

SEANCE NUMERO 3

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 LA FORET LE GRAND DEMENAGEMENT

SE3	Roulaballe
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> * initier une situation d'opposition fort des 2 premières séances * intégrer la notion de défense de son terrain * maîtriser sa trajectoire et sa force
Matériel	<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 match avec son partenaire
Renforcer la notion de défense de son terrain tout en essayant de conquérir le terrain adverse (but)

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 avant de la renvoyer
Essayer de faire franchir la ligne de but adverse par la balle

Critères de réussite

Marquer un nombre de buts défini au début du match
Vitesse de l'enchaînement blocage / frappe

Recommandations

Être vigilant sur la tenue de la raquette (manche)
Commencer à insister sur la notion de rapidité de l'enchaînement

Règles d'action

Toujours regarder la balle pour protéger son but
Être réactif
Être rapide après avoir bloqué la balle
Jouer ou l'adversaire n'est pas

Arbitrage

L'arbitre annonce régulièrement le score



Variables

Imposer le blocage à droite et la frappe à gauche (CD / REVERS) et inversement
Supprimer le blocage de la balle et renvoyer directement (en vue de la séance 4)
Permettre après le blocage de la balle de s'avancer jusqu'à la moitié du terrain pour augmenter la réussite (attaque / défense)

SE 3

Le grand déménagement

Objectifs visés

Poursuivre la familiarisation balle / terrain
Occuper tout l'espace
Activité physique intensive sur un temps donné

Matériel

Des balles de différents types
Des plots pour délimiter le terrain

But

Envoyer les balles dans le camp adverse de manière à en avoir le moins possible dans son camp à l'issue de la manche

Organisation

Répartir une demi-douzaine de balles sur chaque demi-terrain
Une équipe par demi-terrain (6 élèves ou plus)

Consignes

Au signal, chaque équipe fait "le ménage" de son camp en envoyant à la main les balles dans le camp adverse.
A la fin de chaque manche, les équipes comptent le nombre de balles sur leur demi-terrain. Celle qui en a le moins a gagné.

Critères de réussite

Recommandations

Nécessité d'envoyer les balles le plus loin possible dans l'autre camp

Règles d'action

La rencontre se joue en trois manches de deux minutes

Arbitrage

L'adulte présent

Variables

- * matérialiser une ligne de lancer devant laquelle il est interdit d'envoyer
- * projeter la balle à la main au dessus de l'épaule (service)
- * disposer des cerceaux sur les deux demi-terrains pour matérialiser les zones de lancer
- * si le nombre de joueurs est faible, intégrer la raquette pour lancer les balles

SE 3

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 raquette et une 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 gymnanse

Consignes

Les joueurs (bûcherons) de chaque équipe doivent faire tomber les arbres par une frappe de balle avec la raquette

Critères de réussite

Nombre d'arbres déracinés

Recommandations

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

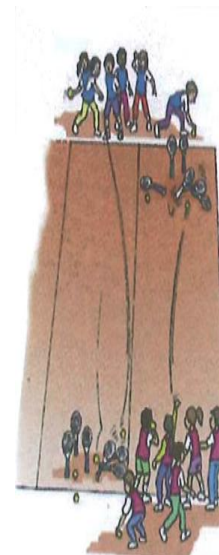
Règles d'action

Mettre en œuvre une zone de lancer avec positionnement matérialisé

Mettre en œuvre des zones de sécurité pour éviter les coups de raquettes

Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :
le nombre de raquettes tombées
la consigne de frappe



Variables

- * 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
- * le coup utilisé (coup droit ou service)