



Former des sportifs citoyens

Loire-Atlantique

Document pédagogique

JEUX DE RAQUETTES

la ligue de
l'enseignement

Fédération des Amicales Laïques 44

Sommaire

	<i>Pages</i>
▪ Badminton	5
▪ Tennis de Table	19
▪ Jeux de Raquettes	27

Jeux de raquettes

BADMINTON



Cycles 2 et 3

Cycle 3



BAD GAGNE TERRAIN

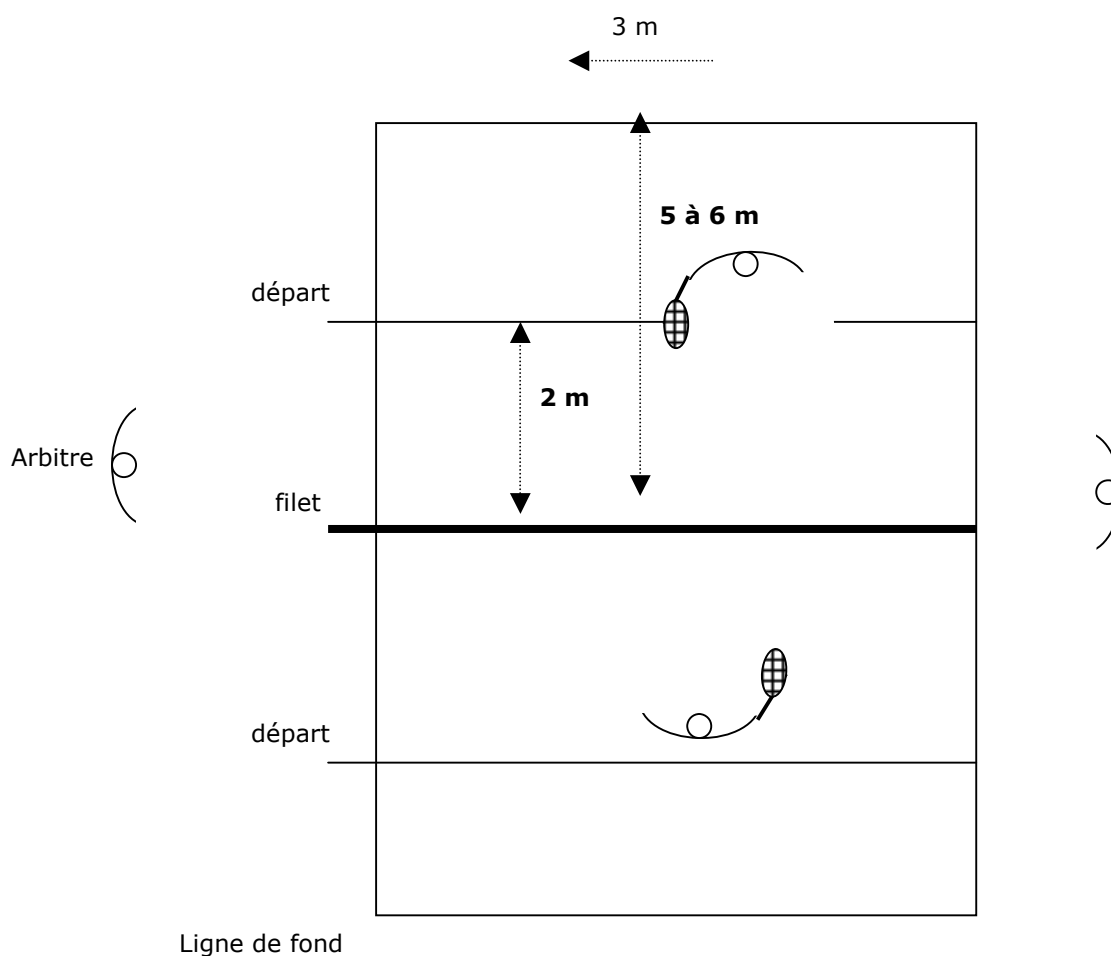
OBJECTIF :

- Permettre aux enfants de déterminer les actions efficaces pour envoyer le volant loin.

MATERIEL (POUR 4 JOUEURS) :

- Filet
- Bande cache (adhésif de protection pour peinture)

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

- Après mises en jeu sur la ligne de départ, chaque joueur essaie d'envoyer le volant le plus loin possible par-dessus le filet dans le camp adverse.
- 1 point est marqué chaque fois que :
 - le volant tombe derrière la ligne de fond adverse
 - que l'adversaire est obligé de se placer derrière la ligne de fond pour renvoyer le volant.

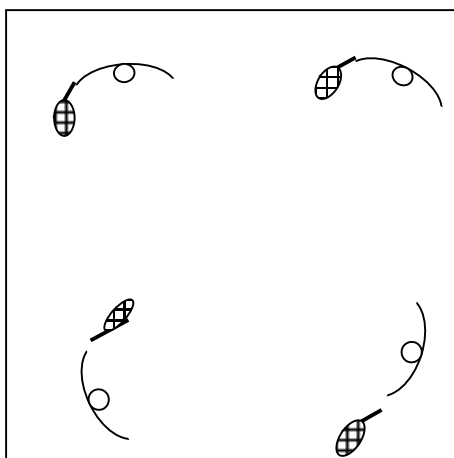


MATERIEL (POUR 4 JOUEURS) :

- † Un périmètre (terrain de volley)
- † 4 raquettes et 1 volant

DISPOSITIF :

- † Les enfants sont placés en cercle dans le périmètre
- † 1 premier joueur appelle par son prénom le second, frappe le volant vers le haut
- † le second à son tour, appelle le troisième et frappe de façon à ce que celui-ci puisse à son tour le rattraper.



BUT DU JEU :

- † Faire le maximum de renvois sans faire tomber ni sortir des limites le volant.

VARIANTES :

- † Imposer un type de déplacement (pas chassés)
- † Imposer un type de frappe (coup droit revers, frappe mains hautes).

COMPETENCE 1

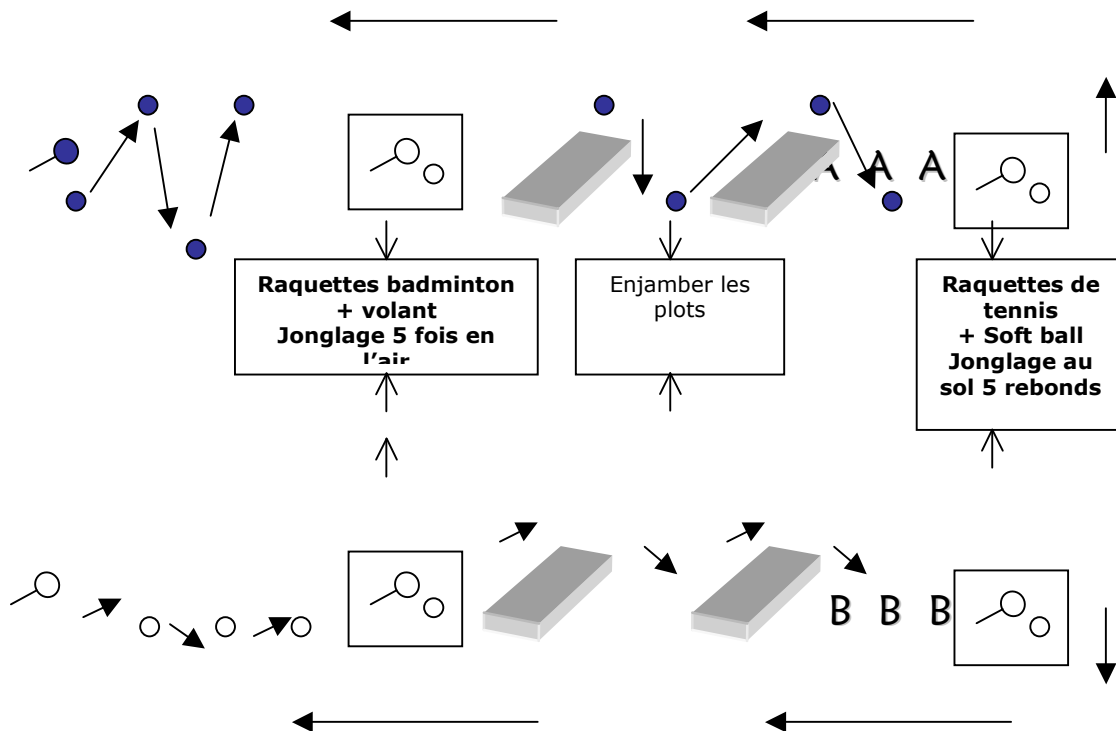
OBJECTIFS :

- Améliorer le déplacement pour 2 équipes de 4.

MATERIEL :

- 2 raquettes de badminton
- 2 volants
- 1 chronomètre
- 16 plots (ou cônes)
- 4 plots assiettes

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

Les enfants A et B partent en même temps avec un volant sur la raquette de badminton, slaloment entre les plots, (déplacement en pas chassés), jonglent 2 fois en l'air pour les GS et CP, 3 pour les CE1 et CE2 (2 ou 3 rebonds du volant sur la raquette), repartent, enjambent les briques ASCO, posent leur matériel et jonglent avec la raquette de tennis et la balle au sol (2 échanges raquettes sol pour les GS et CP, 3 pour les CE1 et CE2), puis reviennent le plus rapidement possible avec le volant posé sur la raquette de badminton à leur point de départ.

Gain de la partie : à chaque paire d'enfants A et B, on lance un nouveau départ. A chaque fois, on comptabilise 3 points pour le vainqueur, 1 point pour le 2ème, et 2 points à chacun en cas d'égalité (- de 50 cm d'écart). On totalise l'ensemble des résultats de chaque équipe, et on compare les scores (maximum par équipe : 30 points – minimum : 10 points).

VARIANTE :

- Rester de face en pas chassé (ne pas tourner autour du plot mais changer de pas).
- Sous forme de relais navette en aller-retour, avec pas chassés avant à l'aller et pas chassés arrière au retour.

Cycles 2 et 3



SITUATION DE RENCONTRE BADMINTON

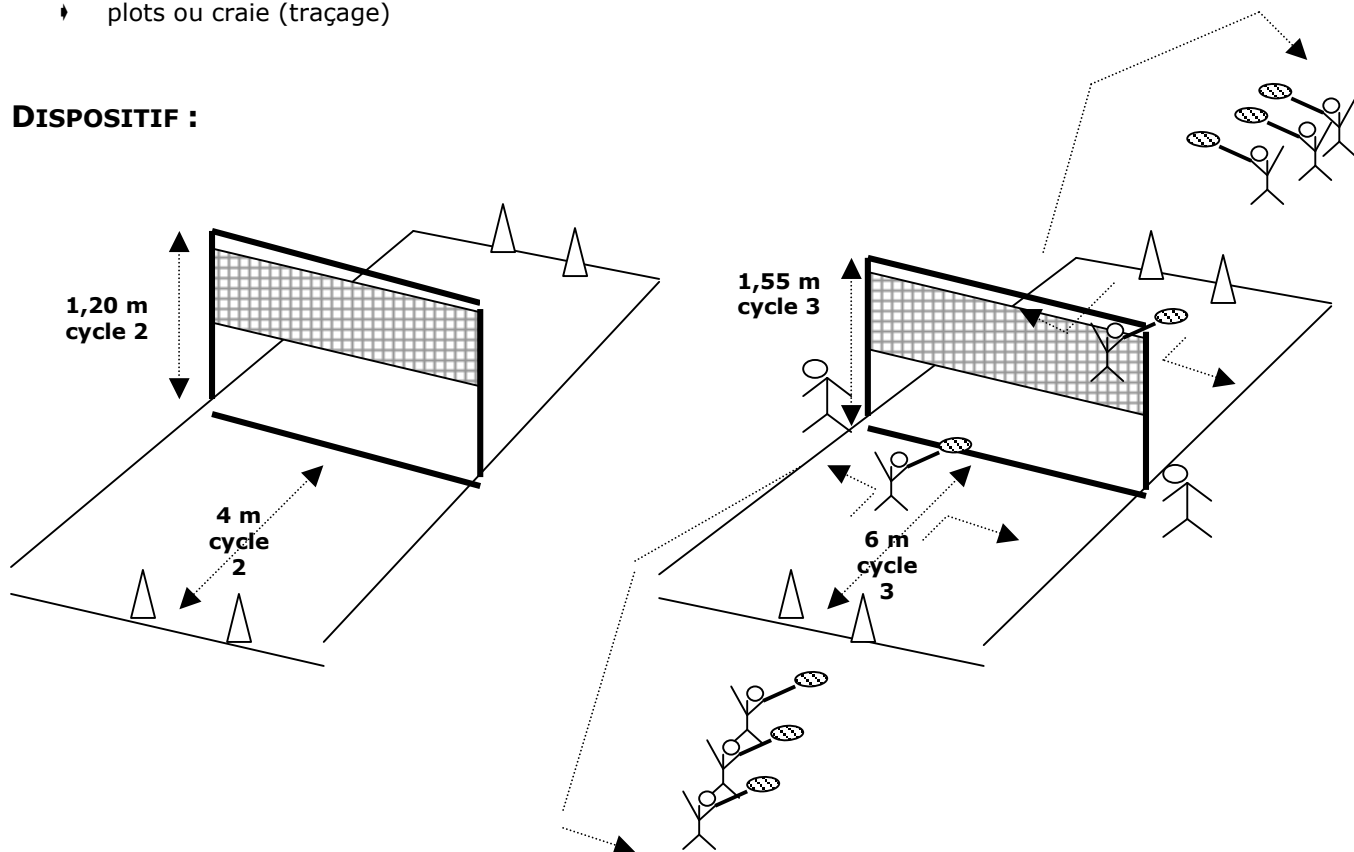
USEP

BAD TOURNANTE

MATERIEL : (pour 8 enfants)

- ♣ 8 raquettes – 1 volant
- ♣ 1 terrain matérialisé :
 - longueur 2 x 6 m (cycle 3)
 - longueur 2 x 4 m (cycle 2)
 - largeur 5 m (cycle 3) largeur d'un terrain de badminton sans le couloir
 - largeur 3 m (cycle 2) 1 demi terrain + couloir
- ♣ plots ou craie (traçage)

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

- ♣ Faire tomber le volant dans le camp adverse ou faire en sorte que le volant lancé par l'adversaire n'atteigne pas son propre terrain (hors limites)

REGLES :

- ♣ Jeu par équipe – chaque membre de l'équipe rentre à tour de rôle sur le terrain par la porte arrière (plots ou craie), frappe le volant et sort du terrain par le côté pour aller se replacer à la queue leu leu.

VARIANTES :

- ♣ Simplifiée : en coopération ; maximum d'échanges par équipe
- ♣ Déplacer les portes
- ♣ Choisir la porte d'entrée et la porte de sortie
- ♣ Créer des zones bonus



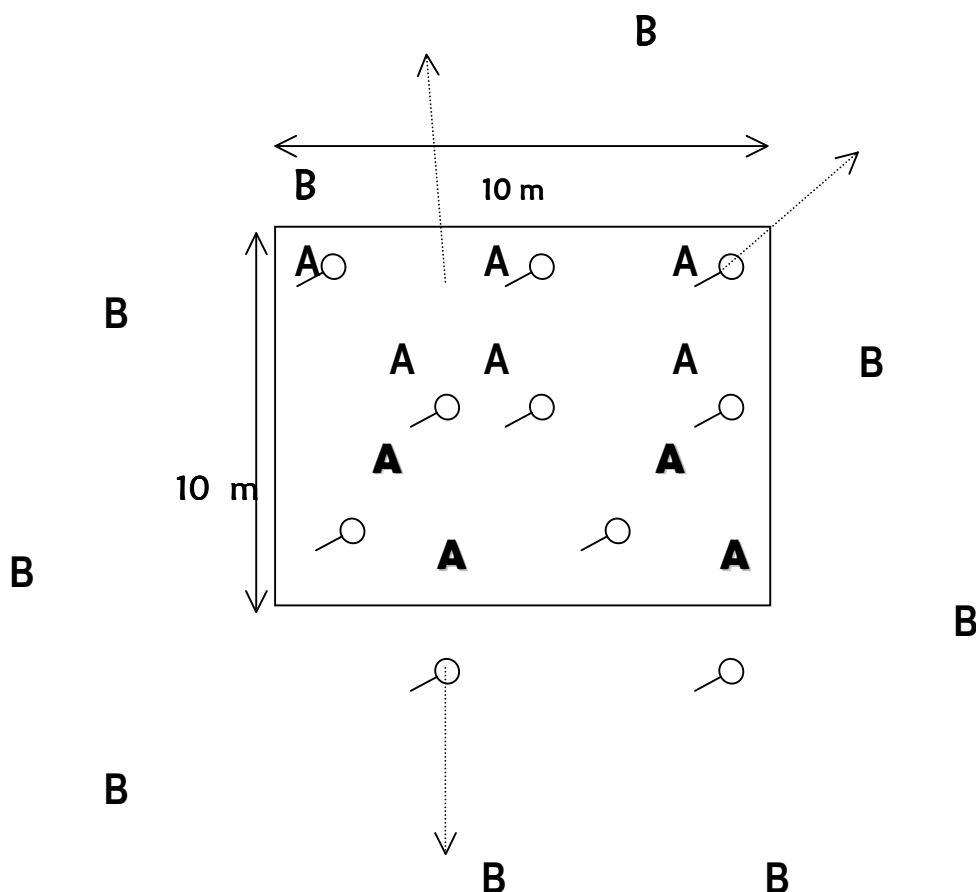
COMPETENCE 1

OBJECTIF : multiplier les actions (déplacements)

MATERIEL : (pour 16 enfants)

- ‡ 8 raquettes de badminton
- ‡ 16 volants
- ‡ craies (périmètre)
- ‡ 8 plots assiettes
- ‡ 1 sifflet
- ‡ 1 chronomètre

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

- ‡ Pour l'équipe A : vider l'espace de jeu des volants en les renvoyant, avec les raquettes.
- ‡ Pour l'équipe B : ramasser les volants et les ramener ou les relancer dans l'espace de jeu.

Après une minute, on arrête le jeu (sifflet). On comptabilise le nombre de volants dans l'espace de jeu. On inverse les rôles.

- ‡ On compare le nombre de volants dans l'espace de jeu avec la minute précédente. L'équipe vainqueur de cette manche est celle qui a le moins de volants dans l'espace de jeu.

On fait 3 manches de 2 fois 1 minute. L'équipe vainqueur du jeu est celle qui a remporté le plus de manches.

- ‡ Lancement du jeu : enfants A auprès du plot sur lequel est posé un volant.

Cycle 3



BAD BASKET

COMPETENCE 2

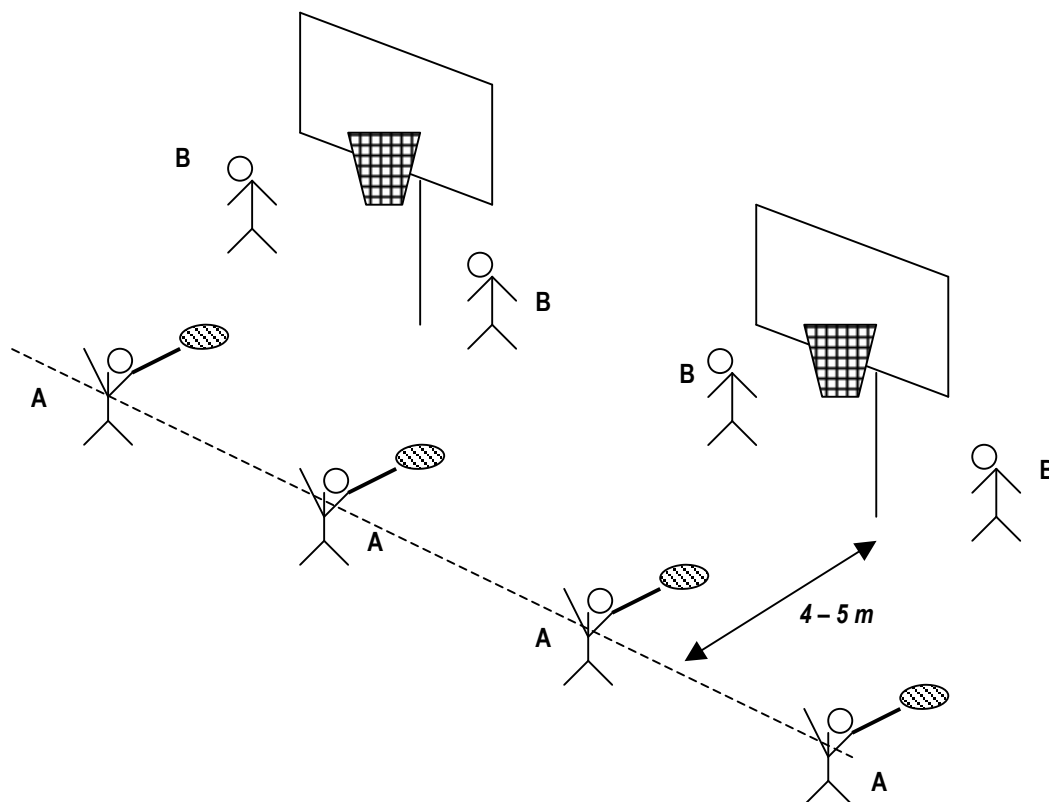
OBJECTIFS :

- ‡ L'action efficace
- ‡ Construire pour atteindre la cible (haute).

MATERIEL (8 ENFANTS) :

- ‡ 4 raquettes – 16 volants – 2 panneaux de mini basket (de préférence sans filet)
- ‡ 1 ligne tracée au sol à 4 (5) m. du panneau.

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

- ‡ Atteindre le panier de basket avec le volant.

REGLES :

- ‡ Les joueurs « A » frappent le volant, les pieds au sol derrière la ligne, de façon à atteindre le panier.
- ‡ Les joueurs « B » comptent les essais réussis et ramassent les volants ; on change de rôle lorsque tous les volants sont lancés.

VARIANTES :

- ‡ Simplifiée : atteindre le panneau en bois.
- ‡ Eloignement de la ligne – le lancer.

Cycle 2 et 3

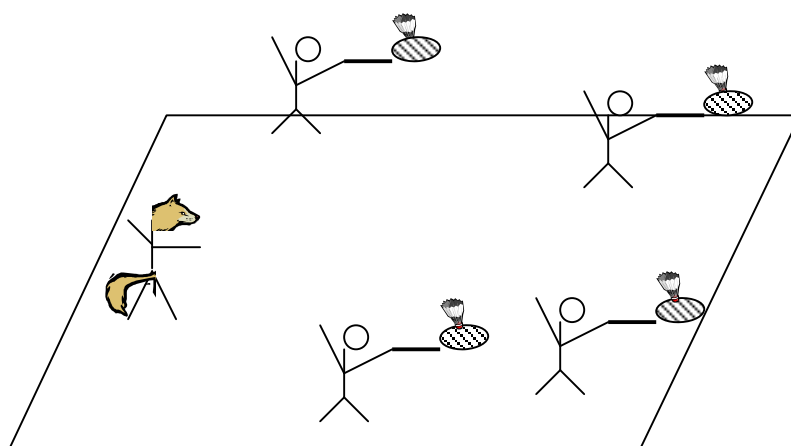


BAD LOUP

MATERIEL :

- † Un périmètre (terrain de volley)
- † Une raquette et un volant par enfant

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

- † Pour le loup, faire tomber le volant de la raquette des autres joueurs pour prendre leur place.

REGLES :

- † Le loup ne peut toucher que les volants.
- † Les joueurs ne doivent pas dépasser les limites.

VARIANTES :

1. Simplifiée : on autorise 3 chances aux porteurs de volants.
2. on autorise 2 jonglages aux porteurs de raquettes pour empêcher que le loup touche le volant.
3. multiplier les loups.
4. imposer un type de déplacement : déplacement pas chassé.



COMPETENCE 1

OBJECTIF :

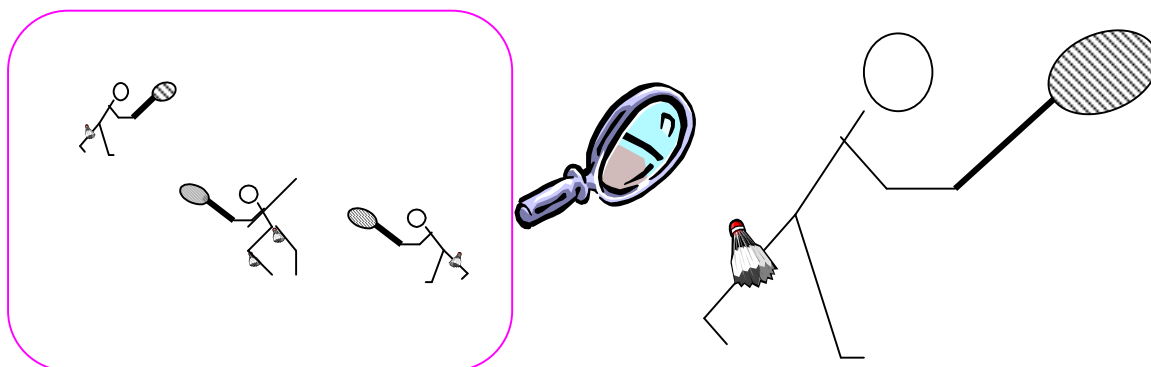
- † Améliorer la manipulation de la raquette
- † Atteindre un objet avec la raquette

MATERIEL (16 ENFANTS) :

- † Un périmètre (terrain de volley)
- † 16 pinces à linges – 16 volants – 16 raquettes

DISPOSITIF :

- † Chaque enfant a un volant dans son dos fixé à son vêtement par une pince à linge – bouchon vers le haut – (de façon à ce qu'il bascule vers l'arrière, une fois lâché) et une raquette dans la main.



BUT DU JEU :

- † Avec sa raquette, faire tomber le volant des autres joueurs en protégeant le sien par son déplacement.

REGLES :

- † On ramasse son volant quand il est tombé et on sort du terrain.
- † On ne protège pas son volant avec la main (sécurité).
- † On arrête le jeu lorsqu'il reste 2 joueurs.
- † Lorsque son volant a été détaché, le joueur ramasse son volant et sort de l'aire de jeu.

VARIANTES :

- † Modifier le périmètre.
- † Imposer un type de déplacement (pas chassé...).
- † Rajouter des « vies » aux enfants qui ont des difficultés pour qu'ils ne soient pas éliminés du jeu trop vite.
- † Jouer aux points par paire sur un temps donné par équipes de 2 (1 joueur sur le terrain, 1 en dehors), chargé de compter les points et de fixer le volant (inversion des rôles).

Cycles 2 et 3



BAD TIR AU LAPIN

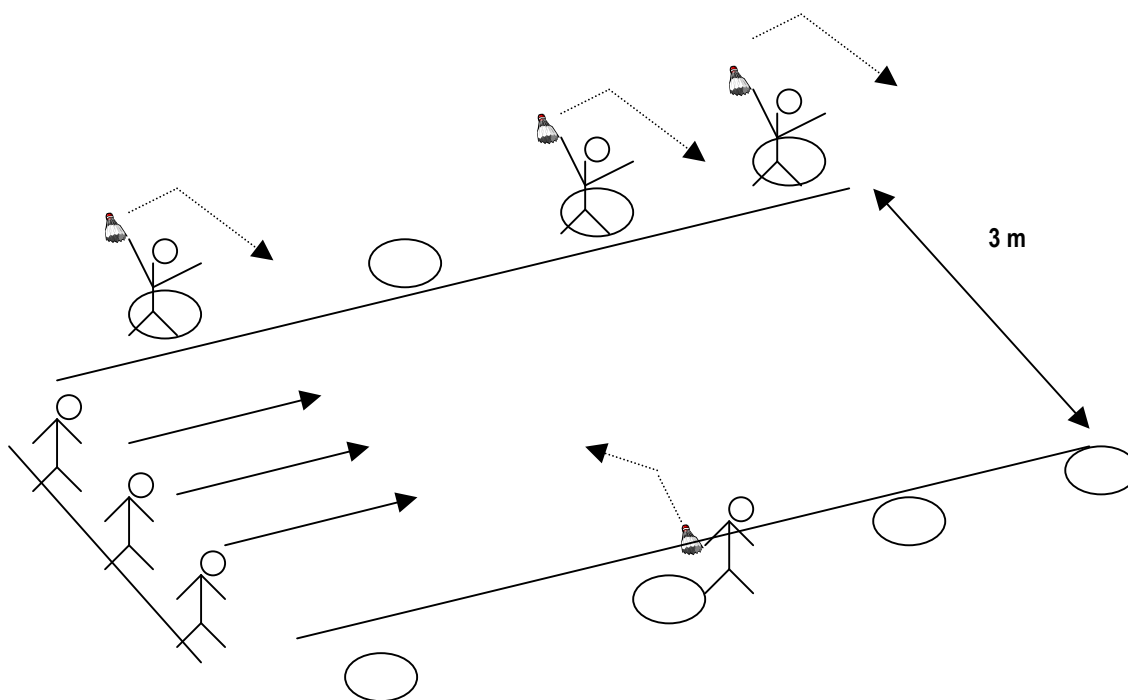
OBJECTIF :

- † Découverte de l'engin

MATERIEL (POUR 16 ENFANTS) :

- † 8 volants
- † Traçage de couloir ou plots ou cerceaux

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

- † Pour les lapins : de franchir le couloir sans être oubliés.
- † Pour les chasseurs : toucher les lapins pour les éliminer (ne pas viser la tête)

REGLE :

- † Ne pas être dans le couloir pour lancer.

VARIANTES :

- † Lancer avec élan
- † lancer avec raquette (attention sécurité)
- † les lapins se déplacent avec un volant posé sur la raquette
- † élargir le couloir

Cycle 3



BAD VOLANTS BRÛLANTS

COMPETENCE 3

OBJECTIF :

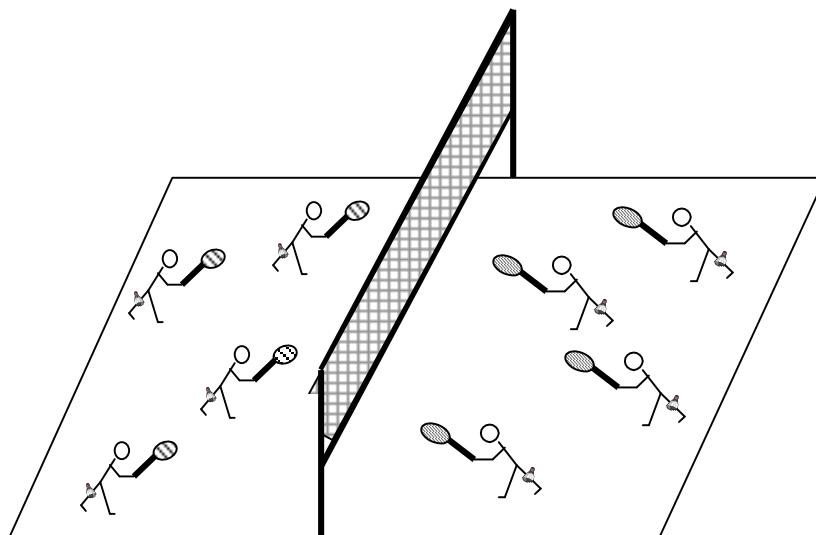
- Permettre aux enfants de déterminer les actions efficaces et les stratégies collectives pour réussir, découvrir les frappes mains hautes).

MATERIEL :

(16 enfants : 8 joueurs) : 8 arbitrage, chronomètre, lignes, ramasseurs, compteurs de points)

- 8 raquettes – 8 volants
- 1 terrain de badminton
- 1 filet – sifflet – chronomètre
- feuille de match

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

- Se débarrasser des volants dans un temps donné.

REGLES :

- Avant le départ du jeu, les joueurs sont répartis sur le terrain avec chacun une raquette et un volant.
- Au signal, tous les enfants renvoient les volants dans le camp adverse par-dessus le filet. On peut renvoyer le volant avant que celui-ci ne tombe au sol (frappe main haute). Les ramasseurs remettent les volants tombés à l'extérieur du périmètre dans le terrain.
- Au signal de fin, on arrête de frapper, on comptabilise les volants au sol dans chaque camp ; L'équipe qui en a le moins à gagné.

VARIANTES :

- Innombrables (attention à ne pas trop multiplier les volants sur l'aire de jeu).

SITUATION DE RENCONTRE BADMINTON

USEP

**BAD JONGLAGE
par équipe**

Cycle 3

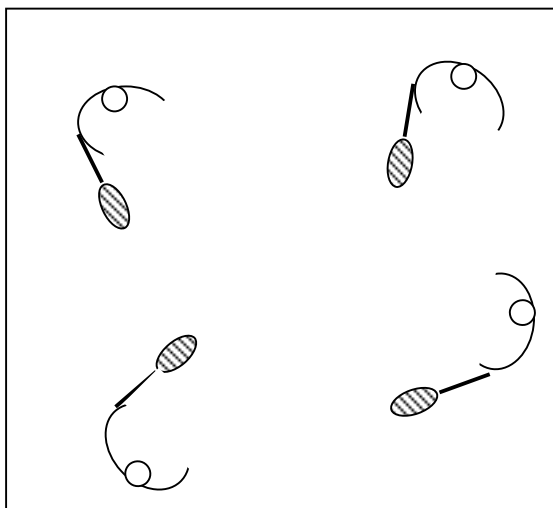


MATERIEL (POUR 4 JOUEURS) :

- † Un périmètre (terrain de volley)
- † 4 raquettes et 1 volant

DISPOSITIF :

- † Les enfants sont placés en cercle dans le périmètre.
- † 1 premier joueur appelle par son prénom le second, frappe le volant vers le haut.
- † Le second à son tour appelle le troisième et frappe de façon à ce que celui-ci puisse à son tour le rattraper.



BUT DU JEU :

- † Faire le maximum de renvois sans faire tomber ni sortir des limites le volant.

VARIANTES :

- † Imposer un type de déplacement (pas chassés)
- † imposer un type de frappe (coup droit revers, frappe mains hauts)

Cycle 3



VOLANTS BRÛLANTS

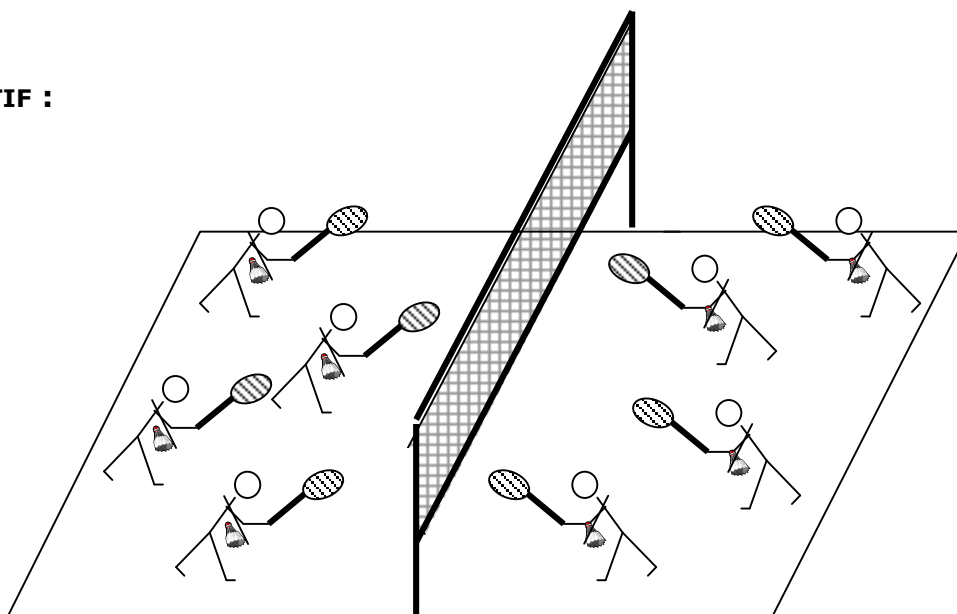
COMPETENCE 3

OBJECTIFS : Permettre aux enfants de déterminer les actions efficaces et les stratégies collectives pour réussir, découvrir les frappes mains hautes).

MATERIEL (pour 16 enfants- 8 joueurs) :

- ‡ 8 arbitrage (chronomètre, lignes)
- ‡ ramasseurs (compteurs de points)
- ‡ 8 raquettes – 8 volants
- ‡ 1 terrain de badminton
- ‡ 1 filet – sifflet – chronomètre
- ‡ feuille de match

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

- ‡ De débarrasser des volants dans un temps donné.

REGLES :

Avant le départ du jeu, les joueurs sont répartis sur le terrain avec chacun une raquette et un volant.
 Au signal, tous les enfants renvoient les volants avant que celui-ci ne tombe au sol. Les ramasseurs remettent les volants tombés à l'extérieur du périmètre dans le terrain.
 Au signal de fin, on arrête de frapper, on comptabilise les volants au sol dans chaque camp ; l'équipe qui en a le moins a gagné.

VARIANTES :

Innombrables (attention à ne pas trop multiplier les volants sur l'aire de jeu).

Jeux de raquettes

TENNIS DE TABLE



Cycle 3

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

Tennis de Table

Actions d'opposition inter individuelle

COMPETENCE

Manifester une plus grande aisance dans ses actions par affinement des habiletés acquises antérieurement.

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

- S'adapter à la hauteur de la balle

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

POUR GERER

- Orienter sa raquette

REGLE(S) D'ACTION(S)

Je dois modifier l'orientation de ma raquette pour la faire passer dessus ou dessous la corde.

SITUATION : PING TRAJECTOIRE

BUT

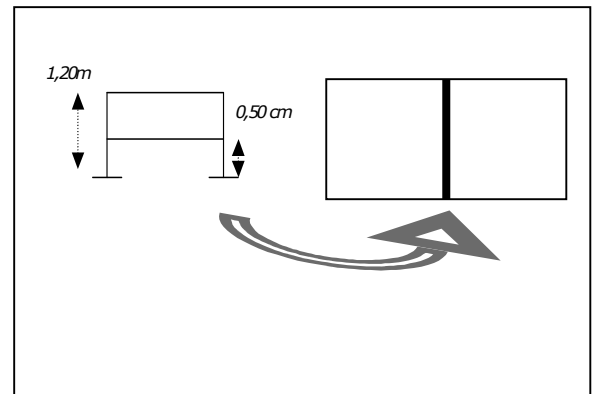
Réaliser le maximum d'échanges en jouant alternativement au-dessus et en -dessous de la corde.

TERRAIN

- ♣ Un demi terrain de badminton (environ 4 x 8).

MATERIEL

- ♣ Socle et jalon « ASCO » avec 2 cordes
- ♣ Une raquette par joueur,
- ♣ 5-6 balles par joueur.



REGLES

- ♣ Je joue alternativement une balle entre les 2 cordes et une balle au-dessus de la corde du haut et dans les limites du terrain.

DEROULEMENT

- ♣ Pour 4 enfants : 2 jouent, 2 évaluent et ramassent.

VARIANTES

- ♣ 1er temps : coopération par paire
- ♣ 2nd temps : opposition - comptage

Cycle 3

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

Tennis de Table

Actions d'opposition inter individuelle

COMPETENCE

Manifester une plus grande aisance dans ses actions par affinement des habiletés acquises antérieurement.

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

- Se placer correctement de manière à avoir la balle sur son côté coup droit en ayant le bras semi-fléchi.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

- S'adapter aux réactions de l'adversaire.

POUR GERER

- Doser l'action pour garder la balle dans les limites de la zone.

REGLE(S) D'ACTION(S)

Je dois orienter ma raquette de manière à envoyer la balle dans la zone cible.

SITUATION : LE PING DIAG. COUP DROIT

BUT

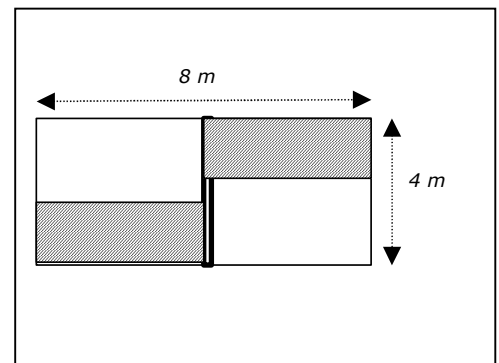
- ♦ Faire le maximum d'échanges en coup droit.

TERRAIN

- ♦ Un demi terrain de badminton (environ 4 x 8) + 2 zones délimitées.
- ♦ Un obstacle (de 40 à 70 cm de hauteur, banc par exemple) délimitant les 2 camps.

MATERIEL

- ♦ Bande cache (adhésif de protection)
- ♦ Plots
- ♦ Une raquette par joueur, 5-6 balles par joueur.



REGLES

Je dois, avec mon partenaire, faire le maximum d'échanges dans la zone délimitée avec 2 rebonds maximum.

1. Mise en jeu en envoyant directement la balle dans le camp de l'adversaire.
2. Je marque le point lorsque mon adversaire :
 - ♦ Ne touche pas la balle
 - ♦ Ne la renvoie pas avant le 3ème rebond
 - ♦ Ne la renvoie pas dans la limite de mon terrain
3. Je mets en jeu lorsque j'ai marqué le point précédent.

DEROULEMENT

- ♦ Tenir compte dans l'organisation des paires, de la latéralisation des enfants.

VARIANTES

- ♦ Changer l'emplacement des zones.
- ♦ Réduire le nombre de rebonds.
- ♦ Cette situation peut s'adapter à la table avec un rebond sur la table et un au sol.

Cycle 3

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

Tennis de Table

Actions d'opposition inter individuelle

COMPETENCE

Manifester une plus grande aisance dans ses actions par affinement des habiletés acquises antérieurement.

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

- Se placer correctement

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

- S'adapter à la trajectoire

POUR GERER

- Doser, diriger la balle

REGLE(S) D'ACTION(S)

J'oriente ma raquette et mon corps de manière à jouer dans la cible annoncée.

SITUATION : LE PING CIBLE

BUT

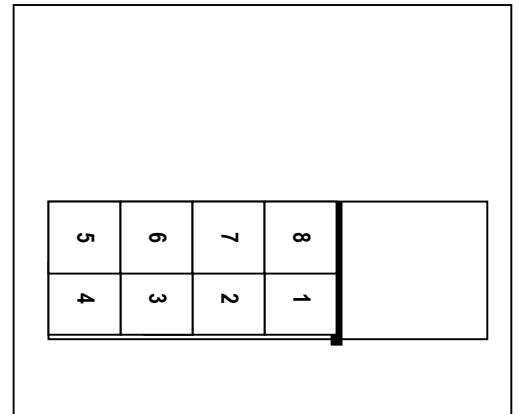
- ♣ Jouer dans la zone annoncée.

TERRAIN

- ♣ Un demi terrain de badminton (environ 4 x 8).
- ♣ Un obstacle (de 40 à 70 cm de hauteur, banc par exemple) délimitant les 2 camps.

MATERIEL

- ♣ Bande cache (adhésif de protection)
- ♣ Plots
- ♣ Zones tracées à la « bande cache »
- ♣ Une raquette par joueur, 5-6 balles par joueur.



REGLES

Je dois jouer dans la zone annoncée par le « distributeur » qui lance à la main dans ma zone. Si ma balle effectue son 1er rebond dans cette zone, je marque 2 pts dans les zones qui la jouxtent, 1 pt, sinon 0 pt. On compte les nombres de balles jouées pour obtenir 10 pts.

Pour 4 enfants : 1 distributeur, 1 joueur, 2 compteurs-ramasseurs.

VARIANTES

- ♣ Changer le placement de la balle du distributeur.
- ♣ Comptabiliser les points par paires.
- ♣ Cette situation peut s'adapter à la table avec un rebond sur la table et un au sol.

Cycle 3

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

Tennis de Table

Actions d'opposition inter individuelle

COMPETENCE

Manifester une plus grande aisance dans ses actions par affinement des habiletés acquises antérieurement.

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

- Se placer correctement par rapport à la balle.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

- Apprécier la trajectoire de la balle adverse.

POUR GERER

- Contrôler l'intensité de son action sur la balle.

REGLE(S) D'ACTION(S)

Si je veux frapper la balle, je dois me déplacer et m'ajuster.

SITUATION : LE PING TENNIS

BUT

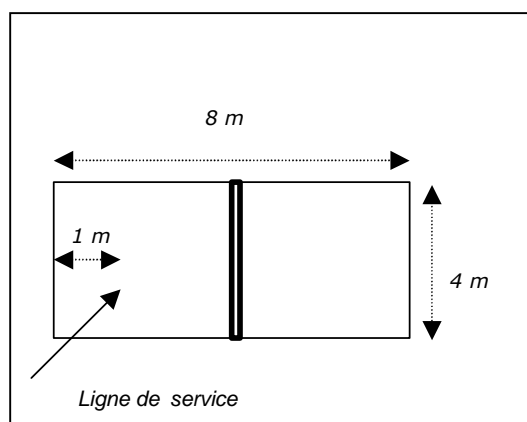
- ♣ Jouer dans les limites du terrain en empêchant l'adversaire de jouer avant la zone rebond.

TERRAIN

- ♣ Un demi terrain de badminton (environ 4 x 8).
- ♣ Un obstacle (de 40 à 70 cm de hauteur, banc par exemple) délimitant les 2 camps.

MATERIEL

- ♣ Bande cache (adhésif de protection) ou craie
- ♣ Plots
- ♣ Une raquette par joueur, 5-6 balles par joueur (1 seau).
- ♣ Table ou fiche de marque



REGLES

- 1 - Mise en jeu directe dans le camp de l'adversaire.
- 2 - Je marque le point lorsque mon adversaire :
 - ♣ Ne touche pas la balle
 - ♣ Ne la renvoie pas avant le 3^{ème} rebond
 - ♣ Ne la renvoie pas dans la limite de mon terrain
- 3 Je mets en jeu lorsque j'ai marqué le point précédent.

VARIANTES

- ♣ Cette situation est une situation d'évaluation de niveau. On peut la faire évoluer avec des cibles, des lignes tracées (scotch) au sol.
- ♣ Cette situation peut s'organiser en montée-descente pour établir à terme des groupes de niveau.

Cycle 3

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

Tennis de Table

Actions d'opposition inter individuelle

COMPETENCE

Manifester une plus grande aisance dans ses actions par affinement des habiletés acquises antérieurement.

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

- Se placer correctement de manière à avoir la balle sur son côté coup droit.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

- S'adapter aux réactions de l'adversaire

POUR GERER

- Doser et placer pour déséquilibrer l'adversaire.

REGLE(S) D'ACTION(S)

Si je réussis à décaler latéralement mon adversaire, j'envoie la balle côté opposé.

SITUATION : LE RENVERSEMENT

BUT

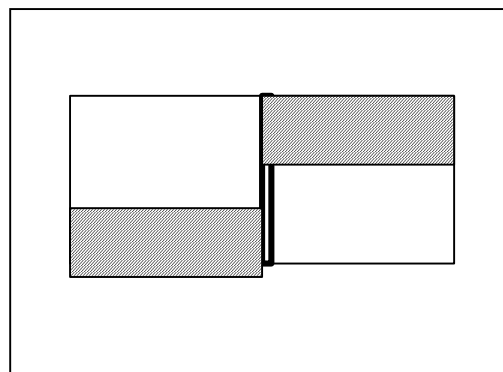
- ‡ Déséquilibrer l'adversaire et conclure dans la zone laissée libre.

TERRAIN

- ‡ Un demi terrain de badminton (environ 4 x 8).
- ‡ Un obstacle (de 40 à 70 cm de hauteur, banc par exemple) délimitant les 2 camps.

MATERIEL

- ‡ Bande cachée (adhésif de protection)
- ‡ Plots
- ‡ Tableau ou fiche de marque
- ‡ Une raquette par joueur, 5-6 balles par joueur.



REGLES

- ‡ Je joue dans la diagonale de mon coup droit et lorsque je décide de jouer dans l'autre zone, je dois marquer le point directement.
- ‡ On ne peut marquer le point que lorsque l'on décroise sa frappe.

DEROULEMENT

- ‡ Situation avec 4 enfants : 2 jouent, les 2 autres comptent les points et ramassent les balles.

VARIANTES

- ‡ Changer l'emplacement des zones. Cette situation peut s'adapter à la cible avec un rebond sur la table et un au sol.
- ‡ Coup droit : côté pouce de la raquette (à droite pour un droitier)
- ‡ Revers : côté index.

Cycle 3

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

Tennis de Table

Actions d'opposition inter individuelle

COMPETENCE VISEE

S'inscrire dans un projet individuel ou collectif visant à la meilleure performance et apprécier son niveau de pratique.

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

- Doser la frappe en intensité et en direction.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

POUR GERER

- Choisir d'attendre le rebond au sol ou non pour pouvoir assurer sa frappe.

REGLE(S) D'ACTION(S)

Si je renvoie la balle assez haut et régulièrement dans la même direction, je facilite la tâche de mon partenaire.

SITUATION : ACTIVITE EN COOPERATION

BUT

- ‡ 2 joueurs de la même équipe à chaque table. Ils doivent effectuer le maximum d'échanges dans une 1 mn.
- ‡ On compare les scores par paire ; les enfants de la paire qui a réalisé le plus d'échanges marque 3 points.

TERRAIN

- ‡ 2 aires de tennis de table

MATERIEL

- ‡ 4 raquettes tennis de table
- ‡ 2 planchettes
- ‡ 2 balles dans un seau
- ‡ feuilles et crayons
- ‡ 2 tables de tennis de table
- ‡ 2 chronos (1 peut suffir)

REGLES

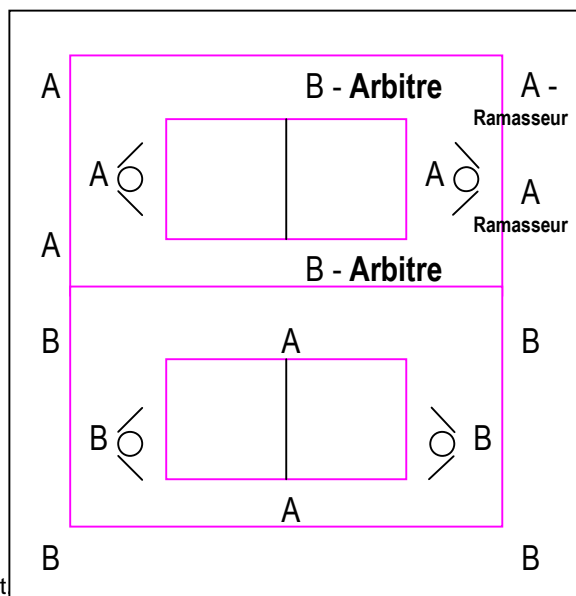
- ‡ On compte les passages de balles valables au-dessus du filet
- ‡ On considère comme valable (on peut continuer à jouer) les passages effectués avec :
 - un rebond sur la table (côté partenaire)
 - un rebond au sol
 - un rebond sur la table et un rebond au sol

DEROULEMENT

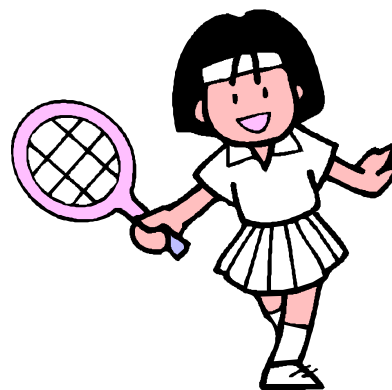
- ‡ Lorsque le passage n'est pas valable, l'arbitre arrête le compte. Les joueurs arrêtent la balle et reprennent le jeu par une passe telle que définie plus haut ; le compte du score repart.

VARIANTES

- ‡ Supprimer le droit au rebond sur table et au sol.
- ‡ Supprimer le droit au rebond au sol
- ‡ Limiter les zones de rebond (partie droite ou gauche de la table...)



JEU DE RAQUETTES



Ateliers

N° d'atelier	Noms des ateliers
1	ABATTRE LES QUILLES
2	VISER LA CIBLE AU SOL
3	LANCER – RENVOYER (Badminton)
4	LANCER – RENVOYER (Tennis)
5	PARCOURS RELAIS
6	LE TIC – TAC
7	LES BALLE BRULANTES
8	TIR AUX LIEVRES OU VIDER LA CAISSE

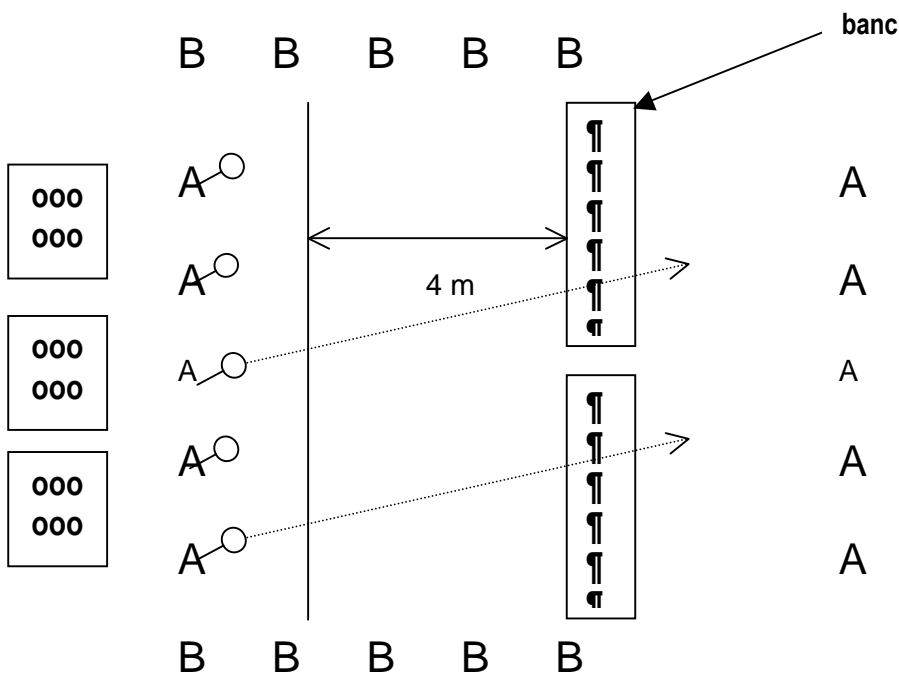
**ATELIER 1 :
Abattre les quilles**

Matériel :

- ‡ 5 raquettes de mini tennis
- ‡ 10 quilles
- ‡ 2 bancs
- ‡ 25 balles
- ‡ 3 seaux
- ‡ scotch ou craie (carreau de plâtre)

Joueur équipe A	A
Joueur équipe B	B
Quilles	↑

Dispositif :



But du jeu : abattre les quilles

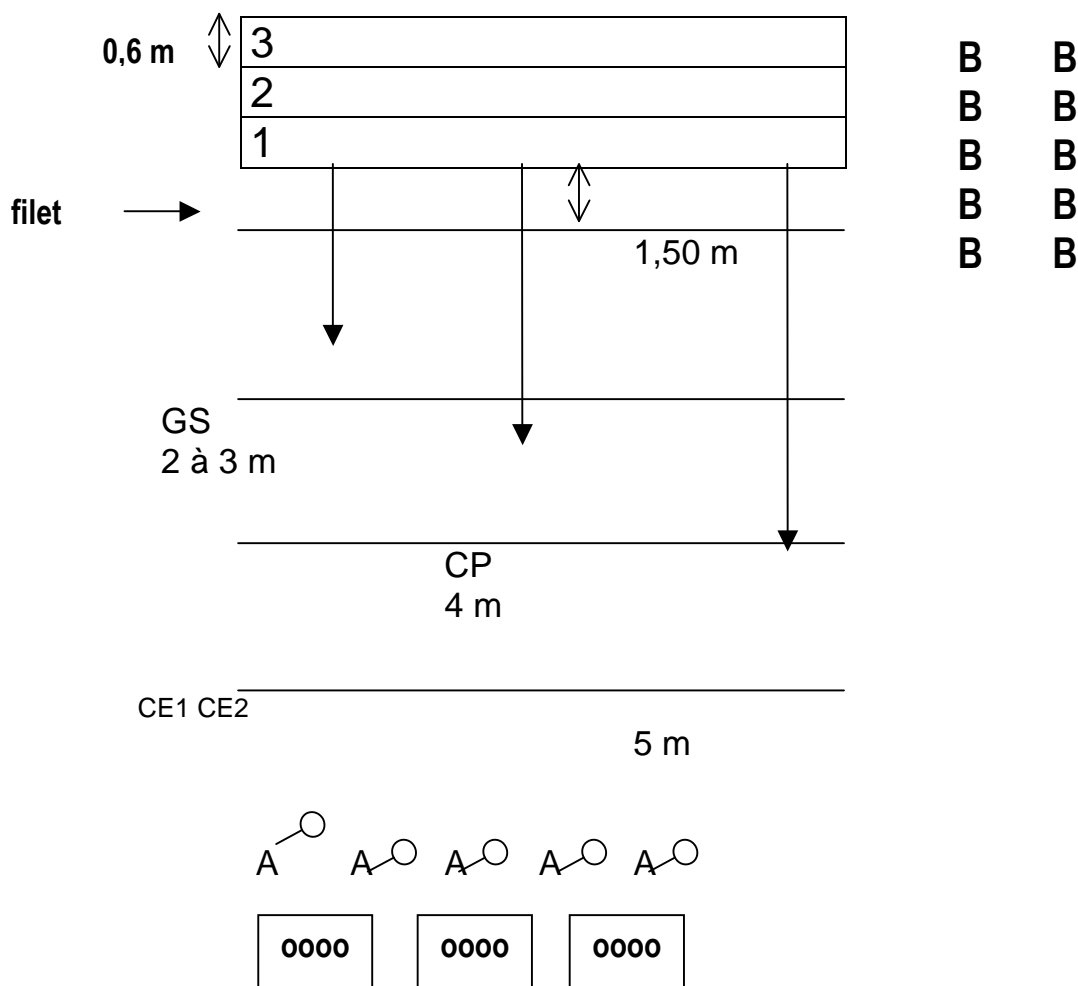
- ‡ L'équipe A est partagée en deux demi-équipes.
- ‡ Les quilles sont placées à 4 mètres des joueurs.
- ‡ L'autre moitié de l'équipe A ramasse les balles.
- ‡ Quand toutes les balles sont lancées, on replace les quilles et on change les rôles des deux demi-équipes.
- ‡ L'équipe B contrôle et comptabilise.
- ‡ Quand toute l'équipe A est passée, on change les rôles.
- ‡ Pour le gain de la partie, on totalise le nombre de quilles tombées pour chaque équipe sur chacune des fiches équipe, et on compare le score (total maximum par équipe : 20 points).
- ‡ Les joueurs ont le droit à 2 essais libres.

**ATELIER 2 :
Viser la cible au sol**

Matériel :

- ‡ 5 raquettes (plastique, ping-pong)
- ‡ 1 filet de tennis
- ‡ 15 balles en mousse
- ‡ 3 seaux ou caisses
- ‡ Scotch ou craie (carreau de plâtre)

Dispositif :



But du jeu : atteindre les zones dans l'ordre

3 balles par joueur.

- 1 – La 1ère moitié de l'équipe lance les balles vers les cibles désignées dans l'ordre : 1, puis 2, puis 3.
- ‡ On ne peut passer au 2 que lorsqu'on a réussi le 1, et ainsi de suite.
- ‡ on totalise le score de chacun sur la fiche équipe.
- ‡ Chaque enfant frappe au moins 3 balles, et au total les 15 doivent être envoyées par les 2 équipes.



Loire-Atlantique

2 – La 2ème moitié de l'équipe ramasse les balles, puis on change les rôles.

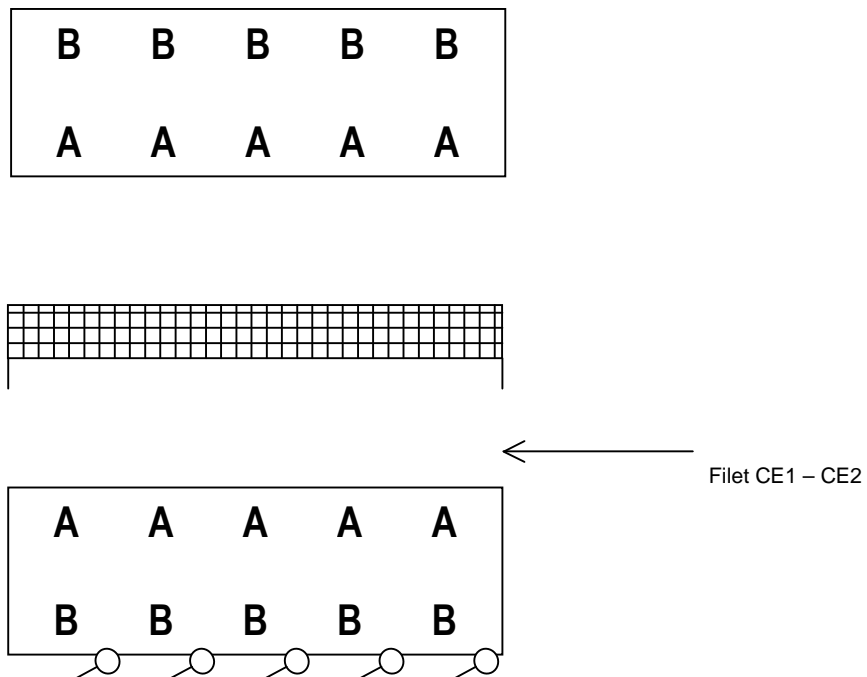
- ♣ On compare les scores des équipes A et B (total maximum : 30 points).
- ♣ Chaque joueur a le droit à deux essais libres.

**ATELIER 3 :
Lancer - Renvoyer**

Matériel :

- ♣ 5 raquettes de mini badminton
- ♣ 1 filet de badminton
- ♣ 5 volants

Dispositif :



But du jeu :

- ♣ L'enfant, en possession de la raquette, doit toucher et renvoyer le volant avec sa raquette.
- ♣ L'enfant, qui a le volant, doit le lancer le mieux possible vers son partenaire pour qu'il puisse le renvoyer par dessus le filet (pour les CE1 - CE2).
- ♣ 2 essais libres, puis 3 essais comptabilisés.

Réussite :

- ♣ pour les GS et les CP que le renvoyeur touche le volant.
- ♣ Pour les CE1 - CE2 qu'il renvoie vers son partenaire par-dessus le filet.

L'équipe B contrôle et comptabilise. On inverse les rôles dans l'équipe A.

Quand toute l'équipe A est passée, c'est au tour de l'équipe B de lancer et de renvoyer.

**ATELIER 4 :
Lancer - Renvoyer**

Matériel :

- ‡ 5 raquettes de mini tennis
- ‡ 10 balles
- ‡ 2 seaux

Dispositif :

B B B B B

0000

A A A A A

A A A A A

0000

B B B B B

But du jeu :

- ‡ L'enfant, qui a la balle, lance la balle de façon qu'elle rebondisse.
- ‡ Celui qui a la raquette frappe la balle après le rebond (en direction de ses partenaires et par-dessus l'élastique (pour les CE1 – CE2).
- ‡ 2 essais libres et 3 essais comptabilisés.
- ‡ On change les rôles des joueurs A, puis on inverse les équipes.
- ‡ On totalise les points de chacune des équipes, et on compare les scores.

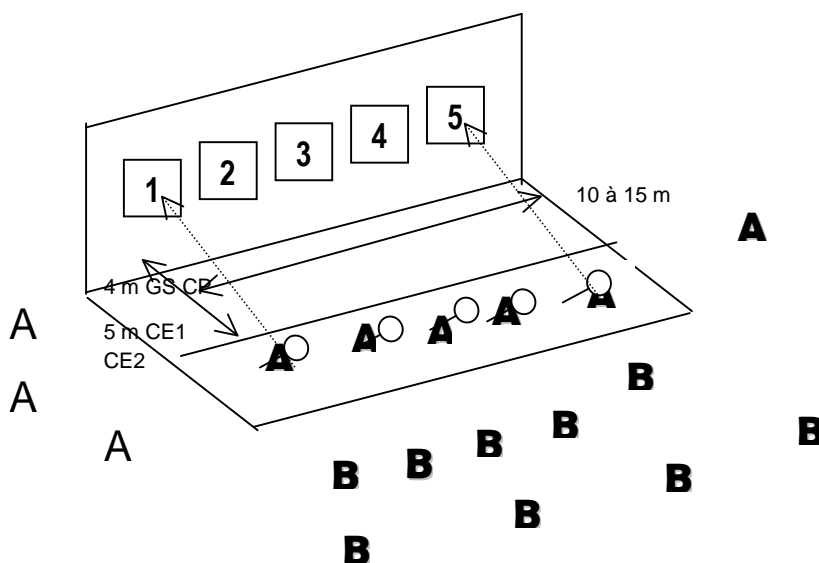
ATELIER 6 :

Le tic-tac

Matériel :

- ♣ Mur
- ♣ Craies
- ♣ 10 plots
- ♣ 10 raquettes
- ♣ 10 balles

Dispositif :



- 1** 1 m de hauteur et 1,5 m de largeur à 1 m du sol

But du jeu :

- ♣ Frapper plusieurs fois de suite le mur avec la balle.
- ♣ 5 joueurs de l'équipe A avec la balle et la raquette dans leur zone numérotée face à leur cible.
- ♣ 5 joueurs de l'équipe B chargés de comptabiliser les lancers initiaux.
- ♣ Les autres joueurs ramassent les balles.
- ♣ On compte le nombre de rebonds dans la cible correspondante avec 3 balles (3 lancer initiaux – chaque frappe dans la cible = 1 point – max 10).
- ♣ La demi équipe B remplace la demi équipe A. Puis, on fait jouer les autres demi équipes.
- ♣ On totalise les points de chaque équipe et on compare les scores.

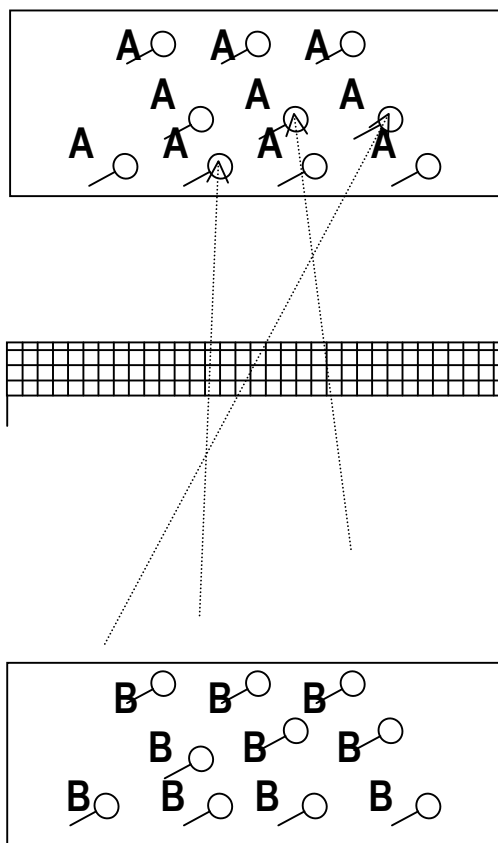
ATELIER 7 :

Jeux collectifs - Balles brûlantes

Matériel :

- ‡ 20 raquettes en plastique
- ‡ 20 objets volants (balles en mousse, soft ball, volants)
- ‡ 1 chronomètre
- ‡ 1 sifflet
- ‡ 1 filet de tennis

Dispositif :



But du jeu :

- ‡ Vider son camps des « balles brûlantes ».
- ‡ Au départ, chaque joueur a un objet volant dans sa main (même nombre de joueurs dans chaque équipe ; les autres sont remplaçants et entrent à la partie suivante).
- ‡ Au signal, on lance avec sa raquette l'objet dans le camp adverse.

Gain de la partie :

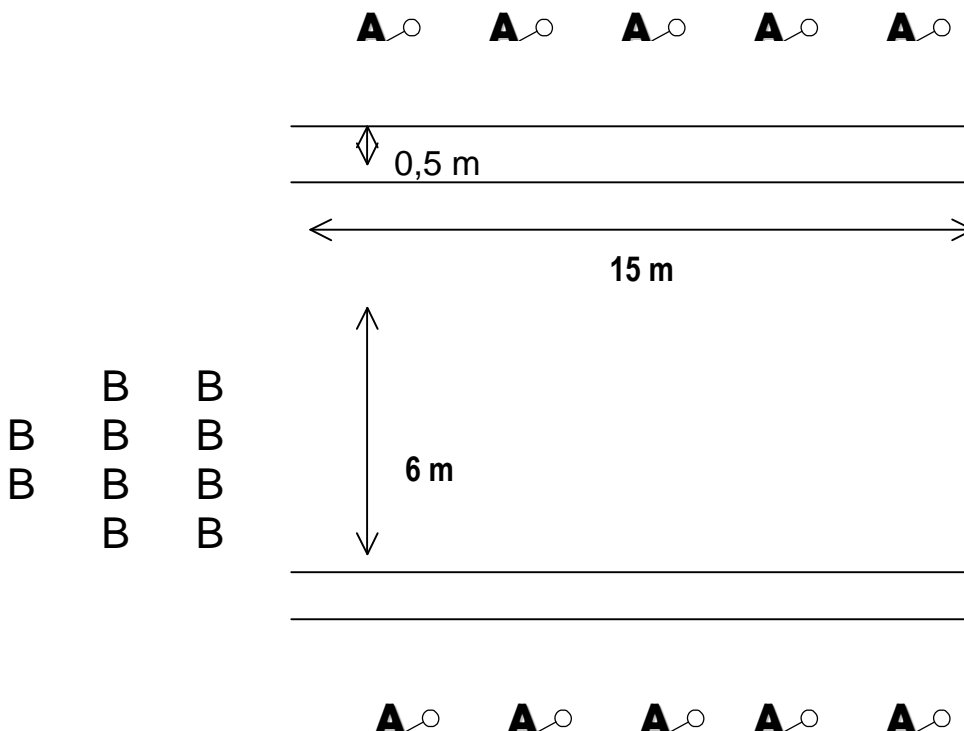
- ‡ 3 manches d'1 minute 30.
- ‡ L'équipe vainqueur de la manche est celle qui a le moins d'objets dans son camps. L'équipe vainqueur est celle qui a gagné le plus de manches.

**ATELIER 8 :
Tir au Lièvre**

Matériel :

- ‡ 10 raquettes de mini tennis
- ‡ Tracé à la craie
- ‡ 20 balles en mousse
- ‡ Caisses ou seaux de balles

Dispositif :



But du jeu :

- ‡ Au signal, les enfants B (lièvres) passent dans le couloir ; les enfants A (chasseurs) frappent, avec leurs raquettes, les balles en direction des lièvres (ils peuvent reprendre des balles qui roulent dans leur zone ou dans la caisse).
- ‡ Au bout de 3 passages, on change les rôles.

Gain de la partie :

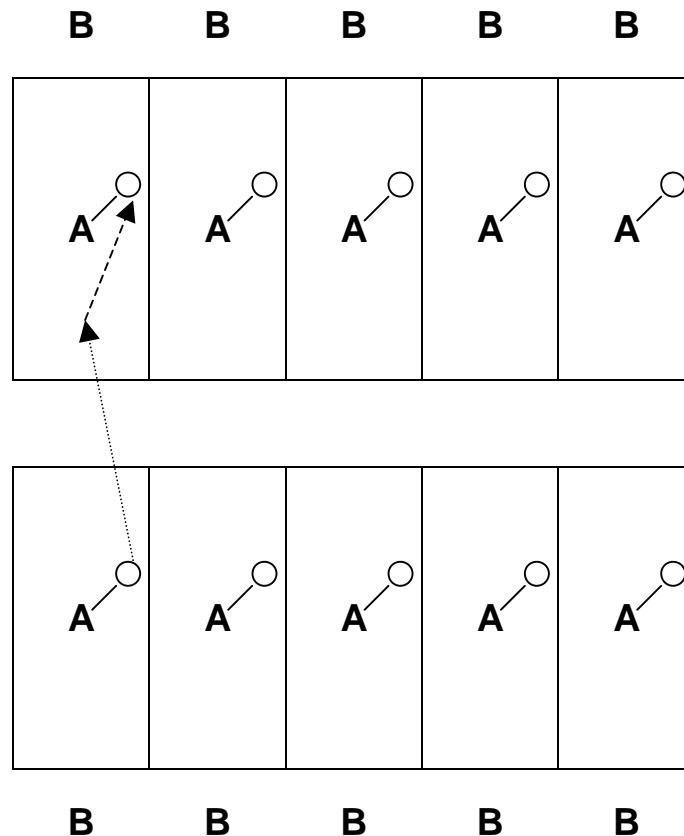
- ‡ Chaque enfant touché vaut 3 points, et est éliminé pour les passages suivants.
- ‡ On totalise les résultats de chaque équipe, et on compare les scores.

**ATELIER 8 :
Maxi échange**

Matériel :

- ♣ 10 raquettes de mini tennis
- ♣ 10 balles
- ♣ 1 filet de tennis détendu

Dispositif :



But du jeu :

- ♣ Faire le maximum d'échanges par 2 en 3 balles (3 lancers initiaux)
- ♣ L'équipe A joue ; l'équipe B ramasse les balles et comptabilise les échanges (ne sont comptabilisés comme échange que les balles frappées par les 2 partenaires ; le premier lancer ne peut être considéré comme échange que si le partenaire le touche).
- ♣ Après les 3 balles, on comptabilise les points (autant de points que d'échanges pour chacun des partenaires) de chaque paire.
- ♣ On inverse les rôles.
- ♣ L'équipe vainqueur est celle qui a réalisé le plus d'échanges.

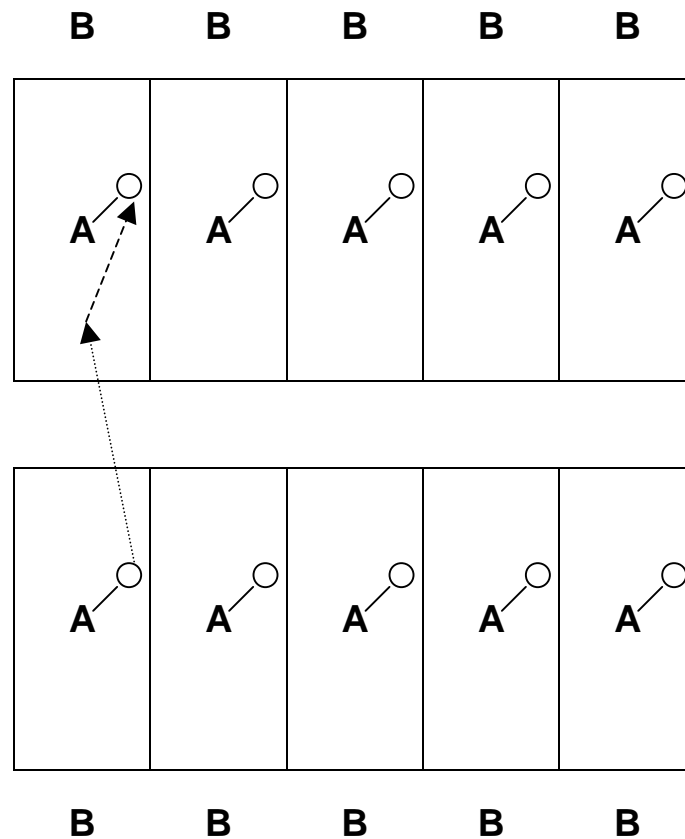
Remarques : accorder une période d'essai à chaque équipe avant l'évaluation.

**ATELIER 8 :
Vider la caisse**

Matériel :

- ♣ 10 raquettes de badminton
- ♣ 20 volants
- ♣ craie
- ♣ 1 sifflet
- ♣ 1 chronomètre

Dispositif :



But du jeu :

- ♣ Pour l'équipe A : vider l'espace de jeu des volants en les renvoyant avec les raquettes.
- ♣ Pour l'équipe B : ramasser les volants et les ramener ou les relancer dans l'espace de jeu.
- ♣ Après une minute, on arrête le jeu (sifflet). On comptabilise le nombre de volants dans l'espace de jeu. On inverse les rôles.
- ♣ On compare le nombre de volants dans l'espace de jeu avec la minute précédente. L'équipe vainqueur de cette manche est celle qui a le moins de volant dans l'espace de jeu.
- ♣ On fait 3 manches de 2 fois 1 mn. L'équipe vainqueur du jeu est celle qui a remporté le plus de manches.

Propositions pour une rencontre Jeux de raquettes



1. OBJECTIFS ET PRINCIPES

La rencontre sportive en milieu scolaire donne à chacun des enfants sans exclusion l'occasion de « l'expérience sportive » qui pourra se prolonger dans le monde associatif.

Provoquant une forte motivation à l'action chez l'enfant, la rencontre peut être l'objectif d'un cycle de travail, non seulement en EPS mais aussi dans le domaine des compétences transversales et de l'éducative civique.

En effet, dans le dispositif de rencontre proposé, l'enfant tient différents rôles : de joueurs, d'organiseurs, d'arbitres, de spectateurs, de capitaines d'équipes et développe ses compétences et ses savoirs dans le domaine des « conduites sociales » (voir tableau).

2. DISPOSITIF

Pour des raisons à la fois pédagogiques et matérielles, nous privilégions des rencontres « jeux de raquettes » plutôt que « tennis de table ». L'on pourra toutefois donner une orientation dans cette direction sportive en choisissant judicieusement les ateliers proposés.

Une rencontre jeux de raquettes se déroulera par ateliers différents afin que les enfants puissent mettre en œuvre les différentes compétences construites lors des cycles d'apprentissages.

21 – Le temps :

En fonction des effectifs, on peut mettre en place 6 rotations de 12 mn, ou 8 de 10 mn sur une demi-journée (l'un des temps de transports aller ou retour s'effectuant hors du temps scolaire). Il reste dans ces conditions environ 1 heure pour l'accueil, les rotations, les remises de goûters...). Sur l'heure et demie consacrée au fonctionnement des ateliers, chaque enfant aura 45 mn environ d'activité. Il faudra veiller à ce point dans l'organisation car il est souvent difficile à respecter dans les activités essentiellement individuelles.

22 – L'espace :

6 ateliers différents à choisir dans les propositions ci-avant ou ailleurs, sont un minimum pour une rencontre à 4 classes (prévoir des équipes de 4 ou 8 enfants). Chaque atelier pouvant mettre au minimum 4 enfants en action en même temps. L'espace d'une salle omnisport (44 m x 24 m) augmenté de 1 atelier extérieur utilisant par exemple les murs sera nécessaire pour une rencontre à 4 classes.

23 – L'organisation générale :

Les équipes de classes différentes seront associées pour un circuit parcourant tous les ateliers avec une fiche de route par équipe permettant de prendre en compte les résultats individuels et les résultats collectifs.

Chaque paire d'équipe prendra son départ dans la rotation à un atelier différent. Ceux-ci seront organisés de façon à ce que les enfants puissent alternativement pratiquer et évaluer la pratique de leur partenaire / adversaire sans que cette évaluation ne ralentisse ou limite le volume de l'activité.

Les activités collectives, pour des raisons d'espace et de sécurité, se dérouleront par opposition de demi-équipes.

Exemple de rotation mélangeant les 3 équipes de 4 classes

ATELIERS	1	2	3	4	5	6
EQUIPES	A1 D1	D2 C2	A3 D3	B1 C1	B2 A2	B3 C3

Sens de rotation des équipes

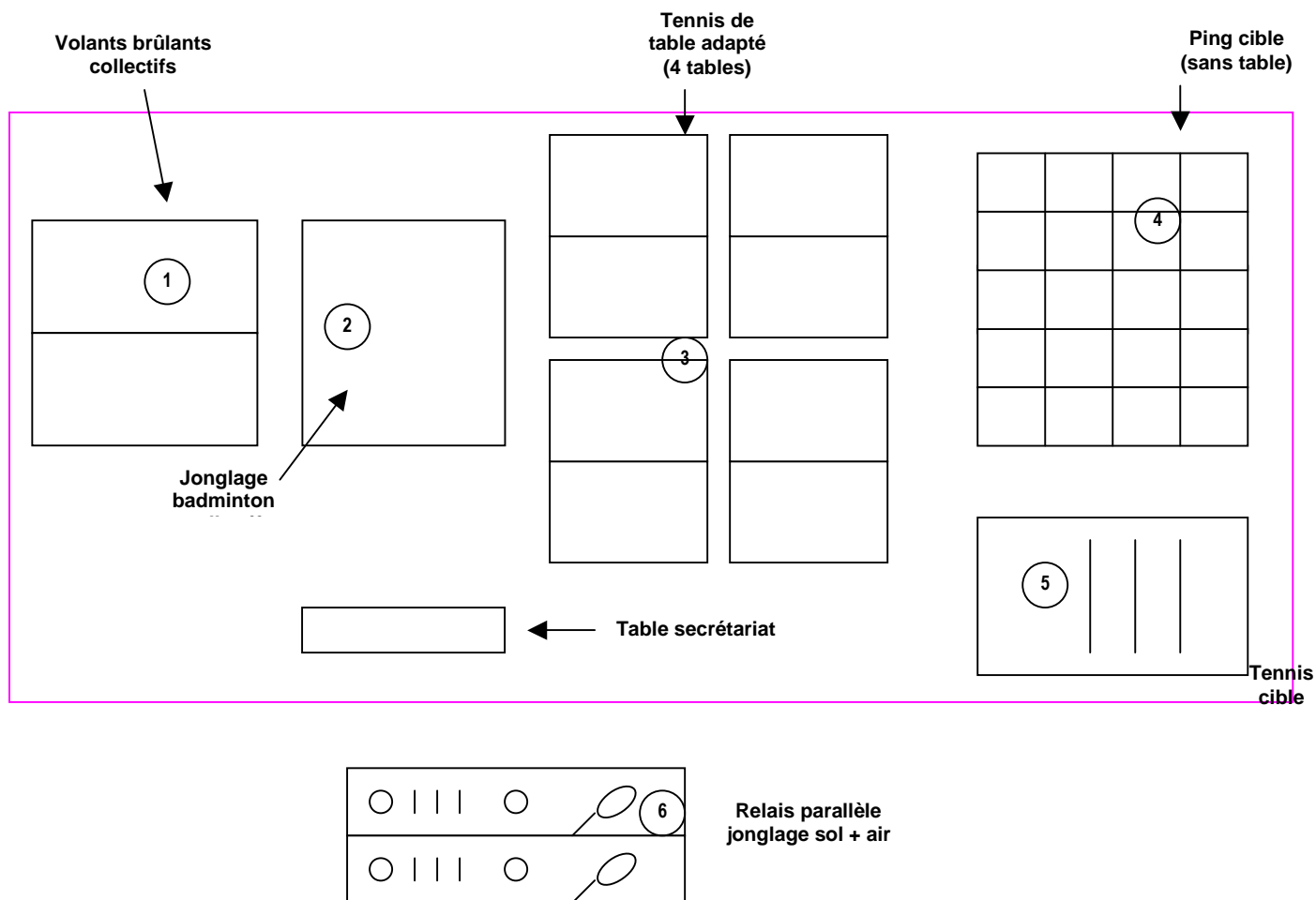
A l'issue des rencontres, on totalisera le résultat de l'ensemble des équipes de chaque classe pour évaluer les résultats collectifs.

Une évaluation individuelle pourra être effectuée après le retour en classe sur la base des fiches équipes.

24 - Dispositions administratives obligatoires :

- ‡ Réserve d'équipement, d'installation (mairies, clubs...)
- ‡ Les autorisations de sorties (directeur et IEN)
- ‡ Réserve et autorisation de transport
- ‡ Informations aux familles
- ‡ Assurances (individuelle accident nécessaire si dépassement du temps scolaire)
- ‡ Accompagnateurs
- ‡ Sécurité (pharmacie, proximité téléphone, téléphone pompiers, SAMU...)

Exemple d'installation avec 6 ateliers :



25 - Dispositions utiles :

- ‡ Invitations municipalité, IEN, conseillers pédagogiques, presse...
- ‡ Affichage de la manifestation sur les panneaux de l'école..
- ‡ Panneau d'affichage des résultats
- ‡ Récompenses, goûters...
- ‡ Informer l'USEP départementale

Certains contenus de rencontres peuvent entrer dans des dispositifs donnant droit à des aides en moyens humains, matériels, financier de l'USEP départementale.

Organisation générale d'une rencontre

Matin :

- 10h30 : début des ateliers.
- Jusqu'à 12h30 : rotation des équipes sur 8 ateliers (dédoublés).
- 12h30 : pique-nique.
- 13h30 : résultats + récompenses.
- 14h00 : retour vers les écoles.

Après-midi :

- 12h00 : accueil pique-nique.
- 13h00 : début des ateliers.
- Jusqu'à 15h00 : rotation des équipes sur 8 ateliers (dédoublés).
- 15h00 : résultats + récompenses.
- 15h30 : retour vers les écoles.

Chaque classe apporte :

- une pharmacie,
- la liste des élèves avec la référence de leur assurance et le n° de téléphone de la famille,
- le petit matériel nécessaire à la mise en place de son atelier (et le matériel précisément demandé, en fonction de la liste fournie le 23 mai),
- Chaque équipe aura sa fiche équipe préparée,
- Chacun apportera son pique-nique, sa tenue de sport.

Equipes :

Les équipes tournent 2 par 2 sur les mêmes ateliers.

Résultats :

- Individuels ou collectifs, ils s'inscriront sur la fiche équipe.
- Le principe en est le suivant : quelque soit le système de comptabilité, on totalise les scores des enfants de l'équipe A et B. L'équipe qui a le plus gros total marque 3 points, la seconde 1 point. En cas d'égalité, chaque équipe marque 2 points. Le responsable d'atelier reporte ses résultats sur sa fiche atelier.
- En fin de rencontre, les enseignants feront les totaux de leurs équipes, et la moyenne pour leur classe (somme des totaux des équipes divisée par le nombre d'équipes).

Matériel disponible

MATERIEL	Matin			Après-midi				
	Ecole A	Ecole B	TOTAL MATIN	Ecole C	Ecole D	Ecole E	Ecole F	TOTAL A.M
Raquettes de mini-tennis			0			20	15	35
Raquettes de tennis	24		24					0
Raquettes en bois		4	4	25	6			31
Raquettes type ASCO	10	4	14			20		20
Raquettes de mini-bad.		8	8					0
Raquettes de badminton			0	5			10	15
Balles soft	90		90					0
Balles de tennis		25	25		50		30	80
Balles mousses		5	5	30				30
Volants	10		10				10	10
Quilles			0		24			24

Responsables d'ateliers

ATELIERS	MATIN	
1	<i>(nom de l'enseignant et/ou d'un parent + école)</i>	<i>(nom de l'enseignant et/ou d'un parent + école)</i>
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

N.B : Les ateliers sont dédoublés.

L'USEP DEPARTEMENTALE se charge du traçage.

Chaque responsable d'atelier apporte le petit matériel nécessaire à son atelier. En cas d'impossibilité, contacter USEP DEPARTEMENTALE.

IDEM pour l'APRES-MIDI

Départ des rotations

MATIN

(Exemples)

NUMERO D'ATELIER Série verte	CODE EQUIPE	CODE EQUIPE	NUMERO D'ATELIER Série rouge	CODE EQUIPE	CODE EQUIPE
1	Mars1	Champ1	1	Noyal1	Vertou1
2	Mars2	Ferce1	2	Soud3	Vertou2
3	Mars3	Chap1	3	Champ2	Soud4
4	Mars4	Chev1	4	Ferce2	Vritz2
5	Mars5	Crois1	5	Trans2	Noyal2
6	Mars6	Louis2	6	Chap2	Chev2
7	Louis1	Soud1	7	Chap3	Crois2
8	Soud2	Trans1	8	Chev3	Vritz1

Rappel :

Les ateliers sont dédoublés en 2 séries appelées verte et rouge. Pour des raisons de simplification des rotations, les équipes tournent 2 par 2 sur les différents ateliers dans l'ordre des numéros de la même série couleur SOUDAN 2 ET TRANS 1 qui commencent à l'atelier 8 continuent à l'atelier 1 vert ! Les deux équipes restent ensemble toute la rencontre (les équipes des différents niveaux sont regroupées de façon à avoir des paires d'équipes équilibrées).

IDEM pour l'APRES-MIDI

Fiche Atelier

ATELIER N°

ROTATION	EQUIPE	SCORE EQUIPE	POINTS EQUIPE
Rotation 1	A		
	B		
Rotation 2	A		
	B		
Rotation 3	A		
	B		
Rotation 4	A		
	B		
Rotation 5	A		
	B		
Rotation 6	A		
	B		
Rotation 7	A		
	B		
Rotation 8	A		
	B		

A chaque rotation, le responsable d'atelier inscrit les 2 équipes qui se présentent, enregistre les scores de l'équipe (somme des résultats individuels ou scores des mini-matches) et les points :

- 3 si le score est supérieur à celui de la 2^{ème} équipe
- 2 si les scores sont équivalents
- 1 si le score est inférieur à celui de la 2^{ème} équipe

(résultats à reporter ou à comparer aux fiches des différentes équipes)

Si l'effectif des 2 équipes n'est pas équilibré :

- un ou plusieurs enfants passent plusieurs fois (activités individuelles)
- plusieurs manches avec des remplaçants (activités collectives).

Fiche Equipe

CODE EQUIPE	N°EQUIPE

SERIE	
--------------	--

Ordre des rotations										
Noms des enfants	Ateliers	1	2	3	4	5	6	7	8	TOTAL
Score équipe										
Point Equipe (3, 2, 1)										

Noms des enfants à inscrire en classe. Avec l'aide du responsable d'atelier, les enfants notent leurs score ou leurs points équipe avant de changer d'atelier (CE1, CE2).

Pour chaque équipe, indiquer le premier atelier et la succession des rotations (les équipes débutant à l'atelier 8 enchaînent avec le 1).