



UNE CO-PRODUCTION :



Auteurs :

- **Claude Anackiewicz**
 - Membre du comité directeur départemental USEP Lozère
 - Conseiller pédagogique en EPS / Circonscription de Marvejols, Lozère
- **Franck Baudier**
 - Conseiller Sportif Départemental de Tennis du Cantal
- **Yves Goutille**
 - Membre du comité directeur départemental USEP Cantal
 - Conseiller pédagogique en EPS / Circonscription de Mauriac, Cantal

Avec la complicité de

- **Jean-Pierre Rumin**
 - Président du comité Régional USEP
 - Conseiller pédagogique Départemental en EPS du Cantal

Illustrations

- **Carmen Muller**

Remerciements :

- **Inspection Académique du Cantal**
- **Inspection Académique de la Lozère**
- **Madame LEHOURS**

Inspectrice de l'éducation nationale de la circonscription de Mauriac (Cantal),

- **Monsieur COGOLUEGNES**

Inspecteur de l'éducation nationale de la circonscription de Marvejols (Lozère),

- **Monsieur MIJOULE**

Président du Comité de Tennis du Cantal

Merci à toute l'équipe EPS1 du Cantal, ainsi qu'aux enseignants cantaliens et lozériens qui ont bien voulu nous faire part de leurs critiques quant à la pertinence des diverses situations présentées.

Merci à Messieurs **J. BONIS** et **A. GIL**, ainsi qu'aux élèves de leurs classes de CE1 de l'Ecole J.J Trillat de Murat et de CM1 de l'Ecole Publique de Saint-Chély d'Apcher.

Prises de vue :

- **Sébastien Méjean**

E.M.A.L.A (Equipe Mobile Animation et de Liaison Académique) Circonscription de Marvejols, Lozère.

aaaa aa



Unité d'apprentissage : 8 à 15 séances (ou leçons) cohérentes :

- adaptée au niveau et à l'âge des enfants
- conforme aux programmes de l'école primaire
- ciblant un certain nombre d'apprentissages identifiés

Ces plans d'unités d'apprentissage exposent et proposent de manière synthétique :

- 1. des situations pour « entrer dans l'activité » et les apprentissages**, pour en découvrir les règles et les contraintes : on les retrouvera parfois à l'échauffement ou en situations d'exercice ou d'apprentissage mais elles ne peuvent suffire à des apprentissages significatifs..
- 2. une ou des situations d'évaluation initiale pour voir où en sont mes élèves**, leurs besoins et « manques » particuliers, donc pour orienter son enseignement : on les retrouvera tout au long du module pour « faire le point »
- 3. des situations d'apprentissage et d'exercice pour progresser, apprendre et exercer.** Ces situations seront organisées en séances ou leçons par le maître , la maîtresse ou l'éducateur : elles ciblent un nombre limité de savoirs et peuvent être progressives.
- 4. une ou des situations d'évaluation terminale** pour vérifier ce que mes élèves ont appris, ce que je leur ai enseigné, où nous en sommes arrivés

De nombreuses situations pédagogiques (pour entrer dans l'activité, pour apprendre et exercer, pour évaluer)

Citées ou évoquées dans les plans d'unités d'apprentissage, on y trouvera avec précision :

- a. l'objectif de la situation (à quoi sert elle ?)
- b. le but pour l'élève : que doit il chercher à faire ?
- c. l'organisation matérielle et pédagogique (comment s'organiser)
- d. les consignes à donner aux élèves (que dit on aux élèves)
- e. les critères de réussite (à quoi voit on que les élèves réussissent)
- f. les variantes possibles et complexifications (comment faire évoluer la situation)

Leur présentation peut certes varier : certaines sont illustrées, d'autres simplement décrites, complétées ou non par des schémas. Le but est ici d'essayer de simplifier la tâche de l'enseignant sous les formes les mieux adaptées et de lui permettre de construire ses séances ou leçons.

Elles sont complétées parfois d'**outils pour l'élève**: il peut ainsi s'évaluer, comprendre, mesurer ses progrès...

SAVOIRS A CONSTRUIRE

Que doit apprendre
l'élève ?

• Habiletés motrices

- se déplacer avec « un engin » et suivre la trajectoire d'une balle
- coordonner son déplacement, la « manipulation » de la raquette et la trajectoire de la balle
- se placer et se replacer par rapport à la balle
- viser, frapper, faire rencontrer la raquette et la balle, orienter la frappe

Lors de la pratique d'activités physiques et sportives, l'élève construira d'autres compétences dites « transversales » (méthodes ou capacités, attitudes, notions et connaissances).

Ces **compétences transversales** ne doivent pas être choisies comme objectif exclusif, ni évaluées systématiquement. Ce sont les situations d'apprentissage proposées par l'enseignant qui permettront aux élèves, dans et par la pratique d'activités physiques et sportives et notamment l'activité tennis, de montrer qu'ils sont capables de :

- **s'engager lucidement dans l'action** : choisir des stratégies efficaces, contrôler ses émotions...(notamment dans la situation « le record » afin de coopérer pour réaliser l'objectif à atteindre, à savoir cinq échanges consécutifs)
- **construire de façon autonome un projet d'action** : formuler, mettre en oeuvre, s'engager dans un projet d'action... (s'auto-évaluer à l'aide ou non de la fiche proposée, organiser une rencontre inter-classe dans le cadre de l'USEP par exemple)
- **mesurer et apprécier les effets de l'activité** : mettre en relation des notions d'espace et de temps (relation avec les mathématiques et les sciences), apprécier ses actions, ses progrès, ceux des autres, appliquer des principes d'action... (des progrès ont-ils été réalisés, constatés en comparant situation de référence « Tu pointes, je frappe » et situation d'évaluation ?)
- **appliquer et construire des principes de vie collective** : se conduire dans un groupe en fonction de règles, de codes, écouter et respecter les autres, coopérer...(dans le cadre de la rencontre USEP ou de la situation « Le compte est bon » : arbitrer, juger...)

● **En prenant appui sur l'activité tennis, il sera également possible de développer ces compétences transversales au travers d'autres champs disciplinaires, par exemple**

● **Maîtrise de la langue :**

parler (nommer les actions à réaliser, s'exprimer sur ses émotions, ses sensations, les façons de s'y prendre, communiquer avec les autres pour préparer une situation, une rencontre de fin de module, arbitrer...),

lire (des fiches descriptives de situations, des documents sur le tennis : articles de presse sportive, histoire du tennis...),

écrire

(remplir une fiche d'évaluation, préparer une rencontre inter-classe...)

● **Sciences et mathématiques :**

Notion d'espace (dimensions et formes du court de tennis), de mesure (comptage des points) de transmission de forces (chocs, leviers...)...

● **Histoire, géographie :**

Connaître les origines du tennis, les pays et continents où se déroulent les grands tournois internationaux ...

● **Langue étrangère :**

En référence aux termes utilisés dans le tennis et leur signification (set, let, out...)

● **Expression artistique :**

Dessin, tableau, fresque murale sur le thème du tennis.

● **Éducation à la citoyenneté :**

Arbitrer, juger, accepter les règles, accepter de s'opposer, de coopérer, de perdre, relativiser les victoires...

	Cours préparatoire	Cours élémentaire première année
Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement	Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : affronter seul un adversaire pour obtenir le gain du jeu, développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues). Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués, respecter les règles.	
Jeux de lutte	Accepter le combat, connaître et respecter les « règles d'or » (ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal), connaître et assurer des rôles (attaquant, défenseur, arbitre).	
	<u>En tant qu'attaquant :</u> - saisir l'adversaire, le déséquilibrer, le retourner, le faire sortir de l'espace de combat (départ à genoux). <u>En tant que défenseur :</u> - se libérer des saisies ; - reconstruire ses appuis en fonction des déséquilibres pour ne pas se laisser retourner. <u>En tant qu'arbitre :</u> - arrêter le combat quand la règle n'est pas respectée ou à la sortie de l'espace de combat.	<u>En tant qu'attaquant :</u> - saisir l'adversaire, le déséquilibrer, le retourner, l'immobiliser et le maintenir au sol sur le dos pendant 3 secondes (départ à genoux). <u>En tant que défenseur :</u> - se dégager d'une immobilisation. <u>En tant qu'arbitre :</u> - arrêter le combat quand la règle n'est pas respectée ou à la sortie de l'espace de combat ; - déclarer qui est vainqueur du combat. Dans un combat à deux, agir sur l'adversaire au sol pour le contrôler, l'obliger à se retourner sur le dos, et l'immobiliser pendant 3 secondes.
Jeux de raquettes	<i>Utiliser une raquette pour envoyer, renvoyer une balle ou un volant.</i>	<i>Faire quelques échanges.</i>
	- Envoyer une balle ou un volant à l'aide d'une raquette dans une cible (au sol ou en hauteur). - Se déplacer sur un parcours aménagé, en lançant et en récupérant, en jonglant, en dribblant. - Renvoyer la balle ou le volant lancé à la main par un camarade.	- Jongler plusieurs fois en variant la hauteur . - Envoyer et recevoir sans filet (coopération). Réussir quelques échanges, en coopération, le premier envoi pouvant être fait à la main.
Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon	Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).	
	<u>Jeux sans ballon</u> - Courir, transporter, conquérir des objets. - Conquérir un territoire. - Courir pour fuir, courir et atteindre le refuge. - Toucher les porteurs d'objets, les joueurs-cibles. - Juger une action simple (adéquation à la règle, atteinte de l'objectif). <u>Jeux de ballon</u> - Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon. - Se déplacer vers le but pour marquer. - Faire progresser le ballon collectivement. - S'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon. - Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon.	<u>Jeux sans ballon</u> - Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite... - Construire et respecter des repères d'espace (zone interdite, espace partagé ou réservé...) - S'orienter vers un espace de marque. - S'engager dans des phases de jeu alternées. <u>Jeux de ballon</u> - Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour : - en tant qu'attaquant, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer ; - en tant que défenseur, reprendre le ballon, gêner la progression, empêcher de marquer, protéger son but. - Identifier son statut en fonction des actions. - Assurer le rôle d'arbitre. Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment : - comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et

Cours élémentaire deuxième année**Cours moyen première année****Cours moyen deuxième année****Coopérer ou s'opposer
individuellement et
collectivement**

Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : affronter seul un adversaire pour obtenir le gain du jeu, développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus, respecter les règles.

Jeux de raquettes	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des échanges avec et sans filet avec différents types de raquettes (tennis, tennis de table, badminton). - Utiliser plusieurs types de renvoi (coup droit, revers). - Utiliser un envoi simple (à la main, « en cuillère ») pour commencer l'échange. - Se placer par rapport à l'engin envoyé pour pouvoir le renvoyer à son tour. 	<ul style="list-style-type: none"> - Organiser le renvoi (position, coup droit ou revers, amorti...) pour mieux maîtriser la trajectoire de la balle ou du volant. - Faire une mise en jeu, codifiée ou non, permettant le renvoi. - Compter les points lors d'un match (pour soi ou en situation d'arbitrage). 	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir le renvoi le mieux adapté. - Viser dans les espaces libres pour tenter de marquer le point. - Utiliser la mise en jeu réglementaire. - Varier la vitesse d'exécution pour chercher à déstabiliser l'adversaire. - Compter les points du match en tant qu'arbitre. <p>Marquer des points dans un match à deux.</p>
Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...)	<p><i>Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs...) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel) ; - connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact... <p><i>Remarque : l'espace de jeu, les règles et le nombre de joueurs sont adaptés à l'âge et aux possibilités des élèves.</i></p>		
	<p><i>Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et le rugby.</i></p> <p><u>En attaque</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conserver le ballon : passer / recevoir / contrôler le ballon de plus en plus efficacement. - Progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression, partir vite vers l'avant (<i>rugby</i> : se placer en arrière du porteur, passer vers l'arrière). - Marquer : passer à un partenaire placé, marquer un but, un panier ou toucher le panneau, marquer un essai... - Utiliser l'espace de jeu dans ses dimensions, latéralement et en profondeur. <p><u>En défense :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Reprendre le ballon : se placer sur les trajectoires de passes... - Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon, gêner la passe adverse (<i>rugby</i> : bloquer le porteur selon la modalité convenue). - Empêcher de marquer : gêner le tireur dans son action (<i>rugby</i> : empêcher le porteur d'atteindre la zone d'embut). 	<p><i>Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et le rugby.</i></p> <p><u>En attaque</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement. - Progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu. - Marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable (passe à un partenaire placé, dribble pour passer la défense, tir en mouvement...). <p><u>En défense</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace, reprendre le ballon sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant). - Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon dans sa progression et dans ses tentatives de passe. - Empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l'axe de tir, se placer sur les trajectoires de passes aux attaquants en position de tir. <p>Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.</p>	

SITUATIONS D'ENTREE DANS L'ACTIVITE	SITUATIONS DE REFERENCE	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	SITUATIONS D'APPRENTISSAGE	SITUATIONS D'EVALUATION
<p>LANCER LA BALLE</p> <ul style="list-style-type: none"> le requin les balles brûlantes 1 la forêt le mano à mano <hr/> <p>SE DEPLACER ET S'EQUILIBRER</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 2 3 soleil jeu de l'étoile * le chef d'orchestre le zig zag * la fusée bloquée <hr/> <p>ECHANGER</p> <ul style="list-style-type: none"> ballon vole la chistera les balles brûlantes 2 hockey tennis <hr/> <p>ENVOYER RENOYER</p> <ul style="list-style-type: none"> la passe à cinq la balle au but 	<p>DUELS ELEVES / ELEVES terrain 8m x 4m</p> <ul style="list-style-type: none"> tu pointes, je frappe * 	<p>se déplacer et se placer pour se mettre en situation de frappe</p> <p>frapper la balle</p>	<p>NIVEAU ROUGE 1 CONSTAT DE DEPART : PAS D'ECHANGES POSSIBLES terrain 8m x 4m</p> <ul style="list-style-type: none"> la balle au bond * marchand de glaces la gifle le tennisman la pelote basque les crocodiles <hr/> <p>NIVEAU ROUGE 2 CONSTAT DE DEPART : QUELQUES ECHANGES POSSIBLES terrain 12m x 6m</p> <ul style="list-style-type: none"> l'essuie glace * la navette * le jet d'eau la rivière * l'œil de lynx * l'hispanique * le compte est bon croco maître 	<p>NIVEAU ROUGE 1 PAS D'ECHANGES terrain 8m x 4m</p> <ul style="list-style-type: none"> tu pointes, je frappe * <p>auto évaluation</p> <hr/> <p>NIVEAU ROUGE 2 QUELQUES ECHANGES terrain 12m x 6m</p> <ul style="list-style-type: none"> le record <p>auto évaluation</p>

Le travail « tennis d'école » présenté ici peut être adapté à un public d'âge ou de niveau supérieur.
 Il faudra aménager les situations d'apprentissage en faisant varier les dimensions des terrains et le type de balles.

Codification I.T.F / F.F.T	Niveau	Dimension du terrain	Types de balles	Remarques
Rouge	Rouge 1	8m X 4m	mousse	6 terrains par courts, sans couloirs
	Rouge 2	12m X 6m	mousse	6 terrains par courts, avec couloirs
	Rouge 3	12m X 6m	souple	6 terrains par courts, avec couloirs
Orange	Orange	18m X 8m	souple	2 demi terrains intermédiaires par court
Vert	Vert	24m X 8m	intermédiaire	2 demi terrains par court



• La malle mini tennis

Contenu de la malle

- 12 raquettes moyennes
- 12 petites raquettes
- 20 plots de 4 couleurs
- 6 ballons paille (1)
- 39 balles mousse (2)
- 40 balles souples
- Un filet
- Un élastique pouvant servir de filet
- Un CDROM "Tennis d'école"

Matériel supplémentaire

- Des pom'do (3)
- Des chasubles
- Un ballon de hand-ball
- Des lignes amovibles (4)
- Des cônes (5)
- Des ballons de baudruche (Un pour deux)
- Des plots et jalons pour fabriquer des haies



Les malles sont mises à disposition des **Circonscriptions de l'Education Nationale** et des **Comités Départementaux U.S.E.P** par la **F.F.T** via les **Comités Départementaux de Tennis**.

- Les terrains

6 terrains par court

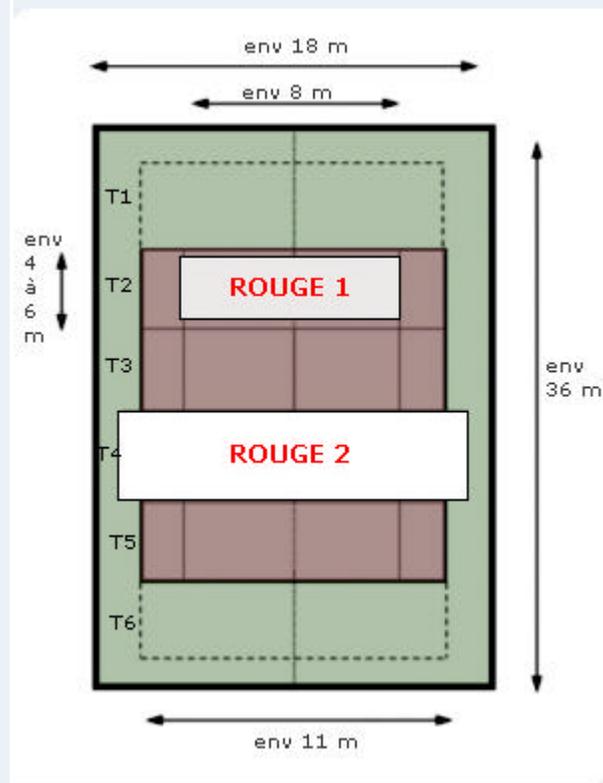
Le terrain dans sa longueur est partagé en deux parties grâce à un élastique accroché au grillage (hauteur de 60 à 90 cm)
Les terrains mesureront de 8m x 4m jusqu'à 12m x 6m environ

6 mini-terrains
8m x 4m
ROUGE 1

6 mini-terrains
12m x 6m
ROUGE 2



Matériel pour réaliser les terrains



SITUATIONS D'ENTREE DANS L'ACTIVITE

LANCER LA BALLE

LE REQUIN

Objectifs de la tâche

Lancer précis

But

Lancer avec précision en direction du ballon pour qu'il atteigne le camp adverse

Organisation matérielle

2 équipes de 6 joueurs sur un demi terrain de tennis

24 balles molles (mini-cool)

Un ballon léger (ballon paille)

Consignes

Faire avancer le requin (le ballon léger) vers la plage (couloir de double) de l'équipe adverse en le percutant avec des balles que l'on lance

Variante

Limiter le temps si le ballon n'atteint pas la plage avant 2 minutes. L'équipe la plus proche de la plage adverse aura gagné.

LES BALLE BRULANTES 1

Objectifs de la tâche

Développer l'adresse en participant à un jeu collectif.

But

Débarrasser son camp des balles en les lançant dans l'autre camp.

Organisation matérielle

Grand nombre de balles mousse, identique des deux cotés ; 2 équipes de même effectif, chacune de part et d'autre du filet.

Consignes

Vider rapidement son camp en lançant les balles par dessus le filet dans le camp adverse.

Variantes

Taille du terrain

Hauteur du filet

Nombre de joueurs, nombre de balles

Donner un temps limité

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

LANCER LA BALLE (suite)

LA FORET

Objectifs de la tâche

Lancer dans des zones précises

But

Lancer avec précision en direction des arbres (raquettes) en équilibre sur leur manche. Les raquettes sont regroupées en forêt.

Organisation matérielle

2 équipes de 6 à 12 joueurs sur un demi- terrain de tennis (ou gymnase)

Une balle par joueur. Chaque joueur «plante un arbre».

Consignes

Faire tomber tous les arbres de l'équipe adverse.

Variantes

Faire rouler la balle

Lancer à bras cassé

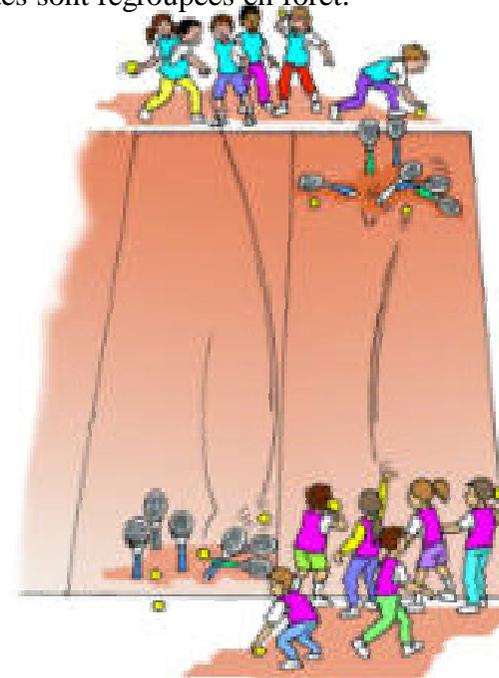
Lancer du bas vers le haut «coup droit»

Lancer avec un freezbee en mousse, côté revers

Lancer de côté «à deux mains».

Critère de réussite

Nombre de raquettes déséquilibrées



LANCER LA BALLE (suite)

LE MANO A MANO

Objectifs de la tâche

Lire et maîtriser les trajectoires.

But

Attraper la balle après un rebond

Organisation matérielle

Sur un terrain **Rouge 1**, avec un élastique et une balle mousse

Consignes

Bloquer la balle envoyée après un rebond et la renvoyer dans le camp adverse.

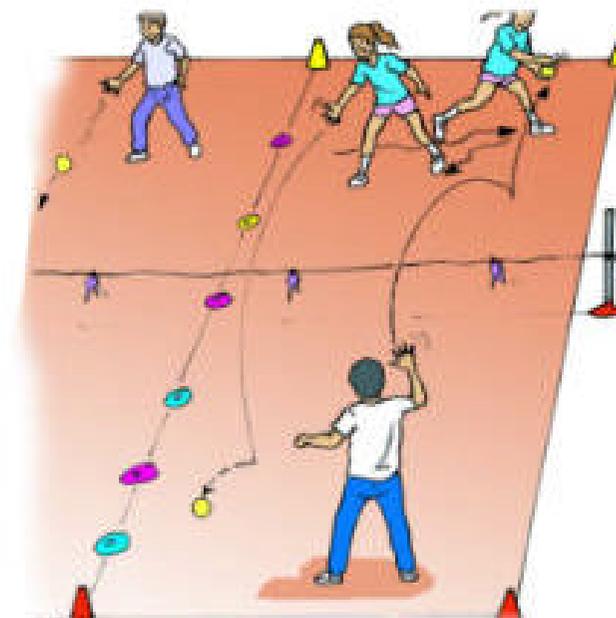
Variante

Varié les trajectoires et augmenter les déplacements.

L' élève peut envoyer les balles avec la raquette pour complexifier la lecture de la trajectoire.

Critère de réussite

Nombre de balles attrapées



SE DEPLACER ET S'EQUILIBRER

1 2 3 SOLEIL

Objectifs de la tâche

Jeu traditionnel avec l'utilisation d'une raquette

JEU DE L'ETOILE

Objectifs de la tâche

Se déplacer et se replacer dans toutes les directions (variante du jeu traditionnel avec une raquette)

But

Ramasser les balles et les déposer dans un seau

Organisation matérielle

5 balles disposées en étoile

1 seau, 1 chronomètre

pour 1 joueur ou 1 équipe

Consignes

Le joueur doit ramasser les 5 balles, l'une après l'autre, et les ramener dans un seau placé au milieu de la ligne de fond de court le plus rapidement possible.

Les déplacements s'effectuent en étoile :

pas chassés après les déplacements latéraux

en avançant pour aller du seau à chaque balle

en revenant face au filet pour aller de chaque balle placée devant l'enfant, au seau flexion des jambes pour ramasser la balle dans le sens des aiguilles d'une montre

Variante

Par équipe, en relais (ramasser et ramener les balles sur le terrain)

Nombre de balles, distance à parcourir.

Critère de réussite

Meilleur temps et amélioration du temps

SE DEPLACER ET S'EQUILIBRER (suite)

LE CHEF D'ORCHESTRE

Objectifs de la tâche

Se déplacer dans toutes les directions en fonction d'un signal donné (visuel ou sonore).

But

Ramasser les balles et les déposer dans un seau le plus rapidement possible.

Organisation matérielle

5 balles disposées en étoile sur un cône de couleur

5 plots de couleur différente disposés au sol en étoile

5 plots de couleur différente à la disposition du chef d'orchestre

1 seau, 1 chronomètre

Consignes

Le joueur doit ramasser une balle posée sur le plot de la couleur montrée par le chef d'orchestre, jusqu'à ce que toutes les balles soient ramassées.

pas chassés après les déplacements latéraux

en avançant et en reculant

flexion des jambes pour ramasser la balle

dans le sens des aiguilles d'une montre

Variante

Le chef d'orchestre annonce la couleur du plot choisi

Faire deux parcours face à face. Le chef d'orchestre commande deux joueurs en compétition..

Critère de réussite

Meilleur temps et amélioration du temps

SE DEPLACER ET S'ÉQUILIBRER (suite)

LE ZIG ZAG

Objectifs de la tâche

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

But

Réaliser le parcours le plus rapidement possible en respectant l'espace de course.

Organisation matérielle

6 plots de couleur placés à 40 cm de la ligne de couloir sur un 1/2 terrain.

Deux cerceaux matérialisant le départ et l'arrivée. Des lattes peuvent être posées sur les plots de couleur.

Consignes

Effectuez le parcours le plus rapidement possible sans toucher les plots et les lignes de couloir.

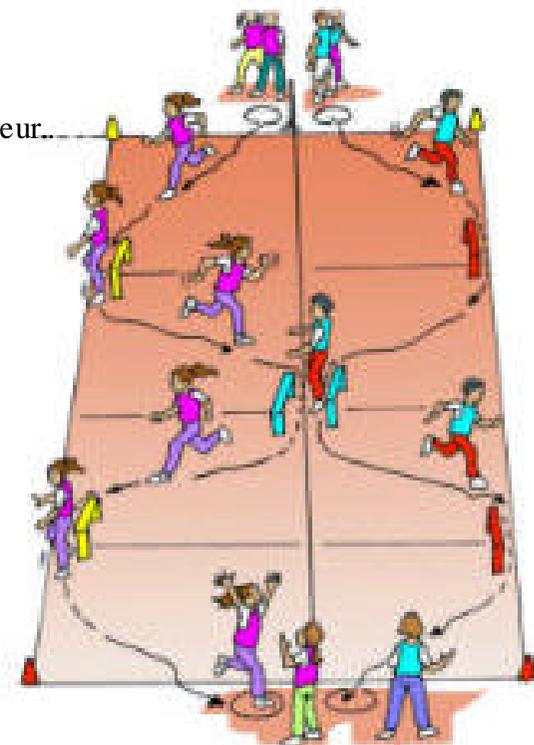
Variante

Faire un parcours de chaque côté du terrain et mettre en concurrence deux coureurs.

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

Critère de réussite

Meilleur temps et amélioration du temps



SE DEPLACER ET S'ÉQUILIBRER (suite)

LA FUSEE BLOQUEE

Objectifs de la tâche

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

But

Réaliser un parcours défini le plus rapidement possible et s'arrêter dans un espace limité.

Organisation matérielle

Plots et jalons ou lattes pour fabriquer une haie. Plots de départ et lignes d'arrivée marquées au sol à la craie.

Consignes

Courez le plus rapidement possible en direction de la haie.

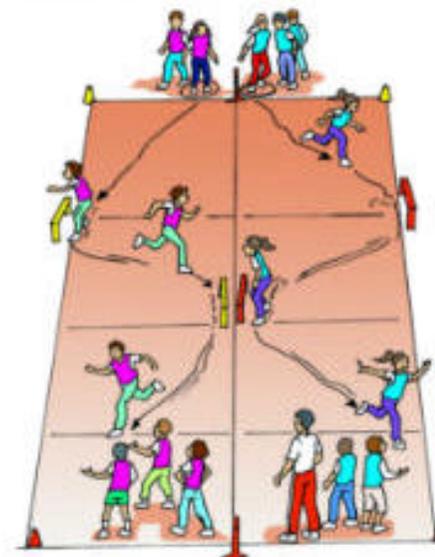
Arrêtez vous entre la ligne d'arrivée et la haie, sans la faire tomber

Variantes

Faire deux parcours parallèles et mettre en concurrence deux coureurs

Critère de réussite

Meilleur temps et amélioration du temps



ECHANGER

BALLON VOLE

Objectifs de la tâche

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

But

Frapper le ballon de baudruche pour l'envoyer vers son partenaire

Organisation matérielle

Configuration en 6 terrains (voir page 2) avec l'élastique servant de filet.

Une ballon de baudruche pour 2.

Une raquette pour chaque enfant

Consignes

Frapper le ballon en l'air pour échanger le plus longtemps possible avec votre partenaire

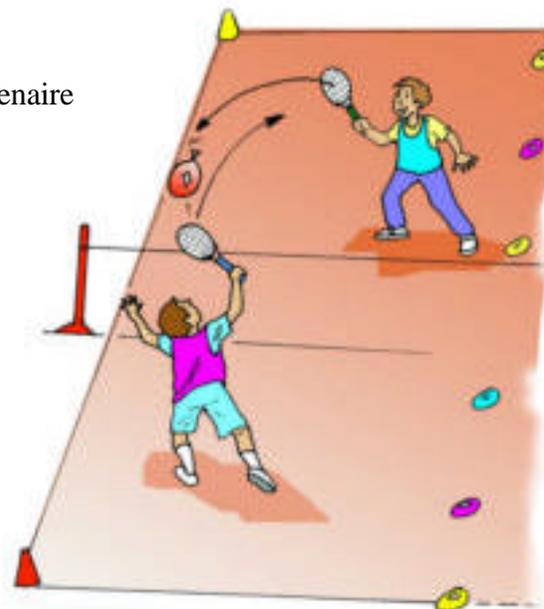
Variantes

Hauteur de l'élastique

Alterner coup droit et revers.

Critère de réussite

Nombre d'échanges



ECHANGER (suite)

LA CHISTERA

Objectifs de la tâche

Lire la trajectoire du ballon paille, se mettre en situation de frappe et établir un contact Pom Do- ballon.

But

Frapper le ballon avec la Pom Do pour l'envoyer vers son partenaire

Organisation matérielle

Configuration en 6 terrains (voir conditions de jeu) avec l'élastique servant de filet. Un ballon paille pour 2. Une Pom Do par élève.

Consignes

Frapper le ballon à terre pour échanger le plus longtemps possible avec votre partenaire

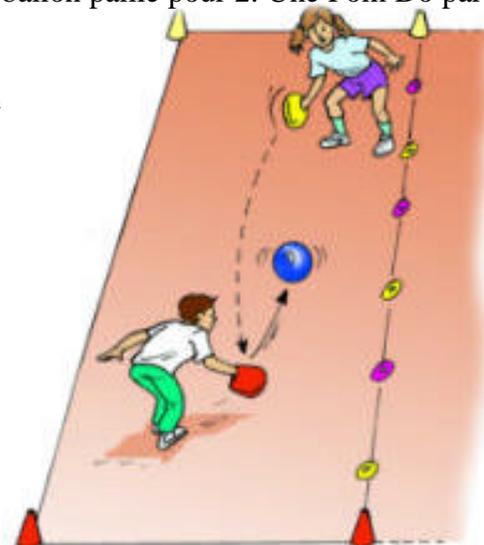
Variantes

Frapper après un rebond en envoyant par-dessus l'élastique

Frapper à main nue.

Critère de réussite

Nombre d'échanges réussis



ECHANGER (suite)

LES BALLE BRULANTES 2

Objectifs de la tâche

Maîtriser la trajectoire des balles et se placer pour pouvoir les frapper

But

En un temps donné, frapper les balles avec la raquette pour en avoir le moins possible dans son camp.

Organisation matérielle

Même nombre de balles mousse dans chaque camp.

Une raquette par joueur.

Au moins 2 balles par joueur.

2 équipes de même effectif de 3 à 6 joueurs.

2 terrains délimités par le filet.

Sur chaque terrain, les deux camps sont délimités par un élastique.

Consignes

Vider rapidement son camp en frappant les balles par-dessous ou par dessus l'élastique. Lorsqu'une balle envoyée par un adversaire arrive sur vous, frappez la sans l'arrêter

Variante

En augmentant l'effectif de chaque équipe, jouer sur le terrain de tennis entier en utilisant le filet.

Donner un temps limité

Critère de réussite

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

ECHANGER (suite)

HOCKEY TENNIS

Objectifs de la tâche

maîtriser la trajectoire de la balle pour pouvoir la frapper dans une direction choisie

But

Marquer des buts à son adversaire en frappant la balle à terre avec la raquette.

Organisation matérielle

Configuration en 6 terrains sans filet, séparés par une ligne médiane tracée à la craie.

Une raquette ou pom'do par enfant.

Deux plots de chaque côté pour délimiter les buts (largeur 3m).

Une balle paille pour 2. Un arbitre ou pas, selon le nombre d'enfants.

Consignes

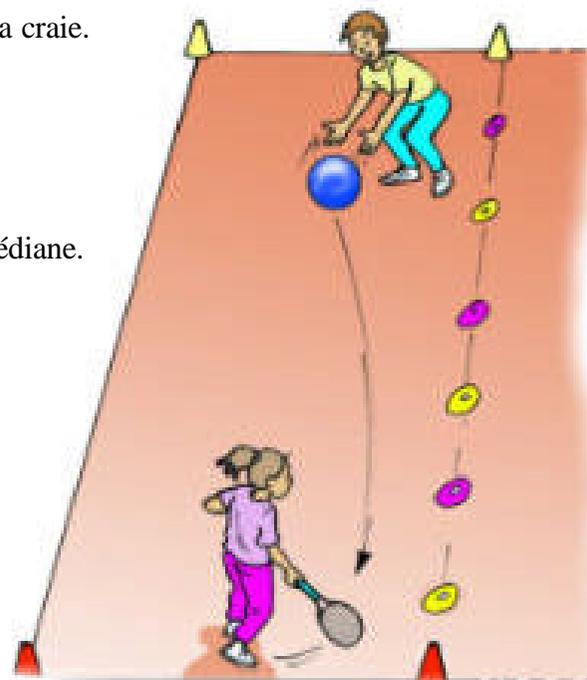
Marquez un but à votre adversaire en frappant la balle au sol avant la ligne médiane.

Variante

Autoriser l'arrêt de la balle avant la frappe.

Critère de réussite

Nombre de buts marqués



ENVOYER **— RENVOYER**

LA PASSE A CINQ

Objectifs de la tâche

Maîtriser la trajectoire

But

Lancer avec précision en direction d'un équipier et rattraper une balle après un rebond

Organisation matérielle

2 équipes de 6 joueurs sur un demi terrain de tennis

1 ballon de hand ball

Chasubles de couleurs différentes

Consignes

L'équipe, en possession de la balle au début du jeu, doit réaliser 5 passes au moins pour marquer un point.

L'autre équipe doit empêcher la circulation de la balle et tenter son interception après le rebond

Variante

Taille du terrain

Nombre de joueurs

Taille de la balle

Choix d'un bras pour la réception et de l'autre pour le lancer

Critère de réussite

Nombre de passes réussies consécutivement

ENVOYER

— RENVOYER (suite)

LA BALLE AU BUT

Objectifs de la tâche

Maîtriser la trajectoire en participant à un jeu collectif.

But

faire progresser le ballon jusqu'à la ligne adverse en passant à ses partenaires après un rebond

Organisation matérielle

2 équipes de six joueurs

1 ballon de hand-ball

Chasubles de couleurs différentes

Consignes

Allez marquer un essai derrière la ligne de vos adversaires sans progresser avec le ballon en main. Le ballon doit rebondir une seule fois avant d'être saisi par les attaquants et les défenseurs.

Variante

On peut progresser en dribblant.

Au moins X joueurs doivent avoir touché la balle avant de marquer

Critère de réussite

Nombre de passes

SITUATION DE REFERENCE

TU POINTES, JE FRAPPE

même situation que « croco maître »

Une situation d'évaluation initiale pour voir où en sont mes élèves, leurs besoins et « manques » particuliers, donc pour orienter mon enseignement.

Objectifs de la tâche

Lire et maîtriser les trajectoires pour renvoyer la balle vers le camp adverse

But

Renvoyer la balle en la frappant avec la raquette après un rebond

Organisation matérielle

Sur un terrain rouge 1, avec un élastique.

Une balle mousse et une raquette par élève.

Si plus de 3 échanges : passer au niveau rouge 2

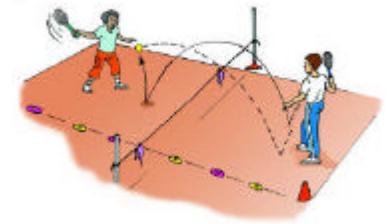
Consignes

Renvoie la balle lancée par ton camarade en la frappant avec la raquette, après un rebond, vers le camp adverse.

Variantes

Variation des trajectoires et augmenter les déplacements

Délimiter une zone de renvoi: terrain adverse



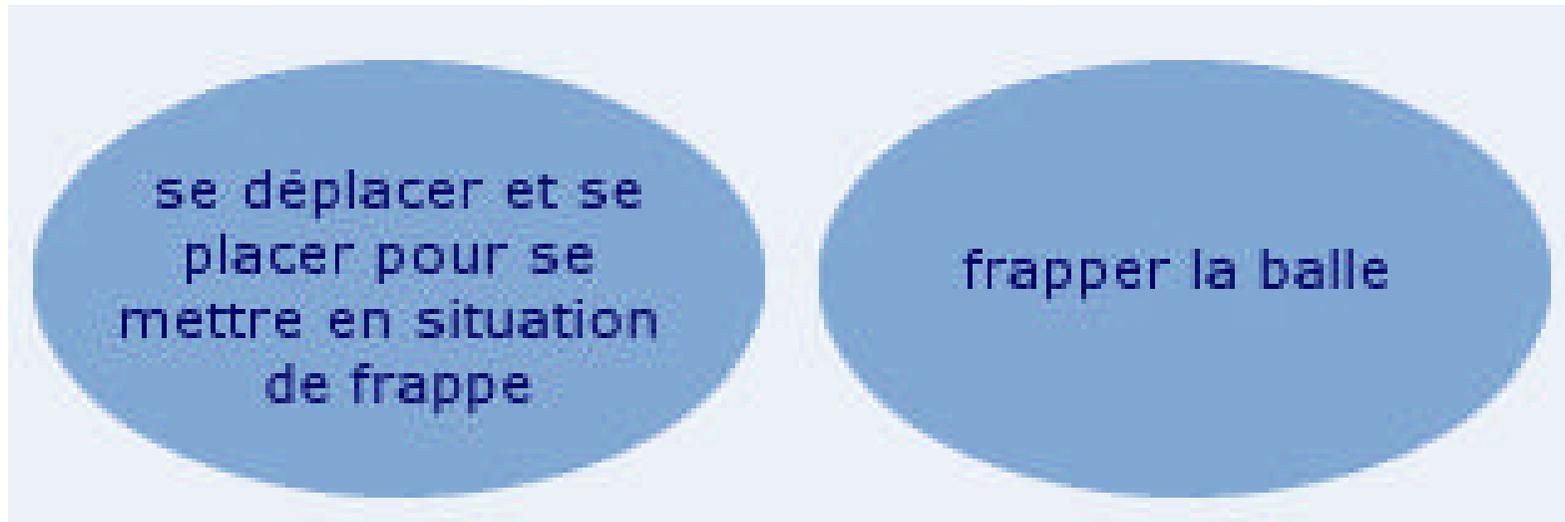
SITUATIONS

D'APPRENTISSAGE :

Des situations d'apprentissage et d'exercice pour progresser, apprendre et exercer.
Ces situations seront organisées en séances ou leçons par le maître , la maîtresse ou l'éducateur.

Elles ciblent un nombre limité de savoirs et peuvent être progressives (variantes, simplifications et complexifications).

Pour des « objectifs d'apprentissage »



NIVEAU ROUGE 1
CONSTAT DE DEPART :
PAS D'ECHANGES
POSSIBLES
— terrain 8m x 4m

NIVEAU ROUGE 2
CONSTAT DE DEPART :
QUELQUES ECHANGES
POSSIBLES
— terrain 12m x 6m

NIVEAU ROUGE 1 (O CONSTAT DE DEPART : O O PAS D'ECHANGES POSSIBLES)

LA BALLE AU BOND

Objectifs de la tâche

Lire et maîtriser les trajectoires.

But

Attraper la balle après un rebond

Organisation matérielle :

Sur un terrain **Rouge 1**, avec un élastique et une balle mousse pour deux.

Matérialiser par une croix à la craie les positions du lanceur et du joueur

Position des élèves: Le lanceur est à environ 2m du filet, le joueur à 4m.

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

Deux bandes de marquage amovibles pour matérialiser les zones de rebond

Consignes

Bloquer la balle envoyée par le partenaire après un rebond et la renvoyer en la faisant rouler sous le filet.

Le lanceur doit viser la bande correspondant à la couleur du plot demandée par le joueur en réalisant un lancer style «coup droit», du bas vers le haut, Pied gauche devant pour les droitiers.

Alterner joueur et lanceur après 10 lancers.

Variantes :

Avancer ou reculer la position du joueur en fonction des réussites.

Augmenter ou diminuer la distance entre le lanceur et le joueur

Complexifications

Exiger une réception à bras tendus.

Exiger une réception en se tournant du côté où vient la balle (côté rouge ou côté jaune, cf. préparation au coup droit ou au revers).

Exiger une réception à hauteur de bassin.



MARCHAND DE GLACE

Objectifs de la tâche

Lire et maîtriser les trajectoires.

But

Réceptionner la balle (boule de glace) dans le cône (cornet) après un rebond

Organisation matérielle

(idem balle au bond)

Sur un terrain «**rouge 1**», avec un élastique et une balle mousse pour deux

Matérialiser par une croix à la craie les positions du lanceur et du joueur

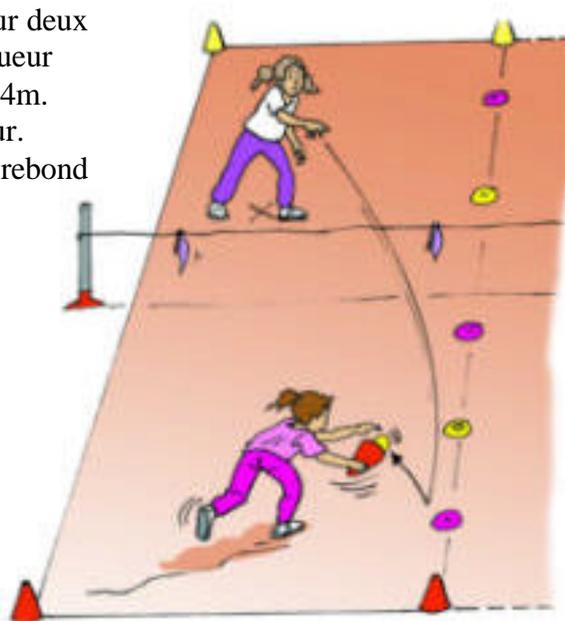
Position des élèves: Le lanceur est à environ 2m du filet, le joueur à 4m.

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

Deux bandes de marquage amovibles pour matérialiser les zones de rebond

Matériel supplémentaire:

Un cône pour deux



LA GIFLE

Objectifs de la tâche

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

But

Frapper la balle avec la Pom Do pour l'envoyer vers son partenaire

Organisation matérielle

(idem balle au bond)

Sur un terrain **rouge 1**, avec un élastique et une balle mousse pour deux

Matérialiser par une croix à la craie les positions du lanceur et du joueur

Position des élèves: Le lanceur est à environ 2m du filet, le joueur à 4m.

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

Deux bandes de marquage amovibles pour matérialiser les zones de rebond

Matériel supplémentaire : Une Pom Do pour deux

Consignes

Frapper la balle avec un rebond pour qu'elle retombe dans le camp de votre camarade. Le point sera validé si celui-ci la rattrape à la main après un rebond.

Variante

En cas de difficultés, la balle molle peut être remplacée par une balle paille ou un ballon paille.

LE TENNISMAN

Objectifs de la tâche

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

But

Frapper la balle avec la raquette pour l'envoyer vers son partenaire

Organisation matérielle

(idem balle au bond)

Sur un terrain **rouge 1**, avec un élastique et une balle mousse pour deux

Matérialiser par une croix à la craie les positions du lanceur et du joueur

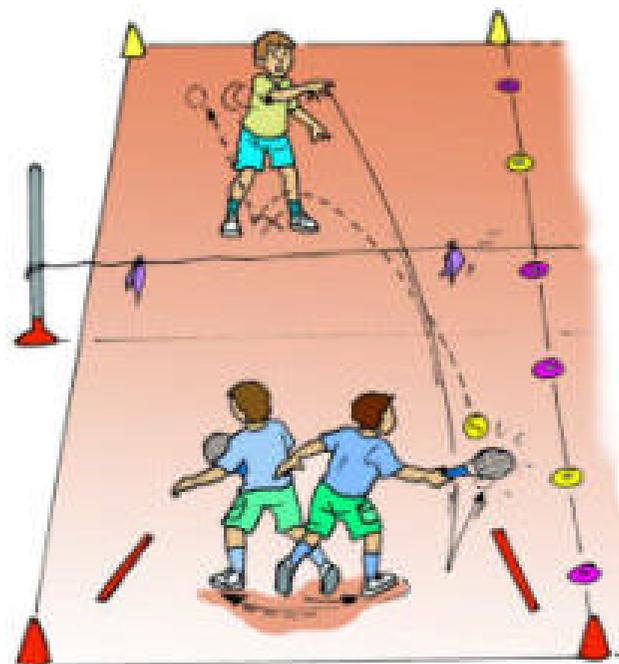
Position des élèves: Le lanceur est à environ 2m du filet, le joueur à 4m.

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

Deux bandes de marquage amovibles pour matérialiser les zones de rebond.

Matériel supplémentaire:

Une raquette pour deux



LA PELOTE BASQUE

Objectifs de la tâche

Lire la trajectoire du ballon, se mettre en situation de frappe et contrôler son renvoi pour favoriser la poursuite de l'échange.

But

Frapper le ballon avec la Pom Do par-dessus le filet pour réaliser des échanges avec son partenaire.

Organisation matérielle

Configuration en 6 terrains **rouge 1** avec l'élastique servant de filet. (cf.organisation)

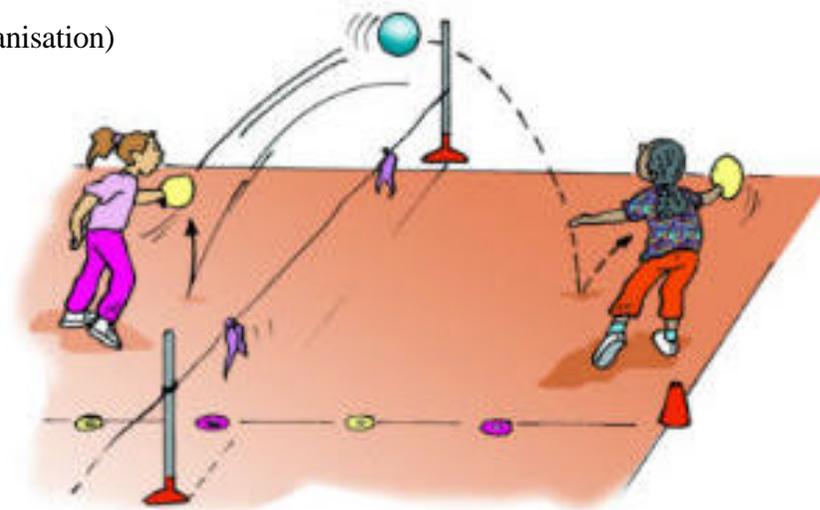
Un ballon paille pour 2. Une Pom Do par élève.

Consignes

Frappez le ballon avec contrôle afin de permettre la poursuite de l'échange.

Critère de réussite

Nombre d'échanges



LES CROCODILES

Objectifs de la tâche

Lire la trajectoire de la balle, se mettre en situation de frappe et contrôler son renvoi pour favoriser la poursuite de l'échange

But

Frapper le ballon paille avec la raquette en contrôlant la trajectoire pour réaliser des échanges avec son partenaire.

Organisation matérielle

Configuration en 6 terrains **rouge 1** avec l'élastique servant de filet. (cf.organisation)

Un ballon paille pour 2. Une raquette par élève.

Les deux joueurs sont placés derrière la ligne de fond de terrain.

Consignes

Frappez du bas vers le haut en direction de votre partenaire.

Complexification

Jouer avec des balles en mousse.

Critère de réussite

Nombre d'échanges

NIVEAU ROUGE 2 : QUELQUES ECHANGES

L'ESSUIE GLACE

Objectifs de la tâche

Lire et maîtriser les trajectoires pour renvoyer la balle vers le camp adverse

But

Frapper la balle après un rebond en réalisant un coup droit et un revers consécutivement.

Organisation matérielle

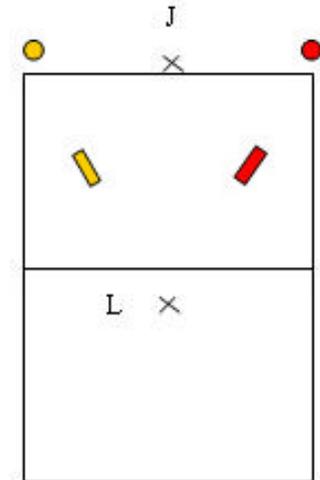
Sur un terrain **Rouge 2**, avec un élastique et une balle mousse et une raquette pour deux.

Matérialiser par une croix à la craie les positions du lanceur et du joueur

Position des élèves. Le lanceur est à environ 2m du filet, le joueur derrière la ligne de fond de terrain.

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

Deux bandes de marquage amovibles sont placées à 1m du fond de terrain pour matérialiser les zones de rebond.



Consignes

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

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

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

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

Variante

Le joueur peut choisir la couleur sur laquelle il veut recevoir la balle.

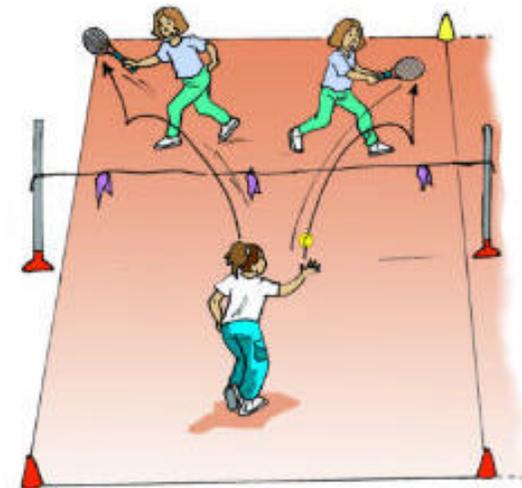
Le lanceur peut annoncer la couleur sur laquelle il va envoyer la balle.

Critère de réussite

Nombre de balles renvoyées dans le terrain adverse.

Complexification

- Varier les trajectoires et augmenter les déplacements du joueur
- Augmenter les limites du terrain en reculant la ligne de fond de court, puis sa largeur.
- Utiliser des trajectoires plus tendues sur les lancers (par exemple, lancer à bras cassé).



LA NAVETTE

Objectifs de la tâche

Lire et maîtriser les trajectoires pour renvoyer la balle vers le camp adverse

But

Frapper la balle après un rebond en réalisant un coup droit ou un revers.

Organisation matérielle

Sur un terrain **Rouge 2**, avec un élastique, deux balles mousse et une raquette pour deux.

Matérialiser par une croix à la craie les positions du lanceur et du joueur

Position des élèves: Le lanceur est à mi-court, le joueur est derrière la ligne de fond de terrain.

Deux bandes de marquage amovibles sont placées, une à 1m de l'élastique, l'autre à 1m de la ligne de fond de court pour matérialiser les zones de rebond.

Consignes

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

Le lanceur commence à envoyer une balle courte, la rattrape après la frappe du joueur, renvoie la balle vers la deuxième cible située en fond de court en utilisant une trajectoire arrondie, et fait de même avec une deuxième balle (placée à côté de lui).

Variation des formes de lancers: Lancer style «freesbee» et à deux mains style «passe de rugby»

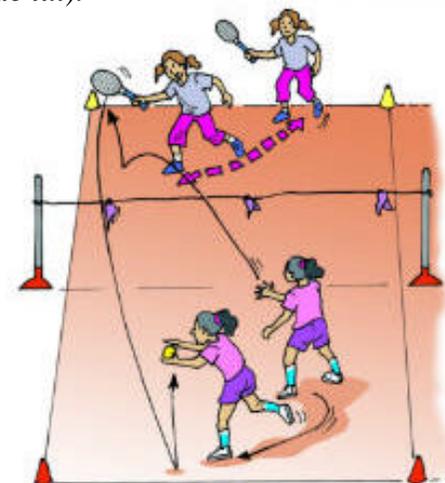
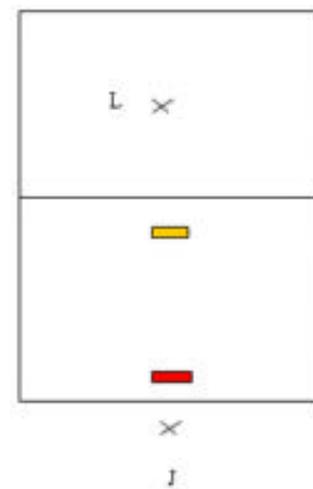
Critère de réussite

Nombre de balles renvoyées dans le terrain adverse.

Complexification

- Utiliser des trajectoires plus tendues sur les lancers (par exemple, lancer à bras cassé)

Augmenter les limites du terrain en reculant la ligne de fond de court.



LE JET D'EAU

Objectifs de la tâche

Lire la trajectoire de la balle, se mettre en situation de frappe simplifiée et contrôler son renvoi pour favoriser la poursuite de l'échange.

But

Frapper la balle avec la raquette de façon à produire une trajectoire montante à 2 ou 3 mètres au dessus du filet pour réaliser des échanges avec son partenaire. Différer au maximum le moment de l'impact en laissant redescendre la balle.

Organisation matérielle

Configuration en 6 terrains **rouge 2** (cf.organisation) avec l'élastique servant de filet.

Une balle mousse pour 2. Une raquette par élève.

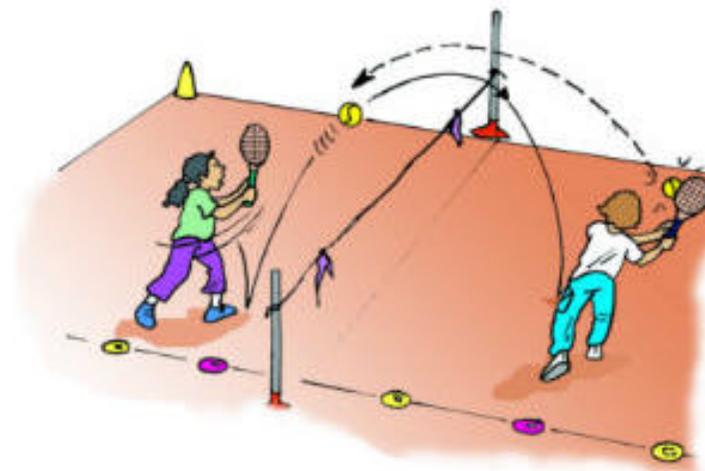
Le terrain sera réduit dans sa longueur à environ 4m (terrain de 4m par 4).

Consignes

Frappez vers le haut en évitant de faire sortir la balle des limites du terrain.

Critère de réussite

Nombre d'échanges.



LA RIVIERE

Objectifs de la tâche

Lire et maîtriser des trajectoires longues et courtes pour renvoyer la balle vers le camp adverse.

But

Renvoyer la balle après un rebond dans le camp adverse en réalisant un coup droit ou un revers.

Organisation matérielle

Une raquette et une balle mousse pour deux.

Terrain **Rouge 2**, filet à hauteur classique.

Matérialiser une zone d'envoi interdite (la rivière).

Consignes

Le lanceur est en L1. Il décide arbitrairement de la zone d'envoi et récupère la balle renvoyée par le joueur.

Variante

Le lanceur récupère la balle dans un cône après un rebond. Voir la situation «marchand de glaces».

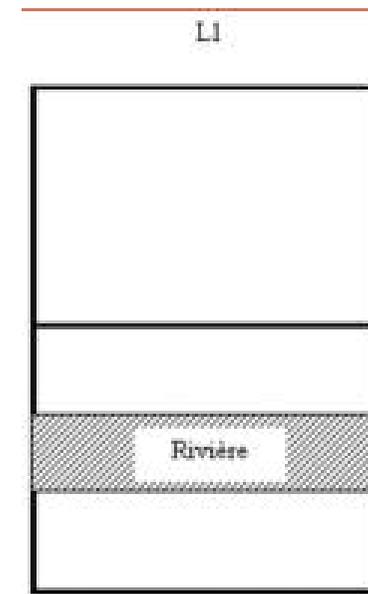
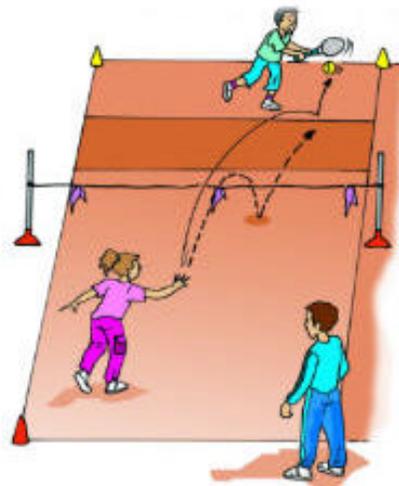
Critère de réussite

Nombre de balles renvoyées dans le camp adverse.

Nombre de balles réceptionnées dans le cône pour la variante

Complexification

Lancer à bras cassé



L' OEIL DE LYNX

Objectifs de la tâche

Lire et maîtriser les trajectoires pour renvoyer la balle vers le camp adverse.

But

Renvoyer la balle après un rebond dans le camp adverse en réalisant un coup droit ou un revers.

Organisation matérielle

Matérialiser les zones de lancer (bandes amovibles ou craies)

Consignes au lanceur

Annoncer le numéro de la zone choisie, puis lancer style «coup droit», «freesbee» ou à deux mains style «passe de rugby» à partir de L1. Déplacer le joueur et rattraper sa balle après un rebond.

Variantes

1: Le joueur annonce la zone dans laquelle il veut recevoir.

2: Le lanceur vise une des 4 zones sans annonce préalable.

3: Le joueur annonce dès qu'il le peut, de préférence avant que la balle franchisse le filet, la zone dans laquelle va tomber la balle. Lanceur en position L2.

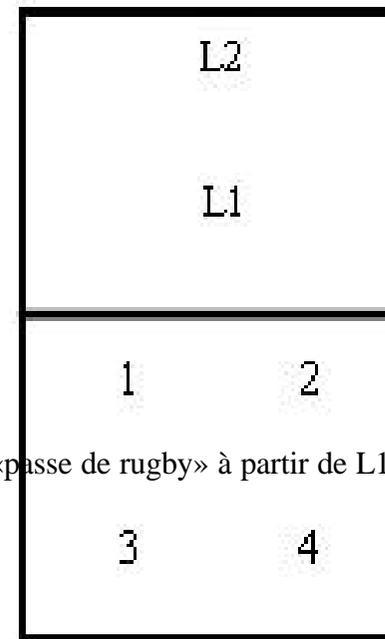
Critère de réussite

Nombre de balles renvoyées dans le terrain adverse.

Nombre d'annonces correctes pour la variante 3.

Complexification

Utiliser des trajectoires plus tendues sur les lancers à partir de la position L2 (par exemple, lancer à bras cassé).



L'HISPANIQUE

Objectifs de la tâche

Lire et maîtriser des trajectoires longues (voire très longues) pour renvoyer la balle vers le camp adverse.

But

Renvoyer la balle après un rebond dans le camp adverse en réalisant un coup droit ou un revers.

Organisation matérielle

Une raquette et une balle pour deux.

L'élastique représentant le filet doit être tendu à une hauteur comprise entre 2 m et 3 m.

Matérialiser deux zones cibles de la largeur du couloir (environ 1,50 m).

Consignes

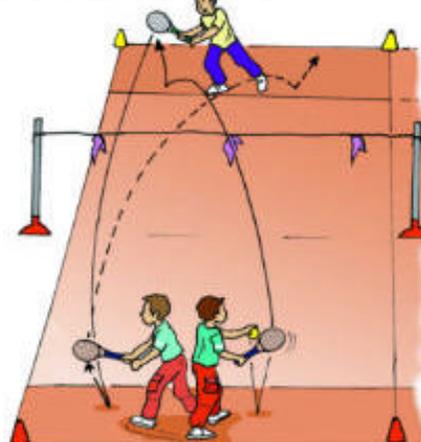
Réaliser quelques échanges raquette-raquette par dessus l'élastique en essayant d'atteindre la zone cible.

Simplification

Un cône, une raquette et une balle pour deux.

Proposer deux rôles : un lanceur envoie la balle à la main

« à bras cassé » dans la zone cible, par dessus l'élastique. Après un rebond, le joueur doit la frapper et atteindre la zone cible en réalisant une trajectoire par arrondie par dessus l'élastique. Le lanceur réceptionne alors la balle dans le cône.



LE COMPTE EST BON

Objectifs de la tâche

Lire et maîtriser des trajectoires. Contrôler la frappe pour renvoyer la balle avec précision vers le camp adverse.

But

Renvoyer la balle après un rebond dans le camp adverse en réalisant un nombre d'échanges imposé (3, puis 7, puis 10, puis 15)

Organisation matérielle

Plots de 4 couleurs différentes: blancs, jaunes, bleus, rouges.

Sur terrain **Rouge 2**, une raquette chacun et une balle mousse pour deux.

Consignes

Nombre d'échanges	3	7	10	15
Couleur du plot gagné	blanc	jaune	bleu	rouge
Points gagnés	1	2	4	8

Jouer en réalisant le nombre d'échanges imposé pour collecter des plots.

Quand vous avez réalisé une série (3, 7, 10, 15), vous recommencez.

Au bout de 10 minutes, chaque équipe compte ses plots et ses points .

Variante

Après avoir récupéré la balle dans le cône, le lanceur la renvoie de sa position de réception.

Critère de réussite

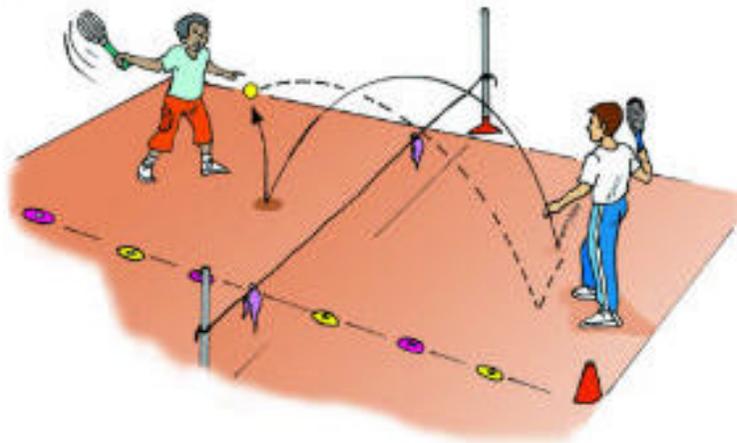
Nombre de points par équipe.

CROCO MAITRE

Idem situation "Le record" mais c'est le maître qui envoie les balles avec la raquette pour complexifier la lecture de la trajectoire et poursuit l'échange avec l'enfant.

Critère de réussite:

Nombre de balles renvoyées



SITUATIONS D'EVALUATION : des activités pour une ou des situations d'évaluation terminale afin de vérifier ensemble ce que mes élèves ont appris, ce que je leur ai enseigné, où nous en sommes arrivés.

NIVEAU ROUGE 1 : PAS D'ECHANGES

— terrain 8m x 4m

TU POINTES, JE FRAPPE

même situation que « croco maître » ci - dessus

Une situation d'évaluation initiale pour voir où en sont mes élèves, leurs besoins et « manques » particuliers, donc pour orienter mon enseignement.

Objectifs de la tâche

Lire et maîtriser les trajectoires pour renvoyer la balle vers le camp adverse

But

Renvoyer la balle en la frappant avec la raquette après un rebond

Organisation matérielle

Sur un terrain rouge 1, avec un élastique.

Une balle mousse et une raquette par élève.

Si plus de 3 échanges : passer au niveau rouge 2

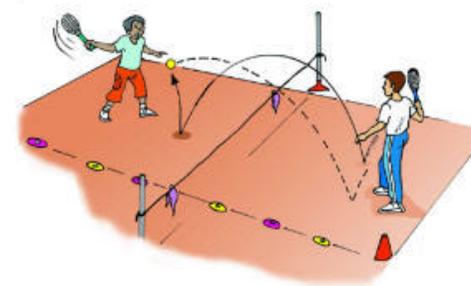
Consignes

Renvoie la balle lancée par ton camarade en la frappant avec la raquette, après un rebond, vers le camp adverse.

Variantes

Varié les trajectoires et augmenter les déplacements

Délimiter une zone de renvoi: terrain adverse



LE RECORD

NIVEAU ROUGE 2 : — QUELQUES ECHANGES

— terrain 12m x 6m

Organisation matérielle

Sur terrain Rouge 2, une raquette chacun et cinq balles mousse pour deux.

Un arbitre par terrain.

Consignes

Établissez un record d'échanges en gardant la balle à l'intérieur du terrain. Vous avez 5 essais. Les balles jouées ne peuvent être réutilisées.

Critère de réussite

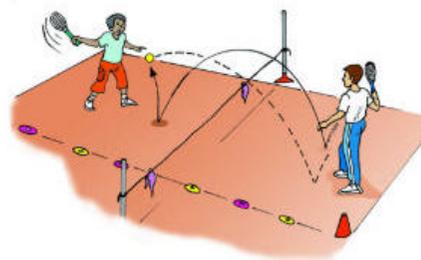
Réaliser au moins une fois cinq échanges avec la même balle.

Remarques

Les différences de niveau entre élèves peuvent vous conduire à proposer aux enfants une opposition

Maître- élève.

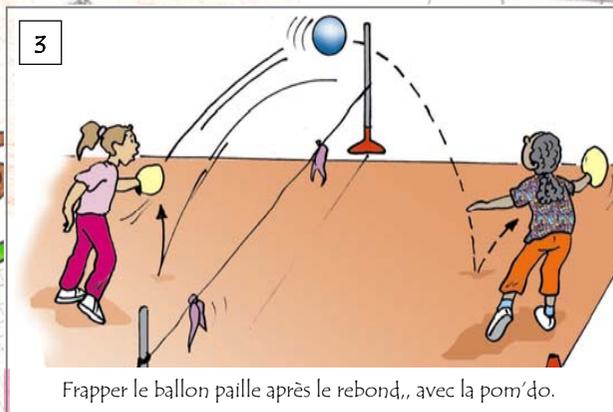
Toutes les situations proposées au niveau rouge 2 peuvent être reprises en utilisant des balles souples, afin de les complexifier.



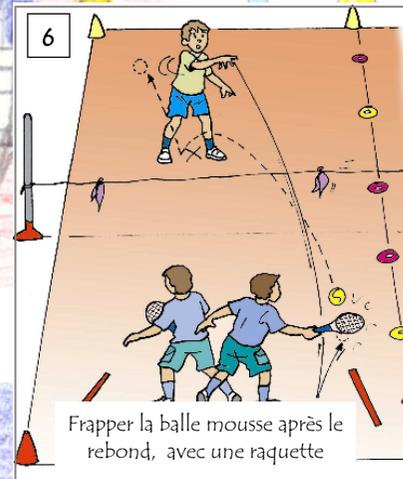
FICHE ÉLÈVE D'AUTO-ÉVALUATION

NIVEAU ROUGE 1

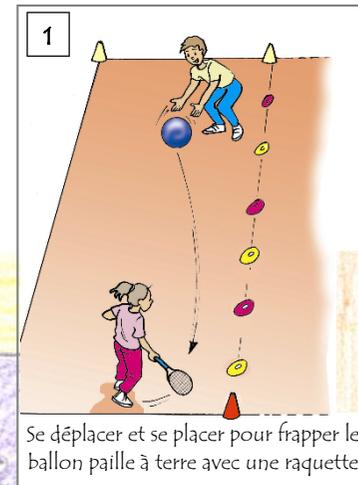
Encadre et colorie les vignettes numérotées qui décrivent les compétences que tu as acquises



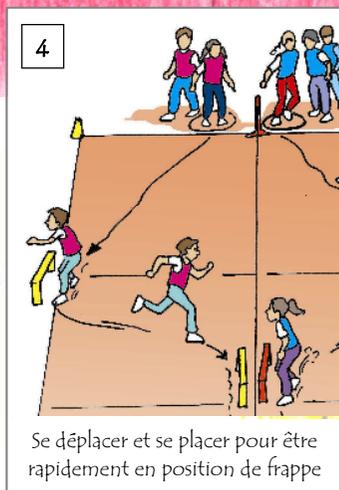
Frapper le ballon paille après le rebond,, avec la pom'do.



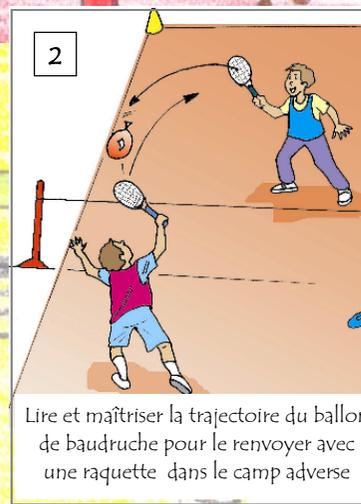
Frapper la balle mousse après le rebond, avec une raquette



Se déplacer et se placer pour frapper le ballon paille à terre avec une raquette



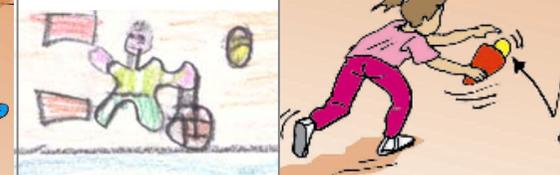
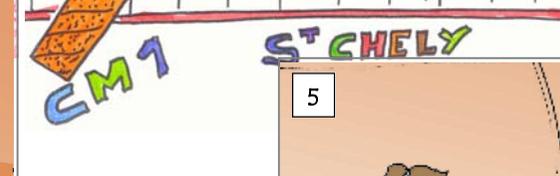
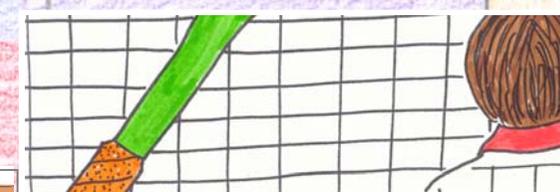
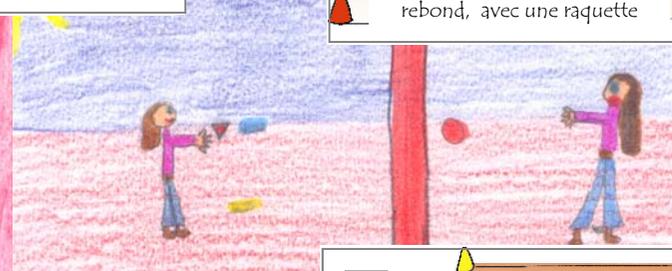
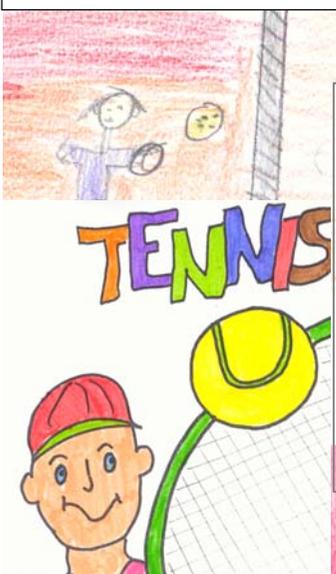
Se déplacer et se placer pour être rapidement en position de frappe



Lire et maîtriser la trajectoire du ballon de baudruche pour le renvoyer avec une raquette dans le camp adverse

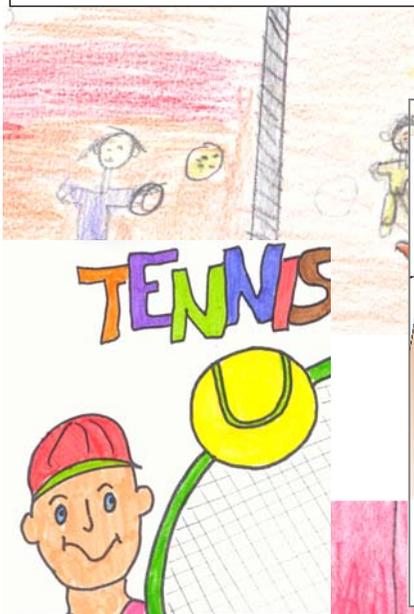


Se déplacer et se placer pour recevoir la balle dans le cône



**FICHE ÉLÈVE D'AUTO-ÉVALUATION
NIVEAU ROUGE 2**

Encadre et colorie les vignettes numérotées qui décrivent les compétences que tu as acquises



1

Se déplacer et se placer latéralement pour renvoyer la balle dans le camp adverse

2

Se déplacer et se placer en avant et en arrière pour renvoyer sa balle dans le camp adverse

6

Se déplacer et se placer sur des trajectoires variées, contrôler sa frappe pour tenir l'échange avec son partenaire.

4

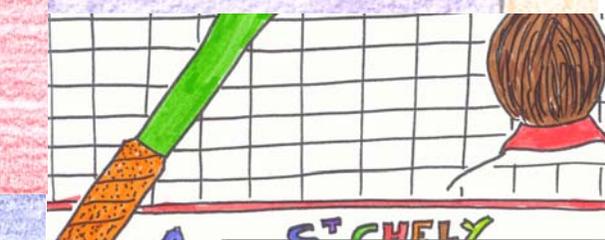
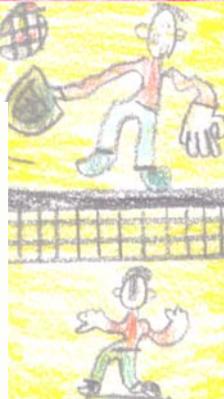
Lire et maîtriser les trajectoires, contrôler sa frappe pour réaliser des trajectoires hautes et longues.

5

Lire et maîtriser les trajectoires longues et courtes, se positionner et contrôler sa frappe en variant à son tour sa longueur de balle

3

Réaliser des trajectoires hautes et courtes



Un exemple de rencontre USEP

CONFIGURATION

- nombre de classes : **4**
- nombre d'enfants par classe : **24**
- nombre de mini terrains : **12**
- nombre de jeux retenus : **6**
- nombre d'ateliers : **5**
- encadrement : **4** enseignants

- nombre de groupes :**
4 de niveau Rouge 1 : 10 enfants par groupe
 (possibilité de constituer des sous groupes de 4,5 ou 6 enfants)
8 de niveau Rouge 2 : 7 enfants par groupe
 (possibilité de constituer des sous groupes de 3 ou de 4)

DEROULEMENT

sur chaque mini-terrain l'ordre de passage sera le suivant :

- 1) passe à 5 et balle au but (sans comptage de points)
- 2) l'essuie glace
- 3) la navette
- 4) l'œil de lynx
- 5) le record

Horaires :

13h30-14h : mise en place des groupes et dernières explications

14h-16h : déroulement de l'activité

16h-16h30 : conclusion , goûter et retour

planning des activités :

	objectif	jeux	but
14h-14h20	lire et maîtriser la trajectoire	la balle au but	faire progresser le ballon jusqu'à la ligne de but adverse en effectuant des passes avec 1 rebond
		la passe à 5 et la balle au but	faire 5 passes consécutives avec ses coéquipiers
14h20-14h40	lire et maîtriser la trajectoire pour renvoyer la balle dans le camps adverse	l'essuie glace	renvoyer la balle après 1 rebond en réalisant consécutivement 1 coup droit et 1 revers
14h40-15h	lire et maîtriser la trajectoire pour renvoyer la balle dans le camps adverse	la navette	renvoyer la balle après 1 rebond en réalisant 1 coup droit ou 1 revers
15h-15h20	lire et maîtriser la trajectoire pour renvoyer la balle dans le camps adverse	l'œil de lynx	renvoyer la balle après 1 rebond en réalisant 1 coup droit ou 1 revers
15h20-15h40	lire et maîtriser la trajectoire pour renvoyer la balle dans le camps adverse	le record	renvoyer la balle après 1 rebond en réalisant 1 coup droit ou 1 revers

Chaque atelier durera 20'. Les ateliers seront mis en place sur le même mini-terrain.

Chaque enfant devra remplir sa fiche de notation.

fiche de notation

Nom prénom :

jeux	nombre de points ou d'échanges	nombre d'essais
l'essuie glace		
la navette		
l'œil de lynx		
le record		

Les enfants seront regroupés par niveau dans des sous groupes de 3 , 4 , 5 ou 6 joueurs. Chaque enfant devra rencontrer plusieurs fois les autres membres du sous groupe.

Pour le jeu du record le but sera d'établir le plus grand nombre d'échanges , à l'occasion de chaque passage. Le nombre d'échanges ainsi que celui des d'essais effectués seront comptabilisés , une moyenne sera calculée pour chaque classe.

Pour les jeux de **l'essuie glace**, de la **navette** et de **l'œil de lynx** le joueur qui renverra la balle dans les limites du terrain marquera chaque fois 1 point ; le lanceur fera de même chaque fois qu'il parviendra à bloquer la balle après 1 rebond.

Dans un même groupe les enfants passeront plusieurs fois . Chaque jeu durera 20'. Des rotations types devront être définies par avance. Chaque fois que les enfants termineront la rotation, ils devront la recommencer 1 ou plusieurs fois jusqu'à parvenir au terme des 20' de jeu.

Noter dans les cases correspondantes, le nombre d'échanges effectués par les 2 joueur pour le jeu du record; pour ceux de **l'œil de lynx** , de **l'essuie glace** et de **la navette** , le nombre de balles réceptionnées par le lanceur et de balles renvoyées dans le terrain par le joueur. Il sera possible au sein du même niveau de constituer plusieurs groupes et de changer leur composition sur les différentes rotations mises en place.

Les enfants devront noter leurs points ou échanges par jeu ainsi que le nombre de passages. Ils donneront ensuite à leur maître le nombre total de points ou échanges marqués ainsi que le nombre d'essais ou passages effectués. Répertoire le nombre de points marqués et d'essais effectués par toute la classe , pour établir une moyenne. Ceci permettra d'établir un classement.

nombre de points marqués par élève :

	nombre d'échanges ou de pts	nombre d'essais
l'essuie glace		
la navette		
l'œil de lynx		
le record		
Total	échanges et pts	essais

nombre de points marqués par classe :

	nombre d'échanges ou de pts	nombre d'essais
élève1		
élève2		
élève3		
élève4		
élève5		
élève6		
élève7		
élève8		
élève9		
élève10		
élève11		
élève12		
élève13		
élève14		
élève15		
élève16		
élève17		
élève18		
élève19		
élève20		
élève21		
élève22		
élève23		
élève24		
élève25		
Total	échanges et pts	essais
Moyenne de la classe		