

1

ÉVALUER ET JOUER AVEC LA BALLE

CETTE PREMIÈRE FICHE VISE À FAMILIARISER LES ÉLÈVES AVEC LA MANIPULATION D'UNE RAQUETTE.

OBJECTIFS

- Évaluer les élèves.
- Manipuler la raquette, la balle.
- Occuper l'espace de jeu et agir en fonction de l'espace utilisé par l'adversaire.
- Jouer différents rôles.

MATÉRIEL

- Une fiche d'évaluation par enfant.
- Feuilles de papier pour prendre des notes.
- Une dizaine de crayons.
- Une raquette pour 2 enfants.
- Une cinquantaine de balles molles (de tennis).

- 2 chronomètres.
- 2 fils d'une quinzaine de mètres de long pour pallier l'éventuelle absence de filets.
- Quelques cerceaux.

DURÉE

- 50 min.



SÉANCE 1

MISE EN TRAIN 10 MIN

- Les raquettes et les balles sont disposées sur l'espace d'évolution, au hasard mais également réparties pour éviter des bousculades :
 - > Le maître rassemble les élèves devant lui pour donner la seule consigne qui régira les 3 à 4 minutes suivantes : « Jouez avec les balles et les raquettes ! »
 - > À son signal, les enfants se répartissent librement sur l'espace et commencent à jouer.

Des enfants vont inévitablement venir se plaindre de ne pas avoir de raquette. La réponse est simple et invariable : « Vous utilisez le matériel disponible, il n'y en a pas d'autre ». L'intention étant de les obliger à un début d'organisation, voire de coopération.

REMARQUES GÉNÉRALES

SUR LES OBJECTIFS

- La pratique du tennis nécessite la simultanéité de plusieurs actions :
 - > coordination motrice associée à la manipulation d'une raquette ;
 - > perception du mouvement de la balle ;
 - > visée d'une cible : au-dessus du filet, vers le terrain de l'adversaire.
 L'ensemble de ces éléments, tenant compte du niveau des élèves auxquels s'adressent les 10 séances (Cycle 2), nécessite donc de cibler précisément les objectifs à atteindre en gardant à l'esprit l'aspect ludique de cette pratique.

SUR LA CONFIGURATION DU TERRAIN

- Il est possible de nouer un partenariat avec le club de tennis local permettant, par exemple, l'utilisation de ses terrains – la partie pédagogique restant maîtrisée par l'enseignant. Si tel n'est pas le cas, les activités proposées pourront parfaitement s'organiser dans la cour de l'école, ou dans un gymnase.
- L'espace utilisé sera identique à celui d'un court de tennis, soit 24 × 12 m environ, ou de plusieurs selon les circonstances précisées.

- > À un autre signal, les élèves viennent s'asseoir devant le maître pour un retour oral sur l'activité : « Qu'avez-vous fait avec le matériel que vous avez trouvé ? »
- > Le maître ou des élèves désignés notent les remarques faites. Elles sont collectées et seront réutilisées tout au long des 9 séances suivantes.

ÉVALUATION INITIALE 15 MIN

→ Les enfants sont répartis par le maître en 3 groupes (A, B et C), un par atelier (cf. schémas ci-dessous).

On facilitera le repérage des élèves en plaçant des affiches, feuilles, etc. qui les aideront à reconnaître et situer dans l'espace les trois ateliers. L'exercice attendu à chacun des postes peut aussi y être schématisé.

→ Dans chaque groupe, des équipes de 3 sont constituées, par les enfants ou le maître selon les habitudes de la classe ou son niveau de responsabilité : un lanceur (L), un joueur (J), un observateur (O) qui remplit aussi la fiche d'évaluation initiale (cf. ci-contre) :

> Le maître présente les activités à réaliser à chaque atelier, et explique comment remplir la fiche d'évaluation individuelle – cocher l'une des 3 cases, sans oublier de marquer son nom.

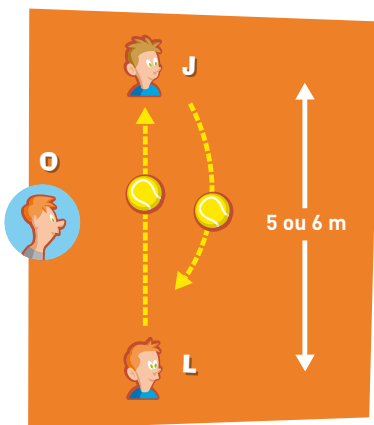
> Il rappelle que chaque enfant doit avoir tenu chacun des rôles (L, J et O) avant que son équipe puisse passer à l'atelier suivant.

Les rotations sont à gérer ensuite par le maître, en fonction des temps de présence nécessaires aux différents groupes.

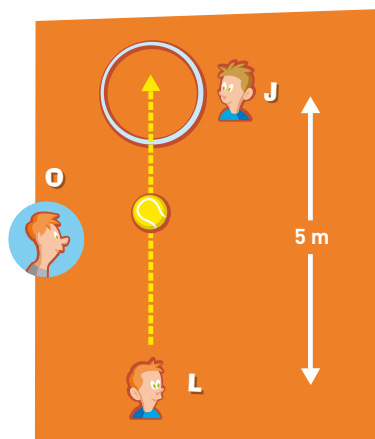
> Chaque équipe se rend sur un atelier.



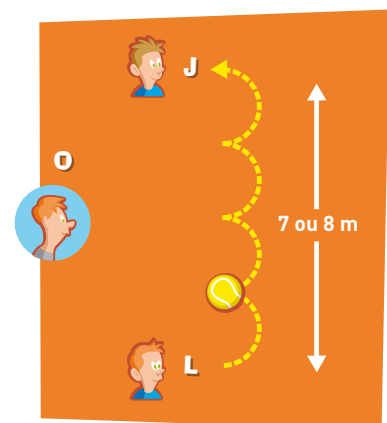
À chaque atelier, plusieurs groupes peuvent travailler simultanément, selon le nombre d'élèves.



A – L Lance les balle à J qui doit les renvoyer en les frappant avec la raquette.




B – L lance 5 balles à la main dans le cerceau que tient J à 1 m de haut environ ; celui-ci ramasse ensuite les balles.



C – L lance 5 balles à J, en les faisant rebondir. J doit les attraper (à la main) avant qu'elles ne roulent au sol.

FICHE D'ÉVALUATION

Prénom :			
Date :			
1 Je réussis à frapper dans la balle avec ma raquette.			
2 J'atteins les cerceaux.			
3 J'attrape la balle après les rebonds, avec la main.			

JEU : *LES BALLE BRÛLANTES*

20 MIN

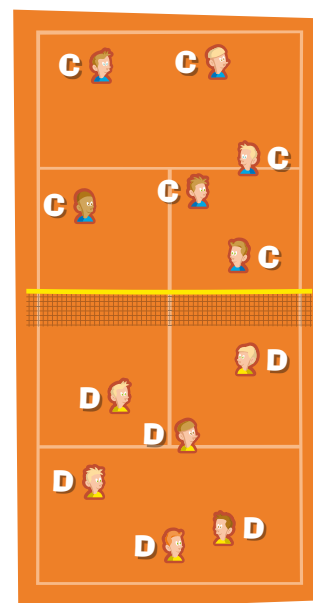
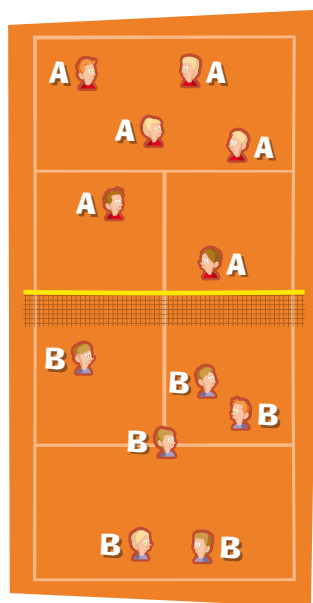
→ Ce jeu traditionnel est adapté ici au jeu de tennis et décliné en 3 évolutions différentes pour un seul but : à la fin du jeu, l'équipe qui a le plus de balles sur son terrain est celle qui a perdu.

> La classe est partagée en 4 équipes.

> Quatre arbitres sont désignés – pris sur l'effectif de chaque équipe, ils changeront à chaque rotation.

Le maître peut être l'un d'eux pour permettre que les différentes équipes comptent le même nombre de joueurs.

> Chaque équipe dispose de 10 balles.



Évolution 1 : filet soulevé

> Au signal et pendant 3 minutes, chaque équipe s'emploie à envoyer (à la main) ses balles dans le camp adverse.

> Les balles doivent rouler au sol sans rebondir.

> Les arbitres jugent du respect de cette condition et renvoient dans son camp d'origine toute balle fautive.

> Au signal de fin, le décompte des balles présentes dans chaque camp est fait pour déterminer le vainqueur de la manche.

> Une deuxième manche suit après que les balles aient à nouveau été réparties équitablement.

> Les enfants sont rassemblés après cette seconde manche pour une première analyse du jeu : « Comment gagner ? »

Cette discussion doit conduire à une prise de conscience de l'importance du placement sur le terrain et de l'endroit où l'on envoie la balle – là où l'adversaire n'est pas.

En établissant un partenariat avec le club de tennis local, quand c'est possible, vous pouvez généralement bénéficier de tarifs intéressants.

Évolution 2 : filet en place

> Les balles doivent cette fois passer dans le camp adverse après avoir rebondi sur son propre terrain.

Évolution 3 : filet soulevé

> Dans chaque équipe, la moitié des enfants disposent d'une raquette. Ce sont eux qui doivent faire rouler la balle chez les adversaires.

Ne pas (trop) heurter le sol avec la raquette est un des objectifs à donner aux élèves qui montreront ainsi leur maîtrise (et leur respect) du matériel.

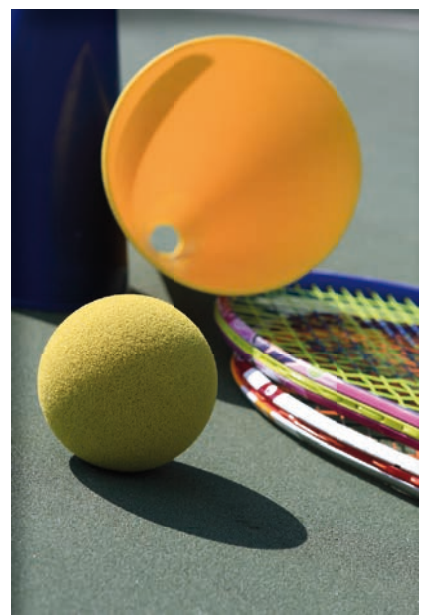
> Les enfants sans raquette sont ramasseurs de balle – hors du terrain, dans les vides, etc. – et alimentent leurs coéquipiers.

> À la manche suivante, les rôles sont inversés dans les équipes pour que tout le monde puisse jouer raquette en main.

RETOUR AU CALME 5 MIN

→ Le rangement du matériel tient lieu de retour au calme.

Tous les élèves sont donc impliqués ; il n'est pas inutile que l'un d'eux ait en charge le comptage des balles et qu'un autre veille au respect des raquettes – ne pas les jeter...



2 LA BALLE BONDISSANTE

LES SÉANCES 2 ET 3 EXERCERONT LES ENFANTS À ADAPTER LEUR DÉPLACEMENT EN FONCTION DU REBOND DE LA BALLE, SANS SE PRÉCIPITER COMME ILS ONT TENDANCE NATURELLEMENT À LE FAIRE. LA RAQUETTE PASSERA ALORS AU SECOND PLAN, POUR NE PAS PERTURBER LA RÉALISATION DE L'OBJECTIF PRINCIPAL.

OBJECTIFS

- Apprécier le rebond de la balle.
- Adapter son placement / déplacement dans l'espace d'évolution en fonction du rebond de la balle.
- Relancer la balle après le rebond.
- Jouer différents

rôles (responsabilisation / autonomie).

MATÉRIEL

- Une fiche schématique de chaque atelier.
- Une raquette pour 2 enfants.
- Une cinquantaine de balles molles (de tennis).

- Une vingtaine de plots coniques.
- 2 fils d'une quinzaine de mètres de long pour pallier l'éventuelle absence de filets.
- Matériel de traçage ou balisage : craies, etc.

DURÉE

- 50 min.

SÉANCE 2

MISE EN TRAIN 10 MIN

- Le maître rassemble les enfants, assis, et explique le contenu des 2 ateliers du jour (cf. ci-contre).
- > La classe est partagée en 2 équipes qui, au signal du maître, rejoignent chacune son espace de jeu (un demi-terrain par équipe).
- > À chaque atelier, 2 enfants sont désignés responsables du matériel – distribution, collecte et centralisation à la fin du temps de travail.
- > Chaque équipe reçoit une fiche avec le schéma de l'exercice à réaliser.

La fiche est utile comme référence en début de travail et au changement d'atelier pour se remémorer les consignes (déjà) oubliées, ou aider à régler les problèmes de compréhension d'un élève à l'autre.

- > Dans chaque équipe, 2 ou 3 arbitres sont désignés qui interviendront à tour de rôle – pour le passage à l'atelier n° 1 seulement.

Le maître reste sur l'espace « raquettes debout », afin de gérer le temps de passage du jeu à 2 au jeu à 4 – sauf en cas de nécessité sur l'atelier n° 1 ! Il donne également le signal de rotation entre arbitres à l'atelier n° 1 et de changement d'atelier (5 minutes).

ATELIER 1 : LES BALLE AU CIEL

- Chaque joueur est en possession d'une balle qu'il lance en l'air, au-dessus de sa tête.
- Il court ensuite en rattraper une autre lancée par un autre joueur.
- Il doit la reprendre au rebond, avant qu'elle ne roule, il la relance aussitôt en l'air...
- Si une balle roule au sol sans être rattrapée, c'est l'arbitre qui la ramasse et la neutralise.
- Le jeu s'arrête au signal du maître, ou quand il n'y a plus de balles en l'air.



ATELIER 2 : RAQUETTES DEBOUT

- Les élèves sont par 2 – ils se font face, à un mètre l'un de l'autre, et tiennent leur raquette comme indiqué sur la photographie.
- Au signal du maître, chaque joueur lâche sa raquette et doit attraper celle de son camarade d'en face avant qu'elle tombe.



- Dans un deuxième temps, les enfants sont par quatre et forment une petite ronde.
- Ils tiennent tous leur raquette du même côté et, au signal, c'est celle de leur voisin qu'ils doivent rattraper.

Remarque : Dans le jeu par 4, il convient de préciser si on rattrape la raquette du voisin de droite ou de gauche.

JEUX 35 MIN

→ Le maître rassemble ensuite les enfants pour lancer la seconde phase, qui fonctionnera aussi en 2 ateliers, chacun étant dédoublé (cf. ci-contre).

Le travail en ateliers développe l'autonomie et permet également de faire alterner les rôles à chaque enfant : joueur, arbitre.

- > Un terrain est partagé en 2 dans le sens de la longueur (utilisation des lignes existantes ou traçage). Sur l'autre, le filet assure la séparation entre les 2 groupes de travail.
- > Le maître explique le fonctionnement des 2 jeux supports. Son rôle sera ensuite de circuler entre les ateliers pour s'assurer de leur bon fonctionnement, redonner les consignes, régler les conflits éventuels...
- > La classe est donc séparée en 4 groupes qui rejoignent chacun leur demi-terrain.

Comme au moment de la mise en train, des enfants assurent la responsabilité du matériel à chaque atelier et des arbitres sont désignés qui entreront en jeu par rotation au signal du maître.

- > Après 15 minutes de jeu, le maître donne le signal de changement d'atelier.
- > Après le second temps de jeu, les responsables du matériel le rassemblent pendant que la classe vient s'asseoir devant le maître.

JEU FINAL : LE FACE À FACE 5 MIN

- Les enfants se répartissent sur tout l'espace d'évolution, par deux, munis l'un d'un plot conique et d'une balle (L), l'autre d'une raquette (J).
- > L lance la balle à la main en direction de J, avec rebond.
- > J la lui renvoie avec la raquette.
- > L doit la rattraper dans le cône.
- > Tous les 5 lancers, L et J changent de rôle.

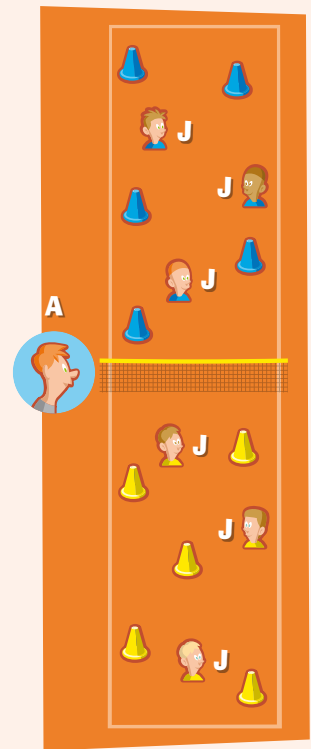
Dans l'optique du retour au calme qui doit suivre, les points ne sont pas décomptés. Il est simplement demandé que chacun fasse de son mieux.

ATELIER 1 : DÉGOMME-PLOTS

- Chaque équipe répartit ses plots dans son carré de service – ou équivalent.
- Chaque joueur (J) dispose d'une balle.
- Au « top départ » de l'arbitre, chacun essaie d'abattre les plots adverses avec sa balle, celle-ci devant préalablement rebondir dans son propre camp.
- L'arbitre (A) veille au respect de cette contrainte. Un plot abattu sans rebond préalable est remis en jeu.
- Le jeu s'arrête quand tous les plots d'une des équipes sont renversés. Ils sont alors relevés, et une nouvelle partie commence.

Remarque : Les élèves particulièrement adroits (ou de Cycle 3) peuvent pratiquer ce jeu avec une raquette.

ATELIER 2 : LA FABRIQUE DE GLACE



- Les joueurs se répartissent sur l'espace de jeu par 2, face à face, à 3 ou 4 mètres l'un de l'autre.
- L'un est muni d'un plot conique (J2) qu'il tient par la pointe, l'autre (J1) d'une balle.
- J1 lance la balle à J2 en assurant un rebond au sol.
- J2 doit l'attraper dans son plot conique (la glace !).
- Tous les 5 lancers, J1 et J2 changent de rôle.

Remarque : S'ils jouent le jeu, les enfants sont vite en mouvement : spontanément, ils approchent ainsi d'une situation effective de jeu de tennis.

- Le décompte des points se fait comme au tennis : 15 à la première balle rattrapée, 30, 40 puis jeu pour les suivantes.
- À la fin de la partie, on totalise les jeux de chaque équipe pour désigner la gagnante.

RETOUR AU CALME

→ Après les 5 minutes du jeu final, le maître demande qu'on se dirige en silence vers la classe pendant que les responsables du matériel en assurent le rangement.

3 JE BOUGE AVEC LA BALLE

PROLONGEMENT ET COMPLÉMENT DE LA SÉANCE 2, CELLE-CI DOIT RENFORCER LE BESOIN DE SE DÉPLACER EN FONCTION DE LA BALLE, EN ÉVALUANT SON MOUVEMENT. COMME PRÉCISÉ PRÉCÉDEMMENT, LES OBJECTIFS POURSUIVIS SONT DONC COMMUNS : S'Y AJOUTE UN INTÉRÊT FORT POUR LE DÉPLACEMENT DU JOUEUR.

OBJECTIFS

→ Se déplacer en fonction du rebond de la balle.

→ Conduire la balle avec ou sans raquette.

→ Jouer différents rôles (joueur, arbitre...).

→ Se responsabiliser

par rapport au matériel (soin) et à sa gestion (rangement / installation).

MATÉRIEL

→ Une raquette pour 2 enfants.

→ 2 cerceaux.

→ Une vingtaine de plots.

→ Une vingtaine de balles.

DURÉE

→ 45 à 50 minutes d'activités effectives.

SÉANCE 3

MISE EN TRAIN 10 MIN

→ La classe est répartie en 2 groupes identiques qui alterneront après 5 minutes de présence à un atelier (cf. ci-contre).

> Le premier groupe se consacre en autonomie au jeu du « cerceau » après que le maître aura donné rapidement les consignes utiles.

Il pourra être intéressant d'expliquer l'exercice en classe, préalablement à la séance.

> Le maître dirige ensuite le travail de manipulation de la raquette du second groupe d'élèves répartis sur un demi-terrain.

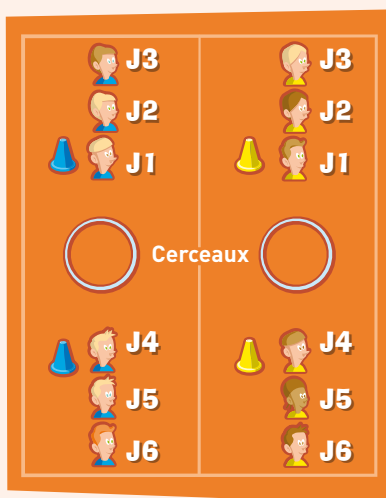
PARCOURS 20 MIN

Les parcours seront réalisés sans opposition, sans esprit de compétition. L'objectif est simplement de réussir. Les élèves choisissent donc (avec l'aide du maître...) la façon de guider la balle selon leur capacité. En cours d'exercice, il leur est proposé de s'essayer à une difficulté autre pour une mise en confiance progressive.

→ Quatre groupes travaillent simultanément, deux sur chaque demi-terrain et, selon les principes énoncés plus haut, d'importance inégale (voir schémas au verso).

ATELIER 1 : LE CERCEAU

→ Deux jeux sont installés sur un demi-terrain. Les deux plots sont à 2 ou 3 mètres de part et d'autre du cerceau – distance à adapter aux élèves, éventuellement différente d'un jeu à l'autre.



→ J1 lance la balle à J4, à la main, avec rebond dans le cerceau et court se placer derrière J6. J4 relance de la même façon à J2 et court se poster derrière J3...

→ Le jeu ne s'interrompt qu'au signal de changement d'atelier du maître.

ATELIER 2 : MANIPULATION DE LA RAQUETTE

→ Transmettre la raquette d'une main à l'autre en la faisant passer au-dessus de la tête.

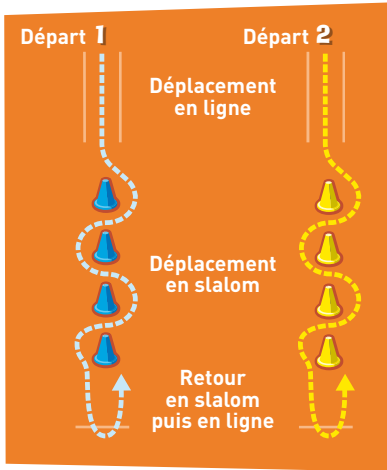
→ Tenir la raquette en équilibre, le manche dans la paume de la main.

→ Tenir la raquette posée verticalement au sol, la lâcher, passer la jambe au-dessus sans la toucher, et la rattraper.



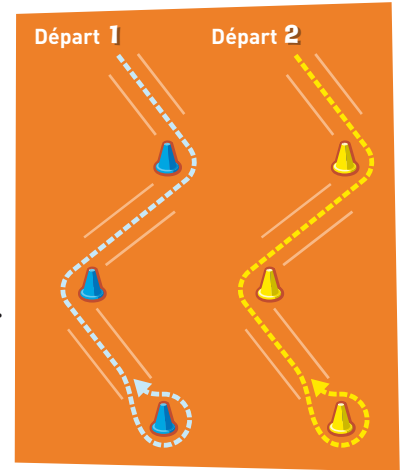
→ La raquette est posée sur le pied, à l'horizontale, appuyée contre la jambe. Tenter de remonter le genou sans la faire tomber.

Remarque : Les différents exercices s'effectuent sans déplacement et tous au commandement du maître.



Parcours A

- 1 En gardant la balle en équilibre sur la raquette.
- 2 En poussant la balle au sol avec la raquette.



Parcours B

- 1 En jonglant avec la balle et la raquette.
- 2 En dribblant avec la balle et la raquette.

Il y a cette fois opposition et compétition, d'une équipe contre l'autre.

JEUX EN ÉQUIPES 15 À 20 MIN

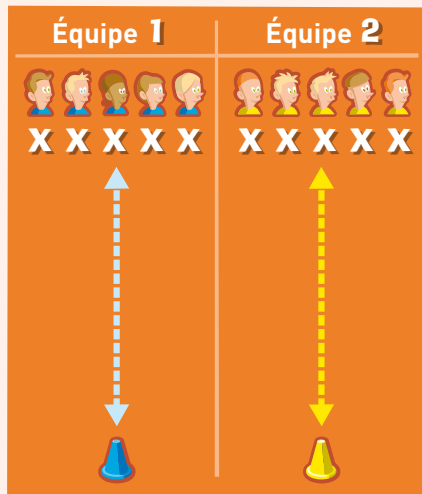
→ Deux groupes sont formés, un pour le « relais rebond », l'autre pour « 1, 2, 3 soleil » (cf. ci-dessous). Chacun rejoint l'espace d'évolution de son jeu avec le matériel nécessaire.

> Le maître passe d'un groupe à l'autre pour l'explication des règles et la mise en route.

> Il commandera un changement de jeu après 7 ou 8 minutes.

ATELIER 1 : RELAIS REBOND

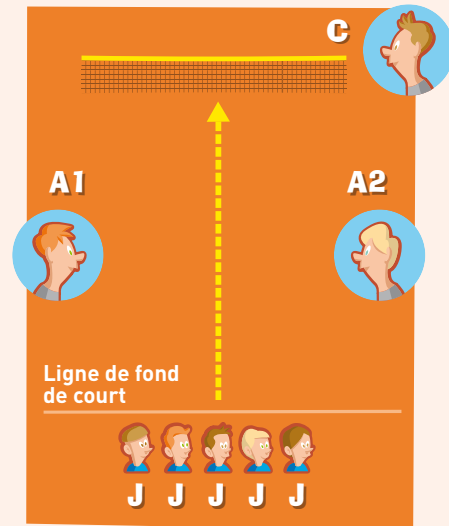
- 2 équipes de 5 ou 6 joueurs.
- Au signal (du maître au début, d'un enfant ensuite), les joueurs (X) se passent la balle de l'un à l'autre, à la main, sans raquette, en la faisant rebondir au sol. Ce faisant, ils avancent en ligne vers le plot où ils font demi-tour avant de revenir de la même manière.



→ La première des 2 équipes revenue au départ marque un point. Le jeu reprend alors... les points étant décomptés au moment du signal de changement de jeu.

ATELIER 2 : 1, 2, 3 SOLEIL

- 2 équipes de 5 ou 6 joueurs (J) répartis sur la ligne de fond de court.
- 2 arbitres (A1 et A2).
- 1 « compteur » (C) au niveau du filet. Dos aux joueurs, il décompte à haute voix « 1, 2, 3... soleil ! » et se retourne immédiatement.



- Pendant le décompte, les joueurs avancent en guidant la balle au sol avec leur raquette. Quand le « compteur » se retourne, balles et joueurs doivent être à l'arrêt.
- Tout joueur (ou sa balle) en mouvement à ce moment est renvoyé au point de départ par les arbitres.
- Le décompte est alors repris jusqu'à ce que tous les joueurs d'une équipe aient réussi à atteindre le filet et fait ainsi marquer un point à leur équipe.
- À chaque point, une rotation est organisée entre joueurs, « compteur » et arbitres. On peut, par exemple, décider que les 3 premiers joueurs ayant atteint le filet tiennent ensuite ces postes.

4

VISER JUSTE

LE TENNIS EST UNE ACTIVITÉ PHYSIQUE ET SPORTIVE QUI DEMANDE D'ÊTRE CAPABLE DE VISER UNE CIBLE. LES SÉANCES 4 ET 5 SERONT DONC CONSACRÉES PRIORAIREMENT À CET OBJECTIF, LA VISÉE.

OBJECTIFS

→ Viser une cible haute / lointaine.
→ Accomplir le geste de visée en fonction de son intention.
→ Jouer différents rôles (joueur, arbitre...).

MATÉRIEL

→ Une raquette par enfant (ou pour 2, avec prêt).
→ 16 cerceaux (+ ficelle, crochets, poteaux, etc.) de couleurs différentes (atelier 1).
→ 5 ou 6 plots.

→ 20 à 25 petits cerceaux (jeu final).
→ Une balle par enfant.
→ Une feuille de marque par enfant (+ quelques crayons).

DURÉE

→ 50 minutes environ.

SÉANCE 4

→ Détacher son regard progressivement de la raquette pour pouvoir lancer la balle vers une cible haute (par-dessus le filet) ou lointaine (vers le terrain de l'adversaire), voilà une tâche complexe qui nécessiterait bien plus de 2 séances. Le maître s'attachera donc, au-delà des séances 4 et 5, à garder cet objectif en tête dans la pratique ultérieure de l'activité. À plus long terme encore, au Cycle 3, ce même objectif fera l'objet d'approfondissements.

MISE EN TRAIN 10 MIN

→ Les élèves sont également répartis sur le terrain de tennis, chacun disposant d'une balle.
> Le jeu de la séance 2, « les balles au ciel » (cf. page 7), est repris avec un aménagement (chacun récupère sa propre balle) et une contrainte : lancer sa balle vers le haut, de la main qui ne tient pas habituellement la raquette.

En cas d'hésitation sur la main qui tient la raquette, faire poser celle-ci devant l'enfant à 2 ou 3 mètres, et lui demander d'aller le plus vite possible la prendre à une main. Il la saisira automatiquement de la « bonne » main.

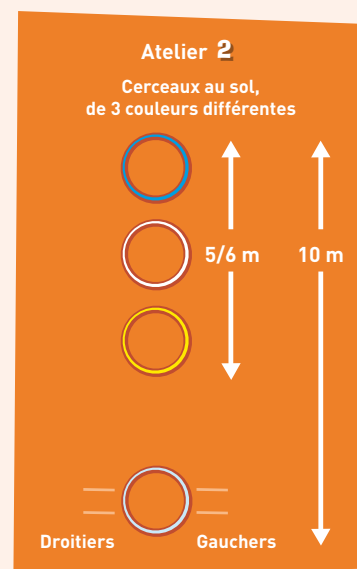
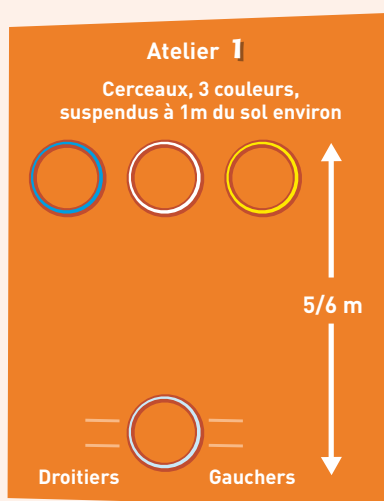
> Dans un premier temps, la balle est reprise après un rebond ; ensuite, on impose de frapper préalablement une fois dans ses mains, puis 2 fois... etc.

Cet exercice prépare au passage ultérieur au geste naturel du service.

LA RONDE DES ATELIERS 30 MIN

→ Quatre ateliers sont installés, un atelier 1 et un atelier 2 de chaque côté du filet.
> Le maître explique le contenu des ateliers et leur objectif, ainsi que l'utilisation de la feuille de marque.
> Quatre groupes sont constitués, chacun étant affecté à un premier atelier.

> Une rotation (phase 1 à phase 2, cf. ci-dessous) est décidée par le maître après 10 à 15 minutes de jeu. De fait, il doit veiller à ce que chacun ait frappé la balle au moins 3 fois à chaque atelier, et adapte donc le temps en conséquence.

**ATELIERS 1 ET 2 - CONSIGNES :**

- « Je m'installe un pied sur chaque trait (craie, etc.). »
- « Je laisse tomber ma balle dans le cerceau et, au rebond, je frappe vers la cible. »
- « Je note mon score. »
- « Je ramasse ma balle et je passe à l'autre atelier. »
- « Je passe de l'atelier 1 à 2 (et inversement) jusqu'à avoir frappé 6 fois en tout. »

PHASE 1 : « Je dois atteindre une des cibles proposées, et je marque un point si j'en atteins une. »

PHASE 2 : « J'annonce la cible que je veux atteindre (couleur du cerceau), et je ne marque un point que si je l'atteins. »

J'entoure mon score : 1 point ou 0 point

> À la fin de la seconde phase, le maître rassemble les enfants, et récupère les fiches de marque.

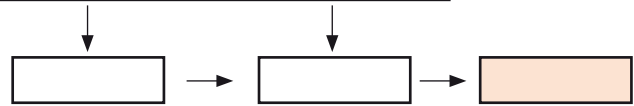
> Un bilan rapide est mené oralement avec les élèves afin de dégager les comportements à favoriser pour viser juste (regarder la cible, allonger le bras lors de la frappe...). Ceci sans approfondir outre mesure, ces notions seront reprises lors de la séance suivante notamment.

PHASE 1	ATELIER 1	ATELIER 2
Frappe ①	1 0	1 0
Frappe ②	1 0	1 0
Frappe ③	1 0	1 0

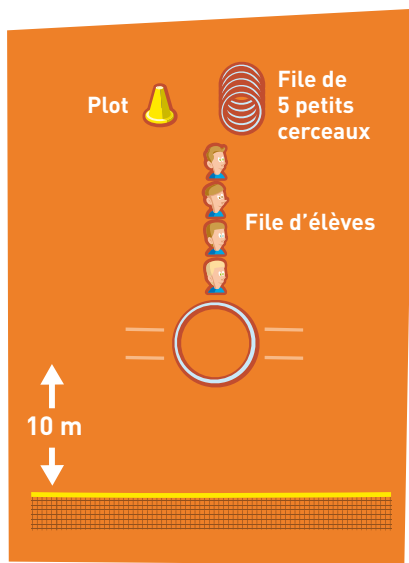
PHASE 2	ATELIER 1	ATELIER 2
Frappe ①	1 0	1 0
Frappe ②	1 0	1 0
Frappe ③	1 0	1 0

FICHE DE MARQUE

TOTAL



JEU FINAL 10 MIN



La position du plot derrière le groupe évite les bousculades.

> Au signal du maître, le premier de chaque file démarre une balle à la main, et s'en va la frapper après rebond dans le (grand) cerceau, exactement comme dans les ateliers 1 et 2.

> Si la balle passe le filet, il enfille un cerceau sur le plot et reprend place derrière son groupe.

> Le jeu se poursuit ainsi avec les différents joueurs de l'équipe jusqu'à ce que tous les cerceaux aient été enfilés sur le plot.

La première équipe ayant épuisé sa pile de petits cerceaux l'emporte mais, parce qu'il s'agit aussi d'un exercice que chacun doit mener à bien, la réussite de cette équipe n'interrompt pas les autres.



→ Le filet est détendu, pour mettre les enfants en réussite.

> Ils s'installent par groupes de 4 (ou 5, selon l'effectif de la classe) en file indienne.

Par mesure de sécurité, toutes les équipes sont du même côté du filet.

> Derrière eux, un plot et de petits cerceaux sont préparés – au moins un par élève.

> Suivant le temps disponible, il est possible de disputer une seconde manche.

> Le rangement de l'ensemble du matériel tient lieu de retour au calme.

5 VISER JUSTE, ENCORE

DANS LA CONTINUITÉ DE LA SÉANCE 4, IL EST TOUJOURS QUESTION DE TRAVAILLER LA VISÉE DES CIBLES (HAUTES ET/OU LOINTAINES) EN TENTANT DE MIEUX DIRIGER LA FRAPPE DE LA BALLE.

OBJECTIFS

→ Viser une cible haute / lointaine.
→ Accomplir le geste de visée en fonction de son intention.
→ Jouer différents rôles (joueur, arbitre...).

MATÉRIEL

→ Une raquette par enfant.
→ 2 à 3 balles par enfant.
→ Fiche d'évaluation de la séance 1, crayons.
→ Craies.

→ Une quinzaine de plots.
→ Cerceaux.

DURÉE

→ 55 minutes environ.

SÉANCE 5

→ Dans ce travail sur la visée des cibles (hautes et/ou lointaines), c'est l'intention qui sera favorisée en permanence pour éviter, à terme, que les enfants ne deviennent de simples « machines à renvoyer la balle ». Sans perdre de vue leur niveau de pratique (Cycle 2), ils doivent rester acteurs de leur jeu.

→ À mi-parcours de ce cycle Tennis, un bilan peut être profitable qui permettra de réguler les séances suivantes en portant ses efforts sur tel ou tel point le nécessitant.

MISE EN TRAIN 10 MIN

→ Le temps de mise en train va comporter deux phases, une statique et une dynamique, dans cet ordre précis.

> La phase statique, « la pâte à crêpes », vise à la maîtrise de l'équilibre de la raquette.

> La phase dynamique, « relais dynamique », reprend ce premier objectif en y ajoutant une contrainte de déplacement. C'est aussi l'occasion de faire percevoir les nécessités et les conditions de l'échauffement.

LA PÂTE À CRÊPES

« Je verse la pâte à crêpes (la balle) sur la poêle (la raquette) de mon camarade. »

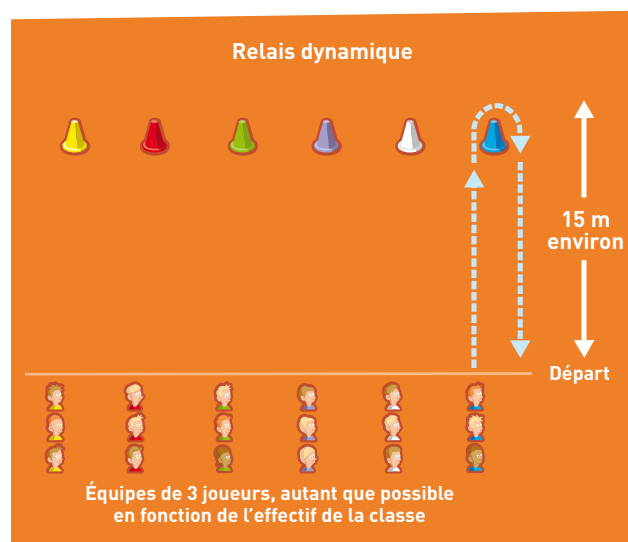


« Mon camarade la reverse sur ma raquette. »

Contrainte : Échange le plus rapide possible sans chute de la balle.

- Au signal du maître, le premier joueur de l'équipe s'élançait, une balle en équilibre sur sa raquette. Si elle tombe, il recule de 5 pas avant de repartir.
- Au retour, il « verse » la balle sur la raquette du deuxième ainsi qu'il a été pratiqué au cours du premier exercice.
- Le jeu s'arrête quand les 3 joueurs sont passés. Les équipes sont classées.
- Une ou deux manches supplémentaires sont organisées en fonction du temps disponible.

Remarque : Suivant le niveau des enfants, ces manches peuvent se disputer en dribblant la balle au sol.



ATELIERS JEUX 35 MIN

→ La classe est partagée en 3 groupes homogènes (dans la mesure du possible, même nombre d'élèves et même niveau de jeu). Le fonctionnement de chaque atelier sera expliqué de façon précise par le maître.

Une première explication peut être donnée en classe, schémas au tableau à l'appui.

→ Les ateliers « cibles » et « glaces » se partagent le court, dans le sens de jeu normal. L'atelier « zones » peut être installé sur un autre court s'il en est, sur un espace balisé à cette intention, ou même au fond du premier court. L'espace utilisé par les deux premiers ateliers le permet ; dans ce cas, il vaut mieux que ce soit derrière les joueurs qui frappent la balle pour éviter toute confusion et préserver une certaine sécurité. Les zones d'attente peuvent être déplacées en conséquence.

→ Une fois les groupes en place, le maître donne le signal de début. Il circule ensuite d'un atelier à l'autre pour veiller au respect des consignes et corriger les gestes. Toutes les 10 minutes, il provoque une rotation.

BILAN INTERMÉDIAIRE 10 MIN

→ L'atelier A de la séance 1 (cf. page 4) est le support de ce bilan d'étape.

> **Rappel** : Un lanceur L envoie la balle avec rebond à un joueur J qui doit la frapper de sa raquette et la renvoyer à L : 5 balles au total.

> Chacun reprend sa fiche d'évaluation de cette même séance et la complète au vu de ses performances actuelles – première ligne seulement.

→ Un bilan collectif oral est ensuite réalisé pour faire le point sur les progrès (il doit y en avoir...) et sur le travail qui reste à accomplir, notamment en reprenant certains des ateliers déjà proposés au cours des 5 premières séances.

→ Ce bilan collectif sert aussi de temps de retour au calme avant la rentrée en classe.

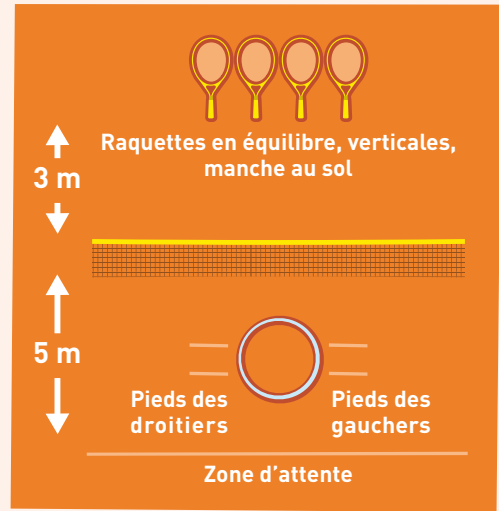
ATELIER 1 : LES CIBLES

→ « Je me positionne bien et je laisse tomber ma balle dans le cerceau.

→ Je frappe ma balle en visant une raquette cible.

→ Je vais chercher ma balle. Si j'ai fait tomber une raquette cible je la replace.

→ Je me replace dans la zone d'attente. »



ATELIER 2 : LES GLACES

→ Organisation et fonctionnement : les mêmes que ceux du jeu final de la séance 2 (cf. page 8). La seule modification concerne l'utilisation du filet.



ATELIER 3 : LES ZONES

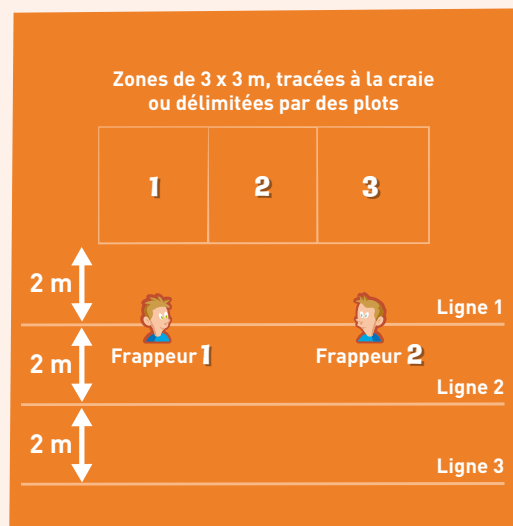
→ Le « frappeur » annonce quelle zone il vise.

→ La première frappe se fait depuis la ligne 1.

→ Si la zone visée est atteinte, le « frappeur » recule d'une ligne, sinon il frappe à nouveau du même endroit.

→ Le « frappeur » a 3 balles en sa possession pour 3 essais.

→ Deux « frappeurs » jouent en même temps.



6 ÇA REBONDIT !

AU COURS DES SÉANCES 6 ET 7, LES ENFANTS APPRENDRONT À GÉRER CORRECTEMENT LE REBOND DE LA BALLE.

OBJECTIFS

→ Frapper la balle après un ou plusieurs rebonds.
→ Se déplacer en appréciant le mouvement de la balle.
→ Jouer différents rôles (joueur, ramasseur...).

MATÉRIEL

→ Une raquette par enfant.
→ Une ficelle d'une trentaine de mètres.
→ Balles molles : autant que d'enfants.
→ 18 balles en mousse.
→ 6 bacs (typeseau).

→ 18 plots.
→ Schémas des 4 ateliers.
→ 4 cerceaux.
→ 2 chaises.
→ Fil.

DURÉE

→ 50 minutes environ.

SÉANCE 6

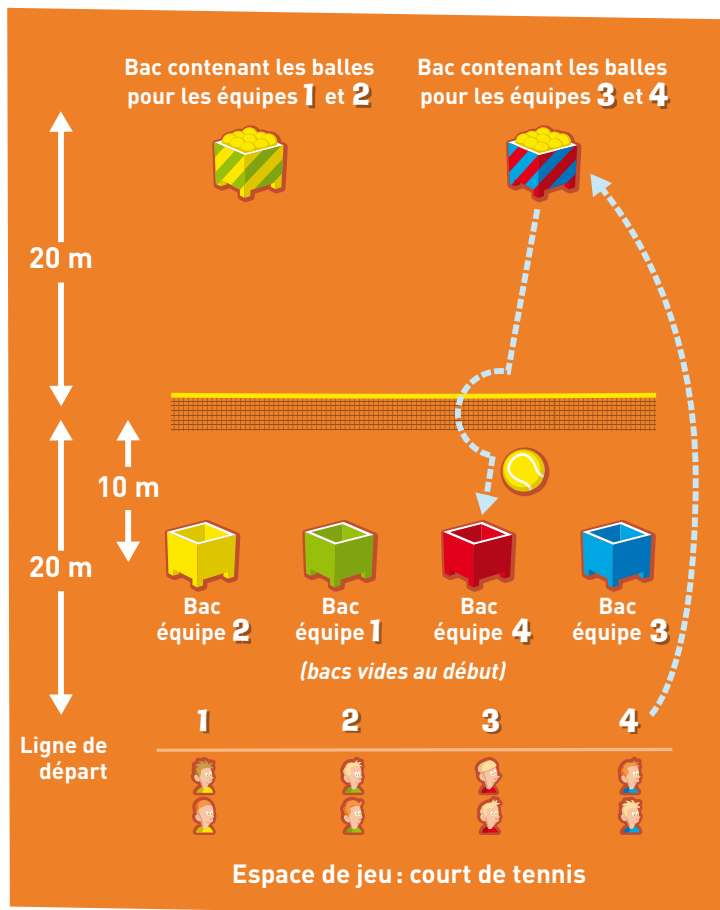
→ Agir en fonction du rebond de la balle, donc apprécier sa trajectoire, est une des actions motrices majeures du tennis (cf. séance 1). Les séances 6 et 7 seront consacrées au développement de stratégies visant à adapter le mouvement de son corps et celui de sa raquette à la façon dont la balle rebondit. Dans un premier

temps, parce que ce n'est pas ce qui importe, on n'exigera pas un seul rebond.

MISE EN TRAIN 10 MIN

→ Le maître répartit les enfants en 4 équipes, et fait procéder à l'installation du matériel : bacs vides et réserves de balles (cf. schéma).

> Au signal, le premier joueur de chaque équipe court prendre



une balle dans sa réserve, se rapproche du filet et, après s'être arrêté, vise le bac vide de son équipe.

> La balle doit retomber dans le bac après (au moins) un rebond au sol. Si elle y tombe directement ou après avoir rebondi sur le bac lui-même, elle n'est pas comptabilisée.

> Le lancer effectué, le joueur suivant s'élance à son tour.

> Chaque joueur passe 2 fois.

> L'équipe qui l'emporte est évidemment celle qui place le plus grand nombre de balles dans son bac.



ATELIERS JEUX 30 MIN

→ Au signal du maître, à la fin de la mise en train, les enfants rangent le matériel et installent les ateliers à l'aide des schémas préparés. Le maître les rassemble ensuite pour leur rappeler les objectifs des différents ateliers et les y répartir.

→ Quatre joueurs aux 4 premiers ateliers et les autres au cinquième : voilà une répartition optimale à adapter à la classe. Il est aussi possible de nommer un médiateur par demi-terrain chargé de remettre le matériel en place, et de régler les éventuels conflits.

→ Une présentation préalable en classe de l'organisation, du fonctionnement et des objectifs, sera nécessaire.

→ Les quatre premiers ateliers se partagent la moitié du court de tennis, le cinquième occupe l'autre moitié du court.

→ Si un plus grand espace est disponible, ne pas hésiter à écartier davantage les ateliers 1 à 4.

→ Le maître est plutôt présent sur les ateliers 1 à 4. Il effectue la rotation de chaque demi-groupe après environ 15 minutes. Plusieurs passages aux ateliers 1 à 4 sont possibles pendant ce laps de temps, voire même conseillés. Certains enfants peuvent aussi être maintenus sur ces ateliers si le besoin s'en fait sentir.

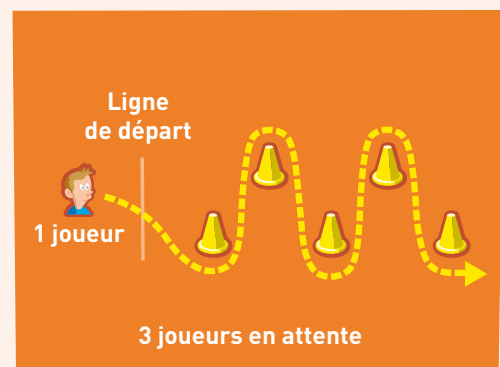
ATELIER 1

- L lance la balle à la main, avec un rebond, vers F qui la frappe de sa raquette en visant la pyramide de cônes.
- Les cônes sont remis en place (si besoin...) et les deux rôles s'inversent.
- Les 2 joueurs en attente prennent les places de L et F.
- Les 4 joueurs doivent avoir été Lanceur et Frappeur avant de passer ensemble à l'atelier 2.



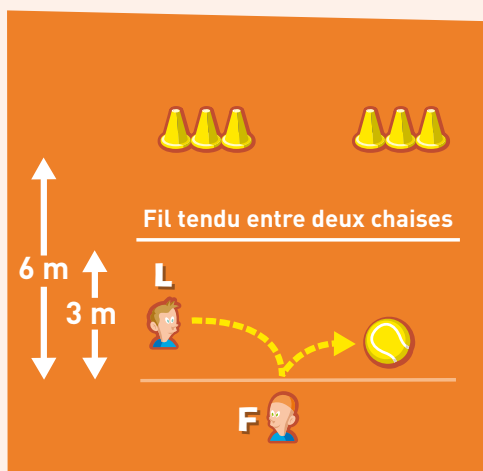
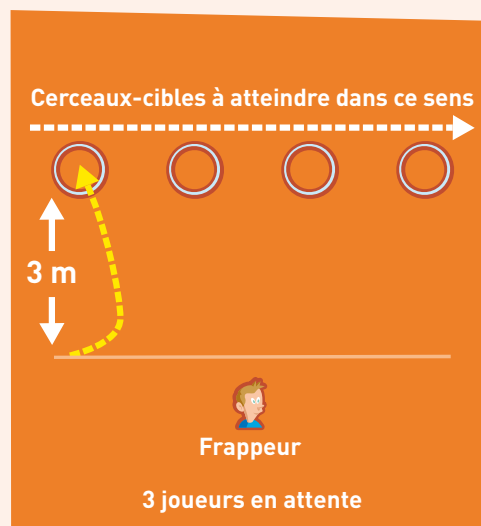
ATELIER 2

- Chaque joueur effectue le slalom, à son rythme, en dribblant la balle avec sa raquette.
- Si la balle lui échappe, il se replace sur son parcours avant de continuer.
- Passage à l'atelier 3 quand les 4 joueurs ont effectué leur slalom.



ATELIER 3

- Les cerceaux sont suspendus comme en séance 4. Quatre balles sont à disposition.
- La balle est frappée soit au rebond, soit selon le geste du service (« Je me gratte le dos » avant de frapper la balle).
- Chaque cerceau est successivement visé et des points décomptés comme en situation de match : 15, 30, 40, jeu.
- Passage à l'atelier 4 quand tous les joueurs ont frappé 4 balles.

**ATELIER 4**

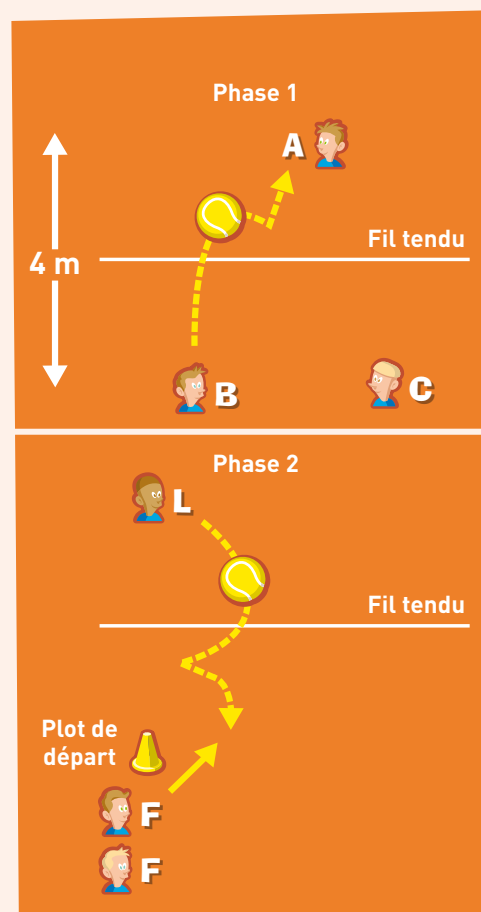
- L lance la balle à la main, avec un rebond, vers F qui la frappe de sa raquette en visant une ligne de cônes.
- La balle doit passer par-dessus le fil ; elle doit être croisée.

Remarque : Les deux lignes de plots permettent à chacun, gaucher ou droitier, de répondre au mieux à la situation proposée.

- Les 4 joueurs doivent avoir été Lanceur et Frappeur avant de passer ensemble à l'atelier 1.

ATELIER 5

- Les élèves sont répartis en groupes de 3 – nombre de groupes déterminé par l'effectif total.
- Pour chaque groupe, un élève est derrière le fil, ses camarades devant.
- > *Première phase :* échange d'une balle en mousse, à la main, par-dessus le fil avec rebond devant le récepteur – de A vers B / de B vers A / de A vers C / de C vers A / etc.
- Après 5 minutes de jeu (environ), le maître donne le signal de mise en place de la suite de l'exercice – plot repère, raquette pour B et C.
- > *Seconde phase :* L lance la balle par-dessus le fil ; aussitôt F s'élançe pour la renvoyer de sa raquette, après un (des) rebond(s).
- Après 6 balles lancées, L échange son poste avec un des deux élèves F.



JEU FINAL 10 MIN

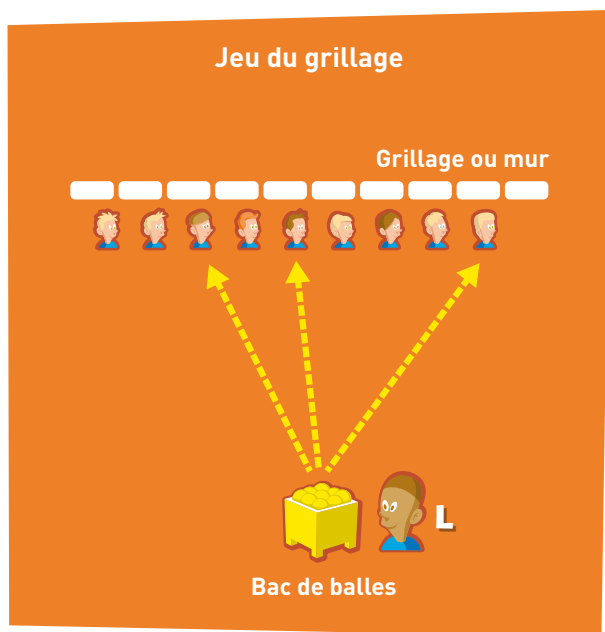
→ La classe est séparée en 2 groupes, pour 2 « jeux du grillage », un de chaque côté du filet.

→ Un enfant est désigné Lanceur (L) et dispose d'une réserve de balles. Ses camarades sont alignés devant le grillage de fond de court (devant un mur, etc.), immobiles.

> Au signal du maître, L fait rouler ses balles en direction de ses camarades dont il doit toucher les pieds.

> Les enfants touchés le rejoignent pour l'aider à éliminer les joueurs encore en lice.

> Deux ou trois parties peuvent être effectuées (le dernier touché devient Lanceur), avant le signal de rangement du matériel et de retour en classe.



7 LE REBOND MAÎTRISÉ

AU COURS DE CETTE SEPTIÈME SÉANCE, LES ENFANTS CONTINUERONT À APPRENDRE À GÉRER CORRECTEMENT LE REBOND DE LA BALLE.

OBJECTIFS

- Frapper la balle après un ou plusieurs rebonds.
- Se déplacer rapidement en appréciant le mouvement de la balle.
- Jouer différents rôles (joueur, lanceur...).

MATÉRIEL

- Une raquette par enfant.
- Une ficelle (30 m environ).
- Autant de balles molles que d'enfants.
- 20 balles en mousse.
- 6 bacs (type seau).

- 15 plots.
- Schémas des 4 ateliers.
- 4 cerceaux.

DURÉE

- 50 minutes environ.

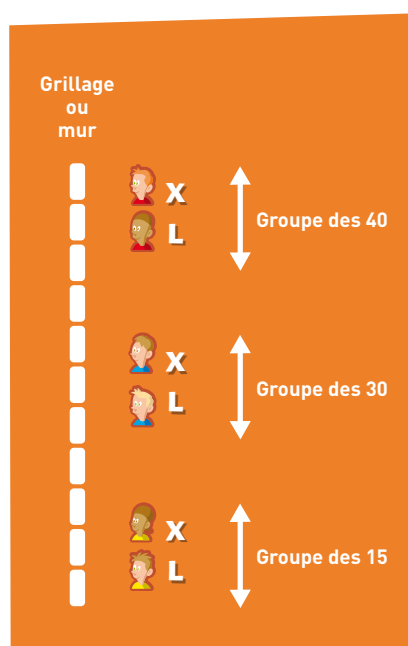
SÉANCE 7

→ La séance 7 approfondit le travail commencé en multipliant les situations de jeu dont l'objectif est l'appréhension du mouvement de la petite balle jaune. Les enfants vont ainsi se détacher progressivement de cette difficulté, pour ne se concentrer ensuite que sur le jeu.

Les jeux indiqués n'ont pas à être tous systématiquement proposés à l'ensemble de la classe. Sans dévier pour autant de l'objectif défini, il est possible et même souhaitable d'adapter et d'organiser l'apprentissage aux besoins réels des enfants – groupes de besoins identifiés grâce au bilan de la séance 5 notamment.

MISE EN TRAIN 10 MIN

→ La mise en train peut être le moment d'une pratique déjà différenciée, le maître installant les enfants face au mur (ou au grillage), en 3 groupes de besoins identifiés.



- Espace de jeu : un ou plusieurs murs, ou le grillage entourant généralement les courts.
- Le lanceur (L) envoie la balle contre le mur à la main (les enfants très à l'aise peuvent déjà échanger des balles contre le mur, chacun avec une raquette).
- De sa raquette, son camarade (X) la renvoie contre le mur le plus de fois possible.
- L compte les frappes consécutives et, quand la balle roule, les rôles s'échangent.
- On échange ainsi les rôles 3 fois, celui des 2 joueurs qui a réussi le plus grand nombre de frappes dans la balle sur ces 3 manches gagne la « partie ».

Remarque : Le maître aide prioritairement le groupe dit « des 15 » (les moins à l'aise, les « 30 » le sont un peu plus, et les « 40 » sont les « experts »).

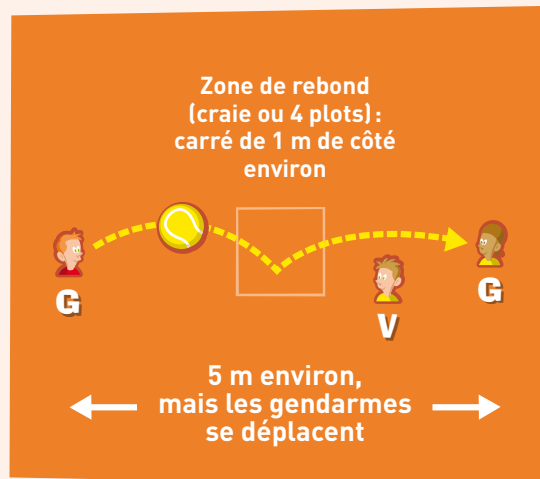
JEUX DIFFÉRENCIÉS 30 MIN

→ La classe est répartie sur les 3 ateliers. Le nombre d'enfants dans chacun d'eux n'est donné ici qu'à titre indicatif ; il appartient au maître de l'ajuster en fonction des compétences.

→ Au signal du maître (15 minutes), il y aura permutation entre les 2 premiers jeux. Les « experts » resteront sur cet atelier, se contentant de changer de zone ; leur fonctionnement en relative autonomie suppose qu'ils soient capables de calme et de sérieux.

ATELIER 1 : GENDARMES ET VOLEURS

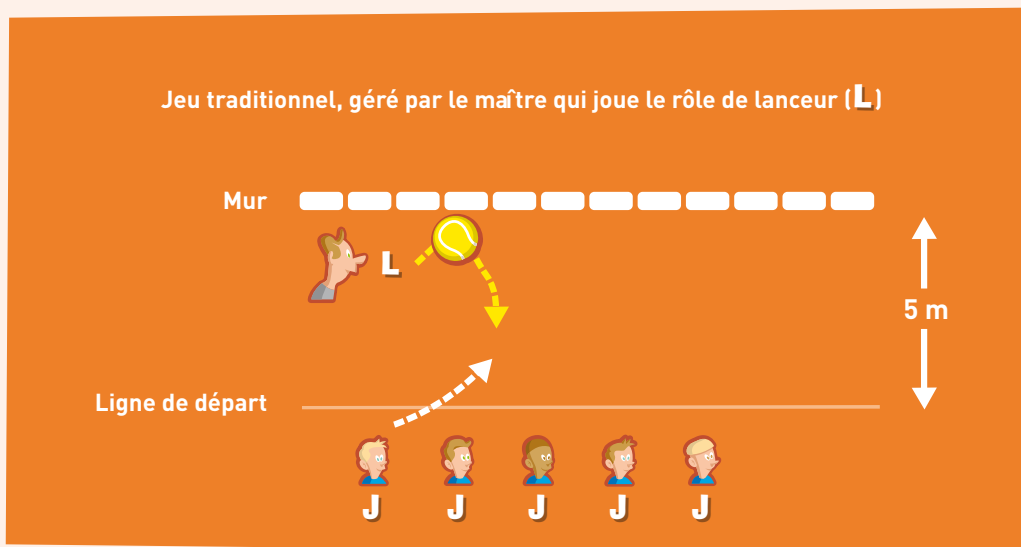
- 12 joueurs.
- Un voleur (V) pour 2 gendarmes (G).
- Les gendarmes s'échangent la balle à la main en la faisant rebondir dans la zone tracée.
- Le voleur doit l'intercepter. Il prend alors la place du gendarme lanceur de cette balle.

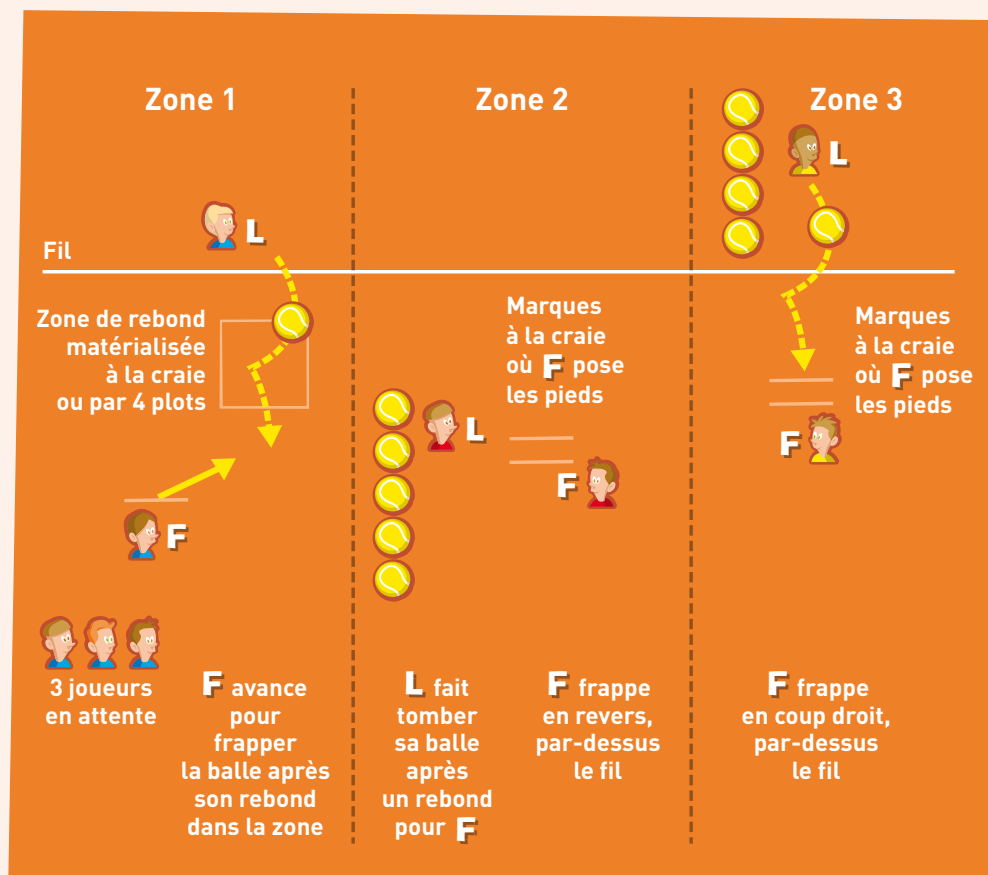


ATELIER 2 : LA BALLE NOMMÉE

- Le maître (L) appelle un des joueurs (J) en même temps qu'il frappe dans la balle (ou qu'il l'envoie à la main, selon son habileté...) pour la faire rebondir sur le mur.
- J doit rattraper la balle le plus vite possible, avant qu'elle ne roule au sol.
- J marque autant de points que la balle a fait de rebonds. Si elle roule déjà au sol quand il la reprend, il marque 5 points.
- Quand L a appelé tous les joueurs 2 fois chacun, le gagnant est celui qui a marqué le moins de points.

Remarque : Le déroulement du jeu bien assimilé, le maître peut se faire remplacer quelques instants pour lui permettre de circuler entre les 2 autres ateliers.



ATELIER 3 : *LES EXPERTS*

- 9 joueurs.
- Espace de jeu : demi-terrain, un fil tendu à un mètre du sol, dans toute la longueur.
- Dans les zones 2 et 3, chaque lanceur (L) dispose de 5 balles. Quand elles ont été frappées, les rôles changent.

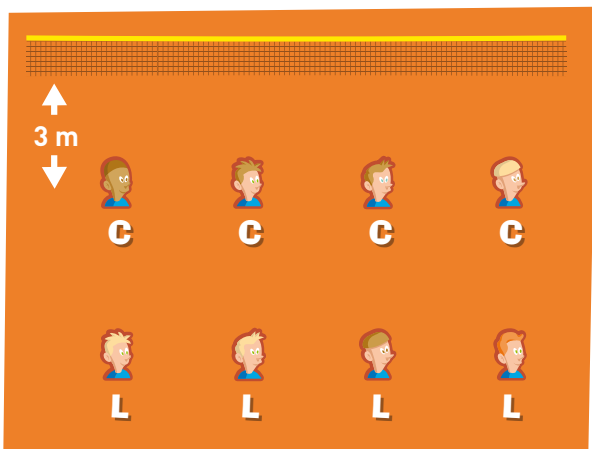
Remarque : En zone 2, si le frappeur est gaucher, L change de côté.

- Au signal du maître (3 à 4 minutes plus tard), les joueurs de la zone 2 vont à la 3, ceux de la 3 vont à la zone 1 et 2 joueurs de la zone 1 vont à la 2.
- Quand tout le monde a tenu tous les rôles (une trentaine de minutes), les élèves rangent le matériel et rejoignent le maître.



JEU FINAL : LAPINS / CHASSEURS 10 MIN

- Les élèves sont répartis en 2 groupes égaux, un sur chaque demi-terrain.
- Au sein de chaque groupe, 3 équipes de 4 joueurs sont constituées : 2 de chasseurs (C), une de lapins (L).



- > Les chasseurs s'alignent sur toute la largeur du terrain à environ 3 mètres du filet. Ils sont munis de balles en mousse.
- > Au signal, un par un, les lapins doivent traverser le couloir entre chasseurs et filet sans se faire toucher.

Un rebond préalable au toucher est imposé.

- > Un lapin qui réussit à échapper aux tirs des chasseurs revient immédiatement à son point de départ et, s'il échappe à nouveau aux balles qui lui sont destinées, pourra effectuer ensuite une autre traversée.



- > Quand tous les lapins ont été touchés, les rôles s'inversent entre eux et une des deux équipes de chasseurs.
- Après 10 minutes, le rangement du matériel tient lieu de retour au calme.

8

VERS LA COMBINAISON GAGNANTE

COMBINER LES DIFFÉRENTES EXIGENCES DU TENNIS EST AFFAIRE COMPLEXE. CELA NÉCESSITERA UN APPROFONDISSEMENT AU CYCLE 3 AVANT QUE CETTE COMBINAISON DEVIENNE GAGNANTE.

OBJECTIFS

→ Enchaîner les actions motricité / frappe / visée.
→ Jouer différents rôles (joueur, lanceur...).

MATÉRIEL

→ Une raquette et une balle par enfant.
→ Jeux de dossards.
→ Craies.

→ Une trentaine de plots ou assiettes.

DURÉE

→ 50 minutes environ.

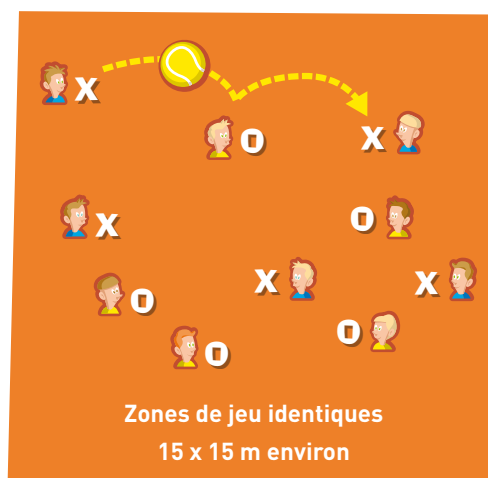
SÉANCE 8

→ Les trois dernières séances de cette série seront consacrées à la combinaison des différentes compétences du tennis (se déplacer à bon escient, frapper dans la balle, viser une cible), mais c'est toujours le jeu qui sera privilégié. Tout simplement parce que nous sommes bien en éducation physique et sportive, à l'école, non pas en tennis, en club, et que le jeu est au centre des apprentissages de ce cycle pour ce domaine précis.

MISE EN TRAIN 10 MIN

→ Le jeu proposé est celui de « La passe à 5 ». Les élèves sont répartis en équipes de 5 joueurs – nombres à adapter à la situation – opposés 2 à 2.

→ Deux ou trois espaces de jeux sont définis et balisés – pas trop proches les uns des autres pour éviter une perturbation réciproque.

**LA PASSE À 5**

- Deux équipes s'opposent : X contre O.
- La balle est confiée à une des 2 équipes qui doit réussir 5 passes consécutives – avec rebond, sans interception par l'autre équipe.
- Si la balle fait plus d'un rebond ou roule à terre, elle est rendue à l'équipe adverse.
- Chaque série de 5 passes rapporte un point.
- À chaque point marqué, la balle change d'équipe pour éviter une éventuelle trop grande domination de l'une sur l'autre.

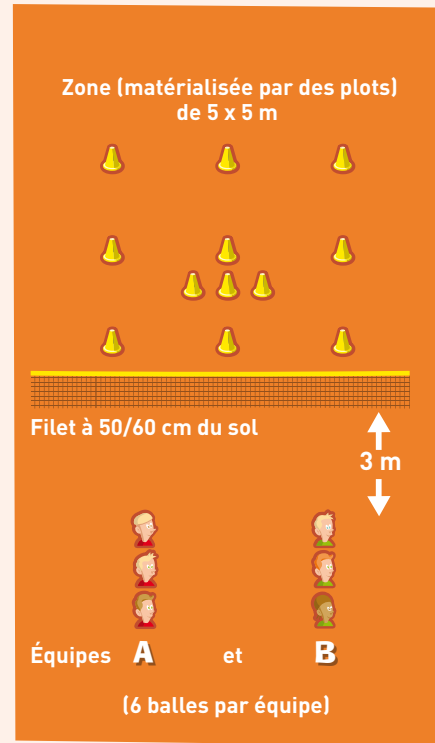
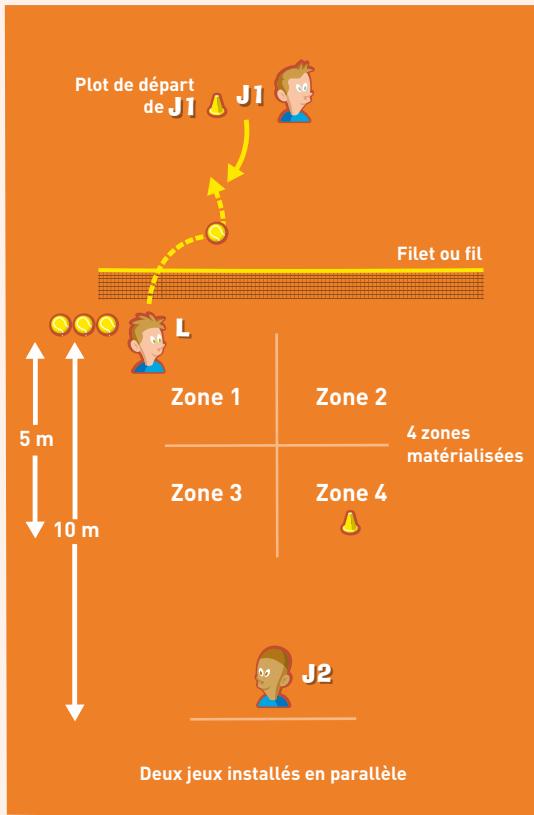
ATELIERS 30 MIN

→ La classe est répartie sur 3 ateliers dont le maître a expliqué préalablement le fonctionnement. Il restera attentif au déroulement du « relais multi-actions » et assurera la rotation entre ateliers.



ATELIER 1 : LA CIBLE

- La zone cible est délimitée par des plots ; quelques plots sont disposés en son centre pour en permettre une meilleure visualisation.
- Chaque équipe dispose de 6 balles ; chaque joueur en frappe une jusqu'à ce que les 6 balles aient été utilisées.
- La frappe se fait après un rebond. Si la balle tombe dans la zone, l'équipe marque un point.
- Le total des points marqués départage les 2 équipes.

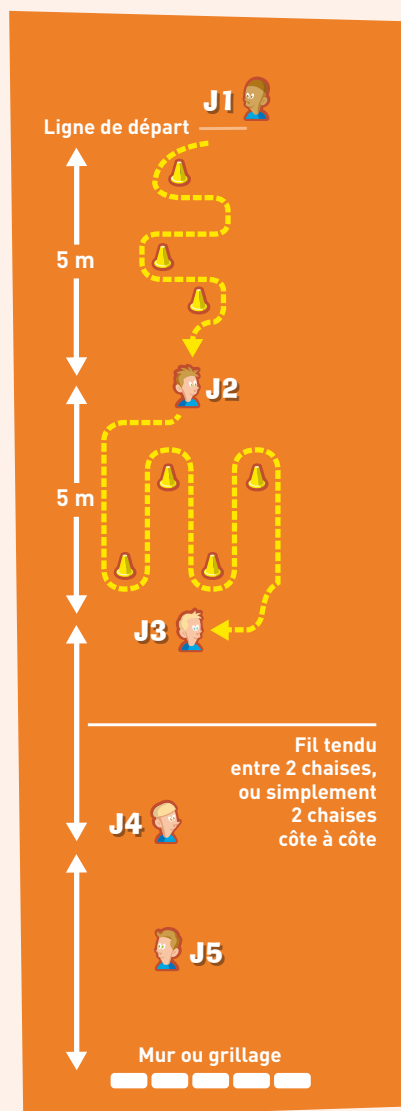


ATELIER 2 : VISER JUSTE EN METTANT L'ADVERSAIRE EN DIFFICULTÉ

- J2 place un plot dans une des 4 zones matérialisées. Celle-ci est désormais neutralisée et ne peut être utilisée par J1.
- J2 regagne sa ligne de jeu.
- L dispose de 4 balles. Il lance la première pour J1, par-dessus le filet, avec un rebond dans le camp de J1.
- J1 se déplace en fonction du mouvement de la balle et la frappe avant qu'elle ne roule au sol.
- La balle frappée par J1 doit rebondir dans une des 3 zones libres. S'il y réussit, il marque un point.
- J2 doit alors essayer de la frapper à son tour au premier rebond. Si elle franchit le filet, il marque lui aussi un point.
- Le jeu continue avec les 3 autres balles dont dispose L. Chaque fois, J2 peut déplacer son plot et interdire une nouvelle zone.
- Quand les 4 balles ont été utilisées, les 3 joueurs changent de rôle. Lorsqu'ils ont tenu tous les rôles, ils annoncent leurs points pour désigner le vainqueur.



ATELIER 3 : RELAIS MULTI-ACTIONS



→ J1 slalome entre les plots en dribblant avec sa balle et sa raquette.

→ J2 slalome entre les plots en poussant sa balle avec sa raquette.

→ J3 et J4 échangent la balle (avec la raquette) : lorsqu'elle a passé 5 fois par-dessus le fil, J4 envoie la balle à J5.

→ J5 frappe la balle 5 fois (consécutives ou non) contre le mur ou le grillage.

- Deux jeux fonctionnent en parallèle, et chaque joueur installe le matériel qui lui sera utile.
- La balle tient lieu de témoin entre les joueurs.
- Chaque membre de l'équipe prend la place du joueur qu'il rejoint pour changer ainsi de rôle au relais suivant.
- Le maître lance les 2 relais en même temps. La première équipe qui termine son parcours marque un point.
- J5 va alors à la place de J1, et le jeu reprend pour un nouveau parcours au signal du maître.
- Le décompte des points est fait quand tous les joueurs de chaque équipe ont occupé tous les postes.



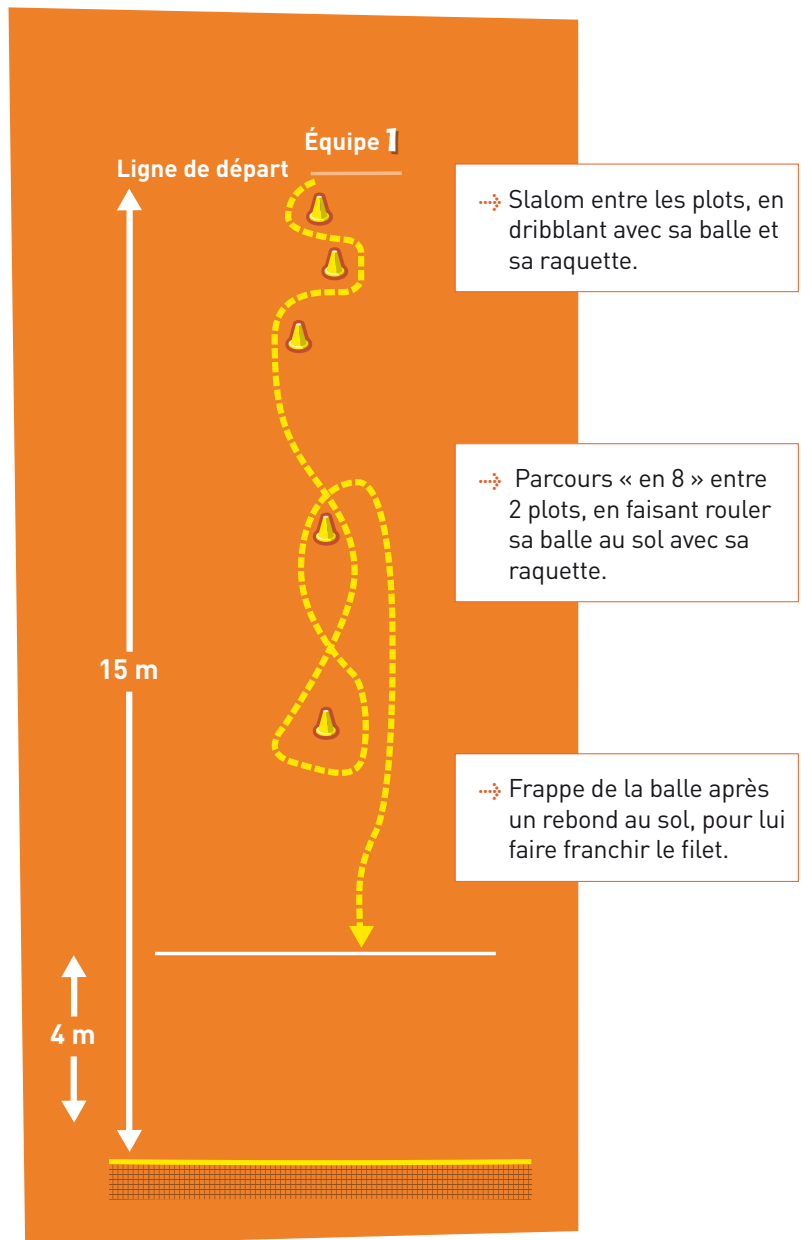
JEU FINAL 10 MIN

- Le maître rassemble les enfants pour la mise en place du jeu final, variante du relais « multi-actions ».
- Les enchaînements sont réalisés cette fois individuellement, au service de son équipe néanmoins.
- Autant de parcours que d'équipes de 5 joueurs installés en parallèle.
- Chaque équipe s'oppose aux autres sous forme de relais.
- Quand le joueur a frappé la balle par-dessus le filet, il revient en courant, directement, taper dans la main du joueur suivant.
- Comme il ne peut revenir que si sa balle a franchi le filet, il doit donc récupérer sa balle, se repositionner et frapper tant que la condition n'est pas remplie.
- Si on en a le temps, une deuxième manche peut être disputée.



RETOUR AU CALME

- Le rangement du matériel tiendra lieu de retour au calme.



9

PASSE-FILET

LES ÉCHANGES PAR-DESSUS LE FILET, FINALITÉ DU TENNIS, COMMENCENT À ÊTRE POSSIBLES DANS CETTE FIN DE CYCLE. ILS DEVRONT ÊTRE RENFORCÉS AU CYCLE 3.

OBJECTIFS

→ Enchaîner les échanges par-dessus un filet / vers une cible.
→ Jouer différents rôles (joueur, lanceur...).

MATÉRIEL

→ Une raquette et une balle par enfant – balles molles et balles en mousse à parts égales + 20 balles en mousse.
→ Craie.

→ 10 cerceaux.

→ 2 supports de cerceaux.

→ 8 plots.

DURÉE

→ 50 minutes environ.

SÉANCE 9

→ Au Cycle 2, les échanges par-dessus le filet sont associés à la zone dans laquelle il faudra renvoyer la balle : le terrain adverse. Au cours de cette séance, la vitesse du rebond ne devant pas être une contrainte amenant à l'échec, les balles molles, voire les balles en mousse, seront favorisées dans les jeux d'échange par-dessus le filet. Il appartient au maître de décider quels enfants sont déjà en capacité de jouer avec des balles molles.

→ La visée du terrain adverse est par ailleurs essentielle. Chaque jeu dans lequel la balle franchit le filet est donc assorti d'une zone de terrain à viser.

MISE EN TRAIN :**LA BALLE BRÛLANTE 10 MIN**

→ Les élèves sont répartis en 4 groupes homogènes – la mixité est aussi à prendre en considération.

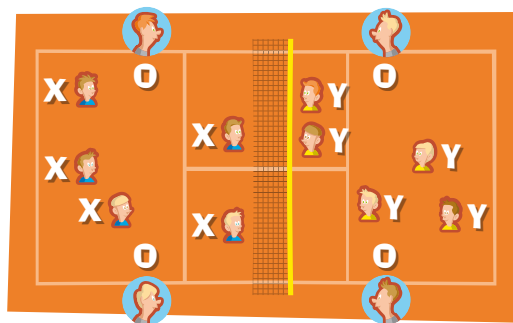
> Deux espaces de jeu sont définis et balisés – si possible deux courts.

> Des observateurs (O) sont désignés qui entreront en jeu au moment de la permutation des équipes.

> Chaque joueur dispose d'une balle en mousse qu'il va frapper après rebond en direction du camp opposé.

> L'objectif est d'avoir moins de balles sur son terrain que l'équipe adverse à la fin du temps de jeu (3 minutes).

> Toute balle doit donc être renvoyée le plus vite possible soit à la volée ou après l'avoir laissé rebondir, soit après l'avoir ramassée puis frappée, toujours après rebond.



> Les observateurs contrôlent que les rebonds se font bien à l'intérieur du camp visé. Ils renvoient à la main, en les faisant rouler, les balles qui touchent le sol à l'extérieur du terrain.

> Au signal de fin donné par le maître, les balles ne doivent plus être touchées et elles sont décomptées dans chaque terrain.

> Une permutation est effectuée entre les équipes pour varier les oppositions.

ATELIERS 30 MIN

→ La classe est répartie sur 3 ateliers dont le maître a expliqué préalablement le fonctionnement.

ATELIER 1 : CIBLE AU MUR

→ Chaque enfant a une balle en mousse et une raquette.

→ Il s'agit d'effectuer le plus de frappes au mur possible, chaque fois avec rebond avant la frappe. Plusieurs rebonds sont tolérés.

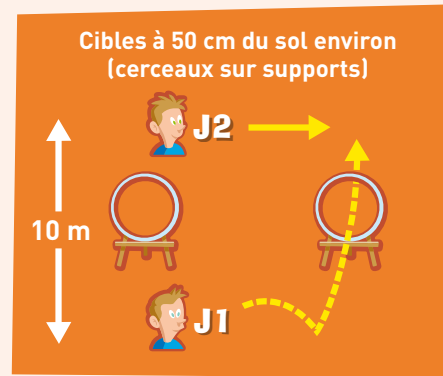
→ Pour certains enfants, les plus à l'aise, on pourra imposer une cible (traçage à la craie ou cerceau accroché).

→ Au signal de changement d'atelier, celui qui a réussi le plus de frappes consécutives au mur l'emporte.

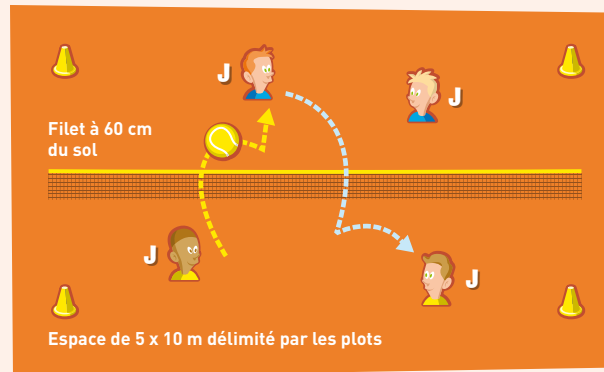


ATELIER 2 : LES CIBLES HAUTES

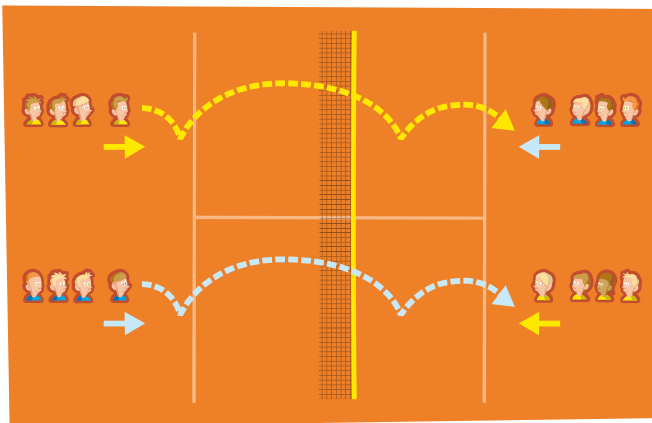
- Avec sa raquette, J1 envoie la balle dans une des 2 cibles, après un rebond au sol devant lui – balle mousse ou balle molle.
- J2 doit tenter de renvoyer la balle vers J1, sans obligation de viser les cibles.
- J1 bloque la balle à la main et renvoie à nouveau vers la cible.
- Après 5 lancers, J1 et J2 inversent leur rôle. Ils compareront ensuite leurs réussites.
- Le jeu se poursuit selon les mêmes règles jusqu'au changement d'atelier.

**ATELIER 3 : ÉCHANGES EN DOUBLE**

- Les joueurs (J) sont organisés en « 2 contre 2 ».
- Ils doivent réaliser le plus d'échanges possible.
- Les balles en mousse sont à privilégier, sauf pour les enfants très à l'aise qui échangeront avec des balles molles.
- Une permutation peut être organisée entre les paires durant le temps de jeu, avant le signal de changement d'atelier.

**JEU FINAL 10 MIN**

- Deux jeux sont installés en parallèle, la classe étant répartie en 4 équipes. Chacune d'elles est séparée en 2 groupes.



- Le rangement du matériel tiendra lieu de retour au calme.

- ❖ Chaque manche dure 3 minutes.
- ❖ Au signal du maître, les échanges commencent entre les deux premiers joueurs de chaque groupe.
- ❖ La balle doit rebondir dans le carré de service de l'adversaire.
- ❖ Quand la balle roule ou si elle rebondit hors du terrain, l'échange s'arrête.
- ❖ Les 2 joueurs suivants commencent alors leur échange.
- ❖ Chaque fois que la balle passe le filet, l'équipe marque un point.
- ❖ Au signal de fin, c'est le score total de l'équipe qui est pris en compte. Une deuxième manche peut alors commencer.
- ❖ En fonction du temps disponible, les équipes peuvent changer de terrain pour s'opposer à d'autres adversaires.

10 LE FINAL

LA DERNIÈRE SÉANCE DU CYCLE DE TRAVAIL PERMET UNE ÉVALUATION FINALE DES PROGRÈS RÉALISÉS ET DES MANQUES À COMBLER AU CYCLE 3. AU PASSAGE, C'EST L'OCCASION DE RAPPELER L'INTÉRÊT D'UNE PROGRAMMATION NON SEULEMENT DE CYCLE, MAIS ÉGALEMENT D'ÉCOLE POUR LES QUATRE DOMAINES DE L'EPS.

OBJECTIFS

→ Évaluer ses compétences (cf. fiche d'évaluation).
 → Enchaîner les échanges par-dessus un filet (match avec décompte des points classique).
 → Jouer différents rôles (joueur, lanceur...).

MATÉRIEL

→ Une raquette et une balle molle par enfant.
 → 20 balles en mousse (pour l'évaluation).
 → Craie.
 → Plots.

DURÉE

→ 55 minutes environ.

SÉANCE 10

→ L'évaluation est donc le fil rouge de la séance, sous la direction du maître pour une approche plus complète des compétences de chaque enfant.

→ La fiche d'évaluation peut être conservée pour être transmise au Cycle 3.

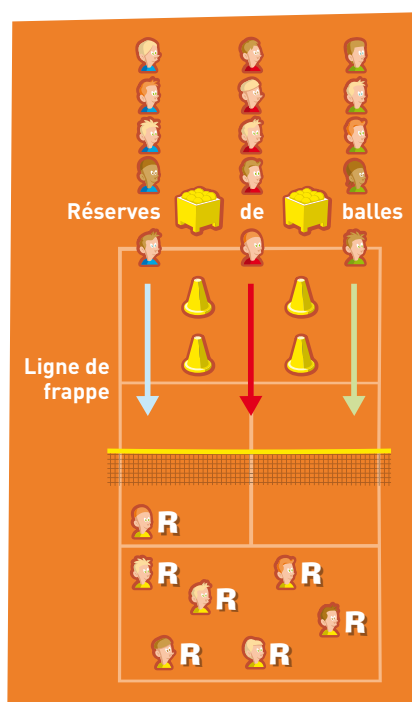
→ Jouer en utilisant les règles (adaptées) et le décompte de points du tennis est le second objectif de cette séance pour avancer vers le jeu global et ce qui le régit.

MISE EN TRAIN : *LE SERVEUR* 10 MIN

→ Les élèves sont répartis en 3 équipes de 5 joueurs, en file indienne, face au filet. Les autres sont les ramasseurs (R) de balles chargés de réalimenter la réserve.

> Au signal (du maître ou d'un enfant), le premier joueur de chaque équipe part le plus vite possible, la balle en équilibre sur sa raquette, jusqu'à la ligne de frappe.

> De là, il frappe sa balle après un rebond au sol.



Des plots balisent les couloirs autorisés à chaque équipe.

ÉVALUATION ET JEUX 45 MIN

- La classe est séparée en groupes de 5 joueurs, identifiés de A à E (ou F, etc.).
- > Le groupe A rejoint le maître pour l'évaluation, les 4 autres groupes se répartissent sur l'espace de jeu – l'équivalent de 2 terrains.
- > La rotation entre les groupes est déclenchée par le maître en fonction du temps nécessaire à l'évaluation des élèves du groupe qu'il contrôle.
- > S'il reste ensuite du temps, les jeux un contre un peuvent se poursuivre, l'espace d'évaluation se transformant alors en espace de jeu.

Remarque : En la circonstance, l'adversaire mentionné dans la fiche d'évaluation est le maître qui envoie les balles à reprendre.

Évaluation

Espace de jeu : au fond d'un des deux courts.



FICHE D'ÉVALUATION : COMPÉTENCES VISÉES

Prénom :			
Date :			
Frapper dans la balle après un rebond devant moi.			
Faire franchir le filet à ma balle après la frappe.			
Atteindre une zone visée intentionnellement, après un rebond devant moi.			
Frapper la balle envoyée par un adversaire après un ou plusieurs rebonds.			
Renvoyer la balle d'un adversaire après un ou plusieurs rebonds, par-dessus le filet.			

Jeu

- Chaque groupe de 5 s'organise en 2 joueurs (J), un arbitre (A) et 2 observateurs/ramasseurs de balles (O). Les changements de rôle s'effectuent après chaque jeu.
- Règles :
- > Le service est effectué derrière la ligne, après un rebond au sol.
- > Le point est marqué quand la balle rebondit 2 fois* au sol avant que l'adversaire ne la touche – premier rebond dans le terrain adverse !
- > Après chaque point, le serveur change.

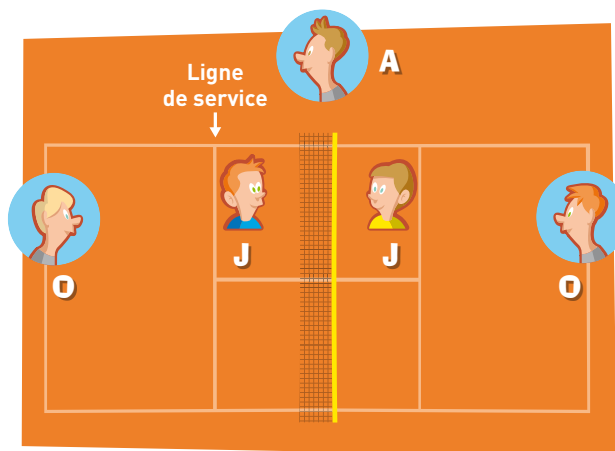
* Le nombre de rebonds peut aussi être laissé libre, pour les enfants ayant le plus de difficultés, l'important pour marquer étant alors de renvoyer la balle dans le terrain adverse.

→ Décompte :

- > 1 point marqué : 15 ;
- > puis 30, puis 40, puis jeu ;
- > pour gagner un jeu, il faut donc marquer 4 points, avant son adversaire.

RETOUR AU CALME

→ Le rangement du matériel tiendra lieu de retour au calme.



Demi-court – ou équivalent : 6 m de large sur 5 m de profondeur / Deux jeux en parallèle sur chaque court.