

Le p'tit tennis

Au cycle 2



Livret pédagogique pour l'enseignant



SOMMAIRE

- I. **Introduction**
 - Attendus de fin de cycle 2
 - Compétences travaillées
 - Repères de progressivité
- II. **Les conditions de pratique**
 - L'encadrement
 - L'espace
 - Le matériel
- III. **Le « p'tit tennis » ... un jeu de raquette**
 - Caractéristiques des jeux de raquettes
 - Définition
 - Un jeu à cibles
- IV. **Les enjeux de l'activité**
- V. **Les règles d'efficacité**
- VI. **Les problèmes à résoudre par l'élève**
- VII. **Conseils pour l'apprentissage**
- VIII. **Unité d'apprentissage**
 - Démarche pédagogique
 - Construire son unité d'apprentissage
 - Situations d'entrée dans l'activité
 - Situation de référence
 - Organiser les situations de transformation
 - Situations de transformation

I- Introduction

Le « **P'tit tennis** » appartient à la famille des jeux de raquettes ; à ce titre, il a sa place dans une programmation d'Education Physique et Sportive des classes de cycle 2.

Le « **P'tit tennis** » trouve sa justification dans une démarche spécifique et un matériel adapté et évolutif. Cette activité concourt à la construction par les élèves des cinq compétences générales de l'EPS :

- ☞ Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.
- ☞ S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et des outils.
- ☞ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.
- ☞ S'approprier une culture physique, sportive et artistique.

Sans servir de réservoir pour les associations sportives, le partenariat créé entre l'Education nationale, l'USEP et le comité départemental de tennis peut ainsi aider les enfants à se situer dans le tissu associatif de leur environnement.

Les situations proposées dans ce document pédagogique s'appuient d'une part sur le livret de l'enseignant de la FFT qui propose une approche de la nouvelle école de tennis (en lien avec le kit proposé par le comité départemental) et d'autre part sur le document pédagogique d'Olivier Letort « Il était une fois le tennis ».

Une sélection de situations à mettre en place a été effectuée parmi ces ouvrages. L'objectif est d'aider les enseignants à mettre en place une première unité d'apprentissage avec des élèves de cycle 2 en cohérence avec le matériel proposé.

Le « P'tit tennis » est une activité support au **champ d'apprentissage** :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

C'est un des quatre champs d'apprentissage dont l'abord permet de construire un parcours de formation et ainsi développer les compétences générales de l'EPS.

Attendus de fin de cycle 2 :

- ✓ S'engager dans un affrontement individuel en respectant les règles du jeu ;
- ✓ Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;
- ✓ Connaître le but du jeu ;
- ✓ Reconnaître son (ses) partenaire(s) et/ou son adversaire.

Compétences travaillées pendant le cycle :

- Coordonner des actions motrices simples.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.
- Accepter la coopération.
- Accepter l'opposition.
- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.

Repères de progressivité :

Tout au long du cycle, la pratique du « P'tit tennis » doit amener les élèves à remplir des statuts différents (joueur, arbitre), à développer des stratégies, à comprendre la réversibilité des situations vécues (attaquer et défendre) et à respecter les règles.

II- Conditions de pratique

L'encadrement

L'enseignant assure la mise en œuvre de l'unité d'apprentissage. Pour que celle-ci soit la plus efficiente possible, il peut participer à une formation, si elle est proposée, assurée par le conseiller pédagogique pour l'EPS de la circonscription ou par la conseillère pédagogique départementale pour l'EPS.

Il peut toutefois bénéficier d'une aide du comité départemental qui met à disposition du personnel qualifié et agréé par l'IA-DASEN qui apportera un éclairage technique et confortera les apprentissages. Pour ce faire, l'enseignant s'assurera que l'intervenant qualifié est bien inscrit dans le répertoire départemental des intervenants extérieurs.

Dans ce cas, l'enseignant rédigera un projet pédagogique de partenariat en EPS. Il pourra s'appuyer sur le document présent.

L'espace

- Un ou deux court de tennis fractionné chacun en 6 terrains de 8m (à 11m) sur 5m (à 6m) ;
- Ou une cour de récréation permettant de matérialiser deux espaces de jeu de chacun 30m sur 8m (ou 36m sur 11m) ;
- Obstacle central à franchir (banc, rubalise, filet) ; hauteur adaptée : de 50 à 80 cm.

Le matériel

- Une raquette par élève : 2 tailles ;
- Des balles de différentes tailles : ballon paille, balle petit tennis (violet), balle rouge ;
- Du matériel pédagogique : plots, rubalise, etc.

Le kit de « P'tit tennis » de la FFT contient tout ce qu'un enseignant a besoin pour mettre en place l'activité.

Pour réserver le kit, s'adresser au conseiller pédagogique de circonscription qui fera la demande de prêt à Kevin OLEXA, responsable pour le comité départemental du prêt des kits.



Chaque ballon ou balle correspond à un niveau de pratique et à une grandeur de terrain.

Avec des élèves de cycle 2, il est conseillé d'utiliser essentiellement le ballon paille et la balle violette ; puis en fonction de la progression des élèves et/ou du niveau de départ, les balles rouges et/ou les balles jaunes (au CE2 par exemple si les élèves ont bénéficié auparavant d'au moins une unité d'apprentissage).

III- Le « p'tit tennis » ... un jeu de raquette

Enseigner les jeux de raquettes, c'est possible sans être un spécialiste.

L'EPS à l'école n'a pas pour vocation de développer des apprentissages techniques ; les jeux de raquettes font donc partie des activités physiques et sportives qui, comme les autres, visent à favoriser des apprentissages globaux sur les plans moteur, cognitif et socio affectif (savoir-faire, savoir, savoir-être).

Caractéristiques des jeux de raquettes

- Jeu d'affrontement indirect (un contre un ou en double) face à face ;
- Jeu de mise en place de stratégies ;
- Jeu d'interactions (successions de frappes et de renvois) dans un espace délimité ; résultat tranché.

Activités de confrontation duelle codifiée qui peuvent être abordées comme :

- Une activité de **coopération** (entraide pour progresser) ;
- Une activité **technique** (amélioration du revers...) ;
- Une activité d'**opposition duelle** à forte dimension **tactique** et stratégique (conduire l'échange pour le gagner ; gérer l'adversité - trajectoires, espaces libres, points faibles de l'adversaire) ;
- Un **duel** (efficacité en match) ;
- Une activité **éducative** (différents rôles : joueur, arbitre, organisateur).

Définition

Le (p'tit) tennis consiste à défendre sa surface et à attaquer la surface adverse avec une balle dans un même coup de raquette pour marquer des points.

Joué avec une raquette et une balle adaptée, le « p'tit tennis » est un jeu de raquette qui va vers le tennis, pratique sociale de référence.

Un jeu à cibles

L'enfant qui apprend va être confronté à trois types de cibles :

- ✓ Une **cible de frappe** (rencontre balle-raquette) ;
- ✓ Une **cible de coup** (terrain adverse) ;
- ✓ Une **cible de marque** (créer la rupture de l'échange en visant les zones libres).

IV- Les enjeux de l'activité

- **Coordonner des actions motrices** en utilisant une raquette pour renvoyer la balle.
- **Reconnaître les rôles** (joueur, adversaire, partenaire, arbitre) et utiliser les règles.
- **Maîtriser ses choix d'actions.**
- **Analyser les résultats de son action.**
- **Projet tactique** : faire des choix (ex. : jouer sur les points faibles de l'adversaire et/ou jouer où l'adversaire n'est pas).

V- Les règles d'efficacité

- ☞ **Suivre du regard** le ballon ou la balle.
- ☞ **Frapper la balle au-dessus de sa tête** (pour le service).
- ☞ **Frapper devant** : le « tiercé » balle/raquette/corps.
- ☞ **Favoriser la précision avant la vitesse** : évolution en fonction des acquis.
- ☞ **Être équilibré** : rechercher l'équilibre avant de frapper.
- ☞ **Jouer avec des mouvements simples** : contact raquette/balle ; frapper avec un mouvement très simple arrière/avant.
- ☞ **Tenir la raquette en bout de manche** et de façon la plus verticale à la frappe.

VI- Les problèmes à résoudre par l'élève

Coordonner simultanément :

- ✓ **La cible de coup** : viser les zones de jeu du partenaire/adversaire.
- ✓ **Le placement** : se déplacer et se replacer.
- ✓ **Les trajectoires** : production de leurs formes (coupé, loft, etc.) et maîtriser des trajectoires adverses.
- ✓ Réaliser des **choix tactiques**.

VII- Conseils pour l'apprentissage

- ☞ **Privilégier l'apprentissage dans la largeur** (évolutive) - adapté en fonction du matériel utilisé (ballons de baudruche, ballons paille, balles « petit tennis », balles rouges, raquettes) - puis **ensuite dans la profondeur**.
- ✓ En cas de doute, toujours **utiliser la raquette la plus courte** (petite).
- ✓ L'utilisation du **filet** n'est **pas obligatoire** au début.
- ✓ La découverte du jeu va permettre de **placer les élèves par atelier et par niveau de réussite**.
- ✓ L'**objectif final** est d'arriver à faire jouer aux élèves une **situation proche de la pratique sociale de référence** :
 - Nécessité d'appréhender dès le début le service et le retour.
 - Nécessité de bien définir l'espace de jeu ; s'assurer qu'il soit connu par les élèves (pour pouvoir déterminer si la balle est bonne ou fautive).

VIII- Unité d'apprentissage

Démarche pédagogique

Du temps pour apprendre : 10 à 15 séances.

L'unité d'apprentissage - un module qui comprend trois phases :

- **Pour entrer dans l'activité**

- Familiarisation avec le matériel : lancer, attraper avec ou sans raquette, faire rebondir la balle sur le tamis de la raquette.
- Doser, lancer précis : lancer dans un espace délimité, au-dessus d'un obstacle, contre un mur et rattraper, avec ou après rebond.
- Appréciation : des rebonds, des trajectoires, de la force.
- Lancer vers le ciel : à deux mains par-dessus un obstacle, main droite, main gauche, avec précision, lancer avec la main et réception raquette, jonglage.
- Lancer à bras cassé : viser, trajectoire plongeante...

- **Pour apprendre et progresser**

<i>Manipuler la raquette et la balle</i>	<i>Envoyer et renvoyer</i>	<i>Se placer pour envoyer et renvoyer</i>	<i>Se replacer</i>	<i>Envoyer et renvoyer précisément vers son partenaire</i>
--	----------------------------	---	--------------------	--

- **Pour mesurer les progrès**

Avoir maintenu au moins 3 échanges avec la moitié des joueurs rencontrés (6 joueurs rencontrés minimum) en respectant les règles.

Construire son unité d'apprentissage

Pour entrer dans l'activité	Pour savoir où on en est	Pour apprendre et progresser	Pour mesurer les progrès	Pour évaluer
Situations globales (posant l'ensemble des problèmes de l'activité)	Situation de référence (ou des indicateurs d'observation)	Situations organisées par objectifs (ou par étapes de transformation)	Situation d'évaluation (variante de la situation de référence)	Des outils pour l'élève et pour l'enseignant.e
- 1, 2, 3 soleil - Le jeu de l'étoile - Les balles brûlantes - La forêt - Le requin - Le ballon vole - La chistera (rebot tennis) - Le zig zag	Faire le plus grand nombre d'échanges avec différentes balles (ballon paille, balle petit tennis - violette, balle rouge) avec ou sans filet ou obstacle en hauteur en rencontrant différents joueurs <u>Forme : La ruche</u>	- Le bloc frappe - Le pile et face - Le but en deux coups - Le triangle - Le but vide - Les pieds au sec - Devant-derrrière - Le conduite-frappe - Le premier rebond - L'annonce / L'intention - Le no-revers - La zone interdite - Le service dans la rivière - La diago - Qui gagne recule - Match de services - Dans la lucarne - Toucher avant le rebond - Le top-volée - Le premier smash	Faire le plus grand nombre d'échanges - maintenir un minimum de 3 échanges - avec la moitié des joueurs rencontrés – au moins 6 joueurs rencontrés – avec un obstacle en hauteur entre les deux terrains. Avoir respecté les règles. <u>Forme : La ruche</u>	<u>Pour des élèves de cycle 2, la situation de référence privilégie la coopération.</u> - Pour l'élève (des règles d'action) : Pour toucher la balle, il faut la regarder, se déplacer vers elle, se replacer vers la ligne de fond et au centre du terrain. - Pour le maître (des indicateurs d'observation) : Contrôle son mouvement, prend la balle devant.
Evaluation diagnostique		Evaluation formative	Evaluation sommative	

Situations d'entrée dans l'activité		Objectifs
	I- 1, 2, 3 soleil - Le jeu de l'étoile II- Les balles brûlantes - La forêt - Le requin III- Le ballon vole - La chistera (rebot tennis) IV- Le zig zag	I- Se familiariser avec le matériel : raquette et balles II- Lancer de balles : sans puis avec rebond III- Echanger IV- Se déplacer

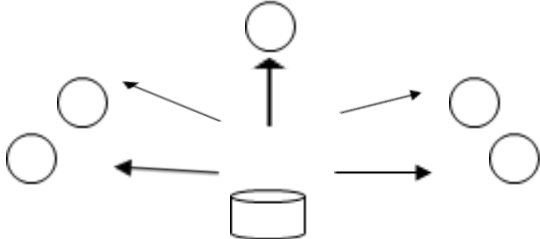
Situation de référence	Objectifs
Le concours d'échanges	Identifier les problèmes posés

Domaine	Niveau	Situations de transformation	Objectifs
Fond de court	Blanc	I- Le bloc frappe - Le pile et face II- Le but en deux coups - Le triangle III- Le but vide - Les pieds au sec	I- Echanger avec le ballon paille II- Se placer en début de point et se replacer III- Être en opposition
	Violet	I- Le premier rebond II- L'annonce III- Le no-revers IV- La zone interdite	I- Percevoir et prendre en compte le rebond II- Maîtriser des trajectoires différentes III- Réussir plusieurs frappes à la suite IV- Jouer contre un adversaire
Service	Violet	I- Le service dans la rivière - La diago II- Qui gagne recule - Match de services	I- Frapper la balle au-dessus de la tête dans le terrain opposé II- Servir (mouvement complet) dans le terrain opposé depuis la ligne de fond de court
Retour	Violet	I- Dans la lucarne	I- Se préparer à retourner
Jeu au filet	Blanc	I- Devant-derrrière - Le conduite-frappe	I- Avancer dans le terrain pour favoriser le coup gagnant
	Violet	I- Toucher avant le rebond - Le top-volée II- Le premier smash	I- Prendre l'information sur la balle reçue II- Renvoyer la balle de volée dans le terrain opposé

Situation d'évaluation	Objectifs
Le concours d'échanges	Mesurer les progrès dans la résolution des problèmes posés par l'activité



UN, DEUX, TROIS « SOLEIL »
OBJECTIFS : Se familiariser avec le matériel. Manipuler raquette et balle – adresse et temps de réaction.
MATERIEL : 1 raquette et une balle par élève
DISPOSITIF : Tous les élèves sont en ligne au fond du « cour » et regardent l’enseignant qui se tient en face. Ils ont leur raquette en main, balle en équilibre sur le tamis.
BUT DU JEU : S’immobiliser en gardant sa balle en équilibre sur le tamis dès que l’enseignant se retourne après avoir compté 1, 2, 3 et dit « soleil ».
CONSIGNES : S’immobiliser au signal « soleil », balle en équilibre sur le tamis. Reculer de 3 pas si : - élève non immobilisé ; - perte de balle. Dès qu’un élève a atteint le filet la partie se termine- l’élève prend la place de l’enseignant.
VARIABLES : Plus facile : tenir la raquette à 2 mains. Plus difficile : tenir la raquette d’une main – l’autre main dans le dos. Changer de main (faire de la main gauche). Suivre une ligne – suivre un camarade...
CRITERES DE REUSSITE : L’élève s’immobilise et garde en équilibre sa balle sur le tamis. Arriver le premier.

LE JEU DE L’ETOILE
OBJECTIFS : Se familiariser avec le matériel. Se déplacer et se replacer dans toutes les directions.
MATERIEL : Balles, seau, chronomètre
DISPOSITIF : 5 balles disposées en étoile, 1 seau pour mettre les balles, 1 chronomètre pour 1 joueur ou 1 équipe.
BUT DU JEU : Ramasser les balles et les déposer dans un seau.
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 : 1- sans imposer les modes de déplacements ; 2- en imposant les modes de déplacements : - Pas chassés pour revenir sur 1 et 2 - En avançant pour aller du seau à chaque balle - En revenant face au filet pour aller de chaque balle au seau - Flexion des jambes pour ramasser la balle - Dans le sens des aiguilles d’une montre

VARIABLES : Sans imposer les modes de déplacements ; pas de chrono la première équipe qui a fini gagne ; par équipe, en relais (ramasser et ramener les balles sur le terrain) Nombre de balles, distance à parcourir.
CRITERES DE REUSSITE : Meilleur temps et amélioration du temps.

LES BALLES BRÛLANTES

OBJECTIFS :

Lancer des balles : sans puis avec rebond.
Développer l'adresse en participant à un jeu collectif.

MATERIEL :

Grand nombre de balles (mousse –et/ou ballons pailles) identiques des deux côtés.
Pas d'obstacle à franchir dans un premier temps.

DISPOSITIF :

2 équipes de même effectif, sur un demi terrain.
On peut dédoubler le dispositif.
6 contre 6.

BUT DU JEU :

Débarrasser son camp des balles et /ou ballons en les poussant avec la main dans l'autre camp.

CONSIGNES :

Au signal, pousser la balle ou le ballon dans l'autre camp.
La balle ou le ballon ne doit pas quitter le sol.

VARIABLES :

Jouer avec la raquette : pousser le ballon paille ou la balle.
Avec un obstacle (filet – banc).
Avec un obstacle et la raquette.

CRITERES DE REUSSITE :

Avoir le moins de balles ou de ballons paille dans son camp.

LA FORÊT

OBJECTIFS :

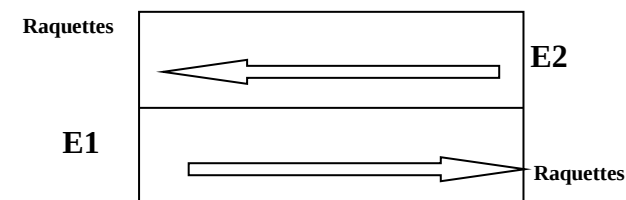
Lancer des balles : sans puis avec rebond.
Lancer dans des zones précises.

MATERIEL :

2 balles par joueur et/ou prévoir une réserve (pour 4 essais chacun ou plus).

DISPOSITIF :

2 équipes de 6 à 12 joueurs sur demi terrain (tennis – gymnase ou cour faire un couloir).



E1= équipe 1

E2= équipe 2 – Faire un couloir d'environ 5 m

BUT DU JEU :

Lancer avec précision en direction de la forêt (raquettes en équilibre sur leur manche regroupée en forêt).

CONSIGNES :

Au signal, chaque joueur doit abattre un arbre (raquette tenue en équilibre).
Faire tomber tous les arbres de l'équipe adverse. 4 essais par joueur.

VARIABLES :

Avec des ballons paille.
Faire rouler la balle.
Lancer à bras cassé (le service au-dessus de la tête).
Du bas vers le haut (coup droit).

CRITERES DE REUSSITE :

L'équipe qui gagne est celle qui a fait tomber la première tous les arbres de l'équipe adverse.

LE REQUIN

OBJECTIFS :

Lancer des balles : sans puis avec rebond.

Lancer avec précision.

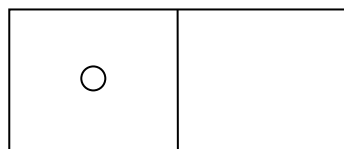
MATERIEL :

Un ballon léger type ballon paille (le requin) ; 24 balles de tennis ou 2 balles par enfant.

DISPOSITIF :

2 équipes de 6 joueurs sur un demi-terrain de tennis (ou cour de récréation).

E1 plage



E2 plage

○ = requin (ballon paille)

BUT DU JEU :

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

CONSIGNES :

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

VARIABLES :

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.

Avec un obstacle (filet – banc).

Avec un obstacle et la raquette.

CRITERES DE REUSSITE :

Avoir le moins de balles ou de ballons paille dans son camp.

LE BALLON VOLE

OBJECTIFS :

Echanger.

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

MATERIEL :

Un ballon de baudruche pour 2 joueurs.

Une raquette pour chaque joueur.

DISPOSITIF :

Au moins 6 terrains (type terrain blanc ou violet) avec élastique ou filet.

BUT DU JEU :

Frapper le ballon de baudruche pour l'envoyer vers son partenaire (maintenir l'échange).

CONSIGNES :

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

VARIABLES :

Hauteur de l'élastique ou du filet.

Alterner coup droit / revers.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre d'échanges

LA CHISTERA (REBOT TENNIS)

OBJECTIFS :

Echanger.

Lire la trajectoire d'un ballon paille, se mettre en situation de frappe, établir un contact raquette-ballon

MATERIEL :

Un ballon paille pour 2 joueurs.

Une raquette pour chaque joueur.

DISPOSITIF :

Au moins 6 terrains (type terrain blanc ou violet) avec élastique ou filet.

BUT DU JEU :

Frapper le ballon avec sa raquette, l'envoyer vers son partenaire qui doit contrôler puis renvoyer (maintenir l'échange).

CONSIGNES :

Frapper le ballon vers son partenaire qui doit arrêter la course du ballon avant de le renvoyer pour échanger le plus longtemps possible (pas d'obstacle, seulement une ligne matérialisée au milieu du terrain).

VARIABLES :

Frapper à main nue ou avec différentes raquettes.

Ajout d'un filet (varier la hauteur).

Alterner coup droit / revers.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre d'échanges.

LE ZIG ZAG

OBJECTIFS :

Se déplacer rapidement en contrôlant son équilibre selon une trajectoire définie dans un espace limité.

MATERIEL :

Pour chaque groupe :

- 6 plots placés à 40 cm d'une ligne de terrain ;
- 2 cerceaux matérialisant le départ et l'arrivée.

DISPOSITIF :

A minima un groupe de 6 joueurs sur un demi-terrain de tennis (ou cour de récréation).

BUT DU JEU :

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

CONSIGNES :

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

VARIABLES :

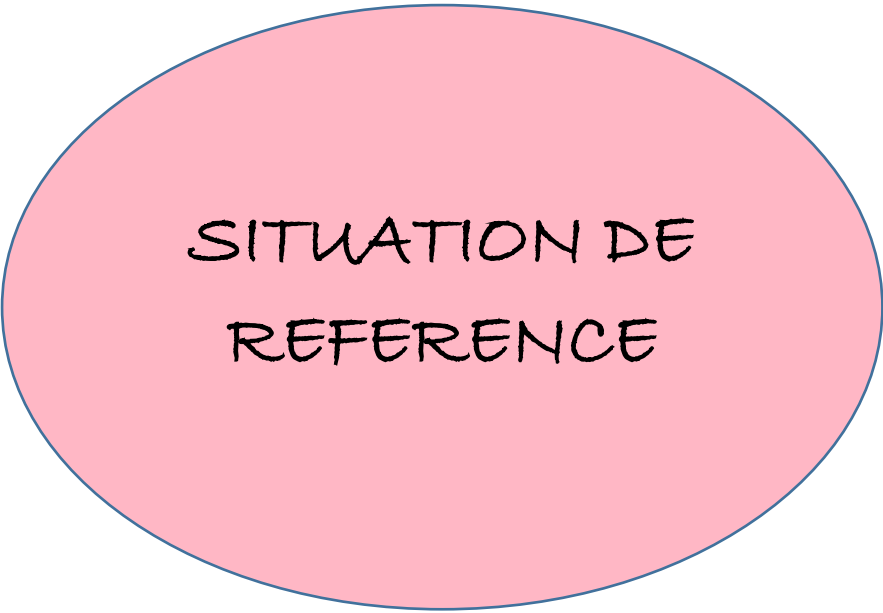
Faire s'affronter plusieurs équipes.

Varier les formes de course : pas chassés, en arrière, en alternance.

CRITERES DE REUSSITE :

Obstacles non touchés.

Amélioration du temps.



SITUATION DE REFERENCE

Evaluation diagnostique par la situation de référence

Objectif : rencontrer plusieurs partenaires – au moins quatre différents – pour faire le plus grand nombre d'échanges.

Partie 1 : les élèves sont par deux (choix du partenaire) ; les échanges débutent au signal ; durée de chaque partie : entre 3 et 5mn. S'il y a rupture des échanges, repartir à zéro.

Parties 2, 3 et 4 : choisir un nouveau partenaire qui a obtenu le même nombre de points dans la partie précédente (ou le nombre de points juste inférieur ou supérieur).

1 échange= A envoie à B et B renvoie à A. Demander à B de compter.

Exemple de fiche d'autoévaluation pour la mise en œuvre de « la ruche » :

- de 3 échanges : 1 pt/entre 3 et 5 : 2 pts/entre 6 et 8 : 3 pts/+ de 8 : 4 pts				
PRENOMS	Pts partie 1	Pts partie 2	Pts partie 3	Pts partie 4

LE CONCOURS D'ÉCHANGES

OBJECTIFS :

Fond de court – Service – Retour – Jeu au filet

Réussir plusieurs frappes à la suite.

MATERIEL :

1 raquette par joueur.

1 ballon paille ou une balle petit tennis violette pour 2 joueurs.

DISPOSITIF :

1 terrain de 8m sur 6m.

Rencontre sous la forme de l'organisation « la ruche ».

BUT DU JEU :

Réaliser le maximum d'échanges avec son partenaire après avoir servi.

CONSIGNES :

Réaliser le plus grand nombre d'échanges. Au signal de fin du jeu, chaque joueur ira inscrire le nombre de points dans la case correspondante de l'affiche (en face de son prénom dans la colonne « 1^{re} partie »). Repartir à zéro chaque fois que l'échange est rompu. Pour les 2^e et 3^e parties, choisir un partenaire (changer à chaque partie) qui a obtenu le même nombre de points.

VARIABLES :

+ facile : rapprocher les joueurs ; autoriser 2 rebonds (balle violette) ; arrondir les trajectoires ; ballon paille ; sans obstacle.

+ difficile : balle violette petit tennis ; avec obstacle.

CRITERES DE REUSSITE :

Réussir à maintenir plus d'échanges à chaque partie.



SITUATIONS
DE
TRANSFORMATION

Organiser les situations de transformation

La **situation de référence** permet d'identifier les problèmes posés par l'activité qu'il conviendra pour l'élève d'essayer de résoudre. Il s'agit de problèmes pour :

- Viser la balle avec la raquette : la **cible de frappe** ;
- Viser les zones de jeu du partenaire : la **cible de coup** ;
- Se déplacer et se replacer : le **placement** ;
- Produire des formes et maîtriser des trajectoires adverses : les **trajectoires** ;
- Réaliser des **choix tactiques** (dans une moindre mesure au cycle 2).

Les résultats de l'évaluation, et particulièrement l'observation des réponses motrices des élèves par l'enseignant au regard des règles d'efficacité, permettent d'organiser la **phase de structuration des apprentissages** en choisissant les situations de transformations adaptées.

Des groupes de besoin peuvent être constitués en fonction :

De la qualité de la **balle proposée** :

- Ballon paille (niveau blanc),
- Balle petit tennis violette (niveau violet),
- Balle rouge (niveau rouge).

De la taille des zones de jeu, en particulier la **profondeur du terrain** : de 8m (niveau blanc) à 11m (niveaux violet et rouge) environ.

Du **domaine de travail** :

- ☞ Fond de court,
- ☞ Service,
- ☞ Retour,
- ☞ Jeu au filet.

LE BLOC FRAPPE
OBJECTIFS : Fond de court <u>Echanger avec le ballon paille.</u> Attendre que l'autre soit prêt avant d'engager. Engager à tour de rôle. Savoir quand le but est marqué.
MATERIEL : 1 raquette par joueur. 1 ballon paille pour 2 joueurs. 4 plots cônes.
DISPOSITIF : 1 terrain de 8m sur 5m. 1 plot placé à chaque angle de chaque côté du terrain pour matérialiser la cage.
BUT DU JEU : Bloquer le ballon et tirer. <u>Points clés</u> : appuis semi-ouverts à l'envoi. Frappe de balle en avant du corps. Tenir la raquette dans les deux mains pour le gardien.
CONSIGNES : Bloquer le ballon et frapper dedans pour essayer de marquer un but à votre partenaire qui est en face. Chaque joueur reste sur sa ligne de but.
VARIABLES : <u>+ facile</u> : avancer le gardien devant sa ligne pour empêcher le ballon de rentrer dans la cage. <u>+ difficile</u> : si le contrôle est avec le coup droit, frapper en coup droit, si le contrôle est en revers, frapper en revers.
CRITERES DE REUSSITE : Marquer au moins trois buts.

LE PILE ET FACE

OBJECTIFS :

Fond de court

Echanger avec le ballon paille.

Attendre que l'autre soit prêt avant d'engager. Engager à tour de rôle.

MATERIEL :

1 raquette par joueur.

1 ballon paille pour 2 joueurs.

DISPOSITIF :

1 terrain de 8m sur 5m.

1 ligne tracée dans le sens de la longueur (ou des jalons pour faire une ligne pointillée) au milieu du terrain.

BUT DU JEU :

Jouer le long d'une ligne en alternant des coups droits et des revers.

Points clés : différencier les faces du tamis dans une seconde phase. Se dégager des trajectoires.

CONSIGNES :

Essayer d'alterner un coup droit et un revers ; il faut que le ballon prenne le plus possible le chemin de la ligne (pointillée).

VARIABLES :

+ facile : un des deux seulement alterne coup droit et revers/bloquer le ballon puis passer.

+ difficile : augmenter la vitesse ou la distance.

CRITERES DE REUSSITE :

Faire au moins trois échanges en suivant la ligne.

Alternar à chaque coup joué coup droit et revers.

LE BUT EN DEUX COUPS

OBJECTIFS :

Fond de court

Se placer en début de point et se replacer.

Attendre que l'autre soit prêt avant de frapper le ballon. Savoir quand le but est marqué.

MATERIEL :

1 raquette par joueur.

2 ballons paille pour 2 joueurs. 2 plots cônes. 2 plots plats. 1 jalon.

DISPOSITIF :

1 terrain de 8m sur 5m.

1 plot placé à chaque angle d'un côté du terrain pour matérialiser la cage. 2 ballons distants de 2m posés à 4m de la cage sur un plot plat.

BUT DU JEU :

Frapper les ballons l'un après l'autre pour marquer les buts.

Points clés : appuis semi-ouverts à l'envoi. Frappe de balle en avant du corps. Faire autant de revers à une main qu'à deux mains. Tenir la raquette dans les deux mains pour le gardien.

CONSIGNES :

En partant de la ligne opposée à la cage, courir et frapper dans le 1^{er} ballon en coup droit pour essayer de marquer le but afin de gagner 1 point puis taper tout de suite dans le 2^d ballon en revers pour gagner un 2^d point.

VARIABLES :

+ facile : rapprocher le tireur de la cage. Réduire la distance entre les ballons.

+ difficile : éloigner le tireur de la cage. Augmenter la distance entre les ballons. Imposer les 2 tirs en coups droits, les 2 tirs en revers. Imposer la zone de départ.

CRITERES DE REUSSITE :

Marquer les 2 buts au moins deux fois en suivant.

LE TRIANGLE

OBJECTIFS :

Fond de court

Se placer en début de point et se replacer.

Attendre que l'autre soit prêt avant d'engager. Engager à tour de rôle.
Savoir quand le but est marqué.

MATERIEL :

1 raquette par joueur.

1 ballon paille pour 2 joueurs. 4 plots cônes.

DISPOSITIF :

1 terrain de 8m sur 5m.

1 plot placé à chaque angle de chaque côté du terrain pour matérialiser la cage.

BUT DU JEU :

Engager à partir d'un angle pour essayer de marquer un but. Poursuivre le jeu jusqu'à ce qu'un joueur marque un but.

Points clés : jouer où l'adversaire n'est pas. Se replacer.

CONSIGNES :

Essayer de marquer un but en engageant d'un angle sur sa ligne de but.

Se replacer ensuite au milieu de sa ligne pour continuer à jouer le ballon si le but n'est pas marqué jusqu'à ce qu'un des joueurs marque un but.

Ne frapper la balle qu'une seule fois par échange.

VARIABLES :

+ facile/+ difficile : moduler la position des joueurs. Engager en revers.

CRITERES DE REUSSITE :

Se replacer au centre de sa ligne après avoir engagé d'un angle.

Marquer plus de buts que son partenaire de jeu.

LE BUT VIDE

OBJECTIFS :

Fond de court

Être en opposition.

Attendre que l'autre soit prêt avant d'engager. Engager à tour de rôle.
Savoir quand le but est marqué.

MATERIEL :

1 raquette par joueur.

1 ballon paille pour 2 joueurs. 4 plots cônes.

DISPOSITIF :

1 terrain de 8m sur 5m.

1 plot placé à chaque angle de chaque côté du terrain pour matérialiser la cage.

BUT DU JEU :

Engager à partir d'un angle pour essayer de marquer un but à son partenaire qui est aussi positionné dans un angle. Poursuivre le jeu jusqu'à ce qu'un joueur marque un but.

Points clés : jouer où l'adversaire n'est pas. Se replacer.

CONSIGNES :

Essayer de marquer un but en engageant d'un angle sur sa ligne de but à son partenaire de jeu qui est aussi placé dans un angle à l'engagement.

Se replacer ensuite au milieu de sa ligne pour continuer à jouer le ballon si le but n'est pas marqué jusqu'à ce qu'un des joueurs marque un but.

Ne frapper la balle qu'une seule fois par échange.

VARIABLES :

+ facile/+ difficile : moduler la position des joueurs. Engager en revers.

CRITERES DE REUSSITE :

Se replacer au centre de sa ligne après avoir engagé ou retourné le ballon d'un angle.

Marquer plus de buts que son partenaire de jeu.

LES PIEDS AU SEC
OBJECTIFS : Fond de court <u>Être en opposition.</u> Attendre que l'autre soit prêt avant d'engager. Engager à tour de rôle. Savoir quand le but est marqué.
MATERIEL : 1 raquette par joueur. 1 ballon paille pour 2 joueurs. 4 plots cônes.
DISPOSITIF : 1 terrain de 8m sur 5m. 1 plot placé à chaque angle de chaque côté du terrain pour matérialiser la cage et l'espace entre les deux cages qui représente la mare.
BUT DU JEU : En échanges, frapper le ballon pour marquer un but en restant derrière sa ligne de but et avant que le ballon ne franchisse la ligne de but. <u>Points clés</u> : frappe de balle en avant du corps. Frapper des revers à 1 main et à 2 mains.
CONSIGNES : Essayer de marquer un but en frappant le ballon quand il est encore dans l'eau et sans mettre les pieds dans l'eau (les garder au sec).
VARIABLES : + facile : rapprocher les enfants (réduire la longueur de la mare). Bloquer le ballon avant de tirer. Faire des revers à une main. + difficile : compter les points. Bloquer en coup droit et renvoyer en revers ou l'inverse.
CRITERES DE REUSSITE : Marquer plus de buts que son partenaire de jeu en ayant frappé le ballon avant qu'il ne franchisse sa ligne de but et sans avoir mis les pieds dans la mare.

DEVANT-DERRIERE
OBJECTIFS : Jeu au filet <u>Avancer dans le terrain pour favoriser le coup gagnant.</u> Attendre que l'autre soit prêt avant d'engager. Engager à tour de rôle.
MATERIEL : 1 raquette par joueur. 1 ballon paille pour 2 joueurs. Une bande jalon. 2 plots cônes.
DISPOSITIF : 1 terrain de 8m sur 5m. Une ligne jalon posée environ aux 2/3 d'une moitié de terrain (en partant de la ligne centrale). 2 plots pour matérialiser la cage sur l'autre moitié de terrain.
BUT DU JEU : En échanges, alterner pour un des deux joueurs une frappe longue et une frappe courte. <u>Points clés</u> : jouer en coups droits et en revers en différenciant les faces du tamis. Jouer des revers à une et deux mains.
CONSIGNES : Pour le joueur qui engage, alterner une frappe derrière la ligne (ou le couloir) et une frappe devant la ligne (ou le couloir) ; pour le joueur qui retourne, essayer de marquer un but en frappant le ballon alternativement derrière la ligne et devant la ligne (ou le couloir).
VARIABLES : + facile/+ difficile : varier la position de la ligne. + difficile : les 2 joueurs réalisent l'exercice en même temps. Remplacer la ligne par un couloir dans lequel les joueurs n'ont pas le droit de frapper le ballon pour les inciter à avancer et à reculer davantage.
CRITERES DE REUSSITE : Pour le joueur qui engage, maintenir l'échange en alternant une frappe longue et une frappe courte ; pour le joueur qui retourne, marquer au moins trois buts.

LE CONDUITE-FRAPPE

OBJECTIFS :

Jeu au filet

Avancer dans le terrain pour favoriser le coup gagnant.

Attendre que l'autre soit prêt avant d'engager. Engager à tour de rôle.

MATERIEL :

1 raquette par joueur.

1 ballon paille pour 2 joueurs. 4 plots cônes.

DISPOSITIF :

1 terrain de 8m sur 5m.

1 plot placé à chaque angle de chaque côté du terrain pour matérialiser la cage.

BUT DU JEU :

Conduire le ballon jusqu'à mi-terrain puis tirer.

Points clés : faire comprendre l'avantage à frapper de près.

CONSIGNES :

Essayer de marquer un but à son partenaire de jeu en bloquant puis en conduisant le ballon jusqu'à la ligne du milieu pour marquer plus facilement.

Rester devant sa ligne de but pour arrêter le tir car si le ballon est bloqué derrière la ligne, il y a but.

VARIABLES :

+ facile : possibilité d'arrêter le ballon avant de le frapper (conduire, bloquer, frapper). Elargir la cage.

+ difficile : 2 touches de ballon maximum avant de tirer au but. Réduire la cage. Si contrôle côté revers, conduire et tirer en revers ; si contrôle côté coup droit, conduire et tirer en coup droit.

CRITERES DE REUSSITE :

Marquer plus de buts que son partenaire après une conduite de balle.

LE PREMIER REBOND

OBJECTIFS :

Fond de court

Percevoir et prendre en compte le rebond pour faire des échanges.

MATERIEL :

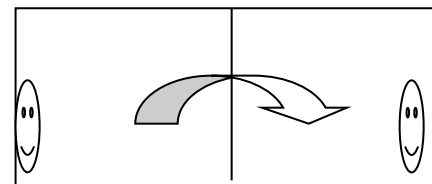
1 raquette par joueur.

1 balle violette.

DISPOSITIF :

Terrain de 8m sur 6m.

Terrain séparé en deux par un filet ou rubalise (obstacle) ; la hauteur peut varier.



BUT DU JEU :

Envoyer la balle vers son partenaire au-dessus de l'obstacle après un rebond ; réception et contrôle de la balle par le joueur (à la réception contrôle de la balle avec la raquette).

Retour : arrêt de la balle par prise avec la main puis envoyer à son partenaire sur le terrain en face.

CONSIGNES :

Envoyer la balle vers son partenaire.

Recevoir la balle en contrôlant cette balle avec sa raquette puis renvoyer après avoir bloqué la balle à la main.

VARIABLES :

+ facile : réceptionner la balle en la bloquant avec les 2 mains.

+ difficile : engager en variant les trajectoires (droite/gauche, haut/bas, court/long).

CRITERES DE REUSSITE :

Envoyer au-dessus du filet vers son partenaire.

Contrôler et renvoyer la balle.

L'ANNONCE

OBJECTIFS :

Fond de court

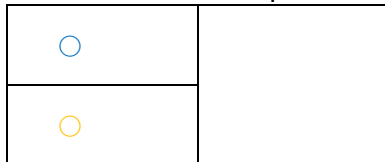
Maîtriser des trajectoires différentes pour faire des échanges.

MATERIEL :

1 raquette par joueur.
1 balle violette.
2 jalons en forme de disque : 1 jaune, 1 bleu (2 de plus pour « l'intention ») ; des bandes jalons pour séparer le terrain du receveur en 2 zones.

DISPOSITIF :

Terrain de 8m sur 6m séparé par un obstacle.
Zone du receveur séparé en 2 zones : 1 bleue et 1 jaune.



L'annonce



L'intention

BUT DU JEU :

Le receveur annonce le plus tôt possible la zone (bleu ou jaune) dans laquelle il pense que la balle va rebondir.

CONSIGNES :

Le receveur annonce sa zone de couleur le plus tôt possible à voix haute.
Le lanceur doit contrôler la balle ; arrêt par prise à la main de la balle puis renvoi au receveur.

VARIABLES :

L'intention : les deux joueurs annoncent la zone du terrain adverse dans laquelle ils ont l'intention de faire rebondir la balle ; annoncer de plus en plus tôt.

CRITERES DE REUSSITE :

Au bout de 5 zones réussies (correspondance lancer- couleur), on change de rôle.

LE NO-REVERS

OBJECTIFS :

Fond de court

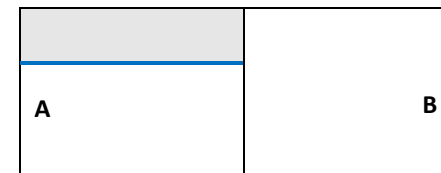
Réussir plusieurs frappes à la suite.

MATERIEL :

1 raquette par joueur.
1 balle violette.
Des bandes jalons pour délimiter le terrain réduit.

DISPOSITIF :

Terrain de 8m sur 6m séparé par un obstacle (filet, rubalise). Un espace réduit pour le joueur A délimité par la ligne bleue.



BUT DU JEU :

Le joueur A défend un terrain réduit et ne peut jouer que des coups droits.

CONSIGNES :

Le joueur placé dans le terrain réduit doit renvoyer toujours en coup droit.
Annoncer les balles fautes : revers pour A et/ou sortie terrain.

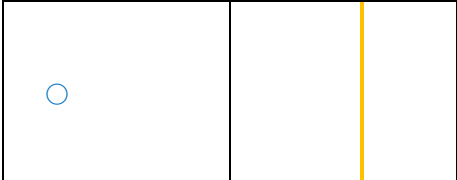
VARIABLES :

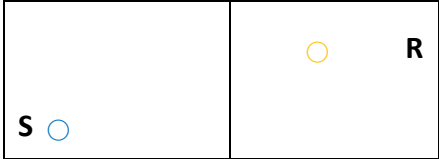
+ facile/+ difficile : moduler la zone à défendre pour celui (joueur A) qui joue en coup droit.
+ difficile : compter les points.

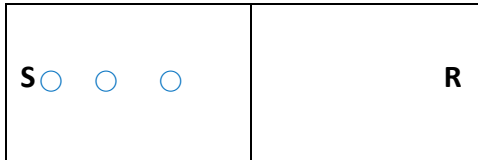
CRITERES DE REUSSITE :

Réussir au moins 4 coups droits - dans le même échange ou plusieurs échanges successifs (puis changement de rôle).

LA ZONE INTERDITE
OBJECTIFS : Fond de court <u>Jouer avec un partenaire</u> : choisir son intention de jeu avant la frappe.
MATERIEL : 1 raquette par joueur. 1 balle violette. Des bandes jalons/cerceaux/cartons/plots plats pour délimiter les zones interdites.
DISPOSITIF : Chaque joueur définit où il veut sur son terrain une zone interdite de jeu à son partenaire.
BUT DU JEU : Envoyer et renvoyer la balle dans le terrain de son partenaire mais en dehors de la zone interdite.
CONSIGNES : Chaque joueur doit envoyer et renvoyer la balle en dehors de la zone matérialisée qui est interdite (la balle ne peut pas rebondir dans cette zone). Un point est marqué à chaque coup hors de la zone interdite.
VARIABLES : <u>+ facile/+ difficile</u> : varier la position et la dimension des zones interdites.
CRITERES DE REUSSITE : Le point est marqué si la balle rebondit en dehors de la zone interdite et dans les limites du terrain. Avoir marqué plus de points que son partenaire.

LE SERVICE DANS LA RIVIERE
OBJECTIFS : Service <u>Frapper la balle au-dessus de la tête dans le terrain opposé.</u>
MATERIEL : 1 raquette par joueur. 1 balle violette. Des jalons (disque et bandes).
DISPOSITIF : Terrain de 8m sur 6m séparé en deux par un obstacle (filet, rubalise). Des jalons (ligne jaune) à 3 m de l'obstacle à franchir, côté receveur, pour délimiter la rivière. Un jalon (cercle ou bande bleu.e) pour marquer la position du serveur. 
BUT DU JEU : Depuis le milieu du terrain violet, frapper la balle au-dessus de la tête dans une zone proche du filet (trajectoires plongeantes).
CONSIGNES : Le serveur doit servir du jalon bleu ; il doit faire rebondir la balle dans la rivière (entre l'obstacle à franchir et la ligne jaune). L'échange continue si le service est bon. Le receveur annonce faute si la balle ne rebondit pas dans la rivière ; la balle est alors redonnée au serveur. Après 3 services, changement de serveur.
VARIABLES : Le jeu se poursuit même si le service est « faute ». <u>+ facile</u> : approcher le serveur du filet. <u>+ difficile</u> : reculer le serveur ; intégrer des directions ou de la vitesse.
CRITERES DE REUSSITE : Servir au moins 2 fois sur 3 dans la rivière.

LA DIAGO
OBJECTIFS : Service <u>Frapper la balle au-dessus de la tête dans le terrain opposé.</u>
MATERIEL : 1 raquette par joueur. 1 balle violette. Deux jalons (disques).
DISPOSITIF : Terrain de 8m sur 6m séparé en deux par un obstacle (filet, rubalise). Un jalon (cercle bleu) pour marquer la position du serveur ; un jalon (jaune) pour marquer la zone que doit viser le serveur. 
BUT DU JEU : Servir depuis un côté du court dans tout le terrain opposé en direction du receveur.
CONSIGNES : Le serveur doit engager du jalon bleu (disque) en direction du receveur en essayant de viser la zone autour du jalon jaune. L'échange continue si le service est bon. Après 3 services, changement de serveur.
VARIABLES : Le jeu se poursuit si le receveur réussit à retourner la balle. <u>+ facile/+ difficile</u> : rapprocher/éloigner le serveur. <u>+ difficile</u> : servir uniquement croisé (possibilité de couper le terrain de chaque joueur dans le sens de la longueur pour matérialiser la zone dans laquelle il faut servir).
CRITERES DE REUSSITE : Servir au moins 2 fois sur 3 en suivant une ligne diagonale.

QUI GAGNE RECOULE
OBJECTIFS : Service <u>Servir (mouvement complet) dans le terrain opposé depuis la ligne de fond de court.</u>
MATERIEL : 1 raquette par joueur ; 1 balle violette. Trois ou quatre jalons (disques ou bandes).
DISPOSITIF : Terrain de 11m sur 6m séparé en deux par un obstacle (filet, rubalise). Trois ou quatre jalons (cercle bleu) pour marquer les différentes positions du serveur.
BUT DU JEU : Servir dans le terrain opposé d'un repère (jalon) de plus en plus éloigné du filet. Réussite : le serveur recule d'un cran. Echec : le serveur avance d'un cran. 
CONSIGNES : Le serveur doit engager du 2 ^e jalon le plus proche du filet en direction du receveur. S'il ne réussit pas, il avance pour servir du 1 ^{er} jalon le plus proche du filet. L'échange continue si le service est bon. Il sert une 2 ^e fois en reculant sur le 3 ^e jalon s'il a réussi le 1 ^{er} service. Après 3 services, changement de serveur.
VARIABLES : <u>+ facile</u> : rapprocher les jalons du filet. <u>+ difficile</u> : installer un 4 ^e jalon sur la ligne de fond de court ; réduire la zone à atteindre.
CRITERES DE REUSSITE : Réussir au moins 2 services sur 3 (sur 2 repères différents).

MATCH DE SERVICES

OBJECTIFS :

Service

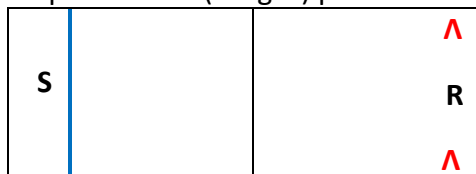
Servir (mouvement complet) dans le terrain opposé depuis la ligne de fond de court.

MATERIEL :

1 raquette par joueur.
1 balle violette.
2 plots cônes ; des jalons (bandes bleues).

DISPOSITIF :

1 terrain de 11m sur 6m.
1 plot placé à chaque angle d'un côté du terrain pour matérialiser la cage. Des jalons (ligne bleue) pour matérialiser la zone de service (à 4m de l'obstacle). Deux plots cônes (rouges) pour matérialiser la cage.



BUT DU JEU :

Face à un gardien (receveur), marquer des buts au service depuis la ligne bleue.

CONSIGNES :

Le serveur doit engager de la ligne bleue pour essayer de marquer un but. L'échange continue si le serveur réussit à retourner la balle. Après 3 services, changement de serveur.

VARIABLES :

+ facile : rapprocher le serveur et le receveur ; agrandir la cage.
+ difficile : réduire la cage ; placer une cage à droite et une cage à gauche ; servir depuis la ligne de fond de court.

CRITERES DE REUSSITE :

Marquer au moins 2 buts sur les 3 services.

DANS LA LUCARNE

OBJECTIFS :

Retour

Se préparer à retourner.

Avoir une attitude d'attention pour réagir rapidement.

MATERIEL :

1 raquette par joueur ; 1 balle violette.
2 plots cônes.

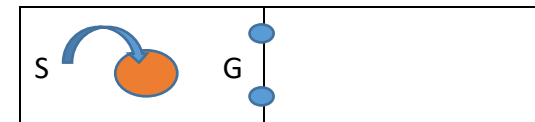
DISPOSITIF :

Un côté de terrain de 11m sur 6m avec obstacle (filet, rubalise).
Cage matérialisée par 2 plots cônes.
Les 2 joueurs utilisent un seul côté du terrain

S : serveur

G : gardien

 : zone de rebond



BUT DU JEU :

Le serveur doit marquer un but après rebond ; il doit engager en faisant rebondir la balle dans la zone de rebond et en faisant passer la balle dans le but au-dessus de l'obstacle.

Le gardien-relanceur doit renvoyer la balle et l'empêcher de passer le filet.

CONSIGNES :

Le tireur doit marquer un but au-dessus du filet en faisant faire un rebond à sa balle dans la zone. Le gardien doit essayer d'arrêter le tir avec sa raquette.

1 point pour le serveur s'il y a but.

1 point pour le gardien s'il y a arrêt.

VARIABLES :

+ facile : engagement à la main, rapprocher les enfants

+ difficile : reculer l'enfant qui joue la volée, intégrer des déplacements en agrandissant la zone.

CRITERES DE REUSSITE :

Pour le serveur : nombre de buts marqués

Pour le receveur : nombre de buts arrêtés

TOUCHER AVANT LE REBOND

OBJECTIFS :

Jeu au filet

Prendre l'information sur la balle reçue.

Avoir une attitude d'attention et anticiper la zone de rebond.

MATERIEL :

1 raquette par joueur ; 1 balle violette.

Des bandes jalons.

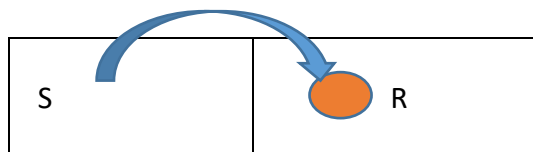
DISPOSITIF :

Terrain de 8m sur 6m avec obstacle (filet, rubalise).

S : serveur

R : receveur

 : zone d'envoi



BUT DU JEU :

Le serveur engage en visant la zone au sol et le receveur placé derrière cette zone doit renvoyer la balle avant le rebond.

Effectuer au moins 5 lancers avant d'inverser les rôles.

CONSIGNES :

Le serveur doit engager en essayant de viser la zone dans le camp de l'autre joueur. Le gardien doit essayer de renvoyer la balle avant qu'elle ne touche le sol.

1 point pour le gardien-relanceur s'il renvoie la balle sans rebond dans le camp du lanceur.

1 point pour le lanceur s'il atteint la cible sans qu'il y ait renvoi ou si le renvoi est manqué (filet ou hors du terrain).

VARIABLES :

+ facile : engagement à la main, rapprocher les enfants

+ difficile : reculer l'enfant qui joue la volée, intégrer des déplacements en agrandissant la zone.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de volées réussies.

LE TOP-VOLEE

OBJECTIFS :

Jeu au filet

Prendre l'information sur la balle reçue.

Inciter à jouer sans rebond, percevoir l'intérêt de la volée.

MATERIEL :

1 raquette par joueur ; 1 balle violette.

DISPOSITIF :

Terrain de 8m sur 6m avec obstacle (filet, rubalise).

BUT DU JEU :

Effectuer des échanges en précisant que pour marquer le point il faut avoir fait une volée.

Oser avancer dans le court pour jouer des balles de volée.

CONSIGNES :

Le serveur engage, le receveur renvoie la balle puis il faut essayer de marquer le point en ayant joué une balle de volée.

Si on remporte l'échange sans volée, personne ne marque de point.

VARIABLES :

Réduire la taille du terrain.

Dissocier les rôles (un volleyeur, un joueur de fond de court).

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de points marqués.

LE PREMIER SMASH

OBJECTIFS :

Jeu au filet

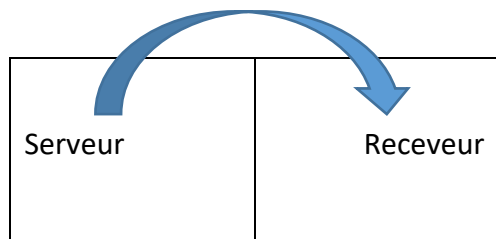
Renvoyer la balle de volée dans le terrain opposé.

MATERIEL :

1 raquette par joueur ; 1 balle violette.

DISPOSITIF :

Terrain de 8m sur 6m avec obstacle (filet, rubalise).



BUT DU JEU :

Effectuer un engagement en hauteur (lob) de manière à ce que le receveur effectue un revoie de la balle sans rebond en smashant.

Effectuer au moins 5 engagements avant d'inverser les rôles.

CONSIGNES :

Le serveur fait un engagement très haut et le receveur doit renvoyer la balle en la tapant au-dessus de sa tête sans rebond.

1 point pour le receveur s'il touche la balle.

2 points pour le receveur s'il touche la balle et la renvoie dans l'autre camp.

VARIABLES :

Moduler la distance entre les joueurs.

Lancer à la main, lancer par l'enseignant.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de balles touchées par le receveur

Nombre de smashes réussis

SITUATION
D'EVALUATION

Evaluation sommative par la situation de référence modifiée

Objectif : rencontrer plusieurs partenaires – au moins six différents – pour faire le plus grand nombre d'échanges – au moins trois.

Partie 1 : les élèves sont par deux (choix du partenaire) ; les échanges débutent au signal ; durée de chaque partie : 5mn. S'il y a rupture des échanges, repartir à zéro.

Parties 2, 3, 4, 5 et 6 : choisir un nouveau partenaire qui a obtenu le même nombre de points dans la partie précédente (ou le nombre de points juste inférieur ou supérieur).

1 échange= A envoie à B et B renvoie à A. Demander à B de compter.

Exemple de fiche d'autoévaluation pour la mise en œuvre de « la ruche » :

- de 3 échanges : 1 pt/entre 3 et 5 : 2 pts/entre 6 et 8 : 3 pts/+ de 8 : 4 pts						
PRENOMS	Pts partie 1	Pts partie 2	Pts partie 3	Pts partie 4	Pts partie 5	Pts partie 6

A la fin des six parties, chaque élève peut voir s'il a réussi, c'est-à-dire s'il a maintenu au moins 3 échanges avec au moins 3 joueurs différents.

LE CONCOURS D'ECHANGES

OBJECTIFS :

Fond de court – Service – Retour – Jeu au filet

Réussir plusieurs frappes à la suite ; frapper la balle au-dessus de la tête pour servir dans le terrain opposé depuis la ligne de fond de court ; se préparer à retourner ; renvoyer la balle de volée dans le terrain opposé.

MATERIEL :

1 raquette par joueur.

1 balle petit tennis violette pour 2 joueurs.

1 obstacle à franchir (rubalise, filet) : environ 50cm.

DISPOSITIF :

1 terrain de 11m sur 6m.

Rencontre sous la forme de l'organisation « la ruche ».

BUT DU JEU :

Réaliser le maximum d'échanges avec son partenaire après avoir servi.

CONSIGNES :

Réaliser le plus grand nombre d'échanges. Au signal de fin du jeu, chaque joueur ira inscrire le nombre de points dans la case correspondante de l'affiche (en face de son prénom dans la colonne « 1^{re} partie »). Repartir à zéro chaque fois que l'échange est rompu. Pour les 2^e et 3^e parties, choisir un partenaire (changer à chaque partie) qui a obtenu le même nombre de points.

VARIABLES :

+ facile : rapprocher les joueurs ; autoriser 2 rebonds (balle violette) ; arrondir les trajectoires ; ballon paille ; sans obstacle.

+ difficile : alterner un coup droit et un revers ; balle violette petit tennis.

CRITERES DE REUSSITE :

Réussir à maintenir plus d'échanges à chaque partie ; au moins 3 échanges avec la moitié des joueurs rencontrés – au moins 6 joueurs rencontrés.

Ont participé à l'élaboration du livret « Le p'tit tennis » :

- ☞ **Margot AUGER** – conseillère pédagogique départementale EPS - DSDEN des Landes
- ☞ **Mathieu CASTAGNET** – conseiller pédagogique pour l'EPS – circonscription de Mont-de-Marsan Sud Chalosse
- ☞ **Jean Philippe LEMARCHAND** – conseiller pédagogique pour l'EPS – circonscription de Dax Sud Adour

Les documents suivants ont été utilisés pour élaborer le livret du « p'tit tennis » :

- Le cahier de l'enseignant : l'organisation et les principes d'enseignement pour les jeunes ; l'école de tennis et l'évaluation ; la chronologie et les situations d'apprentissage – Fédération Française de Tennis
- Vidéos des situations d'apprentissage terrain blanc et terrain violet - Fédération Française de Tennis
- Il était une fois le tennis – Olivier LETORT

Merci à Marion BRETHES, déléguée départementale de l'USEP des Landes, pour sa présence aux deux réunions du groupe de travail.

Merci à Xavier NIVELAIS, Conseiller Technique Régional de tennis, pour la formation de formateurs qu'il a assurée pour l'EDEPS des Landes.

Merci enfin à Kevin OLEXA et au comité départemental de tennis des Landes pour l'impression de ce livret pédagogique et la gestion des kits.

