



Guide d'utilisation du document « Thèque en élémentaire »

Programme 2008 en élémentaire : Education Physique et Sportive
Compétence : coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.

Les différentes étapes d'un module d'apprentissage :

La mise en place d'un module d'apprentissage se fait en fonction des conditions matérielles de l'école (installations et matériels pédagogiques). Des balles de tennis, des cerceaux sont à disposition en prêt dans les 4 circonscriptions du département.

Ce document comporte une règle du jeu, une fiche de comportements observables et des fiches de remédiation qui permettent à l'enseignant d'avoir des situations adaptées aux différents problèmes identifiés.

Le jeu peut être mis en place avec les élèves sans utiliser la raquette même en cycle 3.

Au début du module d'apprentissage, on privilégie le travail sur la compréhension de la règle (faire vivre le jeu facilite cette compréhension). Quand les élèves ont intégré les règles du jeu, on peut commencer à identifier les comportements observables en utilisant la situation de référence (évaluation diagnostique : mise en place du jeu avec les règles).

Les fiches de remédiation permettent de construire vos séances en fonction des problèmes rencontrés par les élèves.

Ce document n'est pas une progression d'activités mais permet de mettre en œuvre des remédiations en fonction des difficultés rencontrées par les élèves. Il n'est pas exhaustif et d'autres situations peuvent être proposées aux élèves en difficulté.

FICHE THEQUE

MATERIEL

Un terrain en herbe de préférence.
10 cerceaux pour faire les bases.
15 balles de tennis.
Une raquette ou batte.

BUT DU JEU

Courir de base en base et revenir à la base de départ pour marquer un point.

Pour valider le point, l'attaquant doit passer par toutes les bases sans se faire éliminer (tour complet sans s'arrêter sur une base après avoir lancé la balle 3 points sinon 1 point).

CP-CE1

CE2-CM1-CM2

Le joueur lance la balle à la main puis court.

Le joueur frappe la balle placée sur un plot (avec une raquette ou batte) puis court.

REGLES DU JEU

Jeu en 6 contre 6.

L'enseignant détermine le nombre de passages de chaque attaquant.

Le jeu commence quand l'attaquant envoie la balle (dans les limites du terrain) sinon il recommence. Tous les joueurs passent en attaque puis changer les rôles.

Le receveur se place dans le cerceau de défense et les autres défenseurs se répartissent dans le terrain. Les défenseurs doivent faire parvenir la balle au receveur si elle n'a pas été attrapée de volée.

Les défenseurs doivent éliminer le ou les attaquants qui courent de base en base :

1/ en attrapant la balle du lanceur de volée (l'attaquant lanceur est éliminé mais pas les autres attaquants).

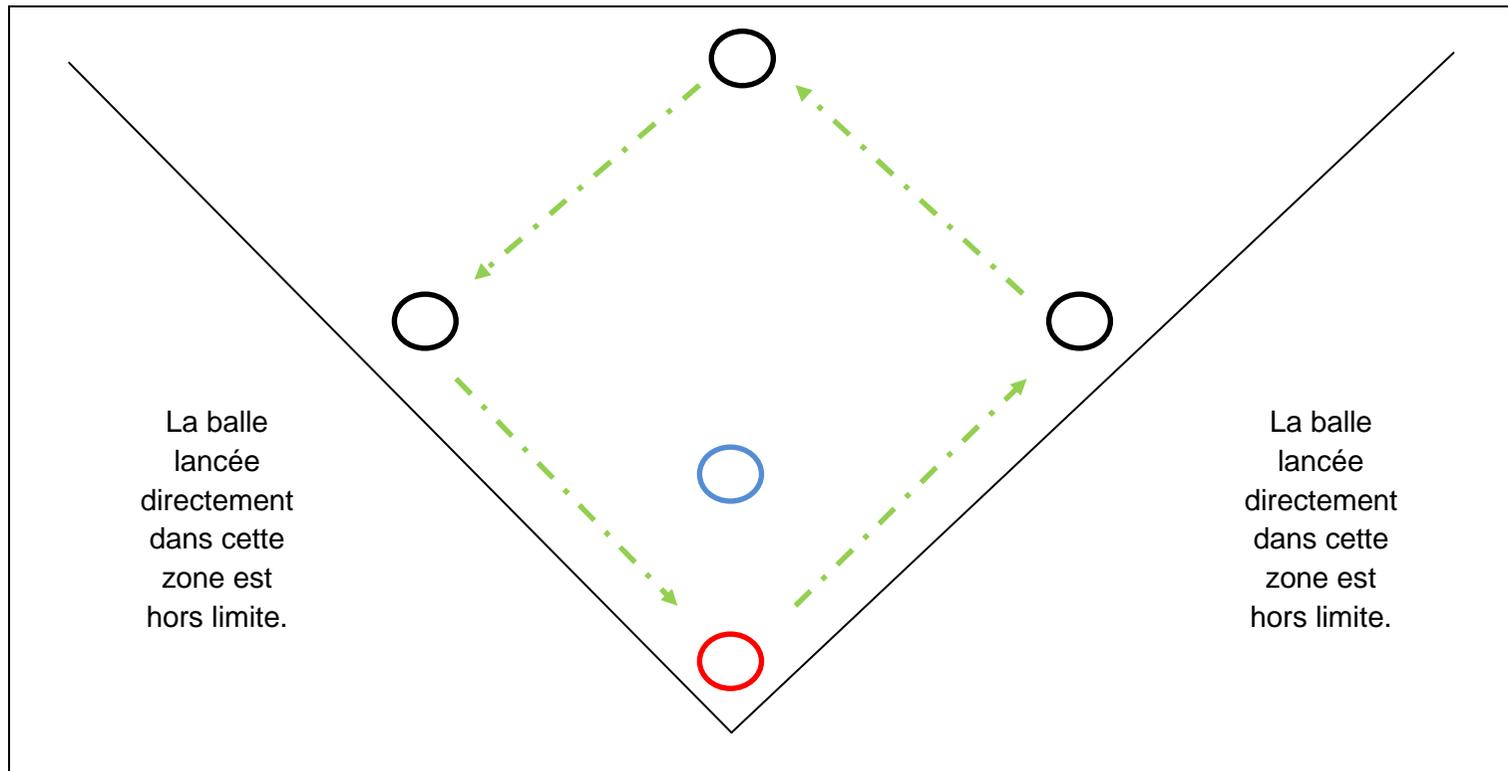
2/ en ramenant la balle au receveur avant que les attaquants ne soient arrivés à une base.

Les attaquants doivent être arrivés à une base avant que le receveur ait la balle en main.

Le jeu s'arrête quand le receveur a la balle dans la main. Un autre attaquant envoie la balle.

DROIT DU JOUEUR	
EN ATTAQUE	EN DEFENSE
Un joueur (sauf le lanceur) peut rester sur sa base.	Les joueurs se situent à 3 mètres minimum du lanceur.
Il n'est pas permis d'avoir deux joueurs sur une même base (le dernier joueur arrivé sur la base est éliminé).	Le joueur peut courir avec la balle dans la main.
Le joueur n'a pas le droit de dépasser un partenaire.	Toutes les passes s'effectuent à la main.
Pour le dernier attaquant, permettre à un joueur de l'équipe d'effectuer un dernier lancer.	Le receveur doit toujours avoir au moins un pied dans le cerceau.

TERRAIN DE THEQUE



○ Bases pour les attaquants (distance entre les bases entre 5 et 8 mètres)

○ Base pour le receveur

○ Base de départ d'où l'attaquant lance ou frappe la balle

— — — — —> Sens de déplacement des attaquants

La distance entre la base de départ et la base du receveur entre 3 et 5 mètres

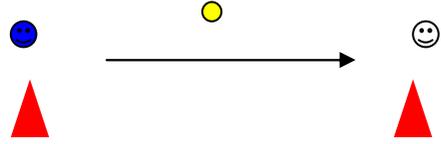
FICHE SUR LES COMPORTEMENTS

La connaissance de la règle est un pré-requis pour l'observation des comportements.

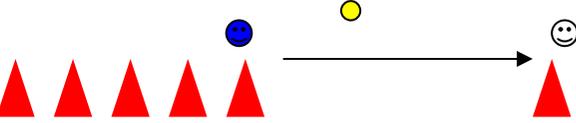
COMPORTEMENTS OBSERVABLES	COMPORTEMENTS ATTENDUS	SITUATIONS DE REMEDIATION PROPOSEES
L'élève ne sait pas faire une passe.	L'élève doit lancer la balle à une main (main droite, main gauche).	Pages 7, 8, 9, 10.
	L'élève doit faire des passes avec des trajectoires différentes (tendue, en cloche).	
	L'élève doit faire une passe à l'arrêt à un joueur à l'arrêt ou à un joueur en déplacement.	
L'élève ne sait pas attraper la balle.	L'élève doit attraper la balle avec des trajectoires différentes (tendue, en cloche).	Pages 11, 12, 13.
	L'élève doit attraper la balle à l'arrêt ou en mouvement.	
L'élève est attiré par la balle.	L'élève doit s'approprier tout l'espace de jeu.	Page 14.
L'élève ne connaît pas son rôle (attaquant, défenseur).	L'élève doit comprendre le rôle de l'attaquant et du défenseur.	Pages 15 et 16.
L'élève se débarrasse de la balle.	L'élève doit observer avant de faire une passe.	Page 17.
L'élève a peur d'attraper la balle.	L'élève doit accepter le contact avec la balle.	Pages 11, 12, 13.

COMPORTEMENTS OBSERVABLES	COMPORTEMENTS ATTENDUS	SITUATIONS DE REMEDIATION PROPOSEES
L'élève court systématiquement avec la balle dans la main pour la ramener au receveur.	L'élève doit comprendre l'intérêt d'utiliser les passes pour être plus efficace en défense.	Page 18.
Les élèves ne savent pas s'organiser collectivement pour récupérer et ramener la balle au receveur.	Les élèves doivent se répartir les zones du terrain à défendre pour récupérer et ramener la balle au receveur le plus vite possible.	Page 19.
L'élève lanceur se fait éliminer par un arrêt de volée.	L'élève doit lancer où il n'y a pas de défenseur et/ou avec un rebond.	Page 20.
L'élève non lanceur part de sa base quelle que soit la qualité du lancer.	L'élève doit apprécier la qualité du lancer avant de quitter sa base.	Page 21.
L'élève reste sur sa base alors que son partenaire arrive vers celle-ci.	L'élève doit courir vers la base suivante si le lancer est bon pour ne pas faire éliminer son partenaire.	Page 22.

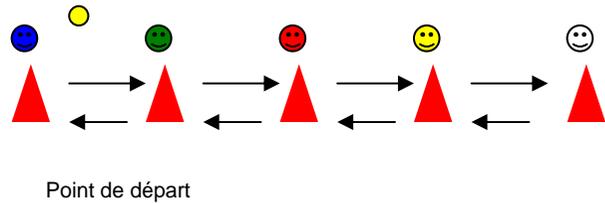
SITUATION D'APPRENTISSAGE « Thèque »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;">L'élève ne sait pas faire une passe</p> <p style="text-align: center;">(une passe est réussie quand le receveur touche la balle avec la main).</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit faire une passe à l'arrêt à un joueur à l'arrêt.</p>	<p><u>Matériel :</u> 2 plots, une balle pour deux.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Organisation :</u> Elèves face à face.</p> <p><u>Variables :</u> Passes : main droite, main gauche. Trajectoires de la balle: tendue, en cloche. Distance entre les élèves.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Faire une passe en direction de son partenaire.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour le passeur : « Vous devez faire 10 passes. »</p> <p>Pour le receveur : « Vous devez essayer d'attraper la balle sans vous déplacer. »</p> <p>« Vous comptez le nombre de passes réussies puis vous changez les rôles. »</p> <p><u>Critères de réussite :</u> Pour le passeur : Le passeur est en réussite s'il arrive 7 fois sur 10 à ce que le receveur touche la balle sans se déplacer (un pied sur le plot).</p>

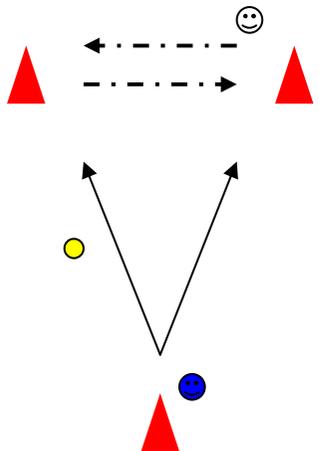
SITUATION D'APPRENTISSAGE « Thèque »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne sait pas faire une passe (une passe est réussie quand le receveur touche la balle avec la main).</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit faire une passe à l'arrêt à un joueur à l'arrêt.</p>	<p><u>Matériel :</u> 6 plots pour deux élèves.</p>  <p><u>Organisation :</u> Jeu de passes avec un passeur et un receveur éloignés de 1m50 au début du jeu.</p> <p><u>Variables :</u> Passes : main droite, main gauche. Trajectoires de la balle: tendue, en cloche. Distance entre les élèves.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Faire une passe en direction de son partenaire.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour le passeur : « Vous faites 5 passes en direction du receveur. »</p> <p>Pour le receveur : « Vous devez essayer d'attraper la balle. Quand vous avez touché la balle avec la main sans vous déplacer (pied sur le plot), vous reculez au plot suivant. »</p> <p><u>Critères de réussite :</u> Le passeur est en réussite si le receveur arrive au dernier plot après les 5 passes.</p>

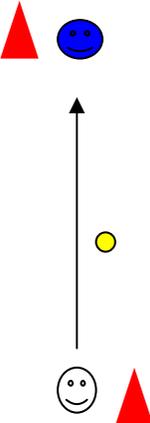
SITUATION D'APPRENTISSAGE « Thèque »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;">L'élève ne sait pas faire une passe (une passe est réussie quand le receveur touche la balle avec la main).</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit faire une passe à l'arrêt à un joueur à l'arrêt.</p>	<p><u>Matériel :</u> 5 plots et une balle pour 5 élèves</p>  <p style="text-align: center;">Point de départ</p> <p><u>Organisation :</u> Jeu de passes avec 5 élèves par équipe placés chacun à un plot. Les plots sont alignés et espacés de 1m50.</p> <p><u>Variables :</u> Passes : main droite, main gauche. Trajectoires de la balle: tendue, en cloche. Distance entre les élèves.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Faire une passe en direction de son partenaire.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous devez vous faire des passes. La balle passe de joueur en joueur pour revenir au point de départ. »</p> <p>« Vous devez essayer d'attraper la balle. Quand vous avez touché la balle avec la main sans vous déplacer (pied sur le plot), vous devenez passeur. »</p> <p><u>Critères de réussite :</u> Les élèves sont en réussite s'ils arrivent à faire un aller-retour en dix passes.</p>

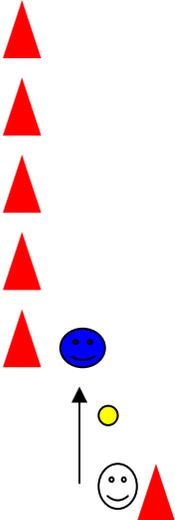
SITUATION D'APPRENTISSAGE « Thèque »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;">L'élève ne sait pas faire une passe (une passe est réussie quand le receveur touche la balle avec la main).</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit faire une passe à l'arrêt à un joueur en mouvement.</p>	<p><u>Matériel :</u> 3 plots et une balle pour deux.</p>  <p><u>Organisation :</u> Trois plots placés en triangle. Elèves situés à deux plots du triangle.</p> <p><u>Variables :</u> Passes : main droite, main gauche, à deux mains. Trajectoires de la balle: tendue, en cloche, avec rebond (si le terrain le permet). Distance entre les élèves.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Faire une passe en anticipant le déplacement du partenaire.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour le passeur : « Vous faites 10 passes au receveur qui se déplace vers le plot libre. » Pour le receveur : « Vous devez essayer d'attraper la balle. » « Vous comptez le nombre de passes réussies puis vous changez les rôles. »</p> <p><u>Critères de réussite :</u> Pour le passeur : Le passeur est en réussite s'il arrive 7 fois sur 10 à ce que le receveur touche la balle avec la main.</p>

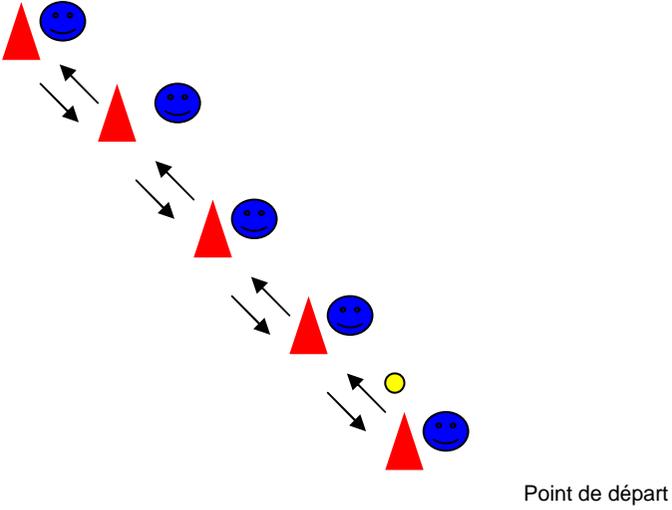
SITUATION D'APPRENTISSAGE « Thèque »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;">L'élève ne sait pas attraper la balle (une passe est réussie si le receveur attrape la balle de volée à la main).</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit attraper la balle à l'arrêt.</p> <p>OU</p> <p style="text-align: center;">L'élève a peur d'attraper la balle.</p> <p><u>Objectif :</u> L'enfant doit accepter le contact avec la balle.</p>	<p><u>Matériel :</u> Deux plots, une balle pour deux.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Variables :</u> Trajectoires de la balle : tendue, en cloche. Distance entre les élèves.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Attraper la balle.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour le passeur : « Vous devez faire 10 passes en direction du receveur. »</p> <p>Pour le receveur : « Vous devez attraper la balle sans avoir à vous déplacer. »</p> <p>« Vous comptez le nombre de passes réussies puis vous changez les rôles. »</p> <p><u>Critères de réussite :</u> Pour le receveur : Le receveur est en réussite s'il arrive 7 fois sur 10 à attraper la balle sans avoir à se déplacer (un pied sur le plot).</p>

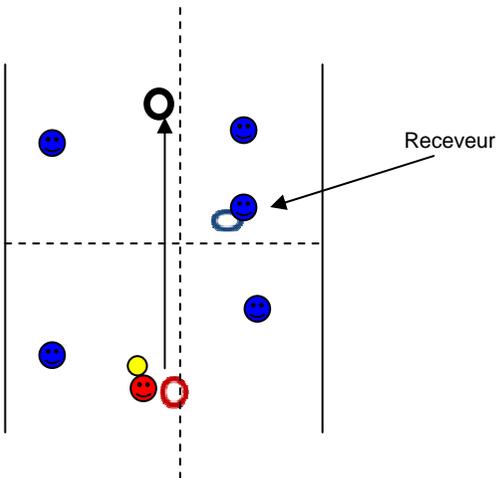
SITUATION D'APPRENTISSAGE « Thèque »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;">L'élève ne sait pas attraper la balle (une passe est réussie si le receveur attrape la balle de volée à la main).</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit attraper la balle à l'arrêt.</p> <p>OU</p> <p style="text-align: center;">L'élève a peur d'attraper la balle.</p> <p><u>Objectif :</u> L'enfant doit accepter le contact avec la balle.</p>	<p><u>Matériel :</u> 6 puces (ou plots) pour deux élèves.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Organisation :</u> Jeu de passes avec un passeur et un receveur éloignés de 1m50 au début du jeu.</p> <p><u>Variables :</u> Passes : main droite, main gauche, à deux mains. Trajectoires de la balle : tendue, en cloche, avec rebond (si le terrain le permet). Distance entre les élèves.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Attraper la balle.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour le passeur : « Vous faites 5 passes en direction du receveur. »</p> <p>Pour le receveur : « Vous devez essayer d'attraper la balle. Quand vous avez attrapé la balle avec la main sans vous déplacer (pied sur le plot), vous reculez au plot suivant. »</p> <p><u>Critères de réussite :</u> Le receveur attrape la balle de volée à la main sans se déplacer (un pied sur le plot). Le receveur est en réussite s'il arrive au bout du parcours en 5 essais.</p>

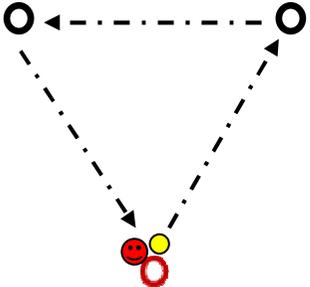
SITUATION D'APPRENTISSAGE « Thèque »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;">L'élève ne sait pas attraper la balle (une passe est réussie si le receveur attrape la balle de volée à la main).</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit attraper la balle à l'arrêt.</p> <p>OU</p> <p style="text-align: center;">L'élève a peur d'attraper la balle.</p> <p><u>Objectif :</u> L'enfant doit accepter le contact avec la balle.</p>	<p><u>Matériel :</u> 5 plots pour 5 élèves.</p>  <p><u>Organisation :</u> Jeu de passes avec 5 élèves par équipe placés chacun à un plot. Les plots sont alignés et espacés de 1m50.</p> <p><u>Variables :</u> Passes : main droite, main gauche, à deux mains. Trajectoires de la balle : tendue, en cloche, avec rebond (si le terrain le permet). Distance entre les élèves.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Attraper la balle.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous devez vous faire des passes. La balle passe de joueur en joueur pour revenir au point de départ. »</p> <p>« Vous devez attraper la balle. Quand vous avez attrapé la balle sans vous déplacer (pied sur le plot), vous devenez passeur. »</p> <p><u>Critères de réussite :</u> Le receveur attrape la balle de volée à la main sans se déplacer (un pied sur le plot). Les élèves sont en réussite s'ils arrivent à faire un aller-retour en dix passes.</p>

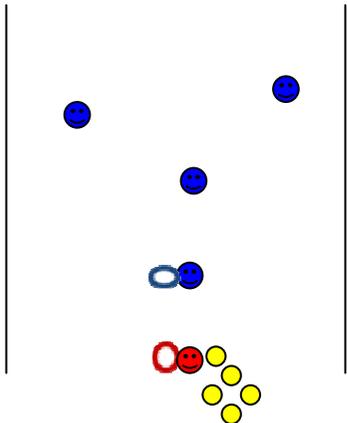
SITUATION D'APPRENTISSAGE « Thèque »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">L'élève est attiré par la balle.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit s'approprier tout l'espace de jeu.</p>	<p><u>Matériel :</u> 3 cerceaux, 1 balle pour 6 élèves.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Organisation :</u> Jeu réduit avec 1 attaquant et 5 défenseurs dont un receveur. Terrain réduit 6 mètres de large (sans limiter en longueur), 6 mètres entre les 2 bases pour l'attaquant.</p> <p><u>Variables :</u> Jouer sur la taille de l'espace à défendre par défenseur. Jouer la disposition des zones à défendre. Jouer sur la distance entre les bases de départ et d'arrivée pour l'attaquant.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Se répartir dans l'espace de jeu pour amener la balle au receveur le plus vite possible.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous jouez avec les règles du jeu. Le jeu commence quand l'attaquant lance la balle et s'arrête quand le receveur a la balle dans la main. »</p> <p>pour les défenseurs : « Vous ne devez pas sortir de votre zone à défendre. »</p> <p>Pour les attaquants : « Vous lancez la balle et vous courez jusqu'à la base le plus vite possible. »</p> <p>« Vous faites 5 essais puis changez les rôles. Vous comptez le nombre de fois où l'attaquant n'est pas à la base d'arrivée au moment où le receveur a la balle en main : 1 point pour la défense. »</p> <p><u>Critères de réussite :</u> L'équipe en défense doit marquer 4 points sur 5 essais.</p>

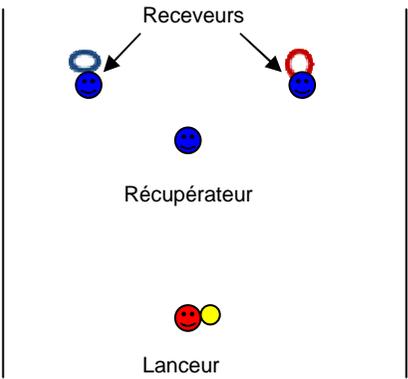
SITUATION D'APPRENTISSAGE « Thèque »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;">L'élève ne connaît pas son rôle (attaquant).</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit comprendre le rôle de l'attaquant.</p>	<p><u>Matériel :</u> 3 cerceaux.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Organisation :</u> 3 élèves attaquants. Jouer avec 3 bases disposées en triangle.</p> <p><u>Variables :</u> Jouer sur le nombre de bases. Même exercice en imposant à l'élève lanceur de s'arrêter à une base définie en amont, faire lancer un 2ème élève et ainsi de suite.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Courir de base en base pour revenir à la base de départ.</p> <p><u>Consigne :</u> « Vous lancez la balle puis vous courez en passant par chaque base pour revenir à la base de départ. »</p> <p><u>Critères de réussite :</u> L'élève est passé par toutes les bases en s'arrêtant à la base définie en amont.</p>

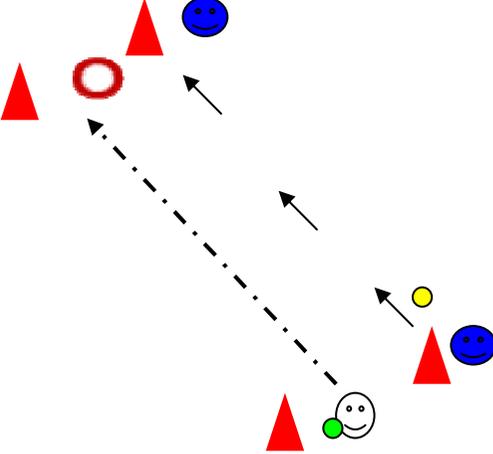
SITUATION D'APPRENTISSAGE « Thèque »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;">L'élève ne connaît pas son rôle (défenseur).</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit comprendre le rôle de défenseur.</p>	<p><u>Matériel :</u> 2 cerceaux et 5 balles pour 5 élèves.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Organisation :</u> Jeu dans un espace réduit par groupe de 5 élèves. Un lanceur avec 5 balles. Thèque</p> <p><u>Variables :</u> Jouer sur la dimension de l'espace de jeu. Jouer sur le nombre de balles. Jouer sur le nombre de défenseurs.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Amener la balle au receveur.</p> <p>Thèque Pour le lanceur : « Vous lancez une balle dans l'espace de jeu. »</p> <p>Pour les défenseurs : « Vous devez ramener la balle au receveur placé dans le cerceau. »</p> <p>« Quand la balle est ramenée au receveur, le lanceur lance la deuxième balle et ainsi de suite. »</p> <p>« Vous changez les rôles après les 5 balles lancées. »</p> <p><u>Critères de réussite :</u> Les élèves ramènent toutes les balles au receveur.</p>

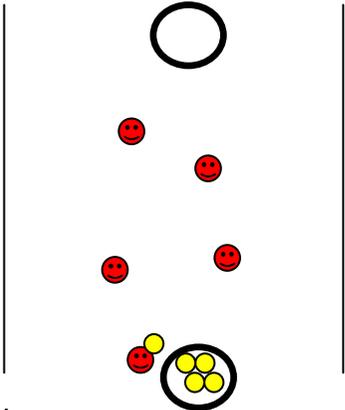
SITUATION D'APPRENTISSAGE « Thèque »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">L'élève se débarrasse de la balle.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit observer avant de faire une passe.</p>	<p><u>Matériel :</u> 2 cerceaux et une balle pour 4 élèves.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Organisation :</u></p> <p>Un élève lanceur. 2 bases pour deux receveurs (2 cerceaux pour matérialiser les bases par exemple un rouge, un bleu). Un élève récupérateur de la balle lancée.</p> <p><u>Variables :</u></p> <p>Jouer sur la distance entre les bases. Jouer sur le moment où le lanceur annonce la base vers laquelle la balle doit être envoyée.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Observer avant de lancer la balle.</p> <p><u>Consignes :</u> « Après avoir lancé la balle, vous indiquez au récupérateur la couleur de la base vers laquelle il doit envoyer la balle. »</p> <p>« Le récupérateur a 5 essais puis vous changez les rôles. »</p> <p><u>Critères de réussite :</u> Le récupérateur envoie la balle en direction de la base annoncée par le lanceur.</p>

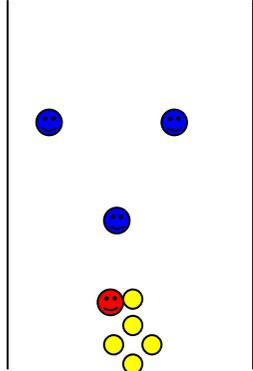
SITUATION D'APPRENTISSAGE « Thèque »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;">L'élève court systématiquement avec la balle dans la main pour la ramener au receveur.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit comprendre l'intérêt d'utiliser les passes pour être plus efficace en défense.</p>	<p><u>Matériel :</u> 4 plots, un cerceau et 2 balles pour 3 élèves.</p>  <p><u>Organisation :</u> Une balle de tennis pour le lanceur, une balle de couleur différente pour le coureur. Installer 2 plots espacés de 6 mètres (deux parcours).</p> <p><u>Variables :</u> Jouer sur l'espace entre les plots. Jouer sur le nombre de passeurs.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Faire parvenir la balle dans le cerceau.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour le lanceur : « Au signal, vous lancez la balle à votre partenaire qui doit la mettre dans le cerceau. »</p> <p>Pour le coureur : « Au signal, vous courez d'un plot à l'autre le plus vite possible pour amener la balle dans le cerceau. » « Vous comparerez les deux techniques pour déplacer la balle. » « Vous changez les rôles tous les 5 essais. »</p> <p><u>Verbalisation :</u> Faire Identifier aux élèves que la technique de passes est plus efficace que celle de course.</p>

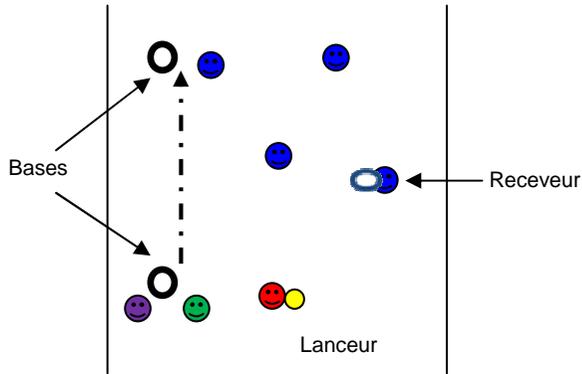
SITUATION D'APPRENTISSAGE « Thèque »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;">Les élèves ne savent pas s'organiser collectivement pour récupérer et ramener la balle au receveur.</p> <p><u>Objectif :</u> Les élèves doivent se répartir les zones du terrain à défendre pour ramener la balle au receveur le plus vite possible.</p>	<p><u>Matériel :</u> 2 cerceaux, 5 balles dans un cerceau pour 5 élèves.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Organisation :</u> Jeu dans un espace délimité 10 mètres sur 20 mètres par exemple. Chronométrer la réalisation de l'exercice. Remise en place de l'exercice.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Amener les balles le plus rapidement possible.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous vous organisez pour déplacer les balles une par une d'un cerceau à l'autre. »</p> <p><u>Critères de réussite :</u> Les élèves doivent diminuer le temps pour réaliser l'exercice.</p>
	<p><u>Variables :</u> Jouer sur la distance entre les deux cerceaux. Jouer le nombre d'élèves. Jouer sur le nombre de balles.</p>	

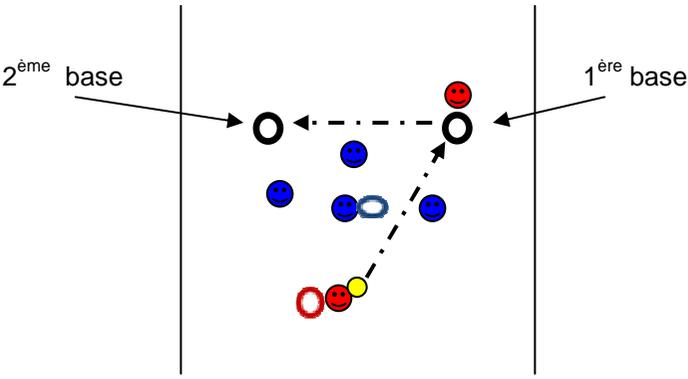
SITUATION D'APPRENTISSAGE
« Thèque »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;">L'élève lanceur se fait éliminer par un arrêt de volée.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit lancer où il n'y a pas de défenseur et/ou avec un rebond.</p>	<p><u>Matériel :</u> 5 balles pour 4 élèves.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Organisation :</u> Un lanceur et trois défenseurs sur un couloir de 3 mètres de large.</p> <p><u>Variables :</u> Jouer sur la largeur du couloir. Jouer sur le nombre de défenseurs.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Lancer la balle.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour le lanceur : « Vous envoyer la balle dans le couloir de 3 mètres. »</p> <p>Pour les défenseurs : « Vous essayez d'attraper la balle de volée. »</p> <p>« Le lanceur a 5 essais puis vous changez les rôles. »</p> <p><u>Critères de réussite :</u> La balle n'est pas attrapée de volée 4 fois sur 5 essais.</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Thèque »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève non lanceur part de sa base quelle que soit la qualité du lancer.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit apprécier la qualité du lancer avant de quitter sa base.</p>	<p><u>Matériel :</u> 3 cerceaux et une balle pour 7 élèves.</p>  <p><u>Organisation :</u> Travail par groupe de 7 élèves Jeu dans un espace réduit avec 2 bases espacées de 6 mètres et une base pour le receveur. Un lanceur, un receveur, 3 défenseurs et 2 attaquants (coureurs) placés à une base.</p> <p><u>Variables :</u> Jouer sur la distance entre les bases. Imposer au lanceur l'endroit où il doit envoyer la balle. Jouer sur le nombre de défenseurs.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Se rendre à une base sans être éliminé.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour le lanceur : « Vous envoyez des balles plus ou moins faciles pour les 3 défenseurs. » Pour les défenseurs : « Vous devez ramener la balle au receveur le plus vite possible. » Pour l'attaquant (vert sur le dessin) : « Après le lancer, vous courez le plus vite possible jusqu'à la base ». Pour l'attaquant (violet sur le dessin) : « Après le lancer, vous essayez de vous rendre à l'autre base si vous estimez avoir le temps de vous y rendre avant que le receveur ait la balle en main ».</p> <p>« L'attaquant (violet) a 5 essais puis vous changez les rôles ».</p> <p><u>Critères de réussite :</u> 1/ L'attaquant n'est pas entre les deux bases quand la balle est dans les mains du receveur. 2/ Si l'attaquant (violet) a décidé de ne pas courir, l'attaquant (vert) ne doit pas être arrivé à la base avant que le receveur ait la balle en main.</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Thèque »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;">L'élève reste sur sa base alors que son partenaire arrive vers celle-ci.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit courir vers la base suivante si le lancer est bon pour ne pas faire éliminer son partenaire.</p>	<p><u>Matériel :</u> 4 cerceaux et une balle pour 6 élèves.</p>  <p><u>Organisation :</u> Jeu dans un espace réduit avec 3 bases, formant un triangle, espacées de 6 mètres et une base pour le receveur. Un lanceur, un receveur, 3 défenseurs et 1 attaquant placé à la 1^{ère} base.</p> <p><u>Variables :</u> Jouer sur la distance entre les bases. Jouer sur le nombre de défenseurs.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Pour le non lanceur : ne pas être éliminé ou ne pas faire éliminer le lanceur.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour le lanceur : « Vous envoyez la balle puis vous courez jusqu'à la 1^{ère} base le plus vite possible. » « Le lanceur essaie de se rendre à la 1^{ère} base quelle que soit la qualité de son lancer. »</p> <p>Pour l'attaquant en 1^{ère} base : « Vous essayez de vous rendre à la 2^{ème} base si vous estimez avoir le temps de vous y rendre en fonction de la qualité du lancer. »</p> <p>Pour les défenseurs : « Vous devez amener la balle au receveur le plus vite possible. » « Vous faites 5 essais et puis vous changez les rôles. »</p> <p><u>Critères de réussite :</u> Les attaquants ne doivent pas être à deux sur la 1^{ère} base</p>