

DE LA COUR AU COURT | 2020-2023

# 16 activités pour le cycle 1 8 activités pour le cycle 2

Initiation à la pratique du tennis  
en écoles maternelle et élémentaire





**Directrice de publication**  
Marie-Caroline Missir  
**Directrice de l'édition transmédia**  
Tatiana Joly  
**Directeur artistique**  
Samuel Baluret  
**Responsable artistique**  
Isabelle Guicheteau  
**Directeur territorial Île-de-France**  
Bruno Dairou  
**Responsable éditorial**  
Pierre Danckers  
**Coordination projet Réseau Canopé**  
Victor Cazals, Floriane Le Maître  
**Coordination projet FFT**  
Marine Piriou  
**Conseiller pédagogique**  
Patrice Lesellier, Olivier Tétard  
**Coordination éditoriale**  
Caroline Curvelier, Valérie Albaret

**Illustrations**  
Sybille Paumier  
**Mise en pages**  
Patrice Raynaud  
**Relecture**  
Aurélie Chauvet, Loïc Nataf  
**Conception graphique**  
Gaëlle Huber, Isabelle Guicheteau

© Réseau Canopé, 2020-2022  
(établissement public  
à caractère administratif)  
Téléport 1 – Bât. @ 4  
1, avenue du Futuroscope  
CS 80158  
86961 Futuroscope Cedex

## De la cour au court

### LA MAGIE DU TENNIS EN ÉCOLES MATERNELLE ET ÉLÉMENTAIRE

Faire du tennis à l'école avec toute sa classe, dans la cour de l'école, avec peu de matériel... Quelle drôle d'idée ! C'est pourtant ce que les équipes de la Fédération française de tennis ont imaginé en collaboration avec des formateurs et enseignants de l'Éducation nationale. Raquette en main, il n'est plus rare d'observer dans les cours d'école des élèves sauver des tortues, devenir statues, traverser des rivières, se promener dans la forêt, bondir tels des lapins, jouer à la pétanque, préparer des sandwichs... Finalement, ne serait-ce pas cela la magie du tennis à l'école ?

Marine PIRIOU, Responsable Développement de la pratique tennis – FFT  
Olivier TÉTARD, Conseiller pédagogique de circonscription – Finistère

#### 3 Introduction

#### 4 Quels enjeux pour les élèves ?

#### 13 24 fiches d'activités

- F1 Fiche 01 : Les plus petites passes du monde
- F2 Fiche 02 : Le jeu du crocodile
- F3 Fiche 03 : Le jeu du professeur
- F4 Fiche 04 : Le jeu du but
- F5 Fiche 05 : Les jeux de service – Les chats et les souris
- F6 Fiche 06 : Les jeux de service – La course du service
- F7 Fiche 07 : La fusée
- F8 Fiche 08 : Le jeu au mur
- F9 Fiche 09 : Le parcours infernal
- F10 Fiche 10 : La promenade dans la forêt
- F11 Fiche 11 : La course des animaux
- F12 Fiche 12 : Sauver les tortues
- F13 Fiche 13 : Le chamboule-tout
- F14 Fiche 14 : Le jeu du numéro (ou jeu du béret)
- F15 Fiche 15 : Les statues
- F16 Fiche 16 : Les jeux de motricité – Différents jeux de course : jeux de déplacement/parcours
- F17 Fiche 17 : Le jeu du carton
- F18 Fiche 18 : La pétanque
- F19 Fiche 19 : La bataille navale
- F20 Fiche 20 : Le sandwich
- F21 Fiche 21 : Devant-derrière
- F22 Fiche 22 : Le jeu de l'étoile
- F23 Fiche 23 : La course-poursuite
- F24 Fiche 24 : Les balles vives

Dans le cadre de l'épidémie de Covid-19, il est important de noter que les activités proposées dans le webdocumentaire *De la cour au court* doivent être adaptées pour répondre aux consignes sanitaires en vigueur dans les écoles. Selon le contexte national ou local, ces mesures sanitaires sont susceptibles d'évoluer. Dans chaque cas, ces évolutions devront être prises en compte.

# Introduction

« De la cour au court », la nuance d'écriture ne vous aura pas échappé et elle est significative des ambitions liées à ce projet. L'enjeu de la démarche proposée par ce document est d'accompagner les enseignants et les élèves dans la mise en place d'une progression visant l'appropriation de compétences autour de la pratique du tennis. Si le champ de l'activité physique est prioritairement mobilisé, tous les domaines d'apprentissage peuvent être utilement concernés. Effectuer un parcours, participer à un jeu, manier une raquette pour envoyer et recevoir une balle en mouvement, réaliser un échange avec un partenaire ou un adversaire font partie de ces découvertes. Les situations proposées sont évolutives et particulièrement adaptées aux élèves des cycles 1 et 2 dans leur appropriation du temps et de l'espace. Plusieurs jeux et situations peuvent faire l'objet d'une pratique autonome des élèves sur la base de dispositifs et de règles travaillés en classe. Donner du sens, favoriser la compréhension, mobiliser le langage et d'autres formes d'expression contribuent à faire progresser les élèves et leur permettent d'acquérir de réelles compétences dans le domaine des jeux de raquette et plus spécifiquement du tennis. Le matériel a également été choisi dans un souci d'accessibilité et de facilité d'utilisation, avec la cour d'école comme espace d'évolution privilégié. Le passage de la cour au court prend alors tout son sens.

N.B. : le programme *De la cour au court* est un dispositif labellisé IMPACT 2024 qui fait officiellement partie du programme Héritage de Paris 2024. Ce dispositif est également la première brique du plan de développement du tennis scolaire et universitaire de la FFT qui a pour ambition de permettre une pratique tennis plus orientée « santé/forme », plus inclusive, plus facile à mettre en place, de la maternelle jusqu'à l'enseignement supérieur. La FFT se positionne donc en partenaire de l'Éducation nationale et de l'Enseignement supérieur car c'est en construisant une passerelle durable entre nos écosystèmes que nous arriverons à changer les vies de la nouvelle génération (santé, éducation, inclusion).



# Quels enjeux pour les élèves ?

Jouer au tennis à la maternelle, c'est passer...

DES JEUX DE MANIPULATION...



... AUX JEUX DE RÔLE  
POUR JOUER AVEC DES RÈGLES



DES JEUX  
EN DEUX DIMENSIONS

(près du sol)...

(Le jeu du but – balle au sol, sans renvoi)



... AUX JEUX  
EN TROIS DIMENSIONS

(Les plus petites passes du monde –  
échanges de balles)



## Objectifs généraux de l'activité

**Programmes de l'école maternelle : agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique...**

- Prendre plaisir au jeu, s'engager dans l'action et construire des relations positives avec ses partenaires.
- Mobiliser, mettre en jeu, assurer sa motricité générale pour agir, se déplacer et sa motricité plus spécifique pour manipuler raquette/balle.
- Réaliser, reproduire, enchaîner des actions motrices sur une situation aménagée.
- Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun.
- Connaître et respecter les règles et l'organisation de l'activité.

**... et plus spécifiquement, au travers du tennis**

- Utiliser une raquette pour déplacer/envoyer/renvoyer une balle.
- Faire des échanges avec et sans filet (coopération).
- Utiliser plusieurs types de renvoi (coup droit, revers).
- Effectuer un envoi simple (à la main, «en cuillère») pour commencer l'échange.

**À L'ISSUE DU MODULE TENNIS, L'ÉLÈVE DOIT ÊTRE CAPABLE DE :**

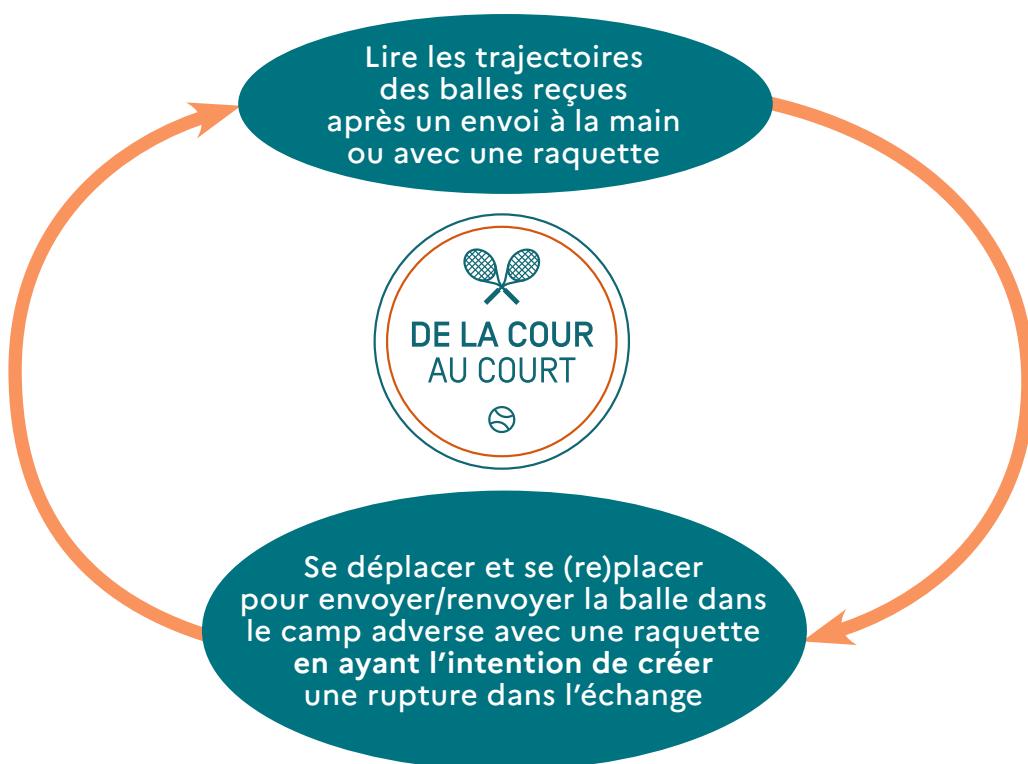


## Et au cycle 2 ?

« Au cours du cycle 2, les élèves s'engagent spontanément et avec plaisir dans l'activité physique. Ils développent leur motricité, ils construisent un langage corporel et apprennent à verbaliser les émotions ressenties et actions réalisées. Par des pratiques physiques individuelles et collectives, ils accèdent à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui) » (programme du cycle 2 EPS, 2020).

- Au travers du tennis, la dimension « opposition » se renforce. Quand bien même, elles peuvent rester collectives, les situations interindividuelles se multiplient. Il faut accompagner l'élève dans cette intention de s'engager dans une logique d'affrontement et lui permettre d'initier le passage d'un jeu de continuité à un jeu de rupture. L'élève reste bien souvent centré sur l'objet « balle », cherchant davantage à se protéger, à « remettre la balle » au détriment d'une intention d'opposition pour remporter le gain d'un échange. Il convient de l'aider à bien identifier son statut et les statuts possibles au cours des oppositions (défense/attaque).
- Au tennis, l'enchaînement et la coordination d'actions motrices simples dans un temps rapide et rythmé amènent des difficultés de réalisation. Au travers d'ateliers spécifiques, l'élève doit donc poursuivre l'acquisition d'habiletés motrices suffisantes pour lui permettre de mieux maîtriser la prise et la maniabilité raquette/balle.
- En mobilisant des situations d'opposition avec un nombre restreint de règles, de joueuses et de joueurs, le tennis au cycle 2 est propice à l'arbitrage par les élèves.

## À L'ISSUE DU MODULE TENNIS AU CYCLE 2, L'ÉLÈVE DOIT ÊTRE CAPABLE DE :



## LE TENNIS AU SERVICE DE TOUS LES DOMAINES D'APPRENTISSAGE À L'ÉCOLE MATERNELLE

OBJECTIFS VISÉS, ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ET ILLUSTRATIONS POSSIBLES
<b>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</b>	
<b>L'oral</b> – Oser entrer en communication – Comprendre et apprendre – Échanger et réfléchir avec les autres	Communiquer avec les adultes et les autres enfants en se faisant comprendre. Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue : verbaliser le déroulé d'une séance, expliquer ce qu'on a fait et comment, énoncer les règles...
<b>L'écrit</b> – Écouter de l'écrit et comprendre – Découvrir la fonction de l'écrit – Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement – Commencer à écrire tout seul	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit : renseigner son livret de tennis, effectuer des recherches documentaires... Participer verbalement à la production d'un écrit : légendier les photographies des ateliers, rédiger les règles des jeux, écrire la charte du capitaine... Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus : réaliser des affiches...
<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</b>	
<b>Collaborer, coopérer, s'opposer</b> – Coopérer, exercer des rôles, s'opposer, élaborer des stratégies <b>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</b> – Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis	S'inscrire dans des règles collectives : tenir le rôle de capitaine, respecter les règles des jeux, participer à des relais... Adapter son geste pour donner des trajectoires différentes à des projectiles variés et répondre aux consignes données : faire le plus grand nombre d'échanges, viser les espaces libres... Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de l'objet qu'un autre lui envoie : se placer pour renvoyer la balle, se placer pour l'intercepter, se placer pour l'éviter... Trouver des manières de faire efficaces pour mieux atteindre les buts proposés et chercher à progresser en fonction des effets ou des scores obtenus : améliorer le nombre de passes, de buts marqués, proposer des stratégies, identifier les espaces libres...
<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</b>	
<b>Les productions plastiques et visuelles</b> – Dessiner – S'exercer au graphisme décoratif – Réaliser des compositions plastiques – Observer, comprendre et transformer des images	Choisir et utiliser différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne : réaliser une affiche avec des « objets du tennis », utiliser du matériel de tennis pour réaliser une œuvre... Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer : dessiner les jeux, représenter les joueurs selon les points de vue... Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté : analyser des affiches de manifestations sportives...
<b>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée</b>	
<b>Découvrir les nombres et leur utilisation</b> – Utiliser le nombre pour exprimer des quantités – Stabiliser la connaissance des petits nombres – Utiliser le nombre pour désigner une position	Réaliser une collection dont le cardinal est donné, utiliser le dénombrement pour constituer une collection, quantifier des collections jusqu'à dix au moins : préparer le matériel nécessaire pour les jeux, répartir le matériel équitablement... Mobiliser des symboles pour communiquer des informations orales sur une quantité, évaluer et comparer des collections d'objets : comparer les résultats des jeux, vérifier la quantité de matériel...
<b>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</b>	Classer ou ranger des objets selon différents critères (longueur, masse, contenance, forme). Savoir nommer quelques formes planes et reconnaître quelques solides : identifier les formes des matériels utilisés, tracer les espaces de jeux, répartir le matériel... Reproduire, dessiner des formes planes : schématiser les espaces de jeux, représenter l'espace de la cour, d'un terrain...

OBJECTIFS VISÉS, ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ET ILLUSTRATIONS POSSIBLES
<b>Explorer le monde</b>	
<b>Se repérer dans le temps et l'espace</b> <b>Le temps</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Stabiliser les premiers repères temporels</li> <li>- Consolider la notion de chronologie</li> <li>- Être sensible à la notion de durée</li> </ul>	Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité : établir la chronologie des actions, des ateliers, utiliser des images séquentielles... Utiliser des marqueurs temporels adaptés : fabriquer et utiliser un sablier, se repérer sur le planning de la semaine...
<b>L'espace</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire l'expérience de l'espace</li> <li>- Représenter l'espace</li> <li>- Découvrir différents milieux</li> </ul>	Se situer et situer des objets par rapport à des repères : effectuer un parcours, installer des ateliers selon un schéma, se placer par rapport à la balle, à un partenaire, à un adversaire. Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables : représenter les espaces de jeu (maquette, schéma), coder les objets... Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés : utiliser le vocabulaire spatial...
<b>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir le monde du vivant</li> <li>- Explorer la matière</li> <li>- Utiliser des outils numériques</li> </ul>	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation. Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine. Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.

## Des apprentissages transversaux

### APPRENDRE ENSEMBLE, VIVRE ENSEMBLE

- Découvrir le rôle du groupe dans ses propres cheminement.
- Participer à la réalisation de projets communs, apprendre à coopérer.
- Partager des tâches et prendre des initiatives et des responsabilités au sein du groupe.
- Prendre du plaisir à échanger et à confronter son point de vue à celui des autres.
- Participer à une élaboration collective de règles de vie adaptées à l'environnement local.
- Identifier, exprimer verbalement ses émotions et ses sentiments.
- Développer l'estime de soi, s'entraider et partager avec les autres.



## LE TENNIS AU SERVICE DE TOUS LES ENSEIGNEMENTS DU CYCLE 2

OBJECTIFS VISÉS, ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ET ILLUSTRATIONS POSSIBLES
<b>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</b>	
<b>Langage oral</b> – Écouter pour comprendre des messages oraux – Dire pour être entendu et compris – Participer à des échanges oraux dans des situations diverses	Écouter attentivement les messages ou les consignes adressés par un adulte ou par un camarade : répéter, rappeler ou reformuler ces consignes. Verbaliser le déroulé d'un atelier, d'une action. Expliquer ce qu'on a fait et comment. Énoncer des règles d'action, des critères de réalisation et de réussite. Agir verbalement pour un collectif : j'explique les règles, j'arbitre, j'annonce les scores... Participer activement à un bilan de situation, de séance : vers la pratique du « retour en classe ».
<b>Lecture et compréhension de l'écrit</b> – Comprendre un texte et contrôler sa compréhension – Pratiquer différentes formes de lecture	Lire et comprendre une courte fiche atelier (lecture fonctionnelle). Lire et entendre des œuvres littéraires en lien avec le tennis, le sport (lecture en réseau).
<b>Écriture</b> – Écrire des textes	Produire seul ou collectivement quelques écrits courts : légendier tout type de trace (photographies, schémas), rédiger des règles de jeu... Tenir son cahier d'EPS : y consigner ses actions, ses progrès, ses réussites et ses impressions.
<b>Langues vivantes (étrangères ou régionales)</b>	
<b>S'exprimer oralement</b> – Reproduire un modèle oral	Compter en langue étrangère, régionale. Formuler quelques consignes simples.
<b>Découvrir quelques aspects culturels</b> – Découvrir les éléments culturels en contexte	Découvrir, pratiquer des variantes du « jeu de raquette » selon les régions, les pays : le padel, le jeu de paume, le cricket, la pétanque...
<b>Enseignements artistiques</b>	
<b>La représentation du monde</b> – Utiliser le dessin dans toute sa diversité, divers outils, dont le numérique, pour représenter	Explorer son environnement visuel pour prendre conscience de la diversité des modes de représentation, donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses : les affiches de Roland-Garros, les photographies et les vidéos de Suzanne Lenglen, les statuettes de Giacometti... Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer : dessiner le jeu, les joueuses et joueurs selon les points de vue.
<b>L'expression des émotions</b>	Décrire une image, une œuvre et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté. Exemples : les affiches de Roland-Garros, les photographies sportives (Musée olympique de Lausanne)...
<b>La narration et le témoignage par les images</b> – Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner – Transformer, restructurer des images, des objets	Choisir et utiliser différents outils, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne : réaliser une affiche ou tout autre œuvre avec des objets du tennis, détourner des affiches officielles ou des objets du tennis...
<b>Éducation physique et sportive</b>	
<b>Produire une performance optimale, mesurable</b>	Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices : courir, se placer, attraper, lancer, frapper. Construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale : lancers lointains, de précision.

OBJECTIFS VISÉS, ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ET ILLUSTRATIONS POSSIBLES
<b>Éducation physique et sportive</b>	
<b>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'engager dans un affrontement en respectant les règles du jeu</li> <li>- Contrôler son engagement moteur et affectif</li> <li>- Connaître le but du jeu</li> <li>- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires</li> </ul>	<p>Renvoyer la balle dans le camp adverse une fois de plus que son adversaire, construire la continuité de l'échange, identifier une situation favorable liée à la trajectoire de la balle pour marquer un point...</p> <p>Contrôler la prise et l'orientation de la raquette, se déplacer et se replacer pour renvoyer.</p> <p>Repérer et nommer les rôles, les règles nécessaires au fonctionnement du groupe et du jeu.</p> <p>Savoir observer son équipe ou son camarade par rapport aux critères de réussite et aux règles d'action (manière de faire collective et individuelle) : trouver des manières de faire plus efficaces.</p> <p>Se mettre au service des autres pendant un temps donné de la séance pour tenir le rôle d'arbitre, etc.</p>
<b>Enseignement moral et civique</b>	
<b>Respecter autrui</b>	<p>Respecter les adultes et les pairs au travers des activités (langage, attitude...).</p> <p>Ne pas mettre les autres ni soi-même en danger (manipulation des objets, respect des espaces de jeu...).</p>
<b>Acquérir et partager les valeurs de la République</b>	<p>Respecter les règles de vie, les règles du jeu, s'initier au vocabulaire de la règle et du droit : participer à la rédaction d'une charte du jeu...</p> <p>Vivre en action l'égalité entre les filles et les garçons : constitution des équipes, attribution des rôles...</p>
<b>Construire une culture civique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer et prendre sa place dans le groupe</li> <li>- Distinguer son intérêt personnel de l'intérêt général</li> <li>- Développer l'esprit critique</li> </ul>	<p>Réaliser un projet collectif : installer et ranger le matériel pour la séance, planifier et animer un atelier, présenter l'activité à une autre classe, définir ensemble une règle d'action et agir en fonction de cette décision collective.</p> <p>Organiser des échanges pour analyser seul ou ensemble une action précise.</p> <p>Développer la réflexion critique quant aux préjugés et stéréotypes.</p>
<b>Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets</b>	
<b>Le monde vivant</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître des comportements favorables à sa santé</li> </ul>	<p>Réaliser des schémas simples d'élèves en action, nommer les principales parties du corps humain.</p> <p>Ressentir les effets de l'action physique sur son corps, nommer ses sensations : actions en relation avec le dispositif « 30 minutes d'activité physique quotidienne ».</p>
<b>Les objets techniques</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués</li> <li>- L'environnement numérique</li> </ul>	<p>Connaître les constituants de la raquette, leurs fonctions.</p> <p>Connaître la diversité des métiers du monde du sport et du tennis en particulier.</p> <p>Utiliser des outils numériques (tablette, appareil photo) pour garder trace de l'activité (visuelle et sonore).</p> <p>Construire un sablier, marqueur du temps de jeu ou d'atelier.</p>
<b>Questionner l'espace et le temps</b>	
<b>L'espace</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repérer dans l'espace et le représenter</li> <li>- Situer un lieu sur un plan, une carte</li> </ul>	<p>Travail en lien avec les mathématiques.</p> <p>Étudier des représentations du terrain de jeu et/ou en produire (maquettes, plans, photos).</p>
<b>Le temps</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repérer dans le temps et le mesurer</li> <li>- Repérer et situer quelques événements dans un temps long</li> </ul>	<p>Établir la chronologie des actions, des ateliers.</p> <p>Placer les élèves en autonomie d'action par l'utilisation d'un sablier, d'horloges et de montres à aiguilles et à affichage digital, d'un chronomètre.</p>

OBJECTIFS VISÉS, ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ET ILLUSTRATIONS POSSIBLES
<b>Mathématiques</b>	
<b>Nombres et calculs</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre et utiliser le nombre</li> <li>- Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers</li> <li>- Calculer avec des nombres</li> </ul>	En cours d'atelier ou de jeu, dénombrer les actions engagées, les réussites. En rendre compte oralement et par écrit.
<b>Grandeurs et mesures</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparer, estimer, mesurer des longueurs et des durées</li> </ul>	Lors de la mise en place des situations de jeu, respecter les mesures (longueurs et durées) indiquées par l'enseignant, la fiche atelier. Estimer et mesurer à l'aide de gabarits et d'outils de référence. Utiliser, mobiliser le lexique spécifique associé notamment aux longueurs et aux durées : grand, petit, loin, court, long, haut, bas.
<b>Espace et géométrie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations</li> </ul>	Situer des objets ou personnes par rapport à soi, à d'autres repères (en action et sur des représentations). Utiliser, mobiliser le lexique spécifique associé aux déplacements : gauche, droite, dessus, au-dessus... Repérer un rectangle sur un terrain de tennis, dénombrer le nombre de rectangles d'un terrain de tennis.

## Croisement entre enseignements

La mobilisation des rencontres interclasses peut utilement permettre à chaque élève d'acquérir de manière transversale nombre des compétences décrites ci-dessus. Lors de ces rencontres, les élèves n'y sont pas de simples pratiquants, ils investissent d'autres rôles sociaux : arbitre, juge, « maître du temps », responsable de la table de marque...

Ils participent ainsi :

- à la préparation des ateliers sportifs (choix des ateliers, création de nouvelles situations de jeu, planning des rotations, actions de communication, relation avec les partenaires territoriaux, institutionnels...) ;
- à leur encadrement ;
- à l'installation et au rangement du matériel.

Cette mise en responsabilité se fait sous l'œil bienveillant des enseignants, adultes ou parents d'élèves, prêts à seconder le jeune organisateur.

## Protocole d'organisation du module d'apprentissage et des séances

### POUR GARANTIR LE BON DÉROULEMENT DES SÉANCES

Prévoir un module d'apprentissage d'**au minimum 6 séances** organisées en ateliers.

Chaque séance comprend 4 ateliers tournants d'une durée d'environ 5 à 8 minutes chacun.

Le temps d'installation est d'environ 10 minutes. Y associer progressivement les élèves (rangement, installation, préparation et vérification à l'aide de fiches plastifiées).

Répartir le matériel dans des sacs préalablement remplis, numérotés par atelier et y inclure le plan de l'atelier sur une fiche plastifiée.

Accorder une importance à la présentation et à l'installation des rituels lors de la première séance.

Définir un signal (grelot ou maracas) de regroupement, de démarrage et de fin des ateliers.

Désigner à chaque séance un « capitaine » pour chaque équipe qui vérifie et remet en place le matériel à la fin de l'atelier.

Définir pour chaque atelier une zone de départ et de regroupement bien identifiée (plot) derrière laquelle se placent les participants.

Prévoir un mode d'aménagement et de rangement précis du matériel pour chaque atelier (ex. : toutes les balles sont placées sous les raquettes du même côté de l'espace de jeu).

### POUR PERMETTRE AUX ÉLÈVES DE PROGRESSER

Privilégier une organisation (rotation sur 4 ateliers) et des situations offrant un volume de « frappes de balles » important à chaque séance – chaque atelier comprend plusieurs installations de jeux identiques en parallèle.

Respecter un équilibre entre les situations de frappe ou de réception, en haut et en bas. Les situations de « service » doivent être programmées sur toute la durée du module (cf. tableaux p. 20-21).

Conserver un même atelier au moins sur 2 séances consécutives (cf. tableaux p. 20-21).

Privilégier une répartition en groupes hétérogènes (la différenciation s'effectuant avec le matériel ou l'espace de jeu).

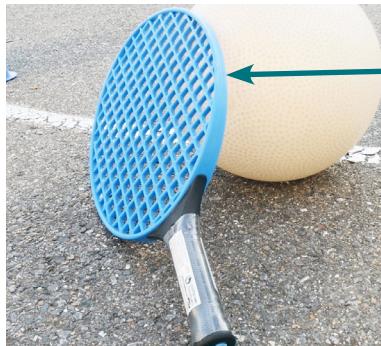
Varier les types de balles et de raquettes utilisées.

Prévoir un temps de pratique libre à la fin de la séance : « Vous choisissez l'atelier que vous avez envie de refaire pendant les 5 dernières minutes. »

Proposer aux élèves de réinvestir les jeux de manière autonome pendant les récréations.

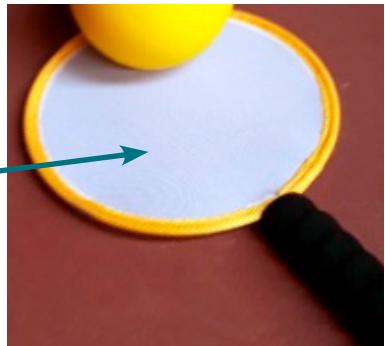


## Matériel utilisé\*



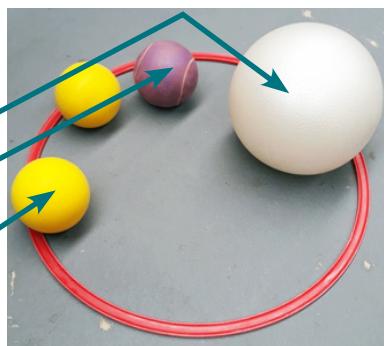
### DIFFÉRENTS TYPES DE RAQUETTES

- Raquette en plastique  
(jeux 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 22, 23, 24)
- Raquette en toile  
(jeux 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 20)
- Raquette à cordes  
(jeux 2, 4, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24)



### DIFFÉRENTS TYPES DE BALLES

- Balle sans pression (jeux 2, 3, 8, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 20)
- Ballon paille (jeux 4, 7, 12, 15, 20)
- Balle plastique (jeux 1, 2, 3, 7, 8, 12, 14, 15, 16, 18)
- Balle mousse (jeux 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24)

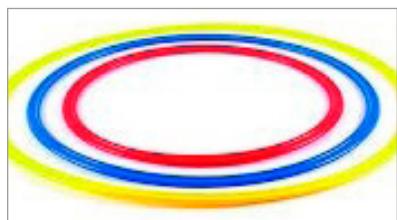


### ÉLASTIQUE DE SAUT (jeux 1, 13)



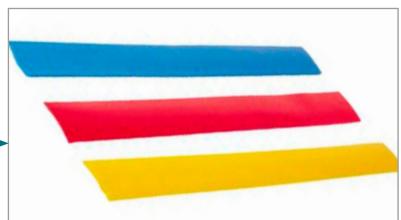
### PLOTS

(jeux 1, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 16, 19, 22, 23, 24)



### CERCEAUX PLATS (jeux 3, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 22, 23, 24)

### LATTES PLASTIQUES ANTIDÉRAPANTES (jeux 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 17, 21)



\*Note : du matériel complémentaire disponible au sein de chaque école peut aussi être utilisé pour la réalisation des ateliers.



## Constitution des équipes et organisation des rotations dans les ateliers pour chaque séance

### CONSTITUTION DES ÉQUIPES

À chaque séance, les 4 ateliers sont présentés à l'ensemble de la classe – une présentation en classe peut également être proposée à l'aide de schémas ou de photographies – puis 4 équipes sont constituées par l'enseignant de manière aléatoire ou en reprise de la séance précédente. Chaque équipe est identifiée de préférence par des chasubles de couleur (plus simple et plus visuel qu'une désignation numérique). Des ajustements éventuels peuvent être opérés en fonction des observations menées ou pour garantir le bon déroulement de la séance.



L'enseignant choisit des capitaines d'équipe (différents à chaque séance). Ils seront les garants de la remise en état des ateliers par les équipes à la fin de chaque jeu et avant de changer d'atelier.

### ROTATION DANS LES ATELIERS



L'enseignant répartit les 4 équipes dans les 4 ateliers et définit le sens de rotation. L'activité démarre au signal sonore pour une durée moyenne de 5 à 8 minutes par atelier.



Un signal sonore indique la fin de chaque phase d'atelier. Les élèves arrêtent de jouer, remettent l'atelier en état et viennent se ranger derrière le plot du capitaine. Celui-ci vérifie si l'atelier est bien rangé.



La rotation n'intervient que lorsque tous les ateliers sont correctement rangés et les élèves prêts derrière le capitaine.



## Modalités pédagogiques

Le document présente 24 fiches de jeux et situations qui composent le module de tennis. Une progression sur une base minimale de 6 séances est proposée. Le module peut comprendre davantage de séances et les situations proposées peuvent être aménagées selon les modalités qui suivent.

Chaque fiche présente une situation de départ qu'il est possible de simplifier, de complexifier ou de modifier en fonction des réponses des participants à l'aide de la **trame de variance en EPS**.

### LES 5 PARAMÈTRES DE LA TRAME DE VARIANCE EN EPS

- **L'espace** : agrandir, raccourcir les parcours, disposer un slalom, élargir ou rétrécir les cibles, etc.
- **Le matériel utilisé** : ajouter des obstacles, varier les types de balles, varier l'utilisation (avec rebond/sans rebond, balle au sol, se déplacer avec la balle sur la raquette), etc.
- **Le corps et les opérations à conduire** : se déplacer une main dans le dos, en avant/en arrière, en courant/ en marchant, frapper à la cuillère/par-dessus la tête, reculer, etc.
- **La relation à l'autre** : en collectif, en individuel, en duel, en relais, etc.
- **Le temps** : sur une durée, sous forme de relais, etc.



Attention cependant à ne pas multiplier les transformations (liées à la trame de variance) au risque de perdre l'objectif initial de la situation.

### MESURER LES PROGRÈS DES ÉLÈVES

Au cours de ce module de tennis, les élèves évoluent dans leur rapport à l'activité, chacun à leur rythme.

L'observation des élèves tout au long des séances permet de visualiser leur rythme d'apprentissage, de mesurer leurs acquis et d'ajuster, le cas échéant, les situations pour les simplifier ou les complexifier (cf. trame de variance).

#### Proposition d'observables pour une fiche de suivi des progrès des élèves (MS/GS)

Le document « enseignant » de la page suivante présente une proposition de fiche de suivi des progrès des élèves au regard des objectifs attendus.



## Fiche de suivi des progrès des élèves en tennis à la maternelle

PRÉNOMS DES ÉLÈVES	Lucas	OU	Lucas										
				AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE									
	Respecter les règles des jeux	S1											
	Respecter les règles des ateliers	S1											
	Respecter les autres	S1											
	Tenir différents rôles												
	Régir vite												
	Se déplacer et se (re)placer rapidement	S2											
	Être équilibré au moment de la frappe												
	Enchaîner plusieurs actions	S5											
	Conduire une balle au sol, sur la raquette												
	Frapper en coup droit												
	Frapper en revers												
	Frapper en service												
	Réussir des échanges sans filet												
	Réussir des échanges avec filet												
	Trouver des manières de faire efficaces et chercher à progresser en fonction des effets ou des scores obtenus												

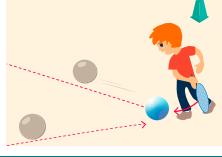
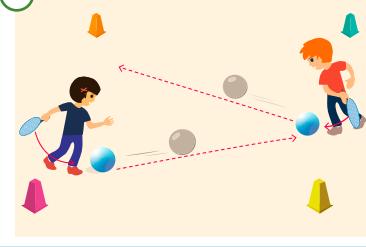
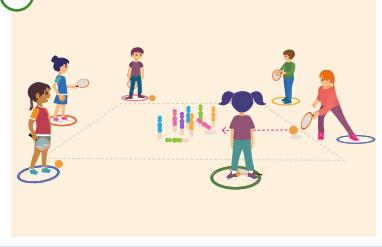
Sx : « numéro » de la séance au cours de laquelle la compétence est considérée comme acquise. La mention « Sx » peut également être remplacée par un code couleur différent à chaque séance. La fiche présente l'ensemble des observables, il est cependant possible de n'en évaluer qu'une partie en fonction des situations proposées.



## Proposition de cahier de progrès

Le « cahier de progrès » de l'élève peut prendre des formes diverses. L'enseignant y présente des traces significatives de l'activité de l'élève et une interprétation synthétique de l'évolution de son parcours d'apprentissage. Il peut également être intéressant de permettre à l'élève d'y contribuer lui-même par la consignation de ses propres réussites (autoévaluation), la mise en mémoire de ses activités et des liens qu'il a pu opérer avec les autres disciplines.

Les documents ci-après présentent des propositions de fiche de « synthèse de mes réussites » au regard des objectifs attendus.

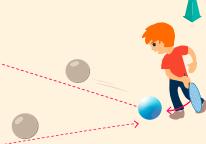
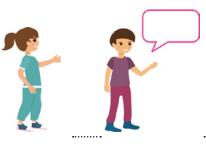
MS-GS-CP			
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique – Balles et raquettes			
Courir, se déplacer, enchaîner plusieurs actions			
	Courir avec une balle et une raquette en main	Sauter, bondir, faire des pas chassés, slalomer, un objet à la main	Enchaîner plusieurs actions
Lancer la balle de différentes façons			
	La déplacer, la pousser, la faire rouler	L'engager	La renvoyer
Coopérer			
	Je respecte les règles de l'activité	J'agis avec un camarade	J'agis avec des camarades

Je progresse...



**CP-CE1-CE2**

**EPS : conduire et maîtriser un affrontement interindividuel au tennis**

<b>S'engager et maîtriser un affrontement individuel</b>			
	Renvoyer la balle dans le terrain adverse	Protéger son terrain	Chercher ensemble un moyen de remporter l'échange
<b>Contrôler son engagement moteur</b>			
	Engager au sol	Engager en coup droit	Engager au service

Je progresse...

			
J'écoute les consignes.	Je respecte les consignes.		
			
J'arbitre.	Je range le matériel.		J'aide à l'installation.

Toute autre trace peut être construite à partir de la banque d'images fournie en annexe (cf. Memory du bon geste).

## Répartition des jeux selon les composantes travaillées

	LANCER ET/OU RECEVOIR	STRUCTURER UN ÉCHANGE	SERVIR	MAÎTRISER LA RAQUETTE, LA BALLE	SE DÉPLACER	APPRÉHENDER LA TRAJECTOIRE, ANTICIPER
Les plus petites passes du monde	X	X		X		
Le jeu du crocodile	X					X
Le jeu du professeur	X			X	X	
Le jeu du but		X		X	X	X
<b>Les jeux de service</b>						
1 - Les chats et les souris			X		X	X
2 - La course du service			X	X	X	
Le jeu au mur	X			X		X
Le parcours infernal				X	X	
La promenade dans la forêt				X	X	X
La course des animaux					X	
Sauver les tortues	X	X		X	X	X
Le chamboule-tout	X			X	X	
La fusée	X		X	X		
Le jeu du numéro (ou jeu du béret)	X	X		X	X	X
Les statues				X	X	
Le jeu du carton	X		X	X		
La pétanque	X		X	X		
La bataille navale	X		X	X		
Le sandwich				X	X	
Devant-derrière	X			X	X	X
Le jeu de l'étoile	X	X	X	X		X
Les balles vives	X	X	X	X	X	X
La course-poursuite	X		X	X	X	X
<b>Les jeux de motricité</b>						

### Déplacements/parcours (jeux 1 à 7)

1 - Relais divers				X	X	
2 - Le jeu du serpent				X	X	
3 - Le jeu du serveur de café				X	X	
4 - Le jeu de la pieuvre				X	X	
5 - Le jeu des héros				X	X	
6 - La course aux œufs				X	X	
7 - Le relais Mémory				X	X	



## Proposition de progression pour un module de 6 séances (PS-MS)

	SÉANCE 1	SÉANCE 2	SÉANCE 3	SÉANCE 4	SÉANCE 5	SÉANCE 6
La course des animaux	X	X				
Les statues	X	X				
Sauver les tortues	X	X	X*	X		
Le chamboule-tout		X	X	X*	X*	
Le parcours infernal			X	X	X*	
La promenade dans la forêt			X	X*		
Le jeu du numéro (ou du béret)					X	X
Le jeu du crocodile					X	X*
La fusée						X
Le jeu du but						X

\* Jeu en autonomie (ne nécessite pas nécessairement la présence de l'enseignant).

■ Introduction de la situation, présence nécessaire de l'enseignant, de l'ATSEM.

## Proposition de progression pour un module de 6 séances (MS-GS)

	SÉANCE 1	SÉANCE 2	SÉANCE 3	SÉANCE 4	SÉANCE 5	SÉANCE 6
Les plus petites passes du monde	X*	X*	X*	X*	X*	X*
Le jeu du but	X*	X*	X*	X*	X*	X*
Les chats et les souris (Service)	X	X	X			
La course du service (+ service but) (Service)				X	X	X
Le jeu du serveur de café (Jeu de course)	X					
Le jeu du serpent (Jeu de course)		X				
Le jeu de la pieuvre (Jeu de course)			X			
Le jeu du crocodile			X	X		
Le jeu du professeur				X	X	
Le jeu au mur					X	X

\* Jeu en autonomie (ne nécessite pas nécessairement la présence de l'enseignant).

■ Atelier au choix en fonction du niveau des élèves (ex. : séance 3, jeu du but ou jeu de la pieuvre).

■ Introduction de la situation, présence nécessaire de l'enseignant, de l'ATSEM.

## Proposition de progression pour un module de 6 séances (début de cycle 2)

	SÉANCE 1	SÉANCE 2	SÉANCE 3	SÉANCE 4	SÉANCE 5	SÉANCE 6
Le jeu du but	X	X				
Les balles vives		X	X	X	X	X
Les plus petites passes du monde			X	X		
Le jeu du professeur					X	X
La course-poursuite						X
Le jeu du carton	X	X	X			
Le sandwich	X	X				
Devant-derrière				X	X	
La bataille navale					X	X
La pétanque						X

■ Introduction de la situation, présence nécessaire de l'enseignant.

## Proposition de progression pour un module de 8 séances (fin de cycle 2)

	SÉANCE 1	SÉANCE 2	SÉANCE 3	SÉANCE 4	SÉANCE 5	SÉANCE 6	SÉANCE 7	SÉANCE 8
Les balles vives	X	X	X	X	X			
Les plus petites passes du monde		X	X	X				X
Le jeu du professeur				X	X	X	X	X
La course-poursuite						X	X	X
La pétanque	X	X						
Devant-derrière	X	X	X					
Le jeu du carton			X	X	X			
La bataille navale		X			X	X	X	
Le jeu de l'étoile							X	X

■ Introduction de la situation, présence nécessaire de l'enseignant.

## ET ENSUITE... FAIRE ENTRER RAQUETTES ET BALLES MOUSSE DANS LES COURS D'ÉCOLE PENDANT LES TEMPS DE RÉCRÉATION

Ces situations travaillées au sein d'ateliers, et connues désormais des élèves, peuvent être l'objet de jeux de récréation, à l'initiative des élèves, à un moment essentiel de la journée scolaire.

Un espace peut être réservé dans la cour pour ces activités ainsi qu'une malle de matériel (ou des sacs par jeu) permettant aux élèves de pratiquer en toute autonomie.

Les jeux sont choisis parmi le répertoire des situations vécues en classe.

Les règles de fonctionnement et d'installation sont rappelées sur des fiches jointes au matériel.

Une autre manière de s'approprier la cour de récréation...



# 24 fiches d'activités

## 16 ACTIVITÉS POUR LE CYCLE 1

- Fiche 01 Les plus petites passes du monde
- Fiche 02 Le jeu du crocodile
- Fiche 03 Le jeu du professeur
- Fiche 04 Le jeu du but
- Fiche 05 Les jeux de service – Les chats et les souris
- Fiche 06 Les jeux de service – La course du service
- Fiche 07 La fusée
- Fiche 08 Le jeu au mur
- Fiche 09 Le parcours infernal
- Fiche 10 La promenade dans la forêt
- Fiche 11 La course des animaux
- Fiche 12 Sauver les tortues
- Fiche 13 Le chamboule-tout
- Fiche 14 Le jeu du numéro (ou jeu du béret)
- Fiche 15 Les statues
- Fiche 16 Les jeux de motricité – Différents jeux de course : jeux de déplacement/parcours

## 8 ACTIVITÉS POUR LE CYCLE 2

- Fiche 17 Le jeu du carton
- Fiche 18 La pétanque
- Fiche 19 La bataille navale
- Fiche 20 Le sandwich
- Fiche 21 Devant-derrière
- Fiche 22 Le jeu de l'étoile
- Fiche 23 La course-poursuite
- Fiche 24 Les balles vives



En ayant préalablement installé une application sur votre smartphone, vous pouvez « flasher » le QR code et ainsi visionner la vidéo de mise en situation du jeu de la fiche.



## Fiche 01 – LES PLUS PETITES PASSES DU MONDE

NIVEAU MS/GS	ORGANISATION Binôme	MODE OPÉRATOIRE Coopération	DURÉE DE JEU 5 à 8 min.
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b> – Frapper la balle avec la raquette (l'enfant présente ou frappe la balle sur le côté). – Contrôler sa frappe pour faciliter le renvoi et faire durer l'échange.	<b>MATÉRIEL</b> (pour 1 binôme) – 2 raquettes, toile ou plastique, de petite taille – 1 balle mousse – 1 fil entre 2 poteaux ou 1 série de chaises (80cm de hauteur max.)		<b>VIDÉO</b> 



1. Représentation graphique de l'atelier.  
© Réseau Canopé



### DESCRIPTION DU JEU

Échanges entre 2 élèves par-dessus un obstacle (atelier le plus proche de la représentation du tennis).

Les 2 joueurs doivent réaliser le plus de passes possible par-dessus le fil en situation de coopération.

Ils peuvent bénéficier de plusieurs rebonds avant le renvoi de la balle.

Plusieurs binômes jouent simultanément.

### ORGANISATION DU JEU

1 enfant de chaque côté du fil.

Positionner les enfants à une distance de l'obstacle permettant le renvoi (de 1 à 2 m).

Bien insister sur le terme **PETITES** passes.

**Critère de réussite :** réaliser 5 échanges consécutifs.

### VARIANTES

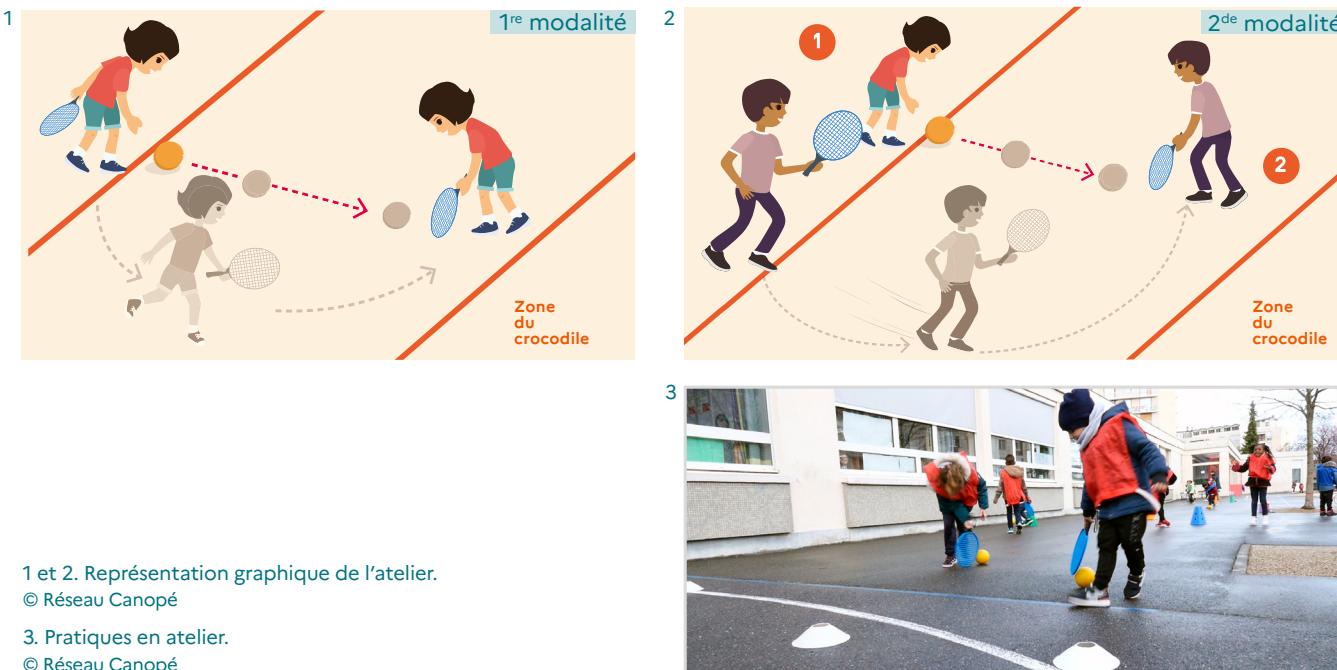
- Varier la hauteur du fil et/ou disposer des plots au-dessous (la balle doit obligatoirement passer au-dessus du fil).
- Varier le nombre de rebonds.
- Passer de la coopération à l'opposition.

### RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.

## Fiche 02 – LE JEU DU CROCODILE

NIVEAU PS/MS/GS	ORGANISATION Binôme	MODE OPÉRATOIRE Coopération/Opposition	DURÉE DE JEU 5 à 8 min.
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b> - Réagir rapidement à l'envoi de la balle. - Rattraper la balle en courant avant la limite (bande au sol, zone des crocodiles). - Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper).	<b>MATÉRIEL</b> (pour 1 binôme) - 1 raquette, toile ou plastique - 1 balle, mousse ou tennis sans pression - 2 bandes au sol pour représenter les limites (départ et arrivée)	 	<b>VIDÉO</b> 



### DESCRIPTION DU JEU (2 MODALITÉS POSSIBLES)

#### Jeu de lancer-rattraper au sol entre 2 élèves.

2 élèves placés au départ l'un à côté de l'autre.

**1<sup>re</sup> modalité :** un des joueurs a une balle et une raquette. Il fait rouler la balle au sol à la main, devant lui, puis court pour l'arrêter avec la raquette avant qu'elle n'atteigne la zone du crocodile. Il revient au départ en conduisant la balle au sol puis passe la balle et la raquette au joueur suivant qui joue à son tour.

**2<sup>de</sup> modalité :** le premier joueur fait rouler la balle au sol à la main devant lui, le second joueur court pour l'arrêter avec la raquette avant qu'elle n'atteigne la zone du crocodile puis revient au départ en conduisant la balle au sol.  
Si la balle dépasse la limite : « Le crocodile s'est régale ! » Plusieurs binômes jouent simultanément.

### ORGANISATION DU JEU

Nécessite le regard d'un adulte pour réguler l'intensité des lancers.

Critère de réussite : arrêter la balle avant la zone du crocodile 3 fois sur 5 lancers identiques.

### VARIANTES

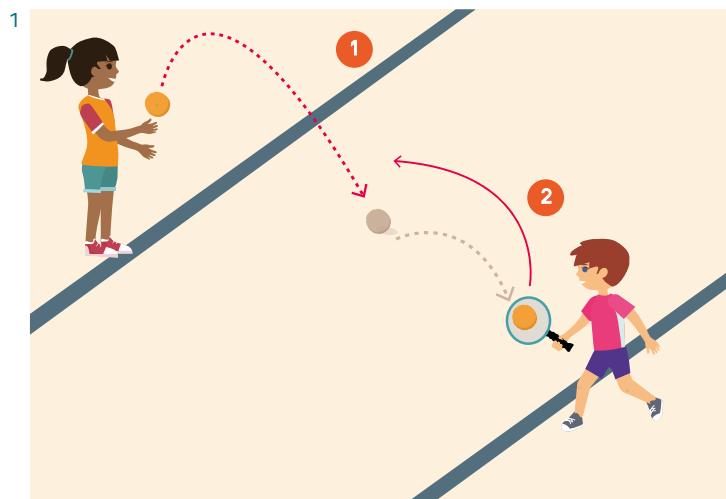
- Varier les distances (faible distance en coopération, distance plus importante en opposition).
- Varier les modalités de retour. Arrêt avec la raquette puis retour vers le point de départ avec la balle en équilibre sur la raquette, en guidant la balle au sol, en faisant rebondir la balle au sol avec la raquette ou en jonglant avec la raquette.
- Varier les formes de lancer.
  - Le lanceur envoie la balle sous les jambes ou par-dessus la tête du coureur (celui-ci tourne le dos au lanceur).
  - Le lanceur et le coureur sont face à face, raquette posée au sol à mi-distance de la zone des crocodiles. Le lanceur lance la balle entre les jambes du coureur qui doit se retourner, récupérer la raquette et arrêter la balle avant la zone du crocodile.

### RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.

## Fiche 03 – LE JEU DU PROFESSEUR

NIVEAU MS/GS	ORGANISATION Binôme	MODE OPÉRATOIRE Coopération	DURÉE DE JEU 5 à 8 min.
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réagir rapidement à l'envoi de la balle.</li> <li>- Renvoyer la balle à son camarade.</li> <li>- Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper).</li> <li>- Maîtriser la raquette.</li> <li>- Maîtriser la balle en mouvement.</li> </ul>		<b>MATÉRIEL</b> (pour 1 binôme) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 raquette, toile ou plastique, par « Élève »</li> <li>- 1 balle, mousse ou tennis sans pression, par « Professeur »</li> <li>- 2 bandes au sol (1 pour chaque joueur)</li> </ul>	 <b>VIDÉO</b> 



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



### DESCRIPTION DU JEU

#### Jeu de lancer-rattraper en l'air entre 2 élèves.

2 enfants face à face (1 « Professeur » et 1 « Élève ») espacés de 5 à 6 m.

Le « Professeur » envoie la balle à la main de bas en haut (du « rez-de-chaussée » au « 2<sup>e</sup> étage »).

La balle doit rebondir à mi-distance des 2 joueurs. On peut déterminer une zone de lancer.

L'« Élève » renvoie la balle avec la raquette avant le 2<sup>e</sup> rebond.

Les joueurs changent de rôle tous les 4 lancers.

Plusieurs binômes jouent simultanément.

### ORGANISATION DU JEU

Nécessite le regard d'un adulte pour réguler l'intensité des lancers.

#### Critères de réussite :

- « Petits champions » si l'« Élève » renvoie la balle ;
- « Grands champions » si le « Professeur » rattrape la balle après un rebond ;
- « Champions du monde » si le « Professeur » rattrape la balle au vol.

### VARIANTES

– Varier les distances entre les joueurs : espacer ou rapprocher l'« Élève » et le « Professeur ».

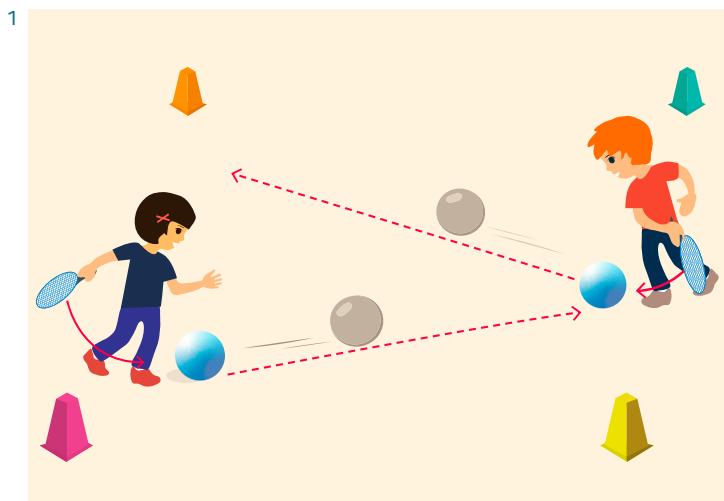
– Varier les distances de lancer : éloigner ou rapprocher la zone de lancer du « Professeur ».

### RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.

## Fiche 04 – LE JEU DU BUT

NIVEAU PS/MS/GS	ORGANISATION Binôme	MODE OPÉRATOIRE Opposition	DURÉE DE JEU 5 à 8 min.
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b> – Contrôler le ballon (le faire rouler au sol, l'arrêter, le frapper fort). – Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper). – Maîtriser la raquette. – Se déplacer rapidement vers la balle pour l'arrêter ou la renvoyer. – Réagir vite.		<b>MATÉRIEL</b> (pour 1 binôme) – 2 raquettes en plastique – 1 ballon paille – 4 plots (2 pour chaque but)	 



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



### DESCRIPTION DU JEU

La situation la plus « proche » de la représentation d'un match de tennis.

Match de tennis-but entre 2 élèves sans rebond et sans filet.

Distance entre les 2 buts : de 3 à 6m. Écartement des buts : de 2 à 3m.

Au départ du jeu, 2 élèves sont face à face dans leur but. Ils doivent marquer des buts entre les 2 plots adverses en frappant le ballon avec la raquette pour le faire rouler au sol (pour la situation de départ, on ne peut tirer que lorsqu'on est dans son en-but; par la suite, on peut relancer de l'endroit où l'on a intercepté la balle).

Plusieurs binômes jouent simultanément.

### ORGANISATION DU JEU

Critère de réussite : marquer le plus de buts possible et en encaisser le moins possible pendant une durée donnée.

### VARIANTES

- Varier l'espace entre les buts (agrandir/rétrécir l'espace de jeu en profondeur) et/ou l'écartement des buts (élargir/rétrécir les buts).
- Varier les modes de renvoi (arrêt puis frappe, frappe sans arrêt de la balle).
- Varier le mode de tenue de la raquette : tenir **obligatoirement** la raquette à deux mains.

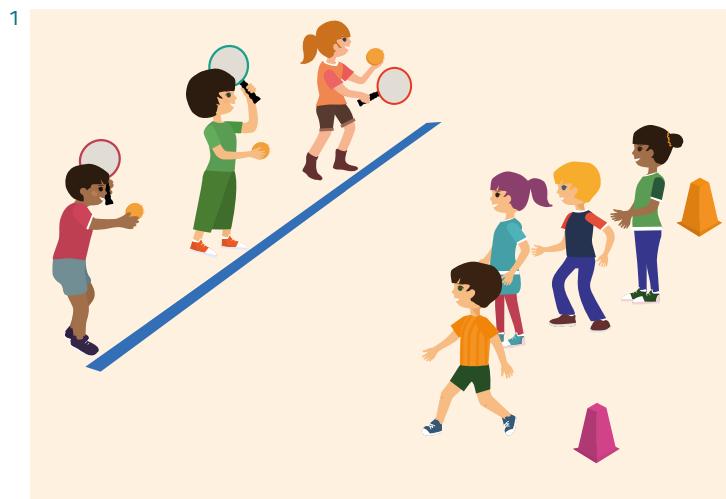
### RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.



## Fiche 05 – LES JEUX DE SERVICE – Les chats et les souris

NIVEAU MS/GS	ORGANISATION Groupe	MODE OPÉRATOIRE Opposition	DURÉE DE JEU 5 à 8 min.
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Frapper la balle au-dessus de la tête avec sa raquette en visant une zone.</li> <li>- Se déplacer rapidement pour éviter la balle, sans sortir de la zone des souris.</li> <li>- Différencier la frappe de côté de la frappe haute.</li> </ul>	<b>MATÉRIEL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 raquette en toile et 1 balle mousse par enfant « chat »</li> <li>- 1 bande au sol pour délimiter la zone d'envoi (le « paillasson »)</li> <li>- 1 mur pour éviter aux enfants de trop reculer ; sinon 2 plots pour délimiter la zone de jeu</li> </ul>	<span style="color: orange;">VIDÉO</span>  	



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

### DESCRIPTION DU JEU

#### Jeu des chats touchant des souris

Distance entre les chats et les souris : de 2,5m à 4m selon le degré de réussite.

Au départ du jeu, les élèves sont répartis en 2 équipes : les chats et les souris. Les chats doivent toucher les souris. On utilise un code imagé pour obtenir une frappe au-dessus de la tête : « Les pieds sur le paillasson » ; « Dis bonjour avec la raquette » (la balle au-dessus de la tête, geste du service). Les souris doivent éviter de se faire toucher en traversant la zone de jeu.

Les souris changent de rôle si elles sont touchées et prennent la place des chats.

- Garantir le déplacement incessant des souris (zone suffisamment large).
- Tolérer un service en « catapulte » : balle collée à la raquette (pour les MS).

### ORGANISATION DU JEU

En autonomie, lorsque l'on fixe la règle selon laquelle le chat a toujours raison (pour éviter les conflits « touché »/« pas touché »).

Critère de réussite : toucher le plus grand nombre de souris et éviter de se faire toucher par les chats sur une durée donnée.

### VARIANTES

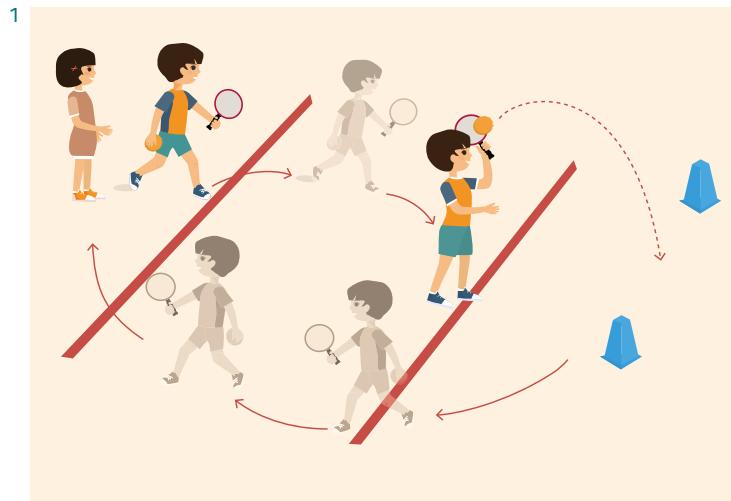
- Lancer à la main, du haut vers le bas.
- Reculer la zone d'envoi (reculer les « paillassons ») dans la zone de jeu.
- Pour les souris, ramasser des objets sans se faire toucher (plots posés au sol dans la zone de jeu) et les déplacer sur le côté, hors de la zone de jeu, dans la « maison » des souris.

### RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.

## Fiche 06 – LES JEUX DE SERVICE – La course du service

NIVEAU MS/GS	ORGANISATION Groupe	MODE OPÉRATOIRE Autonomie	DURÉE DE JEU 5 à 8 min.
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Enchaîner une course, un arrêt, un lancer.</li> <li>- Frapper au-dessus de la tête avec sa raquette (dire « bonjour » avec la raquette) en visant une zone.</li> <li>- Participer à un relais.</li> </ul>	<b>MATÉRIEL</b> (pour chaque équipe) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 raquette en toile</li> <li>- 1 balle mousse</li> <li>- 2 bandes au sol (« les paillassons »)</li> <li>- 2 plots</li> </ul>		<b>VIDÉO</b> 



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

### DESCRIPTION DU JEU

#### Jeu de lancer en service dans une zone étroite

Les élèves sont répartis en 2 équipes disposant chacune d'une balle et d'une raquette et placés les uns derrière les autres pour s'organiser en relais.

Le premier élève part de la première bande au sol, le premier « paillasson », court jusqu'au paillasson suivant, dit « bonjour » avec la raquette (service haut), lance la balle entre 2 plots, récupère la balle et retourne au paillasson de départ pour passer le relais (la balle et la raquette) au joueur suivant.

Compter le nombre de buts marqués à la fin du temps ou du relais.

### ORGANISATION DU JEU

#### En relais ou sur un temps ou sur un nombre de passages donné

Tolérer un service en « catapulte » : balle collée à la raquette (pour les MS).

Utiliser un code imagé pour obtenir une frappe au-dessus de la tête : « Dis bonjour avec la raquette. »

**Critère de réussite :** marquer le plus de buts possible.

### VARIANTES

- Varier les différents espaces : entre les 2 « paillassons » et entre le deuxième paillasson et le but.
- Varier l'espacement des buts (agrandir ou rétrécir les buts).
- Varier la hauteur des buts (limiter la hauteur).
- Placer un gardien entre les buts.

### RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes, sur le premier paillasson.



## Fiche 07 – LA FUSÉE

NIVEAU PS/MS/GS	ORGANISATION Groupe	MODE OPÉRATOIRE Coopération/Opposition	DURÉE DE JEU 5 à 8 min.
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b> – Apprendre les envois en service. – Apprendre le contact balle-raquette. – Découvrir l'espace au-dessus de la tête.	<b>MATÉRIEL</b> (par jeu) – 3 raquettes en toile – 12 balles mousse – 3 cerceaux – 3 bandes au sol		<b>VIDÉO</b> 



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



### DESCRIPTION DU JEU

2 équipes de 3 élèves de part et d'autre du fil : les joueurs de l'équipe 1 (J1, J2 et J3) ont chacun une raquette et envoient des balles que les joueurs de l'équipe 2 (J4, J5 et J6) doivent attraper ou ramasser et placer dans leur cerceau.

J1, J2 et J3 effectuent un service (frappe au-dessus de la tête) depuis le 1<sup>er</sup> étage de la fusée, matérialisé par un plot à 1m du fil. S'ils réussissent à envoyer 1 balle, ils reculent au 2<sup>e</sup> étage (plot n°2 situé à 1,50m), puis s'ils réussissent à envoyer à nouveau 2 balles, ils reculent au 3<sup>e</sup> étage (plot n°3). Les joueurs J4, J5 et J6 rattrapent les balles et les placent dans leur cerceau (4 balles maximum). Les élèves changent de rôle quand 4 balles sont dans chaque cerceau.

L'équipe qui gagne est celle qui a atteint le 3<sup>e</sup> étage le plus vite et réussit à envoyer les balles par-dessus le fil.

Le geste « catapulte » (balle collée à la raquette) est autorisé en début de cycle.

### VARIANTES

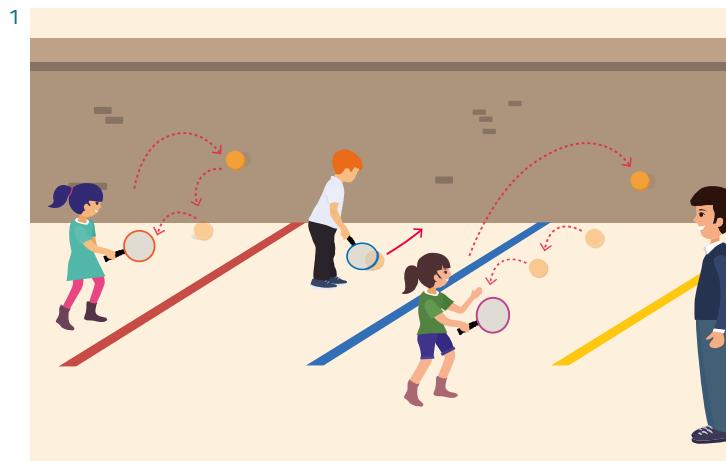
- Envoyer la balle depuis le plot de son choix (début de cycle).
- Espacer ou rapprocher les 3 étages du fil.
- Varier les balles.
- Abaisser le fil.

### RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les 4 balles sont placées sur la raquette près du plot n°1.

## Fiche 08 – LE JEU AU MUR

NIVEAU MS/GS	ORGANISATION <b>Seul</b>	MODE OPÉRATOIRE <b>Coopération</b>	DURÉE DE JEU <b>5 à 8 min.</b>
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b> – Maîtriser la frappe (direction et puissance). – Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper). – Maintenir son équilibre en mouvement.	<b>MATÉRIEL</b> (par élève) – 1 raquette, toile ou plastique – 1 ballon paille ou 1 balle mousse – 1 bande au sol (le « paillasson ») – 1 mur		<b>VIDÉO</b> 



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



### DESCRIPTION DU JEU

#### Jeu de lancer-rattraper, seul ou à 2 joueurs contre un mur

Distance du mur au joueur : de 1 à 3 m.

Largeur de l'espace d'évolution par enfant : de 1,5 m à 2 m.

Individuellement (ou en binômes : **attention, difficile**), les élèves lancent la balle contre le mur avec la raquette et la récupèrent, soit au sol, soit après 1 ou 2 rebonds.

### ORGANISATION DU JEU

Nécessite la surveillance d'un adulte. Pour plus de sécurité, celui-ci se place à côté d'un jeu en « autonomie ».

Attention à bien respecter un espace suffisant entre les enfants pour assurer leur sécurité.

Critères de réussite : faire le plus grand nombre de lancer-rattraper seul puis d'échanges à deux en coopération.

### VARIANTES

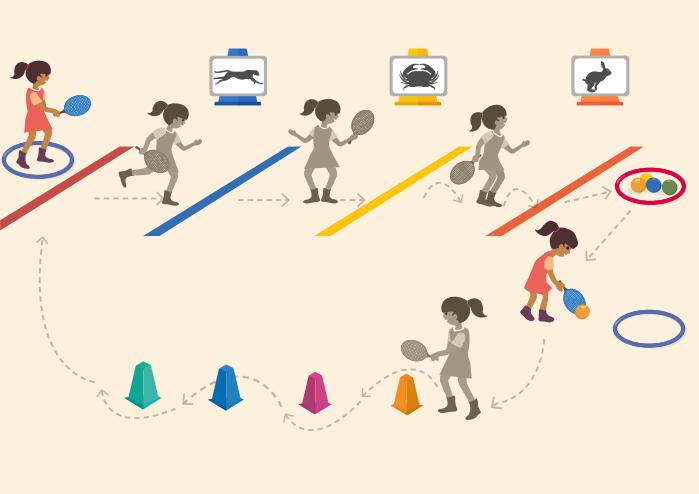
- Varier le mode de lancement, le mode de réception (avec raquette, sans raquette).
- Varier la trajectoire de la balle : balle au sol ou avec rebonds et/ou varier le nombre de rebonds.
- Varier le type de balles (ballon paille ou balle mousse).
- Varier la prise de la raquette : à une main, à deux mains.

### RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes, sur le paillasson.

## Fiche 09 – LE PARCOURS INFERNAL

NIVEAU PS/MS	ORGANISATION Seul	MODE OPÉRATOIRE Coopération/Opposition	DURÉE DE JEU 5 à 8 min.
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b> - Enchaîner différentes actions haut du corps/bas du corps. - Se familiariser avec la balle-raquette.	<b>MATÉRIEL</b> (par jeu) - 6 plots (de 3 couleurs différentes) - 2 bancs - 2 cerceaux - 2 raquettes, cordes ou plastique - 6 balles ou petits ballons - 1 bande au sol (départ)		<b>VIDÉO</b> 



1. Représentation graphique de l'atelier.  
© Réseau Canopé



2. Pratiques en atelier.  
© Réseau Canopé



3. Pratiques en atelier.  
© Réseau Canopé

### DESCRIPTION DU JEU

#### Se déplacer en pas chassés, sauter, courir, lancer, ramper

Chaque élève doit traverser un monde extraordinaire en suivant le « parcours infernal ».

Il le traverse (avec une raquette en main) depuis la bande de départ en imitant les animaux : il se déplace en pas courus (le guépard) jusqu'à la seconde bande, en pas chassés (le crabe) jusqu'à la bande suivante, puis saute à pieds joints (le lapin). Les bandes sont plus ou moins espacées selon le lieu. Ensuite, l'élève court vers le cerceau rouge (réserve de balles) et pousse sa balle au sol avec la raquette vers le cerceau bleu 4m plus loin. Sur le chemin du retour, il passe sous le banc en rampant puis court très vite pour parvenir au point de départ déposer la raquette et la balle.

### VARIANTES

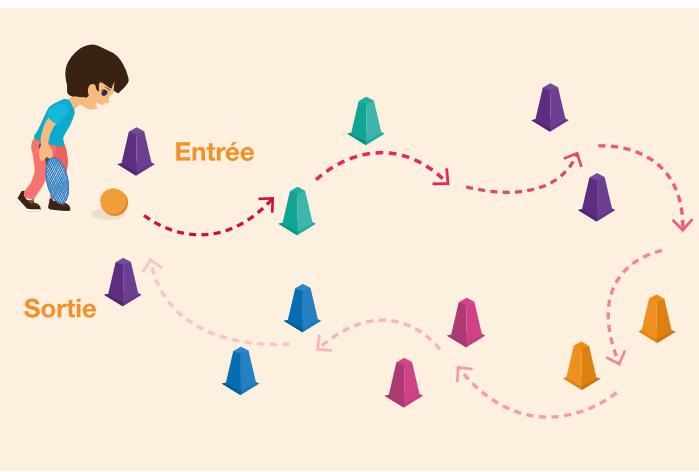
- Les élèves passent les uns après les autres (observent leur camarade) puis démarrent à tour de rôle dès que l'élève précédent arrive au cerceau rouge.
- Par équipe en mettant 2 parcours en parallèle (augmente l'intensité).
- Sous forme de relais.
- Modifier l'action depuis le cerceau rouge : viser un plot distant de 5 m.
- Ajouter une action au retour : avancer assis sur le banc, slalomer entre des plots, avancer avec la balle en équilibre sur la raquette.

### RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles ou ballons sont placés dans le cerceau rouge, les 2 raquettes sur la bande de départ.

## Fiche 10 – LA PROMENADE DANS LA FORêt

NIVEAU PS/MS	ORGANISATION Groupe	MODE OPÉRATOIRE Coopération/Opposition	DURÉE DE JEU 5 à 8 min.
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b> - Maîtriser la raquette au sol. - Conduire la balle dans toutes les directions.		<b>MATÉRIEL</b> (par jeu) - 6 raquettes, cordes ou plastique - 6 balles mousse ou plastique - 12 plots (6 portes)	 

1 

2 

3 

1. Représentation graphique de l'atelier.  
 © Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.  
 © Réseau Canopé

### DESCRIPTION DU JEU

Des plots sont disposés deux par deux pour former des « portes ». Les élèves, un par un ou à plusieurs en même temps, se déplacent pour franchir ces portes en s'évitant les uns les autres. Le déplacement part d'une « porte d'entrée » vers une « porte de sortie ». Il peut y avoir plusieurs portes d'entrée et de sortie.

**Critères de réussite :** effectuer le parcours sans « perdre » la balle (garder la balle au contact de la raquette) et sans toucher les plots.

### ORGANISATION DU JEU

L'élève qui attend démarre le parcours quand celui qui le précède passe la 2<sup>e</sup> porte.

### VARIANTES

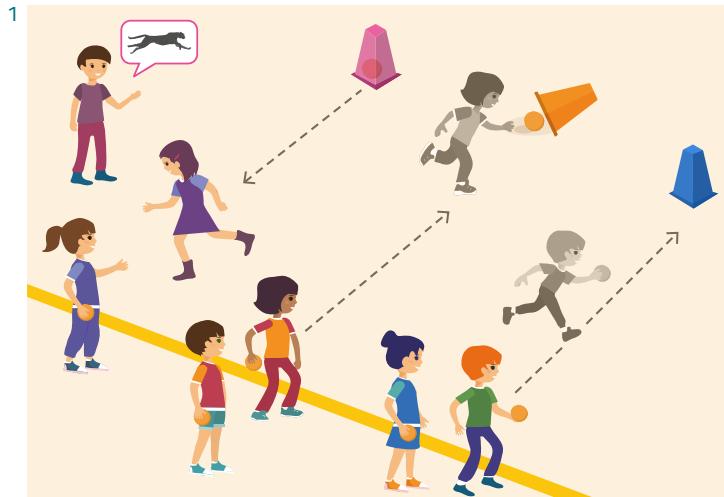
- Utiliser des petits ballons et des balles mousse, rouges et oranges (varier les sensations).
- Varier la largeur des portes.
- Organiser le cheminement selon les couleurs : départ depuis un cerceau vert (maison), passage des portes avec des plots verts pour regagner l'autre maison verte. Ajouter deux cheminements avec deux autres couleurs. Les cheminements se croisent pour générer des changements de direction.
- Proposer le jeu en opposition en créant 2 équipes de 3 joueurs, chacune placée face à un parcours de 3 portes. 1 point est marqué par l'équipe si le joueur franchit en premier la porte de sortie du parcours.

### RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.

## Fiche 11 – LA COURSE DES ANIMAUX

NIVEAU PS/MS/GS	ORGANISATION Binôme	MODE OPÉRATOIRE Coopération/Opposition	DURÉE DE JEU ⌚ 5 à 8 min.
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b> - Effectuer différents types de déplacement (pas courus, pas chassés, sauts). - Considérer son partenaire, responsabiliser (le « maître »). - Respecter les règles.	<b>MATÉRIEL (par jeu)</b> - 3 plots (arrivée) - 3 bandes au sol (départ) - 6 balles sans pression	<b>VIDÉO</b> 	



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



### DESCRIPTION DU JEU

#### 7 élèves (6 joueurs et un « maître »).

Les élèves sont placés par paire (J1 et J2) sur leur bande de départ, une balle dans la main. Un des élèves est désigné « le maître ». Au signal de ce dernier (il donne le nom d'un animal, par ex. : « guépard » = courir vite, « crabe » = faire des pas chassés, « lapin » = sauter à pieds joints), les joueurs 1 (J1) de chaque équipe effectuent les pas demandés du point de départ vers leur cône d'arrivée, placent leur balle sous le cône d'arrivée et reviennent au point de départ toucher la main de leur partenaire (J2) le plus vite possible. Ce dernier effectue la course demandée à son tour. Les élèves deviennent « maître » à tour de rôle.

### VARIANTES

- Le « maître » montre l'image de l'animal qu'il convient d'imiter.
- Placer deux groupes en file, face à face : l'un des élèves en tête de file prend une image et la montre à l'élève d'en face. Ce dernier rejoint la file opposée en imitant l'animal montré et se positionne à l'arrière. L'élève qui était derrière celui qui vient de se déplacer montre à son tour une des images pour l'élève d'en face, etc.
- Proposer d'autres animaux (le « maître » peut en inventer) et d'autres déplacements (sur 1 pied puis l'autre, en reculant).
- Varier la longueur de la course.
- Le plus rapide devient le « maître ».
- Le plus rapide marque 1 point pour son équipe.
- Idem raquette en main : se déplacer avec la balle sur la raquette ou en guidant la balle au sol.

### RANGEMENT DU MATÉRIEL

La balle est placée près de la bande de départ.

## Fiche 12 – SAUVER LES TORTUES

NIVEAU PS/MS	ORGANISATION Seul	MODE OPÉRATOIRE Coopération/Opposition	DURÉE DE JEU 5 à 8 min.
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sauver les tortues (balles ou ballons) en les transportant de la rive vers la mer.</li> <li>- Se familiariser avec la raquette-balles ou ballons, découvrir les gestes du tennis (analogie avec des lancers), découvrir l'espace coordination œil-main, dissocier haut-bas du corps.</li> </ul>	<b>MATÉRIEL</b> (par élève) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 bande au sol (départ)</li> <li>- 1 cerceau d'arrivée placé à 6m de la bande de départ</li> <li>- 1 petit ballon léger ou 1 balle mousse</li> <li>- 2 raquettes, cordes ou toile</li> </ul>		<b>VIDÉO</b> 

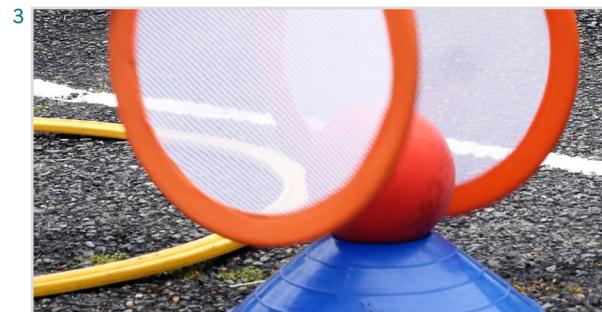


1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



### DESCRIPTION DU JEU

Chaque élève placé sur une bande au sol doit transporter son ballon (tortue) vers le cerceau en le coinçant entre 2 raquettes devant lui (tamis à la verticale) puis, depuis le cerceau d'arrivée, l'envoyer vers une zone en effectuant un geste de lancer sur le côté (comme un coup droit ou un revers), en utilisant la rotation du haut du corps.

Utiliser un code imagé pour obtenir le bon geste : « Je prends soigneusement la petite tortue trouvée sur la plage, l'amène au bord de l'eau et la pousse délicatement vers la mer. »

### VARIANTES

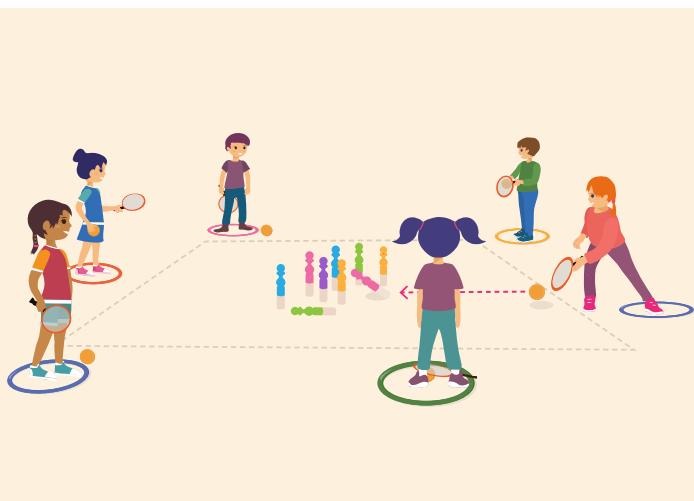
- Éloigner ou rapprocher le cerceau d'arrivée.
- Ajouter un slalom, un obstacle lors du déplacement (rochers, algues sur la plage...).
- Ajouter un obstacle pour l'envoi.
- Seulement avec 1 raquette : l'élève se déplace avec la balle en équilibre sur la raquette. Depuis le cerceau, il effectue une rotation du haut du corps, en bloquant la balle sur la raquette avec sa main libre, puis envoie la balle dans une zone définie.

### RANGEMENT DU MATÉRIEL

La balle est placée sous la raquette sur chaque bande au sol.

## Fiche 13 – LE CHAMBOULE-TOUT

NIVEAU PS/MS/GS	ORGANISATION Seul	MODE OPÉRATOIRE Autonomie	DURÉE DE JEU 5 à 8 min.
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b> – Apprendre l'envoi au tennis. – Découvrir l'espace. – Apprendre le contact balle-raquette en avant du corps.	<b>MATÉRIEL</b> (par jeu) – 1 pyramide de cônes – 6 raquettes (de tous types) – 6 cerceaux (zone d'envoi) – 12 balles mousse – 6 petits ballons		<b>VIDÉO</b> 

1 

2 

3 

1. Représentation graphique de l'atelier.  
 © Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.  
 © Réseau Canopé

### DESCRIPTION DU JEU

Viser une pyramide de cônes ou de quilles (envois à une ou deux mains ou avec une raquette)

Les élèves placés dans des cerceaux espacés de 1,50m minimum essaient de détruire la pyramide disposée à 4m devant eux en effectuant un coup droit.

### VARIANTES

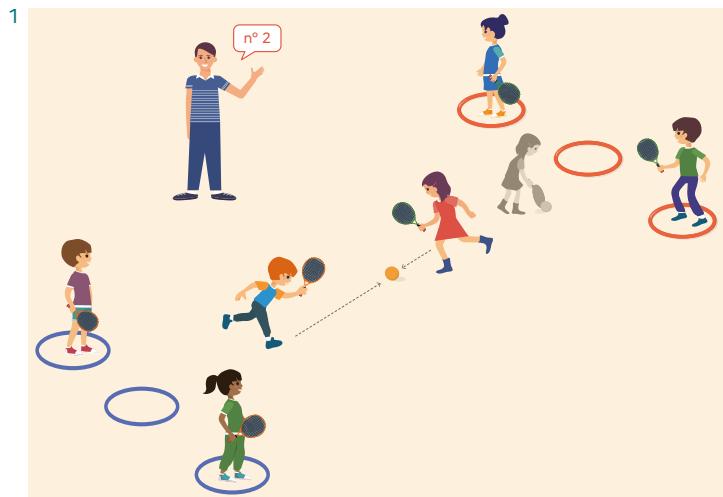
- Envoyer la balle posée au sol ou sur un cône plat (coupelle) en la frappant.
- Envoyer la balle en la présentant devant et sur le côté (frappe après le rebond).
- Envoyer la balle en utilisant la main libre pour la coller au tamis de la raquette et effectuer le geste d'arrière en avant (pour les toutes premières séances).
- Envoyer la balle à la main.
- Imposer une contrainte de temps pour détruire la pyramide (jeu en opposition ou décompte du temps avec un grand sablier).

### RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles ou ballon et raquette sont placés dans chaque cerceau, la pyramide est reconstruite.

## Fiche 14 – LE JEU DU NUMÉRO (ou jeu du béret)

NIVEAU PS/MS/GS	ORGANISATION Groupe	MODE OPÉRATOIRE Coopération/Opposition	DURÉE DE JEU 5 à 8 min.
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b> - Réagir vite, apprendre les déplacements, la coordination, l'adresse, l'équilibre, se familiariser avec la raquette-balle, considérer son partenaire, respecter les règles.	<b>MATÉRIEL (par jeu)</b> - 6 cerceaux - 6 raquettes à cordes - 6 balles ou petits ballons plastique		<b>VIDÉO</b> 



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



### DESCRIPTION DU JEU

3 élèves par équipe, placés en ligne et espacés de 1m. Les 2 équipes sont face à face, 8m les séparent. Les élèves de chaque équipe ont un numéro : 1, 2 ou 3.

Le maître pose une balle au centre et appelle un numéro, les enfants de chaque équipe qui ont ce numéro doivent le plus vite possible poser leur raquette sur la balle et la ramener vers leur cerceau (camp) en la poussant au sol.

L'équipe qui a le plus de balles dans son cerceau a gagné.

### VARIANTES

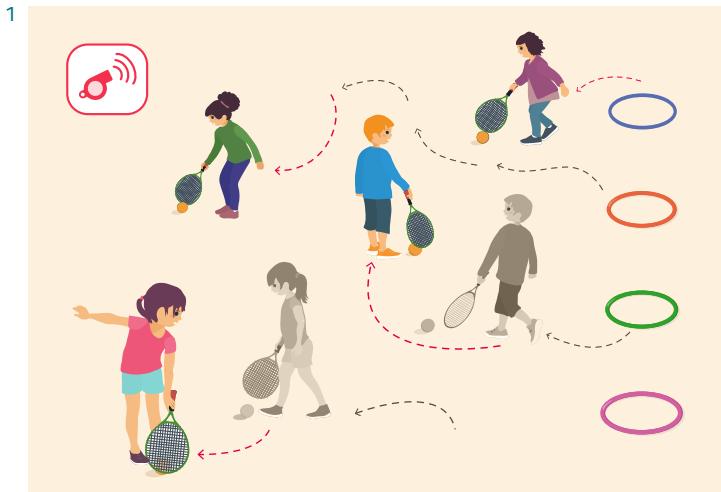
- Deux balles sont positionnées au milieu (une par équipe).
- Éloigner ou rapprocher les enfants.
- Laisser seulement 1 raquette par équipe : le joueur appelé doit la récupérer.
- Appeler simultanément deux numéros : les deux élèves doivent avoir touché la balle en la ramenant.
- Appeler un numéro : cet élève vient toucher la balle et l'ensemble de l'équipe l'aide ensuite pour ramener la balle (au moins une touche par élève).

### RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les raquettes sont placées près de chaque cerceau et les balles dans un autre cerceau.

## Fiche 15 – LES STATUES

NIVEAU PS/MS/GS	ORGANISATION Groupe	MODE OPÉRATOIRE Coopération	DURÉE DE JEU 5 à 8 min.
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b> - Réagir à un signal. - Se familiariser avec la balle-raquette. - Maintenir son équilibre.	<b>MATÉRIEL</b> (par élève) - 1 raquette à cordes - Tous types de balles		<b>VIDÉO</b> 



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



### DESCRIPTION DU JEU

Se déplacer dans un espace donné en guidant le ballon au sol avec sa raquette et au signal sonore ou visuel s'arrêter comme une statue.

### VARIANTES

- Utiliser une comptine, une chanson ou une musique pendant le déplacement.
- Utiliser une gestuelle annonçant l'arrêt.
- Demander aux élèves de s'arrêter tout en bloquant le ballon.
- Jongler avec le ballon (à la main puis avec la raquette).
- Mettre les élèves par paires afin qu'ils poussent le ballon l'un vers l'autre tout en se déplaçant.

### RANGEMENT DU MATÉRIEL

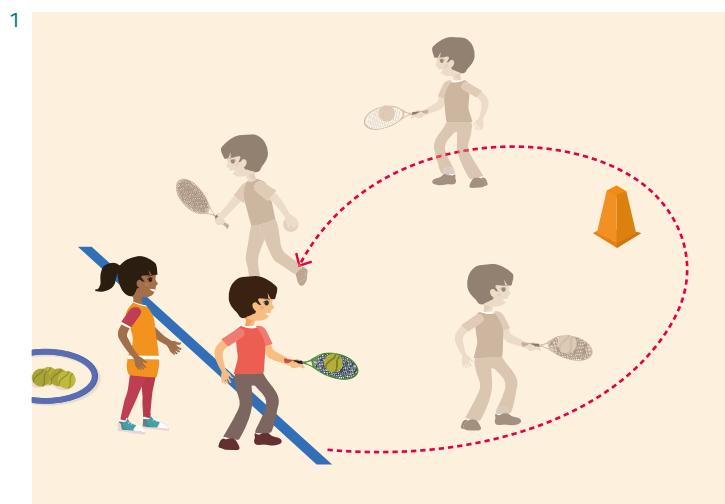
Le ballon est placé sous la raquette.



## Fiche 16 – LES JEUX DE MOTRICITÉ – Différents jeux de course

*Jeux de déplacement/parcours*

NIVEAU PS/MS/GS	ORGANISATION Groupe	MODE OPÉRATOIRE Coopération/Opposition	DURÉE DE JEU 5 à 8 min.
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Contrôler la balle posée sur la raquette.</li> <li>- Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper).</li> <li>- Maîtriser la raquette au sol.</li> <li>- Conduire la balle dans toutes les directions.</li> </ul>		<b>MATÉRIEL</b> (par jeu) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 raquette à cordes</li> <li>- De 1 à 4 balles, mousse ou tennis sans pression</li> <li>- 2 plots ou 2 cerceaux pour les zones de départ et d'arrivée</li> <li>- Des plots ou des cerceaux par couleur selon les jeux</li> </ul>	 <b>VIDÉO</b> 



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



### DESCRIPTION DES JEUX 1 À 7 (cf. pages suivantes)

Parcours et jeux de course en relais

Parcours sous forme de relais. Ex. : 1 élève conduit la balle au sol (sans la toucher avec les mains) et la dépose dans un cerceau, puis revient à son point de départ pour donner la raquette au joueur suivant.

### ORGANISATION DES JEUX

Présence d'un adulte pour arbitrer les relais.

### RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.



### JEU 1 : RELAIS DIVERS

Les élèves sont répartis en binômes. Entre 2 cerceaux ou plots, les élèves guident la balle au sol avec une raquette du point de départ au point d'arrivée – l'utilisation des cerceaux permet de contenir les balles (attribuer une couleur différente par parcours pour bien les différencier).

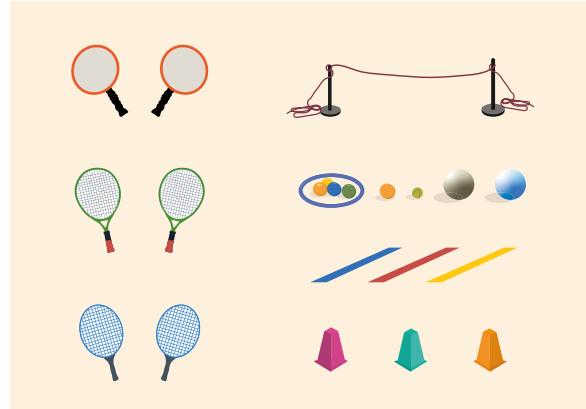
Ou

Ils effectuent l'aller en « serveur de café » et le retour en **guidage au sol**.

**Critères de réussite :** effectuer le parcours sans « perdre » la balle (garder la balle au contact de la raquette) et gagner le relais.

#### VARIANTES (préparer le matériel en fonction des évolutions)

- Varier le nombre de balles (4 balles dans chaque cerceau de départ ; 1 seule balle dans chaque cerceau).
- Varier les modalités de passage (assurer une organisation permettant de déterminer un classement entre les équipes, départ commun par exemple ; modifier les équipes toutes les 2 courses ; varier le nombre d'équipes et le nombre de joueurs par équipe).
- Varier les types de raquettes ou de balles.

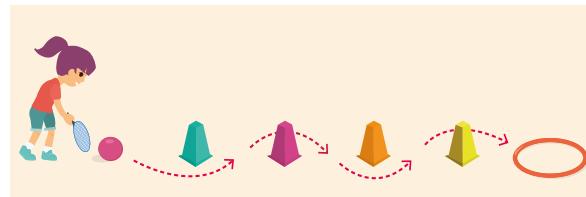


### JEU 2 : LE JEU DU SERPENT

Entre 2 cerceaux posés au sol, l'élève conduit la balle en la poussant à l'aide de sa raquette et en slalomant autour des plots.

Il alterne face coup droit et face revers.

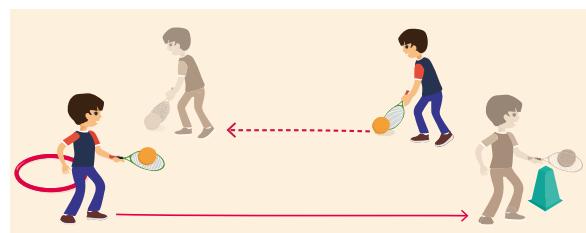
**Critère de réussite :** effectuer le parcours sans « perdre » la balle (garder la balle au contact de la raquette).



### JEU 3 : LE JEU DU SERVEUR DE CAFÉ

Entre 2 cerceaux ou plots posés au sol, l'élève fait le « serveur de café » : il pose la balle sur la raquette et avance. Il revient en « serpent » (voir jeu 2). Il alterne face coup droit et face revers.

**Critère de réussite :** effectuer le parcours sans « perdre » la balle (garder la balle au contact de la raquette).

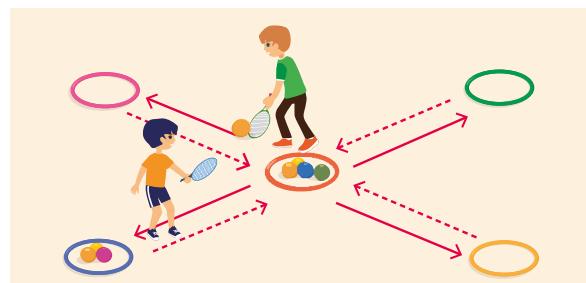


### JEU 4 : LE JEU DE LA PIEUVRE

Plusieurs cerceaux sont disposés autour d'un cerceau central dans lequel se trouvent toutes les balles. Les élèves, répartis dans les cerceaux autour, vont chercher les balles du centre une par une pour les rapporter en les conduisant au sol dans leur cerceau. Cela peut se faire sous forme de relais.

**Critères de réussite :** effectuer le parcours sans « perdre » la balle (garder la balle au contact de la raquette) et gagner le relais.

**Un prolongement possible :** à la fin du jeu, les balles sont équitablement réparties dans chacun des 4 cerceaux d'arrivée.



### JEU 5 : LE JEU DES HÉROS

C'est un parcours qui combine plusieurs actions.

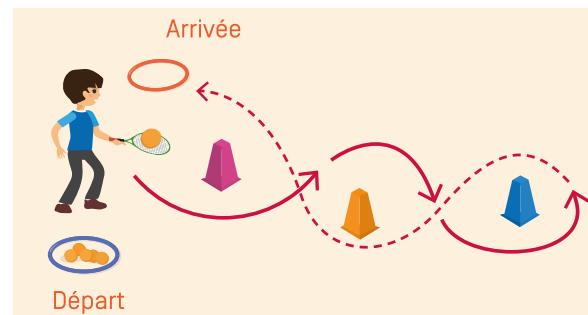
Ex. : sous forme de relais, courir vite, effectuer un slalom avec 1 balle au sol, réaliser un service vers une cible (ou tirer vers une cible), récupérer la balle et revenir en alternant rebond au sol et jonglage.

**Critères de réussite :** effectuer le parcours sans « perdre » la balle (garder la balle au contact de la raquette), lancer la balle dans la cible et gagner le relais.

### JEU 6 : LA COURSE AUX CŒUFS

L'élève pose la balle sur la raquette et suit un parcours sans la faire tomber.

**Critère de réussite :** effectuer le parcours sans « perdre » la balle (garder la balle au contact de la raquette).



### JEU 7 : LE RELAIS MÉMORY

2 équipes de 3 élèves. Pour chaque équipe, 3 paires de balles différentes cachées sous des plots. L'élève doit retrouver les 2 mêmes balles cachées pour pouvoir renverser les 2 plots et les ramener au sol avec la raquette vers le cerceau de départ. Chaque élève ne peut soulever que 2 plots à chaque passage.

**Critère de réussite :** combinaisons trouvées et balles ramenées avant l'autre équipe ou dans un temps déterminé (sablier).



## Fiche 17 – LE JEU DU CARTON

**NIVEAU  
CP**
**ORGANISATION  
Groupe**
**MODE OPÉRATOIRE  
Coopération**
**DURÉE DE JEU  
5 à 8 min.**
**COMPÉTENCE :** respecter le matériel et ses partenaires ou adversaires.

**OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE**

- Produire des trajectoires intentionnelles.
- Se déplacer rapidement pour ramasser les balles.
- Agir au sein d'un collectif.
- Connaitre le but du jeu en respectant les règles.

**MATÉRIEL**

- 4 raquettes à cordes et balles mousse
- 2 cartons
- Bandelettes


**VIDÉO**

**1.** Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

**2 et 3.** Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé


**DESCRIPTION DU JEU**

Deux équipes sont constituées. Un carton est déposé devant chaque équipe.

Au Top !, les élèves lancent leur balle sur le carton pour le faire avancer vers une ligne tracée 2m derrière.

Chaque équipe s'organise pour récupérer ses balles. Les envois ne peuvent se faire que depuis la ligne de lancement. Dès qu'un carton dépasse la ligne, l'équipe est déclarée gagnante.

**ORGANISATION DU JEU**

Organiser des zones de lancement et de réception pour faciliter un ramassage en toute sécurité.

Choisir un carton léger facile à faire avancer.

Placer la ligne de joueurs proche du carton pour faciliter le début du jeu.

**VARIANTES**

- Possibilité de lancer la balle « bras cassé ».
- Faire varier les distances « lancement-carton » et « carton-ligne cible ».
- Jeu avec une seule équipe avec pour objectif de déplacer le carton le plus loin possible.
- Incorporer le geste du tennis raquette en main avec une frappe au-dessus de la tête (service).
- Remplacer le carton par un ballon paille (éloigner le requin de la berge).

**RANGEMENT DU MATÉRIEL**

Les raquettes sont posées au sol sur la ligne de lancement, les balles sous les raquettes.

## Fiche 18 – LA PÉTANQUE

**NIVEAU  
CP**

**ORGANISATION  
Groupe**

**MODE OPÉRATOIRE  
Coopération et opposition**

**DURÉE DE JEU  
5 à 8 min.**

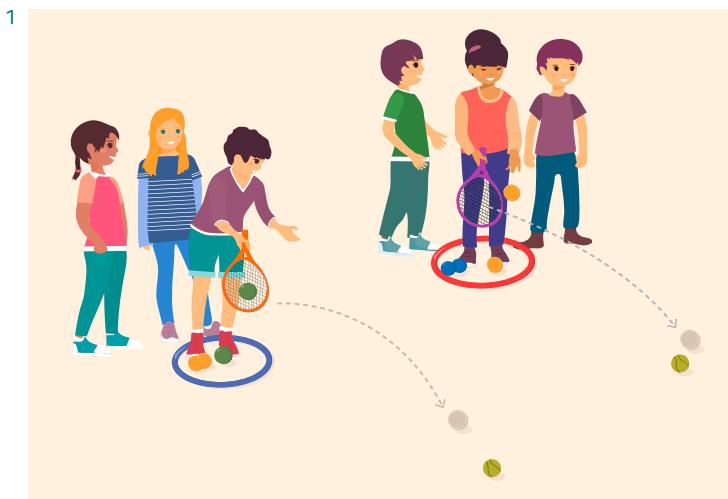
**COMPÉTENCE :** respecter le matériel et ses partenaires ou adversaires.

### OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Produire et doser des frappes avec une raquette.
- Gérer ses émotions (jeu en opposition, score...).
- Connaître le but du jeu en respectant les règles.

### MATÉRIEL (par jeu)

- 2 raquettes, cordes ou plastique
- 2 x 2 balles mousse identiquement marquées
- 1 cerceau



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

### DESCRIPTION DU JEU

Les enfants frappent leur balle mousse avec la raquette de façon qu'elle vienne se placer le plus près possible de la balle de tennis faisant office de cochonnet.

Chaque enfant dispose de 2 balles mousse par mène (phase de jeu).

Le vainqueur de la mène remporte 1 point (ou 2 points s'il a ses 2 balles les plus proches du cochonnet), replace la balle-cochonnet où il veut et le jeu continue.

Le vainqueur final est le premier à remporter 4 points.

### ORGANISATION DU JEU

L'engagement se fait depuis un cerceau.

En début de mène, la balle de tennis est placée à 6 m du cerceau.

Sur l'atelier, on peut mener en parallèle 3 parties (en 1 contre 1).

### VARIANTES

- Pour une partie, les élèves ont tous les mêmes balles mais il est possible de faire varier le type de balle d'une partie à l'autre.
- L'atelier peut faire l'objet d'une grande partie à 3 contre 3.
- Balles roulées au sol ou balles engagées en l'air (à la cuillère) ou mix des deux au bon vouloir de l'élève.

### RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les raquettes sont posées dans le cerceau, les balles sont placées sous le tamis des raquettes.

## Fiche 19 – LA BATAILLE NAVALE

**NIVEAU  
CP/CE**
**ORGANISATION  
Groupe**
**MODE OPÉRATOIRE  
Opposition**
**DURÉE DE JEU  
5 à 8 min.**
**COMPÉTENCE :** respecter le matériel et ses partenaires ou adversaires.

**OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE**

- Produire des trajectoires (balle frappée au-dessus de la tête).
- Coopérer au sein d'une équipe.
- Connaitre le but du jeu en respectant les règles.

**MATÉRIEL** (par équipe)

- 4 raquettes, cordes ou plastique
- 8 balles mousse
- 6 cerceaux, 4 plots
- 1 corde et 2 plots pour séparer les 2 lacs


**VIDÉO**

**1.** Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

**2 et 3.** Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

**DESCRIPTION DU JEU**

Les pirates rouges font naviguer 6 bateaux rouges (cerceaux) sur le lac. Ils répartissent leurs 4 trésors (plots) sur 4 de leurs bateaux. Les pirates bleus font naviguer 6 bateaux bleus (cerceaux) sur l'autre lac. Ils répartissent leurs 4 trésors (plots) sur 4 de leurs bateaux. Les deux lacs sont côte à côte, séparés par un filet.

**ORGANISATION DU JEU**

2 équipes sont constituées : les pirates rouges et les pirates bleus.

Au Top !, les pirates torpillent les bateaux de l'équipe adverse avec leurs grenades (balles frappées au-dessus de la tête avec la raquette, du haut vers le bas).

Les grenades sont lancées depuis le bord du lac.

La première équipe qui a coulé les 4 bateaux ayant des trésors a gagné.

Les grenades qui ont été lancées peuvent resservir.

**VARIANTES**

- Balles frappées à la cuillère par les pirates.
- Fixer un temps de bataille (usage d'un sablier) pour déterminer l'équipe qui a coulé le plus de trésors dans un temps de jeu donné.
- Un pirate de chaque équipe peut défendre les bateaux en interceptant les balles avec sa raquette.

**RANGEMENT DU MATERIEL**

Les raquettes sont posées au bord du lac, 2 balles sur chaque tamis.

## Fiche 20 – LE SANDWICH

**NIVEAU  
CP**
**ORGANISATION  
Groupe**
**MODE OPÉRATOIRE  
Coopération**
**DURÉE DE JEU  
5 à 8 min.**
**COMPÉTENCE :** respecter le matériel et ses partenaires ou adversaires.

**OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE**

- Contrôler la balle avec différentes prises de raquette.
- Se déplacer, une balle entre 2 raquettes.
- Identifier les déplacements à effectuer (prise de repères).

**MATÉRIEL** (par élève)

- 2 raquettes en toile
- 6 balles mousse, 6 balles tennis
- 6 ballons paille
- 6 cerceaux


**VIDÉO**

**1.** Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

**2 et 3.** Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé


**DESCRIPTION DU JEU**

Les élèves mettent leur tablier et se préparent un bon repas !

Pour préparer leur sandwich, ils ont à leur disposition trois ingrédients (à définir), éparpillés au sol, en ligne, dans la cour :

- du saumon : un ballon paille ;
- une tomate : une balle mousse ;
- de la salade : une balle tennis.

Les tranches de pain (cerceaux) sont placées en dans le prolongement des ingrédients. Chaque élève cuisinier est dans le cerceau avec une pince pour récupérer les ingrédients (deux raquettes, une dans chaque main).

À l'ordre du chef cuisinier, l'élève doit réunir tous les ingrédients avant de manger son sandwich !

**ORGANISATION DU JEU**

Le chef cuisinier annonce le premier ingrédient (par ex. : « saumon ! ») et chaque cuisinier va chercher une tranche. Les élèves doivent récupérer le bon objet avec les deux raquettes (utilisées comme une pince) et le ramener dans la tranche de pain (cerceau).

**VARIANTES**

- Pas de compétition, axer la situation sur la coopération (ne pas se disputer l'objet).
- Pas de chef cuisinier, mais l'équipe doit pouvoir préparer autant de sandwichs que d'élèves dans le temps imparti (sablier).

**RANGEMENT DU MATÉRIEL**

Les raquettes sont posées dans les cerceaux.



## Fiche 21 – DEVANT-DERRIÈRE

**NIVEAU  
CP**
**ORGANISATION  
Binôme**
**MODE OPÉRATOIRE  
Coopération**
**DURÉE DE JEU  
5 à 8 min.**
**COMPÉTENCE :** respecter le matériel et ses partenaires ou adversaires.

**OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE**

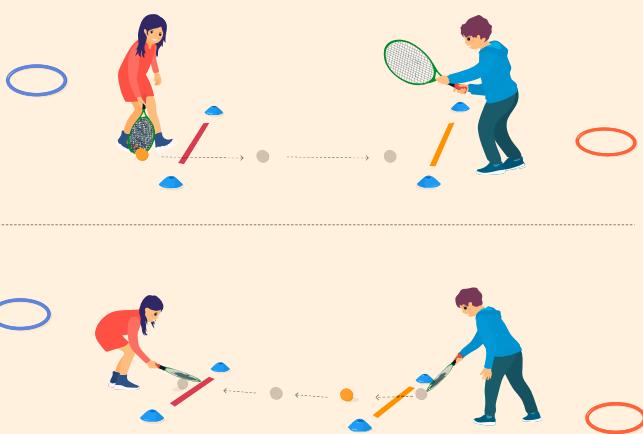
- Produire différentes trajectoires de balle avec une raquette.
- Contrôler et doser les frappes pour faire durer un échange.
- Se déplacer en contrôlant une balle avec sa raquette.

**MATÉRIEL** (par binôme)

- 2 raquettes à cordes
- 1 balle mousse
- Bandelettes
- 2 cerceaux


**VIDÉO**


1



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

2



3


**DESCRIPTION DU JEU**

2 élèves sont placés en vis-à-vis de part et d'autre de la rivière. Le départ du jeu s'effectue depuis un cerceau placé à 4-5 m de chaque berge.

Durant l'échange, les élèves contrôlent et conduisent la balle jusqu'au bord de la rivière et produisent alternativement une frappe douce (courte) et une frappe appuyée (lointaine).

**ORGANISATION DU JEU**

Un élève pousse la balle au sol avec sa raquette jusqu'à la berge et l'envoie tout doucement pour lui faire franchir la rivière. L'élève qui la reçoit s'avance pour la contrôler, une fois la rivière franchie, et la renvoie à son tour tout doucement (balle roulée). Le premier élève la contrôle puis la renvoie plus loin. Son binôme recule pour la contrôler, la ramène au sol près de la berge et l'envoie aussi très loin de l'autre côté de la rivière. À chaque binôme de reproduire ainsi cette alternance balles proches/balles lointaines autant de fois que possible.

**VARIANTES**

- La rivière peut être agitée. On y installe un banc ou tout autre obstacle pour représenter cette agitation. La balle n'est alors pas envoyée au sol mais engagée à la cuillère (gestion du rebond pour l'élève qui doit la contrôler).
- Idem avec la balle frappée au-dessus de la tête (service).

**RANGEMENT DU MATÉRIEL**

Les raquettes sont posées près de chaque plot, la balle sous une des raquettes.



## Fiche 22 – LE JEU DE L’ÉTOILE

**NIVEAU  
CP/CE**
**ORGANISATION  
Seul**
**MODE OPÉRATOIRE  
Compétition**
**DURÉE DE JEU  
5 à 8 min.**
**COMPÉTENCE :** respecter le matériel et ses partenaires ou adversaires.

**OBJECTIFS D’APPRENTISSAGE**

- Produire des trajectoires (balle frappée au-dessus de la tête), se coordonner.
- Se déplacer balle et raquette en main.
- Expérimenter, arbitrer (décompte des points).

**MATÉRIEL** (par jeu)

- 4 raquettes, cordes ou plastique
- Des quilles, des balles mousse
- 4 cerceaux
- 8 plots



1. Représentation graphique de l’atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

**DESCRIPTION DU JEU**

4 élèves marqueurs – 4 élèves serveurs.

Chaque élève serveur se place sur son cerceau de départ et se déplace pour aller servir (par le haut) en direction de son but. Le décompte est le suivant :

- la balle est engagée mais passe à côté du but = 1 point ;
- la balle est engagée, entre dans le but mais sans faire tomber de quille = 5 points ;
- la balle est engagée, entre dans le but en renversant une quille = 10 points.

Après avoir servi ses 6 balles, l’élève les repositionne dans le cerceau de départ et continue le jeu en se décalant d’un cran.

Le jeu se termine quand les 4 élèves ont servi depuis les 4 cerceaux, soit  $6 \times 4 = 24$  services.

Une rotation entre les élèves serveurs et les élèves marqueurs est effectuée.

**ORGANISATION DU JEU**

4 cerceaux disposés en étoile pour le départ de chaque élève.

4 buts formés par 2 plots distants de 2 m.

4 quilles (ou tubes de balles) disposées sur chaque ligne de but.

Une réserve de 6 balles mousse par cerceau de départ.

**VARIANTES**

- Engagement à la cuillère.
- Faire varier la taille des buts, le nombre de quilles par but, la taille des quilles...

**RANGEMENT DU MATÉRIEL**

Les raquettes et les 6 balles sont posées dans chaque cerceau de départ. Les quilles sont remises en place.

## Fiche 23 – LA COURSE-POURSUITE

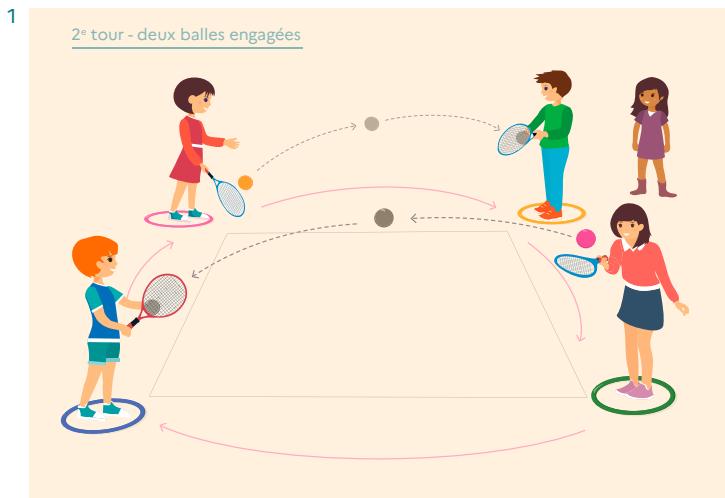
**NIVEAU  
CP/CE**
**ORGANISATION  
Groupe**
**MODE OPÉRATOIRE  
Coopération**
**DURÉE DE JEU  
5 à 8 min.**
**COMPÉTENCE :** respecter le matériel et ses partenaires ou adversaires.

**OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE**

- Engager la balle avec une raquette vers un partenaire (dosage, direction).
- Réceptionner une balle avec sa raquette.
- Réagir vite, alterner les rôles (réceptionneur, lanceur).
- Connaître le but du jeu en respectant les règles.

**MATÉRIEL** (par jeu)

- 4 raquettes, cordes ou plastique
- 2 balles mousse
- 4 plots ou cerceaux


**1. Représentation graphique de l'atelier.**

© Réseau Canopé

**2 et 3. Pratiques en atelier.**

© Réseau Canopé

**DESCRIPTION DU JEU**

L'élève qui a la balle l'envoie au suivant qui la réceptionne en la bloquant main contre raquette. À son tour, celui-ci l'envoie au suivant, etc. Lorsque la balle arrive à mi-chemin, le maître du jeu donne une seconde balle à l'élève qui a engagé le jeu. Ce dernier envoie la balle au suivant. Cette seconde balle doit essayer de rattraper la première balle.

Les joueurs peuvent se déplacer pour aller bloquer la balle mais doivent effectuer son envoi depuis leur plot.

**ORGANISATION DU JEU**

5 élèves : 4 joueurs disposés selon les sommets d'un carré et un maître du jeu qui engage la seconde balle dès lors que le joueur 3 envoie la première balle vers le joueur 4.

**VARIANTES**

- Commencer sans raquette (envoi de balle à la main, du bas vers le haut ou « bras cassé », du haut vers le bas).
- Frapper la balle avec la raquette au-dessus de la tête.

**RANGEMENT DU MATÉRIEL**

Les raquettes sont posées devant chaque plot, les balles sous le tamis de la raquette du plot 1.

## Fiche 24 – LES BALLES VIVES

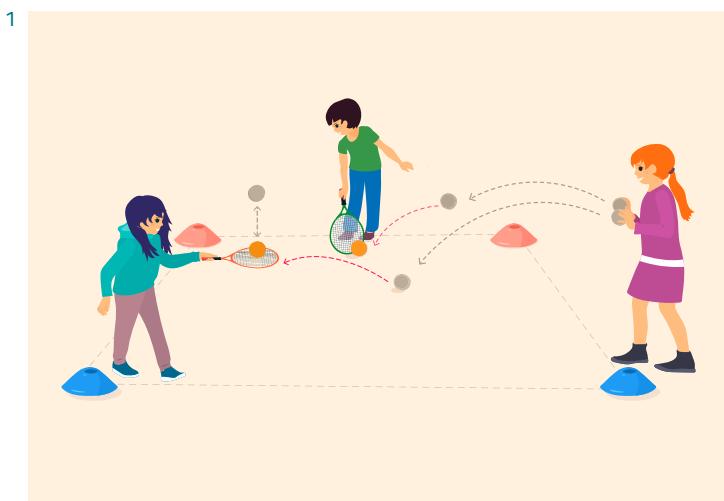
**NIVEAU  
CP**
**ORGANISATION  
Groupe, binôme**
**MODE OPÉRATOIRE  
Coopération**
**DURÉE DE JEU  
5 à 8 min.**
**COMPÉTENCE :** respecter le matériel et ses partenaires ou adversaires.

**OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE**

- Contrôler et doser ses frappes.
- Coordonner ses actions.
- Coopérer pour réussir un défi.

**MATÉRIEL** (par binôme)

- 2 raquettes, cordes ou plastique
- 2 balles mousse
- 4 plots
- 1 corde



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

**DESCRIPTION DU JEU**

Au cours de cet atelier, plusieurs situations sont progressivement introduites pour accompagner les élèves vers une recherche collective de clés de réussite et les sensibiliser peu à peu à la pratique tennis. En petit groupe, les élèves sont amenés à relever différents défis avec un objectif commun : « faire vivre » la balle le plus longtemps possible.

**ORGANISATION DU JEU**

2 élèves par carré de 4m de côté, délimité par 4 plots. Chaque élève a sa raquette en main. Un troisième élève lâche 2 balles dans le carré et compte à voix haute jusqu'à 10. Ses camarades font « vivre » les 2 balles en même temps. Ni les joueurs, ni les 2 balles ne doivent sortir du carré. Les balles doivent être maintenues en mouvement au sol ou en l'air. Elles ne peuvent pas être prises à la main. Défi relevé ?

**VARIANTES**

- 2 élèves, 2 raquettes, 2 balles et un carré de 4m de côté, délimité par 4 plots. Les élèves font des échanges avec les 2 balles en même temps au sol. Les balles et les élèves ne peuvent pas sortir du carré. Le temps est décompté par un camarade. Défi relevé ?
- 2 élèves, 2 raquettes, 1 balle et 4 plots. Les élèves choisissent la taille de leur carré. Ils doivent faire « vivre » ensemble la balle le plus longtemps possible sans sortir de leur terrain. Selon leurs réussites ou difficultés, ils peuvent d'eux-mêmes modifier la dimension de leur terrains (essai-erreur). Une balle est « vivante » si elle rebondit, ne roule pas. Défi : réaliser un échange avec 10 frappes.
- 2 élèves, 2 raquettes, 1 balle, 4 plots et 1 corde. Les 2 élèves posent au sol la corde et définissent ainsi 2 camps. Les 2 élèves font « vivre » la balle. Le binôme peut décider de déplacer la corde après plusieurs essais (coopérer pour mieux réussir) pour redéfinir le camp de chacun. Défi : réaliser un échange avec 10 frappes.

**RANGEMENT DU MATÉRIEL**

Les balles sont placées sous les raquettes.