

## JEUX DE RAQUETTES POUR LE CYCLE 3

**Pour chaque jeu, 2 équipes de 8 joueurs (ou moins)**

### **Cycle 3 : La balle dans la raquette :**

**Matériel : 8 balles en mousse, 8 raquettes, rubalyse.**

**8 terrains** sont matérialisés sur un terrain de tennis, ou dans une partie de la salle omnisports (prévoyez **3 à 4 mètres de large, sur 4 à 5 mètres de profondeur**). Un ruban tendu matérialise le **filet** (environ à 80 cm de hauteur). Astuce : Vous pouvez faire tenir ce ruban par deux enfants que vous changerez régulièrement.

Dans chaque équipe, les joueurs sont par deux (ils sont **partenaires**). Donc **4 terrains pour l'équipe A, et 4 terrains pour l'équipe B.**

L'un des deux joueurs lance à son partenaire, à la main, une balle en mousse, par-dessus le ruban. Son partenaire dispose d'une raquette. Il doit laisser rebondir la balle, et tenter de la **toucher avec sa raquette (1 point)**, ou mieux encore la **renvoyer par-dessus le ruban (2 points)**. Si la balle est **renvoyée** de telle manière que le partenaire puisse la **rattraper de volée ou après un rebond, 3 points.**

Quand un duo, a obtenu **10 points**, les deux enfants changent de rôles. Quand ce même duo a de nouveau obtenu 10 points, il a terminé. L'équipe qui la première a **trois duos qui ont terminé, a gagné.**

A1	A3	A5	A7	B1	B3	B5	B7
A2	A4	A6	A8	B2	B4	B6	B8

### Cycle 3 : Rencontres de mini tennis :

**Matériel : 8 balles en mousse, 16 raquettes, rubalyse.**

**8 terrains** sont matérialisés sur un terrain de tennis, ou dans une partie de la salle omnisport (prévoyez **3 à 4 mètres de large, sur 4 à 5 mètres de profondeur**). Un ruban tendu matérialise le **filet (environ à 80 cm de hauteur)**. Deux joueurs (un de chaque équipe) s'affrontent sur chacun de ces terrains (il sont **adversaires**). Ils disposent chacun d'une raquette, d'une balle en mousse, et jouent avec les règles du tennis (un seul rebond ou pas de rebond, la balle dans les limites du terrain, la balle au dessus du ruban). Le premier qui a **10 points a gagné**. Après chaque match, le joueur de l'équipe A part jouer sur le terrain à sa droite. Le joueur de l'équipe B reste sur le terrain. A la fin du temps, on compte les victoires de chacun pour avoir les scores des deux équipes.

**Variante pour les élèves en difficulté:** Les enfants qui ne parviennent pas à faire des **échanges** avec les raquettes, resteront au niveau d'un **simple envoi** avec la raquette, toujours en conservant la notion d'essayer de mettre l'autre en difficulté. Le joueur A envoie donc la balle de l'autre côté du ruban, si l'autre la touche avec sa raquette il marque un point, si il la renvoie de l'autre côté, il marque 2 points. Puis c'est au joueur B d'envoyer une nouvelle balle dans le camp de A etc...

A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8
B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8

**Variante possible :** Des élèves en difficulté peuvent négocier avant d'entamer leur match des règles adaptées à leur niveau de jeu.

Exemples :

- On a le droit à 2 rebonds au sol.
- On a le droit d'amortir la balle de la raquette avant de la frapper.

### **Cycle 3 : La balle au mur à la main:**

**Matériel : 8 balles en mousse, un mur plutôt bien droit.**

**8 terrains sont matérialisés, face à un mur.** Des plots ou de la rubalyse, ou un trait à la craie, matérialisent des limites au sol et sur le mur (environ **4m de largeur, 5 m de profondeur**). Sur le mur, à **90 cm de hauteur est matérialisé un trait, le « filet »** au dessus duquel il faut jouer. Deux enfants (un de chaque équipe) s'affrontent, en frappant une balle en mousse avec la main(ils sont **adversaires**). On marque un point à chaque échec de l'autre (s'il ne rattrape pas la balle avant le deuxième rebond, s'il la met en dehors des limites). On peut aussi frapper la balle de volée (sans rebond au sol).

Au bout de **3 minutes, le jeu est arrêté**. Celui qui a le plus de points a gagné le match. Après chaque match, le joueur de l'équipe A part jouer sur le terrain à sa droite. Le joueur de l'équipe B reste sur le terrain. Après 4 rotations (12 minutes). On comptabilise les points des deux équipes en comptant le nombre de matchs gagnés par les différents joueurs.

**Variante pour élèves en difficulté :** On est toujours adversaires mais les balles ne sont plus frappées mais lancées et rattrapées (toujours un rebond autorisé).

**Autre variante :** les élèves ont le droit d'amortir la balle de la main avant de la frapper.

Ces variantes peuvent être négociées ensemble par les deux joueurs.

mur mur mur mur mur mur mur mur mur mur mur mur mur mur mur mur mur mur mur mur

	A2		A4	B5	B6		A8	
A1	B2	B3	A3	A5	A6	A7	B7	B8
B1			B4					

### **Variante plus facile où les joueurs sont partenaires (pour les CE2 par exemple) :**

Dans ce cas, sur un même terrain se trouve deux joueurs de la même équipe. Ils ne sont donc plus adversaires, mais partenaires.

Leur but est de faire des échanges en se mettant donc en facilité. Ils tentent de battre leur record du plus long échange. A chaque qu'ils commettent une faute. On revient à zéro.

A la fin de l'atelier, on demandera à chaque duo quel était leur record (exemple : on a réussi à frapper 12 échanges avant de faire une faute).

On additionne alors les records des duos d'une même équipe pour comparer les scores des 2 équipes.

### Cycle 3 : Le parcours avec raquette

**Matériel : 8 raquettes de mini tennis, 8 balles mousse ou de tennis.**

Deux équipes de huit joueurs s'affrontent en **relais**, sur deux parcours parallèles.

Prévoyez 4 raquettes par équipe afin de permettre **4 départs décalés** pour chacune des équipes (moins d'attente).

Le but est d'effectuer **des actions avec une balle et une raquette** sur un parcours.

La première équipe qui a fait passer ses joueurs **deux fois**, a gagné.

#### **Exemple de parcours :**

Au départ, la balle est en **équilibre** sur la raquette,

-**slalom** entre les 4 premiers plots.

-Puis, incliner la raquette pour **laisser rouler la balle** au sol dans le couloir de plots.

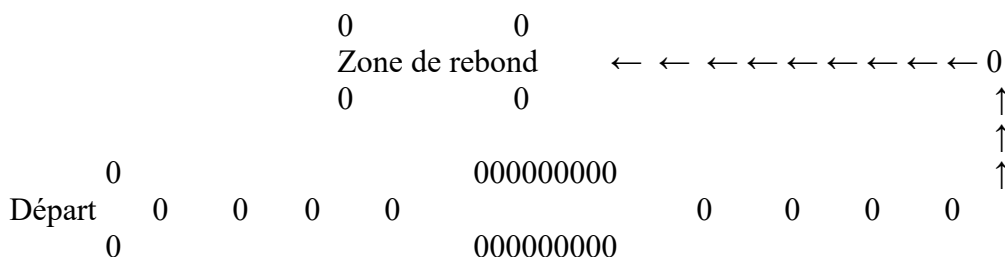
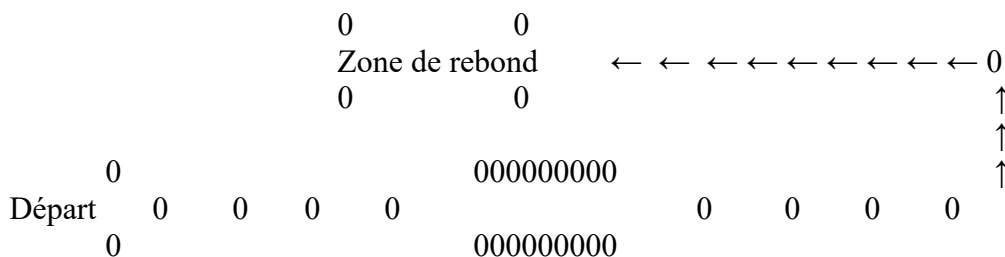
-A la sortie du couloir, la **faire cheminer au sol**, en la poussant de l'extrémité de la raquette, sur un nouveau slalom de 4 plots.

-A la sortie de ce deuxième slalom, ramasser sa balle, la poser sur le tamis, et **cheminer en courant (ou en marchant, selon le niveau)** jusqu'à la zone de rebond.

-Dans la zone de rebond, **faire rebondir la balle sur sa raquette à 5 reprises** (recommencer si échec).

-Puis tenter de **l'envoyer (doucement)** avec sa raquette en direction du joueur en attente.

Remarque : Durant la totalité du parcours si la balle tombe ou sort du circuit, le joueur ne revient pas au départ, mais simplement à l'endroit de l'incident de parcours.



**Variante :** On peut associer le jeu « parcours raquette » avec le jeu « abattre les quilles » : voir description dans le jeu « abattre les quilles ».

### Cycle 3 : Echanges de balle de tennis à la main :

#### **Matériel : 8 balles de Tennis, 8 cerceaux.**

Dans chaque équipe, des **duos** sont constitués. Chaque duo doit effectuer des séries de 10 échanges avec une balle de tennis, de différentes manières (toujours sans raquettes) (il sont **partenaires**).

A chaque **série réussie**, le duo marque **1 point**.

Au sein d'une série d'échanges, on ne revient pas à « zéro » quand il y a eu échec. On reprend là où on était arrivé.

**Variante pour les CM2 (ou des CM1 plutôt habiles):** Au sein d'une série d'échanges, on revient à « zéro » quand il y a eu échec.

A la fin du temps de jeu, on comptabilise les points de chaque duo pour obtenir les scores des équipes.

Si une équipe comprend un nombre impair de joueurs, constituez un trio (soit avec un joueur qui compte pour deux qui jouent, avec changement des rôles à la série suivante, soit avec les 3 joueurs qui jouent ensemble en même temps, en triangle).

Pour aider à la matérialisation des distances, on peut utiliser des plots.

#### **Séries à effectuer :**

- **Série 1 :** Face à face à 2 mètres de distance, **se passer la balle sans rebond (10 passes)**. On peut l'attraper avec **une ou deux mains**.
- **Série 2 :** Face à face à 2 mètres de distance, **se passer la balle sans rebond (10 passes)**, avec obligation de l'attraper avec **une seule main**.
- **Série 3 :** Face à face à 3 mètres de distance, **se passer la balle avec un rebond** sur le sol, dans un cerceau situé entre les deux joueurs (10 passes). On peut l'attraper avec **une ou deux mains**.
- **Série 4 :** Face à face à 3 mètres de distance, **se passer la balle avec un rebond** sur le sol, dans un cerceau situé entre les deux joueurs (10 passes) avec obligation de l'attraper **avec une seule main**.
- **Série 5 :** L'un est **dos à son partenaire**, au **signal oral** de celui ci, il se retourne et rattrape la balle lancée (10 passes).
- **Série 6 :** Idem, avec changement des rôles.
- **Série 7 :** Un cerceau pour deux, l'un est dans le cerceau. **Il lance la balle à la verticale** suffisamment haut pour qu'il est le temps de quitter le cerceau, que **l'autre joueur y entre et y rattrape la balle retombante**. Puis, c'est ce deuxième joueur qui lance à son tour (10 lancers).
- **Série 8 :** Face à face à 3 mètres de distance, l'un **lance la balle, avec rebond** vers son partenaire. Celui ci **amortit la balle d'une partie du corps** de son choix (poitrine, main), la laisse rebondir devant lui avant de s'en saisir. (10 passes).
- **Série 9 :** Face à face à 3 mètres de distance, l'un **lance la balle en direction de son partenaire**. Celui ci dispose **d'un objet lui permettant de recueillir la balle** (un bonnet, une boîte, ou un cornet construit avec une feuille de papier cartonné). On compte 10 réceptions réussies.
- **Série 10 :** Idem série 9 avec changements des rôles.

Un duo peut donc avoir **au maximum 10 points** si, à la fin du jeu il a réussi les 10 séries.

A la fin du temps de jeu, on comptabilise les points de chaque duo pour obtenir les scores des équipes.

**Variante pour les élèves en difficulté :** les enfants peuvent choisir de passer des séries qui leur posent problème (exemple : ne pas faire les séries où il faut travailler à une main).

### **Cycle 3 : Balle au mur par équipes**

2 équipes en ligne face à un mur

mur -----  
compteur A compteur B

A	B
A	B
A	B
A	B
A	B
A	B
A	B

#### **1er jeu (2 minutes + 2 minutes)**

Au signal de l'encadrant, le premier de chaque équipe lance la balle sur le mur, le second la rattrape après rebond sur le mur et rebond sur le sol, puis le second lance la balle pour le troisième, etc.... Chaque joueur bien sûr vient se replacer dans la file indienne après avoir joué.

A chaque balle bien rattrapée, l'équipe marque un point.

Un élève sur le côté compte à voix haute, le total de l'équipe, en ajoutant 1 ou 0 point.

On joue 2 minutes et on compare les scores des deux équipes.

On peut rejouer une autre partie

#### **2ème jeu (2 minutes)**

Pour ce deuxième jeu, on propose une variante :

Ce sont donc globalement les mêmes règles. Les enfants qui veulent continuer à jouer en lançant et en rattrapant la balle, poursuivent dans ce même geste, en ramenant un point à chaque fois à leur équipe. Mais celui qui désire la frapper de la paume de la main, au lieu de la rattraper se compte 2 points au lieu d'un. Attention il prend le risque si il frappe mal la balle de faire marquer 0 point à celui qui doit la rattraper.

Le joueur sur le côté qui comptabilise les points de l'équipe prend bien soin d'ajouter selon les cas, 1 ou 2 points ou 0.

On joue 2 minutes et on compare les scores des deux équipes.

On peut rejouer une autre partie



### Cycle 3 : Rattraper la balle après rebond :

Matériel : 1 balle par équipe, 1 filet (rubalyse) :

#### Principe :

Chacune des 2 équipes est scindée en deux. (exemple 3 joueurs en file indienne d'un côté du filet, et 4 de l'autre côté).

Idem pour l'autre équipe

Un enfant lance une balle de tennis à un autre enfant (de l'autre côté du filet) qui se trouve à environ 10 mètres de lui de manière à ce que celui ci puisse la rattraper **après un rebond (obligatoire)**. Puis c'est celui qui l'a rattrapée qui doit la lancer au suivant dans la file indienne en face de lui. Une zone est matérialisée dans laquelle les joueurs ne peuvent pas entrer (zone de rebond pour la balle)

Sur le côté, un « compteur » par équipe comptabilise les points (1 point à chaque fois qu'une balle a été bien **rattrapée**).

Après 2 minutes de jeu, on compare les scores des deux équipes.

Puis on change les compteurs, et on rejoue.

0	Compteur A	0
AAA 0	filet	0 AAAA
0		0
0		0
BBB 0	filet	0 BBBB
0	Compteur B	0
0		0



### QUIZZ JEUX DE RAQUETTES CYCLE 3

#### QUESTIONS

- 1) Comment s'appelle l'objet tenu dans la main quand on joue au tennis et comment s'appelle la partie de cet objet où se trouve le cordage ?
- 2) Citez 2 mots en anglais qu'on utilise au tennis (1 point par mot)
- 3) Comment appelle-t-on une balle qui passe par dessus un joueur qui est au filet ?
- 4) Quand on frappe la balle du côté de la main qui tient la raquette, on appelle ça un coup droit. Comment s'appelle le coup frappé de l'autre côté ?
- 5) Marc et François jouent au tennis. Marc marque les 6 premiers points. Il perd les deux suivants. Puis il envoie la balle dans le filet, et il envoie deux revers en dehors du terrain. Enfin il fait deux services gagnants. Quel est le score ?
- 6) Lors d'un match de tennis, l'arbitre annonce que la balle de ton adversaire est dehors, et te donne un point. Toi, tu as vu que cette balle était tombée dans ton terrain et donc qu'elle était bonne, et tu penses donc que c'est ton adversaire qui a marqué ce point. Que fais-tu ?
- 7) Véronique, François et Marc jouent au mini tennis.  
Véronique a 2 fois plus de points que François.  
François a 3 fois moins de points que Marc.  
Marc a 6 points.  
Combien de points a Véronique ?
- 8) Pierre fait un tournoi de tennis.  
Aujourd'hui, il va jouer un 1/4 de finale.  
Combien de matchs lui faudra-t-il encore disputer après celui-ci, si il veut être le vainqueur du tournoi ?
- 9) De quel côté un gaucher fait-il son coup droit ?
- 10) Citez 3 sports qui se jouent avec des raquettes (1 point par sport)

**Après les 10 questions faites un premier total  
puis en fonction du temps qu'il reste, faites une à une, les 4 questions supplémentaires**

11) Quand je joue au tennis, que peut-il m'arriver de gênant, ou de grave ?

12) Quand je joue au tennis, quels sont les bienfaits pour mon corps ?

13) Que dois je faire après une longue partie de tennis.

14) Citez 3 sports qui se jouent avec des raquettes.

### REPONSES AU QUIZZ JEUX DE RAQUETTES CYCLE 3

- 1) Comment s'appelle la partie de la raquette où se trouve le cordage ? *La raquette et le tamis*
- 2) Citez 2 mots en anglais qu'on utilise au tennis : *out, let, match, set smash, passing shot, break,*
- 3) Comment appelle-t-on une balle qui passe par dessus un joueur qui est au filet ? *Un lob*
- 4) Quand on frappe la balle du côté de la main qui tient la raquette, on appelle ça un coup droit. Comment s'appelle le coup frappé de l'autre côté ? *Un revers*
- 5) Marc et François jouent au tennis. Marc marque les 6 premiers points. Il perd les deux suivants. Puis il envoie la balle dans le filet, et il envoie deux revers en dehors du terrain. Enfin il fait deux services gagnants. Quel est le score ? *Score : 8 / 5 pour Marc*
- 6) Lors d'un match de tennis, l'arbitre annonce que la balle de ton adversaire est dehors, et te donne un point. Toi, tu as vu que cette balle était tombée dans ton terrain et donc qu'elle était bonne, et tu penses donc que c'est ton adversaire qui a marqué ce point. Que fais-tu ? *Je dis à l'arbitre que j'ai vu la balle bonne et que je demande que le point soit donné à mon adversaire si l'arbitre est d'accord.*
- 7) Véronique, François et Marc jouent au mini tennis. Véronique a 2 fois plus de points que François. François a 3 fois moins de points que Marc. Marc a 6 points. Combien de points a Véronique ? *Véronique a 4 points*
- 8) Pierre fait un tournoi de tennis. Aujourd'hui, il va jouer un 1/4 de finale. Combien de matchs lui faudra-t-il encore disputer après celui-ci, si il veut être le vainqueur du tournoi ? *Il va devoir jouer encore deux matchs (la demi finale et la finale)*
- 9) De quel côté un gaucher fait-il son coup droit ? *A gauche*
- 10) Citez 3 sports qui se jouent avec des raquettes (1 point par sport) *Tennis, Tennis de table, Badminton, Squash*

### questions supplémentaires

- 11) Quand je joue au tennis, que peut-il m'arriver de gênant, ou de grave ? *recevoir un coup de raquette, une balle (dans l'oeil c'est dangereux), une chute, une entorse, une fracture.*
- 12) Quand je joue au tennis, quels sont les bienfaits pour mon corps ?  
*- je m'amuse et c'est bon pour le moral*  
*- je me muscle*  
*- je travaille mon endurance à l'effort (mes capacités respiratoires).*  
*- je rencontre des camarades.*  
*- Je perds des calories, et je peux faire attention à mon poids.*  
*- j'apprends à prendre beaucoup d'informations, avec les yeux notamment, et à réagir vite*
- 13) Que dois je faire après une longue partie de tennis ?  
*- me réhydrater en buvant de l'eau*  
*- faire des étirements*  
*- prendre une douche*  
*- changer de vêtements*  
*- ranger mon matériel.*
- 14) Citez 3 sports qui se jouent avec des raquettes.  
*Tennis, Badminton, Tennis de table, squash*