

SEANCE NUMERO 4

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 #4	Début des situations d'opposition
Ateliers	ROULABALLE ENVOI COUP DROIT LES BALLE AU CIEL

<h1>SE4</h1>	<h1>Roulaballe</h1>
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> * renforcer la situation d'opposition amorcée à la séance numéro 3 * renforcer 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 un 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
Renvoyer la balle qui arrive depuis le camp adverse directement
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
Maîtrise de la raquette pour renvoyer la balle directement

Recommandations

Être vigilant sur la tenue de la raquette (manche)
Insister sur la notion de rapidité d'action entre les frappes

Règles d'action

Toujours regarder la balle pour protéger son but
Être réactif
Revenir au milieu de son but après avoir frappé
Jouer ou l'adversaire n'est pas

Arbitrage

L'arbitre annonce régulièrement le score



Variables

Demander l'alternance des frappes à une main et à deux mains (notamment pour le revers)

<h1>SE 4</h1>	<h1>Envoi de Coup Droit</h1>
Objectifs visés	Précision de l'envoi en coup droit Empreinte technique grâce à la matérialisation
Matériel	Balles violettes Cerceaux et lattes Cibles

But

Réussir à envoyer une balle au dessus du filet à l'aide en CD

Organisation

Constituer des équipes de deux joueurs avec un lanceur et un receveur

Un élastique sera suffisant pour matérialiser le filet

Consignes

Les pieds du joueur seront positionnés sur les lattes et "l'œil" de la raquette regardera le partenaire

La balle violette sera lâchée dans le cerceau avant exécution de la frappe

Critères de réussite

Réussir une frappe

Atteindre la zone adverse délimitée

Recommandations

Bien regarder la balle

Déclencher la frappe au bon moment

Règles d'action

Changement des rôles entre les deux partenaires au bout de 5 envois consécutifs

Arbitrage

Soit un arbitre pour disputer cet atelier en équipes de 3

Soit le receveur annonce le nombre de balles jouées ou réussies après chaque lancer

Variables

* confier un cône au coéquipier pour valoriser les balles rattrapées

* intégrer une notion de temps pour créer une émulation entre les équipes

SE 4	Les balles au ciel
Objectifs visés	* maîtriser le lancer de balle vers le haut et la réception après rebond * adapter son placement / déplacement dans l'espace d'évolution en fonction du rebond de la balle
Matériel	* 1 balle mousse ou orange par joueur

But

Lancer sa balle, la rattraper ou en rattraper une autre

Organisation

- a) Lancer sa balle vers le haut ; la rattraper après un ou plusieurs rebonds
- b) Lancer avec la main qui ne tient pas la raquette
- c) Chaque joueur est en possession d'une balle qu'il lance au dessus de sa tête. Il court ensuite en rattraper une autre lancée par un autre joueur. Il doit la reprendre après rebond(s) avant qu'elle ne roule au sol
- d) Situation c) en relançant aussitôt

Evolutions possibles

Rattraper après un seul rebond
Réceptionner d'une seule main

Critères de réussite

- Le joueur lance correctement ou non
- Le joueur rattrape bien ou difficilement les balles
- Le joueur se place sur la trajectoire de la balle ou reste statique
- Le joueur tient compte ou non des rebonds de la balle
- Le joueur coopère ou non avec ses partenaires

Recommandations

Règles d'action

- Je dose et j'oriente mon lancer
- Je me place sur la trajectoire de la balle
- Je prends en compte la vitesse et les rebonds de la balle
- Dès que je le peux je rattrape à 2 mains
- Je coopère avec mes partenaires pour jouer longtemps

Arbitrage

Si une balle roule au sol, l'arbitre la ramasse et la neutralise

Variables

* Imposer de frapper dans ses mains (entre 1 et x fois) entre le lancer et le moment de récupération de la balle