

LONGUE PAUME VERSION SIMPLIFIEE
POUR CLASSE DEBUTANTE DANS L ACTIVITE
(FIN DE 1ER MODULE).

Formule de jeu :

la formule destinée aux CE2 et CM1, pour les premiers modules d'apprentissage, est plus simple que celle de la rencontre départementale USEP (destinée aux CM1/2 en 2e ou 3e module) dans la mesure où elle ne se joue pas avec deux chasses, principe de base de la longue paume pratiquée en compétition. Ici, la ligne centrale joue ce rôle. Le jeu est donc une approche de la longue paume mais aussi du tennis par exemple et de nombreux autres jeux de raquettes.

Matériel :

des raquettes de mini longue paume (mais aussi de squash ou en plastique type jeu de plage qui peuvent remplacer si besoin) et des balles de mousse.

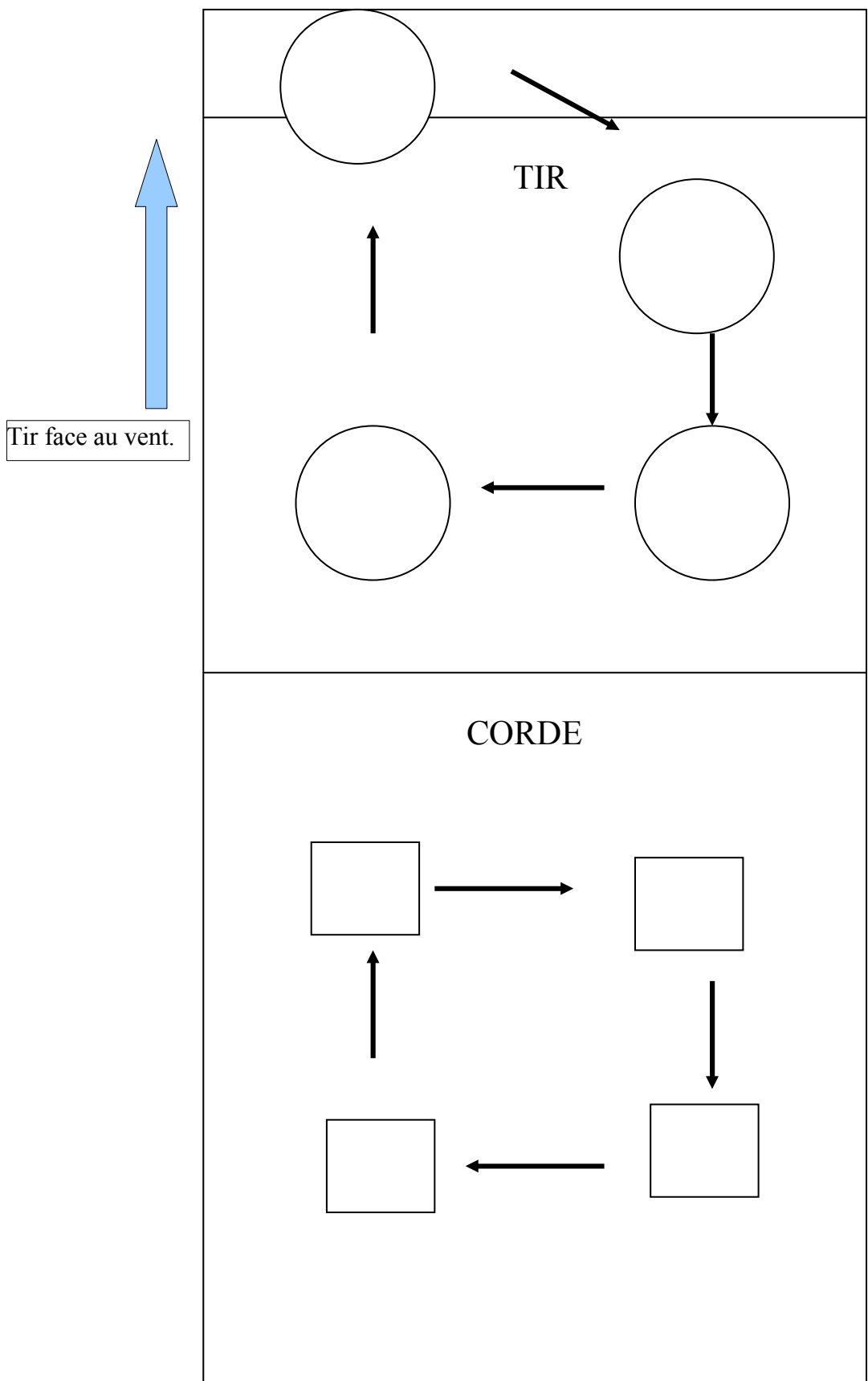
Terrain :

tous types de revêtements uniformes (bitume, béton, terre battue, stabilisé...)
Dimensions : 11m x 30m si possible, la ligne de tir (service) se trouve entre 10 et 12m de la ligne centrale, selon le niveau des élèves (voir schéma ci-dessous).

Arbitrage :

- les points se comptent comme au tennis (15, 30, 40, jeu).
- Les joueurs tournent à chaque point (voir schéma) sur un principe semblable à celui du volley-ball.
- Une équipe reste un jeu complet au tir (service) du côté opposé au vent puis les deux équipes échangent les camps.
- On marque un point quand on envoie la balle dans le camp de l'adversaire sans qu'il puisse la renvoyer du premier bond ou de volée. **Différence importante du tennis, on peut faire le choix de rouler la balle par terre pour l'envoyer dans le camp adverse** (sauf au service, appelé tir). On appelle cela "terror" la balle, les adversaires essayant dans ce cas de l'arrêter en mettant leurs raquettes en opposition (ils "coupent" la trajectoire) puisqu'ils ne peuvent plus la renvoyer.
- On marque des points aussi sur des fautes :
 - quand un adversaire touche la balle avec autre chose que sa raquette (annoncée "touche").
 - Quand 2 joueurs adverses touchent la balle en jeu (il n'y a pas de "passe" possible, annoncée "touche deux").
 - Quand le service ne franchit pas la ligne centrale appelée la "corde" (balle annoncée "basse").
 - Quand le service ne retombe pas dans le camp adverse (balle annoncée "dehors")

PLACEMENT DES JOUEURS ET DEROULEMENT D'UNE PARTIE :



TOURNER à
CHAQUE 15

1 équipe sert 1
jeu

On joue au
temps (signal
sonore début et
fin de match)

On compte les
fautes directes