

LA THEQUE

Voici un module thèque qui peut être mis en place avec des élèves de cycle 3 afin qu'ils puissent participer à un regroupement cantonal avec les règles proposées dans la situation d'évaluation.

Un peu de vocabulaire :

Un frappeur : élève attaquant qui va frapper la balle lancée par un autre élève de son équipe à l'aide d'une raquette avant de courir vers la 1^{ère} base.

Le Chien : un défenseur qui reste dans son cerceau et qui doit réceptionner la balle envoyée par ses coéquipiers.

Un trimeur : un défenseur qui va essayer de récupérer la balle et de l'amener rapidement au Chien grâce à des passes (il n'a pas le droit de se déplacer avec la balle).

Cette activité obligera l'élève :

- à passer et attraper correctement une balle,
- à avoir une bonne "entente" avec son lanceur ou son frappeur,
- à bien frapper (loin ou dans des endroits sans adversaires)
- à courir vite
- à courir en tenant compte des adversaires (Puis-je aller à la base suivante avant que la balle ne soit revenue au chien ?)

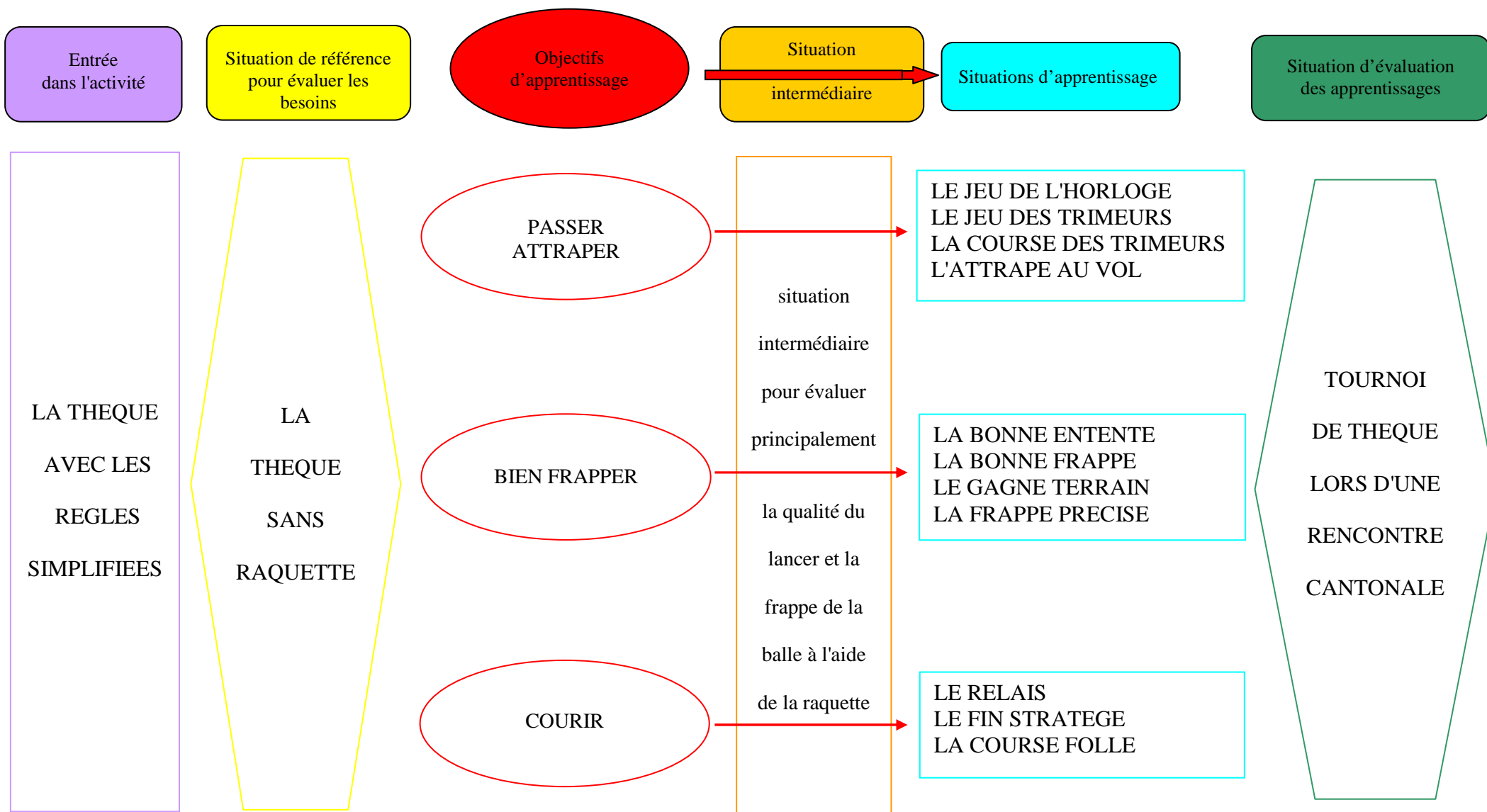
L'arbitrage :

Il faudra intégrer l'arbitrage pour que le jour du regroupement, les élèves puissent s'arbitrer de façon pratiquement autonome.

L'arbitrage sera effectué par les enfants d'une autre équipe de la manière suivante :

- 1 arbitre-sifflet qui indique le moment où le Chien a la balle en main avec les 2 pieds dans le cerceau.
- 1 arbitre par base qui vérifie qu'au moment du coup de sifflet, le joueur se trouve en base.
- 1 arbitre de marque qui compte les points et vérifie que le joueur a fini son tour avant le coup de sifflet.
- éventuellement un arbitre de "tir valide" (suivant le nombre d'enfants dans l'équipe d'arbitres) qui vérifie les frappes avec la raquette (dans la bonne zone) et indique le nombre d'essais restants.

LA THEQUE AU CYCLE 3



ENTREE DANS L'ACTIVITE

Organisation :

- 1 équipe de lanceurs
- 1 équipe de trimeurs (les receveurs avec 1 capitaine, le Chien, qui est dans son cerceau)
- 1 balle de tennis

Les équipes seront constituées de 7, 8 ou 9 joueurs suivant les effectifs.

Déroulement : le premier lanceur lance la balle dans l'espace de jeu et court en passant dans chaque base (cerceau) pour revenir au point de lancer.

Les trimeurs (receveurs) récupèrent la balle, se la passent sans se déplacer, pour la faire parvenir au Chien qui crie "STOP" et lève le bras lorsqu'il l'a dans les mains.

A ce moment-là, si le coureur :

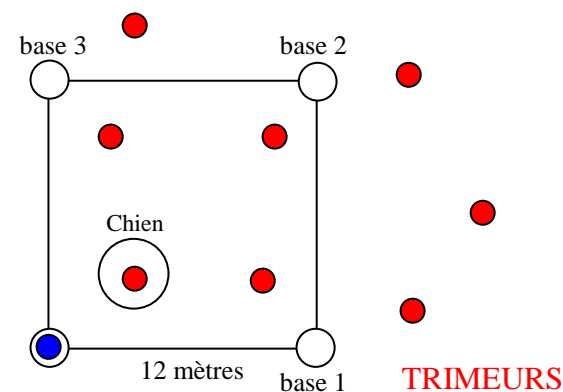
- a fini son tour, il marque 5 points,
- est arrêté en base 1, il marque 1 point,
- est arrêté en base 2, il marque 2 points,
- est arrêté en base 3, il marque 3 points.

S'il est entre 2 bases, il ne marque pas de point.

Lorsque tous les frappeurs sont passés, on inverse les rôles.



FRAPPEURS



TRIMEURS

Critère de réussite : l'équipe qui a marqué le plus de points gagne le match (le même nombre de joueurs passe en attaque).

SITUATION DE REFERENCE

Organisation : - 1 équipe de lanceurs

- 1 équipe de trimeurs (les receveurs avec 1 Chien, qui est dans son cerceau)

- 1 balle de tennis

Les équipes seront constituées de 7, 8 ou 9 joueurs suivant les effectifs.

Déroulement du jeu : Le 1^{er} élève des lanceurs vient au départ (1) et lance la balle dans les limites du terrain (angle formé par les plots 1-2 et 1-5). L'élève essaie de faire le tour du terrain dans le sens inverse des aiguilles d'une montre avant que les trimeurs n'aient ramené la balle dans les mains du Chien (C).

Le Chien doit toujours avoir les 2 pieds dans son cerceau. Les trimeurs n'ont pas le droit de se déplacer avec la balle à la main. Ils doivent se faire des passes pour la ramener le plus rapidement possible au Chien. Celui-ci indique avoir récupéré la balle en la montrant à bras levé et en criant "STOP".

L'enfant qui court peut s'arrêter à tout moment à n'importe quelle base. Dès que la balle est revenue en (C), tous les enfants qui se trouvent entre 2 bases sont éliminés. Le lanceur est éliminé si un trimeur rattrape la balle au vol (sans qu'elle touche le sol), les autres coureurs reviennent à leur base initiale d'avant la frappe.

Il ne peut pas y avoir plus d'un coureur à la même base : en conséquence lorsque le jeu s'interrompt, le dernier arrivé à la base est éliminé.

Barème :

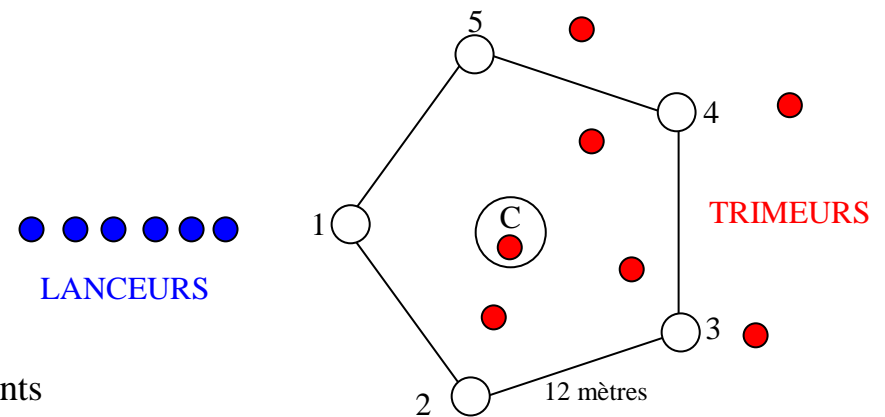
- Un enfant qui fait le tour du terrain en une fois marque 3 points.

- Un enfant qui s'est arrêté au moins une fois à une base marque 1 point.

On comptabilise les points lorsque tous les lanceurs sont passés puis on inverse les rôles.

L'équipe qui aura marqué le plus de points remporte la partie.

Pour que le déroulement d'une partie soit équitable, il faut qu'il y ait le même nombre d'enfants dans chaque équipe. Pour ce faire, l'équipe la moins nombreuse pourra faire passer une deuxième fois le nombre d'enfants nécessaire à l'équilibre des équipes.



SITUATION D'APPRENTISSAGE PASSER-ATTRAPER

LE JEU DE L'HORLOGE

Objectifs : Pour l'horloge : se faire le plus de passes possible.
Pour les coureurs : aller le plus vite possible.

Organisation :

- une équipe de coureurs
- une équipe qui fait l'horloge (les élèves sont placés en ronde)
- une balle de tennis (ou un mini-ballon)

Déroulement :

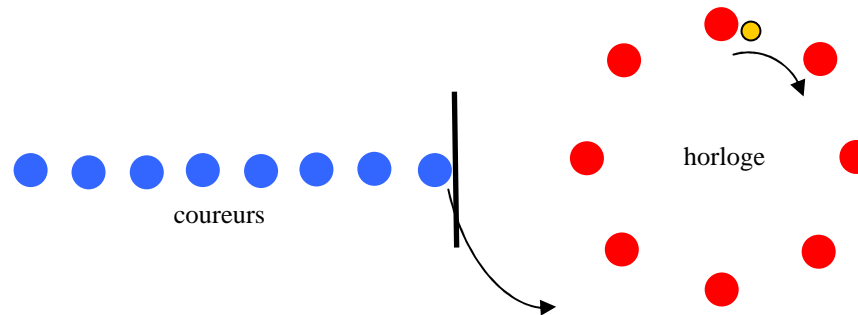
Au signal, le meneur de l'équipe qui fait l'horloge passe la balle à son voisin qui en fait de même... Toutes les fois que la balle revient au meneur, celui-ci dit à haute voix le nombre de tours effectués.

Pendant ce temps, le premier joueur de l'équipe de coureurs (disposée en colonne), fait le tour de l'horloge vient toucher le deuxième joueur qui fait le tour de l'horloge... Lorsque tous les coureurs sont passés, on indique le nombre de tours complets de l'horloge et les passes effectuées lors du dernier tour.

Les rôles des 2 équipes sont alors inversés.

Critère de réussite :

L'horloge qui a effectué le plus de tours de balle pendant que les coureurs tournaient gagne.



SITUATION D'APPRENTISSAGE PASSER-ATTRAPER

LE JEU DES TRIMEURS

Objectif : Ramener le plus rapidement possible une balle au départ sans se déplacer avec celle-ci.

Organisation :

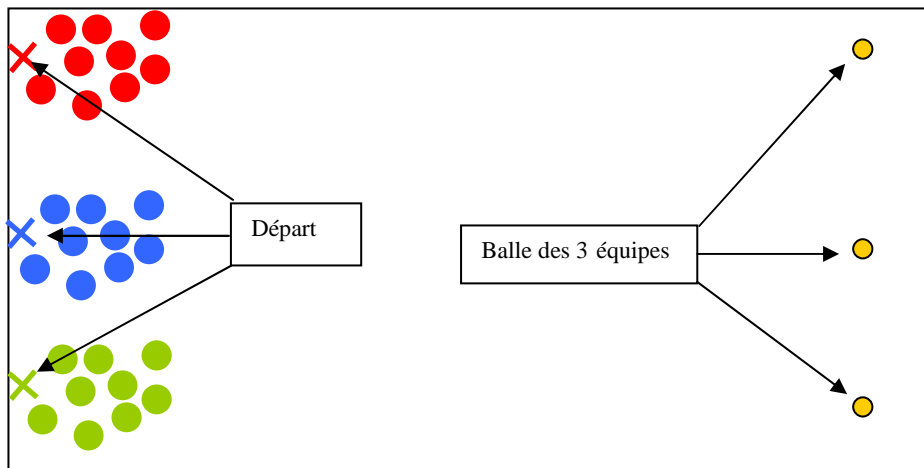
Les élèves sont répartis en plusieurs équipes (au moins 6 élèves par équipe).

Pour chaque équipe, il y a un plot qui matérialise le départ. Leur balle est située sur un autre plot à environ 30 mètres du départ (distance à adapter suivant le nombre d'élèves et le niveau de pratique).

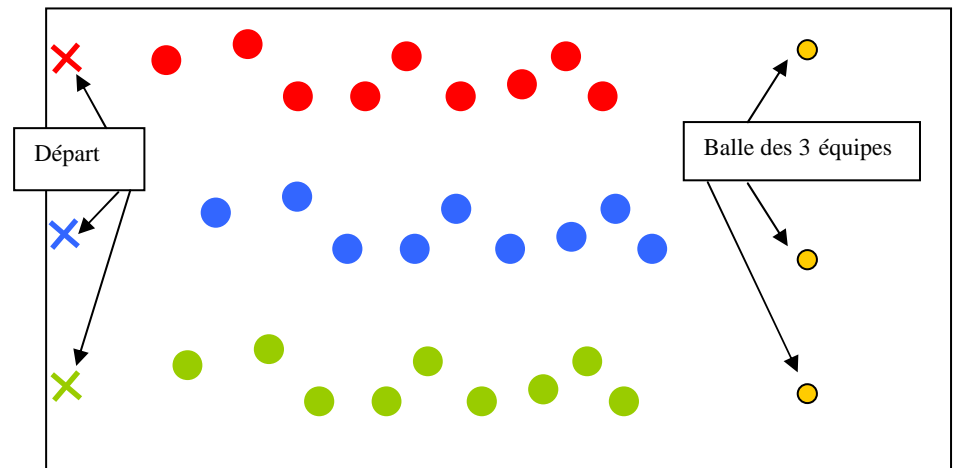
Déroulement : Les équipes (les points rouges, bleus, verts) s'affrontent sur la largeur du terrain de football. Tous les élèves partent de leur départ. Au signal, les équipes doivent s'organiser pour ramener leur balle au départ sans que les élèves puissent se déplacer avec celle-ci. Par contre, quand ils n'ont pas la balle dans les mains, les élèves peuvent se déplacer.

Critère de réussite : la première équipe qui ramène sa balle au départ gagne.

Organisation avant le signal :



Organisation prévue après le signal :



SITUATION D'APPRENTISSAGE PASSER-ATTRAPER

LA COURSE DES TRIMEURS

Objectif : Ramener la balle le plus rapidement possible à son Chien.

Organisation :

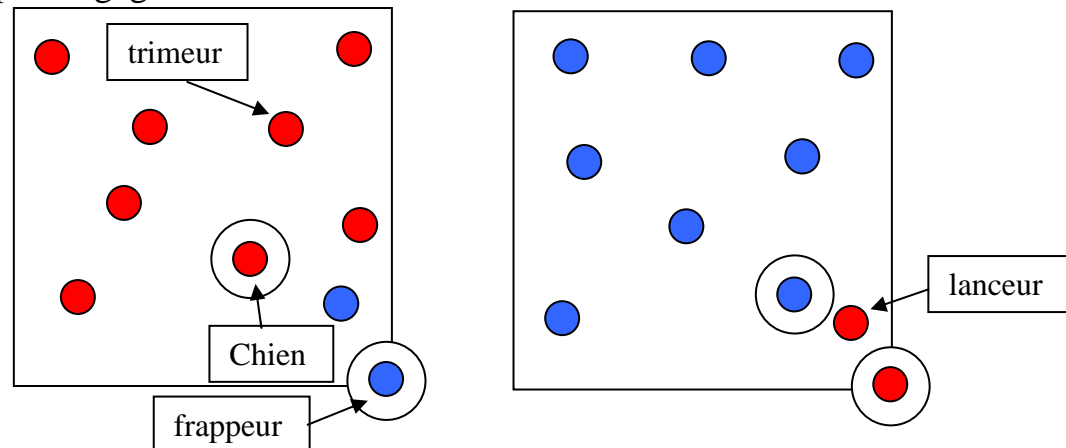
- Les équipes sont constituées de 6 à 9 joueurs. Dans chaque équipe il y a un lanceur, un frappeur, des trimeurs et un Chien. Des plots permettent de matérialiser 2 terrains (carrés de 30 mètres de côté environ)

Déroulement :

Sur chaque terrain, le frappeur d'une équipe est dans le cerceau du départ. Dans l'autre équipe, les trimeurs se sont répartis sur le terrain, le Chien est dans son cerceau.

Au signal, les frappeurs frappent la balle lancée par leur lanceur (il ne court pas, il ne fait que frapper), les trimeurs doivent ramener la balle le plus rapidement possible au Chien sans se déplacer avec celle-ci. Le jeu s'arrête lorsque la 1^{ère} équipe a attrapé la balle au vol (sans qu'elle ne touche par terre) ou a ramené la balle au Chien (celui-ci lève le bras et crie "STOP").

Critère de réussite : Pour chaque frappe, 1 point est donné pour l'équipe qui attrape la balle au vol ou qui ramène la balle en 1^{er} à son Chien. La 1^{ère} équipe qui arrive à 5 points gagne.



SITUATION D'APPRENTISSAGE
PASSER-ATTRAPER
L'ATTRAPE AU VOL

Objectif : Attraper la balle avant qu'elle ne touche le sol.

Organisation : Chaque équipe (de 6 à 9 joueurs) est placée dans un carré de 10 mètres de côté (taille à réduire ou à agrandir suivant le niveau de pratique : il faudra essayer de l'agrandir au cours du module d'apprentissage). L'enseignant sera le frappeur (il aura autant de balles que de nombre d'équipes). Il effectuera des frappes à l'aide d'une raquette assez hautes pour que les élèves aient le temps de s'organiser et de se placer sous la balle.

Déroulement :

L'enseignant frappe la balle dans le carré de 10 mètres de côté avec une trajectoire assez arrondie. Les élèves doivent s'organiser (se déplacer, se parler) pour qu'un des élèves arrive à attraper la balle avant qu'elle ne touche par terre. L'enseignant pourra gérer plusieurs terrains en même temps (il frappe sur le 1^{er} terrain puis sur le 2^{ème} ...) pour que les élèves pratiquent un maximum.

Critère de réussite : L'équipe marque 1 point quand un élève arrive à attraper la balle au vol.
Sur 8 frappes de l'enseignant, l'équipe qui marque le plus de points gagne.

SITUATION INTERMEDIAIRE

(pour évaluer les progrès des élèves par rapport à la situation de référence en intégrant la frappe à l'aide de la raquette)

Organisation :

- 1 équipe de frappeurs (avec un lanceur qui frappera en dernier, un autre équipier venant lui lancer la balle)
 - 1 équipe de trimeurs (les receveurs avec 1 Chien qui est dans son cerceau)
 - 1 balle de tennis intermédiaire (un peu plus molle qu'une balle "normale") et une raquette de tennis
- Les équipes seront constituées de 7, 8 ou 9 joueurs suivant les effectifs des classes.

Déroulement : le premier frappeur frappe la balle lancée par son coéquipier dans l'espace de jeu (le frappeur a 3 essais pour frapper la balle) et court en passant dans chaque base (cerceau) pour revenir au point de lancer.

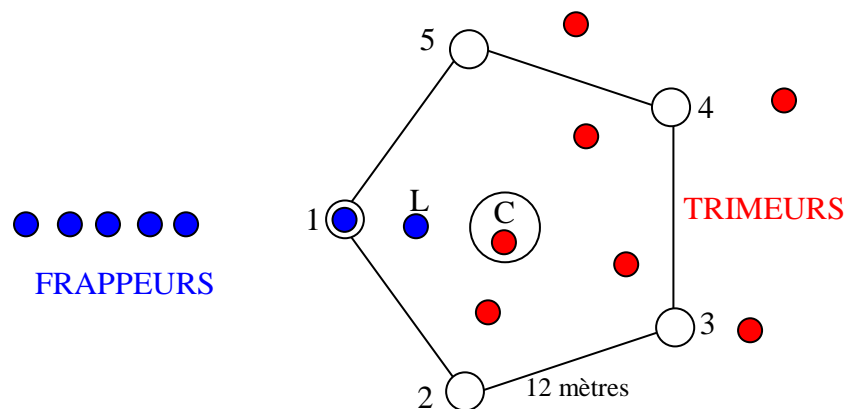
Les trimeurs (receveurs) récupèrent la balle, se la passent sans se déplacer, pour la faire parvenir au Chien qui crie "STOP" et lève le bras lorsqu'il l'a dans les mains.

A ce moment-là, si le coureur :

- a fini son tour, il marque 5 points,
- est arrêté en base 1, il marque 1 point,
- est arrêté en base 2, il marque 2 points,
- est arrêté en base 3, il marque 3 points.

S'il est entre 2 bases, il ne marque pas de point.

Lorsque tous les frappeurs sont passés, on inverse les rôles.



Critère de réussite : l'équipe qui a marqué le plus de points gagne le match (le même nombre de joueurs passe en attaque).

SITUATION D'APPRENTISSAGE FRAPPER

LA BONNE ENTENTE

Objectif : Trouver la solution idéale pour que le frappeur frappe correctement la balle.

Remarque : Lors de la situation d'évaluation, le lanceur frappera en dernière position (un autre équipier viendra lui lancer la balle). Pour marquer des points, il devra donc faire le tour sans s'arrêter.

Question à laquelle les élèves d'une même équipe devront réfléchir : Faut-il mettre comme lanceur un très bon frappeur capable de faire le tour complet après avoir frappé (au risque de ne pas marquer de point s'il n'y arrive pas) ou un très bon lanceur qui ne marquera certainement pas de point lorsqu'il frappera la balle (car un peu moins bon frappeur que son équipier) ?

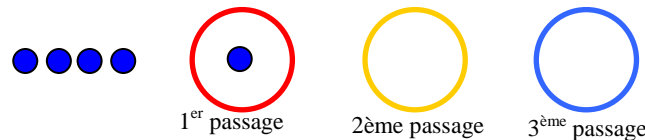
Déroulement : tester différentes solutions pour faire ressortir la plus appropriée :

trouver le lanceur idéal

Grâce à une discussion dans l'équipe (répondre à la question posée ci-dessus) et grâce aux résultats obtenus lors de l'évaluation intermédiaire (un enfant de l'équipe est-il capable de faire le tour sans s'arrêter ?) trouver une stratégie efficace pour faire gagner son équipe : quel enfant de l'équipe doit avoir le rôle de lanceur pour que l'équipe marque un maximum de points ?

trouver la distance idéale
entre le lanceur et le frappeur

Les frappeurs passent 3 fois, le lanceur reculant d'un cerceau à chaque passage : observer la qualité de la frappe suivant la place du lanceur : il faudra déterminer une distance idéale entre le lanceur et le frappeur pour le jour du regroupement (distance qui pourra varier suivant le frappeur)



trouver le lancer idéal
(bras cassé ou "par-dessous")

Il semble préférable que le lanceur lance "par-dessous" pour laisser le temps au frappeur de s'organiser et de frapper correctement. Mais il peut être intéressant d'essayer des lancers bras cassé : la balle arrivera avec plus de vitesse, si le frappeur la frappe correctement elle pourra partir plus loin. Tester ces 2 lancers avec tous les frappeurs permettra de déterminer le plus approprié (il y aura peut-être des lancers bras cassé avec certains et des lancers "par-dessous" avec d'autres).

SITUATION D'APPRENTISSAGE FRAPPER

LA BONNE FRAPPE

Objectif : Frapper la balle avec force et précision

Organisation : Un lanceur et des frappeurs dans chaque équipe (il n'y a pas de trimeurs). Le terrain est divisé en 3 zones de couleur (matérialisées par des plots). Chacune de ces zones est partagée en 2 parties (la partie proche et la partie lointaine).

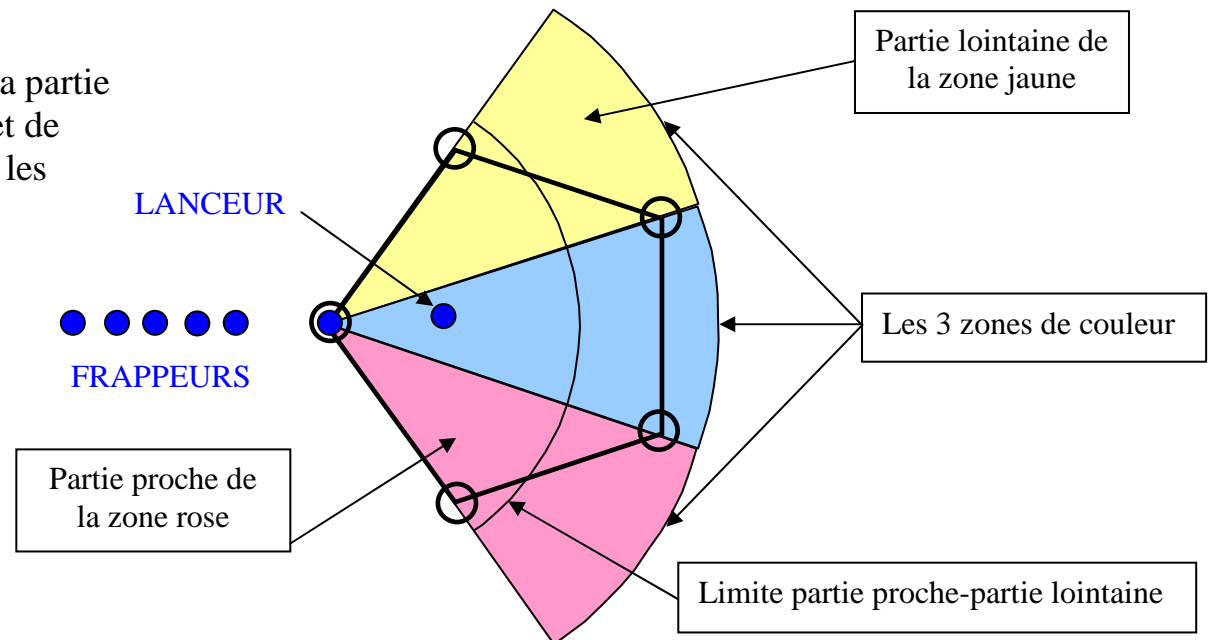
Déroulement : Avant sa frappe, le frappeur annonce la couleur de zone qu'il souhaite atteindre (c'est l'impact de la balle au sol qui compte et non l'endroit où elle s'arrête). S'il atteint la bonne zone proche, il marque 1 point, s'il atteint la bonne zone lointaine, il marque 3 points.

Critère de réussite : En additionnant le total de tous les frappeurs, l'équipe qui a le plus de points gagne.

Evolution possible : L'enseignant annonce la zone et la partie qui doivent être atteintes lors de la frappe. Cela permet de travailler la précision de la frappe. Durant les matchs, les élèves devraient ainsi pouvoir envoyer la balle dans les espaces laissés libres par les trimeurs avec plus de facilité.

Exemples :

- Tu dois atteindre la partie proche de la zone bleue.
- Tu dois atteindre la partie lointaine de la zone jaune.



SITUATION D'APPRENTISSAGE FRAPPER

LE GAGNE TERRAIN

Objectif : Progresser en frappant la balle derrière l'équipe adverse.

Organisation : 2 équipes (de 4 à 6 joueurs) s'affrontent sur un terrain de 10 mètres de largeur sur 80 mètres de longueur (taille à adapter). Il y a une raquette par équipe.

Déroulement : Il faut frapper la balle le plus loin possible pour faire reculer les adversaires (soit un autre élève de l'équipe lance la balle à son camarade qui la frappe, soit ce dernier prend la balle et la frappe à l'aide de la raquette). L'autre équipe doit la récupérer et la frapper à son tour avec le même objectif. La frappe doit s'effectuer de l'endroit où la balle est récupérée. On pourra faire frapper les élèves dans un ordre déterminé.

Critère de réussite : L'équipe gagnante est celle qui arrive à envoyer la balle derrière la ligne de fond de l'équipe adverse.

SITUATION D'APPRENTISSAGE FRAPPER

LA FRAPPE PRECISE

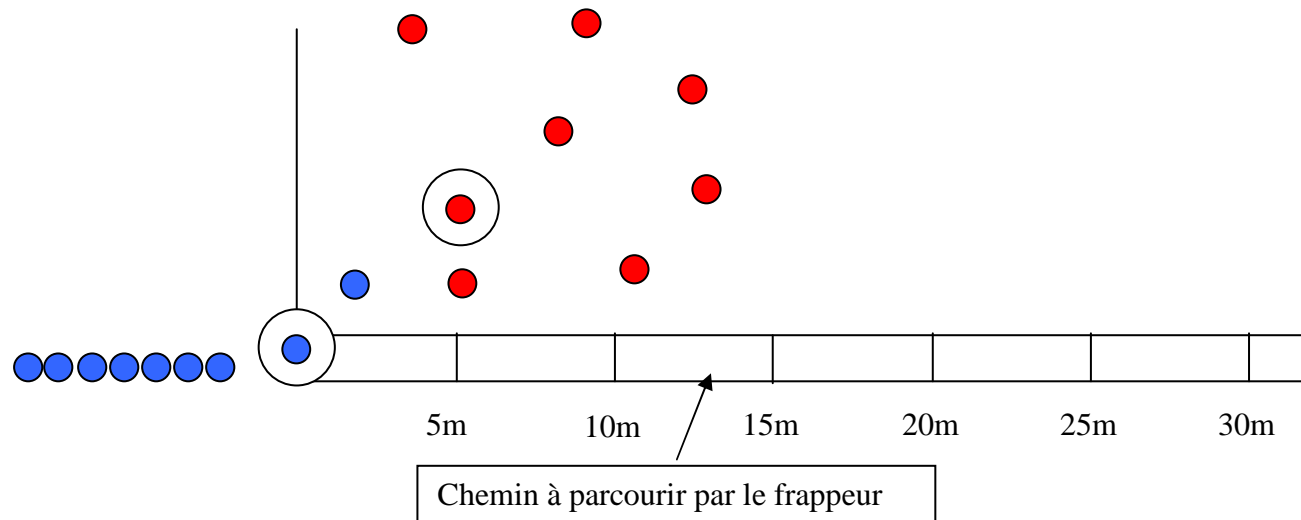
Objectif : Pour les frappeurs : Atteindre une zone où il n'y a pas d'adversaire pour ensuite effectuer la plus grande distance possible en courant.

Pour les trimeurs : Ramener le plus rapidement possible la balle au Chien.

Organisation : 2 équipes (de 6 à 9 élèves) s'affrontent avec une équipe de frappeurs et une équipe de trimeurs.

Déroulement : Le premier frappeur se met en place, effectue sa frappe puis court pour effectuer la plus grande distance possible (en ligne droite) le temps que les trimeurs ramènent la balle au Chien. Lorsque le Chien crie "STOP", l'enseignant relève la distance parcourue par le frappeur. Faire passer tous les frappeurs (faire passer 2 fois certains frappeurs pour qu'il y en ait le même nombre dans chaque équipe). Lorsque les 2 équipes ont frappé, additionner les distances parcourues par tous les élèves de chaque équipe.

Critère de réussite : L'équipe qui a parcouru la plus grande distance gagne.



SITUATION D'APPRENTISSAGE

COURIR

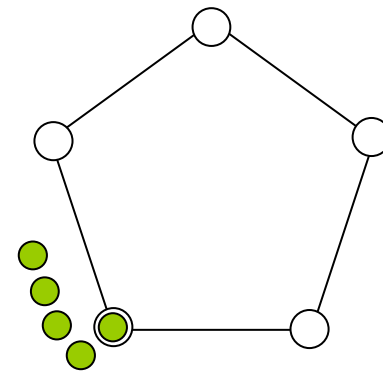
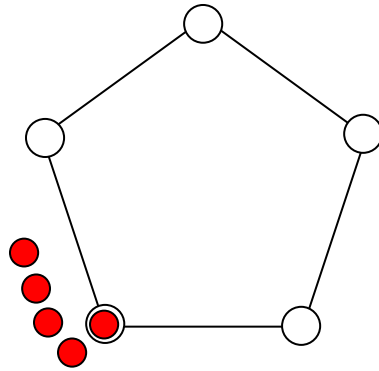
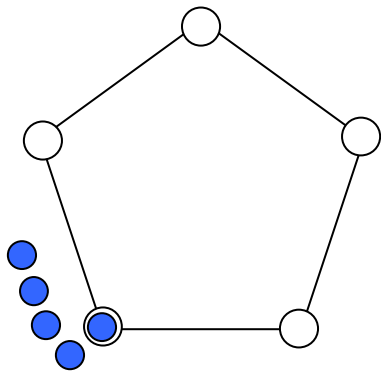
LE RELAIS

Objectif : Courir vite pour aider son équipe à gagner.

Organisation : Les élèves sont répartis en équipes de 5 ou 6 joueurs. Mettre en place autant de terrains de thèque que d'équipes. Les bases seront représentées par des cerceaux (il y aura 5 bases par terrain qui forment un pentagone régulier, espacées de 8 mètres).

Déroulement : Au signal, le premier élève de chaque équipe effectue le tour du pentagone en mettant au moins un pied dans chaque cerceau. Quand il revient au départ, il tape dans la main de son camarade qui part, fait le tour du pentagone et ainsi de suite.

Critère de réussite : L'équipe qui termine en premier (le même nombre de joueurs doit passer dans chaque équipe) gagne.



SITUATION D'APPRENTISSAGE COURIR

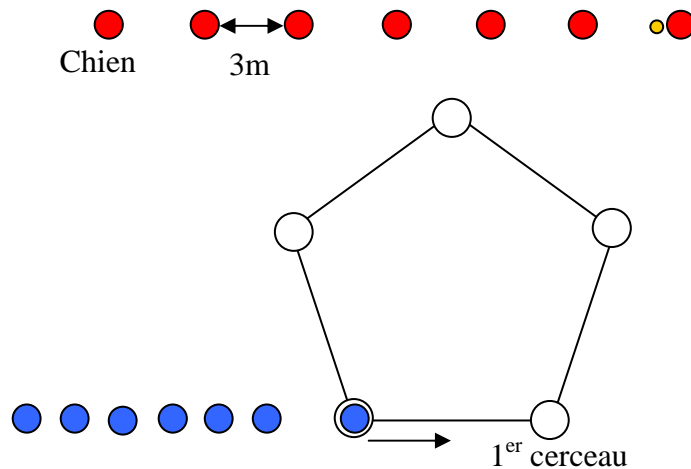
LE FIN STRATEGIE

Objectif : Pour le coureur : s'arrêter dans le cerceau le plus éloigné du départ.
Pour les passeurs : se passer la balle le plus rapidement possible.

Organisation : Les élèves sont répartis en 2 équipes (de 7 ou 8 élèves). Une équipe (celle des passeurs) se place en file indienne avec un espacement de 3 mètres entre chaque élève. L'autre équipe (celle des coureurs) est sur le terrain de thèque.

Déroulement : Au signal, le premier passeur fait une passe à son voisin qui en fait de même avec son autre voisin et ainsi de suite jusqu'au "Chien" situé au bout de la file indienne. Pendant ce temps, le coureur essaie d'aller dans le cerceau le plus éloigné du départ. Lorsque le Chien a la balle dans les mains, il lève le bras et crie "STOP". Si le coureur est entre 2 bases, il ne marque pas de point. S'il est dans le premier cerceau, il marque 1 point, s'il est dans le deuxième cerceau, il marque 2 points... S'il a fait le tour complet, il marque 5 points.

Critère de réussite : Après le passage des 2 équipes dans le rôle de coureur, l'équipe qui a le plus de points gagne.



SITUATION D'APPRENTISSAGE COURIR

LA COURSE FOLLE

Objectif : Pour les coureurs : courir "intelligemment" pour marquer un maximum de points.
Pour les passeurs : se passer la balle le plus rapidement possible.

Organisation : Les élèves sont répartis en 2 équipes (de 7 ou 8 élèves). Une équipe (celle des passeurs) se place en file indienne avec un espacement de 3 mètres entre chaque élève. L'autre équipe (celle des coureurs) est sur le terrain de thèque.

Déroulement : Au signal, le premier passeur fait une passe à son voisin qui en fait de même avec son autre voisin et ainsi de suite jusqu'au "Chien" situé au bout de la file indienne. Pendant ce temps, le premier coureur (puis il en sera de même pour le deuxième, le troisième...) essaie de faire le tour du terrain dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Le Chien indique avoir récupéré la balle en la montrant à bras levé et en criant "STOP".

L'enfant qui court peut s'arrêter à tout moment à n'importe quelle base. Dès que la balle est revenue au Chien, tous les élèves qui se trouvent entre 2 bases sont éliminés. Il ne peut pas y avoir plus d'un coureur à la même base : en conséquence lorsque le jeu s'interrompt, le dernier arrivé à la base est éliminé.

Un élève qui fait le tour du terrain en une fois marque 3 points.

Un élève qui s'est arrêté au moins une fois à une base marque 1 point.

On comptabilise les points lorsque tous les coureurs sont passés puis on inverse les rôles.

Critère de réussite : L'équipe qui a marqué le plus de points remporte la partie.

SITUATION D'EVALUATION

Organisation : - 1 équipe de frappeurs (avec 1 lanceur qui frappera en dernier)

- 1 équipe de trimeurs (avec 1 Chien)

- 1 raquette de tennis pour l'équipe de frappeurs avec une balle intermédiaire.

Les équipes seront constituées de 7, 8 ou 9 joueurs suivant les effectifs.

Déroulement du jeu :

Le 1^{er} enfant des frappeurs vient au départ (1) et frappe avec la raquette la balle que lui a envoyée le lanceur (L). Le frappeur a 3 essais pour frapper la balle dans les limites du terrain (angle formé par les plots 1-2 et 1-5)..

Lorsque la balle est frappée, l'enfant essaie de faire le tour du terrain dans le sens inverse des aiguilles d'une montre avant que les trimeurs n'aient ramené la balle dans les mains du Chien (C).

Le Chien doit toujours avoir les 2 pieds dans son cerceau. Les trimeurs n'ont pas le droit de se déplacer avec la balle à la main. Ils doivent se faire des passes pour la ramener le plus rapidement possible à leur Chien. Celui-ci indique avoir récupéré la balle en la montrant à bras levé.

L'enfant qui court peut s'arrêter à tout moment à n'importe quelle base. Dès que la balle est revenue en (C), tous les enfants qui se trouvent entre 2 bases sont éliminés. Le frappeur est éliminé si un trimeur rattrape la balle au vol (sans qu'elle touche le sol), les autres coureurs reviennent à leur base initiale d'avant la frappe.

Il ne peut pas y avoir plus d'un coureur à la même base : en conséquence lorsque le jeu s'interrompt, le dernier arrivé à la base est éliminé.

Barème :

- Un enfant qui fait le tour du terrain en une fois marque 3 points.

- Un enfant qui s'est arrêté au moins une fois à une base marque 1 point.

On comptabilise les points lorsque tous les frappeurs sont passés puis on

inverse les rôles. L'équipe qui aura marqué le plus de points remporte la partie. **FRAPPEURS**

Pour que le déroulement d'une partie soit équitable, il faut qu'il y ait le même

nombre d'enfants dans chaque équipe. Pour ce faire, l'équipe la moins nombreuse

pourra faire passer une deuxième fois le nombre d'enfants nécessaire à l'équilibre des équipes.

