

USEP 66

1 rue Michel Doutres
66000 Perpignan
Email : usefol66@laligue .org
www.laligue66.org



USEP 66

[RENCONTRE INTERCLASSES DE TENNIS]

Rencontre Class'Tennis USEP

L'USEP s'est associé au comité de tennis des Pyrénées-Orientales, pour proposer l'activité « tennis » comme support pédagogique aux enseignants du département. Le schéma de la rencontre proposée offre des activités accessibles à un public de non spécialistes. Si les terrains de tennis sont inaccessibles, une cour d'école goudronnée, un gymnase, s'avèrent suffisants pour préparer la rencontre. Vous trouverez sur le site de l'USEP des outils qui vous permettront de construire votre séquence d'apprentissage.

Quels sont les enjeux de l'activité « tennis » à l'école ?

La prise d'informations et d'initiatives

- **Anticiper** les actions de l'autre : apprécier, lire les trajectoires et s'y adapter
- **Coopération** : ajuster ses actions pour être capable de faire durer un échange.
- Repérer les espaces libres à utiliser ou à défendre pour passer de **l'échange coopératif** avec un partenaire au **duel** contre un adversaire.
- **Opposition** : utiliser des frappes variées (trajectoires, puissance, effets) pour créer un déséquilibre et gagner le duel.

Le développement des habiletés motrices

- > les manipulations avec la raquette (prise en main et utilisation coup droit et revers)
- > la maîtrise des frappes de balles
- > diversification des trajectoires dans la profondeur et latéralement
- > les divers déplacements et replacements

DEROULEMENT DE LA JOURNEE

9h 45 Rassemblement

10h - 12h : 3 ateliers

PIQUE NIQUE (à prévoir)

13h - 14h30 : 3 ateliers (suite)

14h45 : Proclamation des résultats

15h : départ des cars

ADULTES NECESSAIRES : 3 sur chaque atelier. Ainsi chaque enseignant sera accompagné d'au moins 2 adultes **qui connaîtront les ateliers et aideront à leur gestion.**

Chaque adulte est fixe sur son atelier. Il doit sur chaque rotation gérer l'arbitrage de 2 équipes

ORGANISATION GENERALE ET DEROULEMENT DES ACTIVITES

Chaque classe présentera le nombre d'équipe défini dans le document d'organisation : entre 4 et 6.

Chaque équipe aura à peu près le même nombre d'élèves.

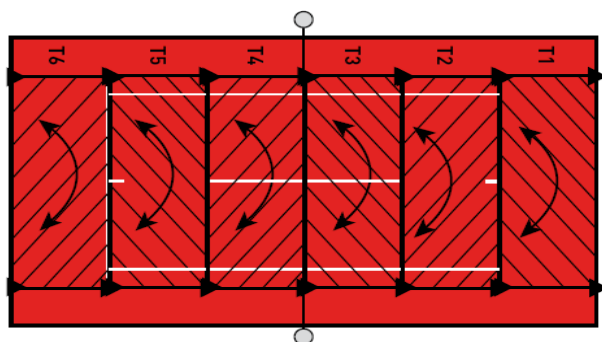
Les équipes seront classées par niveau d'habileté. Les équipes au numéro supérieur sont les plus habiles.

Équipez vos équipes par un chasuble. Chaque responsable d'atelier pourra ainsi mieux repérer les équipes sur son court.

Chaque équipe doit disposer d'une **fiche de résultats** (fournie dans le dossier). Elle permettra aux élèves de se déplacer vers les ateliers prévus et de noter leurs performances.

Merci de **prévoir une chemise à rabats** pour la ranger et de quoi écrire.

Capacité max de la rencontre : 6 x 24 élèves = 144 élèves



Espace de jeu pour la rencontre

1 terrain stabilisé + 4 courts de tennis au minimum

Le terrain est partagé dans sa longueur en deux parties grâce à un élastique accroché au grillage (hauteur de 60 à 90 cm).

Les terrains mesureront 12 m x 6 m environ.

Ateliers prévus le jour de la rencontre :

Ateliers	Jeux	But	Terrain-matériel
Habilité	Courses de relais	Maitriser la balle	
Habilité, envoi	Tennis-basket	Maitriser la balle et envoyer la balle sur une cible fixe	
Envoi	Les chasseurs et les gazelles	Envoyer pour viser une cible mobile	Stade ou aire sur terrain stabilisé Plots, coupelles, 12 raquettes, 12 balles en mousse
Renvoi	Le marchand de glaces	Récolter le maximum de glaces (balles réceptionnées dans le cône après avoir été renvoyées par un joueur -partenaire)	Terrain de tennis, 1 grand élastique, 6 balles de tennis, 6 cônes, 6 raquettes
Renvoi	Les cibles	Marquer un maximum de points en renvoyant la balle dans la cible	Terrain de tennis, 1 grand élastique, 12 balles de tennis coupelles, 6 raquettes
Opposition duelle	Mano à mano	Battre l'adversaire en en développant une tactique	Terrain de tennis, 1 grand élastique, 6 balles de tennis, coupelles ou marquage élastomère
Coopération duelle	Record	Effectuer le plus grand nombre d'échanges avec son partenaire	Terrain de tennis, 12 raquettes, 1 grand élastique, 6 balles en mousse
Opposition duelle	Match	Battre ses adversaires en en développant une tactique	Terrain de tennis, 12 raquettes, 1 grand élastique, 6 balles en mousse, coupelles ou marquage élastomère

Les « chasseurs et les gazelles »

Objectif :

Envoyer pour viser une cible mobile

ORGANISATION : 2 équipes s'opposent, les gazelles contre les chasseurs.

Les chasseurs sont placés côté à côté sur une même ligne avec 1 raquette et 1 balle mousse chacun.

Les gazelles, **au signal**, passent en courant une par une devant les chasseurs.

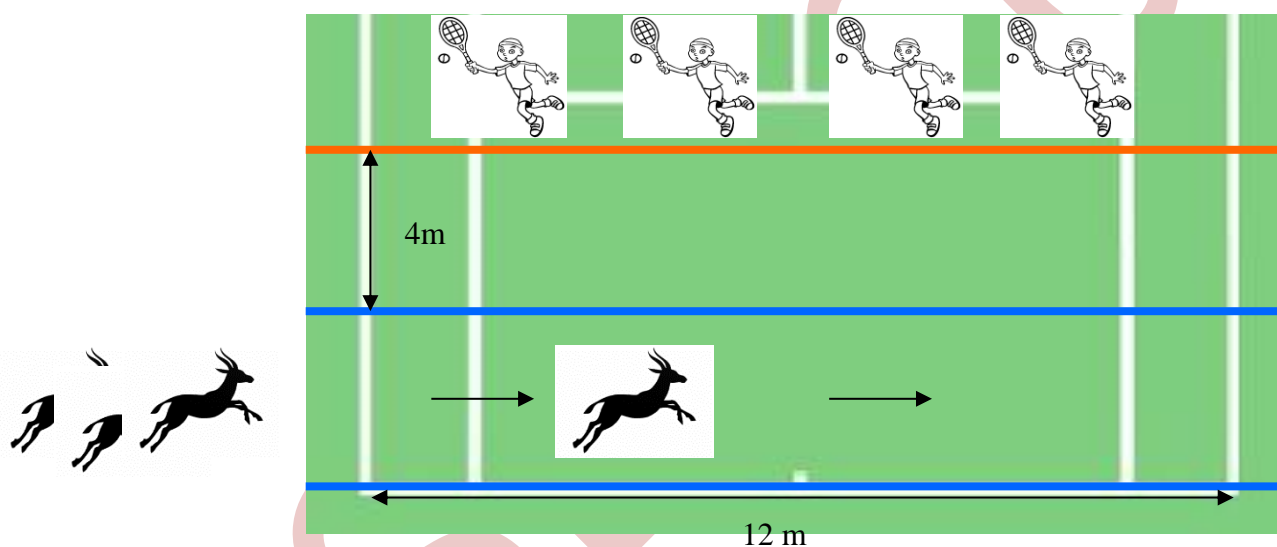
Chaque gazelle a maximum 10 secondes pour traverser.

Les chasseurs envoient la balle en mousse avec la raquette en essayant de toucher la gazelle.

1 point par gazelle touchée.

Entre chaque passage, les chasseurs récupèrent leur balle.

Après 10 minutes, les rôles sont inversés : les gazelles deviennent « chasseurs »



Matériel :

Pour chaque stand, 4 raquettes, 4 balles en mousse, balises plates

Durée de l'atelier : 20 min

Les courses de relais

Objectif

Transporter des balles le plus rapidement possible, en maîtrisant diverses techniques de manipulation de balle.

Organisation

Deux équipes s'affrontent dans une course en relais.

1. **Disposition :**
 - Deux lignes de départ parallèles.
 - Un parcours balisé pour chaque équipe.
 - Chaque élève a une raquette et une balle.
2. **Règles de la course :**
 - **Départ :** Au signal de départ, le premier relayeur de chaque équipe commence le parcours en transportant une balle à l'aide de sa raquette.
 - **Retour :** Arrivé à l'autre extrémité du parcours, il transmet la balle au prochain relayeur qui répète le parcours.
3. **Variantes de Transport de la Balle :**
 - *Dribble façon hockey :* Faire rouler la balle sur le sol en la guidant avec la raquette.
 - *Stabilité sur le tamis :* Transporter la balle posée sur le tamis de la raquette, sans qu'elle tombe.
 - *Jongler avec la balle :* Alternner les techniques de jongle :
 - Niveau 1 : jongler sans rebond.
 - Niveau 2 : alterner un "coup" sous la balle, suivi d'un rebond au sol.
4. **Pénalité :**
 - Si un relayeur perd le contrôle de la balle, il doit effectuer une pénalité avant de reprendre le parcours (exemples : 4 pompes, 5 squats, etc.).
5. **Nombre de relais :**
 - L'animateur choisit le nombre total de relais en fonction du nombre d'élèves par équipe.
Exemple : Pour 4 joueurs par équipe, on effectue 12 relais, permettant à chaque élève de passer 3 fois.

Tennis-basket

Objectif

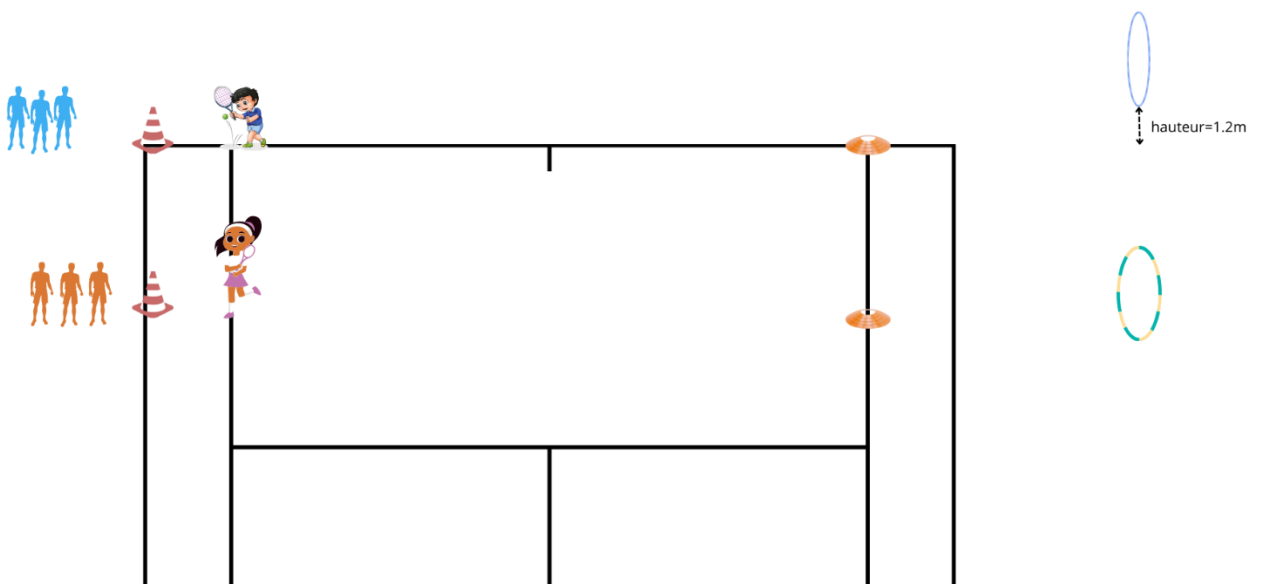
Développer la motricité, la précision d'envoi de balle, et la coordination dans un jeu dynamique.

Organisation

- Deux équipes s'affrontent en parallèle pendant un temps de 3 min, sous forme de relais.
- Les relayeurs effectuent un parcours en dribblant la balle avec sa raquette pour atteindre une marque que au sol située à environ 3 mètres du grillage.
- L'élève tente alors de d'envoyer la balle dans le cerceau accroché au grillage.
- Un envoi réussi = 1 point pour l'équipe.
- L'élèves revient en courant transmette la raquette et la balle au relayeur suivant.
- A la fin du temps imparti (3 min), l'équipe qui marqué le plus de points remporte la manche.

Variantes

- **Déplacement :**
 - *Dribble simple* : faire avancer la balle en dribblant avec la raquette.
 - *Jonglage, niveau 1* : jongler sans rebond.
 - *Jonglage, niveau 2* : alterner un coup sous la balle avec un rebond au sol.
- **Techniques de tir :**
 - Coup droit avec ou sans rebond.
 - Service « catapulte » (tir en lançant la balle d'une main avec un mouvement de propulsion).



Les cibles

Objectif :

Renvoyer la balle avec une raquette avec précision.

Le lanceur et le renvoyeur sont partenaires.

Le lanceur lance la balle à la main pour son partenaire.

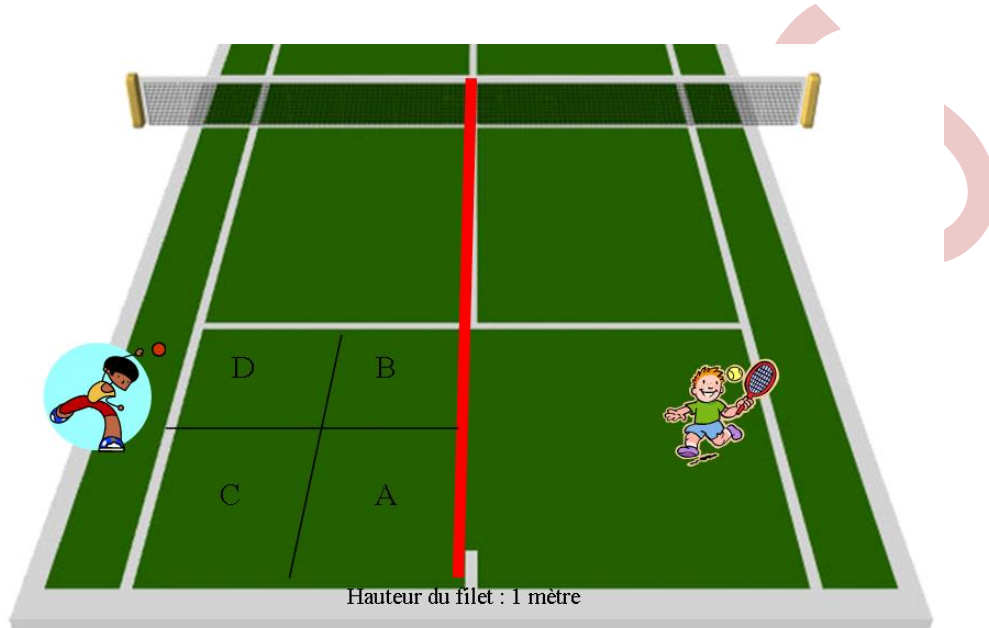
Le joueur renvoie la balle en essayant d'atteindre, dans l'ordre, les zones A, B, C et D.

L'équipe marque 1 point lorsqu'une zone annoncée est atteinte.

Les autres équipiers approvisionnent les joueurs en balles.

Le renvoyeur marque des points pendant 5 minutes

Puis les élèves échangent les rôles.



Matériel :

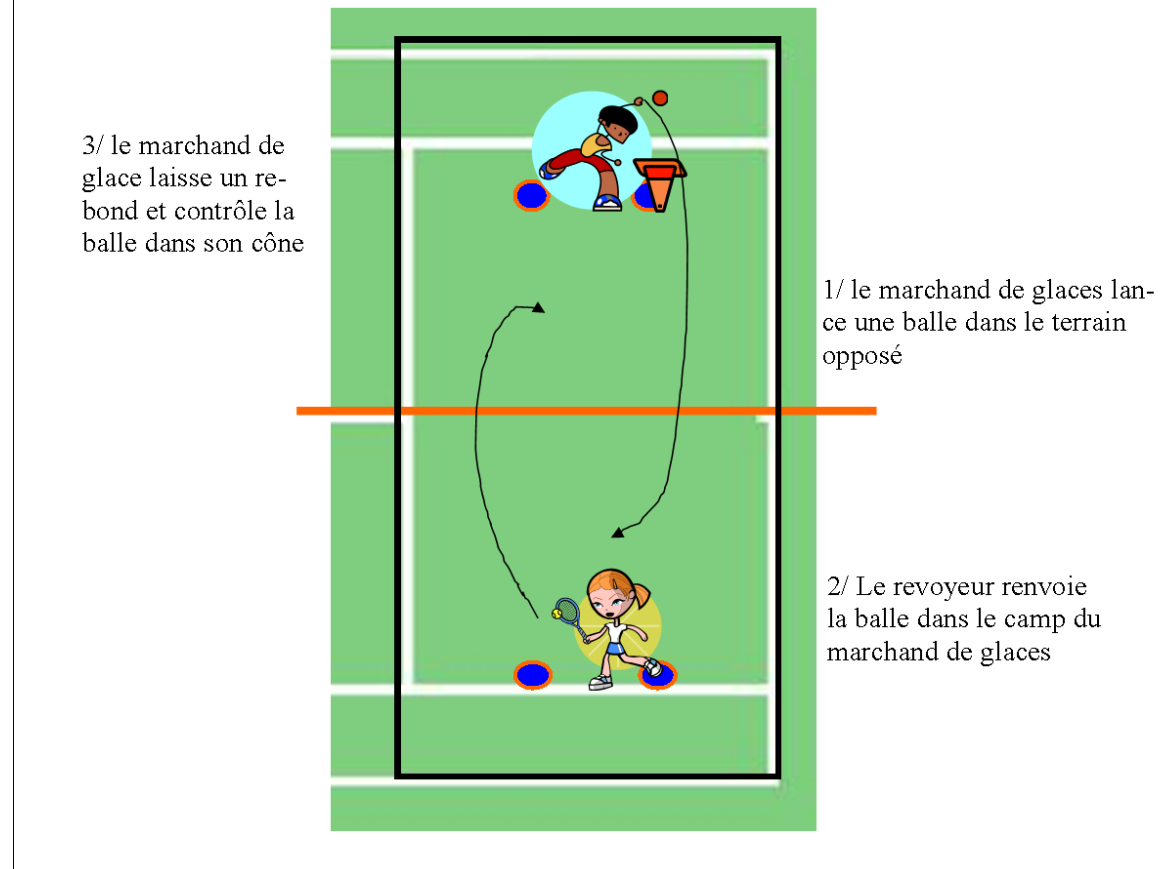
Pour chaque stand, une raquette, 2 balles molles, filet (élastique ou rubalise), balises plates (zones)

Le marchand de glaces

Objectif : coopérer,

Lire et maîtriser les trajectoires pour le marchand de glaces.

Renvoyer la balle avec une raquette avec précision.



Le marchand de glaces et le renvoyeur sont partenaires.

Le marchand de glaces lance la balle à la main pour son partenaire.

Le joueur renvoie la balle dans une zone délimitée du terrain du marchand de glaces.

Le marchand de glace doit laisser rebondir une fois la balle puis la réceptionner dans son cône.

La balle rebondit dans le terrain du marchand de glace : 1 point

La balle est contrôlée par le marchand de glace : 1 point supplémentaire

Les autres équipiers approvisionnent les joueurs en balles.

Chaque marchand de glaces réceptionne pendant 5 minutes

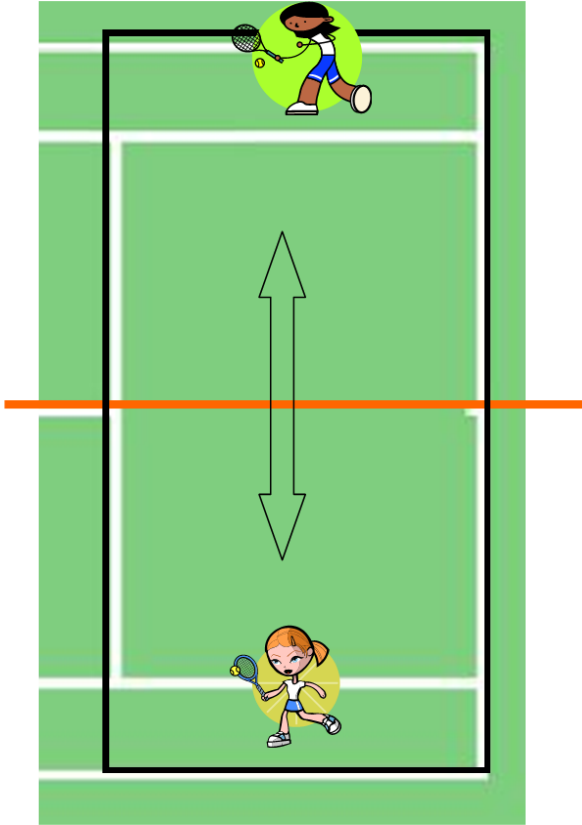
Puis les élèves échangent les rôles.

Matériel :

Pour chaque stand : une raquette, 4 balles, 1 cône, filet (élastique), 4 balises plates (emplacement des joueurs), balisage du terrain

Le record

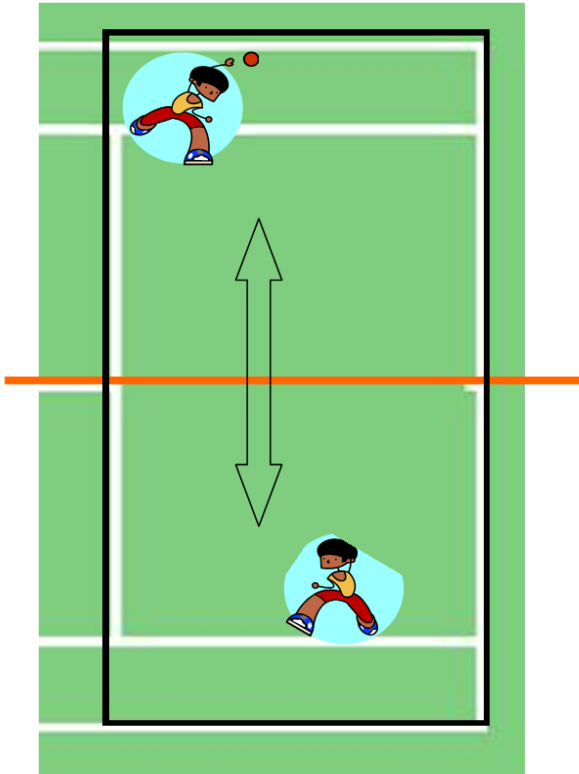
Objectif : coopérer pour établir un record d'échanges en gardant la balle à l'intérieur du terrain.



Deux joueurs de la même équipe se renvoient successivement la balle dans les limites du terrain. Un rebond maximum. On compte 1 point à chaque frappe de balle. Chaque paire de joueurs a 5 minutes pour établir son record de points. Les autres élèves de l'équipe facilitent le ramassage des balles et évaluent l'équipe voisine.

Mano à mano

**Objectifs : s'opposer, lire et maîtriser les trajectoires, attraper la balle après un rebond
envoyer la balle loin de l'adversaire.**



Sur un terrain, avec un élastique et une balle de tennis.
Bloquer la balle envoyée après un rebond maximum et la renvoyer dans le camp adverse.

Il est interdit de se déplacer avec la balle en main.
Les balles doivent être envoyées par un mouvement pendulaire du bas vers le haut.

Le joueur marque 1 point :

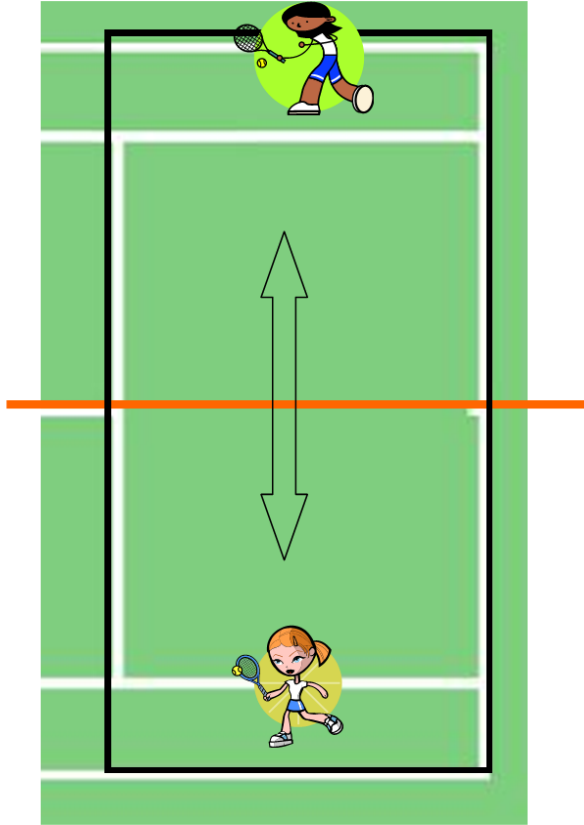
- Lorsque son adversaire envoie la balle hors des limites du terrain
- Son adversaire ne contrôle pas la balle envoyée.

Chaque match dure 4 minutes

Le score de l'équipe sera obtenu en additionnant les points récoltés par chacun des joueurs de l'équipe.

Le match

Objectifs : s'opposer, lire et maîtriser les trajectoires, établir un projet d'actions pour vaincre son adversaire.



Le joueur marque 1 point :

- lorsque son adversaire envoie la balle hors des limites du terrain
- son adversaire est hors d'atteinte de la balle envoyée

Les joueurs engagent à tour de rôle
Lorsqu'un élève ne joue pas, il est arbitre.

Chaque match dure 4 minutes

Le score de l'équipe sera obtenu en additionnant les points récoltés par chacun des joueurs de l'équipe.



Feuille de route



Classe:

numéro de l'équipe :.....

couleur de chasuble :.....

Nom de l'équipe (imaginée par les élèves) :

Prénom des élèves :

Chasse aux pokémons

Engagement des élèves dans l'activité (respect des règles, persévérance, efforts, réussite...)	/5
Esprit sportif (écoute des adultes, ambiance au sein de l'équipe, relation avec les adversaires)	/5

Marchands de glace

Engagement des élèves dans l'activité (respect des règles, persévérance, efforts, réussite...)	/5
Esprit sportif (écoute des adultes, ambiance au sein de l'équipe, relation avec les adversaires)	/5

Les cibles

Engagement des élèves dans l'activité (respect des règles, persévérance, efforts, réussite...)	/5
Esprit sportif (écoute des adultes, ambiance au sein de l'équipe, relation avec les adversaires)	/5

Les relais

Engagement des élèves dans l'activité (respect des règles, persévérance, efforts, réussite...)	/5
Esprit sportif (écoute des adultes, ambiance au sein de l'équipe, relation avec les adversaires)	/5

Record d'échanges

Engagement des élèves dans l'activité (respect des règles, persévérance, efforts, réussite...)	/5
Esprit sportif (écoute des adultes, ambiance au sein de l'équipe, relation avec les adversaires)	/5

Tennis-basket

Engagement des élèves dans l'activité (respect des règles, persévérance, efforts, réussite...)	/5
Esprit sportif (écoute des adultes, ambiance au sein de l'équipe, relation avec les adversaires)	/5

Mano à Mano

Engagement des élèves dans l'activité (respect des règles, persévérance, efforts, réussite...)	/5
Esprit sportif (écoute des adultes, ambiance au sein de l'équipe, relation avec les adversaires)	/5

Match

Engagement des élèves dans l'activité (respect des règles, persévérance, efforts, réussite...)	/5
Esprit sportif (écoute des adultes, ambiance au sein de l'équipe, relation avec les adversaires)	/5

Total :

/80