

DE LA COUR AU COURT | 2020-2024

16 activités pour les cycles 2/3

Initiation à la pratique du tennis à l'école élémentaire





Directrice de publication
Marie-Caroline Missir

Directrice de l'édition transmédia
Tatiana Joly

Directeur artistique
Samuel Baluret

Responsable artistique
Isabelle Guicheteau

Directeur territorial Île-de-France
Bruno Dairou

Responsable éditorial
Pierre Danckers

Coordination projet Réseau Canopé
Victor Cazals, Floriane Le Maître

Coordination projet FFT
Marine Piriou

Conseiller pédagogique
Patrice Lesellier, Olivier Tétard

Coordination éditoriale
Caroline Curvelier, Valérie Albaret

Illustrations
Sybille Paumier

Mise en pages
Patrice Raynaud

Relecture
Aurélien Chauvet, Loïc Nataf

Conception graphique
Gaëlle Huber, Isabelle Guicheteau

© Réseau Canopé, 2020-2024
(établissement public
à caractère administratif)
Téléport 1 – Bât. @ 4
1, avenue du Futuroscope
CS 80158
86961 Futuroscope Cedex

De la cour au court

À L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE

Faire du tennis à l'école avec toute sa classe, dans la cour de l'école, avec peu de matériel... Quelle drôle d'idée ! C'est pourtant ce que les équipes de la Fédération française de tennis ont imaginé en collaboration avec des formateurs et enseignants de l'Éducation nationale. Raquette en main, il n'est plus rare d'observer dans les cours d'école des élèves sauver des tortues, devenir statues, traverser des rivières, se promener dans la forêt, bondir tels des lapins, jouer à la pétanque, préparer des sandwiches... Finalement, ne serait-ce pas cela la magie du tennis à l'école ?

Marine PIRIOU, Responsable Développement de la pratique tennis – FFT
Olivier TÉTARD, Conseiller pédagogique de circonscription – Finistère

3	Introduction
4	Quels enjeux pour les élèves ?
21	16 fiches d'activités
F1	Fiche 01 : Le jeu du carton
F2	Fiche 02 : La pétanque
F3	Fiche 03 : La bataille navale
F4	Fiche 04 : Le sandwich
F5	Fiche 05 : Devant-derrrière
F6	Fiche 06 : Le jeu de l'étoile
F7	Fiche 07 : La course-poursuite
F8	Fiche 08 : Les balles vives
F9	Fiche 09 : Le golf à deux
F10	Fiche 10 : Le cornet de glace
F11	Fiche 11 : Le compte est bon
F12	Fiche 12 : 1-2-3 j'attaque !
F13	Fiche 13 : Le double ping-pong
F14	Fiche 14 : Le nénuphar
F15	Fiche 15 : Balle au centre
F16	Fiche 16 : Défendre son château

Le programme *De la cour au court* est accessible à toutes et tous, valides comme en situation de handicap.

Introduction

« De la cour au court », la nuance d'écriture ne vous aura pas échappé et elle est significative des ambitions liées à ce projet. L'enjeu de la démarche proposée par ce document est d'accompagner les enseignants et les élèves dans la mise en place d'une progression visant l'appropriation de compétences autour de la pratique du tennis. Si le champ de l'activité physique est prioritairement mobilisé, tous les domaines d'apprentissage peuvent être utilement concernés. Effectuer un parcours, participer à un jeu, manier une raquette pour envoyer et recevoir une balle en mouvement, réaliser un échange avec un partenaire ou un adversaire font partie de ces découvertes. Les situations proposées sont évolutives et particulièrement adaptées aux élèves des cycles 2 et 3 dans leur appropriation du temps et de l'espace. Plusieurs jeux et situations peuvent faire l'objet d'une pratique autonome des élèves sur la base de dispositifs et de règles travaillés en classe. Donner du sens, favoriser la compréhension, mobiliser le langage et d'autres formes d'expression contribuent à faire progresser les élèves et leur permettent d'acquérir de réelles compétences dans le domaine des jeux de raquette et plus spécifiquement du tennis. Le matériel a également été choisi dans un souci d'accessibilité et de facilité d'utilisation, avec la cour d'école comme espace d'évolution privilégié. Le passage de la cour au court prend alors tout son sens.

N.B. : le programme *De la cour au court* est un dispositif labellisé IMPACT 2024 qui fait officiellement partie du programme Héritage de Paris 2024. Ce dispositif est également la première brique du plan de développement du tennis scolaire et universitaire de la FFT qui a pour ambition de permettre une pratique tennis plus orientée « santé/forme », plus inclusive, plus facile à mettre en place, de la maternelle jusqu'à l'enseignement supérieur. La FFT se positionne donc en partenaire de l'Éducation nationale et de l'Enseignement supérieur car c'est en construisant une passerelle durable entre nos écosystèmes que nous arriverons à changer les vies de la nouvelle génération (santé, éducation, inclusion).

Quels enjeux pour les élèves ?

Jouer au tennis à l'école élémentaire, c'est passer...

DES JEUX DE MANIPULATION...



... AUX JEUX DE RÔLE
POUR JOUER AVEC DES RÈGLES



DES JEUX
EN DEUX DIMENSIONS
(près du sol)...
(Le jeu du but – balle au sol, sans renvoi)



... AUX JEUX
EN TROIS DIMENSIONS
(Les plus petites passes du monde –
échanges de balles)



DES JEUX DE COLLABORATION...



... AUX JEUX D'OPPOSITION

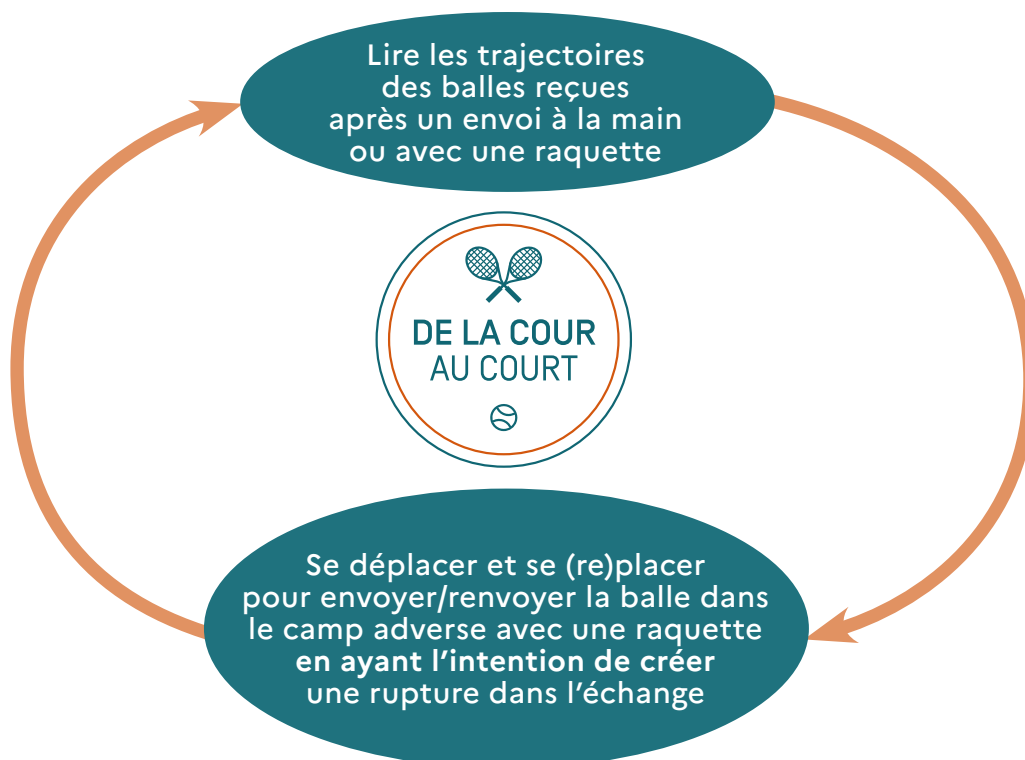


Objectifs généraux de l'activité

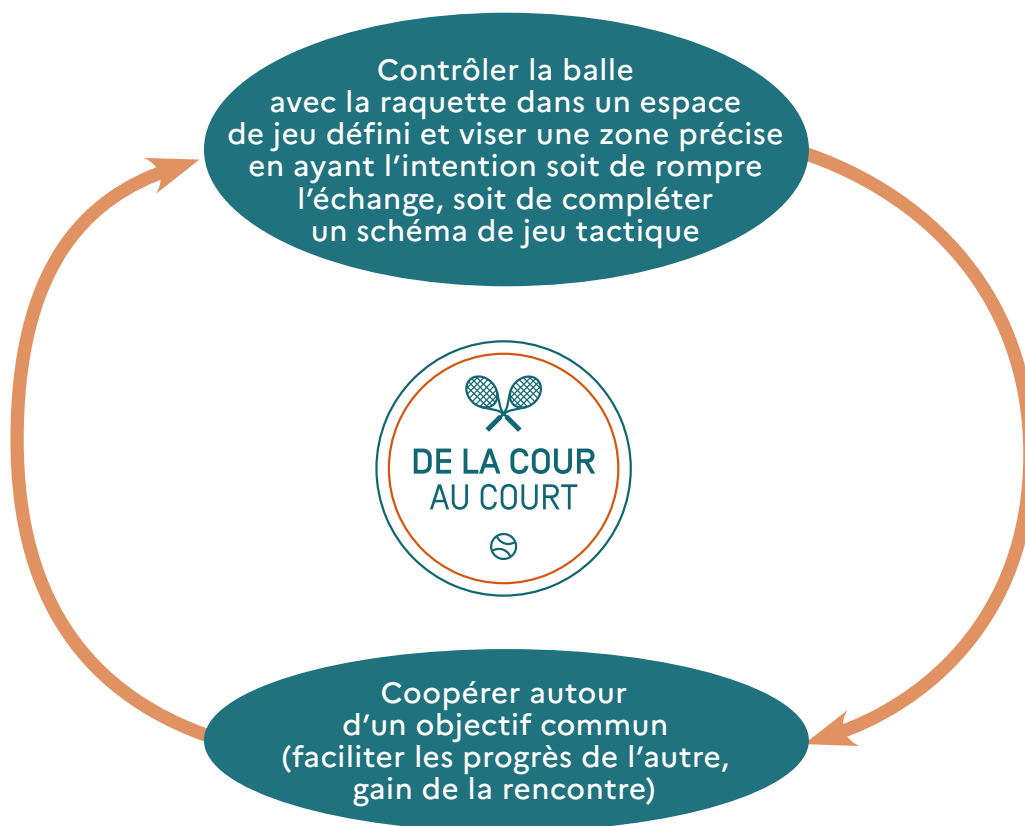
« Au cours du cycle 2, les élèves s'engagent spontanément et avec plaisir dans l'activité physique. Ils développent leur motricité, ils construisent un langage corporel et apprennent à verbaliser les émotions ressenties et actions réalisées. Par des pratiques physiques individuelles et collectives, ils accèdent à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui) » (programme du cycle 2 EPS, 2020).

- Au travers du tennis, **la dimension « opposition » se renforce**. Quand bien même, elles peuvent rester collectives, les situations interindividuelles se multiplient. Il faut accompagner l'élève dans cette intention de s'engager dans une logique d'affrontement et lui permettre **d'initier le passage d'un jeu de continuité à un jeu de rupture**. L'élève reste bien souvent centré sur l'objet « balle », cherchant davantage à se protéger, à « remettre la balle » au détriment d'une intention d'opposition pour remporter le gain d'un échange. Il convient de l'aider à bien identifier son statut et les statuts possibles au cours des oppositions (défense/attaque).
- Au tennis, **l'enchaînement et la coordination d'actions motrices simples dans un temps rapide et rythmé amènent des difficultés de réalisation**. Au travers d'ateliers spécifiques, l'élève doit donc poursuivre l'acquisition d'habiletés motrices suffisantes pour lui permettre de mieux maîtriser la prise et la maniabilité raquette/balle.
- En mobilisant des situations d'opposition avec un nombre restreint de règles, de joueuses et de joueurs, **le tennis au cycle 2 est propice à l'arbitrage par les élèves**.

À L'ISSUE DU MODULE TENNIS AU CYCLE 2, L'ÉLÈVE DOIT ÊTRE CAPABLE DE :



À L'ISSUE DU MODULE TENNIS AU CYCLE 3, L'ÉLÈVE DOIT ÊTRE CAPABLE DE :



LE TENNIS AU SERVICE DE TOUS LES ENSEIGNEMENTS DU CYCLE 2

OBJECTIFS VISÉS, ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ET ILLUSTRATIONS POSSIBLES
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	
Langage oral – Écouter pour comprendre des messages oraux – Dire pour être entendu et compris – Participer à des échanges oraux dans des situations diverses	Écouter attentivement les messages ou les consignes adressés par un adulte ou par un camarade : répéter, rappeler ou reformuler ces consignes. Verbaliser le déroulé d'un atelier, d'une action. Expliquer ce qu'on a fait et comment. Énoncer des règles d'action, des critères de réalisation et de réussite. Agir verbalement pour un collectif : j'explique les règles, j'arbitre, j'annonce les scores... Participer activement à un bilan de situation, de séance : vers la pratique du « retour en classe ».
Lecture et compréhension de l'écrit – Comprendre un texte et contrôler sa compréhension – Pratiquer différentes formes de lecture	Lire et comprendre une courte fiche atelier (lecture fonctionnelle). Lire et entendre des œuvres littéraires en lien avec le tennis, le sport (lecture en réseau).
Écriture – Écrire des textes	Produire seul ou collectivement quelques écrits courts : légèder tous types de traces (photographies, schémas), rédiger des règles de jeu... Tenir son cahier d'EPS : y consigner ses actions, ses progrès, ses réussites et ses impressions.
Langues vivantes (étrangères ou régionales)	
S'exprimer oralement – Reproduire un modèle oral	Compter en langue étrangère, régionale. Formuler quelques consignes simples.
Découvrir quelques aspects culturels – Découvrir les éléments culturels en contexte	Découvrir, pratiquer des variantes du « jeu de raquette » selon les régions, les pays : le padel, le jeu de paume, le cricket, la pétéca...
Enseignements artistiques	
La représentation du monde – Utiliser le dessin dans toute sa diversité, divers outils, dont le numérique, pour représenter	Explorer son environnement visuel pour prendre conscience de la diversité des modes de représentation, donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses : les affiches de Roland-Garros, les photographies et les vidéos de Suzanne Lenglen, les statuettes de Giacometti... Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer : dessiner le jeu, les joueuses et joueurs selon les points de vue.
L'expression des émotions	Décrire une image, une œuvre et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté. Exemples : les affiches de Roland-Garros, les photographies sportives (Musée olympique de Lausanne)...
La narration et le témoignage par les images – Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner – Transformer, restructurer des images, des objets	Choisir et utiliser différents outils, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne : réaliser une affiche ou tout autre œuvre avec des objets du tennis, détourner des affiches officielles ou des objets du tennis...
Éducation physique et sportive	
Produire une performance optimale, mesurable	Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices : courir, se placer, attraper, lancer, frapper. Construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale : lancers lointains, de précision.

OBJECTIFS VISÉS, ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ET ILLUSTRATIONS POSSIBLES
Éducation physique et sportive	
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel – S'engager dans un affrontement en respectant les règles du jeu – Contrôler son engagement moteur et affectif – Connaître le but du jeu – Reconnaître ses partenaires et ses adversaires	Renvoyer la balle dans le camp adverse une fois de plus que son adversaire, construire la continuité de l'échange, identifier une situation favorable liée à la trajectoire de la balle pour marquer un point... Contrôler la prise et l'orientation de la raquette, se déplacer et se replacer pour renvoyer. Repérer et nommer les rôles, les règles nécessaires au fonctionnement du groupe et du jeu. Savoir observer son équipe ou son camarade par rapport aux critères de réussite et aux règles d'action (manière de faire collective et individuelle) : trouver des manières de faire plus efficaces. Se mettre au service des autres pendant un temps donné de la séance pour tenir le rôle d'arbitre, etc.
Enseignement moral et civique	
Respecter autrui	Respecter les adultes et les pairs au travers des activités (langage, attitude...). Ne pas mettre les autres ni soi-même en danger (manipulation des objets, respect des espaces de jeu...).
Acquérir et partager les valeurs de la République	Respecter les règles de vie, les règles du jeu, s'initier au vocabulaire de la règle et du droit : participer à la rédaction d'une charte du jeu... Vivre en action l'égalité entre les filles et les garçons : constitution des équipes, attribution des rôles...
Construire une culture civique – Participer et prendre sa place dans le groupe – Distinguer son intérêt personnel de l'intérêt général – Développer l'esprit critique	Réaliser un projet collectif : installer et ranger le matériel pour la séance, planifier et animer un atelier, présenter l'activité à une autre classe, définir ensemble une règle d'action et agir en fonction de cette décision collective. Organiser des échanges pour analyser seul ou ensemble une action précise. Développer la réflexion critique quant aux préjugés et stéréotypes.
Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets	
Le monde vivant – Reconnaître des comportements favorables à sa santé	Réaliser des schémas simples d'élèves en action, nommer les principales parties du corps humain. Ressentir les effets de l'action physique sur son corps, nommer ses sensations : actions en relation avec le dispositif « 30 minutes d'activité physique quotidienne ».
Les objets techniques – Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués – L'environnement numérique	Connaître les constituants de la raquette, leurs fonctions. Connaître la diversité des métiers du monde du sport et du tennis en particulier. Utiliser des outils numériques (tablette, appareil photo) pour garder trace de l'activité (visuelle et sonore). Construire un sablier, marqueur du temps de jeu ou d'atelier.
Questionner l'espace et le temps	
L'espace – Se repérer dans l'espace et le représenter – Situer un lieu sur un plan, une carte	Travail en lien avec les mathématiques. Étudier des représentations du terrain de jeu et/ou en produire (maquettes, plans, photos).
Le temps – Se repérer dans le temps et le mesurer – Repérer et situer quelques événements dans un temps long	Établir la chronologie des actions, des ateliers. Placer les élèves en autonomie d'action par l'utilisation d'un sablier, d'horloges et de montres à aiguilles et à affichage digital, d'un chronomètre.

OBJECTIFS VISÉS, ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ET ILLUSTRATIONS POSSIBLES
Mathématiques	
Nombres et calculs - Comprendre et utiliser le nombre - Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers - Calculer avec des nombres	En cours d'atelier ou de jeu, dénombrer les actions engagées, les réussites. En rendre compte oralement et par écrit.
Grandeurs et mesures Comparer, estimer, mesurer des longueurs et des durées	Lors de la mise en place des situations de jeu, respecter les mesures (longueurs et durées) indiquées par l'enseignant, la fiche atelier. Estimer et mesurer à l'aide de gabarits et d'outils de référence. Utiliser, mobiliser le lexique spécifique associé notamment aux longueurs et aux durées : grand, petit, loin, court, long, haut, bas.
Espace et géométrie (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations	Situer des objets ou personnes par rapport à soi, à d'autres repères (en action et sur des représentations). Utiliser, mobiliser le lexique spécifique associé aux déplacements : gauche, droite, dessus, au-dessus... Repérer un rectangle sur un terrain de tennis, dénombrer le nombre de rectangles d'un terrain de tennis.

LE TENNIS AU SERVICE DE TOUS LES ENSEIGNEMENTS DU CYCLE 3

OBJECTIFS VISÉS, ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ET ILLUSTRATIONS POSSIBLES
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	
- Mobiliser, en les optimisant, ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible à une échéance donnée - Se préparer à l'effort et s'entraîner pour progresser et se dépasser - Utiliser des repères extérieurs et des indicateurs physiques pour contrôler son déplacement et l'allure de son effort - Maîtriser les rôles d'observateur, de juge et d'organisateur - Prendre en compte des mesures relatives à ses performances ou à celles des autres pour ajuster un programme de préparation	Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques. S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif. Planifier et réaliser une épreuve combinée. S'échauffer avant un effort. Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux (juge d'appel et de déroulement, chronométreur, juge de mesure, organisateur, collecteur des résultats...).
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	
- Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force - Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement - S'adapter rapidement au changement de statut défenseur/attaquant - Coarbitrer une séquence de match - Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions - Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser	Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe. Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force. Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. Observer et coarbitrer. Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.

QUELQUES IDÉES MAÎTRESSES

- Conserver la démarche initiée sur les C1 et C2, notamment concernant la conduite de séance : permettre aux professeurs des écoles de gagner en autonomie, partir du réel de la classe.
- Créer un continuum avec les situations proposées sur les C1 et C2 (du chamboule-tout au jeu du château par exemple).
- Ligne de crête entre représentation du tennis (notion d'action individuelle, besoin de place, compétences techniques attendues) et entrée par la dimension collective (un des fondements de l'EPS).
- Quel équilibre trouver entre continuité des échanges et rupture, d'ailleurs faut-il nécessairement en passer par la continuité ?
- Sur la séance, permettre la conduite d'ateliers en autonomie (plutôt sous forme duelle avec une place accrue des rôles sociaux, composante forte du cycle 3) et de situations plus collectives (là encore développement des rôles sociaux, élaboration de réponses collectives pour mieux défendre et marquer le point) → proposition de prendre appui sur le jeu traditionnel (à voir dans quelles mesures cette mise en œuvre permet suffisamment de développer les compétences liées aux jeux de raquettes, miser sur le fait que les enjeux liés aux jeux traditionnels n'écrasent pas trop les intentions liées aux jeux de raquettes...), à essayer. En tout cas, cette option n'apparaît que très peu dans les autres ressources proposées jusqu'ici sur le cycle 3...

QUELQUES OBSERVABLES SUR LES RESSOURCES COLLECTÉES

- De nombreuses situations duelles.
- Entrée plutôt centrée sur une forme de construction de la technicité.
- Essentiellement axées sur la construction de l'échange, surtout pour durer (moindre opposition).

Croisement entre enseignements

La mobilisation des rencontres interclasses peut utilement permettre à chaque élève d'acquérir de manière transversale nombre des compétences décrites ci-dessus. Lors de ces rencontres, les élèves n'y sont pas de simples pratiquants, ils investissent d'autres rôles sociaux : arbitre, juge, « maître du temps », responsable de la table de marque...

Ils participent ainsi :

- à la préparation des ateliers sportifs (choix des ateliers, création de nouvelles situations de jeu, planning des rotations, actions de communication, relation avec les partenaires territoriaux, institutionnels...);
- à leur encadrement ;
- à l'installation et au rangement du matériel.

Cette mise en responsabilité se fait sous l'œil bienveillant des enseignants, adultes ou parents d'élèves, prêts à seconder le jeune organisateur.

Protocole d'organisation du module d'apprentissage et des séances

POUR GARANTIR LE BON DÉROULEMENT DES SÉANCES

Prévoir un module d'apprentissage d'**au minimum 6 séances** organisées en ateliers.

Chaque séance comprend 4 ateliers tournants d'une durée d'environ 5 à 8 minutes chacun.

Le temps d'installation est d'environ 10 minutes. Y associer progressivement les élèves (rangement, installation, préparation et vérification à l'aide de fiches plastifiées).

Répartir le matériel dans des sacs préalablement remplis, numérotés par atelier et y inclure le plan de l'atelier sur une fiche plastifiée.

Accorder une importance à la présentation et à l'installation des rituels lors de la première séance.

Définir un signal (grelot ou maracas) de regroupement, de démarrage et de fin des ateliers.

Désigner à chaque séance un « capitaine » pour chaque équipe qui vérifie et remet en place le matériel à la fin de l'atelier.

Définir pour chaque atelier une zone de départ et de regroupement bien identifiée (plot) derrière laquelle se placent les participants.

Prévoir un mode d'aménagement et de rangement précis du matériel pour chaque atelier (ex. : toutes les balles sont placées sous les raquettes du même côté de l'espace de jeu).

POUR PERMETTRE AUX ÉLÈVES DE PROGRESSER

Privilégier une organisation (rotation sur 4 ateliers) et des situations offrant un volume de « frappes de balles » important à chaque séance – chaque atelier comprend plusieurs installations de jeux identiques en parallèle.

Respecter un équilibre entre les situations de frappe ou de réception, en haut et en bas. Les situations de « service » doivent être programmées sur toute la durée du module (cf. tableaux p.19).

Conserver un même atelier au moins sur 2 séances consécutives (cf. tableaux p.19).

Privilégier une répartition en groupes hétérogènes (la différenciation s'effectuant avec le matériel ou l'espace de jeu).

Varier les types de balles et de raquettes utilisées.

Prévoir un temps de pratique libre à la fin de la séance : « Vous choisissez l'atelier que vous avez envie de refaire pendant les 5 dernières minutes. »

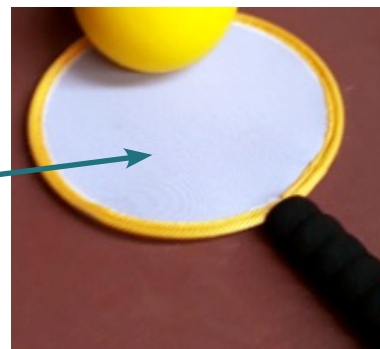
Proposer aux élèves de réinvestir les jeux de manière autonome pendant les récréations.

Matériel utilisé *



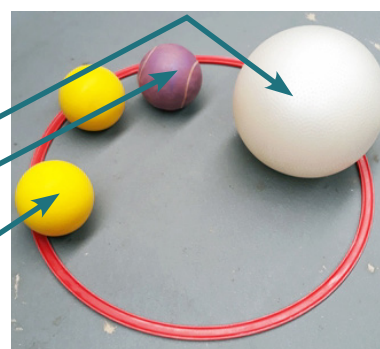
DIFFÉRENTS TYPES DE RAQUETTES

- Raquette en plastique (jeux 2, 3, 4, 6, 7, 8)
- Raquette en toile (jeu 4)
- Raquette à cordes (jeux 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8)



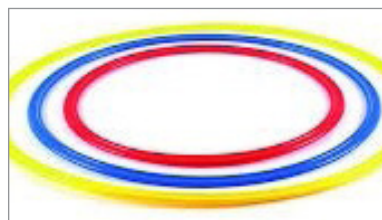
DIFFÉRENTS TYPES DE BALLES

- Balle sans pression (jeux 1, 2, 4)
- Ballon paille (jeu 4)
- Balle plastique (jeu 2)
- Balle mousse (jeux 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)



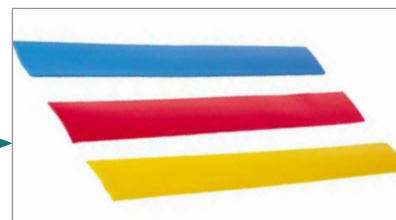
ÉLASTIQUE DE SAUT

PLOTS (jeux 3, 6, 7, 8)



CERCEAUX PLATS (jeux 2, 3, 4, 6, 7, 8)

LATTES PLASTIQUES ANTIDÉRAPANTES (jeux 1, 5)



* Note : du matériel complémentaire disponible au sein de chaque école peut aussi être utilisé pour la réalisation des ateliers.

Constitution des équipes et organisation des rotations dans les ateliers pour chaque séance

CONSTITUTION DES ÉQUIPES

À chaque séance, les 4 ateliers sont présentés à l'ensemble de la classe – une présentation en classe peut également être proposée à l'aide de schémas ou de photographies – puis 4 équipes sont constituées par l'enseignant de manière aléatoire ou en reprise de la séance précédente. Chaque équipe est identifiée de préférence par des chasubles de couleur (plus simple et plus visuel qu'une désignation numérique). Des ajustements éventuels peuvent être opérés en fonction des observations menées ou pour garantir le bon déroulement de la séance.

L'enseignant choisit des capitaines d'équipe (différents à chaque séance). Ils seront les garants de la remise en état des ateliers par les équipes à la fin de chaque jeu et avant de changer d'atelier.



ROTATION DANS LES ATELIERS

 L'enseignant répartit les 4 équipes dans les 4 ateliers et définit le sens de rotation. L'activité démarre au signal sonore pour une durée moyenne de 5 à 8 minutes par atelier.

 Un signal sonore indique la fin de chaque phase d'atelier. Les élèves arrêtent de jouer, remettent l'atelier en état et viennent se ranger derrière le plot du capitaine. Celui-ci vérifie si l'atelier est bien rangé.



 La rotation n'intervient que lorsque tous les ateliers sont correctement rangés et les élèves prêts derrière le capitaine.



Modalités pédagogiques

Le document présente 16 fiches de jeux et situations qui composent le module de tennis. Une progression sur une base minimale de 6 séances est proposée. Le module peut comprendre davantage de séances et les situations proposées peuvent être aménagées selon les modalités qui suivent.

Chaque fiche présente une situation de départ qu'il est possible de simplifier, de complexifier ou de modifier en fonction des réponses des participants à l'aide de la **trame de variance en EPS**.

LES 5 PARAMÈTRES DE LA TRAME DE VARIANCE EN EPS

- **L'espace** : agrandir, raccourcir les parcours, disposer un slalom, élargir ou rétrécir les cibles, etc.
- **Le matériel utilisé** : ajouter des obstacles, varier les types de balles, varier l'utilisation (avec rebond/sans rebond, balle au sol, se déplacer avec la balle sur la raquette), etc.
- **Le corps et les opérations à conduire** : se déplacer une main dans le dos, en avant/en arrière, en courant/en marchant, frapper à la cuillère/par-dessus la tête, reculer, etc.
- **La relation à l'autre** : en collectif, en individuel, en duel, en relais, etc.
- **Le temps** : sur une durée, sous forme de relais, etc.



Attention cependant à ne pas multiplier les transformations (liées à la trame de variance) au risque de perdre l'objectif initial de la situation.

MESURER LES PROGRÈS DES ÉLÈVES

Au cours de ce module de tennis, les élèves évoluent dans leur rapport à l'activité, chacun à leur rythme.

L'observation des élèves tout au long des séances permet de visualiser leur rythme d'apprentissage, de mesurer leurs acquis et d'ajuster, le cas échéant, les situations pour les simplifier ou les complexifier (cf. trame de variance).

N.B. : les situations pédagogiques sont adaptables en fonction des objectifs fixés avec les élèves, et ce à la discrétion du professeur des écoles.



Fiche de suivi des progrès des élèves en tennis à l'école élémentaire

[illegible]

Sx : « numéro » de la séance au cours de laquelle la compétence est considérée comme acquise. La mention « Sx » peut également être remplacée par un code couleur différent à chaque séance. La fiche présente l'ensemble des observables, il est cependant possible de n'en évaluer qu'une partie en fonction des situations proposées.

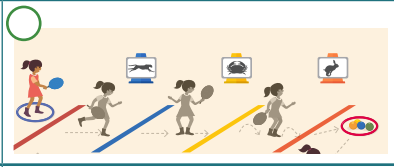
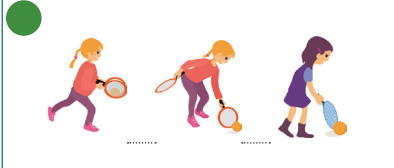
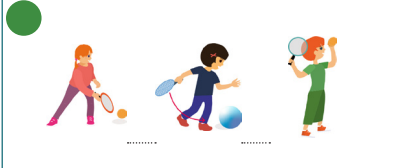
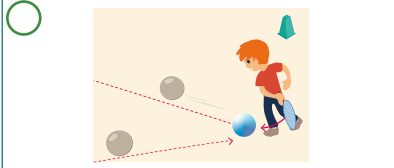
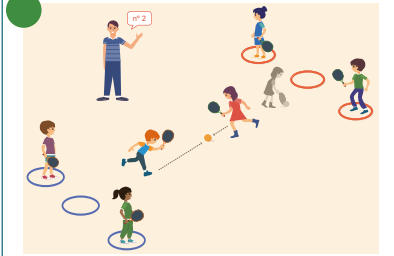
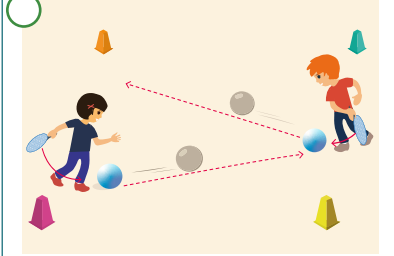
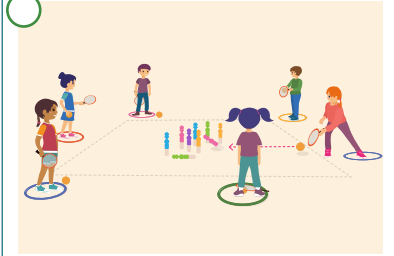
Proposition de cahier de progrès

Le « cahier de progrès » de l'élève peut prendre des formes diverses. L'enseignant y présente des traces significatives de l'activité de l'élève et une interprétation synthétique de l'évolution de son parcours d'apprentissage. Il peut également être intéressant de permettre à l'élève d'y contribuer lui-même par la consignation de ses propres réussites (autoévaluation), la mise en mémoire de ses activités et des liens qu'il a pu opérer avec les autres disciplines.

Les documents ci-après présentent des propositions de fiche de « synthèse de mes réussites » au regard des objectifs attendus.

CP

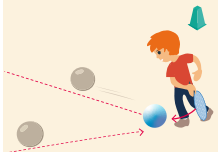
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique – Balles et raquettes

Courir, se déplacer, enchaîner plusieurs actions			
	Courir avec une balle et une raquette en main	Sauter, bondir, faire des pas chassés, slalomer, un objet à la main	Enchaîner plusieurs actions
Lancer la balle de différentes façons			
	La déplacer, la pousser, la faire rouler	L'engager	La renvoyer
Coopérer			
	Je respecte les règles de l'activité	J'agis avec un camarade	J'agis avec des camarades

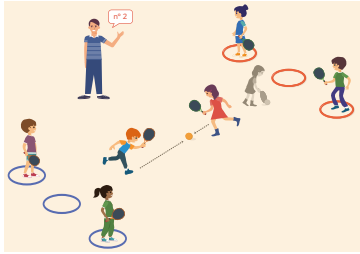
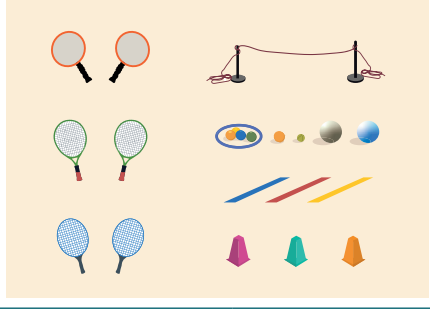
Je progresse...

CP À CM2

EPS : conduire et maîtriser un affrontement interindividuel au tennis

S'engager et maîtriser un affrontement individuel			
	Renvoyer la balle dans le terrain adverse	Protéger son terrain	Chercher ensemble un moyen de remporter l'échange
Contrôler son engagement moteur			
	Engager au sol	Engager en coup droit	Engager au service

Je progresse...

			
J'écoute les consignes.		Je respecte les consignes.	
			
J'arbitre.	Je range le matériel.	J'aide à l'installation.	

Toute autre trace peut être construite à partir de la banque d'images fournie en annexe (cf. Memory du bon geste).

Répartition des jeux selon les composantes travaillées

	LANCER ET/OU RECEVOIR	STRUCTURER UN ÉCHANGE	SERVIR	MAÎTRISER LA RAQUETTE, LA BALLE	SE DÉPLACER	APPRÉHENDER LA TRAJECTOIRE, ANTICIPER
Le jeu du carton	X		X	X		
La pétanque	X		X	X		
La bataille navale	X		X	X		
Le sandwich				X	X	
Devant-derrrière	X			X	X	X
Le jeu de l'étoile	X	X	X	X		X
Les balles vives	X	X	X	X	X	X
La course-poursuite	X		X	X	X	X
Le golf à deux	X		X	X	X	X
Le cornet de glace	X			X	X	X
Le compte est bon	X	X		X	X	X
1-2-3 j'attaque !	X	X	X	X	X	X
Le double ping-pong	X	X	X	X	X	X
Le nénuphar	X		X	X	X	X
Balle au centre	X		X	X	X	X
Défendre son château	X		X	X	X	X

Proposition de progression pour un module de 6 séances (début de cycle 2)

	SÉANCE 1	SÉANCE 2	SÉANCE 3	SÉANCE 4	SÉANCE 5	SÉANCE 6
Le jeu du but *	X	X				
Les balles vives		X	X	X	X	X
Les plus petites passes du monde *			X	X		
Le jeu du professeur *					X	X
La course-poursuite						X
Le jeu du carton	X	X	X			
Le sandwich	X	X				
Devant-derrrière			X	X		
La bataille navale				X	X	
La pétanque					X	X

Introduction de la situation, présence nécessaire de l'enseignant.

* Retrouvez la fiche et la vidéo du jeu de cycle 1 en ligne, reseau-canope.fr/de-la-cour-au-court/

Proposition de progression pour un module de 8 séances (fin de cycle 2)

	SÉANCE 1	SÉANCE 2	SÉANCE 3	SÉANCE 4	SÉANCE 5	SÉANCE 6	SÉANCE 7	SÉANCE 8
Les balles vives	X	X	X	X	X			
Les plus petites passes du monde		X	X	X				X
Le jeu du professeur				X	X	X	X	X
La course-poursuite						X	X	X
La pétanque	X	X						
Devant-derrrière	X	X	X					
Le jeu du carton			X	X	X			
La bataille navale		X			X	X	X	
Le jeu de l'étoile							X	X

Introduction de la situation, présence nécessaire de l'enseignant.

Proposition de progression pour un module de 8 séances (cycle 3)

	SÉANCE 1	SÉANCE 2	SÉANCE 3	SÉANCE 4	SÉANCE 5	SÉANCE 6	SÉANCE 7	SÉANCE 8
Le golf à deux	X	X					X	X
Le cornet de glace			X	X	X	X		
Le compte est bon	X	X					X	X
1-2-3 j'attaque !			X	X	X	X		
Le double ping-pong				X	X	X	X	X
Le nénuphar	X	X	X					
Balle au centre	X	X	X					
Défendre son château						X	X	X

Introduction de la situation, présence nécessaire de l'enseignant.

ET ENSUITE... FAIRE ENTRER RAQUETTES ET BALLES MOUSSE DANS LES COURS D'ÉCOLE PENDANT LES TEMPS DE RÉCRÉATION

Ces situations travaillées au sein d'ateliers, et connues désormais des élèves, peuvent être l'objet de jeux de récréation, à l'initiative des élèves, à un moment essentiel de la journée scolaire.

Un espace peut être réservé dans la cour pour ces activités ainsi qu'une malle de matériel (ou des sacs par jeu) permettant aux élèves de pratiquer en toute autonomie.

Les jeux sont choisis parmi le répertoire des situations vécues en classe.

Les règles de fonctionnement et d'installation sont rappelées sur des fiches jointes au matériel.

Une autre manière de s'approprier la cour de récréation...

16 fiches d'activités

Fiche 01	Le jeu du carton
Fiche 02	La pétanque
Fiche 03	La bataille navale
Fiche 04	Le sandwich
Fiche 05	Devant-derrrière
Fiche 06	Le jeu de l'étoile
Fiche 07	La course-poursuite
Fiche 08	Les balles vives
Fiche 09	Le golf à deux
Fiche 10	Le cornet de glace
Fiche 11	Le compte est bon
Fiche 12	1-2-3 j'attaque !
Fiche 13	Le double ping-pong
Fiche 14	Le nénuphar
Fiche 15	Balle au centre
Fiche 16	Défendre son château



En ayant préalablement installé une application sur votre smartphone, vous pouvez « flasher » le QR code et ainsi visionner la vidéo de mise en situation du jeu de la fiche.



Fiche 01 – LE JEU DU CARTON

CYCLÉ 2

NIVEAU
CP

ORGANISATION
Groupe

MODE OPÉRATOIRE
Coopération

DURÉE DE JEU
⌚ 5 à 8 min.

COMPÉTENCE : Respecter le matériel et ses partenaires ou adversaires.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Produire des trajectoires intentionnelles.
- Se déplacer rapidement pour ramasser les balles.
- Agir au sein d'un collectif.
- Connaître le but du jeu en respectant les règles.

MATÉRIEL

- 4 raquettes à cordes et balles mousse
- 2 cartons
- Bandelettes



VIDÉO



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



DESCRIPTION DU JEU

Deux équipes sont constituées. Un carton est déposé devant chaque équipe.

Au **Top !**, les élèves lancent leur balle sur le carton pour le faire avancer vers une ligne tracée 2 m derrière.

Chaque équipe s'organise pour récupérer ses balles. Les envois ne peuvent se faire que depuis la ligne de lancement.

Dès qu'un carton dépasse la ligne, l'équipe est déclarée gagnante.

ORGANISATION DU JEU

Organiser des zones de lancement et de réception pour faciliter un ramassage en toute sécurité.

Choisir un carton léger facile à faire avancer.

Placer la ligne de joueurs proche du carton pour faciliter le début du jeu.

VARIANTES

- Possibilité de lancer la balle « bras cassé ».
- Faire varier les distances « lancement-carton » et « carton-ligne cible ».
- Jeu avec une seule équipe avec pour objectif de déplacer le carton le plus loin possible.
- Incorporer le geste du tennis raquette en main avec une frappe au-dessus de la tête (service).
- Remplacer le carton par un ballon paille (éloigner le requin de la berge).

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les raquettes sont posées au sol sur la ligne de lancement, les balles sous les raquettes.

Fiche 02 – LA PÉTANQUE

CYCLÉ 2
NIVEAU
CP

ORGANISATION
Groupe

MODE OPÉRATOIRE
Coopération et opposition

DURÉE DE JEU
⌚ 5 à 8 min.

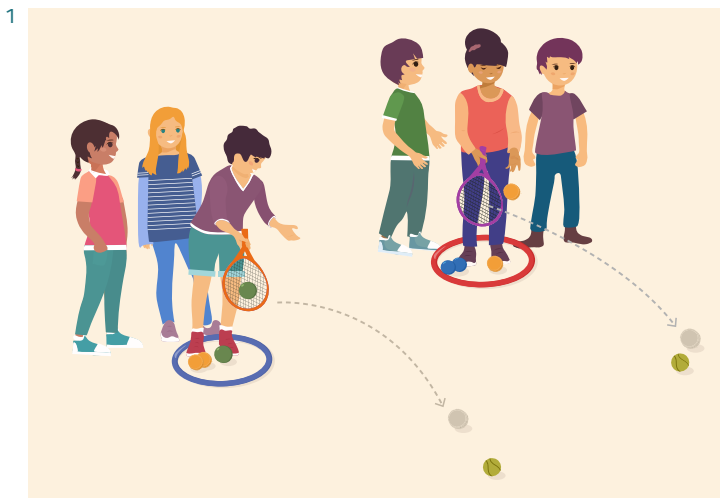
COMPÉTENCE : Respecter le matériel et ses partenaires ou adversaires.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Produire et doser des frappes avec une raquette.
- Gérer ses émotions (jeu en opposition, score...).
- Connaître le but du jeu en respectant les règles.

MATÉRIEL (par jeu)

- 2 raquettes, cordes ou plastique
- 2 x 2 balles mousse identiquement marquées
- 1 cerceau


VIDÉO


1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé


DESCRIPTION DU JEU

Les enfants frappent leur balle mousse avec la raquette de façon qu'elle vienne se placer le plus près possible de la balle de tennis faisant office de cochonnet.

Chaque enfant dispose de 2 balles mousse par mène (phase de jeu).

Le vainqueur de la mène remporte 1 point (ou 2 points s'il a ses 2 balles les plus proches du cochonnet), remplace la balle-cochonnet où il veut et le jeu continue.

Le vainqueur final est le premier à remporter 4 points.

ORGANISATION DU JEU

L'engagement se fait depuis un cerceau.

En début de mène, la balle de tennis est placée à 6 m du cerceau.

Sur l'atelier, on peut mener en parallèle 3 parties (en 1 contre 1).

VARIANTES

- Pour une partie, les élèves ont tous les mêmes balles mais il est possible de faire varier le type de balle d'une partie à l'autre.
- L'atelier peut faire l'objet d'une grande partie à 3 contre 3.
- Balles roulées au sol ou balles engagées en l'air (à la cuillère) ou mix des deux au bon vouloir de l'élève.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les raquettes sont posées dans le cerceau, les balles sont placées sous le tamis des raquettes.

Fiche 03 – LA BATAILLE NAVALE

CYCLÉ 2

NIVEAU
CP/CE

ORGANISATION
Groupe

MODE OPÉRATEUR
Opposition

DURÉE DE JEU
5 à 8 min.

COMPÉTENCE : Respecter le matériel et ses partenaires ou adversaires.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Produire des trajectoires (balle frappée au-dessus de la tête).
- Coopérer au sein d'une équipe.
- Connaître le but du jeu en respectant les règles.

MATÉRIEL (par équipe)

- 4 raquettes, cordes ou plastique
- 8 balles mousse
- 6 cerceaux, 4 plots
- 1 corde et 2 plots pour séparer les 2 lacs



VIDÉO



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



DESCRIPTION DU JEU

Les pirates rouges font naviguer 6 bateaux rouges (cerceaux) sur le lac. Ils répartissent leurs 4 trésors (plots) sur 4 de leurs bateaux. Les pirates bleus font naviguer 6 bateaux bleus (cerceaux) sur l'autre lac. Ils répartissent leurs 4 trésors (plots) sur 4 de leurs bateaux. Les deux lacs sont côte à côte, séparés par un filet.

ORGANISATION DU JEU

2 équipes sont constituées : les pirates rouges et les pirates bleus.

Au **Top !**, les pirates torpillent les bateaux de l'équipe adverse avec leurs grenades (balles frappées au-dessus de la tête avec la raquette, du haut vers le bas).

Les grenades sont lancées depuis le bord du lac.

La première équipe qui a coulé les 4 bateaux ayant des trésors a gagné.

Les grenades qui ont été lancées peuvent resservir.

VARIANTES

- Balles frappées à la cuillère par les pirates.
- Fixer un temps de bataille (usage d'un sablier) pour déterminer l'équipe qui a coulé le plus de trésors dans un temps de jeu donné.
- Un pirate de chaque équipe peut défendre les bateaux en interceptant les balles avec sa raquette.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les raquettes sont posées au bord du lac, 2 balles sur chaque tamis.

Fiche 04 – LE SANDWICH

CYCLÉ 2

NIVEAU
CP

ORGANISATION
Groupe

MODE OPÉRATOIRE
Coopération

DURÉE DE JEU
🕒 5 à 8 min.

COMPÉTENCE : Respecter le matériel et ses partenaires ou adversaires.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

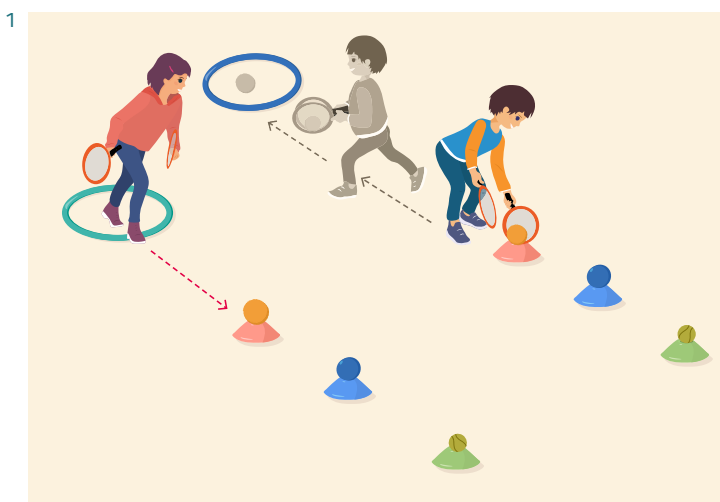
- Contrôler la balle avec différentes prises de raquette.
- Se déplacer, une balle entre 2 raquettes.
- Identifier les déplacements à effectuer (prise de repères).

MATÉRIEL (par élève)

- 2 raquettes en toile
- 6 balles mousse, 6 balles tennis
- 6 ballons paille
- 6 cerceaux



VIDÉO



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



DESCRIPTION DU JEU

Les élèves mettent leur tablier et se préparent un bon repas !

Pour préparer leur sandwich, ils ont à leur disposition trois ingrédients (à définir), éparpillés au sol, en ligne, dans la cour :

- du saumon : un ballon paille ;
- une tomate : une balle mousse ;
- de la salade : une balle tennis.

Les tranches de pain (cerceaux) sont placées en dans le prolongement des ingrédients. Chaque élève cuisinier est dans le cerceau avec une pince pour récupérer les ingrédients (deux raquettes, une dans chaque main).

À l'ordre du chef cuisinier, l'élève doit réunir tous les ingrédients avant de manger son sandwich !

ORGANISATION DU JEU

Le chef cuisinier annonce le premier ingrédient (par ex. : « saumon ! ») et chaque cuisinier va chercher une tranche. Les élèves doivent récupérer le bon objet avec les deux raquettes (utilisées comme une pince) et le ramener dans la tranche de pain (cerceau).

VARIANTES

- Pas de compétition, axer la situation sur la coopération (ne pas se disputer l'objet).
- Pas de chef cuisinier, mais l'équipe doit pouvoir préparer autant de sandwiches que d'élèves dans le temps imparti (sablier).

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les raquettes sont posées dans les cerceaux.

Fiche 05 – **DEVANT-DERRIÈRE**
CYCLÉ 2
NIVEAU
CP

ORGANISATION
Binôme

MODE OPÉRATOIRE
Coopération

DURÉE DE JEU
⌚ 5 à 8 min.

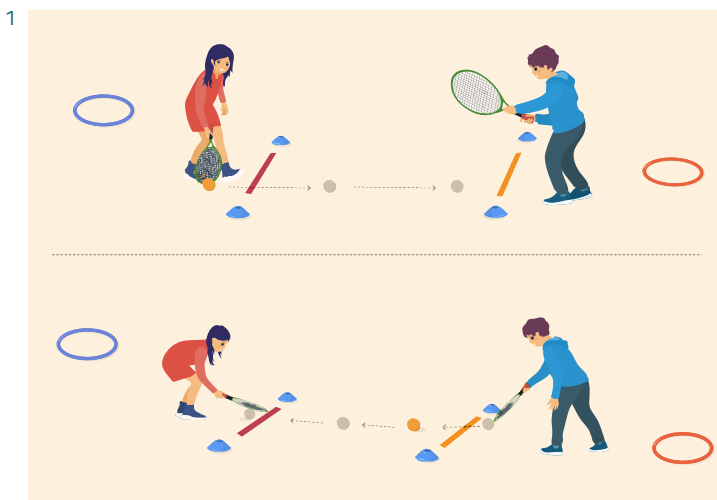
COMPÉTENCE : Respecter le matériel et ses partenaires ou adversaires.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Produire différentes trajectoires de balle avec une raquette.
- Contrôler et doser les frappes pour faire durer un échange.
- Se déplacer en contrôlant une balle avec sa raquette.

MATÉRIEL (par binôme)

- 2 raquettes à cordes
- 1 balle mousse
- Bandelettes
- 2 cerceaux


VIDÉO


1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé


DESCRIPTION DU JEU

2 élèves sont placés en vis-à-vis de part et d'autre de la rivière. Le départ du jeu s'effectue depuis un cerceau placé à 4-5 m de chaque berge.

Durant l'échange, les élèves contrôlent et conduisent la balle jusqu'au bord de la rivière et produisent alternativement une frappe douce (courte) et une frappe appuyée (lointaine).

ORGANISATION DU JEU

Un élève pousse la balle au sol avec sa raquette jusqu'à la berge et l'envoie tout doucement pour lui faire franchir la rivière. L'élève qui la reçoit s'avance pour la contrôler, une fois la rivière franchie, et la renvoie à son tour tout doucement (balle roulée). Le premier élève la contrôle puis la renvoie plus loin. Son binôme recule pour la contrôler, la ramène au sol près de la berge et l'envoie aussi très loin de l'autre côté de la rivière. À chaque binôme de reproduire ainsi cette alternance balles proches/balles lointaines autant de fois que possible.

VARIANTES

- La rivière peut être agitée. On y installe un banc ou tout autre obstacle pour représenter cette agitation. La balle n'est alors pas envoyée au sol mais engagée à la cuillère (gestion du rebond pour l'élève qui doit la contrôler).
- Idem avec la balle frappée au-dessus de la tête (service).

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les raquettes sont posées près de chaque plot, la balle sous une des raquettes.

Fiche 06 – LE JEU DE L'ÉTOILE

CYCLÉ 2

NIVEAU
CP/CE

ORGANISATION
Seul

MODE OPÉRATOIRE
Compétition

DURÉE DE JEU
5 à 8 min.

COMPÉTENCE : Respecter le matériel et ses partenaires ou adversaires.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Produire des trajectoires (balle frappée au-dessus de la tête), se coordonner.
- Se déplacer balle et raquette en main.
- Expérimenter, arbitrer (décompte des points).

MATÉRIEL (par jeu)

- 4 raquettes, cordes ou plastique
- Des quilles, des balles mousse
- 4 cerceaux
- 8 plots



VIDÉO



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



DESCRIPTION DU JEU

4 élèves marqueurs – 4 élèves serveurs.

Chaque élève serveur se place sur son cerceau de départ et se déplace pour aller servir (par le haut) en direction de son but.

Le décompte est le suivant :

- la balle est engagée mais passe à côté du but = 1 point ;
- la balle est engagée, entre dans le but mais sans faire tomber de quille = 5 points ;
- la balle est engagée, entre dans le but en renversant une quille = 10 points.

Après avoir servi ses 6 balles, l'élève les repositionne dans le cerceau de départ et continue le jeu en se décalant d'un cran.

Le jeu se termine quand les 4 élèves ont servi depuis les 4 cerceaux, soit $6 \times 4 = 24$ services.

Une rotation entre les élèves serveurs et les élèves marqueurs est effectuée.

ORGANISATION DU JEU

4 cerceaux disposés en étoile pour le départ de chaque élève.

4 buts formés par 2 plots distants de 2 m.

4 quilles (ou tubes de balles) disposées sur chaque ligne de but.

Une réserve de 6 balles mousse par cerceau de départ.

VARIANTES

- Engagement à la cuillère.
- Faire varier la taille des buts, le nombre de quilles par but, la taille des quilles...

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les raquettes et les 6 balles sont posées dans chaque cerceau de départ. Les quilles sont remises en place.

Fiche 07 – LA COURSE-POURSUITE

CYCLÉ 2

NIVEAU
CP/CE

ORGANISATION
Groupe

MODE OPÉRATOIRE
Coopération

DURÉE DE JEU
5 à 8 min.

COMPÉTENCE : Respecter le matériel et ses partenaires ou adversaires.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

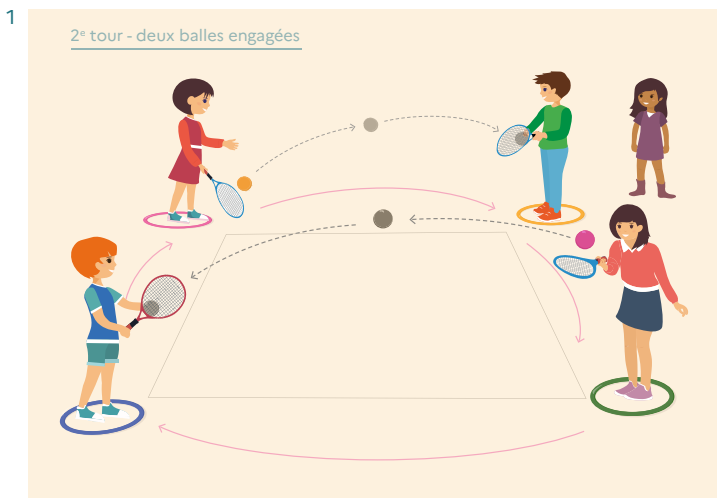
- Engager la balle avec une raquette vers un partenaire (dosage, direction).
- Réceptionner une balle avec sa raquette.
- Réagir vite, alterner les rôles (réceptionneur, lanceur).
- Connaître le but du jeu en respectant les règles.

MATÉRIEL (par jeu)

- 4 raquettes, cordes ou plastique
- 2 balles mousse
- 4 plots ou cerceaux



VIDÉO



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



DESCRIPTION DU JEU

L'élève qui a la balle l'envoie au suivant qui la réceptionne en la bloquant main contre raquette. À son tour, celui-ci l'envoie au suivant, etc. Lorsque la balle arrive à mi-chemin, le maître du jeu donne une seconde balle à l'élève qui a engagé le jeu. Ce dernier envoie la balle au suivant. Cette seconde balle doit essayer de rattraper la première balle.

Les joueurs peuvent se déplacer pour aller bloquer la balle mais doivent effectuer son envoi depuis leur plot.

ORGANISATION DU JEU

5 élèves : 4 joueurs disposés selon les sommets d'un carré et un maître du jeu qui engage la seconde balle dès lors que le joueur 3 envoie la première balle vers le joueur 4.

VARIANTES

- Commencer sans raquette (envoi de balle à la main, du bas vers le haut ou « bras cassé », du haut vers le bas).
- Frapper la balle avec la raquette au-dessus de la tête.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les raquettes sont posées devant chaque plot, les balles sous le tamis de la raquette du plot 1.

Fiche 08 – LES BALLES VIVES

CYCLÉ 2
NIVEAU
CP

ORGANISATION
Groupe, binôme

MODE OPÉRATOIRE
Coopération

DURÉE DE JEU
🕒 5 à 8 min.

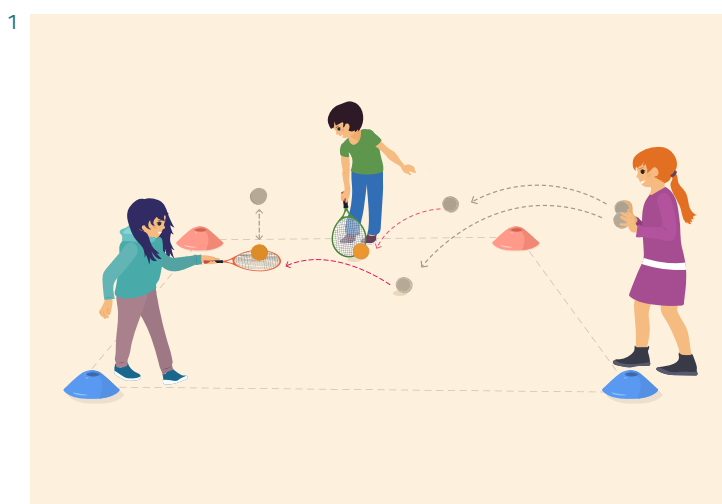
COMPÉTENCE : Respecter le matériel et ses partenaires ou adversaires.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Contrôler et doser ses frappes.
- Coordonner ses actions.
- Coopérer pour réussir un défi.

MATÉRIEL (par binôme)

- 2 raquettes, cordes ou plastique
- 2 balles mousse
- 4 plots
- 1 corde


VIDÉO


1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé


DESCRIPTION DU JEU

Au cours de cet atelier, plusieurs situations sont progressivement introduites pour accompagner les élèves vers une recherche collective de clés de réussite et les sensibiliser peu à peu à la pratique tennis. En petit groupe, les élèves sont amenés à relever différents défis avec un objectif commun : « faire vivre » la balle le plus longtemps possible.

ORGANISATION DU JEU

2 élèves par carré de 4 m de côté, délimité par 4 plots. Chaque élève a sa raquette en main. Un troisième élève lâche 2 balles dans le carré et compte à voix haute jusqu'à 10. Ses camarades font « vivre » les 2 balles en même temps. Ni les joueurs, ni les 2 balles ne doivent sortir du carré. Les balles doivent être maintenues en mouvement au sol ou en l'air. Elles ne peuvent pas être prises à la main. Défi relevé ?

VARIANTES

- 2 élèves, 2 raquettes, 2 balles et un carré de 4 m de côté, délimité par 4 plots. Les élèves font des échanges avec les 2 balles en même temps au sol. Les balles et les élèves ne peuvent pas sortir du carré. Le temps est décompté par un camarade. Défi relevé ?
- 2 élèves, 2 raquettes, 1 balle et 4 plots. Les élèves choisissent la taille de leur carré. Ils doivent faire « vivre » ensemble la balle le plus longtemps possible sans sortir de leur terrain. Selon leurs réussites ou difficultés, ils peuvent d'eux-mêmes modifier la dimension de leur terrain (essai-erreur). Une balle est « vivante » si elle rebondit, ne roule pas. Défi : réaliser un échange avec 10 frappes.
- 2 élèves, 2 raquettes, 1 balle, 4 plots et 1 corde. Les 2 élèves posent au sol la corde et définissent ainsi 2 camps. Les 2 élèves font « vivre » la balle. Le binôme peut décider de déplacer la corde après plusieurs essais (coopérer pour mieux réussir) pour redéfinir le camp de chacun. Défi : réaliser un échange avec 10 frappes.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes.



Fiche 09 – LE GOLF À DEUX

CYCLE 2/3

NIVEAU
CE-CM

ORGANISATION
Binôme

MODE OPÉRATOIRE
Coopération

DURÉE DE JEU
5 à 8 min.

COMPÉTENCES : – Mobiliser, en les optimisant, ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible.
– Utiliser des repères extérieurs et des indicateurs physiques pour contrôler son déplacement et l'allure de son effort.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

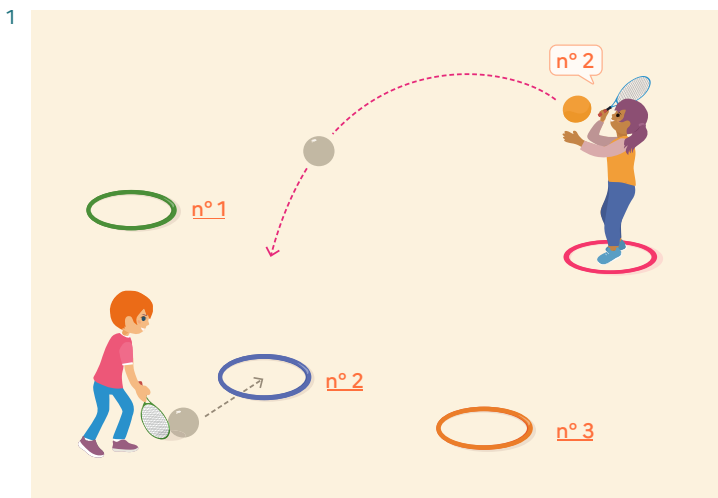
- Produire et doser des frappes avec raquette.
- Contrôler la balle et jongler en utilisant la raquette tout en se déplaçant.
- Coopérer autour d'un objectif commun.

MATÉRIEL (par binôme)

- 2 raquettes à cordes ou plastique
- 1 ballon paille
- 4 cerceaux de couleurs différentes



VIDÉO



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



DESCRIPTION DU JEU

Le golfeur annonce à son camarade « caddy » le numéro du trou qu'il souhaite atteindre.

Il engage la balle avec la raquette. Son camarade « caddy » est dans l'espace de jeu avec une raquette. Il peut contrôler la balle lancée, lui faire changer de trajectoire et ainsi la déposer avec la raquette dans le trou annoncé. Le caddy ne peut pas prendre la balle à la main.

ORGANISATION DU JEU

3 cerceaux de couleurs différentes signifiant les 3 trous.

Cerceaux disposés par l'enseignant, distants de 5 à 10 m de la base d'engagement.

Rotation des élèves à chaque trou atteint.

VIGILANCE

- Plan de frappe devant le corps avec dosage de la puissance pour gagner en contrôle.

CROISEMENT ENTRE ENSEIGNEMENTS

- Représenter l'atelier sur un plan.
- Mesurer exactement les distances séparant un trou de la base de départ.
- Consigner les résultats dans un tableau.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les deux raquettes dans le cerceau de départ, balle posée sous le tamis d'une des deux raquettes.



Inclusion

ESPACE

S'assurer que l'espace reste suffisamment grand pour faire varier les distances entre golfeur et trous, selon les aptitudes des élèves.

ÉQUIPEMENT

Disposer un obstacle entre le trou et le point de départ, à la manière d'un filet par exemple.

TÂCHES

Pour aider

- Le golfeur lance à la main.

Pour aller plus loin

- Exiger une balle vivante (qui ne roule pas) jusqu'au dépôt dans le cerceau-trou (jonglage permis).
- Le cerceau-trou est remplacé par une base-carton avec rebords.
- 2 caddys par golfeur. Chaque caddy doit avoir touché au moins une fois la balle avant son dépôt dans le cerceau-trou ou base-carton.

PERSONNES

- Pour les élèves ayant des déficiences auditives, le golfeur lève **une carte** annonçant le numéro du trou qu'il souhaite atteindre.
- Un élève ayant une déficience visuelle peut **travailler avec une balle sonore**. **Un partenaire** peut lui fournir des conseils sous forme verbale.
- Pour les élèves qui ont des difficultés d'apprentissages, aider à la reformulation des consignes avant la mise en situation, aider à la **verbalisation des critères de réalisation**.

Fiche 10 – LE CORNET DE GLACE

CYCLE 2/3
NIVEAU
CE-CM

ORGANISATION
Groupe

MODE OPÉRATOIRE
Coopération

DURÉE DE JEU
🕒 5 à 8 min.

COMPÉTENCES : – Mobiliser, en les optimisant, ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible.
– Utiliser des repères extérieurs et des indicateurs physiques pour contrôler son déplacement et l'allure de son effort.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Produire et doser des frappes avec la raquette.
- Viser une zone précise.
- Se déplacer en fonction de la lecture de la trajectoire de balle.
- Coopérer autour d'un objectif commun.

MATÉRIEL (par trinôme)

- 1 raquette à cordes ou en plastique
- 1 balle (mousse ou sans pression)
- 10 plots
- 1 cerceau
- 2 poteaux, rubalise et bandelettes



VIDÉO



1. Représentation graphique de l'atelier.
© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.
© Réseau Canopé



DESCRIPTION DU JEU

3 élèves : un lanceur, un relanceur et un marchand de glace.

Un élève annonce la zone de rebond (4 zones au choix) et lance une balle à la main. Le relanceur frappe la balle avec la raquette de manière à permettre au marchand de glace de pouvoir la recevoir dans le plot conique tenu à la main (cornet de glace).

ORGANISATION DU JEU

Le lanceur est placé dans un cerceau depuis lequel il envoie sa balle au relanceur situé à 3m en face de lui.

Le relanceur renvoie la balle en direction du porteur du cornet de glace placé soit 2m à droite, soit 2m à gauche du lanceur initial.

Le trio forme un triangle.

VIGILANCES

- Plan de frappe devant le corps avec dosage de la puissance pour gagner en contrôle.
- Cône tenu devant le corps.

CROISEMENT ENTRE ENSEIGNEMENTS

- Représenter l'atelier sur un plan.
- Annoncer les zones et scores en langue étrangère ou régionale (anglais, occitan, etc.).
- Consigner les résultats dans un tableau.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées dans le cerceau du lanceur à la fin de l'atelier. La raquette est posée à côté du plot du relanceur. Le « cornet de glace » est dans le cerceau du lanceur.



Inclusion

ESPACE

Un espace « resserré » privilégiera la recherche du contrôle, de la précision des lancers et des renvois.

ÉQUIPEMENT

Le filet peut également être une corde posée au sol, une ligne de plots, etc.

TÂCHES

Pour aider

- Seules deux zones sont prédéfinies (gauche/droite ou filet/ligne de fond de court).
- Le relanceur annonce la zone dans laquelle il veut recevoir.

Pour aller plus loin

- Boule de glace réceptionnée de volée (sans rebond).
- Balle lancée bras cassé par le lanceur.
- À la manière du tour du monde, relever le défi sur chacune des 4 zones « d'affilée », retour immédiat à la première zone au moindre « échec ».
- Le lanceur vise une des 4 zones sans annonce préalable.
- Situation d'opposition : le relanceur tente d'empêcher le marchand de glace de rattraper la balle dans le cône.

PERSONNES

- Pour les élèves ayant des déficiences auditives, le lanceur annonce avec **les doigts de la main** la zone d'envoi de la balle.
- Un élève ayant une déficience visuelle peut **travailler avec une balle sonore**. Un **partenaire** peut lui fournir des conseils sous forme verbale.
- Pour les élèves qui ont des difficultés d'apprentissages, aider à la reformulation des consignes avant la mise en situation, aider à la **verbalisation des critères de réalisation**.



Représentation graphique de l'atelier.
© Réseau Canopé

Fiche 11 – LE COMPTE EST BON

CYCLE 2/3

NIVEAU
CE-CM

ORGANISATION
Binôme - Groupe

MODE OPÉATOIRE
Coopération

DURÉE DE JEU
⌚ 5 à 8 min.

COMPÉTENCES : – Mobiliser, en les optimisant, ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible.
– Utiliser des repères extérieurs et des indicateurs physiques pour contrôler son déplacement et l'allure de son effort.
– Maîtriser les rôles d'observateur, de juge et d'organisateur.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Produire et doser des frappes avec la raquette.
- Viser une zone précise.
- Se déplacer en fonction de la lecture de la trajectoire de balle.
- Coopérer autour d'un objectif commun.

MATÉRIEL (par jeu)

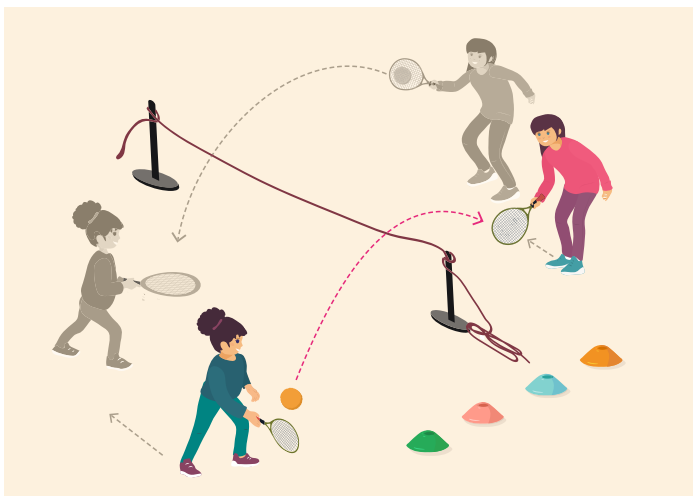
- 4 raquettes à cordes ou en plastique
- 1 balle (mousse ou sans pression)
- 2 poteaux, rubalise et bandelettes



VIDÉO



1



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

2



3



DESCRIPTION DU JEU

Jouer pendant 6 minutes en faisant des échanges (envoi/renvoi continu) avec rebonds d'un camp à l'autre pour réaliser un nombre de frappes imposé (4, 8, 12 ou 16). Lorsqu'une série est réussie, les joueurs gagnent le plot de couleur correspondant au nombre associé (par exemple, jaune pour le 4, rouge pour le 8, etc.). L'arbitre peut coucher le plot.

ORGANISATION DU JEU

Par deux, avec une balle mousse et une raquette chacun.
Des plots de 4 couleurs différentes sont placés sur le bord du terrain.
Un arbitre.

VIGILANCE

- Plan de frappe devant le corps avec dosage de la puissance pour gagner en contrôle.

CROISEMENT ENTRE ENSEIGNEMENTS

- Représenter l'atelier sur un schéma, le légendier.
- Rédiger les critères de réussite de la situation.
- Dénombrer les échanges en langue étrangère ou régionale (anglais, occitan, etc.).
- Consigner les résultats dans un tableau.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.



Inclusion

ESPACE

Un espace « resserré » privilégiera la recherche du contrôle, de la précision des lancers et des renvois.

ÉQUIPEMENT

Le filet peut également être une corde posée au sol, une ligne de plots, etc.

TÂCHES

Pour aider

- Le filet reste « symbolique » et la balle peut passer dessous.
- La quantité d'échanges associée aux plots peut être diminuée.

Pour aller plus loin

- Imposer une zone : au cours de la série d'échanges, réaliser au moins une frappe avec un rebond dans cette zone.
- Imposer au moins un revers au cours de l'échange.
- Engagement au-dessus de la tête.

PERSONNES

- Pour les élèves qui ont des difficultés d'apprentissages, aider à la reformulation des consignes avant la mise en situation, aider à la **verbalisation des critères de réalisation**.
- Pour les élèves à mobilité réduite, utiliser une **balle** mini-tennis mauve ou un ballon paille, **moins dynamique**.
- Désigner un arbitre qui **aidera au décompte** et ainsi déchargera les joueuses et joueurs de cette mission.

Fiche 12 – 1-2-3 J'ATTAQUE !

CYCLE 2/3

NIVEAU
CE-CM

ORGANISATION
Binôme - Groupe

MODE OPÉATOIRE
Opposition

DURÉE DE JEU
⌚ 5 à 8 min.

COMPÉTENCES : – Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.
– Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement.
– Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

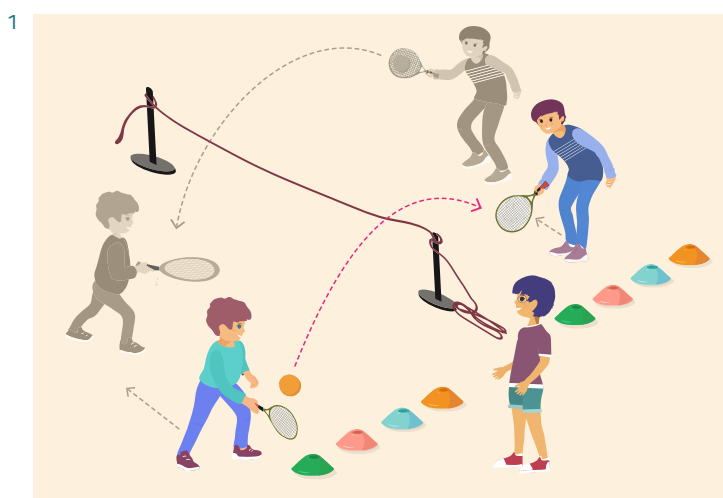
- Produire et doser des frappes avec la raquette.
- Se déplacer en fonction de la lecture de la trajectoire de balle.
- Rompre l'échange.
- Coopérer autour d'un objectif commun.

MATÉRIEL (par jeu)

- 2 raquettes à cordes ou en plastique
- 1 balle mousse
- 2 poteaux, rubalise et bandelettes
- 8 plots



VIDÉO

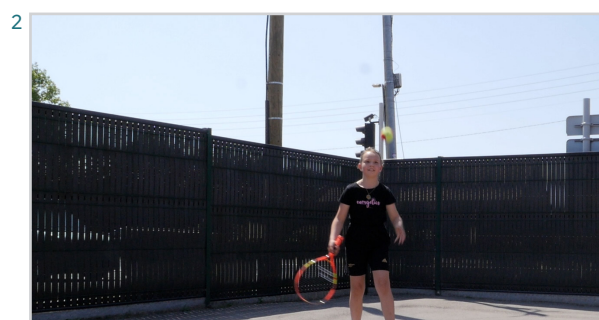


1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



DESCRIPTION DU JEU

Un joueur engage en direction d'un relanceur puis l'échange débute. À partir de la 4^e frappe, les joueurs se mettent en opposition. Le joueur qui remporte l'échange peut coucher le premier plot. Le joueur ayant couché ses 4 plots remporte la partie.

ORGANISATION DU JEU

Par deux, avec une balle mousse et une raquette chacun.

Deux séries de plots de 4 couleurs différentes sont placées sur le bord de chaque terrain.

Un arbitre.

Après chaque rencontre, l'arbitre devient joueur et un joueur devient arbitre.

VIGILANCE

- Plan de frappe devant le corps avec dosage de la puissance pour gagner en contrôle ou changer de rythme.

CROISEMENT ENTRE ENSEIGNEMENTS

- Représenter l'atelier sur un schéma, le légender.
- Reformuler, rédiger les règles de la situation.
- Dénombrer les échanges en langue étrangère ou régionale (anglais, occitan, etc.).
- Consigner les résultats dans un tableau pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours de la séquence.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.



Inclusion

ESPACE

Un espace « resserré » privilégiera les intentions de jeu : d'abord la recherche du contrôle, de la précision des lancers et des renvois puis la rupture de l'échange.

ÉQUIPEMENT

Le filet peut également être une corde posée au sol, une ligne de plots, etc.

TÂCHES

Pour aider

- Le filet reste « symbolique » et la balle peut passer dessous.
- Les premiers échanges (coopération) se font depuis une zone proche du filet.
- Réduire ou augmenter le nombre de frappes en collaboration.
- Chaque joueuse et joueur contrôle la balle avant de la relancer.

Pour aller plus loin

- Le joueur engage côté revers pour débiter l'échange.
- Le joueur engage côté coup droit pour débiter l'échange.

PERSONNES

- Désigner un arbitre qui **aidera au décompte** et ainsi déchargera les joueuses et joueurs de cette mission.
- L'arbitre peut **frapper dans la main** pour indiquer que les échanges en opposition peuvent débiter.
- Pour tenir compte de toutes les capacités, certains des joueurs (ou la totalité) peuvent **renvoyer après deux rebonds**.

Fiche 13 – LE DOUBLE PING-PONG (prise d'appui sur la ressource ShorTennis)

CYCLE 2/3

NIVEAU
CE-CM

ORGANISATION
Binôme - Groupe

MODE OPÉATOIRE
Opposition

DURÉE DE JEU
⌚ 5 à 8 min.

COMPÉTENCES : – Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.
– Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement.
– Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions.
– Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

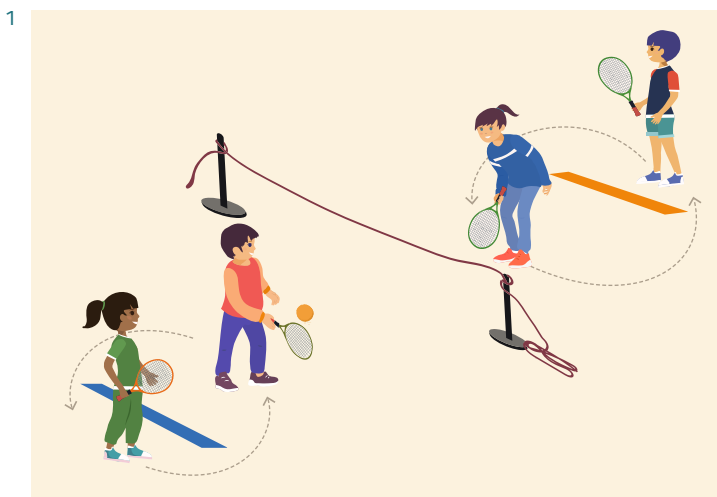
- Produire et doser des frappes avec la raquette.
- Se déplacer en fonction de la lecture de la trajectoire de balle.
- Rompre l'échange.
- Coopérer autour d'un objectif commun.

MATÉRIEL (par jeu)

- 4 raquettes à cordes ou en plastique
- 1 balle (mousse ou sans pression)
- 2 poteaux, rubalise et bandelettes



VIDÉO



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



DESCRIPTION DU JEU

Les joueurs de la même équipe de double effectuent une frappe sur deux (une en action / une en attente derrière dans une zone en sécurité).

Engagement de la première balle à la cuillère (en coup droit).

ORGANISATION DU JEU

2 équipes de 2 joueurs, 1 contre 1 sur tout le terrain.

Match par équipe en 10 points.

Une fois le match terminé, changement de partenaire ou d'adversaire.

VIGILANCE

- Plan de frappe devant le corps avec dosage de la puissance pour gagner en contrôle ou changer de rythme.

CROISEMENT ENTRE ENSEIGNEMENTS

- Représenter le terrain de jeu à l'échelle sur une feuille A4 (mathématiques géométrie – quadrilatère – et mesures).

- À la manière des écrits réflexifs, inviter les élèves à rédiger les critères de réalisation, réponses à « comment faire pour... ? » (français)

- Connaître différents jeux de raquettes traditionnels ou fédéraux (padel, squash, beach-tennis, badminton, tennis de table, jeu de paume, etc.).
- Mener un débat sur l'équité : « Pour ou contre donner deux points d'avance aux équipes qui ont perdu le match ? » (EMC).

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.



Inclusion

ESPACE

Un espace de jeu plus réduit peut permettre d'accentuer les intentions de jeu, augmenter le nombre de frappes.

ÉQUIPEMENT

Le filet peut également être une corde posée au sol, une ligne de plots, etc.

TÂCHES

Pour aider

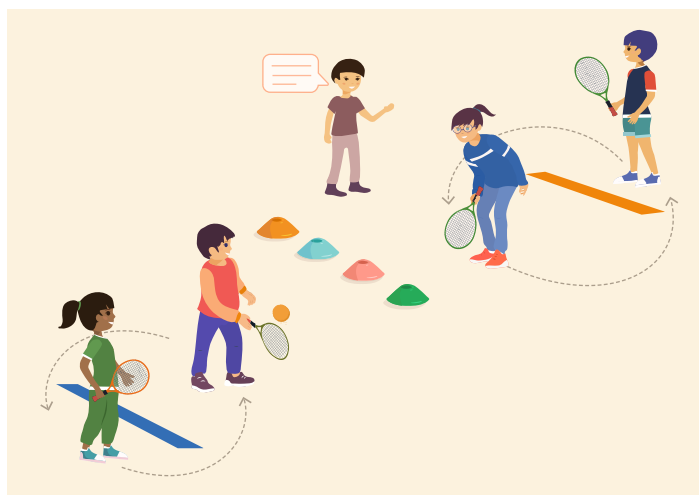
- Jouer sur les tailles de balle pour donner davantage de temps aux élèves pour s'organiser.
- Contrôler la balle avant l'envoi.
- Les joueurs peuvent se faire une passe avant de renvoyer dans le camp adverse.

Pour aller plus loin

- Engagement de la première balle au service (frappe au-dessus de la tête).
- Engagement de la première balle croisé, côté coup droit ou côté revers.
- Réalisation de 4 frappes (plus ou moins) avant de débiter le point en opposition.

PERSONNES

- Pour les élèves qui ont des difficultés d'apprentissages, aider à la reformulation des consignes avant la mise en situation, aider à la **verbalisation des critères de réalisation**.
- Travail sur **l'équité et la coopération** :
 - si la paire remporte 3 échanges consécutifs, une permutation entre deux joueurs adverses s'opère et le jeu continue,
 - l'équipe qui vient de remporter le match part avec un handicap de 2 points.
- Un élève ayant une déficience visuelle peut **travailler avec un partenaire** qui lui fournit des conseils sous forme verbale.



Représentation graphique de l'atelier.
© Réseau Canopé

Fiche 14 – LE NÉNUPHAR

CYCLE 2/3

NIVEAU
CE-CM

ORGANISATION
Trinôme

MODE OPÉATOIRE
Coopération

DURÉE DE JEU
5 à 8 min.

COMPÉTENCES : – Mobiliser, en les optimisant, ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible.
– Utiliser des repères extérieurs et des indicateurs physiques pour contrôler son déplacement et l'allure de son effort.
– Maîtriser les rôles d'observateur, de juge et d'organisateur.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

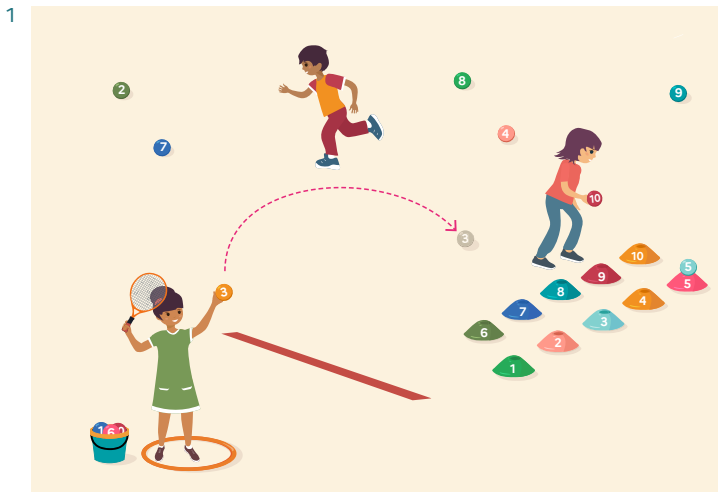
- Ranger les nombres dans l'ordre de la suite numérique.
- Compléter une suite numérique lacunaire.
- Viser une zone précise.
- Engager et attraper une balle.
- Frapper la balle à la cuillère ou au service.
- Contrôler la balle reçue avec la raquette ou à la main.
- Coopérer autour d'un objectif commun.

MATÉRIEL (par trinôme)

- 1 raquette à cordes ou plastique
- 10 balles (mousse ou sans pression) numérotées de 1 à 10
- 10 plots numérotés de 1 à 10 + quelques plots vierges
- Rubalise attachée à 2 poteaux à 1 m du sol



VIDÉO



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



DESCRIPTION DU JEU

Trois élèves : un serveur, un attrapeur et un rangeur.

Les balles numérotées sont placées dans un cerceau pour le serveur. Celui-ci réalise des services avec ces balles dans une zone au-delà du filet et délimitée par les plots vierges (zone du « carré de service »). L'attrapeur contrôle la balle avec sa raquette, donne le numéro inscrit au rangeur puis réalise un envoi à la cuillère en direction du rangeur. Le rangeur place la balle sur le numéro de plot correspondant.

ORGANISATION DU JEU

Plots numérotés disposés en rectangle avec un rangeur.

Balles à disposition du serveur situé dans un cerceau.

Une cible est réalisée avec des plots vierges pour délimiter un « carré de service » après le filet.

L'attrapeur se positionne derrière la cible.

CROISEMENT ENTRE ENSEIGNEMENTS

- Remplacer les nombres par des opérations en ligne sur les cônes : 5 en lieu et place de 1 par exemple (mathématiques).
- Créer sur les plots une suite de nombres de 2 en 2 ou de 5 en 5, une suite décroissante (mathématiques).
- Identifier des stratégies pour mieux réussir collectivement et se répartir les actions au sein de l'équipe (EMC).
- Arbitrer le jeu en langue régionale ou étrangère : donner le départ du jeu, effectuer le décompte de fin, indiquer la fin de jeu, vérifier l'exactitude de la file numérique, etc.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous à la fin de l'atelier.



Inclusion

ESPACE

- Espace plat, clos.
- Possibilité de jouer sur l'herbe ou sur le sable.

ÉQUIPEMENT

- La corde posée au sol peut aussi être un filet.
- Les plots coniques peuvent être de petits anneaux.
- Le filet peut être remplacé par une bande type « rivière ».

TÂCHES

Pour aider

- 2 équipes en parallèle avec chacune ses plots numérotés. Les deux jeux de balles sont lancés dans la cour. La première équipe à avoir reconstitué sa file numérique a gagné. Les élèves doivent laisser les balles ramenées qui ne correspondent pas au nombre cherché (plot déjà occupé, par exemple).
- Certains plots numérotés (voire tous les plots) sont remplacés par des plots vierges. Il reviendra donc au groupe de poser la balle numérotée en tenant compte du plot précédent ou suivant.

Pour aller plus loin

- L'espace est divisé en deux par une corde et chaque équipe également, entre « lanceurs » et « rangeurs ». Du côté de l'espace où sont positionnés les plots, les élèves « rangeurs » sont chargés de ramasser, attraper et placer les balles sur les bons plots. Les balles leur sont envoyées par les élèves « lanceurs » situés dans le second espace (à la main ou avec une raquette). Si une balle ne convient pas, les « rangeurs » peuvent la relancer loin. Les élèves « rangeurs » ou « lanceurs » ne peuvent pas franchir la ligne pour rejoindre l'autre espace.

PERSONNES

- Plots passés sur un banc si un élève est en fauteuil.

Fiche 15 – BALLE AU CENTRE

CYCLE 2/3

NIVEAU
CE-CM

ORGANISATION
Groupe

MODE OPÉRATOIRE
Coopération et opposition

DURÉE DE JEU
⌚ 5 à 8 min.

COMPÉTENCES : – Mobiliser, en les optimisant, ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible.
– Utiliser des repères extérieurs et des indicateurs physiques pour contrôler son déplacement et l'allure de son effort.
– Maîtriser les rôles d'observateur, de juge et d'organisateur.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

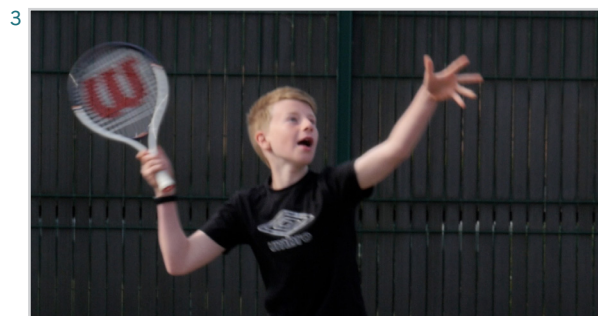
- Coopérer en équipe.
- Construire des stratégies.
- Viser une zone précise.
- Engager et attraper une balle.
- Frapper la balle en coup droit (à la cuillère) ou au service (au-dessus de la tête).

MATÉRIEL (par jeu)

- 6 à 10 raquettes à cordes ou en plastique
- 2 balles mousse
- 1 cerceau
- 2 cordes



VIDÉO



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

DESCRIPTION DU JEU

Objectif : Envoyer deux balles dans une zone neutre protégée par des défenseurs.

L'équipe d'attaquants marque un point si le premier rebond de la balle se fait dans cette zone neutre (zone 1).

ORGANISATION DU JEU

2 équipes égales de 6 à 10 joueurs.

2 arbitres.

Au début de la partie, les joueurs sont placés dans leur camp : cercle extérieur pour l'équipe des attaquants (zone 3), cercle intérieur pour l'équipe de défenseurs (zone 2).

La partie se joue en deux manches de temps égal.

Pour les attaquants

Lancer la balle dans la zone 1 (cerceau) sans que celle-ci ne rebondisse avant dans la zone 2.

Les attaquants peuvent :

- lancer à la main ou frapper la balle avec la raquette pour que les adversaires ne l'attrapent pas ;
- passer la balle à un partenaire situé de l'autre côté du cercle afin d'éviter les défenseurs.

Pour les défenseurs

Bloquer ou dévier les tirs et les passes des attaquants afin que la balle ne tombe pas dans la zone 1.

Si la balle est bloquée, les défenseurs la renvoient aussitôt dans la zone 3. La balle doit aussi rebondir au moins une fois dans cette zone.

Pour tous, il est interdit de :

- se déplacer avec la balle ;
- pénétrer dans la ou les zones qui ne sont pas les leurs.

VIGILANCE

- Attention aux distances de sécurité entre élèves.

CROISEMENT ENTRE ENSEIGNEMENTS

- Réfléchir aux règles qui pourraient être aménagées pour rendre le jeu plus équitable (EMC).
- Représenter le terrain de jeu à l'échelle sur une feuille A4 (mathématiques géométrie – le cercle – et mesures).
- Mener un débat sur l'équité : « Pour ou contre donner deux points d'avance aux équipes qui ont perdu le match ? » (EMC).

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.



Inclusion

ESPACE

Élargir ou diminuer la taille des zones 1, 2 et 3 selon les capacités des équipes.

ÉQUIPEMENT

Possibilité de créer des zones de lancement pour les attaquants (frappe de balles uniquement depuis un cerceau placé dans la zone 2).

TÂCHES

Pour aider

- Aucune équipe n'a de raquette.
- Les défenseurs ont des raquettes, pas les attaquants (envoi à la main).

Pour aller plus loin

- Les 2 équipes ont des raquettes.
- Les attaquants ont des raquettes et engagent à la cuillère uniquement (frappe au-dessus de la tête interdite), pas les défenseurs.
- Les attaquants ont des raquettes et engagent au service uniquement (frappe à la cuillère interdite), pas les défenseurs.

PERSONNES

- Trouver, multiplier des rôles au sein du jeu de manière à inclure la plus grande diversité de participants (par exemple, les élèves peuvent être arbitres, responsables des scores, juges de ligne, maître du temps, joueurs, etc.).
- S'assurer que des signaux de départ et d'arrêt ont été convenus pour les élèves ayant des déficiences auditives.
- Pour les élèves à mobilité réduites, lorsqu'ils sont attaquants, leur affecter le rôle de lanceur de balle.
- Créer des temps réguliers et brefs durant lesquels les équipes pourront analyser ensemble des actions antérieures et définir de nouvelles stratégies (verbalisation, explication, etc.).

Fiche 16 – DÉFENDRE SON CHÂTEAU

CYCLE 2/3

NIVEAU
CE-CM

ORGANISATION
Groupe

MODE OPÉRATOIRE
Coopération et opposition

DURÉE DE JEU
⌚ 5 à 8 min.

COMPÉTENCES : – Mobiliser, en les optimisant, ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible.
– Utiliser des repères extérieurs et des indicateurs physiques pour contrôler son déplacement et l'allure de son effort.
– Maîtriser les rôles d'observateur, de juge et d'organisateur.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Frapper la balle à la cuillère ou au service.
- Contrer la balle en utilisant tous les coups du tennis.
- Contrôler la balle reçue avec la raquette ou à la main.
- Viser une zone précise.
- Se déplacer rapidement pour gêner l'attaquant ou se dégager d'un défenseur.
- Coopérer en équipe.

MATÉRIEL (par jeu)

- 6 à 10 raquettes à cordes ou en plastique
- 2 balles plastique
- 1 cerceau
- 2 cordes
- 4 plots



VIDÉO



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



DESCRIPTION DU JEU

Objectif des attaquants : renverser 4 plots dans un cerceau central à l'aide de 2 balles.

Objectif des défenseurs : protéger la cible.

Critères de réussite

Faire tomber les 4 quilles avant la fin du temps de jeu (2 minutes) ou en faire tomber le plus possible.

ORGANISATION DU JEU

1 groupe d'élèves (de 6 à 10) dont 2 défenseurs.

1 arbitre par terrain.

Les joueurs attaquants (4 à 8) se placent autour du cercle et visent les quilles pour les faire tomber. Ils peuvent se faire des passes pour trouver le tireur le mieux placé.

Les deux joueurs adverses (les défenseurs) protègent les quilles en renvoyant le ballon avec la raquette.

Pour les attaquants

Les attaquants peuvent :

- tirer sur les cibles (avec ou sans rebond) ;
- envoyer la balle à un partenaire mieux placé autour du terrain pour déborder le défenseur.

Pour les défenseurs

Les défenseurs peuvent :

- renvoyer (ou bloquer) la balle avec une raquette pour protéger les plots,
- se déplacer rapidement pour se positionner en opposition au tireur.

Les défenseurs ne peuvent pas :

- pénétrer à l'intérieur du cerceau (le château) pour défendre,
- sortir à l'extérieur du cercle pour défendre.

VIGILANCE

- Attention aux distances de sécurité entre élèves.

CROISEMENT ENTRE ENSEIGNEMENTS

- Réfléchir aux règles qui pourraient être ajoutées pour rendre le jeu plus équitable (EMC).
- Représenter le terrain de jeu à l'échelle sur une feuille A4 (mathématiques géométrie – le cercle – et mesures).
- Mener un débat sur l'équité : « Pour ou contre donner deux points d'avance aux équipes qui ont perdu le match ? » (EMC).

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.



Inclusion

ESPACE

Agrandir ou réduire l'espace des défenseurs ou du château en fonction du but recherché (faciliter la tâche du joueur qui tire ou de celui qui défend).

ÉQUIPEMENT

- Mettre simultanément trois balles en jeu.
- Augmenter ou diminuer la taille des plots ou leur nombre.

TÂCHES

Pour mieux comprendre les règles et enjeux

- Aucune équipe n'a de raquette, balles lancées à la main.

Pour aider les attaquants

- L'équipe attaquante peut placer un joueur dans le château qui pourra intercepter, réceptionner les envois de ses camarades (à la manière du ballon-capitaine).
- L'équipe attaquante peut placer un joueur dans la zone des défenseurs qui pourra ainsi servir de relais pour atteindre les tours du château.
- Augmenter le nombre d'attaquants.

Pour aider les défenseurs

- Les attaquants ne peuvent envoyer les balles que depuis des cerceaux placés dans la zone d'attaque.
- Augmenter le nombre de défenseurs.
- Un attaquant ne peut abattre plus d'une tour. Ses missions se restreignent au ramassage ou aux envois vers ses camarades.

PERSONNES

- Trouver, multiplier des rôles au sein du jeu de manière à inclure la plus grande diversité de participants (par exemple, les élèves peuvent être arbitres, responsables des scores, juges de ligne, maître du temps, joueurs, etc.).
- S'assurer que des signaux de départ et d'arrêt ont été convenus pour les élèves ayant des déficiences auditives.
- Pour les élèves à mobilité réduite, lorsqu'ils sont attaquants, leur affecter le rôle de lanceur de balle.
- Créer des temps réguliers et brefs durant lesquels les équipes pourront analyser ensemble des actions antérieures et définir de nouvelles stratégies (verbalisation, explication, etc.).