



Les jeux de raquettes à l'école élémentaire

Avril 2011

SOMMAIRE

1. PRÉSENTATION	page 3
2. LISTE ILLUSTRÉE DU MATÉRIEL	page 4
3. LES RÈGLES D'OR	page 5
4. CONTENUS D'APPRENTISSAGE EN JEUX DE RAQUETTES	page 6
5. DÉMARCHE PROPOSÉE	page 8
6. SITUATION DE RÉFÉRENCE 1 : « La zone cible »	page 9
7. SITUATION DE RÉFÉRENCE 2 : « Vise la cible ! »	page 18
8. SITUATION DE RÉFÉRENCE 3 : « Les 4 couleurs »	page 24
9. SITUATION DE RÉFÉRENCE 4 : « Laisse pas tomber ! »	page 31
10. BIBLIOGRAPHIE	page 38

PRÉSENTATION

Ce document propose une démarche d'apprentissage à partir de situations adaptées au cycle 2 et au cycle 3 en regard des compétences visées en fin de cycle.

La compétence de fin de cycle est déclinée en sous compétences simplifiant l'apprentissage des jeux de raquettes aux élèves.

Chaque situation permet d'identifier et d'acquérir des savoirs nécessaires à la construction de la compétence visée.

Mode d'emploi du document

1. **Les situations de référence**, proposées pour chaque cycle, permettent une **évaluation diagnostique** à partir de **repères observables**.
2. **L'analyse des difficultés** rencontrées par les élèves conduit à **un choix de situations de remédiation adaptées**.
3. La situation **d'évaluation bilan** permet de mesurer **les progrès** des élèves.

NB : Pour toutes les situations proposées, les dimensions de terrains ou de zones sont données à titre indicatif. Il convient de les adapter en fonction des élèves, du matériel et des contraintes locales.

LISTE ILLUSTRÉE DU MATÉRIEL

Raquette tennis		Pétéca	
Raquette mini-tennis		Raquette scratch	
Raquette tennis de table		Raquette jokari	
Raquette badminton mini-raquettes badminton		Raquette pala	
Raquette plastique		Main	
Indiaca		Gant scratch	
Chistera ...		Bidon de lessive coupé	

LES RÈGLES D'OR

Espace :

Aire de jeu adaptée en surface et en revêtement.

Zone sécurisée pour les observateurs, les arbitres et les ramasseurs.

Orientation de l'espace de frappe en fonction des différents terrains.

Espaces d'action bien définis (cibles à atteindre, zones de renvoi, zones de réception...) et matérialisés (plots, cônes, coupelles, rubalise, bancs...).

Une vigilance particulière doit être portée sur la sécurité passive et active :

- orientation des lancers et distance entre les élèves (minimum sécuritaire : envergure de l'élève + longueur de la raquette)
- organisation du ramassage (sur consignes de l'adulte, à la fin de la situation).
- nombre d'élèves par ateliers pour éviter les gênes et les accidents lors de la manipulation des raquettes.

Favoriser les apprentissages :

L'organisation de la classe doit permettre une grande pratique pour chaque élève (éviter les files d'attente, privilégier le temps d'activité en multipliant les ateliers) et l'amener à prendre plus de responsabilités, à évoluer en autonomie, en toute sécurité.

Pour cela, le maître favorisera la tenue de différents rôles :

- compteur, observateur, responsable de la mise en place et du rangement du matériel
- lanceur, receveur/renvoyeur, ramasseur, arbitre.

Il permettra aux élèves :

- de mesurer les résultats de leur action : nombre de balles renvoyées, points marqués (critères de réussite : fiches de résultats, de score)
- d'analyser leur action (critère de réalisation : fiches d'observation).

Individualisation des parcours d'apprentissage

Le maître proposera des ateliers permettant un niveau de pratique adapté à chacun.

Il adaptera la composition des « groupes d'élèves », en terme de niveau de jeu et de comportement.

La performance de chaque élève doit s'apprécier par rapport à ses propres possibilités et aux progrès qu'il réalise tout en minimisant les comparaisons entre élèves.

Matériel

Le gymnase ou les courts de tennis sont les lieux de pratique culturels, mais l'activité peut être pratiquée dans les cours d'école.

Le matériel doit être adapté à l'objectif visé et au niveau des élèves (les engins de renvoi, les mobiles, la séparation des zones, le marquage des zones, les grilles d'observation....). Le matériel doit être respecté. Ne pas hésiter à utiliser tout le matériel dont on dispose même s'il n'est pas identique pour tous les élèves.

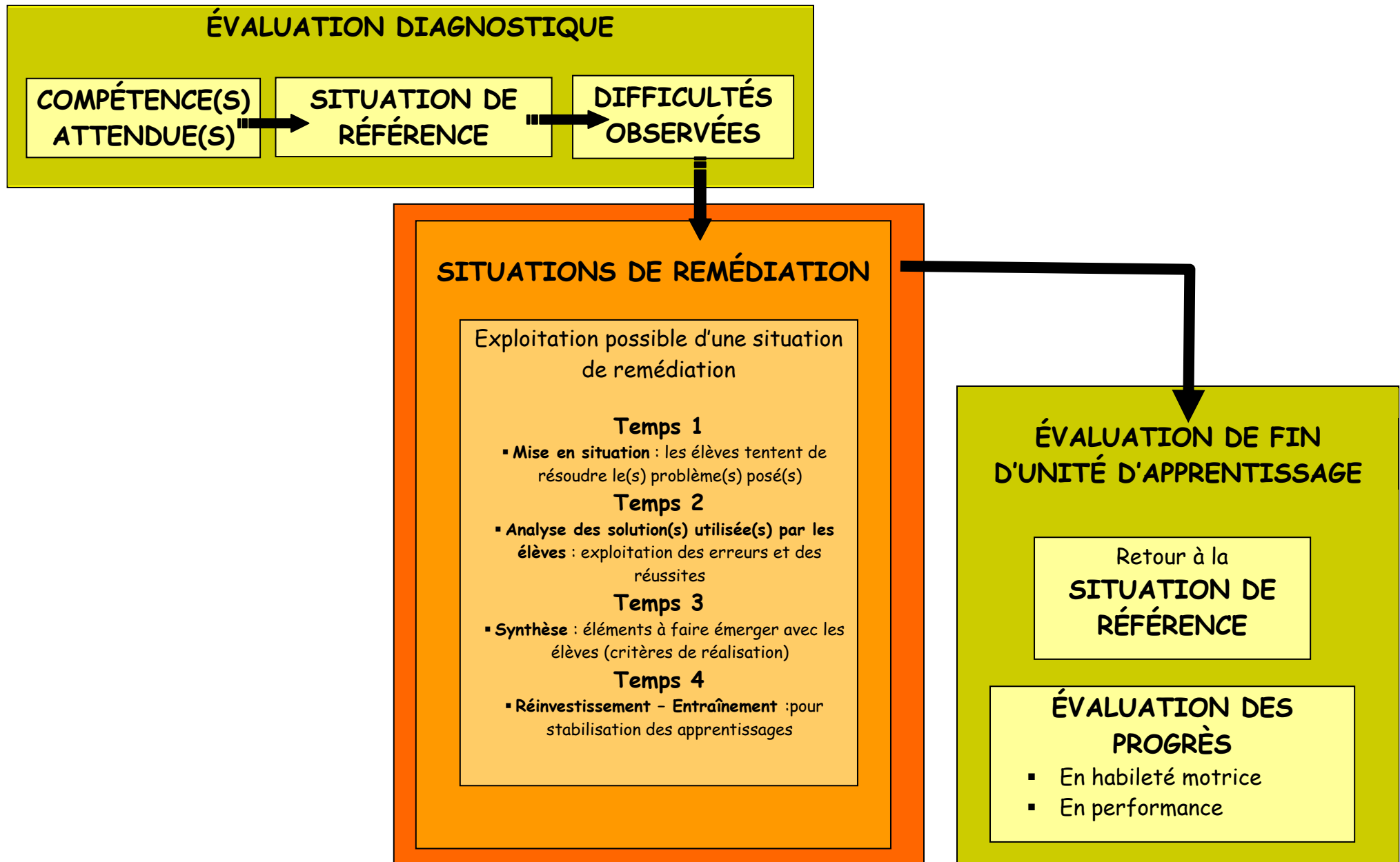
La tenue vestimentaire doit être adaptée.

Les contenus d'apprentissage en jeux de raquettes

Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement		
CYCLE 2	Compétence visée de fin de cycle :	Faire quelques échanges.
Connaissances	Capacités	Attitudes
• L'espace de jeu pour échanger • Les règles de jeu • Les règles de sécurité • Quelques trajectoires • Les principes de placement et de remplacement • Les spécificités de certains matériels • La tenue de raquette • Le vocabulaire adapté	• Frapper le mobile • Créer des trajectoires variées en direction, hauteur, puissance • Se placer pour renvoyer • Tenir correctement sa raquette • Lire une trajectoire et se déplacer vers le point de frappe • Placer sa raquette pendant le déplacement • Adopter une position d'attente	• Assurer différents rôles (joueur, observateur, arbitre, compteur...) • Etre en coopération ou en opposition conciliante • Respecter les règles de sécurité
Liens avec le socle commun		
Compétence 1 : maîtrise de la langue • S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié. • Connaître un vocabulaire juste et précis Compétence 3 : principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique • Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement. • Observer et décrire pour mener des investigations simples • Appliquer des règles élémentaires de sécurité et d'hygiène Compétence 6 : compétences sociales et civiques • Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de communication. • Respecter les autres et les règles de vie collective • Participer à un échange verbal en respectant les règles de communication • Pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles Compétence 7 : autonomie et initiative • Se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée. • Echanger, questionner, justifier un point de vue. • Travailler en groupe, s'engager dans un projet. • Ecouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité • Echanger, questionner, justifier son point de vue		

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement		
CYCLE 3	Compétence visée de fin de cycle :	Marquer des points dans un match à 2.
Connaissances	Capacités	Attitudes
• L'espace de jeu pour échanger • Les règles de jeu • Les règles de sécurité • Différents types de frappes et de trajectoires • Les principes de placement et de remplacement • Les spécificités de certains matériels • La tenue de raquette • Les termes spécifiques	• Lire une trajectoire et se déplacer vers le point de frappe • Coordonner se déplacer, se placer et frapper • S'équilibrer pour frapper • Réaliser des trajectoires orientées et dosées • Utiliser la frappe adaptée • Faire déplacer l'adversaire, envoyer où il n'est pas • Accélérer, ralentir le jeu • Dégager quand on est en difficulté • Identifier le point faible de l'adversaire • Savoir compter les points, annoncer le score	• Assurer différents rôles (joueur, observateur, arbitre, compteur...) • Respecter les règles de sécurité • Respecter le matériel, les partenaires, l'arbitre
Liens avec le socle commun		
Compétence 1 : maîtrise de la langue • S'exprimer à l'oral dans un vocabulaire approprié et précis Compétence 3 : principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique • Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner • Manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter • Mettre à l'essai plusieurs pistes de solutions Compétence 6 : compétences sociales et civiques • Respecter les autres, et notamment appliquer les principes de mixité. • Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives • Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application • Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue • Coopérer avec un ou plusieurs camarades Compétence 7 : autonomie et initiative • Respecter des consignes simples en autonomie • Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités • Commencer à savoir s'auto évaluer dans des situations simples • S'impliquer dans un projet individuel ou collectif		

DÉMARCHE PROPOSÉE POUR CONSTRUIRE UNE UNITÉ D'APPRENTISSAGE

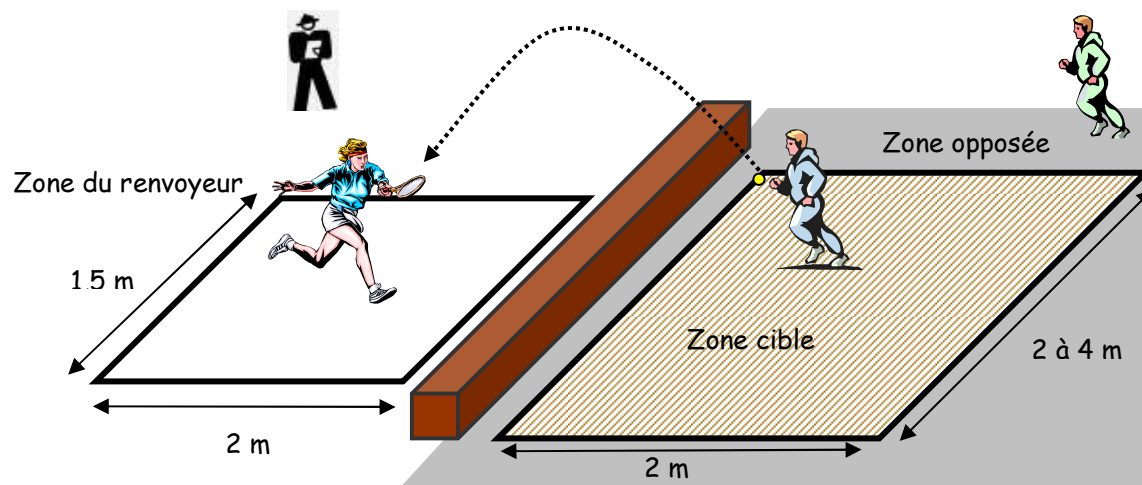


CYCLE 2

Être capable de se placer pour frapper le mobile et créer une trajectoire

SITUATION DE RÉFÉRENCE 1 La zone cible

DISPOSITIF



Matériel :

- Raquette manche court (mini tennis, tennis de table...)
- Balles mousses, balles de tennis de table, balles de tennis, autres balles rebondissantes...
- Obstacle entre la zone du renvoyeur et de la zone opposée (banc, haie, élastique, filet...d'environ 30 cm)

Organisation de la classe :

Par 4 :

un lanceur :



un renvoyeur :



un observateur :



un ramasseur :



Changer de rôle.

CONSIGNES

Renvoyer la balle dans la zone cible avec la raquette.
(Sans ou après rebonds)

Réaliser 10 essais. Additionner les points des 10 renvois.
Comptabiliser les points par équipe :

- 0 point : ne touche pas la balle
- 1 point : touche la balle mais ne la renvoie pas dans la zone opposée
- 2 points : renvoie hors zone cible dans la zone opposée
- 3 points : renvoie dans la zone cible

Pour assurer un lancer efficace, le lanceur peut se placer où il veut sur le terrain (pour être en coopération).

Le lanceur doit attendre que la balle ait touché le sol et que le nombre de points soit annoncé pour relancer une balle.

La mauvaise mise en jeu est à refaire.

Moduler la largeur de la zone cible en fonction du niveau des élèves : **GS** : 4m **CP** : 3m **CE1** : 2m

La largeur de la zone du renvoyeur ne doit pas excéder 1,5m.

FICHE ÉLÈVE

NOM :
PRÉNOM :

1 ^{ère} séance (date) :											
Essai	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	total
Ne touche pas la balle : 0 point											
Pas de renvoi dans la zone opposée : 1 point											
Zone opposée, hors zone cible : 2 points											
Dans la zone cible : 3 points											
Total des points sur 10 essais											
Mon meilleur essai											

Je sais faire :			
Je suis en position d'attente (raquette haute,...).	☹	☺	☺
Je réagis dès que la balle est lancée.	☹	☺	☺
Je me place par rapport à la trajectoire de la balle.	☹	☺	☺
Je me stabilise pour frapper la balle (pieds au sol...).	☹	☺	☺
Je frappe la balle avec ma raquette.	☹	☺	☺

FICHE ÉLÈVE

NOM :
PRÉNOM :

Dernière séance (date) :											
Essai	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	total
Ne touche pas la balle : 0 point											
Pas de renvoi dans la zone opposée : 1 point											
Zone opposée, hors zone cible : 2 points											
Dans la zone cible : 3 points											
Total des points sur 10 essais											
Mon meilleur essai											

Je sais faire :			
Je suis en position d'attente (raquette haute,...).	☹	☺	☺
Je réagis dès que la balle est lancée.	☹	☺	☺
Je me place par rapport à la trajectoire de la balle.	☹	☺	☺
Je me stabilise pour frapper la balle (pieds au sol...).	☹	☺	☺
Je frappe la balle avec ma raquette.	☹	☺	☺

POUR ALLER PLUS LOIN AU CYCLE 2

Compétences de fin de cycle : faire quelques échanges

(Se déplacer - Frapper vers une cible - Produire des trajectoires de balles ou de volants de longueurs différentes)

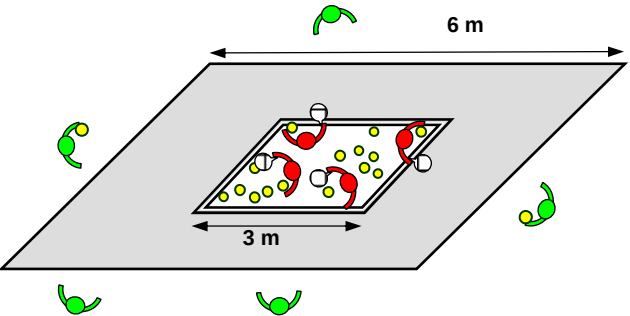
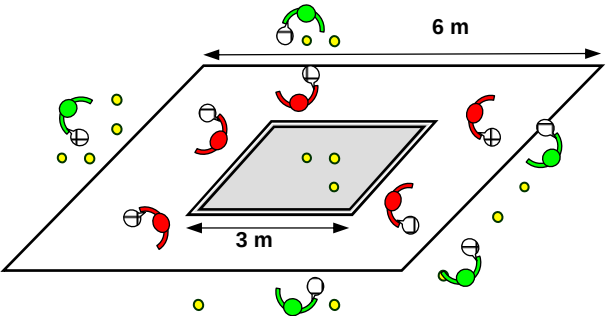
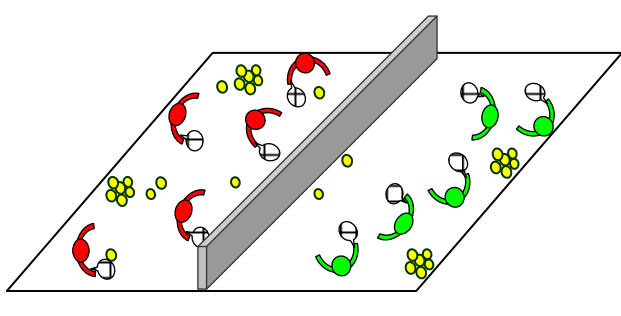
COMPÉTENCES ATTENDUES	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION
Être capable de frapper la balle.	- Ne frappe pas la balle (en avance, en retard) - Frappe inefficacement, hasardeusement, aléatoirement... - Frappe efficacement	- Vider la caisse - La défense du château - Les balles brûlantes - Les bas de mémé
Être capable de créer une trajectoire vers une cible :	- Envoie derrière lui ou sur le côté (dans la zone du renvoyeur) - Envoie hors de la zone cible mais dans la zone opposée  - Envoie dans la zone cible 	- Les buts gardés - Les cibles
• Direction		
• Hauteur	- Envoie trop haut - Envoie trop bas - Envoie de manière efficace	- Passer la fenêtre - Le tennis basket
• Puissance	- N'envoie pas assez fort - Envoie trop fort - Envoie de manière efficace	Robin Hood
Être capable de se placer par rapport à la balle.	- Reçoit la balle sur lui - Est trop loin de la balle - Est toujours face à la balle - Se décale (pour coup droit ou revers), et/ou se place efficacement	- La bonne zone - Le bon cerceau
Être capable de réagir lorsque la balle est lancée.	- Part trop tard - Part trop tôt - Part au bon moment	- L'esquive - Balle trappe - La balle nommée
Être capable d'adopter une position d'attente.	- Bras ballants - Raquette prête - Jambes tendues - Jambes fléchies, pieds décalés - Regard vers les pieds - Regard efficace	Le photographe

FICHE D'ÉVALUATION DU MAÎTRE

Jeux de raquettes au CYCLE 2

COMPÉTENCES ATTENDUES SAVOIRS VISÉS	NIVEAUX	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	ÉLÈVES					
Frapper le mobile	1	Ne frappe pas la balle (en avance, en retard)						
	2	Frappe de manière inefficace, hasardeuse, aléatoire						
	3	Réussit sa frappe						
Créer une trajectoire : direction	1	Envoie derrière lui ou sur le côté (dans sa zone)						
	2	Envoie hors de la zone cible mais dans la zone opposée						
	3	Envoie dans la zone cible						
Créer une trajectoire : hauteur	1	Envoie trop bas Envoie vers le plafond						
	2	Envoie dans le camp adverse						
Se placer par rapport à la balle envoyée	1	Est trop loin ou trop près de la balle						
	2	Est toujours face à la balle						
	3	Choisit la position adaptée						
Réagir immédiatement	1	Ne part pas						
	2	Part trop tôt ou trop tard						
	3	Part dès que la balle est lancée						
Adopter une position d'attente selon les éléments suivants : raquette prête, jambes fléchies, pieds décalés, regard efficace	1	Aucun ou 1 élément						
	2	2 ou 3 éléments						
	3	4 éléments						

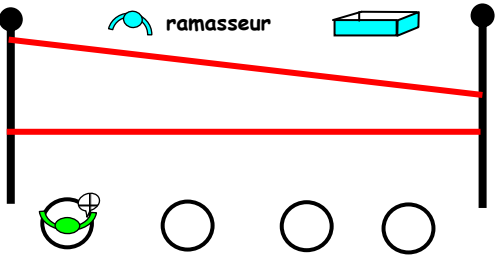
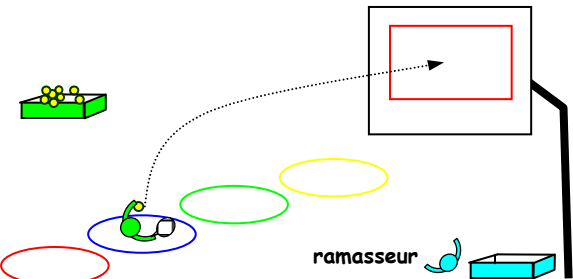
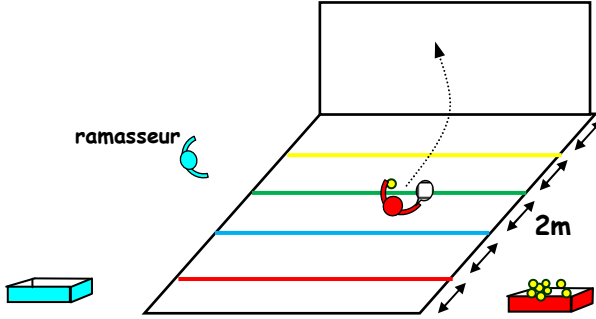
CYCLE 2	SITUATION RÉFÉRENCE 1	Être capable de se placer pour frapper le mobile et créer une trajectoire	Frapper la balle Créer une trajectoire vers une cible Se placer par rapport à la balle Réagir lorsque la balle est lancée Adopter une position d'attente
	Faire quelques échanges		

	Vider la caisse	La défense du château	Les balles brûlantes
situation			
dispositif	- Une zone (la caisse) de 3x3 m au centre d'une aire de jeu de 6x6 m - Un grand nombre de mobiles (balles, volants...) dans la caisse 1 équipe de 4 à 6 attaquants (sans raquette) 1 équipe de 4 à 6 videurs (avec raquette) 1 chronométrateur (1 à 2 min)	- Un « château » de 3x3 m - Une zone de défense de 6x6 m - Un grand nombre de mobiles (balles, volants...) 1 équipe de 4 à 6 attaquants avec raquettes 1 équipe de 4 à 6 défenseurs avec raquettes 1 chronométrateur (1 à 2 min)	2 terrains séparés par un filet bas (bancs...) 2 équipes, chaque joueur est muni d'une raquette - De nombreux mobiles 1 chronométrateur (temps de jeu : 1 à 2 min)
consignes	<u>Pour les attaquants</u> : envoyer le mobile dans la caisse <u>Pour les videurs</u> : envoyer les mobiles par une frappe en dehors de l'aire de jeu A l'issue du temps défini : pour les videurs, avoir le moins possible de mobiles dans la caisse	<u>Pour les attaquants</u> : envoyer les mobiles dans le château <u>Pour les défenseurs</u> : empêcher les mobiles d'entrer dans le château Tout mobile dans le château ne peut être repris Tout mobile dans l'aire de jeu, peut être repris par les attaquants et joué À l'issue du temps défini : pour les attaquants, avoir le plus possible de mobiles dans le château	Envoyer le plus de mobiles possible dans le camp adverse avec la raquette À l'issue du temps de jeu, avoir moins de mobiles dans son camp que l'équipe adverse Le mobile peut être renvoyé de volée ou après plusieurs rebonds
relances	- Varier la nature des mobiles, des raquettes. - Donner des raquettes aux attaquants.	Varier la nature des mobiles, des raquettes.	- Varier les mobiles, les raquettes. - Varier la hauteur du filet. - Mettre une zone interdite de frappe de part et d'autre du filet.

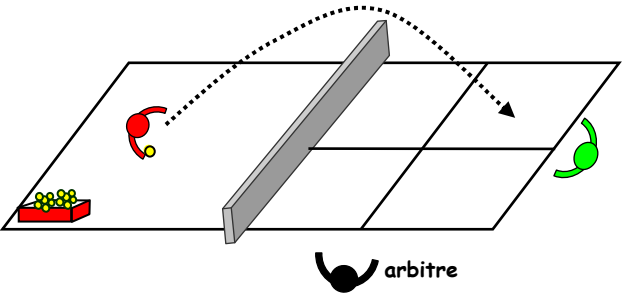
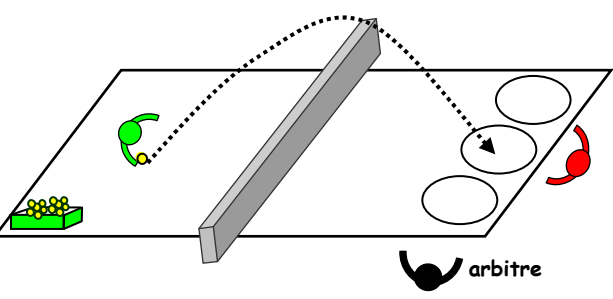
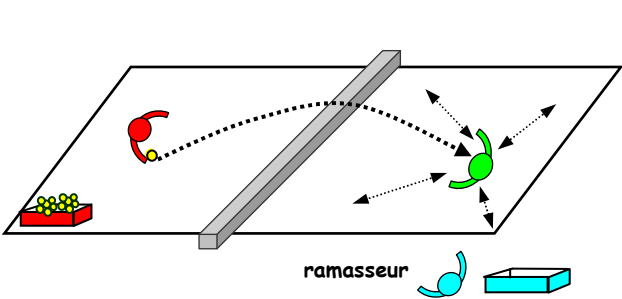
CYCLE 2	SITUATION RÉFÉRENCE 1	Être capable de se placer pour frapper le mobile et créer une trajectoire	Déclencher son déplacement dès que la balle passe le filet Se déplacer et s'équilibrer Placer la main ou la raquette pendant le déplacement
	Faire quelques échanges		

	Les bas de mémé	Les buts gardés	Les cibles
situation			
dispositif	- Des balles de tennis suspendues (fil accroché à 2 poteaux, 2 arbres...) - Une raquette par élèves - Espace suffisant entre chaque balle	1 mur 2 bancs renversés à 2m du mur 4 balles en mousse par lanceur	- Par 2 : 1 lanceur, 1 ramasseur - Une cible verticale et une cible horizontale - Une raquette par élève - Des mobiles (balles...) - Différentes zones de lancer
consignes	Avec la raquette, frapper de différentes manières la balle suspendue La balle est immobile avant d'être frappée à nouveau	Pour les lanceurs : envoyer leurs balles dans les buts dès que le signal est donné Pour les gardiens : protéger les buts Toute balle revenant vers les lanceurs peut être rejouée	Envoyer avec la raquette les mobiles dans la cible depuis les zones de lancer
relances	- Imposer la forme de frappe : revers, coup droit, smash... - Frapper la balle lorsqu'elle est en mouvement	Varié la distance des lanceurs par rapport aux bancs	Jouer sur la hauteur, la distance et la taille de la cible

CYCLE 2	SITUATION RÉFÉRENCE 1	Être capable de se placer pour frapper le mobile et créer une trajectoire	Frapper la balle Créer une trajectoire vers une cible Adopter une position équilibrée pour frapper
	Faire quelques échanges		

	Passer la fenêtre	Le tennis basket	Robin Hood
situation			
dispositif	▪ Deux élastiques tendus horizontalement ▪ Par 2 : 1 lanceur, 1 ramasseur ▪ Différentes zones de lancer matérialisées	▪ Une cible horizontale, « panneau de basket » ▪ Par 2 : 1 lanceur, 1 ramasseur ▪ Différentes raquettes ▪ Des mobiles variés ▪ Des zones de lancer matérialisées	▪ Un mur ▪ Par 2 : 1 lanceur, 1 ramasseur ▪ Un couloir de 10 m avec 5 zones de lancer de 2 m ▪ Raquette et mobile
consignes	Envoyer avec la raquette les mobiles dans la cible depuis les zones de lancer	Envoyer avec la raquette le mobile sur le panneau de basket	Envoyer le mobile pour atteindre le mur sans rebond A chaque réussite, reculer d'une zone
relances	▪ Jouer sur l'écartement des fils ▪ Eloigner ou rapprocher les zones de lancer	▪ Eloigner ou rapprocher les zones de lancer ▪ Varier la hauteur du « panier de basket » ▪ Jouer sur la nature des mobiles et des raquettes	▪ Réduire la largeur des couloirs de lancer ▪ Imposer une cible sur le mur

CYCLE 2	SITUATION RÉFÉRENCE 1	Être capable de se placer pour frapper le mobile et créer une trajectoire	Frapper la balle Créer une trajectoire vers une cible Se placer par rapport à la balle Réagir lorsque la balle est lancée Adopter une position d'attente
	Faire quelques échanges		

	La bonne zone	Le bon cerceau	L'esquive
situation			
dispositif	- Par 3 : 1 joueur, 1 lanceur, 1 arbitre - Terrain séparé en zones (2 à 4) - Dix balles	- Par 3 : 1 joueur, 1 lanceur, 1 arbitre 2 à 4 cerceaux au fond du terrain - Dix balles	- Par 3 : 1 lanceur, 1 receveur, 1 ramasseur - Un terrain séparé en deux - Des balles en mousse (10)
consignes	Pour le joueur : identifier le plus tôt possible le point d'impact probable de la balle au sol et s'y rendre Pour le lanceur : lancer (en cloche) dans des zones variées aléatoirement Pour l'arbitre : valider l'adéquation entre la zone d'impact et l'endroit où se trouve le joueur	Pour le joueur : identifier le plus tôt possible l'impact probable de la balle au sol et se rendre derrière le cerceau correspondant Pour le lanceur : lancer (en cloche) vers les cerceaux aléatoirement Pour l'arbitre : valider l'adéquation entre la zone d'impact et le cerceau où se trouve le joueur	Esquiver le plus de balles possible Le lanceur lance tour à tour, 10 balles pour toucher son adversaire.
relances	- Varier le nombre de zones - Varier la taille des zones - Réceptionner la balle	- Varier le nombre de cerceaux - Varier la position de départ du joueur par rapport aux cerceaux (devant, derrière, entre) - Varier la distance entre les cerceaux	- Permettre à l'esquiveur de bloquer la balle - Mettre deux lanceurs - Varier la taille des balles

CYCLE 2	SITUATION RÉFÉRENCE 1	Être capable de se placer pour frapper le mobile et créer une trajectoire	Frapper la balle Créer une trajectoire vers une cible Se placer par rapport à la balle Réagir lorsque la balle est lancée Adopter une position d'attente
	Faire quelques échanges		

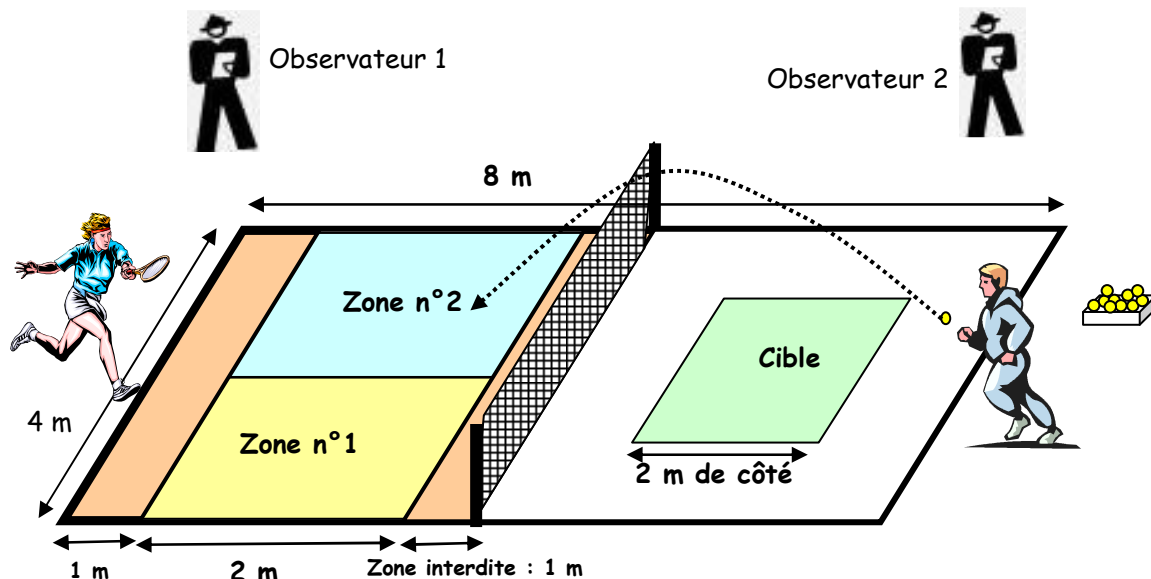
	La balle nommée	Le photographe	Balle trappe
situation			
dispositif	- Les élèves (4 ou 5) sont en ligne avec une raquette face à un lanceur - Un mobile	- Par 2 : 1 joueur, 1 photographe - Une raquette, un mobile - Un appareil photo	- Par 2 : 1 lanceur, 1 receveur - Un terrain séparé en deux - Diverses balles (10)
consignes	<u>Pour le lanceur</u> : envoyer le mobile en l'air en direction des élèves et nommer celui qui doit le renvoyer <u>Pour le renvoyeur</u> : renvoyer le mobile en l'air (en évitant le lanceur)	Représenter le joueur en pleine action afin qu'il analyse sa position	<u>Pour le receveur</u> : attraper la balle à la main et la mettre dans une caisse <u>Pour le lanceur</u> : envoyer une balle dans le camp adverse
relances	- Imposer un mobile - Autoriser ou non le rebond	Comparer avec des images d'autres joueurs (camarades, joueurs professionnels ...)	- Chronométrer - Accélérer le rythme du lanceur (relance dès que la balle est dans la caisse) - Imposer la prise de balle (une main, deux mains, droite ou gauche) - Imposer un déplacement avant de rattraper la balle

CYCLE 2

Être capable de se déplacer pour renvoyer le mobile vers une cible (précise)

SITUATION DE RÉFÉRENCE 2 Vise la cible !

DISPOSITIF



Terrain de 8m x 4m matérialisé et séparé en 2 :

D'un côté, une cible carrée 2m x 2m centrée

De l'autre, 2 zones (n°1 et n°2) différenciées 2m x 2m et 2 zones interdites

Matériel

- Raquette manche court (mini tennis, tennis de table...)
- Une réserve de 10 balles mousse ou tennis de table par terrain
- Un matériel séparant les 2 zones

Organisation de la classe

Par 4 :

un lanceur :

un renvoyeur :

2 observateurs :

Changer de rôle

CONSIGNES

Se placer pour renvoyer la balle dans la cible.

Réaliser 10 essais. Additionner les points des 10 essais.

- o Hors terrain : 0 point
- o Hors cible, dans le terrain : 1 point
- o Cible atteinte : 2 points

La mauvaise mise en jeu est à refaire.

Pour le lanceur :

Le lanceur met en jeu successivement chacune des 10 balles.

Mise en jeu :

Au signal : « Prêt » du renvoyeur, sans feinte, au-delà de la zone interdite dans le terrain adverse.

Au moins 3 balles dans chaque zone.

Pour le renvoyeur :

Se place librement en attente de chaque lancer.

Annonce « Prêt » pour recevoir.

Renvoie la balle dans la cible.

Pour les observateurs :

Observateur 1 : Valide la mise en jeu et la zone vers laquelle la balle est envoyée (numéro ou couleur).

Observateur 2 : Note les points selon la cible atteinte.

FICHE ÉLÈVE

NOM :
Prénom :

1^{ère} séance (date) :

	Essai 1	Essai 2	Essai 3	Essai 4	Essai 5	Essai 6	Essai 7	Essai 8	Essai 9	Essai 10	TOTAL
Points obtenus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
Total des points sur 10 essais											

Je sais faire :

Je suis en position d'attente (sur la ligne de fond au centre)			
Je démarre dès que la balle est lancée			
Je me déplace rapidement vers la zone idéale de frappe			
Je m'arrête au bon endroit pour frapper			
Je prépare mon geste à l'avance et le termine			

FICHE ÉLÈVE

NOM :
Prénom :

Dernière séance (date) :

	Essai 1	Essai 2	Essai 3	Essai 4	Essai 5	Essai 6	Essai 7	Essai 8	Essai 9	Essai 10	TOTAL
Points obtenus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
Total des points sur 10 essais											

Je sais faire :

Je suis en position d'attente (sur la ligne de fond au centre)			
Je démarre dès que la balle est lancée			
Je me déplace rapidement vers la zone idéale de frappe			
Je m'arrête au bon endroit pour frapper			
Je prépare mon geste à l'avance et le termine			

POUR ALLER PLUS LOIN AU CYCLE 2

Compétences de fin de cycle : faire quelques échanges

(Se déplacer - Frapper vers une cible - Produire des trajectoires de balles ou de volants de longueurs différentes)

COMPÉTENCES ATTENDUES	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION
Être en position d'attente sur la ligne de fond, au centre	Se place de façon : • aléatoire • trop avancée • trop latérale	• Le damier
Démarrer le plus tôt possible	Ne démarre pas Démarre : • Après le rebond • Lors de la trajectoire descendante de la balle	• Casse pas les œufs • Le béret mémé
Se déplacer rapidement vers la zone idéale de frappe	• Ne se rend pas dans la zone idéale de frappe • Se déplace trop lentement	• Le bidon
S'arrêter au bon endroit pour frapper	• N'ajuste pas sa fin de course (petits pas d'ajustement) pour frapper • Ne s'arrête pas pour frapper	• Jacques a dit
Préparer son geste à l'avance et le prolonger	• Ne prépare pas sa raquette • Ne prolonge pas son geste après la frappe	• Jeu du miroir

FICHE D'ÉVALUATION DU MAÎTRE

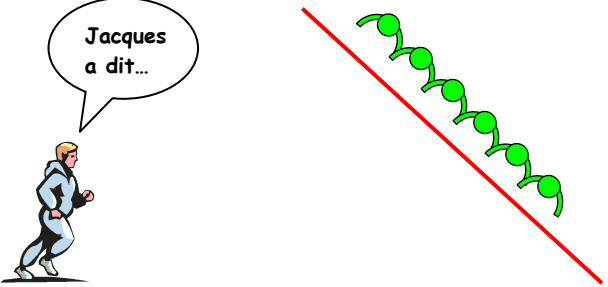
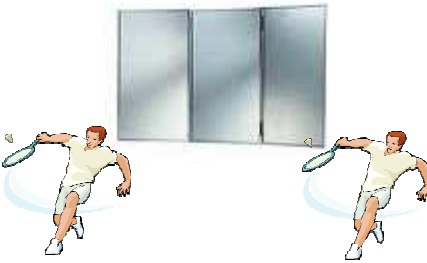
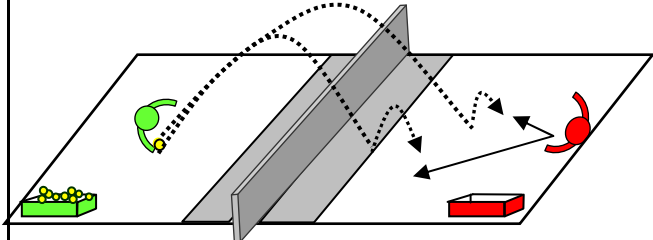
Jeux de raquettes au CYCLE 2

COMPÉTENCES ATTENDUES SAVOIRS VISÉS	NIVEAUX	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	ÉLÈVES					
Être en position d'attente sur la ligne de fond, au centre	1	Se place de façon aléatoire						
	2	Occupe une zone trop avancée ou trop latérale						
	3	Se place systématiquement au fond et au centre du terrain						
Démarrer le plus tôt possible	1	Démarre après le rebond						
	2	Démarre dans la trajectoire descendante, avant le rebond						
	3	Démarre rapidement						
Se déplacer rapidement vers la zone idéale de frappe	1	Se déplace trop lentement						
	2	Modifie son trajet en cours de déplacement						
	3	Atteint au bon moment la zone de frappe						
S'arrêter au bon endroit pour frapper	1	Se place trop près ou trop loin pour frapper						
	2	Se place correctement, frappe la balle en déséquilibre						
	3	Se place correctement et frappe la balle en équilibre sur ses 2 appuis						
Préparer son geste à l'avance et le terminer	1	Place sa raquette en simple opposition						
	2	Prépare son geste au moment de la frappe						
	3	Prépare son geste en courant et le prolonge						

CYCLE 2	SITUATION RÉFÉRENCE 2	Être capable de se déplacer pour renvoyer le mobile vers une cible (précise)	Être en position d'attente sur la ligne de fond, au centre Démarrer le plus tôt possible Se déplacer rapidement vers la zone idéale de frappe S'arrêter au bon endroit pour frapper Préparer son geste à l'avance et le prolonger
	Faire quelques échanges		

	Le damier	Le bérét mémé	Le bidon
situation			
dispositif	• Un demi-terrain partagé en 9 zones • 8 zones avec 1 mobile • 1 zone de remplacement obligatoire : A • Par 3 : 1 lanceur, 2 ramasseurs • Raquettes de différents types	• 1 terrain partagé en 2 • 2 équipes (de 2 à 7 joueurs) se donnent des numéros (de 1 à x) • Un meneur qui appelle les numéros • 2 balles de tennis suspendues	• 1 terrain partagé en 2 • Par 2 : 1 joueur, 1 lanceur • Des bidons de lessive coupés en 2 (chistéras...) • Une zone interdite de chaque côté du filet (de 3 à 5 mètres)
consignes	Se déplacer dans toutes les zones pour envoyer à la main ou à la raquette le mobile et se replacer dans la zone A après chaque renvoi	Etre le premier à frapper le mobile à l'appel de son numéro (1 à 7) Compter le nombre de points par équipe	Pour le joueur : récupérer la balle dans le bidon, après le premier rebond Pour le lanceur : envoyer 5 balles au même endroit
relances	• Envoyer obligatoirement avec une raquette • Imposer un sens de déplacement dans chaque zone : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. ou 1, 5, 3. ou 2, 4, 6, 8, 1	• Poser les balles (au lieu de les suspendre) et les renvoyer dans le camp adverse. • Jouer à 2 volants. Les volants peuvent être renvoyés.	• Ne plus autoriser de rebond • Renvoyer avec une raquette • Réduire la zone interdite

CYCLE 2	SITUATION RÉFÉRENCE 2	Être capable de se déplacer pour renvoyer le mobile vers une cible (précise)	Être en position d'attente sur la ligne de fond, au centre Démarrer le plus tôt possible Se déplacer rapidement vers la zone idéale de frappe S'arrêter au bon endroit pour frapper Préparer son geste à l'avance et le prolonger
	Faire quelques échanges		

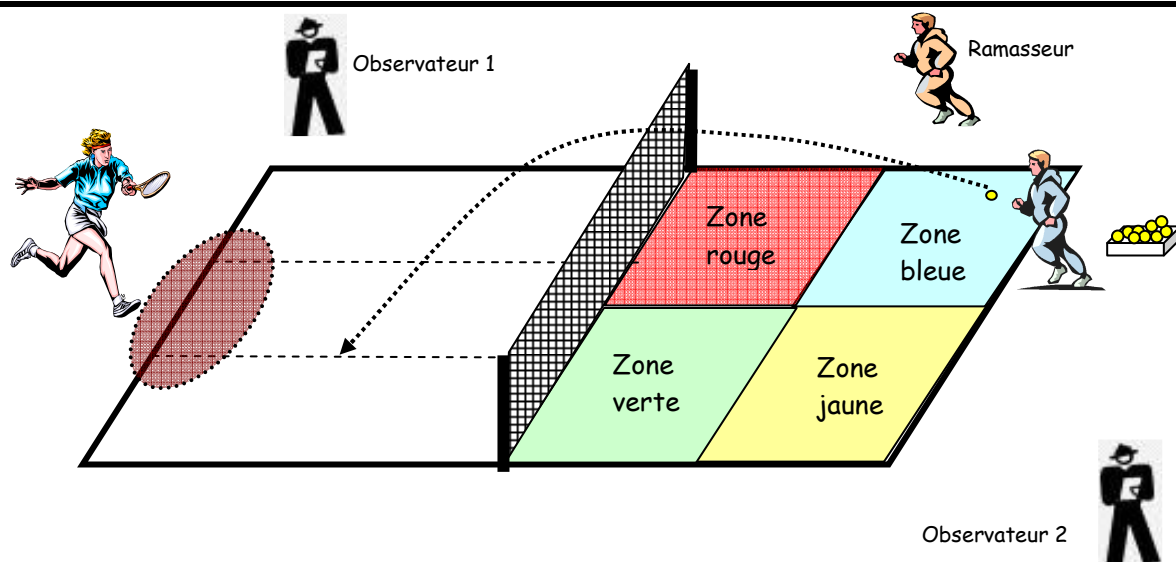
	Jacques a dit	Jeu du miroir	Casse pas les œufs
situation			
dispositif	- Un annonceur - Un groupe de joueurs - Après chaque consigne, se replacer derrière la ligne	Par 2 : joueurs face à face avec une raquette	- Réserve de balles - Par 2 : 1 lanceur, 1 receveur
consignes	Appliquer l'action lorsque la formule est annoncée L'annonceur donne des consignes de placement : « Arrêtez-vous à la ligne ! », « Orientez-vous de face/ de profil »...	Pour l'élève modèle : proposer un geste de frappe ou de renvoi le plus complet possible (aller au bout du geste). Pour l'élève reflet : imiter le modèle Inverser les rôles	Attraper les balles envoyées par le lanceur après un rebond
relances	Faire la même activité par 2 avec des balles, exemples : « Attrape à deux mains, attrape avec la main droite ... »	- Changer de raquettes. - Mimer une partie.	Attraper la balle après plusieurs rebonds ou avant qu'elle ne touche le sol.

CYCLE 3

Être capable de se déplacer pour renvoyer le mobile vers une cible désignée et se replacer pour enchaîner une nouvelle frappe

SITUATION DE RÉFÉRENCE 3 Les 4 couleurs

DISPOSITIF



CONSIGNES

Renvoyer le mobile dans la zone de couleur où se trouve le lanceur

Le lanceur :

- choisit la zone de couleur (rouge, bleue, verte, jaune) où il va se placer avant de lancer.
- envoie 12 mobiles, dans divers endroits du terrain, à gauche, au centre, à droite.
- refait toute mauvaise mise en jeu (hors terrain)

Le renvoyeur :

- renvoie le mobile dans la zone (rouge, bleu, vert, jaune) où se trouve le lanceur (toutes les zones doivent être, au moins, utilisées 2 fois)
- se replace dans la zone :
- enchaîne 12 renvois

Les observateurs :

et ramasseur :

- un qui ne fait qu'observer, l'autre qui indique au lanceur dans quelle zone il doit se placer en lui annonçant les couleurs de zone.
- un ramasseur de balles.

Matériel

- Coupelles pour délimiter le terrain
- Matériel à recevoir : main, raquette manche court, peteca

Mobles	Balle mousse	Balle lente	Balle tennis	Balle tennis de table	Volant
Raquettes					
Tennis	x	x	x		
Badminton	x			x	x
Tennis de table	x			x	

- Une fiche réponse par élève

Organisation de la classe

Par 4 :

- un lanceur :
- un renvoyeur :
- deux observateurs :
- un ramasseur :

Changer de rôle

FICHE ÉLÈVE

NOM :
Prénom :

1^{ère} séance (date) :

Essai	Point(s)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	total
1 renvoi hors du terrain	0													
1 renvoi dans le terrain en dehors de la zone désignée	1													
1 renvoi dans la zone désignée	2													
Total des points sur 12 essais														

Je sais faire :

Je me déplace et renvoie le mobile			
Je renvoie le mobile dans la zone désignée			
Je me replace			

FICHE ÉLÈVE

NOM :
Prénom :

Dernière séance (date) :

Essai	Point(s)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	total
1 renvoi hors du terrain	0													
1 renvoi dans le terrain en dehors de la zone désignée	1													
1 renvoi dans la zone désignée	2													
Total des points sur 12 essais														

Je sais faire :

Je me déplace et renvoie le mobile			
Je renvoie le mobile dans la zone désignée			
Je me replace			

POUR ALLER PLUS LOIN AU CYCLE 3

Compétences de fin de cycle 3: Marquer des points dans un match à 2

(Dans un match à 2, choisir le geste de renvoi le mieux adapté et maîtriser la direction du renvoi pour viser dans les espaces libres, afin de marquer un point).

Être capable de se déplacer pour renvoyer le mobile vers la *(une) cible (choisie, changeante) et de se replacer en position favorable pour enchaîner une nouvelle frappe efficace.*

COMPÉTENCES ATTENDUES	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION
Se déplacer et se positionner pour frapper	- Se place trop près de la balle - Se place trop loin de la balle - Ne place pas sa raquette pendant le déplacement - N'est pas équilibré sur ses appuis (image du surfeur)	- Je suis là où il faut - Je bats mon record - La balle en cercle
Frapper pour renvoyer dans une zone désignée	- N'a pas visualisé la zone de renvoi - Ne s'oriente pas par rapport à la cible (pieds) - Amplitude du geste trop petite - Ne termine pas son geste - Ne varie pas ses actions selon les zones à atteindre	- Les rivières - Le coefficient multiplicateur - La marelle tennis
Se replacer	- N'est pas attentif - Ne regarde pas le lanceur - Se replace en marchant	- Réflexe 1 - Réflexe 2 - Les 4 coins

FICHE D'ÉVALUATION DU MAÎTRE

Jeux de raquettes au CYCLE 3

COMPÉTENCES ATTENDUES SAVOIRS VISÉS	NIVEAUX	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	ÉLÈVES					
Se déplacer et se positionner pour frapper	1	N'ajuste pas son placement et sa raquette						
	2	Ajuste son placement et sa raquette de manière "aléatoire"						
	3	Ajuste son placement et sa raquette pour frapper dans la bonne zone						
Frapper pour renvoyer dans une zone désignée	1	Renvoie sans parvenir à viser						
	2	Renvoie dans le terrain mais pas dans la zone désignée						
	3	Renvoie et atteint la zone désignée						
Se replacer	1	Ne se replace pas						
	2	Se replace en marchant						
	3	Se replace en courant						

CYCLE 3	SITUATION RÉFÉRENCE 3	Être capable de se déplacer pour renvoyer le mobile vers une cible désignée et se replacer pour enchaîner une nouvelle frappe	Se déplacer et se positionner pour frapper Frapper pour renvoyer dans une zone désignée Se replacer
	Marquer des points dans un match à deux		

	Je suis là où il faut	Je bats mon record	Les rivières
situation			
dispositif	- Par 4 : 1 lanceur, 1 renvoyeur, 1 ramasseur, 1 observateur. - Une raquette (de tennis, en bois...) 3 à 9 balles 3 cônes.	- Par 3 : 1 joueur face au mur, 1 compteur, 1 ramasseur 1 raquette et des mobiles (3 zones sur le mur : A, B, C pour la relance)	- Par 5 : 1 renvoyeur, 2 lanceurs, 1 compteur, 1 ramasseur - Tous types de mobiles 1 raquette, 6 balles 9 zones pour les points (attention pas trop petites) 6 zones neutres sans point
consignes	Pour le renvoyeur : se déplacer pour renvoyer la balle une seule fois au dessus de la ligne Pour le lanceur : lancer contre le mur au dessus de la ligne pour permettre un rebond dans le terrain et sortir après le lancer Pour le ramasseur : récupérer la balle jouée le plus vite possible	Renvoyer la balle contre le mur au dessus de la ligne Jouer aussi longtemps que la balle est récupérée 2 rebonds sont autorisés	Pour le renvoyeur : renvoyer le mobile dans une zone pour marquer le plus de points Pour les lanceurs : lancer les 6 mobiles au renvoyeur, se placer de chaque côté ou devant, face au renvoyeur Pour le compteur : indique le nombre de points marqués suivant la zone
relances	- Viser dans une cible - Varier les objets - Varier la taille du terrain - Jouer à la main	- Zone au sol - Varier la distance au mur - Réaliser le plus d'échanges possibles - Avec 3 tracés au mur, lancer la balle dans une zone différente à chaque fois. - Idem avec un algorithme A/B/A/C/A/B/A/C ou B/A/C/C/A/B/B/A/C (variante du 2)	- Imposer la zone de renvoi - Imposer le type de raquette et de mobile. - Changer la valeur des zones pour favoriser l'envoi dans les angles.

CYCLE 3	SITUATION RÉFÉRENCE 3	Être capable de se déplacer pour renvoyer le mobile vers une cible désignée et se replacer pour enchaîner une nouvelle frappe	Se déplacer et se positionner pour frapper Frapper pour renvoyer dans une zone désignée Se replacer
	Marquer des points dans un match à deux		

	La marelle tennis	Balle en cercle	Le coefficient multiplicateur
situation			
dispositif	- Par 3 : 1 joueur, 1 ramasseur, 1 lanceur - Plusieurs marelles avec des zones numérotées	5 à 7 joueurs disposés en cercle, suffisamment espacés pour pouvoir tendre les bras avec la raquette (poser une coupelle devant chaque élève) - Une raquette (badminton) chacun - Volants (ou balles mousse)	- Par 3 : 1 joueur, 1 compteur, 1 ramasseur 3 zones multiplicatives au sol 6 cibles numérotées sur un mur - Différents types de mobiles et de raquettes
consignes	Être le premier à envoyer les balles successivement dans toutes les zones sans faire d'erreur <u>Pour le lanceur</u> : lancer la balle dans la zone de rebond, il peut se placer où il veut <u>Pour le joueur</u> : se déplacer pour frapper la balle et renvoyer vers la zone 1, puis la 2, etc Dès que le joueur échoue, il passe à la zone suivante	Faire le maximum d'échanges. Tous les joueurs doivent frapper le mobile au moins une fois <u>Pour le lanceur</u> : lancer le mobile vers un joueur situé sur le cercle, qui envoie à son tour vers un autre...	Envoyer le mobile à partir d'une zone de son choix dans une des cibles, pour obtenir le plus de points
relances	- Diminuer, augmenter la taille des cibles - Rapprocher ou éloigner la marelle, le filet - Changer de type de raquette, de mobile - Élargir, diminuer la zone d'envoi de la balle pour augmenter, diminuer l'incertitude - Varié les points de départ du joueur	- Augmenter/diminuer la taille du cercle - Changer de raquettes, de mobiles - Autoriser un rebond avec les balles - Annoncer vers qui le volant doit être envoyé	- Imposer la zone - Augmenter le nombre de cibles - Augmenter le nombre de zones ou la largeur des zones

CYCLE 3	SITUATION RÉFÉRENCE 3	Être capable de se replacer	Se déplacer, se positionner pour attraper ou frapper Frapper pour renvoyer dans une zone désignée Se replacer
	Marquer des points dans un match à deux		

	Le réflexe 1	Le réflexe 2	Les 4 coins
situation			
dispositif	- Par 3 : 1 lanceur, 1 receveur, 1 observateur - jeu sans raquette 1 réserve de balles pour le lanceur 1 réserve dépôt pour le receveur	- Par 2 : un lanceur, un receveur 1 terrain partagé en 2 1 cône au fond du terrain du receveur	- Par 2 : un lanceur, un renvoyeur 1 raquette 1 réserve de mobiles 4 plots 1 terrain séparé en 2
consignes	Pour le receveur : rattraper la balle puis la déposer dans sa réserve Pour le lanceur : envoyer la balle vers un point éloigné du receveur. 2 points par balle attrapée sans rebond 1 point par balle attrapée avec rebond	Pour le receveur : toucher le plot et se retourner pour attraper la balle Pour le lanceur : envoyer la balle dans le terrain adverse dès que le receveur touche le plot Mêmes points que le réflexe 1	Pour le renvoyeur : renvoyer dans le terrain adverse puis se replacer Pour le lanceur : envoyer à la main vers un plot différent à chaque fois
relances	- Idem avec une seule balle, les joueurs sont tour à tour lanceur puis receveur - Augmenter la vitesse de renvoi (10 échanges)	- Renvoi avec une raquette - Le receveur se retourne à l'annonce de l'envoi par le lanceur sans toucher le plot	- Augmenter l'écartement des plots - Accélérer le rythme du lancer

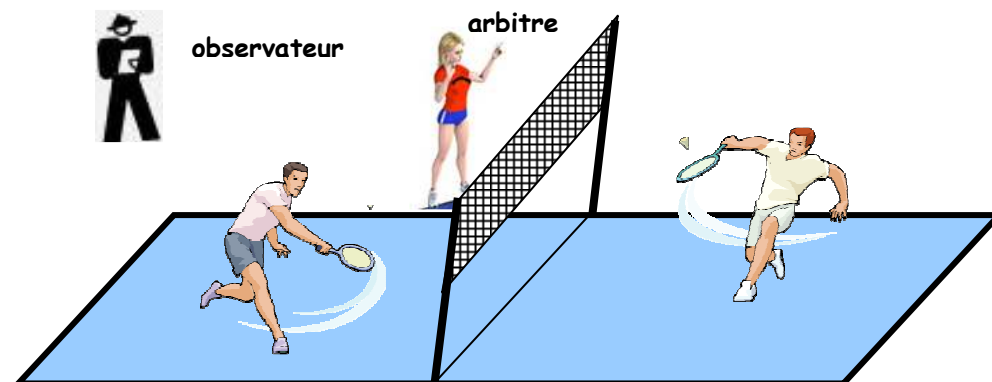
CYCLE
3

Être capable de marquer un point en provoquant la rupture de l'échange

SITUATION DE RÉFÉRENCE 4

Laisse pas tomber !

DISPOSITIF



CONSIGNES

Être le premier joueur à marquer 10 points.

Situation de match.

Chaque joueur engage à tour de rôle.

Pas de service spécifique (le service peut se faire à la main, après un rebond...).

Obligation de faire au moins 2 échanges avant de gagner le point.

Je marque 1 point supplémentaire si je provoque la rupture de l'échange (point gagnant).

Pour les élèves à l'aise, possibilité de jouer en double.

Matériel

- Tous types de raquette (mini tennis, tennis de table, badminton, peteca...)
- Balles mousse, balles de tennis de table, balles de tennis, volants...
- 2 zones séparées par un élastique (filet, corde...).

Organisation de la classe

Par 4 : 2 joueurs, 1 arbitre, 1 observateur

Changer de rôle

	Hauteur filet	Taille terrain
Tennis	0,80 m	15 m x 7 m
Badminton	1,50 m	12 m x 6 m
Peteca	1,50 m	12 m x 7 m
Tennis de table	Utilisation de la table	

FICHE ÉLÈVES

1 ^{ère} séance							Date :					
Matches		Joueur A :					Joueur C :					Total
		Joueur B :					Joueur D :					
1	A											
	B											
2	C											
	D											
3	A											
	C											
4	B											
	D											
5	A											
	D											
6	B											
	C											

A chaque échange, noter les points de chaque joueur : 0 , 1 ou 2 points.

Je sais faire :			
Je maintiens l'échange			
Je renvoie dans l'espace libre			
J'utilise le coup droit, le revers			
J'utilise l'amorti, le dégagement, le smash (vitesse d'exécution)			
Je joue sur les faiblesses de mon adversaire			

FICHE ÉLÈVES

Dernière séance							Date :					
Matches		Joueur A :					Joueur C :					Total
		Joueur B :					Joueur D :					
1	A											
	B											
2	C											
	D											
3	A											
	C											
4	B											
	D											
5	A											
	D											
6	B											
	C											

A chaque échange, noter les points de chaque joueur : 0 , 1 ou 2 points.

Je sais faire :			
Je maintiens l'échange			
Je renvoie dans l'espace libre			
J'utilise le coup droit, le revers			
J'utilise l'amorti, le dégagement, le smash (vitesse d'exécution)			
Je joue sur les faiblesses de mon adversaire			

POUR ALLER PLUS LOIN AU CYCLE 3

Compétences de fin de cycle : marquer des points dans un match à 2

(Dans un match à 2, choisir le geste de renvoi le mieux adapté et maîtriser la direction du renvoi pour viser dans les espaces libres afin de marquer un point).

COMPÉTENCES ATTENDUES	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION
Être capable de maintenir l'échange	- Ne tient pas 2 échanges - Maintient 2 échanges - Dirige le match dans les échanges	- Le compte à rebours - Le tourniquet - Le record
Être capable de renvoyer dans l'espace libre	- Joue toujours sur l'adversaire - Joue pour créer un espace libre sans pouvoir l'exploiter au coup suivant - Joue systématiquement dans l'espace libre (zone libérée au coup d'avant)	Les carrés
Être capable d'utiliser le coup droit, le revers	- Utilise toujours le même coup - Utilise essentiellement le coup droit, rarement le revers - Varie tous ses coups	- Le couloir - Le croisé
Être capable d'utiliser l'amorti, le dégagement, le smash (vitesse d'exécution)	- Renvoie instinctivement - Renvoie de différentes façons - Utilise l'espace dans ses 3 dimensions	- Amorti ou dégagement - Court ou long
Être capable de jouer sur les faiblesses de mon adversaire	- Ne tient pas compte de l'adversaire - Identifie ses faiblesses mais ne réussit pas toujours à les exploiter - Identifie et exploite les faiblesses de l'adversaire	Les points faibles

FICHE D'ÉVALUATION DU MAÎTRE

Jeux de raquettes au CYCLE 3

COMPÉTENCES ATTENDUES SAVOIRS VISÉS	NIVEAUX	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	ÉLÈVES					
Maintenir l'échange	1	Ne tient pas l'échange						
	2	Maintient 2 échanges						
	3	Dirige le match dans les échanges						
Renvoyer dans l'espace libre	1	Joue toujours sur l'adversaire						
	2	Joue pour créer un espace libre sans pouvoir l'exploiter au coup suivant						
	3	Joue systématiquement dans l'espace libre (zone libérée au coup d'avant)						
Utiliser le coup droit, le revers	1	Utilise toujours le même coup						
	2	Utilise essentiellement le coup droit, rarement le revers ou inversement						
	3	Varie tous ses coups						
Utiliser l'amorti, le dégagement, le smash (vitesse d'exécution)	1	Renvoie instinctivement						
	2	Renvoie de différentes façons						
	3	Utilise l'espace dans ses 3 dimensions						
Jouer sur les faiblesses de mon adversaire	1	Ne tient pas compte de l'adversaire						
	2	Identifie ses faiblesses mais ne réussit pas toujours à les exploiter						
	3	Identifie et exploite les faiblesses de l'adversaire						

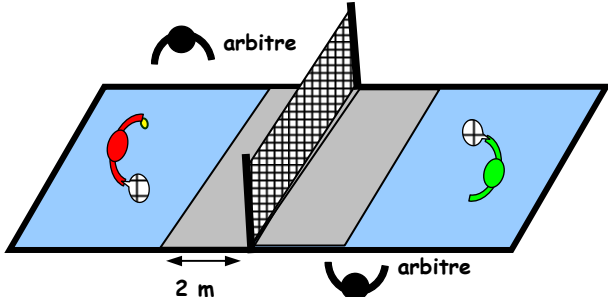
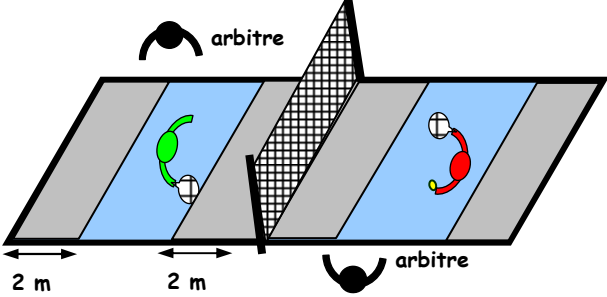
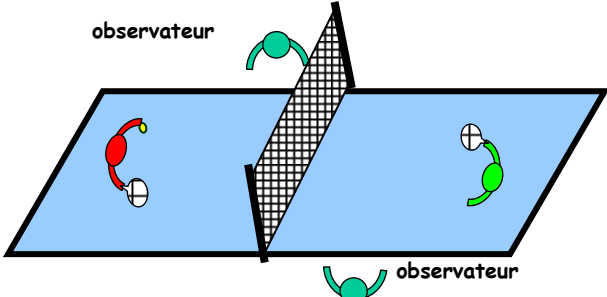
CYCLE 3	SITUATION RÉFÉRENCE 4	Être capable de marquer un point en provoquant la rupture de l'échange	Maintenir l'échange Renvoyer dans l'espace libre Utiliser le coup droit, le revers Utiliser l'amorti, le dégagement, le smash (vitesse d'exécution) Jouer sur les faiblesses de l'adversaire
	Marquer des points dans un match à deux		

	Le compte à rebours	Le tourniquet	Le record
situation			
dispositif	- Par 6 : 2 élèves l'un derrière l'autre de chaque côté du terrain (avec obstacle au milieu : filet, banc...) et 2 arbitres - Une raquette par élève	- Un terrain ou une table avec une zone d'attente 2 groupes de 5 à 7 joueurs et 1 arbitre 1 raquette par joueur 1 mobile adapté au terrain	- Un terrain ou une table - Par 3 : 2 joueurs et 1 arbitre - Une raquette chacun - Un mobile
consignes	Faire 10 échanges <u>Pour le premier joueur</u> : envoyer la balle au joueur d'en face puis se placer derrière son partenaire en passant entre les 2 plots <u>Pour le deuxième joueur</u> : prend la place du premier pour jouer	Envoyer le mobile dans le camp adverse pour réussir à éliminer le joueur adverse Dans le camp adverse, se placer dans la zone d'attente Une frappe par joueur	Faire le plus d'échanges possible sans perdre le mobile <u>Pour l'arbitre</u> : compter les échanges
relances	- Varier les mobiles - Varier le nombre d'échanges exigés - Varier la taille des terrains - Accepter ou non le rebond	Chercher à faire le plus d'échanges possible sans chercher à éliminer le joueur adverse.	- Limiter le terrain ou pas - Mettre un obstacle au milieu ou pas - Varier le mobile

CYCLE 3	SITUATION RÉFÉRENCE 4	Être capable de marquer un point en provoquant la rupture de l'échange	Maintenir l'échange Renvoyer dans l'espace libre Utiliser le coup droit, le revers Utiliser l'amorti, le dégagement, le smash (vitesse d'exécution) Jouer sur les faiblesses de l'adversaire
	Marquer des points dans un match à deux		

	Le couloir	Les carrés	Le croisé
situation			
dispositif	- Un couloir au centre du terrain de 2 mètres de large (adapter pour table de tennis de table) - Par 4 : 2 joueurs face à face et 2 arbitres.	- Un terrain, chaque camp divisé en 4 carrés - Par 4 : 2 joueurs avec une raquette et 2 arbitres 1 mobile	- Un terrain, chaque camp divisé en 2 couloirs - Par 6 : 4 joueurs face à face et 2 arbitres 1 raquette par joueur 2 mobiles : un par binôme
consignes	Envoyer le mobile dans le couloir adverse pour marquer le plus de points possible Compter les points : 2 points dans le couloir, 1 point dans le terrain adverse hors couloir	Envoyer le mobile dans un autre carré que celui où se trouve le joueur adverse pour marquer le plus de points possible Compter les points : 2 points dans un des carrés vides, 1 point dans le carré occupé	Envoyer le mobile en diagonale toujours dans la même zone
relances	Modifier la largeur du couloir adverse	Réduire ou augmenter le nombre de carrés	Changer de place avec son adversaire

CYCLE 3	SITUATION RÉFÉRENCE 4	Être capable de marquer un point en provoquant la rupture de l'échange	Maintenir l'échange Renvoyer dans l'espace libre Utiliser le coup droit, le revers Utiliser l'amorti, le dégagement, le smash (vitesse d'exécution) Jouer sur les faiblesses de l'adversaire
	Marquer des points dans un match à deux		

	Amorti - dégagement	Court ou long	Les points faibles
situation			
dispositif	- Un terrain avec une zone de 2 m de chaque côté du filet. - Par 4 : 2 joueurs et 2 arbitres 1 raquette par joueur 1 mobile	- Un terrain avec 2 zones de chaque côté du filet 1 zone fond de court (2m) 1 zone devant le filet (2m) - Par 4 : 2 joueurs et 2 arbitres	- Un terrain séparé en deux - Par 4 : 2 joueurs et 2 observateurs
consignes	Enchaîner des coups d'amorti (dans la zone derrière le filet) et de dégagement en hauteur (au fond du terrain)	Enchaîner des coups longs (loin en fond de terrain) ou des coups courts (près du filet)	Relever lors d'un échange, les points faibles du joueur observé Etablir les critères d'observation (ex : est mal orienté, ne joue que coup droit, se déplace lentement...)
relances	Augmenter ou réduire la taille de la zone autour du filet	Augmenter ou réduire la taille des zones au fond du terrain ou derrière le filet	Reprendre les différents critères et les observer précisément

BIBLIOGRAPHIE

- Les programmes de l'école primaire. B.O. n° 3 hors série du 19 juin 2008.
- Le socle commun de connaissances et de compétences.
- A l'école de l'Education physique – guide pratique pour l'enseignant à l'école primaire. 1995. CRDP des Pays de la Loire.
- Formation continue novembre 2008, intervenants : Olivier FEIGEAN, Hervé JOUANNEAU.
- Animations pédagogiques « Jeux de renvoi », année scolaire 2009-2010, équipe EPS1 Sarthe.
- Revues EPS 1 : n°22, n°27, n°48, n°67, n°77, n°119, n°120, n°124, n°125, n°136.
- 44 fiches cycle 2 (Revue EPS).
- 44 fiches cycle 3 (Revue EPS).
- Mini-tennis à l'école élémentaire, édition EPS.
- Tennis à l'école, essais de réponses, revue EPS.
- Une classe en tennis de table, USEP-FFTT.
- Les cahiers EPS de l'académie de Nantes, n°16 juin 1997.