

SEANCE NUMERO 2

| | |
|------------------------------------|---|
| 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 LE REQUIN |

| | |
|------------------------|---|
| SE2 | Roulaballe |
| <i>Objectifs visés</i> | <ul style="list-style-type: none"> * aboutir rapidement à une situation d'échange (coopération) * introduire la notion de défense de son terrain * maîtriser sa conduite de raquette |
| <i>Matériel</i> | <ul style="list-style-type: none"> * 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)
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> |
| 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 * commencer à intégrer la notion d'échnage |
| Matériel | <ul style="list-style-type: none"> * ballon de baudruche (1 / 2 élèves) * 1 raquette par élève * 4 grands plots pour délimiter la zone d'évolution (optionnel) |

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

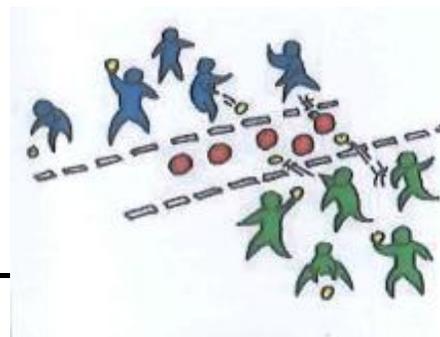
Ne pas sortir de son camp excepté pour aller chercher des balles à l'extérieur
Lancer une seule balle à la fois

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