



# Rencontre Jeux de raquette pelote basque

Échéancier : Inscription à compléter avant le Vendredi 11 octobre :

Remplir le formulaire d'inscription en ligne

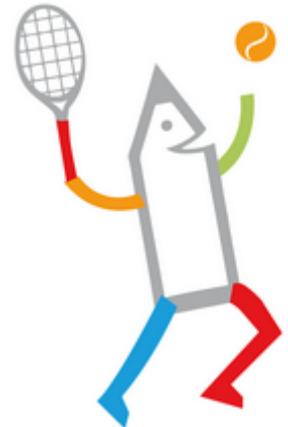
Date de la rencontre :

Mercredi 20 novembre après-midi

Lieux : Sites de proximité

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

Public : CE1 - CE2



## La Rencontre USEP

- La rencontre USEP, c'est une multitude de moments de vie partagés.
- La rencontre USEP, c'est la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques variées en continuité de l'EPS.
- La rencontre USEP, c'est un cadre associatif spécifique.
- La rencontre USEP, c'est un projet sportif et éducatif.
- La rencontre USEP, c'est un dispositif qui met en actes la continuité éducative.
- La rencontre USEP est identifiable, elle participe à la construction d'un citoyen sportif.

Elle sera l'aboutissement du travail de l'APSA jeux de raquettes et la découverte de l'APSA Pelote basque.

### Organisation générale

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

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

- 1<sup>er</sup> tour un enfant dit son prénom et envoie ensuite la balle à un enfant qu'il ne connaît pas.
- 2<sup>ème</sup> 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 p4](#)
- 2) Atelier : Se déplacer et s'équilibrer → [Zig Zag p5](#) et [Garçon de café p6](#)
- 3) Atelier : Envoyer / Renvoyer → [La gifle p7](#)
- 4) Atelier découverte → [Pelote basque p8](#)

## Ressources

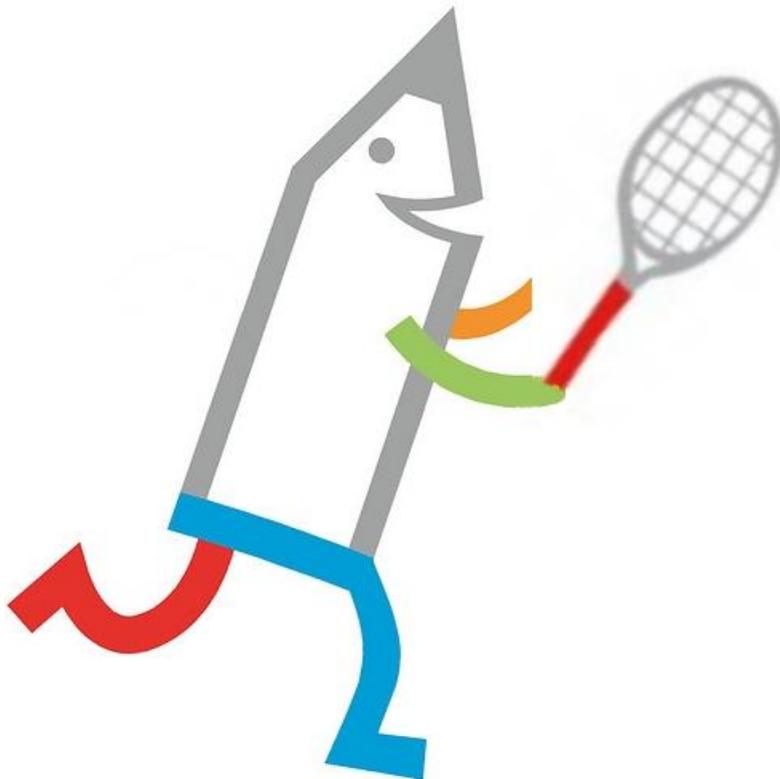
Le document pédagogique « Jeux de raquettes au cycle II » est disponible en téléchargement sur le site USEP 58 :

### Document pédagogique Jeux de raquette USEP 58

#### Matériel :

Le Comité Départemental USEP 58 dispose de kits tennis contenant des raquettes de mini-tennis, et différentes sortes de balles (mousse, plastique, balles-paille...) qui permettent de faire progresser les élèves beaucoup plus facilement que des balles de tennis classiques.

Si vous en avez besoin, réservez-vite le matériel pour préparer la rencontre !



# Raquettes

# Lancer la balle

# La forêt

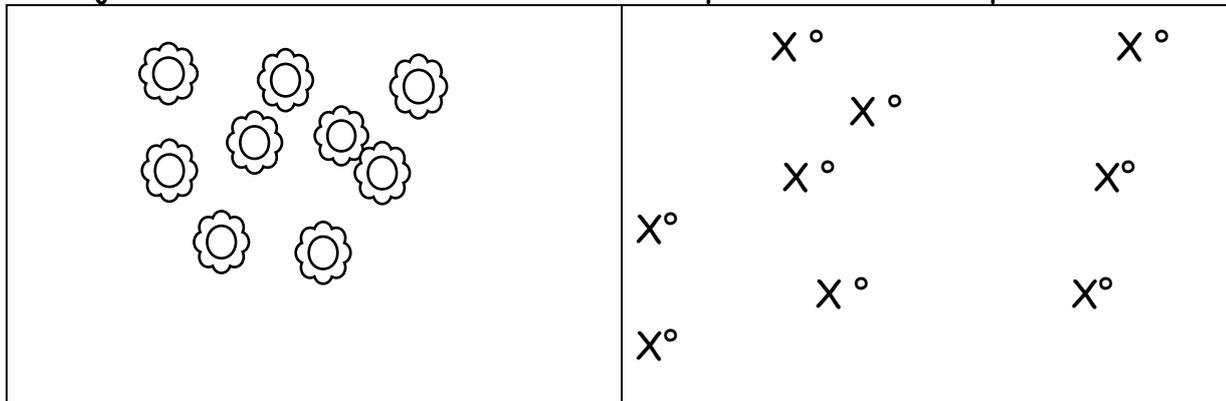
**But pour l'élève :** Lancer avec précision en direction des arbres.

**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



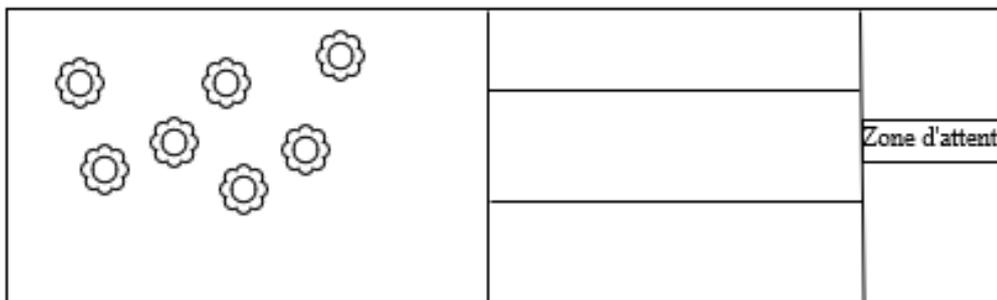
**Règle du jeu :** des balles sont posées sur les plots. Il s'agit pour les lanceurs d'essayer de les faire tomber.

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.



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

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

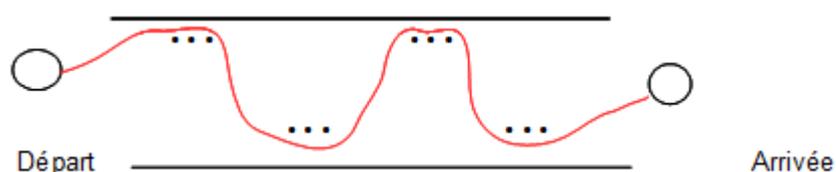
**But pour l'élève :** Réaliser le parcours le plus rapidement possible en respectant l'espace de course.

**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	Se déplacer et s'équilibrer		Garçon de café
Objectif(s)	Transporter le plus rapidement possible les balles d'une caisse à l'autre.		
<p><b>But pour l'élève :</b> Se déplacer avec la balle sur la raquette sans faire tomber la balle d'une caisse à l'autre.</p> <p><b>Dispositif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 parcours parallèles</li> <li>• 2 caisses : 1 pleine et 1 vide espacées de 15m environ.</li> <li>• Chaque élève dispose d'une raquette.</li> </ul> <p><b>Règle du jeu :</b> 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="316 1388 1276 1590" style="text-align: center;"> </div>			

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

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

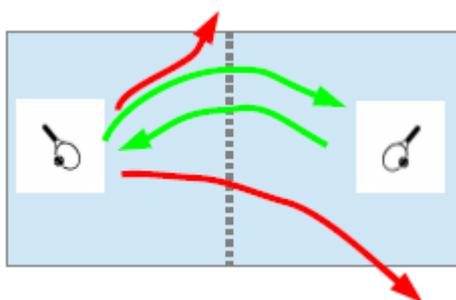
**But pour l'élève :** frapper la balle ou le ballon pour le renvoyer à son partenaire

**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.

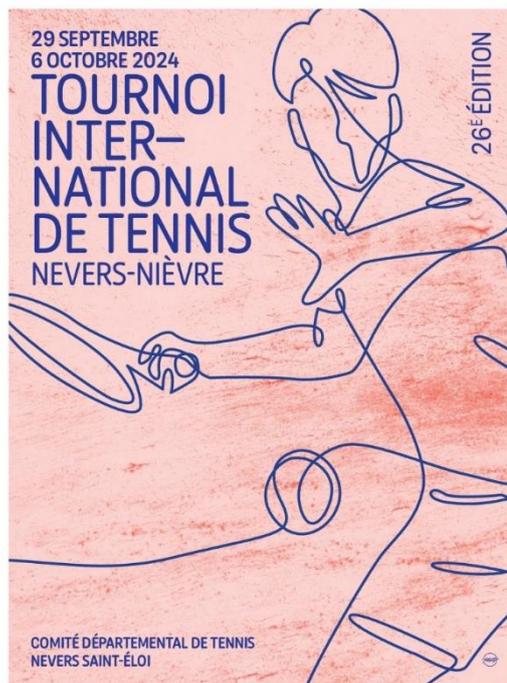
<b>Pelote basque</b>	<b>Echanger</b>	<b>Atelier découverte</b>
<b>Objectif(s)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lire les trajectoires pour se mettre en situation de frappe.</li> <li>- Frapper la balle pour la renvoyer.</li> </ul>	
<p><b>But pour l'élève</b> : frapper la balle pour la renvoyer à son partenaire.</p> <p><b>Dispositif(s)</b> :</p> <p><b>Si le site dispose d'un mur</b> : 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><b>Si le site ne dispose pas d'un mur</b> : 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><b>Adaptation(s)</b> : 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"> <li>1) Position statique : jongle / dribble, main droite / main gauche (imposé / alternance).</li> <li>2) En déplacement individuellement : idem en faisant un slalom, puis un parcours...</li> <li>3) En opposition : 2 parcours en parallèle, d'abord en 1 contre 1, puis par équipes en relai.</li> </ol>		



Le comité de tennis de la Nièvre organise du 29 septembre au 6 octobre un tournoi international de tennis qui se classe au 15ème rang des tournois organisés en France.

Ce tournoi qui fête sa 26ème édition cette année a vu passer de nombreux joueurs en devenir :

Jo-Wilfried TSONGA, Gilles SIMON, Richard GASQUET, Julien BENNETEAU, Mario ANCIC, Michaël LLODRA, Olivier ROCHUS, Edouard ROGER-VASSELIN, Stéphane ROBERT, David GUEZ.....



Le comité de tennis vous invite, gratuitement, à venir assister avec vos élèves à ce spectacle sportif de haut niveau.

Les matchs se déroulent au centre départemental de tennis dans la zone industrielle de Saint Eloi. Ils ont lieu toute la journée.

Vous pouvez vous y rendre sur la journée de votre choix et y rester à votre convenance.

Si ce projet vous intéresse, merci de nous contacter ([usep58@fol58.org](mailto:usep58@fol58.org)) afin que nous puissions organiser votre participation en tant que spectateurs dans les meilleures conditions.