt ved en mur.

Spillet kan med fordel spilles i boldbure, skolegård og multibaner, hvor bolden ikke kan slås langt væk. Hvis det er muligt, tegnes et målfelt på jorden 2 meter foran gærdet. Målfeltet tegnes ca. en halv meter bredt, og en meter langt. 15 meter fra gærdet laves et mærke hvor kasterne skal kaste fra.

Sådan spilles spillet:

Spillet kan spilles af to eller flere spillere. En spiller vælges som gærdespiller, og stiller sig foran gærdet. Resten af spillerne tager en bold, og stiller sig i kø bag kastemærket. Hvis der ikke er bolde til alle, fordeler de sidste spillere sig på banen som markspillere. En af gangen kaster kasterne deres bold mod gærdet og prøver at få gærdespilleren ud. Hvis det lykkes at få gærdespilleren ud, bytter gærdespilleren med den spiller der fik ham ud, der herefter bliver den nye gærdespiller.

Gærdespilleren kan blive dømt ude på flere måder:

Grebet ud: Hvis gærdespilleren slår bolden op i luften og der er en på banen der griber den, er gærdespilleren ude. Den spiller der greb bolden, bliver den nye gærdespiller.

Kastet ud: Hvis kasteren rammer gærdet med sit kast, er gærdespilleren ude, og kasteren bliver den nye gærdespiller.

Målfelt: Hvis kasteren rammer målfeltet og gærdespilleren ikke rammer bolden med battet, er han ude, og kasteren bliver den nye gærdespiller.

Snittet ud: Hvis gærdespilleren snitter bolden så den rammer muren bag ved gærdet er han ude og kasteren bliver den nye gærdespiller.

Avancerede regler:

One hand/one bounce: Hvis gærdespilleren slår bolden ned i jorden og det lykkes en af de øvrige spillere at gribe bolden med en hånd før den har ramt jorden igen, er gærdespilleren ude. Den spiller der griber bolden, bliver den nye gærdespiller.

Variationer:

Det er muligt at spille med point. Der vælges en række mål på banen, som giver gærdespilleren point hvis han kan ramme dem med bolden.

Cricket-lege

Alle lege eksemplificeres med video eller foto på spilcricket.dk under menupunktet "spil cricket"



www.spilcricket.dk

★ Leg 1 – Først til 0!

Du skal bruge:

To personer og en bold. Gerne flere par, da eleverne skal konkurrere mod hinanden.

Bolden kastes frem og tilbage 10 gange. Når 10 nås, bytter de to plads og fortsætter med 9 greb. Sådan fortsætter legen til første par når 0.

★ Leg 2 – Top og bund

Du skal bruge:

En bold.

Eleverne står i en halvcirkel rundt om læreren (eller en anden elev). Læreren kaster bolden tilfældigt rundt til eleverne. Hvis man griber bliver man stående. Hvis man taber bolden går man til bunden af rækken (helt til venstre for læreren). Det gælder om at ende i toppen (helt til højre).

★ Leg 3 – Kast, klap, grib

Du skal bruge:

Bolde.

Eleverne fordeler sig, så der er god plads.

- Kast bolden lige op i luften.
- Klap så mange gange i hænderne de kan nå.
- Grib bolden igen.

Start evt. med ét klap, og for hver gang den gribes, skal der klappes en gang mere. Tabes bolden startes på et klap igen. Hvem får flest klap på tid?



★ Leg 4 – Er du hurtig?

Du skal bruge:

Bolde.

- Eleverne står parvis overfor hinanden. Den ene holder to bolde i hænderne, den anden har armene langs siden.
- Den ene bold slippes.
- Bolden skal gribes.

Gør gradvist legen mere udfordrende. Evt. kan griberen have armene på ryggen, eller eleven der holder boldene, kan holde boldene lavere inden bolden slippes.

★ Leg 5 – Cricket-stafet med bold

Du skal bruge:

To bolde, to gærder og to kegler.

Bolden ligger på en kegle. Den første samler bolden op, og løber rundt om gærdet der står 10 m. væk. Eleven løber tilbage og lægger bolden tilbage på keglen. Så snart bolden ligger på keglen, må den næste tage bolden, og gentage indtil alle har været igennem.

★ Leg 6 – Cricket-kapløb med indstik

Du skal bruge:

En bold, et bat, et gærde, tre kegler

Stil gærdet og den ene kegle 5 m. fra hinanden. 12 m. fra gærde og kegle placeres to kegler. De konkurrerer to elever mod hinanden. Den ene elev stiller sig ved siden af gærdet og den anden ved siden af ved keglen. Læreren (eller en elev) står bag gærdet og triller en bold ud mod keglen. Eleven ved gærdet løber så hurtigt som muligt rundt om keglen og tager bolden op og kaster ind mod gærdet. Gælder om at ramme gærdet eller, at få bolden ind til læreren der kan stikke gærdet. For den anden elev gælder det om med et bat i hænderne at nå rundt om keglen og tilbage inden den anden elev har stukket gærdet.



★ Leg 7 – To bolde i luften

Du skal bruge:

Bolde.

- Eleverne står parvis overfor hinanden med hver sin bold. De kaster på samme tid til hinanden.
- Grib bolden.
- Kast igen. Hvor mange gange kan de gribe uden at tabe en af boldene?

Øvelsen kan også foregå hvor eleverne er tre og tre sammen, eller endnu flere.

★ Leg 8 – Kast efter gærde

Du skal bruge:

Bolde og et gærde (alternativt andet kastemål som tasker, kegler m.m.).

- Eleverne står parvis overfor hinanden med ca. 20 m. afstand. Placer et gærde eller andet kastemål i midten.
- Kast efter gærdet/målet, og forsøg at ramme det. Hvem rammer flest gange?
- Rammes gærdet/målet ikke, forsøger den anden elev at gribe bolden.

★ Leg 9 – Bold på bat

Du skal bruge:

Bolde og bats

- Tag et bat og en bold. Jongler med bolden på battets flade side.
- Hvor mange gange kan eleverne få bolden til at hoppe på battet uden at tabe den?
- Bliver det for nemt, kan eleverne prøve at bruge battets smalle side.

Spil Cricket

Alle er med:-)

www.spilcricket.dk

Ekstra lege

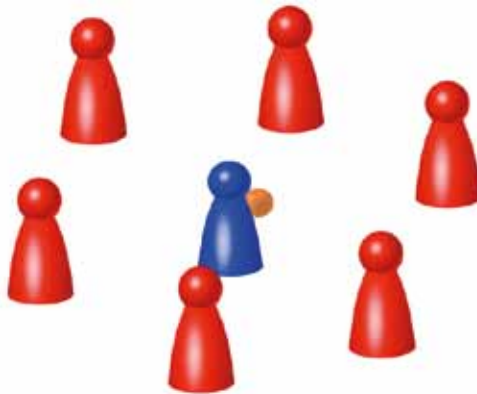
Disse indgår ikke på spilcricket.dk

★ Leg 10 - Cirkelgreb

Du skal bruge:

Bold.

Læreren (eller en elev) står i midten af en lille cirkel. Han kaster bolden rundt i cirklen efter tur. Herefter skal eleverne klappe i hænderne før de griber bolden igen efter tur. Læreren kaster nu bolden tilfældig rundt i cirklen. Hvis en elev ikke griber, skal de sætte sig ned. Hvis de glemmer at klappe før de griber bolden, skal de sætte sig ned. Hvis de klapper og bolden ikke kommer til dem, skal de sætte sig ned. Legen fortsætter til kun en står tilbage.



Sådan her :-)



★ Leg 11 - Skud på mål

Du skal bruge:

En slåtop, to toppe, bat og en bold.

Lav et mål mellem to kegler, ca. 2 m bredt. Den ene spiller står på mål. Den anden spiller skyder på mål ved at lægge bolden på en slåtop 8 m fra målet, og slå til bolden med battet.



Sådan her :-)



Spil Cricket

Alle er med:-)

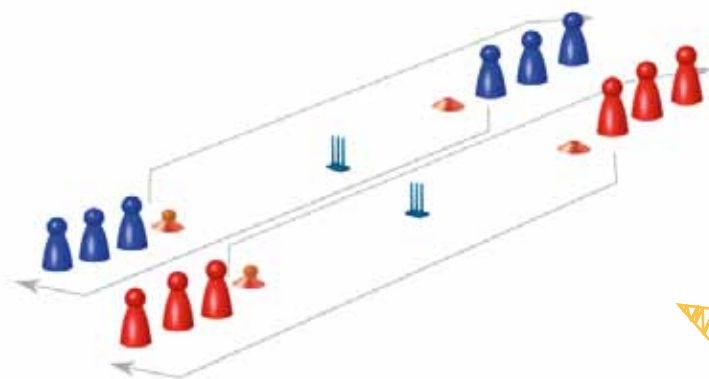
www.spilcricket.dk

★ Leg 12 – Indstik-stafet (variation 2)

Du skal bruge:

To gærde, fire kegler og to bolde.

Banen består af to kegler med ca 20 m. imellem. Midt mellem de to kegler står et gærde. Bag hver kegle står ca. 3 elever. Bolden starter i den ene ende. Den første tager bolden, og kaster den efter gærdet. Efter kastet løber han bag køen bag den anden kegle. Bag den anden kegle modtager den første bolden og kaster efter pindene, og løber herefter bag køen bag den første kegle. Gentag indtil et hold har ramt gærdet 10 gange.



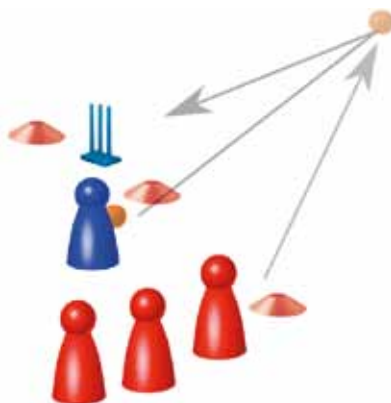
Sådan her :-)

★ Leg 13 – Indstik om point

Du skal bruge:

Tre kegler, en bold og et gærde.

Lav et mål med to kegler 1.5 m. bredt. Midt i målet stilles et gærde. Læreren (eller en elev) står ved siden af gærdet med en bold. Eleverne står ved siden af læreren i en kø. Læreren ruller bolden ud. Den første elev løber ud og prøver at indhente bolden. Når bolden er stoppet, kaster eleven bolden efter gærdet fra hvor bolden blev stoppet. Rammes gærdet giver det 3 point, hvis bolden rammer mellem de to kegler gives 1 point. Læreren samler bolden og ruller den ud til næste elev.



Sådan her :-)