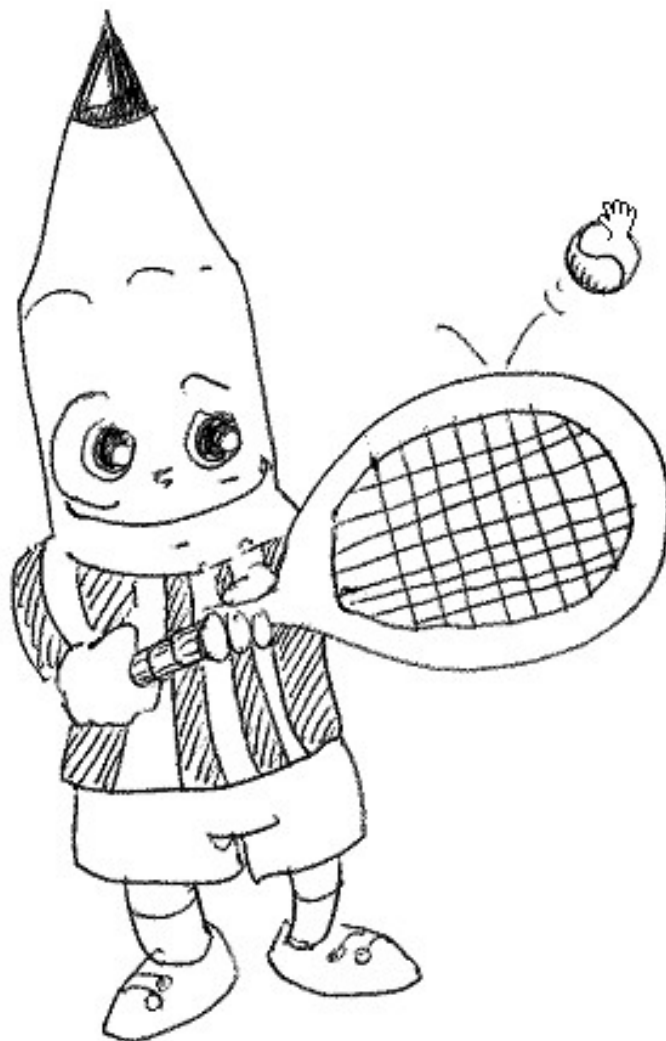


Les jeux de raquettes au cycle III



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 3

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

En situation aménagée ou à effectif réduit,

S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.

Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.

Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<ul style="list-style-type: none">- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.- Coordonner des actions motrices simples.- Se reconnaître attaquant / défenseur.- Coopérer pour attaquer et défendre.- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.- S'informer pour agir.	Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).

Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève 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, l'élève affronte seul 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).



La Rencontre USEP : 8/15 février 2017

3 ateliers seront proposés puis une montante descendante cloturera la rencontre

- 1) La gifle (p21)/le tennisman (p23)/la chistera (p25)
- 2) La forêt (p12)/le marchand de glace (p19)
- 3) Parcours de motricité : la fusée bloquée (p15); le zig-zag (p14) + jeu de l'étoile (p9) en relais et en équipe.

- 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.
-

Les fiches de ce document sont issues du document "Tennis d'école " niveau 1 édités par l'USEP et la Fédération Française de Tennis.

Vous pouvez trouver ces ressources sur les sites :

Les activités du niveau 1 sont bien adaptées pour les enfants du cycle III.
http://ww2.fft.fr/action/tennis-scolaire2/xdata/niveau_1/index.html

Pour aller plus loin, vous pouvez également utiliser le niveau 2. Ces situations s'adressent à des élèves déjà familiarisés avec l'activité.

<http://ww2.fft.fr/action/tennis-scolaire2/xdata/accueil.html>



Raquettes

Jeux de mise en train

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

Seul ou à plusieurs

Objectif(s)

- **S'échauffer.**
- **Travailler la coordination et la concentration**

But pour l'élève : S'échauffer en général, échauffer les bras, les jambes, coordonner ses déplacements et ses lancers, travailler la concentration

Coordination pied-main-oeil : (une balle / personne)

*se déplacer dans la salle en effectuant des « rebond/capter » (bien regarder sa balle) sans « rentrer » dans les autres joueurs.

* varier les déplacements : éléphant (en tapant des pieds) / tout doux, petite souris / kangourou (en sautant)... monter genou, talon fesses, sur un pied...

* pas chassés, « rebond/capter ».... en changeant de main...

Ces petits jeux sont à faire sur plusieurs séances avec des variantes. Ils font appel à des qualités nécessaires et essentielles pour jouer au tennis (coordination, concentration) Bien cadrer ces petits jeux pour éviter les balles dans tous les sens (jouer sans courir, seul sans gêner les autres...).

* lancer sa balle en l'air : « lancer/capter » à 1 main, à 2 mains, main gauche, main droite

*lancer /rebond (1 ou plusieurs) (2 balles/personne)

* faire rebondir les 2 balles en même temps (1 main gauche, l'autre main droite)

* lancer /capter » les 2 en même temps Variantes : « lancer/rebond/capter », croiser en l'air, 1 en l'air – 1 en rebond,

Faire évoluer ces petits jeux vers des parcours (tourner, passer par-dessus...etc. tout en lançant, laissant rebondir.. .)

Les petits jeux de coopération :

Une balle pour 2, en bougeant, on se passe la balle, par le haut/ par le bas /avec un rebond/ en pas chassé.

◇ l'équipe qui gagne est celle qui arrive en 1er à effectuer 10 échanges sans perdre la balle.

Identique mais avec une balle par joueur (les 2 balles vont se croiser durant tous les échanges).



Raquettes

Jeux de mise en train

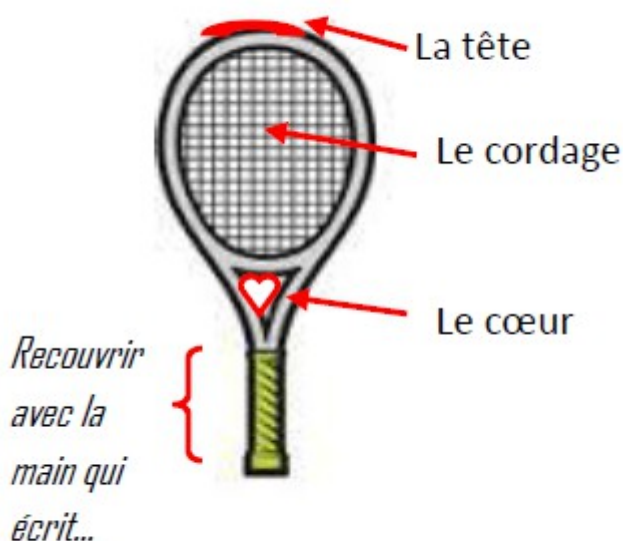
1. Lancer la balle
2. Se déplacer et s'équilibrer
3. Envoyer/renvoyer
4. Echanger

Seul ou à plusieurs

Objectif(s)

- **S'échauffer.**
- **Travailler la coordination**
- **S'approprier le matériel spécifique : la raquette**

But pour l'élève : S'échauffer en général, échauffer les bras, les jambes, coordonner ses déplacements et ses lancers, travailler la concentration



SECURITE = demander « tête en bas »
Petit jeu de retour au calme quand le besoin s'en fait sentir: la raquette magique = elle tient toute seule sur son manche (si c'est possible sur le sol où vous pratiquez !)

Pourquoi positionner la main qui tient la raquette sur la partie jaune ? Mouvement facilité, amplitude, meilleur contrôle, maniabilité accrue, le revers à 2 mains n'est pas possible si on tient sa raquette trop haut vers le cœur.

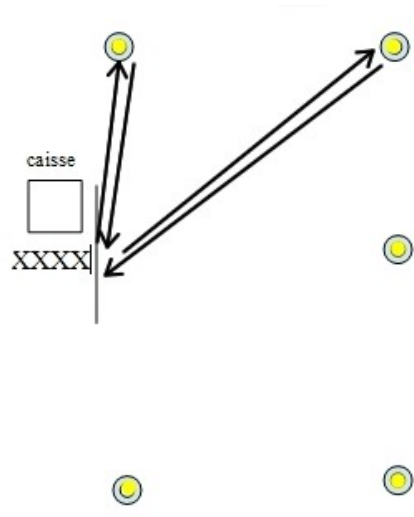
Petits jeux de jonglage :

- * faire rebondir sa balle avec la raquette (au sol, en l'air) en regardant bien sa balle... balle qui tape bien au centre de la raquette
- * pousser sa balle au sol dans un couloir, sur un chemin... avec ou sans pas chassés
- * jeu du garçon de café : balle posée sur sa raquette, on se déplace sans faire tomber la balle. On peut le faire sous forme de relais avec plusieurs équipes. (marcher, courir...)



<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.- Travailler la coordination- Améliorer le temps de réaction	
<p>But pour l'élève : S'échauffer en général, échauffer les bras, les jambes, coordonner ses déplacements et ses lancers, travailler la concentration et le temps de réaction.</p> <p>* 2 balles par équipe de 2. Le joueur A tient les deux balles, bras tendus latéralement à l'horizontal. Il lâche une balle au hasard, le joueur B doit la rattraper après le 1er rebond.</p> <p>*Le joueur A se place debout devant B (plus ou moins loin) en écartant les jambes légèrement. B fait rouler la balle qui passe sous les jambes de A qui doit alors réagir pour rattraper la balle avant d'atteindre la ligne (limite) fixée au début du jeu.</p> <p>*idem mais B jette la balle par-dessus la tête de A qui doit rattraper la balle avant le 2ème rebond ou le 3ème...</p> <p>Variante : le joueur A ferme les yeux et B donne un signal (TOP) au moment où il lance la balle.</p>		

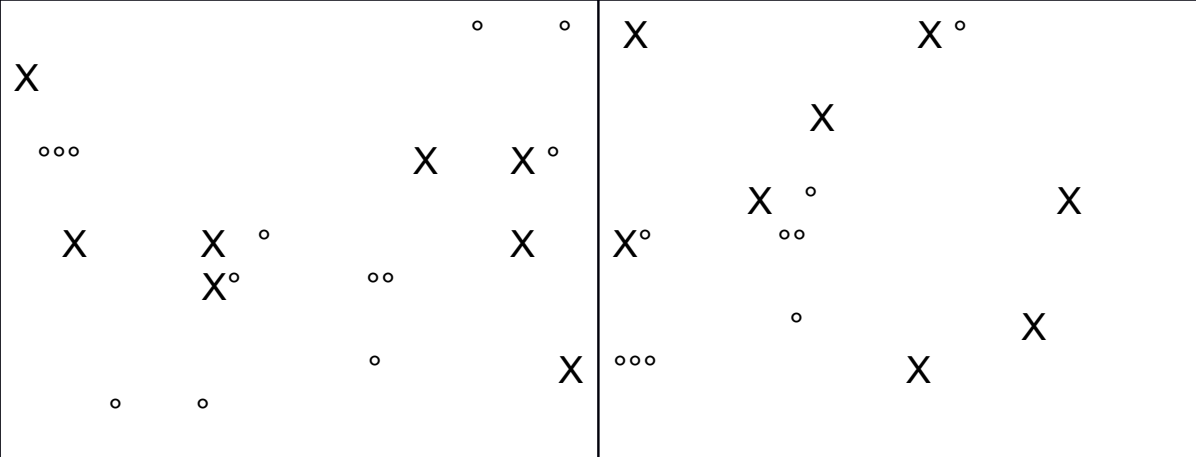


<h1 style="text-align: center;">Raquettes</h1>	<h2 style="margin: 0;">Jeux de mise en train</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lancer la balle 2. Se déplacer et s'équilibrer 3. Envoyer/renvoyer 4. Echanger 	<h2 style="margin: 0;">Jeu de l'étoile</h2>
	<p style="text-align: center;">Objectif(s)</p>	<p>Se déplacer et se replacer dans toutes les directions.</p>
<p>But pour l'élève : Ramasser des balles et les déposer dans un seau.</p>		
<p>Matériel:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 5 balles disposées en étoile sur 5 plots plats. ➤ 1 caisse, 1 chronomètre. ➤ pour un joueur ou une équipe. 		
<p>Dispositif :</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center; gap: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>X joueurs</p> <p>O balles</p> </div>  </div>		
<p>Règle du jeu :</p> <p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Le joueur suivant replace les balles une par une sur les plots. Les joueurs doivent toujours se déplacer dos au plan de la caisse.</p>		
<p>Critère(s) de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obtenir le meilleur temps. - Améliorer son temps. 	<p style="text-align: center;">Variante(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Par équipe. - En relai (ramasser et ramener les balles sur le terrain). - Nombre de balles. - Distance à parcourir. 	
<p>Observations :</p>		


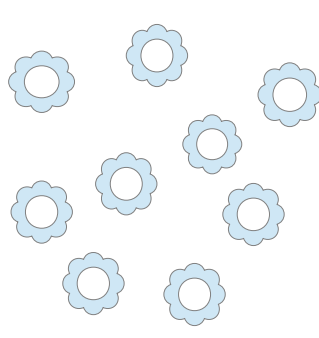
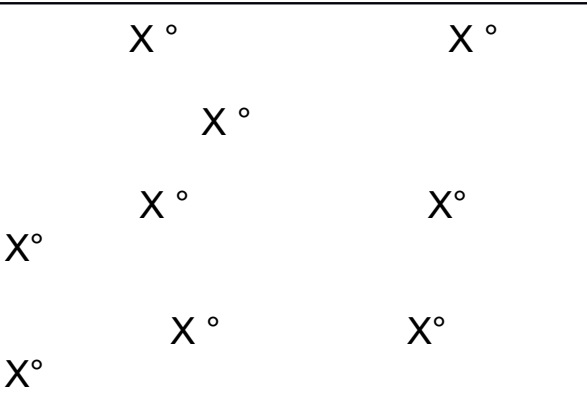


<h1>Raquettes</h1>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lancer la balle 2. Se déplacer et s'équilibrer 3. Envoyer/renvoyer 4. Echanger 	<h2>Le requin</h2>
Objectif(s)	Lancer précisément.	
<p>But pour l'élève : Lancer (à la main) avec précision en direction du ballon pour qu'il atteigne le camp adverse.</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 O ballon °°°° balles</p> <div style="text-align: center; margin: 20px 0;"> </div>		
<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>		
Critère(s) de réussite :	Variante(s)	
<p>Les élèves font avancer le ballon en visant précisément.</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>	
Observations :		

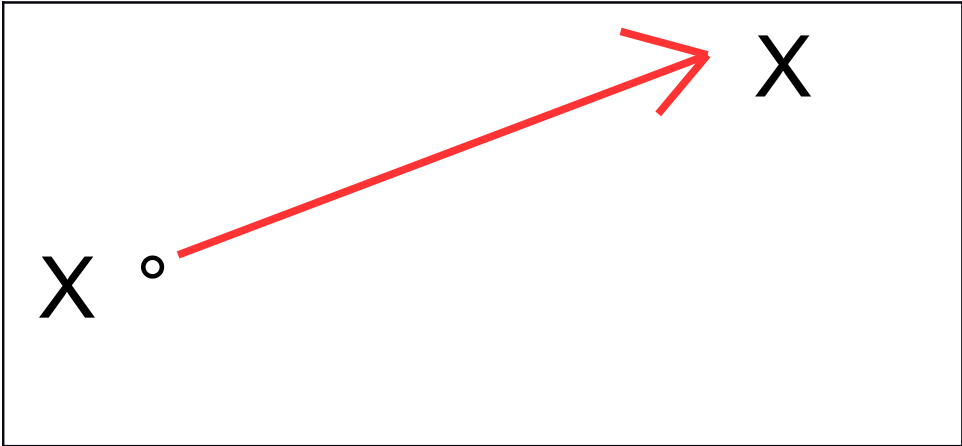


<h1>Raquettes</h1>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lancer la balle 2. Se déplacer et s'équilibrer 3. Envoyer/renvoyer 4. Echanger 	<h2>Les balles brûlantes</h2>
<p>Objectif(s)</p>	<p>Développer l'adresse en participant à un jeu collectif.</p>	
<p>But pour l'élève : Débarrasser son camp des balles en les lançant dans le camp adverse.</p>		
<p>Matériel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grand nombre de balles en mousse. - Deux équipes de même effectif, chacune de part et d'autre du filet. 		
<p>Dispositif :</p>		
<p>XXX joueurs</p>	<p>°°°° balles</p>	<p>filet / séparation des camps</p>
		
<p>Règle du jeu : Vider rapidement son camp en lançant les balles par dessus le filet dans le camp adverse.</p>		
<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>A la fin du jeu, avoir le moins de balles dans son camp.</p>	<p>Variante(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Taille du terrain. ➤ Hauteur du filet. ➤ Nombre de joueurs. ➤ Nombre de balles. ➤ Temps limité 	
<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>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 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="margin: 0;">Le mano à mano</h2>
	<p style="text-align: center;">Objectif(s)</p>	
<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 style="margin-left: 20px;">Nombre de balles rattrapées.</p>	<p>Variante(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Varier les trajectoires. ➤ Augmenter les déplacements. ➤ Utiliser la raquette. 	
<p>Observations :</p>		



Raquettes

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

Le zig – zag

Objectif(s)

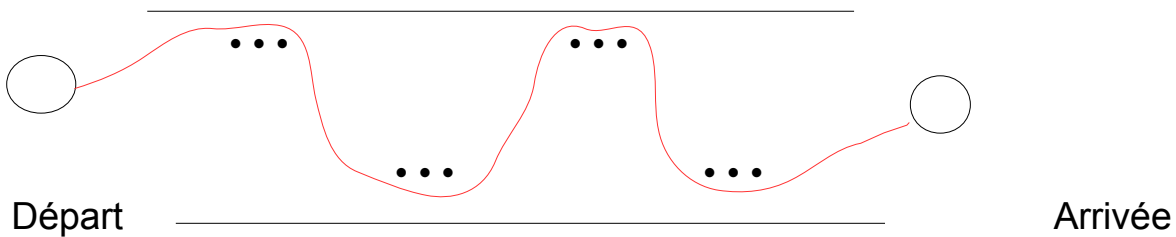
Se déplacer le plus rapidement possible selon une trajectoire définie dans un espace limité.

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 :

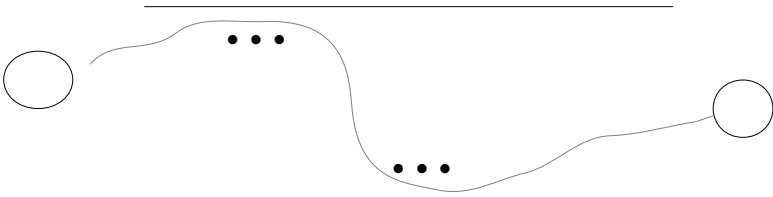
Agrandir le couloir de passage.

Plus difficile :

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

Observations :



<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 		<p>La fusée bloquée</p>	
<p>Objectif(s)</p>	<p>Se déplacer le plus rapidement possible selon une trajectoire définie dans un espace limité. S'arrêter dans un espace limité</p>			
<p>But pour l'élève : Réaliser le parcours le plus rapidement possible en respectant l'espace de course et en s'arrêtant dans un espace limité.</p> <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 plots de couleur placés à 20 cm de la ligne de couloir sur un demi-terrain. Des lattes sont posées sur les plots de couleur. • Deux cerceaux matérialisant le départ et l'arrivée. <p>Règle du jeu : L'élève doit se déplacer entre les plots et la ligne sans les toucher. Il doit s'arrêter entre la ligne et la haie sans faire tomber celle-ci. Quand un élève arrive dans le cerceau matérialisant l'arrivée, le suivant peut partir.</p> <div style="text-align: center;">  </div>				
<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>L'élève parvient à réaliser le parcours sans s'écarter de la trajectoire. Il s'arrête au bon endroit sans faire tomber la haie.</p>	<p style="text-align: center;">Variante(s)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center; vertical-align: top;"> <p>Plus facile :</p> <p><i>Agrandir le couloir de passage.</i></p> </td> <td style="width: 50%; text-align: center; vertical-align: top;"> <p>Plus difficile :</p> <p>Formes de course: pas chassés, en arrière, en alternance.</p> </td> </tr> </table>		<p>Plus facile :</p> <p><i>Agrandir le couloir de passage.</i></p>	<p>Plus difficile :</p> <p>Formes de course: pas chassés, en arrière, en alternance.</p>
<p>Plus facile :</p> <p><i>Agrandir le couloir de passage.</i></p>	<p>Plus difficile :</p> <p>Formes de course: pas chassés, en arrière, en alternance.</p>			
<p>Observations :</p>				



Raquettes

1. Lancer la balle
2. *Se déplacer et s'équilibrer*
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.

But pour l'élève : Se déplacer sans faire tomber la balle et s'immobiliser quand le meneur de jeu se retourne

Dispositif :

- 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.

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.

Critère(s) de réussite :

L'élève parvient à aller jusqu'au meneur de jeu sans faire tomber la balle. Il s'immobilise après le signal Soleil !

Variante(s)

Plus facile :

Autoriser la tenue de la balle avec la 2ème main après le signal Soleil !

Plus difficile :

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

Observations :



Raquettes	1. Lancer la balle 2. <i>Se déplacer et s'équilibrer</i> 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 :

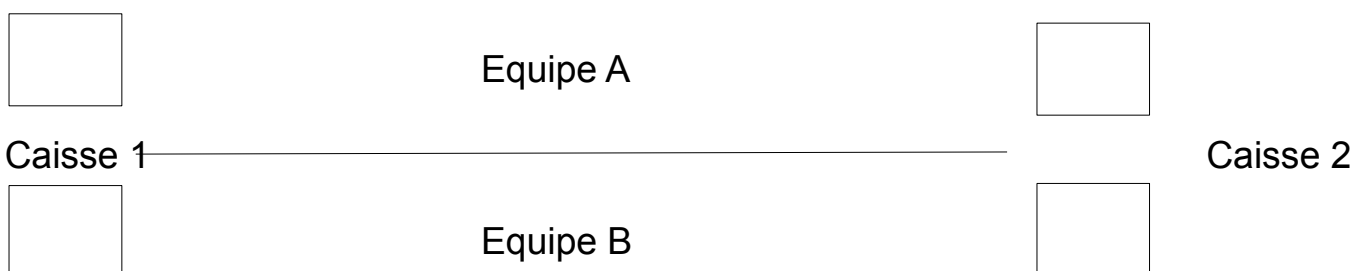
- 2 parcours parallèles
- 2 caisses : 1 pleine et 1 vide espacées de 15m environ.
- Chaque élève dispose d'une raquette.

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.



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 :



Raquettes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lancer la balle 2. <i>Se déplacer et s'équilibrer</i> 3. Envoyer/renvoyer 4. Echanger 		Le chef d'orchestre
Objectif(s)	Se déplacer dans toutes les directions en fonction d'un signal donné (visuel ou sonore).		
<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 			
Critère(s) de réussite :	Variante(s)		
L'élève respecte les consignes du chef d'orchestre.	Plus facile :	Plus difficile :	
<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 marchand de glace</h2>
Objectif(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Lire les trajectoires pour se mettre en situation de frappe. - Frapper la balle pour la renvoyer. 	
<p>But pour l'élève : Réceptionner la balle (boule de glace) dans le cône (cornet) après un rebond</p> <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu en un contre un sur petit terrain (8m x 4 m) avec un élastique pour filet. • Le lanceur est à 2m du filet, le joueur à 4m • Le joueur dispose d'un cône pour attraper la balle • Un plot jaune et un plot rouge sont placés de part et d'autre du joueur. <p>Règle du jeu : Le lanceur annonce la couleur du plot visé. Le joueur laisse la ball rebondir et doit ensuite attraper la balle (boule de glace) dans le cône (cornet) Le joueur relance ensuite à la main la balle au lanceur qui relance à nouveau.</p>		
Critère(s) de réussite :	Variante(s)	
<p>La balle ou le ballon passe au dessus du filet</p> <p>Le joueur parvient à se positionner pour attraper la balle</p>	Plus facile :	Plus difficile :
		<p>Ecarter les plots.</p> <p>Ne pas annoncer la couleur choisie</p>
Observations :		



Raquettes

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

La balle au bond

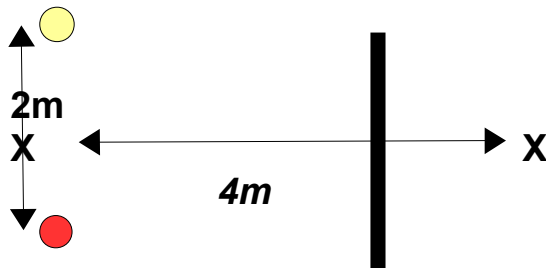
Objectif(s)

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)

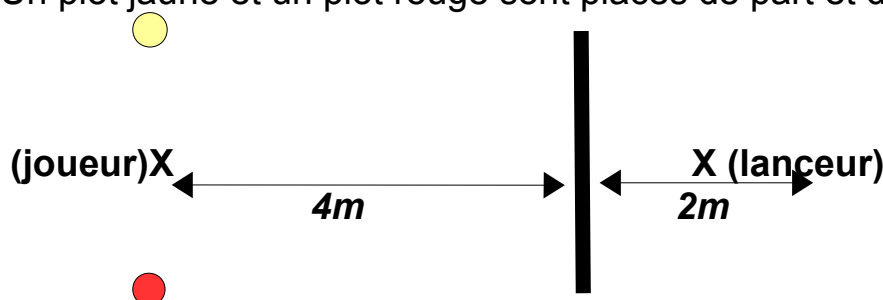
Lire la trajectoire de la balle, se mettre en situation de frappe et établir un contact paume-balle.

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.

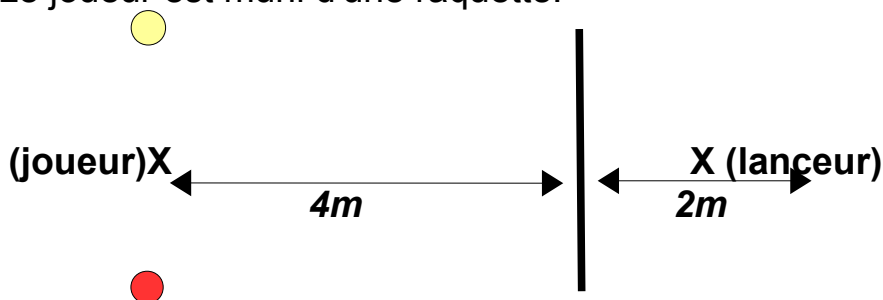
But pour l'élève : Frapper la balle avec la raquette pour l'envoyer vers son partenaire au-dessus du filet.

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

L'essuie glace

Objectif(s)

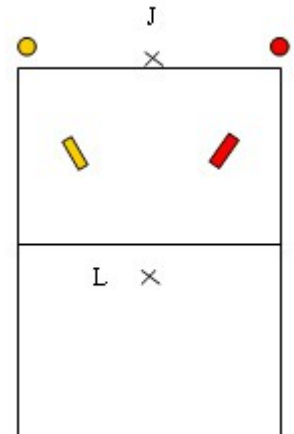
- Lire les trajectoires pour se mettre en situation de frappe.
- Frapper la balle pour la renvoyer.



But pour l'élève : Frapper la balle après un rebond en réalisant un revers et un coup droit consécutivement.

Dispositif :

- J = joueur L = lanceur
- Le lanceur est à 2m du filet, le joueur derrière la ligne de fond de terrain
- Un plot jaune et un plot rouge sont placés de part et d'autre du joueur.
- 2 bandes de marquage amovibles sont placées à 1m du fond de terrain pour matérialiser les zones de rebond.



Règle du jeu :

Renvoyer la balle en direction du lanceur après un rebond de façon à ce qu'il la rattrape lui aussi après le rebond.

Consignes au lanceur: Viser alternativement avec précision les deux zones à atteindre.

Varié les formes de lancers: Lancer style «freesbee» et à deux mains style « passe de rugby».

- Le joueur vient se replacer entre les deux plots après la frappe.

Critère(s) de réussite :	Variante(s)	
<p>La balle ou le ballon passe au dessus du filet Le joueur parvient à se positionner pour attraper la balle</p>	<p>Plus facile : Le joueur choisit la couleur sur laquelle il veut recevoir la balle Le lanceur annonce la couleur sur laquelle il va envoyer la balle.</p>	<p>Plus difficile : Ecarter les plots. Utiliser des trajectoires plus tendues sur les lancers (lancer bras cassé)</p>
<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 	<p><i>La chistera</i></p>
<p><i>Objectif(s)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lire les trajectoires pour se mettre en situation de frappe. - Frapper la balle pour la renvoyer. 	



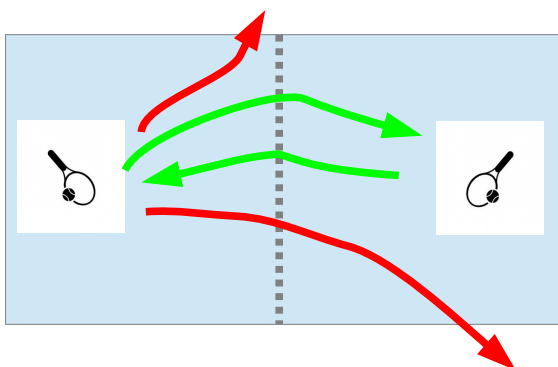
But pour l'élève : frapper la balle ou le ballon pour le renvoyer à son partenaire

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 :	Variante(s)	
	Plus facile :	Plus difficile :
La balle ou le ballon passe le filet après un seul contact. Le nombre d'échanges réalisés.	Bloquer la balle avant de la frapper. Jouer avec la main en faisant rouler un ballon.	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.

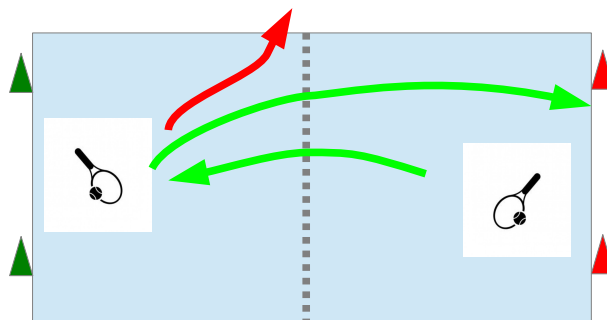
But pour l'élève : frapper la balle (ou le ballon) pour la renvoyer et marquer des buts à son adversaire.

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.

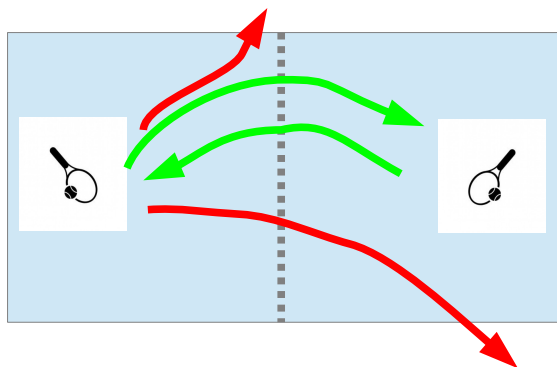
But pour l'élève : frapper la balle ou le ballon pour le renvoyer à son partenaire

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.



<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 jet d'eau</h2>				
	<p>Objectif(s)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lire les trajectoires pour se mettre en situation de frappe. - Frapper la balle pour la renvoyer. - Contrôler son envoi pour favoriser la poursuite de l'échange 					
<p>But pour l'élève : Frapper la balle avec la raquette de façon à produire une trajectoire montante à 2 ou 3 mètres au dessus du filet pour réaliser des échanges avec son partenaire. Différer au maximum le moment de l'impact en laissant redescendre la balle.</p> <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu en un contre un sur petit terrain (4m x 4 m) avec un élastique pour filet. • Une raquette par joueur et une balle mousse (ou une balle adaptée) pour 2. • Un arbitre peut comptabiliser le nombre d'échanges réalisés. <p>Règle du jeu :</p> <p>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.</p> <p>Consigne : frapper vers le haut en évitant de faire sortir la balle des limites du terrain.</p>							
<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>La balle ou le ballon passe au dessus du filet après un seul contact. Le nombre d'échanges.</p>	<p style="text-align: center;">Variante(s)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th data-bbox="521 1368 1018 1458" style="text-align: center;">Plus facile :</th> <th data-bbox="1018 1368 1509 1458" style="text-align: center;">Plus difficile :</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="521 1458 1018 1664" style="text-align: center;">Monter la hauteur du filet.</td> <td data-bbox="1018 1458 1509 1664" style="text-align: center;">Imposer coup droit, revers ou alternance.</td> </tr> </tbody> </table>			Plus facile :	Plus difficile :	Monter la hauteur du filet.	Imposer coup droit, revers ou alternance.
Plus facile :	Plus difficile :						
Monter la hauteur du filet.	Imposer coup droit, revers ou alternance.						
<p>Observations :</p> <p>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.</p>							

