

# La thèque.

## Règle du jeu.

Nombre de joueurs : au moins 2 x 8 joueurs.

Terrain : terrain de 30m x 20m minimum.(début de séquence) ; 60 x30m en fin de séquence).

Matériel : 1 raquette de tennis à partir de la séance 4 (une batte en fin de séquence est possible), une balle de tennis, 5 cerceaux, des plots.

## Séance 1 :

→ s'approprier les règles du jeu préparatoire.

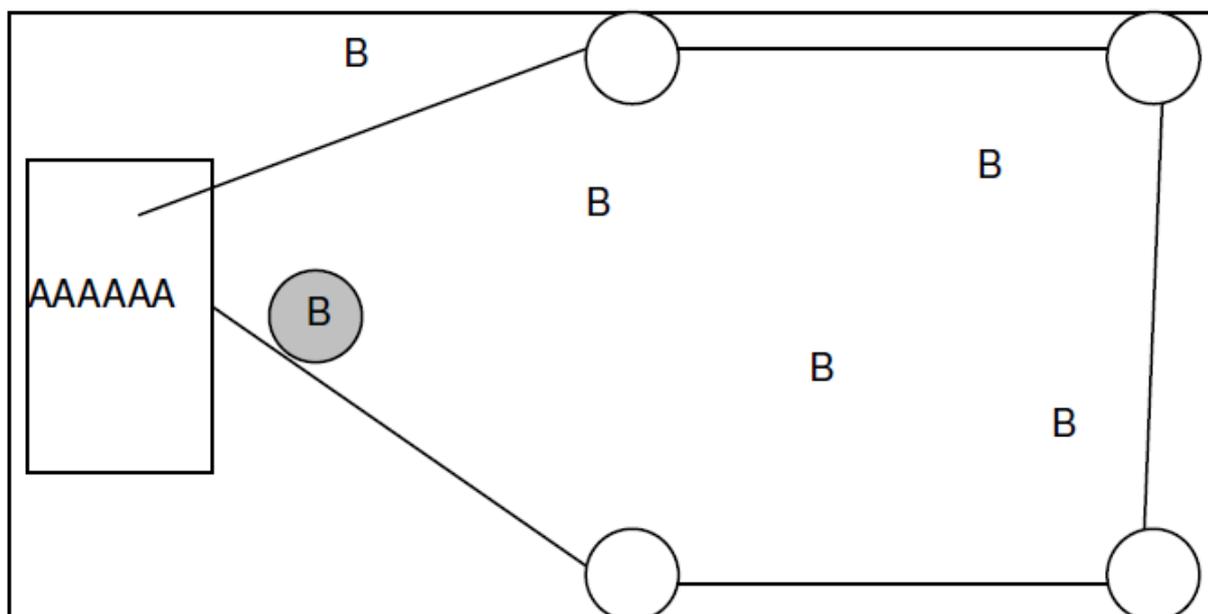
→ se répartir les tâches.

→ participer à l'élaboration d'une activité et expliquer les difficultés que l'on rencontre dans cette activité.

## Disposition:

On dispose les cerceaux à différents endroits, à intervalles réguliers.

Faire 2 équipes.



cerceau dont le capitaine B ne doit pas sortir et dans lequel il doit attendre que ses coéquipiers lui lancent la balle



cerceaux dans lesquels les lanceurs A doivent passer

————— parcours des lanceurs A

A : équipe des lanceurs

B: équipe des receveurs

### Présentation de la règle.

Une équipe (A) va lancer et courir (attaquant), l'autre (B) va essayer de récupérer le plus vite possible la balle pour la ramener au capitaine qui n'a pas le droit de sortir de son cerceau. (défenseur)

Chaque joueur de l'équipe A lance la balle l'un après l'autre et se met à courir de cerceau en cerceau pour revenir dans son camp.

- Il peut s'arrêter dans un cerceau et attendre que la balle soit relancée par un coéquipier pour se remettre à courir. Il ne doit pas y avoir plus de 2 joueurs dans un cerceau, sinon ils ont perdu.
- Si la balle est rattrapée du 1er coup par un adversaire, celui qui a lancé est éliminé de suite. Ses équipiers en train de courir entre les cerceaux restent en jeu, mais doivent retourner à l'emplacement d'où ils étaient partis.
- Quand le capitaine récupère la balle, on crie stop . Tous ceux qui ne sont pas dans un cerceau sont éliminés.

Tous ceux qui ont fait un tour complet donnent un point à leur équipe et ont le droit de passer une seconde fois .

On ne doit pas lancer la balle en arrière.

Les 2 équipes jouent chacun leur tour en attaque et défense.

Bilan : en fonction du score, demander pourquoi certains ont marqué, d'autres non, échange sur les actions réalisées puis sur les stratégies pouvant être mises en place.

### **Séance 2 :**

→ s'approprier les règles du jeu préparatoire.

→ se répartir les tâches.

→ participer à l'élaboration d'une activité et mise en place des stratégies.

Reprise de l'activité de la séance en essayant de mettre en place des stratégies d'attaques et défensives.

Bilan : Retour sur les stratégies, lesquelles ont marché, n'ont pas marché ? Pourquoi ? Avez vous d'autres idées à mettre en place ?

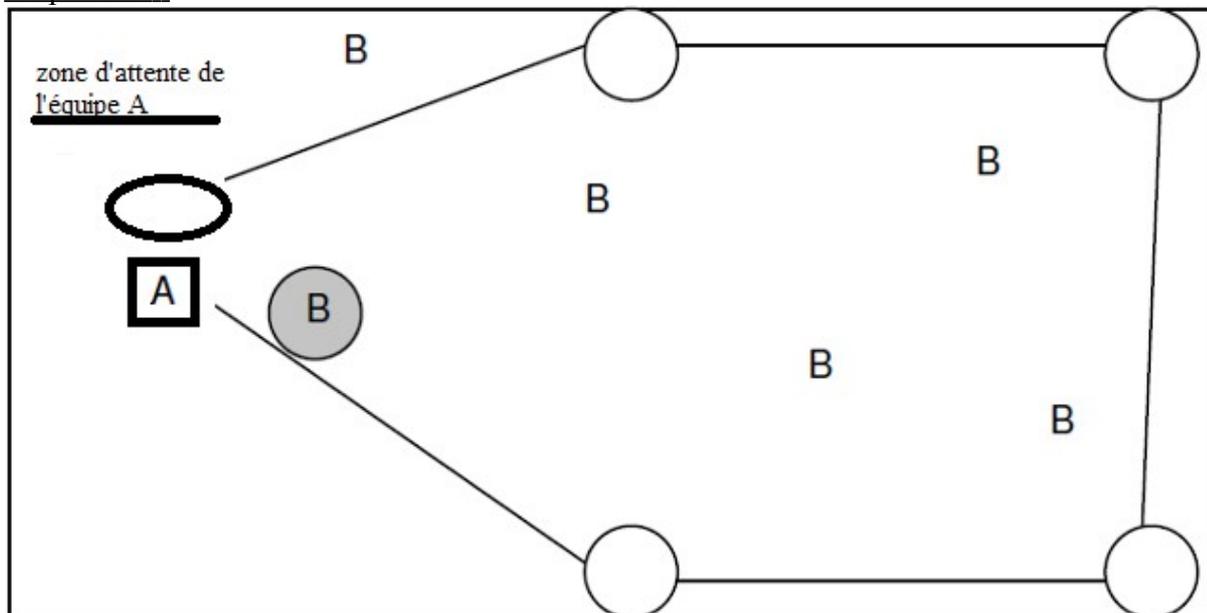
### **Séance 3 :**

En fonction de la séance 2, refaire la séance 2 ou passer à la séance 4.

#### Séance 4 :

- s'approprier les règles du jeu.
- se répartir les tâches.
- participer à l'élaboration d'une activité et mise en place des stratégies.

#### Disposition :



-  cerceau dont le capitaine B ne doit pas sortir et dans lequel il doit attendre que ses coéquipiers lui lancent la balle
-  cerceaux dans lesquels les lanceurs A doivent passer
-  zone d'arrivée
-  parcours des lanceurs A
- A : équipe des lanceurs
- B : équipe des receveurs

#### Présentation de la règle.

Une équipe (A) va frapper la balle lancée par le capitaine B et courir (attaquant), l'autre (B) va essayer de récupérer le plus vite possible la balle pour la ramener au capitaine qui n'a pas le droit de sortir de son cerceau.(défenseur).

Le frappeur dispose de 3 lancers pour essayer de frapper la balle. Après sa frappe, il lâche la raquette et court à la première base.

La zone d'attente doit être assez éloignée pour que les enfants ne reçoivent pas la raquette.

Le lanceur doit lancer la balle en cloche. La balle doit arriver à hauteur de frappe (entre les épaules et les hanches).

Chaque joueur de l'équipe A frappe la balle avec la raquette de tennis l'un après l'autre et se met à courir de cerceau en cerceau pour revenir dans son camp.

- Il peut s'arrêter dans un cerceau et attendre que la balle soit relancée par un coéquipier pour se remettre à courir. Il ne doit pas y avoir plus de 2 joueurs dans un cerceau, sinon ils ont perdu.
  - Si la balle est rattrapée du 1er coup par un adversaire, celui qui a lancé est éliminé de suite. Ses équipiers en train de courir entre les cerceaux restent en jeu, mais doivent retourner à l'emplacement d'où ils étaient partis.
  - Quand le capitaine récupère la balle, on crie stop . Tous ceux qui ne sont pas dans un cerceau sont éliminés.
- Tous ceux qui ont fait un tour complet donnent un point à leur équipe et ont le droit de passer une seconde fois .  
On ne doit pas lancer la balle en arrière.

Les 2 équipes jouent chacun leur tour en attaque et défense.

Bilan : retour sur le jeu, ce qui change avec la raquette puis sur les stratégies mises en place et à mettre en place.

Différenciation possible : varier la taille de la raquette. Au bout de 2 frappes manquées, le joueur A attaquant peut choisir de lancer la balle.

### **Séances 5 à 8.**

On reprend la séance 4. Une batte de base-ball peut remplacer la raquette pour certains élèves.

Un arbitre peut être défini.

On peut faire évoluer la règle : réaliser un tour de circuit complet compte 2 points au lieu de un.