

Animation « Jeux de raquettes C2/C3 »

Les programmes de l'EPS (B.O n°3 19 juin 2008 H.S) indiquent le cadre des compétences dans lequel il convient d'exploiter ce type d'activité:

- Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement
C'est la compétence prioritaire développée dans ce genre d'activité.

Dans les activités de raquettes, l'élève doit parvenir à :
«faire quelques échanges» (cycle 2) et «marquer des points dans un match à deux» (cycle3)

Selon la façon dont l'enseignant traite cette activité, les jeux de raquettes permettent d'inscrire les élèves :

- dans une relation duelle d'opposition (savoir gagner le point)
- dans une relation duelle de coopération (savoir faire des échanges avec un partenaire)
- dans une relation collective duelle ou coopérative (matches par équipe ou situations de coopération aménagées).

Progression

Etape 1 : SAVOIR FRAPPER

Problèmes : comment reprendre le volant /la balle avant qu'il tombe à terre, comment le renvoyer de façon contrôlée ?

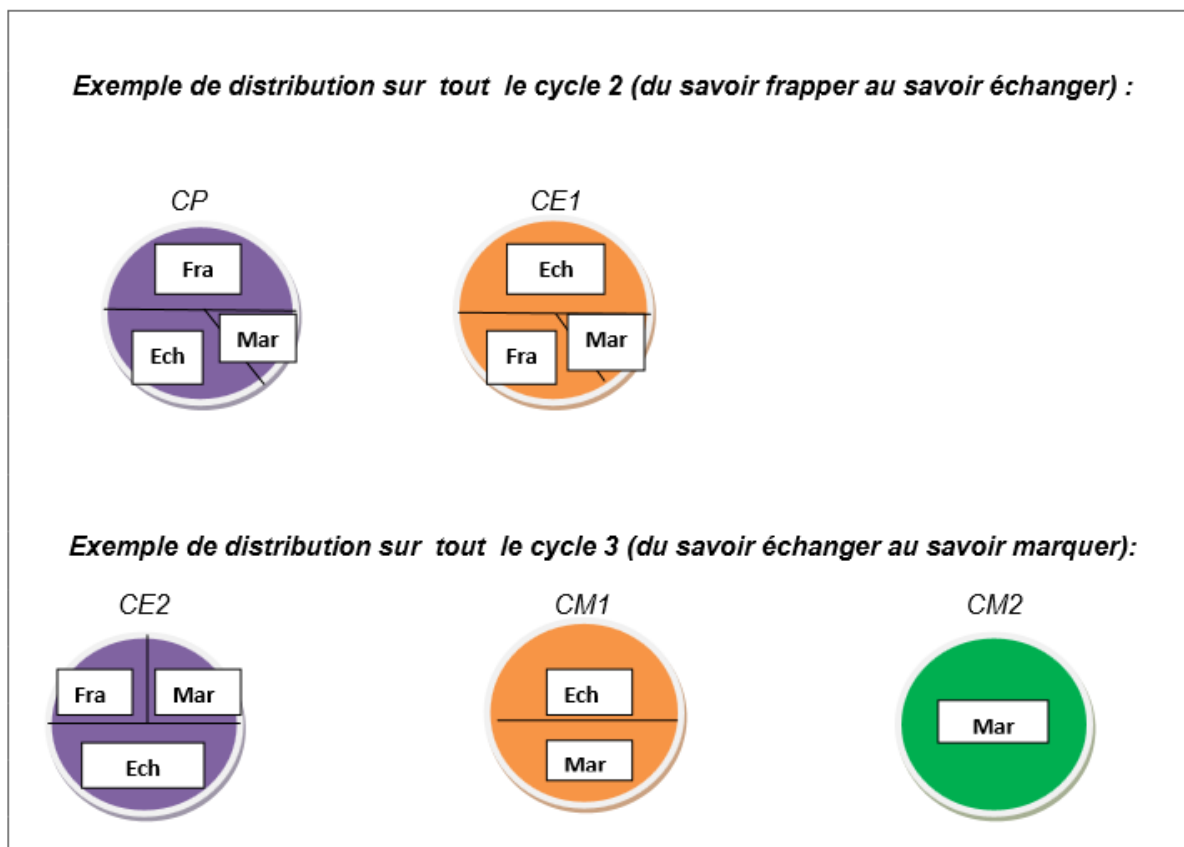
Etape 2 : SAVOIR ECHANGER

Problème : comment tenir l'échange longtemps ?

Etape 3 : SAVOIR MARQUER

Problème : comment abrégé l'échange, quelle tactique adopter pour marquer le point ?

Programmation du CP au CM2 :



Jeux d'entrée dans l'activité :

Jeu : le jongleur

Organisation : jouer seul

Matériel : 1 raquette – 1 volant / 1 balle

Durée : 2/3 min

Jeu : jongler avec la raquette et le volant/balle

Variantes : changer le côté de frappe de la raquette

Jongler en se déplaçant

Faire le plus grand nombre de jonglage dans un temps donné

Faire le plus petit nombre de jonglage dans un temps donné

Jeu : gagne terrain

Organisation : 1 contre 1

Matériel : 1 raquette – 1 volant / 1 balle

Durée : 2/3 min

Jeu : envoyer avec la raquette le volant, la balle le plus loin possible dans le terrain adverse. L'adversaire renvoie du point de chute. Le point est marqué lorsque le volant / la balle passe la ligne de fond du terrain.

Jeu : balles brulantes

Organisation : 2 équipes de 4 à 6 joueurs

Matériel : 1 raquette – 1 volant / 1 balle

Durée : 3 à 5 min

Jeu : au signal, les enfants envoient avec leur raquette dans l'autre camp par-dessus la limite définie. L'équipe qui a le moins d'objets dans son camp à la fin du jeu a gagné.

Variantes : mode de renvoi direct ou pas.

Jeu: le chateau

Organisation : équipes de 6 joueurs

Matériel : 1 raquette par enfant, volants, balles, cibles (bouteilles plastique, quilles, plots...)

Durée : 2 à 3 minutes

Jeu : Frapper à l'aide de la raquette volants, balles, pour faire tomber les cibles dans un temps limité. L'équipe qui fait tomber le plus de cibles a gagné.

Variantes :

- Varier les distances joueurs / cibles le placement des cibles (en bas, en haut...)

Jeu : la balle au mur

Organisation : 4 lanceurs, 4 receveurs.

Matériel : raquettes, balles

Durée : 4 à 5 minutes

Jeu : Le lanceur envoie contre le mur avec la raquette, la balle ou le ballon au dessus de la ligne rouge, le receveur 1 rattrape après un rebond ou de volée... L'adversaire renvoie du point de chute.

Variantes :

- Utiliser différents outils (raquettes de tennis, de tennis de table)
- Varier les distances lanceurs / mur
- Varier le nombre de rebonds autorisés (receveurs)

Le receveur renvoie au dessus de la ligne rouge et le lanceur 2 rattrape...

Jeu: le carton plein

Organisation : 2 équipes de 4 joueurs ; 1 ramasseur , 3 lanceurs.

Matériel : 1 raquette par enfant ; dix volants, ou balles, 2 cartons, 2 panneaux (cibles), plots.

Durée : 3 à 4 minutes

Jeu : Au signal, le joueur 1 de l'équipe A frappe (volant, balle) depuis les plots contre la cible A ; Si la cible A est touchée, amener (volant, balle) dans son carton ;
Si la cible A n'est pas touchée, amener (volant, balle) dans le carton adverse ;
Après avoir frappé le lanceur 1 devient ramasseur, puis le 2 etc...
L'équipe qui a le plus de volants ou balles dans son carton à la fin du jeu a gagné.
Idem pour l'équipe B.

Variantes :

-augmenter ou diminuer la distance, la taille de la cible

SITUATION DE REFERENCE

Organisation : - 1 contre 1 (jusqu'à 3 contre 3 au jeu avec ballon)

Terrain : 12 à 15m de longueur, 2 à 4m de largeur.

Matériel : balles, ballons, volants, raquettes, filet...

Durée : 4 minutes.

Jeu :

- Atteindre la cible adverse (sol de la zone 3), avec une balle, un volant envoyé avec une raquette ;

- **Jeu n° 1 :** pour le lanceur, Faire tomber (balle, volant) dans la zone 3 , il marque alors 1 point.

Pour le défenseur, toucher la balle, (ballon, volant) avant que celle ci n'atteigne le sol. Changer de rôle tous les 5 lancers.

- **Jeu n° 2 :** Idem ; mais si le lancer est hors de la cible, le défenseur marque 1 point.

- **Jeu n° 3 :** Idem ; mais le défenseur doit essayer de frapper (ou contrôler avant de frapper), balle, ou volant, vers la zone 3 du lanceur.

Les jeux 1, 2, 3 se déroulent avec une réserve de balles, ballons, volants.