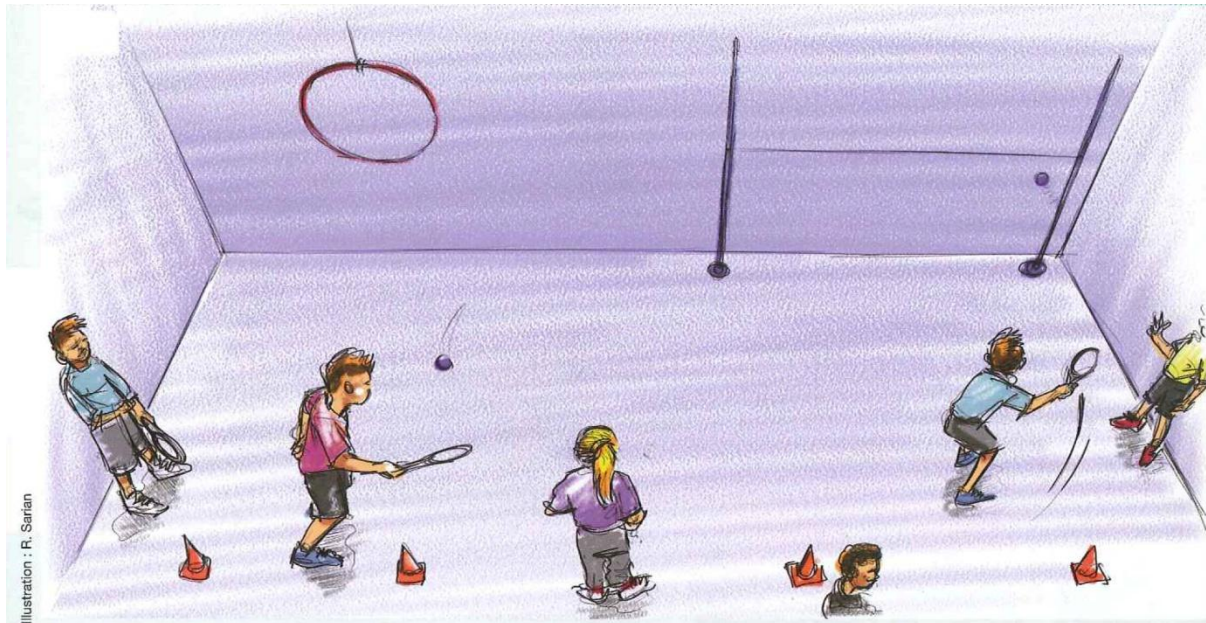


Fiche d'exercices

Jeux de raquettes : lancer et frapper la balle

Cette fiche détaille, pour un objectif d'apprentissage, des situations pertinentes de progrès.



Réussir le rendez-vous « raquette-balle » est le premier objectif recherché par la pratique des jeux de raquettes : il requiert des compétences motrices et mobilise des ressources attentionnelles et informationnelles.

Le dispositif

Un espace couvert de 20x15 m comportant 2 murs ; des bancs, un élastique ; des cônes, 24 raquettes de modèles variés (raquettes en plastique, mini-tennis, tennis de table, jokari, etc.) ; 16 objets à lancer (balles en mousse, ballons, volants, petites balles, etc.).

L'entrée dans l'activité

Les deux premières séances permettent aux élèves de découvrir et d'expérimenter le matériel à travers divers jeux de lancer et de jonglage : lancer à la main, frapper une cible au sol, en l'air, jongler et se déplacer, frapper dans une direction, etc.

La situation de référence

Objectifs : repérer les besoins des élèves et déterminer les groupes de travail.

Dispositif : une demi-classe est en action tandis que l'autre, divisée en deux groupes, joue en autonomie sur deux ateliers connus.

Buts : envoyer et renvoyer la balle contre le mur pour réaliser un maximum de frappes successives.

Aménagement : par groupes de 2 ou 3, un enfant se place, face au mur, dans l'espace délimité par des cônes. Il utilise une raquette courte et une balle lente (en mousse ou petit

ballon).

Consignes : engager dans le terrain et envoyer la balle contre le mur ; renvoyer directement ou après un rebond sans sortir du terrain. L'observateur comptabilise le nombre de frappes réussies sans que la balle ne sorte du terrain et le joueur doit connaître son record réalisé après 5 essais.

Critères d'observation

Pour déterminer les groupes de besoins, l'enseignant observe les actions dans deux domaines en identifiant trois niveaux de réalisation.

- La frappe : contact unique et échecs réguliers : frappe unique et très près du corps ; frappes hautes et basses éloignées du corps.

- Les trajectoires : renvois peu nombreux avec des trajectoires aléatoires ; quelques renvois avec des vols hauts ; renvois réguliers en trajectoires contrôlées et arrondies. Ensuite, afin de contractualiser le travail des séances ultérieures, il demande aux élèves d'énoncer ce qu'ils doivent apprendre pour améliorer leur score et imaginer le nombre d'échanges qu'ils pourront réaliser à l'issue du module d'apprentissage.

Une séance d'apprentissage

Objectif : faire progresser les élèves dans le domaine « lancer-frapper ».

Dispositif : en classe, l'enseignant a précisé la composition des groupes, et pour chacun d'eux, détaillé la fiche d'installation d'un atelier (liste du matériel, disposition). À son arrivée dans le gymnase, chaque équipe regroupe son matériel et organise l'atelier attribué. Selon le matériel,

l'espace disponible et l'effectif de la classe, l'enseignant prévoit le nombre d'ateliers adéquat. Il peut choisir d'aborder 2 thèmes (lancer-frapper, que nous détaillons dans l'encadré pour 3 situations, et recevoir-renvoyer) dans 2 ou 3 ateliers pour favoriser les répétitions.

Mise en activité : après quelques jeux de déplacements sollicitant les capacités motrices et cardio-pulmonaire, l'enseignant propose des jeux de jonglage sollicitant les compétences déjà acquises. Par exemple, « 1, 2, 3 soleil » : les élèves progressent en avant, en faisant rebondir leur balle sur leur raquette, ils s'immobilisent lorsque le meneur qui était face au mur se retourne vers eux.

Déroulement : l'enseignant se déplace aux différents ateliers pour relancer, questionner et orienter l'activité. Il utilise les variables pour simplifier ou complexifier la tâche. Il organise les changements d'atelier.

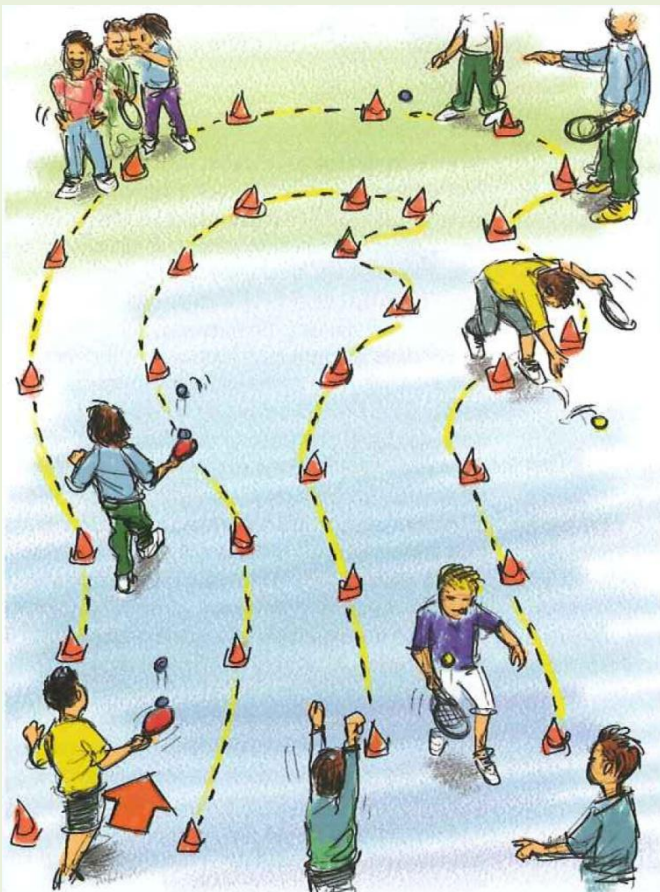
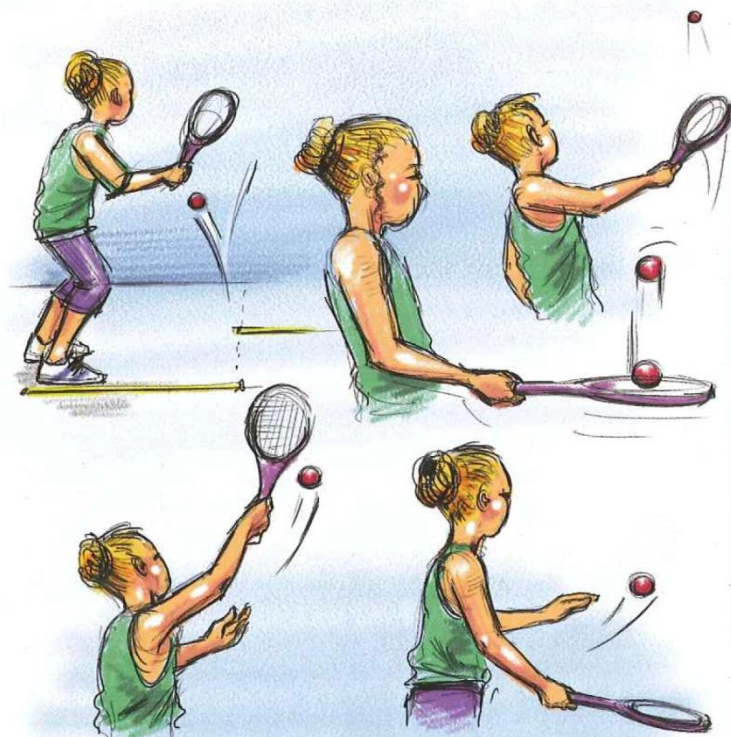
Le réinvestissement et l'évaluation des acquis

Lors des séances successives, et selon les progrès des élèves, l'enseignant fait évoluer les situations et/ou définit de nouveaux thèmes d'apprentissage. Lors de la dernière séance, il propose un atelier reprenant le dispositif de la situation de référence à l'issue de laquelle les élèves peuvent apprécier leurs progrès en regard des intentions affirmées.

Cette fiche a été élaborée à partir de documents publiés sur le site académique du Pas-de-Calais.

Equipe départementale EPS du Pas-de-Calais,
Illustration : R. Sarinan

Extrait de la Revue EP.S, Cahier 3 à 12 ans, mai-juin-juillet 2009,
p.19-20
www.revue-eps.com



Trois ateliers pour lancer-Frapper

LES CIBLES

Dispositif : 3 ou 4 anneaux ou cerceaux attachés à différentes hauteurs ; des obstacles (des haies de différentes hauteurs ou un élastique tendu entre deux poteaux).

Consigne : chacun à son tour, frapper la balle avec la raquette pour l'envoyer dans la cible ou au-dessus de l'obstacle.

Pour simplifier : frapper à une main avec un ballon.

Pour complexifier : varier la distance de lancer, introduire des cibles matérialisées au sol (à la craie ou des cerceaux de couleur).

LE CACNE-TERRAIN

Dispositif : tout l'espace ; seul avec le matériel (balle et raquette) de son choix.

Consignes : traverser la salle et compter le nombre jonglages effectués ; lorsque la balle tombe, repartir au départ.

Pour simplifier : utiliser un ballon plus une raquette de mini-tennis.

Pour complexifier : se déplacer dans un couloir plus ou moins large en fonction des réussites, agir de même sans sortir des limites.

LE MUR

Dispositif : face au mur, seul avec la raquette de son choix.

Consignes : frapper la balle contre le mur en s'essayant aux différentes distances ; changer d'aire de lancer lorsque 3 frapper sont réussis.

Pour simplifier : frapper après un jonglage ou après un rebond.

Pour complexifier : lancer alternativement en frappe haute puis basse.