

SEANCE NUMERO 1

Elèves :	Cycle II - CP CE1 - CE2
Organisation pour :	32 élèves et moins
Installations :	un gymnase peut suffir pour installer les 3 ateliers un parking (avec marquage au sol) peut aussi accueillir l'atelier ROULABALLE
Matériel :	le kit proposé par la FFT comporte l'ensemble du matériel indispensable à la tenue de cette séance le matériel de l'école peut venir enrichir ce kit
Durée :	En fonction du temps dont il dispose l'enseignant ajustera la durée de ses 3 rotations Idéalement, chaque atelier devra durer au moins 12/15 minutes (soit une séance de 45 minutes à 1 heure)
Moyens humains :	L'enseignant des écoles est suffisant pour mener à bien cette séance L'apport de personnes supplémentaires (parents, représentants du club) sera un plus pour l'animation de chaque atelier
Philosophie de la séance #1	Familiarisation avec l'environnement et la matériel - Coopération
Ateliers	ROULABALLE BALLON VOLE LA FORET

SE 1

Roulaballe

Objectifs visés

- * aboutir rapidement à une situation d'échange (coopération)
- * intégrer la notion de défense de son terrain
- * maîtriser sa conduite de raquette

Matériel

- * balle blanche [ballon paille] (1 / 2 élèves)
- * 1 raquette par élève
- * 4 capsules de même couleur pour 2 élèves pour délimiter la zone à défendre (but ou porte)

But

Faire un échange avec son partenaire (dimension coopérative)

Organisation

Les enfants sont face à face sur un terrain de 6 mètres de large et 8 mètres de long. Un plot de part et d'autre de l'enfant matérialise le but ou la porte

Optionnel : 1 observateur / arbitre qui permet de compter les passes

Consignes

Le joueur doit faire rouler la balle

Bloquer la balle qui arrive avec la main et la renvoyer avec la raquette (pour casser la porte de son copain ou marquer un but)

Critères de réussite

Réussir à donner la bonne direction à la balle

Réussir à diriger la balle vers le but de son partenaire

Recommandations

Être vigilant sur la tenue de la raquette (manche)

Règles d'action

Toujours regarder la balle pour protéger son but (ou sa porte)

Être réactif

Etre rapide après avoir bloqué la balle

Arbitrage

L'arbitre annonce régulièrement le nombre d'échanges



Variables

Permettre le blocage de la balle avec le tamis de raquette si besoin

Alternance des coups droits et des revers

Imposer un temps de jeu (réaliser le plus d'échanges dans un temps déterminé)

<h1>SE 1</h1>	<h1>Le ballon vole</h1>
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> * maintien de la raquette par le manche (en bas de préférence) * analyse d'une trajectoire plus ou moins aléatoire * établir un contact raquette ballon
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> * ballon de baudruche (1 / élève) * 1 raquette par élève * 4 grands plots pour délimiter la zone d'évolution (optionnel)

But

Frapper le ballon de baudruche sans qu'il ne tombe au sol

Organisation

Pas d'espace défini

1 observateur / arbitre qui permet de déployer la situation

Consignes

Frapper la balle en l'air pour atteindre un nombre de frappes consécutives convenu en début d'exercice

Critères de réussite

Frapper au dessus de la tête

Proposer un challenge du nombre (celui qui frappe le plus de ballons a gagné)

Recommandations

Être vigilant sur la tenue de la raquette (manche)

Règles d'action

Toujours savoir où est son ballon (tête levée)

Ne pas frapper ni trop fort ni trop haut

Être mobile

Arbitrage

Le binôme annonce à haute voix l'état d'avancement du score

**Variables**

Imposer une zone de jeu (matérialisation au sol)

Mettre un obstacle en hauteur (élastique)

Varié le type de frappe (au niveau de la hanche, au niveau des pieds)

Imposer un temps de jeu (réaliser le plus d'échnages dans un temps déterminé)

SE 1

La forêt

Objectifs visés

* lancer dans des zones précises

Matériel

* Raquettes
* 1 balle par joueur
* balles mousse, rouges et oranges
* 1 chronomètre

But

Lancer avec précision en direction des arbres (raquettes en équilibre sur leur manche).

Les raquettes sont regroupées en forêt

Organisation

1 balle par enfant

Chaque équipe est dans son camp et ne peut en sortir

2 équipes de 6 à 12 joueurs sur un 1/4 de terrain de tennis ou de gymmanse

Consignes

Les joueurs (bûcherons) de chaque équipe doivent faire tomber les arbres par un lancer de balle.

Critères de réussite

Nombre d'arbres déracinés

Recommandations

Privilégier l'activité des enfants en multipliant les temps de jeux

Règles d'action

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

Arbitrage

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 bras vers le haut type coup droit (lancer de cerceau)
- lancer de côté à deux mains type revers (passe de rugby)

* Le nombre d'arbres dans la forêt

* Le nombre d'essais par bûcheron

* Le type de balles : rouges, orange, mousse

* La dimension du terrain

* Un temps limité

