

ACTIVITES D'ENVOI ET DE RENVOI

A travers la pratique de ces activités, l'enseignant vise l'acquisition de la compétence générale :
« Développement des capacités et des ressources nécessaires aux conduites motrices »
Il s'agit d'amener l'enfant à : - produire des comportements adaptés à différents problèmes posés ;
- diversifier les réponses pour un même problème.

La mise en œuvre de ces activités se traduira :

| en termes de | AU CYCLE II |
|------------------------------|--|
| COMPETENCES | ↪ S'opposer individuellement ou collectivement |
| OBJECTIFS GENERAUX | ↪ Coopérer avec ses partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif. ↪ Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelles. |
| OBJECTIFS SPECIFIQUES | ↪ Précision du lancer ↪ Lancer loin ; lancer, conduire, atteindre ↪ Lancer avec un engin ↪ Lancer, attraper ↪ Se déplacer pour attraper, se déplacer pour recevoir ↪ Echanger à la main, puis avec un engin |

UNITE D'APPRENTISSAGE : LANCER, ATTRAPER vers les JEUX de RAQUETTES Cycle II

COMPETENCE : s'affronter individuellement ou collectivement

| Pour ENTRER dans l'ACTIVITE | | Pour APPRENDRE et PROGRESSER | | Pour REINVESTIR les ACQUIS |
|--|---|---|---|--|
| SITUATIONS DEPENDANTES Du VECU des ELEVES (donner le plaisir de pratiquer) | SITUATION de REFERENCE (pour voir ou l'on en est) | SITUATIONS ORGANISEES par OBJECTIFS et DETERMINEES par l'OBSERVATION des ELEVES (pour acquérir des savoirs) | RETOUR à la SITUATION de REFERENCE (pour mesurer les PROGRES) | SITUATIONS de REINVESTISSEMENT (pour réutiliser les savoirs acquis) |
| <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ↪ <i>Participer</i> (donner le plaisir de pratiquer) ↪ <i>Manipulations diverses</i> <p>↪ <u>Jeux, situations :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ↪ Balles brûlantes ↪ Abattre les quilles ↪ L'épervier ballons ↪ Vider, remplir la caisse ↪ Ballon vole ↪ Rends moi ma balle ↪ L'horloge et le serpent <p>Voir tableaux A 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7.</p> | <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ↪ Voir BO programmes 2002 <p>La thèque</p> <ul style="list-style-type: none"> ↪ Jeu collectif ↪ Terrain adapté à l'âge des enfants <p>Voir tableau B</p> | <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> ↪ <i>Précision du lancer</i> <p>Situation : - Voir tableau C 1</p> <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> ↪ <i>Lancer loin</i> <p>Situation : - Voir tableau C 2</p> <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> ↪ <i>Lancer, conduire, atteindre</i> <p>Situation : - Voir tableau C 3</p> <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> ↪ <i>Lancer avec un engin</i> <p>Situation : - Voir tableau C 4</p> <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> ↪ <i>Lancer attraper</i> <p>Situation : - Voir tableau C 5</p> <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> ↪ <i>Lancer attraper après rebond</i> <p>Situation : - Voir tableau C 6</p> | <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ↪ Voir BO programmes 2002 <p>La thèque</p> <ul style="list-style-type: none"> ↪ Jeu collectif ↪ Terrain adapté à l'âge des enfants <p>Voir tableau B</p> | <ul style="list-style-type: none"> ↪ Rencontres collectives ↪ Inter classe ↪ Inter écoles ↪ Vers le badminton ↪ Vers le tennis ↪ Vers le tennis de table |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | <p><u>Objectif :</u> ↪ <i>Se déplacer pour attraper</i> <u>Situation :</u> - Voir tableau C 7</p> <p><u>Objectif :</u> ↪ <i>Se déplacer pour recevoir</i> <u>Situation :</u> - Voir tableau C 8</p> <p><u>Objectif :</u> ↪ <i>Echanger à la main puis avec un engin</i> <u>Situation :</u> - Voir tableau C 9</p> <p><u>Objectif :</u> ↪ <i>Echanger avec un engin</i> <u>Situation :</u> - Voir tableau C 10</p> <p><u>Objectif :</u> ↪ <i>Echanger avec un engin</i> <u>Situation :</u> - Voir tableau C 11</p> | | |
|--|--|--|--|--|

Pour ENTRER dans l'ACTIVITE

BALLES BRULANTES

Lieu : cour, plateau, stade...

Organisation : la classe divisée en 2 équipes.

Matériel : balles, ballons, sacs de graines en nombre supérieur au nombre d'élèves. Un obstacle, filet, banc, élastique divise le terrain en 2 parties égales.

Durée : 2 à 3 minutes

Jeu : au départ, chaque joueur a un objet en main.
Au signal, tout le monde lance son objet dans le camp adverse par dessus l'obstacle.
Il s'agit de conserver le moins d'objets possible dans son camp.

Variantes :
- Varier la hauteur de l'obstacle
- Utiliser différents engins

Tableau A1

Pour ENTRER dans l'ACTIVITE

ABATTRE LES QUILLES

Lieu : cour, plateau, stade...

Organisation : la classe divisée en 2 équipes.

Matériel : balles, ballons, sacs de graines...(au moins 2 ou 3 par enfant)
quilles, bouteilles plastiques lestées, 1 par enfant

Durée : 2 à 3 minutes

Jeu : Les deux équipes sont placées derrière les 2 lignes de fond.
Une ligne centrale sépare les 2 équipes.
Les quilles sont disposées à égale distance de la ligne de fond.
Au signal les joueurs essaient d'abattre les quilles.
Au signal de fin, on compte les quilles abattues par chaque équipe.

Variantes :

- Varier la distance « quilles, lignes de fond ».
- Varier les lancers, (main droite, main gauche, les deux..).

Tableau A 2

Pour ENTRER dans l'ACTIVITE

L'EPERVIER BALLON

Lieu : cour, plateau, stade...

Organisation : la classe divisée entière.

Matériel : n balles ou ballons.

Durée : 2 à 3 minutes

Jeu : L 'ensemble de la classe derrière la base.

Au centre du terrain l'épervier muni d'une balle ou d'un ballon.

Au signal les joueurs doivent changer de base sans se faire toucher par l'épervier.

Un joueur touché prend la balle ou le ballon et devient un second épervier.

Le gagnant est celui qui est touché en dernier.

Variantes :

- Le joueur touché remplace l'épervier.
- Les joueurs touchés forment une chaîne pour rabattre le « gibier ».

Tableau A 3

Pour ENTRER dans l'ACTIVITE

VIDER / REMPLIR LA CAISSE

Lieu : cour, plateau, stade...

Organisation : la classe divisée en 2 équipes. Dans chaque équipe, des lanceurs et des ramasseurs.

Matériel : 4 caisses (2 par équipe), balles, ballons, sacs de graines...

Durée : 2 à 3 minutes

Jeu :

Au signal les lanceurs lancent les balles dans le camp des ramasseurs.
Les ramasseurs récupèrent les balles et doivent les lancer dans leur caisse sans changer de place.

L'équipe gagnante est celle où les ramasseurs ont, les premiers, lancé toutes les balles dans leur caisse.

Variantes :

- Lancer au delà d'une zone neutre.
- Lancer par dessus un obstacle.
- Varier le placement des caisses.

Tableau A 4

Pour ENTRER dans l'ACTIVITE

BALLON VOLE

Lieu : cour, plateau, stade...

Organisation : la classe est divisée en équipes de 3 ou 4 joueurs.

Matériel : ballons de baudruche.

Durée : 2 à 3 minutes

Jeu :

Frapper le ballon pour le faire voler le plus longtemps possible.

A la perte du ballon (soit parce qu'il est crevé, soit parce qu'il est tombé), en prendre un deuxième..(réserve de 5 ballons par équipe).

Un contrôleur par équipe met les ballons perdus dans une caisse.

L'équipe gagnante est celle qui garde le plus longtemps ses ballons en l'air.

Variantes :

- Chaque équipe est dans un terrain bien délimité et ne peut en sortir.
- Utiliser un ballon plus lourd

Tableau A 5

Pour ENTRER dans l'ACTIVITE

RENDS MOI MA BALLE

Lieu : cour, plateau, stade...

Organisation : les élèves sont par 2 : 1 lanceur ; 1 renvoyeur.

Matériel : raquettes, crosses, balles ou petits ballons.

Durée : le temps de 10 lancers.

Jeu :

1 élève lance avec la main, l'autre renvoie avec la raquette, la crosse...

- après plusieurs rebonds
- après 1 rebond
- de volée

Changer de rôle au bout de 10 lancers.

Variantes :

- Lancer par dessus : un banc, un élastique, un filet ...
- Lancer et renvoyer au delà d'une zone neutre.

Tableau A 6

POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE

L'HORLOGE ET LE SERPENT

Lieu : cour, plateau, stade...

Organisation : Constituer des équipes de 6 joueurs : 1 sera l'horloge ; l'autre effectuera un parcours en relais, puis les rôles seront inversés.

Matériel : raquettes, crosses, palets ou balles, plots, caissettes.

Durée : le temps d'effectuer 6 fois le parcours.

Jeu :

Pour l'horloge : les joueurs disposés en cercle se transmettent la balle avec la crosse ou la raquette et comptent le nombre de tours effectués.

Pour les relayeurs : effectuer le parcours matérialisé par des plots en contrôlant la balle avec la crosse ou la raquette et tirer dans le but (caissette). Le deuxième relayeur ne démarre que lorsque le but est marqué.

L'équipe gagnante est celle qui aura effectué ses parcours avec le moins de temps d'horloge.

Variantes :

- Varier la largeur du but.
- Varier la distance de tir.

Tableau A 7

UNE SITUATION DE REFERENCE

LA THEQUE

Lieu : cour, plateau, stade...

Organisation : 2 équipes de 5. Dans chaque équipe, des lanceurs (X) et des ramasseurs (0).

Matériel : balles, ballons, palets, raquettes, crosses, plots ...

Durée : tous les lanceurs doivent avoir effectué leur lancer.

Jeu :

Pour les lanceurs : envoyer la balle au delà d'une zone neutre (5m).

Effectuer un circuit autour des plots (P1, P2, P3...), et revenir au départ.

Pour les réceptionneurs : rattraper, renvoyer à un stoppeur placé dans un cerceau à l'intérieur de la zone délimitée par les plots (au début du jeu, pas de réceptionneurs dans cette zone)

Règles :

-Balle lancée dans la zone délimitée par les plots, les réceptionneurs peuvent lancer directement au stoppeur.

-Balle lancée hors de la zone, une passe doit être effectuée entre réceptionneurs avant de transmettre au stoppeur.

- Le nombre de plots franchis par le lanceur au moment où le stoppeur reçoit la balle indique le nombre de points obtenus.

Tableau B

Pour APPRENDRE et PROGRESSER

Objectifs : LANCER, CONDUIRE, ATTEINDRE

Situation : LANCER PRECIS

Lieu : cour, plateau, stade...

Organisation : 2 à 3 élèves par atelier.

Matériel : Balles, ballons, sacs de graines, anneaux, cerceaux, piquets, quilles...

Durée : 2 à 3 minutes par atelier.

Jeu :

Atteindre la cible en lançant l'objet adapté.

- Cibles horizontales, au sol, en hauteur.
- Cibles verticales :
- au sol (quilles, bouteilles lestées, piquets pour enfiler les anneaux..)
- au mur ;
- cerceaux suspendus.

Variantes :

- Atteindre une cible en lançant ;
- par dessus un banc, un élastique, un filet...
- par dessous un banc, un élastique, un filet

Tableau C 1

Pour APPRENDRE et PROGRESSER

Objectifs : LANCER, CONDUIRE, ATTEINDRE

Situation : LANCER LOIN

Lieu : cour, plateau, stade...

Organisation : 2 à 3 élèves par atelier.

Matériel : Balles, ballons, sacs de graines, anneaux, cerceaux, piquets, quilles...

Durée : 2 à 3 minutes par atelier.

Jeu :

Lancer (sans élan, avec élan) toutes sortes d'objets

- Atteindre une zone matérialisée au sol (cibles horizontales de couleurs différentes).
- Lancer pour faire rebondir une balle, un ballon le plus loin possible (contre un mur, au sol...)
- Lancer loin par dessus un obstacle
- Jeux : gagne terrain, balles brûlantes avec une zone neutre au milieu.

Variantes :

- Allonger le terrain de jeu
- Agrandir la zone neutre.

Tableau C 2

Pour APPRENDRE et PROGRESSER

Objectifs : LANCER, CONDUIRE, ATTEINDRE

Situations : CONDUIRE ET ATTEINDRE AU PIED, AVEC UNE RAQUETTE, UNE CROSSE

Lieu : cour, plateau, stade...

Organisation : 5 à 6 élèves par atelier.

Matériel : Balles, ballons, palets, raquettes, crosses, plots, quilles, bouteilles lestées ...

Durée : 2 à 3 minutes par atelier.

Jeu :

Conduire au pied ou avec une crosse ou une raquette, en suivant un trajet rectiligne, courbe...

- Slalom avec plans inclinés...

- Sur un terrain naturel plus ou moins uniforme.

Atteindre une cible au pied ou avec une crosse ou une raquette :

- Avant, après, le plus près possible d'une ligne.

- Cibles verticales (quilles, bouteilles lestées, cartons)

Variantes :

- A partir d'un niveau surélevé.

- A l'issue d'un parcours.

Tableau C 3

Pour APPRENDRE et PROGRESSER

Objectifs : LANCER, ATTEINDRE

Situation : LANCER AVEC UN ENGIN

Lieu : cour, plateau, stade...

Organisation : 2 à 3 élèves par atelier.

Matériel : Balles, ballons, sacs de graines, anneaux, cerceaux, piquets, quilles, crosses, raquettes...

Durée : 2 à 3 minutes par atelier.

Jeu :

Lancer toutes sortes d'objets, en variant le tir :

- Atteindre une zone matérialisée au mur et plus ou moins haute
- Lancer par dessus, par dessous un filet, entre 2 élastiques, à travers un cerceau.

Lancer loin en jouant aux volants brûlants (voir A1)

Lancer précis : prévoir toutes sortes de cibles (marelles, zones de couleur etc..)

Variantes :

- Changer le bras lanceur.

Tableau C 4

Pour APPRENDRE et PROGRESSER

Objectifs : SE DEPLACER POUR ATTRAPER, RECEVOIR, RENVOYER A LA MAIN, AVEC UN ENGIN

Situations : LANCER, ATTRAPER, BALLE NOMMEE, REBOND

Lieu : cour, plateau, stade...

Organisation : 2 à 3 élèves par atelier.

Matériel : Balles, ballons, sacs de graines, anneaux, cerceaux, piquets, quilles, crosses, raquettes...

Durée : 2 à 3 minutes par atelier.

Jeu :

- Lancer : contre un mur ou en l'air et rattraper après, 1, 2, 3 rebonds ou sans rebond
- Balle nommée : un lanceur lance / frappe la balle (le volant, le ballon..) en nommant un camarade.
- le joueur nommé doit se déplacer et rattraper / frapper (dans une direction donnée), dans une cible.
- Rebond : un joueur lance dans un cercle, le second joueur doit rattraper .

Variantes :

- Varier les distances.

Tableau C 5

Pour APPRENDRE et PROGRESSER

Objectifs : SE DEPLACER POUR ATTRAPER, RECEVOIR, RENVOYER A LA MAIN, AVEC UN ENGIN

Situations : LE RECEVEUR, L'ESSUIE GLACE

Lieu cour, plateau, stade...

Organisation : 2 à 3 élèves par atelier.

Matériel : Balles, ballons, sacs de graines, anneaux, cerceaux, piquets, quilles, crosses, raquettes...

Durée : 2 à 3 minutes par atelier.

Jeu :

Le receveur : un lanceur lance / frappe la balle (le volant, le ballon..), un receveur attrape ou renvoie l'engin lancé.

- le receveur se trouve déjà dans la zone visée.
- le receveur se trouve dans une zone de plus en plus éloignée de la zone visée et doit aller vers la balle.

L'essuie glace : un joueur lance dans un carré, le receveur se déplace vers ce carré pour recevoir la balle.

Variantes :

- Varier les distances.
- Le receveur se place entre 2 carrés, le lanceur choisit l'un ou l'autre des carrés.

Tableau C 6

Pour APPRENDRE et PROGRESSER

Objectif : ECHANGER

Situation : RELAIS ZIG ZAG

Lieu : cour, plateau, stade...

Organisation : 3 élèves par atelier.

Matériel : 1 raquette par enfant, 1 volant / balle par équipe...

Durée : 2 à 3 minutes par atelier.

Jeu :

- Le relais zig zag :
- Faire circuler le volant / balle du premier jusqu'au dernier enfant.

Variantes :

- Varier les distances entre les enfants
- Le premier après avoir joué se replace à la suite du dernier enfant.
- Jeu en triangle

Tableau C 7

Pour APPRENDRE et PROGRESSER

Objectif : *ECHANGER*

Situation : COMPTE TOURS

Lieu : cour, plateau, stade...

Organisation : 4 élèves par atelier.

Matériel : 4 raquettes, 1 volant /1 balle par équipe...

Durée : 3 à 4 minutes par atelier.

Jeu :

- Le compte - tours :
- Maintenir les échanges le plus longtemps possible.

Variantes :

- Varier les distances entre les enfants
- Au signal changer de sens.

Tableau C 8

Pour APPRENDRE et PROGRESSER

Objectif : ECHANGER

Situation : LA RIVIERE

Lieu : cour, plateau, stade...

Organisation : 2 équipes de 3 élèves.

Matériel : 6 raquettes, 1 volant ou 1 balle ou 1 ballon , plots.

Durée : 3 à 4 minutes .

Jeu :

- La rivière :
- Maintenir les échanges le plus longtemps possible, en franchissant la rivière

Variantes :

- Changer le volant par la balle ou le ballon .
- Renvoi direct ou obligation d'une passe.

Tableau C 9