La thèque sans batte : lancer, courir et coopérer

Dès 8 ans • 10 à 24 joueurs • 30 à 40 min • Grand terrain

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Une initiation à la thèque dès 8 ans, avec un lancer à la main et quatre bases. Les défenseurs ramènent la balle dans un cerceau pour arrêter les courses, sans viser les coureurs ; chaque tour terminé rapporte un point.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Coordonner course et passes en respectant un signal commun. À observer : les défenseurs s'organisent sans viser ni gêner les coureurs.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 15 min. Dessiner une boucle départ → base 1 → base 2 → base 3 → départ, avec 8 à 12 m entre bases. Le départ constitue la quatrième base. Placer le réceptionneur à l'intérieur, à l'écart des trajectoires. Désigner le sens de course et une zone d'attente derrière le lanceur.

REPÈRE DE TEMPS
8 min de démonstration ; deux passages de 6 à 7 min par équipe ; 4 min de bilan. Ajuster le temps à l'effectif : tous doivent avoir le même nombre de lancers.

Matériel et impressions

1 balle souple, 4 bases larges matérialisées par des plots plats, 1 cerceau de retour et des chasubles. Kit : plan, ordre des lanceurs et feuille de score.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « Après ton lancer, tu avances de base en base. Les défenseurs passent la balle au réceptionneur. Quand elle est posée dans le cerceau, il dit stop : sur une base tu restes, entre deux bases tu reviens à la précédente. Personne ne lance sur un coureur. »

2. Un joueur de l'équipe des coureurs lance la balle à la main dans le terrain, puis suit les bases dans l'ordre. Un lancer hors des limites est recommencé une fois.

3. Les défenseurs récupèrent la balle et la transmettent à leur réceptionneur, qui la pose dans le cerceau et crie « stop ». Ils ne visent jamais les coureurs.

4. Au signal, un coureur arrêté sur une base est sauf. Entre deux bases, il revient à la précédente. Il pourra repartir au lancer du partenaire suivant.

5. Chaque tour complet rapporte un point. Plusieurs joueurs peuvent attendre sur la même base, à condition de ne pas gêner le passage.

6. Après le lancer du dernier joueur, appliquer le même signal stop. Compter les tours terminés ; les coureurs encore aux bases reviennent sans point, puis les équipes échangent leurs rôles. Jouer deux passages par équipe.

7. Rôle de l’animateur et régulation. Un lancer hors terrain est repris une fois ; au deuxième échec, proposer un lancer roulé accompagné. À chaque lancer, les coureurs encore sur une base peuvent repartir. Au dernier lancer de l’équipe, le même stop s’applique : compter les tours achevés et faire revenir sans point ceux qui restent sur les bases, puis échanger les rôles. Un ballon attrapé en l’air ne change pas cette règle simplifiée.

8. Terminer et faire un bilan court. « Quelle organisation a permis de ramener la balle plus vite, sans courir tous après ? » Faire nommer un rôle utile.

Adaptations

Réduisez les distances ou faites rouler la balle. Un binôme peut effectuer le parcours ensemble.

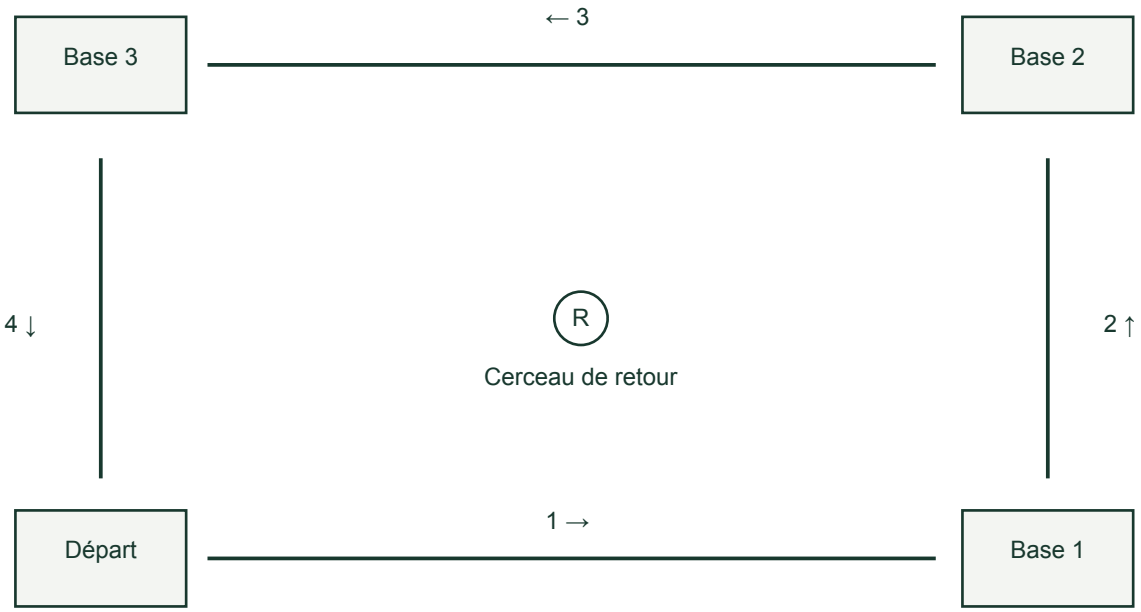
Adapter au groupe : Réduire la boucle, faire rouler la balle ou permettre un binôme coureur-guide. Garder le même aménagement pendant les deux passages comparés.

Vigilance

Séparez les trajectoires de course et la zone de retour. Les défenseurs laissent libres les bases et ne bloquent jamais les coureurs.
Avant de démarrer, vérifier l’espace et le matériel, convenir d’un signal d’arrêt et montrer où se regrouper. Ajuster le dispositif avec l’équipe d’animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d’encadrants.

Plan d’installation

Schéma de principe, non à l’échelle. Adapter les distances au groupe et au lieu ; les zones de course et d’attente doivent rester dégagées.



8 à 12 m entre bases • couloir de course libre

Démonstration avant de jouer

« Après ton lancer, tu avances de base en base. Les défenseurs passent la balle au réceptionneur. Quand elle est posée dans le cerceau, il dit stop : sur une base tu restes, entre deux bases tu reviens à la précédente. Personne ne lance sur un coureur. »

Le meneur observe

Un lancer hors terrain est repris une fois ; au deuxième échec, proposer un lancer roulé accompagné. À chaque lancer, les coureurs encore sur une base peuvent repartir. Au dernier lancer de l’équipe, le même stop s’applique : compter les tours achevés et faire revenir sans point ceux qui restent sur les bases, puis échanger les rôles. Un ballon attrapé en l’air ne change pas cette règle simplifiée.

Feuille de suivi

Équipe : _____ Date : _____

Défi	Lancer 1 fait	Lancer 2 fait	Tours terminés
Joueur 1			
Joueur 2			
Joueur 3			
Joueur 4			
Joueur 5			
Joueur 6			
Joueur 7			
Joueur 8			
Joueur 9			
Joueur 10			
Joueur 11			
Joueur 12			

Notes et observations

_____

_____