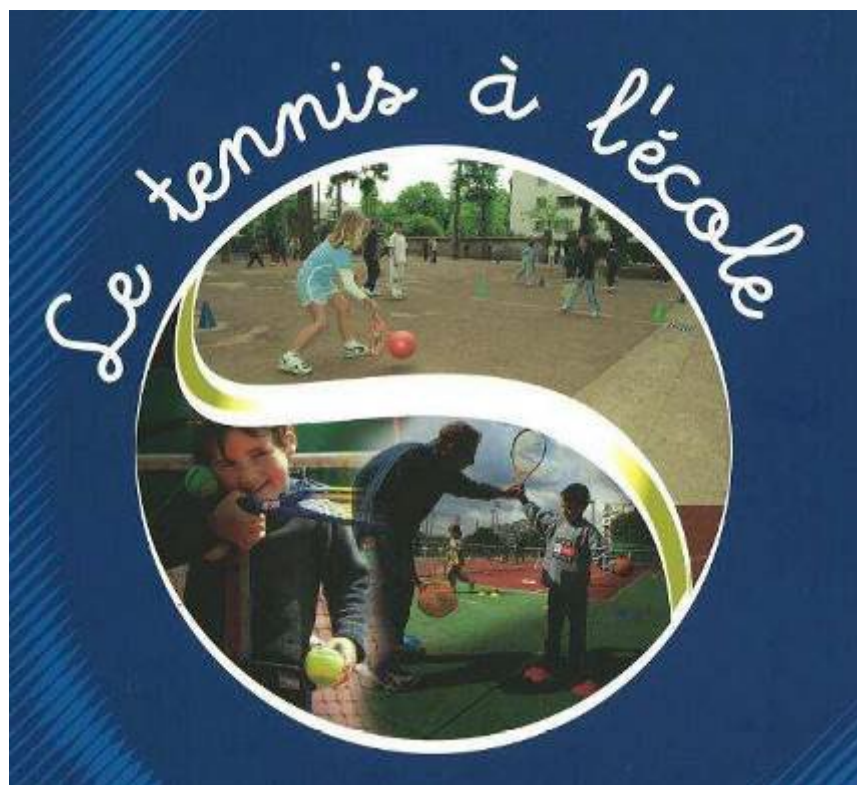




Jeux de coopération et d'opposition vers le Tennis



MODULE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

CYCLE 3

Activité support : TENNIS

Compétence spécifique visée

(Programmes de l'école primaire - Education Physique et sportive - Cycle des approfondissements; BO 19 juin 2008) :

- ☒ **Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement**

Compétences attendues dans le cadre du deuxième palier du socle commun

Compétences sociales et civiques (compétence 6):

- ☒ Respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons
- ☒ Respecter les règles de vie collective, notamment dans les pratiques sportives
- ☒ Coopérer avec un ou plusieurs camarades

L'autonomie et l'initiative (compétence 7):

- ☒ Respecter des consignes simples en autonomie
- ☒ Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités
- ☒ S'impliquer dans un projet individuel ou collectif

Ce que l'élève apprend :

Connaissances

- **Identifier différents rôles** : joueurs, lanceurs, arbitres
- **Connaître les règles de base** : zones de jeu, zones d'envoi ? engagement ? rebonds ?

Capacités

- **Affronter individuellement un adversaire** en utilisant des actions élémentaires comme engager, renvoyer, se déplacer, se placer, se replacer
- **Tenir différents rôles** (joueur/lanceur/arbitre/observateur) :
 - ☒ **En tant que joueur :**
 - ⇒ Maîtriser la raquette et le rebond de la balle
 - ⇒ Choisir le placement le plus adapté pour (r)envoyer la balle
 - ⇒ Se replacer pour le coup suivant (au centre du terrain)
 - ⇒ Jouer en fonction de la position de l'adversaire et de la balle (Viser dans les espaces libres)
 - ☒ **En tant que lanceur :**
 - ⇒ Lancer une balle avec ou sans raquette
 - ⇒ Maîtriser la force et la trajectoire du lancer
 - ☒ **En tant qu'arbitre :**
 - ⇒ Dire si la balle est « bonne » ou « fautive »
 - ⇒ Compter les points
 - ⇒ Annoncer la fin du match
 - ☒ **En tant qu'observateur (Cf. Grille d'observation) :**
 - ⇒ Nombre de frappes, nombre de balles manquées, nombre de balles sorties
 - ⇒ Tenue de la raquette
 - ⇒ Position du joueur
 - ⇒ Placement / remplacement (utilisation de l'espace)

Attitudes

- Coopérer avec ses partenaires
- Respecter l'adversaire
- Respecter des règles de jeu.
- Accepter le résultat des matchs
- Accepter les décisions de l'arbitre



Le tennis à l'école : contribution à l'acquisition des compétences du deuxième palier du Socle Commun

Les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit	Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité Tennis
L'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée ; il adapte son niveau de langue et son discours à la situation, il écoute et prend en compte ses interlocuteurs.	☒ Participer à l'élaboration d'un projet d'activité : décider de l'organisation, discuter, débattre d'une marche à suivre.
	☒ Commenter les actions en utilisant les termes appropriés (au droit, revers, volée, service...)
	☒ Discuter des difficultés que l'on rencontre dans l'activité.
	☒ Critiquer l'activité ou les situations.
	☒ Critiquer des comportements.
	☒ Lire la fiche descriptive d'une situation et en comprendre l'organisation.
	☒ Ecrire un article pour le journal scolaire ou une page web pour le site de l'école.

Les méthodes et outils pour apprendre

	Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité tennis
L'élève acquiert la capacité de coopérer. Il mobilise des connaissances et des outils pour organiser son travail. Il se projette dans le temps, anticipe, planifie ses tâches. Il comprend le sens et la finalité d'une consigne. Il sait identifier un problème et s'engager dans une démarche de résolution, essayer, rectifier.	☒ Comptabiliser les points, les écarts, ...
	☒ Elaborer les fiches d'observation (après discussion), savoir les compléter, noter ses réussites et échecs.
	☒ En déduire les règles d'action.
	☒ Compléter une grille d'observation, une feuille de match, ...
	☒ Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques en utilisant les TUIC.
	☒ Utiliser des instruments de mesure.

La formation de la personne et du citoyen

	Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité tennis
L'élève développe la confiance en soi et le respect des autres. Il exprime ses sentiments et ses émotions. Il exploite ses facultés physiques et résout les conflits sans agressivité. Il coopère et fait preuve de responsabilité.	☒ Respecter les règles du jeu, les décisions de l'arbitre.
	☒ Avoir un comportement digne pendant le jeu, dans la victoire comme dans la défaite.
	☒ Jouer jusqu'à la fin de la situation proposée en respectant les consignes données.
	☒ Participer activement au jeu.
	☒ Proposer des stratégies.
	☒ Encourager.

Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Par la pratique physique, l'élève s'approprie des principes de santé, d'hygiène de vie, de préparation à l'effort (principes physiologiques) et comprend les phénomènes qui régissent le mouvement (principes biomécaniques).	Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité tennis
	☒ Comprendre les effets de l'activité sur le corps humain (échauffement, gestion de l'effort, ...) ; les prendre en compte dans l'éducation à la santé. ☒ Comprendre la nécessité de porter une tenue de sport.

Les représentations du monde et l'activité humaine

L'élève se construit une culture sportive. Il connaît les contraintes et les libertés qui s'exercent dans le cadre des activités physiques et sportives personnelles et collectives.	Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité tennis
	☒ Suivre une compétition nationale ou internationale.
	☒ Situer les lieux des compétitions, les pays ou les villes qui y participent.
	☒ Se documenter et suivre l'actualité à propos de l'activité tennis. ☒ Etudier l'histoire du tennis (ses règles, son évolution, ...).



Le Tennis à l'école : organiser son enseignement

Démarche proposée

Conduire le module

Le module présenté ci-après est prévu pour une douzaine de séances d'une heure environ. Dans chaque séance, proposer des situations d'entrée dans l'activité (bleu), une ou deux situations de jeu 1 contre 1 (violet) et/ou des situations d'apprentissage (vert)

En fonction de la progression des élèves, faire évoluer l'organisation des séances en choisissant les situations les plus adaptées parmi les 3 types de situations (cf. tableau synoptique)

Chacune des situations sera proposée plusieurs fois au cours du module. La répétition de ces situations facilite la mise en place et permet de stabiliser les apprentissages. Afin qu'elles conservent un intérêt pour les élèves, l'enseignant les fera évoluer en les complexifiant ou les simplifiant avec des variables.

1. Situations d'entrée dans l'activité

Il s'agit de situations pour découvrir les règles et les contraintes de l'activité. On les retrouvera parfois à l'échauffement ou en situations d'apprentissage mais elles ne peuvent suffire à l'acquisition significative des compétences attendues. Le choix et le nombre de situations proposées dans chaque séance évoluera en fonction de la progression des élèves.

2. Situations d'apprentissage

Il s'agit de situations pour progresser, apprendre et s'exercer. Ces situations évolutives seront proposées par l'enseignant en fonction des progrès des élèves. Elles ciblent un nombre limité de savoirs et doivent être progressives (variables, simplifications et complexifications).

3. Situation de jeu (« Duels 1 contre 1 »)

Il s'agit des situations de jeu pour s'affronter individuellement. Ces situations évolutives seront proposées par l'enseignant une ou deux fois par séance en fonction de la durée et de l'équilibre de celles-ci.

Situations d'entrée (SE)

Nombre et difficulté des situations variables en fonction de l'équilibre des séances (cf. synoptique)

- SE 1 : Le requin (Lancer)
- SE 2 : La forêt (Lancer)
- SE 3 : L'étoile (Se déplacer et s'équilibrer)
- SE 4 : L'étoile 2 (Se déplacer et s'équilibrer)
- SE 5 : Le ballon vole (Echanger)

Situations d'apprentissage (SA)

Nombre et difficulté des situations variables en fonction de l'équilibre des séances (cf. synoptique)

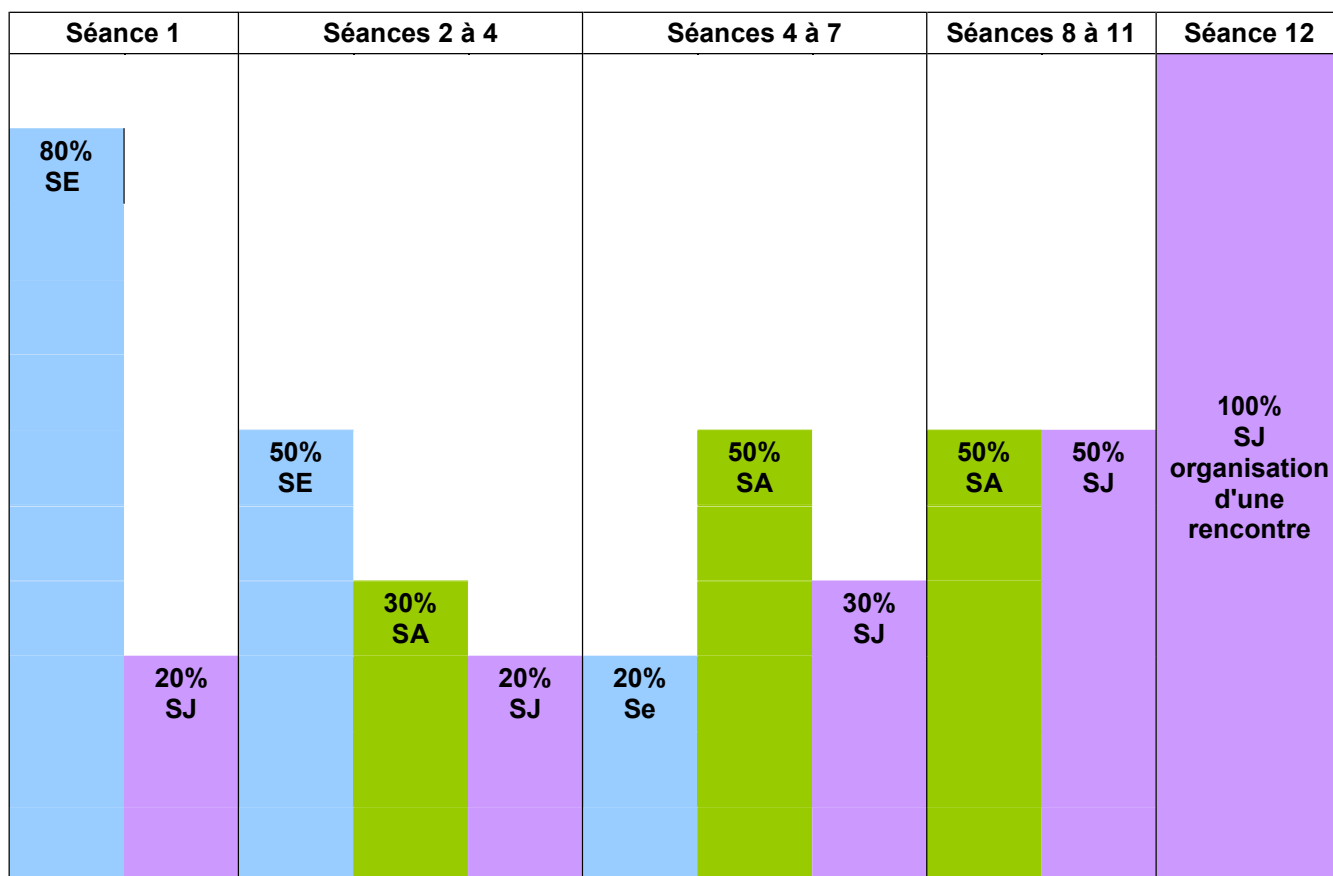
- SA 1 : La balle au bond
- SA 2 : Le tennisman
- SA 3 : La rivière
- SA 4 : 1, 2, 3 coup droit
- SA 5 : L'œil de lynx (1)
- SA 6 : L'œil de lynx (2)

Situations de Jeu (SJ)

Une à deux situations par séance en fonction de la durée de celle-ci

- SJ 1 : Le croc'haut
- SJ 2 : Le contrôle espace
- SJ 3 : Le Djoko vite
- SJ 4 : Le contrattaq'temps
- SJ 5 : Le Davitempsko

Repères de progressivité des séances



Proposition d'organisation de séances aux moments clés du cycle (durée séance : 1h)

Séance 1	Séance 2	Séance 5	Séance 8
SE1 Le requin <i>et/ou</i> SE3 L'étoile	SE 2 La forêt	SE 5 Le ballon vole	SJ 1 Le croc'haut variable 4
SE 5 Le ballon vole	SE 4 L'étoile 2	SA 2 Le tennisman	SA 5 L'œil de lynx
SJ 1 Le croc'haut	SA 1 La balle au bond	SA 3 La rivière	
	SJ 1 Le croc'haut	SJ 2 Le contrôle espace	SJ 4 Le contrattaq'temps

Conduire une séance	• Resituer la séance dans le module. • Définir clairement le but du jeu et les critères de réussite (concrets et facilement identifiables). □ Expliquer clairement les consignes <i>Il est judicieux de présenter préalablement en classe les situations qui seront vécues lors de la séance. (utilisation de supports écrits et de visuels)</i> • Adapter les situations proposées aux réponses des élèves (utiliser les variables). • Répéter plusieurs fois les mêmes situations de jeu pour permettre aux élèves de s'approprier les savoirs. • Afin d'entrer plus rapidement dans l'activité, ne pas multiplier les situations mais plutôt partir d'un jeu connu et jouer sur les variables pour garder la motivation et modifier les contraintes. • Faire tenir différents rôles aux élèves et favoriser les échanges (arbitres, observateurs, joueurs, lanceurs). • Alterner régulièrement les temps de jeu et les temps d'échanges en veillant néanmoins à une durée importante d'activité motrice. • Garder la trace des règles d'action trouvées par les élèves (affiche mémoire).
Questionner et échanger	• <u>Avant le jeu</u> : faire reformuler par les élèves le but de la situation, les règles du jeu et les critères de réussite. • <u>Alternance de temps de jeu et de temps d'échanges</u> : Questionnement de l'enseignant auprès des observateurs et des joueurs pour : - faire émerger les règles d'action à partir des grilles d'observation simples après plusieurs situations de jeu identiques (Comment faire pour réussir ?) - apprécier le respect des règles du jeu et de sécurité. • <u>Après le jeu</u> : - évaluer le résultat du jeu à partir des critères de réussite, - s'exprimer sur les réussites et les difficultés - proposer des aménagements à la règle (exemple : 2 rebonds, coup droit uniquement...).
Gérer la sécurité	• Baliser l'espace d'évolution (en l'éloignant d'obstacles éventuels). □ Espacer suffisamment les terrains de jeu. • Vérifier avant de commencer l'activité, l'état des installations (terrain glissant, obstacles éventuels, ancrage des poteaux, protection des éléments dangereux, etc.) et la tenue des élèves (chaussures adaptées, bijoux, ...). • Eviter de concentrer trop de joueurs sur un espace trop petit et éviter les jeux où il y a risque de chocs frontaux. • Utiliser des marquages au sol (pastilles, languettes) plutôt que des cerceaux pour la sécurité.
Organiser l'espace pour mieux gérer les groupes	• Conserver d'une séance à l'autre la même organisation, ou une organisation proche de manière à gagner du temps pour la mise en place (espaces, équipes). • Apprendre aux élèves à : - installer et ranger le matériel (prévoir suffisamment de raquettes, balles, plots, etc.), - matérialiser les terrains, zones,... • Privilégier les situations de jeu à 2 ou 3 (2 joueurs et 1 observateur) pour favoriser le temps d'activité.

Situations d'entrée dans l'activité



SE 1	Le requin
Objectifs visés	Lancer avec précision
Matériel	1 ballon (ex : baudruche, ballon paille, football, handball, basket). 24 balles soit rouges ou orange 1 chronomètre
<u>But</u> - Lancer avec précision en direction du ballon pour qu'il atteigne le camp adverse. <u>Organisation</u> 2 équipes de 6 joueurs sur un demi-terrain de tennis ou un terrain de 8m x 12m. - Une zone délimitée de 1 m environ (la plage). <u>Consignes</u> <i>Faire avancer le requin (ballon) vers la plage de l'équipe adverse, en le percutant avec des balles que l'on lance.</i> <u>Critères de réussite</u> - Le ballon arrive dans la plage de l'équipe adverse. <u>Recommandations</u> - Ne pas sortir de son camp excepté pour aller chercher des balles à l'extérieur. - Lancer une seule balle à la fois. <u>Règles d'action</u> - Lancer bras cassé ou roulé. - Adopter une position de lancer : de profil (si je lance bras droit, pied gauche devant et inversement). - Viser la cible avec la main libre.	Source : « Tennis à l'école » ; Collection « Essai de réponses » (Ministère de l'Education nationale, Fédération française de tennis) <u>Arbitrage</u> Auto arbitrage : - plage atteinte - lancer non autorisé (roulé ou bras cassé) - franchissement de la zone de lancer
<u>Variables</u> - Le type et le nombre de ballons (le requin) - Le type de balles lancées - La taille du terrain : plus petite, plus grande - Le temps : si le ballon n'atteint pas la plage avant 2 minutes, l'équipe la plus proche de la plage adverse aura gagné - Le nombre de joueurs par équipe	

SE 2	a forêt
Objectif visé	• Lancer dans des zones précises
Matériel	• Raquettes • 1 balle par joueur • balles mousse, rouges et orange • 1 chronomètre
<u>But</u> • Lancer avec précision en direction des arbres (raquettes en équilibre sur leur manche). Les raquettes sont regroupées en forêt. <u>Organisation</u> • 1 balle par enfant. • Chaque équipe est dans son camp et ne peut en sortir. • 2 équipes de 6 à 12 joueurs sur un demi-terrain de tennis ou gymnase. <u>Consignes</u> • Les joueurs (bûcherons) de chaque équipe doivent faire tomber les arbres par un lancer de balle. <u>Critères de réussite</u> • Nombre d'arbres déracinés. <u>Recommandations</u> • Privilégier l'activité des enfants en multipliant les temps de jeux. <u>Règles d'action</u> • Lancer en projetant le bras vers la cible. • Adopter sa position en fonction du lancer : de profil (si je lance bras droit, pied gauche devant et inversement), de face. • Viser la cible avec la main libre.	 Source : « Cahier pédagogique : Tennis d'école » (USEP) <u>Arbitrage</u> Les élèves arbitres jugent : - Le nombre de raquettes tombées - La consigne de lancer (cf. variables « type de lancer »)
Variables • Le type de lancer : ☒ Lancer roulé ou bras cassé ☒ Lancer du bas vers le haut type coup droit (lancer de cerceau) ☒ Lancer de côté à deux mains type revers (passe de rugby) • Le nombre d'arbres • Le nombre d'essais par bûcheron • Le type de balles : rouges, orange, mousse • La dimension du terrain • Un temps limité	

SE 3

L'étoile 1

Objectifs visés

- Se déplacer et se replacer dans toutes les directions sur un espace défini

Matériel

- Par parcours : 5 balles disposées en étoile, 1 cerceau.
- 5 plots coupelles, par parcours
- 1 chronomètre

But

- Ramasser les balles et les déposer dans un cerceau le plus rapidement possible et avant l'équipe adverse.
- Relai : un élève sur deux les ramène, un élève sur deux les dépose.

Organisation

- 4 équipes de 6 à 7 joueurs
- 4 parcours
- Chaque balle est positionnée sur une coupelle
- Les coupelles sont disposées en étoile

Consignes

- Pour le premier joueur : ramasser les 5 balles, l'une après l'autre, et les ramener dans un cerceau le plus rapidement possible.
- Pour le deuxième joueur : déposer sur les coupelles les 5 balles l'une après l'autre.

Critères de réussite

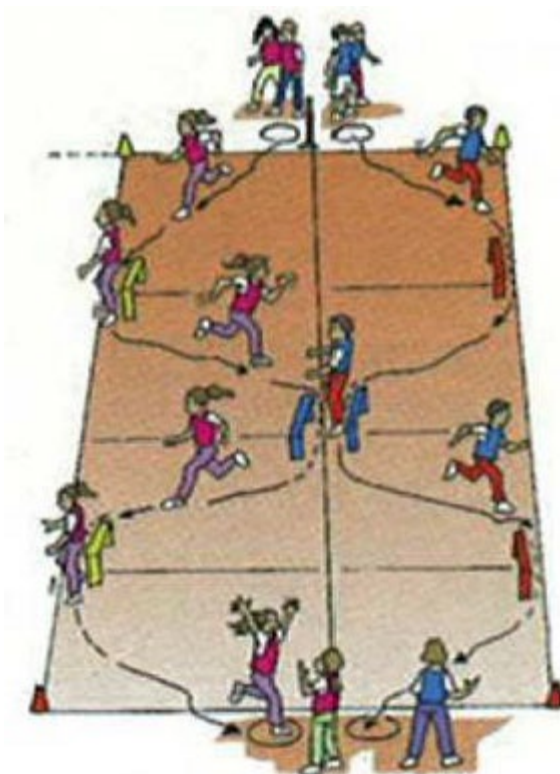
- L'équipe gagnante est celle qui arrive la première ou qui réalise le meilleur temps.

Recommandations

- Stabiliser le cerceau
- Au début, ne pas trop espacer les coupelles.
- Etre vigilant sur les déplacements en arrière.
- Privilégier l'activité des enfants en multipliant les temps de jeux.

Règles d'action

- Fléchir les jambes pour ramasser ou déposer la balle.
- S'organiser pour être le plus efficace possible dans ses déplacements.



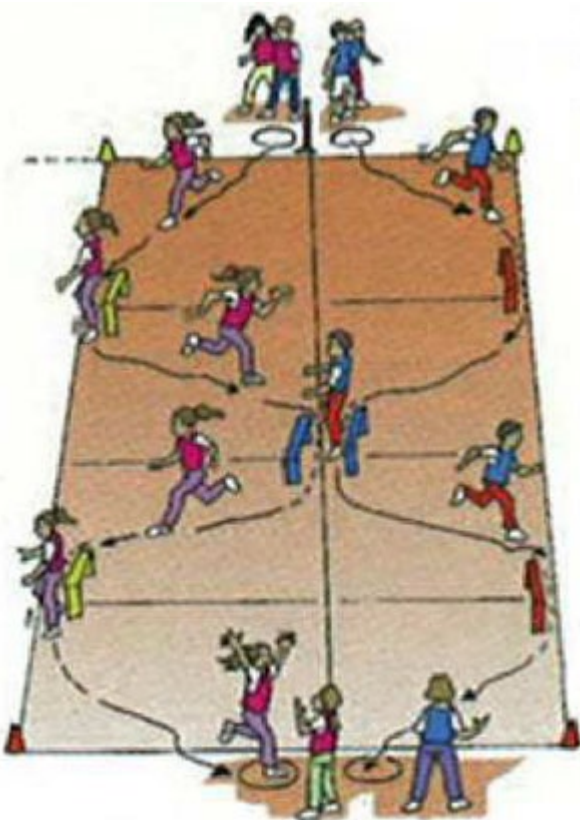
Source : « Cahier pédagogique : Tennis d'école » (USEP)

Arbitrage

- Auto arbitrage

Variables

- Les déplacements : libres, pas chassés sur les déplacements latéraux, avant/arrière.
- Avancer ou éloigner le cerceau.
- Espacer les coupelles, agrandir le parcours.
- Imposer un sens de ramassage.
- Imposer un temps maximum de ramassage.
- Varier les départs : assis, debout, de dos.
- Modifier le nombre de balles à déposer ou à ramasser par élève (2, 3...5).

SE 4	'étoile 2
Objectifs visés	• Se déplacer dans toutes les directions en fonction d'un signal donné.
Matériel	• 5 balles • 5 plots de couleurs différentes • 1 cerceau • 1 chronomètre
But • Ramasser les balles et les déposer dans le cerceau le plus rapidement possible. Organisation • 4 équipes de 6 à 7 joueurs • 4 parcours • Chaque balle est positionnée sur une coupelle • Les coupelles sont disposées en étoile Consignes <i>Ramasser une balle posée sur le plot de la couleur montrée par un élève non joueur ou l'enseignant(e), jusqu'à ce que toutes les balles soient ramassées.</i> Critères de réussite • L'équipe gagnante est celle qui arrive la première ou qui réalise le meilleur temps. Règles d'action • Fléchir les jambes pour ramasser ou déposer la balle. • S'organiser pour être le plus efficace possible dans ses déplacements. • Bien repérer les emplacements et les couleurs de plots	 Source : « Cahier pédagogique : Tennis d'école » (USEP) Arbitrage - Auto arbitrage

Variables

- Varier les déplacements : libres, pas chassés sur les déplacements latéraux, avant/arrière.
- Avancer ou éloigner le cerceau.
- Espacer les coupelles, agrandir le parcours.
- Imposer un temps maximum de ramassage.
- Varier les départs : assis, debout, de dos.
- Utiliser un signal sonore : rouge 1 clacs, bleu 2 clacs.

SE 5	Le ballon vole
Objectifs visés	• Lire la trajectoire du ballon • Se mettre en situation de frappe • Etablir un contact raquette ballon
Matériel	• Ballons de baudruche (au moins 1 pour deux) • 1 raquette pour chaque élève
<u>But</u> • Frapper le ballon de baudruche pour l'envoyer vers son partenaire. <u>Organisation</u> • Pas d'espace défini. • Par deux • 1 observateur arbitre par binôme <u>Consignes</u> <i>Frapper le ballon en l'air pour échanger le plus longtemps possible avec son partenaire.</i> <u>Critères de réussite</u> • Réaliser le plus d'échanges possibles. • Frapper le ballon au-dessus de la tête. <u>Recommandations</u> Etre vigilant sur la tenue de la raquette (manche) Etre vigilant sur la frappe de profil (pied et main opposée) Frapper le ballon au-dessus de l'épaule <u>Règles d'action</u> • Toujours savoir où est son adversaire. • Ne pas frapper trop fort, ni trop haut. • Etre mobile.	Source : « Tennis à l'école » ; Collection « Essai de réponses » (Ministère de l'Education nationale, Fédération française de tennis) <u>Arbitrage</u> - Auto arbitrage - Un élève compte le nombre de passes par binôme <u>Observation</u> - Cf. grille d'observation
Variables • Imposer une zone de jeu. • Mettre un obstacle en hauteur (élastique) • Varier le type de frappes : au niveau de la hanche • Imposer un temps de jeu : réaliser le plus d'échanges dans un temps déterminé	

Situations d'apprentissage



SA 1 La balle au bond (le marchand de glaces)

Objectifs visés	• Lire et maîtriser les trajectoires
Matériel	• Balles mousse, rouges et orange : 1 pour 2 • Cônes : 1 pour 2 • Plots pour délimiter le terrain et matérialiser la zone d'envoi et de réception • Plots pour matérialiser la position de lanceur et du receveur. • Rubalise

But

- Réceptionneur : attraper la balle avec le plot après un rebond.
- Lanceur : lancer la balle dans une zone pour que le receveur puisse la rattraper.

Organisation

- Lanceur et receveur sont espacés de 4 mètres afin de garantir un lancer de bas en haut type coup droit.
- Pied gauche devant pour les droitiers.
- Deux bandes de marquage pour matérialiser les zones de rebond.
- Matérialiser par un plot les positions du lanceur et du receveur.

Consignes

- Pour le lanceur : Lancer la balle avec une trajectoire haute, dans la zone définie, afin qu'elle atterrisse dans le plot du partenaire.
- Pour le réceptionneur : Rattraper la balle après rebond avec le plot devant soi. Le déplacement est autorisé avant la réception.
- Une fois la balle attrapée, la renvoyer au lanceur par un rouler au sol.

Critères de réussite

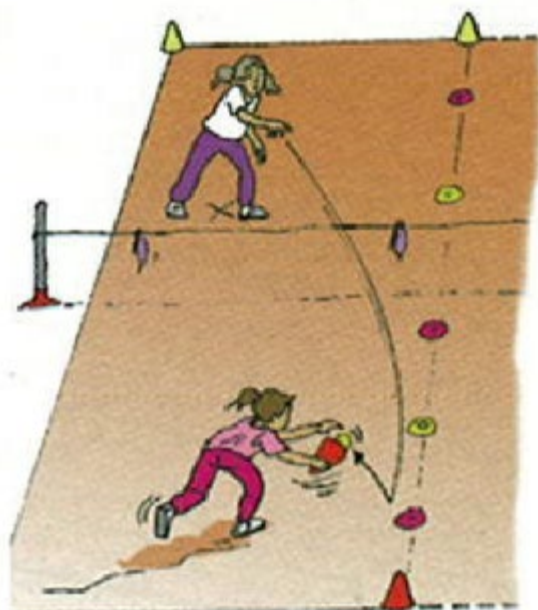
- Pour le lanceur : la balle rebondit dans la zone avec une trajectoire bombée.
- Pour le réceptionneur : le nombre de balles réceptionnées.

Recommandations

- Ajouter un obstacle (rubalise) pour permettre un lancer bombé permettant de rattraper la balle après rebond.

Règles d'action

- Pour le lanceur : position pied / main opposée ; paume de la main vers le ciel ; balle positionnée sur les doigts et non dans le creux de la main ; mouvement du bras de l'arrière vers l'avant de bas en haut.
- Pour le réceptionneur : regarder la balle, se déplacer en fonction de la trajectoire, tenir le plot vers le haut.



Source : « Cahier pédagogique : Tennis d'école » (USEP)

Arbitrage

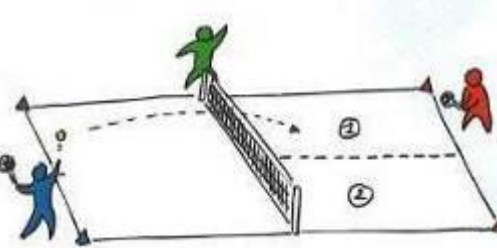
- Les « élèves arbitres » jugent le nombre de balles réceptionnées.

Observation

- Grille d'observation à construire (Cf. critères de réussite)

Variables

- 1/ Avancer ou reculer la position des joueurs en fonction des réussites.
- 2/ Agrandir ou diminuer la zone de rebond.
- 3/ Varier le nombre de rebonds : deux rebonds obligatoires ou pas de rebond.
- 4/ Exiger une réception à bras tendu.
- 5/ Réceptionner soit à droite, soit à gauche en matérialisant les zones de réception.
- 6/ Exiger une réception à hauteur de bassin.
- 7/ Varier la taille du plot.

SA 2	Le tennisman
Objectifs visés	• Lire la trajectoire de la balle • Se mettre en situation de frappe • Etablir un contact raquette balle
Matériel	• 1 raquette pour 2 élèves. • Balles mousse (3 pour 2)
But • Frapper la balle avec la raquette pour l'envoyer vers son partenaire. Organisation • Lanceur et receveur sont espacés de 4 mètres afin de garantir un lancer de bas en haut type coup droit. • Pied gauche devant pour les droitiers. • Deux bandes de marquage pour matérialiser les zones de rebond. • Matérialiser par un plot les positions du lanceur et du receveur. • Matérialiser une zone de réception coup droit (attention aux gauchers !). • Equipes de 3 : 1 lanceur, 1 frappeur, 1 ramasseur. Consignes • Lancer la balle avec une trajectoire haute, dans la zone définie, afin qu'elle rebondisse sur le côté coup droit du receveur. • Frapper la balle après rebond avec la raquette. Le déplacement est autorisé avant la frappe. • Le ramasseur récupère les balles une fois qu'elles ont toutes été jouées. Critères de réussite • Pour le lanceur : envoyer la balle dans la zone définie. • Pour le relanceur : renvoyer la balle devant soi. Recommandations • Le ramasseur se positionne du même côté que le lanceur et attend que toutes les balles soient jouées avant de les ramasser. • Espacer les aires de jeu pour éviter les coups de raquette. • Positionner les gauchers sur le même côté. Règles d'action • Pour le lanceur : position pied / main opposée ; paume de la main vers le ciel ; balle positionnée sur les doigts et non dans le creux de la main ; mouvement du bras de l'arrière vers l'avant de bas en haut. • Pour le réceptionneur : regarder la balle, se déplacer en fonction de la trajectoire. Tenir la raquette tous les doigts sur la partie basse du manche, index plié. Bras tendu vers l'arrière, mouvement de bas en haut, frapper la balle sur le côté au niveau de la hanche, tamis face au lanceur, finir le geste par dessus l'épaule opposée.	 Source : « Tennis à l'école » ; Collection « Essai de réponses » (Ministère de l'Education nationale, Fédération française de tennis) Arbitrage - Auto arbitrage Observation - Grille d'observation à construire (Cf. critères de réussite et règles d'action)
Variables 1/ Partir raquette devant (position d'attention). 2/ Varier la direction de la relance : ☒ Le relanceur frappe la balle vers le lanceur. ☒ Le relanceur frappe la balle vers le ramasseur qui la réceptionne (formation en triangle). ☒ Le ramasseur indique par sa position l'endroit où le relanceur doit viser. 3/ Avancer ou reculer la position des joueurs en fonction des réussites. 4/ Agrandir ou diminuer la zone de rebond. 5/ Utiliser les balles rouges. 6/ Mettre un obstacle : banc, rubalise.	

SA 3	La rivière partenaire / partenaire
Objectifs visés	• Lire et maîtriser des trajectoires longues et courtes • Se mettre en situation de frappe • Etablir un contact raquette balle • Renvoyer la balle vers le camp adverse.
Matériel	• 1 raquette et 1 balle mousse pour deux.
But : • Renvoyer la balle après un rebond dans le camp adverse en réalisant un coup droit ou un revers. Organisation • Un filet à hauteur classique (96 cm environ). • Matérialiser une zone d'envoi interdite (la rivière). • Le lanceur est en L1. Consignes • Lancer la balle côté coup droit ou côté revers, dans le terrain adverse, en évitant la rivière. • Frapper la balle après rebond avec la raquette. Le déplacement est autorisé avant la frappe. • Récupérer la balle renvoyée par le relanceur. Critères de réussite • <u>Pour le lanceur :</u> - Envoyer la balle dans le camp adverse en dehors de la zone interdite. - Attraper la balle après renvoi. • <u>Pour le relanceur :</u> renvoyer la balle dans le camp adverse. Recommandations • Espacer les aires de jeu pour éviter les coups de raquette. Règles d'action • <u>Pour le lanceur :</u> position pied / main opposée ; paume de la main vers le ciel ; balle positionnée sur les doigts et non dans le creux de la main ; mouvement du bras de l'arrière vers l'avant de bas en haut. • <u>Pour le réceptionneur :</u> regarder la balle, se déplacer en fonction de la trajectoire. Tenir la raquette tous les doigts sur la partie basse du manche, index plié. Bras tendu vers l'arrière, mouvement de bas en haut, frapper la balle sur le côté au niveau de la hanche, tamis face au lanceur, finir le geste par-dessus l'épaule opposée.	 Source : « Tennis d'école » (Fédération Française de Tennis) Arbitrage - Auto arbitrage Observation - Grille d'observation à construire (Cf. critères de réussite et règles d'action)
Variables 1/ Partir raquette devant (position d'attention). 2/ Pour le lanceur, récupérer la balle dans un cône après rebond. 3/ Lancer à bras cassé. 4/ Varier la direction de la relance : ☒ Le relanceur frappe la balle vers le lanceur. ☒ Le lanceur indique par sa position l'endroit où le relanceur doit viser. 5/ Avancer ou reculer la position des joueurs en fonction des réussites. 6/ Agrandir ou diminuer la zone interdite. 7/ Varier les balles : rouges.	

SA 4

1, 2, 3 coups droits

Objectifs visés

- Se mettre en situation de frappe pour renvoyer la balle dans des zones précises.

Matériel

- 1 raquette et 1 balle mousse pour deux.
- 12 plots.

But

- Atteindre les zones cibles dans un ordre donné (1, 2, 3) après des renvois croisés ou long de ligne.

Organisation

- Trois zones cibles matérialisées par des plots.
- Le lanceur est positionné au centre de la ligne de fond de terrain.
- Le relanceur est positionné au fond du terrain, côté coup droit, ou côté revers.

Consignes

- Lancer trois balles consécutivement sur le coup droit du joueur.
- Frapper la balle en visant la zone croisée longue, puis la zone croisée courte, puis long de ligne (1, 2, 3).
- Répéter 4 fois l'enchaînement.

Critères de réussite

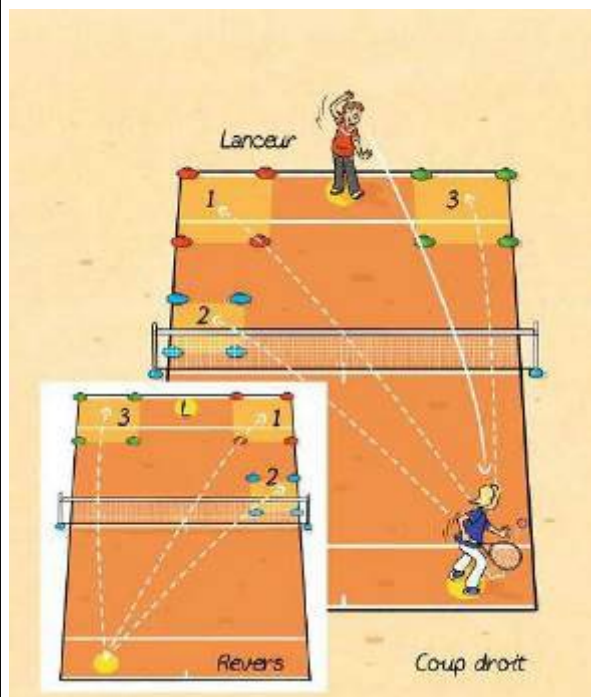
- Sur 4 enchaînements, en réussir au moins 2.

Recommandations

- Espacer les aires de jeu pour éviter les coups de raquette.
- Positionner les gauchers sur le même côté.

Règles d'action

- Pour le lanceur : position pied / main opposée ; paume de la main vers le ciel ; balle positionnée sur les doigts et non dans le creux de la main ; mouvement du bras de l'arrière vers l'avant de bas en haut.
- Pour le réceptionneur : regarder la balle, se déplacer en fonction de la trajectoire. Tenir la raquette tous les doigts sur la partie basse du manche, index plié. Bras tendu vers l'arrière, mouvement de bas en haut, frapper la balle sur le côté au niveau de la hanche, tamis face au lanceur, finir le geste par-dessus l'épaule opposée.



Source : « Tennis d'école » (Fédération Française de Tennis)

Arbitrage

- Auto arbitrage

Observation

- Grille d'observation à construire (Cf. critères de réussite et règles d'action)

Variables

- Le lanceur peut frapper la balle avec la raquette.
- Répéter la même situation côté revers.
- Enchaîner les 3 zones sans arrêter le jeu.
- Utiliser des balles rouges.

SA 5 et SA 6	L'œil de lynx partenaire / adversaire
Objectifs visés	• Lire et maîtriser les trajectoires pour renvoyer la balle vers le camp adverse.
Matériel	• Bandes amovibles ou craies. • 1 raquette par relanceur. • 4 balles mousse par lanceur.
But • Renvoyer la balle après un rebond dans le camp adverse en réalisant un coup droit ou un revers. Organisation • Matérialiser les zones de lancer (bandes amovibles ou craies). Consignes • Annoncer le numéro de la zone choisie, puis lancer style « coup droit » à partir de L1. Déplacer le joueur et rattraper sa balle après un rebond. • Se déplacer et frapper la balle côté coup droit ou côté revers vers le lanceur. Critères de réussite <u>Pour le lanceur :</u> • Lancer dans la zone annoncée. • Réceptionner la balle renvoyée après un rebond. <u>Pour le relanceur :</u> • Le nombre de balles renvoyées dans le terrain adverse. • Le nombre d'annonces correctes pour la variante 4. Règles d'action • <u>Pour le lanceur :</u> position pied / main opposée ; paume de la main vers le ciel ; balle positionnée sur les doigts et non dans le creux de la main ; mouvement du bras de l'arrière vers l'avant de bas en haut. • <u>Pour le réceptionneur :</u> regarder la balle, se déplacer en fonction de la trajectoire. Tenir la raquette tous les doigts sur la partie basse du manche, index plié. Bras tendu vers l'arrière, mouvement de bas en haut, frapper la balle sur le côté au niveau de la hanche, tamis face au lanceur, finir le geste par dessus l'épaule opposée.	 Source : « Tennis d'école » (Fédération Française de Tennis) Arbitrage - Auto arbitrage Observation - Grille d'observation à construire (Cf. critères de réussite et règles d'action)
Variables • Varier le type de lancer : freesbee, à deux mains style passe de rugby. • Le joueur annonce la zone dans laquelle il veut recevoir. • Le lanceur vise une des quatre zones sans annonce préalable. • Le joueur annonce dès qu'il le peut, de préférence avant que la balle franchisse le filet, la zone dans laquelle va tomber la balle. Lanceur en position L2. • Utiliser des trajectoires plus tendues sur les lancers à partir de la position L2 (par exemple, lancer à bras cassé).	



Situations de jeu

SJ 1

Le croc'haut (adversaire / adversaire)

Objectifs visés

- Renvoyer la balle dans la diagonale jusqu'à rupture de l'échange

Matériel

- 1 balle mousse pour 2.
- 1 raquette par élève.
- 1 fil élastique.
- Marquage au sol : plots ou bandes.

But

- Provoquer une faute adverse avant la sixième frappe croisée.

Organisation

- Le filet (élastique ou rubalise) sera placé à environ 2 mètres de hauteur.

Consignes

- Engager en diagonale, en coup droit, à tour de rôle.
- Jouer en diagonale jusqu'à rupture de l'échange (faute de l'adversaire).
- L'adversaire devra être mis hors de contrôle de la balle avant 6 frappes, en gardant la diagonale.
- Changer de terrain et d'adversaire en fonction de son résultat (montante-descendante).

Critères de réussite

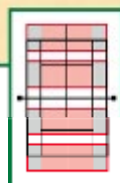
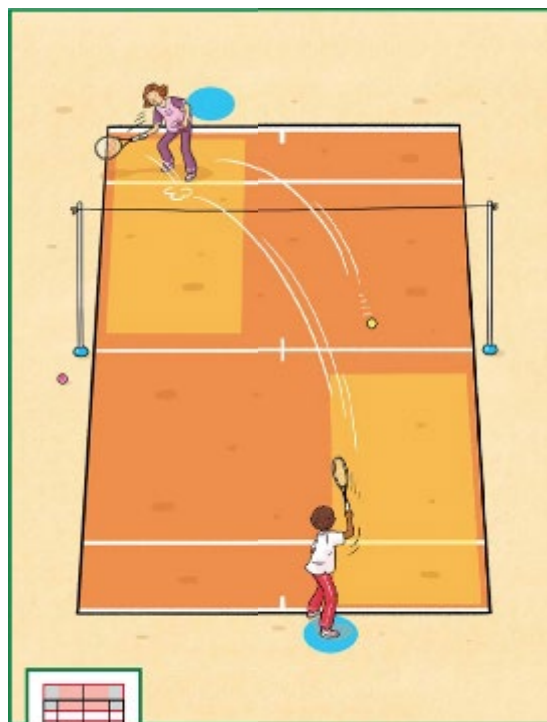
- Marquer en moyenne 3 points par match.

Recommandations

- Terrain de 12 x 6 m.
- 10 lancements de jeu.

Règles d'action

- Placement de profil.
- Jouer la balle au niveau du pied avant.
- Avoir le bras dégagé du corps et finir le geste à l'épaule opposée.
- Rester mobile.



Condition de jeu en situation d'opposition.
4 mètres entre les plots 2 par court.

25

Source : « Tennis d'école » (Fédération Française de Tennis)

Arbitrage

Les « élèves arbitres » :

- comptent le nombre d'échanges
- jugent si les balles sont renvoyées en diagonale.

Observation

- Grille d'observation à construire (Cf. critères de réussite et règles d'action)

Variables

- La même situation pourra être mise en place dans la diagonale opposée.
- Utiliser une balle rouge.
- Imposer le remplacement.
- Rompre la diagonale à l septième frappe, puis jeu libre.

SJ 2	Le contrôle espace (partenaire / adversaire)
Objectifs visés	Lire la position de l'adversaire et utiliser la combinaison : précision de la trajectoire (espace) et moment de la prise de balle (temps), pour rompre l'échange en un nombre de coups minimum.
Matériel	1 raquette par joueur et 1 balle mousse pour deux. Des cibles.

But

- Rompre l'échange (en 3 frappes) en envoyant la balle hors de portée ou hors de contrôle de l'adversaire pour marquer 1 point.

Organisation

- Un terrain de 12 m x 6 m avec filet.

Consignes

- Le premier joueur (partenaire) est décalé sur un côté. Il envoie une balle en coup droit sur le centre du terrain où se trouve son adversaire et ne doit pas quitter sa position avant que celui-ci ait touché la balle.
- L'adversaire frappe la balle en direction de la zone laissée libre en jouant court ou long, croisée ou non. Il n'a pas le droit de rejouer sur le partenaire. Le partenaire joue toujours au centre.
- L'échange se poursuit jusqu'à la rupture.

Critères de réussite

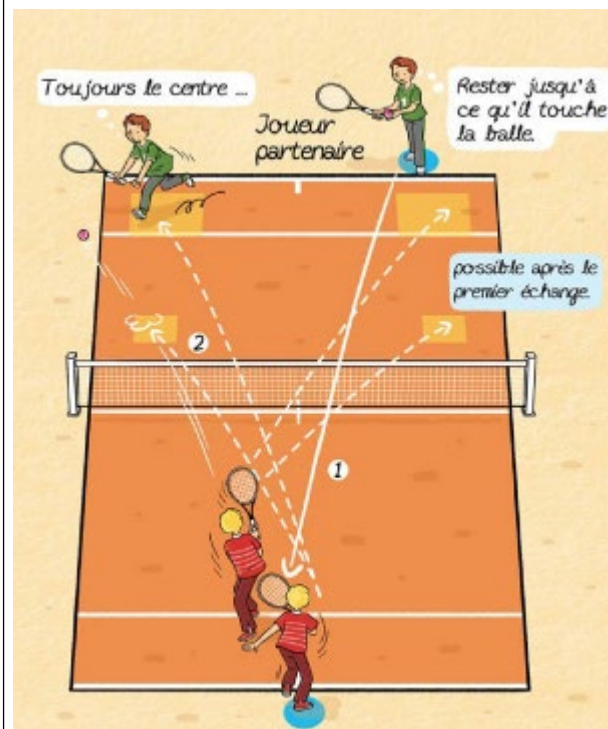
- Sur 10 lancements de jeu marquer au moins 5 points.

Recommandations

- Le premier échange doit être effectué en partenaire. Changer partenaire / adversaire au bout des 10 lancers.

Règles d'action

- Etre mobile, se replacer au centre du terrain.
- Maîtriser ses coups, force et précision.
- Varier les trajectoires.



Source : « Tennis d'école » (Fédération Française de Tennis)

Arbitrage

- Les « élèves arbitres » jugent si les deux joueurs respectent les consignes.

Observation

- Grille d'observation à construire (Cf. critères de réussite et règles d'action)

Variables

- Même situation en revers.
- Utiliser une balle rouge.
- Jouer deux fois de suite au même endroit.
- Au bout de 3 échanges, le partenaire devient lui aussi adversaire.

SJ 3	Le Djoko vite (adversaire / adversaire)
Objectifs visés	Frapper la balle le plus tôt possible en direction de la zone longue.
Matériel	1 balle mousse pour deux et une raquette pour chaque joueur. 1 zone interdite délimitée par des bandes de marquage.

But

- Mettre l'adversaire hors de portée ou de contrôle de la balle ou le faire reculer au-delà de la ligne de fond de court ou le faire jouer dans la zone interdite.

Organisation

- Un terrain de 12 m x 6 m
- Les joueurs sont placés au départ devant la ligne de fond de terrain et vont essayer d'y rester pour gagner le point.
- 10 lancements de jeu consécutifs.
- Changer de terrain et d'adversaire en fonction de son résultat (montante/descendante)

Consignes

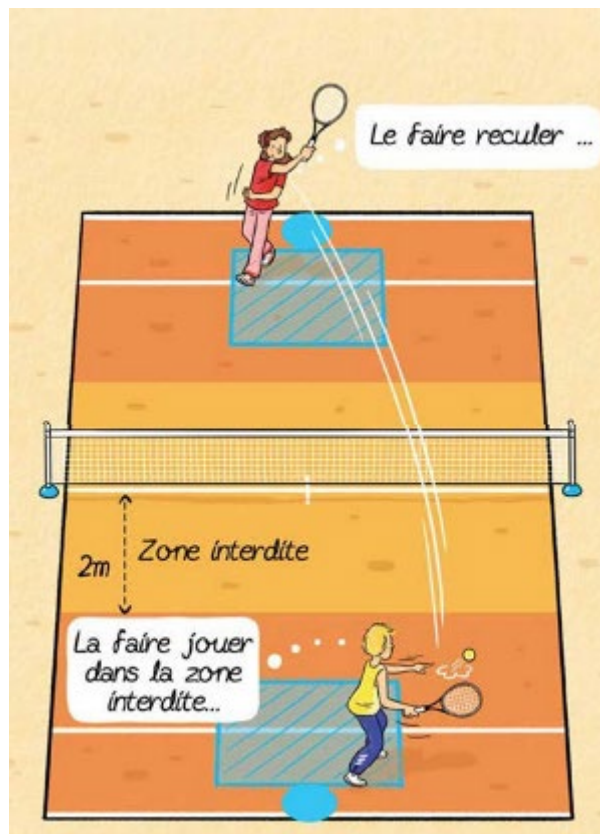
- Engager à tour de rôle long au centre et poursuivre le jeu en prenant la balle le plus tôt possible et en jouant à l'extérieur de la zone interdite.
- Les joueurs ont tous les deux le même statut et peuvent à tout moment passer du rôle de défenseur à celui d'attaquant.
- Volée non autorisée.
- Parvenir à marquer un point avant 5 frappes.

Critères de réussite

- Sur 11 lancements de jeu parvenir à marquer au moins 3 points.

Règles d'action

- Rester mobile.
- Se placer et se replacer après chaque frappe.
- Frapper la balle tôt : plan de frappe au niveau du pied de devant.
- Maîtriser ses coups force / précision.



Source : « Tennis d'école » (Fédération Française de Tennis)

Arbitrage

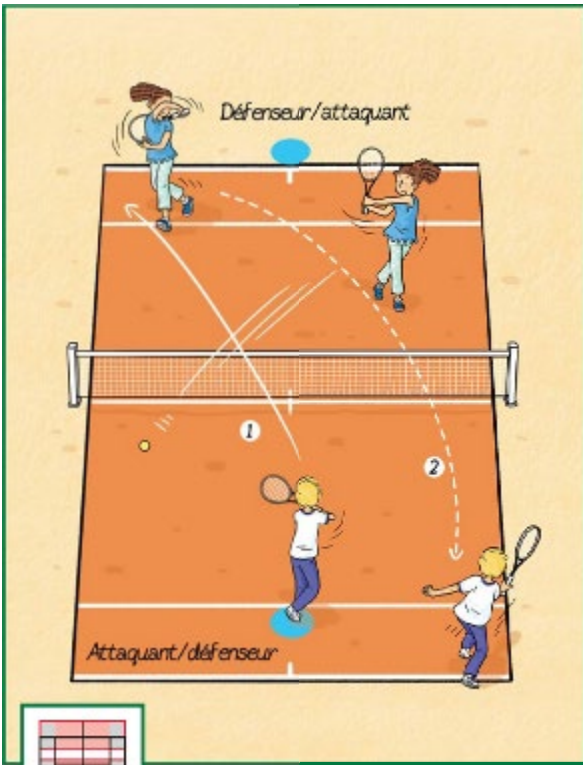
- Les élèves arbitres vérifient que la balle ne rebondit pas dans la zone interdite.

Observation

- Grille d'observation à construire (Cf. critères de réussite et règles d'action + modèle P23)

Variables

- Au bout de X frappes, briser l'échange et jouer dans la zone interdite.
- Autoriser la volée.
- Utiliser des balles rouges.
- Si constat de peu d'échanges, élever le filet ou élargir/réduire la zone interdite.

SJ 4	Le contrattaqu'temps (adversaire / adversaire)
Objectifs visés	En fonction de sa propre position et de celle de son adversaire, réaliser un coup de défense approprié qui permettra ensuite de rompre l'échange.
Matériel	1 balle mousse pour 2. 1 raquette pour chaque joueur.
But - Mettre en difficulté l'attaquant en le déplaçant de façon à reprendre le temps et/ou l'espace perdu pour ensuite passer à l'offensive. Organisation - Terrain de 12 m x 6 m 1 joueur est placé au départ derrière la ligne de fond de terrain. - L'autre joueur est placé devant la ligne de fond de terrain. Consignes - Engager en cherchant à mettre en difficulté son adversaire sur une zone éloignée. - Sur le retour, le joueur (mis en difficulté au départ par l'engagement de son adversaire) frappe la balle le plus tôt possible afin d'obtenir une balle favorable qui lui permettra à son tour de se mettre en situation de rompre l'échange en gagnant du temps. Critères de réussite - Sur 10 lancements de jeu, parvenir à mettre l'adversaire hors de portée ou de contrôle de la balle au moins 5 fois. Règles d'action Pour le défenseur : Situation 1 : mise en jeu longue et excentrée. - Défendre long et croisé avec une trajectoire arrondie. - Défendre court et croisé. - Défendre sur le coup faible de l'adversaire (souvent le revers). Situation 2 : mise en jeu courte et croisée. - Défendre court et croisé. - Défendre sur le coup faible de l'adversaire (souvent le revers). - Défendre long au centre. Situation 3 : mise en jeu libre, le joueur adopte une stratégie pertinente en utilisant une des réponses proposées ci-dessus.	 Condition de jeu en situation d'opposition, 4 mini-terrains rouge 2 par court. Source : « Tennis d'école » (Fédération Française de Tennis) Arbitrage - Les élèves arbitres comptent les points et valident les balles bonnes et fautes. Observation - Grille d'observation à construire (Cf. critères de réussite et règles d'action + modèle p23)
Variables - Pour simplifier la tâche du joueur, celui-ci se décale sur un côté du terrain pour anticiper son déplacement. Le joueur engage dans la zone libre. - Utiliser une balle rouge.	

SJ 5	e Davitempsko (adversaire/adversaire)
Objectifs visés	• En fonction de sa propre position et de celle de son adversaire, choisir une stratégie favorisant la rupture. • Soit en réalisant un coup de défense approprié qui permettra ensuite de rompre l'échange. • Soit en cherchant à rompre l'échange directement.
Matériel	• 1 balle en mousse pour 2 joueurs. • 1 raquette par joueurs. • Bandes au sol ou plots.

But

- Mettre l'adversaire hors de portée ou de contrôle de la balle à partir de frappes effectuées le plus tôt possible vers des zones variées.

Organisation

- Terrain de 12 m x 6 m.
- Les joueurs sont placés au départ derrière la ligne de fond de terrain.
- Les joueurs ont le même statut et peuvent à tout moment passer du rôle de défenseur à celui d'attaquant.
- 10 lancements de jeu consécutif. Changer de terrain et d'adversaire au moins 3 fois.

Consignes

- Engager à tour de rôle long au centre.
- Chercher ensuite à rompre l'échange en frappant la balle le plus tôt possible et en déplaçant l'adversaire jusqu'à créer un espace libre.
- Après chaque frappe se re-lancer dans le terrain.
- Mettre l'adversaire hors de portée ou de contrôle de la balle avant 5 frappes.

Critères de réussite

- Sur 10 lancements de jeu, parvenir à mettre l'adversaire hors de portée ou de contrôle de la balle au moins 3 fois.

Règles d'action

- Le joueur adopte une stratégie pertinente en utilisant une réponse.



Source : « Tennis d'école » (Fédération Française de Tennis)

Arbitrage

- Les élèves arbitres comptent et valident les balles bonnes et fautes.

Observation

- Grille d'observation à construire (Cf. critères de réussite et règles d'action + modèle p23)

Variables

- Augmenter la taille du terrain.
- Utiliser des balles rouges.
- Jouer 2 contre 2 (coopération dans l'équipe, volée).

Grille d'observation (Ballon vole)

FICHE OBSERVATION PAR UN ELEVE

NOM DE L'ELEVE OBSERVE	

Nombre de frappes	
Nombre de balles manquées	
Nombre de balles fautes	

Exemples d'échanges entre élèves suite à la co-observation :

➡ ANALYSE QUANTITATIVE

« Tu as frappé X fois dans la balle, mais tu en a manqué X. »

« Tu as frappé X fois dans la balle et tu n'as fait que X fautes. »

« Tu as frappé X fois dans la balle et tu n'en a manqué que X. »

« Tu as manqué X fois la balle, c'est beaucoup. »

« Tu n'as fait aucune faute. »

« Tu as frappé X fois dans la balle mais tu as fait beaucoup de fautes. »

Exemples d'échanges entre élèves suite à l'analyse quantitative

➡ VERS L'ANALYSE QUALITATIVE.

Observations des élèves	Vers une analyse qualitative
« Tu as frappé X fois dans la balle, mais tu en a manqué X. »	« Tu devrais peut-être bouger plus entre les échanges pour te placer mieux par rapport à la balle. »
« Tu as frappé X fois dans la balle et tu n'as fait que X fautes. »	« Tu t'es bien placé(e), tu as bien regardé la balle. En plus, tu as bine couru. »
« Tu as frappé X fois dans la balle et tu n'en a manqué que X. »	
« Tu as manqué X fois la balle, c'est beaucoup. »	« Peut-être que tu ne regardes pas bien la balle. Ou la balle arrive trop vite et tu n'as pas le temps de réagir. Je vais dire à ton partenaire de frapper moins fort. »
« Tu n'as fait aucune faute. »	« C'est très bien, continue ! Tu peux essayer maintenant de jouer plus dans les coins, ou faire une balle longue et après une balle courte. »
« Tu as frappé X fois dans la balle mais tu as fait beaucoup de fautes. »	« Tu devrais regarder mieux la balle. Ou peut-être que tes pieds sont mal placés, mal orientés, essaie de te mettre de profil quand tu frappes. »

Guide Rencontre

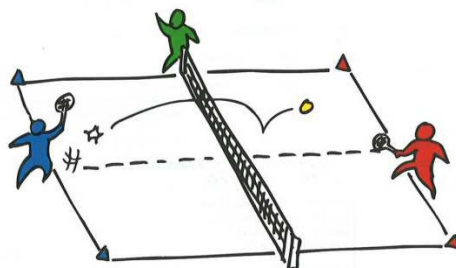
APRES CHAQUE JEU, NOTEZ VOTRE SCORE
(Nombre de points ou de victoires)

LA FORET LE REQUIN	L'ETOILE	LE CROC'HAUT	LE MARCHAND DE GLACE
			
VICTOIRES EQUIPE (1)	VICTOIRES EQUIPE (2)	Nombre de points marqués par l'équipe (après rupture de l'échange) Total équipe (3)	Nombre de glaces collectées par joueur Total équipe (4)

LE RECORD

Les élèves disposent de 5 minutes pour établir un record avec un camarade, puis changent de partenaire 2 fois, ils notent leur score cumulé

EQUIPE	Nombre d'échanges maximum avec chaque camarade		TOTAL
Joueur 1			
Joueur 2			
Joueur 3			
Joueur 4			
Joueur 5			
Joueur 6			
TOTAL EQUIPE (5)			



RECAPITULATIF EQUIPE : 1+2+3+4+5 =