

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.

| Mises en situation - Echauffement | |
|---|---|
| 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 | |
| Situations d'apprentissage | |
| Individuelles | 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>Travailler le lancer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Frapper loin/haut : lancer l'engin le plus loin possible, ou le plus haut • Frapper devant soi : lancer dans une cible au sol plus ou moins éloignée • 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 |
| <p>Par deux</p> | <p>En collaboration</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>En opposition</p> |
| <p>En collectif</p> | <p><u>L'indiaka brûlant</u> <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"> 1. On peut ramasser les indiakas au sol 2. On n'accepte que les renvois frappés (on ne peut pas rejouer ceux tombés au sol) |
| | <p><u>Le gagne terrain</u> (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><u>L'indiaka nommée</u> <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>Jeu de mort à ... vie à : Envoyer l'indiaka dans le camp</p> |

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

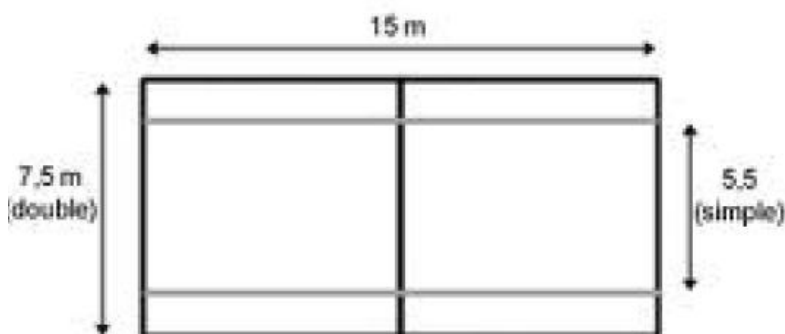
Tour à tour, chaque équipe engage en annonçant « mort à » ou « vie à ». Si l'équipe réussit l'échange, le joueur désigné lors de « mort à » sort du terrain.

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.