

Fiche d'exercices

Matches d'indiacas

Avec les indiacas, les enfants abordent les jeux de jonglage utilisant les deux mains et complètent leurs savoirs dans le domaine des activités collectives d'opposition avec engin.

L'indiacas est un engin en mousse sans danger dont les trajectoires sont rendues lisibles par les plumes qui le surmontent. Ce module d'apprentissage comporte :

- une situation de référence proposée dès le début d'apprentissage pour que l'enfant identifie les conduites motrices sollicitées et que l'enseignant détermine les situations d'apprentissage pertinentes pour résoudre les problèmes moteurs rencontrés ; reprise en fin d'apprentissage, elle permet d'apprécier les acquisitions ;
- des situations spécifiques à chaque enjeu de l'activité.

Les règles de jeu sont construites progressivement avec les élèves pour leur permettre de se les approprier, de leur donner du sens et donc de les respecter.

LA SITUATION DE REFERENCE

Echanges non-stop

Dispositif : des groupes de trois (deux joueurs face à

face, séparés par un filet et un observateur) ; un indiacas pour deux.

Consignes : réaliser le maximum d'échanges par-dessus le filet sans que l'engin touche le sol.

Critère de réussite : un point est compté pour un échange, chaque fois que l'indiacas est renvoyé par le serveur.

Critère d'observation : l'observateur distingue les difficultés à frapper l'engin, à le renvoyer ou à poursuivre l'échange.

DES JEUX POUR PROGRESSER

1-Jonglages tous azimuts

Objectif : maîtriser le contact main-engin et contrôler ses appuis.

Dispositif : seul avec un indiacas puis à deux avec un engin pour deux. Un espace aménagé avec des fils tendus, des plots, lattes et cerceaux placés à différentes hauteurs et symbolisant des cibles.

Consignes : tenir l'engin d'une main, le lâcher pour le frapper avec la paume de l'autre main afin de le faire monter verticalement ; le rattraper à deux mains avant qu'il ne touche terre, en changeant de main ou bien le reprendre de volée ; jongler en se déplaçant, franchir les obstacles sans laisser tomber l'indiacas.

Variantes :

- lancer l'engin le plus haut possible d'une main puis l'autre, avec la tête, le genou, etc. ;
- le lancer comme une balle, en le frappant de la paume, par-dessus un fil, le plus loin possible, dans des cibles (au sol, verticales, etc.) ;
- suivre un parcours tracé au sol le plus loin possible en jonglant sans que l'engin tombe au sol ;
- adapter des jeux collectifs connus des élèves comme la balle assise ou le gagne-terrain afin de lancer, réceptionner, relancer.

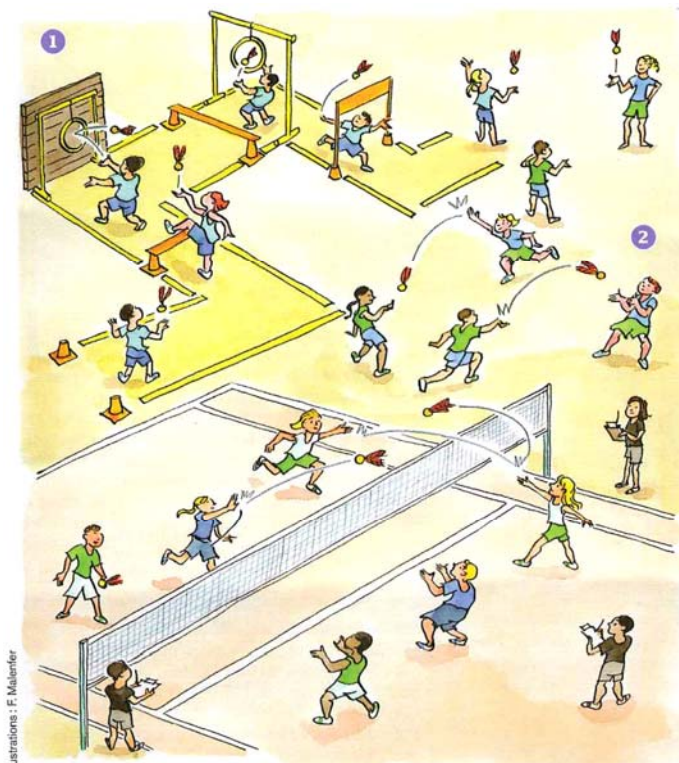
2-Effectuer des échanges

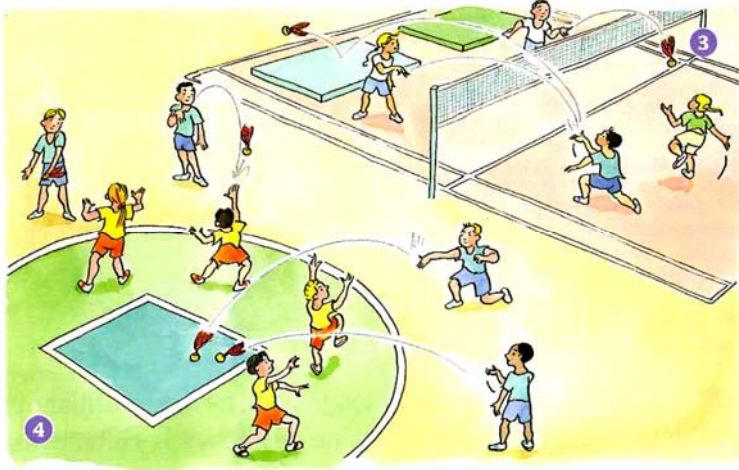
Objectif : maîtriser le renvoi.

Dispositif : les enfants sont par deux face à face.

Consignes : effectuer des échanges de plus en plus complexes :

- rattraper l'indiacas à deux mains avant de le renvoyer simplement puis le frapper de volée ;
- jongler une ou deux fois avant de le relancer ;





- jouer en miroir en renvoyant de la même façon que le partenaire ou, au contraire, en «miroir déformant» en renvoyant d'une autre façon.

Variantes :

- la distance entre les joueurs ;
- le matériel : jouer au-dessus d'un filet ; restreindre l'espace de jeu par des élastiques ;
- les joueurs : s'opposer en double ou en relais entre deux équipes alignées (le premier de la file envoie l'indiacas au premier joueur de l'équipe adverse et court se placer en fin de colonne ; celui qui vient de recevoir agit de même).

3-Atteindre des cibles

Objectif : orienter sa frappe pour réaliser une trajectoire définie.

Dispositif : deux camps dont l'un comporte un tapis (la cible) dans la partie la plus éloignée.

Consignes : jouer à 2 contre 2 ; pour les deux lanceurs, envoyer successivement 10 indiacas ; pour leurs deux camarades, retourner l'engin en essayant d'atteindre la cible au sol ; puis échanger les rôles.

Variantes :

- augmenter le nombre de cible ou celui des attaquants ;
- un défenseur prend place devant le tapis et tente d'intercepter les indiacas avant leur chute au sol.

4-Eviter l'interception

Objectif : intercepter pour s'opposer.

Dispositif : un grand cercle dessiné au sol (le château) au centre duquel un rectangle matérialisé par quatre plots (le donjon) ; trois équipes de quatre joueurs, deux jouent et une arbitre en se répartissant les critères (chronométrage, comptage des points, respect des règles, etc.) ; 16 indiacas.

Consignes : pour les assaillants, envoyer à volonté les indiacas sur le donjon ; pour les défenseurs, intercepter les indiacas et les retourner de volée vers l'extérieur.

Variantes :

- la durée du jeu, définie par le temps ou le nombre d'indiacas atteignant la cible ;
- le nombre des défenseurs et/ou d'indiacas disponibles ;
- la forme du terrain (jouer devant un mur vertical protégé par une zone demi-circulaire).

5-Varié les frappes

Objectif : atteindre la zone fixée.

Dispositif : deux camps, celui du lanceur est divisé en trois zones équivalentes.

Consignes : pour le serveur, prendre place dans la zone centrale, et lancer l'indiacas après avoir annoncé dans quelle zone le camarade devra retourner l'engin ; pour le renvoyeur, adapter sa frappe en fonction de la demande ; jouer cinq fois avant d'inverser les rôles.

Variantes :

- la hauteur du filet ;
- la taille des zones-cibles.

6-Jouer dans les espaces libres

Objectif : orienter sa frappe pour atteindre un espace libre.

Dispositif : deux camps, deux équipes de 4 joueurs, un cerceau par enfant, un indiacas.

Consignes : chaque joueur prend place dans son cerceau posé au sol ; les équipes s'opposent sans que les joueurs ne puissent sortir de leur cerceau.

Variantes :

Les joueurs de l'équipe qui perd le point peuvent :

- déplacer leur cerceau pour mieux se répartir sur le terrain avant un nouvel engagement ;
- ajouter un cinquième joueur qui prend place dans un cerceau supplémentaire ;
- désigner un «joueur-volant» qui évolue librement sur le terrain.

Xavier Chigot,

Illustrations : F. Malenfer

Extrait de la revue EPS 1 n°124 - septembre/octobre 2005 - pp. 23-24

www.revue-eps.com

Pour en savoir plus

Certaines des situations de ce module ont été adaptées du livre *L'enfant et le badminton*, co-édition USEP-UFOLEP-FFBA, 1997.

Pour d'autres informations et propositions, lire également EPS1 n°88 et 90.

