

SEANCE NUMERO 6

Elèves :	Cycle II - CP CE1 - CE2
Organisation pour :	32 élèves et moins
Installations :	un gymnase peut suffir pour installer les 3 ateliers
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 #5	Envois, échanges, service : les élèves sont armés pour le tennis
Ateliers	ECHANGES ENVOI COUP DROIT SERVICES

SE6	ECHANGES (suite Balle bondissante (suite du Roulaballe))
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> * doser et orienter la frappe de balle * coopérer avec son partenaire pour développer l'échange * savoir que le nombre de rebonds peut varier (1 pour le tennis)
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> * balle violette (1 / 2 élèves), balle ROUGE pour les plus sportifs * Une raquette par élève * 4 capsules de même couleur pour 2 élèves pour délimiter la zone à défendre (but ou porte)

But

Faire un maximum d'échanges en permettant un nombre de rebonds variable en fonction de la situation (1, 2 ou 3)

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 échanges

Consignes

Réussir à faire le maximum de passes au dessus du filet

Critères de réussite

Les joueurs réussissent à faire quelques passes au dessus du filet

Les joueurs sont actifs et attentifs au départ de la balle depuis la raquette du partenaire

Recommandations

- * Mise en jeu uniquement sur balle tombée (parallèle avec l'atelier ENVOI CD)
- * Envoyer la balle par-dessus le filet (trajectoire courbe)
- * Laisser rebondir au moins une fois dans son camp avant de renvoyer la balle dans le camp adverse
- * Compter le nombre de fois où la balle franchit le filet (arbitre) sans perte de contrôle de celle-ci

Règles d'action

J'envoie une balle facile pour mon partenaire (vers le haut et de sorte qu'elle rebondisse devant lui)

Je me place sur la trajectoire de la balle

Je prends en compte la vitesse et les rebonds de la balle

Je dose et j'oriente ma frappe

Arbitrage

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

Variables

* 1 seul rebond autorisé

* Mettre un challenge du nombre de passages de la balle par-dessus le filet (échanges)

<h1>SE 6</h1>	<h1>Envoi de Coup Droit + renvoi</h1>
Objectifs visés	Précision de l'envoi en coup droit et mobilisation du relanceur Empreinte technique grâce à la matérialisation Démarrage de la situation d'échange
Matériel	Balles violettes 2 raquettes par équipe de 3 joueurs Cerceaux et lattes Cibles

But

Réussir à envoyer une balle au dessus du filet à l'aide en CD
Le relanceur devra la renvoyer pour disputer un échange

Organisation

Constituer des équipes de trois joueurs avec un lanceur, un relanceur 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 avant exécution de la frappe

Le relanceur devra se positionner et renvoyer la balle au lanceur

Critères de réussite

Réussir l'enchaînement des deux frappes (envoi / renvoi)

Atteindre la zone délimitée à l'envoi et viser le lanceur en retour
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 doit adopter une attitude d'attention pour renvoyer la balle après 1 ou 2 rebonds

Arbitrage

L'arbitre annonce 1 point supplémentaire à chaque fois que le lancer est valable et que la balle est renvoyée par le relanceur dans la zone du serveur

La 1^{ère} équipe qui atteint un nombre de points donné est déclarée gagnante

Variables

* la revanche et la belle peuvent se faire avec un nombre de rebonds différents côté relanceur (imposer de 0 à 3 rebonds)

SE 6	SERVICE (suite Les balles au ciel)
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> * maîtriser le lancer de balle vers le haut pour déclencher une frappe * maîtriser le lancer et la force de la frappe * servir vers une zone délimitée
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> * 1 balle mousse ou orange par joueur * 1 raquette pour deux * Des lattes * Des plots

But

Lancer sa balle et déclencher la frappe au dessus de la tête

Organisation

- a) Lancer sa balle vers le haut ; la frapper avec sa raquette sans la laisser rebondir
- 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 sans rebond intermédiaire

Evolutions possibles

Mettre tous les joueurs dans une situation de challenge du service ou 1 point est marqué à chaque service dans la zone

Critères de réussite

- Le joueur lance correctement ou non sa balle
- Le joueur réussit le contact balle / raquette
- Le joueur réussit à maîtriser la trajectoire donnée à la balle
- Le joueur maîtrise la force

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)
- Je donne une vitesse suffisante à ma raquette pour obtenir la frappe

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
