

# MODULE

# TENNIS

# CYCLE 2



---

# Organisation du module mini tennis

---

## Descriptif d'un module de 10 séances : proposition de mise en œuvre en 4 temps

### 1. Situations pour entrer dans l'activité

2 séances

- Présenter et lancer l'activité, donner envie.
- Apprécier le niveau d'habileté des élèves.
- Identifier les manques, les difficultés, les réussites.

Ces situations peuvent également être réinvesties à l'échauffement au début de chaque séance d'apprentissage.

### 2. Situation de référence

1 séance au début du module

1 séance en fin de module

- Poser les problèmes fondamentaux de l'activité.
- Décider des apprentissages à mener, des progrès à rechercher et à réaliser.
- Donner du sens aux apprentissages ultérieurs.

Cette situation de référence, à mettre en place en début de module (évaluation diagnostique), sera à nouveau proposée (sensiblement sous la même forme) en fin de module (avant la rencontre finalisant les apprentissages) pour apprécier les progrès et mesurer l'écart entre le niveau atteint par les enfants au début et celui observé après les apprentissages (les élèves pouvant à chaque fois que cela est possible être eux-mêmes acteurs de cette mesure).

Elle pourra également être proposée en cours de module pour éventuellement réajuster si nécessaire les apprentissages par rapport au niveau d'habileté atteint par les élèves (réussites, difficultés).

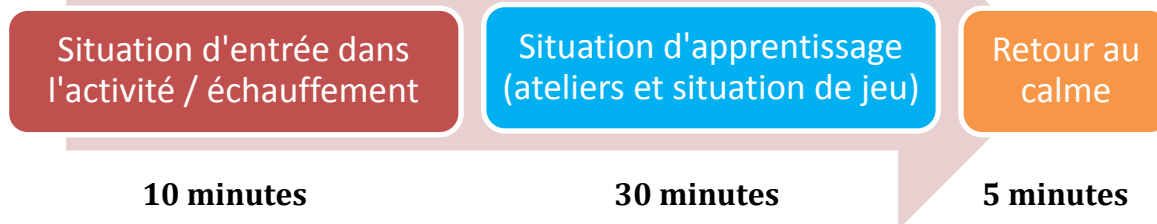
### 3. Situations d'apprentissage

7 séances

- Proposer des situations organisées par objectifs, par ateliers pour progresser, apprendre et s'exercer :
  - Se déplacer et se placer pour se mettre en situation de frappe.
  - Frapper la balle.
- Observer les réponses motrices pour réguler, modifier, simplifier ou complexifier les situations en jouant sur les variables à mettre en œuvre.

**Rencontre finalisant le module**

## Déroulement type d'une séance



## Proposition de déroulement du module : progression sur 10 séances

### Séance 1 : Entrer dans l'activité

Découverte du matériel

Situations : 1,2, 3 soleil – La statue – La forêt

### Séance 2 : Entrer dans l'activité

Situations : Les balles brûlantes – Le parcours zig-zag – Le jeu des cibles

### Séance 3 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité

- Situation de référence : *La zone cible*

### Séance 4 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité

- Situation d'apprentissage : **Se déplacer et se placer pour se mettre en situation de frappe**

*Le déménageur – Casse pas les œufs*

- Retour au calme

### Séance 5 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité

- Situation d'apprentissage : **Se déplacer et se placer pour se mettre en situation de frappe**

*L'étoile – La balle au bond*

- Retour au calme

### Séance 6 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité

- Situation d'apprentissage : **Se déplacer et se placer pour se mettre en situation de frappe**

*Le hockey-tennis – Le tennisman*

- Retour au calme

### Séance 7 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité

- Situation d'apprentissage : **Frapper la balle**

*L'essuie-glace – La cible*

- Retour au calme

### Séance 8 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité

- Situation d'apprentissage : **Frapper la balle**

*L'île aux pirates – Le damier*

- Retour au calme

### Séance 9 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité

- Situation d'apprentissage : **Frapper la balle**

*Les 4 couleurs – Le jet d'eau*

- Retour au calme

### Séance 10 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité

- Situation de référence : *La zone cible*

- Retour au calme

Pour toutes les situations de jeu, lorsque le jeu, le match est terminé, les joueurs se félicitent et se serrent la main (respect des autres).



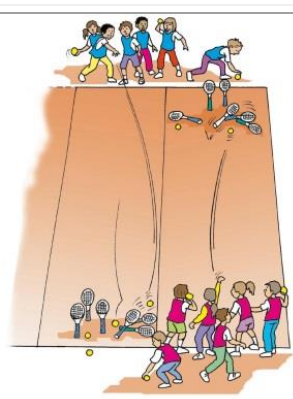
## Les compétences attendues en fin de cycle 2 : Faire quelques échanges

## Fiche d'évaluation enseignant

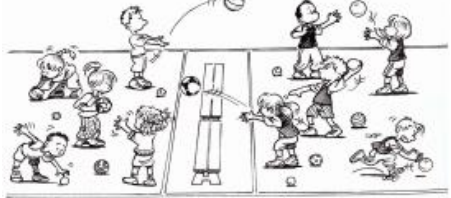
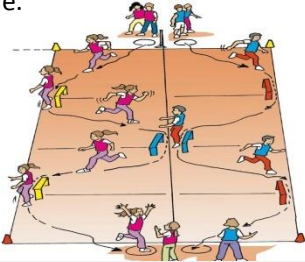
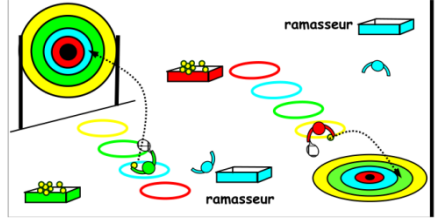
(Se déplacer et se placer pour se mettre en situation de frappe – Frapper la balle – Produire des trajectoires de balles)

CAPACITES ATTENDUES SAVOIRS VISES	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	ELEVES					
Se déplacer rapidement vers la zone idéale de frappe.	Ne démarre pas.						
	Se déplace trop lentement.						
	Atteint la zone de frappe au bon moment.						
S'arrêter au bon endroit pour frapper.	Se place trop près ou trop loin pour frapper.						
	Se place correctement mais frappe la balle en déséquilibre.						
	Se place correctement et frappe la balle en équilibre sur ses 2 appuis.						
Se placer par rapport à la balle.	Est trop loin ou trop proche de la balle.						
	Est toujours face à la balle.						
	Se place correctement.						
Frapper la balle.	Ne touche pas la balle.						
	Frappe inefficacement, de façon aléatoire.						
	Réussit sa frappe.						
Créer une trajectoire en direction.	Envoie derrière lui ou sur le côté.						
	Envoie hors de la zone cible mais du côté opposé.						
	Envoie dans la bonne zone.						
Créer une trajectoire en hauteur.	Envoie trop haut ou trop bas						
	Envoie de manière efficace.						
Créer une trajectoire en puissance.	N'envoie pas assez fort.						
	Envoie trop fort.						
	Envoie de manière efficace.						
Préparer son geste à l'avance et le terminer.	Place sa raquette en simple opposition.						
	Prépare son geste au moment de la frappe.						
	Prépare son geste avant la frappe et le prolonge.						

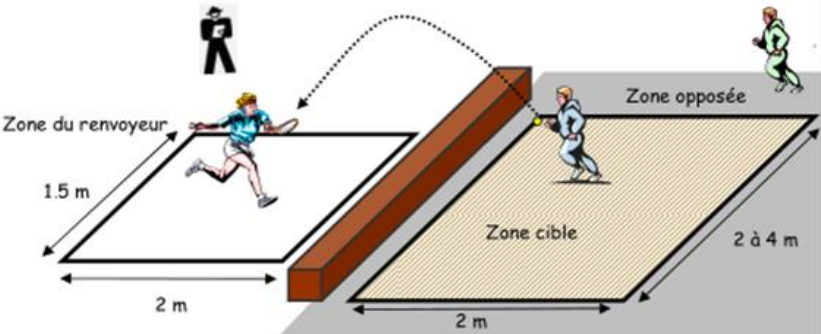




## SITUATIONS POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE

	<b>1,2,3 soleil</b>	<b>La statue</b>	<b>La forêt</b>
<b>Situation</b>	<p>OBJECTIF : Maintenir la balle en équilibre sur le tamis.</p> 	<p>OBJECTIF : Maintenir la balle en équilibre sur le tamis.</p> 	<p>OBJECTIF : Lancer dans des zones précises.</p> <p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- deux équipes de 6 à 12 joueurs sur un demi-terrain de tennis.</li> <li>- 1 balle par joueur.</li> </ul> <p>Chaque joueur « plante un arbre. »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- chasubles de couleurs différentes</li> </ul> 
<b>Dispositif</b>	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 raquette et 1 balle par enfant.</li> </ul>	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aire de jeu de 20 x 20 m</li> <li>- 1 balle + 1 raquette par participant</li> <li>- 1 meneur de jeu</li> </ul>	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- chasubles de couleurs différentes</li> </ul>
<b>Consignes</b>	<p>BUT : S'approcher et être le premier à toucher le mur, raquette en main et balle en équilibre sur celle-ci.</p> <p>Le joueur face au mur tape trois fois le mur en comptant "un, deux, trois" et lorsqu'il dit "soleil" il se retourne.</p> <p>Durant le temps où la sentinelle ne regarde pas, les autres joueurs doivent s'approcher du mur. Lorsque la sentinelle se retourne tout le monde doit être immobile sans faire tomber la balle à terre.</p> <p>Si la sentinelle voit un des joueurs avancer ou bouger, ou si la balle tombe, il le renvoie à la ligne de départ.</p>	<p>BUT : Se déplacer en marchant la balle en équilibre sur la raquette.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Au signal du meneur, les joueurs se déplacent en marchant. Si la balle tombe, on la récupère puis on reprend.</li> <li>- Au signal du meneur, les joueurs doivent s'arrêter sans faire tomber la balle et en restant immobile.</li> </ul>	<p>BUT : Lancer avec précision en direction des arbres-raquettes en équilibre sur leur manche. Les raquettes sont regroupées en forêt.</p> <p>Faire tomber tous les arbres de l'équipe adverse.</p> <p>Critère de réussite : Le nombre de raquettes déséquilibrées.</p>
<b>Variables</b>		<p>Se déplacer de différentes façons : en marchant, en courant, en pas chassés...</p> <p>Se déplacer en jonglant.</p>	<p>Faire rouler la balle.</p> <p>Lancer à bras cassé.</p> <p>Lancer du bas vers le haut « coup droit ».</p> <p>Lancer avec un freezbee en mousse, côté revers.</p> <p>Lancer de côté à deux mains.</p>

## SITUATIONS POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE

	<b>Les balles brûlantes</b>	<b>Le parcours zig-zag</b>	<b>Le jeu des cibles</b>
<b>Situation</b>	<p>OBJECTIF : Maîtriser la trajectoire des balles et se placer pour pouvoir les frapper.</p> 	<p>OBJECTIF : Se déplacer le plus rapidement possible.</p> 	<p>OBJECTIF : Lancer précisément.</p> 
<b>Dispositif</b>	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Même nombre de balles mousse dans chaque camp</li> <li>- Une raquette par joueur.</li> <li>- 2 équipes</li> <li>- 2 terrains séparés par un obstacle : filet, élastique, banc.</li> </ul>	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 raquettes par équipes.</li> <li>- 1 seau de balle.</li> <li>- 6 plots pour délimiter le parcours.</li> <li>- Deux cerceaux matérialisant le départ et l'arrivée.</li> </ul>	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <p>Par 2 : 1 lanceur, 1 ramasseur</p> <p>Une cible verticale et une cible horizontale</p> <p>Une raquette par élève</p> <p>Des balles – des cerceaux zones de lancer</p>
<b>Consignes</b>	<p>BUT : En un temps donné, frapper les balles avec la raquette pour en avoir le moins possible dans son camp.</p> <p>A la fin du temps, comptabiliser le nombre de balles dans chaque camp pour déterminer l'équipe gagnante.</p> <p>Critère de réussite : Avoir le moins de balles dans son camp à la fin du temps.</p>	<p>BUT : Effectuer le parcours le plus rapidement possible sans faire tomber la balle en équilibre sur le tamis de la raquette et la déposer dans le cerceau en fin de parcours.</p> <p>Passer le relais à son coéquipier.</p> <p>Critère de réussite : Etre la 1ère équipe à terminer le parcours.</p>	<p>BUT : Envoyer les balles avec la raquette dans la cible, depuis les zones de lancer.</p> <p>Commencer par la cible la plus proche et à chaque réussite s'éloigner.</p> <p>Lanceur : Se placer de profil, perpendiculairement à la cible. Tendre le bras en diagonal devant le pied avant pour faire tomber la balle.</p> <p>Critère de réussite : Le nombre de cibles touchées.</p>
<b>Variab les</b>	<p>Taille du terrain, hauteur du filet, nombre de joueurs, nombre de balles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formes de course : pas chassés, en arrière, en alternance.</li> <li>- Distance à parcourir.</li> <li>- Obstacles à franchir.</li> <li>- En jonglant.</li> </ul>	<p>Hauteur, distance et taille de la cible.</p> <p>Balles de diamètre et de matière différentes.</p>

## SITUATION DE REFERENCE

<b>La zone cible</b>	
<b>OBJECTIF : Se placer pour frapper la balle et créer une trajectoire</b>	
<b>Situation</b>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 45%;"> <p>La largeur de la zone cible peut être modulée en fonction du niveau des élèves : GS : 4 m - CP : 3 m – CE1 : 2 m. La largeur de la zone du renvoyeur ne doit pas excéder 1,5 m.</p> </div> </div> <div style="margin-top: 20px;"> <p><b>ORGANISATION</b> : élèves par groupe de 4</p> <p>Par 4 :</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">               un lanceur :         </div> <div style="text-align: center;">               un renvoyeur :         </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">               un observateur :         </div> <div style="text-align: center;">               un ramasseur :         </div> </div> </div>
<b>Dispositif</b>	<p><b>ORGANISATION MATERIELLE :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- raquettes</li> <li>- balles mousse, balles de tennis</li> <li>- obstacle entre la zone du renvoyeur et la zone cible : filet, élastique, banc, ..., d'environ 30 cm de hauteur.</li> </ul>
<b>Consignes</b>	<div style="display: flex;"> <div style="width: 45%;"> <p><b>RENVOYEUR :</b> Renvoyer la balle dans la zone cible avec la raquette sans ou après rebond(s).</p> <p>Réaliser 10 essais. Additionner les points des 10 renvois :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 0 point : ne touche pas la balle.</li> <li>- 1 point : touche la balle mais ne la renvoie pas dans la zone opposée.</li> <li>- 2 points : renvoie la balle dans la zone opposée mais hors de la zone cible.</li> <li>- 3 points : renvoie la balle dans la zone cible.</li> </ul> </div> <div style="width: 45%;"> <p><b>LANCEUR :</b> Lancer la balle correctement (de bas en haut par-dessus l'obstacle dans la zone du renvoyeur).</p> <p>Le lanceur peut se placer où il veut dans sa zone.</p> <p>Il doit attendre que la balle ait touché le sol et que le nombre de points soit annoncé par l'observateur pour relancer une nouvelle balle.</p> <p>Une mauvaise mise en jeu est à refaire.</p> <p><b>OBSERVATEUR :</b> Annoncer le nombre de point(s) marqué par le renvoyeur et valider la mise en jeu.</p> <p>Il note le résultat des 10 essais sur la feuille de marque.</p> </div> </div>
<b>Variables</b>	<p>Le lanceur envoie la balle avec une raquette.</p>

<b>FICHE ELEVE</b>	<b>LA ZONE CIBLE</b>
Nom – Prénom :	Date :

Essais	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Points obtenus	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
<b>TOTAL DES POINTS OBTENUS</b>											

<b>FICHE ELEVE</b>	<b>LA ZONE CIBLE</b>
Nom – Prénom :	Date :

Essai	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Points obtenus	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
<b>TOTAL DES POINTS OBTENUS</b>											

<b>FICHE ELEVE</b>	<b>LA ZONE CIBLE</b>
Nom – Prénom :	Date :

Essais	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Points obtenus	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
<b>TOTAL DES POINTS OBTENUS</b>											

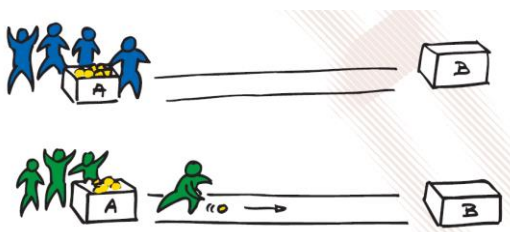
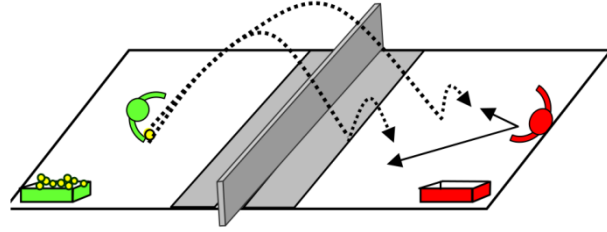
<b>FICHE ELEVE</b>	<b>LA ZONE CIBLE</b>
Nom – Prénom :	Date :

Essai	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Points obtenus	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
<b>TOTAL DES POINTS OBTENUS</b>											

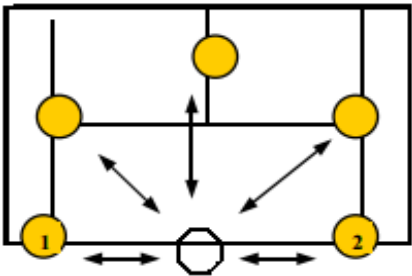
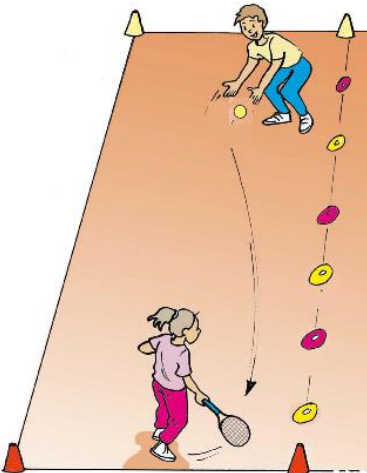


# SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

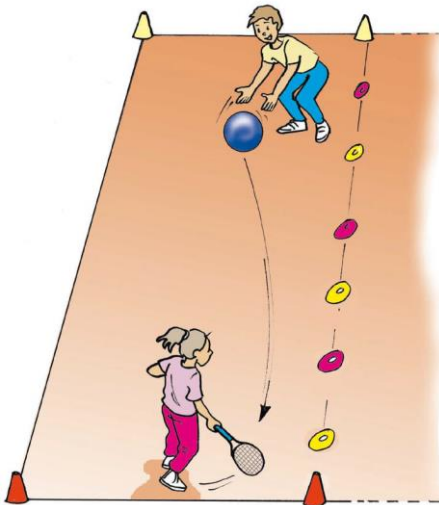
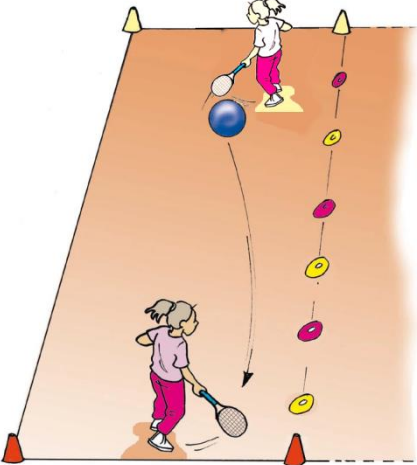
## SE DEPLACER ET SE PLACER POUR SE METTRE EN SITUATION DE FRAPPE

	<b>Le déménageur</b>	<b>Casse pas les œufs !</b>
<b>Situation</b>	<p>OBJECTIF : Faire rouler la balle au sol en gardant une trajectoire droite</p> 	<p>OBJECTIF : Se déplacer pour attraper les balles.</p> 
<b>Dispositif</b>	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <p>4 équipes, 4 couloirs délimités, 8 caisses, une raquette par équipe et des balles.</p>	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <p>Une réserve de balles Par 2 : 1 lanceur et 1 receveur Terrain matérialisé et séparé par un obstacle (filet, élastique, banc, ...) de 30 cm de hauteur.</p>
<b>Consignes</b>	<p>BUT: Transporter le plus rapidement possible les balles de la caisse A à la caisse B en les faisant rouler avec la raquette sans sortir du couloir.</p> <p>Au signal, un joueur de chaque équipe prend une balle dans la caisse A et la transporte jusqu'à la caisse B. Il revient passer la raquette au joueur suivant et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur.</p> <p>Critère de réussite : Remplir sa caisse avant l'équipe adverse.</p>	<p>BUT : Attraper les balles envoyées par le lanceur après un rebond.</p> <p>Critère de réussite : Réussir à attraper 6 balles sur 10 (puis augmenter 8 balles sur 10).</p>
<b>Variables</b>	<p>Porter la balle sur le tamis de la raquette, sans la faire tomber.</p> <p>En marchant. En courant. En jonglant.</p> <p>Introduire des obstacles.</p>	<p>Attraper la balle après plusieurs rebonds ou avant qu'elle ne touche le sol.</p> <p>Utiliser une raquette pour frapper la balle ou pour la renvoyer sans l'arrêter (sans rebond - après un ou plusieurs rebonds) → aller vers des échanges.</p> <p>Augmenter la hauteur de l'obstacle.</p>

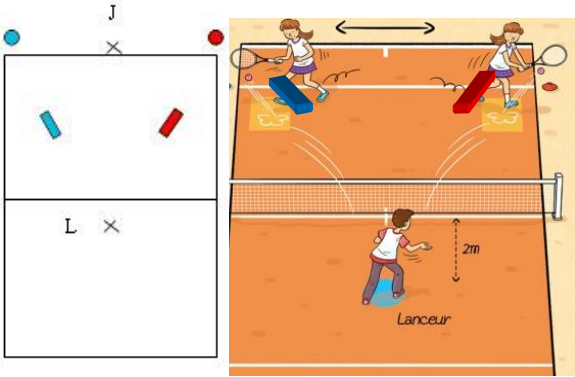
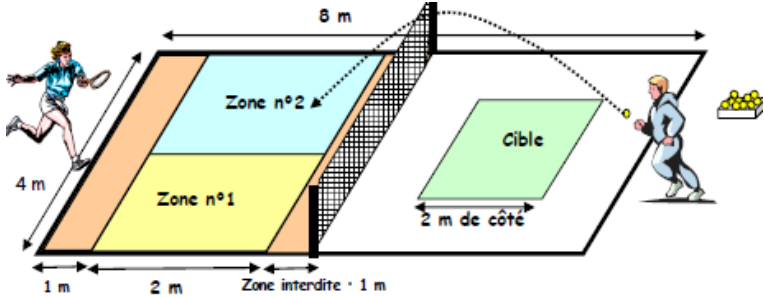
## SE DEPLACER ET SE PLACER POUR SE METTRE EN SITUATION DE FRAPPE

	<b>L'étoile</b>	<b>La balle au bond</b>
<b>Situation</b>	<p>OBJECTIF : Se déplacer et se replacer dans toutes les directions (variante du jeu traditionnel avec une raquette). Aire de jeu de 20 x 20</p> 	<p>OBJECTIF : Lire et maîtriser les trajectoires.</p> 
<b>Dispositif</b>	<p>ORGANISATION MATERIELLE : Equipe de 4 à 5 joueurs 5 balles disposées en étoile 1 seau 1 chronomètre</p>	<p>ORGANISATION MATERIELLE : Joueurs par 2 entre 2 plots : un envoie la balle à la main, l'autre la renvoie avec la raquette 1 raquette et une balle mousse</p>
<b>Consignes</b>	<p>BUT : Ramasser les 5 balles, l'une après l'autre, et les ramener dans un seau placé 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. Critère de réussite : Ramasser les 5 balles le plus rapidement possible.</p>	<p>BUT : Renvoyer la balle mousse au lanceur : 1- Le lanceur fait rouler la balle au sol (10 lancers) ; 2- Le lanceur envoie la balle avec un rebond (10 lancers) ; 3- Changement de rôle. Critère de réussite : Réussir 6 renvois sur 10 puis 8 sur 10.</p>
<b>Variables</b>	<p>Par équipe, en relais. Nombre de balles à ramasser, distance à parcourir.</p>	<p>Intensité du lancer. Lancers en ligne droite, en diagonale droite-gauche puis gauche droite. Distance entre les joueurs à augmenter ou à diminuer. Mettre un obstacle : filet, élastique, banc, ... Même situation sans raquette : attraper la balle après un rebond</p>

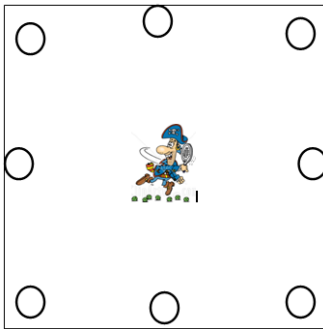
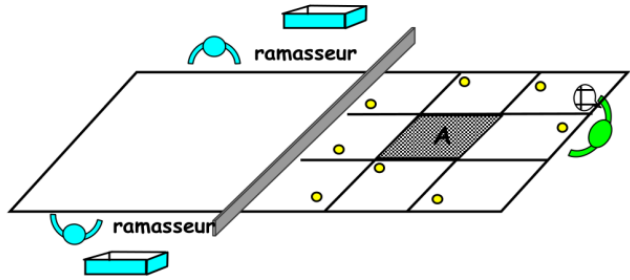
## SE DEPLACER ET SE PLACER POUR SE METTRE EN SITUATION DE FRAPPE

	<b>Le hockey-tennis</b>	<b>Le tennisman</b>
<b>Situation</b>	<p>OBJECTIF : Maîtriser la trajectoire de la balle pour pouvoir la frapper dans une direction choisie.</p> 	<p>OBJECTIF : Maîtriser la trajectoire de la balle pour pouvoir la frapper dans une direction choisie ; anticiper une trajectoire et se placer.</p> 
<b>Dispositif</b>	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terrain sans filet, séparé par une ligne médiane tracée à la craie.</li> <li>- Une raquette ou Pom'do par enfant.</li> <li>- Deux plots de chaque côté pour délimiter les buts (largeur 3 m).</li> <li>- Une balle paille pour 2.</li> <li>- Un arbitre ou pas, selon le nombre d'enfants.</li> </ul>	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terrains sans filet, séparé par une ligne médiane tracée à la craie.</li> <li>- Une raquette par enfant.</li> <li>- Un ballon paille et une balle en mousse pour 2.</li> <li>- Un arbitre ou pas, selon le nombre d'enfants.</li> </ul>
<b>Consignes</b>	<p>BUT : Marquer des buts à son adversaire en frappant la balle avec la raquette.</p> <p>Critère de réussite : Marquer le plus de buts possible en 5 minutes. Ou : Etre le premier à marquer 5 points en 5 minutes.</p> <p>Changer de terrain pour rencontrer un autre adversaire (montante – descendante).</p>	<p>BUT : Frapper la balle avec la raquette pour l'envoyer vers son partenaire. Multiplier le temps d'échange.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Echange à l'aide d'un ballon paille en balle roulée. Bloquer le ballon avec la raquette.</li> <li>2- Echange à l'aide d'un ballon paille, mais sans bloquer la balle.</li> <li>3- Echange à l'aide d'une balle mousse en balle roulée, sans bloquer la balle avec la raquette.</li> <li>4- Echange à l'aide d'une balle mousse, sans bloquer la balle avec la raquette.</li> </ol> <p>Critère de réussite : Le nombre d'échanges réussis.</p>
<b>Variables</b>	<p>Autoriser l'arrêt de la balle avant la frappe.</p>	

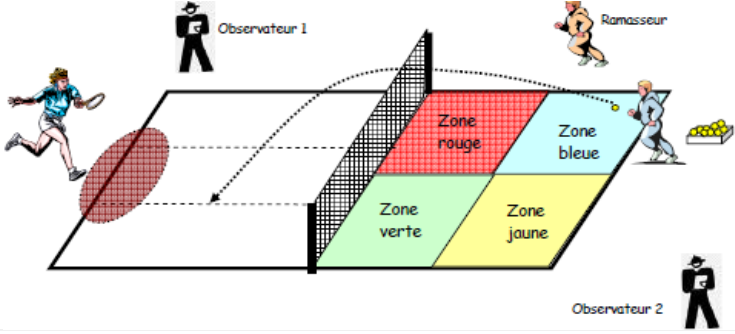
## FRAPPER LA BALLE

	<b>L'essuie-glace</b>	<b>La cible</b>
<b>Situation</b>	<p>OBJECTIF : Lire et maîtriser les trajectoires pour renvoyer la balle vers le camp adverse.</p> <p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terrain matérialisé et séparé par un obstacle (filet, élastique, banc) de 30 cm de hauteur.</li> </ul>	<p>OBJECTIF : Frapper une balle après un déplacement.</p>
<b>Dispositif</b>		
<b>Consignes</b>	<p>BUT : Frapper la balle après un rebond en réalisant un coup droit et un revers consécutivement.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Joueur : Renvoyer la balle en direction du lanceur après un rebond de façon à ce qu'il la rattrape lui aussi après un rebond.</li> <li>Le joueur vient se replacer entre les deux plots après la frappe.</li> <li>- Lanceur : Viser alternativement avec précision les deux zones à atteindre.</li> </ul> <p>Critère de réussite : Le nombre de balles renvoyées dans le terrain adverse.</p>	<p>BUT :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Joueur : Renvoyer la balle après un rebond ou non dans la zone cible. Il se place derrière les zones n°1 et 2.</li> <li>- Lanceur : Mettre en jeu successivement chacune des 10 balles en dehors des zones interdites après avoir donné un signal au joueur.</li> <li>- Observateur : Valider la mise en jeu du lanceur et éventuellement noter le nombre de balles renvoyées dans la zone cible par le joueur.</li> </ul> <p>Critère de réussite : Envoyer 6 balles sur 10 dans la zone cible puis 8 sur 10.</p>
<b>Variables</b>	<p>Le joueur peut choisir la couleur sur laquelle il veut recevoir la balle.</p> <p>Le lanceur peut annoncer la couleur sur laquelle il va envoyer la balle.</p> <p>Variation des formes de lancer, des trajectoires et augmentation des déplacements du joueur.</p> <p>Augmenter la dimension du terrain (en longueur, en largeur).</p> <p>Augmenter la hauteur de l'obstacle.</p>	<p>Le lanceur envoie les balles avec une raquette dans une des zones du joueur.</p> <p>Agrandir ou diminuer la taille de la zone cible.</p> <p>Agrandir le terrain et les différentes zones.</p> <p>Remplacer balles en mousse par balles de tennis.</p> <p>Augmenter la hauteur de l'obstacle.</p>

## FRAPPER LA BALLE

	<b>L'île aux pirates</b>	<b>Le damier</b>
<b>Situation</b>	<p>OBJECTIF : Frapper la balle avec précision.</p> 	<p>OBJECTIF : Frapper une balle après un déplacement.</p> 
<b>Dispositif</b>	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grand nombre de balles mousse</li> <li>- Cerceaux</li> <li>- Raquettes de mini-tennis</li> </ul>	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terrain matérialisé et séparé par un obstacle (filet, élastique, banc, ...) de 30 cm de haut ;</li> <li>- terrain du joueur partagé en 9 zones :</li> <li>- 8 zones avec 1 balle</li> <li>- 1 zone de remplacement obligatoire : A</li> <li>- Par 3 : 1 joueur, 2 ramasseurs.</li> <li>- Une raquette pour le joueur.</li> </ul>
<b>Consignes</b>	<p>BUT : Lancer la balle avec précision pour prendre la place du pirate.</p> <p>Chaque enfant est sur son île avec une réserve de balles, un autre enfant est au centre : il est « le pirate ». Celui qui arrivera à le toucher avec une balle prendra son rôle.</p> <p>Une fois toutes les balles envoyées, si le pirate n'a pas été touché, les enfants récupéreront leurs balles et changent d'île.</p> <p>Critère de réussite : Prendre la place du pirate.</p>	<p>BUT : Se déplacer dans toutes les zones pour envoyer la balle avec la raquette.</p> <p>Se replacer dans la zone A après chaque renvoi.</p> <p>Critère de réussite : le nombre de balles renvoyées dans le camp opposé.</p>
<b>Variables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réduction de la liberté de déplacement du grand pirate.</li> <li>- Le pirate peut se défendre avec sa raquette (travail de la volée).</li> <li>- Envoi de la balle de bas en haut avec la raquette (travail de l'engagement au tennis).</li> </ul>	<p>Envoyer la balle à la main.</p> <p>Imposer un sens de déplacement dans chaque zone : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. ou 1, 3, 5, 7, 2, 4, 6, 8 ou ....</p> <p>Augmenter la hauteur de l'obstacle.</p>

## FRAPPER LA BALLE

	<h3>Les 4 couleurs</h3>	<h3>Le jet d'eau</h3>
<b>Situation</b>	<p>OBJECTIF : Frapper la balle pour la renvoyer.</p> 	<p>OBJECTIF : Lire la trajectoire de la balle, se mettre en position de frappe et contrôler son renvoi pour favoriser la poursuite de l'échange.</p>
<b>Dispositif</b>	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <p>Enfants par 5 : un lanceur, un joueur, un ramasseur et deux observateurs.</p> <p>Terrain de 8m x 4m matérialisé et séparé en 2 par un obstacle (filet, élastique, banc, ...) de 30 cm de hauteur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- D'un côté, une cible carrée 2m x 2m centrée ;</li> <li>- De l'autre, 2 zones (n°1 et n°2) différenciées 2m x 2m et 2 zones interdites de 1m.</li> </ul> <p>Une raquette et 10 balles mousse.</p>	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Enfants par 2</li> <li>- Terrain de 4 m X 4 m matérialisé et séparé par un obstacle (filet, élastique, banc, ...) de 30 cm de hauteur.</li> <li>- Un balle mousse pour deux</li> <li>- Deux raquettes</li> </ul>
<b>Consignes</b>	<p>BUT :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Joueur : Renvoyer la balle après un rebond ou non dans la zone (rouge, bleue, verte ou jaune) où se trouve le lanceur et se replacer ensuite dans sa zone de départ.</li> <li>- Lanceur : Choisir une zone de couleur, s'y placer avant de lancer la balle. Envoyer successivement les 10 balles à différents endroits (à gauche, à droite, au centre) - de différentes façons – balles longues, courtes.</li> <li>- Observateurs : 1 : Valider la mise en jeu du lanceur – 2 : Valider la balle renvoyée par le joueur. Eventuellement, noter le nombre de balles renvoyées dans les bonnes zones par le joueur.</li> </ul> <p>Critère de réussite : Envoyer 6 balles sur 10 dans la bonne zone puis 8 sur 10.</p>	<p>BUT : Frapper la balle avec la raquette de façon à produire une trajectoire montante à 2 ou 3 m au-dessus du filet pour réaliser un maximum d'échanges avec le partenaire.</p> <p>Différer au maximum le moment de l'impact en laissant la balle redescendre.</p> <p>Critère de réussite : Réaliser le plus d'échanges possible.</p>
<b>Variables</b>	<p>Le lanceur envoie les balles avec une raquette.</p> <p>Agrandir la taille du terrain et des différentes zones.</p> <p>Remplacer balles en mousse par balles de tennis.</p> <p>Augmenter la hauteur de l'obstacle.</p>	<p>Augmenter la hauteur de l'obstacle.</p>

## ECHAUFFEMENT

Les situations décrites dans la partie « Pour entrer dans l'activité » peuvent être réinvesties durant l'échauffement.

Echauffement individuel : une raquette et une balle mousse par enfant :

- Se déplacer dans toutes les directions avec la balle en équilibre sur le tamis (en marchant, en courant, en avant, en arrière, en pas chassés, ...)
- Jongler à l'arrêt, en se déplaçant (parcours à réaliser) ;
- face à un mur : envoyer la balle contre le mur avec la raquette et continuer les « échanges ».

Echauffement des articulations :

- Coudes : on rentre dans le puits, on ressort du puits...
- Poignets : on joint les doigts des deux mains et on tourne les poignets dans un sens, puis dans l'autre...
- Tête : On dessine un cercle à l'aide de son menton doucement dans un sens, puis dans l'autre...

## RETOUR AU CALME

### TENNIS MASSAGE

Par 2, un enfant assis, l'autre allongé sur le ventre. Le « masseur » fait circuler la balle le long du corps de son partenaire sans faire tomber celle-ci au sol.

### LA BALLE EN VOYAGE

Une balle chacun. L'élève doit faire « voyager » la balle tout autour de lui, en la passant d'une main à l'autre, devant soi, derrière soi, entre les jambes, en exécutant un huit autour des jambes, récupérer dans son dos, changer de sens...

On peut laisser faire les élèves, ou bien se mettre face à tous et montrer le chemin que doit suivre la balle.

### LE TENNIS SILENCE

Un enfant assis sur une chaise avec les yeux bandés. L'objectif pour celui-ci, est de repérer ses camarades qui eux, vont essayer de passer à côté de lui en faisant rouler leur balle au sol sans se faire remarquer.

### **LA CAGE AUX POINTS**

Tracer des zones en attribuant à chacune une valeur suivant sa difficulté à atteindre (distance, grosseur).

L'endroit d'où l'on tire doit être le même pour tout le monde.

Prévoir des groupes de 2 à 4/5 joueurs pour une partie.

### **LE PLUS LOIN DE MOI**

Une balle chacun. La balle posée sur une partie du corps à définir (les doigts coté paume, coté revers, le dessus du pied, la cuisse, l'extérieur du coude).

Préciser le nombre d'appuis autorisés.

Soyez souple sur la ou les jambes d'appuis. Faites balancier avec la partie du corps opposée à la balle.

### **LA GRUE**

Une balle pour deux, l'élève doit essayer d'aller poser la balle le plus loin possible, tout en gardant un pied à terre à un point précis (cerceau, plot, croisement entre deux lignes). L'autre doit pouvoir, à partir du même point récupérer la balle.

Seules les mains, les avants bras et les pieds doivent toucher terre dans cet exercice.

Choisir des élèves de même corpulence.

### **LE PHOTOGRAPHE**

Par 2 : 1 joueur, 1 photographe

Une raquette, une balle

Un appareil photo

Prendre le joueur en pleine action afin qu'une fois de retour en classe, on puisse observer les attitudes des élèves au moment de frapper la balle et travailler sur le geste.