



Rencontre Jeux de raquette pelote basque

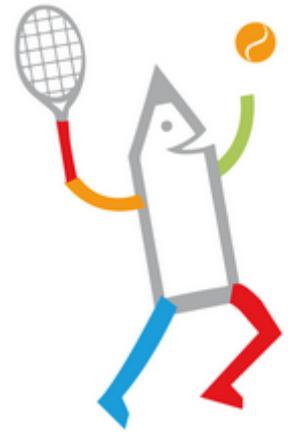
Date de la rencontre :

Mercredi 20 novembre après-midi

Lieu : St Eloi (centre départemental du comité de tennis)

Formes : Rencontre d'aboutissement et de découverte à effectifs limités

Public : CE1 - CE2



COMITÉ
NIÈVRE



La rencontre

14h : arrivée sur le site, présentation des associations.

14h20: brise-glace par groupe : les enfants sont en cercle :

- 1^{er} tour un enfant dit son prénom et envoie ensuite la balle à un enfant qu'il ne connaît pas.
- 2^{ème} tour un enfant dit le prénom d'un autre enfant puis lui lance la balle.

14h30 : début des activités

16h30: fin des activités, rangement

16h45: goûter et clôture de la rencontre

17h15 : départ des bus

Quatre ateliers de 30 minutes seront proposés :

- 1) Atelier : Lancer la balle → [La forêt p5](#)
- 2) Atelier : Se déplacer et s'équilibrer → [Zig Zag p6](#) et [Garçon de café p7](#)
- 3) Atelier : Envoyer / Renvoyer → [Ballon vole p8](#)
- 4) Atelier découverte → [Pelote basque p9](#)

Les participants

Nom de l'association	Enseignant(e)s	CE1	CE2	Accompagnateurs (nombre)
Coulanges les Saules	Anne REULLON Marion Monier	14	9	2
Marzy	Caroline Dumortier Stéphanie Marchand	13	11	
Nevers Lucie Aubrac	Carole Lissoty	13		
Nevers Mouesse	Myriam YOUSFI		2	
Saint Eloi	Coline Julien - Pauline Larrue	13	8	2
		51	30	
			83	

Répartition des rôles

- Responsable de site : Marion MONIER

Il délimite les 4 espaces d'activité, accueille les associations et les enfants, apporte le goûter. Il constitue les 4 groupes. Il gère les rotations. A la fin de la rencontre, il organise le goûter, distribue les fiches bilan et organise le temps de clôture de la rencontre.

- Enseignants/animateurs

Il apporte le matériel nécessaire pour la conduite de l'atelier dont il a la charge (cf ci-dessous). Il anime son atelier. A la fin de la rencontre, il réalise avec les enfants de son association le bilan de la rencontre. S'il vous manque une partie du matériel pour la tenue de votre atelier, merci de contacter votre responsable de site au moins 10 jours avant la rencontre.

Pour les situations « La forêt » et « Ballon vole », il sera **indispensable** d'utiliser une grande variété de balles : balles intermédiaires, balles plastiques, ballons paille en fonction de l'habileté des enfants.

Ateliers	Animateurs	Matériel à prévoir par les animateurs
La forêt	Stéphanie Marchand	Des plots sur lesquels on peut poser des balles Des balles à poser sur les plots + différentes sortes de balles à lancer (balles en mousse, ballons pailles, balles plastiques, balles intermédiaires) Des raquettes (10)
Zig-zag et garçon de café	Carole Lissoty Caroline Dumortier	Des plots - des cerceaux ou des caisses Des raquettes et des balles
Ballon vole	Myriam YOUSFI Pauline Larue	Des raquettes (2 pour 3 enfants) Différentes sortes de balles (balles en mousse, ballons pailles, balles plastiques, balles intermédiaires) Un filet
Pelote basque	Anne Reullon Coline Julien	20 balles de tennis Des plots pour délimiter les terrains

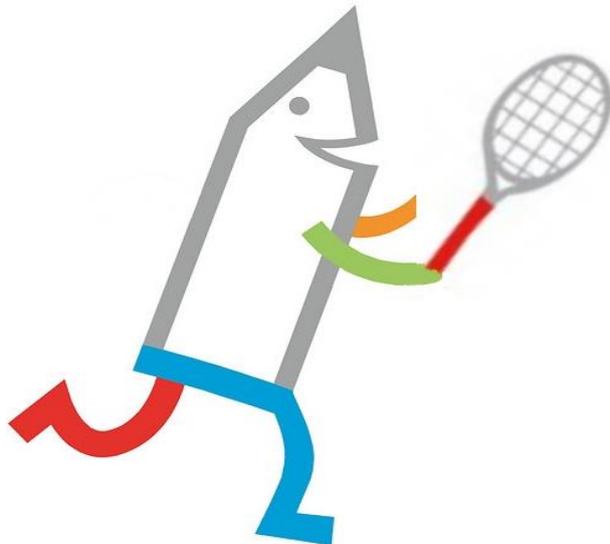
- **Accompagnateurs**

Il accompagne les enfants de son groupe sur les ateliers. Il aide les animateurs pour la mise en œuvre des activités. Il suit la feuille de route pour conduire son groupe d'atelier en atelier. Il complète le bilan avec son association.

Ressources

Le document pédagogique « Jeux de raquettes au cycle II » est disponible en téléchargement sur le site USEP 58 :

[Document pédagogique Jeux de raquette USEP 58](#)



Raquettes

Lancer la balle

La forêt

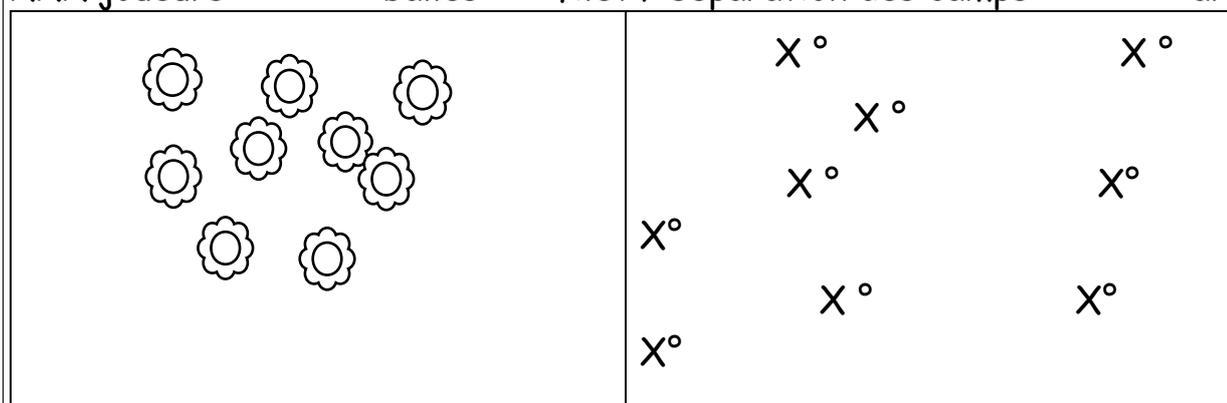
But pour l'élève : Lancer avec précision en direction des arbres.

Matériel: des balles, des plots avec une balle posée dessus pour faire les arbres. Des raquettes pour la 2ème phase.

Dispositif :

- 2 équipes de 6 à 12 joueurs sur un terrain de 10 X 10.

XXX joueurs °°°° balles filet / séparation des camps  arbres



Règle du jeu : des balles sont posées sur les plots. Il s'agit pour les lanceurs d'essayer de les faire tomber.

Si le lanceur touche le plot (sans faire tomber la balle) : il marque 1 point.

Si le lanceur fait tomber la balle : il marque 3 points.

Déroulement : Le jeu pourra se dérouler dans un 1er temps avec des lancers à la main bras cassé.

Puis dans un second temps les lancers se feront à l'aide des raquettes. Pour assurer la sécurité, des couloirs de lancer seront alors tracés. Chaque joueur effectue 3 lancers. A l'issue de ces 3 lancers chacun, on comptabilise les points de l'équipe.

Raquettes	<i>Se déplacer et s'équilibrer</i>	<i>Le zig - zag</i>
------------------	------------------------------------	---------------------

Objectif(s)	Se déplacer le plus rapidement possible selon une trajectoire définie dans un espace limité.
--------------------	---

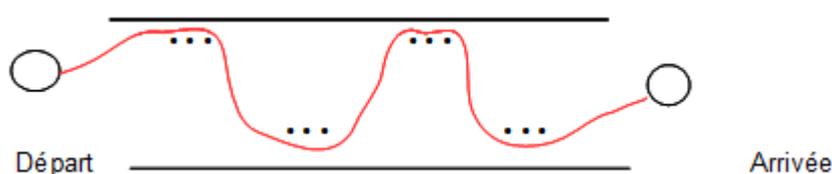
But pour l'élève : Réaliser le parcours le plus rapidement possible en respectant l'espace de course.

Dispositif :

- 6 plots de couleur placés à 40 cm de la ligne de couloir sur un demi-terrain.
- Deux cerceaux matérialisant le départ et l'arrivée. Des lattes peuvent être posées sur les plots de couleur.

Règle du jeu : L'élève doit se déplacer entre les plots et la ligne sans les toucher. Il doit effectuer le parcours le plus rapidement possible.

Quand un élève arrive dans le cerceau matérialisant l'arrivée, le suivant peut partir.



Raquettes	<i>Se déplacer et s'équilibrer</i>	<i>Garçon de café</i>
Objectif(s)	Transporter le plus rapidement possible les balles d'une caisse à l'autre.	
<p>But pour l'élève : Se déplacer avec la balle sur la raquette sans faire tomber la balle d'une caisse à l'autre.</p> <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 parcours parallèles • 2 caisses : 1 pleine et 1 vide espacées de 15m environ. • Chaque élève dispose d'une raquette. <p>Règle du jeu : Au signal, les élèves doivent vider la caisse 1 en emportant grâce à leur raquette les balles dans la caisse 2.</p> <p>Si la balle tombe, on retourne au départ.</p> <p>Il est interdit de transporter plusieurs balles à la fois.</p> <p>La 1ère équipe qui transporte toutes ses balles dans la caisse 2 a gagné.</p> <div data-bbox="129 1453 1098 1691" style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 600px; margin-top: 20px;"></div>		

Raquettes	Echanger	Ballon vole
------------------	-----------------	--------------------

Objectif(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Lire les trajectoires pour se mettre en situation de frappe. - Frapper la balle pour la renvoyer. 	
--------------------	--	--

But pour l'élève : frapper la balle ou le ballon pour le renvoyer à son partenaire

Dispositif :

- Jeu en un contre un sur petit terrain (8m x 4 m) avec un élastique pour filet.
- Une raquette par joueur et un ballon de baudruche (ou une balle adaptée) pour 2.
- Un arbitre peut comptabiliser le nombre d'échanges réalisés.

Règle du jeu :

Le but du jeu est de réussir le plus grand nombre d'échanges entre deux partenaires. La balle n'est touchée qu'une seule fois et doit passer au-dessus du filet et retomber dans le terrain adverse. Suivant la règle choisie, elle peut rebondir une fois et/ou être reprise uniquement à la volée.



Critère(s) de réussite : La balle ou le ballon passe au-dessus du filet après un seul contact.

Déroulement :

En fonction de l'âge des enfants et de leur niveau de pratique, des balles différentes pourront être utilisées.

De la même manière avec des élèves ayant une bonne maîtrise, le jeu en coopération pourra se transformer en un jeu en opposition. L'objectif sera alors de mettre son adversaire en difficulté pour marquer le point.

Pelote basque	Echanger	Atelier découverte
Objectif(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Lire les trajectoires pour se mettre en situation de frappe. - Frapper la balle pour la renvoyer. 	
<p>But pour l'élève : frapper la balle pour la renvoyer à son partenaire.</p> <p>Dispositif(s) :</p> <p>Si le site dispose d'un mur : les enfants seront par deux et devront faire des échanges en envoyant la balle à main nue sur le mur, à tour de rôle.</p> <p>Dans un 1er temps, le but peut être de réaliser le maximum d'échanges. Puis, l'objectif peut être de mettre son adversaire en difficulté pour marquer le point.</p> <p>Un point est marqué si l'adversaire ne peut pas reprendre la balle avant le 2ème rebond.</p> <p>Si le site ne dispose pas d'un mur : les enfants seront 2 par 2 face à face et devront faire des échanges en s'envoyant la balle à main nue.</p> <p>Dans un 1er temps, le but peut être de réaliser le maximum d'échanges. Puis, l'objectif peut être de mettre son adversaire en difficulté pour marquer le point.</p> <p>Un point est marqué si l'adversaire ne peut pas reprendre la balle avant le 2ème rebond.</p> <p>Adaptation(s) : si le renvoi direct est difficile pour les élèves, il peut leur être proposé de bloquer la balle avant de la renvoyer.</p> <p>De multiples situations d'entrée dans l'activité sont possibles. Ces situations peuvent aussi être proposées aux élèves qui rencontrent des difficultés avec le renvoi.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Position statique : jongle / dribble, main droite / main gauche (imposé / alternance). 2) En déplacement individuellement : idem en faisant un slalom, puis un parcours... 3) En opposition : 2 parcours en parallèle, d'abord en 1 contre 1, puis par équipes en relai. 		