

Loïc Leyrolle, CPC-EPS,
circonscription d'Aurillac 2, Cantal



LA THÈQUE

Jeu collectif à part entière, avec pour activité de référence le base-ball, la thèque sollicite des savoir-faire incontournables pour vivre de réelles situations de matchs.

La démarche

Le module d'apprentissage permet d'investir les caractéristiques motrices (passer-attraper, lancer, courir) et cognitives (construire des stratégies) transférables à la pratique de toute activité collective. C'est la situation de jeu global qui est proposée comme situation de référence en début d'apprentissage pour en comprendre les enjeux et évaluer les besoins des élèves; reprise en cours de module, elle permet d'apprécier les progrès et de définir les nouveaux apprentissages à réaliser; à l'issue des séances, elle est l'occasion d'évaluer l'ensemble des acquisitions.

Le module d'apprentissage

La situation de référence

La thèque

• **Organisation:** 2 équipes d'un même nombre de joueurs (entre 7 et 9) aux rôles distincts, les lanceurs et les trimieurs (ou receveurs) dont l'un (le chien) placé dans un cerceau; 1 balle de tennis.

• **Déroulement:** le 1^{er} lanceur se place au départ, lance la balle dans les limites du terrain (angles formés par les plots) puis s'élançe pour faire le tour du terrain dans le sens inverse des aiguilles d'une montre avant que les trimieurs n'aient rapporté la balle dans

les mains du chien (celui-ci doit toujours conserver ses 2 pieds dans son cerceau).

Après une manche, les rôles sont inversés.

• Les modalités

- les trimieurs n'ont pas le droit de se déplacer avec la balle à la main, ils doivent se faire des passes pour la rapporter le plus rapidement possible au chien;
- lorsque le chien réceptionne la balle, il crie « stop » et lève la main tenant la balle;
- dans leur course, les lanceurs peuvent s'arrêter à tout moment sur une des bases;
- il ne peut pas y avoir plus d'un coureur

à proximité de la même base (dans ce cas, le dernier arrivé est éliminé);
- lorsque la balle est bloquée par le chien, les coureurs 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), alors les autres coureurs reviennent à la base précédente (celle d'avant la frappe).

• **Critères de réussite:** le lanceur qui réalise le tour du terrain sans s'arrêter marque 3 points; celui qui s'interrompt au moins une fois près d'une base gagne 1 point. L'équipe qui aura marqué le plus de points remporte la partie.

Remarque: en fin de cycle 3, le lanceur pourra être remplacé par une frappe de la balle avec une raquette de tennis. Les situations d'apprentissage seront adaptées en conséquence et l'organisation des rôles (le lanceur envoie la balle au frappeur) précisée.

Les situations d'apprentissage

Pour passer et attraper

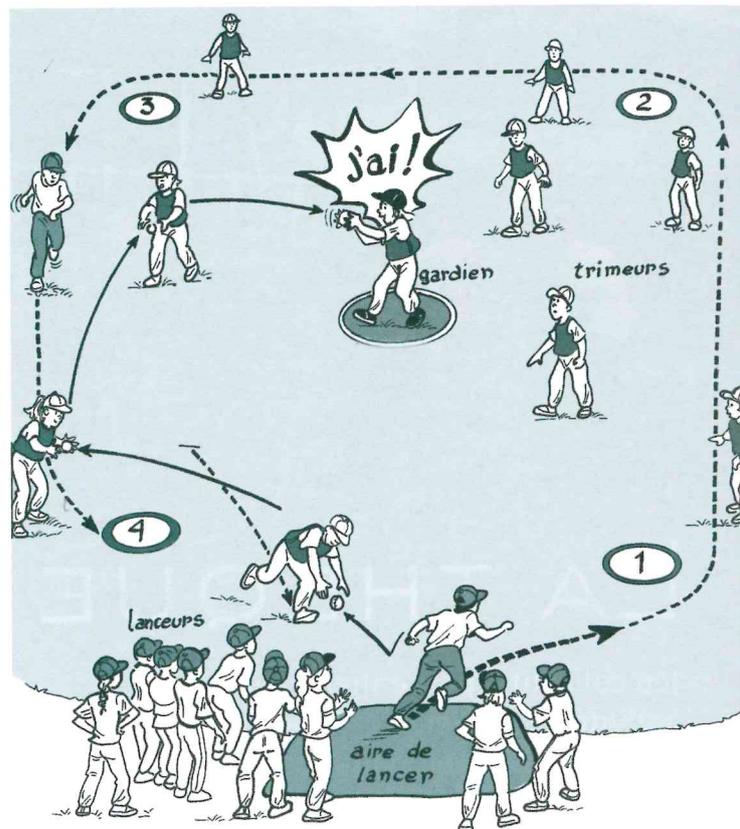
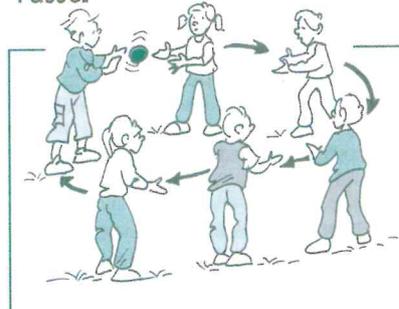
• L'horloge

Objectif: réaliser le plus de passes possible; courir vite.

Organisation: 2 équipes, celle des coureurs et celle de l'horloge (en ronde); 1 balle de tennis (ou un mini-ballon).

Déroulement: au signal, le meneur de l'équipe de l'horloge passe la balle à son voisin qui fait de même et ainsi de suite; toutes les fois que la balle revient au meneur, celui-ci énonce à haute voix le nombre de

Passer



tours effectués. Pendant ce temps, le premier coureur fait le tour de l'horloge, vient toucher le second qui s'élanç à son tour, etc. Lorsque tous les coureurs sont passés, on indique le nombre de tours complets de l'horloge et les passes effectués lors du dernier tour. Les rôles des 2 équipes sont alors inversés.

Critères de réussite: pour l'horloge, effectuer le plus de tours de balle; pour les coureurs, se succéder le plus rapidement possible.

• La course des trimeurs

Objectif: rapporter la balle le plus rapidement possible à son chien.

Organisation: 2 équipes de 6 à 9 joueurs (dont un lanceur, un chien, des trimeurs); 2 terrains matérialisés (carrés de 30 m de côté environ).

Déroulement: le lanceur se place

dans le cerceau de départ, les trimeurs sont répartis sur tout l'espace; le chien est dans son cerceau. A signal, le lanceur projette la balle le plus loin possible; les trimeurs doivent venir la transmettre au chien, par de passes successives, sans se déplacer lorsqu'ils la tiennent. Le jeu s'arrête lorsque la première équipe a attrapé la balle au vol (sans qu'elle ne touche par terre) ou l'a transmise au chien qui lève le bras et crie « stop ».

Critère de réussite: être la première équipe à comptabiliser 5 points (pour chaque frappe, 1 point est donné à l'équipe qui attrape la balle au vol ou la rapporte en premier à son chien).

• L'attrape au vol

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

Organisation: 2 (ou plus) équipes

Loïc Leyrolle, CPC-EPS,
circonscription d'Aurillac 2, Cantal

CYCLE
3JEUX SPORTIFS COLLECTIFS
THÈQUE

de 6 à 9 joueurs, chacune dans un carré de 10 m de côté (taille à réduire ou à agrandir suivant le niveau de pratique et au cours du module d'apprentissage). L'enseignant est le frappeur, il a une raquette et autant de balles que de nombre d'équipes.
Déroulement: le maître frappe la balle dans les carrés en alternance avec une trajectoire assez arrondie afin que les élèves aient le temps de s'organiser (se déplacer, se parler) pour l'attraper avant qu'elle ne touche le sol.

Critère de réussite: comptabiliser le plus de points sur 8 frappes (1 point est marqué quand un élève arrive à attraper la balle au vol).

Pour lancer

• Le bon lancer

Objectif: lancer la balle avec force et précision.

Organisation: un terrain divisé en 3 zones de couleur matérialisées par des plots, chacune d'elles est partagée en 2 parties (la proche et la lointaine).

Déroulement: avant son lancer, le joueur 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 réussit, il marque 1 point (zone proche) ou 3 points (zone lointaine). L'enseignant peut annoncer la zone (couleur, proximité) qui doit être atteinte lors du lancer pour systématiser le travail de la précision.

Critère de réussite: être l'équipe

gagnante (le total de tous les joueurs est comptabilisé).

• Le gagne-terrain

Objectif: progresser en lançant la balle derrière l'équipe adverse.

Organisation: 2 équipes (de 4 à 6 joueurs); un terrain de 10 x 80 m (à adapter en fonction du niveau).

Déroulement: la balle est lancée le plus loin possible pour faire reculer les adversaires qui doivent la récupérer le plus rapidement possible pour la relancer (de l'endroit où elle est bloquée) à leur tour. On pourra faire jouer les élèves dans un ordre déterminé.

Critère de réussite: envoyer la balle derrière la ligne de fond de l'équipe adverse pour gagner.

• Lancer précis et courir vite

Objectifs: pour les lanceurs, atteindre une zone où il n'y a pas d'adversaire pour ensuite effectuer la plus grande distance possible en courant; pour les trimeurs, rapporter le plus rapidement possible la balle au chien.

Organisation: 2 équipes (de 6 à 9 élèves), les frappeurs et les trimeurs.

Déroulement: le premier joueur se met en place, lance la balle, puis court la plus grande distance possible (en ligne droite), tandis que les trimeurs rapportent la balle au chien. Lorsque ce dernier crie « stop », l'enseignant note la distance parcourue. Lorsque les 2 équipes ont lancé, additionner les distances effectuées par tous les élèves de chaque

Courir



équipe.

Critère de réussite: parcourir la plus grande distance pour gagner.

Pour courir

• Le relais

Objectif: courir vite pour aider son équipe à gagner.

Organisation: des équipes de 5 ou 6 joueurs; autant de terrains de thèque que d'équipes; 5 bases (des cerceaux) formant un pentagone régulier, espacées de 8 m.

Déroulement: au signal, le premier élève de chaque équipe effectue le tour du pentagone en posant au moins un pied dans chaque cerceau. Quand il revient au départ, il tape dans la main de son camarade qui s'élanche à son tour pour réaliser le tour du pentagone et ainsi de suite.

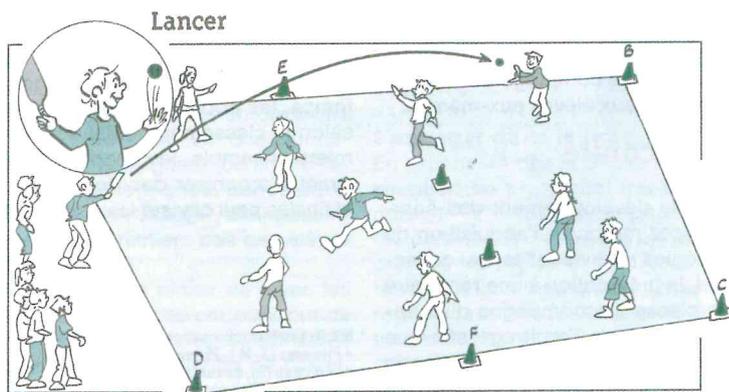
Critère de réussite: terminer en premier (le même nombre de joueurs doit passer dans chaque équipe) pour gagner.

• Le fin stratège

Objectifs: pour le coureur, s'arrêter dans le cerceau le plus éloigné; pour les passeurs, se transmettre la balle le plus rapidement possible.

Organisation: 2 équipes de 7 ou 8 élèves, les passeurs (en file indienne avec un espacement de 3 m entre chacun) et les coureurs (répartis sur le terrain de thèque délimité par 5 bases positionnées en pentagone).

Déroulement: au signal, le premier passeur transmet la balle à son voisin qui continue ainsi jusqu'au chien





Loïc Leyrolle, CPC-EPS,
circonscription d'Aurillac 2, Cantal

M. E



situé au bout de la file. Pendant ce temps, le coureur tente d'atteindre 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 ; sinon il comptabilise des points selon la distance parcourue (premier cerceau : 1 point, deuxième cerceau : 2 points ; jusqu'à 5 points pour un tour complet).

Critère de réussite : comptabiliser le plus de points après le passage des 2 équipes dans le rôle de coureur.

• **La course folle**

Objectifs : pour les coureurs, courir « intelligemment » pour marquer un maximum de points ; pour les passeurs, agir le plus rapidement possible.

Organisation : 2 équipes de 7 ou 8 élèves ; celle des passeurs en file indienne avec un espacement de 3 m entre chaque élève ; celle des coureurs sur le terrain de thèque.

Déroulement : au signal, les passeurs se font des passes successives pour transmettre la balle au chien situé au bout de la file indienne. Pendant ce temps, le premier coureur (puis le deuxième, le troisième...) tente de faire le tour du terrain (sens inverse des aiguilles d'une montre), il peut s'arrêter sur les bases de son choix.

Lorsque le chien crie « stop », 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 (le dernier arrivé est éliminé).

Un élève qui fait le tour du terrain en une fois marque 3 points, celui qui s'arrête 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 : marquer le plus de points pour remporter la partie.

La situation d'évaluation

C'est la situation de référence jouée dans les conditions réelles de pratique (éventuellement avec une raquette si le renvoi est acquis). Elle peut faire l'objet d'une rencontre entre classes dont on confiera l'organisation, le comptage des points, l'arbitrage aux élèves eux-mêmes.

La rencontre

Outre le développement des compétences motrices, l'acquisition de stratégies individuelles et collectives, la préparation à une rencontre interclasse s'accompagne d'un apprentissage de l'arbitrage afin que les élèves puissent jouer de façon 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, en vérifiant que ses 2 pieds sont dans le cerceau ;
- 1 arbitre par base qui contrôle qu'au moment du coup de sifflet, le joueur se trouve sur sa base ;
- 1 arbitre de marque qui compte les points et s'assure que le joueur a fini son tour avant le coup de sifflet.

L'organisation d'une rencontre est également l'occasion pour les élèves d'apprendre un mode de compétition en préparant un tableau de rencontres où 16 équipes s'opposent dans des poules de 4 équipes (2 s'opposent, 1 arbitre, 1 remplit la feuille de match). Dans un second temps, les poules sont composées selon le classement initial (les premiers ensemble, les seconds, etc.) avant d'organiser des demi-finales et finales pour classer les équipes. ■

NDLR : Les illustrations sont extraites de
• PERRONNET (J.-M.), 25 jeux de thèque, Ed. EP&S.
• LE MERCIER (F.), BASEBALL, Jeux de batteurs et trimoures, Ed. EP&S.

Illustration : C. Tarcein