

La thèque

Type de jeu
Jeu de renvoi

F22

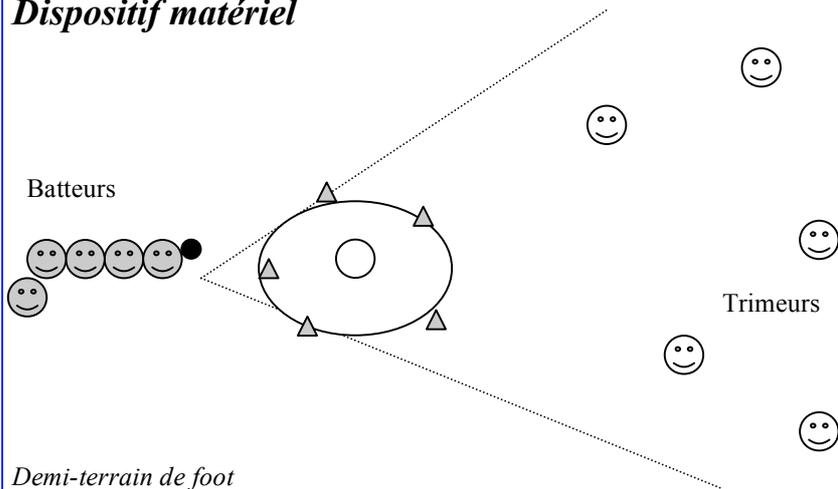
Objectifs essentiels

- ❑ Coordonner prise d'informations, course, lancer, attraper...
- ❑ Anticiper des trajectoires, passer, tirer.
- ❑ Élaborer des règles d'actions.

Matériel

- ❑ Cônes ou plots
- ❑ Balle ou ballon de hand ; raquette et balle ; ballon de foot ; ...
- ❑ Un cerceau

Dispositif matériel



Descriptif :

Au début du jeu, tous les "batteurs" sont derrière une ligne de départ et les trimeurs sont répartis sur le terrain.

Le premier "batter" lance la balle sur le terrain et s'élance pour effectuer le tour du cercle matérialisé par des cônes (les bases) .

Les trimeurs récupèrent la balle et assurent son retour au cerceau le plus vite possible.

Dès que la balle est posée dans le cerceau, les trimeurs crient "STOP" : plusieurs cas peuvent alors se produire:

- ↪ Le "batter – coureur" est surpris entre deux bases (cônes) : il ne marque aucun point et rejoint ses camarades. Un autre batter lance à son tour.
- ↪ Le "batter – coureur" s'est arrêté sur une base en criant "BASE" avant que la balle soit posée dans le cerceau : il est sauvé et pourra finir son tour lorsque le batter suivant lancera la balle.
- ↪ Le "batter – coureur" finit son tour juste avant que la balle soit posée : il rapporte 1 point à son équipe.
- ↪ Le "batter – coureur" a le temps d'entamer un tour supplémentaire et de s'arrêter sur une base avant que la balle soit posée : il pourra tenter de finir son tour lors des lancers suivants et rapportera ainsi deux points à son équipe.

Règles:

- ❑ Déplacements avec balle ou ballon en main, interdits: passes.
- ❑ Chaque batter a droit à 3 essais pour lancer sa balle dans le terrain.
- ❑ Les trimeurs ne doivent pas gêner la course du batter.
- ❑ Un batter qui s'arrête sur une base sans crier "BASE !" est éliminé.
- ❑ Si la balle est bloquée directement par les trimeurs, le "batter – coureur" est éliminé.

Règles d'actions à élaborer avec les enfants

- Si nous sommes trimeurs, nous nous répartissons sur tout le terrain et dès que la balle est récupérée, nous nous organisons pour la transporter le plus vite possible vers le cerceau . . . (déplacements en ligne) .
- Si je suis batteur – coureur, je recherche l'effet de surprise ou je lance la balle dans un espace libre le plus loin possible et je m'élance aussitôt . En courant , je prends des informations sur la position de la balle pour prendre la bonne décision : continuer ou m'arrêter sur une base.

Conseils pour l'animation

- Dans une première phase, 2 équipes de 10 jouent puis organiser deux jeux parallèles.
- Après la découverte globale du jeu, laisser un temps de concertation entre les joueurs pour élaborer des stratégies.
- Commencer le jeu par des lancers simples : ballon de hand ou balle de tennis. Dans un deuxième temps, on pourra utiliser balle et raquette.
- Alternier action et réflexion sur l'action pour faire émerger les règles d'actions.

Évolutions

Variante: "matériel"	Intérêts
<p>Jouer avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> ↔ Une balle de tennis ↔ Un ballon de hand ↔ Un ballon de foot (au pied) ↔ Raquette et balle 	<p>⇒ Poser des problèmes différents de lancer - attraper:</p>
<p>Jouer avec deux balles : le lanceur lance deux balles et s'élance.</p>	<p>⇒ Prises d'informations plus complexes pour le "batteur-coureur"</p> <p>⇒ Déploiement stratégique à mettre en œuvre pour les trimeurs. (ils doivent gérer la progression de deux balles lancées dans des endroits différents)</p>

Variante "espace"	Intérêts
<p>Adapter les dimensions du pentagone (réduction ou augmentation)</p>	<p>⇒ Égaliser les chances de réussite pour chaque rôle : les batteurs et les trimeurs.</p>

Variante: "règle"	Intérêts
<p>Modifier la tâche des trimeurs : ils peuvent:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Rappporter le plus vite possible le ballon dans le cerceau et/ou faire le choix de tirer sur le "batteur-coureur". Touché, il est éliminé et ne rapporte aucun point à son équipe. ⇒ Un seul trimeur (le capitaine) a le droit d'entrer dans le pentagone pour poser le ballon dans le cerceau. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Faire des choix stratégiques. ⇒ Prendre des risques, esquiver, ... ⇒ Ajuster la passe .

Exemple de questionnement



⇒ **Comment faut-il s'y prendre pour réussir quand on est :**

- *batteur ?*
- *trimeur ?*

⇒ **Aider à mettre en place des stratégies efficaces :**

Pour les batteurs:

- ↵ Où doit-on lancer le ballon ?
- ↵ Suffit-il de courir vite ?
- ↵ Qui doit commencer à lancer ? ... Est-ce celui qui lance le plus loin ? Pourquoi ?

Pour les trimeurs:

- ↵ Où doit-on se placer ?
- ↵ Dès que la balle est récupérée , que doivent faire les trimeurs "non-porteurs" de la balle ?
- ↵ Si le capitaine est trop loin du cerceau pour poser sa balle , que doit-il faire ?

⇒ **Analyse des comportements :**

- ↵ Pourquoi est-on éliminé ? (trop de prises de risques, course sans prise d'informations, ...)
- ↵ Qui a réussi à faire un tour complet ? Pourquoi ?