

## Séquence de jeux de raquettes

### 10 séances

Séance n°1 : balle brûlante avec raquettes		
<b>Matériel :</b> 26 raquettes 26 balles 6 plots 1 filet	<b>Organisation :</b> 2 équipes de 13 joueurs de part et d'autres du filet. Dans chaque camp, il y a 13 balles. Chaque enfant possède une raquette	<b>Consignes :</b> « Vous devez envoyer toutes les balles qui se trouvent dans votre camp dans le camp adverse, avec votre raquette, par dessus le filet » « vous n'envoyez qu'une seule balle à la fois. »
<b>Critère de réussite :</b> Avoir moins de balles dans son camp que dans celui adverse.		
Séance n°2 : découverte de différents types de raquettes		
<b>Matériel :</b> 2 tables de tennis de table 4 raquettes de tennis de table 1 filet de badminton 4 raquettes de badminton 18 raquettes de tennis 1 filet balles et volants, plots	<b>Organisation :</b> Les enfants sont organisés en binôme avec lequel ils restent durant toute la séance. Toutes les 5 minutes, les binômes changent de type de raquettes. Verbalisation sur les différences entre les jeux de raquette.	<b>Consignes :</b> « Vous allez essayer de faire le plus d'échanges possible avec votre partenaire avec les différentes raquettes. Au fur et à mesure, vous testerez toutes les raquettes. »
Séance n°3 : travail sur l'intensité du geste		
<b>Matériel :</b> Idem séance n°2	<b>Organisation :</b> A chaque atelier, chaque demi terrain est divisé en 3 zones. Les enfants sont en binôme. Le maître annonce une zone à atteindre et chaque enfant doit essayer de l'atteindre (son camarade lui ramasse les balles). Il marque un point quand la zone est atteinte.	<b>Consignes :</b> « Vous allez essayer, en lançant plus ou moins fort la balle, de la lancer dans la zone que je vous indique. Votre partenaire vous ramasse les balles et compte vos points ».
<b>Critère de réussite :</b> Marquer le plus de points possible		
Séance n°4 : Rencontres en duel		
<b>Matériel :</b> Idem séance n°2	<b>Organisation :</b> Pour les premières rencontres les matchs sont composés au hasard. Ensuite, ce sont les perdants qui choisissent leur adversaire et le type de jeu de raquette. Tous les enfants devront faire au moins une rencontre dans chaque type de jeu.	<b>Consignes :</b> « Vous allez faire des matchs, le 1 <sup>er</sup> arrivé à 5 points, avec l'adversaire de votre choix. Vous changez de serveur à chaque point. »
<b>Critère de réussite :</b> Remporter le plus grand nombre de rencontres		
Séance n°5 : travail sur la direction		
Même dispositif que lors de la séance n° 3, les zones sont délimitées différemment.		
Séance n°6 : intensité, direction + balle brûlante		
Organisation identique à la séance n°5 pour la 1 <sup>ère</sup> partie, puis identique à la séance n°1		

<b>Séance n°7 : Rencontres en duel</b>		
Voir la séance n° 4		
<b>Séance n°8 : travail sur orientation de la raquette</b>		
<b>Matériel :</b> Idem séance n°2	<b>Organisation :</b> Les enfants sont organisés en binôme, les enfants font ensemble des essais concernant l'influence de l'orientation de la raquette sur la trajectoire de la balle. Institutionnalisation sur l'influence de l'orientation de la raquette sur la trajectoire de la balle. Dans un second temps, les 2 partenaires jouent ensemble pour vérifier.	<b>Consignes :</b> « Vous allez essayer d'orienter différemment votre raquette pour voir quelle est l'influence de l'orientation de la raquette sur la trajectoire de la balle.. »
<b>Séance n°9 : direction, intensité, balle brûlante</b>		
Voir la séance n°6		
<b>Séance n°10 :</b>		
Voir la séance n° 4		