



# MES PREMIÈRES RAQUETTES

## Document pédagogique

MES PREMIÈRES RAQUETTES		Maternelle	2 malles
<i>Éducation physique,</i>			
Matériel	20 équipements 2 sets de coxi bola (soit 4 trapèzes et 2 balles), 8 Pom Dom, 4 raquettes de plage, 4 chistera		
Objectifs Pédagogiques	Développer coordination, dissociation segmentaire, adresse.		

# RENCONTRE DECOUVERTE JEUX DE RAQUETTES

## CYCLE 2 DECOUVERTE

NOMBRE D'ENFANTS: 80 par équipes de 4.

ORGANISATION:

- situation idéale: 4 terrains, 1 mur des annexes, du petit materiel d'EPS.
- situation minimale: 2 terrains, 1 mur des annexes, du petit materiel d'EPS.
- environ 12 animateurs.
- Attention au nombre de balles nécessaires: environ 200 et au raquettes: environ 30.

FORME DE RENCONTRE:

- 7 ou 8 ateliers gérés par un adulte
- Les enfants se déplacent d'atelier en atelier avec une fiche de route.
- Tous les enfants de l'équipe jouent dans chaque atelier.

AVANT LA RENCONTRE:

- ⇨ Les enfants connaissent les ateliers.
- ⇨ La fiche de route est lue en classe, les enfants repèrent les ateliers à l'aide d'un plan.
- ⇨ Dans chaque atelier un des joueurs sera aussi secrétaire.

PENDANT LA RENCONTRE:

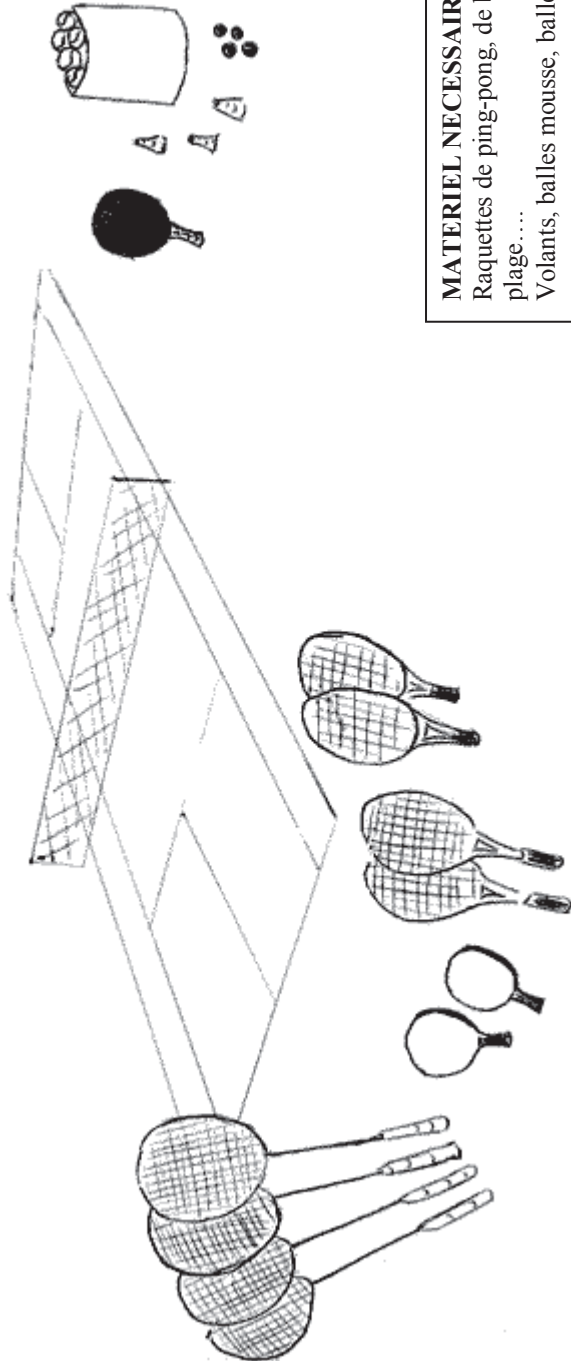
- ⇨ Autonomie des enfants dans le déplacement d'atelier en atelier. (fiche de route)
- ⇨ Autonomie dans les rotations: Obligation de passer dans les 8 ateliers .
- ⇨ Eviter: -plus de 2 équipes à la fois par atelier.  
-de jouer 2 fois contre la même équipe.
- ⇨ Le premier atelier est imposé à l'équipe, pour éviter les attentes en début de rencontre. Rotation libre ensuite.
- ⇨ RESULTATS:  
-points dans chaque atelier: colorier les balles et remplir le panier.

A LA FIN DE LA RENCONTRE:

- ⇨ Rangement des ateliers
- ⇨ visualisation des résultats.

EN CLASSE: Travail en mathématiques, comparaison des stratégies, analyse des rôles assurés...

# DECOUVERTE MATERIEL

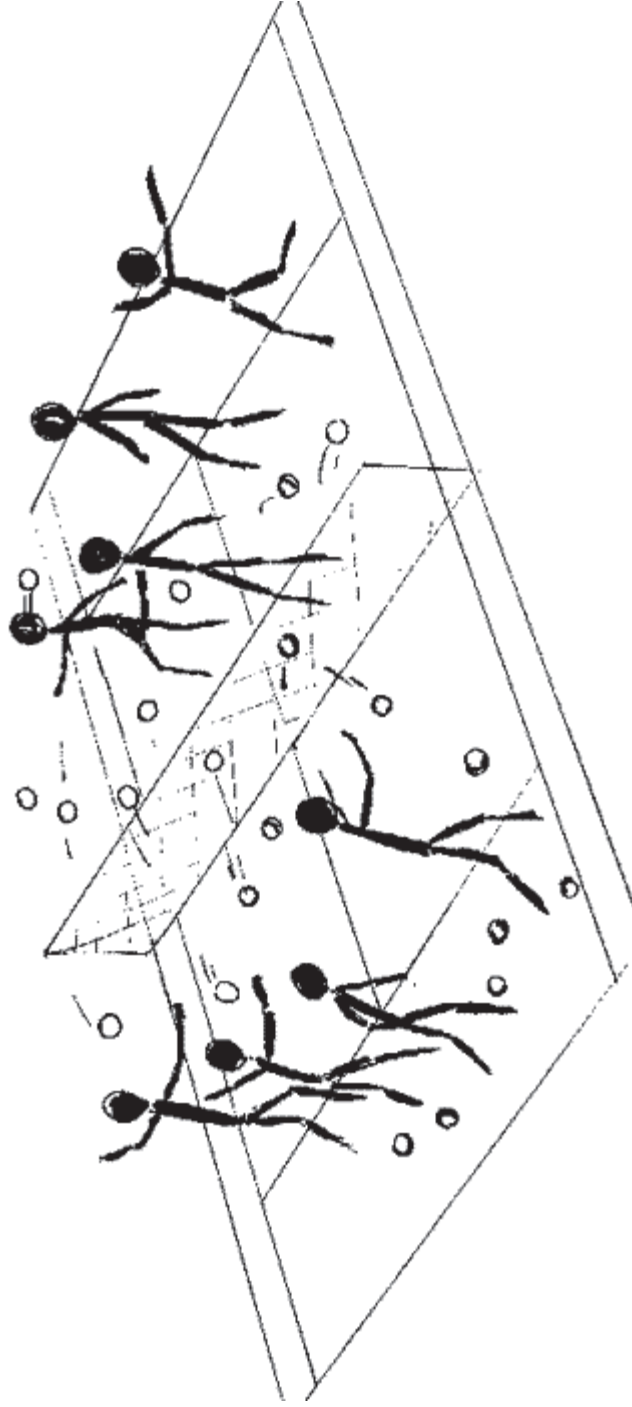


**MATERIEL NECESSAIRE EN QUANTITE :**  
Raquettes de ping-pong, de badminton, de tennis, en bois, de plage....  
Volants, balles mousse, balle kid, mini cool...

**BUT DU JEU:**  
Découvrir une variété de matériel des jeux de renvoi.  
Faire des essais de frapper, de jonglage...manipuler.  
Comparer les différentes raquettes, les différentes balles,  
Tenter des associations imprévues...

**POINTS:**  
**PAS DE MARQUE SUR CET ATELIER.**  
Il peut accueillir plusieurs équipes à la fois, afin d'éviter toute attente sur les autres ateliers.

# BALLES BRULANTES



## MATERIEL NECESSAIRE:

- 20 ou 40 balles.
- 8 ou 16 raquettes.
- sifflet
- chrono ou montre

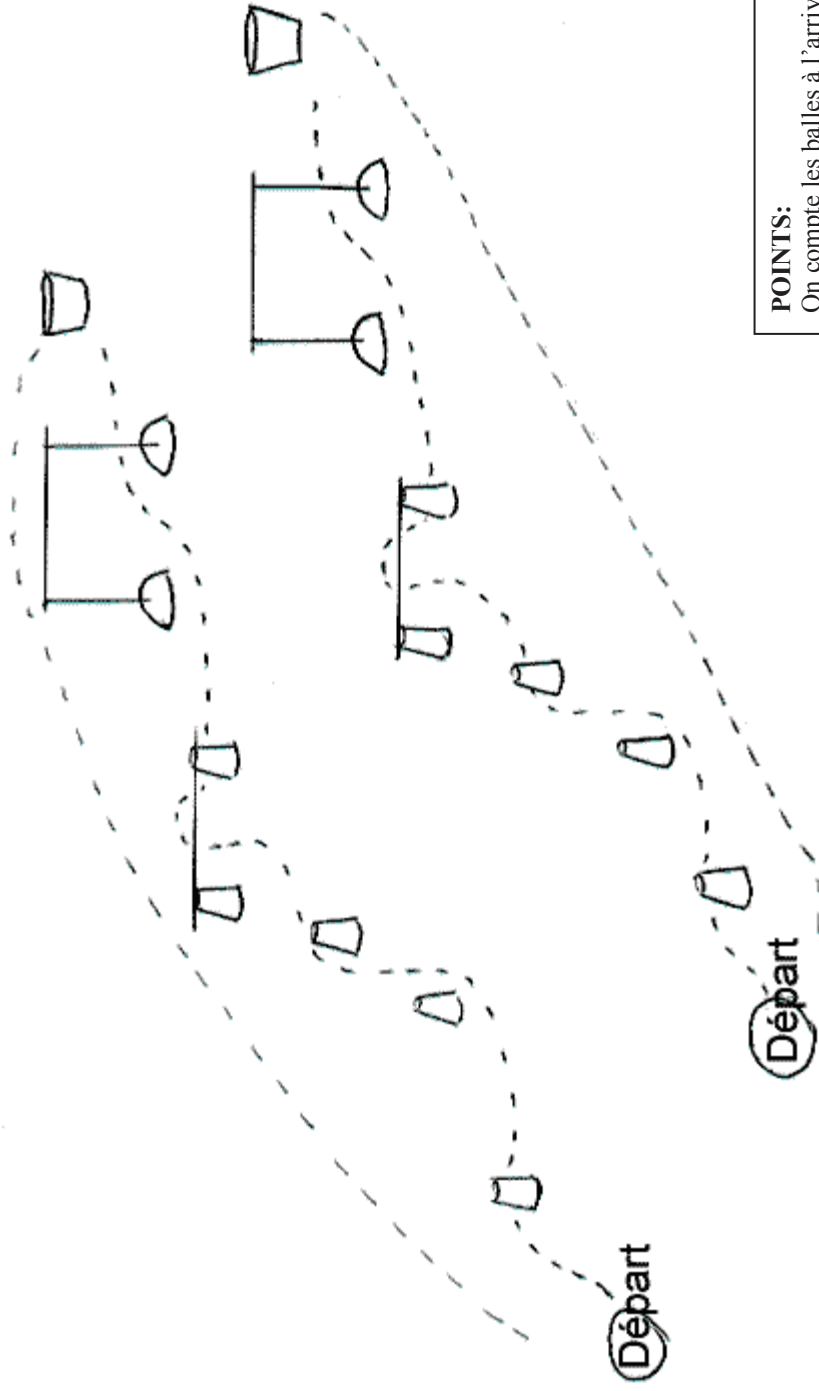
## BUT DU JEU :

Chaque équipe doit vider son camp de toutes les balles.  
On lance la balle à la main.  
Les balles passent au dessus du filet.  
Le jeu s'arrête au signal de l'arbitre.

## POINTS:

L'équipe gagnante est celle qui a le moins de balles dans son camp.  
Chaque joueur marque 10 points.  
Les joueurs de l'équipe perdante marquent 5 points.

# RELAIS DÉMÉNAGEUR



## MATERIEL NECESSAIRE:

- 2 raquettes
- 20 balles
- 10 cônes
- 2 lattes
- plots et piquets pour les ponts.
- etc...

## ORGANISATION:

- 2 équipes s'affrontent

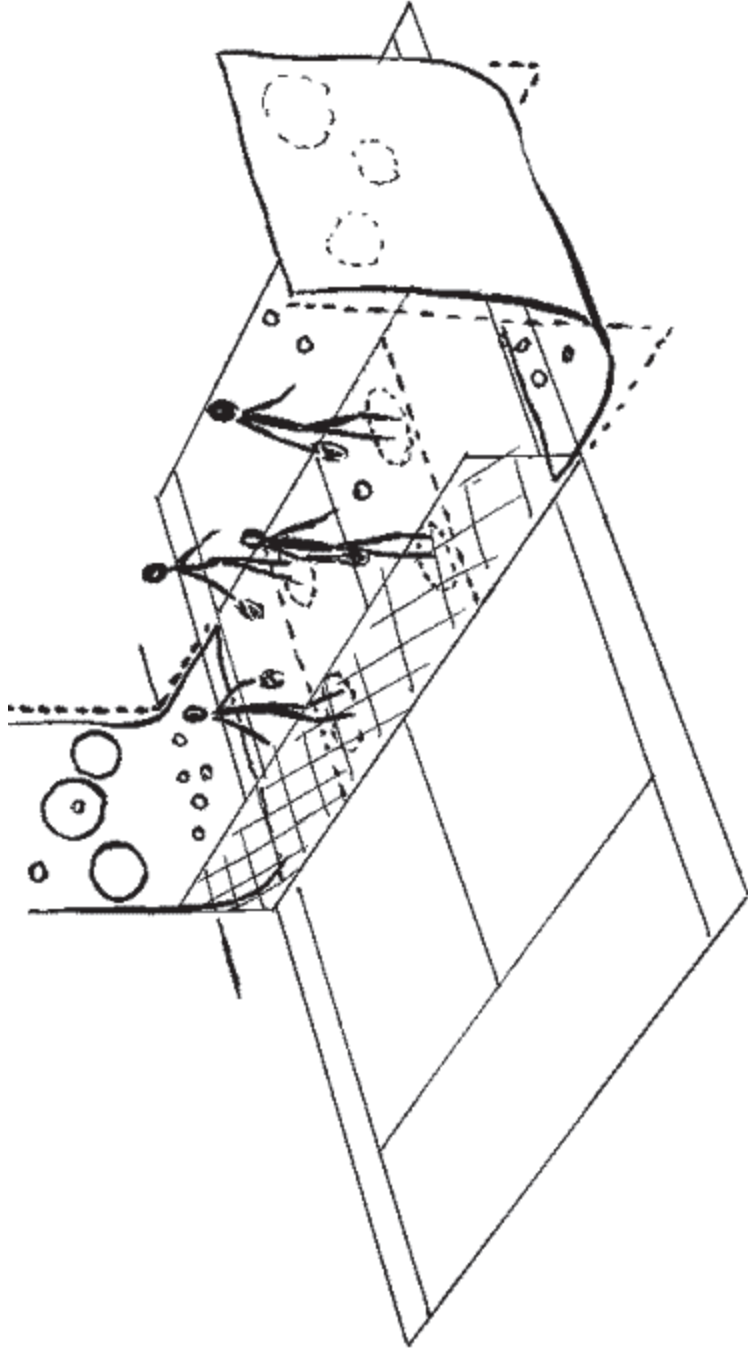
## POINTS:

- On compte les balles à l'arrivée dans le seau.
- Les balles tombées sont perdues.
- L'équipe marque autant de points que de balles dans le seau.

## BUT DU JEU:

- Chaque équipe doit déménager 10 balles en équilibre sur le tamis et en passant dans le parcours.
- Un joueur qui perd sa balle revient au départ, donne sa raquette et se replace derrière ses équipiers.

# TIR A LA CIBLE VERTICALE

**MATERIEL:**

4 raquettes  
40 balles  
4 tapis ou 2 bâches du  
ruban.

**ORGANISATION:**

Tous les joueurs de  
l'équipe jouent en même  
temps (ou 2 joueurs et 2  
juges).

Cet atelier est jumelé avec  
le tir à la cible horizontale.

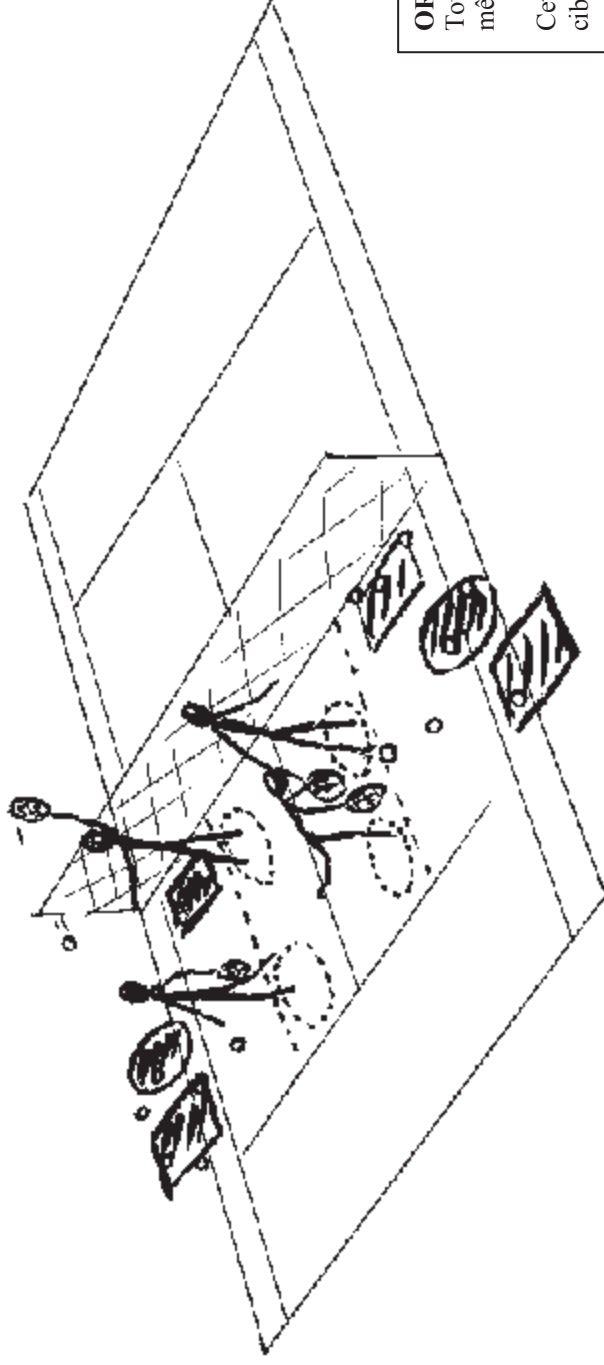
**POINTS:**

1 point par cible atteinte par le joueur.  
Le score cumulé des 4 joueurs fait le score de l'équipe.

**BUT DU JEU:**

Chaque joueur dispose de 10 balles, qu'il envoie sur une cible choisie.

# TIR A LA CIBLE HORIZONTALE



**MATERIEL:**  
4 raquettes,  
40 balles,  
4 tapis,  
6 cerceaux,  
lattes, ruban.

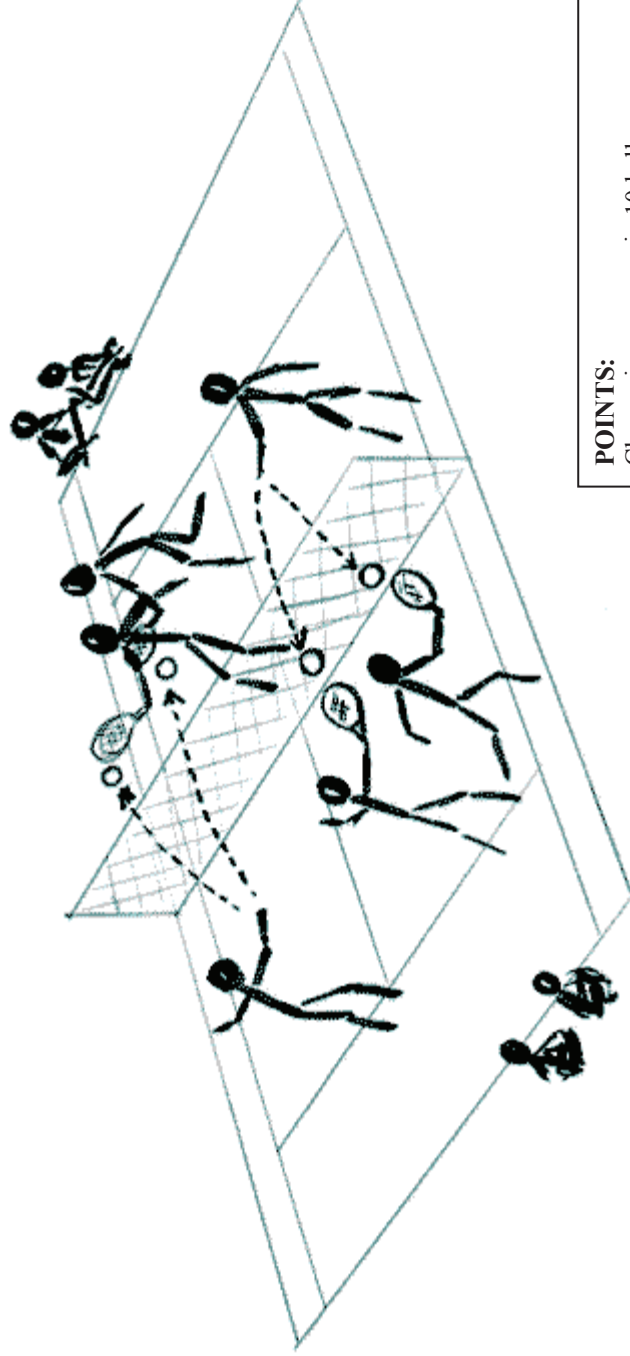
**ORGANISATION:**  
Tous les joueurs de l'équipe jouent en même temps (ou 2 joueurs et 2 juges).

Cet atelier est jumelé avec le tir à la cible verticale.

**BUT DU JEU:**  
Chaque joueur dispose de 10 balles qu'il envoie sur une cible choisie.

**POINTS:**  
1 point par cible atteinte par le joueur.  
Le score cumulé des 4 joueurs fait le score de l'équipe.

# RENOVOI



## ANIMATEURS: 2

L'animateur sait placer une balle pour permettre un bon renvoi du joueur.

## MATERIEL:

4 raquettes,  
40 balles.

## ORGANISATION:

1 animateur gère deux joueurs d'une équipe sur 1/2 terrain.  
Les deux autres joueurs comptent les points de leurs coéquipiers.  
Un second animateur peut faire jouer une autre équipe sur 1/2 terrain.  
Les deux autres joueurs comptent les points de leurs coéquipiers.

## POINTS:

Chaque joueur renvoie 10 balles.

1 point est compté par balle bien placée.

En fonction du niveau du joueur c'est une balle:

- qui passe le filet
- qui retombe dans le terrain
- qui touche une cible.

## BUT DU JEU

La balle envoyée à la main par l'animateur est renvoyée par le joueur après un rebond.

Il doit essayer de passer le filet et de placer sa balle dans les limites du terrain.



### **La balle dans la maison**

Matériel	- Pom Dom, mini raquettes de badminton, shettelball, raquette pleine, raquette ping pong  - balle mousse, balle molle, balle ping pong., balle tennis molle..
Organisation	Individuel 5 cerceaux disposée au sol ( en ligne droite, espacé de 2 ou 3 m)
Consignes	Tu jongles avec ta balle et tu te déplaces de maison (cerceau) en maison. Quand tu arrives dans une maison, tu fais rebondir la balle dans la maison puis tu repars
Critères de réussite	Faire rebondir la balle dans trois maisons (sur 5) en la gardant « vivante »
Relances	- espacer les cerceaux - faire le chemin à deux en faisant jongler la balle d'une raquette à une autre

### **Chacun son tour**

Matériel	- Pom Dom, mini raquettes de badminton, shettelball, raquette pleine, raquette ping pong,  - balle mousse, balle molle, balle ping pong., balle tennis molle..
Organisation	A 2
Consignes	Vous devez jongler en frappant votre balle à tour de rôle. Vous pouvez la faire rebondir 2 ou 3 fois sur votre raquette avant de la passer au voisin.
Critères de réussite	Réussir à échanger 6 fois sans que la balle tombe au sol
Relances	- le faire en suivant un chemin

### **La balle dans la cible**

Matériel	- Pom Dom, mini raquettes de badminton, shettelball, raquette pleine, raquette ping pong  - balle mousse, balle molle, balle ping pong., balle tennis molle..
Organisation	Individuel Cible au mur (ex: 5 zones de 1 m, la 1ère étant à 2 m du sol) 5 4 3 2 1
Consignes	Choisir son matériel. Envoyer avec sa raquette l'objet choisi vers la cible et rattraper cet objet.
Critères de réussite	Sur 10 essais, 5 réussites

Relances	<ul style="list-style-type: none"> <li>- changer de matériel</li> <li>- faire des cibles plus ou moins hautes</li> <li>- s'éloigner ou se rapprocher du mur</li> </ul>
----------	--


### ***Vider son camp***

Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pom Dom, mini raquettes de badminton, shettelball, raquette pleine, raquette ping pong</li> <li>- volant, balle mousse, balle molle, balle ping pong., balle tennis molle..</li> </ul>
Organisation	<p>2 équipes de 3 sur un terrain de 8m x 8m            Chaque équipe occupe un demi terrain. Les demis terrains sont séparés par une zone neutre d'1 mètre (matérialisée par des tapis, par ex)            Chaque joueur a une raquette et chaque équipe dispose de différents objets à lancer (balles, volants)</p>
Consignes	Les équipes lancent leurs objets à l'aide des raquettes. Ils ramassent les objets tombés dans leur camp et les renvoient (type balles brûlantes)
Critères de réussite	Avoir le moins d'objets possibles dans son camp au bout de 2 mn de jeu.
Relances	<ul style="list-style-type: none"> <li>- se mettre au fond des terrains pour envoyer</li> <li>- agrandir la zone neutre</li> <li>- changer de raquette</li> </ul>

### **Des propositions d'activité pour...**

**Objectif: envoyer droit devant soi et précis**

### ***L'engagement dans le couloir***


Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pom Dom, mini raquettes de badminton, shettelball, raquette pleine, raquette ping pong</li> <li>- volants, balle mousse, balle molle, balle ping pong., balle tennis molle..</li> </ul>
Organisation	<p>un terrain de 8m x 7m            matérialiser à l'aide de tapis un couloir central de 3 m de large</p> <p style="text-align: center;">Couloir central </p> <p style="text-align: center;">8m</p> <p>un cerceau pour matérialiser la zone d'envoi</p>
Consignes	Choisir une raquette et une balle. Envoyer la balle du cerceau vers le couloir
Critères de réussite	Sur 5 balles envoyés , 3 tombent dans le couloir central
Relances	<ul style="list-style-type: none"> <li>- matérialiser une zone neutre proche de la zone d'envoi (envoyer précis + loin)</li> <li>- jeu du gagne terrain ( long couloir, on rejoue de l'endroit où l'objet est tombé; on joue en équipe parallèle: le premier arrivé au bout du couloir</li> </ul>

	a gagné)
--	----------

### ***le jeu des cerceaux***

Matériel	- Pom Dom, mini raquettes de badminton, shettelball, raquette pleine, raquette ping pong  - volants, balle mousse, balle molle, balle ping pong., balle tennis molle..
Organisation	Poser des cerceaux au sol pour faire des cibles. (selon la grandeur du cerceau, des points sont attribués ex: grand cerceau = 1 pt, cerceau moyen = 2 pt...)
Consignes	Envoyer l'objet dans les cerceaux et compter ses points
Critères de réussite	Marquer au moins 4 points sur 5 essais
Relances	- zones plus ou moins loin - annoncer le nombre de points que l'on veut faire avant les lancers - remplacer les cerceaux par des tapis disposés en damier (1 tapis, 1 espace, 1 tapis...) et les zones de réception sont les zones sans tapis (on attribue les points selon l'éloignement)

### ***Envoyer par dessus***

Matériel	- Pom Dom, mini raquettes de badminton, shettelball, raquette pleine, raquette ping pong  - volants, balle mousse, balle molle, balle ping pong., balle tennis molle..
Organisation	Mettre un obstacle au milieu du terrain: banc, élastique, filet... Matérialiser des zones à l'aide cordes (tapis, dessins à la craie...)   1 2
Consignes	Envoyer la balle à partir de la zone de lancer, vers une des zones du camp adverse
Critères de réussite	Marquer au moins 4 points sur 5 essais
Relances	- atteindre une zone annoncée à l'avance - même dispositif mais les zones sont en longueur

### **Des propositions d'activité pour...**

**Objectif: apprécier les trajectoires**

### ***le frappé***

Matériel	- Pom Dom, mini raquettes de badminton, shettelball, raquette pleine, raquette ping pong  - volants, balle mousse, balle molle, balle ping pong., balle tennis molle..
----------	--

Organisation	Un terrain de 6 x 6m, séparé en 2 par un filet (élastique...) Le lanceur n'a pas de raquette Celui qui reçoit a une raquette
Consignes	Le lanceur : envoyer la balle dans le camp adverse avec la main Le récepteur: doit renvoyer la balle dans le camp adverse avec la raquette
Critères de réussite	Au moins 3 réussites sur 5 essais
Relances	- varier distance et objets lancés - envoyer l'objet avec une raquette - 2 élèves lancent l'objet en alternance

### ***Je suis le 1er***

Matériel	- Pom Dom, mini raquettes de badminton, shettelball, raquette pleine, raquette ping pong  - volants, balle mousse, balle molle, balle ping pong., balle tennis molle..
Organisation	Un terrain de 6 x 6m, séparé en 2 par un filet (élastique...) Le lanceur a une raquette Celui qui reçoit n'a pas de raquette
Consignes	Le lanceur: envoyer l'objet avec une raquette Le récepteur: partir de la ligne de fond pour aller intercepter l'objet avant qu'il ne touche le sol
Critères de réussite	Au moins 3 réussites sur 5 essais
Relances	- renvoyer l'objet avec une raquette - 2 lanceurs en alternance - prévoir différentes zones de départ de récepteur (plus ou moins éloignées du filet)

## **Bibliographie et sitographie**

- site de l'I.A. de Loire
- Tennis à l'école – Essais de réponses Revue EPS
- 100 heures d'EPS pour le Cycle 2 – Scéren Languedoc-Roussillon USEP
- CD Rom Tennis d'école (pour un apprentissage évolutif du tennis à l'école) - USEP

## COXI-BOLA MODE D'EMPLOI

**CONSIGNE 1** : poser la balle entre le O et le X de COXI.

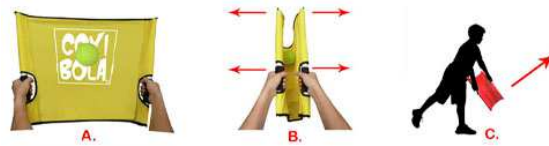
**CONSIGNE 2** : croiser légèrement les bâtons sans tendre le tissu en bas.

**CONSIGNE 3** : bien tendre le coxi-bola **en écartant les bras** pour que la tension soit maximale (et non pas les mains ou les avant-bras).

**CONSIGNE 4** : pour aller très loin, écartez très vite.

**CONSIGNE 5** : rattraper la balle en gardant le coxi-bola légèrement fermé (ne pas tendre le tissu).

**CONSIGNE 6** : pour un renvoi immédiat, synchroniser l'écartement du tissu avec l'arrivée de la balle.



### JEU 1 : COXI-BOLA BASIC

**Ce jeu est accessible à tous et permet de s'exercer à envoyer et à rattraper la balle**

**Préparation** : ce jeu se pratique à partir de 2 joueurs.

**But du jeu** : gagner des points en envoyant avec précision la balle et aussi en la rattrapant sans la faire tomber. Tous les joueurs se mettent en cercle et se tiennent prêts à envoyer leur balle vers un autre joueur au signal de l'animateur ou d'un des joueurs.

**Règle 1** : tous les joueurs doivent être à la fois envoyeur et receveur. Un joueur doit envoyer à un joueur et recevoir d'un autre joueur (sauf si on joue à deux). Bien vérifier avant le signal que tous les joueurs respectent cette consigne.

**Règle 2** : lorsque le signal est donné, tous les joueurs doivent envoyer leur balle le plus précisément possible pour que l'autre joueur puisse facilement attraper la balle. Une fois sa balle envoyée, il doit essayer de rattraper la balle qui lui a été envoyée.

**Règle 3** : Chaque joueur gagne 1 point pour une balle qu'il a rattrapée et 1 point si sa balle envoyée a été rattrapée.

**Règle 4** : le jeu s'arrête dès qu'un joueur a atteint un certain nombre de points (à définir au début du jeu).

### JEU 2 : COXI-BOLA SURVIVOR

**Ce jeu est l'équivalent de la « chaise musicale » où les balles remplacent les chaises !**

**Préparation** : ce jeu se pratique avec 12 joueurs maximum par animateur.

**But du jeu** : rester le plus longtemps possible en attrapant une balle à chaque fois que l'animateur les envoie.

**Déroulement du jeu** : l'animateur met dans son coxi-bola autant de balles qu'il y a de joueurs moins une, puis les envoie très haut en l'air et s'écarte. Les joueurs doivent essayer d'attraper une balle soit directement dans leur coxi-bola, soit en allant la chercher au sol. Le joueur n'ayant pas de balle est éliminé. Et ainsi de suite jusqu'au survivant...

### JEU 3 : COXI-BOLA PRISON

**Ce jeu est le préféré des enfants car la balle en mousse ne fait pas mal, même envoyée fort !**

**Préparation** : ce jeu se pratique avec 2 équipes (de 5 à 20 joueurs) sur un terrain rectangulaire divisé en deux.

**But du jeu** : envoyer en prison tous les joueurs de l'équipe adverse (la prison pour une équipe étant la zone derrière l'autre équipe).

**Règle 1 :** si un joueur ou son coxi-bola est touché par la balle qui tombe ensuite au sol, il va en prison avec la balle (il peut-être sauvé si un autre joueur rattrape la balle avant qu'elle ne touche le sol).

**Règle 2 :** lorsqu'un joueur a la balle dans son camp, il peut soit envoyer la balle à ses partenaires en prison, soit faire une passe à un de ses partenaires dans son camp (mais attention si la balle tombe en le touchant, il va en prison !), soit essayer de toucher un joueur adverse pour le mettre en prison.

**Règle 3 :** lorsqu'un joueur a la balle en prison, il peut soit essayer de toucher un joueur adverse pour le mettre en prison et lui-même sortir de prison, soit envoyer la balle à ses partenaires dans son camp (mais attention si la balle tombe en le touchant, il va en prison !), soit faire une passe à un de ses partenaires en prison.

**Règle 4 :** si une balle tombe au sol sans toucher personne, elle peut être prise par un joueur du camp où elle se trouve. Si elle est hors des camps, seuls les joueurs en prison peuvent la prendre.

#### JEU 4 : COXI-BOLA NET

**Ce jeu est un mélange de volleyball et badminton avec plus de suspense !**

**Préparation :** ce jeu se pratique avec 2 équipes (de 2 à 6 joueurs) sur un terrain rectangulaire avec filet (volley, badminton ou tennis). Choisir le nombre de joueurs en fonction du terrain.

**But du jeu :** gagner 2 ou 3 sets (au choix) de 15 points.

**Règle 1 :** un point est marqué par une équipe quand l'équipe adverse ne parvient pas à renvoyer la balle ou la renvoie en-dehors du terrain (comme au volleyball).

**Règle 2 :** Il est interdit d'attraper la balle. Le renvoi est immédiat. Il y a faute et point pour l'équipe adverse si un joueur rattrape une balle et la renvoie.

**Règle 3 :** l'engagement se fait derrière la ligne de fond en envoyant la balle à un joueur de sa propre équipe, celui-ci devant l'envoyer dans le camp adverse, par-dessus le filet.

**Règle 4 :** l'équipe qui marque le point procède au nouvel engagement.

**Règle 5 :** hormis à l'engagement où il n'y a qu'une passe, les joueurs peuvent se faire jusqu'à 5 passes avant d'envoyer la balle dans le camp adverse.

#### JEU 5 : COXI-BOLA LINE

**Ce jeu ressemble au football américain ou au rugby mais sans les contacts violents !**

**Préparation :** ce jeu se pratique avec 2 équipes (de 3 à 12 joueurs) sur un terrain rectangulaire divisé en deux (handball, rugby ou football par exemple). Choisir la taille du terrain et le temps de jeu en fonction du nombre de joueurs et de leur âge. Durée conseillée: 4 fois 15 minutes.

**But du jeu :** marquer plus de points que l'équipe adverse

**Règle 1 :** un point est marqué par une équipe si un de ses joueurs rattrape la balle derrière la ligne arrière du terrain de l'équipe adverse (comme au rugby ou au football américain).

**Règle 2 :** une balle est rattrapée lorsqu'elle reste dans le coxi-bola d'un joueur. Si elle en tombe ou si le joueur a un pied dehors, c'est l'équipe adverse qui prend la balle.

**Règle 3 :** Attention, comme au handball, quand un joueur attrape une balle il ne doit plus se déplacer (les pieds posés ne doivent plus bouger, même pas tourner !).

**Règle 4 :** au début de la partie, la mise en jeu se fait au centre du terrain. De même après un point ou lorsque la balle franchit la ligne arrière sans être rattrapée.

**Règle 5 :** si un joueur envoie une balle que personne ne rattrape, alors c'est l'équipe adverse qui prend la balle. De même, si une balle sort du terrain. La remise en jeu se fait à l'endroit où la balle est tombée ou sortie.

**Règle 6 :** quand une équipe a marqué un point, c'est l'équipe adverse qui fait la mise en jeu au milieu du terrain.