



RENCONTRE cycles 2 et 3

2025-2026

«JEUX DE RAQUETTES»

LE PROJET

Les enjeux de l'activité

La prise d'informations et d'initiatives

- > l'anticiper les actions de l'autre : apprécier, lire les trajectoires et s'y adapter
- > la coopération : ajuster ses actions pour être capable de faire durer un échange.
- > le repérage des espaces libres à utiliser ou à défendre pour passer de l'échange coopératif avec un partenaire au duel contre un adversaire.
- > l'opposition : utiliser des frappes variées (trajectoires, puissance, effets) pour créer un déséquilibre et gagner le duel.

Le développement des habiletés motrices

- > les manipulations avec la raquette (prise en main et utilisation coup droit et revers)
- > la maîtrise des frappes
- > la diversification des trajectoires dans la profondeur et latéralement
- > les divers déplacements et déplacements

L'ORGANISATION DE LA JOURNÉE

Les rencontres se dérouleront sur des **terrains de tennis**. Cependant, toutes les activités pourront être préparées dans la cour de l'école.

Les élèves alterneront entre 3 activités autour de la manipulation de différentes raquettes : **le tennis**, **le speedminton** (badminton sans filet), **la pelote**, dans 3 espaces distincts.

LES ATELIERS

Ateliers autour de l'activité TENNIS

1	Le marchand de glace
	Récolter le maximum de glaces (balles réceptionnées dans le cône après avoir été renvoyées par un joueur -partenaire).
2	Les chasseurs et les gazelles
	Toucher, avec des balles en mousse, un maximum de gazelles qui traversent le terrain.
3	La coopération duelle
	Réaliser un maximum d'échanges à 2, au-dessus d'un filet.

Ateliers autour de l'activité SPEEDMINTON

4	Le parcours avec rebond
	Apprendre à lire les trajectoires et à coordonner différentes actions motrices.
5	Le relais service
	Servir le plus loin possible pour faire avancer son équipe le plus rapidement possible.
6	Les volants brûlants
	Frapper avec une intention et enchaîner les frappes.

Ateliers autour de l'activité PELOTE

7	Le mano à mano
	Réaliser un maximum d'échanges en jouant la balle à la main contre un mur.
8	La tournante pala
	Réaliser un maximum d'échanges en utilisant une pala. Chaque joueur tape à tour de rôle et se replace au fond de la file.
9	La xistera
	Découverte de la xistera, jeux de manipulation.