

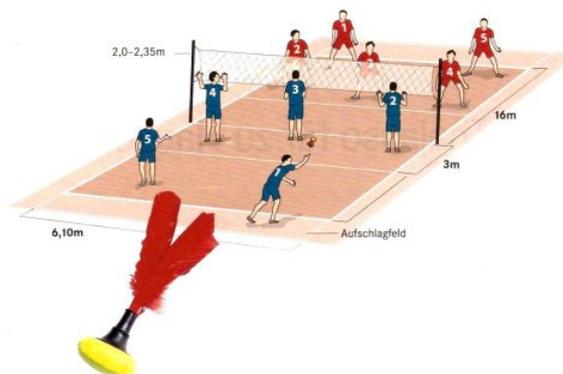
Les jeux de renvois à l'école



PETECA – INDIACA

Ce sport est originaire de Chine, il y a plus de 2 000 ans. Les Chinois frappaient d'une main un gros bouchon avec une jupe en plumes.

Ensuite, on l'a pratiqué en Amérique du sud (Pétéca au Brésil) et actuellement un peu partout dans le monde.



LES REGLES DU JEU

Dimensions du terrain		
	SIMPLE	DOUBLE
13-15 ans et adultes	15 m X 5,5 m	15 m x 7,5 m
8-12 ans	12 m x 4 m	12 m x 6 m

Un match se joue en **2 sets gagnants**.

Un joueur gagne le match quand :

- il marque le premier 12 points,
- il a marqué le plus de points au bout de 20 minutes.

Changement de côté : quand un joueur arrive à 6 points ou au bout de 6 minutes.

Service :

- La pétéca doit être frappée avec une seule main et passer directement dans le camp adverse.
- Le serveur est placé derrière la ligne de fond.

Rotation du service

- Un point n'est marqué que si le joueur a effectué le service.
- Le serveur continue à servir tant qu'il marque des points.
- Le serveur ou l'équipe a 30 secondes pour marquer le point ; sinon l'adversaire récupère le service.

Fautes au service	Fautes dans le jeu
<p>Si la pétéca :</p> <ul style="list-style-type: none"> - passe en dessous du filet, - est envoyée en dehors des limites du terrain, - n'est pas frappée mais accompagnée. 	<p>Si un joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - passe ses mains ou les pieds du côté adverse, - touche la pétéca avec ses 2 mains, - touche la pétéca avec une autre partie du corps que les mains, - accompagne la pétéca au lieu de la frapper.

- La pétéca ne peut être frappée qu'avec la main et une seule fois par le même joueur.
- Il n'y a pas faute lorsque la pétéca touche le filet en passant dans le camp adverse (excepté au service).

Adaptations scolaires :

- Dimensions du terrain réduites (8m x 3m).
- Décompte des points en tie-break.
- Jeu en 5 ou 7 points.
- Service adapté (rapproché) et changement à chaque point...

Ressources : <http://www3.ac-clermont.fr/circo-moulins1/spip.php?article51> (S. TINAYRE)

<http://ressources.doc.free.fr/spip/spip.php?article599>

http://www.ac-reims.fr/ia10/eps/documents/unite_apprentissage/badminton_c3_08.pdf

COMPETENCES GENERALES

- S'engager dans l'action : participer activement avec plaisir et confiance.
- Appliquer et construire des principes de vie collective.

COMPETENCES SPECIFIQUES

S'affronter individuellement

CYCLE 2

- Rencontrer un adversaire dans un jeu d'opposition duelle.
- se déplacer et frapper vers une cible
- produire des trajectoires de longueurs différentes

CYCLE 3

- Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : attaquer, défendre.
- Choisir le geste de renvoi le mieux adapté et maîtriser la direction du renvoi pour viser dans les espaces libres afin de marquer le point

UN PROJET

A partir d'une évaluation diagnostique, construire progressivement avec les enfants un dispositif d'enseignement organisé en ateliers où ils vont développer de nouvelles compétences pour être capable, en fin de cycle :

- de développer des habiletés motrices,
- de s'auto-évaluer,
- d'organiser de façon autonome le déroulement d'un tournoi.

LES OBJECTIFS

- 1/ Découvrir, connaître et pratiquer une activité nouvelle.
- 2/ Développer des habiletés motrices spécifiques :
 - lire des trajectoires,
 - se déplacer,
 - viser,
 - renvoyer l'indica/pétéca.
- 3/ S'opposer-coopérer :
 - Jouer AVEC.
 - Jouer CONTRE.
- 4/ Etablir et partager des règles de jeu et de vie :
 - accepter de jouer avec tous les autres,
 - aider ses camarades – coopérer,
 - arbitrer,
 - accepter les décisions.

DISPOSITIF ET PROGRESSION

- 1/ **Evaluation**
 - jongler individuellement,
 - échanger à 2 (avec 5 ou 6 partenaires).
- 2/ **Des jeux d'échauffement.**
- 3/ **Des ateliers pour :**
 - jongler,
 - faire des échanges,
 - s'opposer à un adversaire,
 - se déplacer.
- 4/ **Des situations d'opposition.**

QUELQUES ACTIVITES DE PETECA-INDIAKA

Présentation de l'indiaka

Possibilité de recherches préalables sur Internet par les enfants. C'est un objet fragile, il faut faire attention !

Découverte de l'engin – Manipulations

Activité 1 : jongler

1/ on essaye de jongler chacun notre tour.

2/ on fait 3 essais chacun et on marque nos scores sur la feuille de résultats.

Variantes :

- Seul
- Main droite
- Main gauche
- En alternant main droite – main gauche
- Dans un espace limité
- A deux
- A plusieurs : chacun jongle 4 ou 5 fois - autour d'un carré
- Pour battre un record, réussir un défi
- En se déplaçant
- En réalisant un parcours

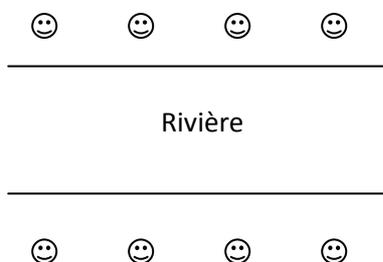
Activité 2 : jouer avec un partenaire (voir doc page suivante)

1/ on essaie de se faire des passes à 2 sans bloquer l'indiaca.

2/ on va faire 2 essais avec chacun de nos camarade de notre groupe (4 ou 5) et on marque à chaque fois le meilleur score dans le tableau des résultats. Chacun additionne ensuite ses scores.

3/ La rivière

- A deux
- Avec une zone interdite (rivière de + en + large)
- Avec un obstacle + ou – haut (filet)
- En se déplaçant
- Dans des espaces variés



Activité 3 : s'opposer à un adversaire

Le but : faire tomber l'indiaca dans le camp adverse **et** l'empêcher de tomber dans son propre camp.

Le terrain : dimensions - filet

- on peut jouer avec l'une ou l'autre de nos mains
- on ne doit pas bloquer l'indiaca
- le service se fait du milieu du terrain « à la cuillère » chacun son tour
- le premier arrivé à 5 ou 7 points a gagné

Variantes

- Des matchs en simple
- Des matchs en double
- La montante-descendante
- La coupe Davis (des simples + des doubles)
- Le jeu avec une contrainte
- Le score parlant (si l'indiaca n'est pas touché par l'adversaire, il vaut 3 points)

Ressources : <http://www3.ac-clermont.fr/circo-moulins1/spip.php?article51> (S. TINAYRE)

<http://ressources.doc.free.fr/spip/spip.php?article599>

http://www.ac-reims.fr/ia10/eps/documents/unite_apprentissage/badminton_c3_08.pdf

Activité 4 : des jeux

➤ **INDIACA NOMMÉ**

Les joueurs sont en cercle, le maître ou un élève lance l'indica et appelle un prénom ; l'élève appelé doit rattraper l'indica.

➤ **DES JEUX EN TOURNANT**

Groupe de 4 : 2 face à 2.

A2 A1

B1 B2

A1 envoie la pétéca et va se placer derrière B2 – B1 envoie à A2 et...

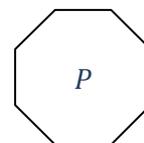
➤ **INDIACAS BRULANTS**

- 2 équipes de 5-6 dans 2 camps séparés par un obstacle vertical.
- Dans un temps donné (1 ') envoyer les indiacas dans le camp adverse.
- L'équipe gagnante est celle qui a le moins d'indiacas dans son camp au signal.

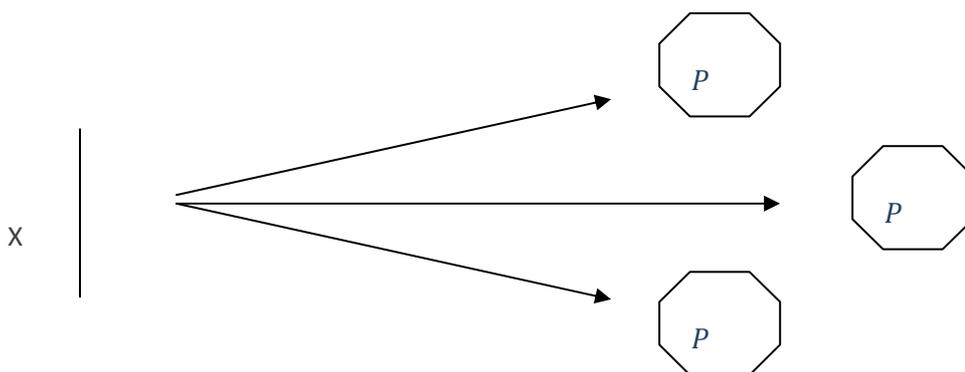
Activité 5 : Des situations pour viser

1/ 10 essais pour marquer le maximum de points en visant le partenaire dans le cerceau.

4	3	2	1
---	---	---	---



2/ Envoyer successivement l'indica à 3 partenaires.

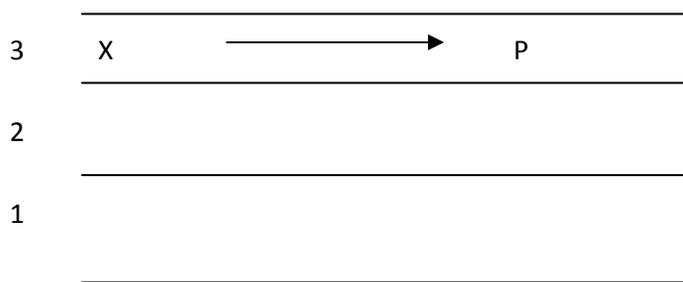


Ressources : <http://www3.ac-clermont.fr/circo-moulins1/spip.php?article51> (S. TINAYRE)

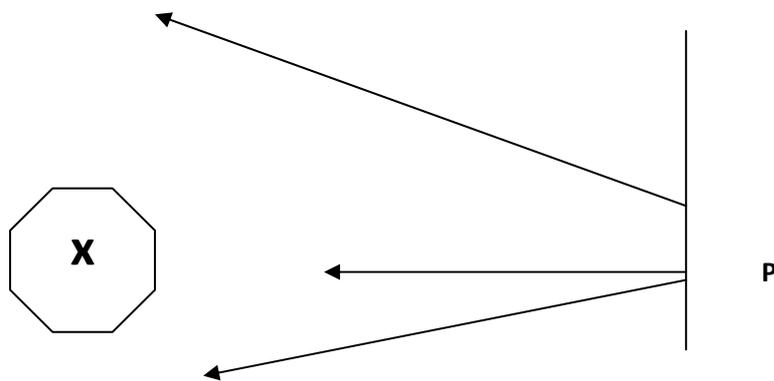
<http://ressources.doc.free.fr/spip/spip.php?article599>

http://www.ac-reims.fr/ia10/eps/documents/unite_apprentissage/badminton_c3_08.pdf

3/ Réussir 5 envois consécutifs au partenaire dans un couloir de moins en moins large.



Activité 9 : Des situations pour se déplacer et lire des trajectoires



P lance l'indica dans différentes zones ; X se déplace pour renvoyer l'indica dans le camp opposé.

GROUPE _____

PRENOMS	ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3

PETECA	1/	2/	3/	4/	5/	6/	T O T A L
FAIRE DES ECHANGES AVEC PLUSIEURS PARTENAIRES							
1/							
2/							
3/							
4/							
5/							
6/							

BADMINTON

COMPETENCE VISEE : s'affronter individuellement ou collectivement.

Compétence spécifique à l'activité :

Etre capable de choisir le geste de renvoi le mieux adapté et maîtriser la direction du renvoi pour jouer dans les espaces libres afin de marquer un point.

Compétence de fin de cycle 3 :

Conclure un échange avec un adversaire en envoyant le volant par-dessus le filet, au sol dans le terrain adverse.

1) Principe du jeu :

Activité duelle où dans la même action, le joueur défend son terrain et attaque celui de l'adversaire.

2) Enjeux :

Maîtriser suffisamment la raquette et le volant pour gagner l'échange.

3) Problèmes fondamentaux :

Il s'agit pour l'enfant de :

- frapper le volant,
- lire les trajectoires du volant,
- adapter ses déplacements et ses actions en fonction des trajectoires du volant données par l'autre,
- Construire des stratégies pour atteindre le but (mettre le volant hors de portée de l'adversaire).

4) Ressources mobilisées :

- Au niveau informationnel et cognitif :
 - apprécier les trajectoires, les vitesses, l'espace,
 - décoder les intentions tactiques de l'adversaire et anticiper sa réponse.
- Au niveau socio-affectif :
 - accepter le duel,
 - accepter de perdre,
 - savoir gagner.
- Au niveau moteur :
 - Préparer le placement et l'orientation de son corps et de la raquette.

IMPORTANT :

Les jeux de raquettes ne deviennent une activité d'opposition et de coopération qu'à partir du moment où les élèves sont capables de manipuler une raquette ou d'autres types de raquettes (mini tennis) et un volant ou autres projectiles (balles).

Des situations de découverte et de manipulations de la raquette et du volant sont indispensables ; elles sont proposées ici en préambule de l'Unité d'apprentissage. Elles peuvent aussi faire l'objet d'une Unité d'apprentissage « jeux de raquettes » au cycle 2 ou au début du cycle 3.



Ressources : <http://www3.ac-clermont.fr/circo-moulins1/spip.php?article51> (S. TINAYRE)

<http://ressources.doc.free.fr/spip/spip.php?article599>

http://www.ac-reims.fr/ia10/eps/documents/unite_apprentissage/badminton_c3_08.pdf

Activité 1 : Situations de découverte (manipulation du matériel)

Consigne : rechercher toutes les façons d'utiliser la raquette et le volant puis faire un inventaire et s'entraîner.

Réponses possibles :

- maintient le volant sur la raquette (avec ou sans déplacement),
- envoie le volant dans une cible,
- échange avec un camarade.

Variables

- se déplacer en maintenant le volant sur la raquette (slalom),
- faire rebondir le volant plusieurs fois avec ou sans déplacement,
- frapper un objet (ballon mousse ou peau d'éléphant, balles ...) avec ou sans cible,
- échanger le volant ou un autre objet à la main avec un camarade,
- même chose par dessus un fil.

Activité 2 : Situation pour s'évaluer

But : Obtenir 11 points avant son adversaire

Consignes:

- faire un match en 11 points.
- servir à tour de rôle dans sa zone.
- on gagne un point :
 - o quand l'adversaire manque son service
 - o quand l'adversaire envoie le volant en dehors du terrain
 - o quand le volant tombe dans le terrain de l'adversaire

Différents niveaux de réponses :

- ne réussit pas à envoyer le volant,
- frappe le volant pour l'envoyer (S1),
- (r)envoie le volant (S1bis),
- envoie le volant par dessus le filet (S2),
- renvoie le volant (S3),
- envoie le volant dans la zone de l'adversaire (S4),
- se déplace pour renvoyer (S5-S6),
- apprécie la trajectoire du volant (S5-S6),
- renvoie le volant dans la zone de l'adversaire (S5-S6),

Activité 3 : Des jeux

➤ **le gagne terrain individuel (S1)**

But : Arriver à l'autre bout du terrain en faisant le moins de frappes possible.

Consignes :

- Chaque joueur doit traverser le terrain (10 à 12m) en frappant le volant le plus loin possible.
- Le joueur relance le volant d'où il est tombé pour atteindre la ligne d'arrivée (en moins de coups possibles).
- Le premier arrivé a gagné (avec le moins de frappes possibles)

Variables

- Réduire la distance à parcourir pour l'enfant en difficulté.
- Rallonger la distance, sans autoriser plus de frappes.
- Limiter le temps de traversée.
- En déplacement à 2, un volant pour 2, les joueurs alternent pour frapper le volant.

Ressources : <http://www3.ac-clermont.fr/circo-moulins1/spip.php?article51> (S. TINAYRE)

<http://ressources.doc.free.fr/spip/spip.php?article599>

http://www.ac-reims.fr/ia10/eps/documents/unite_apprentissage/badminton_c3_08.pdf

➤ **Service (S1bis)**

But : Recevoir le volant et le renvoyer.

Dispositif :

- Par 2, un lanceur, un receveur, espacés de 2 m.
- Le receveur a une raquette.
- Le lanceur a un volant.

Consignes :

- Le lanceur envoie le volant à la main. Le receveur reçoit et renvoie le volant avec la raquette.
- Echanger les rôles.

Variables :

- Augmenter la distance entre les 2 joueurs.
- mettre un filet ou un élastique entre les joueurs.

➤ **« plus haut le volant ! » (S2)**

But : Lancer le volant par dessus le filet.

Dispositif :

- 1 terrain de 2m50 sur 6 m, partagé en deux par un élastique ou un filet haut de 1m50.
- une raquette chacun, et un volant pour deux.

Consignes :

- Le premier joueur frappe le volant pour l'envoyer par dessus le filet.
- L'autre le ramasse à la main et l'envoie à son tour par dessus le filet, avec sa raquette.

Variables :

- Varier la distance entre le joueur et le filet.

➤ **Le retour du volant (S3)**

But : Recevoir le volant et le renvoyer.

Dispositif :

- Par 2, un lanceur et un receveur.
- Le lanceur et le receveur ont une raquette.
- Le lanceur a un volant.

Consignes :

- Le lanceur envoie le volant avec la raquette en hauteur (par le bas ou par le haut si échec).
- Le receveur renvoie le volant avec la raquette par le haut.
- Echanger les rôles.

Variables:

- augmenter la distance entre les 2 joueurs.
- mettre un filet ou un élastique entre les joueurs.

➤ **Précision (S4)**

But : Envoyer le volant à l'endroit voulu.

Dispositif :

- Un terrain de 4 m sur 8 partagé en 2 par un filet.
- Une des 2 zones est partagée en 4 zones de couleur.
- 2 joueurs par terrain, un lanceur avec raquette, un ramasseur (sans raquette).
- Une réserve de volants.

Consignes :

- Envoyer le volant 5 fois dans une même zone, avant de passer à la zone suivante.
- Echanger les rôles.

Variables :

- annoncer la zone choisie avant de lancer. (l'annonce peut être faite par le lanceur ou par le receveur.

Ressources : <http://www3.ac-clermont.fr/circo-moulins1/spip.php?article51> (S. TINAYRE)

<http://ressources.doc.free.fr/spip/spip.php?article599>

http://www.ac-reims.fr/ia10/eps/documents/unite_apprentissage/badminton_c3_08.pdf

- réduire la taille des zones.

➤ Réception (S5)

But : Se déplacer pour recevoir et renvoyer le volant.

Dispositif

- 1 terrain de 2m50 sur 6 m, partagé en deux par un élastique ou un filet haut de 1m50.
- une raquette chacun, et un volant pour deux.
- Des zones numérotées sont placées sur la zone du receveur. (n°1 : derrière le filet, n°2 au fond et à droite du terrain, n°3 : au fond et à gauche. Le centre n'est pas numéroté.)

Consignes :

- Le lanceur : annoncer au receveur la zone choisie.
- Le receveur : en position d'attente au centre, se déplacer vers la zone annoncée pour renvoyer le volant.
- Echanger les rôles.

Variables :

- Pour simplifier, le receveur annonce la zone de réception.
- Pour complexifier, le renvoyeur doit relancer dans la zone centrale de l'adversaire.

➤ Echanges (S6)

But : Par 2, faire passer le volant par-dessus le filet le plus de fois possible sans qu'il ne tombe.

Dispositif

- 1 terrain de 2m50 sur 6 m, partagé en deux par un élastique ou un filet haut de 1m50.
- une raquette chacun, et un volant pour deux.

Consignes :

- ne pas mettre l'autre en difficulté.

Variables :

- Faire des défis contre d'autres équipes.
- Faire des compétitions sur la durée des échanges (le maximum par équipe).
- Faire une montante descendante sur les résultats des échanges.
- Faire la même chose en double.

Activité 3 : Des matchs

➤ Evaluation

But : Obtenir 11 points avant son adversaire.

Dispositif:

- terrain
- 2 raquettes et un volant par terrain.
- 5 joueurs par terrain (A, B, C, D, E): 2 joueurs, 2 observateurs, un arbitre.

Consignes:

- faire un match en 11 points.
- servir à tour de rôle dans sa zone.
- on gagne un point :
 - quand l'adversaire manque son service,
 - quand l'adversaire envoie le volant en dehors du terrain,
 - quand mon volant tombe dans le terrain de l'adversaire.

Matches	Arbitres	Observateurs
A contre B	E	C et D
C contre D	B	A et E
E contre A	C	B et D
B contre C	D	A et E

Ressources : <http://www3.ac-clermont.fr/circo-moulins1/spip.php?article51> (S. TINAYRE)

<http://ressources.doc.free.fr/spip/spip.php?article599>

http://www.ac-reims.fr/ia10/eps/documents/unite_apprentissage/badminton_c3_08.pdf

D contre E	A	B et C
------------	---	--------

Critères d'évaluation :

	1 ^{er} MATCH	2 ^e MATCH	TOTAL
Nombre de services réussis sur le total de services effectués	../..	../..	../..
Nombre de renvois réussis * sur le total de renvois tentés	../..	../..	../..

* l'envoi est considéré comme réussi même si le joueur adverse le renvoie.

J'ai réussi si :

- moitié de mes services sont réussis,
- moitié de mes renvois sont réussis.

➤ Tournoi en montante / descendante

But : Gagner le tournoi.

Dispositif:

- terrain.
- une poule de 4 joueurs par terrain : 2 joueurs, un arbitre, un marqueur.
- 2 raquettes et un volant par terrain.
- Temps de jeu : 60 mins.

Consignes: (par terrain)

- rencontrer tous les joueurs de la poule,
- matchs en 11 points,
- servir à tour de rôle dans sa zone,
- quand l'adversaire manque son service, personne ne marque de points.

- on gagne un point :
 - quand l'adversaire envoie le volant en dehors du terrain,
 - quand le volant tombe dans le terrain de l'adversaire.

- à la fin de tous les matchs de la même poule, le gagnant « monte », le perdant « descend », et le ou les autres restent sur le terrain.
- On organise une nouvelle série de matchs avec la nouvelle poule constituée. Et ainsi de suite.
- Au bout de 50 minutes, les poules démarrées seront terminées. (on ne recommence pas une nouvelle poule.)
- De retour en classe, un classement sera élaboré avec les enfants, selon les critères suivants :
 - Match gagné : 3 points
 - Match nul : 2 points
 - Match perdu : 1 point

Ressources : <http://www3.ac-clermont.fr/circo-moulins1/spip.php?article51> (S. TINAYRE)

<http://ressources.doc.free.fr/spip/spip.php?article599>

http://www.ac-reims.fr/ia10/eps/documents/unite_apprentissage/badminton_c3_08.pdf