

EXPERIMENTATION DE LA COUR AUX COURTS DANS LES YVELINES PISTES PEDAGOGIQUES

MATERNELLE

Exemples de situations pouvant être mises en œuvre

- *l'organisation proposée permet de faire jouer entre 6 et 8 élèves sur chacune*
- *chaque jeu peut être simplifié ou complexifié en s'appuyant sur les différentes variables proposées*

LES PLUS PETITES PASSES DU MONDE (en coopération)

Echanges entre 2 élèves en-dessous et par-dessus un obstacle (élastique, banc, toboggan)

Points clés :

- Se positionner à une certaine distance de l'obstacle (1 à 2m)
- Envoi en coup droit

VARIABLES :

- Hauteur de l'élastique
- Hauteur de l'obstacle
- Distance de l'élève à l'obstacle
- Nombre d'échanges attendus dans un temps donné

JEU DU BUT (en opposition)

Match de tennis sans filet entre 2 élèves. Tir sans rebond, balle roulée au sol. Chacun essaie de marquer des buts à l'adversaire. Les buts seront matérialisés par des repères.

Points clés :

- Contrôle du ballon roulant au sol puis frappe
- Frappe sans contrôle
- Distance entre les 2 buts : 3 à 4m
- Largeur du but : privilégier une grande largeur

VARIABLES :

- Distance de l'élève à l'obstacle
- Nombre d'échanges attendus dans un temps donné
- Relance de la balle après blocage ou reprise de volée

JEU AU-DESSUS DE LA TÊTE

1. Les chats et les souris (en opposition)

Les chats sont dans leur camp alignés chacun dans sa maison identifiée par une bande de marquage. Ils font des services en essayant de toucher les souris qui sont dans le camp adverse. Changement de rôle en cas de réussite.

Points clés :

- Distance entre les chats et les souris : de 2,5m à 4m selon réussite
- Dissocier l'action du lancer de celle de la frappe
- Tolérer un service en "catapulte" (balle maintenue sur la raquette à hauteur d'épaule avant envoi)
- Code imagé pour obtenir une frappe au-dessus de la tête : "dis bonjour avec la raquette"

VARIABLES :

- Distance entre les chats et les souris
- Si la souris visée arrive à renvoyer la balle avec la main (reprise de volée), elle n'est pas considérée comme touchée

MOTRICITE (en équipe et en opposition)

Relais arbitré

1. Guidage de la balle avec raquette d'un cerceau à l'autre (de même couleur)

2. L'aller en serveur de café et le retour en guidage

Points clés :

- Jeu 1 : 4 balles dans chaque cerceau au départ
- Jeu 2 : 1 balle dans chaque cerceau

VARIABLES :

- Temps de la course
- Distance entre les cerceaux

<p>JEU AU MUR (Individuel ou en coopération)</p> <p>1. Frapper le ballon paille au sol en direction du mur et échanger en le faisant rouler. Distance du mur 1 à 3m Largeur d'évolution par enfant : 1,5m à 2m Evolution : le ballon frappé fort peut commencer à rebondir</p> <p>2. Faire rebondir la balle contre le mur sans la raquette et la rattraper Evolution : varier le nombre de rebonds 0 à 2</p>	<p>VARIABLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de rebonds accordé - Distance au mur - Type de balle
<p>JEU DU CROCODILE (coopération)</p> <p>2 joueurs sont l'un à côté de l'autre. Le 1^{er} envoie une balle à la main devant lui. Une fois la balle partie, le 2^e doit courir dans sa direction et arrêter la balle avant une limite donnée.</p>	<p>VARIABLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distance entre les élèves et la limite
<p>LA TOUPIE</p> <p>Frapper la balle et la faire rebondir dans le cercle. Délimiter un cercle d'environ 2 mètres de diamètre. 4 joueurs autour du cercle.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le joueur envoie la balle dans le cercle - Un autre joueur attend que la balle sorte du cercle et rebondisse en dehors du cercle pour le jouer et ainsi de suite. - Aucune limite de rebonds <p>Le jeu se termine quand les élèves n'arrivent pas à renvoyer la balle.</p>	<p>VARIABLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agrandir l'espace du cercle - Attraper la balle à deux mains avant de la renvoyer. - Faire un carré à la place d'un cercle
<p>LE CRABE</p> <p>Attraper la balle à l'aide de deux raquettes et la renvoyer. 2 élèves s'opposent : Les enfants s'affrontent en face à face. Chaque enfant a 1 raquette dans chaque main.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La balle est envoyée et rattrapée à l'aide de 2 raquettes (pince du crabe) - La balle peut être attrapée avec rebond ou directement de volée. - Dès que l'enfant bloque la balle, il n'a plus le droit de se déplacer et doit la renvoyer aussitôt. 	<p>VARIABLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Changer la taille de la balle - Jouer à 4 joueurs