

# Fiche d'exercices

## Matches d'indiacas

Avec les indiacas, les enfants abordent les jeux de jonglage utilisant les deux mains et complètent leurs savoirs dans le domaine des activités collectives d'opposition avec engin.

L'indiacas est un engin en mousse sans danger dont les trajectoires sont rendues lisibles par les plumes qui le surmontent. Ce module d'apprentissage comporte :

- une situation de référence proposée dès le début d'apprentissage pour que l'enfant identifie les conduites motrices sollicitées et que l'enseignant détermine les situations d'apprentissage pertinentes pour résoudre les problèmes moteurs rencontrés ; reprise en fin d'apprentissage, elle permet d'apprécier les acquisitions ;
- des situations spécifiques à chaque enjeu de l'activité.

Les règles de jeu sont construites progressivement avec les élèves pour leur permettre de se les approprier, de leur donner du sens et donc de les respecter.

### LA SITUATION DE REFERENCE

#### Echanges non-stop

*Dispositif* : des groupes de trois (deux joueurs face à

face, séparés par un filet et un observateur) ; un indiacas pour deux.

*Consignes* : réaliser le maximum d'échanges par-dessus le filet sans que l'engin touche le sol.

*Critère de réussite* : un point est compté pour un échange, chaque fois que l'indiacas est renvoyé par le serveur.

*Critère d'observation* : l'observateur distingue les difficultés à frapper l'engin, à le renvoyer ou à poursuivre l'échange.

### DES JEUX POUR PROGRESSER

#### 1-Jonglages tous azimuts

*Objectif* : maîtriser le contact main-engin et contrôler ses appuis.

*Dispositif* : seul avec un indiacas puis à deux avec un engin pour deux. Un espace aménagé avec des fils tendus, des plots, lattes et cerceaux placés à différentes hauteurs et symbolisant des cibles.

*Consignes* : tenir l'engin d'une main, le lâcher pour le frapper avec la paume de l'autre main afin de le faire monter verticalement ; le rattraper à deux mains avant qu'il ne touche terre, en changeant de main ou bien le reprendre de volée ; jongler en se déplaçant, franchir les obstacles sans laisser tomber l'indiacas.

*Variantes* :

- lancer l'engin le plus haut possible d'une main puis l'autre, avec la tête, le genou, etc. ;
- le lancer comme une balle, en le frappant de la paume, par-dessus un fil, le plus loin possible, dans des cibles (au sol, verticales, etc.) ;
- suivre un parcours tracé au sol le plus loin possible en jonglant sans que l'engin tombe au sol ;
- adapter des jeux collectifs connus des élèves comme la balle assise ou le gagne-terrain afin de lancer, réceptionner, relancer.

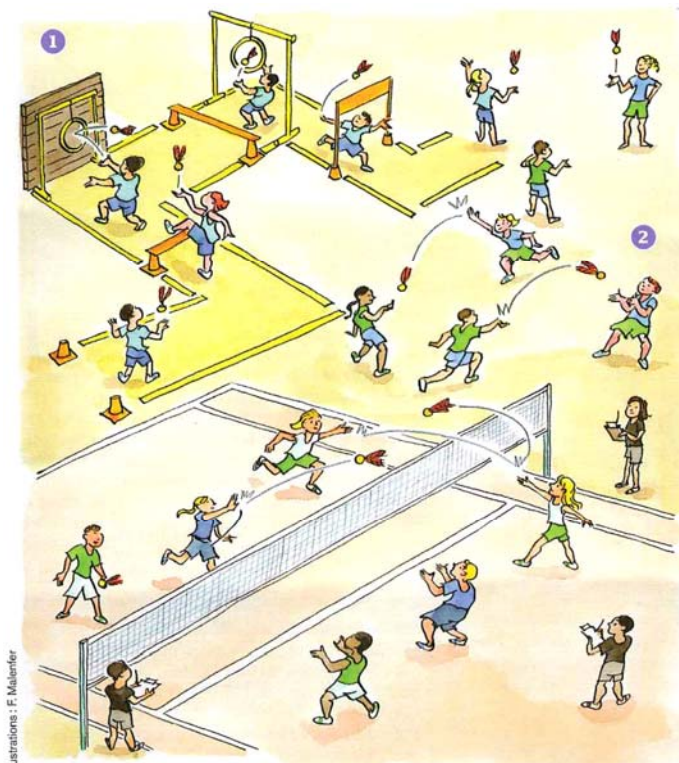
#### 2-Effectuer des échanges

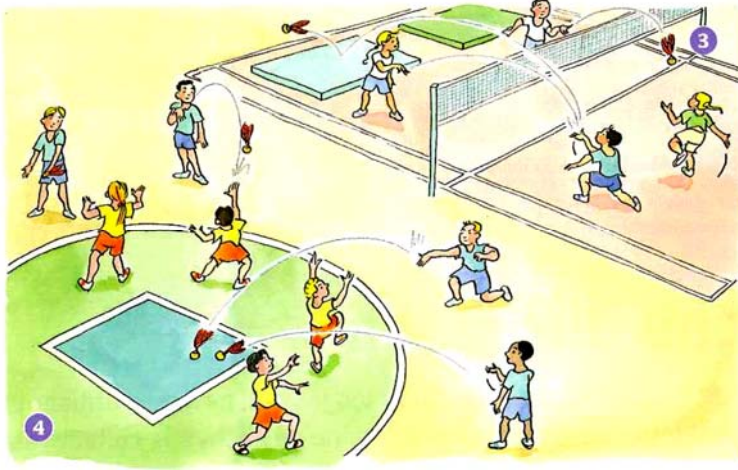
*Objectif* : maîtriser le renvoi.

*Dispositif* : les enfants sont par deux face à face.

*Consignes* : effectuer des échanges de plus en plus complexes :

- rattraper l'indiacas à deux mains avant de le renvoyer simplement puis le frapper de volée ;
- jongler une ou deux fois avant de le relancer ;





- jouer en miroir en renvoyant de la même façon que le partenaire ou, au contraire, en «miroir déformant» en renvoyant d'une autre façon.

*Variantes :*

- la distance entre les joueurs ;
- le matériel : jouer au-dessus d'un filet ; restreindre l'espace de jeu par des élastiques ;
- les joueurs : s'opposer en double ou en relais entre deux équipes alignées (le premier de la file envoie l'indiacas au premier joueur de l'équipe adverse et court se placer en fin de colonne ; celui qui vient de recevoir agit de même).

### **3-Atteindre des cibles**

*Objectif :* orienter sa frappe pour réaliser une trajectoire définie.

*Dispositif :* deux camps dont l'un comporte un tapis (la cible) dans la partie la plus éloignée.

*Consignes :* jouer à 2 contre 2 ; pour les deux lanceurs, envoyer successivement 10 indiacas ; pour leurs deux camarades, retourner l'engin en essayant d'atteindre la cible au sol ; puis échanger les rôles.

*Variantes :*

- augmenter le nombre de cible ou celui des attaquants ;
- un défenseur prend place devant le tapis et tente d'intercepter les indiacas avant leur chute au sol.

### **4-Eviter l'interception**

*Objectif :* intercepter pour s'opposer.

*Dispositif :* un grand cercle dessiné au sol (le château) au centre duquel un rectangle matérialisé par quatre plots (le donjon) ; trois équipes de quatre joueurs, deux jouent et une arbitre en se répartissant les critères (chronométrage, comptage des points, respect des règles, etc.) ; 16 indiacas.

*Consignes :* pour les assaillants, envoyer à volonté les indiacas sur le donjon ; pour les défenseurs, intercepter les indiacas et les retourner de volée vers l'extérieur.

*Variantes :*

- la durée du jeu, définie par le temps ou le nombre d'indiacas atteignant la cible ;
- le nombre des défenseurs et/ou d'indiacas disponibles ;
- la forme du terrain (jouer devant un mur vertical protégé par une zone demi-circulaire).

### **5-Varié les frappes**

*Objectif :* atteindre la zone fixée.

*Dispositif :* deux camps, celui du lanceur est divisé en trois zones équivalentes.

*Consignes :* pour le serveur, prendre place dans la zone centrale, et lancer l'indiacas après avoir annoncé dans quelle zone le camarade devra retourner l'engin ; pour le renvoyeur, adapter sa frappe en fonction de la demande ; jouer cinq fois avant d'inverser les rôles.

*Variantes :*

- la hauteur du filet ;
- la taille des zones-cibles.

### **6-Jouer dans les espaces libres**

*Objectif :* orienter sa frappe pour atteindre un espace libre.

*Dispositif :* deux camps, deux équipes de 4 joueurs, un cerceau par enfant, un indiacas.

*Consignes :* chaque joueur prend place dans son cerceau posé au sol ; les équipes s'opposent sans que les joueurs ne puissent sortir de leur cerceau.

*Variantes :*

Les joueurs de l'équipe qui perd le point peuvent :

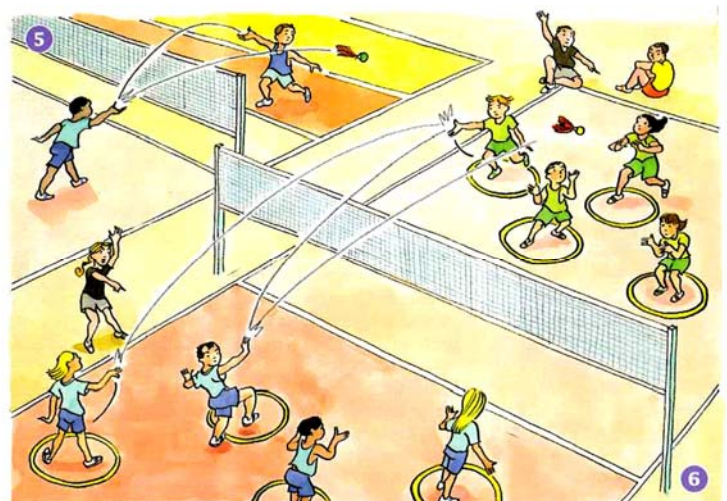
- déplacer leur cerceau pour mieux se répartir sur le terrain avant un nouvel engagement ;
- ajouter un cinquième joueur qui prend place dans un cerceau supplémentaire ;
- désigner un «joueur-volant» qui évolue librement sur le terrain.

**Xavier Chigot,**

**Illustrations : F. Malenfer**

*Extrait de la revue EPS 1 n°124 - septembre/octobre 2005 - pp. 23-24*

[www.revue-eps.com](http://www.revue-eps.com)





## « Tableau récapitulatif des situations »

<u>Activités</u>	<u>Matériels</u>	<u>Type(s) de balles</u>	<u>Nombre</u> (Idéalement)	<u>Age</u> (Idéalement)
<i>Paume brûlante</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 balle/joueur</li> <li>▪ 8 plots</li> </ul>	Balle SB100, TB100, SPB100, GPB soft bleu	6 à ...	6 à 12 ans
<i>Paume prisonniers</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 balle/joueur</li> <li>▪ 10 plots</li> </ul>	Balle SB100 TB100, SPB100	6 à ...	8 à 12 ans
<i>Base paume</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nbre de balle = idéalement 25% du nbre de participants</li> <li>▪ 20 plots</li> </ul>	Balle TB100, SPB100, SPB500, GPB soft bleu	8 à ...	6 à 12 ans
<i>Tennis paume</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 balle/terrain</li> <li>▪ 1 rubalise</li> <li>▪ 8 plots par terrain</li> </ul>	Balle TB100, SPB100, SPB500, GPB soft bleu	4 à ...	6 à 12 ans
<i>Volley paume</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 balle/terrain</li> <li>▪ 8 plots/terrain</li> </ul>	Balle TB100	6 à ...	10 à 12 ans
<i>Indiaca paume</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 volant/terrain</li> <li>▪ 8 plots terrain</li> </ul>	Volant indiaca	6 à...	10 à 12 ans
<i>Golf paume</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 balle/joueur</li> <li>▪ 10 cônes(numérotés)</li> <li>▪ 1 feuille, 1 crayon</li> <li>▪ 40 plots ou craie</li> </ul>	Balle TB100, SPB100, SPB500, GPB soft bleu	2 à...	6 à 12 ans
<i>One Wall</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 balle/terrain</li> <li>▪ Craie</li> </ul>	GPB Soft Bleu, SPB900	4 à...	6 à 12 ans
<i>Volant pelote</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 volant/terrain</li> <li>▪ 12 plots/terrain</li> </ul>	Volant indiaca	6 à ...	8 à 12 ans
<i>Firstball</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 balle/terrain 20balles</li> <li>▪ Filet ou rubalise</li> <li>▪ Plots de marquage</li> </ul>	Balle SB100	6 à...	6 à 12 ans



## Les « types de balles »

### ➤ Balles disponibles chez Décathlon

#### 1) Balle pour les exercices de type balle pelote

**Balle de squash SB 130 Orange initiation**

Référence : 8511394

Prix : 3,50€ pour 2, 1,75€ à l'unité



#### 2) Balle pour les exercices de tous types (légèrement plus rapide et vive que les bleues ci-dessous)

**Balle mousse soft One Wall SPB 500 Jaune (ou bleu indigo)**

Référence : 8582793

Prix : 5€ pour 2, 2,50€ à l'unité



#### 3) Balle pour les exercices de tous types (idéale pour débutants)

**Balle mousse soft One Wall SPB 100 bleu**

Référence : 8582792

Prix : 5€ pour 2, 2,50€ à l'unité



#### 4) Balle orientée Firstball

**Balle de squash SB 100 Rouge initiation**

Référence : 8511393

Prix : 4€ pour 2, 2€ à l'unité





## 5) Balle orientée One Wall (idéale pour les débutants)

### **Balle Initiation Pelote GPB Soft bleue (2 autres coloris disponibles)**

Référence : 8530265

Prix : 4€ pour 2, 2€ à l'unité



## 6) Balle orientée One Wall (idéale pour les joueurs confirmés)

### **Balle one wall SPB 900 verte (ou orange)**

Référence : 8582790

Prix : 3.5€ pour 2, 1.75€ à l'unité



## 7) Balle de tennis molle

### **Balle de tennis TB100 rouge**

Référence : 8551683

Prix : 40€ pour 48



## 8) Indiaca, disponible sur un autre site dont voici le lien :

Indiaca | Peteca (idema.com)



### Situation 1 : « Paume brûlante »

#### Organisation :

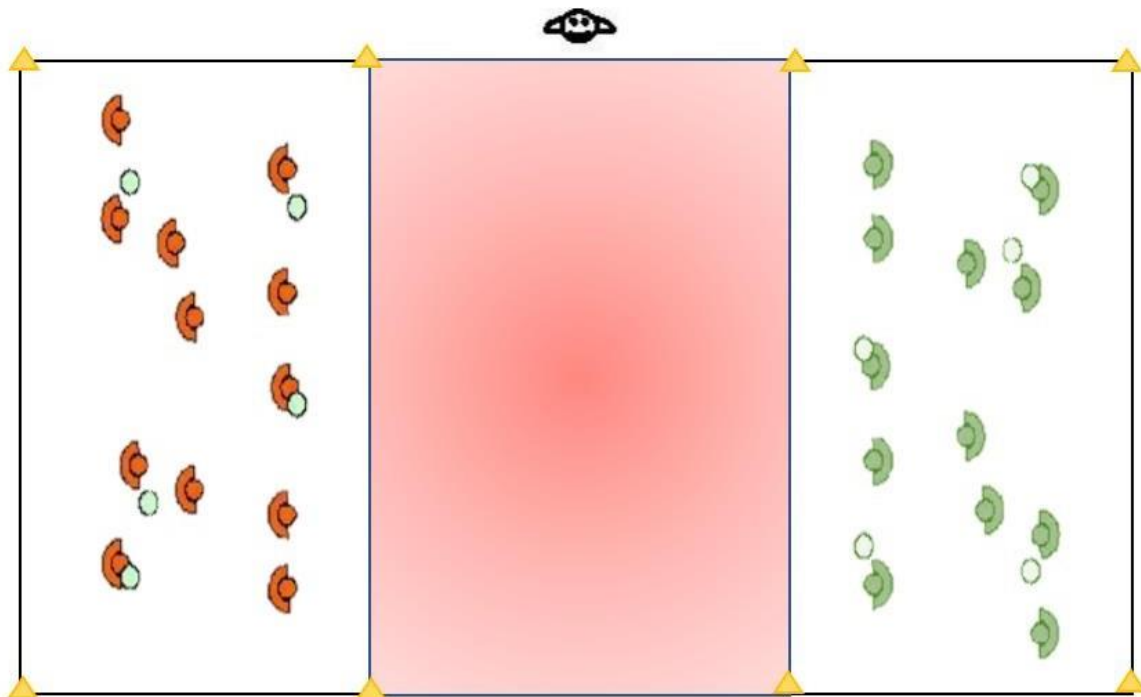
- Le groupe est divisé en deux équipes. Le terrain rectangulaire (20 m/ 7m) se matérialise par des plots. Celui-ci est séparé par une zone centrale dite zone rouge.
- 1 balle par joueur
- 8 plots pour réaliser le terrain

#### But du jeu :

- Les balles sont à frapper en « basse main » et/ou « frappe haute » après ou sans rebond
- Au signal sonore final, l'équipe ayant le plus de balles dans son camp perd la manche
- La première équipe à obtenir 5 manches, remporte la partie

#### Règles du jeu :

- Les joueurs disposent tous d'une balle. Au signal, chaque enfant contact la balle dans le but de l'envoyer dans le camp adverse. Si une balle se trouve dans la zone rouge, celle-ci peut être récupérée mais pas renvoyée de la zone rouge. L'enfant doit en sortir pour le faire. Au signal sonore final, les enfants ne touchent plus les balles. Le comptage se fait dans chaque camp.
- Les enfants n'ont pas le droit de se déplacer en possession de la balle sauf pour aller chercher les balles en dehors du camp. Si les enfants sortent du camp, ils doivent revenir par la ligne arrière.
- Une manche dure 1 minute
- Variante + : Autoriser de frapper une balle adverse de volée ou après rebond





### Situation 2 : « Paume prisonniers »

#### Organisation :

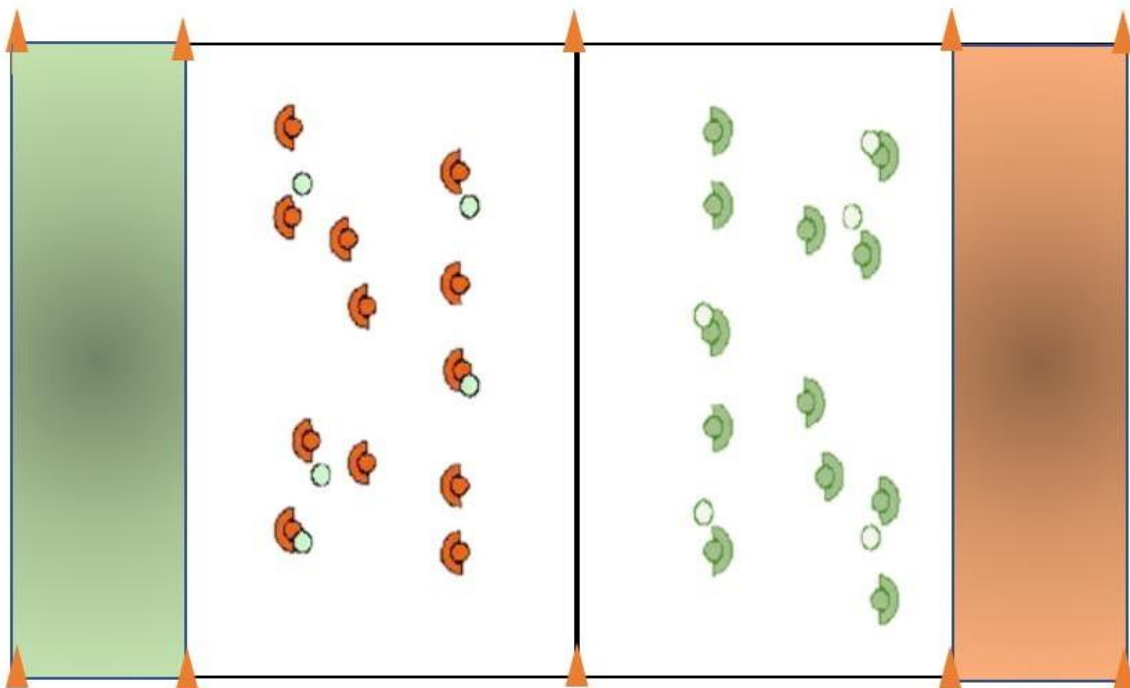
- Le groupe est divisé en 2 équipes. Le terrain est divisé en deux camps, au bout de chaque camp, il y a une prison.
- 1 balle par joueur
- 10 plots pour réaliser le terrain

#### But du jeu :

- Les balles sont à frapper en « basse main » et/ou « frappe haute » après ou sans rebond
- L'équipe ayant réussi à faire emprisonner toute l'équipe adverse remporte la manche
- La première équipe à obtenir 5 manches, remporte la partie

#### Règles du jeu :

- Les joueurs disposent tous d'une balle. Au signal, chaque enfant contact la balle dans le but de toucher un joueur adverse
- Si un joueur est touché directement (sans que la balle touche à terre avant) et que la balle touche à terre après, ce joueur est considéré comme prisonnier. Le joueur touché va dans la prison derrière le camp adverse. Si la balle sort sur les côtés de l'équipe rouge, la balle est pour l'équipe rouge. Si la balle sort derrière la ligne de fond de l'équipe rouge, s'il n'y a pas de prisonnier il est pour l'équipe rouge. Par contre s'il y a un prisonnier vert, il est pour le prisonnier vert.
- Variante + : En prison le frappeur qui se fait capturer sa balle de volée par l'adversaire





### Situation 3 : « Base Paume »

#### Organisation :

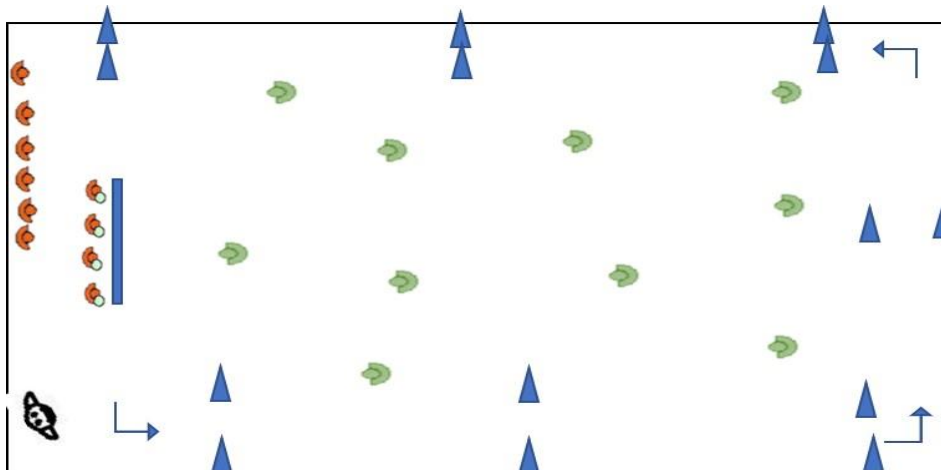
- Le groupe est divisé en deux équipes. Les frappeurs et les réceptionneurs. Le terrain se matérialise par des plots (20 plots)
- Des balles (si 20 enfants = 4 balles)
- Grands cônes (en fonction du nombre de balles)

#### But du jeu :

- Les balles sont à frapper en « basse main » et/ou « frappe haute » après ou sans rebond
- Au signal, l'équipe à la frappe doit envoyer les balles dans le camp des réceptionneurs. Les enfants doivent ensuite courir et franchir les différentes portes du parcours
- Pour marquer un point, les frappeurs doivent franchir la dernière porte avant que les 4 balles frappées reviennent dans la zone d'envoi.

#### Règles du jeu :

- Quatre frappeurs envoient simultanément leur balle dans le camp des réceptionneurs. Les frappeurs doivent ensuite courir et franchir les portes jalonnées sur le parcours
- Les réceptionneurs, en un minimum de temps, doivent récupérer les balles et les placer dans la zone d'envoi (tapis de chute par exemple)
- Les frappeurs peuvent s'arrêter dans une porte et/ou franchir la porte finale (un point) avant que toutes les balles ne soient dans la zone d'envoi
- Si toutes les balles sont dans la zone d'envoi, les frappeurs se trouvant entre deux portes écopent d'une pénalité par joueur. A cinq pénalités, les rôles s'échangent. Les réceptionneurs deviennent frappeurs et inversement
- Une pénalité ne veut pas dire une élimination. Le joueur se remet dans la file et est autorisé à rejouer
- Les réceptionneurs doivent frapper la balle pour réaliser une passe à un coéquipier
- Une balle rattrapée de volée inflige une pénalité aux frappeurs mais ceux-ci continuent tous à courir. Le jeu suit son cours même si les 5 pénalités sont tombées. Les rôles s'échangeront une fois que toutes les balles soient déposées dans la zone d'envoi
- Variante + : Pénalité si deux joueurs sont arrêtés sur une même base







## Situation 4 : « Tennis paume »

### Organisation :

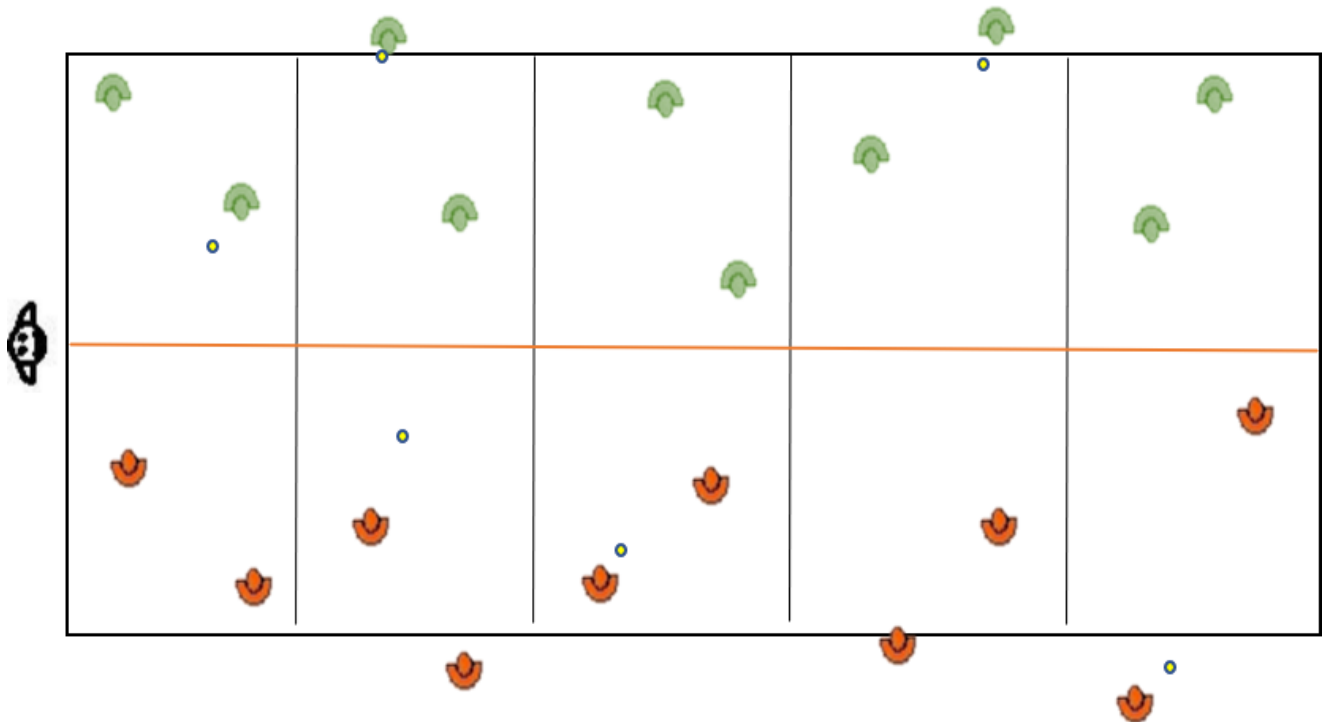
- Par quatre, deux contre deux, séparés par un filet (rubalise) à une hauteur de 1m (max)
- 1 balle par terrain
- Plots de délimitation pour matérialiser les terrains

### But du jeu :

- Principe du double au tennis : s'échanger la balle au-dessus du filet et parvenir à mettre son adversaire en difficulté
- Les balles sont à frapper en « basse main » et/ou « frappe haute » après un rebond obligatoirement
- La partie se joue au chrono ou au jeu

### Règles du jeu :

- Les 4 joueurs se placent de part et d'autre du filet. Réaliser un toss pour déterminer l'équipe au service
- Le service se fait derrière la ligne de fond de court à la basse main après un rebond de la balle
- Les lignes font partie du terrain. La balle ne peut, dans aucun cas, toucher le filet (ou rubalise)
- Il n'y a pas d'ordre pour frapper la balle (toutefois, la règle du tennis de table peut être une variante)
- Le serveur n°1 réalise un jeu complet au service. Pas davantage. A 40/40, dernier point du jeu.
- Variante + : tolérer la volée





## Situation 5 : « Volley paume »

### Organisation :

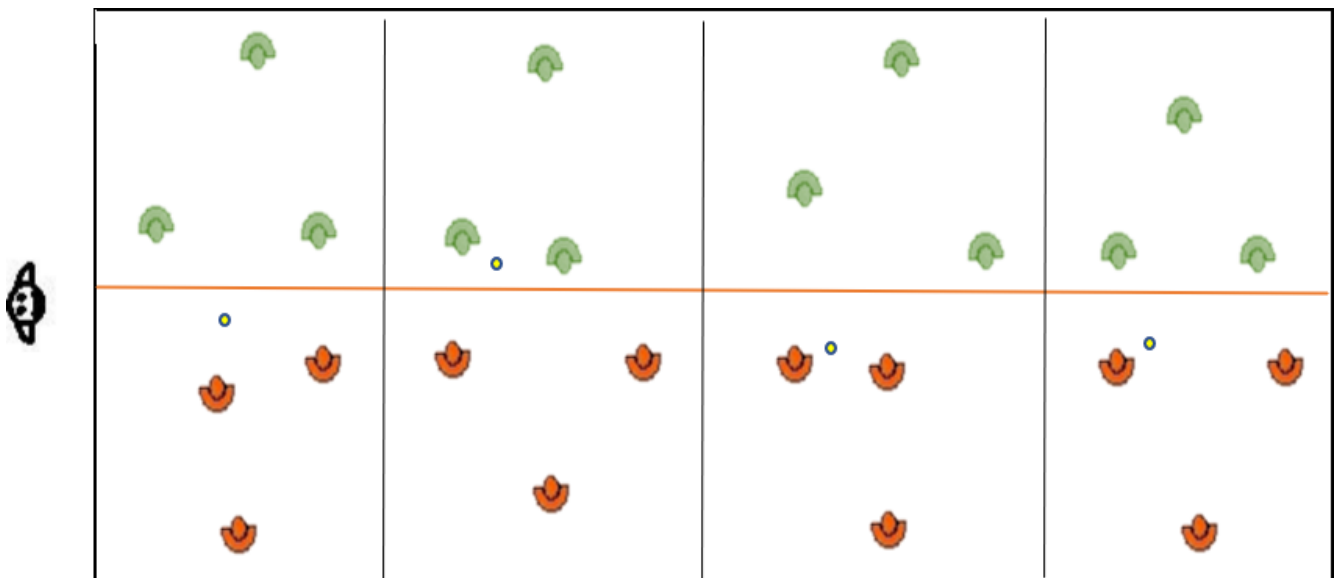
- Par six, trois contre trois, séparés par un filet (rubalise) à une hauteur de 1,80 m (max)
- 1 balle par terrain
- Plots de délimitation pour matérialiser les terrains

### But du jeu :

- Principe du volley : S'échanger la balle au-dessus du filet et parvenir à mettre son adversaire en difficulté
- La partie se joue au chrono ou au point. Tous les points sont comptabilisés

### Règles du jeu :

- Trois touches sont autorisées par équipes pour renvoyer la balle à l'adversaire.
- « Rebond bonus » : Chaque équipe a la possibilité d'utiliser un rebond dans son camp par passage de la balle au-dessus du filet. Celui-ci peut ne pas être utilisé.
- Le service se fait à « la basse main » sans rebond
- Tournante (dans le sens des aiguilles d'une montre : principe du volley) quand le point est marqué sur un service adverse
- Variante + : supprimer le rebond bonus





### Situation 6 : « Indiacca »

#### Organisation :

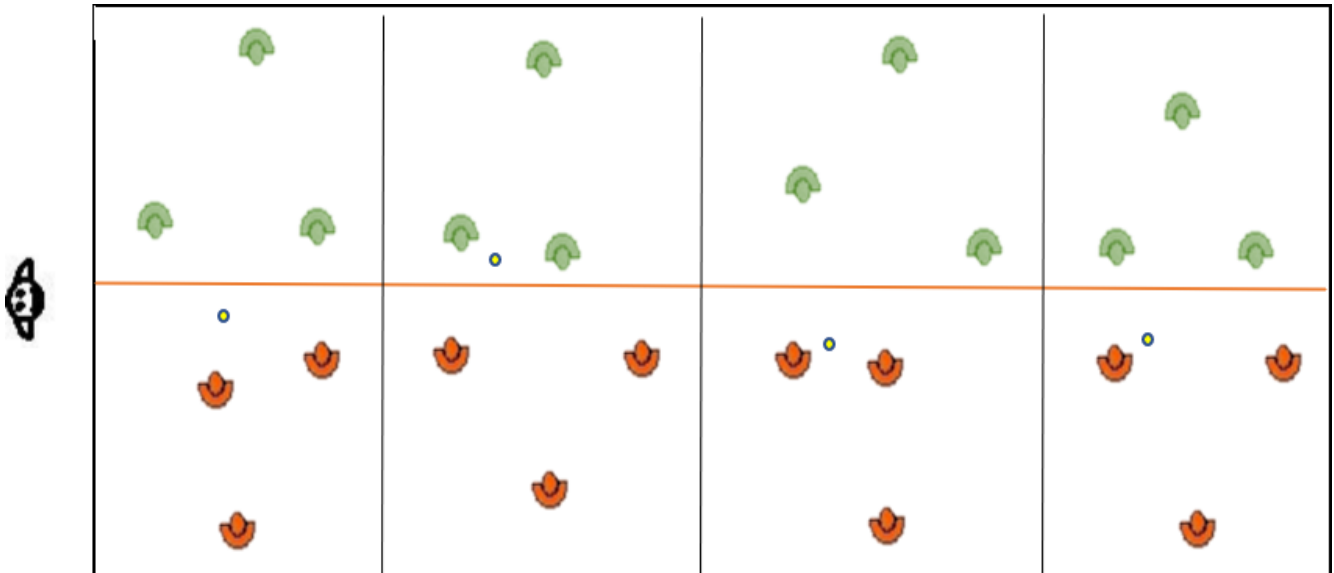
- Par six, trois contre trois, séparés par un filet (rubalise) à une hauteur de 1,80 m (max)
- 1 volant d'indiacca par terrain
- Plots de délimitation pour matérialiser les terrains

#### But du jeu :

- Principe du volley : s'échanger le volant au-dessus du filet et parvenir à mettre son adversaire en difficulté
- La partie se joue au chrono ou au point. Tous les points sont comptabilisés

#### Règles du jeu :

- Trois touches sont autorisées par équipes pour renvoyer le volant à l'adversaire
- Le service se fait à « la basse main » ou à « l'oreille »
- Tournante (dans le sens des aiguilles d'une montre : principe du volley) quand le point est marqué sur un service adverse
- Variante + : obliger les 3 joueurs à toucher le volant avant de renvoyer celui-ci





## Situation 7 : « Golf Paume »

### Organisation :

- Par duo, espace extérieur (idéalement), avec 10 zones de 2m sur 2. (+ 10 cônes numérotés)
- Une feuille recto-verso avec un plan des lieux avec l'indication des 10 cônes numérotés et derrière, une fiche de points
- Une balle par enfant

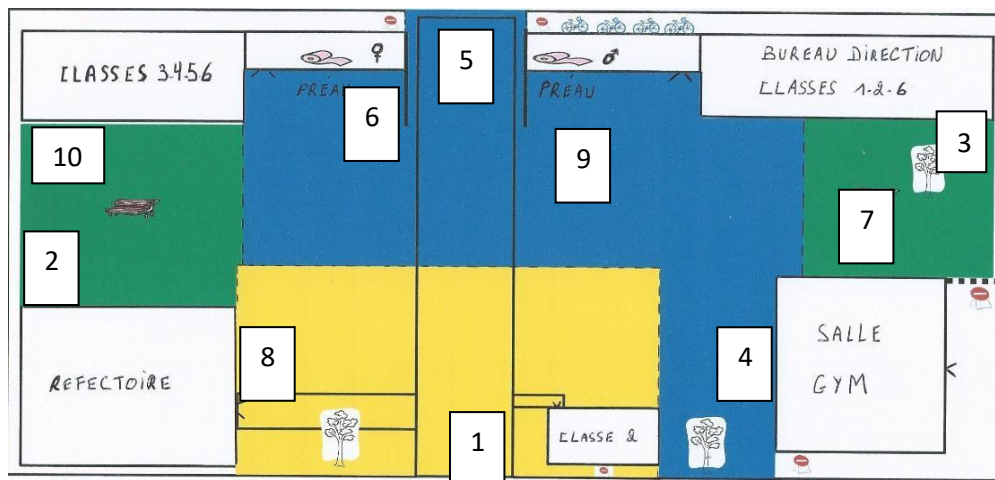
### But du jeu :

- Parvenir un en minimum de coup à arrêter sa balle dans la zone numérotée
- Le joueur frappe sa balle en « basse main » et/ou « frappe haute » de volée

### Règles du jeu :

- Le duo démarre d'une zone définie par le moniteur
- Chacun leur tour, les enfants frappent leur balle et visent la zone numérotée suivante (exemple : 6 vers le 7, 10 vers le 1)
- La balle doit être arrêtée dans la zone visée pour être validée. Les enfants indiquent le nombre de coup par zone. Ils totalisent l'ensemble de leur coup pour obtenir un résultat final

Exemple : Golf Paume



N°	Par	Partie 1		Partie 2		Partie 3	
		J1	J2	J1	J2	J1	J2
1	3						
2	3						
3	5						
4	2						
5	3						
6	2						
7	3						
8	4						
9	3						
10	4						
<b>Total</b>	<b>32</b>						



### Situation 8 : « One Wall »

#### Organisation :

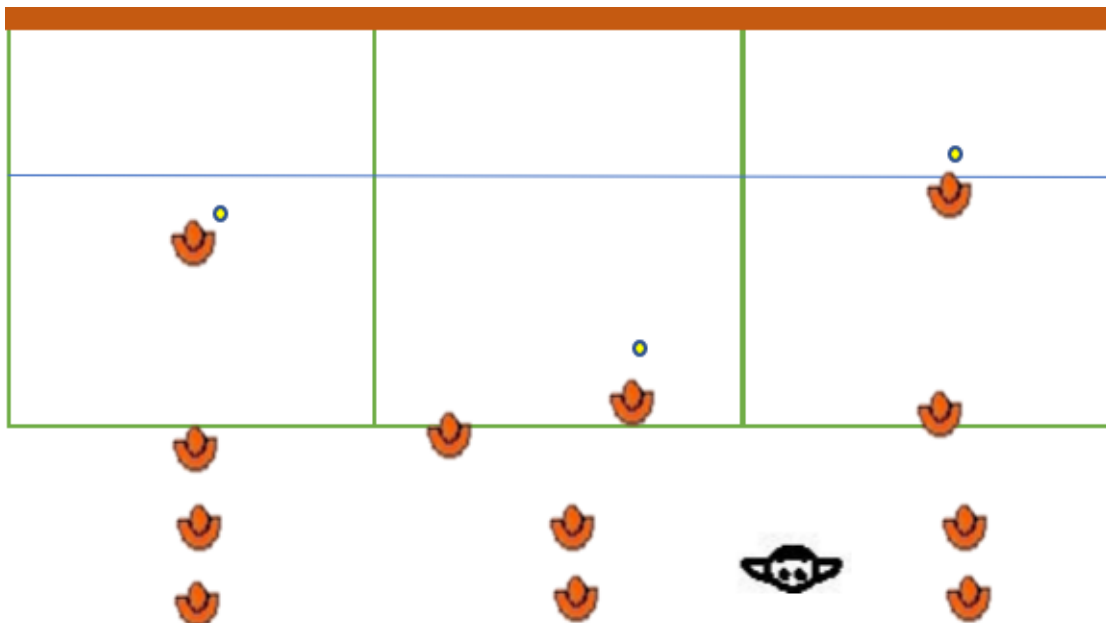
- Par quatre, en file, face à mur
- Terrain tracé au sol à la craie
- Une balle par file

#### But du jeu :

- Parvenir à rester le dernier sur le terrain
- Frapper la balle au mur chacun à son tour

#### Règles du jeu :

- La balle d'engagement doit atterrir au-delà de la ligne de service. Au service, la balle est frappée après avoir touché le sol
- Lors de l'échange, la balle peut être frappée au bond ou de volée
- Chacun à son tour, les joueurs visent le mur. Quand un joueur n'y parvient pas, il prend la balle et sert. Celui-ci écope d'une pénalité.
- Une manche dure 5 minutes. A l'issue de celle-ci, le joueur ayant le moins de pénalités gagne la manche.
- Variante + : changer l'ordre des joueurs et/ou mélanger les files en réunissant par points de pénalités pour homogénéiser le niveau







## Situation 9 : « Volant pelote »

### Organisation :

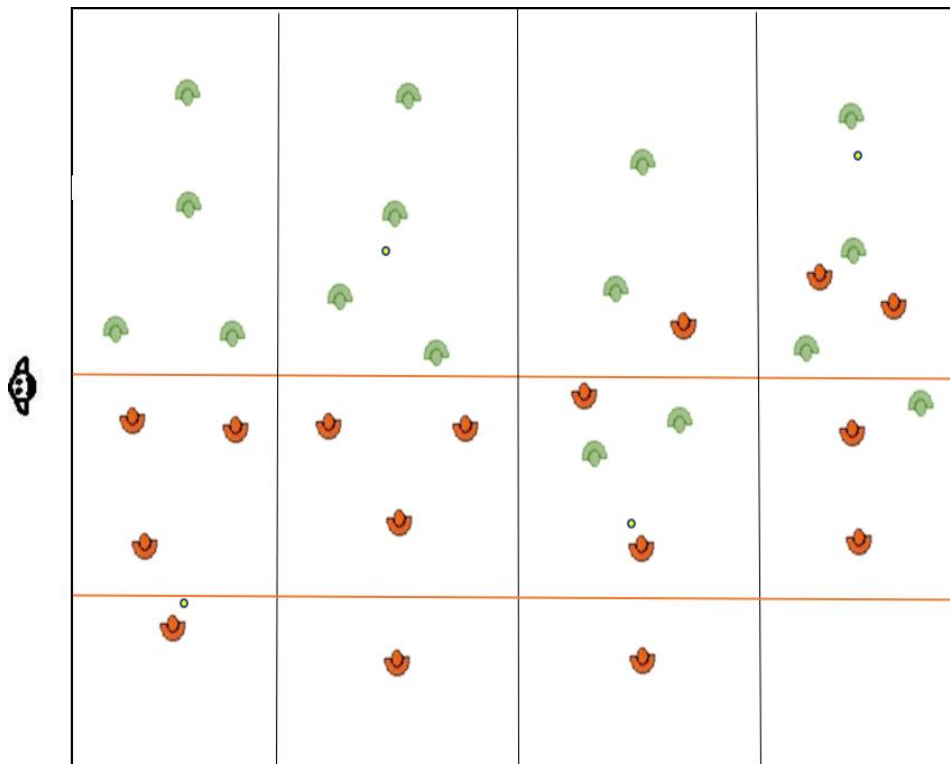
- Par huit, quatre contre quatre, terrain de 6 m de large sur 24m
- 1 volant d'indica par terrain
- Plots de délimitation pour matérialiser les terrains

### But du jeu :

- Règles de la balle pelote : principe du « gagne-terrain »
- Envahir le camp adverse en frappant le volant le plus loin possible et par conséquent, gagner le terrain de l'adversaire.
- La partie se joue en 5 jeux joués

### Règles du jeu :

- L'équipe des rouges est à la livrée. Celle-ci se fait à « la basse main ». Il doit atterrir dans le camp adverse. En cas d'échec, le point est attribué au vert (Quinze)
- Si la livrée est valable, l'adversaire doit refrapper le volant le plus loin possible et l'échange se termine quand le volant a fait deux bords au sol. L'endroit, où le volant s'est arrêté, est matérialisé par un cône (chasse). Quand il y a deux chasses, une permutation de camp s'opère.
- Lorsqu'il y a deux chasses, les camps s'échangent. Le but est de remporter ces chasses.
- [www.jeuxdepaume.be](http://www.jeuxdepaume.be) pour consulter les règles





### Situation 10 : « Firstball »

#### Organisation :

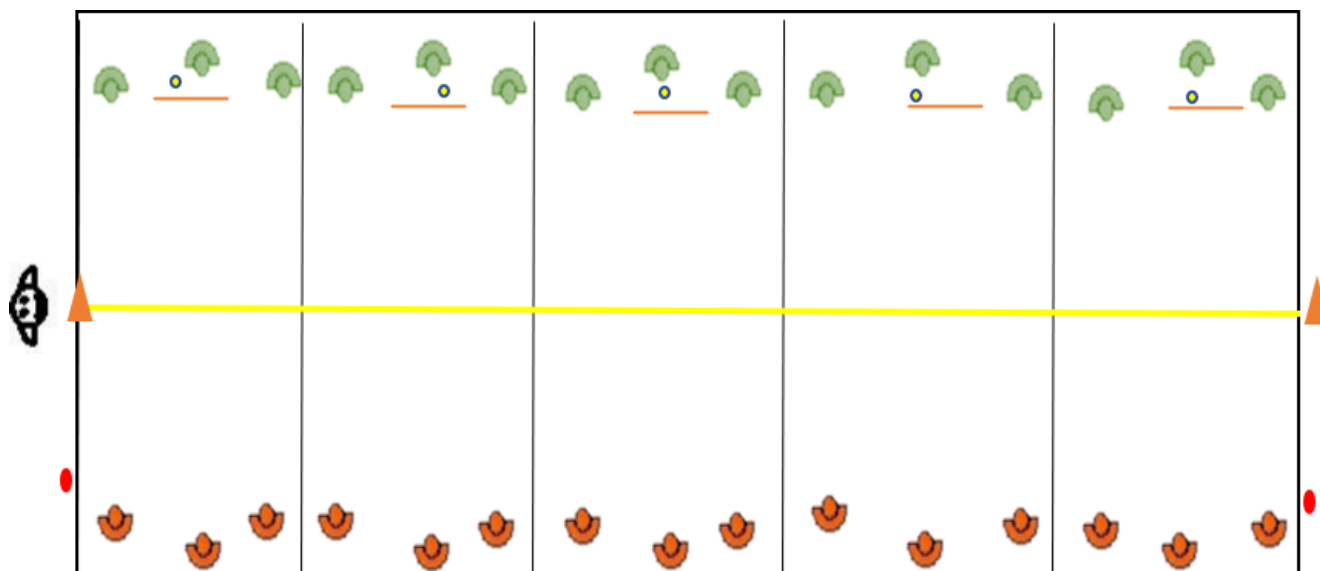
- Par six, trois contre trois, séparés par un filet (rubalise) à une hauteur de 2m
- 1 balle SB100 par terrain
- Plots de délimitation pour matérialiser les terrains

#### But du jeu :

- Règles à consulter sur [www.firstball.be](http://www.firstball.be)
- Principe des règles de la balle pelote : le gagne terrain
- Parvenir à « faire mourir » la balle dans le camp adverse
- La partie se joue en 6 jeux joués

#### Règles du jeu :

- Le joueur 1 de l'équipe « Vert » livre. Pour être valable, le service (obligatoirement à la basse main) doit passer au-dessus du filet sans toucher celui-ci et atterrir dans le terrain adverse. Si le premier service est fautif, un deuxième est autorisé
- L'équipe des « Orange » doit refrapper la balle de volée ou après un bond et renvoyer la balle à l'adversaire. La balle peut passer en dessous du filet ou au-dessus
- Les joueurs, cantonnés dans une zone, peuvent y sortir dès l'engagement de la balle dans le but de franchir la ligne médiane pour arrêter la balle dans le camp adverse





Les liens internet pédagogiques :

➤ [www.jeuxdepaume.be](http://www.jeuxdepaume.be)

➤ [www.firstball.be](http://www.firstball.be)

Le lien internet de la fédération :

➤ [www.fjpwb.be](http://www.fjpwb.be)

# Cycle 3 : « L'indiacca », un

## Valeurs :

- Fraternité.
- Respect.
- Partage.

## Compétence spécifique :

- Réaliser une performance mesurée :
  - mettant en jeu des actions motrices variées, caractérisées par leur force, leur vitesse,
  - dans des espaces et avec des matériels variés.

## Compétence générale :

- Mesurer et apprécier les effets de l'activité.

## Objectifs d'apprentissage :

- Adapter, perfectionner le geste pour frapper.
  - Développer le frapper fort.
  - Développer le frapper précis.

## Savoirs à construire :

- Apprécier les trajectoires de l'engin.
  - Se placer sur le terrain pour sa réception.
- Percevoir les espaces libres adverses pour le renvoi.
  - Orienter sa frappe.

La cour peut être l'endroit idéal pour ré-exploiter une activité sportive vécue lors de séances d'EPS. Les apprentissages liés à cette nouvelle activité qu'est l'indiacca seront facilement réinvestis sur le temps de récréation (« l'indiacca », peu chère ! : 5 euros l'unité). « L'indiacca » s'apparente au volley-ball. Il développe l'habileté, la force et la rapidité d'exécution et s'organise spontanément pour peu qu'on ait mis un filet à disposition des enfants... Alors réinventons nos cours pour que ces moments deviennent vraiment ré-créatifs.

## Phase d'exploration / découverte

**But d'action** Frapper « l'indiacca » à la main pour le faire passer au-dessus du filet et lui faire toucher le sol dans le camp adverse.

**Matériel** Une fiche individuelle, des plots, chronomètre, balles lestées ou vortex, sautoir en longueur, décimètre.

### Organisation - Déroulement

**Terrain** : rectangle de 9 x 4,50 m partagé en deux parties par un filet – 1 « indiacca » par équipe (organiser 2 jeux sur un terrain de volley ball).

**Équipes de 6 joueurs** : 4 joueurs de champ prennent place sur le terrain et les 2 autres sur la touche en observation et en remplacement.

**Lancement du jeu** : un joueur en position n° 4 se place dans la zone de service. Il « sert » en

frappant « l'indiacca » avec la main pour le faire passer directement au-dessus du filet.

**Continuité** : les joueurs du camp adverse tentent de renvoyer « l'indiacca » en le frappant, avant qu'il ne touche le sol (on autorisera le blocage de « l'indiacca »). S'ils parviennent à le faire tomber dans le camp adverse, ils prennent le service.

**Droits et devoirs des joueurs** : frapper « l'indiacca » avec la main. Servir à tour de rôle. Opérer une rotation de joueurs lorsqu'on gagne le service : 1 passe en 2, 2 passe en 3 et 3 passe en 4 et 4 sort du terrain ; le remplaçant se place en 1.

**Décompte des points** : Un point est gagné par l'équipe adverse lorsqu'un joueur laisse « l'indiacca » tomber dans son camp ou lorsqu'il fait sortir « l'indiacca » de la surface de jeu.

## Phase de structuration de l'apprentissage :

### Situation 1 : « Jouer avec "l'indiacca" »

**But d'action** Maîtriser le contact main-« indiacca » et contrôler ses appuis.

**Tâches** Tenir « l'indiacca » d'une main, le lâcher pour le frapper avec la paume de l'autre main afin de le faire monter verticalement. Rattraper à deux mains « l'indiacca » avant qu'il ne touche terre : 1 point

Le joueur peut le renvoyer d'une main pour jongler : autant de points supplémentaires que de jonglages.

**Matériel - Organisation** Elèves par 2 avec 1 « indiacca ». Ils réalisent la tâche à tour de rôle.

**Pour réussir** : frapper fort « l'indiacca » avec la paume de la main. Se placer et se replacer sous la trajectoire descendante de l'indiacca pour le renvoyer.

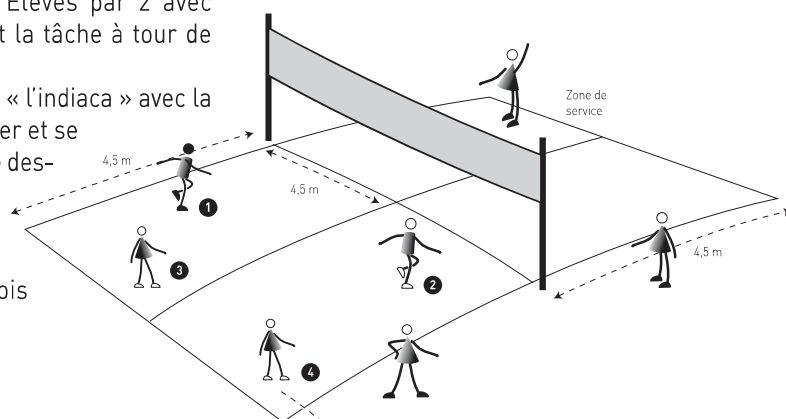
**Défi** : « Qui aura le plus de points au bout des trois essais ? »

### Variante

• Suivre un parcours tracé au sol en jonglant sans que l'indiacca tombe au sol. On peut imaginer un parcours avec des obstacles : haies à franchir, fil à passer dessous pour le porteur et dessus pour « l'indiacca »...

• Reprendre situation 1 mais à deux : on envoie « l'indiacca » au partenaire qui ne marque pas de point s'il bloque « l'indiacca ». Il marque un point s'il renvoie correctement « l'indiacca » : le partenaire doit pouvoir bloquer à deux mains « l'indiacca ».

**But d'action final** : faire des échanges à deux au-dessus d'un filet (tennis « indiacca »).



# Le 3 jeu de cour

## Situation 2 : « Frapper fort »

**But d'action** Faire tomber « l'indiac » dans la zone annoncée.

**Matériel - Organisation** Un « indiac » pour 4 - des zones cibles avec des points, tracées de part et d'autre du filet. Les élèves par 2 de chaque côté du filet joueront à tour de rôle.

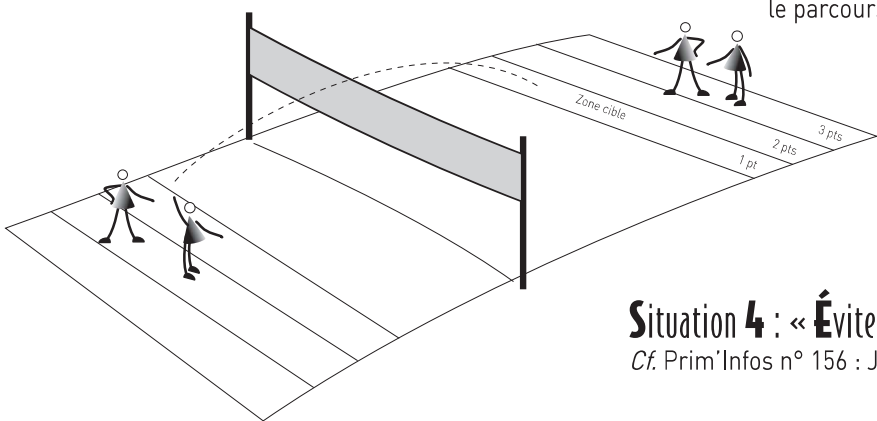
**Déroulement** Annoncer la zone visée et envoyer « l'indiac » au-delà du filet pour le faire tomber dans cette zone. Pour les joueurs placés dans l'autre camp ramasser « l'indiac » pour le renvoyer à leur tour.

**Pour permettre la mise en œuvre :** tenir « l'indiac » d'une main, le lâcher pour le frapper avec la paume de l'autre main en adaptant sa force de frappe pour atteindre la cible souhaitée. Plus la zone cible est loin, plus les points attribués sont importants. Ils seront totalisés pour chaque duo.

**Défi :** en 5 essais pour chaque joueur, quel duo aura atteint le plus grand nombre de points ?

### Évolution

- En simplification : sans filet, les élèves par 2 jouent pour atteindre des cibles.
- En simplification ou en complexification : faire varier la grandeur des cibles.



## Situation 3 : « Frapper précis »

**But d'action** Orienter sa frappe pour réaliser une trajectoire définie.

**Tâches** Tenir l'indiac d'une main, le lâcher pour le frapper avec la paume de l'autre main et orienter sa frappe pour atteindre la cible souhaitée.

### Matériel - Organisation

Un « indiac » et une marelle pour 4 élèves (la marelle peut être construite avec 10 cerceaux ou dessinée à la craie), cf. cycle 2.

### Déroulement

A tour de rôle, envoyer « l'indiac » en le frappant pour qu'il tombe dans la case 1 de la marelle. Si l'essai est réussi, viser la case 2, puis la case 3... sinon, donner son tour à un autre joueur.

### Défi :

- « Qui aura réussi à aller le plus loin dans la marelle ? »
- « Qui sera allé de la terre au ciel avec le moins d'essais ? »

### Variables

- Définir un nombre d'essais avant de donner l'indiac à un autre joueur ;
- Définir un ordre des cases à atteindre pour faire le parcours entier de la marelle.

## Situation 4 : « Éviter l'interception »

Cf. Prim'Infos n° 156 : Jeu du donjon.

## Phase de réinvestissement / évaluation

**But d'action** Idem phase d'exploration.

**Organisation** Privilégier les équipes de 4 joueurs en multipliant les terrains.

**Lancement du jeu :** idem phase d'exploration

**Droits et devoirs des joueurs :** « l'indiac » ne peut pas être frappé plus de 3 fois avant de franchir le filet. « L'indiac » ne peut être ni attrapé, ni lancé ou retenu. « L'indiac » ne peut être joué qu'avec la main ou l'avant bras.

### Critères d'évaluation

- 1 point est donné à l'autre équipe lorsque l'indiac : tombe dans son propre camp, sort de la surface de jeu, au non-respect des devoirs énoncés, à la pénétration d'un joueur dans l'autre camp ou au filet touché.
- La partie est gagnée par l'équipe, qui a atteint la première 25 points.



# Peteca - Indiakka - Cycles 1, 2 et 3

## *Jeu de renvoi en utilisant la main*



**PETECA**



**INDIAKA**

### Historique :

La Pétéca est un sport traditionnel brésilien où il est le sport le plus populaire après le football. Sport connu en 1920, lors des jeux olympiques où les Brésiliens jouaient à la Pétéca en guise d'échauffement. Mais ce n'est que dans les années 70' que les règles sont écrites et les premiers championnats organisés au Brésil.

Le but du jeu consiste à s'échanger à plusieurs la Pétéca (sorte de gros volant avec des plumes et une base en caoutchouc) par-dessus un filet.

### Compétences :

- S'affronter individuellement ou collectivement,
- Lancer, frapper et renvoyer l'indiakka en le frappant avec le plat de la main,
- Faire des échanges, coopérer, respecter les règles, assurer les rôles attaquant/défenseur/arbitre.

4

<b>Mises en situation - Echauffement</b>	
S'entraîner à frapper l'engin avec le plat de la main	
Jongler à une main D puis G	
Jongler à deux mains D/G/D/G (cycle 3)	
Par deux, se renvoyer l'engin	
S'entraîner à frapper l'engin avec le plat de la main	
<b>Situations d'apprentissage</b>	
<b>Individuelles</b>	Jongler à une main sur un petit parcours en marchant
	Jongler à deux mains sur un parcours sans faire tomber l'engin (cycle 3)
	Jongler à une main le plus longtemps possible sans faire tomber l'engin - compter le nombre de jonglage
	Jongler à deux mains le plus longtemps possible sans faire tomber l'engin - compter le nombre de jonglage (cycle 3)

	<p><b>Travailler le lancer :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Frapper loin/haut : lancer l'engin le plus loin possible, ou le plus haut</li> <li>• Frapper devant soi : lancer dans une cible au sol plus ou moins éloignée</li> <li>• Frapper précisément : lancer dans une cible verticale (cerceau suspendu ou fixé sur un cône, panier de basket...) plus ou moins éloignée, plus ou moins haute</li> </ul>
<p><b>Par deux</b></p>	<p><b>En collaboration</b></p>
	<p>Un joueur lance l'indiaka, l'autre l'attrape puis le relance</p>
	<p>S'envoyer l'indiaka en essayant de faire le plus d'échanges possible sans le faire tomber</p>
	<p>S'envoyer l'indiaka en essayant de faire le plus d'échanges possible sans le faire tomber en imposant une main ou en alternant main droite-main gauche (cycle 3)</p>
	<p>S'envoyer l'indiaka en essayant de faire le plus d'échanges possible sans le faire tomber et en augmentant la distance entre les partenaires</p>
	<p>S'envoyer l'indiaka de part et d'autre d'un filet</p>
	<p><b>En opposition</b></p>
<p><b>En collectif</b></p>	<p><b><u>L'indiaka brûlant</u></b>  <u>Obj</u> : frappe de l'indiaka (3 minutes, on frappe les indiakas pour les envoyer dans le camp adverse)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. On peut ramasser les indiakas au sol</li> <li>2. On n'accepte que les renvois frappés (on ne peut pas rejouer ceux tombés au sol)</li> </ol>
	<p><b><u>Le gagne terrain</u></b> (2 ou 3 terrains)  <u>Obj</u> : frapper fort  On renvoie l'engin le plus loin possible, derrière la ligne de fond de l'équipe adverse.</p>
	<p><b><u>L'indiaka nommée</u></b>  <u>Obj</u> : réagir à un signal  En cercle, un joueur lance l'objet en l'air avec une frappe sèche et scande le nom d'un camarade qui doit vite intercepter l'engin.</p>
	<p><b>Jeu de mort à ... vie à</b> : Envoyer l'indiaka dans le camp</p>

adverse, marquer (l'indiaka doit tomber au sol) pour éliminer les adversaires. (terrain type balle au camp)

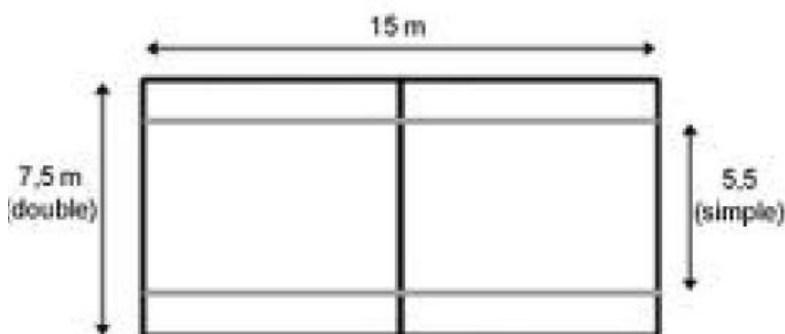
Tour à tour, chaque équipe engage en annonçant « mort à » ou « vie à ». Si l'équipe réussit l'échange, le joueur désigné lors de « mort à » sort du terrain.

Dès qu'un joueur est prisonnier, son équipe peut le libérer en annonçant « vie à » avant l'échange. En cas de réussite, celui-ci sera libéré.

Variante : on peut introduire une zone neutre entre les deux camps pour éviter l'effet frappe basse.

### Vers le jeu codifié : l'indiaca volley

*Objectif : réaliser des échanges en opposition sur un terrain limité avec filet*



*Le terrain de pétéca*

**Espace :** 1 terrain

**Objectif :** Réaliser des échanges en opposition pour marquer des points

**But du jeu :** Marquer le plus de points

**Matériel :** Un indiaka

**Règle :** Les joueurs s'affrontent sur les terrains délimités et équipés d'un filet.

- **Nombre de sets :** 3. L'équipe victorieuse est celle qui remporte 2 sets, chaque set faisant 12 points.

- **Points dans le jeu :** une équipe marque un point uniquement sur son service (système de l'attaque).

- **Changement de côté :** quand une des deux équipes atteint 6 points ou au bout de 10 minutes.

- **Service :** les joueurs font un échange pour déterminer à qui va le service.

L'équipe qui marque le point d'un échange sert pour l'échange suivant. En double, le service est alterné entre les joueurs de l'équipe.

- **Fautes :**

Il y a faute dans le jeu :

- l'indiaka passe en dessous du filet
- l'indiaka est accompagnée et non frappée
- l'indiaka est touchée à deux mains

Il y a faute au service si :

- l'indiaka retombe dans son propre camp ou à l'extérieur du terrain, passe sous le filet
  - l'indiaka passe du côté adverse en touchant le filet
- Conventions : dans le jeu, la pétéca ne peut être frappée qu'avec la main et une seule fois par le même joueur, lorsque la pétéca passe du côté adverse en touchant le filet, il n'y a pas faute sauf au service.