

PÉTÈCA

LA PÉTÉCA

La Pétéca est un sport traditionnel au Brésil. Mélange de badminton et de volley-ball, il emprunte ses règles aux deux disciplines. Le jeu consiste à s'échanger à la main la *pétéca*, sorte de gros volant formé de quatre grandes plumes sur une base en caoutchouc entre deux joueurs de part et d'autre d'un filet.

1. HISTORIQUE :

Longtemps méconnue sur le continent européen, la pétéca plonge ses racines dans la civilisation indo-brésilienne : elle était pratiquée en tant qu'activité ludique par les natifs, bien avant l'arrivée des Portugais. C'est en 1920, lors des 5^e Jeux olympiques, que ce jeu fait son apparition auprès du grand public, les nageurs de la délégation brésilienne s'y adonnant pour s'entraîner. Dès lors, la pétéca passe des terrains informels à des aires de jeu de plus en plus officielles, jusqu'à être publiquement reconnue et à s'organiser en fédération. Plus qu'une tradition, c'est un sport qui s'est transmis de génération en génération, et qui aujourd'hui sort de ses frontières.

2. DESCRIPTION DU JEU :

Il faut tout d'abord apprendre à maîtriser la gestuelle :

La Pétéca se frappe avec la paume de la main, et doit être projetée au-dessus du filet. Il faut la frapper en la poussant, mais sans l'accompagner, ni la toucher deux fois. Un frappé est réussi lorsque, après s'être retournée sur elle-même dans une trajectoire plutôt tendue, la Pétéca redescend socle en avant.

Le service est un geste simple d'envoi (service cuillère, Pétéca frappée de bas en haut), qui s'effectue derrière la ligne de fond de court, sans lancer préalable : pieds décalés, jambe d'appui fléchie et en avant, épaules parallèles (à la ligne de fond de court par exemple). La Pétéca se saisit par le petit rond en plastique, avec deux doigts (entre le pouce et l'index), plumes dirigées vers le camp adverse. La main qui la maintient ne doit pas bouger lors de la frappe car c'est elle qui va influencer la précision du tir. Pour vous entraîner, essayez tout d'abord de faire le plus d'échanges possibles avec votre partenaire. Une fois les rudiments maîtrisés, vous pourrez alors commencer les matchs.

La Pétéca est réputée pour développer les réflexes et la motricité. On peut la pratiquer sur tout type de surface, mais les casse-cou préféreront le sable. Contrairement au badminton, la Pétéca se joue sans raquette, puisque les joueurs utilisent leurs deux mains pour frapper la Pétéca : la Pétéca est un des rares sports ambidextres.

3. LE JEU ET SON PRINCIPE :

- ~ **Le terrain** : En simple il a pour dimensions 15 m × 5,5 m., en double 15 m × 7,5 m. Il le sol peut être de bois, de ciment ou de terre battue.
- ~ **Le filet** : En compétition, pour les hommes il s'établit à 2,43 m. de hauteur, pour les femmes à 2,24 m. et pour les enfants de 8 à 12 ans, à 2,24 m.

Les compétiteurs se régaleront en appliquant strictement les règles du jeu (prévoir les dimensions de filet maximales et ajouter un couloir de 1 m de largeur de chaque côté du terrain) :

- ~ **Nombre de jeux** : 2 sets gagnants de 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.
- ~ **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** :
 - ⤴ Lorsque la **Pétéca** retombe dans votre propre camp ou à l'extérieur du terrain, lignes exclues (si un joueur retourne une balle « faute », on considère qu'il accepte que le jeu continue et la faute est annulée).
 - ⤴ Lorsqu'elle passe en dessous du filet.
 - ⤴ Lorsqu'elle est accompagnée et non frappée.
 - ⤴ Lorsqu'elle est touchée des deux mains.
 - ⤴ Si elle est touchée avec une autre partie du corps ou si elle est touchée 2 fois.
 - ⤴ Lorsqu'un joueur passe ses mains du côté adverse.
 - ⤴ Faute au service : si elle passe en dessous du filet, touche le filet ou tombe à l'extérieur du terrain (ou en double, lorsqu'elle est touchée par un autre membre de l'équipe avant de passer dans le camp adverse).



PROPOSITION DE MODULE D'APPRENTISSAGE

LES PREMIERS PAS

- a. Sensibilisation à l'engin. Une Pétéca par élève.
 - ~ Découverte tactique
 - ~ Jonglage uniquement avec une seule main (celle avec laquelle l'enfant écrit).
 - ~ Jonglage uniquement avec l'autre main.
 - ~ Jonglage des deux mains (une fois avec une main, une fois avec l'autre).
 - ~ Jonglage tout en marchant selon un parcours bien défini et matérialisé par des plots.
- b. Le service
 - ~ Frappe simple devant soi.
 - ~ Frappe devant soi dans un couloir matérialisé sur le sol à l'aide de plots.
 - ~ Frappe devant soi dans un cerceau posé sur le sol et situé à 8m du serveur.
 - ~ Frappe devant soi dans un cerceau situé à hauteur, tenu par un élève au-dessus de sa tête.

2 LES JEUX COLLECTIFS

- a. Les Pétécas brûlantes : 2 équipes s'opposent. Chacune dispose du même nombre de Pétécas. Au signal, les joueurs envoient les objets dans le camp adverse et renvoient de volée ou après leur chute ceux lancés par les adversaires.
- b. Au signal d'arrêt, l'équipe gagnante est celle qui est en possession du plus petit nombre de Pétécas. On peut ensuite placer un filet entre les deux terrains.
- c. Le qaqne-Terrain : face à face, 2 «équipes». A tour de rôle, un joueur de chaque équipe lance la Pétéca le plus loin possible.
- d. La pétéca nommée : les joueurs sont placés en cercle et énoncent leurs prénoms.
- e. Au départ, l'un d'entre eux se trouve au centre du cercle avec la Pétéca. Il lance celle-ci en l'air verticalement en appelant un prénom. Le joueur appelé doit rattraper l'objet avant qu'il ne touche terre et le relance aussitôt en appelant un de ses camarades. Celui qui ne rattrape pas ou qui lance deux fois de suite en dehors du cercle prend un point. Celui qui a le moins de points à l'issue de la partie a gagné.
- f. Mort à ... Vie à ... : deux équipes de 5 joueurs se répartissent sur un petit terrain partagé par une simple ligne et vont se lancer des défis à tour de rôle. En début de jeu, un joueur A annonce à voix haute un défi à l'équipe B : « mort à untel » et envoie la Pétéca dans le camp adverse. Les joueurs B doivent le relancer et volée vers le camp A en se faisant éventuellement des passes : si la Pétéca tombe à terre, le joueur B défié est « Mort » (il sort du terrain). L'équipe qui a perdu un joueur peut le réintégrer en disant « Vie à ... »
- g. La Pétéca Volley.

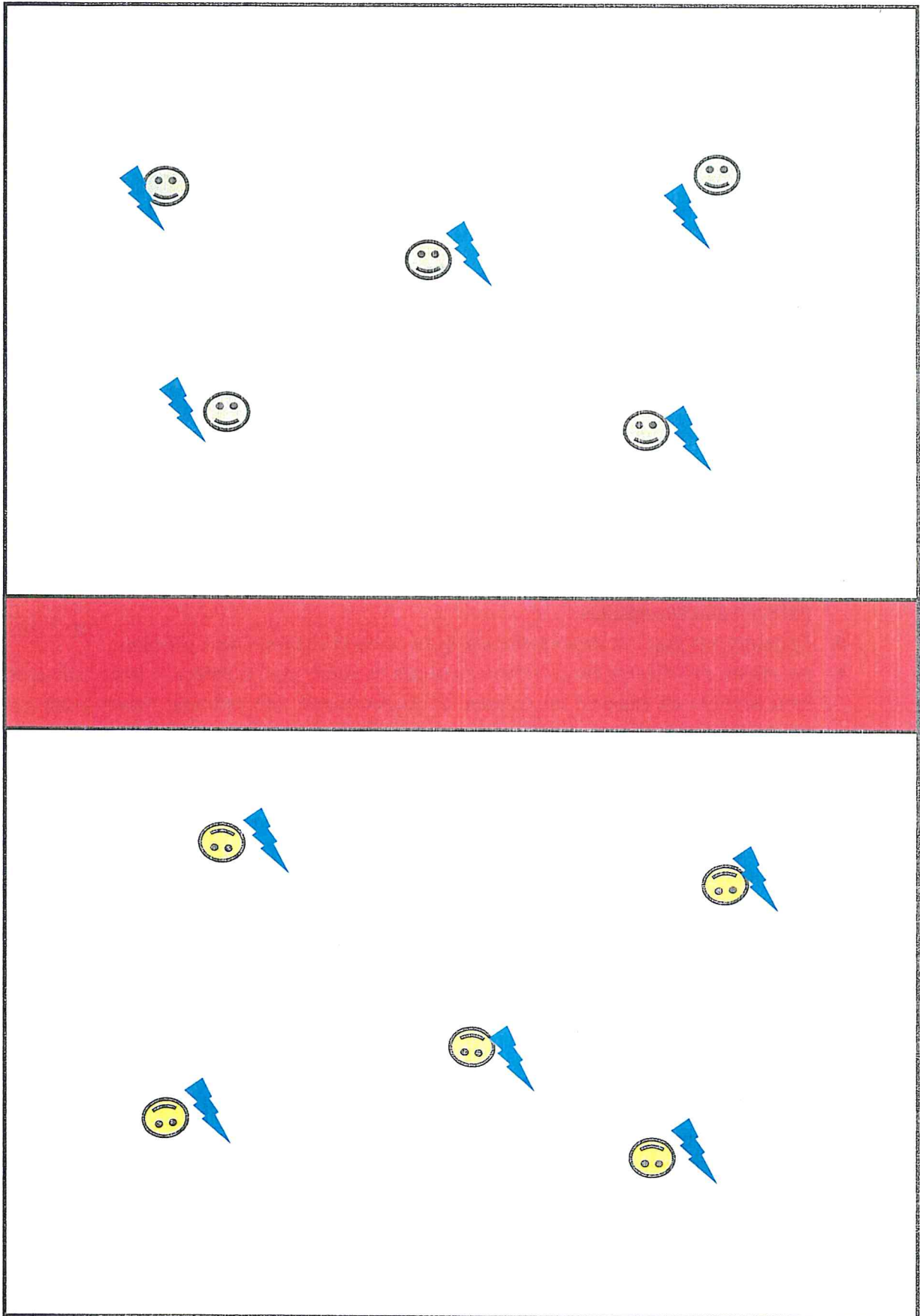
3 LES ÉCHANGES EN COLLABORATION

- a. L'un en face de l'autre, on va demander aux élèves de faire des échanges main droite / main gauche sans vouloir faire le point. On peut commencer par un blocage avant renvoi.
- b. Idem, mais avec un terrain délimité.
- c. Idem que 2, mais avec un filet, d'abord placé à hauteur de tête des élèves, puis de plus en plus haut (pour arriver au Smash)

4 LES ÉCHANGES EN OPPOSITION

- a. Après le service, faire un minimum de 2 échanges avant de vouloir marquer le point.
- b. Après le service, faire un minimum de 3 échanges avant de vouloir marquer le point, et ceci de l'autre main que celle avec laquelle on écrit.

LA PÉTÉCA BRÛLANTE



Explication de la situation

Mise en place Situation	But de la situation	Variables
Les enfants sont divisés en deux équipes, chaque équipe se trouve sur son terrain. Chaque enfant a une Pétéca et se trouve où il veut sur son terrain.	Le but est de lancer les Pétécas dans le camp adverse pour en avoir le moins possible dans le sien à la fin du temps. L'équipe gagnante est celle qui a le moins de Pétécas dans son terrain à la fin du temps.	<i>Simplifications :</i> Réduction du nombre de Pétécas, taille terrain
		<i>Complexifications :</i> Augmentation du nombre de Pétécas, taille du terrain. Ajouter un filet plus ou moins haut.

Légende



= terrain



= zone interdite



= pétéca

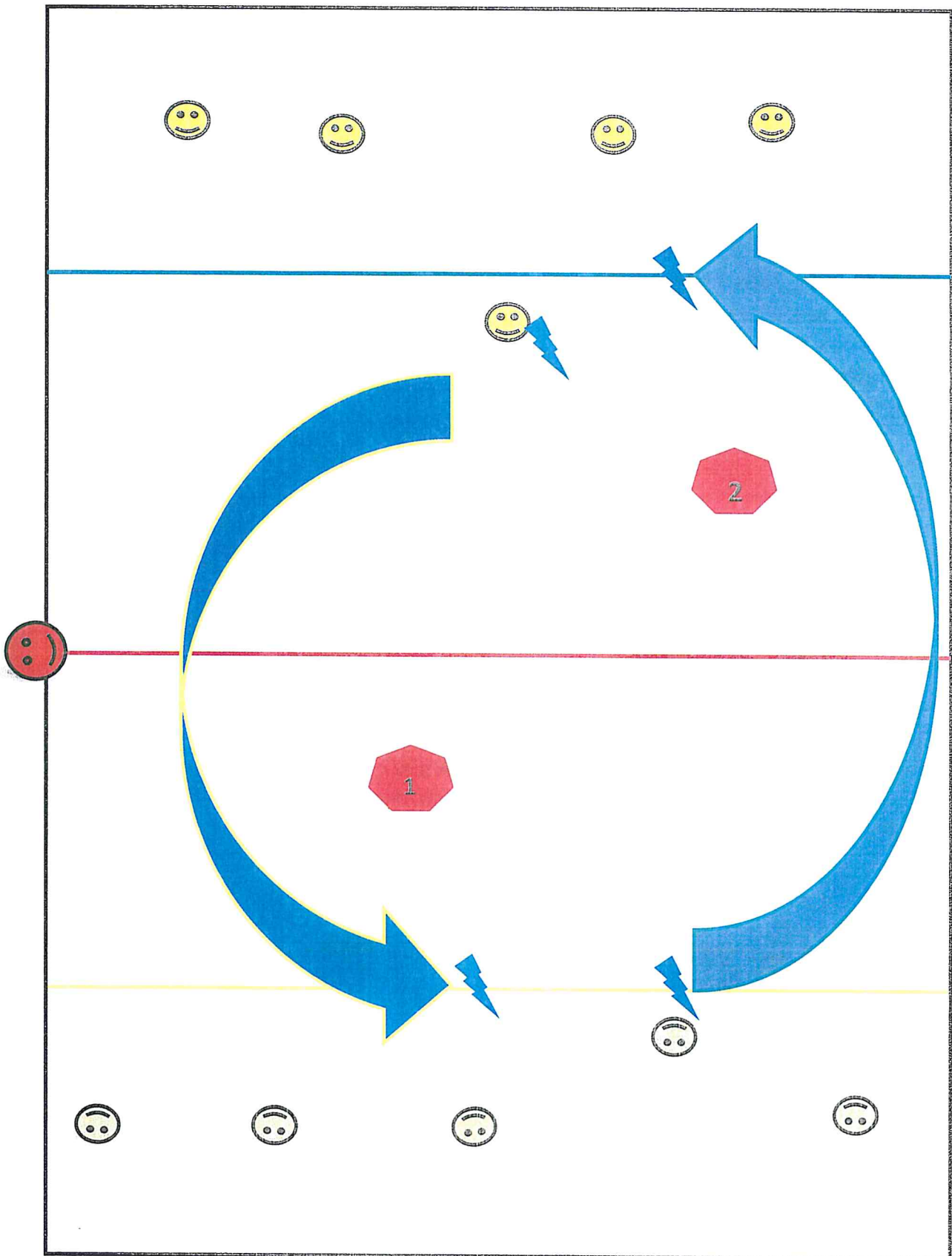


= enfants



= encadrant

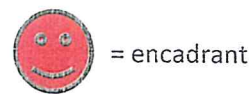
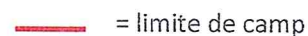
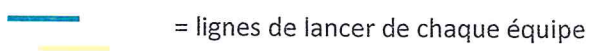
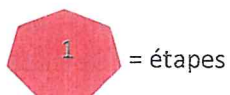
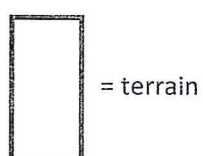
LA PÉTÉCA GAGNE TERRAIN



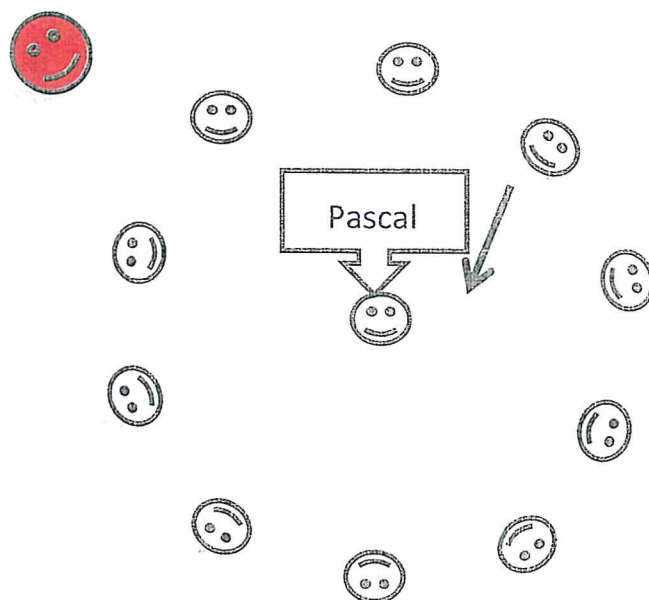
Explication de la situation

Mise en place Situation	But de la situation	Variantes
Les enfants sont divisés en deux équipes, chaque équipe se trouve sur son terrain. Il y a un Pétéca dans la situation.	Le but est de lancer les Pétécas dans le camp adverse le plus loin possible pour gagner du terrain sur l'équipe adverse. Les lancers se font une équipe après l'autre. L'équipe gagnante est celle qui a gagné le plus de terrain à la fin du temps.	Simplifications :
		Complexification : Ajouter un filet plus ou moins haut.

Légende



LA PÉTÉCA NOMMÉE




Explication de la situation

Mise en place Situation	But de la situation	Variantes
<p>Les enfants sont en cercle, l'un d'entre eux se trouve à l'intérieur de celui-ci avec la Pétéca.</p>	<p>Le but est de lancer la Pétéca de manière verticale en appelant par son prénom un enfant du cercle. L'enfant appelé doit attraper la Pétéca et appeler un autre enfant puis ainsi de suite. Si un enfant ne rattrape pas la Pétéca ou s'il la lance deux fois de suite à l'extérieur du cercle, il perd 1 point. A la fin du temps, l'enfant qui a le moins de point gagne.</p>	<p>Simplifications : Lancer haut, rétrécir le cercle.</p>
		<p>Complexifications : Lancer moins haut, agrandir le cercle.</p>

Légende

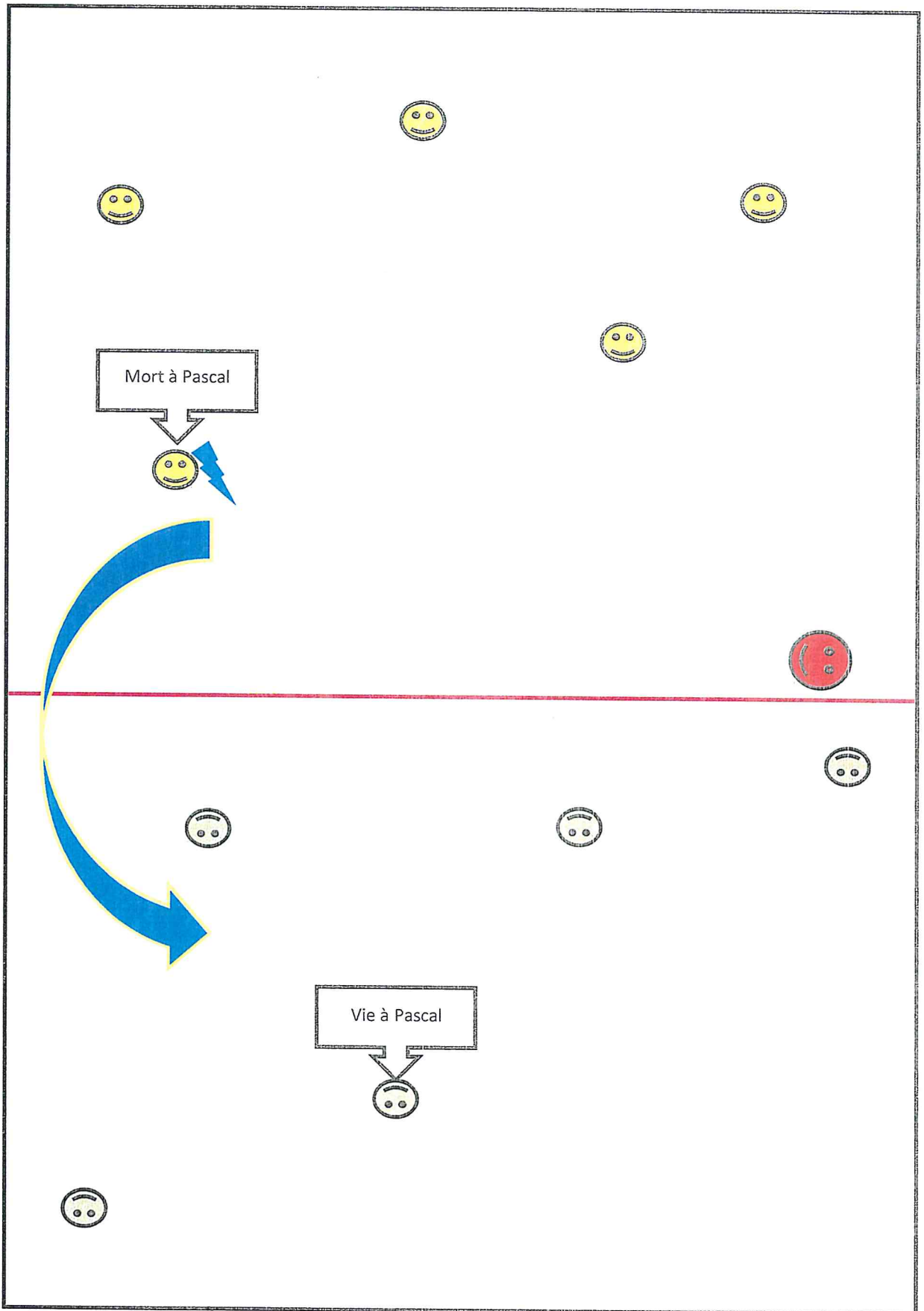
 = enfant

 = encadrant

 = pétéca

 = action joueur nommé

"MORT À... VIE À..."



Explication de la situation

Mise en place Situation	But de la situation	Exemples de Variables
<p>Deux équipes de 5 joueurs se répartissent sur un petit terrain partagé par une simple ligne et vont se lancer des défis à tour de rôle.</p>	<p>En début de jeu, un joueur A annonce à voix haute un défi à l'équipe B : « mort à untel » et envoie la Pétéca dans le camp adverse. Les joueurs B doivent le relancer de volée vers le camp A en se faisant éventuellement des passes : si la Pétéca tombe à terre, le joueur B défié est « Mort » (il sort du terrain). L'équipe qui a perdu un joueur peut le réintégrer en disant « Vie à ... ». L'équipe perdante est celle qui n'a plus de joueur sur le terrain.</p>	<p>Simplification : L'élimination n'est pas définitive mais dure un temps ou un nombre de tour donné.</p>
		<p>Complexification : Imposer un nombre d'échange</p>

Légende



= terrain



= limite de camp



= pétéca



= enfants



= encadrant