



LE TENNIS À L'ÉCOLE

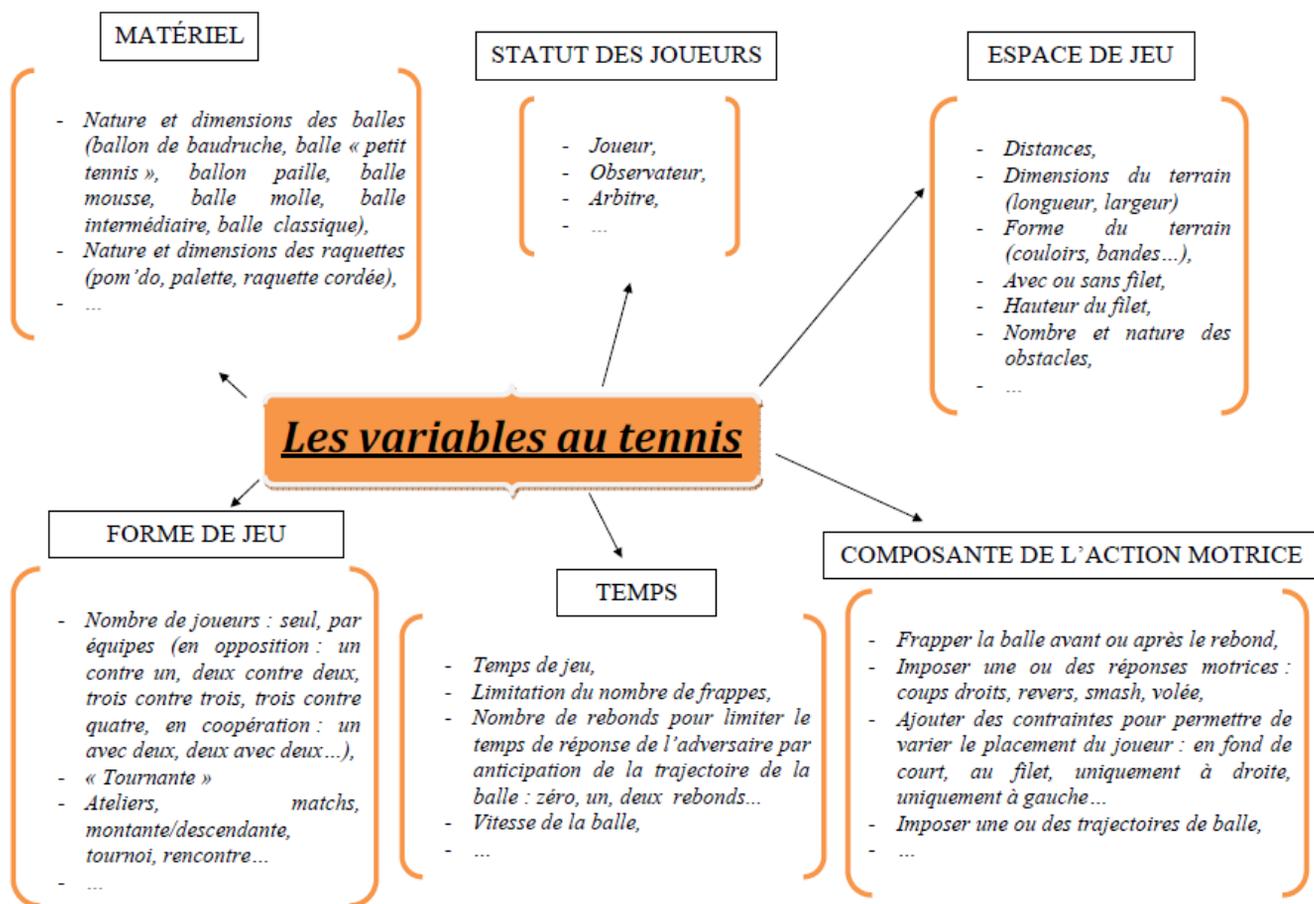
FICHES DE RENCONTRES

CYCLE 2 ET CYCLE 3 NIVEAU 1 ET NIVEAU 2



Novembre 2013

Trame de variance



FICHE EXPLICATIVE

1 Des conseils d'organisation

Les situations présentées en niveau 2 (N2) ne concernent que les élèves de CE2, CM1 et CM2.

Avant la rencontre

Pour participer à la rencontre, il est indispensable :

- que les élèves aient suivi un module de tennis,
- que les élèves et leurs enseignants connaissent le contenu des fiches ainsi que leur utilisation,
- qu'ils sachent arbitrer les différents ateliers,
- qu'ils aient pris connaissance de la fiche de score et qu'ils sachent l'utiliser.

Pendant la rencontre

Enseignants et élèves portent une tenue adaptée.

Les enseignants amènent en nombre suffisant des stylos.

Le fair-play est de rigueur.

La gestion de la rencontre doit être le plus possible déléguée aux élèves : joueurs, arbitres, observateurs.

Les enseignants interviennent le moins possible.

PREVOIR AUTANT DE FICHES D'ATELIERS QU'IL Y A D'EQUIPES PAR ATELIER SUR LE TERRAIN.

2 Des conseils d'arbitrage

- Il a été décidé qu'on nomme « échange » un passage de la balle au-dessus du filet : la balle allant d'un joueur à l'autre, sauf pour l'atelier A8 niveau 2.

JOUEUR A ⇔ JOUEUR B = 1 échange

JOUEUR A ⇔
⇐ JOUEUR B = 2 échanges

- Une balle fautive, c'est :

- un rebond hors des limites*,
- une balle dans le filet (ou sous l'obstacle)*,
- le dépassement du nombre de rebonds autorisé (voir dans les § « principes du jeu » sur chaque fiche)*,

* Dans tous ces cas, le point est attribué au joueur adverse.

- Dans les ateliers où chaque élève joue seul, s'il est mal placé par rapport à la zone de lancer, il ne marque pas de point.

ARBITRAGE

L'arbitre est souverain

Rôle de l'arbitre :

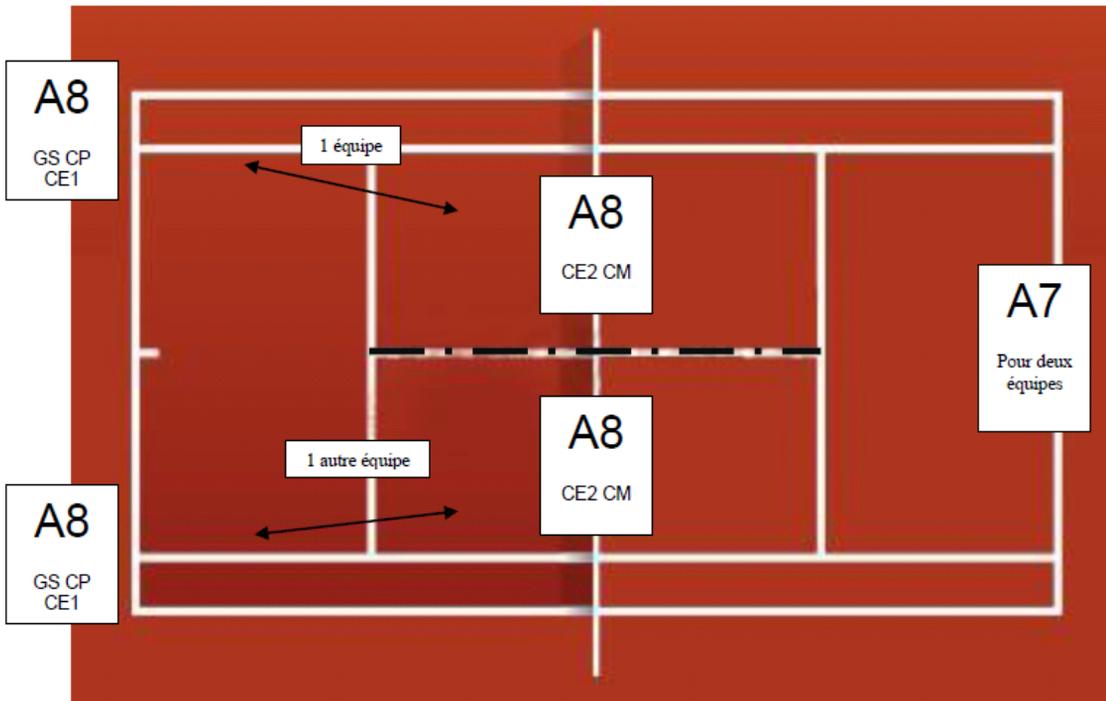
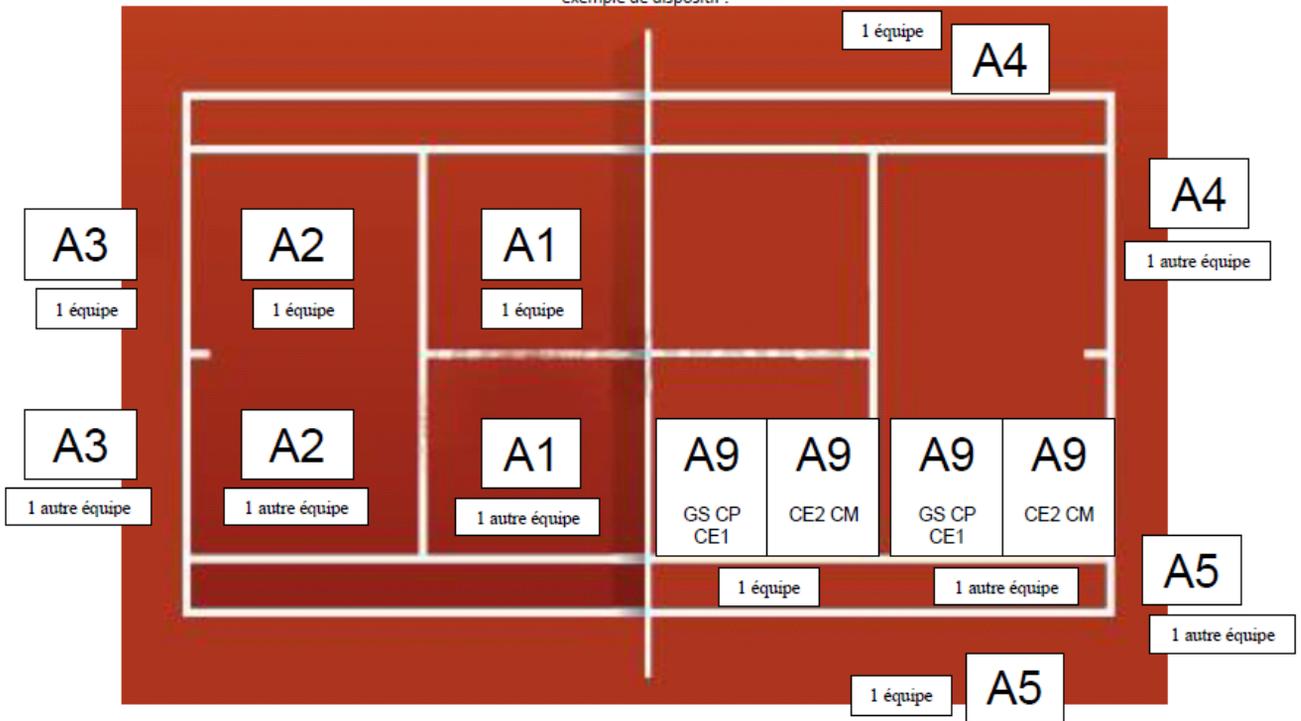
- procède à la mise en route du jeu,
- veille à l'alternance des mises en jeu,
- est garant de la sécurité et de l'attitude des joueurs,
- annonce le score et le transcrit à la fin du match sur la fiche de score.
- veille à ce que les joueurs se congratulent et le remercient en fin de match

Nature de la faute	Rôle de l'arbitre	Attribution des points.
Règles du jeu		
Je frappe après plus de 2 rebonds	Annoncer : - la faute, « <i>faute</i> » - le nouveau score	1 point à mon adversaire
J'envoie la balle en dehors des limites		
J'envoie la balle dans le filet		
Je frappe la balle 2 fois consécutivement avec ma raquette.		
Attitudes		
Attitude non fair-play	Il annonce la faute	A la discrétion de l'arbitre.

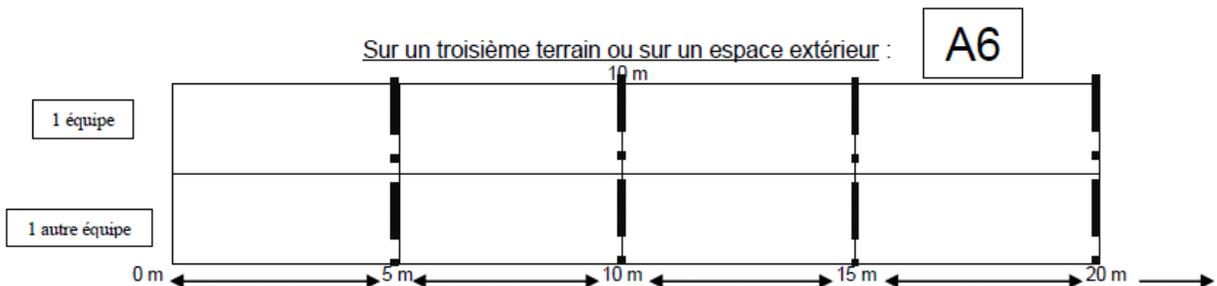
Niveau 1

RENCONTRE NIVEAU 1 avec deux terrains

exemple de dispositif :



Sur un troisième terrain ou sur un espace extérieur :



FEUILLE DE SCORE

NIVEAU 1

CYCLE 2 et 3

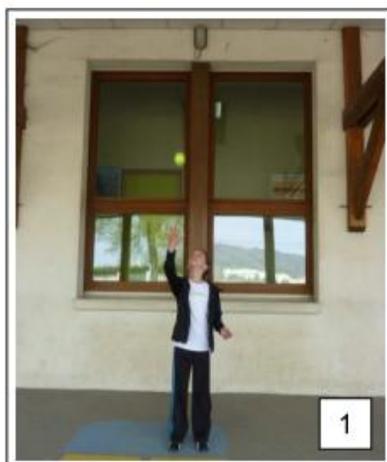
EQUIPE N°	Jonglage	Arrêt de la balle	Envoi à la raquette proche loin	Envoi à la raquette droite gauche	Envoi à la raquette haut bas	Envoi bras cassé	Course- relais	Echange avec raquette	Parcours garçon de café	Score final
Norm Prénom	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	
	10 points max	3 points max	6 points max	6 points max	6 points max	10 points max	3 points max	10 points max	5 points max	
Score total										
Score moyen										

A1 JONGLAGE GS CP

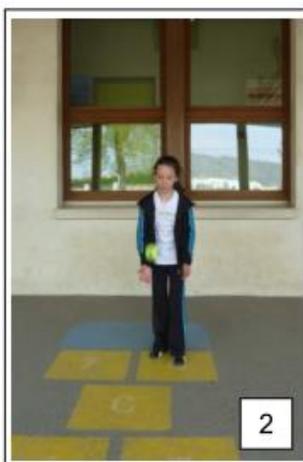
Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :



Je lance la balle au dessus de la tête.



Je laisse la balle rebondir au sol une fois.



Je rattrape la balle à une ou deux mains.

J'ai le droit de me déplacer pour mieux jongler.

Comptage des points :

J'ai 3 essais.

Je garde la meilleure performance.

Score réel égal au nombre de jongles.

Au-delà de dix jongles, le score maximum reste 10.

A1 JONGLAGE CE1 CE2

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :



Je lâche la balle pour la frapper doucement sur la raquette.



Je laisse la balle rebondir au sol une fois.



Puis je frappe à nouveau la balle avec la raquette et j'alterne frappe de la balle avec la raquette et rebond au sol.

J'ai le droit de me déplacer pour mieux jongler.

Comptage des points :

J'ai 3 essais.

Je garde la meilleure performance.

Score réel égal au nombre de jongles.

Au-delà de dix jongles, le score maximum reste 10.

A1 JONGLAGE CM1 CM2

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :



Je lâche la balle pour la frapper doucement sur la raquette.



Et j'enchaîne le plus de jongles possibles.

J'ai le droit de me déplacer pour mieux jongler.

Comptage des points :

J'ai 3 essais.

Je garde la meilleure performance.

Score réel égal au nombre de jongles.

Au-delà de dix jongles, le score maximum reste 10.

A2 ARRÊT DE LA BALLE

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :



J'ai une balle et une raquette.



Avec ma main libre, j'envoie la balle au-dessus de ma tête et je la laisse rebondir au sol puis...



si je suis GS CP CE1,
je l'écrase sous ma raquette.

OU



si je suis CE2 CM1 CM2,
je l'arrête sur ma raquette.

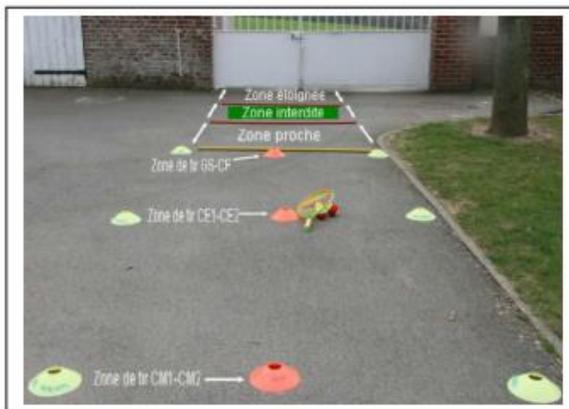
Comptage des points :

J'ai 3 essais.

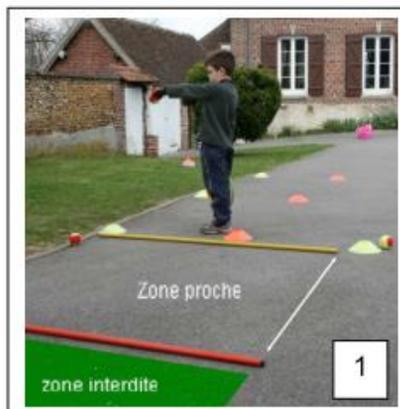
1 essai réussi	1 point
2 essais réussis	2 points
3 essais réussis	3 points

A3 ENVOI À LA RAQUETTE PROCHE ET LOIN

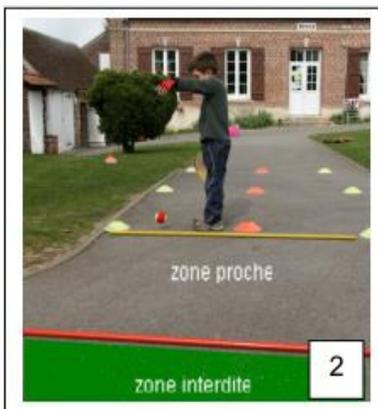
Présentation de l'atelier :



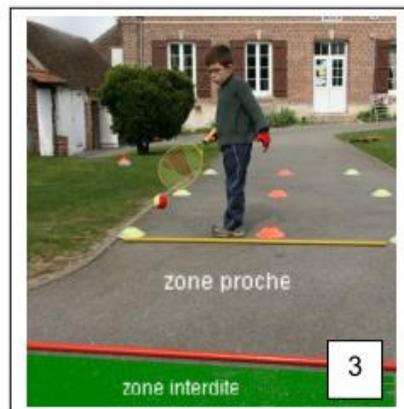
Principe du jeu :



J'ai une balle et une raquette.



Je vise la zone proche. Je laisse rebondir la balle et je la frappe.



Au total, j'envoie 3 balles dans la zone proche...



... puis j'envoie 3 balles dans la zone éloignée.

Comptage des points

J'ai droit à 6 essais au total :

3 envois dans la zone proche, 3 envois dans la zone éloignée.

Score réel égal au nombre de zones atteintes.

A4 ENVOI À LA RAQUETTE À DROITE ET À GAUCHE

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :



J'ai une balle et une raquette.



Je vise le cerceau de droite. Je laisse rebondir la balle et je la frappe.



Au total, j'envoie 3 balles dans le cerceau de droite...



...puis j'envoie 3 balles dans le cerceau de gauche.

Comptage des points :

J'ai droit à 6 essais au total :
3 envois à droite, 3 envois à gauche.

Score réel égal au nombre de cibles atteintes.

A5 ENVOI À LA RAQUETTE EN HAUT ET EN BAS

Présentation de l'atelier :



Deux cerceaux fixés à la verticale (contre un grillage), l'un au-dessous de l'autre. Une zone de lancer plus ou moins éloignée des cibles.

Principe du jeu :

Chaque joueur d'une équipe joue à tour de rôle.



Je me place face aux deux cerceaux et je dois envoyer 3 balles dans le cerceau du bas puis 3 balles dans le cerceau du haut.

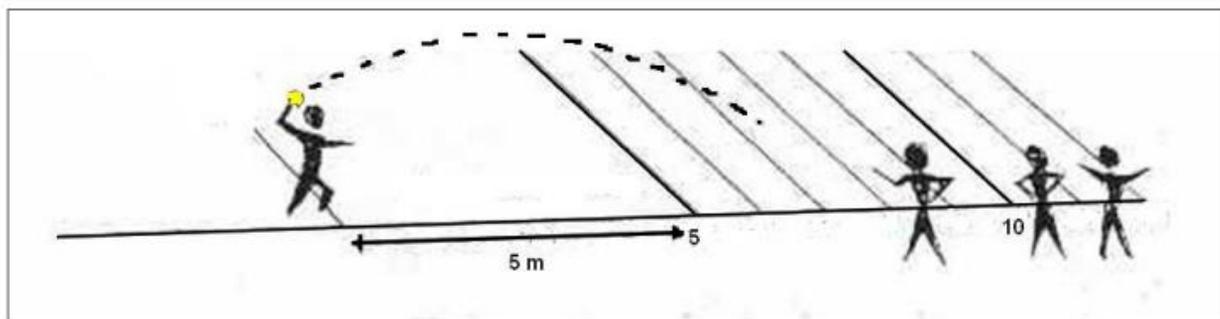
Comptage des points :

J'ai droit à 6 essais au total :
3 envois en bas, 3 envois en haut.

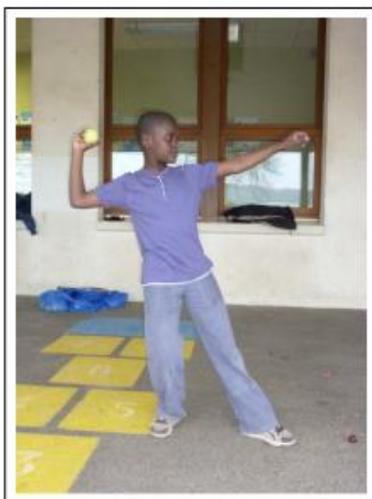
Score réel égal au nombre de cibles atteintes.

A6 ENVOI BRAS CASSÉ

Présentation de l'atelier :



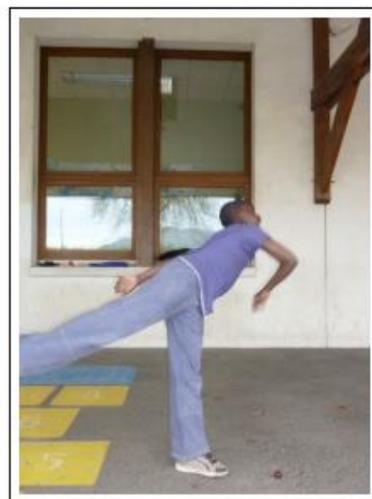
Principe du jeu :



Ma position de départ



Ma position intermédiaire



J'envoie la balle le plus loin possible.

Comptage des points :

J'ai 3 essais, je garde la meilleure performance.

	GS CP CE1	CE2 CM1 CM2
Entre 0 et 5 mètres	2 points	1 point
Entre 5 et 10 mètres	3 points	2 points
Entre 10 et 15 mètres	5 points	3 points
Entre 15 et 20 mètres	10 points	5 points
Plus de 20 mètres		10 points



A7

COURSE-RELAIS

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :

C'est une course de relais, le départ et l'arrivée sont au même endroit. Le premier joueur de chaque équipe pose la balle sur les cordes de sa raquette.



Si la balle tombe, le joueur la ramasse et reprend le jeu à l'endroit de la chute.



Au signal, les premiers joueurs de chaque équipe se déplacent le plus vite possible avec la balle sur la raquette jusqu'à l'arrivée. Ils passent le témoin (raquette+balle) aux joueurs suivants.

Chaque équipe doit effectuer le même nombre de passages. Si une équipe compte moins de joueurs, elle s'organise pour qu'un ou plusieurs joueurs passent deux fois.

Comptage des points :

A chaque manche gagnée	1 point à chaque joueur de l'équipe gagnante
La partie se joue en 3 manches : soit 3 / 0, soit 2 / 1	

A8 ECHANGES À LA RAQUETTE

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :

Dans un terrain délimité par des plots, nous sommes deux sur le terrain...



... pour échanger avec une raquette chacun et un ballon.

OU



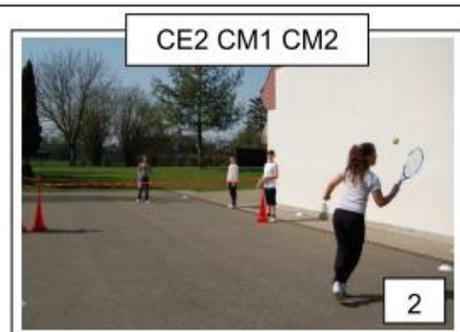
...pour échanger avec une raquette chacun et une balle de tennis au dessus d'un obstacle.

Nous avons la possibilité de jouer avec deux rebonds maximum de la balle entre chaque échange.



Nous devons faire le plus d'échanges possible en faisant rouler le ballon.

OU



Nous devons faire le plus d'échanges possible au dessus de l'obstacle.

Nous devons réaliser trois essais et nous gardons le score du meilleur essai.

Comptage des points :

Score réel. Chacun des deux joueurs aura le même score.

Au-delà de dix échanges, le score maximum reste 10.

A9 PARCOURS GARÇON DE CAFÉ GS CP CE1

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :

Je réalise un parcours avec deux balles posées sur ma raquette.
La vitesse n'est pas prise en compte, seule la réussite du parcours est évaluée.



Si une balle chute, je la ramasse sans tenir l'autre, je repose la balle ramassée sur la raquette et poursuis mon parcours.



Comptage des points :

Parcours réalisé sans chute de balle	5 points
A chaque chute de balle	Perte de 1 point

A9 PARCOURS GARÇON DE CAFÉ CE2 CM1 CM2

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :

Je réalise un parcours comportant des obstacles avec deux balles posées sur ma raquette.



La vitesse n'est pas prise en compte, seule la réussite du parcours est évaluée.



Si une balle chute, je la ramasse sans tenir l'autre, je repose la balle ramassée sur la raquette et poursuis mon parcours.



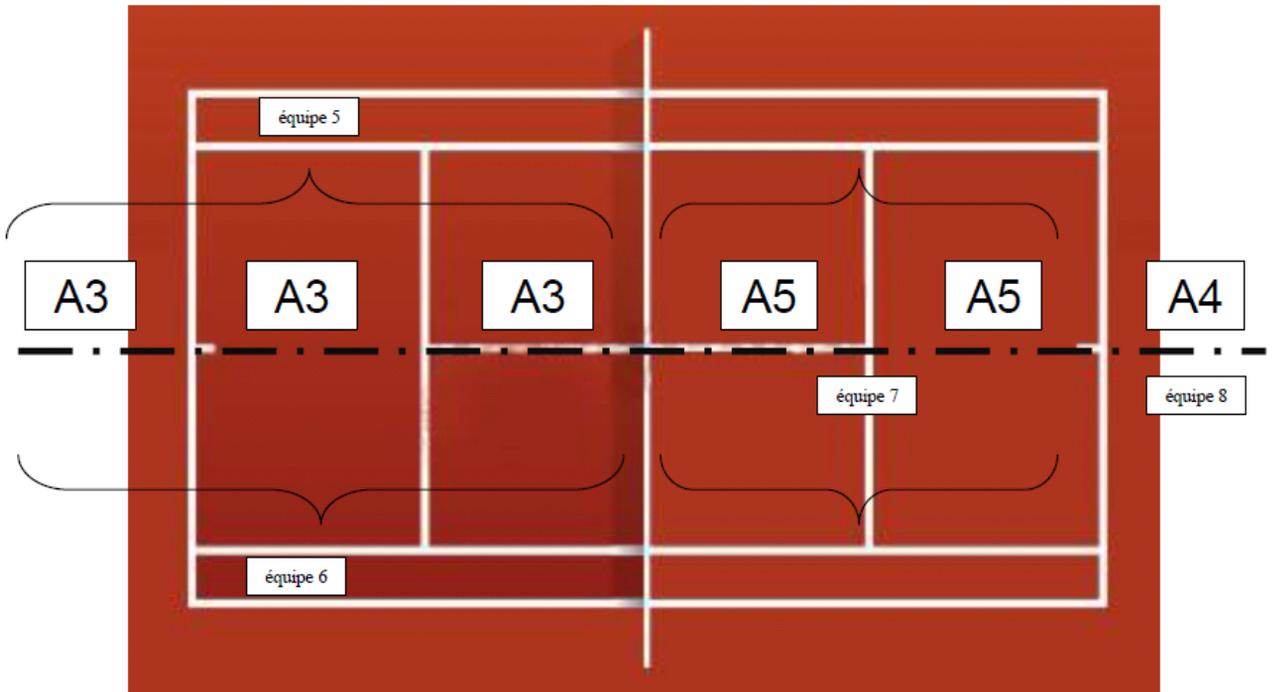
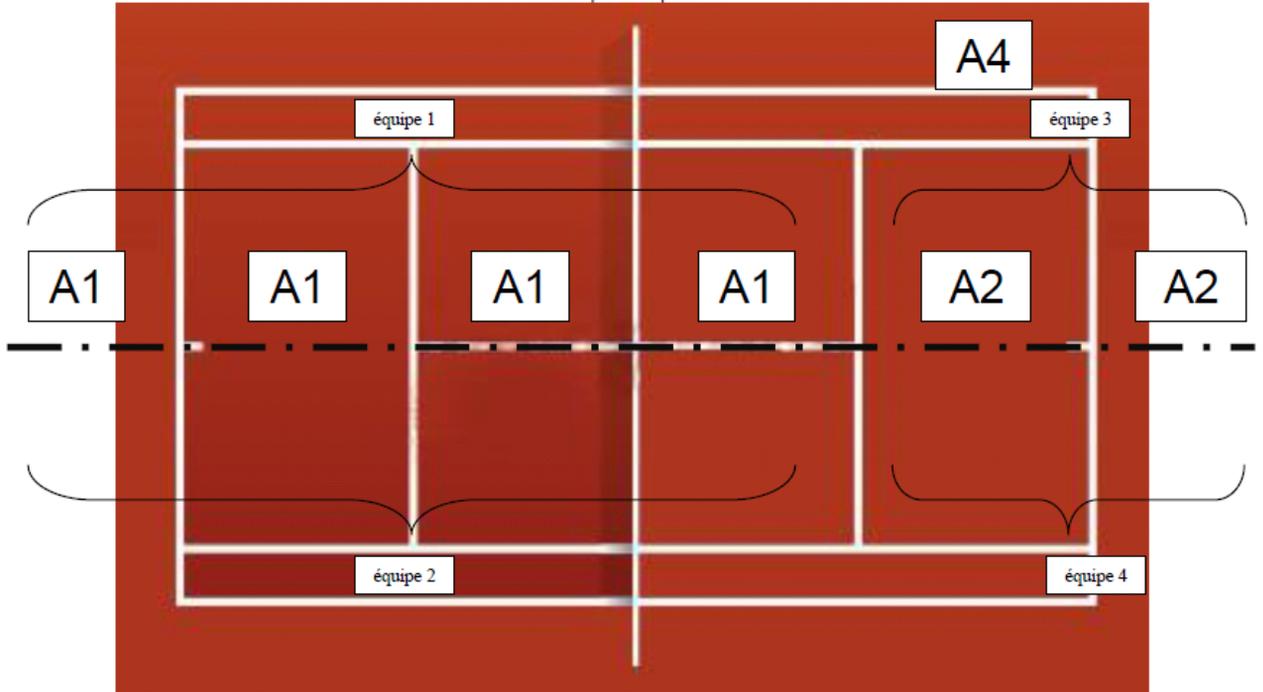
Comptage des points :

Parcours réalisé sans chute de balle	5 points
A chaque chute de balle	Perte de 1 point

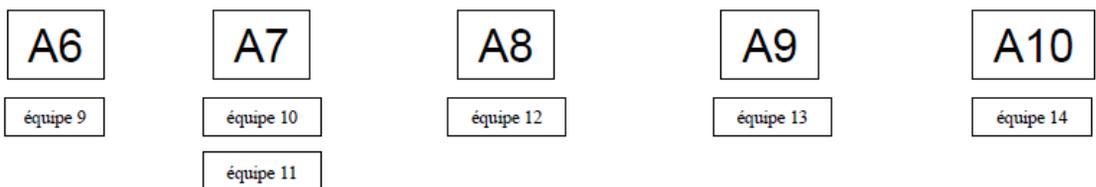
Niveau 2

RENCONTRE NIVEAU 2 avec deux terrains

exemple de dispositif :



Sur un troisième terrain ou sur un espace extérieur :



**A1****1 CONTRE 1**Présentation de l'atelier :

L'atelier se déroule sur des mini terrains où deux équipes s'opposent.

Principe du jeu :

Le match se joue entre deux joueurs de deux équipes différentes jusqu'à ce que l'un d'eux arrive à 7 points. Tous les joueurs de l'équipe doivent faire au moins un match.

A tour de rôle, les élèves doivent arbitrer un match.



Je me place en face d'un joueur de l'autre équipe.

On change de serveur tous les 2 points.



J'engage à la cuillère en frappant la balle pour qu'elle passe au dessus du filet et qu'elle retombe dans les limites du terrain adverse. Le joueur de l'autre équipe la renvoie après un ou deux rebonds.



Je cherche à marquer le point :
 - en renvoyant la balle après 0, 1 ou 2 rebonds au dessus du filet, dans les limites du terrain,
 - et en essayant d'empêcher l'autre joueur de me renvoyer la balle au dessus du filet et/ou dans les limites du terrain.

Comptage des points :

Score réel de chaque joueur.

Point décisif à 6 partout, joueur gagnant à 7.

**A2****2 CONTRE 2 (Tennis de table)**Présentation de l'atelier :

L'atelier se déroule sur deux mini terrains où deux équipes s'opposent.

Principe du jeu :

C'est un match : 2 équipes, deux joueurs d'une même équipe affrontent deux joueurs de l'autre équipe.

Les autres équipiers arbitrent.

Chaque joueur a une raquette. Les deux joueurs de la même équipe s'opposent aux deux autres joueurs jusqu'à ce que l'une des deux équipes arrive à 10 points.



L'engagement se fait au coup droit.
L'engagement change d'équipe
tous les deux points.



Les coéquipiers sont obligés de
frapper chacun leur tour.
Deux rebonds maximum sont
autorisés.

Comptage des points :

Score réel de chaque équipe pour chacun des deux joueurs.

Point décisif à 9 partout, équipe gagnante à 10.

**A3****2 CONTRE 2 (Tennis)**Présentation de l'atelier :

L'atelier se déroule sur trois mini terrains où deux équipes s'opposent.

Principe du jeu :

C'est un match : 2 équipes, deux joueurs d'une même équipe affrontent deux joueurs de l'autre équipe. Les autres équipiers arbitrent.

Chaque joueur a une raquette. Les deux joueurs de la même équipe s'opposent aux deux autres joueurs jusqu'à ce que l'une des deux équipes arrive à 10 points.



L'engagement se fait au coup droit.
L'engagement change d'équipe tous les deux points.



Les coéquipiers ne sont pas obligés de frapper chacun leur tour.
Deux rebonds maximum sont autorisés.

Comptage des points :

Score réel de chaque équipe pour chacun des deux joueurs.

Point décisif à 9 partout, équipe gagnante à 10.

A4 ECHANGE AVEC ROTATION

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :



Une équipe est scindée en deux.
Les 2 groupes sont placés en file indienne
de chaque côté du filet.



Le 1^{er} joueur d'un groupe envoie la balle à
un partenaire situé de l'autre côté du filet...



...puis il va se ranger à l'arrière de
la file indienne et passe la raquette
au dernier joueur de la file.



Pendant ce temps, le partenaire d'en face renvoie la balle et va
aussi se ranger derrière.



Nous avons la possibilité de jouer avec deux rebonds maximum de la
balle entre chaque passage de filet. Trois essais sont accordés ; on
retiendra le meilleur score.

Comptage des points :

Score réel égal au nombre de passages au dessus du filet.

Au-delà de dix passages, le score maximum reste 10.

A5 ECHANGE 1 AVEC 1

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :

Dans un terrain délimité par des plots, nous sommes deux joueurs d'une même équipe, munis d'une raquette chacun et d'une balle souple, placés de part et d'autre d'un obstacle (filet ou rubalise).



Nous devons faire le plus d'échanges possible en faisant passer la balle par-dessus l'obstacle. Nous avons droit à deux rebonds maximum de la balle.



Trois essais sont accordés ; on retiendra le meilleur score.

Comptage des points :

Score réel égal au nombre de passages au dessus du filet.

Au-delà de dix passages, le score maximum reste 10.

A6 JONGLAGE le flamant rose

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :



Trois essais sont accordés ; on retiendra le meilleur score.

Sur un pied, je fais rebondir ma balle sur la raquette.

Comptage des points :

Score réel de chaque joueur.

Au-delà de 10 jingles, le score maximum reste 10.



A7

COURSE-RELAIS

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :

C'est une course de relais, le départ et l'arrivée sont au même endroit. Le premier joueur de chaque équipe pose la balle sur les cordes de sa raquette.



Si la balle tombe, le joueur la ramasse et reprend le jeu à l'endroit de la chute.



Au signal, les premiers joueurs de chaque équipe se déplacent le plus vite possible avec la balle sur la raquette jusqu'à l'arrivée. Ils passent le témoin (raquette+balle) aux joueurs suivants.

Chaque équipe doit effectuer le même nombre de passages. Si une équipe compte moins de joueurs, elle s'organise pour qu'un ou plusieurs joueurs passent deux fois.

Comptage des points :

A chaque manche gagnée	1 point à chaque joueur de l'équipe gagnante
La partie se joue en 3 manches : soit 3 / 0, soit 2 / 1	

A8 ECHANGE VOLÉE

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :

Nous essayons de faire le plus d'échanges possible sans rebond : à la volée.



1
Deux joueurs échangent :
un joueur à la main,
un joueur avec une raquette.



2
Mon partenaire envoie la balle à la main.



3
Je la renvoie avec la raquette...



4
...puis mon partenaire la réceptionne à la main.

Au bout de trois essais, on change les rôles.

A la volée, il n'y a pas de rebond avant la frappe.

Comptage des points :

Score réel. Chacun des deux joueurs aura le même score.

Au-delà de dix échanges, le score maximum reste 10.

A9 PARCOURS GARÇON DE CAFÉ

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :

Je réalise un parcours comportant des obstacles avec deux balles posées sur ma raquette.



La vitesse n'est pas prise en compte, seule la réussite du parcours est évaluée.



Si une balle chute, je la ramasse sans tenir l'autre, je repose la balle ramassée sur la raquette et poursuis mon parcours.

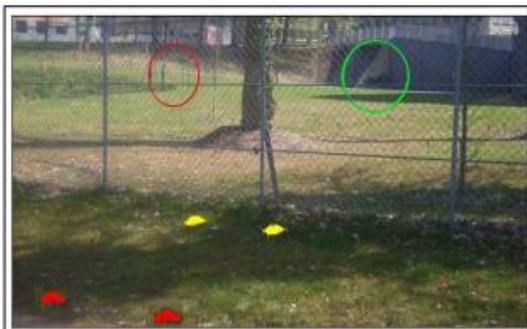


Comptage des points :

Parcours réalisé sans chute de balle	5 points
A chaque chute de balle	Perte de 1 point

A10 RENVOI DE VOLÉE

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :

J'essaie de renvoyer la balle à droite, à gauche à la volée.



Un joueur m'envoie la balle à la main.



Je la renvoie de volée vers les cibles de droite et de gauche.



Je renvoie 3 balles dans la cible de gauche puis 3 balles dans la cible de droite.

A la volée, il n'y a pas de rebond avant la frappe.

Comptage des points :

Score réel égal au nombre de cibles atteintes.

Ce livret a été réalisé par les membres de la commission partenariale « Tennis à l'école »

 <p>① Christophe Féraud CPC EPS Auneuil</p> <p>① Eric Laignel CPC Noyon</p> <p>① Valérie Le Bihan CPD EPS Beauvais</p> <p>① Florence Lépagnot CPC EPS Pont Ste Maxence</p> <p>① Sybille Tourneur CPC EPS Creil</p>	 <p>① Christophe Renard BE Tennis CDOT</p> <p>① Daniel Frison Président de la commission Tennis scolaire CDOT</p>	 <p>① Laurent Lemaire, CTD Usep</p>
---	--	--

Année scolaire 2011/2012