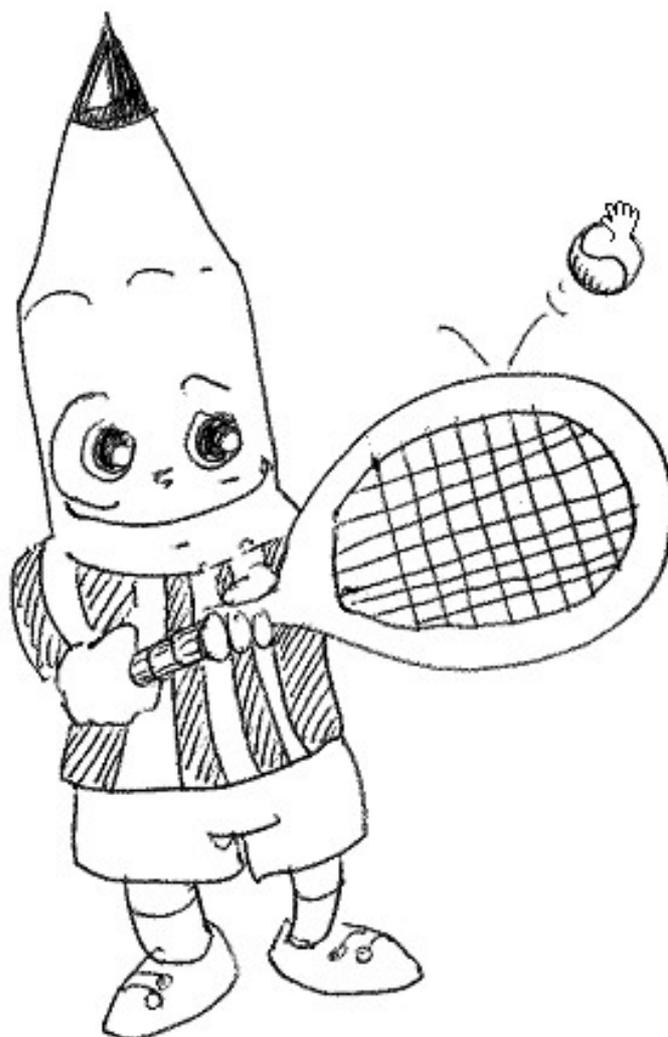


Les jeux de raquettes au cycle II



7/11 rue du commandant Rivière

58000 Nevers

Tél : 03/86/71/97/34

Fax : 03/86/71/97/50

Mail : usep58@fol58.org





Pratiquer le tennis à l'école

Définition de l'activité :

Comme tous les jeux de raquettes, le tennis est :

- une activité d'opposition duelle, en interaction avec un ou plusieurs adversaires (simple ou double).
- une activité de confrontation réalisée par l'intermédiaire d'une balle qui ne peut être envoyée ou renvoyée qu'à l'aide d'une raquette.
- une activité où le joueur doit gérer différents statuts : défenseur de sa surface de jeu et attaquant de celle de son adversaire.

Problèmes fondamentaux pour l'élève :

- Contrainte de la règle : la surface et la limite du jeu, la présence du filet, la possibilité de rebond, les modalités de jeu (engagement, marquage,...)
- Contrainte du but du jeu : défendre son terrain tout en attaquant celui de son adversaire nécessite d'ajuster ses déplacements pour aller vers la balle, de se replacer, de se positionner pour frapper la balle, de prendre des informations sur son adversaire.
- Contrainte de la raquette au niveau de sa tenue (prise), du plan de frappe (orientation), maîtrise de la force de frappe et de la prise de distance à la balle (bras - raquette)
- Contrainte de la balle : rebonds, vitesse, effets,...

Les principes d'action au tennis

En défense :

- se repérer sur le terrain et anticiper la trajectoire de la balle (vitesse, effet, hauteur,...) pour se déplacer vers une zone de frappe
- s'organiser pour pouvoir frapper (recherche d'équilibre stable)
- ajuster son corps et sa raquette pour frapper la balle et la renvoyer dans le terrain adverse.

En attaque:

- Varier les trajectoires produites, en fonction de sa place sur le terrain, pour pousser l'adversaire à se déplacer et libérer des espaces.
- En fonction de l'endroit de la frappe adverse et de la qualité de la balle délivrée, jouer où ne sera pas le joueur.



- Pouvoir, dans un échange, reconnaître les rôles d'attaquant et de défenseur et passer de l'un à l'autre.

Les conditions de pratique

- La surface du sol est très importante : elle doit être plane et permettre des rebonds réguliers.
- Les espaces de jeu doivent être délimités; un filet est nécessaire.
- Les raquettes cordées adaptées à la taille de l'enfant doivent être privilégiées pour correspondre le plus possible à la culture et aux représentations de l'activité.
- Le nombre d'élèves par atelier doit être faible pour permettre une qualité et une quantité de pratique suffisantes.
- Les balles utilisées seront choisies en fonction du matériel à disposition de l'enseignant, mais surtout selon le niveau de réalisation des enfants. (Des ballons paille peuvent être conseillés en tout début d'apprentissage pour aider à la lecture de trajectoire et à la maîtrise de la raquette, puis des balles en mousse et ou des balles mini tennis seront le plus rapidement proposées aux enfants pour évoluer vers le tennis).

L'unité d'apprentissage

Entrée dans l'activité (1 à 2 séances).

Le but est ici de construire une situation de référence qui puisse faire émerger les compétences et les représentations des enfants. Cette situation, construite à partir de la logique de l'activité, peut évoluer tout au long du cycle d'apprentissage en fonction des acquis des enfants. Elle permet à l'élève de se situer à tout moment et à l'enseignant de suivre la progression de chaque enfant et du groupe classe.

La phase d'apprentissage (6 à 9 séances).

La mise en place d'exercices à partir des objectifs poursuivis permet la progression des enfants.

Des ateliers par groupes de trois ou quatre joueurs seront privilégiés. A l'intérieur de chaque atelier, les enfants seront tour à tour, joueurs, partenaires, observateurs, arbitres. De plus, ils s'exprimeront sur les moyens qu'ils ont mis en œuvre pour réussir leurs exercices.

La phase d'évaluation permettra de valider les progrès réalisés. Un retour à la situation de référence est à privilégier.

La rencontre USEP est la dernière étape du cycle. Elle lui donne alors tout son sens



Les textes de l'éducation nationale :

Bulletin officiel spécial n° 11 du 26 novembre 2015 / Programmes d'enseignement au cycle 2

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

Dans des situations aménagées et très variées :

- s'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ;
- contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;
- connaître le but du jeu ;
- reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. Accepter l'opposition et la coopération. S'adapter aux actions d'un adversaire. Coordonner des actions motrices simples. S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.	Jeux traditionnels simples (gagner-terrain, bétet, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.

Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener les élèves à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles.

Au cours du cycle les élèves affrontent seuls un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).



Programmes 2008:

Compétences de cycle :

- s'opposer individuellement ou collectivement.
- se déplacer et frapper vers une cible ; réaliser des trajectoires (de balle, de volant) de longueurs différentes pour les jeux de raquettes.

A l'issue du cycle 2, l'élève sera capable de :

- lire les trajectoires des balles mousse reçues après un envoi à la main,
- se déplacer et se placer pour renvoyer la balle mousse dans le camp adverse avec une raquette.

Progression dans les apprentissages (BO n°1 du 5 janvier 2012) :

CP	CE1
Utiliser une raquette pour envoyer, renvoyer une balle ou un volant : <ul style="list-style-type: none">- envoyer une balle ou un volant à l'aide d'une raquette dans une cible (au sol ou en hauteur).- se déplacer sur un parcours aménagé, en lançant et en récupérant, en jonglant, en dribblant.- renvoyer la balle ou le volant lancé à la main par un camarade.	Faire quelques échanges : <ul style="list-style-type: none">- jongler plusieurs fois en variant la hauteur.- envoyer et recevoir sans filet (coopération).- réussir quelques échanges, en coopération, le premier envoi pouvant être fait à la main.

Compétences spécifiques liées à l'activité :

- rencontrer un partenaire dans des jeux d'oppositions duelles.
- analyser les informations, connaître et respecter les règles du jeu, gérer l'espace et le temps, s'adapter à une trajectoire.
- coopérer ou s'opposer.
- respecter des consignes de sécurité.
- se déplacer et frapper vers une cible.
- produire des trajectoires de longueurs différentes.
 - maîtrise d'engins, de déplacements, lancer, frapper, échanger.



La Rencontre USEP

- La rencontre USEP, c'est une multitude de moments de vie partagés.
- La rencontre USEP, c'est la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques variées en continuité de l'EPS.
- La rencontre USEP, c'est un cadre associatif spécifique.
- La rencontre USEP, c'est un projet sportif et éducatif.
- La rencontre USEP, c'est un dispositif qui met en actes la continuité éducative.
- La rencontre USEP est identifiable, elle participe à la construction d'un citoyen sportif.

Elle sera l'aboutissement du travail des deux APSA jeux de crosse et jeux de raquette.

Quatre ateliers seront proposés :

- 1) Atelier jeux de raquettes : 1, 2, 3 Soleil et Ballon vole.
- 2) Atelier jeux de crosses : La rivière aux crocodiles.
- 3) Atelier mixte : Jeu de l'horloge une équipe avec les crosses et l'autre avec les raquettes.
- 4) Atelier découverte Pelote basque : jeu au mur à la main.



Raquettes

Jeux de mise en train

1. Lancer la balle
2. Se déplacer et s'équilibrer
3. Envoyer/renvoyer
4. Echanger

Jeu de l'étoile

Objectif(s)

Se déplacer et se replacer dans toutes les directions.

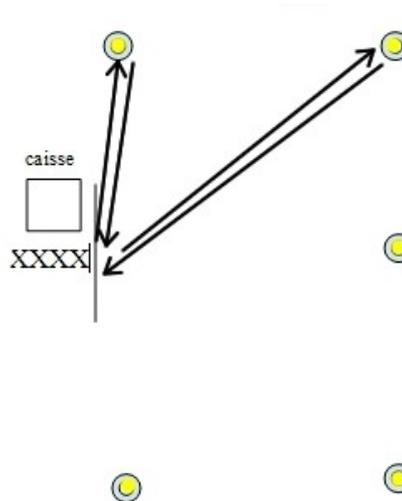
But pour l'élève : Ramasser des balles et les déposer dans un seau.

Matériel:

- 5 balles disposées en étoile sur 5 plots plats.
- 1 caisse, 1 chronomètre.
- pour un joueur ou une équipe.

Dispositif :

X joueurs
O balles



Règle du jeu :

Ramasser les 5 balles, l'une après l'autre, et les ramener dans une caisse placée au milieu de la ligne de fond de court le plus rapidement possible. Les déplacements s'effectuent en étoile:

- pas chassés après les déplacements latéraux;
- en avançant pour aller du seau à chaque balle;
- en revenant face au filet pour aller de chaque balle placée devant l'enfant, au seau;
- flexion des jambes pour ramasser la balle;
- dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur suivant replace les balles une par une sur les plots.
Les joueurs doivent toujours se déplacer dos au plan de la caisse.

Critère(s) de réussite :

- Obtenir le meilleur temps.
- Améliorer son temps.

Variante(s)

- Par équipe.
- En relai (ramasser et ramener les balles sur le terrain).
- Nombre de balles.
- Distance à parcourir.

Observations :



<h1>Raquettes</h1>	<h2>Jeux de mise en train</h2> <ol style="list-style-type: none">1. Lancer la balle2. Se déplacer et s'équilibrer3. Envoyer/renvoyer4. Echanger	<h2>Seul ou à plusieurs</h2>
Objectif(s)	<ul style="list-style-type: none"> - S'échauffer. - Manipuler le matériel spécifique aux jeux de raquettes. 	
<p>But pour l'élève : S'échauffer en général, échauffer les bras, les jambes, tout en manipulant la matériel spécifique aux jeux de raquettes.</p> <p>Matériel : Une raquette par élève.</p> <p>Règles de sécurité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Occuper tout le terrain de jeu. • S'espacer de ses camarades afin de ne pas les blesser en cas de chute de matériel. <p>Dispositif :</p> <p>Ce sont les situations détaillées dans le document "jeux de crosse au Cycle 2".</p> <p style="text-align: center;">Fiches jeux de mise en train:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux individuels - jeux à deux - jeux à plusieurs 		
Critère(s) de réussite :	Variante(s)	
Observations :		



<h1 style="text-align: center;">Raquettes</h1>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lancer la balle 2. Se déplacer et s'équilibrer 3. Envoyer/renvoyer 4. Echanger 	<h2 style="text-align: center;">Le requin</h2>
<p style="text-align: center;">Objectif(s)</p>	<p style="text-align: center;">Lancer précisément.</p>	
<p>But pour l'élève : Lancer (à la main) avec précision en direction du ballon pour qu'il atteigne le camp adverse.</p>		
<p>Matériel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 24 balles molles (mini-cool) - un ballon léger (ballon paille) 		
<p>Dispositif : 2 équipes de 6 joueurs sur un terrain de 10 X 10</p>		
<p>XXX joueurs</p>	<p>O ballon</p>	<p>°°°° balles</p>
<p>Règle du jeu : Faire avancer le requin (le ballon léger) vers la plage (le couloir) de l'équipe adverse en le percutant avec des balles que l'on lance.</p>		
<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Les élèves font avancer le ballon en visant précisément.</p>	<p style="text-align: center;">Variante(s)</p> <p> limiter le temps si le ballon n'atteint pas la plage avant 2 minutes. L'équipe la plus proche de la plage aura gagné.</p>	
<p>Observations :</p>		



Raquettes

1. Lancer la balle
2. Se déplacer et s'équilibrer
3. Envoyer/renvoyer
4. Echanger

Les balles brûlantes

Objectif(s)

Développer l'adresse en participant à un jeu collectif.

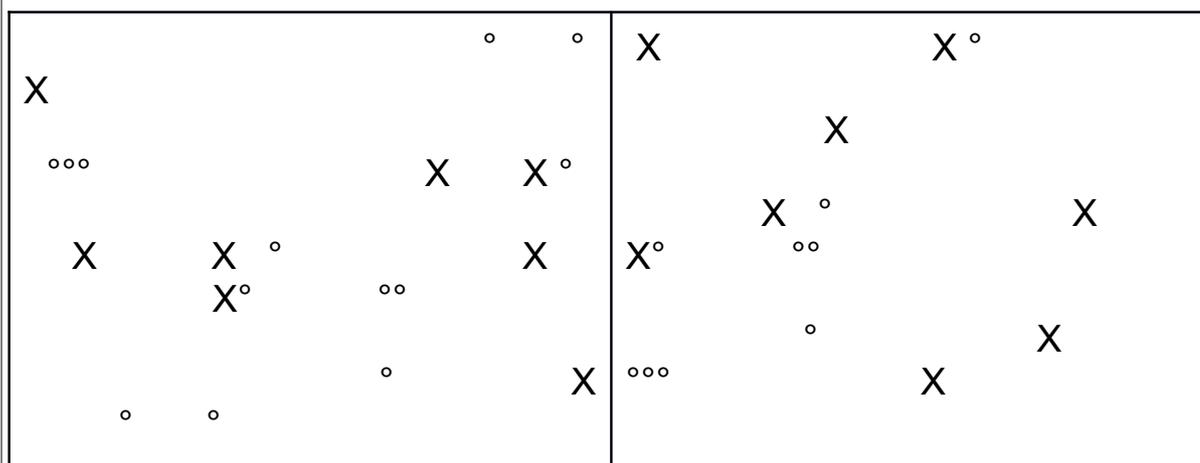
But pour l'élève : Débarrasser son camp des balles en les lançant dans le camp adverse.

Matériel:

- Grand nombre de balles en mousse.
- Deux équipes de même effectif, chacune de part et d'autre du filet.

Dispositif :

XXX joueurs °°°° balles filet / séparation des camps



Règle du jeu : Vider rapidement son camp en lançant les balles par dessus le filet dans le camp adverse.

Critère(s) de réussite :

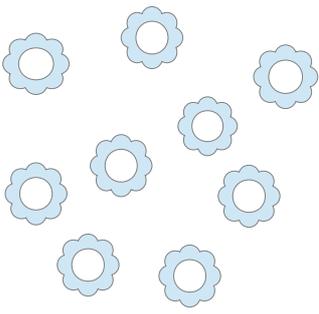
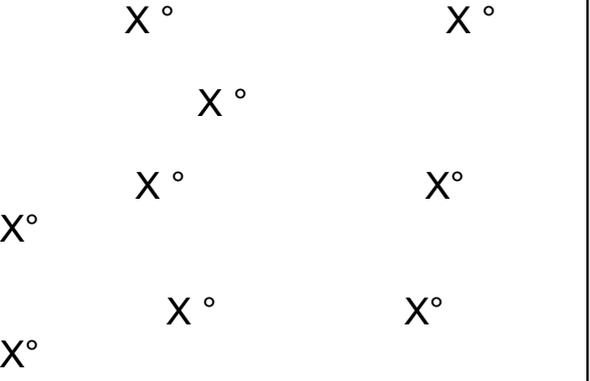
A la fin du jeu, avoir le moins de balles dans son camp.

Variante(s)

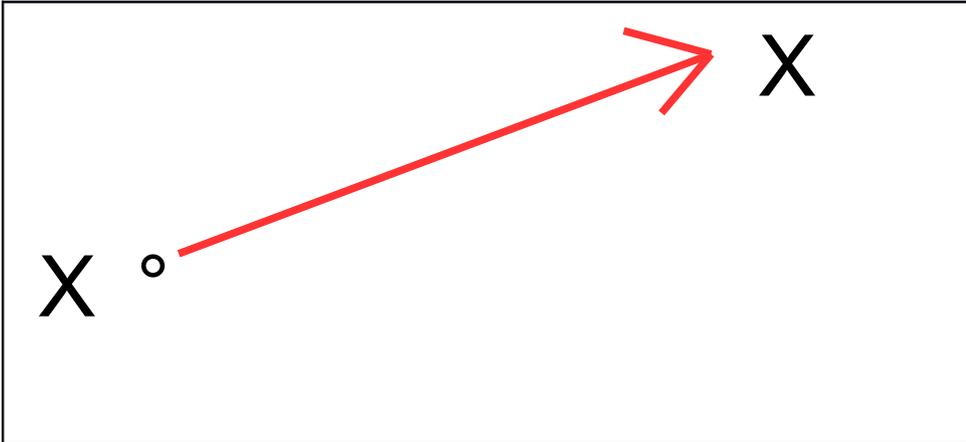
- Taille du terrain.
- Hauteur du filet.
- Nombre de joueurs.
- Nombre de balles.
- Temps limité

Observations :



<h1>Raquettes</h1>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lancer la balle 2. Se déplacer et s'équilibrer 3. Envoyer/renvoyer 4. Echanger 	<h2>La forêt</h2>
<p>Objectif(s)</p>	<p>Lancer dans des zones précises.</p>	
<p>But pour l'élève : Lancer avec précision en direction des arbres (quilles ou autre matériel pour symboliser les arbres)</p>		
<p>Matériel: des balles, des quilles ou autres objets pour faire les arbres.</p>		
<p>Dispositif :</p>		
<p>- 2 équipes de 6 à 12 joueurs sur un terrain de 10 X 10.</p>		
<p>XXX joueurs</p>	<p>°°°° balles</p>	<p>filet / séparation des camps</p>
<p> arbres (quilles)</p>		
		
<p>Règle du jeu : Faire tomber tous les arbres de l'équipe adverse.</p>		
<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Nombre de quilles déséquilibrées.</p>	<p>Variante(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Faire rouler la balle. ➤ Lancer bras cassé. ➤ Lancer du bas vers le haut. ➤ Lancer avec un frisbee en mousse côté revers. ➤ Lancer de côté « à deux mains » 	
<p>Observations :</p>		



<h1>Raquettes</h1>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lancer la balle 2. Se déplacer et s'équilibrer 3. Envoyer/renvoyer 4. Echanger 	<h2>Le mano à mano</h2>
Objectif(s)	Lire et maîtriser les trajectoires.	
<p>But pour l'élève : - Faire rouler la balle à la main. - Attraper la balle.</p>		
<p>Matériel: des balles, des plots pour les terrains.</p>		
<p>Dispositif :</p>		
<p>- 2 élèves sur un terrain de 8 X 4.</p>		
<p>XX joueurs ° balle</p> 		
<p>Règle du jeu : Lancer et attraper la balle en la faisant rouler au sol. Se déplacer et recommencer.</p>		
<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Nombre de balles rattrapées.</p>	<p>Variante(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Varier les trajectoires. ➤ Augmenter les déplacements. ➤ Utiliser la raquette. 	
Observations :		



Raquettes

1. Lancer la balle
2. *Se déplacer et s'équilibrer*
3. Envoyer/renvoyer
4. Echanger

Le zig – zag

Objectif(s)

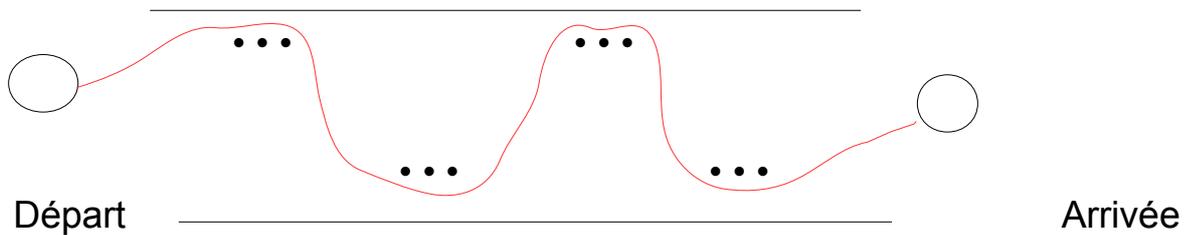
Se déplacer le plus rapidement possible selon une trajectoire définie dans un espace limité.

But pour l'élève : Réaliser le parcours le plus rapidement possible en respectant l'espace de course.

Dispositif :

- 6 plots de couleur placés à 40 cm de la ligne de couloir sur un demi-terrain.
- Deux cerceaux matérialisant le départ et l'arrivée. Des lattes peuvent être posées sur les plots de couleur.

Règle du jeu : L'élève doit se déplacer entre les plots et la ligne sans les toucher. Il doit effectuer le parcours le plus rapidement possible. Quand un élève arrive dans le cerceau matérialisant l'arrivée, le suivant peut partir.



Critère(s) de réussite :

L'élève parvient à réaliser le parcours sans s'écarter de la trajectoire.

Variante(s)

Plus facile :

Agrandir le couloir de passage.

Plus difficile :

Formes de course: pas chassés, en arrière, en alternance.

Observations :



Raquettes	1. Lancer la balle 2. <i>Se déplacer et s'équilibrer</i> 3. Envoyer/renvoyer 4. Echanger		1, 2, 3 Soleil !
Objectif(s)	Se déplacer sans faire tomber la balle jusqu'au meneur de jeu en s'immobilisant quand celui-ci se retourne.		
<p>But pour l'élève : Se déplacer sans faire tomber la balle et s'immobiliser quand le meneur de jeu se retourne</p> <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 meneur de jeu. • Les autres élèves ont tous une balle qu'ils doivent poser sur la raquette. • Le camp est le point de départ des joueurs. Le meneur de jeu se trouve à l'autre bout du terrain. <p>Règle du jeu : Les élèves doivent se déplacer avec la raquette de leur camp jusqu'au meneur de jeu. Ils ont une balle posée sur leur raquette qu'ils ne doivent pas faire tomber. Si la balle tombe ou si le joueur bouge après le signal Soleil ! Il doit retourner dans le camp. Le joueur qui arrive à hauteur du meneur de jeu sans avoir été vu en train de bouger prend sa place.</p>			
Critère(s) de réussite :	Variante(s)		
L'élève parvient à aller jusqu'au meneur de jeu sans faire tomber la balle. Il s'immobilise après le signal Soleil !	Plus facile : <i>Autoriser la tenue de la balle avec la 2ème main après le signal Soleil !</i>	Plus difficile : Jongler avec la balle au lieu de simplement la tenir sur la raquette.	
Observations :			



Raquettes

1. Lancer la balle
2. *Se déplacer et s'équilibrer*
3. Envoyer/renvoyer
4. Echanger

**Garçon de
café**

Objectif(s)

Transporter le plus rapidement possible les balles d'une caisse à l'autre.

But pour l'élève : Se déplacer avec la balle sur la raquette sans faire tomber la balle d'une caisse à l'autre.

Dispositif :

- 2 parcours parallèles
- 2 caisses : 1 pleine et 1 vide espacées de 15m environ.
- Chaque élève dispose d'une raquette.

Règle du jeu : Au signal, les élèves doivent vider la caisse 1 en emportant grâce à leur raquette les balles dans la caisse 2.

Si la balle tombe, on retourne au départ.

Il est interdit de transporter plusieurs balles à la fois.

La 1ère équipe qui transporte toutes ses balles dans la caisse 2 a gagné.



Equipe A



Caisse 1

Caisse 2



Equipe B



Critère(s) de réussite :

L'élève transporte les balles d'une caisse à l'autre sans les faire tomber.

Variante(s)

Plus facile :

Plus difficile :

Jongler avec la balle au lieu de simplement la tenir sur la raquette.

Ajouter un gêneur de l'équipe adverse.

Observations :



<h1>Raquettes</h1>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lancer la balle 2. <i>Se déplacer et s'équilibrer</i> 3. Envoyer/renvoyer 4. Echanger 	<h2>Le chef d'orchestre</h2>		
<p>Objectif(s)</p>	<p>Se déplacer dans toutes les directions en fonction d'un signal donné (visuel ou sonore).</p>			
<p>But pour l'élève : Ramasser les balles et les déposer dans un seau le plus rapidement possible.</p> <p>Dispositif : 5 plots de couleurs différentes disposés au sol en étoile 5 balles disposées en étoile sur chaque cône de couleur 5 plots de couleurs différentes à la disposition du chef d'orchestre 1 seau, 1 chronomètre</p> <p>Règle du jeu : Le joueur doit ramasser une balle posée sur le plot de la couleur montrée par le chef d'orchestre, jusqu'à ce que toutes les balles soient ramassées.</p> <ul style="list-style-type: none"> - pas chassés après les déplacements latéraux - en avançant et en reculant - flexion des jambes pour ramasser la balle 				
<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>L'élève respecte les consignes du chef d'orchestre.</p>	<p style="text-align: center;">Variante(s)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td data-bbox="520 1245 1018 1686" style="width: 50%; text-align: center;"> <p>Plus facile :</p> </td> <td data-bbox="1018 1245 1500 1686" style="width: 50%; text-align: center;"> <p>Plus difficile :</p> <p>Le chef d'orchestre annonce la couleur du plot choisi. Remplacer les couleurs par des numéros pour chaque plot. Ajouter des plots.</p> </td> </tr> </table>		<p>Plus facile :</p>	<p>Plus difficile :</p> <p>Le chef d'orchestre annonce la couleur du plot choisi. Remplacer les couleurs par des numéros pour chaque plot. Ajouter des plots.</p>
<p>Plus facile :</p>	<p>Plus difficile :</p> <p>Le chef d'orchestre annonce la couleur du plot choisi. Remplacer les couleurs par des numéros pour chaque plot. Ajouter des plots.</p>			
<p>Observations :</p>				



Raquettes

1. Lancer la balle
2. Se déplacer et s'équilibrer
3. Envoyer/renvoyer
4. Echanger

La balle au bond

Objectif(s)

Lire et maîtriser les trajectoires.

But pour l'élève : Attraper la balle après un rebond

Dispositif :

Les enfants sont par 2 à environ 4m l'un de l'autre : un lanceur et un réceptionneur. Un plot jaune et un plot rouge sont placés de part et d'autre du réceptionneur.



Règle du jeu :

Le réceptionneur annonce une couleur (jaune ou rouge) le lanceur doit viser le plot correspondant à la couleur demandée (en réalisant un lancer du bas vers le haut, pied gauche devant pour les droitiers)

Le réceptionneur doit attraper la balle après un rebond. Il renvoie ensuite la balle en la faisant rouler au lanceur.

Critère(s) de réussite :

Le lanceur respecte la trajectoire demandée par son partenaire.
Le réceptionneur attrape la balle après un rebond.

Variante(s)

Plus facile :

Autoriser un 2ème rebond si nécessaire.
Avancer la position du lanceur.
Écarter davantage les plots.

Plus difficile :

Reculer la position du lanceur.
Ajouter un élastique entre les joueurs et obliger le lanceur à lancer la balle au-dessus du fil.

Observations :



Raquettes

1. Lancer la balle
2. Se déplacer et s'équilibrer
3. Envoyer/renvoyer
4. Echanger

La gifle

Objectif(s)

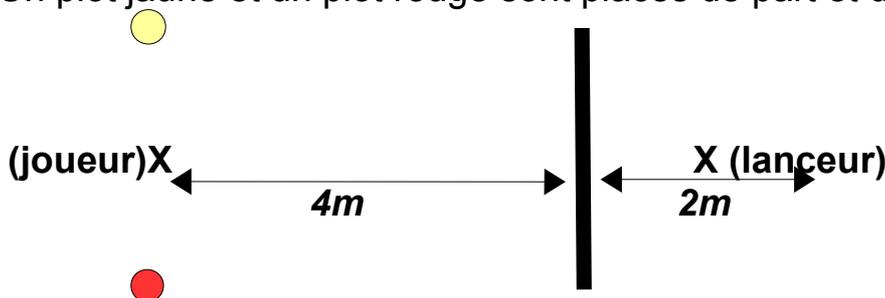
Lire la trajectoire de la balle, se mettre en situation de frappe et établir un contact paume-balle.

But pour l'élève : Frapper la balle avec la paume pour l'envoyer vers son partenaire au-dessus du filet.

Dispositif :

Les enfants sont par 2 de part et d'autre d'un filet.

Un plot jaune et un plot rouge sont placés de part et d'autre du joueur.



Règle du jeu :

Le joueur annonce la couleur à viser. Le lanceur envoie la balle par dessus le filet en direction du plot de la couleur annoncée. Après le rebond, le joueur doit renvoyer la balle en utilisant la paume de sa main (toujours par-dessus le filet)

Critère(s) de réussite :

Le lanceur respecte la trajectoire demandée par son partenaire.
Le joueur renvoie la balle au lanceur.
Les 2 partenaires font passer la balle au-dessus du filet.

Variante(s)

Plus facile :

Autoriser un 2ème rebond si nécessaire.
Avancer la position du lanceur.
Écarter davantage les plots.

Plus difficile :

Reculer la position du lanceur.

Observations :



Raquettes

1. Lancer la balle
2. Se déplacer et s'équilibrer
3. *Envoyer/renvoyer*
4. Echanger

**La passe à
5**

Objectif(s)

Lire et maîtriser les trajectoires.

But pour l'élève : Lancer avec précision, en direction d'un équipier et rattraper une balle après un rebond

Dispositif :

2 équipes de 6 joueurs sur un demi terrain de tennis.
1 ballon de hand ball.
Chasubles de couleurs différentes.

Règle du jeu :

*L'équipe, en possession de la balle au début du jeu, doit réaliser 5 passes au moins pour marquer un point. Une passe n'est comptabilisée que si elle est faite avec un rebond.
L'autre équipe doit empêcher la circulation de la balle et tenter son interception après le rebond*

Critère(s) de réussite :

Variante(s)

- Taille du terrain.
- Nombre de joueurs.
- Taille de la balle.
- Choix d'un bras pour la réception et de l'autre pour le lancer.

Observations :



Raquettes

1. Lancer la balle
2. Se déplacer et s'équilibrer
3. *Envoyer/renvoyer*
4. Echanger

**Le
tennisman**

Objectif(s)

Lire la trajectoire de la balle, se mettre en situation de frappe et établir un contact raquette-balle.

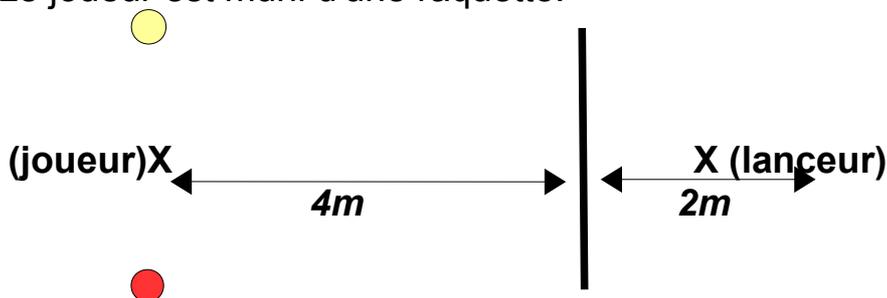
But pour l'élève : Frapper la balle avec la raquette pour l'envoyer vers son partenaire au-dessus du filet.

Dispositif :

Les enfants sont par 2 de part et d'autre d'un filet.

Un plot jaune et un plot rouge sont placés de part et d'autre du joueur.

Le joueur est muni d'une raquette.



Règle du jeu :

Le joueur annonce la couleur à viser. Le lanceur envoie la balle par dessus le filet en direction du plot de la couleur annoncée. Après le rebond, le joueur doit renvoyer la balle en utilisant la raquette (toujours par-dessus le filet)

Critère(s) de réussite :

Le lanceur respecte la trajectoire demandée par son partenaire.
Le joueur renvoie la balle au lanceur.
Les 2 partenaires font passer la balle au-dessus du filet.

Variante(s)

Plus facile :

Autoriser un 2ème rebond si nécessaire.
Avancer la position du lanceur.
Écarter davantage les plots.

Plus difficile :

Reculer la position du lanceur.

Observations :



Raquettes

1. Lancer la balle
2. Se déplacer et s'équilibrer
3. Envoyer/renvoyer
- 4. Echanger**

La chistera

Objectif(s)

- Lire les trajectoires pour se mettre en situation de frappe.
- Frapper la balle pour la renvoyer.

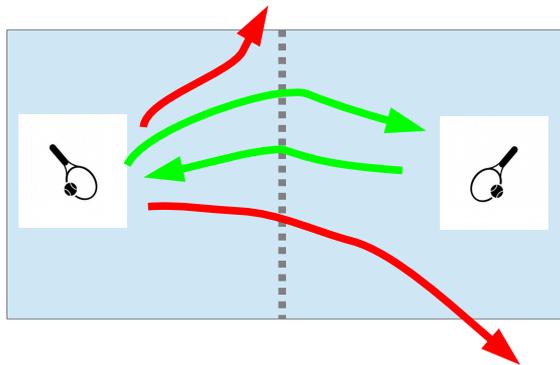
But pour l'élève : frapper la balle ou le ballon pour le renvoyer à son partenaire

Dispositif :

- Jeu en un contre un sur petit terrain (8m x 4 m) avec un élastique pour filet.
- Une raquette par joueur et un ballon paille (ou une balle adaptée) pour 2.
- Un arbitre peut comptabiliser le nombre d'échanges réalisés.

Règle du jeu :

Le but du jeu est de réussir le plus grand nombre d'échanges entre deux partenaires. La balle n'est touchée qu'une seule fois et ne doit pas sortir du terrain. Suivant la règle choisie, elle peut rouler ou passer au dessus du filet ou ne faire qu'un rebond dans chaque camp.



Critère(s) de réussite :

La balle ou le ballon passe le filet après un seul contact.
Le nombre d'échanges réalisés.

Variante(s)

Plus facile :

Bloquer la balle avant de la frapper.
Jouer avec la main en faisant rouler un ballon.

Plus difficile :

Passer par dessus le filet.
Frapper après un seul rebond.

Observations :

L'enjeu principal est de se placer convenablement en fonction de la trajectoire de la balle pour pouvoir frapper avec la raquette bien orientée et ne pas faire sortir la balle. Les enfants ne doivent pas changer de main et utiliser aussi bien le revers que le coup droit.

L'engagement peut avoir lieu hors du terrain.



Raquettes

1. Lancer la balle
2. Se déplacer et s'équilibrer
3. Envoyer/renvoyer
- 4. Echanger**

Hockey-tennis

Objectif(s)

- Lire les trajectoires pour se mettre en situation de frappe.
- Frapper la balle pour la renvoyer dans un espace libre.

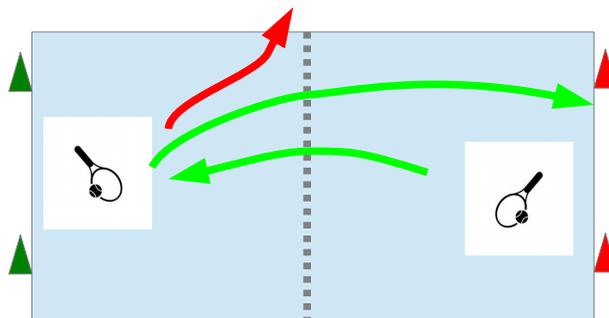
But pour l'élève : frapper la balle (ou le ballon) pour la renvoyer et marquer des buts à son adversaire.

Dispositif :

- Jeu en un contre un sur petit terrain (8m x 4 m) avec un élastique pour filet.
- Une raquette par joueur et un ballon paille (ou une balle adaptée) pour 2.
- un but de 3 m délimité avec des plots sur chaque terrain.
- Un arbitre peut comptabiliser les scores et vérifier qu'un seul contact avec la raquette a bien été réalisé.

Règle du jeu : il s'agit de marquer des buts à son adversaire. La balle n'est touchée qu'une seule fois dans son camp. Suivant la règle choisie, elle peut rouler ou passer au dessus de filet ou ne faire qu'un rebond dans chaque camp.

Un point est marqué par but. Lorsque la balle sort du terrain, l'engagement est à l'adversaire.



Critère(s) de réussite :

Variante(s)

Nombre de buts marqués (avec un seul contact).

Plus facile :

Bloquer la balle avant de la frapper.
Jouer avec la main en faisant rouler un ballon.

Plus difficile :

Passer par dessus le filet.
Frapper après un seul rebond.

Observations :

L'enjeu principal est de se placer convenablement en fonction de la trajectoire du ballon et de l'adversaire pour pouvoir viser dans l'espace libre du but.

Les enfants ne doivent pas changer de main (revers et coup droit).

L'engagement doit avoir lieu dans son but.

La taille des buts peut être adaptée.



Raquettes

1. Lancer la balle
2. Se déplacer et s'équilibrer
3. Envoyer/renvoyer
- 4. Echanger**

Ballon vole

Objectif(s)

- Lire les trajectoires pour se mettre en situation de frappe.
- Frapper la balle pour la renvoyer.

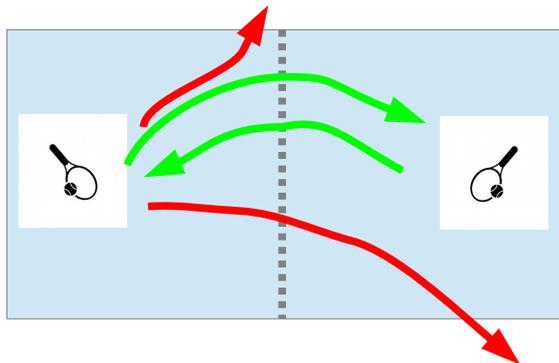
But pour l'élève : frapper la balle ou le ballon pour le renvoyer à son partenaire

Dispositif :

- Jeu en un contre un sur petit terrain (8m x 4 m) avec un élastique pour filet.
- Une raquette par joueur et un ballon de baudruche (ou une balle adaptée) pour 2.
- Un arbitre peut comptabiliser le nombre d'échanges réalisés.

Règle du jeu :

Le but du jeu est de réussir le plus grand nombre d'échanges entre deux partenaires. La balle n'est touchée qu'une seule fois et doit passer au dessus du filet et retomber dans le terrain adverse. Suivant la règle choisie, elle peut rebondir une fois et/ou être reprise uniquement à la volée.



Critère(s) de réussite :

La balle ou le ballon passe au dessus du filet après un seul contact. Le nombre d'échanges.

Variante(s)

Plus facile :

Jouer avec la main (ballon de baudruche)
Monter la hauteur du filet.

Plus difficile :

Imposer coup droit, revers ou alternance.

Observations :

L'enjeu principal est de se placer convenablement en fonction de la trajectoire de la balle pour pouvoir frapper avec la raquette bien orientée et ne pas faire sortir la balle. Les enfants ne doivent pas changer de main et utiliser aussi bien le revers que le coup droit.

L'engagement peut avoir lieu hors du terrain.



Bibliographie

- Document USEP Tennis d'école
- Pour les jeux de mise en train: A la découverte du hockey - Document FFH-USEP

