

Proposition
de rencontre sportive
autour des « jeux de raquettes »
cycle 2

Groupe de Recherche en EPS (**GREPS 22**)

Janvier 2010

Atelier 1 : Parcours de motricité

But : réaliser un parcours de motricité avec une balle et une raquette.

3 propositions de parcours :

Matériel (pour 1 parcours n°1) : 4 raquettes (de tennis ou de tennis de table) + 4 balles (en mousse ou de tennis de table) + 13 cerceaux (1 pour matérialiser le départ / 3 comme cibles à atteindre / 5 cerceaux où il faut passer en pas de côté / 4 cerceaux verticaux) + 8 briques avec fente (4 au début du parcours, pour matérialiser les haies / 4 pour faire tenir verticalement les cerceaux) + 4 lattes (les placer dans les briques à fente pour matérialiser les haies) + 2 bancs

Parcours n°1 : « le crabe » – raquette + balle (de tennis ou de tennis de table)

1 : départ dans un cerceau, enjamber 4 haies (balle posée sur la raquette) ;

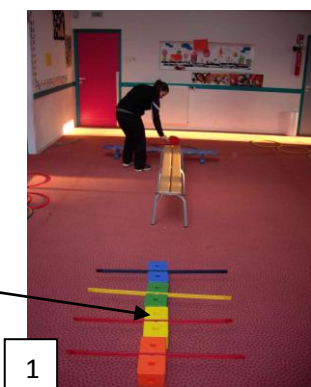
2 : poser la balle sur le banc et la conduire jusqu'à l'autre extrémité du banc, à l'aide de la raquette (la raquette doit toujours être en contact avec la balle) ;

3 : récupérer la balle dans la main, s'agenouiller devant le banc, laisser rebondir une fois la balle sur le banc puis la frapper à l'aide de la raquette en direction d'un des cerceaux placés au sol (ex : si la balle tombe directement dans un des cerceaux verts : 1 point / dans le cerceau rouge : 3 points) ;

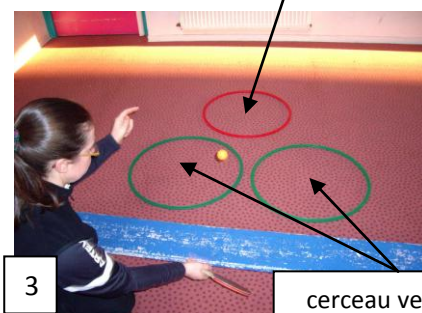
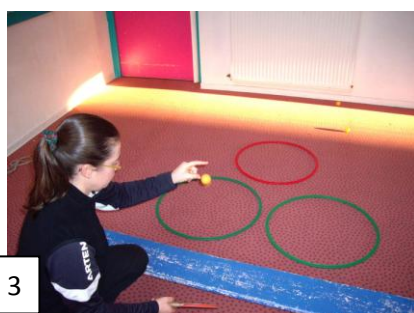
4 : récupérer la balle, la reposer sur la raquette pour effectuer des pas de côté (= à la manière du crabe !) dans les cerceaux ;

5 : passer la balle, posée sur la raquette, dans chacun des 4 cerceaux verticaux (attention, les cerceaux sont en feu !).

haies à enjamber

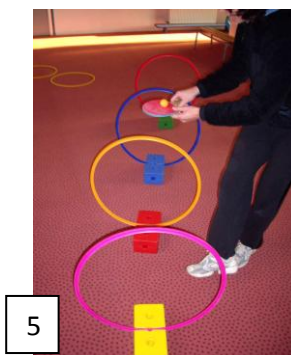


cerceau rouge = 3 points



cerceau vert = 1 point

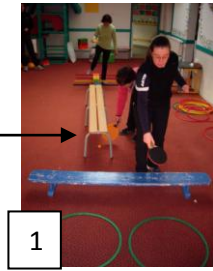
Se déplacer comme le crabe !



Variantes :

- 1 : poser la balle au sol et la faire passer sous le banc en la conduisant à l'aide de la raquette ;
- 2 : balle posée sur la raquette, rester debout devant le petit banc puis faire tomber la balle (en inclinant la raquette) dans un des 3 cerceaux, posés au sol.

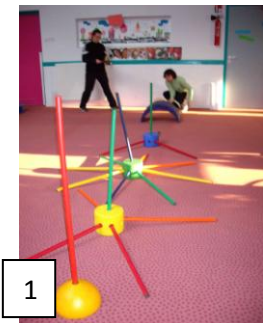
passage sous
le banc



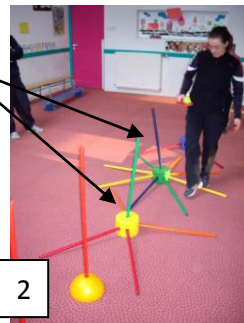
Matériel (pour 1 parcours n°2) : 4 raquettes (de tennis ou de tennis de table) + 4 balles (en mousse ou de tennis de table) + 1 pont en plastique + 7 cerceaux (1 pour matérialiser le départ / 3 comme obstacles à enjamber / 1 cerceau vertical dans lequel il faut passer / 1 cerceau au sol pour matérialiser l'endroit où doit tomber la balle lâchée / 1 cerceau vertical pour matérialiser la cible à atteindre) + 9 briques avec fente et trou (6 pour faire tenir horizontalement les cerceaux / 2 pour y mettre les jalons / 1 pour faire tenir verticalement le cerceau « cible ») + 4 socles à trous (pour matérialiser les corps des araignées) + 20 jalons (16 pour matérialiser les pattes des araignées / 2 placés verticalement, entre lesquels il faudra passer / 2 placés verticalement pour faire tenir le cerceau, verticalement) + 2 fixations (pour accrocher le cerceau, verticalement, sur les 2 jalons) + 2 languettes (pour poser les pieds dessus)

Parcours n°2 : « l'araignée » – raquette + balle (de tennis ou de tennis de table)

- 1 : Départ dans un cerceau, poser la balle au sol (en dehors du cerceau) et la faire passer sous le pont en la poussant à l'aide de la raquette ;
- 2 : poser la balle sur la raquette et avancer sans toucher les bâtons de couleurs (les bâtons sont les pattes d'araignées très méchantes ; elles dorment pour le moment, il ne faut surtout pas toucher leurs pattes, sinon ça les réveille !)
- 3 : passer entre les 2 jalons rouges verticaux (toujours balle posée sur la raquette) ;
- 4 : enjamber les 3 cerceaux horizontaux, surélevés (toujours balle posée sur la raquette) ;
- 5 : passer à l'intérieur du cerceau vertical (balle posée sur la raquette ou balle dans la main) ;
- 6 : prendre la balle dans la main et s'immobiliser à côté du cerceau (poser chaque pied sur une languette) ; puis lâcher la balle au dessus du cerceau (pour qu'elle rebondisse dedans) ; après rebond dans le cerceau, frapper la balle à l'aide de la raquette, en direction de la cible (cerceau vertical). 1 point si la balle passe à l'intérieur du cerceau !



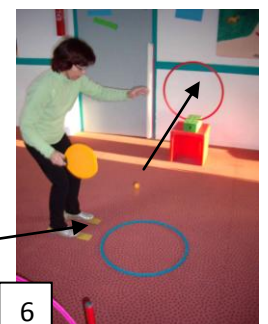
se déplacer
sans toucher
les araignées



passer entre
les 2 jalons



pieds posés
sur les
languettes



Matériel (pour 1 parcours n°3) : 4 raquettes (de tennis ou de tennis de table) + 4 balles (en mousse ou de tennis de table) + 2 ponts en plastique + 5 cordes (1 pour matérialiser la ligne de départ / 4 pour matérialiser un chemin) + 2 socles à trou (pour y placer les jalons, verticalement) + 2 jalons + 3 briques (pour matérialiser des obstacles à contourner) + 3 cerceaux (pour matérialiser l'endroit d'où il faudra pousser la balle en direction du trou) + 3 trous

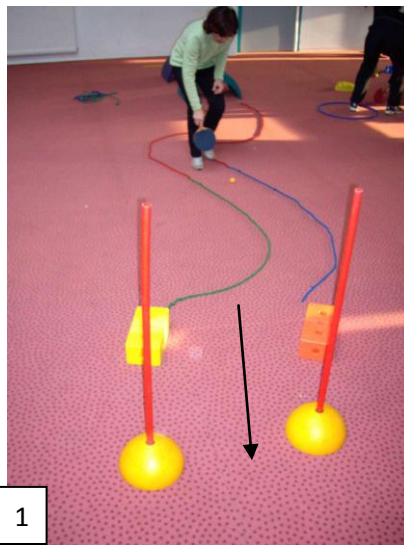
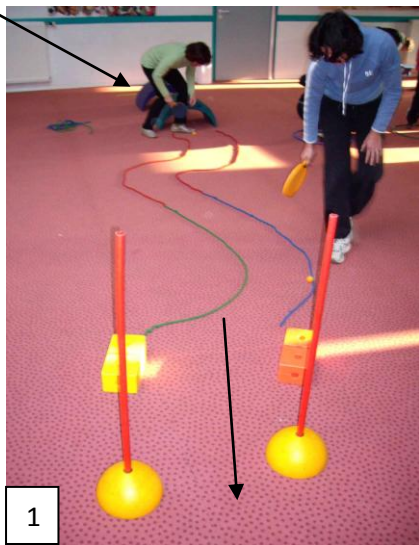
Parcours n°3 : « le mini-golf » – raquette + balle (de tennis ou de tennis de table)

1 : départ derrière une corde posée au sol (matérialisant la ligne de départ), poser sa balle au sol et la pousser à l'aide de la raquette afin qu'elle passe sous 2 ponts, espacés ; ensuite, conduire sa balle le long d'un chemin, en la poussant à l'aide de sa raquette ; au bout du chemin, poser la balle sur la raquette et passer entre les 2 jalons verticaux ;

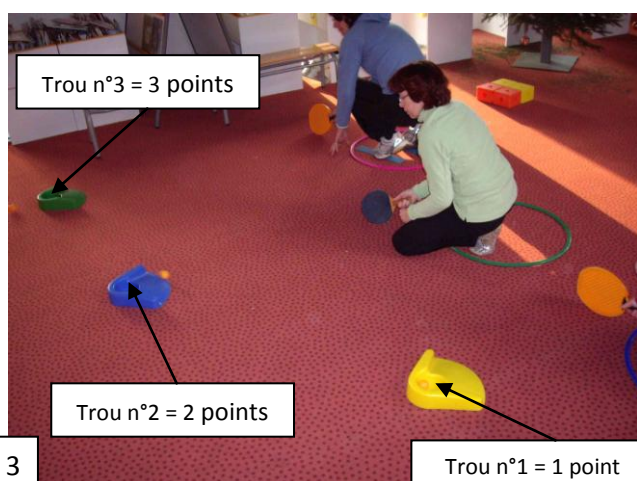
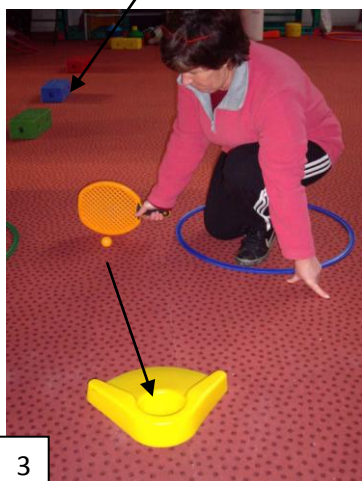
2 : slalomer entre les 3 briques (toujours balle posée sur la raquette) ;

3 : se placer dans un cerceau et poser sa balle au sol à côté du cerceau ; pousser la balle à l'aide la raquette en direction du trou (si je réussis à mettre la balle dans le premier trou, lors du prochain passage j'essayerai de la mettre dans le second trou... de même pour le troisième trou ! les trous sont de plus en plus éloignés du cerceau d'où est effectué le tir ! A chaque fois que la balle rentre dans le trou n°1 = 1 point / trou n°2 = 2 points / trou n°3 = 3 points)

pousser la balle pour qu'elle passe sous les 2 ponts



2 : slalomer entre les 3 briques ci-dessous



Atelier 2 : La crêperie

But : réaliser un parcours avec une balle posée sur la raquette (pour les serveurs) ; se passer une balle, de raquette à raquette, pour effectuer le plus de tours possibles (pour les crêpiers).

Matériel (pour 1 terrain) : des raquettes de tennis ou de tennis de table (1 pour l'équipe de serveurs / 1 par crêpier) + 2 ballons pailles (ou 2 balles en mousse) + 2 chasubles (1 pour identifier le premier serveur / 1 pour identifier le crêpier de départ) + des cerceaux (pour matérialiser l'emplacement des crêpiers) + 4 socles à trou + 4 jalons (placés verticalement dans les socles)

Règles du jeu (identiques à celles du jeu de l'horloge) :

2 équipes s'opposent (1 équipe de serveurs / 1 équipe de crêpiers).

Les serveurs courent (ils réalisent, à tour de rôle, un parcours, en passant tout autour de la crêperie (carré délimité par 4 socles avec jalons), avec le ballon paille, posé sur la raquette ; le serveur, avec la chasuble rouge (sur la photo), est le premier serveur à s'élaner pour effectuer le parcours. Si le ballon tombe, le verre et la bouteille sont cassés ! Le serveur doit donc repartir du début du parcours (à partir de la deuxième chute au sol du ballon : le joueur repart de là où le ballon est tombé !).

Placés en cercle, les crêpiers, se passent un ballon paille (ou une balle en mousse), de raquette à raquette (si le ballon tombe, la crêpe est ratée ! Le joueur, qui l'a fait tomber, le ramasse et vient le redonner au crêpier de départ). Dès que le ballon revient au crêpier de départ (joueur avec la chasuble jaune sur la photo), l'équipe crie le nombre de crêpes déjà réalisées (1 tour complet effectué par le ballon = 1 crêpe) ! Dès que tous les serveurs ont effectué le parcours (c'est-à-dire dès que le serveur avec la chasuble rouge est revenu à sa position de départ), la crêperie s'arrête. On retient le nombre de crêpes réalisées. Ensuite, on inverse les rôles. A la fin des 2 manches, l'équipe qui aura réalisé le plus de crêpes aura gagné.



joueur de l'équipe des serveurs



Atelier 3 : Un contre tous

But : en situation d'échanges, chercher à prendre la place du joueur seul.

Matériel (pour 1 terrain) : 1 chasuble (pour identifier le joueur seul) + 1 ballon paille + 5 raquettes de tennis + 1 cerceau (pour matérialiser la zone de départ du frappeur) + 1 banc (pour matérialiser le filet) + 18 coupelles (9 de chaque côté du banc pour identifier la zone de jeu) + 4 languettes (pour matérialiser la zone à atteindre par le joueur seul)

Règles du jeu :

Le terrain est divisé en 2 parties égales, séparées par un obstacle (un banc sur la photo).

D'un côté du filet se situe un joueur qui jouera à la main (avec une chasuble jaune sur la photo) ; de l'autre côté se situent des joueurs, en file indienne, avec chacun une raquette (maximum 5 joueurs).

Le joueur seul engage en lançant le ballon paille, à deux mains (le ballon doit avoir une trajectoire montante), en direction de la zone délimitée par les languettes (zone délimitée par les 4 languettes bleues sur la photo). Le premier joueur, de la file (joueur placé dans le cerceau au départ), se prépare puis frappe le ballon (même s'il n'est pas tombé dans la zone) en direction du terrain adverse, une fois que celui-ci a rebondi.

Le ballon doit passer par-dessus le banc et retomber dans le terrain adverse (délimité par les coupelles bleues sur la photo). Dès lors, le joueur seul doit le réceptionner avant qu'il n'ait rebondi 2 fois !

- Si le ballon n'a pas franchi l'obstacle (banc sur la photo) ou s'il ne retombe pas dans le terrain adverse, le frappeur (joueur qui a la raquette) est éliminé et se place à côté du terrain, dans la zone des éliminés, suffisamment loin des autres joueurs pour ne pas les gêner (matérialiser cette zone des éliminés avec des plots).
- Si le ballon passe par-dessus le banc, retombe dans le terrain adverse (délimité par les coupelles bleues sur la photo) et est réceptionné par le joueur seul, avant le deuxième rebond, le frappeur s'écarte et va à la queue de la file. Le joueur suivant se place dans le cerceau et se prépare.
- Si le joueur seul n'arrive pas à le réceptionner, avant le deuxième rebond, le joueur qui vient de frapper le ballon prend sa place, et lui va se placer en queue de file, de l'autre côté.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un frappeur face au joueur seul, ils jouent l'un contre l'autre. Si le joueur seul fait la faute, le frappeur prend sa place ! Sinon, si c'est le frappeur qui fait la faute, le joueur seul reste à sa place. Dès lors une nouvelle manche commence : les frappeurs éliminés sont de nouveau en jeu !



zone visée par
le joueur seul



quand il a réussi à
renvoyer le ballon, le
joueur s'écarte et va à
la queue de la file.

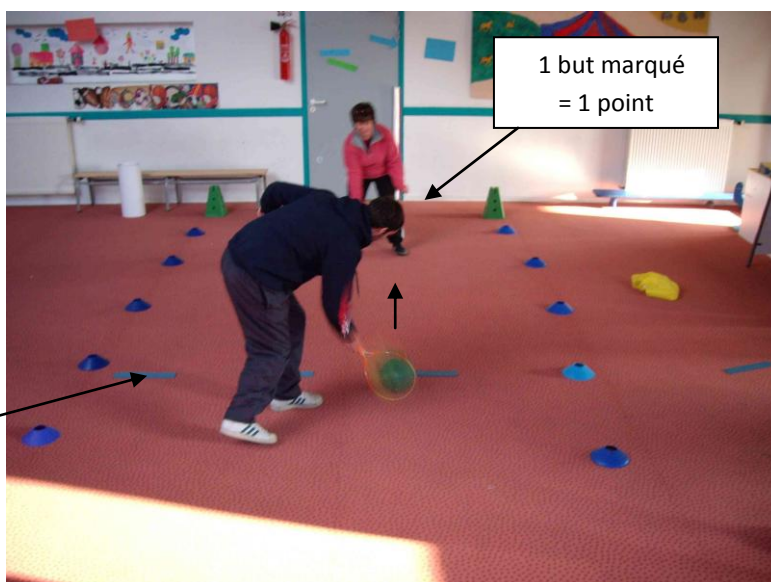
Atelier 4 : Le tennis-foot

But : marquer plus de buts que l'adversaire, en frappant le ballon, placé au sol.

Matériel (pour 1 terrain) : 2 raquettes de tennis ; 1 ballon paille ; 14 coupelles (pour matérialiser le terrain) ; 4 plots (2 plots matérialisent un but) ; 3 languettes (pour matérialiser la limite des camps)

Règles du jeu :

Terrain divisé en 2 camps (délimités par des coupelles bleues sur la photo), séparés par des languettes. A chaque extrémité du terrain, 1 but est matérialisé par des plots (sur la photo, 1 but, délimité par des plots verts, est visible). Dans chaque camp : 1 joueur avec une raquette. A l'aide de la raquette, il faut frapper le ballon paille, placé au sol, afin qu'il rentre, en roulant, dans le but adverse. Le joueur adverse défend son but et s'il vient à arrêter le ballon avant qu'il ne rentre dedans, alors, il cherche à son tour à marquer un but à l'adversaire, en frappant le ballon avec sa raquette. Chaque joueur peut se déplacer avec le ballon, jusqu'à la limite du camp (les languettes bleues sur la photo), pas au-delà. Si la balle sort du terrain, sur le côté, c'est le joueur qui n'a pas fait sortir le ballon qui va le récupérer et qui le repose au sol, dans son terrain. 1 but marqué = 1 point. Si un joueur arrête le ballon, avec le pied, 1 point est donné à l'adversaire ! 1 match dure 3 à 5 minutes.



Atelier 5 : Les tours du château

But : frapper les balles à l'aide de la raquette pour abattre les tours du château (pour les attaquants) ; défendre les tours du château (pour les défenseurs).

Matériel (pour 1 terrain) : des raquettes (1 par joueur) + des balles en mousse (2 ou 3 par attaquant) + 3 lots de chasubles (1 couleur par équipe) + des cerceaux (pour matérialiser l'emplacement des attaquants) + des coupelles (pour matérialiser les 2 cercles) + 10 boîtes métalliques (pour matérialiser les tours du château)

Règles du jeu :

Les enfants sont répartis dans 3 équipes de même nombre (si possible). Les joueurs de deux équipes jouent le rôle des attaquants des tours du château (joueurs avec les chasubles jaunes et verts sur la photo) / Les joueurs de la troisième équipe jouent le rôle des défenseurs des tours du château. Les attaquants doivent détruire les tours du château / les défenseurs doivent défendre les tours du château. Les attaquants se placent dans les cerceaux situés autour du grand cercle (chaque attaquant dispose d'une raquette et de 2 ou 3 balles en mousse) ; les défenseurs se placent dans le couloir formé entre le grand cercle (délimité par les coupelles jaunes sur la photo) et le petit cercle (délimité par les coupelles bleues sur la photo). Tous les joueurs disposent d'une raquette (si pas suffisamment de raquettes : les défenseurs peuvent défendre les tours uniquement avec leur corps !). Les tours (matérialisées par des boîtes métalliques sur la photo) sont disposées à l'intérieur du petit cercle. Au signal de départ, les attaquants frappent leurs balles à l'aide de la raquette, de leur cerceau, et tirent en direction des tours du château. Les défenseurs essaient d'arrêter les balles, à l'aide de leur raquette : ils n'ont pas le droit de sortir de leur couloir. Les attaquants ont le droit de récupérer les balles à leur portée (= balles récupérables, en gardant, au minimum, 1 pied dans le cerceau). Lorsqu'il n'y a plus de balle à portée des attaquants, on compte le nombre de tours encore intactes (= nombre de tours sauvées par l'équipe de défenseurs !). Lors de la deuxième manche, les joueurs d'une des deux équipes qui attaquaient deviennent défenseurs ; les défenseurs deviennent attaquants ; une équipe d'attaquants reste attaquante. Lors de la troisième manche, l'équipe qui n'a pas encore défendu défend. Les 2 autres équipes attaquent. A l'issue de la troisième manche, l'équipe de défenseurs qui aura sauvé le plus de tours aura gagné. Temps maximum pour 1 manche : 1 minute !



Atelier 6 : Lapins/chasseurs

But : toucher les lapins en frappant les balles à l'aide de la raquette (pour les chasseurs) ; esquiver les balles frappées par les chasseurs (pour les lapins)

Matériel (pour 1 terrain) : des cerceaux (pour matérialiser l'emplacement des chasseurs) / des raquettes de tennis (1 par chasseur) / des balles de tennis en mousse (2 par chasseur) / 34 coupelles (10 pour matérialiser les lignes jaunes sur la photo / 8 pour matérialiser le terrier / 8 pour matérialiser le champ (zone bleue sur la photo) / 8 pour matérialiser la marmite des chasseurs / des balles de tennis (= 3 x le nombre de lapins, pour matérialiser les carottes) / 2 lots de chasubles (1 couleur par équipe)

Règles du jeu :

1 équipe de chasseurs (joueurs avec les chasubles verts sur la photo) et 1 équipe de lapins (joueurs avec les chasubles jaunes sur la photo). Si possible, équilibrer les équipes, en nombre de joueurs. Les chasseurs se placent dans les cerceaux, répartis sur 2 lignes parallèles, espacées de 6 à 8 mètres (sur la photo, l'espace entre les deux lignes de chasseurs, délimitées par des coupelles jaunes, n'est pas suffisant !). Ils se font face. Ils ont chacun 2 balles en mousse et une raquette. Au signal, les lapins sortent de leur terrier (matérialisé par des coupelles) pour aller chercher des carottes (matérialisées par des balles de tennis) dans le champ (matérialisé par des coupelles bleues sur la photo) et les ramener chez eux. Ainsi, ils passent entre les 2 lignes de chasseurs. Les chasseurs doivent frapper leurs balles à l'aide de la raquette, pour toucher les lapins, seulement quand ceux-ci rapportent des carottes. Un chasseur ne peut frapper ses balles que quand il est dans son cerceau ! Un lapin ne peut rapporter qu'une carotte à la fois ! Quand tous les lapins sont revenus dans leur terrier : ceux qui ont été touchés vont déposer leurs carottes dans la marmite des chasseurs (zone délimitée par des plots, à proximité du terrier des lapins), les autres déposent leurs carottes dans leur terrier. Aucun lapin n'est éliminé (ils regagnent tous leur terrier). Pendant ce temps les chasseurs récupèrent leur(s) balle(s). Compter à haute voix jusqu'à « 10 » et dire « c'est reparti », afin de dynamiser le dépôt de carottes dans la marmite ainsi que le ramassage de balles, par les chasseurs. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carotte dans le champ. Ensuite, les carottes récupérées par les chasseurs (= celles dans la marmite) sont comptabilisées. Dès lors, la deuxième rotation s'opère : les lapins deviennent chasseurs ; les chasseurs deviennent lapins. A la fin de la deuxième rotation, l'équipe de chasseurs qui aura récupéré le plus de carottes aura gagné !

