

# LA GRANDE THEQUE (cycle 3)

## 1. Compétences travaillées

### Compétences disciplinaires

- Respect des consignes et des règles du jeu.
- Respect des règles de sécurité.
- Savoir lancer loin.
- Savoir courir vite et anticiper.
- Savoir anticiper la trajectoire de la balle.
- Observer le jeu des adversaires.

### Compétences transversales

- Respect des règles.
- Assumer différents rôles : lanceur-coureur et passeur-tireur
- Savoir arbitrer et compter les points.
- Organiser une rencontre.

## 2. Les règles du jeu

### Les batteurs (raquette de tennis)

- Un serveur (appartenant à l'équipe des batteurs) lance la balle au 1<sup>er</sup> batteur qui peut refuser sa frappe. Il dispose de 3 essais pour réussir sa frappe, en cas d'échec il est éliminé. Si la balle est frappée, il lâche sa raquette et court à l'extérieur du champ pour passer les bases 1, 2, 3, 4, 5 et revenir en A. **ATTENTION : le batteur doit courir à l'extérieur du champ matérialisé par des plots.**
- Si le batteur se sent en danger, il peut s'arrêter à la hauteur d'une base (pied ou main) et crier "BASE". Il repartira en même temps que le batteur qui lui succède.

Remarque : 2 batteurs ne peuvent ni se dépasser, ni se trouver à la même base ; si le cas se produit, le second batteur est éliminé. Par contre, un batteur peut revenir en arrière occuper une base vide.

- Le batteur est éliminé s'il est « brûlé », c'est-à-dire surpris entre 2 bases lorsque le receveur crie « STOP ! ».

### les trimeurs : 3 rôles différents

#### **Attention : aucun trimeur n'a le droit de se déplacer la balle en main (faire des passes)**

- Le receveur : il se place dans un cerceau et doit toujours y conserver au moins 1 pied.
- Le cavalier, aide le receveur à récupérer la balle ; il peut se déplacer à l'intérieur du champ.
- Les autres trimeurs sont répartis à l'extérieur du champ (au-delà des coupelles ▲). Ils doivent s'emparer au plus vite de la balle pour l'envoyer soit par passes, soit directement au receveur. Ils n'ont pas le droit de gêner le batteur qui court.
- Le receveur bloque la balle et crie « STOP ! » en levant le bras et en tenant la balle.

## 3. Organiser

### Organisation matérielle

- par classe faire des équipes de 8 à 12 joueurs.
- temps en fonction du nombre d'équipes (en moyenne 10 min. par manche).
- deux équipes : les batteurs qui sont alignés au sommet A et les trimeurs qui sont répartis suivant leur rôle.
- 1 balle, un cerceau, une raquette de tennis et 5 quilles lestées.
- des chasubles, un chrono, un sifflet par terrain ;
- 2 ou 3 élèves arbitres par terrain
- feuilles de matches : le batteur qui termine son tour en entier et en une seule fois marque 3 points, 1 point s'il s'est arrêté puis est revenu au sommet A. Mais si un batteur oublie de crier « BASE ! » il est éliminé et ne marque donc pas de point.
- quand tous les batteurs sont passés, on inverse les rôles. L'équipe des batteurs qui a marqué le plus de points a gagné.

### Organisation spatiale

