

SOMMAIRE

	Page
Présentation du document	1
Séance pour les petites et moyennes sections	3 à 11
Séance pour les moyennes et les grandes sections	12 à 33

Présentation du document

Le document "TENNIS A L'ECOLE MATERNELLE" présente la construction possible d'une unité d'apprentissage ou cycle d'apprentissage pour les élèves d'une classe.

Cette progression, basée actuellement sur huit séances, s'adresse à des élèves de Grande et Moyenne Section, n'ayant jamais joué avec des raquettes et des balles.

Ce document est conçu pour aider le maître à organiser seul avec sa classe les apprentissages proposés. La présentation des différents ateliers explicités, tente de reprendre à chaque séance des éléments et consignes déjà connus, permettant ainsi à une moitié de classe de s'organiser en autonomie. L'autre moitié de classe étant alors prise en charge de manière plus intense par le maître pour découvrir une situation nouvelle. La rotation entre les deux demi groupes à chaque séance permet ainsi aux élèves de renforcer les apprentissages de la séance précédente et de découvrir des situations nouvelles.

Certains jeux, peuvent être compressés si la réussite des élèves le permet. La progression proposée n'est pas figée et peut, bien entendu, être enrichie par le maître.

La proposition d'évaluation terminale reste un guide de ce que les élèves devraient avoir acquis à l'issue de ces 7 à 8 séances, tout en respectant le rythme individuel de développement de chaque enfant.


Séance pour les petites et moyennes sections


Enfant de 3 à 4 ans


Journée finale et évaluation proposée aux élèves

P. S. :


1. Marcher en tenant la raquette à deux mains avec la balle placée sur les cordes :


Parcourir plus de 5 mètres 


Parcourir plus de 3 mètres 

Parcourir plus de 1 mètre 

2. Guider la balle mousse à l'aide de sa raquette :


Parcourir plus de 5 mètres 


Parcourir plus de 3 mètres 


Parcourir plus de 1 mètre 

3. Echange ballon paille / coopération

Terrains de 2 à 4 mètres de long et 2 mètres de large, séparés par une ligne marquée au sol. Deux enfants par terrain.
Les deux joueurs cherchent à faire le plus d'échanges possibles avec le ballon qui roule au sol.

Si l'équipe réalise 2 allers / retours et plus = 

Si l'équipe réalise 1 aller retour = 

Si l'équipe réalise 0 aller retour = 

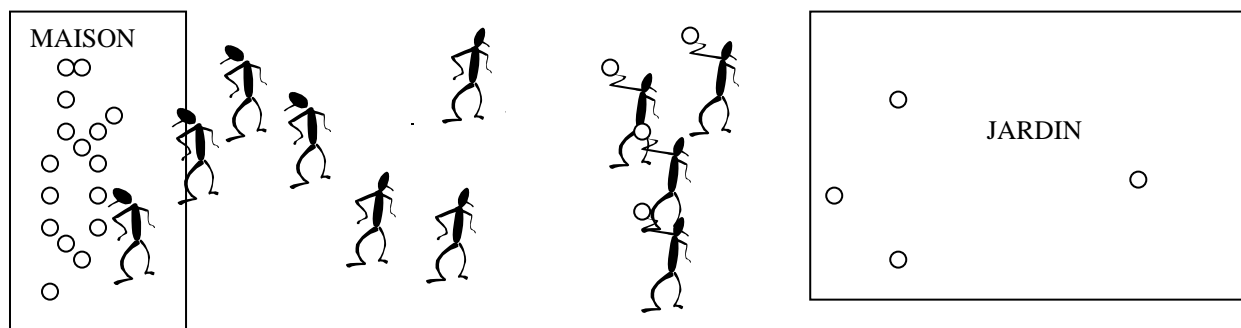
Temps de pratique : 20 minutes

Séance N° 1

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
Découverte du matériel Manipulation.	La boule de cristal : Dans la cour ou le préau, une balle posée sur la raquette : essayer de ne pas la faire tomber.	Faire remarquer que la raquette peut être un objet dangereux. Attention visage et tête des autres. S'écarter les uns des autres, ne pas se mettre près ou derrière.	Distribue le matériel balle et raquette, rappelle les consignes de sécurité, observe les actions produites.	Je trouve différents moyens d'utiliser balle et raquette.	J'essaie de faire comme les autres, je copie leurs idées.	Les élèves placent la balle sur le cœur de la raquette ou sur les cordes. Ils sont statiques ou se promènent avec la balle en équilibre sur la raquette. Font rouler la balle. Font rebondir la balle.
Coordination yeux / main	Le miroir : Les élèves imitent le maître qui fait des mouvements avec sa raquette	Espacer les élèves les uns des autres.	Se place devant le groupe et fait des mouvements simples et lents.	Ne pas faire tomber sa raquette.	Faire les mouvements en même temps que le maître.	
Manipulation organisée. Mobilisation du poignet	Les Statues : Les élèves se déplacent, au signal il s'immobilisent. Raquette en main En marchant En courant	Ecarter les élèves les uns des autres.		Je vais le plus vite possible à soleil.	Quand j'entends 3, j'essaie déjà de bloquer la balle. Je pousse la balle devant moi en gardant le contact avec la raquette.	La balle est poussée trop loin elle s'échappe. La balle ne va pas droit. Les élèves n'arrivent pas à bloquer à temps.
	La balle magique : En plaçant la balle sur la raquette : je la fais rouler sur les cordes je me déplace			La balle ne tombe pas		
	La balle voyageuse : Je pose la balle au sol et je la pousse avec ma raquette.	Espacer les enfants	Il encourage	Arriver à garder la balle près de soi.	Tenir la raquette à une main.	La balle est poussée trop loin. Il y a très peu de déplacement.

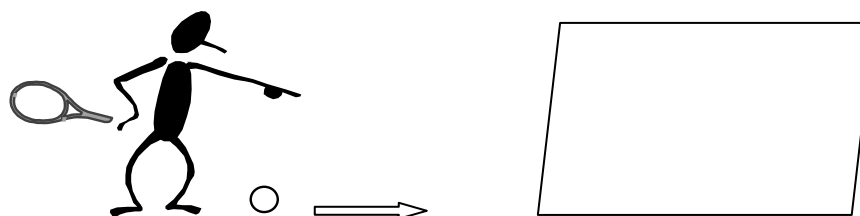
Séance N° 2

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
	Le miroir : IDEM SEANCE 1					
	<p>Les balles brûlantes : Je vais chercher les balles dans la maison pour les envoyer à la main dans le jardin. Variante : Envoie à la raquette de plus en plus loin au dessus d'un obstacle.</p>	Eparpiller les balles afin que les enfants ne se cognent pas.	Il conseille sur les balles qui reste à ramasser.	Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de balles dans la maison.	Lancer les balles avec la main.	Les lancers ne se font pas dans la bonne direction .



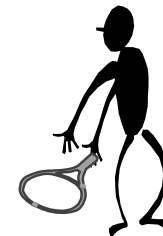
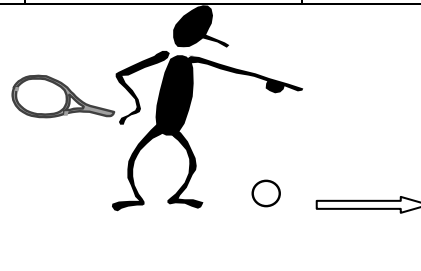
Séance N°2 suite

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
Respect du rythme de l'enfant. Multiplication des actions motrices (marcher, éviter, enjamber, sauter)	Le parcours : Je promène ma balle en passant à côté, entre, sur, dessous les éléments qui jonchent le sol (plots, cerceaux, banc, corde, ect...) - Avec la balle sur la raquette - La balle posée au sol	Placer les obstacles de façon à éviter les chutes et les glissades.	Il fait varier les consignes.	Réaliser la tâche demander.	En fonction de la tâche.	Les élèves cherchent à réaliser l'action le plus vite possible au détriment de la réussite. D'autres font l'inverse.
Précision de l'envoi et enchaînement des frappes.	La balle au mur : En me plaçant près d'un mur, la balle au sol, je la tape pour qu'elle revienne.	Il propose des balles différentes en fonction du niveau de l'enfant.	Place les élèves. Observe, conseille	A chaque fois que ma balle revient, je gagne.	L'enfant doit être entre 1 et 3 mètres du mur.	Les élèves tiennent la raquette à 2 mains, parfois entre les jambes, devant eux. Les élèves bloquent la balle avant de la relancer.



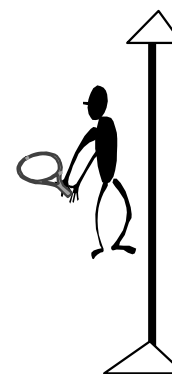
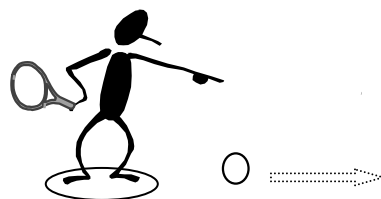
Séance N° 3

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
	<p>Les statues :</p> <p>IDEM SEANCE 1</p> <p>Variantes : Avec une balle posée sur la raquette. En tenant la main d'un camarade.</p>					
	<p>Les balles brûlantes :</p> <p>IDEM SEANCE 2</p> <p>Variantes : Je tape la balle au dessus du fil (passer entre 80 cm et 1 m de haut).</p>					
<p>Coopérer. Précision de l'envoi et enchaînement des frappes.</p>	<p>Passer la porte : Par deux, éloignés de 2 à 3 mètres, se faire des passes en faisant rouler le ballon paille, qui doit passer entre 2 plots situés au milieu de l'espace de jeu</p>	<p>Ecarter les espaces des joueurs.</p>	<p>Place les élèves. Observe, conseille</p>	<p>A chaque fois que ma balle passe entre les plots, je marque un point. Fin du jeu à 5 points</p>	<p>La raquette est tenue à 1 main. Ne pas arrêter la balle qui doit toujours rouler.</p>	<p>Les élèves tiennent la raquette à 2 mains, parfois entre les jambes, devant eux. Les élèves bloquent la balle avant de la relancer.</p>



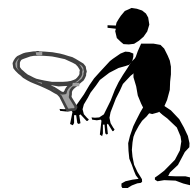
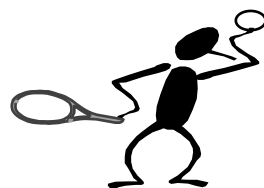
Séance N°4

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
Déplacement dans l'espace. Prise d'initiative	Chat balle : Le chat tient une balle en mousse et doit toucher une souris	Organiser au départ 2 groupes distincts.	Il fait appliquer les règles.	Pour les souris : Ne pas se faire toucher. Pour les chats : Toucher le plus rapidement possible une souris.		Le chat poursuit une seule souris sans essayer de toucher les autres.
	La tomate : Former une ronde en écartant les pieds, un ballon roule au sol et ne doit pas sortir du cercle Variante : Taper le ballon avec la main, une raquette. Je donne le nom de l'enfant auquel je le destine avant de taper le ballon	La raquette doit rester près du sol.	Il oriente le ballon pour que tous les enfants de la ronde le tapent au moins une fois.	Empêcher le ballon de sortir.	Retaper le ballon sans l'arrêter	
S'opposer. Combiner précision et force de la frappe	Le gardien de but : Par 2, un attaquant et un gardien de but. Envoyer la balle entre 2 plots écartés de 2 à 3 mètres défendus par le gardien, l'attaquant étant à 3 mètres	Ecarter les espaces entre les couples de joueurs.	Place les élèves. Observe, conseille	Quand je marque un but, je deviens gardien	Frapper fort dans la balle, s'écarter de la balle pour pouvoir frapper fort. Chercher à frapper dans les espaces libres.	Les élèves poussent la balle. Le bras ne prend pas d'élan. Il frappe en direction du gardien.



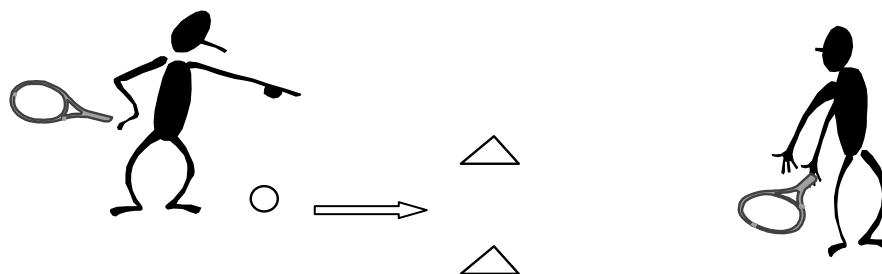
Séance N° 5

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
Manipulation organisée	<p>Les garçons de café : Tous les élèves sont sur la ligne de départ. Au signal, ils partent en courant chercher raquette et ballon, posés à une dizaine de mètres et ramènent le plus vite possible, balle posée sur la raquette, sans la faire tomber.</p> <p>Variantes : Faire rouler la balle</p> <p>Positions de départ différentes, assis, de dos, allongé ventre, allongé dos,.....</p>	Ne pas se gêner dans la course. Courir en faisant attention aux autres	Donne le départ Vérifie l'arrivée Vérifie la manipulation	Garder la balle sur sa raquette. Arriver dans les premiers	J'adapte ma vitesse à la consigne de manipulation. Je repère mon matériel. Je me place en face au départ.	Les élèves ne respectent pas la consigne de manipulation, la vitesse l'emporte.
Coordination spatiale	<p>La rivière : Par deux j'envoie le ballon de baudruche à mon adversaire.</p>	Placer un couloir (rivière) de 1 m entre les deux joueurs.	Il fait respecter la consigne de sécurité pour la rivière.	Arriver à faire passer le ballon de l'autre côté de la rivière.	Taper plusieurs fois la balle si besoin est.	Manque d'équilibre dans les déplacements lorsque l'enfant a le regard en l'air.



Séance N°5 suite

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
Coopérer Précision de l'envoi et enchaînement des frappes. Reprise du jeu de la séance précédente.	Par deux, éloignés de 5 à 6 mètres, se faire des passes en faisant rouler le ballon, qui doit passer entre 2 plots situés au milieu de l'espace de jeu.	Ecarter les espaces des joueurs.	Place les élèves Observe, conseille.	A chaque fois que mon ballon passe entre les plots, je marque un point. Fin du jeu à 10 points.	La raquette est tenue à 1 main. Ne pas arrêter le ballon qui doit toujours rouler.	Les élèves tiennent la raquette à 2 mains, parfois entre les jambes, devant eux. Les élèves bloquent le ballon avant de le relancer.



Séance N° 6

Evaluation

Séance pour les moyennes et les grandes sections

Enfant de 4 à 5 ans

Journée finale et évaluation proposée aux élèves

Ballon but avec ballon paille / opposition / par poule

Terrains de 6 à 8 mètres de long et 4 mètres de large, séparés par une ligne marquée au sol. Trois enfants par terrain, 2 jouent et un arbitre, tous les enfants se rencontrent.

Matches en 4 points, le jeu débute toujours avec ballon au sol.

A l'issue des trois matches, on effectue un système de montante / descendante, les terrains étant numérotés de 1 (terrains des plus forts) à N (terrains des moins forts).

Lorsqu'une équipe a terminé tous ses matches, on laisse encore une à deux minutes pour que tous les matches se terminent dans les autres poules. Puis on arrête tout et on prend en considération les résultats à l'instant de l'arrêt.

Le gagnant de la poule avance d'un terrain, le perdant descend d'un terrain, le troisième reste sur son terrain.

Cas particuliers :

Sur le terrain des moins forts, le perdant et le deuxième restent sur le même terrain.

Sur le terrain des plus forts, le gagnant et le deuxième restent sur le même terrain.

Les fiches des poules seront fournies sur place.

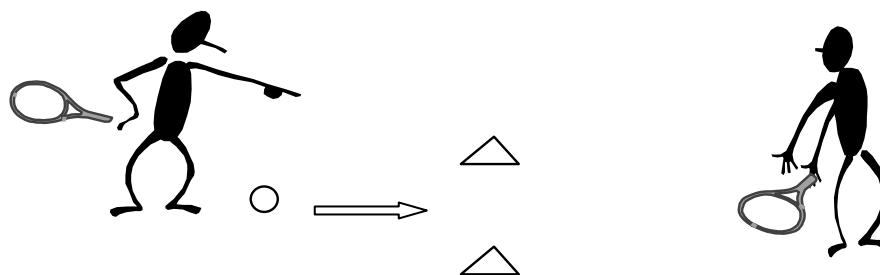
Temps de pratique : 20 minutes

Séance N° 1

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
Découverte du matériel Manipulation.	Dans la cour ou le préau, une balle posée sur la raquette, essayer de ne pas la faire tomber.	Faire remarquer que la raquette peut être un objet dangereux. Attention visage et tête des autres. S'écarter les uns des autres, ne pas se mettre près ou derrière.	Distribue le matériel balle et raquette, rappelle les consignes de sécurité, observe les actions produites.	Je trouve différents moyens d'utiliser balle et raquette.	J'essaie de faire comme les autres, je copie leurs idées.	Les élèves placent la balle sur le cœur de la raquette ou sur les cordes. Ils sont statiques ou se promènent avec la balle en équilibre sur la raquette. Font rouler la balle. Font rebondir la balle.
Manipulation organisée. Mobilisation du poignet	1, 2, 3 soleil. Aller le plus vite possible à soleil. Variante : Balle posée sur raquette. Balle au sol et la pousser avec la raquette.	Ecarter les élèves les uns des autres.	Meneur du jeu. Il compte et se retourne lentement.	Je vais le plus vite possible à soleil.	Tenir la raquette bien à plat. Ne pas aller trop vite. Quand j'entends 3, j'essaie déjà de bloquer la balle. Je pousse la balle devant moi en gardant le contact avec la raquette.	Les élèves bloquent la balle avec l'autre main ou contre leurs corps. Les balles tombent fréquemment La balle est poussée trop loin elle s'échappe. La balle ne vas pas droit. Les élèves n'arrivent pas à bloquer à temps

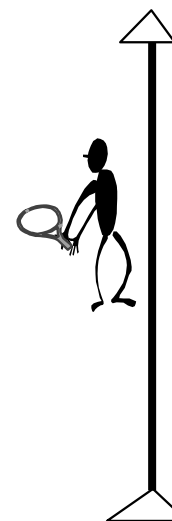
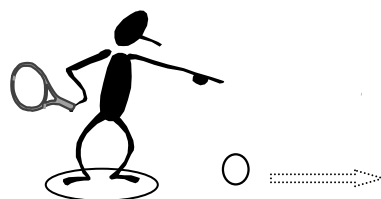
Séance N°1 suite

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
Coopérer. Précision de l'envoi et enchaînement des frappes.	Par deux, éloignés de 2 à 3 mètres, se faire des passes en faisant rouler le ballon paille, qui doit passer entre 2 plots situés au milieu de l'espace de jeu	Ecarter les espaces des joueurs.	Place les élèves. Observe, conseille	A chaque fois que ma balle passe entre les plots, je marque un point. Fin du jeu à 10 points	La raquette est tenue à 1 main. Ne pas arrêter la balle qui doit toujours rouler.	Les élèves tiennent la raquette à 2 mains, parfois entre les jambes, devant eux. Les élèves bloquent la balle avant de la relancer.



Séance N°1 suite

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
S'opposer. Combiner précision et force de la frappe	Par 2, un attaquant et un gardien de but. Envoyer la balle entre 2 plots écartés de 4 à 5 mètres défendus par le gardien, l'attaquant étant à 4 mètres	Ecarter les espaces entre les couples de joueurs.	Place les élèves. Observe, conseille	Quand je marque un but je deviens gardien	Frapper fort dans la balle, s'écarter de la balle pour pouvoir frapper fort. Chercher à frapper dans les espaces libres.	Les élèves poussent la balle. Le bras ne prend pas d'élan. Il frappe en direction du gardien.

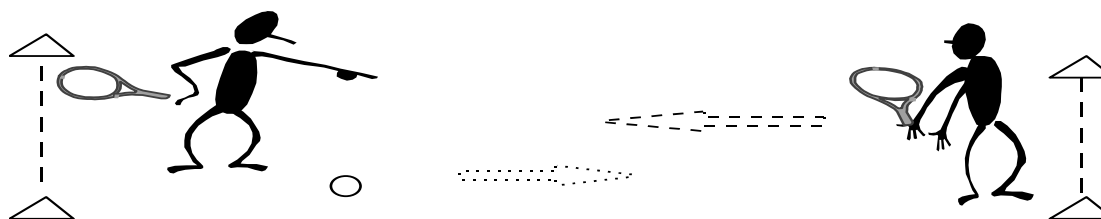


Séance N° 2

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
Manipulation organisée Course des garçons de café	Course des garçons de café Tous les élèves sont sur la ligne de départ. Au signal, ils partent en courant chercher raquette et ballon, posés à une vingtaine de mètres et ramènent le plus vite possible, ballon posé sur raquette, sans le faire tomber. Variantes : Faire rouler le ballon Faire rebondir le ballon Positions de départ différentes, assis, de dos, allongé sur le ventre, allongé sur le dos,.....	Ne pas se gêner dans la course. Courir en faisant attention aux autres	Donne le départ Vérifie l'arrivée Vérifie la manipulation	Garder le ballon sur sa raquette. Arriver dans les premiers	J'adapte ma vitesse à la consigne de manipulation. Je repère mon matériel. Je me place en face au départ.	Les élèves ne respectent pas la consigne de manipulation, la vitesse l'emporte. Les élèves se trompent de matériel.
Coopérer Précision de l'envoi et enchaînement des frappes. Reprise du jeu de la séance précédente.	Par deux, éloignés de 5 à 6 mètres, se faire des passes en faisant rouler le ballon, qui doit passer entre 2 plots situés au milieu de l'espace de jeu.	Ecarter les espaces des joueurs.	Place les élèves Observe, conseille.	A chaque fois que mon ballon passe entre les plots, je marque un point. Fin du jeu à 10 points.	La raquette est tenue à 1 main. Ne pas arrêter le ballon qui doit toujours rouler.	Les élèves tiennent la raquette à 2 mains, parfois entre les jambes, devant eux. Les élèves bloquent le ballon avant de le relancer.

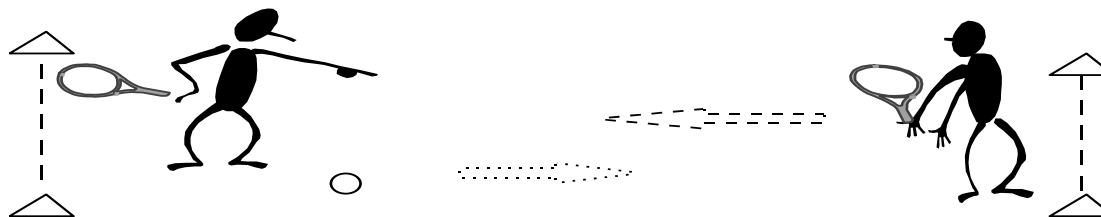
Séance N°2 suite

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
S'opposer. Combiner précision et force de la frappe	Par 2, attaquer le but adverse et défendre le sien. Envoyer le ballon dans le but adverse, 2 plots écartés de 3 à 4 mètres, et empêcher le ballon de rentrer dans le sien. 6 mètres entre les deux buts.	Ecarter les espaces entre les couples de joueurs.	Place les élèves. Observe, conseille.	Le premier qui marque trois buts a gagné.	Frapper fort dans le ballon, s'écarter du ballon pour pouvoir frapper fort. Si j'ai fait une frappe, alors c'est à l'autre de jouer. Toutes formes de frappes sont possibles si à l'engagement le ballon est parti du sol.	Les élèves poussent le ballon. Le bras ne prend pas d'élan. Si le ballon n'arrive pas au but, les élèves ne savent pas qui doit le frapper. Sur une frappe forte le ballon s'envole



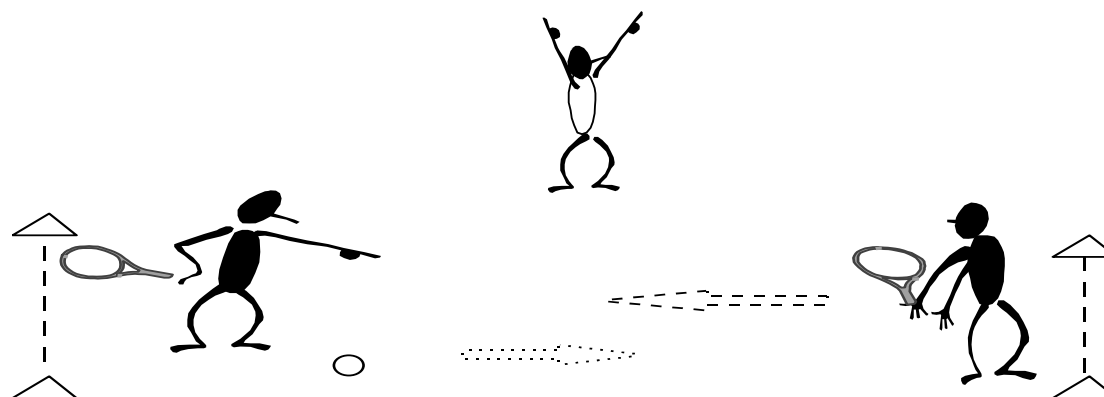
Séance N° 3

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
Mise en train Manipulation Mobilisation du poignet	Les déménageurs 2, 3 ou 4 équipes. Amener différentes sortes de balles et ballons de l'ancienne maison vers la nouvelle, le plus vite possible. Balle posée sur raquette Balle roulée Balle dribblée Balle volante En relais	Attention aux courses qui se croisent.	Donne le départ Vérifie la consigne de manipulation Désigne l'équipe gagnante	Déménager le plus vite possible, terminer les premiers.	Combiner efficacement son déplacement et son mode de transport.	Les élèves, pris par le jeu, oublient la consigne de transport.
Partage de la classe en 2 groupes.	<p>Idem dernier jeu de la séance précédente</p> <p>“Attaquer le but adverse”</p>					



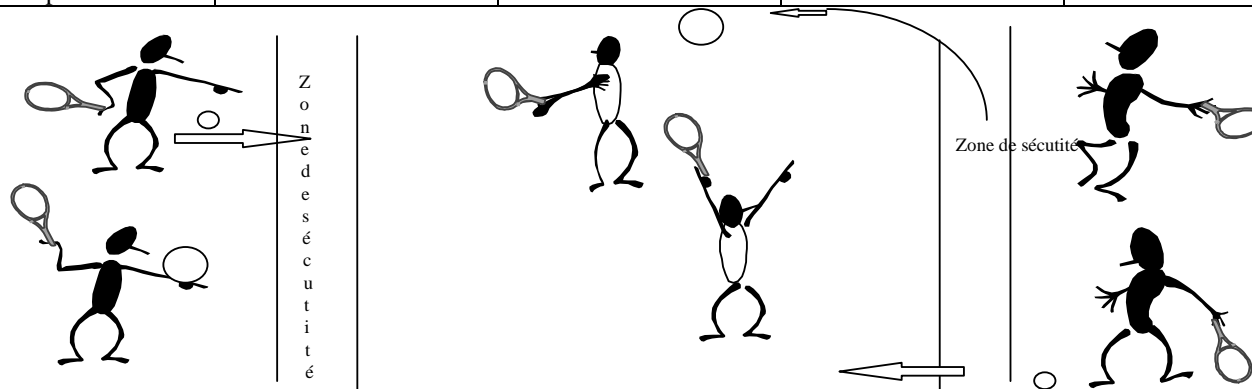
Séance N°3 suite

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
<p>1 demi classe en opposition</p> <p>S'opposer Combiner précision et force de la frappe</p> <p>Faire changer les 2 ateliers.</p>	<p>Par équipe de 3, 2 joueurs s'affrontent, le 3^{ème} arbitre.</p> <p>Attaquer le but adverse et défendre le sien.</p> <p>Envoyer le ballon dans le but adverse, 2 plots écartés de 3 à 4 mètres, et empêcher le ballon de rentrer dans le sien.</p> <p>5 mètres entre les deux buts.</p>	<p>Ecarter les espaces entre les couples de joueurs.</p>	<p>Elèves autonomes, ils connaissent le jeu.</p>	<p>Le premier qui marque trois buts a gagné.</p>	<p>Frapper fort dans le ballon, s'écarter du ballon pour pouvoir frapper fort</p> <p>Règles de jeu : Si j'ai fait une frappe, alors c'est à l'autre de jouer.</p> <p>Toutes formes de frappes sont possibles si à l'engagement le ballon est parti du sol.</p>	<p>Les élèves poussent le ballon. Le bras ne prend pas d'élan.</p> <p>Si le ballon n'arrive pas au but, les élèves ne savent pas qui doit le frapper.</p> <p>Sur une frappe forte le ballon s'envole.</p>



Séance N° 4

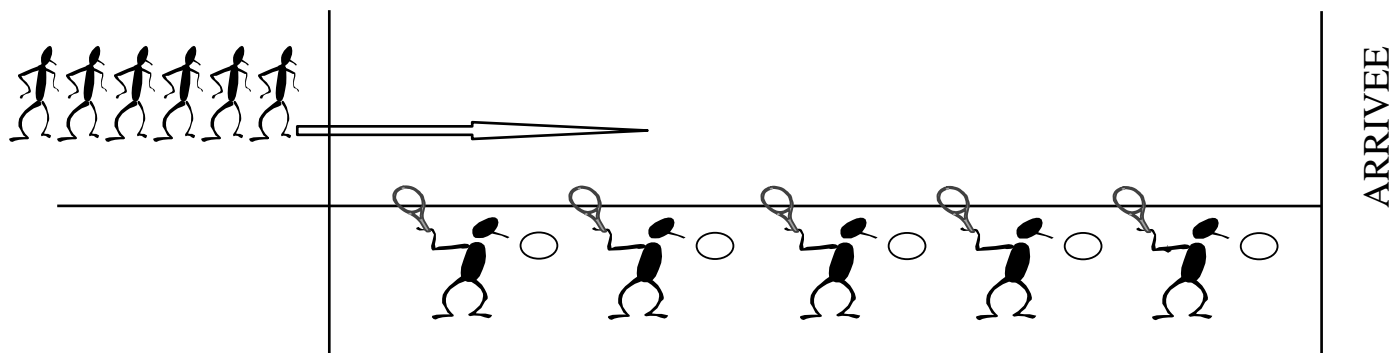
Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
Mise en train Mise en jeu Les envois	Les contrebandiers. La classe est divisée en 2 équipes. But du jeu : faire passer la frontière, gardée par les douaniers, à tous les ballons et les balles. Changer les rôles. Le jeu s'arrête quand tous les ballons sont capturés ou au temps.	Ecarter les douaniers les uns des autres. Zone interdite entre contrebandiers et douaniers	Il organise le jeu. Il arbitre.	Pour les C ontrebandiers faire passer le plus de fois possible les ballons Pour les D ouaniers capturer tous les ballons	Pour C envoyer quand la voie est libre, là où les D ne sont pas et prendre de l'élan avec son bras. Pour D prévoir les trajectoires, se mettre loin des lanceurs pour mieux intercepter	Les envois se font en roulant, sous forme de service, parfois manquent de force Les interceptions se font à la main, à la raquette, au début de façon aléatoire.



Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
Partage de la classe en 2 groupes 1 demi classe en Précision de l'envoi, enchaînement des frappes	Jouer avec le mur L'élève envoie la balle sur le mur en roulant ou en volant et essaie de la renvoyer, sans que la balle s'arrête	Ecarter les joueurs	Il organise Il replace les groupes	Compter le nombre de fois où l'on arrive à se faire des passes par l'intermédiaire du mur, record d'échanges	Faire entre 2 et 4 frappes de suite pour les PS Faire entre 3 et 5 frappes de suite pour les MS Faire entre 4 et 6 frappes de suite pour les GS	Balle roulante seulement Elèves trop près du mur

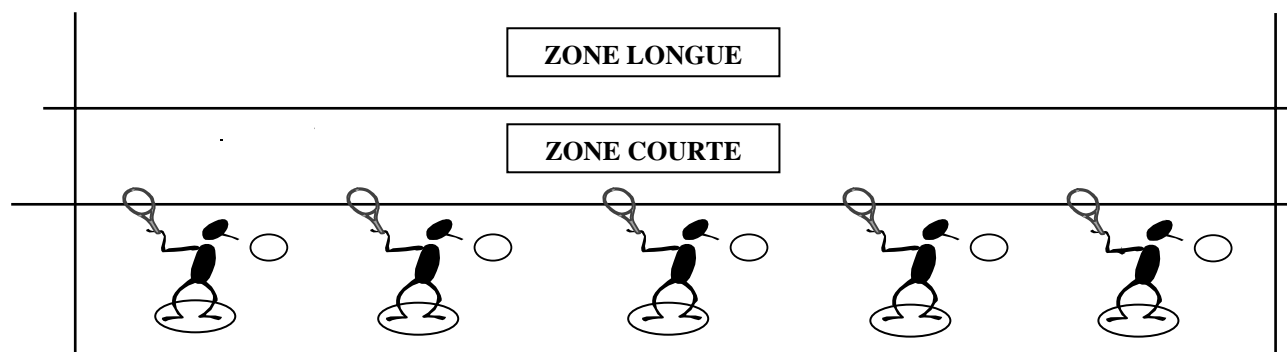
Séance N° 5

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
<p>Mise en train</p> <p>Lecture de trajectoire</p> <p>Déplacement en avançant</p> <p>Frapper la balle dans une direction</p>	<p>Les chasseurs et les gazelles.</p> <p>La classe divisée en deux :</p> <p>1 groupe de Gazelles</p> <p>1 groupe de chasseurs</p> <p>Les chasseurs sont placés côte à côte sur une même ligne avec 1 raquette et 1 balle mousse chacun.</p> <p>Les gazelles, au signal passent en courant une par une devant les chasseurs</p>	<p>Faire attention aux autres.</p> <p>Les Gazelles passent à 2 mètres des Chasseurs</p>	<p>Organise le jeu.</p> <p>Rappelle les consignes de sécurité.</p> <p>Donne le départ des Gazelles</p>	<p>Gazelle : ne pas se faire toucher</p> <p>Chasseur : toucher une Gazelle</p>	<p>Chasseur : Toutes formes de frappes sont possibles à l'engagement (ballon au sol, balle tenue dans la main, lancer puis frapper, lâcher puis frapper, ...)</p> <p>Gazelle : Toutes formes de déplacement, (avant, arrière, pas chassé, ...)</p>	<p>Les chasseurs n'attendent pas les Gazelles pour taper leur balle.</p> <p>Les Gazelles ne veulent pas passer devant les chasseurs.</p>



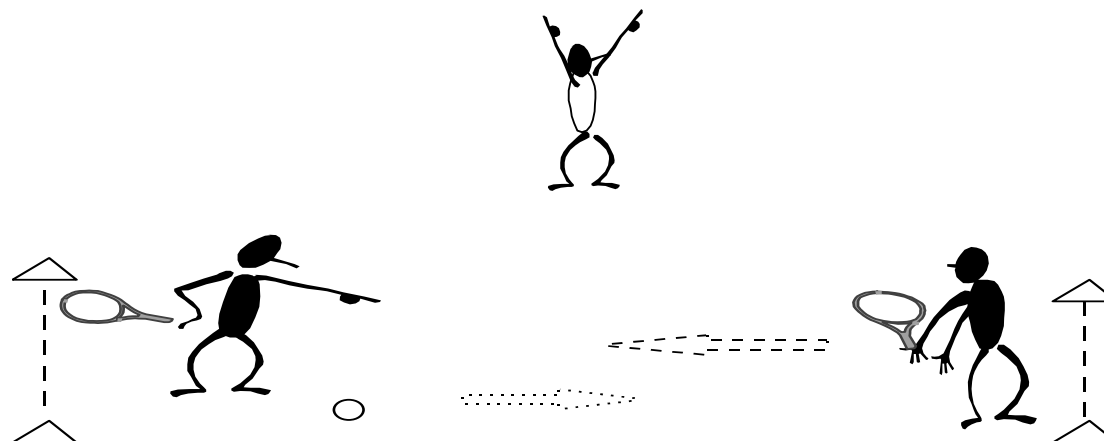
Séance N°5 suite

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
Partage de la classe en 2 groupes 1 demi classe en Précision de l'envoi.	Individuellement 1 élève cherche à envoyer la balle dans une zone au sol éloignée de lui, puis dans une zone rapprochée.	Ecarter les élèves. Donner une ligne d'attente avant de jouer.	Il organise Il replace les élèves	Compter le nombre de fois où l'on arrive à envoyer la balle dans l'une puis l'autre zone.	Taper la balle à coté de soi.	La balle n'est pas frappée mais lancée.



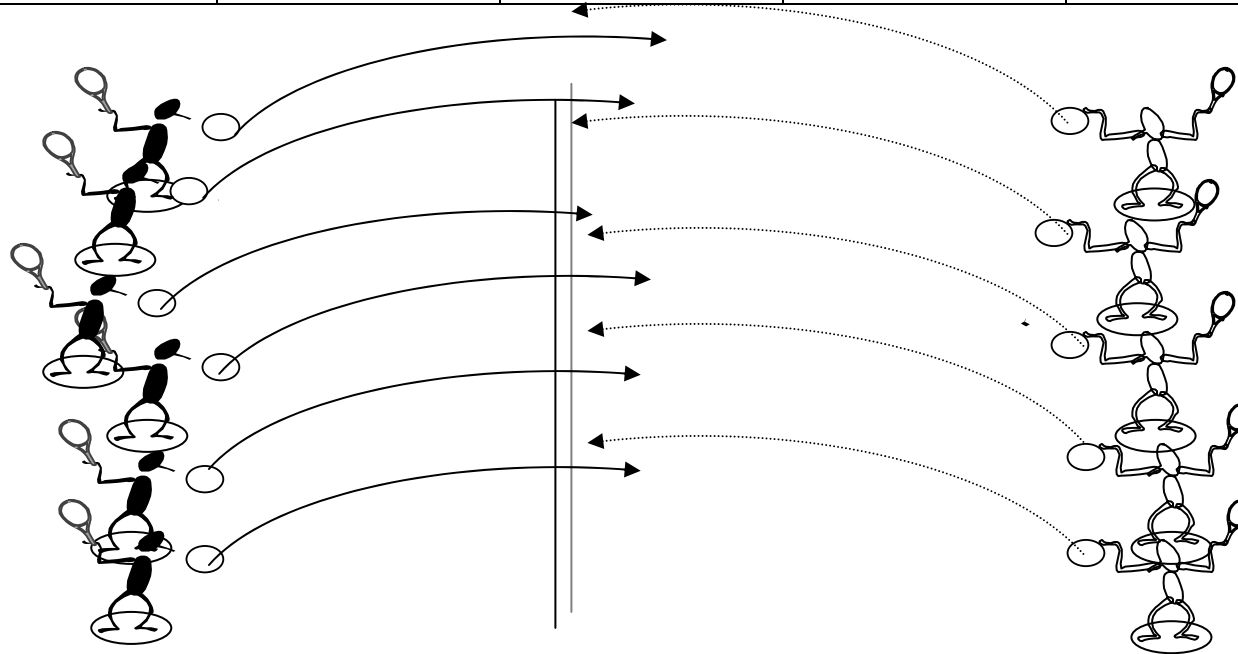
Séance N° 5 suite

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
<p>1 demi classe en opposition</p> <p>S'opposer. Lecture des trajectoires reçues pour avancer dans le terrain et me rapprocher du but adverse</p> <p>Faire changer les 2 ateliers.</p>	<p>Le match. Par équipe de 3, 2 joueurs s'affrontent, le 3^{ème} arbitre</p> <p>Attaquer le but adverse et défendre le sien.</p> <p>Envoyer le ballon dans le but adverse, 2 plots écartés de 3 à 4 mètres, et empêcher le ballon de rentrer dans le sien.</p> <p>5 mètres entre les deux buts. Une ligne est tracée au milieu de l'espace de jeu, on a le droit d'avancer jusque là pour frapper.</p>	<p>Ecarter les espaces entre les couples de joueurs.</p> <p>Une fois que j'ai frappé le ballon c'est à l'autre de frapper, pas 2 frappes de suite par le même joueur.</p>	<p>Elèves autonomes, ils connaissent le jeu.</p> <p>Le maître stimule l'avancée du joueur dans le terrain, il fait remarquer la phase efficace.</p>	<p>Le premier qui marque trois à cinq buts a gagné. (Au choix du maître).</p>	<p>Frapper fort dans le ballon, s'écarter du ballon pour pouvoir frapper fort</p> <p>Règles de jeu : Si j'ai fait une frappe, alors c'est à l'autre de jouer.</p> <p>Toutes formes de frappes sont possibles si à l'engagement le ballon est parti du sol</p> <p>Sur la frappe adverse, j'essaie de prendre la balle vite en avançant vers elle.</p>	<p>Les élèves poussent le ballon. Le bras ne prend pas d'élan.</p> <p>Si le ballon n'arrive pas au but, les élèves ne savent pas qui doit le frapper.</p> <p>Sur une frappe forte le ballon s'envole.</p> <p>Les élèves n'avancent pas vers les balles lentes, ils l'attendent sur la ligne de but.</p>



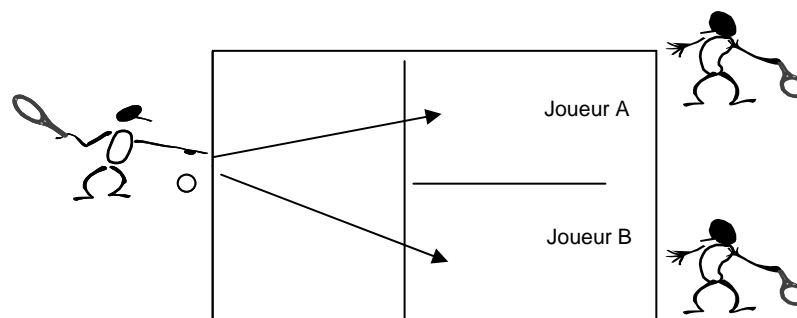
Séance N° 6

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Comportements observables	Critères de réalisation
Mise en train Formes d'envois et renvois Eviter le filet Organisation collective	Balles brûlantes But : avoir le moins de balles dans son camp. Deux camps séparés par un filet, ou banc ou élastique. Envoyer toutes les balles et tous les ballons dans le camps adverse. Le jeu se joue au temps. 1- A la main 2- A la raquette forme libre 3- Zone d'envoi 4- Forme service 5- Par en dessous	Avec la raquette faire attention aux autres. Faire des postes d'envoi (cerceaux ou craie) où l'on doit se trouver pour envoyer. Une zone interdite, large de 2 ou 3 mètres de chaque côté de l'obstacle.	C'est lui qui gère le temps de chaque partie, environ 45'' à 1 minute. Fait compter par les élèves le nombre de projectiles. Gère la sécurité Rappel les consignes d'envoi.	Avoir le moins de balles dans son camp. S'arrêter de jouer au signal.	Les élèves ne s'arrêtent pas de jouer au signal. Ramassent plusieurs balles avant de les relancer.	Rappeler la consigne impérative. On ne ramasse qu'une balle à la fois.

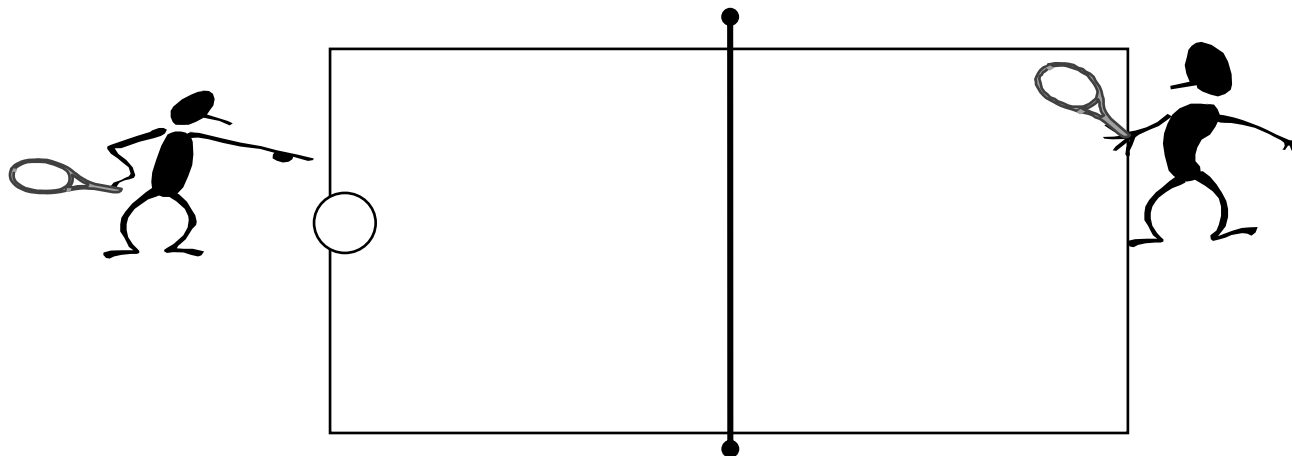


Séance N° 6 suite

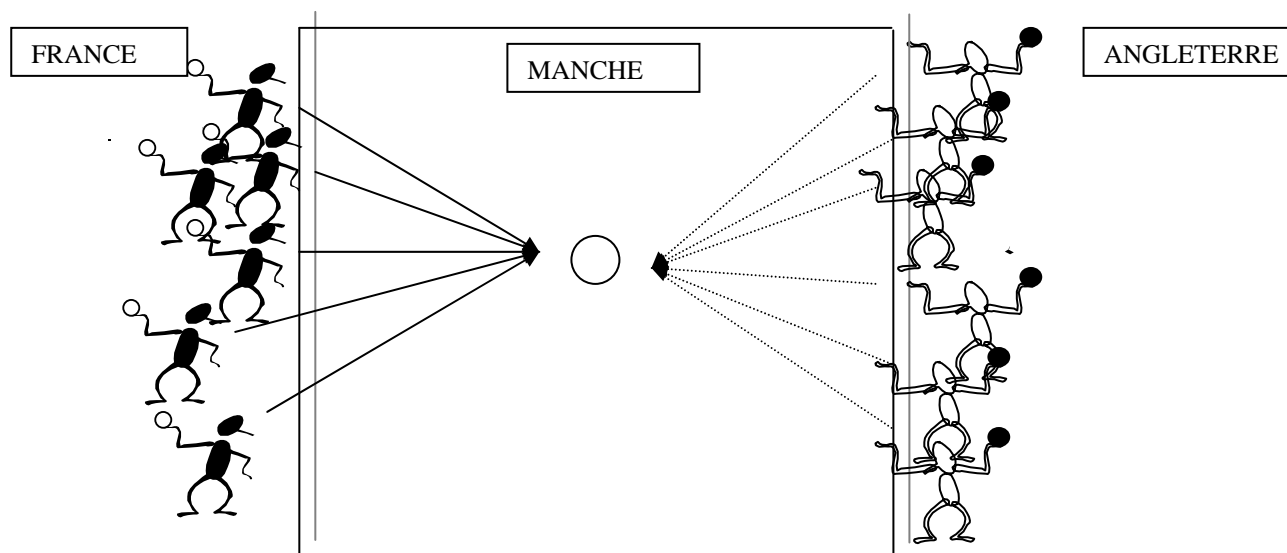
Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
Partage de la classe en 2 groupes 1 demi classe en Précision de l'envoi.	Individuellement 1 élève cherche à envoyer la balle vers le joueur A puis vers B.	Ecarter les élèves. Donner une ligne d'attente avant de jouer.	Il organise Il replace les élèves	Compter le nombre de fois où l'on arrive à envoyer la balle dans l'une puis l'autre zone.	Taper la balle à côté de soi.	La balle n'est pas frappée mais lancée.



Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Comportements observables	Critères de réalisation																
<p>1 demi classe en opposition</p> <p>S'opposer Attaquer un terrain et défendre le sien. Perception de l'espace à atteindre et à défendre. Perception des limites de jeu.</p> <p>Faire changer les 2 ateliers.</p>	<p>Le match. Par équipe de 3, 2 joueurs s'affrontent, le 3^{ème} arbitre. Attaquer le terrain adverse et défendre le sien. Toute balle que j'envoie et qui sort des limites du terrain adverse me donne un point. Envoyer le ballon dans le terrain adverse vers la partie qui semble la moins bien défendue, pour lui faire dépasser les limites, et empêcher le ballon de sortir de mon terrain. Terrain de 10 mètres de long sur 5 de large.</p>	<p>Ecarter les espaces entre les couples de joueurs. Une fois que j'ai frappé le ballon c'est à l'autre de frapper, pas 2 frappes de suite par le même joueur</p>	<p>Elèves autonomes, ils connaissent le jeu. Ils remplissent une feuille de marque. Ex : la feuille se lit du haut vers le bas</p> <p>⇓</p> <table border="1"> <tr> <td>⇓</td> <td>Jean</td> <td>Paul</td> <td>louis</td> </tr> <tr> <td>J</td> <td></td> <td>D</td> <td>V</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>V</td> <td></td> <td>V</td> </tr> <tr> <td>L</td> <td>D</td> <td>D</td> <td></td> </tr> </table> <p>Le maître stimule les choix d'envoyer la balle là où l'autre n'est pas</p>	⇓	Jean	Paul	louis	J		D	V	P	V		V	L	D	D		<p>Le premier qui marque trois à cinq buts a gagné. (Au choix du maître)</p>	<p>Les élèves poussent le ballon. Le bras ne prend pas d'élan.</p> <p>Les élèves ne semblent pas viser les espaces libres. Sur une frappe forte le ballon s'envole.</p> <p>Les élèves ne visent pas et frappent sans intention.</p>	<p>Frapper fort dans le ballon, s'écarter du ballon pour pouvoir frapper fort</p> <p>Règles de jeu : Si j'ai fait une frappe, alors c'est à l'autre de jouer. Repréciser les règles pour marquer un point.</p> <p>Toutes formes de frappes sont possibles si à l'engagement le ballon est parti du sol.</p> <p>J'essaie de voir l'endroit où mon adversaire n'est pas pour marquer.</p>
⇓	Jean	Paul	louis																			
J		D	V																			
P	V		V																			
L	D	D																				

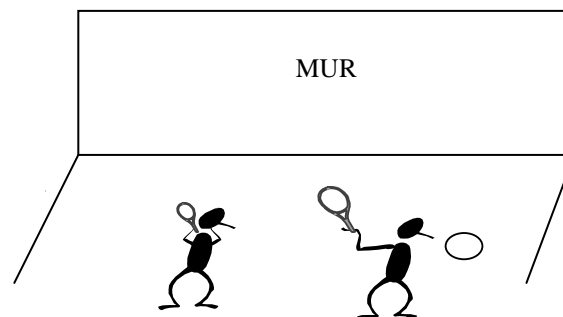


Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Comportements observables	Critères de réalisation
Mise en train Formes d'envois et renvois Défendre un espace Organisation collective Défendre un terrain Attaquer un terrain	Le Requin. But : Faire aller le ballon (requin) dans le pays adverse. Diviser la classe en deux 2 groupes. Au signal envoyer à la main les balles sur le requin pour le faire avancer dans l'autre camp.	Ne pas aller chercher les balles qui sont dans l'eau.	Il fait appliquer les consignes	Toucher le requin avec la balle.	Après avoir lancé sa balle le joueur reste figé au lieu d'aller en chercher une autre	Lancer la balle à bras cassé.



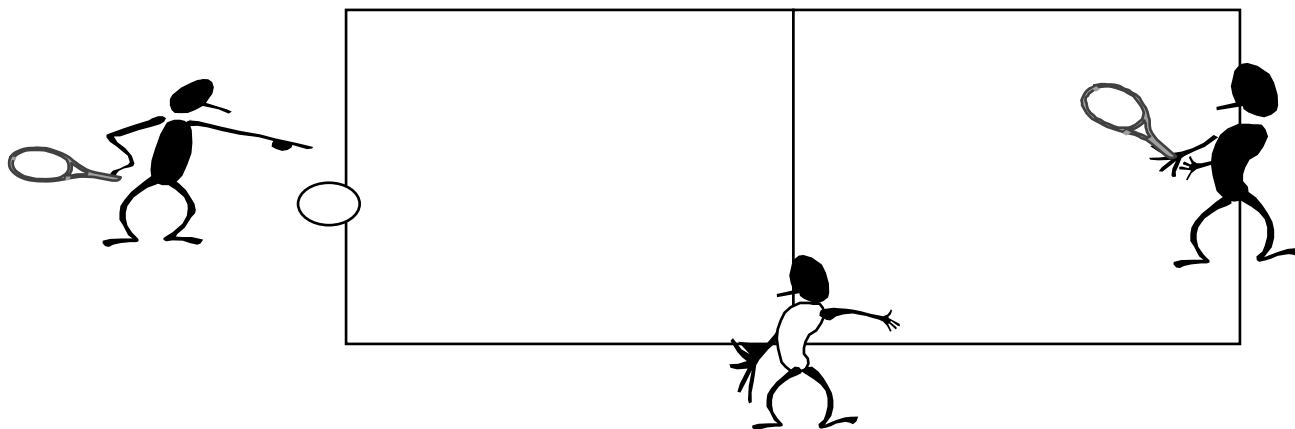
Séance N°7 suite

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Comportements observables	Critères de réalisation
Partage de la classe en 2 groupes 1 demi classe en Coopération Précision de l'envoi, enchaînement des frappes Construction de l'espace à atteindre	Jouer par 2 au mur. 1 élève envoie la balle vers le mur, l'autre essaie de la renvoyer. Les élèves frappent de façon alternée. Avec une balle : En mousse avec rebond Un ballon roulé au sol	Ecarter les groupes de 2	Il organise. Il replace les groupes.	Envoi dans sur le mur = 1 point	Balles volantes sans précision d'envoi. Envoi trop fort. Relanceur trop près.	Doser sa frappe par rapport au retour mur prévisible. Donner une zone d'attente avant de jouer



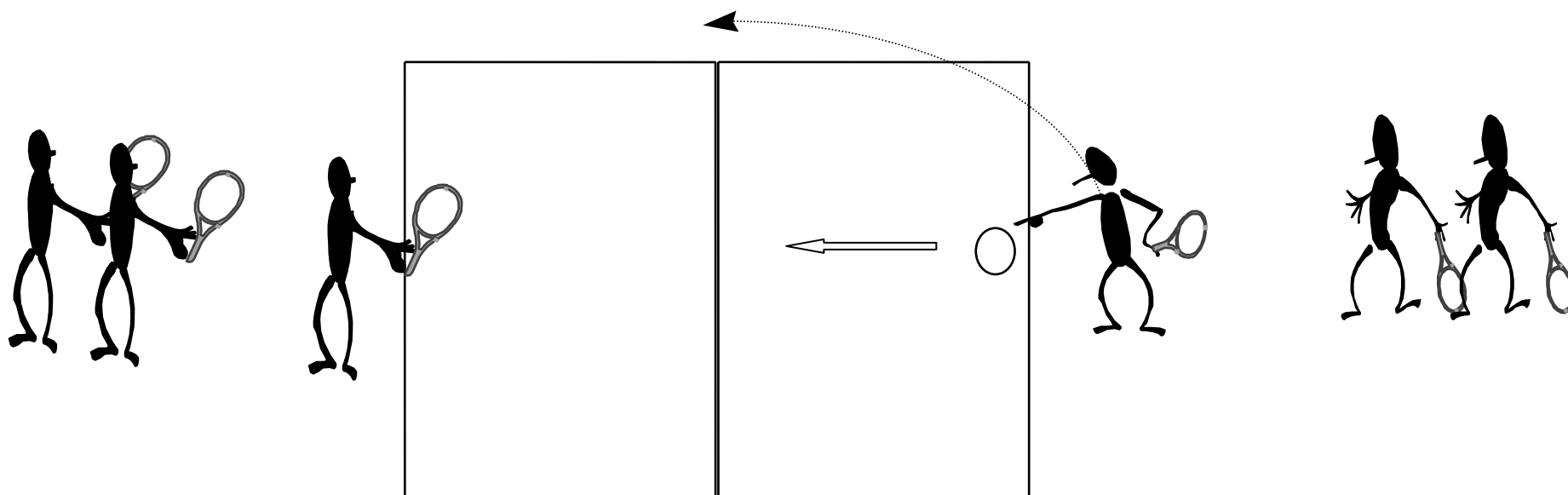
Séance N°7 suite

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Comportements observables	Critères de réalisation
<p>1 demi classe en opposition</p> <p>S'opposer Attaquer un terrain et défendre le sien. Perception de l'espace à atteindre et à défendre. Perception des limites de jeu.</p> <p>Faire changer les 2 ateliers.</p>	<p>Par équipe de 3, 2 joueurs s'affrontent, le 3^{ème} arbitre</p> <p>Attaquer le terrain adverse et défendre le sien. Le jeu se joue sous forme tennis.</p> <p>Envoyer le ballon depuis sa ligne de fond de terrain, dans le terrain adverse puis jouer le ballon qui revient. Terrain de 8 mètres de long sur 5 de large, milieu marqué, d'un trait à la craie.</p>	<p>Ecarter les espaces entre les couples de joueurs.</p>	<p>Elèves autonomes, ils connaissent le système de jeu.</p> <p>Le maître stimule les choix d'envoyer la balle là où l'autre n'est pas, pendant les échanges</p>	<p>Le premier qui marque trois à cinq points a gagné. (Au choix du maître)</p>	<p>Les élèves poussent le ballon. Le bras ne prend pas d'élan.</p> <p>Les élèves ne sont pas disponibles après leur frappe</p> <p>Les élèves ne semblent pas viser les espaces libres.</p>	<p>Frapper fort dans le ballon.</p> <p>Attention la balle peut revenir, je suis prêt à rejouer.</p> <p>J'essaie de voir l'endroit où mon adversaire n'est pas pour envoyer et marquer.</p>



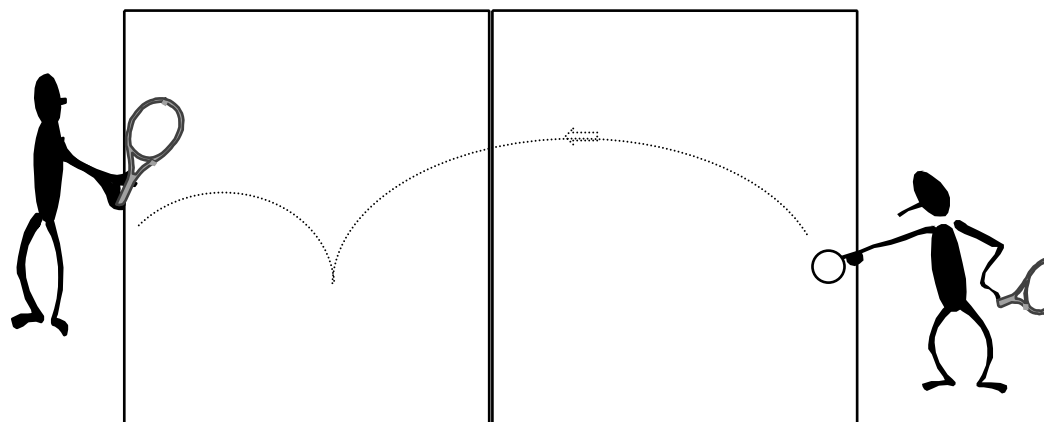
Séance N° 8

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Comportements observables	Critères de réalisation
Mise en train Formes d'envois et renvois Défendre un espace Type retour de service ou de volée Défendre un terrain Attaquer un terrain	La tournante : Sur un espace de 8 mètres sur 5, X nombre d'enfants de chaque côté, un ballon roulé au sol. Dès que j'ai frappé la balle pour l'envoyer en face, je tourne.	Avec sa raquette faire attention aux autres. Respecter un ordre de passage et un sens pour tourner. Être loin du frappeur.	Organise le changement de côté. Gère la sécurité	Envoyer ou renvoyer le ballon dans un terrain délimité, puis changer de côté.	Les joueurs ne frappent pas la balle assez fort, elle ne va pas dans la bonne direction, Le joueur ne change pas de côté après avoir tapé, se trompe de côté pour tourner.	Rappeler la zone à viser et à atteindre.



Séance N°8 suite

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Comportements observables	Critères de réalisation
Partage de la classe en 2 groupes 1 demi classe en Coopération Précision de l'envoi, enchaînement des frappes Construction de l'espace à atteindre	Le match de Tennis Jouer à 2 par dessus obstacle (banc, élastique, etc.). 1 élève envoie la balle dans une zone marquée à la craie en volant, l'autre essaie de la renvoyer par dessus l'obstacle.	Ecarter les groupes de 2.	Il organise Il replace les groupes. Il reprecise les endroits où se place le joueur.	Réaliser 2 échanges (1 échange = 1 aller et 1 retour sans rupture).	Le joueur vient trop près du rebond. Il reste sur la trajectoire de la balle.	Doser sa frappe par rapport au retour. Jouer dans l'espace libre.



Séance N°8 suite

Objectifs Apprentissages moteurs visés	Situation pour les élèves	Sécurité	Que fait le maître ?	Critères de réussite	Critères de réalisation	Comportements observables
1 demi classe en Précision de l'envoi.	2 élèves : 1 élève cherche à envoyer la balle dans une zone 1, puis 2, puis 3, puis 4 Le 2 ^{ème} arbitre	Ecarter les élèves. Donner une ligne d'attente avant de jouer.	Il organise Il replace les élèves	Compter le nombre de fois où l'on arrive à envoyer la balle dans l'une puis l'autre zone.	Taper la balle à coté de soi.	La balle n'est pas frappée mais lancée.

