

Compétence au cycle 3 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		Nom du jeu : La petite thèque	Activité : Jeu collectif
Objectifs d'apprentissage : Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires / Assurer des rôles différents : batteur (lanceur), trimeur (receveur), gardien / Elaborer, faire évoluer et respecter une règle de jeu.			
Descriptif de la tâche :			
But	Batteurs : lancer la balle le plus loin possible et effectuer le tour du pentagone sans être éliminés. Trimeurs : récupérer la balle et la transmettre le plus vite possible au gardien pour éliminer les batteurs.		
Dispositif	2 équipes avec dossards / 1 balle souple / 5 cerceaux pour les bases (refuges) + 1 pour le gardien / plots pour délimiter le hors champ. Un terrain d'environ 40 m x 30 m; au sommet d'un pentagone régulier, 5 cerceaux distants de 10m ; un cerceau central pour le gardien (voir schéma). Le jeu se joue en deux parties : les batteurs de la première partie deviennent les trimeurs de la deuxième. Le nombre de batteurs doit être identique dans les deux parties.		
Consigne	« Un batteur lance la balle à la main dans la zone du grand champ puis court pour faire le tour des bases (cerceaux). Les trimeurs récupèrent la balle, soit en la bloquant de volée, soit en la passant au gardien. Lorsque le gardien a reçu la balle, il crie « stop ! ». Si le batteur le juge nécessaire, il peut s'arrêter dans une base refuge et il repartira avec le batteur suivant. Attention : un seul coureur par base et interdiction de se doubler. Sera éliminé - le batteur se trouvant entre deux bases quand le gardien crie « stop » - le batteur dont la balle est attrapée de volée par un trimeur ou par le gardien.»		
Critères de réussite	Gain des points : 3 points quand un tour complet est effectué par le batteur / 1 point quand le tour est effectué avec arrêt aux bases. A l'issue des deux parties, l'équipe gagnante est celle qui aura obtenu le plus de points.		

Comportements attendus	Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
Batteurs : -lancer loin et courir vite en prenant des indices visuels pour juger de l'arrêt ou non aux refuges Trimeurs : -réceptionner de volée -faire des passes	Batteurs : -le lancer est trop court → -le batteur ne prend pas de repères visuels dans sa course → Trimeurs : -le trimeur n'attrape pas la balle → -les passes sont imprécises	Mise en place d'ateliers spécifiques : -apprendre à lancer loin en variant les projectiles -travail en binômes : en courant, agir en fonction de signaux visuels convenus -organiser des jeux de passes à 2, à 5, à 10 sans opposant

Trame de variance	
Simplifier : -réduire les distances entre les refuges -moins de trimeurs que de batteurs ou inversement en fonction des rôles -le gardien peut se déplacer dans le petit champ	Complexifier : -augmenter les distances entre les refuges -seuls trois pas, balle en main, sont autorisés -proposer divers types de balles et de lancers -introduire progressivement une raquette ou une batte pour l'équipe des lanceurs batteurs (vers la thèque ou le baseball)
Sécurité -en cas d'utilisation de batte ou de raquette, prévoir une zone de sécurité autour du batteur	Evaluation -l'élève sait se positionner et agir en fonction des trois rôles (batteur, trimeur, gardien)