

# Construire une séquence « thèque C3 » : fondamentaux

## Séance de EPS cycle 3

- ▶ **Thème** : Grand jeu
- ▶ **Compétence 3** : S'opposer individuellement ou collectivement
- ▶ **APSA** : la thèque
- ▶ **Niveau** : Cycle 3 - CM1 (en début d'année pour renforcer l'entente entre les élèves.)
- ▶ **Effectif** : partager la classe en 2 équipes pour le jeu
- ▶ **Objectifs de la séquence** : - comprendre le principe d'un jeu d'équipe : la solidarité. - jouer en équipe en se faisant des passes pour parvenir à renvoyer rapidement la balle au lanceur - apprendre à viser la balle avec la raquette - apprendre à se placer au bon endroit pour rattraper une balle
- ▶ **Objectif de la séance 1/5** : comprendre le principe du jeu en passant par les deux rôles : batteur et attrapeur.
- ▶ **Compétences transversales** : - s'engager lucidement dans un jeu nouveau en suivant les règles - construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action afin de faire gagner son équipe - mesurer et apprécier les effets de l'activité - se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif
- ▶ **Compétences disciplinaires** :
  - **motrices** : coordination de la vision et des mouvements pour taper dans la balle, travail du souffle par la course, rapidité du départ de la course après avoir tapé dans la balle, rattraper une balle avec les mains.
  - **affectives** : coopération, entraide, jouer en équipe, accepter de perdre
  - **cognitives** : savoir se placer au bon endroit pour recevoir l'objet, construire une stratégie d'équipe
- ▶ **Pré requis** : Savoir se faire des passes avec une balle (testé par la passe à dix) Avoir pratiqué des jeux d'équipes
- ▶ **Variations** : Elimination des batteurs sur le circuit lorsque la balle est attrapée sans avoir touchée le sol. Le batteur tire sa balle seul, les attrapeurs ont quand même un joueur fixe à qui ils doivent renvoyer la balle. Le batteur a seulement trois essais sinon il est éliminé. Augmenter le nombre de bornes sur le terrain Pas le droit de marcher avec la balle
- ▶ **Matériel** : 1 raquette 8 balles de tennis 5 plots 2 cordes (Tableau pour expliquer règle du jeu)

## Echauffement

5 min

- ▶ **Objectifs** : Préparer les élèves au jeu en vérifiant les pré-requis. Chauffer un peu les muscles. Apprendre à regarder la balle, se démarquer pour recevoir la balle...
- ▶ **Consignes** : 1 tour en trotinant pour s'échauffer Former des équipes de 5 joueurs : passe à cinq avec le ballon (5 passes pour gagner) passes par 2 avec les balles de tennis Puis passe à cinq avec la balle de tennis (aller jusqu'à 5 passes)

## Partie principale

25 min

- ▶ **Objectif** : Comprendre le principe du jeu en passant par les deux rôles : batteur et attrapeurs.
  - ▶ **Sécurité** : les batteurs attendent leur tour sur le côté du terrain
- Répartition des élèves en 2 équipes en fonction des observations faites au jeu de la passe à cinq : les batteurs et les attrapeurs.
- ▶ **But du jeu** : jouer en équipe pour gagner le plus de points
- Batteur** : gain de point à chaque fois qu'il termine un tour du terrain en étant passé par toutes les bornes.
- Rôle** : tapent chacun leur tour dans la balle envoyée par le lanceur. Dès que le batteur a envoyé la balle, il lâche la raquette et court de borne en borne, en veillant à s'arrêter à une borne avant que le lanceur ne récupère la balle afin de ne pas être éliminé.
- Attrapeur** : gain de point à chaque élimination d'une personne de l'équipe adverse.

*Rôle* : Rattraper la balle le plus vite possible et se faire des passes afin de la rendre rapidement au lanceur. Un des attrapeurs est le lanceur : Lorsqu'il attrape la balle il dit STOP et tous les batteurs qui courent doivent s'être arrêtés à une borne sinon ils sont éliminés. Le lanceur envoie à nouveau la balle au batteur suivant et ainsi de suite jusqu'au dernier batteur. Le score de l'équipe des batteurs est le nombre de lanceurs ayant réussi à terminer un tour du terrain. Le score des attrapeurs est le nombre de personnes éliminées dans l'équipe adverse.

On échange ensuite les rôles entre les équipes.

### **Retour au calme**

5 min

► *Objectifs* : Réduire l'excitation pour préparer les élèves à retourner en classe.

► *Jeu d'écoute* : des bruits : Taper très fort des pieds en faisant du bruit, taper des mains, cuisses, ventre, épaules, tête, se frotter les doigts, puis fermer les yeux pour écouter les bruits qui nous entourent (cela entraîne nécessairement le silence). Bruits entendus : voitures, cris, klaxons, oiseaux, bus...

► Etirements des muscles des jambes.

### **Réponses des enfants et remédiations**

*Problèmes rencontrés* :

► Difficulté à tirer dans la balle lancée par le lanceur

► Les attrapeurs ne jouent pas en équipe, ne se font pas de passes.

► Un attrapeur rapporte directement balle au lanceur, sans tenir compte de son équipe.

► Ne regarde pas la balle et se retrouve donc entre deux bornes au stop.

*Propositions de l'enseignant* :

► Séance d'entraînement au tir avec raquette et balles ou avec battes et balles (niveau 2)

► Travail des stratégies d'équipe en reparlant du jeu en classe afin de voir ce qui marche le mieux.

► Niveau 2 : les attrapeurs n'ont pas le droit de marcher avec la balle, ils sont donc obligés de se faire des passes.

► Encourager à regarder où en est la balle avant de choisir d'aller à la borne suivante.

### **Techniques à développer chez les élèves au cours de la séquence**

► pour les batteurs : lancer la balle le plus loin possible pour avoir du temps pour courir.

► pour les attrapeurs : organisation d'équipe. Se répartir sur le terrain afin de rattraper la balle le plus vite possible, et se faire des passes afin de rendre vite la balle au lanceur.

### **Grille d'évaluation**

1) *Compréhension du jeu* : - suivi des consignes : oui/non 2) *Jeu en équipe* : implication dans son équipe : bien impliqué / moyennement / pas impliqué

3) *Batteur* : - capable de tirer dans la balle envoyée par le lanceur : oui toujours/oui parfois/non - départ de course rapide après avoir tiré dans la balle

4) *Attrapeur* : - rattrape la balle : souvent/essaye/rarement/pas du tout (- fait des passes à ses coéquipiers : oui/un peu/non)

### **Bilan :**

**Echauffement** : bien rappeler les règles de la passe à 5 : Joueurs par équipe de 4 ou 5 joueurs.

► On ne compte pas les passes à son pair, c'est-à-dire quand on renvoie la balle à celui qui vient de nous l'envoyer.

► L'équipe gagne un point lorsqu'elle a fait 5 passes sans perdre la balle, et la balle change d'équipe.

► Pas le droit de marcher, mais droit de se rééquilibrer avec un pied pivot.

► le premier qui a le ballon compte à haute-voix les 5 passes, le décompte recommence dès que le ballon tombe par terre.