

Proposition
de rencontre sportive
autour des « jeux de raquettes »
cycle 1

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

Novembre 2009

Atelier 1 : Détruire les tours du château

but : faire tomber les tours du château en frappant la balle en mousse /le ballon paille à l'aide de la raquette

matériel (pour 1 terrain) : raquettes de tennis (1 par joueur) + balles en mousse ou ballons pailles (minimum : 1 par joueur) + cerceaux (1 pour chaque joueur) + des cibles à viser (ex : boîtes de balles de tennis usagées pour matérialiser les tours du château !)

2 niveaux :

- **château au sol pour PS /MS** – Faire rouler les balles mousques et /ou ballons pailles au sol avec raquettes /palettes (château fait de boites en métal, vides. Ex : boîtes de balles de tennis). Chacun est dans son cerceau autour du château. Chaque enfant a 2 ou 3 balles en mousse dans son cerceau au début du jeu ou 1 ballon paille (*les enfants ont ___secondes pour pousser leurs balles ou ballon vers les tours ; quand tous les enfants ont frappé leurs balles ou ballon, ils ont 10 secondes pour aller les récupérer et revenir dans leur cerceau ; dès lors l'enseignant donne un nouveau départ... et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les tours soient détruites*).



- **Variable pour les GS** : mettre le **château en hauteur (sur table ou banc)** - Chaque enfant a 2 ou 3 balles en mousse dans son cerceau au début du jeu.



Atelier 2 : Atteindre la cible

- “ A travers la cible ”

but : frapper la balle pour l'envoyer dans un cerceau fixé verticalement - 3 zones de frappe : les unes à la suite des autres (espace : 1 m environ entre 2 zones de frappe)

matériel (pour 1 terrain) : 1 raquette de tennis de table et 2 petites balles en mousse + 1 caisse (= réserve de balles, placée au départ) + 1 cible à viser (1 plot + 1 cerceau ou 2 socles + 2 jalons + 1 cerceau + 2 fixations) + 4 cerceaux ou 4 bouts de moquettes (3 pour matérialiser les zones de frappe / 1 au départ, pour les joueurs en attente)

Action PS/MS/GS : démarrer au 1^{er} palier. Si réussite, au tour suivant, passer au 2nd palier, puis au 3^{ème} ... Après chaque passage le joueur va chercher la balle qu'il a frappée puis il la pose dans la caisse (au départ), la raquette est reposée au sol dans la zone de frappe (cerceau ou bout de moquette) pour le joueur suivant.



- « Au fond du puits » (variante)

but : frapper la balle pour l'envoyer dans le puits - 3 zones de frappe : les unes à la suite des autres (espace : 1 m environ entre 2 zones de frappe)

matériel (pour 1 terrain) : 1 raquette + 2 balles ou 2 volants + 1 caisse (= réserve de balles ou volants, placée au départ) + 1 seau (pour matérialiser le puits) + 4 cerceaux ou 4 bouts de moquettes (3 pour matérialiser les zones de frappe / 1 au départ, pour les joueurs en attente)

Possibilité de faire l'exercice avec 3 types de raquettes :
tennis + balle en mousse / tennis de table + balle en mousse ou balle de tennis de table / badminton + volant



Atelier 3 : Conduire la balle au sol

but : conduire la balle d'un bout à l'autre du chemin

matériel (pour 1 terrain) : 2 raquettes de tennis + 2 ballons pailles + des plots de 2 couleurs (pour matérialiser le chemin) + 4 cerceaux (pour matérialiser les zones de départ et d'arrivée des joueurs)

Consigne : « *la raquette conduit la balle. La raquette doit toujours toucher la balle* » (pour éviter de frapper la balle)

PS : parcours en ligne droite



MS/GS : parcours en slalom



- Variante :

Le relais : 1 équipe scindée en 2 (face à face), le 1^{er} joueur pousse la balle vers son partenaire qui se trouve en face. Ce dernier effectue le chemin en sens inverse et la transmet au suivant... Le jeu s'arrête lorsque tous les joueurs ont retrouvé leur place de départ.



Autre possibilité : les joueurs peuvent simplement changer de côté (faire un aller) si le nombre de joueurs est trop important.

Atelier 4 : Les garçons de café

but : transporter un volant sur la raquette, sans le faire tomber !

matériel (pour 1 terrain) : 2 raquettes de tennis de table + 2 volants de badminton + 2 cerceaux (pour matérialiser les zones de départ) + 2 plots

PS : un parcours sans obstacle : aller et retour (faire demi-tour au plot) et donner au suivant.



MS/GS : parcours avec obstacles :

Exemple : départ dans un cerceau, enjamber une haie, monter sur une poutre basse ou banc, passer à travers un cerceau vertical, suivre une corde (chemin), enjamber une rivière, passer en équilibre sur des pierres de rivière ... et donner la raquette au suivant qui fait de même. Possible de faire 2 parcours identiques : l'équipe qui aura terminé la première son parcours aura gagné !



matériel (pour le parcours présenté ci-dessous) : 1 raquette de tennis de table + 1 volant + 1 corde + 2 lattes + 3 pierres de rivières + 1 poutre en plastique + 1 haie (2 plots + 1 jalon) + 1 haie « cerceau » (2 socles + 2 jalons + 1 cerceau + 2 fixations) + 1 banc + 1 cerceau (pour matérialiser la zone de départ)



Atelier 5 : les voleurs de trésors

but : à l'aide de la raquette, envoyer les balles (trésors) aux partenaires pour les mettre à l'abri dans une caisse (coffre)

chaque équipe est scindée en 2, de chaque côté d'un filet (ou élastique ou banc),

matériel (pour 1 terrain) : des chasubles de 2 couleurs + des balles en mousse (si possible de 2 couleurs) + des raquettes (1 pour chaque frappeur) + des cerceaux (pour matérialiser les zones de frappe) + 1 élastique + 2 caisses (pour matérialiser les coffres)

PS : transmettre les balles, aux partenaires situés en face, en les faisant passer en dessous de l'élastique (= les faire rouler sous le pont) !



MS/GS : transmettre les balles, aux partenaires situés en face, en les faisant passer au-dessus de l'élastique (= mur) !



Prévoir 2 équipes et 2 couleurs de balles afin que chacune réceptionne ses propres balles. La 1^{ère} équipe qui passe et réceptionne toutes ses balles est déclarée vainqueur !

Atelier 6 : le béréet tennis

but : à l'appel de son numéro, le plus vite possible, à l'aide d'une raquette, transporter la balle d'un point A (cerceau de départ) à un point B (cerceau d'arrivée ou caisse).

2 équipes face à face (un numéro de 1 à _ pour chaque joueur de chaque équipe)

matériel (pour 1 terrain) : des chasubles de 2 couleurs + 2 balles en mousse (si possible de 2 couleurs) + 2 raquettes + des cerceaux (4 pour matérialiser les points A et B de chaque équipe ; d'autres pour matérialiser l'emplacement de chaque joueur au début du jeu) + 2 caisses (pour les MS/GS)

Point de départ : 1 raquette et 1 balle, posées dans le cerceau de départ de l'équipe

- **PS :** A l'appel du numéro, les joueurs vont chercher chacun 1 balle et 1 raquette au point A (cerceau de départ), puis font rouler la balle vers le point B (cerceau d'arrivée). Le point est accordé au 1^{er} joueur qui place sa balle dans le cerceau d'arrivée. Une fois le but atteint, remettre la balle et la raquette au point A (dans le cerceau de départ). Puis retourner à sa place.



Variante (pour les GS) : laisser la balle et la raquette au point B. Le joueur suivant fera le trajet inverse (aller chercher la balle et la raquette au point B pour la placer au point A).



- **MS/GS :** prévoir de poser la balle sur le tamis de la raquette avant de sortir du point A. Ensuite, se diriger vers le point B (caisse) et laisser tomber la balle dans la caisse.



Le point est attribué au joueur qui pose en 1^{er} sa balle dans la caisse.

La balle et la raquette sont ramenées au point A (cerceau de départ) pour le joueur suivant.