

## SEANCE NUMERO 5

<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
<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 #5</b>	En route vers le tennis (échanges, services)
<b>Ateliers</b>	<b>BALLE BONDISSANTE</b> <b>ENVOI COUP DROIT</b> <b>LES BALLE AU CIEL</b>

<h1>SE5</h1>	<h1>Balle bondissante</h1> <p>(suite du Roulaballe)</p>
<b>Objectifs visés</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* intégrer l'existence du filet dans la situation de dualité</li> <li>* intégrer le rebond dans l'échange</li> <li>* maîtriser sa trajectoire et sa force</li> </ul>
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* balle violette (1 / 2 élèves)</li> <li>* Pas de raquette en séance 5 , la raquette n'interviendra qu'en séance 6</li> <li>* 4 capsules de même couleur pour 2 élèves pour délimiter la zone à défendre (but ou porte)</li> </ul>

**But**

Faire un maximum d'échanges en respectant le nombre de rebonds défini en début de point

**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 récupérer la balle envoyée par le partenaire avant un nombre de rebonds défini en début de partie (ex :2)

**Critères de réussite**

Le lanceur réussit s'il envoie la balle dans le camp adverse

Le relanceur réussit s'il attrape la balle après le nombre de rebonds défini par l'arbitre

**Recommandations**

Je lance par en dessous (en cloche) et assez fort dans le camp adverse (avec deux mains ou une seule selon la réussite)

Je contrôle la force et la direction de mon envoi

Pour le receveur, je suis attentif et je regarde la balle

Je me place sur la trajectoire

Je rattrape à deux mains

**Règles d'action**

Les deux joueurs commencent le point en étant tous les deux positionnés sur la ligne d'enbut

Le lanceur envoie à 1 ou 2 mains dans le terrain de receveur qui attrape la balle après les rebonds prévus.

**Arbitrage**

Le point cesse si la balle est dans le filet ou n'atteint pas les limites du camp adverse

Le point cesse si le nombre de rebonds n'est pas celui prévu

**Variables**

L'arbitre donne le nombre de rebonds avant le début de la situation de jeu (borner entre 1 et 4)

# SE 5

# Envoi de Coup Droit (2)

## **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 trois joueurs avec un lanceur, un receveur et un arbitre  
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  
Attention et action du relanceur

### **Recommandations**

Bien regarder la balle  
Déclencher la frappe au bon moment  
Viser en hauteur pour donner une trajectoire "en cloche"

### **Règles d'action**

Changement des rôles entre les trois partenaires au bout de 5 envois consécutifs  
Le receveur est doté d'un plot et doit "manger" la balle après un nombre de rebonds défini à l'avance

### **Arbitrage**

L'arbitre annonce 1 point supplémentaire à chaque fois que le lancer est valable et que la balle est "mangée" par le relanceur selon les règles de rebonds définies  
La 1<sup>ère</sup> équipe qui atteint un nombre de points donné est déclarée gagnante

## **Variables**

\* la revanche et la balle peuvent se faire avec un nombre de rebonds différents (de 0 à 3 rebonds)

<h1>SE 5</h1>	<h1>Les balles au ciel</h1>
<b>Objectifs visés</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* maîtriser le lancer de balle vers le haut et la réception après rebond</li> <li>* adapter son placement / déplacement dans l'espace d'évolution en fonction du rebond de la balle</li> </ul>
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 1 balle mousse ou orange par joueur</li> <li>* 1 raquette pour deux</li> <li>* Des lattes</li> </ul>

**But**

Lancer sa balle, la toucher avec la raquette (la frappe interviendra en séance 6)

**Organisation**

- a ) Lancer sa balle vers le haut ; la toucher avec les cordes de sa raquette après un nombre de rebonds défini (0, 1 ou 2)
- 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 essaie ensuite de réussir un contact balle raquette avec ou sans rebond intermédiaire

**Evolutions possibles**

Dans la version sans rebond, permettre la frappe de balle (SE 6)

**Critères de réussite**

- Le joueur lance correctement ou non sa balle
- Le joueur réussit le contact balle / raquette
- Le joueur tient compte des rebonds

**Recommandations**

Matérialiser les ZONES DE SECURITE pour éviter les coups de raquette

**Règles d'action**

- Je donne la bonne trajectoire à mon lancer de balle
- Je maîtrise la position de ma raquette pour amener le tamis à la balle
- Je positionne mes pieds sur les lattes qui matérialisent la position de départ (position de profil)

**Arbitrage**

Par équipes de 3, deux joueurs font l'atelier à chacun leur tour. L'arbitre annonce le score à voix haute après chaque point marqué.

---

**Variables**

---