

Document pédagogique

Le tennis en milieu scolaire (C1 / C2 / C3)

Ce document, co-réalisé par la DSDEN 53, le Comité Départemental de tennis 53 et l'USEP 53, s'inspire très largement du programme « **De la cour au court** », élaboré par les équipes de la Fédération française de tennis en collaboration avec des formateurs et enseignants de l'Éducation nationale. Ce programme est accessible à toutes et tous, valides comme en situation de handicap.



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
Aurélie Chauvet, Loïc Nataf
Conception graphique
Gaëlle Huber, Isabelle Guicheteau
© Réseau Canopé, 2020-2024

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.

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.

Sommaire

Page 3 :	Les enjeux pour les élèves	
Pages 4 à 5 :	Les liens avec les programmes scolaires	
Pages 6 à 9 :	Le tennis au service de tous les enseignements des C1/C2/C3	
Pages 10 à 11 :	Quelques exemples d'interdisciplinarité	
Page 12 :	Eléments de pédagogie sur la séance	
Pages 13 à 15 :	Eléments de pédagogie sur la séquence d'apprentissage	
Page 16 :	Matériel	
Page 17 :	Situations d'échauffement	
Pages 18 à 20 :	Trois situations de référence (le ballon-roule / le multi-rebond / le match)	
Page 21 :	Fiche collective d'évaluation d'un cycle d'apprentissage tennis à l'école	
Pages 23 à 34 :	Fiches de situations d'apprentissage	
	Fiche 1 : La promenade dans la forêt	(PS→CM2)
	Fiche 2 : Sauver les tortues	(PS→CM2)
	Fiche 3 : Le béret	(PS→CM2)
	Fiche 4 : Le mur	(PS→CM2)
	Fiche 5 : Le professeur	(PS→CM2)
	Fiche 6 : Le chamboule-tout	(PS→CM2)
	Fiche 7 : Le cornet de glace	(GS→CM2)
	Fiche 8 : Les portes	(GS→CM2)
	Fiche 9 : L'étoile	(GS→CM2)
	Fiche 10 : Le golf à deux	(CE2→CM2)
	Fiche 12 : Le choix du but	(CE2→CM2)

Les enjeux pour les élèves

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

Des jeux de manipulation...



... aux jeux de rôles pour jouer avec des règles



Des jeux de manipulation en 2 dimensions (près du sol)...
(Le jeu du but – balle au sol, sans renvoi)



... aux jeux de rôles en 3 dimensions
(Les plus petites passes du monde - échanges de balles)



Des jeux de manipulation...



... aux jeux d'opposition



Les liens avec les programmes scolaires

Au cycle 1

Programmes de l'école maternelle : agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique...

Prendre plaisir au jeu, s'engager dans l'action et construire des relations positives avec ses partenaires.

Mobiliser, mettre en jeu, assurer sa motricité générale pour agir, se déplacer et sa motricité plus spécifique pour manipuler raquette/balle.

Réaliser, reproduire, enchaîner des actions motrices sur une situation aménagée.

Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun.

Connaître et respecter les règles et l'organisation de l'activité.

... et plus spécifiquement, au travers du tennis

Utiliser une raquette pour déplacer/envoyer/renvoyer une balle.

Faire des échanges avec et sans filet (coopération).

Utiliser plusieurs types de renvoi (coup droit, revers).

Effectuer un envoi simple (à la main, « en cuillère ») pour commencer l'échange.

Au cycle 2

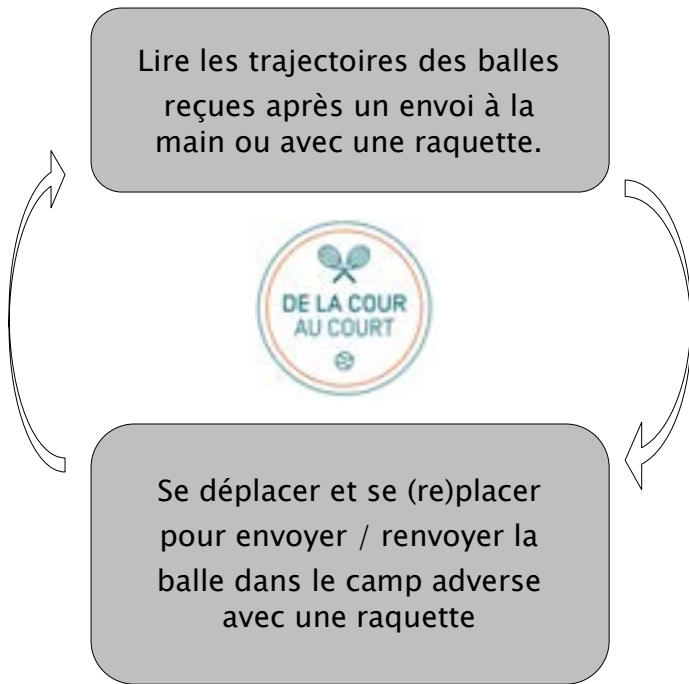
« Au cours du cycle 2, les élèves s'engagent spontanément et avec plaisir dans l'activité physique. Ils développent leur motricité, ils construisent un langage corporel et apprennent à verbaliser les émotions ressenties et actions réalisées. Par des pratiques physiques individuelles et collectives, ils 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 rôle au cours des oppositions (défenseur ou attaquant).

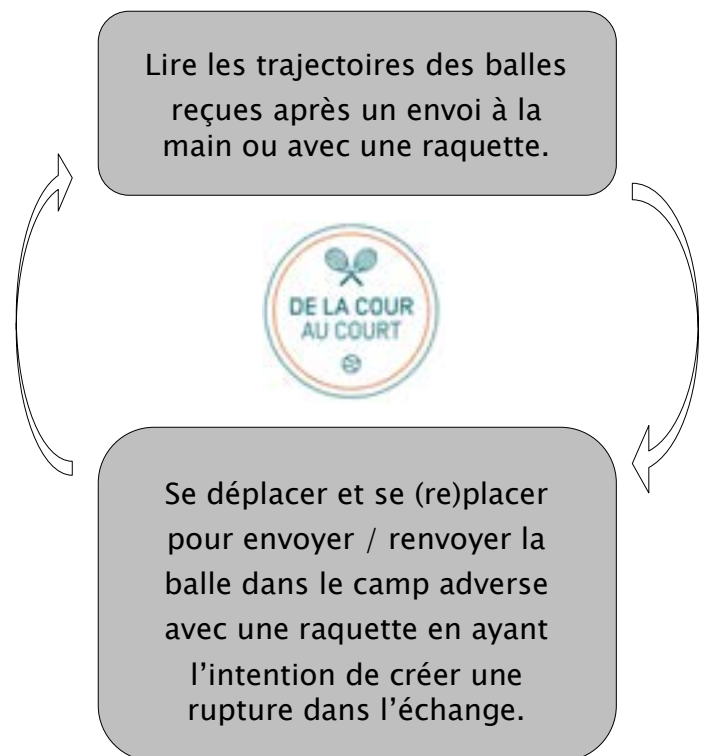
- Au tennis, **l'enchaînement et la coordination d'actions motrices simples dans un temps rapide et rythmé amènent des difficultés de réalisation**. Au travers d'ateliers spécifiques, l'élève doit donc poursuivre l'acquisition d'habiletés motrices suffisantes pour lui permettre de mieux maîtriser la 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**.

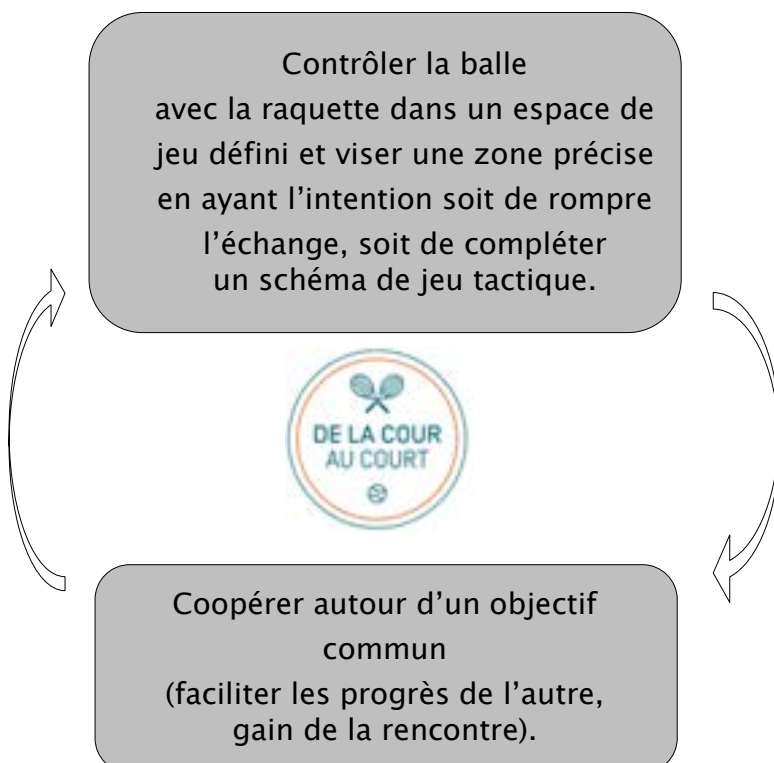
➤ A l'issue du cycle d'apprentissage « tennis » au cycle 1, l'élève doit être capable de :



➤ A l'issue du cycle d'apprentissage « tennis » au cycle 2, l'élève doit être capable de :



➤ A l'issue du cycle d'apprentissage « tennis » au cycle 3, l'élève doit être capable de :



Le tennis au service de tous les enseignements du C1

OBJECTIFS VISÉS, ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ET ILLUSTRATIONS POSSIBLES
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	
L'oral – Oser entrer en communication – Comprendre et apprendre – Échanger et réfléchir avec les autres	Communiquer avec les adultes et les autres enfants en se faisant comprendre. Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue : verbaliser le déroulé d'une séance, expliquer ce qu'on a fait et comment, énoncer les règles...
L'écrit – Écouter de l'écrit et comprendre – Découvrir la fonction de l'écrit – Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement – Commencer à écrire tout seul	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit : renseigner son livret de tennis, effectuer des recherches documentaires... Participer verbalement à la production d'un écrit : légènder les photographies des ateliers, rédiger les règles des jeux, écrire la charte du capitaine... Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus : réaliser des affiches...
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	
Collaborer, coopérer, s'opposer – Coopérer, exercer des rôles, s'opposer, élaborer des stratégies Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets – Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis	S'inscrire dans des règles collectives : tenir le rôle de capitaine, respecter les règles des jeux, participer à des relais... Adapter son geste pour donner des trajectoires différentes à des projectiles variés et répondre aux consignes données : faire le plus grand nombre d'échanges, viser les espaces libres... Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de l'objet qu'un autre lui envoie : se placer pour renvoyer la balle, se placer pour l'intercepter, se placer pour l'éviter... Trouver des manières de faire efficaces pour mieux atteindre les buts proposés et chercher à progresser en fonction des effets ou des scores obtenus : améliorer le nombre de passes, de buts marqués, proposer des stratégies, identifier les espaces libres...
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	
Les productions plastiques et visuelles – Dessiner – S'exercer au graphisme décoratif – Réaliser des compositions plastiques – Observer, comprendre et transformer des images	Choisir et utiliser différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne : réaliser une affiche avec des « objets du tennis », utiliser le matériel de tennis pour réaliser une œuvre... Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer : dessiner les jeux, représenter les joueurs selon les points de vue... Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté : analyser des affiches de manifestations sportives...
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	
Découvrir les nombres et leur utilisation – Utiliser le nombre pour exprimer des quantités – Stabiliser la connaissance des petits nombres – Utiliser le nombre pour désigner une position	Réaliser une collection dont le cardinal est donné, utiliser le dénombrement pour constituer une collection, quantifier des collections jusqu'à dix au moins : préparer le matériel nécessaire pour les jeux, répartir le matériel équitablement... Mobiliser des symboles pour communiquer des informations orales sur une quantité, évaluer et comparer des collections d'objets : comparer les résultats des jeux, vérifier la quantité de matériel...
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	Classer ou ranger des objets selon différents critères (longueur, masse, contenance, forme). Savoir nommer quelques formes planes et reconnaître quelques solides : identifier les formes des matériels utilisés, tracer les espaces de jeux, répartir le matériel... Reproduire, dessiner des formes planes : schématiser les espaces de jeux, représenter l'espace de la cour, d'un terrain...

OBJECTIFS VISÉS, ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ET ILLUSTRATIONS POSSIBLES
Explorer le monde	
Se repérer dans le temps et l'espace <i>Le temps</i> <ul style="list-style-type: none"> – Stabiliser les premiers repères temporels – Consolider la notion de chronologie – Être sensible à la notion de durée <i>L'espace</i> <ul style="list-style-type: none"> – Faire l'expérience de l'espace – Représenter l'espace – Découvrir différents milieux 	Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité : établir la chronologie des actions, des ateliers, utiliser des images séquentielles... Utiliser des marqueurs temporels adaptés : fabriquer et utiliser un sablier, se repérer sur le planning de la semaine... Se situer et situer des objets par rapport à des repères : effectuer un parcours, installer des ateliers selon un schéma, se placer par rapport à la balle, à un partenaire, à un adversaire. Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables : représenter les espaces de jeu (maquette, schéma), coder les objets... Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés : utiliser le vocabulaire spatial...
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière <ul style="list-style-type: none"> – Découvrir le monde du vivant – Explorer la matière – Utiliser des outils numériques 	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation. Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine. Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.

Le tennis au service de tous les enseignements des C2/C3

OBJECTIFS VISÉS, ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ET ILLUSTRATIONS POSSIBLES
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	
Langage oral <ul style="list-style-type: none"> – 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 <ul style="list-style-type: none"> – 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 <ul style="list-style-type: none"> – Écrire des textes 	Produire seul ou collectivement quelques écrits courts : légender 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 <ul style="list-style-type: none"> – Reproduire un modèle oral 	Compter en langue étrangère, régionale. Formuler quelques consignes simples.
Découvrir quelques aspects culturels <ul style="list-style-type: none"> – 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 <ul style="list-style-type: none"> – 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)...

<p>La narration et le témoignage par les images</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner - Transformer, restructurer des images, des objets 	<p>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...</p>
Éducation physique et sportive	
<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel (C2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 	<p>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...</p> <p>Contrôler la prise et l'orientation de la raquette, se déplacer et se replacer pour renvoyer.</p> <p>Repérer et nommer les rôles, les règles nécessaires au fonctionnement du groupe et du jeu.</p> <p>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.</p> <p>Se mettre au service des autres pendant un temps donné de la séance pour tenir le rôle d'arbitre, etc.</p>
<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel (C3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 	<p>Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.</p> <p>Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.</p> <p>Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.</p> <p>Observer et coarbitrer.</p> <p>Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.</p>
Enseignement moral et civique	
<p>Respecter autrui</p>	<p>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...).</p>
<p>Acquérir et partager les valeurs de la République</p>	<p>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...</p> <p>Vivre en action l'égalité entre les filles et les garçons : constitution des équipes, attribution des rôles...</p>
<p>Construire une culture civique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participer et prendre sa place dans le groupe - Distinguer son intérêt personnel de l'intérêt général - Développer l'esprit critique - 	<p>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.</p> <p>Organiser des échanges pour analyser seul ou ensemble une action précise.</p> <p>Développer la réflexion critique quant aux préjugés et stéréotypes.</p>
Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets	
<p>Le monde vivant</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître des comportements favorables à sa santé 	<p>Réaliser des schémas simples d'élèves en action, nommer les principales parties du corps humain.</p> <p>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 ».</p>
<p>Les objets techniques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués - L'environnement numérique 	<p>Connaître les constituants de la raquette, leurs fonctions.</p> <p>Connaître la diversité des métiers du monde du sport et du tennis en particulier.</p> <p>Utiliser des outils numériques (tablette, appareil photo) pour garder trace de l'activité (visuelle et sonore).</p> <p>Construire un sablier, marqueur du temps de jeu ou d'atelier.</p>

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 évènements 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.
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.

La mobilisation des **rencontres interclasses aux C2 et C3** (cf rôle de l'USEP) peut utilement permettre à chaque élève d'acquérir de manière transversale nombre de compétences. 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 :

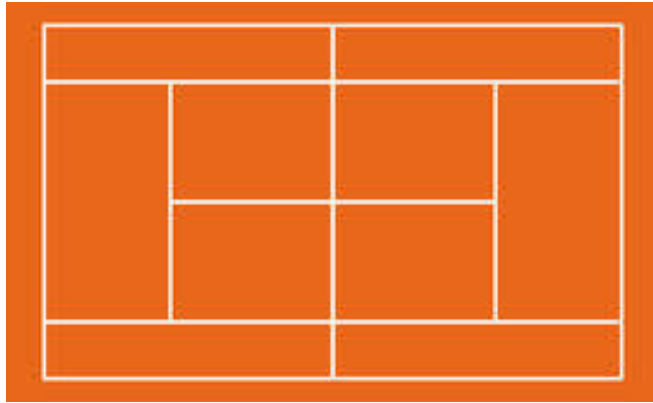
- à la préparation des ateliers sportifs (choix des ateliers, création de nouvelles situations de jeu, planning des rotations, actions de communication, relation avec les partenaires territoriaux, institutionnels...);
- à leur encadrement ;
- à l'installation et au rangement du matériel.

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

Quelques exemples d'interdisciplinarité

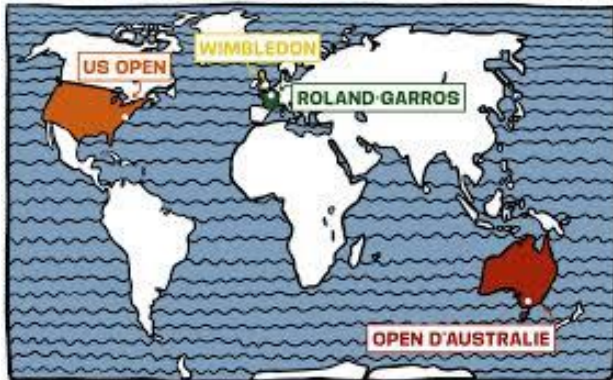
- Mathématiques

- . Comptage des points
- . Vitesses de balles
- . Géométrie du court de tennis



- Géographie

- . Les clubs de notre département
- . Les tournois dans le monde



- Français

- . Lecture (reportage, journaux sportifs...)
- . Production écrite (portrait d'un sportif, rédaction d'une fiche de jeu...)

- Anglais

- . Le vocabulaire du tennis: lob, ace, let, game, set, match, racket, ball, player

- Arts visuels:

- . Construction avec des balles usées



- Education Morale et Civique

- . Respect des règles du jeu
- . Respect du matériel, des autres joueurs et de l'environnement
- . Rôles sociaux (juge, ramasseur, secrétaire, chronométrateur...)

- Histoire

- . Histoire de ce sport

LE CONCEPT

Deux joueurs, séparés par un filet, se renvoient une balle à l'aide d'une raquette dans une zone délimitée. Le joueur qui manque son renvoi ou qui laisse deux rebonds à la balle avant de taper donne le point à son adversaire.

LES ORIGINES LOINTAINES DU TENNIS

La majorité des historiens s'accordent à dire que le tennis trouve son origine dans le **jeu de paume**. Apparue dans la France médiévale, le jeu de paume comptait une dizaine de salles parisiennes au XIV^{ème} siècle. Mais bon nombre de parties se jouaient en extérieur ou dans des lieux privés. Le but du jeu était simple: deux joueurs, séparés par un filet, se renvoyaient une balle en cuir rembourrée de son - l'éteuf - à l'aide de la paume de la main. Certaines variantes acceptaient alors que la main soit gantée de cuir voire accompagnée d'un accessoire ressemblant à une raquette.

Le jeu de paume se diffusa en Angleterre à partir du XV^{ème} siècle, bénéficiant des échanges commerciaux entre la France et l'Angleterre. La petite histoire veut que le nom du tennis soit tiré du français. En effet, durant une partie de jeu de paume, les joueurs avaient coutume de dire «tennetz!», «tenez» en ancien français, lors de l'engagement. Le mot a traversé la Manche avec le jeu mais s'est transformé peu à peu dans les bouches anglaises pour donner «tennis».

LA CRÉATION DU TENNIS MODERNE

C'est au XIX^{ème} siècle que le tennis prit forme. Plusieurs variantes anglaises du jeu de paume se jouaient avec des raquettes. Le Major Walter Clopton Wingfield marqua l'histoire du sport lorsqu'il élabora les règles d'un jeu qu'il baptisa **Sphairistike** (terme grec signifiant « art de la balle ») et déposa en 1874 les brevets pour les équipements: raquettes, filet, balles... La révolution du Sphairistike résidait alors dans la balle en caoutchouc, qui rebondissait mieux sur herbe. Le Sphairistike était en réalité synonyme de **lawn tennis** - tennis sur herbe, qui se distinguait du **real tennis** (jeu de paume d'Angleterre).

Le succès fut immédiat, à tel point qu'un certain tournoi de Wimbledon vit le jour en 1877 et fixa certaines règles du tennis, comme la taille et la forme du terrain en tant que rectangle. Un an plus tard, le premier club français fut annoncé à Dinard tandis que l'Australie, sous contrôle britannique, assista aux premiers matchs de tennis. Le sport se propagea rapidement à travers le monde grâce à l'Empire britannique, et la Fédération internationale de tennis se créa en 1913. Il fallut attendre 1920 pour voir la Fédération française de lawn tennis voir le jour. Cinq ans plus tard, les Internationaux de France - plus connus sous le nom de tournoi de Roland-Garros - furent organisés pour la première fois.

La dernière révolution du tennis date de 1968 avec l'ouverture de **l'ère Open**. Les joueurs qui s'étaient professionnalisés furent admis sur les tournois de la Fédération internationale, alors que ceux-ci étaient auparavant destinés aux amateurs. Cette décision fut suivie en 1970 par l'introduction du tie-break. Deux ans plus tard, l'Association des Tennismen Professionnels (ATP) vit le jour et un classement des joueurs fut organisé à partir de 1973. Les figures mythiques du tennis moderne s'appelaient alors Nastase, Connors ou Laver ...

L'ANECDOTE

Le comptage des points actuel est un héritage du jeu de paume mais plusieurs hypothèses sont avancées pour l'expliquer. La première viendrait du cours de jeu de paume qui mesurait 60 pieds et du fait que les «paumiers» devaient avancer de 15 pieds par point gagné sur leur engagement. Une autre théorie suggère que le comptage des points provient de la monnaie utilisée dans la France médiévale. Des parieurs misaient en effet déjà sur les joueurs, à coup de denier d'or - équivalent à 15 sous - ou de double d'or, qui valait 60 sous. Il s'avère que le chiffre 60 était la mesure référence de l'époque médiévale et le comptage des points du jeu de paume ne coupait donc semble-t-il pas à la règle. Jacques Thédié - trésorier du club de Paume de Fontainebleau en 2001 - explique ainsi que les différents temps du point se décomposaient alors en multiples de 15.

PREMIÈRE COMPÉTITION D'AMPLEUR

Le tournoi de Wimbledon, du nom d'une contrée de l'agglomération londonienne, est le premier tournoi organisé et demeure la plus vieille compétition de ce sport. Alors que certains tournois entre particuliers commençaient à se créer, c'est en 1877 que le All England Croquet Club organisa la première édition du tournoi de Wimbledon, qui vit 22 joueurs participer et Spencer Gore remporter le trophée. Son côté institutionnel (obligation d'être habillé en blanc par exemple) ainsi que son gazon si particulier en ont fait - et en font toujours - l'un des tournois les plus prestigieux du circuit.

Eléments de pédagogie sur la séance

Organisation générale de la séance

- En classe (en amont de la séance) : présentation de la séance et des 4 équipes constituées (distribution de chasubles). *Possibilité de s'appuyer sur les vidéos, accessibles en flashant les QR codes.*

- Dans la salle / la cour / ... :

. Echauffement (directement lié à l'activité tennis → cf page 20).

. Organisation du corps de séance en **ateliers** et/ou en situations plus **collectives**

On pourra associer progressivement les élèves à la mise en place des ateliers (installation et rangement à l'aide de caisses contenant le matériel de chaque atelier ; vérification du matériel à l'aide de fiches plastifiées).

. Bilan de fin de séance, permettant de commenter les actions réalisées, de préciser des critères de réalisation... Des regroupements en cours de séance sont également à envisager.

Organisation en ateliers

- Chaque séance pourra comprendre plusieurs ateliers tournants ; la situation de référence (qui peut constituer une situation d'apprentissage selon les variables proposées ; cf pages 18 à 20) fera partie de ces ateliers ou bien être mise en place à la fin de la séance pour l'ensemble du groupe. Au cycle 1, on pourra prévoir 2 ateliers tournants de 8 à 10 mn, suivis de la situation de référence. Aux cycles 2 et 3, on pourra prévoir directement 4 ateliers tournants de 7 à 10 mn ; les élèves travailleront donc de manière autonome, avec mise en place éventuelle de rôles sociaux.

Pour en faciliter la gestion, il est proposé de :

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

. Définir un signal (grelot ou maracas) de regroupement, de démarrage et de fin d'atelier.

. Désigner à chaque séance un « capitaine » pour chaque équipe qui vérifie et remet en place le matériel (raquettes, balles) à la fin de l'atelier, dans une caisse par exemple.



Quelques préconisations :

. Privilégier des situations offrant un volume de « frappes de balles » important à chaque séance. Dans ce but, chaque atelier pourra comprendre plusieurs installations de jeux identiques en parallèle.

. Respecter un équilibre entre les situations de frappe ou de réception.

. Prévoir des situations d'engagement de la balle (service) sur toute la durée du module ; cf les programmations proposées (cf tableaux p.14).

. Conserver un même atelier au moins sur 2 séances consécutives (cf tableaux p.14).

. Privilégier une répartition en groupes homogènes en situation de jeu (échanges / matchs) ; on pourra cependant mélanger les élèves lors des situations d'échauffement ou d'ateliers.

. Varier si possible les types de balles et de raquettes utilisées.

Les jeux collectifs

- Des jeux collectifs peuvent être introduits lors de la séquence d'apprentissage. A titre d'exemples, citons « les déménageurs » (→ manipulation de la raquette, conduite de balle au sol ou sur la raquette), « les balles brûlantes », « l'attaque du château », « les lapins-chasseurs », « la balle au mur » (→ envoyer/renvoyer la balle)...

Eléments de pédagogie sur la séquence d'apprentissage

Organisation générale

- Prévoir un module d'apprentissage de 8 séances au minimum.
- Accorder une importance à la présentation et à l'installation des rituels lors de la première séance.

Les situations d'apprentissage

- Les situations proposées peuvent être aménagées ; 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 des variables 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.
- . 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 au risque de perdre l'objectif initial de la situation.

- Répartition des situations d'apprentissage selon les composantes travaillées :

	LANCER ET/OU RECEVOIR	STRUCTURER UN ÉCHANGE	SERVIR	MAÎTRISER LA RAQUETTE, LA BALLE	SE DÉPLACER	APPRÉHENDER LA TRAJECTOIRE, ANTICIPER
1) La promenade dans la forêt				x		
2) Sauver les tortues				x		
3) Le béret	(x)			x		
4) Le mur	x	(x)				
5) Le professeur	x	(x)			(x)	(x)
6) Le Chamboul'tout	x					
7) Le cornet de glace	x				(x)	(x)
8) Les portes	(x)		x			
9) L'étoile	(x)		x			
10) Le golf à deux	(x)		x			
11) L'attaque du donjon	x		(x)		(x)	(x)
12) Le choix du but	(x)	x			x	
→ La situation de référence	x	x	x		x	x

- Proposition de progression sur un module de 8 séances en PS/MS :

	LANCER ET/OU RECEVOIR	STRUCTURER UN ÉCHANGE	SERVI	MAÎTRISER LA RAQUETTE, LA BALLE	SE DÉPLACER	APPREHENDER LA TRAJECTOIRE, ANTICIPER		
	SÉANCE 1	SÉANCE 2	SÉANCE 3	SÉANCE 4	SÉANCE 5	SÉANCE 6	SÉANCE 7	SÉANCE 8
1) La promenade dans la forêt	X	X						
2) Sauver les tortues	X	X	X					
3) Le béret			X	X	X			
4) Le mur				X	X	X		
5) Le professeur						X	X	X
6) Le Chamboul'tout							X	X
Situation de référence	X	X	X	X	X	X	X	X

- Proposition de progression sur un module de 8 séances en GS/CP/CE1 :

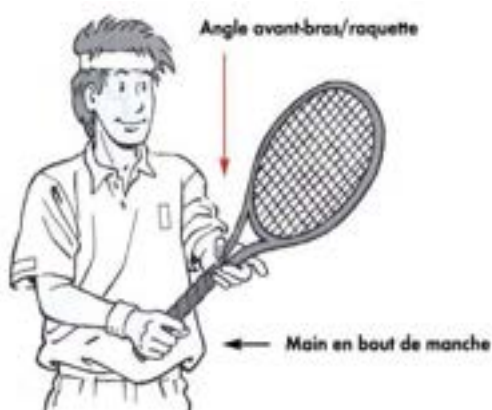
	SÉANCE 1	SÉANCE 2	SÉANCE 3	SÉANCE 4	SÉANCE 5	SÉANCE 6	SÉANCE 7	SÉANCE 8
1) La promenade dans la forêt	X	X						
2) Sauver les tortues	X	X						
3) Le béret	X	X	X	X				
4) Le mur						X	X	X
5) Le professeur			X	X	X			
6) Le Chamboul'tout					X			
7) Le cornet de glace						X	X	X
8) Les portes			X	X	X			
9) L'étoile						X	X	X
Situation de référence	X	X	X	X	X	X	X	X

- Proposition de progression sur un module de 8 séances en CE2/CM1/CM2 :

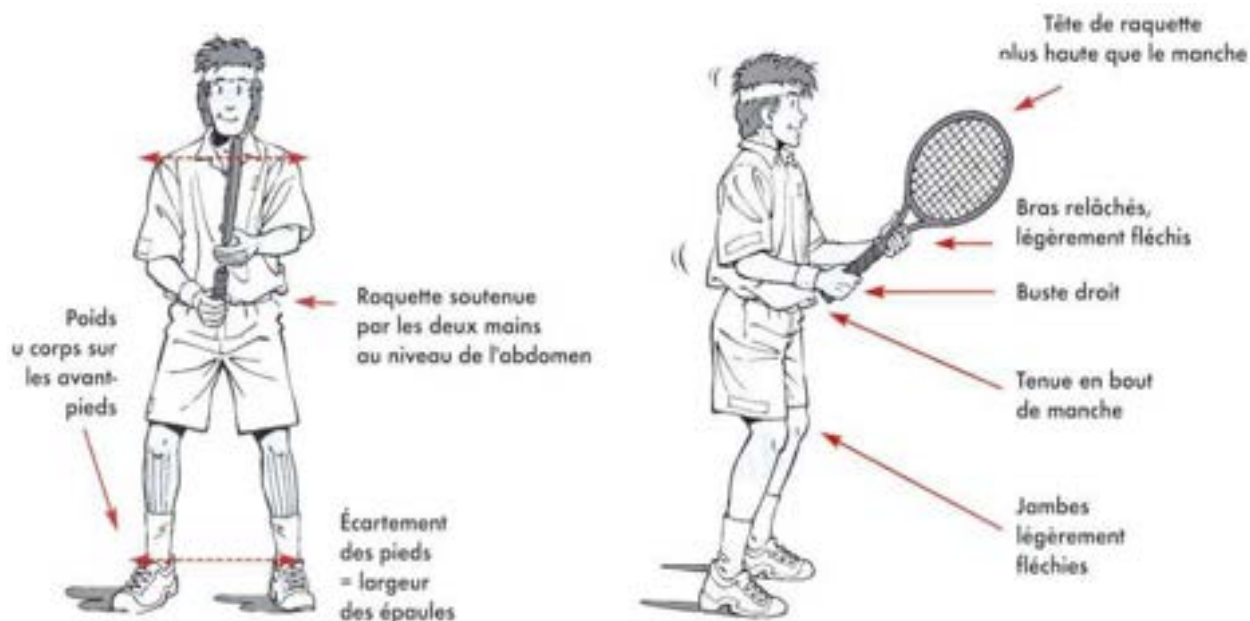
	SÉANCE 1	SÉANCE 2	SÉANCE 3	SÉANCE 4	SÉANCE 5	SÉANCE 6	SÉANCE 7	SÉANCE 8
2) Sauver les tortues	X							
3) Le béret	X	X						
4) Le mur	X	X						
5) Le professeur		X	X	X				
6) Le Chamboul'tout			X	X				
7) Le cornet de glace					X	X		
8) Les portes			X	X				
9) L'étoile					X	X		
10) Le golf à deux							X	X
11) L'attaque du donjon							X	X
12) Le choix du but					X	X	X	X
Situation de référence	X	X	X	X	X	X	X	X

Critères de réalisation

- Tenue de raquette : « prise neutre ».



- Dans la situation d'échange, favoriser l'« attitude attention » ou « position du champion » lorsqu'on est en attente : la main qui frappe est en bas du manche et la main libre au cœur de la raquette (sur le petit triangle de la raquette).



- Position des pieds (ne pas trop insister) :

. en coup droit (envoi / renvoi / service): meilleur efficacité lorsque le pied devant est opposé au bras frappeur ;

. en revers : le pied devant est le même que le bras frappeur (naturellement, l'enfant prend cette attitude)

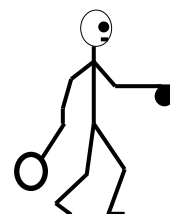
On peut utiliser l'expression « jouer de profil ».



- Autres points de vigilance :

. regarder la balle afin de réagir / se déplacer plus rapidement et de se placer au mieux par rapport à la balle au moment de la frappe.

. avant de servir « en cuillère », le joueur pourra tendre la main où se trouve la balle (paume et balle vers le bas), et amener vers l'arrière l'autre main qui tient la raquette. Après avoir lâché la balle, il sera ainsi plus facile de la frapper avec la raquette.



Matériel



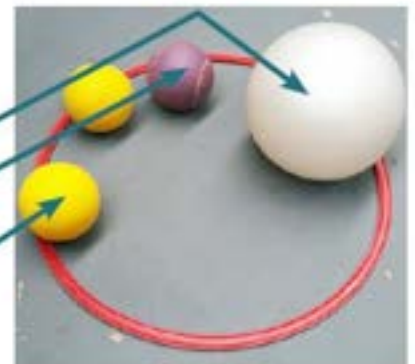
DIFFÉRENTS TYPES DE RAQUETTES

- 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 BALLE

- 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.

Situations d'échauffement

Situations de manipulation de balle, seul (GS → CM2) :

- Matériel : une balle par élève
- Consignes évolutives :
 - . Lancer sa balle en l'air, puis la rattraper (après un rebond ou sans rebond) à 1 main... à 2 mains... de la main gauche... de la main droite...
 - . Frapper sa balle plusieurs fois de suite vers le sol (dribble paume vers la terre).
 - . Frapper sa balle plusieurs fois de suite en l'air (jongle paume vers le ciel).
 - . Alternner une frappe au sol (paume vers la terre) et une frappe en l'air (paume vers le ciel).

Situations de manipulation de balle, à deux (GS → CM2) :

- Matériel : une balle pour deux élèves
- Consignes évolutives :
 - . Echanger une balle en la faisant rebondir une fois au sol (à la cuillère / bras cassé).
 - . Echanger une balle sans rebond au sol (à la cuillère / bras cassé).

Situations de manipulation balle / raquette (PS → CM2) :

- Matériel : une raquette et une balle par élève
- Consigne de base :
 - « Se déplacer sur tout l'espace de jeu sans toucher les obstacles (plots, filets...) ni les autres joueurs. Au signal donné par le professeur, arrêter la balle avec la raquette ou la main. »
- Consignes évolutives :
 - . Faire rouler la balle au sol en la poussant avec la raquette. (PS → CM2)
 - . Faire tenir la balle sur la raquette. (PS → CM2)
 - . Jongler, avec un rebond au sol puis une frappe vers le haut. (GS → CM2)
 - . Jongler en continu (sans rebond au sol). (GS → CM2)
 - . Jongler en alternant coup droit et revers. (CE2 → CM2)

Relais (PS → CM2) :

- Matériel : une balle pour 2 élèves
- Consigne de base:
 - « Par binôme et en relais, se déplacer en aller/retour jusqu'à un plot, avec ou sans obstacles, avec une balle de tennis pour témoin. » → Chaque binôme va à l'allure de son choix sur le 1^{er} passage, puis on organise une course entre tous les binômes sur le 2^{ème} passage.
- Consignes évolutives :
 - . Se déplacer en faisant rouler la balle au sol, en gardant la balle au contact de la raquette. Guider la balle en face coup droit ou en face revers. (PS → CM2)
 - . Se déplacer en transportant la balle sur la raquette (en « garçon de café »). (PS → CM2)
 - . Jouer sous la forme d'un jeu des déménageurs, avec une réserve centrale. (PS → CM2)



Situations de manipulation de raquette (CE2 → CM2):

- Matériel : une raquette par élève
- Consigne :
 - « Saisir la raquette par le manche, puis utiliser ses doigts pour faire le tour du cadre de la raquette, sans faire tomber celle-ci. »

Situation de référence A : le ballon-roule

NIVEAU
PS → CM2

ORGANISATION
Trinôme

MODE OPÉRATOIRE
Coopération ou opposition

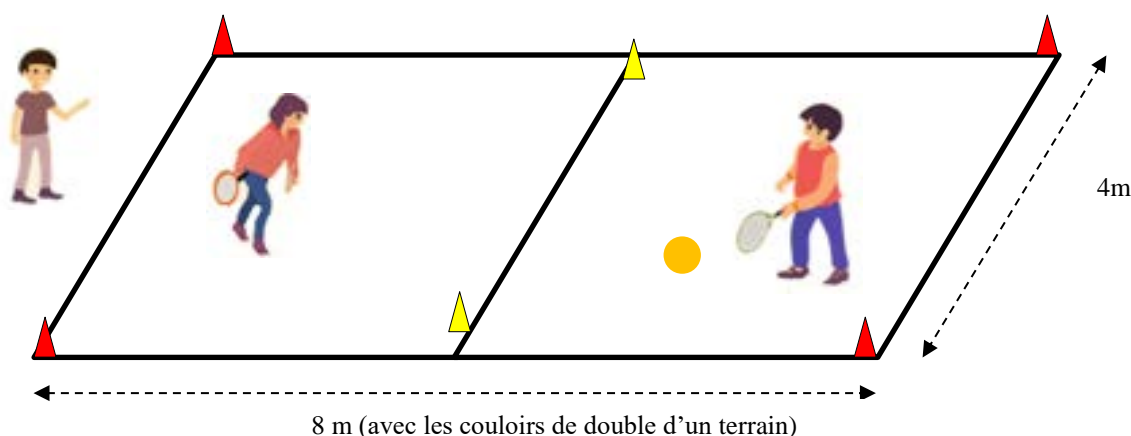
DURÉE DE JEU
🕒 5 à 8 min.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

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

MATERIEL (par jeu)

- 2 raquettes, 1 ballon paille
- 1 terrain de 8m x 4m
- 4 plots délimitant deux buts en fond de terrain
- 2 plots délimitant la ligne médiane (si elle n'existe pas déjà)



DESCRIPTION DU JEU

Gestion du groupe :

Deux joueurs et un arbitre

But du jeu : Chaque joueur, à partir de sa moitié de terrain, doit frapper le ballon paille avec sa raquette pour qu'il franchisse la ligne de but adverse.

Règles :

L'échange se termine lorsque :

- . le ballon envoyé par un joueur sort des limites du terrain (côtés).
- . un but a été marqué.

Après un but marqué, le joueur qui a encaissé le but engage l'échange suivant, à partir de la ligne de but de son camp.

Le joueur frappe le ballon d'où il veut dans son camp.

ORGANISATION DU JEU

1 contre 1 sur un terrain + 1 arbitre

Match au temps (par exemple 2 minutes)

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

VARIABLES

- . Jouer d'abord en coopération (pas de notion de but).
- Placer deux buts sur la ligne de fond de chaque camp, afin de favoriser le remplacement du défenseur et la recherche de précision dans la frappe de l'attaquant.
- Réduire/augmenter la taille du terrain
- En début de cycle, accepter un contrôle avant la frappe.
- Jouer avec une grosse balle.



Situation de référence B : le multi-rebonds

NIVEAU
GS → CM2

ORGANISATION
Trinôme

MODE OPÉRATOIRE
Coopération ou opposition

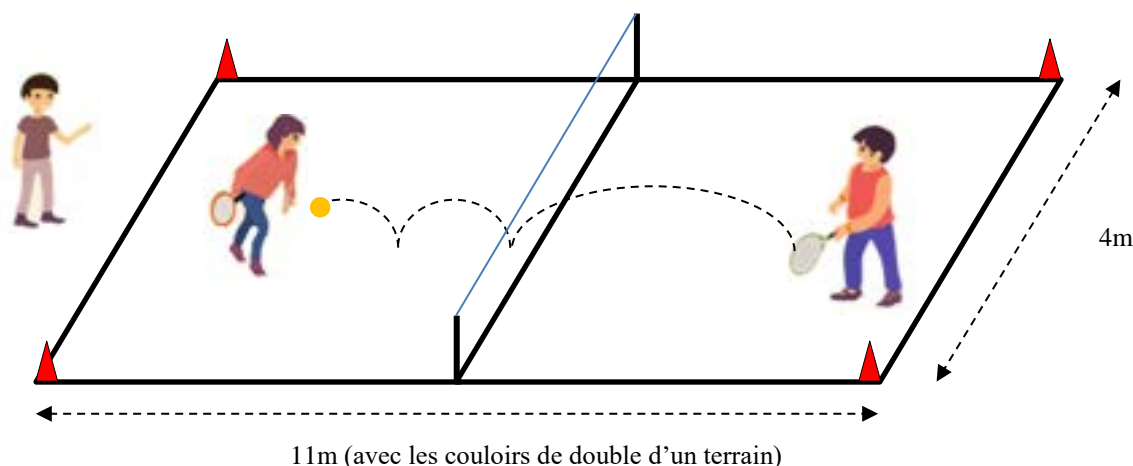
DURÉE DE JEU
🕒 5 à 8 min.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

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

MATERIEL (par jeu)

- 2 raquettes, 1 balle mousse ou violette
- 1 terrain de 8m x 4m
- 4 plots délimitant deux buts en fond de terrain



DESCRIPTION DU JEU

Gestion du groupe :

Deux joueurs et un arbitre

But du jeu :

Chaque joueur, à partir de sa moitié de terrain, doit frapper la balle avec sa raquette après **un ou plusieurs** rebonds, pour qu'elle franchisse directement la ligne médiane. La balle pourra passer au-dessus ou au-dessous du filet (élastique), qui n'est pas indispensable et qui sert avant tout à délimiter les deux camps.

Règles :

L'échange se termine lorsque :

- . la balle envoyée par un joueur sort directement des limites du terrain (côtés ou fond).
- . la balle n'a pas été renvoyée avant de se mettre à rouler.
- . la balle envoyée par un joueur rebondit dans son propre camp.

Les joueurs engagent chacun leur tour, en servant « cuillère » (par en-dessous), à partir de la ligne de fond de leur camp (ou un peu devant).

ORGANISATION DU JEU

1 contre 1 sur un terrain + 1 arbitre

Match au temps (par exemple 2 minutes)

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

VARIABLES

- Réduire/augmenter la taille du terrain.
- Jouer en coopération et non en opposition : réaliser le maximum d'échanges après une mise en jeu.

Situation de référence C : le match

NIVEAU
CE2 → CM2

ORGANISATION
Trinôme

MODE OPÉRATOIRE
Coopération ou opposition

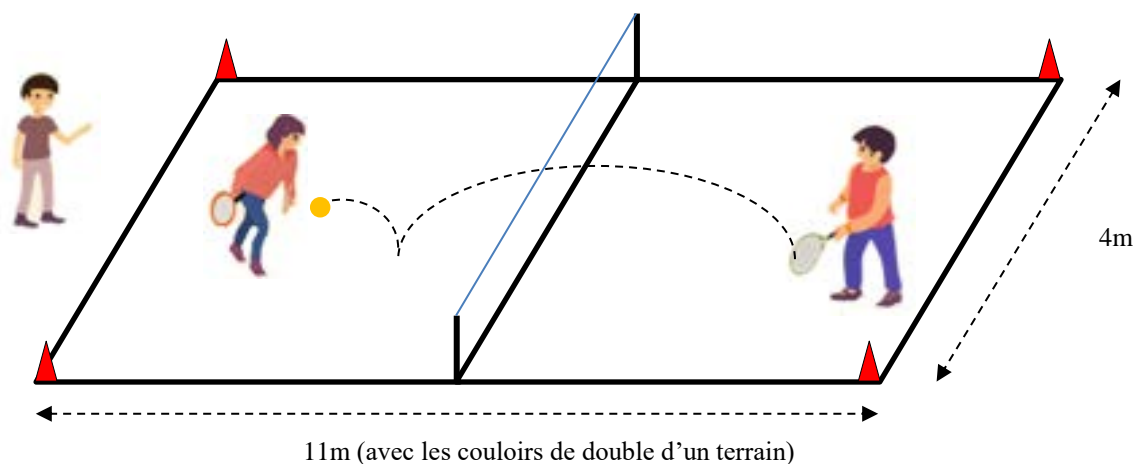
DURÉE DE JEU
🕒 5 à 8 min.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

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

MATERIEL (par jeu)

- 2 raquettes, 1 balle mousse, violette ou rouge
- 1 terrain de 8m x 4m
- 4 plots délimitant le fond du terrain



DESCRIPTION DU JEU

Gestion du groupe :

Deux joueurs et un arbitre

But du jeu :

Chaque joueur, à partir de sa moitié de terrain, doit frapper la balle avec sa raquette après **un** rebond, afin qu'elle passe directement par-dessus le filet (ou l'élastique) et touche le sol dans le camp adverse.

Règles :

L'échange se termine lorsque :

- . la balle envoyée par un joueur sort directement des limites du terrain (côtés ou fond).
- . la balle envoyée par un joueur ne franchit pas le filet ou passe sous l'élastique (filet).
- . la balle n'a pas été renvoyée avant le deuxième rebond.
- . la balle envoyée par un joueur rebondit dans son propre camp.

Les joueurs engagent chacun leur tour, derrière la ligne de fond de leur camp. On donnera 2 (voire 3) essais au service, dont le premier pourra **éventuellement** être réalisé en service « tennis » (balle frappée au-dessus de l'épaule ou de la tête) afin de réinvestir le geste découvert lors de certaines situations d'apprentissage, le cas échéant.

ORGANISATION DU JEU

1 contre 1 sur un terrain + 1 arbitre

Match au temps (par exemple 2 minutes)

Une fois le match terminé, changement de partenaire ou d'adversaire. (A/B arbitre C ; A/C arbitre B ; B/C arbitre A)

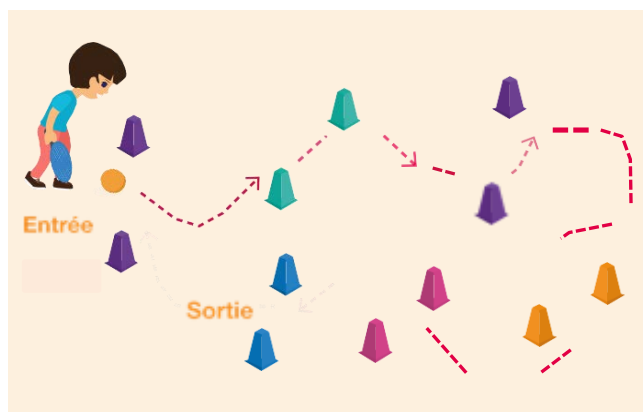
VARIABLES

- Réduire/augmenter la taille du terrain.
- Jouer en coopération et non en opposition : réaliser le maximum d'échanges après une mise en jeu.
- Accepter 2 rebonds.

Situations d'apprentissage

Fiche 1 : la promenade dans la forêt

Niveau PS → CE1	Organisation Groupe	Mode opératoire Autonomie	Durée 5 à 8 min
Objectifs d'apprentissage – Maîtriser la raquette au sol. – Conduire la balle dans toutes les directions, en coup droit et en revers.		Matériel - 1 raquette par élève - 1 balle en mousse ou 1 balle de tennis sans pression par élève - 12 plots (6 portes)	



© Réseau Canopé

DESCRIPTION DU JEU

Jeu de balle roulée ou de balle portée

Des plots sont disposés deux par deux pour former des « portes ». Les élèves se déplacent pour franchir ces portes.

Critères de réussite : effectuer le parcours sans « perdre » la balle (garder la balle au contact de la raquette) et sans toucher les plots.

→ Niveau 1 : L'élève conduit la balle en la faisant rouler au sol avec sa raquette.

→ Niveau 2 : L'élève transporte la balle sur le tamis de sa raquette

ORGANISATION DU JEU

L'élève qui attend démarre le parcours quand celui qui le précède passe la 2e porte.

VARIANTES

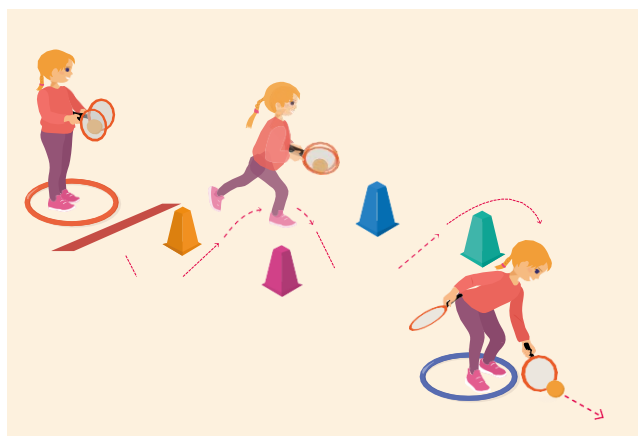
- Utiliser des petits ballons et des balles en mousse, rouges et oranges (varier les sensations).
- Varier la largeur des portes.
- Proposer le jeu en opposition en créant 2 équipes de 3 joueurs, chacune placée face à un parcours de 3 portes. 1 point est marqué par l'équipe si le joueur franchit en premier la porte de sortie du parcours.
- Mettre en place deux itinéraires avec des portes de deux couleurs différentes. Les cheminements se croisent pour générer des changements de direction, des arrêts.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

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

Fiche 2 : sauver les tortues

Niveau PS → CM2	Organisation Seul	Mode opératoire Autonomie	Durée 5 à 8 min
Objectifs d'apprentissage – Sauver les tortues (balles ou ballons) en les transportant de la rive vers la mer. – Se familiariser avec la raquette et la balle / le ballon, découvrir les gestes du tennis (analogie avec des lancers), découvrir l'espace coordination œil-main, dissocier haut-bas du corps.		Matériel (par élève) - 2 raquettes - 1 balle mousse ou 1 petit ballon léger - 1 cerceau de départ et 1 cerceau d'arrivée placés à 6 m l'un de l'autre.	



© Réseau Canopé



DESCRIPTION DU JEU

Jeu de balle portée

Chaque élève placé dans un cerceau de départ doit rejoindre le cerceau d'arrivée en transportant son ballon (tortue) coincé entre 2 raquettes devant lui (tamis à la verticale). Puis, depuis le cerceau d'arrivée, poser le ballon / la balle et l'envoyer vers une zone en effectuant un geste de lancer sur le côté (comme un coup droit ou un revers), en utilisant la rotation du haut du corps. L'élève récupère sa balle et se replace au cerceau de départ.

Utiliser un code imagé pour obtenir le bon geste : « Je prends soigneusement la petite tortue trouvée sur la plage, l'amène au bord de l'eau et la pousse délicatement vers la mer. »

→ Niveau 1 : Au cerceau d'arrivée, l'élève pose son ballon sur le côté du cerceau avant de l'envoyer.

→ Niveau 2 : Au cerceau d'arrivée, l'élève pose sa balle sur une coupelle à côté du cerceau (dessin) avant de l'envoyer vers une cible (porte).

VARIANTES

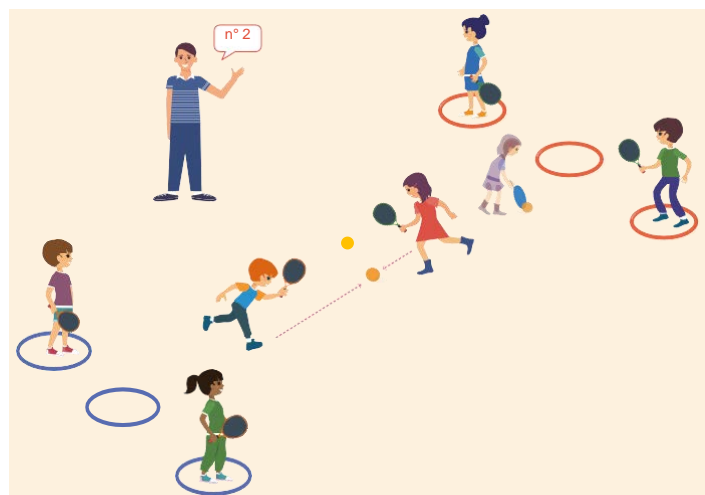
- Éloigner ou rapprocher le cerceau d'arrivée.
- Ajouter un slalom, un obstacle lors du déplacement (rochers, algues sur la plage...).
- Ajouter un obstacle pour l'envoi.
- Seulement avec 1 raquette : l'élève se déplace avec la balle en équilibre sur la raquette. Depuis le cerceau, il effectue une rotation du haut du corps, en bloquant la balle sur la raquette avec sa main libre, puis envoie la balle dans une zone définie.
- Organiser une course.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

La balle est placée sous la raquette dans chaque cerceau de départ.

Fiche 3 : le béré

Niveau PS → CM2	Organisation Groupe	Mode opératoire Compétition/coopération	Durée 5 à 8 min
Objectifs d'apprentissage Réagir vite, apprendre les déplacements, la coordination, l'adresse, l'équilibre, se familiariser avec la raquette- balle, considérer son partenaire, respecter les règles.		Matériel - 1 raquette par élève - 1 cerceau par élève - 2 balles mousse ou 2 petits ballons légers	



© Réseau Canopé



DESCRIPTION DU JEU

Jeu de balle roulée

3 élèves par équipe, placés en ligne et espacés de 1 m. Les 2 équipes sont face à face, 8 m les séparent. Les élèves de chaque équipe ont un numéro : 1, 2 ou 3.

Le maître pose une balle au centre et appelle un numéro, les enfants de chaque équipe qui ont ce numéro doivent le plus vite possible poser leur raquette sur la balle et la ramener vers leur cerceau (camp) en la poussant au sol.

L'équipe qui a le plus de points après une dizaine de duels a gagné.

→ *Niveau 1* : Les deux équipes ont une balle à rapporter dans un cerceau (2 balles positionnées au milieu).

→ *Niveau 2* : Idem que le niveau 1, mais chaque équipe possède un but dans lequel il faut faire passer la balle en premier (possibilité de frapper la balle).

→ *Niveau 3* : Idem que le niveau 2, mais on appelle deux numéros et on impose une ou deux passes avant d'amener la balle dans le cerceau ou de marquer le but.

VARIANTES

– Éloigner ou rapprocher les enfants.

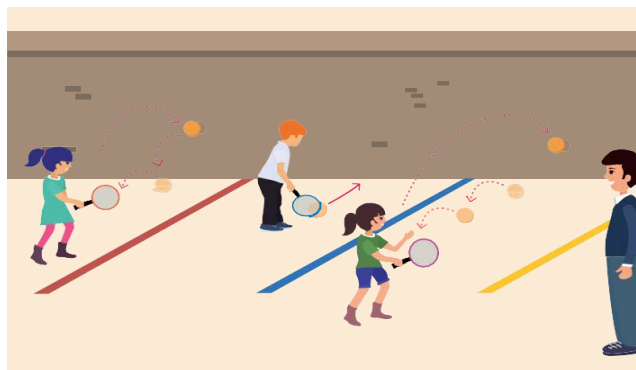
– Laisser seulement 1 raquette par équipe : le joueur appelé doit la récupérer avant d'aller chercher la balle.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les raquettes sont placées dans chaque cerceau et les balles au milieu du terrain.

Fiche 4 : le mur

Niveau	Organisation	Mode opératoire	Durée
PS → CM2	Seul	Autonomie	5 à 8 min
Objectifs d'apprentissage <ul style="list-style-type: none">– Maîtriser la frappe (direction et puissance).– Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper).– Maintenir son équilibre en mouvement.		Matériel (par élève) <ul style="list-style-type: none">- 1 raquette- 1 balle mousse ou 1 ballon paille- coupelles pour délimiter plusieurs couloirs- 1 mur	



© Réseau Canopé



DESCRIPTION DU JEU

Jeu d'envoi/renvoi contre un mur, seul ou à 2 joueurs

Distance du mur au joueur : de 1 à 3 m.

Largeur de l'espace d'évolution par enfant : de 1,5 m à 2 m.

Individuellement, les élèves lancent la balle contre le mur avec la raquette et la récupèrent.

→ *Niveau 1* : L'élève envoie la balle en la faisant rouler au sol avec sa raquette. Après rebond contre le mur, il contrôle la balle puis l'envoie de nouveau.

→ *Niveau 2* : L'élève envoie la balle en la faisant rouler au sol avec sa raquette. Après rebond contre le mur, il renvoie de nouveau la balle sans la contrôler.

→ *Niveau 3* : L'élève envoie la balle en la frappant avec sa raquette. Après rebond contre le mur, puis 1 ou plusieurs rebonds au sol, il renvoie la balle.

→ *Niveau 4* : L'élève envoie la balle en la frappant avec sa raquette. Après rebond contre le mur, puis 1 seul rebond au sol, il renvoie la balle. Lorsque des élèves sont en réussite, on peut les faire jouer à deux, en alternance.

ORGANISATION DU JEU

Nécessite la surveillance d'un adulte. Pour plus de sécurité, celui-ci se place à côté d'un jeu en « autonomie ». Attention à bien respecter un espace suffisant entre les enfants pour assurer leur sécurité.

Critères de réussite : faire le plus grand nombre de lancer-rattraper seul ou d'échanges à deux en coopération.

VARIANTES

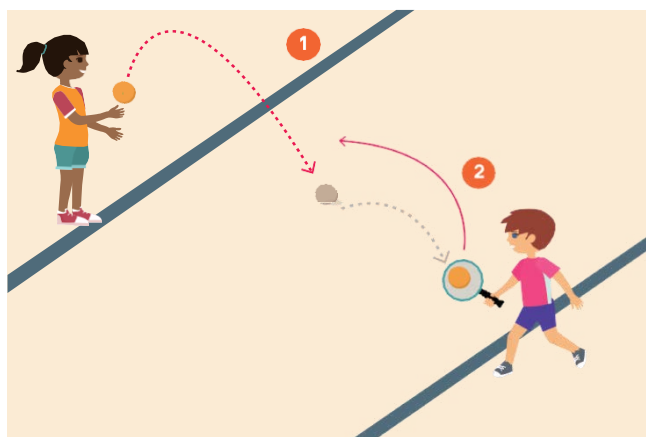
- Varier le mode de lancement, le mode de réception (avec raquette, sans raquette).
- Varier la trajectoire de la balle : balle au sol ou avec rebonds et/ou varier le nombre de rebonds.
- Varier le type de balles (ballon paille ou balle mousse).
- Varier la prise de la raquette : à une main, à deux mains.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes, devant le mur.

Fiche 5 : le professeur

Niveau PS → CM2	Organisation Binôme	Mode opératoire Coopération	Durée 5 à 8 min
Objectifs d'apprentissage – Réagir rapidement à l'envoi de la balle. – Renvoyer la balle à son camarade. – Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper). – Maîtriser la raquette. – Maîtriser la balle en mouvement.		Matériel (pour 1 binôme) - 1 raquette pour l'élève - 1 balle mousse ou 1 balle de tennis sans pression pour le professeur - 2 lignes de coupelles espacées de 5 à 6 m.	



© Réseau Canopé



DESCRIPTION DU JEU

Jeu d'envoi à la main/renvoi entre 2 élèves.

2 enfants face à face (1 professeur » et 1 élève) espacés de 5 à 6 m. Plusieurs binômes jouent simultanément.

→ *Niveau 1* : Le professeur envoie la balle en la faisant rouler au sol. L'élève renvoie la balle avec la raquette, également en la faisant rouler.

→ *Niveau 2* : Le professeur envoie la balle à la main de bas en haut (du « rez-de-chaussée » au « 2e étage »). On pourra matérialiser une zone de rebond. L'élève renvoie la balle avec la raquette après un ou plusieurs rebonds.

→ *Niveau 3* : Le professeur envoie la balle à la main de bas en haut, à la cuiller (du « rez-de-chaussée » au « 2e étage »). On pourra matérialiser une zone de rebond. L'élève renvoie la balle avec la raquette après un seul rebond.

Les joueurs changent de rôle tous les 5 lancers.

ORGANISATION DU JEU

Nécessite le regard d'un adulte pour réguler l'intensité des lancers. Critères de réussite :

- « Petits champions » si l'élève renvoie la balle ;
- « Grands champions » si le professeur rattrape la balle après un rebond ;
- « Champions du monde » si le professeur rattrape la balle au vol.

VARIANTES

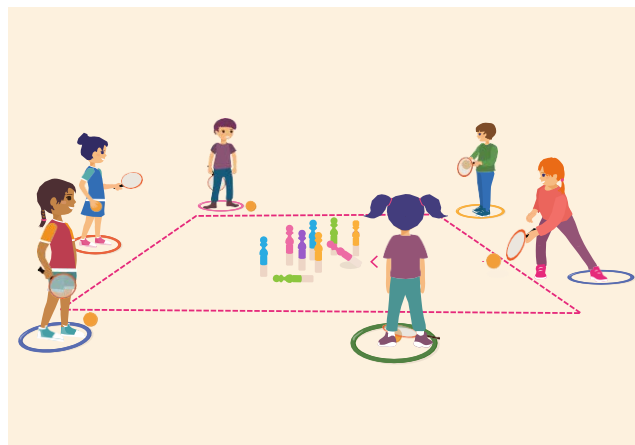
- Varier les distances entre les joueurs : espacer ou rapprocher l'élève et le professeur.
- Varier les distances de lancer : éloigner ou rapprocher la zone de lancer du professeur.
- Faire lancer la balle par un adulte afin de s'assurer d'un envoi correct.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

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

Fiche 6 : le chamboule-tout

Niveau	Organisation	Mode opératoire	Durée
PS → CM2	Groupe	Autonomie/compétition	5 à 8 min
Objectifs d'apprentissage <ul style="list-style-type: none">– Apprendre l'envoi au tennis.– Découvrir l'espace.– Apprendre le contact balle-raquette en avant du corps.		Matériel <ul style="list-style-type: none">- 1 raquette par joueur- 1 balle mousse ou 1 petit ballon par joueur- 1 cerceau par joueur- des quilles	



© Réseau Canocé



DESCRIPTION DU JEU

Jeu d'envoi

Viser une pyramide de cônes ou de quilles (envois à une ou deux mains ou avec une raquette).

Les élèves placés dans des cerceaux espacés de 1,50 m minimum essaient de faire tomber les quilles disposées à 4 m devant eux en effectuant un coup droit. Les élèves récupèrent les balles/ballons qui sont lancés par leurs camarades.

→ *Niveau 1* : L'élève envoie la balle à la main.

→ *Niveau 2* : L'élève envoie la balle posée au sol ou sur une coupelle, puis frappe la balle avec sa raquette.

→ *Niveau 3* : L'élève lance la balle en catapulte, en utilisant la main libre pour coller la balle au tamis de la raquette et effectuer le geste d'arrière en avant

→ *Niveau 4* : L'élève présente la balle devant et sur le côté, lâche la balle puis la frappe après rebond au sol.

VARIANTES

– Imposer une contrainte de temps pour abattre les quilles (jeu en opposition ou décompte du temps avec un grand sablier).

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles ou ballon et raquette sont placés dans chaque cerceau, les quilles sont relevées.

Fiche 7 : le cornet de glace

Niveau	Organisation	Mode opératoire	Durée
GS → CM2	Trinôme	Coopération	5 à 8 min
Objectifs d'apprentissage <ul style="list-style-type: none"> – 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) <ul style="list-style-type: none"> - 1 raquette - 1 balle mousse ou 1 balle de tennis sans pression - 1 cerceau (pour le lanceur) - 4 coupelles (zone de rebond) - 1 cône ou 1 cerceau (pour le marchand de glace) 	



© Réseau Canopé



DESCRIPTION DU JEU

Jeu d'envoi à la main/renvoi /réception à la main

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

Le lanceur lance une balle à la main (à la cuiller) dans une zone de rebond délimitée par des plots. Le relanceur frappe la balle avec la raquette de manière à permettre au marchand de glace de la recevoir dans le cône tenu à la main (cornet de glace) ou dans le cerceau.

→ *Niveau 1* : Le marchand doit faire passer la balle dans son cerceau, directement ou après un ou plusieurs rebonds au sol.

→ *Niveau 2* : Le marchand doit récupérer la balle dans son plot conique, directement ou après un seul rebond au sol.

ORGANISATION DU JEU

Le lanceur est placé dans un cerceau depuis lequel il envoie sa balle au relanceur, dans une zone située à 4 m en face de lui.

Le relanceur renvoie la balle en direction du porteur du cornet de glace placé soit 2 m à droite, soit 2 m à gauche du lanceur initial (on peut matérialiser les deux zones de réception). Le trio forme un triangle.

VIGILANCES

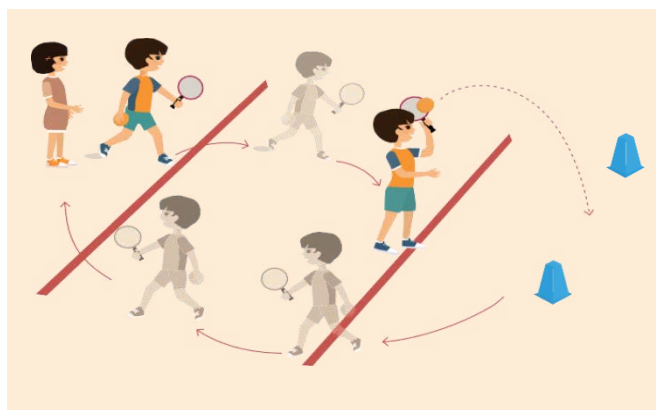
- Plan de frappe devant le corps avec dosage de la puissance pour gagner en contrôle.
- Cône tenu devant le corps.

VARIANTES

- Ajouter un obstacle à franchir sur le renvoi.
- Avant chaque renvoi, le porteur du cornet se place dans une des deux zones de réception.

Fiche 8 : les portes

Niveau	Organisation	Mode opératoire	Durée
GS → CM2	Groupe	Autonomie/compétition	5 à 8 min
Objectifs d'apprentissage <ul style="list-style-type: none">– Enchaîner une course, un arrêt, un lancer.– Frapper/lancer au-dessus de la tête avec sa raquette (dire « bonjour » avec la raquette) en visant une direction.– Participer à un relais.		Matériel (par équipe) <ul style="list-style-type: none">- 1 raquette- 1 balle mousse ou 1 ballon paille- coupelles pour la ligne de départ et la ligne de lancer- 2 grands plots / jalons pour matérialiser la cible (porte)	



© Réseau Canodé



DESCRIPTION DU JEU

Jeu d'envoi type service entre des plots

Les élèves sont répartis en 2 équipes disposant chacune d'une balle et d'une raquette et placés les uns derrière les autres pour s'organiser en relais.

Le premier élève part de la première ligne de plots, court jusqu'à la ligne suivante, réalise un lancer au-dessus de la tête (type « service ») en visant une porte, récupère la balle et revient à la ligne de départ pour passer le relais (la balle et la raquette) au joueur suivant.

Critère de réussite : marquer le plus de buts possible sur le temps du relais ou dans un temps imparti.

→ Niveau 1 : L'élève lance la balle en « catapulte » (bras armé avec balle placée au départ sur la raquette).

→ Niveau 2 : L'élève lance la balle au-dessus de sa tête, puis la frappe avec la raquette.

ORGANISATION DU JEU

En relais ou sur un temps ou sur un nombre de passages donné.

Utiliser un code imagé pour obtenir une frappe au-dessus de la tête : « Dis bonjour avec la raquette. »

VARIANTES

- Varier les différents espaces : entre les 2 lignes / entre la 2^{ème} ligne et la porte.
- Varier la largeur de la porte (agrandir ou rétrécir la porte).
- Varier la hauteur de la porte (limiter la hauteur).
- Placer un gardien pour protéger la porte.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes, sur la première ligne.

Fiche 9 : l'étoile

Niveau	Organisation	Mode opératoire	Durée
GS → CM2	Binôme	Autonomie/Compétition	5 à 8 min
Objectifs d'apprentissage – Produire des trajectoires (balle frappée au-dessus de la tête), se coordonner. – Expérimenter, arbitrer (décompte des points).		Matériel (par binôme) - 1 raquette - 6 balles mousse - 1 cerceau - 2 coupelles et 4 quilles (cibles)	



© Réseau Canopé



DESCRIPTION DU JEU

Jeu d'envoi type service

Dans chaque binôme : 1 élève serveur – 1 élève compteur.

Chaque élève serveur se place sur son cerceau de départ avec ses 6 balles. Il frappe chaque balle au-dessus de sa tête en direction de son but (type service). Le marqueur compte les points de cette manière :

- 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 = 2 points ;
- la balle est engagée, entre dans le but en renversant une quille = 3 points.

Après 6 balles engagées, les deux joueurs récupèrent les balles et changent de rôle.

→ Niveau 1 : L'élève lance la balle en « catapulte » (bras armé avec balle placée au départ sur la raquette).

→ Niveau 2 : L'élève lance la balle au-dessus de sa tête, puis la frappe avec la raquette.

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

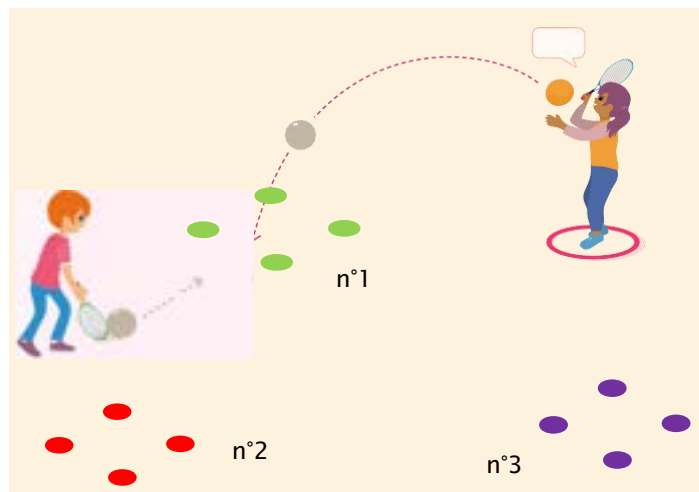
- Engagement à la cuillère.
- Faire varier la taille des buts, le nombre de quilles par but, la taille des quilles...
- Mettre en place une compétition entre les serveurs

RANGEMENT DU MATÉRIEL

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

Fiche 10 : le golf à deux

Niveau	Organisation	Mode opératoire	Durée
CE2 → CM2	Binôme	Coopération	5 à 8 min
Objectifs d'apprentissage <ul style="list-style-type: none">– Produire des trajectoires (balle frappée au-dessus de la tête) et doser des frappes.– Coopérer autour d'un objectif commun.– Expérimenter, arbitrer (décompte des points).		Matériel <ul style="list-style-type: none">- 1 raquette par élève- 1 ballon paille ou 1 balle mousse par binôme- 1 cerceau (départ)- des coupelles (3 à 5 cibles)	



© Réseau Canopé

DESCRIPTION DU JEU

Jeu d'envoi type service

Le serveur engage la balle avec la raquette au-dessus de la tête (type service), avec pour objectif d'atteindre la cible horizontale n°1. Son camarade compteur est dans l'espace de jeu avec une raquette. Il annonce si la balle est tombée dans la cible, puis ramène la balle dans la cible n°1 en la faisant rouler. Le serveur se déplace alors dans la cible n°1 et engage en visant la cible n°2...

→ Niveau 1 : L'élève lance la balle en « catapulte » (bras armé avec balle placée au départ sur la raquette).

→ Niveau 2 : L'élève lance la balle au-dessus de sa tête, puis la frappe avec la raquette.

ORGANISATION DU JEU

3 à 5 cibles horizontales de couleurs différentes signifiant les « trous ». Elles sont distantes de 5 à 10 m de la base d'engagement. Lorsque le serveur a visé toutes les cibles, on recommence le parcours en changeant de rôle.

Le deuxième binôme commence son parcours lorsque le serveur du premier binôme se trouve à l'intérieur de la cible n°2.

VIGILANCE

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

VARIANTES

– Engager en service cuillère.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

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

Fiche 11 : l'attaque du donjon

Niveau	Organisation	Mode opératoire	Durée
CE2 → CM2	Groupe	Coopération et opposition	5 à 8 min
Objectifs d'apprentissage <ul style="list-style-type: none">– 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 <ul style="list-style-type: none">- 1 raquette par élève- des balles mousse- des coupelles pour délimiter les espaces (le donjon et les murailles)- des quilles ou bouteilles lestées	



© Réseau Canoé

DESCRIPTION DU JEU

Jeu d'envoi type coup droit ou service /renvoi

Les attaquants, placés à l'extérieur de la muraille du château (chacun derrière un mur), doivent renverser 4 quilles placées dans le donjon central en envoyant les balles avec leur raquette. Les défenseurs, placés entre la muraille et le donjon (chacun devant un mur), doivent protéger les quilles en renvoyant les balles envoyées par les attaquants.

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

ORGANISATION DU JEU

2 équipes de 3 ou 4 élèves + 1 arbitre par terrain.

Les joueurs attaquants peuvent se faire des passes pour trouver le tireur le mieux placé. Ils peuvent récupérer à la main les balles renvoyées par les défenseurs ou restées dans le château, avant de les rejouer à l'extérieur de la muraille.

Les joueurs défenseurs ne peuvent pas pénétrer à l'intérieur du donjon. Ils peuvent se déplacer devant le mur du donjon.

VIGILANCE

– Pour jouer en sécurité, chaque élève reste derrière son mur.

VARIANTES

– Créer un déséquilibre, par exemple 4 attaquants / 2 défenseurs.

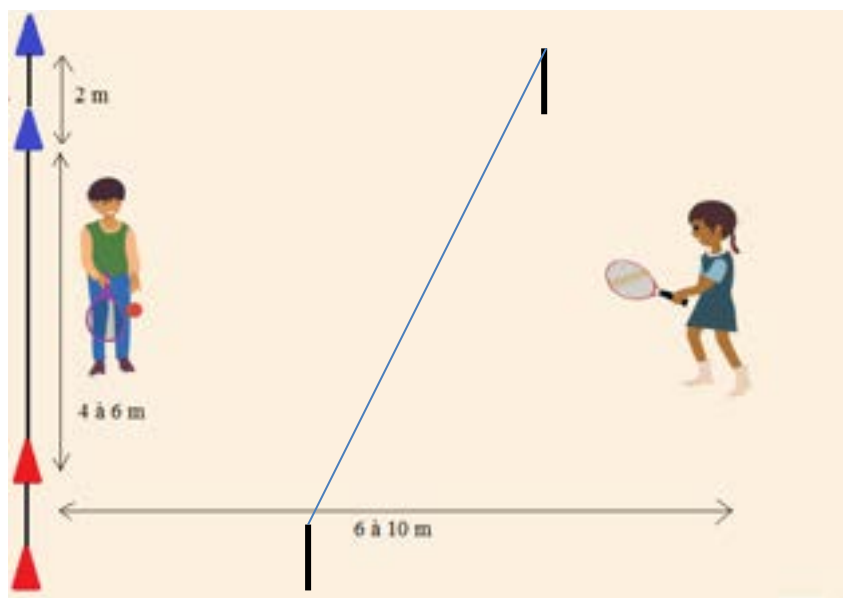
– Imposer aux attaquants un envoi type service ou un envoi type coup droit.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

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

Fiche 12 : le choix du but

Niveau	Organisation	Mode opératoire	Durée
CE2 → CM2	Trinôme	Opposition	5 à 8 min
Objectifs d'apprentissage – Viser un espace libre pour déséquilibrer l'adversaire. – Construire des stratégies.		Matériel (par trinôme) - 2 raquettes - 1 balle mousse ou une balle de tennis sans pression - 4 cônes (2 x 2 couleurs) pour matérialiser les deux buts	



© Réseau Canopé

DESCRIPTION DU JEU

Jeu de déséquilibre

Le gardien se place entre les deux buts avec sa raquette et la balle. L'attaquant se trouve à une dizaine de mètres en face du gardien.

- 1) Le gardien envoie la balle en coup droit vers l'attaquant.
- 2) Lorsque la balle arrive jusqu'à l'attaquant, celui-ci la renvoie en essayant de lui faire franchir la ligne de fond, avec un rebond obligatoire dans le camp du gardien.
- 3) Le gardien essaie alors de renvoyer la balle avant qu'elle ne franchisse la ligne.

Critères de réussite : 1 point pour l'attaquant si la balle franchit la ligne de fond sans passer dans un but; 2 points si la balle franchit la ligne de fond en passant dans un but.

ORGANISATION DU JEU

2 équipes de 3 élèves : un gardien, un attaquant, un arbitre

L'attaquant joue successivement 5 balles (on ne comptera que les balles jugées « jouables » par l'arbitre). Puis les trois élèves changent de rôle : attaquant → gardien → arbitre → attaquant

VARIANTES

- Si le gardien réussit à renvoyer la balle, on continue l'échange.
- Le gardien effectue ses actions à la main (pas de raquette).
- Agrandir / diminuer les espaces (entre les deux plots d'un but, entre les deux buts, entre le gardien et l'attaquant...)
- Ajouter un but.
- Avant que le gardien renvoie la balle : l'attaquant annonce une couleur de but ; le gardien envoie alors la balle en coup droit vers l'attaquant, puis va toucher un plot du but annoncé.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

La balle est placée sous la raquette du gardien à la fin de l'atelier.