

COMPETENCE SPECIFIQUE

" S'opposer individuellement  
et/ou collectivement"

COMPETENCE GENERALE

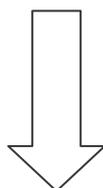
" Mesurer et apprécier les effets  
de l'activité "

**CYCLE 2**

**JEUX DE RAQUETTES**

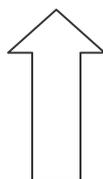
**- Module d'Apprentissage n°1 -**

visé l'acquisition de compétences préalables à tout jeu d'opposition avec raquettes



**OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE**

- Construire des habiletés motrices adaptées aux jeux de renvoi
- Repérer les conditions nécessaires pour produire et lire une trajectoire.
- Accepter de répéter, d'essayer, de comparer.



**LANGAGE OUTIL**

- *Expliciter ses difficultés et ses réussites sur le plan moteur*
  - *Analyser les différents moyens utilisés*

**INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE**

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENT																				
<p><b>Entrée en activité</b></p> <p>Cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De se confronter aux différents matériels</li> <li>• de s'approprier les règles de fonctionnement par atelier</li> <li>• d'alterner agir et observer</li> </ul>	<p>1 – « J'essaie le matériel » - page 4</p> <p>2 – « Vider son camp » - page 5</p> <p>3 – « La situation de référence » s'approprier le dispositif, le roder</p>	<p>➤ Pour chaque atelier proposé, le maître amène progressivement les éléments nécessaires à la mise en action des élèves :</p> <p>1 - il donne le but de la tâche 2 - il précise les consignes 3 - il définit les critères de réussites 4 - il affine les règles 5 – il assure la rotation dans les rôles</p>																				
<p><b>Situation de référence</b></p> <p>qui vise à :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• récolter des résultats d'équipe</li> <li>• faire fonctionner les règles et les rôles prévus</li> <li>• analyser l'ensemble des constats</li> </ul>	<p>"Les 3 ateliers" - pages 6, 7 et 8</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La balle vivante</li> <li>- La balle à la cible</li> <li>- La balle brûlante</li> </ul>	<p>➤ Le déroulement de la situation, ainsi que la feuille de route doivent être expliqués en classe, voire expérimentés la séance précédente</p> <p>➤ Les résultats sont collectés sur un tableau général .</p> <table border="1" data-bbox="1058 904 1501 1068"> <thead> <tr> <th>NOM</th> <th>JEU 1</th> <th>JEU 2</th> <th>JEU 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	NOM	JEU 1	JEU 2	JEU 3																
NOM	JEU 1	JEU 2	JEU 3																			

<p style="text-align: center;"><b>Structuration – apprentissage</b></p> <p>En fonction de l'analyse des résultats du bilan, cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• de construire des trajectoires en fonction du but visé</li> <li>• d'essayer d'associer les différents matériels disponibles</li> <li>• de comparer les différentes manières de s'y prendre</li> </ul>	<p>1 – Améliorer l'envoi au dessus de soi : le plus haut, le plus verticalement.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• « Le jeu des chemins » - page 9</li> <li>• « La balle dans la maison » - page 10</li> <li>• « Chacun son tour » - page 11</li> </ul> <p>2 – Améliorer la précision de l'envoi : ajuster en fonction de la distance, moduler son énergie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• « L'engagement au couloir » - page 12</li> <li>• « Le jeu du damier » - page 13</li> <li>• « La cible au mur » - page 14</li> <li>• « Envoyer par dessus » - page 15</li> </ul> <p>3 – Améliorer le renvoi : se placer par rapport à une trajectoire</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• « Le frappé » - page 16</li> <li>• « Je suis le premier » - page 17</li> <li>• « Balle surprise » - page 18</li> <li>• « Le renvoi » - page 19</li> <li>• Fiche de résultat - page 20</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Les tâches proposées tendent à la mise en place du travail personnel de l'élève en lui permettant de dépasser le vécu de la situation pour dégager des principes généraux de réussite et pour définir un projet personnel.</li> <li>➤ Mais dans chaque tâche l'élève doit avoir du temps pour jouer à répéter, s'exercer, routiniser les gestes,...</li> <li>➤ Varier les modes de regroupement pour permettre à tous de réussir.</li> <li>➤ Veiller à imposer des assemblages, raquette objets, pour : <ul style="list-style-type: none"> <li>- soit faciliter la réussite des élèves en difficulté</li> <li>- soit éviter que les meilleurs se spécialisent avec le même matériel.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>Situation de référence finale</b></p> <p>Evaluation des progrès réalisés</p>	<p style="text-align: center;">« Le tournoi » pages 21 et 22</p> <p style="text-align: center;">Feuille de route page 23</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le déroulement de la situation, ainsi que la feuille de route doivent être expliqués en classe, voire expérimentés la séance précédente</li> <li>➤ La présence du maître semble indispensable sur l'atelier « la balle brûlante »</li> <li>➤ Lors des séances qui précèdent faire fonctionner les élèves en groupe de niveau où ils alternent les rôles de joueurs et d'arbitres-marqueurs</li> </ul>

# "J'essaie le matériel"

## Situation d'ENTREE

"Connaître le matériel utilisé"

**BUT** : Envoyer vers une cible et faire rebondir tous les types d'objet en essayant toutes les raquettes.

**DISPOSITIF** : par 2 : 1 envoyeur – 1 contrôleur.

En fonction des conditions matérielles, simultanément ou successivement

2 ateliers : - lancer contre un mur et/ou par dessus un fil

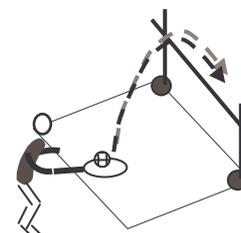
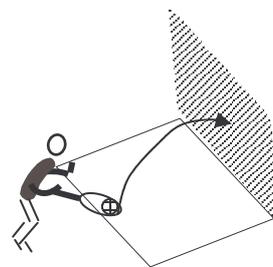
- faire rebondir sur une raquette.



### RESERVE

18 raquettes : 6 de chaque

18 objets : 6 de chaque



## CONSIGNES :

- Au Manipulateur : "① - Tu essaies 5 fois de suite sur la cible prévue."  
"② - Tu fais rebondir l'objet sur ta raquette, puis après chaque série de 5 essais, tu changes de raquette et d'objet à envoyer."
- Au Contrôleur : "Tu comptes le nombre de réussite de ton camarade."

# "Vider son camp"

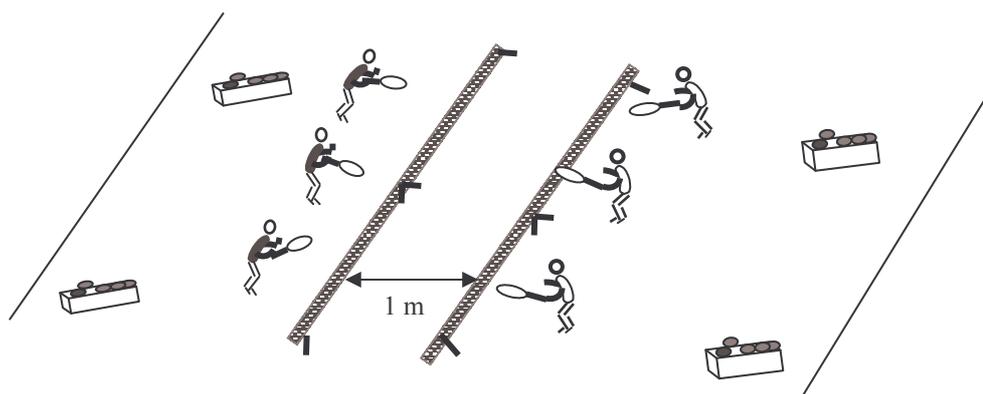
## Situation d'ENTREE

"Envoyer dans une direction"

**BUT** : Avoir le moins d'objets volants dans son camp, au bout des 3 minutes de jeu.

**DISPOSITIF** : 2 équipes : 6 relanceurs avec 1 raquette de son choix – 6 ramasseurs.

- balles mousses petites et grandes
- volants,
- balles tennis de table
- au bout de 3 minutes, on change de rôles, relanceurs deviennent ramasseurs.



## CONSIGNES :

- Aux Envoyeurs : "Tu récupères un objet soit par terre près de toi, soit dans une caisse et tu le renvoies vers le camp adverse avec ta raquette."
- Aux Ramasseurs : "Tu ramasses les balles qui sont dans ton camp et tu vas les poser dans une des caisses."

## VARIABLES :

- renvoyer à partir de cerceaux fixes (sécurité)
- augmenter la zone neutre entre les 2 camps
- changer de raquettes en fonction de l'objet à renvoyer.

## Situation de REFERENCE INITIALE

### "Les 3 ateliers"

**DISPOSITIF** : 3 groupes qui passent successivement sur les 3 tâches proposées : la durée de passage sur le même atelier n'excédant pas 15 minutes.

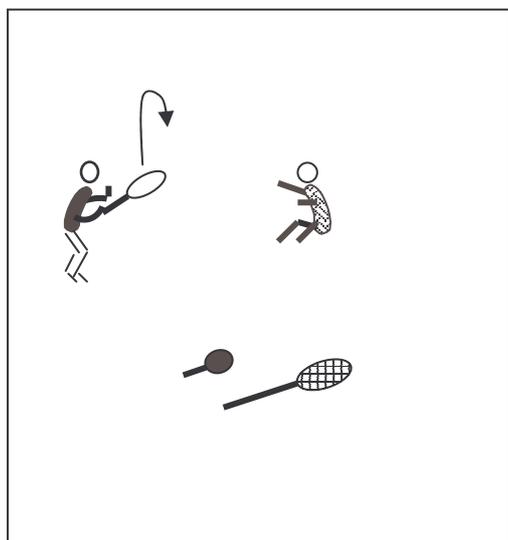
Dans chaque atelier sont mis à disposition des élèves :

- 2 exemplaires des 3 types de raquettes
- 5 exemplaires des 3 types d'objets (balles et volants) proposés

Les élèves fonctionnent en duos : 1 qui joue, l'autre qui compte les points et les note.

## "La balle vivante"

**BUT** : Faire le plus de rebonds possibles sur sa raquette sans faire tomber l'objet.



### CONSIGNES :

Au JOUEUR :

- Tu choisis ton matériel : objet et raquette que tu gardes pour faire tes 10 essais

Au COMPTEUR :

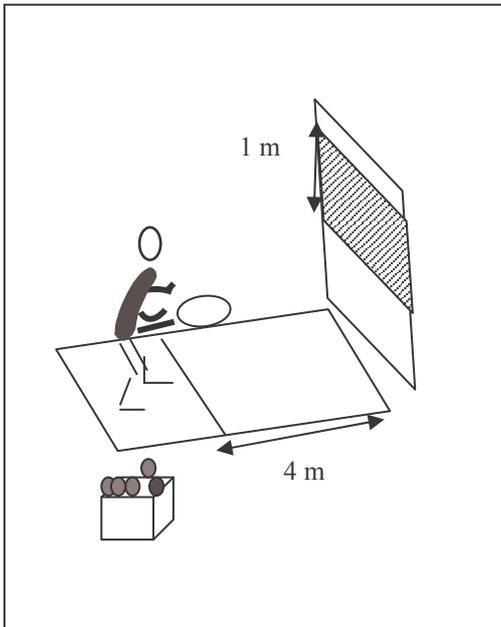
- Tu comptes le nombre de rebonds sur la raquette
- Tu notes le meilleur score à la fin des 5 essais

### CRITERES DE REUSSITE :

Tu as fait entre 5 et 10 rebonds \*

## "La balle à la cible"

**BUT :** Atteindre le plus de fois possible la cible au mur sur 10 envois.



### CONSIGNES :

Au JOUEUR :

- Tu choisis ton matériel : objet et raquette que tu gardes
- Tu réalises une frappe pour atteindre la cible
- Tu récupères l'objet frappé
- Tu fais au total 10 tentatives.

Au COMPTEUR :

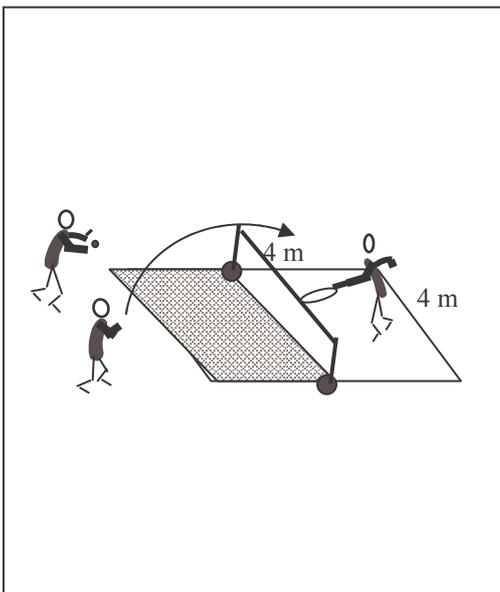
- Tu comptes 1 point chaque fois que la cible a été directement touchée
- Tu barres le rond quand c'est raté, tu remplis le rond quand c'est réussi.

### CRITERES DE REUSSITE :

Tu as touché la cible au moins 5 fois \*

## "La balle brûlante"

**BUT :** Sur les 10 envois successifs, frapper l'objet avant qu'il n'aie touché ton camp.



### CONSIGNES :

Au JOUEUR :

- Tu choisis ton matériel : objet et raquette que tu gardes.
- Tu donnes le signal "prêt" au lanceur.
- Tu empêches l'objet envoyé à la main par un des 2 envoyeurs de toucher ton camp en le frappant avec ta raquette

Au COMPTEUR :

- Tu comptes 1 point chaque fois que l'objet a été envoyé hors de son camp.
- Tu notes les points marqués sur 10

### CRITERES DE REUSSITE :

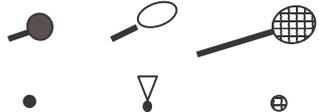
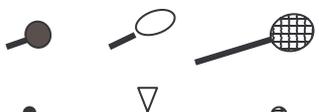
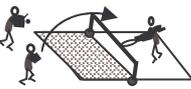
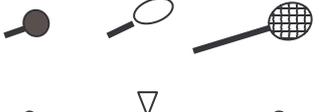
Tu as renvoyé au moins 5 objets envoyés \*

\* à modifier en fonction des observations constatées pendant la phase d'entrée

### OUTIL d'OBSERVATION

Chaque élève dispose d'un carnet de résultats sur lequel sont reportés ses scores aux différents ateliers.

Un tableau récapitulatif de l'ensemble des résultats de la classe, rempli en salle de classe, permet à chaque élève de se situer par rapport aux autres.

NOM :	NOTER LES RESULTATS OBTENUS	ENTOURER la RAQUETTE et l'OBJET CHOISI à CHAQUE ATELIER	AI-JE REUSSI ?
<b>BALLE VIVANTE</b> 1 2 3 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 	   
<b>BALLE A LA CIBLE</b> 1 2 3 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 	   
<b>BALLE BRULANTE</b> 1 2 3 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 	   

### EXPLOITATIONS POSSIBLES

#### Analyse des résultats

- 1 - Est-ce que j'ai réussi ou pas par rapport aux critères annoncés ?
- 2 - Si tu avais à recommencer, utiliserais-tu le même matériel ?
- 3 - Dans quel jeu ai-je été meilleur ? pourquoi ?

# "Le jeu des chemins"

## Situation d'APPRENTISSAGE

"Orienter et doser ses frappes pour avancer"

**BUT :** Atteindre la zone en faisant voler la balle et sans sortir du chemin.

### DISPOSITIF :



### CONSIGNES :

- Au joueur : "Tu commences par faire voler la balle derrière la ligne, puis tu pars vers la zone.  
"Tu as 5 balles à faire voler jusqu'à la zone."  
"Tu fais 2 séries avec les 2 associations raquette-balle imposées."
- Au juge : "Tu comptes un point chaque fois que le joueur atteint la zone avec la balle vivante et sans être sorti du chemin."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Atteindre la zone 3 fois sur 5 avec la balle vivante.

### VARIABLES :

- Autoriser n... rebonds au sol (de moins en moins) :
  - en atteignant des zones de plus en plus éloignées et valant plus de points
  - en variant la largeur du chemin
  - avec des obstacles en slalom
  - en faisant le moins de frappé possible.

# "La balle dans les maisons"

## Situation d'APPRENTISSAGE

"Orienter et doser ses frappes pour avancer"

**BUT** : Faire rebondir la balle dans le plus de maisons possible en gardant la balle vivante.

### DISPOSITIF :



### CONSIGNES :

- Au joueur : "Tu fais voler la balle et tu te déplaces vers chaque maison.  
"Tu as 2 minutes pour faire voler la balle et la faire rebondir dans chacune des maisons"
- Au juge : "Tu comptes un point chaque fois que le joueur laisse rebondir la balle vivante dans une nouvelle maison."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Laisser rebondir la balle dans 3 maisons sur 5 en la gardant vivante. (sans qu'elle ait rebondi à l'extérieur de ces maisons)

### VARIABLES :

- Autoriser 1 ou 2 rebonds entre chaque maison :
  - en atteignant des maisons de plus en plus éloignées et valant plus de points.
  - en variant la taille des maisons.
  - à plusieurs.

**Situation d'APPRENTISSAGE***"Orienter et doser ses frappes pour avancer"*

# "Chacun son tour"

**BUT :** Garder la balle vivante le plus longtemps possible en la frappant à tour de rôle.

**DISPOSITIF :** Différentes raquettes – Volants - Balles

**CONSIGNES :**

- Aux joueurs : "vous faites voler la balle en la frappant à tour de rôle, vous pouvez faire rebondir 1 – 2 ou 3 fois sur votre raquette avant de l'envoyer à ton camarade  
"le rebond au sol est autorisé au changement de joueur."

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Faire durer 30 secondes, 45 secondes, 1 minute,....

**VARIABLES :**

- en jouant au "*Jeu du chemin*" (atteindre une cible)
- en jouant aux "*Balles dans la maison*".

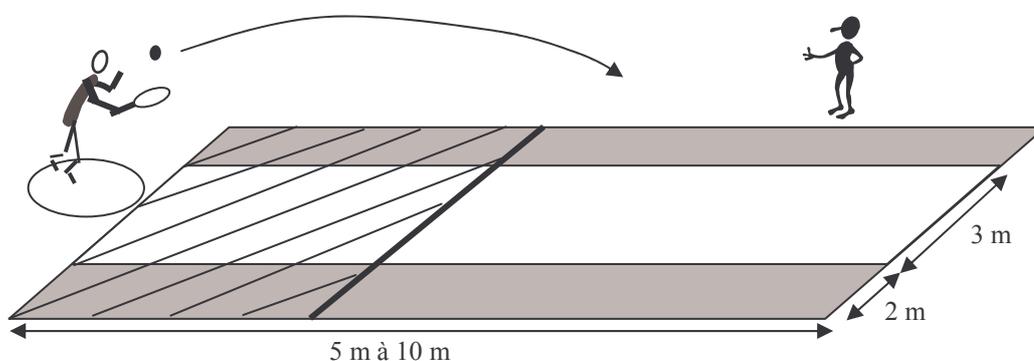
# "L'engagement au couloir"

## Situation d'APPRENTISSAGE

" ENVOYER droit devant soi "

**BUT** : Essayer d'envoyer 10 fois la « balle » dans le couloir blanc.

**DISPOSITIF** : 2 types de raquettes et de « balles » différentes par joueur – 1 contrôleur par joueur



### CONSIGNES :

- Aux joueurs : "Tu choisis la raquette et la « balle » et tu envoies du cerceau vers le couloir. Si la balle tombe dans la zone blanche, tu marques 3 points, dans la zone grise 1 point et en dehors 0 point."  
"Tu peux essayer différentes manières d'envoyer."
- Aux contrôleurs : "Tu comptes le nombre de « balles » tombées dans les couloirs blancs et gris."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Trouver une manière d'envoyer qui permet de marquer le plus de 3 points possible

### VARIABLES :

- Faire trouver la manière la plus adaptée par type de matériel utilisé
- En cas de réussite stabilisée, ajouter des zones de distance pour lancer « droit et loin »
- Le jeu du « gagne terrain » peut être un prolongement de cette situation, avec des volants, des balles mousse, des T.T.
- Se confronter à tout le matériel proposé.

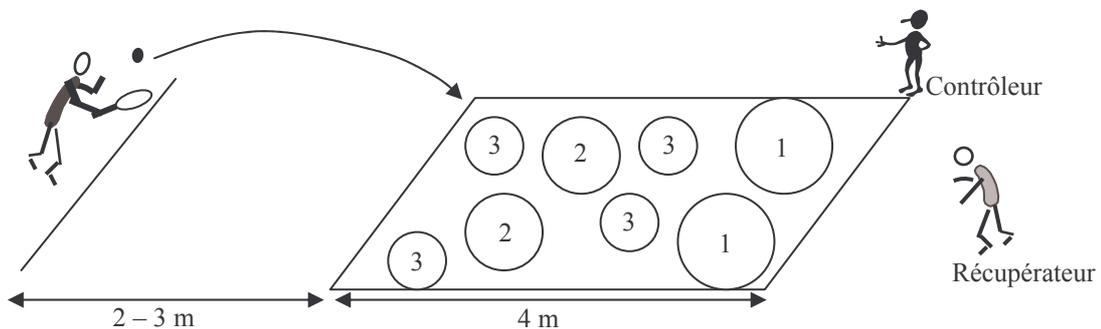
# "Le jeu du damier"

## Situation d'APPRENTISSAGE

"ENVOYER de plus en plus PRECIS"

**BUT** : Marquer le plus de points sur 5 envois dans les cibles au sol.

**DISPOSITIF** : 5 « balles » par essai – 1 contrôleur par joueur – 1 récupérateur de balles



### CONSIGNES :

- Aux joueurs : "Tu dois envoyer la « balle » directement dans un cerceau pour marquer les points. Tu marques 1 point dans les gros cerceaux, 2 dans les moyens et 3 dans les petits "
- Aux contrôleurs : "Tu comptes le nombre de points marqués par le joueur que tu observes."
- Aux récupérateurs : "Tu te places derrière le damier et tu attrapes toutes les balles qui ont été lancées."

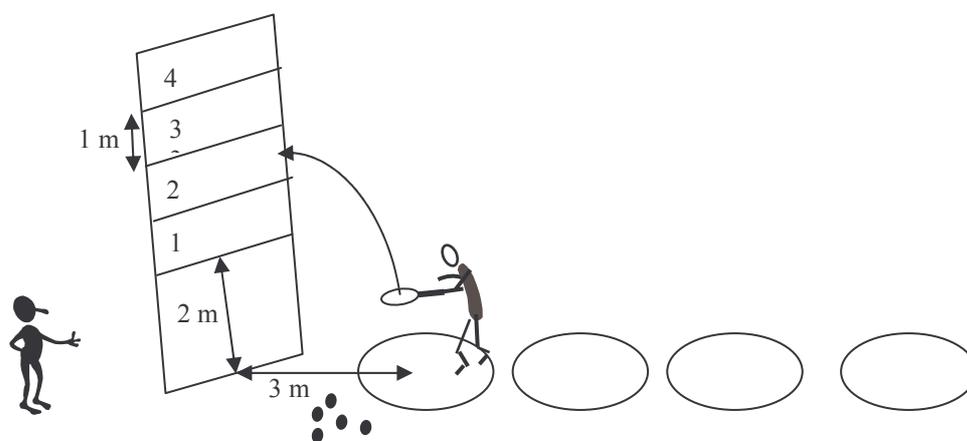
### CRITERES DE REUSSITE :

- Marquer au moins 9 points sur les 5 essais

### VARIABLES :

- En fonction du matériel : zones plus ou moins loin.
- Peut être simplifier par le jeu des 4 zones plus grandes, des 8 zones plus petites, etc....
- Utiliser un matériel moins maîtrisé
- Imposer une manière d'envoyer : en faisant rebondir avant de frapper, en lâchant la « balle » devant soi ou sur le côté, ...
- En se plaçant de plus en plus loin
- Tu marques les points / à la zone annoncée.
- 1 point dans l'espace vide / 2 points dans les cerceaux.

## Situation d'APPRENTISSAGE

*"LANCER HAUT et PRECIS"**"La cible au mur"***BUT** : Envoyer la « balle » dans la cible au mur désignée.**DISPOSITIF** : 2 types de raquettes par joueur – 1 contrôleur des points marqués**CONSIGNES :**

- Aux joueurs "Tu envoies 5 fois du premier cerceau avec le matériel de ton choix. Si tu touches 3 fois sur 5 la cible 2, tu recommences du 2° cerceau, etc."
- Aux contrôleurs : "Tu vérifies si la cible est atteinte 3 fois sur 5, tu fais lancer ton camarade du cerceau correspondant à sa réussite."

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Réussir 3 fois sur 5 du 3° cerceau.
- Toucher les 5 cibles en 10 ou 15 envois.

**VARIABLES :**

- Le point d'envoi est fixe, mais les cibles atteintes valent plus de points en fonction de leur hauteur.
- "Coule" les 5 cibles les unes après les autres.
- Je renvoie la balle qui me revient le plus souvent possible, avec/sans rebonds.

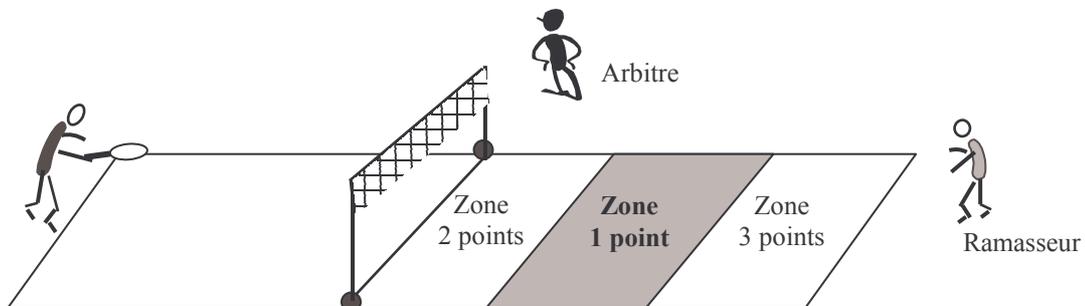
# "Envoyer par dessus"

## Situation d'APPRENTISSAGE

"Envoyer de manière **PRECISE**  
par dessus un **OBSTACLE**"

**BUT** : Marquer le plus de points en 5 essais.

**DISPOSITIF** : L'obstacle peut être 1, 2, 3 bancs ou des tables ou un fil tendu entre 2 poteaux, des caisses  
1 envoyeur – 1 arbitre – 1 ramasseur.



### CONSIGNES :

- Aux JOUEURS : "Tu envoies la « balle », à partir de la ligne, vers le camp adverse dans une des zones." "Tu as 5 essais avec la raquette imposée."
- Aux ARBITRES : "Tu comptes en nombre de points de la zone atteinte."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Marquer 10 points sur 15 possibles.

### VARIABLES :

- Permettre le choix de raquette avec un objet imposé.
- Atteindre une zone précise que j'ai choisi, qui vaut plus de points.
- Même dispositif en faisant des zones dans le sens de la longueur.
- Par équipe, marquer le plus de points dans un temps donné, en envoyant les balles en cascade.

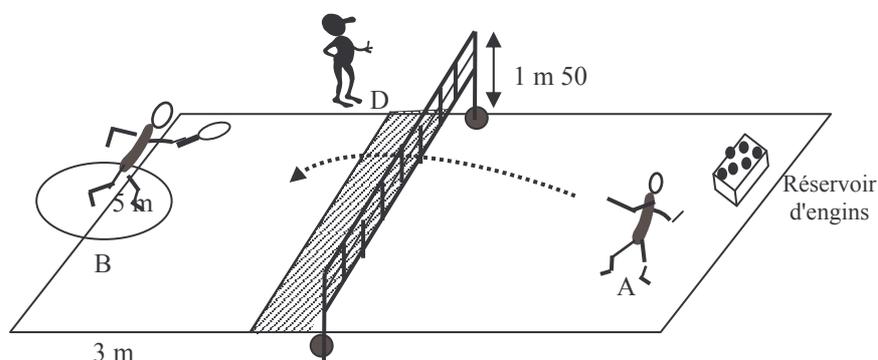
# "Le frappé"

## Situation d'APPRENTISSAGE

"Lire une trajectoire et se déplacer en vue de RENVOYER"

**BUT** : Je dois frapper la balle (ou le volant) avant qu'elle ne touche le sol.

### DISPOSITIF :



### CONSIGNES :

- Au joueur "A" : "Tu envoies l'objet dans le camp adverse, 10 tentatives."
- Au joueur "B" : "Tu pars de la zone de fond dès que "A" a envoyé la balle.et tu la frappes avant qu'elle ne touche le sol."
- Au juge : "Tu comptes les points (jetons placés dans une boite ou 10 bornes à placer à droite = + 1 point, à gauche = 0 point).

### CRITERES DE REUSSITE :

- Marquer le plus de points possible sur les 10 tentatives.

### VARIABLES :

- Adapter les distances en fonction de l'objet envoyé.
- "A" peut envoyer les objets avec une raquette, si la réussite est constante.
- On peut placer 2 élèves qui envoient les objets.
- Au départ "B" peut partir de 3 cerceaux différents plus ou moins loin du filet.

"Je suis le 1er ..."

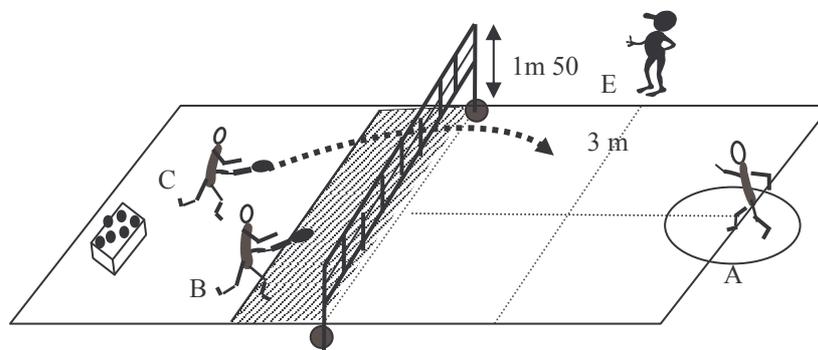
### Situation d'APPRENTISSAGE

"Lire une trajectoire et se déplacer en vue de RENVOYER"

**BUT** : Dès que le joueur frappe, je dois me placer dans la zone où l'objet va tomber.

**DISPOSITIF** : "B" et "C" utilisent des raquettes différentes.

- Utiliser balles mousques ou volants.



### CONSIGNES :

- Aux joueurs "A" : "Tu pars de derrière la ligne de fond de terrain (dans le cerceau) et rejoindre la zone visée avant que l'objet ne tombe par terre pour marquer 1 point"
- Aux joueurs "B" et "C" : "Vous envoyez alternativement, en choisissant le lieu d'envoi."
- A l'arbitre "E" : "Tu juges et tu comptes les points marqués par le joueur "A"."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Marquer le plus de points possible sur les 10 tentatives.

### VARIABLES :

- Les joueurs "B" et "C" peuvent envoyer à la main.
- "A" peut envoyer les objets avec une raquette, si la réussite est constante.
- On peut placer 2 élèves qui envoient les objets.
- Au départ "B" peut partir de 3 cerceaux différents plus ou moins loin du filet.
- Le joueur peut partir des lignes latérales.

# "Balle surprise"

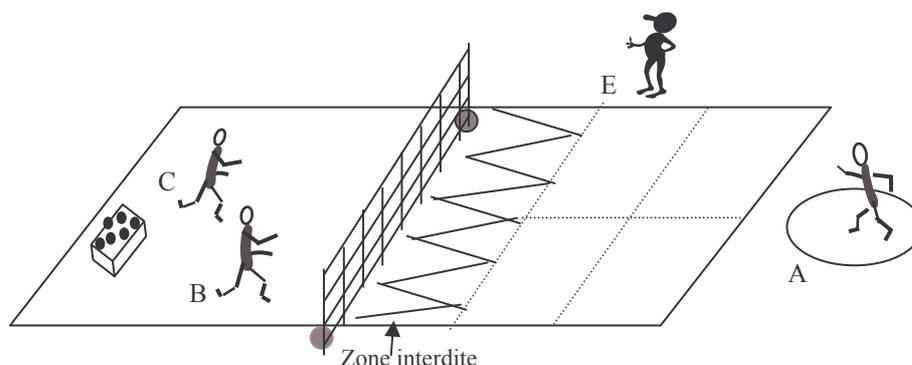
## Situation d'APPRENTISSAGE

"Lire une trajectoire et se déplacer en vue de RENVOYER"

**BUT** : Dès que le joueur frappe, je dois me placer dans la zone où l'objet va tomber.

### DISPOSITIF :

- On dispose une matière opaque (papier, tissu léger, ...) sur le filet



### CONSIGNES :

- Au joueur "A" : "Tu pars de derrière la ligne de fond de terrain (dans le cerceau) pour aller dans la zone visée avant que l'objet ne tombe et marquer 1 point"
- Aux joueurs "B" et "C" : "Vous envoyez obligatoirement loin à la main, dans les zones."
- A l'arbitre "E" : "Tu juges et tu comptes les points marqués par le joueur "A"."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Marquer le moins de points.

### VARIABLES :

- Découper l'ensemble du terrain en zone (complexification).
- "B" et "C" peuvent utiliser des raquettes, si leur réussite est constante.

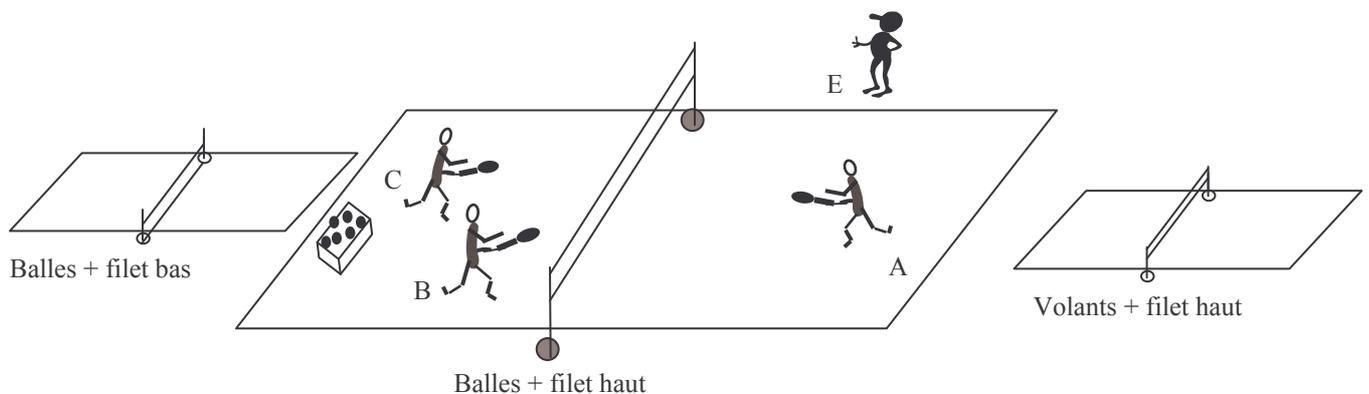
# "Le renvoi"

## Situation d'APPRENTISSAGE

"Lire une trajectoire et se déplacer en vue de RENVOYER"

**BUT** : Je renvoie les objets avec ou sans rebond, selon les objets utilisés.

**DISPOSITIF** : Faire 3 dispositifs sur lesquels tournent les groupes.



### CONSIGNES :

- Aux joueurs "B" et "C" : "Vous envoyez les objets dans le camp adverse avec ou sans raquette."
- Au joueur "A" : "Tu essaies de les renvoyer et tu marques 3 points, si tu renvoies dans le camp adverse ou bien 1 point si tu chasses l'objet de ton camp"
- Au joueur "E" : "Tu comptabilises les points."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Totaliser le plus de points possible sur les 10 tentatives.

### VARIABLE :

- "B" et "C" peuvent essayer de renvoyer à nouveau l'objet dans le camp de "A" pour installer un va et vient.

# "Fiche Résultat"

ENGINS	RAQUETTE BADMINTON	RAQUETTE PLASTIQUE	RAQUETTE PLAGE
SITUATION N°1 "L'ATTRAPE"			
SITUATION N°2 "JE SUIS LE 1 <sup>ER</sup> ..."			
SITUATION N°3 "BALLE SURPRISE"			
SITUATION N°4 "LE RENVOI"			

- Cocher d'une barre les réussites sur 10 tentatives

## Situation de REFERENCE FINALE

« Le tournoi »

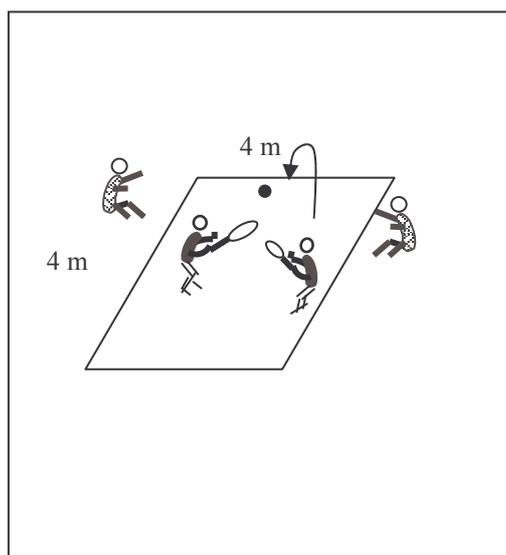
**BUT :** Marquer le plus de points possibles dans les 3 TOURNOIS,  
avec ou contre des élèves de mon groupe

### DISPOSITIF :

- ↗ 3 groupes de niveau qui passent successivement sur les 3 tâches proposées ci dessous.
- ↗ Dans chaque atelier sont mis à disposition des élèves :
  - 2 exemplaires des 3 types de raquettes
  - 5 exemplaires des 3 types d'objets volants proposés.
- ↗ Les élèves fonctionnent par 4 : 2 qui jouent, 2 qui arbitrent.
- ↗ Chaque groupe d'élèves dispose d'une feuille de route permettant :
  - de préciser l'ordre de passage dans les ateliers
  - de noter les résultats de chaque élève ( voir l'exemple après le descriptif des tâches ).
- ↗ A chaque atelier ont lieu 2 défis successifs :
  - les lanceurs de défi choisissent le matériel et l'imposent aux autres.

## "La balle vivante"

**BUT :** A 2, faire le plus de frappes possibles, avec ou sans rebond au sol \*, en 5 minutes



### CONSIGNES :

Aux JOUEURS :

- Vous frappez la balle à tour de rôle en l'air.

Au COMPTEUR :

- Tu comptes le nombre d'échanges sans que la balle sorte des limites et ne rebondit plus de 2 fois de suite au sol.\*
- Tu notes le meilleur score à la fin des 5 minutes.

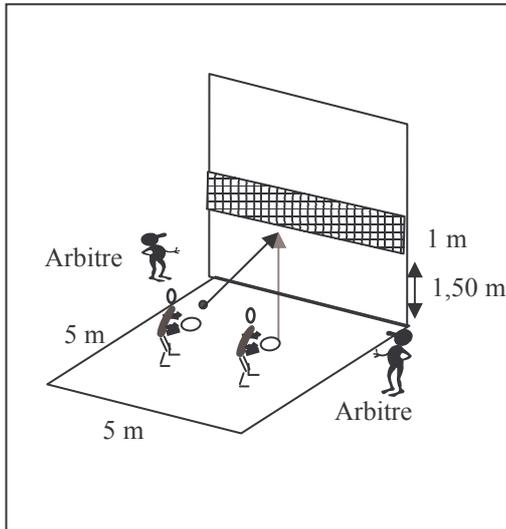
### CRITERES DE REUSSITE :

Vous réaliser une fois un score supérieur à 10.

\* en fonction du matériel utilisé

## "La balle à la cible"

**BUT :** A 2, se renvoyer la balle le plus souvent possible en passant par la cible au mur



### CONSIGNES :

Au JOUEUR :

- Vous frappez la balle à tour de rôle vers la cible.

Au COMPTEUR :

- Tu comptes 1 point pour chaque renvoi dans la cible sans que la balle sorte des limites.
- Tu notes le meilleur score à la fin des 5 minutes.

### CRITERES DE REUSSITE :

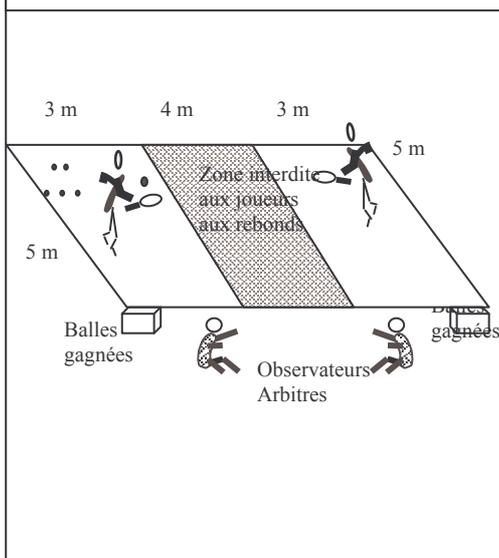
Vous réaliser une fois un score supérieur à 10

VARIABLE : - On peut continuer même si on n'atteint pas la zone.

## "La balle brûlante"

**BUT :** Renvoyer le plus souvent possible dans l'autre camp les 10 balles mises en jeu.

Il est possible de proposer 3 terrains différents : avec zone centrale, avec filet bas ou avec filet haut



### CONSIGNES :

Au JOUEUR qui défie:

- Tu choisies son matériel, balle et raquette, et tu engages les 10 balles de ta réserve.
- Si la balle revient dans ton camp, tu la renvoies.

Au JOUEUR défié :

- Tu marques 1 point, si tu renvoies la balle dans le camp de l'envoyeur sans qu'il puisse te la renvoyer.

Au COMPTEUR :

- Tu comptes 1 point pour le renvoyeur, chaque fois que la balle tombe dans le camp de l'envoyeur, que celui ci la renvoie en dehors des limites ou dans son propre camp.
- Tu notes les points marqués sur les 10

### CRITERES DE REUSSITE :

Tu as marqué au moins 5 points contre 2 adversaires différents.

## FEUILLE DE ROUTE

Du GROUPE :

Ordre de passage : 1 – 2 – 3

« *La balle vivante* »

PRENOM du LANCEUR de DEFI	PRENOM du partenaire	POINTS MARQUES

Ordre de passage : 1 – 2 – 3

« *La balle à la cible* »

PRENOM du LANCEUR de DEFI	PRENOM du partenaire	POINTS MARQUES

Ordre de passage : 1 – 2 – 3

« *La balle brûlante* »

PRENOM du LANCEUR de DEFI	PRENOM du RENVOYEUR	POINTS MARQUES

## RECAPITULATIF des RESULTATS

NOMS des ELEVES	« <i>La balle vivante</i> »	« <i>La balle à la cible</i> »	« <i>La balle brûlante</i> »	TOTAL des POINTS	PLACES