



Vaillant

Fiche d'activité

Pionnier

Voyageur

Type de jeu : La thèque

Lien avec l'élément :



Objectif(s) de la proposition de branche :

- Développer et maîtriser ses capacités physiques
- Pouvoir prendre un rôle dans une équipe

Durée : De 20 minutes à 1h00

Nombre de jeunes :

De 8 à 100

Nombre de chefs :

De 1 à 100

Matériel :

- Une batte de thèque
- 3 balles de tennis
- De quoi faire 5 bases
- De quoi faire un carré (niche) pour le chien



Notes / vocabulaire

1. **Catcher / Gober :** attraper la balle au vol
2. **Grillé :** Se trouver entre deux bases lorsque la balle est arrivée au chien.

But du jeu :

Dans le principe, cela ressemble au Base-Ball. Deux équipes s'affrontent. L'une batte, l'autre rattrape pendant une durée de jeu impartie, puis les rôles sont inversés.

Pour l'équipe qui batte, le but est de marquer le plus de points. Pour cela les joueurs doivent envoyer une balle le plus loin possible à l'aide d'une batte. Puis courir de base en base tant que la balle n'est pas revenue auprès du chien (joueur derrière le lanceur de l'équipe adverse). Durant ce laps de temps, le joueur qui a battu et les autres joueurs de son équipe attendant sur le terrain peuvent courir pour atteindre une autre base ou passer la ligne d'arrivée (base finale).

Pour l'équipe qui rattrape, le but est soit de *catcher*¹ la balle batté par l'équipe adverse avant qu'elle ne touche le sol, soit de ramener la balle au chien (joueur de son équipe) le plus vite possible, avant qu'un joueur de l'équipe adverse n'ait atteint une base.

Les équipes doivent marquer le plus de points possibles lors de leur temps de battage. Un tour complet du terrain par un batteur sans qu'il ait eu besoin de s'arrêter à une base et sans s'être fait *grillé*² fait remporter 5 points à son équipe. Un tour simple du terrain avec au minimum un arrêt fait remporter 1 point à son équipe.

Un batteur grillé retourne attendre son tour pour être battu à la fin de la file d'attente de son équipe. Il n'est donc pas exclu du jeu !

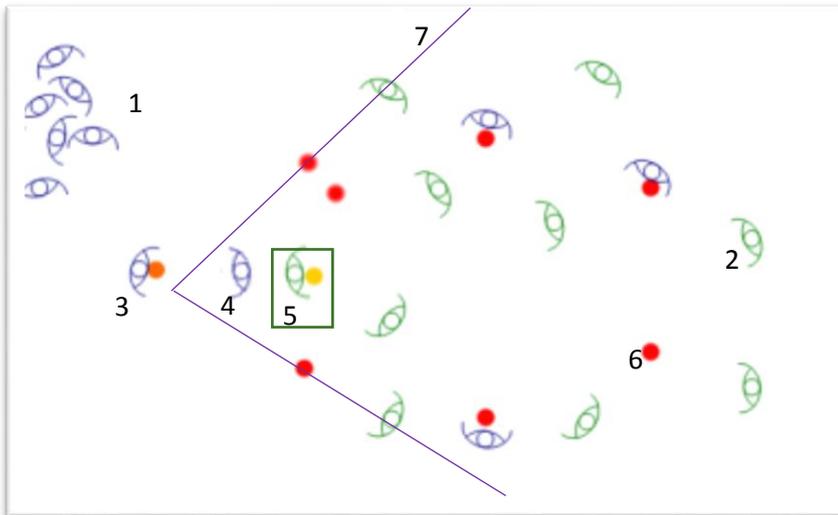
Le chien ne peut pas bouger de sa zone (la niche). C'est à lui que la balle doit revenir après avoir été attrapé. Pour stopper le jeu le chien doit crier "stop" et toucher le sol dans sa zone avec la balle, sinon le jeu continue. C'est alors que l'arbitre doit être réactif et siffler dans la foulée quand la balle touche le sol de la niche. Quand le batteur joue, la balle doit dépasser le chien pour être validée et être dans l'axe (cf. schéma).

L'arbitre siffle quand le chien a crié stop, quand la balle est avant le chien ou hors axes.

Disposition du terrain et des équipes :

Formez un terrain circulaire de plus ou moins 5 bases (en rouge ci-dessous) avec des pulls, foulards, un tas d'herbe, des cerceaux (plots) ou toutes autres choses qui permettent de matérialiser un emplacement sans présenter de danger ! Les bases sont espacées de 10 à 20 mètres (en fonction de l'âge des joueurs).

Signalez un point de départ (en orange foncé ci-dessous) à 3 - 4 mètres devant la niche du chien (orange pâle) pour le batteur. Le lanceur de son équipe se met en face de lui, dos au chien de l'autre équipe. Il n'y a pas de limites de longueur de terrain pour le batteur. Il peut donc envoyer la balle aussi loin qu'il le désire (et qu'il le peut !). Les limites des côtés du terrain sont appelées axes. Elles sont des lignes imaginaires partant de la position du batteur et passant par les deux bases aux extrémités du terrain (en violet ci-dessous)



Légende :

- 1) Equipe batteur
- 2) Equipe des catcheurs
- 3) Le batteur
- 4) Le lanceur
- 5) Le chien et sa zone
- 6) Bases
- 7) Axes

Déroulement de la partie :

Le joueur qui batte est seul sur le point de départ les autres joueurs étant en retrait loiiiiin derrière. Eh oui une batte qui vole ça peut faire très mal !!!

Le lanceur lance une balle au batteur (le chien ne lance pas de balle il les rattrape juste et il fait partie de l'équipe qui rattrape).

Le batteur a droit à 3 essais. S'il rate trois fois on change de batteur. Le batteur peut refuser autant de balles qu'il souhaite. Il lui suffit de ne pas essayer de batter et de dire « refusé » à la place (mais il pourra rebatté lors de son tour et retourne à la fin de la file des batteurs).

Si le batteur batte une balle valable (dans l'axe et après le chien) il peut partir (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) et avancer d'autant de bases qu'il le désire. Les autres joueurs attendant à une base peuvent partir lorsque le batteur choisit de courir. Enfin ils doivent s'arrêter à une base ou finir le tour avant que la balle ne revienne au chien et que l'arbitre siffle. Les autres joueurs de son équipe peuvent les conseiller de s'arrêter à temps juste avant que la balle n'arrive au chien.

Le batteur est considéré comme parti lorsqu'il lâche la batte. Il ne peut pas commencer à courir avec et ne doit pas la jeter violemment.

Un joueur de l'équipe qui batte est « grillé » quand :

- La balle revient au chien alors que le joueur n'est pas sur une base ou n'a pas passé la dernière base.
- La balle jouée par le batteur est gobée/catchée c'est-à-dire rattrapée par l'équipe adverse avant d'avoir touchée le sol et que le batteur a lâché la batte. Le gobage peut marquer un point pour l'équipe qui catche (à définir dans les règles en début de match).
- Il "coupe" : il doit toujours passer à l'extérieur des bases qu'il passe.
- Au bout de ses trois essais s'il n'est parti à aucune balle.

Rappelons que le chien doit toujours avoir un pied dans sa niche. Si les catcheurs lui renvoient mal la balle ça n'est pas à lui d'aller la chercher mais aux catcheurs...

Chaque fois qu'un joueur de l'équipe du batteur boucle un tour on compte 1 point, 5 si le tour est bouclé en une seule balle (qu'on appelle le tour du roi).

Fin du jeu :

La partie se finit quand le temps est terminé !

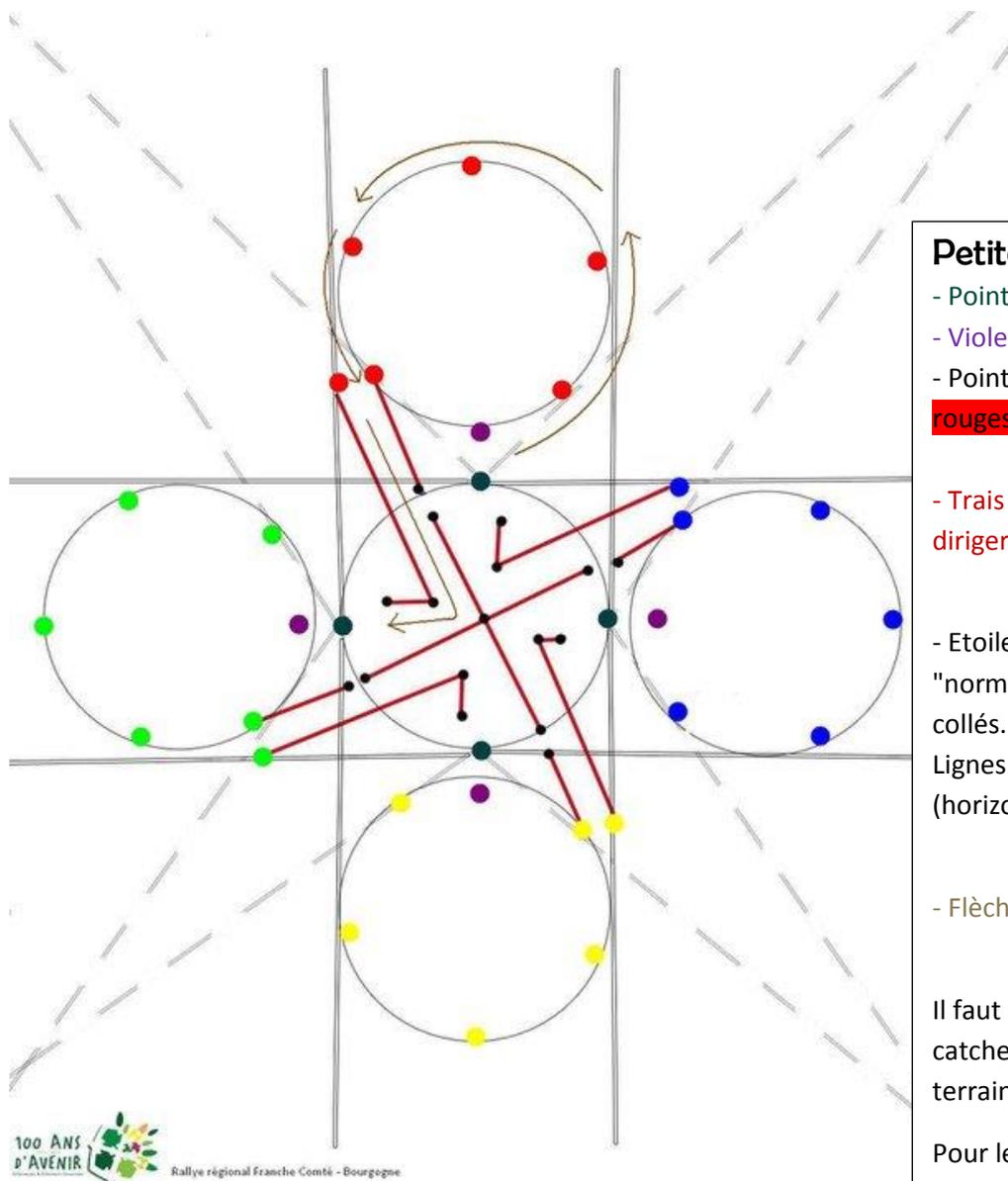
La limite de temps peut varier suivant l'âge des participants, le temps disponible sur le planning etc.

L'équipe qui a marqué le plus de points a GAGNÉ !!!

Les arbitres peuvent garder les scores pour eux jusqu'à la fin des deux parties du match afin d'instaurer un petit suspens durant le match.

Pour aller plus loin, la thèque à 200 joueurs, la Fayol-thèque :

Schéma général d'une super-thèque pour un rallye du centenaire des EEUdF.



Petite légende :

- Points verts foncés : batteurs;
- Violets : lanceurs
- Points bleus, jaunes, verts clairs et rouges clairs : Les bases du terrains
- Traits rouges foncés : rubalise (pour diriger les batteurs)
- Etoile en pointillés : les hors-axes "normaux" de 4 terrains de thèque collés.
Lignes droites : nouveaux hors-axes (horizontal en partant du batteur)
- Flèches marrons : trajet d'un batteur

Il faut maintenant imaginer près de 90 catcheurs répartis sur et entre les 4 terrains ...

Pour les arbitres, il est préférable de trouver 4 signaux sonores différents (sifflet, trompette, gong, crécelle...)