

TENNIS

A L'ECOLE ELEMENTAIRE

Proposition de module **NIVEAU 3**

Les contenus sont organisés autour des thèmes d'étude suivants (hiérarchisés dans une perspective de progrès):

1. ENVOI (l'enfant, la balle, la raquette + cible à atteindre)
2. RENVOI (idem + un « lanceur » qui met la balle en jeu)
3. ECHANGE (2 joueurs « partenaires »)
4. STRATEGIE (construction de l'opposition)

Logique du module : pour ce niveau de jeu, le thème 1 sera réservé aux situations d'échauffement ou pour les ateliers des séances d'entrée dans l'activité.

Les situations d'apprentissages sont articulées autour des autres thèmes.

Organisation des séances :

Constante : nombre d'ateliers suffisants pour une quantité d'action maximale, soit :

- plusieurs thèmes sont traités au cours d'une même séance et chacun est ciblé par au moins 1 atelier
- 1 seul thème d'étude est retenu et plusieurs ateliers lui sont consacrés.

Problème fondamental du TENNIS :

« Défendre sa surface de jeu et attaquer celle de l'adversaire pour marquer un point »

TENNIS (Niveau 3)			PROPOSITIONS DE SITUATIONS	THEMES D'ETUDE	
Situations d'Apprentissage	Entrée dans l'activité		Service La bonne cible	ENVOI ENVOI	
	Référence et évaluation		Echanges		
	Structuration	Savoirs	S'adapter pour obtenir des trajectoires régulières lors d'un renvoi	Lanceur de précision	RENVOI
			Se déplacer vers un point d'interception pour renvoyer la balle	Retour à l'envoyeur	RENVOI
			Lire la trajectoire de la balle et se placer pour la frapper dans les meilleures conditions	Lire la trajectoire	RENVOI
			Réaliser des échanges variés le plus longtemps possible	Echanges longs	ECHANGE
			Produire des trajectoires permettant de coopérer	Relais tennis	ECHANGE
			Rechercher la rupture de l'échange	Echanges par équipes	STRATEGIE
			S'organiser pour obtenir des trajectoires variées	Zone interdite	STRATEGIE
COMPETENCE DE FIN DE CYCLE 3	<i>Dans un tournoi à 2, choisir le geste de renvoi le mieux adapté, et maîtriser la direction du renvoi pour jouer dans les espaces libres afin de marquer le point.</i>				

SITUATION D'APPRENTISSAGE : SERVICE

Savoir	<i>Envoyer la balle par dessus le filet avec la raquette</i> ENVOI	
But de la tâche	Frapper la balle pour qu'elle franchisse le filet et atteigne la zone cible	
Critères de réussite	Sur 10 balles lancées, 5 atteignent la zone cible	
Consignes	Chaque joueur envoie la balle à tour de rôle dans le camp adverse. Faire 10 essais chacun et 3 manches.	
Conditions de mise en place	Organisation humaine	Par groupe de 4: 2 joueurs, 2 observateurs
	Organisation spatiale	Un terrain (dimension hand ou basket) séparé en 2 par un élastique Deux zones cibles de part et d'autre de l'élastique situées à au moins 3 à 4 mètres de celui-ci
	Organisation matérielle	- 1 raquette par enfant et 1 balle pour 4 - un élastique - fiche de relevé de résultats - lattes, cordes ou craie pour délimiter les zones de réception
variables	Pour simplifier	- augmenter la surface de la zone cible - changer la matière des balles (mousse ou bi-color) - envoi après rebond, à la cuillère
	Pour complexifier	- diminuer la surface de la zone cible - changer la matière des balles (+ dures) - diversifier les formes d'envoi: sans rebond, à la cuillère ; service volley
Remarques Régulation de l'enseignant		

SITUATION D'APPRENTISSAGE : LA BONNE CIBLE

Savoir	<i>S'adapter pour obtenir des trajectoires différentes lors d'un envoi</i> ENVOI	
But de la tâche	Frapper la balle pour atteindre des cibles matérialisées	
Critères de réussite	Atteindre la cible annoncée 5 fois sur les 10 essais	
Consignes	Le lanceur annonce la cible choisie et joue 10 balles. L'observateur valide l'essai et note le résultat. Le ramasseur récupère la balle et la rend au lanceur. Echanger les rôles après 10 essais.	
Conditions de mise en place	Organisation humaine	Par 3 : 1 observateur, 1 ramasseur et 1 joueur
	Organisation spatiale	une zone de lancer et 2 zones cibles délimitées dans la largeur (par des cordes, lattes, tracés à la craie,...)
	Organisation matérielle	1 raquette et 1 balle par trinôme fiche de relevé de résultats lattes, cordes ou craie
variables	Pour simplifier	augmenter la surface des cibles diminuer la distance zone de lancer / zone cible Changer la matière des balles (mousse ou bi-color)
	Pour complexifier	diminuer la surface des cibles augmenter la distance zone de lancer / zone cible changer la matière des balles (+ dures) disposer les cibles dans la profondeur diversifier les formes d'envoi
Remarques Régulation de l'enseignant		

SITUATION DE REFERENCE : ECHANGES

Situation de début et de fin de module – Evaluation diagnostique et terminale

Performance de fin de cycle 3	<i>Dans un tournoi à 2, choisir le geste de renvoi le mieux adapté, et maîtriser la direction du renvoi pour jouer dans les espaces libres afin de marquer le point.</i>		
Comportements observables significatifs d'un niveau d'habileté	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
But de la tâche	Dans un tournoi à deux, envoyer et renvoyer la balle dans le camp adverse sans qu'elle sorte des limites mais hors de portée de l'adversaire.		
Critères de réussite	Marquer le plus de points possibles sur 6 balles jouées.		
Consignes	Engager l'échange alternativement à la cuillère. On ne marque pas de point sur le service. Le point est marqué quand la balle est hors zone de jeu ou non récupérée. Changer les rôles.		
Conditions de mise en place	Organisation humaine	Par groupe de 4 : 2 joueurs, 1 observateur et un ramasseur de balles	
	Organisation spatiale (plan)	Un terrain de 6X4 mètres séparé par l'élastique pour chaque groupe de 4 (6m de larg., 4 de prof.)	
	Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> - Plots pour délimiter les terrains de jeux - Élastique - 2 raquettes et une balle par groupe de 4 - feuille de relevé de résultats 	
variables	Pour simplifier	<ul style="list-style-type: none"> - Adapter les dimensions du terrain - Augmenter le nombre de rebonds autorisés - Changer la matière des balles (en mousse ou bi-color) 	
	Pour complexifier	<ul style="list-style-type: none"> - Diminuer la largeur du terrain - Changer la matière des balles (en mousse ou souple) 	
Remarques Régulation de l'enseignant			

SITUATION D'APPRENTISSAGE : LE LANCEUR DE PRECISION

Savoir	<i>S'adapter pour obtenir des trajectoires régulières lors d'un renvoi RENVOI</i>	
But de la tâche	Frapper la balle envoyée par un camarade et la renvoyer dans la cible	
Critères de réussite	Pour le renvoyeur : Atteindre la cible en passant par dessus le filet au moins 5 fois sur 10 essais	
Consignes	Le lanceur se place toujours du même côté (à droite ou à gauche). Il envoie la balle à la main dans la zone de rebond propre à faciliter le renvoi. Le renvoyeur frappe la balle après rebond. Faire 10 essais et changer les rôles.	
Conditions de mise en place	Organisation humaine	Par groupe de 4, un secrétaire, un ramasseur, un lanceur et un renvoyeur
	Organisation spatiale	un terrain de 8X6 séparé en 2 par un filet : d'un côté la zone de lancer et 2 zones cibles, et de l'autre la zone de rebond pour le renvoi
	Organisation matérielle	1 raquette et 1 balle par groupe de 4 un filet ou élastique fiche de relevé de résultats lattes, cordes ou craie
variables	Pour simplifier	augmenter la surface des cibles permettre 2 voire 3 rebonds avant la frappe diminuer la distance zone de frappe / zone cible augmenter la distance lanceur / renvoyeur changer la matière des balles (mousse ou bi-color)
	Pour complexifier	diminuer la surface des cibles et/ou la zone de rebond augmenter la distance zone de frappe / zone cible jouer sur la nature des balles (+ dures) placer le lanceur dans l'axe du renvoyeur placer le lanceur alternativement à Droite , puis à Gauche du renvoyeur
Remarques Régulation de l'enseignant		

SITUATION D'APPRENTISSAGE : **RETOUR A L'ENVOYEUR**

Savoir	Se déplacer vers un point d'interception pour renvoyer la balle <i>RENVOI</i>	
But de la tâche	Jouer une balle venant d'un partenaire et la renvoyer sur le lanceur.	
Critères de réussite	Pour le renvoyeur : Placer la balle près du lanceur au moins 5 fois sur 10 essais	
Consignes	Le lanceur envoie la balle à la main dans une des 3 zones de rebond annoncée. De sa position de départ en fond de terrain, le renvoyeur se déplace pour frapper la balle, après rebond. Faire 10 essais et changer les rôles.	
Conditions de mise en place	Organisation humaine	Par groupe de 4, un secrétaire, un ramasseur, un lanceur et un renvoyeur
	Organisation spatiale	Par groupe de 4 : – un terrain de 6X4 séparé en 2 par un filet : d'un côté la zone de lancer, et de l'autre 3 zones de rebond dans la première moitié côté filet
	Organisation matérielle	– une raquette et 2 balles par groupe de 4 – un filet ou élastique – fiche de relevé de résultats – lattes, cordes ou craie
variables	Pour simplifier	– lancer les balles « en cloche » – changer la matière des balles (mousse ou bi-color) – permettre 2 voire 3 rebonds avant la frappe
	Pour complexifier	– augmenter le nombre de zones de rebond (6) – jouer sur la nature des balles (+ dures) – le lanceur n'annonce pas la zone de rebond au renvoyeur – éloigner les zones de rebond du filet
Remarques Régulation de l'enseignant		

SITUATION D'APPRENTISSAGE : LIRE LA TRAJECTOIRE

Savoir	<i>Lire la trajectoire de la balle et se placer pour la frapper dans les meilleures conditions</i> RENVOI	
But de la tâche	Réceptionner la balle et la renvoyer dans le camp adverse.	
Critères de réussite	Sur 10 balles reçues, 5 sont renvoyées dans les limites du terrain adverse	
Consignes	Le lanceur, placé alternativement à droite puis à gauche envoie la balle dans le terrain adverse avec la raquette Le renvoyeur se déplacer pour frapper la balle et la renvoyer dans le terrain adverse. Effectuer 10 lancers de balles et changer les rôles	
Conditions de mise en place	Organisation humaine	Par groupe de 3 : un secrétaire, un lanceur et un renvoyeur
	Organisation spatiale	Un terrain (dimension hand) séparé en 2 par un élastique. Prévoir 6 mètres de large par binôme
	Organisation matérielle	2 raquettes et 1 balle par groupe de 3 un élastique fiche de relevé de résultats lattes, cordes ou craie pour délimiter les zones de jeu des binômes
variables	Pour simplifier	<ul style="list-style-type: none"> - imposer 1 rebond systématique - changer la matière des balles (mousse ou bi-color) - permettre 2 voire 3 rebonds avant la frappe - positionner le renvoyeur afin qu'il soit en diagonale par rapport au lanceur mousse ou bi-color)
	Pour complexifier	<ul style="list-style-type: none"> - jouer sur la nature des balles (+ dures) - placer le lanceur dans l'axe
Remarques Régulation de l'enseignant		

SITUATION D'APPRENTISSAGE : ECHANGES LONGS

Savoir	<i>Réaliser des échanges variés le plus longtemps possible</i> ECHANGE	
But de la tâche	Maintenir la balle en vie le plus longtemps possible	
Critères de réussite	Réaliser un maximum d'échanges consécutifs en 3 minutes	
Consignes	Envoyer la balle de façon à ce que le partenaire puisse la renvoyer à son tour et maintenir l'échange le plus longtemps possible. Dès que l'échange est rompu, repartir à 0. Changer les rôles toutes les 3 minutes (signal du maître).	
Conditions de mise en place	Organisation humaine	Par groupe de 3 : 2 joueurs et 1 secrétaire par terrain
	Organisation spatiale	Un terrain (dimension hand) séparé en 2 par un élastique. Prévoir 4 mètres de large par espace de jeu
	Organisation matérielle	- 2 raquettes et une balle par groupe de 3 - un élastique - lattes, cordes, plots ou craie pour délimiter les zones de jeu - fiche de résultats
variables	Pour simplifier	- changer la matière des balles (mousse ou bi-color) - permettre 2 voire 3 rebonds avant la frappe
	Pour complexifier	- prévoir une zone interdite à l'engagement - matérialiser une zone de jeu interdite - jouer sur la nature des balles (+ dures)
Remarques Régulation de l'enseignant		

SITUATION D'APPRENTISSAGE : **RELAIS TENNIS**

Savoir	<i>Produire des trajectoires permettant de coopérer</i> <i>ECHANGE</i>	
But de la tâche	Maintenir la balle en jeu	
Critères de réussite	Réaliser un maximum d'échanges pendant 5mn	
Consignes	Les joueurs, en diagonale, placés en file indienne en fond de cours, jouent la balle alternativement après rebond dans la zone matérialisée. Puis ils vont se placer en fin de colonne.	
Conditions de mise en place	Organisation humaine	Par groupe de 8 en 2 équipes de 4 joueurs par terrain
	Organisation spatiale	Un terrain (dimension hand) séparé en 2 par un élastique. Prévoir 6 mètres de large par espace de jeu : une zone de rebond centrale de 2 mètres
	Organisation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 1 raquette par enfant et 1 balle par groupe de 8 - un élastique - lattes, cordes ou craie pour délimiter les zones de jeu
variables	Pour simplifier	<ul style="list-style-type: none"> - changer la matière des balles (mousse ou bi-color) - permettre 2 voire 3 rebonds avant la frappe
	Pour complexifier	<ul style="list-style-type: none"> - modifier la largeur et l'emplacement de la zone de rebond - jouer sur la nature des balles (+ dures)
Remarques Régulation de l'enseignant		

SITUATION D'APPRENTISSAGE : ECHANGES PAR EQUIPES

Savoir	<i>Rechercher la rupture de l'échange</i>		STRATEGIE
But de la tâche	Renvoyer la balle dans le camp adverse pour mettre l'adversaire en difficulté		
Critères de réussite	En 5 minutes, marquer un maximum de points		
Consignes	Equipes en diagonale en fond de court. Les joueurs placés en file indienne, jouent la balle alternativement puis vont se placer en fin de colonne. Un point est gagné si l'équipe adverse ne renvoie pas la balle ou si la balle est hors limites. Chaque équipe engage alternativement. Prévoir au minimum 3 parties de 5 minutes.		
Conditions de mise en place	Organisation humaine	Par groupe de 8 en 2 équipes de 4 joueurs par terrain	
	Organisation spatiale	Un terrain (dimension hand) séparé en 2 par un élastique. Prévoir 8 mètres de large par espace de jeu	
	Organisation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 1 raquette par enfant et 1 balle par groupe de 8 - un élastique - lattes, cordes ou craie pour délimiter les zones de jeu 	
variables	Pour simplifier	<ul style="list-style-type: none"> - changer la matière des balles (mousse ou bi-color) - permettre 2 voire 3 rebonds avant la frappe 	
	Pour complexifier	<ul style="list-style-type: none"> - jouer sur la nature des balles (+ dures) 	
Remarques Régulation de l'enseignant			

SITUATION D'APPRENTISSAGE : **ZONE INTERDITE**

Savoir	<i>S'organiser pour obtenir des trajectoires variées</i> STRATEGIE	
But de la tâche	Renvoyer la balle dans le camp adverse en attaquant la zone cible tout en défendant la sienne	
Critères de réussite	En 3 minutes, marquer un maximum de points : la zone cible vaut 3 points.	
Consignes	<p>Dans un tournoi à deux, le point est marqué :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur rupture de l'échange (1 point) - si la balle est hors limites (1 point) - si la cible est atteinte (3 points) <p>Les 3 points ne peuvent pas être marqués à l'engagement. Chaque joueur engage alternativement. Changer les rôles après chaque partie.</p>	
Conditions de mise en place	Organisation humaine	Par groupes de 3 : 2 joueurs et un secrétaire
	Organisation spatiale	Un terrain (dimension hand) séparé en 2 par un élastique. Prévoir 6 mètres de large par espace de jeu
	Organisation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - prévoir 3 séries de 3 parties - 1 raquette par enfant et 1 balle par groupe de 3 - un élastique - lattes, cordes ou craie pour délimiter les zones de jeu
variables	Pour simplifier	<ul style="list-style-type: none"> - changer la matière des balles (mousse ou bi-color) - permettre 2 voire 3 rebonds avant la frappe
	Pour complexifier	<ul style="list-style-type: none"> - jouer sur la nature des balles (+ dures)
Remarques Régulation de l'enseignant		

FICHES DE RESULTATS 1

Situation de référence: échange

Prénoms des joueurs :

A : B : C : D :

	Pour chaque jeu, noter dans une colonne le point attribué, dans l'autre la raison : hors limites (HL) ou balle ratée (R).											
	Tournoi 1		Tournoi 2		Tournoi 3		Tournoi 4		Tournoi 5		Tournoi 6	
	A	B	C	D	A	C	B	D	A	D	B	C
Jeu 1												
Jeu 2												
Jeu 3												
Jeu 4												
Jeu 5												
Jeu 6												

Atteindre la cible

Cible atteinte OUI - NON
Lancer 1			
Lancer 2			
Lancer 3			
Lancer 4			
Lancer 5			
Lancer 6			
Lancer 7			
Lancer 8			
Lancer 9			
Lancer 10			

Echanges longs

Noter au fur et à mesure le nombre d'échanges puis encadrer le meilleur résultat.

Nombre d'échanges	A :	A :	B :
	B :	C :	C :
1ère phase de 3'			
2ème phase de 3'			
3ème phase de 3'			
4ème phase de 3'			
5ème phase de 3'			

FICHES DE RESULTATS 2

Retour à l'envoyeur

Balle renvoyée OUI - NON	Renvoyeur A	Renvoyeur B	Renvoyeur C
Lancer 1			
Lancer 2			
Lancer 3			
Lancer 4			
Lancer 5			
Lancer 6			
Lancer 7			
Lancer 8			
Lancer 9			
Lancer 10			

Le lanceur de précision

Balle renvoyée OUI - NON	Renvoyeur	Renvoyeur	Renvoyeur	Renvoyeur
Lancer 1				
Lancer 2				
Lancer 3				
Lancer 4				
Lancer 5				
Lancer 6				
Lancer 7				
Lancer 8				
Lancer 9				
Lancer 10				

FICHES DE RESULTATS 3

Lire la trajectoire

Balle renvoyée par-dessus le filet OUI - NON	Renvoyeur	Renvoyeur	Renvoyeur	Renvoyeur
Lancer 1				
Lancer 2				
Lancer 3				
Lancer 4				
Lancer 5				
Lancer 6				
Lancer 7				
Lancer 8				
Lancer 9				
Lancer 10				

Service bas

Zone atteinte OUI - NON						
	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3
Lancer 1						
Lancer 2						
Lancer 3						
Lancer 4						
Lancer 5						
Lancer 6						
Lancer 7						
Lancer 8						
Lancer 9						
Lancer 10						

Zone interdite

Joueur	Tournoi 1		Tournoi 2		Tournoi 3	
	A	B	B	C	C	A
Nbre points Partie 1						
Nbre points Partie 2						
Nbre points Partie 3						

Total A :

Total B :

Total C :