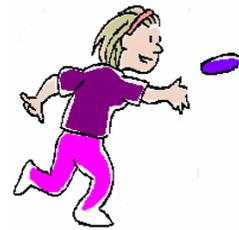


Module

Jeux de raquettes

Cycle 2



Jeux de raquettes

1^{ère} séance

Matériel : chasubles, sifflet, minuteurs, plots, crosse de hockey, palets, raquettes, balles en mousse et mini cool, cerceaux.

Dispositif :

-- 4 ateliers

Maîtrise d'engins

Situation 1

Guider le palet dans une aire délimitée sans heurter ni toucher les plots.

Plus difficile : -- balle à la place du palet

Plus facile : -- agrandir l'aire de jeu

Maîtrise du déplacement

Situation 2

Arrêter avec la raquette, une balle qu'un partenaire fait rouler au sol, avant qu'elle n'atteigne une limite.

Plus difficile : -- utiliser une balle mini cool. -- rétrécir la zone. -- arrêter la balle dans une zone précise

Plus facile : -- augmenter la distance

Lancer -- frapper -- pousser

Situation 3

Lancer et rattraper la balle, tout en restant dans le cerceau

Plus difficile : -- varier la hauteur des lancers. -- à une main. -- les yeux fermés.

Plus facile : -- utiliser un ballon

Échanger à deux

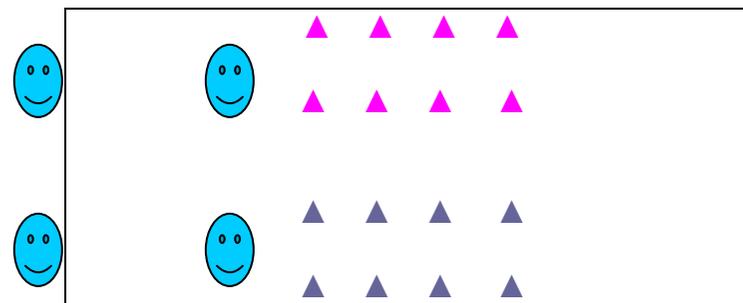
Situation 4

Se passer une balle en la faisant rouler au sol

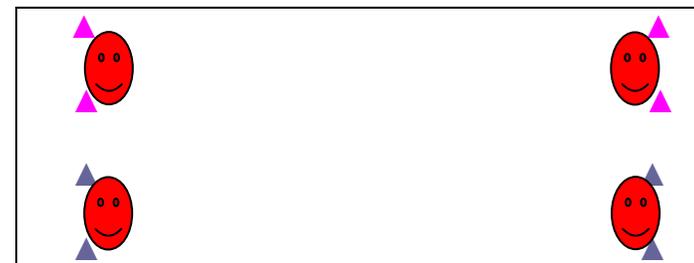
Plus difficile : -- joueurs plus éloignés. -- joueurs debout. -- changer de main

Plus facile : -- distance proche. -- assis jambes écartées.

Situation 1



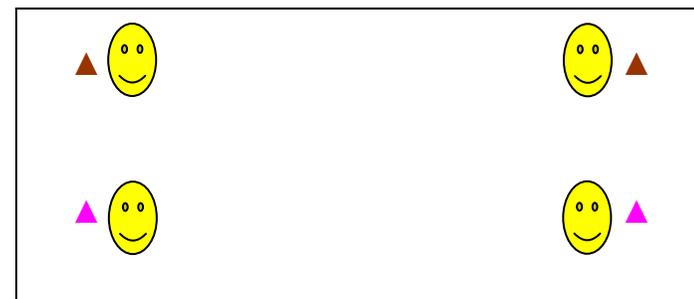
Situation 2



Situation 3



Situation 4



Jeux de raquettes

2^{ème} séance

Matériel : chasubles, sifflet, minuteurs, plots, crosse de hockey, palets, raquettes, balles en mousse, mini cool, cerceaux, frisbees.

Dispositif

- 4 ateliers

Maîtrise d'engins

Situation 1

Conduire le palet sur un circuit comportant des slaloms

Plus difficile : -- avec une balle -- alterner coté droit côté gauche.

Plus facile : -- espacer les plots

Maîtrise du déplacement

Situation 2

Courir vers l'avant, pour frapper la balle avec la raquette (balle lancer avec rebonds par le partenaire) en direction d'une cible (cerceau)

Plus difficile : -- frapper la balle avant le deuxième rebond

Plus facile : -- sans raquette attraper la balle après rebond et la relancer

Lancer -- frapper -- pousser

Situation 3

Toucher les cibles situées dans le terrain adverse en lançant les balles par-dessus un élastique : -- même nombre de balles par équipe -- compter le nombre d'objets touchés

Plus difficile : -- réduire le nombre d'objets

Plus facile : -- multiplier le nombre d'objets -- réduire les dimensions du terrain

Échanger à deux

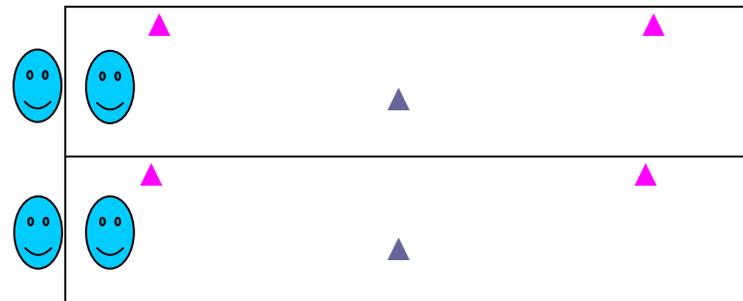
Situation 4

A deux, se lancer et réceptionner une balle par-dessus un élastique avec ou sans rebonds.

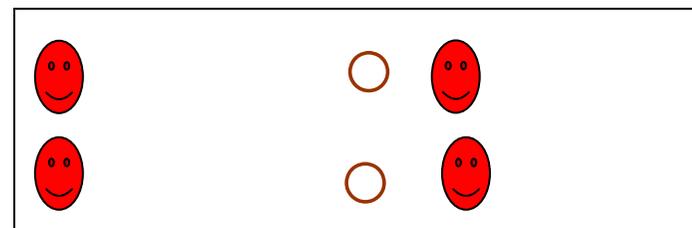
Plus difficile : -- plus éloignés -- avec obstacle -- lancer bras cassé -- réception à une main -- avec déplacement -- avec des balles mini cool

Plus facile : -- à faible distance -- sans obstacle -- lancer à la cuillère -- réception à deux mains -- sans déplacements -- avec des balles en mousse

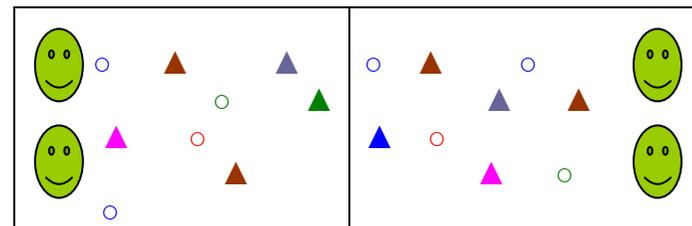
Situation 1



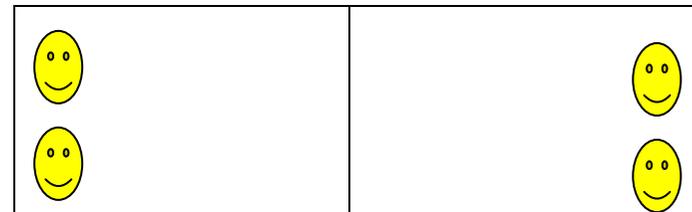
Situation 2



Situation 3



Situation 4



Jeux de raquettes

3^{ème} séance

Matériel : chasubles, sifflet, minuteurs, plots, crosse de hockey, palets raquettes, balles mousse, et mini cool cerceaux, craies.

Dispositif

-- 4 ateliers :

Maîtrise d'engins

Situation 1

Frapper le palet pour atteindre une cible

Plus difficile : -- avec une balle -- augmenter les distances -- rétrécir le but

Plus facile : -- agrandir le but -- réduire distance

Maîtrise du déplacement

Situation 2

Se déplacer à reculons en suivant une ligne tout en transportant une balle d'un plot à l'autre

Plus difficile : -- courir -- avec la balle posée en équilibre sur le tamis de la raquette

Plus facile : -- marcher vers l'avant

Lancer -- frapper -- pousser

Situation 3

Conduire une balle au sol avec une raquette

Plus difficile : -- suivre une ligne -- se déplacer en arrière, latéralement,

Plus facile : -- évoluer dans un large couloir -- pousser la balle avec la paume ou le dos de la main

Échanger à deux

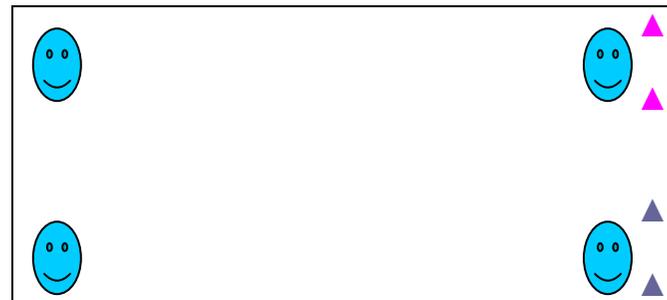
Situation 4

En alternance : un enfant avec une raquette, un enfant à main nue. Renvoyer en coup droit à son partenaire une balle qui a été lancée à la main dans un cerceau

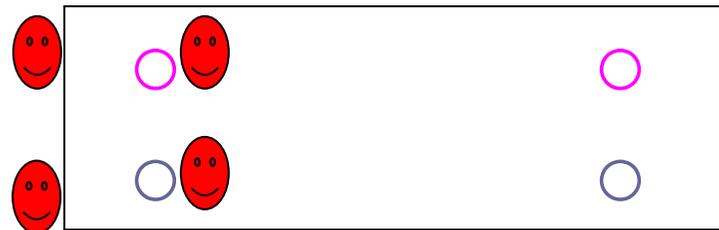
Plus difficile : -- joueurs éloignés -- lancer à bras cassé -- avec seulement un rebond -- avec des balles mini cool

Plus facile : -- à petite distance -- lancer à la cuillère -- avec plusieurs rebonds -- avec des balles en mousse.

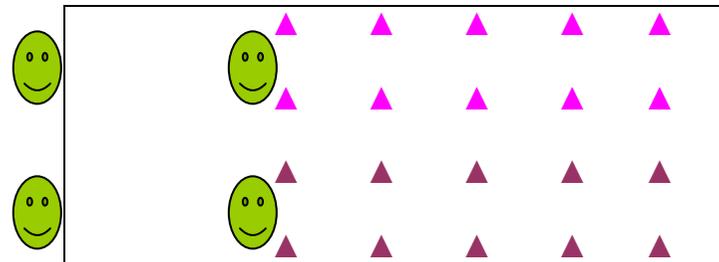
Situation 1



Situation 2



Situation 3



Situation 4



Jeux de raquettes

4^{ème} séance

Matériel : chasubles, sifflet, minuteurs, plots, crosse de hockey, palets, raquettes, balles en mousse, mini cool, cerceaux.

Dispositif

-- 4 ateliers

Maîtrise d'engins

Situation 1

Immobiliser avec la crosse de hockey le palet envoyé par un partenaire (et le renvoyer en le faisant glisser au sol)

Plus difficile : -- avec une balle -- immobiliser la balle avant qu'elle ne franchisse une limite imposée

Plus facile : -- augmenter la distance lanceur / joueur -- réduire l'espace

Maîtrise du déplacement

Situation 2

Courir et toucher la balle envoyée par un partenaire après rebond avec la raquette.

Plus difficile : -- plus loin -- viser dans une cible

Plus facile : -- toucher la balle après le deuxième rebond.

Lancer -- frapper -- pousser

Situation 3

Un adulte « lanceur » au centre du dispositif envoie à la main une balle vers le haut et appelle un camarade. L'enfant appelé, vient frapper la balle vers le haut et retourne dans son cerceau

Plus difficile : -- retourner dans sa maison avant que la balle ne soit retombée au sol -- augmenter la distance cerceau « enfant lanceur ».

Plus facile : -- réduire la distance cerceaux « enfant lanceur ». -- respecter un ordre de passage (1,2, 3...)

Échanger à deux

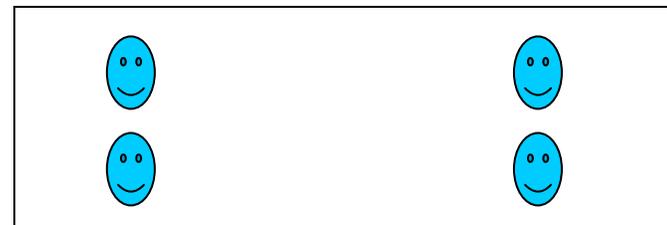
Situation 4

En alternance : un enfant avec une raquette, un enfant à main nue. Alternier les renvois à la raquette en coup droit et en revers sur des balles lancées à gauche et à droite.

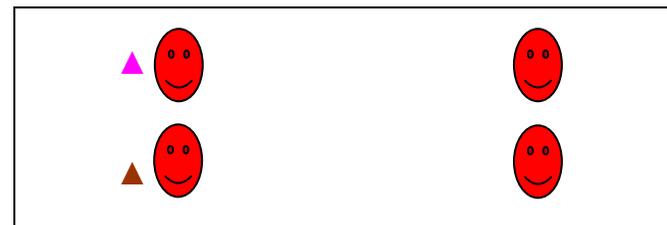
Plus difficile : -- avec seulement un rebond -- avec des balles mini cool

Plus facile : -- après plusieurs rebonds -- avec des balles en mousse

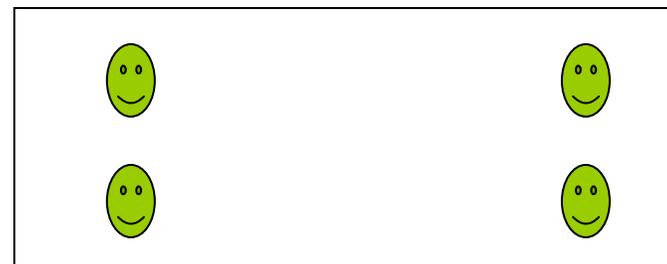
Situation 1



Situation 2



Situation 3



Situation 4



Jeux de raquettes

5^{ème} séance

Matériel : chasubles, sifflet, minuteurs, plots, crosse de hockey, palets, raquettes, balles en mousse, mini cool, cerceaux, élastique.

Dispositif

-- 4 ateliers

Maîtrise d'engins

Situation 1

Échanger le palet à 2

Plus difficile : -- avec une balle -- alterner systématiquement côté droit / côté gauche

Plus facile : -- immobiliser le palet avant le renvoi -- augmenter la distance

Maîtrise du déplacement

Situation 2

Se déplacer en pas chassés dans un couloir en évitant les balles envoyées dans sa direction

Plus difficile : -- réduire la largeur du couloir -- se rapprocher du lanceur

Plus facile : -- fait rouler la balle -- fait reculer le lanceur

Lancer -- frapper -- pousser

Situation 3

Frapper des balles contre un mur avec une raquette (avec ou sans rebond)

Plus difficile : -- s'éloigner du mur

Plus facile : -- se rapprocher du mur -- la balle est lâchée par un camarade

Échanger à deux

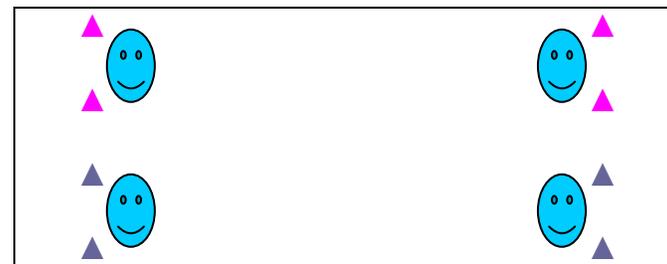
Situation 4

Faire le maximum d'échange sur un terrain délimité après un engagement coup droit

Plus difficile : -- distance éloignée -- terrain plus grand -- avec seulement un rebond ou sans rebond

Plus facile : -- distance proche -- terrain réduit -- échanges coup droit / coup droit -- avec plusieurs rebonds -- balle en mousse

Situation 1



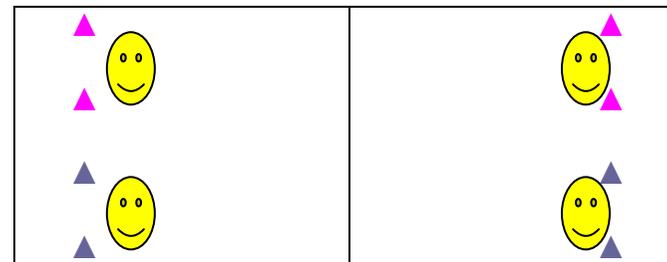
Situation 2



Situation 3



Situation 4



Jeux de raquettes

6^{ème} séance

Matériel : chasubles, sifflet, minuteurs, plots, crosse de hockey, palets, raquettes, balles en mousse, mini cool, cerceaux, élastique, frisbees.

Dispositif

-- 4 ateliers

Maîtrise d'engins

Situation 1

Envoyer le palet (vers le but) hors de portée de son adversaire

Plus difficile : -- avec une balle -- réduire la taille du but

Plus facile : -- réduire la distance -- agrandir le but.

Maîtrise du déplacement

Situation 2

Balle posée sur la raquette, en marchant la déposer dans un cerceau en évitant les obstacles

Plus difficile : -- placer des obstacles à franchir (bancs) -- dissocier la vision de l'action en demandant de regarder dans une direction imposée

Plus facile : -- limiter le nombre d'obstacles

Lancer -- frapper -- pousser

Situation 3

Par deux, dans des terrains séparés par une zone neutre essayer de faire tomber le frisbee dans le terrain adverse

Plus difficile : -- élargir la zone neutre -- faire une passe à son partenaire avant d'envoyer le frisbee dans la zone adverse

Plus facile : -- agrandir les terrains

Échanger à deux

Situation 4

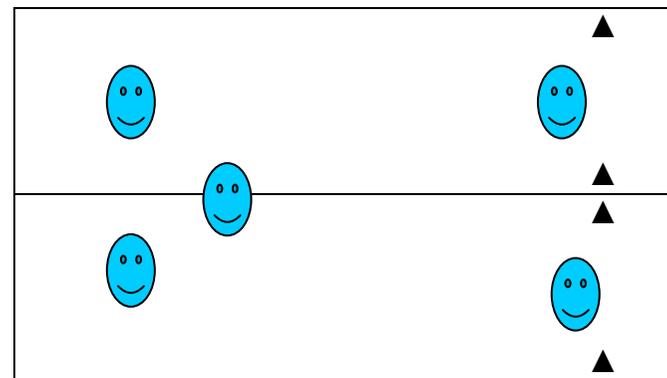
Par-dessus un élastique le N° 1 engage une balle en coup droit (avec ou sans rebond)

Le N° 2 arrête la balle, et la renvoi en coup droit avec la raquette

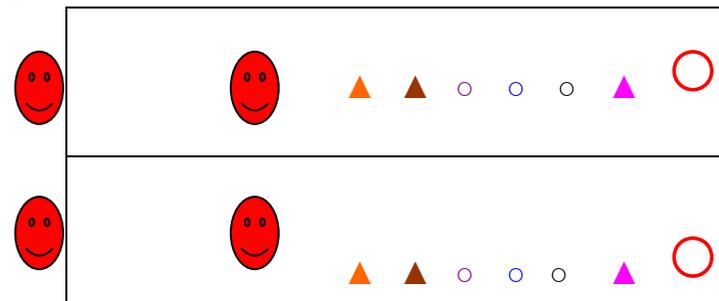
Plus difficile : -- distance plus éloignée -- avec des balles mini cool

Plus facile : -- distance proche -- arrêter la balle à l'aide de la main libre -- avec des balles en mousse

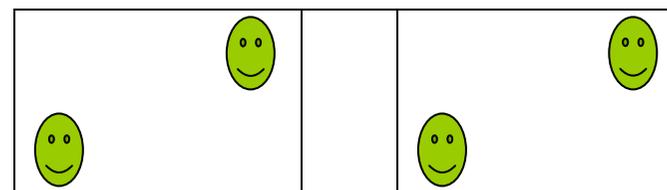
Situation 1



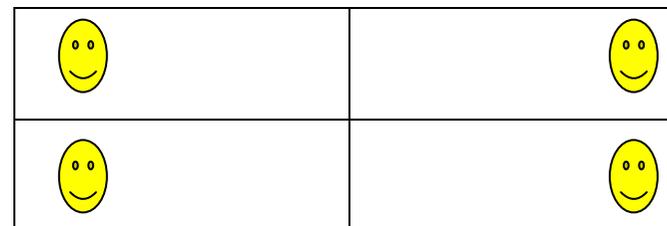
Situation 2



Situation 3



Situation 4



Jeux de raquettes

7^{ème} séance

Matériel : chasubles, sifflet, minuteurs, plots, raquettes, balles en mousse, mini cool, cerceaux, élastique, frisbees.

Dispositif

-- 4 ateliers

Maîtrise d'engins

Situation 1

Se déplacer sans faire tomber la balle posée en équilibre sur le tamis

Plus difficile : -- contourner et franchir des obstacles -- sur un parcours -- évoluer à plusieurs dans un espace réduit

Plus facile : -- tenir la raquette avec les deux mains -- réaliser exercice sur place

Maîtrise du déplacement

Situation 2

Lancer une balle dans un cerceau (placer devant) et la rattraper avant le deuxième rebond

Plus difficile : -- augmenter la distance entre les cerceaux

Plus facile : -- accepter plusieurs rebonds

Lancer -- frapper -- pousser

Situation 3

Lancer le frisbee dans un couloir, dans une zone.

Plus difficile : -- imposer un nombre de points à réaliser

Plus facile : -- utiliser des couloirs plus larges

Échanger à deux

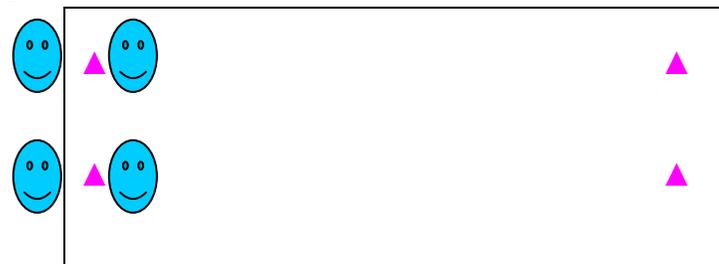
Situation 4

Par-dessus l'élastique faire le maximum d'échange sur un terrain délimité après un engagement en coup droit

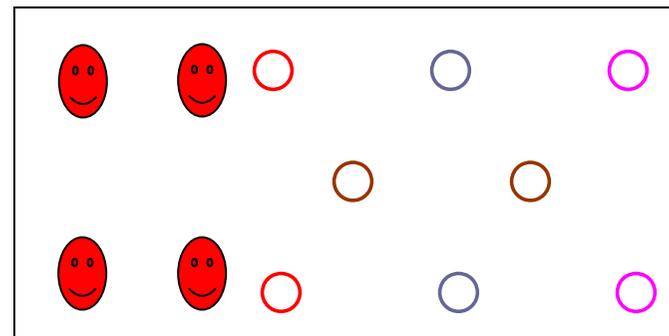
Plus difficile : -- distance plus éloignée -- terrain plus grand -- avec seulement un rebond -- avec des balles mini cool

Plus facile : -- distance plus proche -- terrain réduit -- échanges avec plusieurs rebonds -- balle en mousse

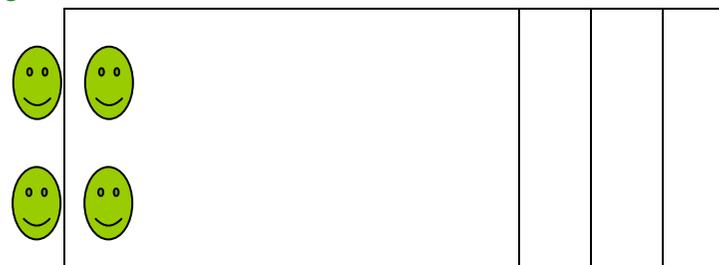
Situation 1



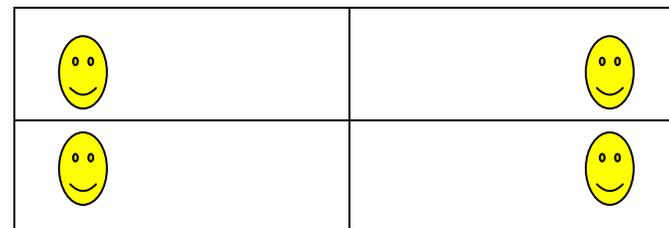
Situation 2



Situation 3



Situation 4



Jeux de raquettes

8^{ème} séance

Matériel : chasubles, sifflet, minuteurs, plots, élastique, raquettes, balles en mousse, mini cool.

Dispositif

-- 4 ateliers

Maîtrise d'engins

Situation 1

Faire rebondir une balle en le frappant avec la raquette (chandelle, dribble)

Plus difficile : -- alterner coup droit, revers

Plus facile : balle en mousse

Maîtrise du déplacement

Situation 2

Rattraper une balle après le rebond envoyer par un partenaire, par-dessus l'élastique

Plus difficile : -- agrandir le terrain

Plus facile : -- avec un ballon -- avec plusieurs rebonds

Lancer -- frapper -- pousser

Situation 3

Lancer des balles et ballons sur des cibles dessinées au mur en les faisant passer par-dessus un élastique placé à la hauteur des épaules des enfants.

Plus difficile : -- réduire la taille des cibles -- monter l'élastique

Plus facile : -- raccourcir la distance entre la cible et le lanceur -- agrandir les cibles -- baisser l'élastique

Échanger à deux

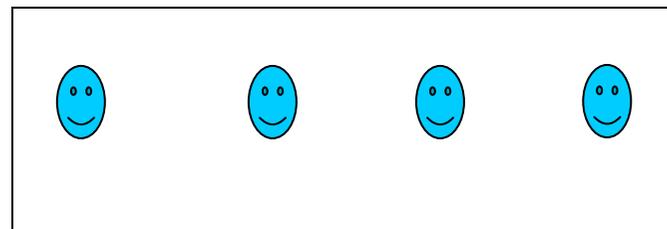
Situation 4

Par-dessus l'élastique, engager par le haut (service) et avec son partenaire, faire le plus d'échanges possibles.

Plus difficile : -- s'éloigner de l'élastique -- terrain plus grand -- avec des balles mini cool

Plus facile : -- terrain réduit -- avec des balles en mousse

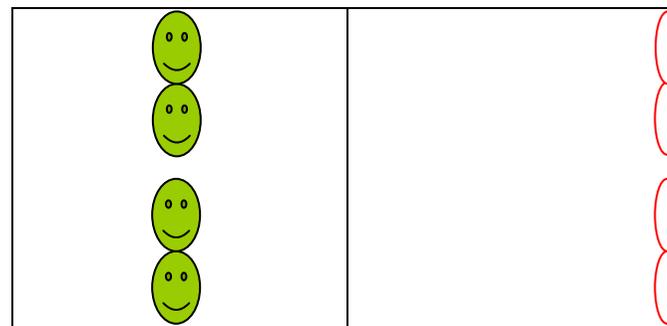
Situation 1



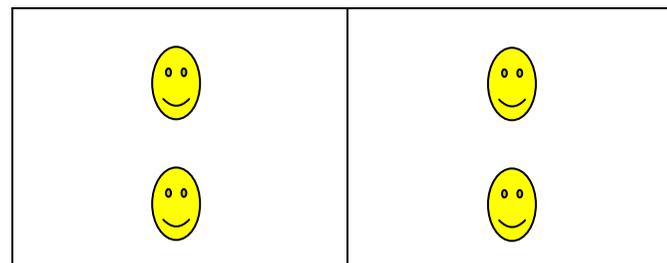
Situation 2



Situation 3



Situation 4



Jeux de raquettes

Matériel : chasubles, sifflet, minuteurs, plots, élastique, raquettes, balles en mousse, mini cool.

Dispositif

-- 4 ateliers

Échanger à plusieurs

« Les balles frappées »

Situation 1

Deux équipes s'envoient un ballon de baudruche, ou ballon paille, en le frappant à la main

« Le carré »

Situation 2

Par-dessus l'élastique 4 enfants munis de raquettes et disposés en carré selon des zones délimitées se passent une balle dans un sens de rotation défini. Contrôles intermédiaires autorisés. $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow A$

« Les balles brûlantes »

Situation 3

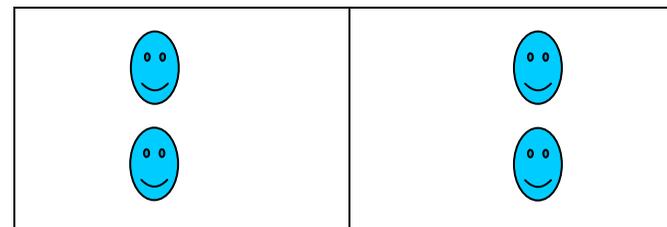
Par-dessus l'élastique 2 équipes munies de raquettes doivent renvoyer dans l'autre camp toutes les balles reçues

« Le double »

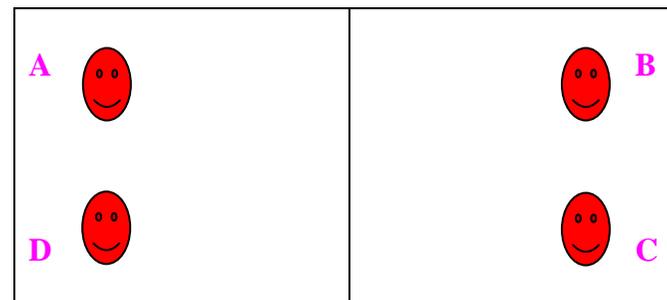
Situation 4

Deux équipes de 2 munies de raquettes s'échangent après un rebond une balle sur un terrain délimité

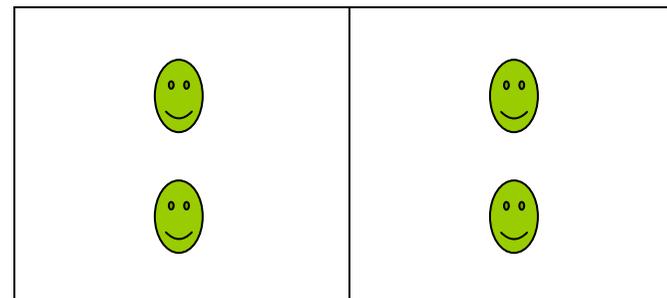
Situation 1



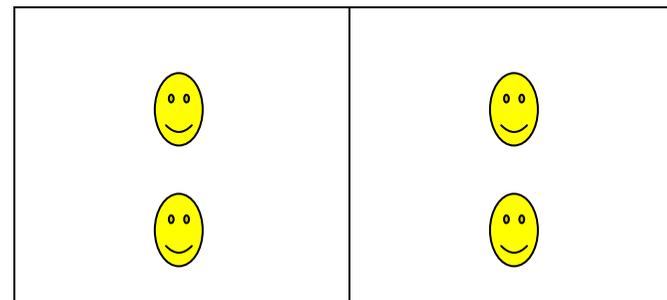
Situation 2



Situation 3



Situation 4



Jeux de raquettes

Tournoi C.P.

Matériel : chasubles, sifflet, plots, minuteurs, élastique, raquettes, balles en mousse, mini cool.

Dispositif

- 4 ateliers
- équipes de 4 : 2 joueurs, 2 évaluateurs (secrétaire, chronométreur, arbitre)

Atelier N° 1

- **balle posée** en équilibre sur la raquette : en marchant maintenir la balle sur la raquette en 30 secondes = 5 points, 1 point de moins par échec

Atelier N° 2

- **jouer au mur**, frapper la balle avec la raquette vers le mur après un ou plusieurs rebonds 5 fois : 2 points par renvoi

Atelier N° 3

- **jongler sur place**, faire rebondir la balle 5 fois sur la raquette sans la faire tomber : 2 points par chandelle

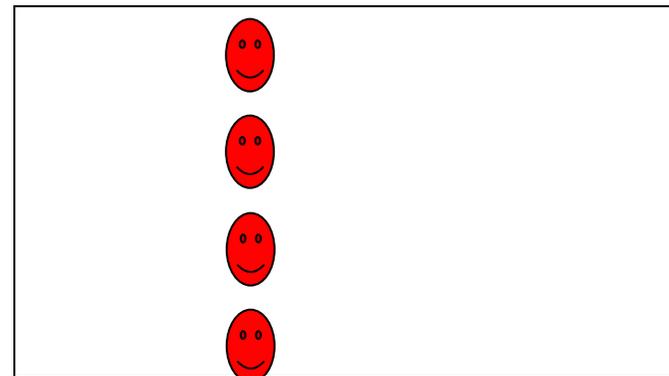
Atelier N° 4

- **envoyer 5 balles** après un rebond par-dessus l'élastique dans les limites de terrain : 2 points par envoi réussi

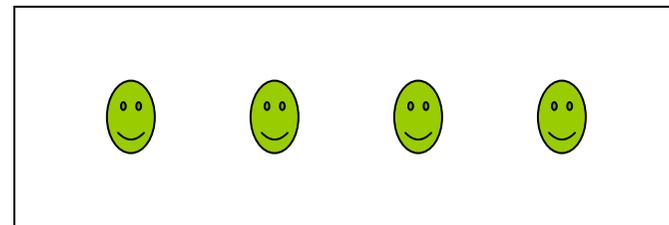
Atelier N° 1



Atelier N° 2



Atelier N° 3



Atelier N° 4

