

Dossier pédagogique

Annexe à la convention départementale du 22 mai 2018

Le Tennis à l'école ... en partenariat



Projet pédagogique mis en œuvre par :

Monique PRUDENT DAMON (CPC EPS, Anse Neuville)

Sylvie SORG (chargée de développement comité du Rhône)

Jean-François BERGERON (CTF ligue du lyonnais de tennis)

Paul BOUVARD (CPD EPS Rhône)

Eric EVIEUX (CPC EPS, Saint Fons)

SOMMAIRE

Le tennis à l'école

Le champ d'apprentissage conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Principes de sécurité

Déroulement du module d'apprentissage

Enjeux et contenus

Fiche didactique

Phase de découverte

Les balles brûlantes sans raquettes

Les balles brûlantes avec raquettes

La balle vivante

Envoyer

Renvoyer

La phase de référence

Records d'échanges

Fiche de résultats

Le match

La phase de structuration

Thème envoyer Recevoir

Envoyer dans une zone

Le damier

L'envoi gagnant

Thème Renvoyer

La zone délimitée

Renvoyer à gauche ou à droite

Renvoyer plus ou moins loin

Renvoyer loin

L'essuie-glace

Thème Echanger

Echanger en coup droit

Echanger en revers

Echanger des balles longues

La rivière

Thème Rompre l'échange

Alterner coup droit et revers

Alterner jeu court et jeu long

Le carré magique

La phase de bilan

Record d'échange

Le match

Règles du jeu

Organisation des matchs

Fiche de résultats

Le Tennis à l'école

Le Tennis à l'école est un jeu d'opposition duelle pratiqué par deux ou quatre joueurs qui doivent envoyer et renvoyer une balle à l'aide de raquettes dans les limites d'un espace séparé par un filet. Les joueurs ont pour but de marquer des points :

- **en ne permettant pas à leurs adversaires de toucher la balle avec un rebond au maximum dans leur camp**
- **en ne lui permettant pas de renvoyer la balle par-dessus le filet ou dans l'espace délimité.**

Le Tennis est une activité support permettant aux élèves de construire des éléments d'une compétence propre à l'EPS et de compétences du deuxième palier du socle commun de connaissances et de compétences.

Le champ d'apprentissage travaillé sera :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

L'idée force de cette compétence est d'amener les élèves à jouer ensemble dans un espace, avec des règles et des rôles définis.

L'organisation pédagogique doit permettre à l'élève :

- d'identifier au moins une voie de progrès, de la mettre en œuvre et de mesurer les savoirs construits, de stabiliser des performances, de faire des projets individuels et de participer à l'élaboration de projets collectifs.

↳ Les conditions de mise en œuvre :

LES CONDITIONS MATERIELLES :

Le Tennis à l'école se pratique dans une cour d'école, dans un gymnase ou sur un court de tennis.

Chaque **espace** sera :

- matérialisé par des tracés et des jalons (balises en plastique souple)
- séparé en deux camps matérialisés (filet, élastique, zone...)
- Prévoir du matériel en nombre suffisant, et adapté aux acquisitions visées..
- S'assurer avant la séance que les élèves ont ôté tous les **objets susceptibles d'être dangereux** (lunettes, montres, bracelets, boucles d'oreilles..) et possèdent une **tenue adaptée** à l'activité (chaussures attachées)

- Prévoir une **trousse de secours**

LES CONDITIONS PEDAGOGIQUES

📖 **Travail en classe** : Ce travail de préparation (en amont) et de retour sur l'activité (en aval) est primordial pour permettre l'acquisition par les élèves des connaissances et des compétences visées.

Il y a 3 questions à poser à l'élève :

- **AVANT : Qu'est-ce que tu dois faire ?** relatif au **but** ; connaissance de la tâche et de ses éléments pour la conceptualisation et la compréhension
- **APRES : Qu'est-ce que -tu as fait ?** relatif au **résultat** ; connaissance et conscience du résultat de l'action
- **APRES : Comment as-tu fait ?** relatif à la **manière de faire** ; mise en relation entre les moyens et les buts pour l'émergence des procédures utilisées.

📖 **Sur le terrain** : L'action est privilégiée, elle est accompagnée de questionnement relatif à l'activité (fiche en annexe)

✚ **Sécurité** : *L'attitude de l'enseignant est déterminante dans la démarche de construction de la sécurité active. La connaissance de la tâche (dispositif, but, consignes, critères de réussite) permet aux élèves d'être responsable de leur propre sécurité et de celle des autres.*

ANALYSE DU CHAMP D'APPRENTISSAGE (SENS ET ENJEUX)

Conduire et maîtriser UN AFFRONTMENT



Le terme **d'opposition** ne doit pas être abordé par le côté négatif de la définition : « un rapport de choses opposées qui ne peuvent coexister sans se nuire ». Au contraire, il y a une vertu pédagogique à s'opposer à quelqu'un dans le cadre de règles précises et concrètes qui favorisent et régulent les situations d'affrontement. L'enjeu éducatif de cette entreprise réside dans le fait qu'en s'opposant, on se construit, on connaît ses propres limites, on peut s'évaluer, se situer en tant que « joueur », mais aussi en tant que « citoyen » d'une collectivité à laquelle on appartient.

Aussi chaque situation, chaque jeu d'opposition individuel (seul) ou collectif (à plusieurs) doit permettre aux joueurs de construire des connaissances et des compétences autour de la notion de règles. Celles-ci peuvent se décliner en plusieurs catégories :

- ⇒ **les règles du jeu** édictées en règlement,
- ⇒ **les règles de vie** démocratique du groupe (joueur, arbitre, chronométreur...),
- ⇒ **les règles de sécurité** liées à la pratique de ces jeux (règle d'or, droits et devoirs des joueurs...),
- ⇒ **les règles liées à la recherche d'efficacité** dans les statuts et rôles des situations pratiquées...

COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL



« **Individuel** » doit s'entendre dans une situation de « un contre un ». Cette situation peut proposer des activités qui impliquent plus ou moins corporellement les élèves. Les activités de combat ou de lutte sont beaucoup plus impliquantes que celles qui sont médiées par un engin comme les jeux de raquettes (tennis de table, badminton...).

« **Collectif** » fait référence au groupe, à l'équipe. Cette opposition, là aussi, peut être plus ou moins engagée en fonction de la nature des jeux choisis, qu'ils soient traditionnels, du patrimoine, collectifs ou sportifs.

TABLEAU DES VOIES DE PROGRES DU CHAMP D'APPRENTISSAGE

LA NOTION D'AFFRONTEMENT	INTERINDIVIDUEL
<p>Oser s'engager dans un rapport de un contre un dans lequel les statuts d'attaquant et de défenseur sont différenciés. Chaque opposant réalise une tâche simple, bien définie, dont le but est contraire à celui de son adversaire. Exemple : faire sortir du tapis pour l'un et rester sur le tapis pour l'autre. Cette différenciation permet aux élèves de comprendre la tâche et d'identifier facilement le résultat de l'action.</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>ETRE CAPABLE d'une opposition construite de façon plus intentionnelle (engagement volontaire, compréhension affirmée de la tâche, respect de la règle d'or, intégration des règles essentielles de l'activité physique support...), dans laquelle les statuts sont différenciés et peuvent changer en fonction de l'évolution du rapport de force au cours du déroulement de l'action.</p> <p>En fin de cycle 2, les élèves doivent avoir construit une plus grande maîtrise de l'activité d'opposition et notamment analyser l'évolution du score, reconnaître pour chaque situation de jeu les stratégies les plus efficaces pour eux (de 2 à 3 pour chacun des élèves).</p>	<p>Le rapport un contre un avec statuts différenciés est privilegié. Les aires d'évolution doivent être bien matérialisées (but de la tâche et critères de réussite inscrits dans le dispositif autorisent un guidage perceptif de l'activité de l'élève). Les actions motrices utilisées sont simples, globales et peu nombreuses.</p> <p>Peu à peu émergent d'autres rôles nécessaires au bon déroulement de l'opposition (arbitre, chronométreur, « entraîneur »).</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>ACQUERIR une « maîtrise oppositionnelle » qui se manifeste par :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la connaissance et la pratique de plusieurs activités et jeux d'opposition, - la réalisation d'une combinaison d'actions motrices différentes et adaptées aux jeux d'opposition, - l'utilisation de plusieurs stratégies d'opposition (2 à 3), - la possibilité de jouer tous les rôles nécessaires au déroulement des jeux.

D'après Roland MICHAUD : « Agir dans le monde cycle 2 » Na

SECURITE DES ELEVES

Il convient de tenir compte d'un certain nombre d'éléments afin d'assurer la sécurité de tous les élèves.

Joueurs :

Attention aux situations proposant à plusieurs élèves d'évoluer sur le même demi terrain avec une raquette à la main:

-le nombre d'élèves sera fonction de la surface du demi terrain

Attention aux balles restant sur le terrain pendant le jeu. Elles doivent écartées par les observateurs.

Observateurs/arbitres :

Placés sur le côté des terrains, ils doivent disposer d'un espace suffisant. Ils font attention d'écartier les balles qui ne sont pas en jeu restées sur le terrain.

[Retour sommaire](#)

DEROULEMENT DU MODULE D'APPRENTISSAGE

PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE BILAN
2 à 4 séances Construire du sens	1 à 2 séances Résoudre un problème	6 à 12 séances Construire des savoirs	1 à 2 séances Evaluer les savoirs acquis
Phase de mise en activité fonctionnelle et de prise de sens par rapport à la compétence spécifique visée. L'élève mobilise ses ressources pour : - entrer dans une activité d'affrontement duel - utiliser les actions liées à l'activité - régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement nécessaires à l'activité - Mettre en place les différents rôles.	Phase de repérage des savoirs dans une situation problème de jeu d'opposition duelle médiée par une balle et une raquette L'élève participe à une situation d'opposition duelle pour : - identifier ses savoirs - repérer ses manques - tenir différents rôles	Phase d'entraînement pour transformer et développer les habiletés motrices de chacun au service d'un groupe. L'élève s'entraîne pour : - améliorer ses habiletés motrices dans les différentes actions - se donner les moyens de choisir une action reconnue comme la plus adaptée pour être efficace - accéder à l'automatisation Il apprend et applique les règles inhérentes à la pratique du mini tennis	Phase d'évaluation pour identifier les progrès réalisés dans une situation de jeu collectif. L'élève participe à un tournoi de mini tennis: - identifier ses savoirs, - mesurer ses progrès, - repérer ses manques - tenir différents rôles
<u>Situations d'appui :</u> - les balles brûlantes - la balle vivante - envoyer - renvoyer	<u>Situation d'appui :</u> - record d'échanges - le match	<u>Situations d'appui :</u> - 4 situations pour améliorer l'envoi et la réception - 4 situations pour améliorer le renvoi - 4 situations pour améliorer l'échange - 1 situation pour améliorer la rupture d'échanges	<u>Situations d'appui :</u> - le record d'échanges - le match 



En classe



En classe



[Retour sommaire](#)

Rechercher des informations liées à l'activité
Préparer l'organisation de la situation de référence

Identifier les problèmes rencontrés
Participer à l'élaboration du projet collectif : comment mieux jouer ?

Expliciter le sens des règles
Construire / consolider les notions liées à la pratique (espace, temps,..) en relation avec les autres disciplines

Préparer la rencontre
Faire un bilan des progrès réalisés

Enjeux et contenus du champ d'apprentissage

Compétence 3 en jeux collectifs	CYCLE 2	CYCLE 3
ENJEUX EDUCATIFS POUR LE 5 CYCLES	<p>Apprendre à jouer ensemble dans un espace et un temps partagé, en respectant des règles, des rôles et des contraintes qui inscrivent les relations dans un rapport civilisé</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ C2 : Apprendre à jouer ensemble, gérer certains éléments du jeu et ses résultats, s'exercer pour mieux jouer ○ C3 : Apprendre à jouer ensemble, gérer le jeu et ses résultats, s'engager pour progresser (notion de projet individuel) 	
CONNAISSANCES	<p>Sur soi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Son rôle dans le jeu <p>Sur l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règles d'or • Règles du jeu • Manières de faire collectives efficaces <p>Sur l'autre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les différents statuts, les différents rôles 	<p>Sur soi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître son statut dans l'action (A/D), • S'engager en fonction de ses ressources. <p>Sur l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les règles du jeu et règles d'or • Connaître et mettre en œuvre une alternative simple de jeu. <p>Sur l'autre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendre en compte ses ressources et celle de l'adversaire pour agir
ATTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter sereinement les résultats • S'inscrire dans un projet d'action collective • Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement • Accepter les règles du jeu • Gérer le jeu (début/fin) et les résultats (gagné/perdu) • Accepter différents rôles/statuts <p>- les statuts (attaquants /défenseurs)</p> <p>- les rôles : observateur/joueur/juge</p> <p>(attention : juge : une règle à regarder, observateur : un critère à regarder.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accepter de s'exercer 	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter et relativiser les résultats • Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement • Accepter les différences au sein de l'équipe, de la classe • S'investir dans les rôles sociaux • S'organiser pour s'exercer et jouer
CAPACITES	<ul style="list-style-type: none"> • S'exercer pour maîtriser le répertoire moteur du joueur collectif : courir, attraper le ballon, lancer le ballon, attraper l'adversaire, esquiver l'adversaire 	<ul style="list-style-type: none"> • Enrichir le répertoire moteur du joueur collectif en attaque, en défense, enchaîner les actions

[Retour sommaire](#)

FICHE DIDACTIQUE

La présence d'un intervenant extérieur en tennis au cycle 3 doit permettre de proposer une EPS riche sur les plans **didactique et pédagogique**. Elle ne peut en aucun cas se limiter à une animation sportive telle que les enfants la trouvent en dehors de l'école, que ce soit dans le cadre périscolaire ou dans le cadre du club. C'est bien d'une pratique scolaire dont il s'agit. La circulaire N° 92.196 du 3 juillet 1992 nous rappelle que l'enseignant reste le maître d'œuvre de l'organisation pédagogique dans sa classe. Les programmes de 2008 en EPS imposent l'acquisition de 4 compétences en lien avec l'acquisition des compétences du socle commun de compétences et de connaissances.

Ainsi, si l'éducation des conduites motrices est l'enjeu fondamental, elle ne se fait qu'à travers des situations qui permettent à l'élève d'identifier ses ressources, de les évaluer, d'envisager des progrès qui seront le support de son projet d'apprentissage.

Il est fondamental que l'enseignant veille à ce que l'enchaînement des séances ait une cohérence et un sens pour les élèves.

On veillera lors des situations de découverte à favoriser la pratique et l'engagement de tous les élèves dans les différents rôles sociaux. L'attention de l'enseignant et de l'intervenant, lors de ces premières séances, sera centrée sur l'apprentissage des règles des jeux mais aussi celui des règles de vie et de sécurité, de façon à ce que lors des séances de référence, on puisse se centrer alors sur l'apprentissage de l'observation.

Cette phase est importante pour permettre à chaque joueur d'envisager un projet d'apprentissage en fonction des problèmes qu'il aura identifiés.

C'est en classe, avec l'enseignant, que se fait l'analyse des résultats. Ce sont ces analyses qui définissent les voies de progrès pour chacun. C'est l'intervenant qui propose et met en œuvre les situations d'apprentissages apparues nécessaires.

Les deux voies de progrès identifiées résultent du constat fait à l'issue de la situation de référence « le record d'échanges ». Le critère quantitatif est un indicateur global qui nous semble suffisant pour déterminer une voie de progrès prioritaire à ce niveau là

Nombre total d'échanges réalisés par le joueur	Voie de progrès prioritaire	Thèmes d'entraînement
Moins de 6 échanges	Apprendre à envoyer la balle avec une raquette dans la direction voulue	Envoyer Envoyer/Recevoir
Moins de 12 échanges	Apprendre à se placer pour se mettre en situation de renvoyer la balle dans le camp adverse	Renvoyer, Echanger
Plus de 12 échanges	Apprendre à frapper la balle dans une direction précise de différentes manières	Echanger, Rompre

[Retour sommaire](#)

PHASE DE DECOUVERTE

Construire du sens

Phase de mise en activité fonctionnelle par rapport à la compétence spécifique visée.

L'élève mobilise ses ressources pour :

- entrer dans une activité d'opposition collective et duelle
- utiliser les actions liées à l'activité Tennis
- régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement nécessaires à l'activité
- Mettre en place les différents rôles.

PHASE DE DECOUVERTE

Quatre situations sont proposées :

- Une situation pour permettre à tous les élèves d'entrer dans une activité de jeu d'envoi sans raquette pour s'approprier la notion de direction : les balles brûlantes
- Une situation pour permettre à tous les élèves d'entrer dans une activité de jeu d'envoi avec ou sans raquette pour s'approprier la notion de direction : **la balle vivante**
- Une situation pour permettre à tous les élèves d'identifier leur capacité à envoyer une balle avec ou sans raquette et de s'approprier les règles de déplacement dans un dispositif : **envoyer**
- Une situation pour permettre à tous les élèves d'identifier leur capacité à renvoyer une balle avec ou sans raquette et de s'approprier le rôle d'observateur : **envoyer**

PHASE DE DECOUVERTE : LES BALLE BRULANTES (sans raquette)

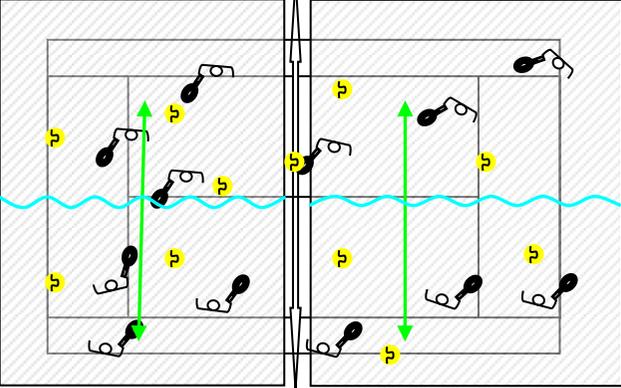
Objectifs de l'enseignant :

- Permettre aux élèves d'appréhender la notion d'envoi en direction
- Mettre en place des règles de fonctionnement et d'utilisation du matériel.
- Régler les problèmes de sécurité

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Débarrasser son camp des balles en les envoyant dans l'autre camp</p>	<div data-bbox="421 614 1048 1002" data-label="Diagram"> </div> <p>Un grand nombre de balles mousse, identique des deux côtés au départ du jeu.</p> <p>Deux équipes de même effectif de part et d'autre du filet.</p> <p>Variantes : hauteur du filet, nombre de joueurs par demi terrain, nature de la balle nombre de balles, taille du terrain, temps limité.</p> <p>Changer orientation terrain dans la largeur, utiliser tout l'espace</p>	<p>Consigne : Vider rapidement son camp en envoyant les balles une par une par-dessus le filet dans le camp adverse</p> <p>exemple de complexification :</p> <p>diminution du nombre de joueurs, mise en place du renvoi</p>	<p>Au signal de fin de jeu, avoir le moins de balles dans son camp</p>

PHASE DE DECOUVERTE : LES BALLES BRULANTES (avec raquette)

- Objectifs de l'enseignant :**
- Permettre aux élèves d'appréhender la notion d'envoi en direction
 - Mettre en place des règles de fonctionnement et d'utilisation du matériel.
 - Régler les problèmes de sécurité

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Débarrasser son camp des balles en les envoyant dans l'autre camp</p>	 <p>Un grand nombre de balles mousse (9 à 12 balles), réparties des deux côtés au départ du jeu.</p> <p>Deux équipes de même effectif (3 joueurs maximum) de part et d'autre du filet.</p> <p>Variantes : hauteur du filet, nombre de joueurs par demi terrain, nombre de balles, temps limité</p> <p>Changer l'orientation du terrain dans la largeur, utiliser tout l'espace</p>	<p>Consigne : Vider rapidement son camp en envoyant les balles une par une par-dessus le filet dans le camp adverse avec la raquette.</p> <p>Le déplacement est interdit après avoir ramassé la balle.</p> <p>exemple de complexification : diminution du nombre de joueurs,</p>	<p>Au signal de fin de jeu, avoir le moins de balles dans son camp</p>

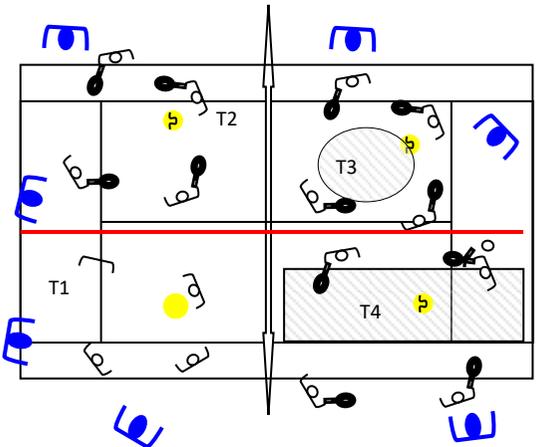


Lors de l'utilisation de raquettes veiller à faire respecter une distance de sécurité entre les élèves

[Retour sommaire](#)

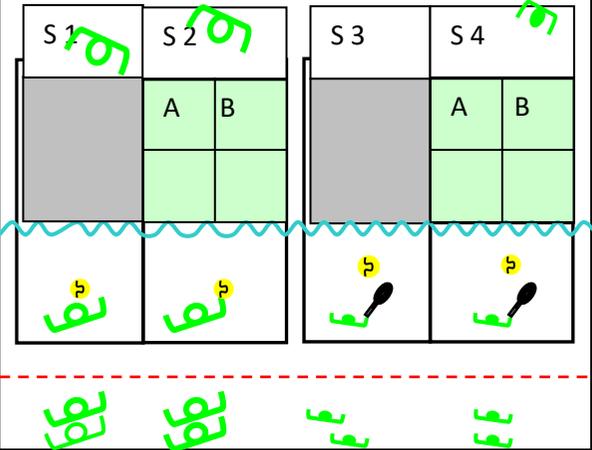
PHASE DE DECOUVERTE : LA BALLE VIVANTE

- Objectifs de l'enseignant :**
- Permettre aux élèves d'appréhender la notion d'envoi en direction
 - Mettre en place des règles de fonctionnement et d'utilisation du matériel.
 - Régler les problèmes de sécurité.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Garder la balle vivante dans la surface délimitée le plus longtemps possible.</p>	 <p>Une balle ou un ballon paille par équipe une équipe de 6 élèves maximum dont 4 joueurs, un juge et un chronomètre.</p>	<p>Consigne : conserver la balle vivante le plus longtemps possible</p> <p>Toutes les équipes jouent sur l'ensemble des situations et les élèves passent dans tous les rôles.</p> <p>T1 : Sans raquette, avec un ballon paille</p> <p>Sans zone délimitée, uniquement avec les mains.</p> <p>T2 : Avec raquette, sans zone délimitée, avec une balle mousse ou une balle souple.</p> <p>T3 : Avec raquette, une balle souple, un rebond obligatoire dans la zone</p> <p>T4 : Avec raquette, une balle souple, un rebond obligatoire dans la zone</p> <p>Variantes : taille de la zone, nature de la balle.</p>	<p>Echanger le plus longtemps possible.</p>

PHASE DE DECOUVERTE : ENVOYER

- Objectifs de l'enseignant :**
- Permettre aux élèves d'identifier leur capacité à envoyer
 - Mettre en place des règles de fonctionnement et d'utilisation du matériel.
 - Régler les problèmes de sécurité : se déplacer sans gêner les autres.

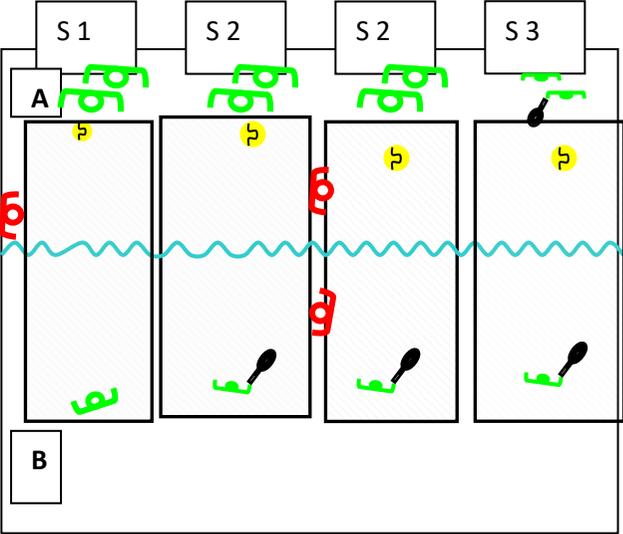
BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
Envoyer la balle dans une cible	 <p>Si deux courts : 4 joueurs par terrain</p> <p>Chaque joueur joue 5 balles de suite. Le joueur observateur placé en face de la cible valide le lancer, renvoie la balle après chaque lancer. A la fin de la série, il prend sa place dans le groupe des joueurs tandis que celui qui vient de jouer prend sa place.</p> <p>Lors des déplacements, les joueurs doivent respecter l'espace de jeu voisin.</p>	<p>Situation 1 : Sans raquette, en lançant la balle par-dessous, atteindre la cible</p> <p>Chaque joueur joue 2 fois 5 balles</p> <p>Situation 2 : sans raquette, en lançant la balle par-dessous, annoncer et atteindre une des 4 zones de la cible.</p> <p>Chaque joueur joue 2 fois 5 balles</p> <p>Situation 3 : avec raquette atteindre la cible</p> <p>Chaque joueur joue 2 fois 5 balles</p> <p>Situation 4 : avec raquette, en lançant la balle par-dessous, annoncer et atteindre une des 4 zones de la cible.</p> <p>Chaque joueur joue 2 fois 5 balles</p>	<p>Atteindre la cible le plus grand nombre de fois</p> <p><i>Rejoindre son terrain sans gêner les autres</i></p>

PHASE DE DECOUVERTE : RENVOYER

Objectifs de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves d'identifier leur capacité à renvoyer

➔ Mettre en place des règles de fonctionnement et d'utilisation du matériel.

➔ Régler les problèmes de sécurité.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Renvoyer la balle dans une cible après un envoi</p>	 <p>Si deux courts : 4 joueurs par terrain</p> <p>Chaque joueur A joue autant de balles nécessaire (maximum 10 balles) à ce que le joueur B renvoie 5 balles. Le joueur observateur, en attente derrière le joueur B, derrière la cible signale le nombre de rebonds.</p>	<p>Situation 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - joueur A : placé derrière la ligne de fond de cible doit envoyer la balle à la main dans la cible adverse - joueur B : placé où il veut sur la cible doit renvoyer la balle à la main dans la cible adverse <p>Situation 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - joueur A : placé derrière la ligne de fond de cible doit envoyer la balle à la main dans la cible adverse - joueur B : placé où il veut sur la cible doit renvoyer la balle avec une raquette dans la cible adverse <p>Situation 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - joueur A : placé derrière la ligne de fond de cible doit envoyer la balle avec une raquette dans la cible adverse - joueur B : placé où il veut sur la cible doit renvoyer la balle avec une raquette dans la cible adverse Si un joueur A rencontre des difficultés dans l'envoi de la balle, lui permettre d'être sur le terrain 	<p>Joueur A : atteindre la cible du joueur B</p> <p>Joueur B : renvoyer dans la cible du joueur A</p> <p>Observateur : signale si le joueur B renvoie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sans rebond - Après un rebond - Après deux rebonds

PHASE DE REFERENCE

Poser un problème

Phase de repérage des savoirs dans une situation problème de jeu de renvoi avec raquette référencée à un sport codifié : **le tennis**.

L'élève s'engage, joue et :

- identifie ce qu'il sait, sait faire,
- repère les progrès qu'il a à faire

PHASE DE REFERENCE

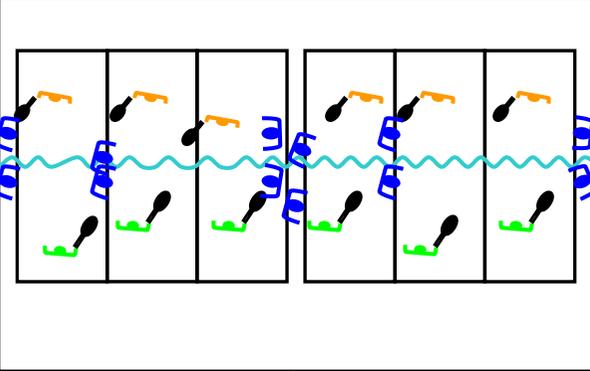
Deux situations problèmes sont proposées :

pour permettre à chaque élève :

- de repérer ses savoirs et identifier ses besoins dans l'activité tennis à partir d'une situation de jeu aménagé : le record d'échanges et le match
- d'utiliser toutes les actions motrices spécifiques au tennis : le record d'échanges et le match.
- de s'approprier les règles et les rôles propres au tennis : le match.

PHASE DE REFERENCE : Le record d'échanges

- Objectifs de l'enseignant :**
- Permettre aux élèves d'identifier leur capacité à envoyer, renvoyer, le plus longtemps possible.
 - Régler les problèmes de sécurité.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Réaliser le plus grand nombre d'échanges avec son partenaire en 5 essais.</p>	 <p>Aménagement du court : chaque ½ court est partagé en 2 ou 3 parties.</p> <p>2 joueurs, 2 arbitres.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Envoi libre -6 balles par terrain mises en jeu alternativement . - 1 rebond maximum avant renvoi. -poule de 4 maximum - Tous les joueurs de la poule se rencontrent -Chaque joueur cumule ses points (cf. fiche) <p>L'échange s'arrête quand:</p> <ul style="list-style-type: none"> -il y a plus d'un rebond avant le renvoi -la balle ne franchit pas le filet -la balle envoyée rebondit en dehors des limites du terrain (la ligne fait partie du terrain) 	<p>Marquer le plus de points possible en 18 essais avec 3 partenaires différents.</p>

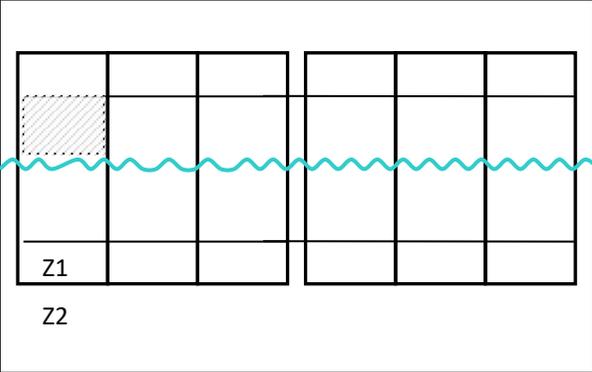
Fiche de résultats tournoi record d'échanges

Nom du Joueur	Total de points du joueur

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Joueur 1				
Joueur 2				
Joueur 3				
Joueur 4				

PHASE DE REFERENCE : le match

Objectifs de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves d'identifier leur capacité à envoyer , renvoyer , rompre l'échange.
➔ Régler les problèmes de sécurité.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Gagner le match -En évitant de faire une faute ou en provoquant une faute de l'adversaire (balle en dehors des limites du terrain ou dans le filet, 2 services manqués) -en mettant la balle hors de portée de l'adversaire</p>	 <p>Aménagement du court : chaque 1/2 court est partagé en 2 ou 3 parties. 2 joueurs, 2 arbitres, 2 observateurs.</p>	<p>-changement de service tous les 2 pts -service libre, 2 tentatives maximum .dans le carré de service (zone hachurée) - 1 rebond maximum avant renvoi. -poule de 6 maximum. - chaque joueur rencontre au moins 3 adversaires différents -Avancer la zone de service (Z1,Z2) en fonction du niveau des élèves Rôles : Chaque joueur passe successivement joueur, arbitre, observateur.</p>	<p>Etre le premier à 7 points</p>

FICHE DES RESULTATS

6 à 8 équipes de 3 ou 4 joueurs de niveau hétérogènes
 4 joueurs par équipes, 1 jeu = 10 points,
 1 set = 4 jeux (1 jeu par joueur composant l'équipe)
 le match = 3 sets
 1 élève de chaque équipe joue, les 2 suivants arbitrent, le 4^o ramasse les balles.
 sur chaque terrain les 2 équipes remplissent autant de tableaux qu'ils peuvent
 NB : équipes de 3 : un élève joue 2 fois à tour de rôle
 équipes de 5 : un élève ne joue pas à tour de rôle

SET N°1			
équipe	
Ordre des jeux		points	points
1	1		
2	2		
3	3		
4	4		
Nombre de jeux gagnés :			

SET N°2			
équipe	
Ordre des jeux		points	points
1	2		
2	1		
3	4		
4	3		
Nombre de jeux gagnés :			

SET N°3			
Classe de :	
Ordre des jeux		points	points
1	3		
3	1		
2	4		
4	2		
Nombre de jeux gagnés :			

Total des jeux gagnés par la classe de.....		
---	--	--

Reporter les résultats des équipes dans le tableau récapitulatif :
 Equipe victorieuse 3 points
 Egalité 2 points
 Equipe perdante 1 point
 En cas d'égalité, prendre en compte le total des jeux gagnés

PHASE DE STRUCTURATION

Construire des savoirs

Phase d'entraînement pour transformer et développer les habiletés motrices de chacun.

L'élève s'entraîne pour :

- améliorer ses habiletés motrices dans les différentes actions (envoyer, renvoyer...)
- se donner les moyens de choisir une action, reconnue comme étant la mieux adaptée pour être efficace
- répéter pour, si possible, accéder à une certaine automatisation.

Il apprend et applique les règles inhérentes à la pratique du tennis à l'école.

PHASE DE STRUCTURATION

Quatre thèmes d'entraînement sont proposés :

- Envoyer / recevoir
- Renvoyer
- Echanger
- Rompre l'échange

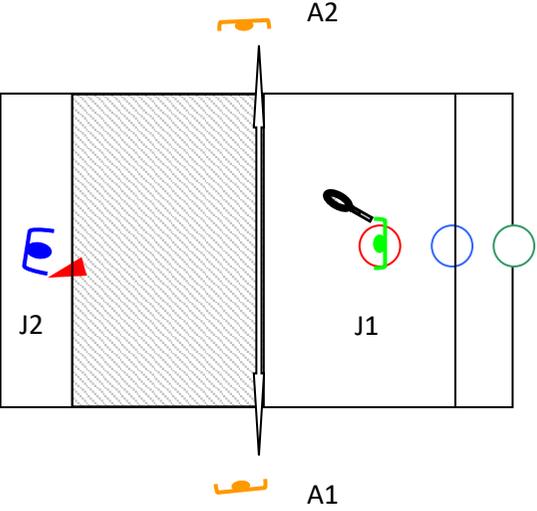
THEME : ENVOYER / RECEVOIR

3 situations d'entraînement sont proposées :

- une situation pour permettre à l'élève d'améliorer sa mise en jeu : **la zone d'envoi**
- une situation pour permettre à l'élève d'améliorer la précision de son envoi : **le damier**
- une situation pour permettre à l'élève d'améliorer la précision de son envoi en fonction de la position de son adversaire : **l'envoi gagnant**

PHASE DE STRUCTURATION : **Envoyer recevoir**
Envoyer dans une zone

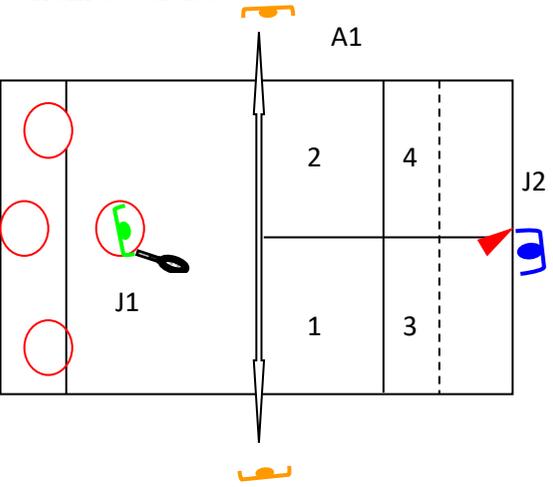
Objectifs de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>J1 : envoyer la balle dans la cible grisée</p> <p>J2 : attraper la balle après un rebond</p>	<p>3 zones d'envoi (3 cerceaux)</p> <p>J1 possède une balle et une raquette, il se place dans le cerceau 1</p> <p>J2 est placé dans le terrain adverse.</p> <p>Deux arbitres jugent.</p> <p>A 1 : valide l'envoi dans la cible et comptabilise les points de J1</p> <p>A2 : comptabilise les points de J2</p> 	<p>J1 envoie, du cerceau 1, la balle dans la cible grisée, 10 essais.</p> <p>S'il réussit, il se place dans le cerceau 2 puis dans le cerceau 3. En cas d'échec retourner au cerceau précédent. (sauf pour le 1, rester dans le même).</p> <p>J2 attrape la balle à la main ou à l'aide d'un cône puis il la redonne à J1.</p> <p>J1 marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un point du cerceau 1 (rouge) - deux points du cerceau 2 (bleu) - trois points du cerceau 3 (vert) <p>J2 marque un point chaque fois qu'il attrape la balle après un rebond</p> <p>Changement de rôle après 10 balles.</p> <p>Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2.</p>	<p>J1 : marquer le plus grand nombre de points (maximum 27 points).</p> <p>J2 : marquer le plus grand nombre de points (maximum 10 points)</p>

PHASE DE STRUCTURATION : Envoyer recevoir

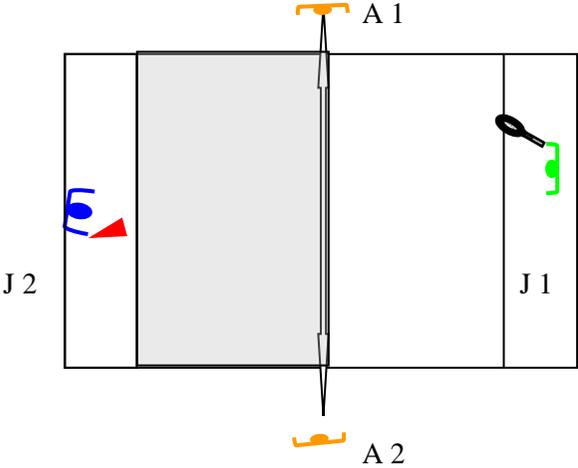
Le damier

Objectifs de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>J1 : atteindre la cible annoncée.</p> <p>J2 : attraper la balle</p>	<p>Le terrain est divisé</p> 	<p>J1 envoie la balle avec sa raquette dans la cible :</p> <p>Posture de J1 : cf. photo en annexe</p> <ul style="list-style-type: none"> - en respectant l'ordre du damier - en choisissant sa case et en l'annonçant. - en respectant la case annoncée par J2. - en tirant au sort une combinaison - <p>Le placement de J1 est variable (cf cerceaux)</p> <p>J2, situé derrière le damier doit attraper la balle à la main ou dans un cône après un rebond dans la cible annoncée.</p> <p>Changement de rôle après 10 balles.</p> <p>Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2.</p>	<p>J1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Critère 1 : du même cerceau 8 réussites sur 10 dans les cases annoncées. - Critère 2 : d'un cerceau différent à chaque envoi : 5 réussites sur 10 dans les cases annoncées <p>J2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - attraper le plus de balles possible

PHASE DE STRUCTURATION : **Envoyer Recevoir**
L'envoi gagnant

Objectifs de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Pour J 1 : Envoyer la balle hors de portée de J2</p> <p>Pour J 2: Rattraper la balle envoyée par J 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> - J1 possède une balle et une raquette - J 2, placé dans le terrain adverse, dispose d'un cône pour rattraper la balle. <p>Deux arbitres jugent.</p> <ul style="list-style-type: none"> - A 1 : juge le franchissement du filet par la balle ainsi que le respect des limites du terrain - A 2 : comptabilise les points  <p>Balle souple</p>	<p>J1 envoie la balle depuis la zone du fond dans la cible grisée J2 placé dans la zone de fond de court, doit rattraper la balle après un rebond</p> <p>Arbitre 1 : annonce si la balle est fautive Arbitre 2 : compte le nombre de points marqués :</p> <p>J 1 : 1 point si la balle n'est pas attrapée par J2</p> <p>J2 : 1 point si la balle est attrapée</p> <p>Changement de rôle après 10 balles. Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2.</p>	<p>Marquer le plus grand nombre de points possibles en 10 balles</p>

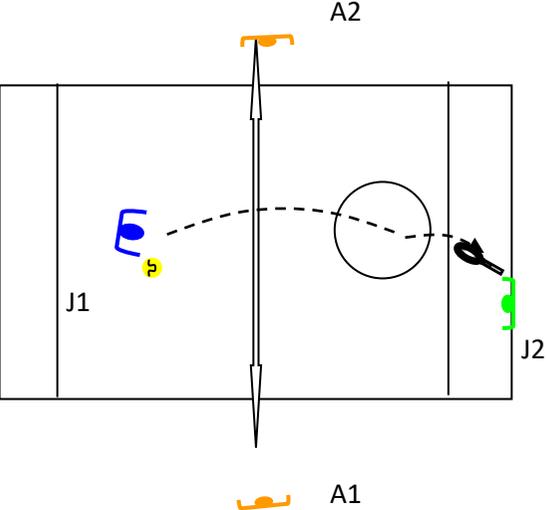
THEME : RENVOYER

5 situations d'entraînement sont proposées :

- une situation pour permettre à l'élève d'améliorer son positionnement et sa gestuelle en situation de renvoi en coup droit et en revers : **la zone délimitée**
- une situation pour permettre à l'élève d'améliorer son renvoi en coup droit et en revers en maîtrisant la direction de la balle : **renvoyer à gauche ou à droite**
- une situation pour permettre à l'élève d'améliorer son renvoi en coup droit et en revers en jouant loin : **renvoyer loin**
- une situation pour permettre à l'élève d'améliorer son renvoi en coup droit et en revers en maîtrisant la distance : **renvoyer plus ou moins loin**
- une situation pour permettre à l'élève d'améliorer son renvoi en alternant coup droit et revers : **l'essuie-glace**

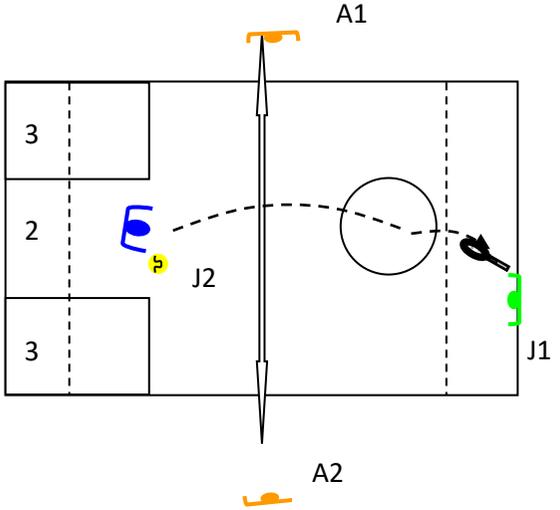
PHASE DE STRUCTURATION : **Renvoyer**
La zone délimitée

Objectifs de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>J2 : envoyer la balle dans une zone délimitée</p> <p>J1 : renvoyer la balle dans le camp adverse</p>	<p>J1 placé en dehors de la zone délimitée, possède une raquette J2 est placé dans le terrain adverse. A1 : comptabilise le nombre de renvoi réussi par J1 A2 : comptabilise le nombre d'envoi réussi par J2</p> 	<p>J2 envoie la balle à la main dans une zone délimitée J1 doit renvoyer la balle dans le terrain adverse après un rebond dans la zone délimitée</p> <p>J1 marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un point s'il touche la balle - deux points si elle est renvoyée dans le camp adverse <p>J2 marque un point chaque fois que la balle rebondit dans la zone délimitée.</p> <p>Changement de rôle après 10 balles. Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2.</p>	<p>J1 : marquer le plus grand nombre de points possible (maximum 20)</p> <p>J2 : marquer le plus grand nombre de points possible (maximum de 10)</p>

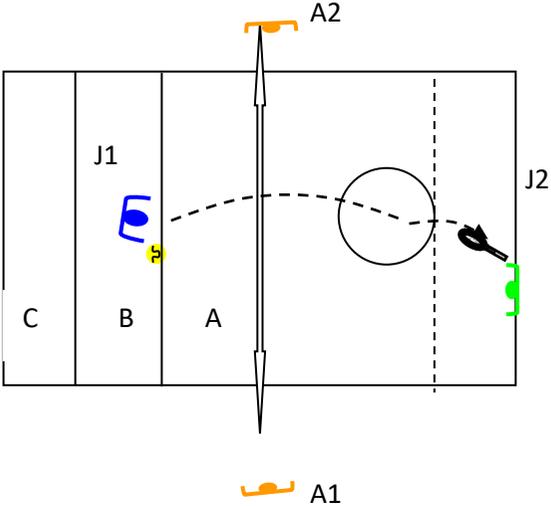
PHASE DE STRUCTURATION : Renvoyer
Renvoyer à gauche ou à droite

Objectifs de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>J2 envoyer la balle dans la zone délimitée</p> <p>J1 Renvoyer la balle dans le camp adverse</p>	<p>J1 placé en dehors de la zone délimitée possède une raquette</p> <p>J2 placé dans le terrain adverse.</p> <p>A1 : comptabilise les points de J1</p> <p>A2 : comptabilise les points de J2</p> 	<p>J2 envoie la balle à la main dans la zone délimitée.</p> <p>J1 renvoie la balle après un rebond, prioritairement à droite ou à gauche (cible à trois points) dans le terrain adverse.</p> <p>J1 marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un point s'il touche la balle - deux points si elle est renvoyée dans le camp adverse - trois points dans les cibles gauches ou droites <p>J2 marque un point chaque fois que la balle rebondit dans la zone délimitée.</p> <p>Changement de rôle après 10 balles. Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2.</p>	<p>J1 : marquer le plus grand nombre de points possible (maximum 30)</p> <p>J2 : marque le plus grand nombre de points possible (maximum de 10)</p>

PHASE DE STRUCTURATION : **Renvoyer**
Renvoyer plus ou moins loin

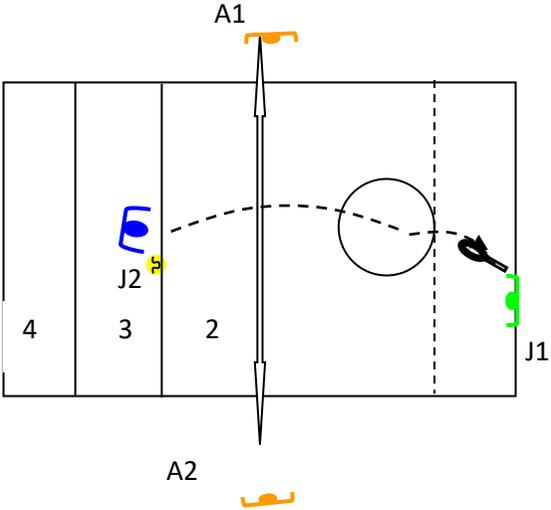
Objectifs de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>J2 : envoyer la balle dans le terrain adverse</p> <p>J1 : renvoyer la balle dans les différentes cibles</p>	<p>J1 possède une raquette J2 est placé dans le terrain adverse. A1 : comptabilise les points de J1 A2 : arrête le jeu après 10 balles réussies par J2</p> 	<p>J2 envoie la balle à la main</p> <p>J1 doit renvoyer la balle, après un rebond, dans une des cibles du terrain adverse en respectant l'ordre des cibles en :</p> <ul style="list-style-type: none"> - choisissant sa cible et en l'annonçant. - respectant la cible annoncée par J2. - tirant au sort une combinaison <p>J1 marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un point s'il touche la balle - deux points s'il touche la cible annoncée. <p>Changement de rôle après 10 balles. Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2.</p>	<p>J1 : marquer le plus grand nombre de points possible</p>

PHASE DE STRUCTURATION : **Renvoyer**

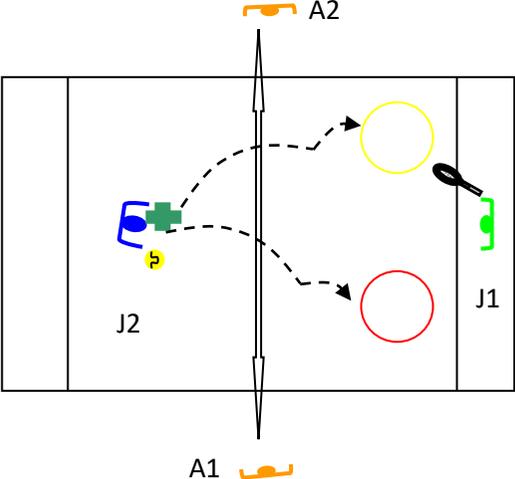
Renvoyer loin

Objectifs de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>J2 : envoyer la balle dans une zone délimitée</p> <p>J1 : renvoyer la balle dans le camp adverse</p>	<p>J1 placé en dehors de la zone délimitée, possède une raquette J2 est placé dans le terrain adverse. A1 : comptabilise le nombre de renvoi réussi par J1 A2 : comptabilise le nombre d'envoi réussi par J2</p> 	<p>J2 envoie la balle à la main dans une zone délimitée J1 doit renvoyer la balle dans le terrain adverse après un rebond dans la zone délimitée</p> <p>J1 marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un point s'il touche la balle - deux points, trois ou quatre points suivant la cible atteinte. <p>J2 marque un point chaque fois que la balle rebondit dans la zone délimitée.</p> <p>Changement de rôle après 10 balles. Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2.</p>	<p>J1 : marquer le plus grand nombre de points possible (maximum 40)</p> <p>J2 : marquer le plus grand nombre de points possible (maximum de 10)</p>

PHASE DE STRUCTURATION : **Renvoyer**
L'essuie glace

Objectifs de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>J1 : Renvoyer la balle après un rebond en réalisant un coup droit et un revers consécutivement. J2 : envoyer la balle alternativement dans chacune des zones délimitées</p>	<p>J1 dispose d'une raquette. J2 lance la balle depuis une marque située au centre du terrain à 2m du filet. A 1 : comptabilise le nombre de balles renvoyées dans le terrain adverse. A 2 : comptabilise le nombre de balles lancées dans les zones délimitées.</p> 	<p>J2 vise alternativement les 2 zones délimitées à atteindre J1 renvoie la balle en direction de J2 après un rebond, de manière à ce que J2 rattrape la balle après un rebond.</p> <p>J1 marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un point s'il touche la balle - deux points s'il renvoie dans les limites du terrain adverse. <p>Changement de rôle après 10 balles. Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2.</p> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> -J1 choisit le côté sur lequel il veut recevoir et l'annonce. -J2 choisit le côté et l'annonce -J2 envoie la balle sans annoncer le côté 	<p>J1 doit renvoyer le plus de balles possibles dans le terrain adverse (maximum 20points)</p> <p>J2 : doit envoyer le plus grand nombre de balles possibles dans une des zones délimitées (10 points)</p>

THEME : ECHANGER

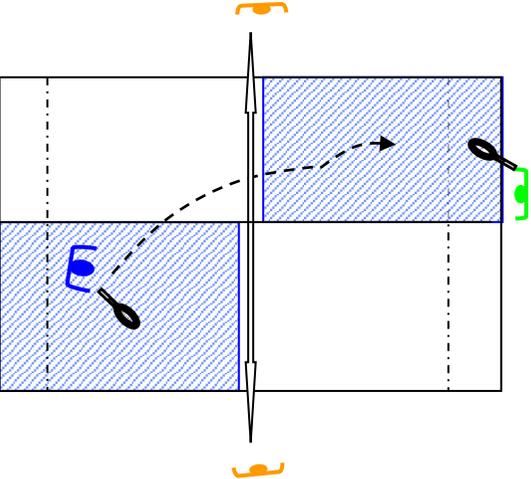
4 situations d'entraînement sont proposées :

- une situation pour permettre à l'élève d'améliorer sa capacité à f tenir un échange en coup droit: échanger en coup droit
- une situation pour permettre à l'élève d'améliorer sa capacité à f tenir un échange en revers: échanger en revers
- une situation pour permettre à l'élève d'améliorer sa capacité à f tenir un échange en fond de court: échanger des balles longues.
- une situation pour permettre à l'élève de tenir l'échange en variant des balles longues et courtes : la rivière

PHASE DE STRUCTURATION : **Echanger**

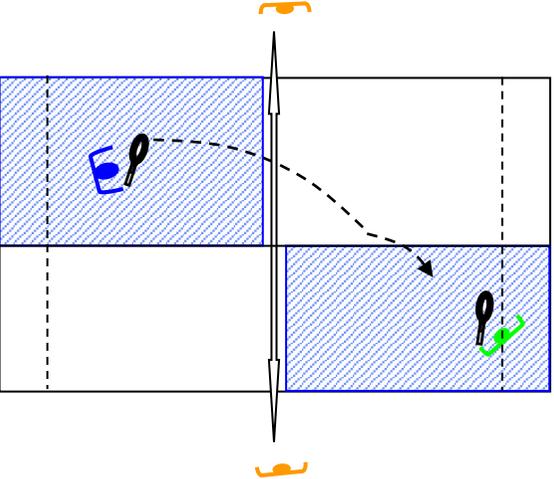
Echanger en coup droit

Objectifs de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Réussir à renvoyer plusieurs balles consécutivement en coup droit</p>	<p>Les joueurs J1 et J2 disposent d'une raquette et d'une balle. Ils se renvoient la balle sur leur coup droit.</p> <p>A1 : juge le franchissement du filet par la balle ainsi que le respect des limites du terrain</p> <p>A2 : juge le respect de la règle du rebond et comptabilise le nombre d'échanges.</p> 	<p>J1 et J2 cherchent à faire durer l'échange.</p> <p>Changement de rôle après 5 balles.</p> <p>Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2.</p>	<p>Le nombre total d'échanges réussi en 5 balles.</p>

PHASE DE STRUCTURATION : **Echanger**
Echanger en revers

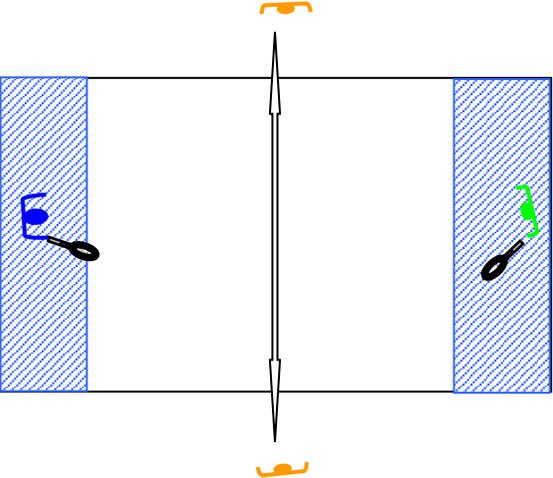
Objectifs de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Réussir à renvoyer plusieurs balles consécutivement en Revers</p>	<p>Les joueurs J1 et J2 disposent d'une raquette et d'une balle. Ils se renvoient la balle sur leur revers</p> <p>A1 : juge le franchissement du filet par la balle ainsi que le respect des limites du terrain A2 : juge le respect de la règle du rebond et comptabilise le nombre d'échanges.</p> 	<p>J1 et J2 cherchent à faire durer l'échange.</p> <p>Changement de rôle après 5 balles. Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2.</p>	<p>Le nombre total d'échanges réussi en 5 balles.</p>

PHASE DE STRUCTURATION : **Echanger**

Echanger des balles longues

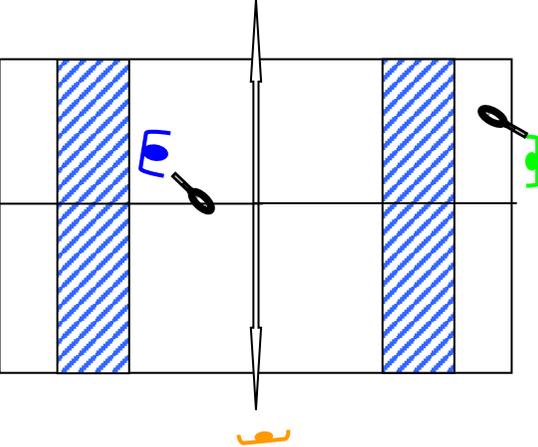
Objectifs de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Réussir à renvoyer plusieurs balles consécutivement en fond de court</p>	<p>J1 et J2 disposent d'une raquette et d'une balle. Ils se renvoient des balles longues. A 1 : juge le franchissement du filet par la balle ainsi que le respect des limites du terrain A 2 : juge le respect de la règle du rebond et comptabilise le nombre d'échanges.</p> 	<p>J1 et J2 cherchent à faire durer l'échange. Changement de rôle après 5 balles. Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2.</p>	<p>Le nombre total d'échanges réussis en 5 balles.</p>

PHASE DE STRUCTURATION : **Échanger**

La Rivière en coup droit puis en revers

Objectifs de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Réussir à renvoyer plusieurs balles consécutivement en coup droit et en revers, long ou court.</p>	<p>Les joueurs J1 et J2 disposent d'une raquette et d'une balle. Ils se renvoient la balle sur leur coup droit ou leur revers, long ou court.</p> <p>A1 : juge le franchissement du filet par la balle ainsi que le respect des limites du terrain A2 : juge le respect de la règle du rebond et comptabilise le nombre d'échanges</p> 	<p>J1 et J2 cherchent à faire durer l'échange.</p> <p>Changement de rôle après 5 balles. Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2.</p>	<p>Le nombre total d'échanges réussi en 5 balles.</p>

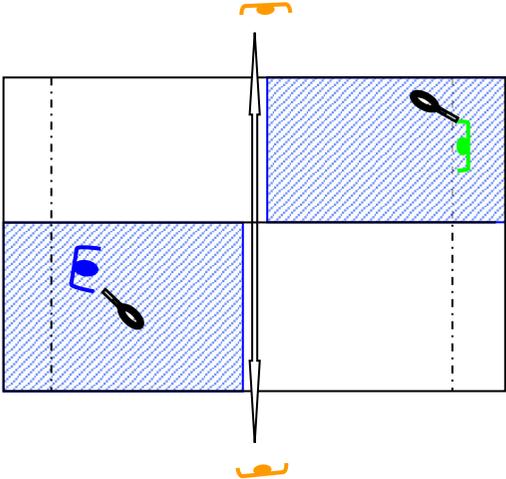
THEME : ROMPRE L'ÉCHANGE

3 situations d'entraînement proposées :

- 1 Situation pour permettre à l'élève de travailler la mise hors de portée de l'adversaire en alternant coups droits et revers : **alterner coups droits et revers**
- 1 Situation pour permettre à l'élève de travailler la mise hors de portée de l'adversaire en alternant balles courtes et longues: **alterner balles courtes et longues.**
- 1 Situation pour permettre à l'élève de travailler la mise hors de portée de l'adversaire en: **le carré magique.**

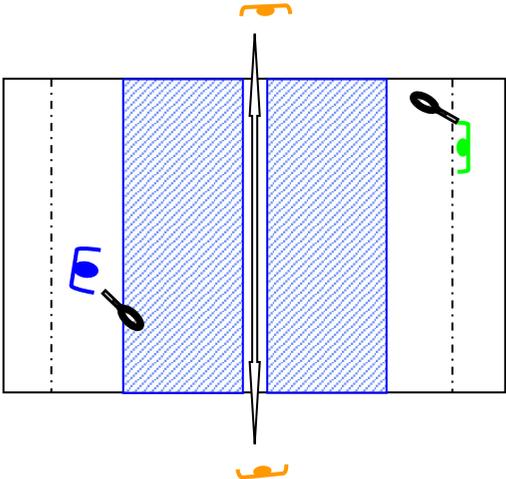
PHASE DE STRUCTURATION : Rompre l'échange Alterner coup droit et revers

Objectifs de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Réussir à mettre la balle hors de portée de l'adversaire</p>	<p>Les joueurs J1 et J2 disposent d'une raquette et d'une balle. A1 : juge le franchissement du filet par la balle ainsi que le respect des limites du terrain A2 : juge le respect de la règle du rebond et comptabilise le nombre de points</p> 	<p>J1 et J2 cherchent à mettre la balle hors de portée de l'adversaire en alternant des coups droits et des revers. Le joueur marque trois points s'il met la balle hors de portée, après un rebond, dans la zone libre (la zone qui n'est pas occupée par son adversaire) Le joueur marque un point s'il met la balle hors de portée, après un rebond, dans la zone occupée par son adversaire.</p> <p>Changement de rôle après 5 balles. Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2.</p>	<p>Le nombre total de points marqué en 15 balles.</p>

PHASE DE STRUCTURATION : Rompre l'échange Alterner balles courtes et balles longues

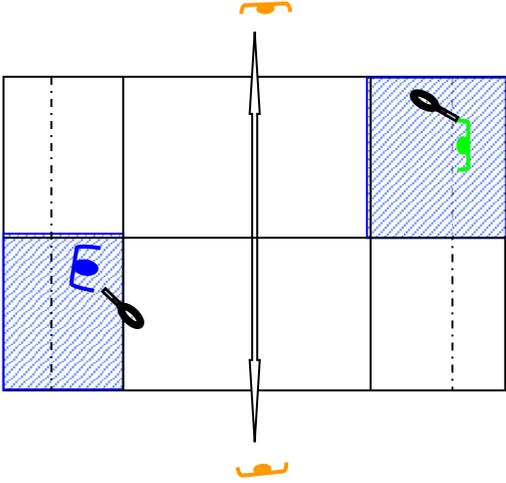
Objectifs de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Réussir à mettre la balle hors de portée de l'adversaire</p>	<p>Les joueurs J1 et J2 disposent d'une raquette et d'une balle.</p> <p>A1 : juge le franchissement du filet par la balle ainsi que le respect des limites du terrain A2 : juge le respect de la règle du rebond et comptabilise le nombre de points</p> 	<p>J1 et J2 cherchent à mettre la balle hors de portée de l'adversaire en alternant des balles courtes et des balles longues.</p> <p>Le joueur marque trois points s'il met la balle hors de portée, après un rebond, dans la zone libre (la zone qui n'est pas occupée par son adversaire) Le joueur marque un point s'il met la balle hors de portée, après un rebond, dans la zone occupée par son adversaire.</p> <p>Changement de rôle après 5 balles. Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2.</p>	<p>Le nombre total de points marqué en 15 balles.</p>

PHASE DE STRUCTURATION : **Rompre l'échange**

Le carré magique

Objectifs de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Réussir à mettre la balle hors de portée de l'adversaire</p>	<p>Les joueurs J1 et J2 disposent d'une raquette et d'une balle.</p> <p>A1 : juge le franchissement du filet par la balle ainsi que le respect des limites du terrain A2 : juge le respect de la règle du rebond et comptabilise le nombre de points</p> 	<p>J1 et J2 cherchent à mettre la balle hors de portée de l'adversaire.</p> <p>Le joueur marque trois points s'il met la balle hors de portée, après un rebond, dans une des zones libres (zones qui ne sont pas occupées par son adversaire)</p> <p>Le joueur marque un point s'il met la balle hors de portée, après un rebond, dans la zone occupée par son adversaire.</p> <p>Changement de rôle après 5 balles. Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2.</p>	<p>Le nombre total de points marqué en 15 balles.</p>

PHASE BILAN

Cette dernière phase permet de mesurer les progrès accomplis par les élèves, que ce soit sur le plan des capacités motrices, des connaissances ou des attitudes.

Deux situations d'appui :

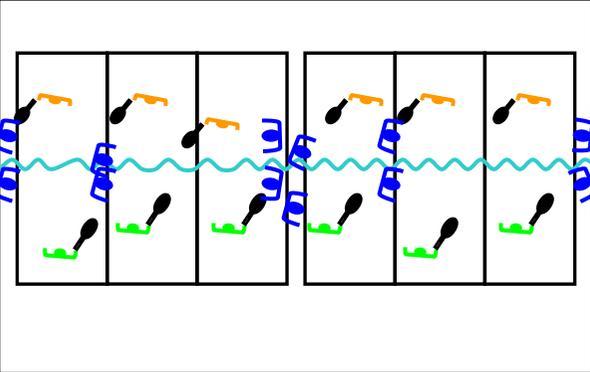
Le record d'échange

Le match

PHASE DE BILAN : Le record d'échanges

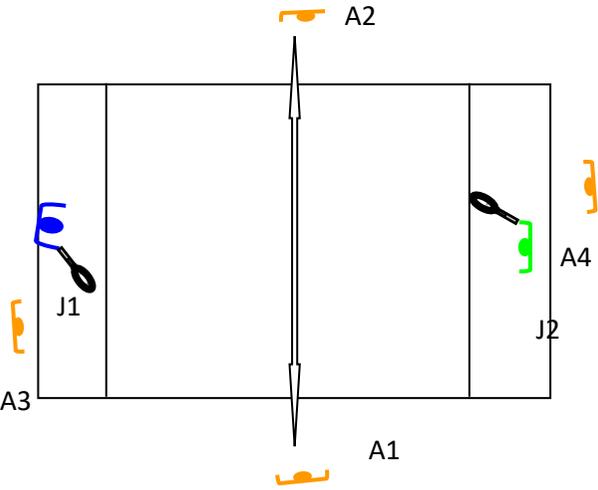
Objectifs de l'enseignant : ➤ Permettre aux élèves de faire le bilan de leur capacité à envoyer, renvoyer, le plus longtemps possible.

➤ Régler les problèmes de sécurité.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Réaliser le plus grand nombre d'échanges avec son partenaire en 5 essais.</p>	 <p>Aménagement du court : chaque ½ court est partagé en 2 ou 3 parties. 2 joueurs, 2 arbitres.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Envoi libre -6 balles par terrain mises en jeu alternativement . - 1 rebond maximum avant renvoi. -poule de 4 maximum - Tous les joueurs de la poule se rencontrent -Chaque joueur cumule ses points (cf. fiche) <p>L'échange s'arrête quand:</p> <ul style="list-style-type: none"> -il y a plus d'un rebond avant le renvoi -la balle ne franchit pas le filet -la balle envoyée rebondit en dehors des limites du terrain (la ligne fait partie du terrain) 	<p>Marquer le plus de points possible en 18 essais avec 3 partenaires différents.</p>

PHASE DE BILAN : Le match

- Objectifs de l'enseignant :**
- Permettre aux élèves de faire le bilan de leur capacité à échanger et rompre l'échange.
 - Régler les problèmes de sécurité.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p><u>J1 et J2</u>: gagner le match en respectant la règle, les autres et le matériel</p> <p><u>A1</u> : annoncer les balles fautes</p> <p><u>A2</u> : annoncer les points, le score</p> <p><u>A3 et A4</u> : ramasser les balles</p>		<ul style="list-style-type: none"> - le premier à 10 points a gagné (ou 7 points) - le serveur change après chaque service - selon le niveau des joueurs, avancer la ligne de service 	<p><u>J1 et J2</u> : résultat du match.</p> <p><u>A1 et A2</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - arbitrer sans faire d'erreur, attribuer le point - compter les points, donner le résultat - désigner le gagnant du jeu

I REGLES DU JEU

- Aire de jeu = $\frac{1}{4}$ de court en largeur
- Service :
 - Alternatifs (chacun son tour)
 - Avec rebond, à la cuillère
 - 2 balles pour le service
 - Du fond du court, ou de la ligne du couloir les joueurs C et D
 - La balle doit tomber dans le carré de service
- Le set de l'équipe = 4 jeux (1 jeu de chacun des joueurs composant l'équipe)
- Comptage des points : 1, 2, 310
- Le gagnant du jeu est le premier à obtenir 10 points
- Le point : il existe 2 grandes façons de gagner un point :
 - « **1 rebond** » **maximum** : si un joueur envoie la balle dans le camp de l'adversaire et que celui-ci ne parvient pas à rattraper la balle avant le 2^{ème} rebond.
 - « **Balle fautive** » : si un joueur envoie la balle dans le filet ou en dehors du terrain, c'est l'adversaire qui marque le point ! A savoir que les lignes font partie du terrain.
- D'autres conditions de jeu **peuvent donner le point** à l'adversaire :
 - Si un joueur touche le filet
 - Si un joueur touche 2 fois de suite la balle pour renvoyer la balle
 - Si le joueur rate deux fois son service

Dans le cas où un joueur d'un autre terrain gêne un joueur, les arbitres feront **rejouer le point** !

II. ORGANISATION Des matchs

- On constitue entre 6 et 8 équipes de 4 joueurs de niveau hétérogène. Chaque joueur est classé A , B, C, D dans l'équipe
- 2 équipes de 4 joueurs par terrain

Chaque joueur rencontre son homologue. On rencontre 2 ou « équipes tirées au sort

- **En cas de protestation des décisions de l'arbitre ou de gestes anti-sportifs (ex : jet de raquette), le joueur fautif se verra attribuer une pénalité de 2 points sur le jeu en cours. En cas de récidive, ce même joueur sera pénalisé par la perte du jeu. Les élèves peuvent également être pénalisés s'ils ne respectent pas leurs positions ou leurs rôles sur le terrain. Toutes les équipes doivent faire preuve de fair-play : serrer la main de l'arbitre et des adversaires en fin de rencontre quelle que soit l'issue du jeu.**

[Retour sommaire](#)

FICHE DES RESULTATS

6 à 8 équipes de 3 ou 4 joueurs de niveau hétérogènes

4 joueurs par équipes, 1 jeu = 10 points,

1 set = 4 jeux (1 jeu par joueur composant l'équipe)

le match = 3 sets

1 élève de chaque équipe joue, les 2 suivants arbitrent, le 4^o ramasse les balles.
 sur chaque terrain les 2 équipes remplissent autant de tableaux qu'ils peuvent

NB : équipes de 3 : un élève joue 2 fois à tour de rôle

équipes de 5 : un élève ne joue pas à tour de rôle

SET N°1			
équipe	
Ordre des jeux		points	points
1	1		
2	2		
3	3		
4	4		
Nombre de jeux gagnés :			

SET N°2			
équipe	
Ordre des jeux		points	points
1	2		
2	1		
3	4		
4	3		
Nombre de jeux gagnés :			

SET N°3			
Classe de :	
Ordre des jeux		points	points
1	3		
3	1		
2	4		
4	2		
Nombre de jeux gagnés :			

Total des jeux gagnés par la classe de.....			
---	--	--	--

Reporter les résultats des équipes dans le tableau récapitulatif :

Equipe victorieuse 3 points

Egalité 2 points

Equipe perdante 1 point

En cas d'égalité, prendre en compte le total des jeux gagnés