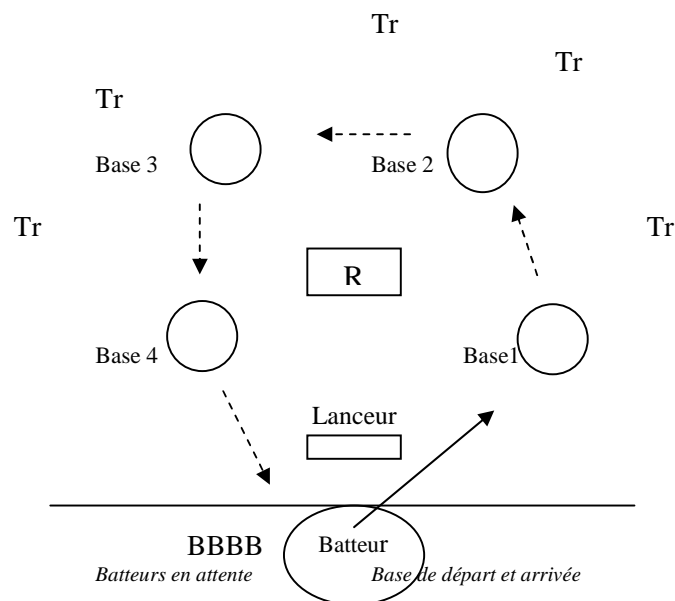


## La thèque (ancêtre du base-ball)



- Grand espace
- Balles de tennis / une batte de cricket (ou une raquette)
- Cônes → zone du receveur (R)
- Natte de gym → zone du lanceur (L)

### But du jeu

La partie se déroule en 2 manches afin que chaque équipe assure successivement les 2 rôles (batteurs et trimeurs).

On obtient des points quand son équipe occupe le rôle de batteurs.

Une manche se termine quand tous les batteurs d'une équipe ont frappé la balle et tenté de réussir un tour.

### Equipe des Batteurs (un lanceur + x batteurs)

Le batteur (B) frappe la balle envoyée par le lanceur (L) et part en courant pour essayer de franchir le maximum de bases sans se faire éliminer.

Un batteur qui réussit un tour en une seule fois, marque 2 points et donne une vie supplémentaire à son équipe (permet à un joueur éliminé de son équipe d'avoir une deuxième chance).

Le batteur a le droit de s'arrêter dans une des bases afin de continuer sa course au lancer du prochain batteur de son équipe.

Un tour complet réalisé en plusieurs fois vaut 1 point.

### Equipe des Trimeurs (un receveur + x trimeurs)

Les trimeurs (Tr) s'organisent collectivement pour récupérer la balle après le lancer afin de la donner rapidement au receveur.

### Règlement

Le batteur doit se trouver sur une base quand la balle parvient au receveur de l'équipe adverse, sinon il est éliminé.

2 batteurs ne peuvent se trouver sur la même base (si une base est occupée par un batteur, un deuxième ne peut donc s'y réfugier, ce dernier sera éliminé si la balle est récupérée à ce moment par le receveur).

Le receveur ne peut pas sortir de sa zone pour rattraper la balle.

Les trimeurs ne peuvent pas marcher avec la balle (la balle progresse grâce à des passes).

## Axes de progrès → Batteurs

### Pour le batteur (individuellement)

Passer de ...	à
Frappe de balle aléatoire	Frappe maîtrisée (angle et force) en fonction du placement des trimeurs
Batteur spectateur de son lancer	Enchaînement des actions (frapper --> lâcher la batte --> courir)
Inhibition des actions due à la peur d'être éliminé	Oser prendre des risques
Une course "en aveugle"	<p><b>une course organisée en fonction du traitement des informations</b> (lire le jeu pour prendre une décision: continuer à courir ou choisir la sécurité)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-&gt; position/trajectoire/vitesse de la balle</li> <li>-&gt; place et déplacement des trimeurs</li> <li>-&gt; déplacement du ou des coéquipiers en jeu</li> <li>-&gt; occupation des bases par des partenaires</li> </ul>

### Pour le batteur (au sein de son équipe)

Passer de ...	à
Un passage désordonné des batteurs agissant d'une manière individuelle	<p>Construction de plans d'action à court terme (sur le prochain lancer, on va essayer de...)</p> <p>Stratégie de passage (en fonction de la position des batteurs sur les bases, il est préférable que ça soit x qui tente...)</p>

### Pour le lanceur

Passer de ...	à
Un lancer aléatoire	<p>Un lancer réfléchi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-&gt; Moment du lancer décidé en accord avec le batteur</li> <li>-&gt; Trajectoire de la balle favorisant le frapper du batteur</li> </ul>

## Axes de progrès → Trimeurs

### Pour le trimeur (individuellement)

Passer de ...	à
Position statique	Déplacement en fonction de la trajectoire de la balle afin d'être présent au point de réception
Subir la réception (pas d'anticipation)	Etre disponible et s'organiser corporellement pour réussir la réception
Passes explosives vers le receveur	Passes ajustées à un partenaire ou au receveur

### Pour le trimeur (au sein de son équipe)

Passer de ...	à
Trimeur "spectateur passif"	<p>Trimeur "joueur actif" au sein d'une équipe</p> <p>-&gt; adapter son comportement en fonction de la <b>lecture du jeu</b> (je peux attraper la balle ou je m'organise pour être un relais vers le receveur)... (je fais une passe longue vers le receveur ou une passe courte avec relais)...</p>
Trimeurs désorganisés	<p>Placement des joueurs afin d'occuper efficacement tout l'espace de jeu</p> <p>Plan d'action évolutif (détermination de rôles)</p>

### Pour le receveur

Passer de ...	à
Receveur qui réclame la balle mais qui n'est pas prêt	Receveur qui s'organise corporellement pour réussir la réception.