

## SEANCE NUMERO 2

<b>Elèves :</b>	Cycle II - CP CE1 - CE2
<b>Organisation pour :</b>	32 élèves et moins
<b>Installations :</b>	un gymnase peut suffir pour installer les 3 ateliers un parking (avec marquage au sol) peut aussi accueillir l'atelier ROULABALLE
<b>Matériel :</b>	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
<b>Durée :</b>	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)
<b>Moyens humains :</b>	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
<b>Philosophie de la séance #1</b>	Familiarisation avec l'environnement et la matériel - Coopération
<b>Ateliers</b>	<b>ROULABALLE</b> <b>BALLON VOLE</b> <b>LE REQUIN</b>

<b>SE2</b>	<b>Roulaballe</b>
<b>Objectifs visés</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* aboutir rapidement à une situation d'échange (coopération)</li> <li>* introduire la notion de défense de son terrain</li> <li>* maîtriser sa conduite de raquette</li> </ul>
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* balle blanche [ballon paille] (1 / 2 élèves)</li> <li>* 1 raquette par élève</li> <li>* 4 capsules de même couleur pour 2 élèves pour délimiter la zone à défendre (but ou porte)</li> </ul>

**But**

Faire un échange avec son partenaire (dimension coopérative)  
Intégrer la notion de défense de son terrain (but ou porte)

**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 buts

**Consignes**

Le joueur doit faire rouler la balle  
Bloquer la balle qui arrive avec le tamis en veillant à une préhension de la raquette par le manche

**Critères de réussite**

Réussir à donner la bonne direction à la balle  
Réussir à diriger la balle vers le but de son partenaire  
Vitesse de l'enchaînement blocage / frappe

**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**

Imposer le blocage à droite et la frappe à gauche (CD / REVERS) et inversement

<h1>SE 2</h1>	<h1>Le ballon vole</h1>
<b>Objectifs visés</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* maintien de la raquette par le manche (en bas de préférence)</li> <li>* analyse d'une trajectoire plus ou moins aléatoire</li> <li>* commencer à intégrer la notion d'échnage</li> </ul>
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* ballon de baudruche (1 / 2 élèves)</li> <li>* 1 raquette par élève</li> <li>* 4 grands plots pour délimiter la zone d'évolution (optionnel)</li> </ul>

**But**

Dans la continuité de la séance 1, provoquer des contacts balle / raquette en binômes.

**Organisation**

Pas d'espace défini  
Par groupe de 2 élèves, mettre en place des situations permettant la réalisation d'échanges

**Consignes**

Frapper la balle en l'air pour permettre à son partenaire de la frapper à son tour  
Convenir en début d'exercice du nombre de passes à atteindre

**Critères de réussite**

Frapper au dessus de la tête  
Proposer un challenge du nombre (le binôme qui frappe le + de ballons a gagné)

**Recommandations**

Être vigilant sur la tenue de la raquette (manche)

**Règles d'action**

Toujours savoir où est son ballon et son partenaire (tête levée)  
Ne pas frapper ni trop fort ni trop haut  
Être mobile

**Arbitrage**

L'équipe 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)

# SE2

# Le requin

## Objectifs visés

\* lancer avec précision

## Matériel

\* 1 ballon  
\* 24 balles rouges ou orange  
\* 1 chronomètre

### But

Lancer avec précision en direction du ballon pour qu'il atteigne le camp adverse

### Organisation

2 équipes de 6 joueurs sur un 1/4 de terrain de tennis ou un terrain de 8m X 12M  
Une zone délimitée de 1m environ (la plage)

### Critères de réussite

Le ballon arrive sur la plage de l'équipe adverse

### Recommandations

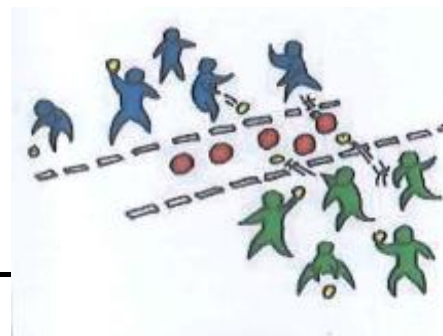
Ne pas sortir de son camp excepté pour aller chercher des balles à l'extérieur  
Lancer une seule balle à la fois

### Règles d'action

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

### Arbitrage

Auto-arbitrage :  
plage atteinte  
lancer non autorisé (roulé ou bras cassé)  
franchissement de la zone de lancer



## Variables

- \* Le type et le nombre de ballons (requi)
- \* 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 l'emportera
- \* Le nombre de joueurs par équipes