

**Ce document est édité et diffusé dans le cadre
des actions de la Coordination Rhône-Alpes
des Ligues de Tennis du Dauphiné-Savoie et du Lyonnais**

**Il est destiné à servir de référence pour la mise en œuvre du tennis à l'école
dans le département de l'Ain pour laquelle une convention a été signée
le 5 septembre 2005 entre l'Inspection Académique et le Comité départemental**

SOMMAIRE

Chapitre 1 : ÉCOLE ET TENNIS.

Page 3

Introduction

Du côté des compétences et du choix de l'activité

Du côté des ressources de l'élève

Du côté de l'enseignant :

- Approche didactique
- Module d'apprentissage
- Exemple de déroulement d'un module en cycle 2
- Mise en œuvre pédagogique
- Le code de l'arbitre
- Les frappes
- Les aires de jeu

Du côté administratif

Chapitre 2 : ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

page 8

Situations d'appropriation

Situation d'appropriation 1 : Les balles brûlantes.

Page 9

Situation d'appropriation 2 : Les balles brûlantes qui roulent

Page 10

Situation d'appropriation 3 : La balle qui roule

Page 11

Chapitre 3 : ÉVALUATION

Page 12

Évaluation diagnostique.

Situation de référence : La balle vivante 1

Page 13

Fiche pédagogique de l'évaluation diagnostique

Page 14

Fiche d'évaluation diagnostique

Page 15

Tableau de rotation : groupe de 8

Page 16

Évaluation terminale.

Situation de référence : La balle vivante 2

Page 17

Le profil du joueur

Page 18

Situations d'apprentissage décrochées

Le rebondeur	Page 20
Le contrôleur	Page 21
Le Le contrôleur plus	Page 22
Le serveur	Page 23
Le mur des records	Page 24
La volée	Page 25
La balle longue	Page 26
Dessus-Dessous	Page 27
Le lance balles	Page 28

Situations d'apprentissage de jeu global.

Le rebondeur	Page 29
Le contrôleur	Page 30
Serveur-renvoyeur	Page 31
Jeu au mur	Page 32
La volée	Page 33
La balle longue	Page 34
Dessus-Dessous	Page 35
Lance balles	Page 36

Chapitre 1

ÉCOLE ET TENNIS

Introduction.

Du côté des compétences et du choix de l'activité.

Du côté des ressources de l'élève.

Du côté de l'enseignant :

- Approche didactique
- Module d'apprentissage
- Exemple de déroulement d'un module en cycle 2
- Mise en œuvre pédagogique
 - . Le code de l'arbitre
 - . Les frappes
 - . Les aires de jeu

Du côté administratif.

Introduction.

Ce document propose une approche du tennis au cycle 2 et au cycle 3. Dans le cadre du développement de l'élève, aux plans, moteur, cognitif, affectif et social, les jeux de raquettes peuvent prendre une place intéressante dans la construction des compétences que l'éducation physique a en charge.

- Construction de moyens d'action (frappes) pour s'opposer à un adversaire.
- Gestion de l'espace et du temps à travers les déplacements, l'appréciation et le choix de trajectoires de balle.
- Choix de projets d'actions en rapport avec la prise de risque et l'engagement personnel.
- Implication sociale à travers les différents rôles à jouer.

Le choix de situations diversifiées, utilisant, des balles de différentes tailles ou textures, des espaces de jeu plus ou moins grands, permettent l'appropriation des notions de vitesse, de déplacement, de trajectoire, de frappe (force et précision).

Du côté des compétences et du choix de l'activité.

Les programmes de l'école primaire imposent à l'enseignant de former l'élève en s'appuyant sur la construction de 4 compétences spécifiques et de 4 compétences transversales.

Compétences spécifiques :

- réaliser une performance mesurée,
- adapter ses déplacements à différents types d'environnements,
- s'opposer individuellement et/ou collectivement,
- concevoir et réaliser des actions à visée artistique et/ou expressive.

Compétences transversales :

- s'engager lucidement dans l'action,
- construire un projet d'action,
- mesurer et apprécier les effets de l'activité,
- appliquer des règles de vie collective.

Le tennis s'inscrit comme une activité d'opposition duelle ou d'équipe (jeu en double) qui développe des conduites d'adaptation au jeu de l'adversaire et des stratégies pour gagner l'affrontement.

Du côté des ressources de l'élève.

Le tennis mobilise les diverses ressources de l'élève :

- Motrices : déplacements dans toutes les directions, frappes diverses, maîtrise de la force et de la précision.

- Perceptives : trajectoires de balles et placement de l'adversaire.
- Énergétiques : enchaînement de déplacements successifs rapides.
- Cognitives : construction du point et de la frappe en déplacement ; stratégies de jeu, gestion de ses moyens en fonction de l'évolution du jeu.
- Affectives : engagement pour gagner le point, maîtrise de ses émotions.
- Sociales : rapport avec le partenaire dans le jeu en double, et les adversaires. Entraide dans les situations d'apprentissage (lanceur/joueur), statuts d'arbitre, de marqueur, d'observateur.

Du côté de l'enseignant.

Approche didactique.

La dynamique du module d'apprentissage aidera l'élève à construire ses projets de jeu dans 3 directions : motricité, prise d'information, stratégie.

Elle aboutira à la construction du profil personnel du joueur en cycle 3.

Le module d'apprentissage se déroulera en 4 phases :

- Une phase d'entrée dans l'activité.
- Une phase d'évaluation diagnostique.
- Une phase d'apprentissage.
- Une phase d'évaluation terminale.

Module d'apprentissage.

AU CYCLE 2	<ul style="list-style-type: none"> * L'entrée dans l'activité se fera en 4 séances. * L'évaluation diagnostique sera ciblée prioritairement sur la motricité (réussir à envoyer et renvoyer). * La phase d'apprentissage inclura à chaque séance une situation décrochée et la situation de jeu global qui s'y rattache. * L'évaluation terminale récapitulera les apprentissages réalisés autour des 3 axes : motricité - prise d'information et stratégie.
AU CYCLE 3	<ul style="list-style-type: none"> * L'entrée dans l'activité peut se faire en 2 séances. * L'évaluation diagnostique sera ciblée sur les 3 axes, à travers plusieurs passages et observations en situation de référence. * La phase d'apprentissage inclura à chaque séance une situation décrochée et la situation de jeu global qui s'y rattache comme au cycle 2. * L'évaluation terminale débouchera sur le profil du joueur.

Exemple de déroulement d'un module en Cycle 2.

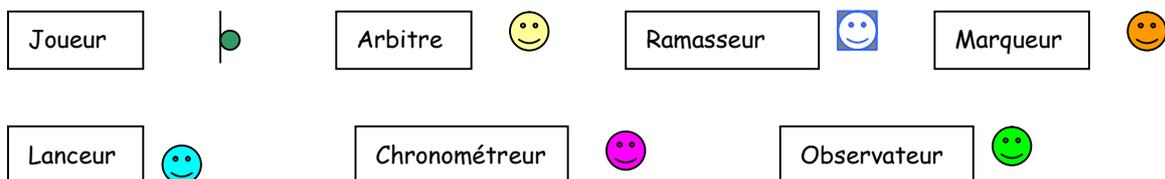
ENTRÉE DANS L'ACTIVITE Séance 1 Séance 2 Séance 3 Séance 4	Situations d'appropriation Les balles brûlantes Les balles brûlantes qui roulent La balle qui roule
ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE Séance 5 Séance 6	Situation de référence Balle vivante 1 Observation avec fiche d'évaluation diagnostique
APPRENTISSAGE Séance 7 Séance 8 Séance 9 Séance 10	Situations d'apprentissage décrochées et de jeu global, à thèmes. Chaque séance inclura une situation décrochée et la situation de jeu global correspondant
ÉVALUATION TERMINALE Séance 11 Séance 12	Situation de référence Balle vivante 2 Observation avec fiche d'évaluation Profil du joueur

Remarque : Il est possible de revenir à la situation de référence au cours des séances d'apprentissage.

Mise en œuvre pédagogique.

Nous avons pris le parti de traiter l'activité "Tennis" pour une classe de 24 élèves, avec un dispositif constitué de 3 aires de travail : 2 courts et 1 mur par exemple.

Les fiches de travail proposeront différentes organisations dans lesquelles les élèves assumeront les rôles suivants :



Chaque séance s'organise en 3 temps :

- Un temps en classe avant la séance pour présenter le contenu et le déroulement de la séance.
- Un temps de travail sur le terrain consacré aux situations de jeu.
- Un temps de retour sur l'activité, dans la classe, pour définir les comportements les plus efficaces, répertorier les gestes les plus pertinents, et repérer les stratégies de jeu les plus intéressantes.

L'entretien permettra également de définir les règles de jeu, l'organisation des groupes d'élèves, le vocabulaire spécifique et le code d'arbitrage indispensable.

Le code de l'arbitre.

Je connais les règles du jeu.

Je connais le nom des joueurs, des équipes.

J'annonce à chaque fois : « faute, point pour ».

Je me place près du poteau du filet, debout.

Je désigne au début du jeu le joueur au service.

J'annonce le gagnant du match.

Les frappes.

Le coup droit, le revers, la volée, le service, le smash.

Le coup droit et le revers se jouent avec contrôle de la balle ou en frappe directe sans contrôle.

Les aires de jeu.

Le court, grillage inclus.

Le court de double partagé en 2 dans le sens de la longueur.

Le terrain de mini-tennis : carrés de service + couloirs de double.

Le court de double.

Du côté administratif.

Dans le cas d'une collaboration avec un intervenant extérieur, le dossier « Intervenant Extérieur », produit en juillet 2000 par l'Inspection Académique de l'Ain fera référence.

Une demande de sortie scolaire peut aussi s'avérer nécessaire. Le texte officiel (B.O. HS n°7 du 23.09.99) consigne l'ensemble des contraintes à respecter.

Dans l'Ain, une convention en date du 05.09.2005 a été signée entre l'Inspecteur d'Académie, le Président du comité départemental USEP et le Président du comité départemental de tennis.

Chapitre 2

ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

SITUATIONS D'APPROPRIATION

Situation d'appropriation 1 :

Les balles brûlantes

Situation d'appropriation 2 :

Les balles brûlantes qui roulent

Situation d'appropriation 3 :

La balle qui roule

Situation d'appropriation 1

LES BALLE BRÛLANTES

OBJECTIF.

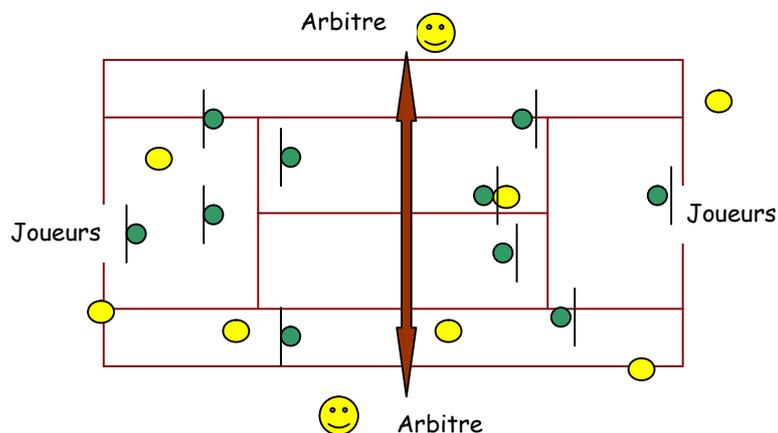
Comprendre le sens du jeu de tennis. Construire l'envoi et le renvoi.

BUT DU JEU.

Frapper la balle pour l'envoyer ou la renvoyer dans le terrain adverse.

DISPOSITIF.

Tout le court, y compris les grillages. Balles douces de mini-tennis ou grosses balles mousses (plus faciles au début). Raquettes cordées. Andoises et feutres. 12 élèves par court : 2 équipes de 5 joueurs et 2 arbitres.



CONSIGNES.

Chaque joueur dispose d'une balle. On peut donner 2 balles à chacun au départ du jeu.

Le jeu commence au signal des arbitres. La durée d'une partie est de 2 mn.

À la fin d'une partie, les balles sont regroupées près du filet. Les arbitres comptabilisent le nombre de balles pour chaque équipe et désignent l'équipe gagnante.

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

L'équipe qui a le moins de balles dans son terrain à la fin du jeu a gagné.

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Expliquer comment on fait pour envoyer ou renvoyer, et comment on fait pour gagner.

Situation d'appropriation 2

LES BALLE BRÛLANTES QUI ROULENT

OBJECTIF.

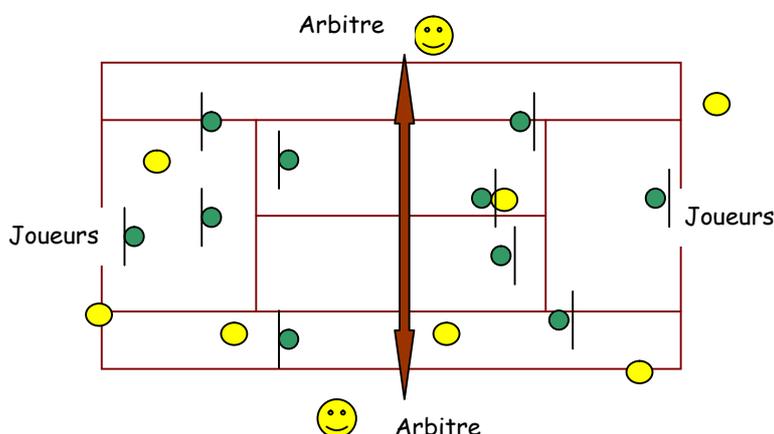
Comprendre le sens du jeu de tennis. Construire l'envoi et le renvoi.

BUT DU JEU.

Frapper la balle pour l'envoyer ou la renvoyer dans le terrain adverse avant qu'elle ne roule au sol.

DISPOSITIF.

Tout le court, y compris les grillages. 12 élèves : 2 équipes de 5 joueurs et 2 arbitres. Balles douces de mini-tennis ou grosses balles mousses (plus faciles au début). Raquettes cordées. Ardoises et feutres.



CONSIGNES.

Chaque joueur dispose d'une balle au début du jeu. On peut donner 2 balles à chacun au départ du jeu.

Le jeu commence au signal des arbitres.

Toute balle qui roule au sol est « morte » ; elle ne peut pas être relancée.

À la fin d'une partie, les balles sont regroupées près du filet.

Les arbitres comptabilisent le nombre de balles mortes pour chaque équipe et désignent l'équipe gagnante.

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

L'équipe qui, à la fin du jeu, a le moins de balles dans son terrain, gagne la partie.

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Expliquer comment on fait pour envoyer ou renvoyer, et comment on fait pour gagner.

Situation d'appropriation 3

LA BALLE QUI ROULE

OBJECTIF.

Construire l'envoi et le renvoi.

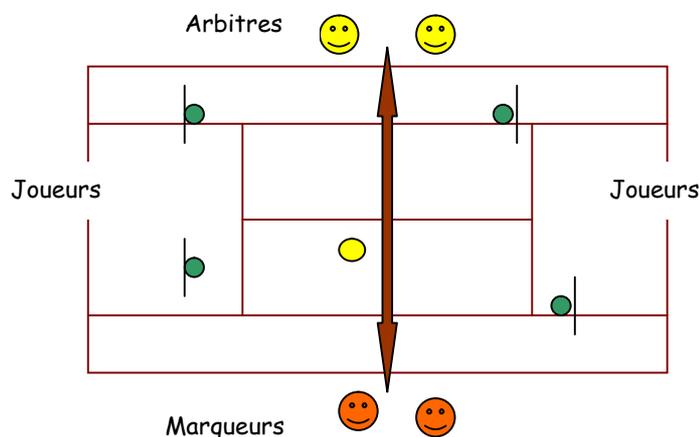
BUT DU JEU.

Envoyer la balle dans le terrain de l'équipe adverse, de manière à ce qu'elle ne puisse pas la renvoyer.

DISPOSITIF.

L'espace de jeu est délimité par les lignes du terrain de double.

8 élèves : 2 équipes de 2 joueurs, 2 arbitres, 2 marqueurs. Grosses balles mousses ou balles douces.



CONSIGNES.

Le service (mise en jeu) se fait derrière la ligne des carrés de service.

Une seule balle est mise en jeu à la fois. Les 2 équipes servent à tour de rôle.

Le contrôle de la balle est autorisé.

Une balle qui tombe hors des limites sans avoir rebondi dans le terrain est faute.

Toute balle qui roule au sol est « morte ».

Les arbitres annoncent la mise en jeu et le point à chaque fois.

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

Il y a point quand une équipe envoie la balle dans l'autre camp et que l'autre équipe ne réussit pas à la renvoyer.

La 1^{ère} équipe qui atteint 10 points gagne la partie.

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Expliquer comment on s'y prend pour frapper.

Chapitre 3

ÉVALUATION

ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE

Situation de référence : la balle vivante 1

Fiche pédagogique de l'évaluation diagnostique

Fiche "élève" d'évaluation diagnostique

Tableau de rotation : groupe de 8

ÉVALUATION TERMINALE

Situation de référence : la balle vivante 2

Le profil du joueur

ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE

Situation de référence

LA BALLE VIVANTE 1

OBJECTIF.

Évaluer les réussites et les difficultés au niveau de la motricité et de la prise d'information, en vue de rendre le joueur plus efficace en jeu.

BUT DU JEU.

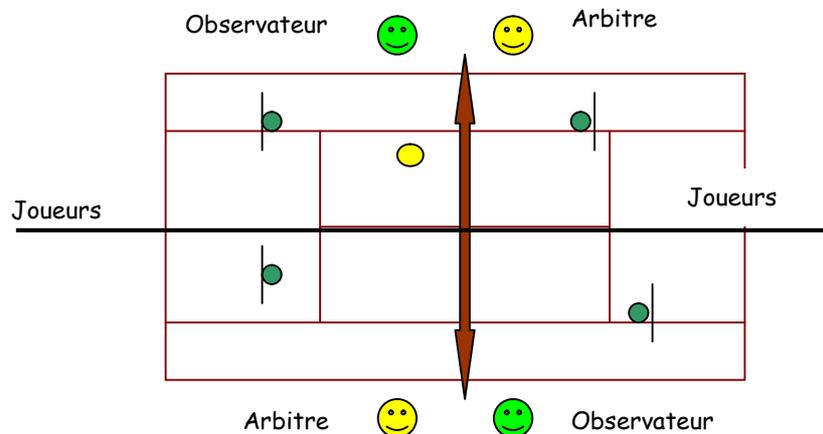
Envoyer la balle dans le terrain adverse, de manière à ce que l'adversaire ne puisse pas la renvoyer.

DISPOSITIF.

Demi-terrain de tennis couloir compris.

8 élèves : 4 par terrain. 2 joueurs. 1 arbitre-marqueur et 1 observateur.

Fiches d'évaluation.



CONSIGNES.

Le service se fait derrière la ligne de carré de service.

Le serveur dispose d'une seule balle (service à la cuillère possible).

La balle peut être jouée après plusieurs rebonds si le 1^o rebond est dans le court.

Le contrôle de la balle est autorisé autour de soi.

Les joueurs servent à tour de rôle.

Les arbitres annoncent la mise en jeu et le point à chaque fois.

Les observateurs remplissent les fiches d'évaluation par rapport aux directions d'observation : l'adresse, la précision et la longueur des envois.

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

Le 1^{er} joueur qui atteint 7 points gagne la partie.

FICHE PÉDAGOGIQUE ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE

Lors de la mise en place de la situation de référence, il semble intéressant d'axer l'observation autour de 3 axes :

Axes d'observation de l'évaluation diagnostique.

Axe 1 : La motricité.

Placement par rapport à la balle.
Amplitude du geste lors de la frappe.
Moment de frappe et direction de la balle.

Axe 2 : Le traitement de l'information.

Lecture de la trajectoire de la balle et des rebonds.
Dissociation regard/déplacement.
Positionnement de l'autre joueur.

Axe 3 : La stratégie de jeu et l'occupation de l'espace.

Alternance attaquant défenseur.
Jeu en fonction de l'adversaire.
Gestion du couple "risque sécurité" et construction du point.

Mise en œuvre de l'évaluation.

Dans un premier temps, la fiche d'évaluation ne peut être proposée qu'en isolant les 3 axes. Les observateurs se centreront sur un axe à la fois, soit la motricité, soit la prise d'information, soit la stratégie de jeu.

L'enseignant sera attentif à ne pas surcharger la tâche des observateurs. Ils travailleront par 2, l'un qui « dit », l'autre qui écrit.

Après chaque temps de travail, il est intéressant que les joueurs remplissent aussi la fiche à titre personnel, en terme d'auto-évaluation pour qu'il y ait confrontation entre les relevés des observateurs et ceux du joueur.

FICHE "ÉLÈVE"
ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE
À expliquer en classe avant de l'utiliser

Nom : **Classe :**

Je frappe la balle,	Souvent	Parfois	Rarement
Je frappe la balle le plus souvent,			
Sans contrôle	Souvent	Parfois	Rarement
Avec contrôle	Souvent	Parfois	Rarement
Après un rebond	Souvent	Parfois	Rarement
Après plusieurs rebonds	Souvent	Parfois	Rarement
Avant de frapper,			
Je regarde la balle	Souvent	Parfois	Rarement
Je regarde l'adversaire	Souvent	Parfois	Rarement

Après la frappe,			
Ma balle part n'importe où	Souvent	Parfois	Rarement
Elle passe par-dessus le filet	Souvent	Parfois	Rarement
Elle tombe bonne mais courte (juste derrière le filet)	Souvent	Parfois	Rarement
Elle tombe loin dans le camp adverse	Souvent	Parfois	Rarement
Elle part en hauteur	Souvent	Parfois	Rarement

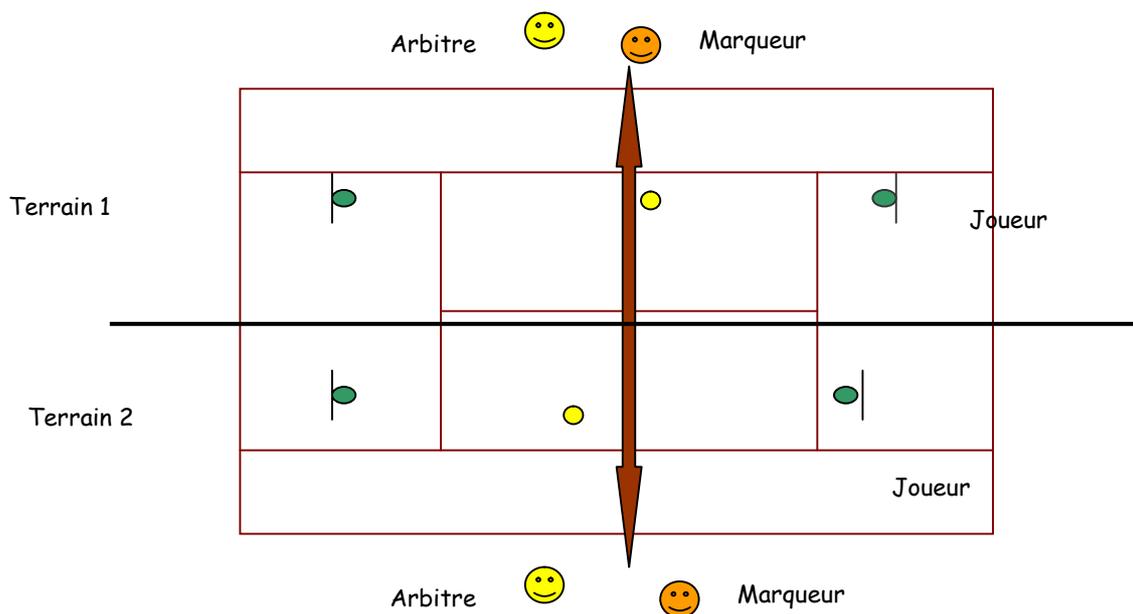
Quand je joue la balle,			
Je cherche uniquement à la renvoyer	Souvent	Parfois	Rarement
Je la remets dans le terrain adverse pour que l'échange continue	Souvent	Parfois	Rarement
Je provoque la faute de mon adversaire	Souvent	Parfois	Rarement
J'essaie de mettre mon adversaire en difficulté	Souvent	Parfois	Rarement
En double,			
Je parle avec mon partenaire	Souvent	Parfois	Rarement
J'établis avec lui notre position sur le terrain	Souvent	Parfois	Rarement
Nous adoptons une stratégie pour battre nos adversaires	Souvent	Parfois	Rarement

TABLEAU DE ROTATION

Groupe de 8

Match	1 ^{er} match	2 ^o match	3 ^o match	4 ^o match
Joueur 1	Élève 1	Élève 2	Élève 3	Élève 4
Arbitre 1	Élève 2	Élève 3	Élève 4	Élève 5
Joueur 2	Élève 3	Élève 4	Élève 5	Élève 6
Marqueur 1	Élève 4	Élève 5	Élève 6	Élève 7
Joueur 3	Élève 5	Élève 6	Élève 7	Élève 8
Arbitre 2	Élève 6	Élève 7	Élève 8	Élève 1
Joueur 4	Élève 7	Élève 8	Élève 1	Élève 2
Marqueur 2	Élève 8	Élève 1	Élève 2	Élève 3

Match	5 ^o match	6 ^o match	7 ^o match	8 ^o match
Joueur 1	Élève 5	Élève 6	Élève 7	Élève 8
Arbitre 1	Élève 6	Élève 7	Élève 8	Élève 1
Joueur 2	Élève 7	Élève 8	Élève 1	Élève 2
Marqueur 1	Élève 8	Élève 1	Élève 2	Élève 3
Joueur 3	Élève 1	Élève 2	Élève 3	Élève 4
Arbitre 2	Élève 2	Élève 3	Élève 4	Élève 5
Joueur 4	Élève 3	Élève 4	Élève 5	Élève 6
Marqueur 2	Élève 4	Élève 5	Élève 6	Élève 7



ÉVALUATION TERMINALE

Situation de référence LA BALLE VIVANTE 2

OBJECTIF.

Évaluer son niveau de jeu par rapport au profil du joueur.

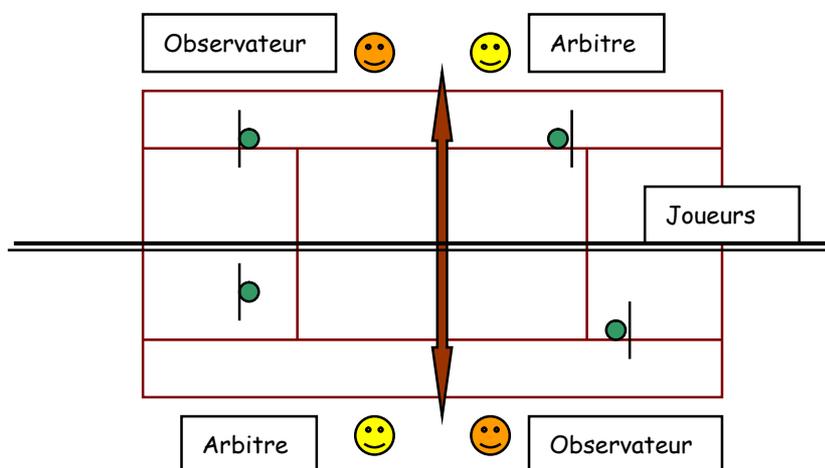
BUT DU JEU.

Gagner le match.

DISPOSITIF.

Demi-terrain de tennis couloir compris.

8 élèves : 4 par terrain. 2 joueurs. 1 arbitre-marqueur et 1 observateur.



CONSIGNES.

Le service se fait derrière la ligne de fond de court.

Après chaque point, le joueur au service change.

Le serveur dispose de 2 balles (service à la cuillère possible).

Le contrôle de la balle est autorisé pour les élèves en difficulté.

Les observateurs remplissent les fiches d'évaluation par rapport au profil du joueur.

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

Le premier qui atteint 7 points a gagné.

ÉVALUATION TERMINALE

LE PROFIL DU JOUEUR

À la fin du module d'apprentissage, il nous paraît intéressant de permettre aux élèves de s'évaluer en référence à un "PROFIL DE JOUEUR".

L'évaluation du profil du joueur se fera en situation de référence "LA BALLE VIVANTE 2". Chaque joueur fera 3 matchs.

Les principes.

Principe n°1 : L'évaluation s'appuie sur des critères de réussite clairement définis illustrant chacun des profils.

Principe n°2 : Les critères de réussite sont expliqués aux élèves pour qu'ils fonctionnent en auto-évaluation.

Les profils.

LE CONTRÔLEUR : le joueur doit réussir au moins 5 renvois, uniquement en coup droit, avec contrôle de la balle devant soi, après 2 rebonds maximum.

LE RENVOYEUR : le joueur doit réussir au moins 5 renvois, prioritairement en coup droit, sans contrôle de la balle et avec 1 seul rebond avant de frapper.

L'ECHANGEUR : le joueur doit réussir 5 échanges, en utilisant le coup droit et le revers, avec au moins 3 passages de balle au-dessus du filet à chaque échange.

LE GAGNEUR : le joueur doit marquer au moins 5 points en mettant la balle hors de portée de l'adversaire.

Chapitre 4

APPRENTISSAGE

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE DÉCROCHÉES

Le rebondeur

Le contrôleur

Le contrôleur plus

Le serveur

Le mur des records

La volée

La balle longue

Dessus-dessous

Le lance-balles

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE DE JEU GLOBAL

Le rebondeur

Le contrôleur

Serveur-Renvoyeur

Jeu au mur

La volée

La balle longue

Dessus-Dessous

Le lance-balles

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE DÉCROCHÉES

Situation d'apprentissage décrochée.

LE REBONDEUR

OBJECTIF.

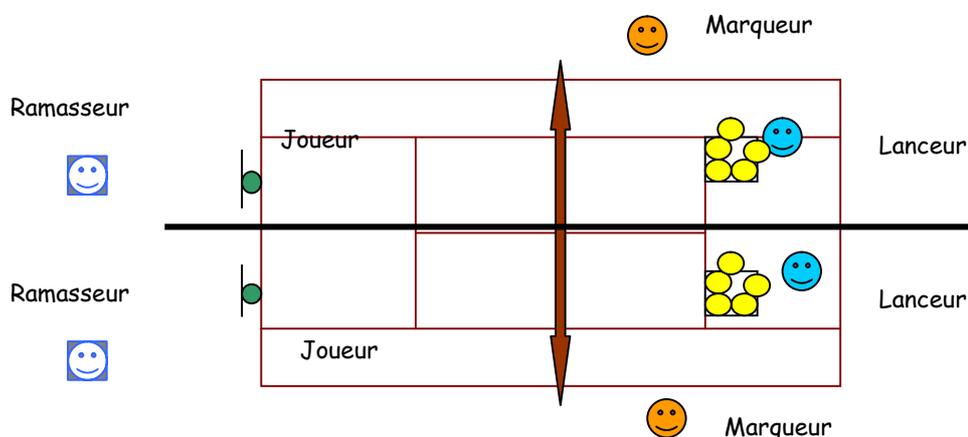
Améliorer la lecture de la trajectoire de la balle.

BUT DU JEU.

Renvoyer la balle dans le camp adverse en respectant le nombre de rebonds imposé par le lanceur (1 ou 2 rebonds).

DISPOSITIF.

Demi-terrain de tennis couloir compris. 8 élèves : 4 par terrain : 1 joueur - 1 lanceur - 1 marqueur - 1 ramasseur. Panières de 6 balles.



CONSIGNES.

Les lanceurs se placent sur la ligne des carrés de service.

Ils annoncent le nombre de rebonds (1 ou 2) avant de lancer.

Les joueurs sont au départ sur la ligne de fond de court ou la ligne des carrés de service sur terrain de mini-tennis.

Ils se replacent sur la ligne avant chaque envoi du lanceur.

Les marqueurs notent les balles renvoyées dans le camp adverse.

D'autres zones ou cibles à atteindre peuvent être définies.

Les élèves passent dans tous les rôles.

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

Chaque balle renvoyée rapporte 1 point. Réaliser un score d'au moins 7 points.

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Expliquer ce que l'on fait pour s'adapter au nombre de rebonds.

Situation d'apprentissage décrochée. LE CONTRÔLEUR

OBJECTIF.

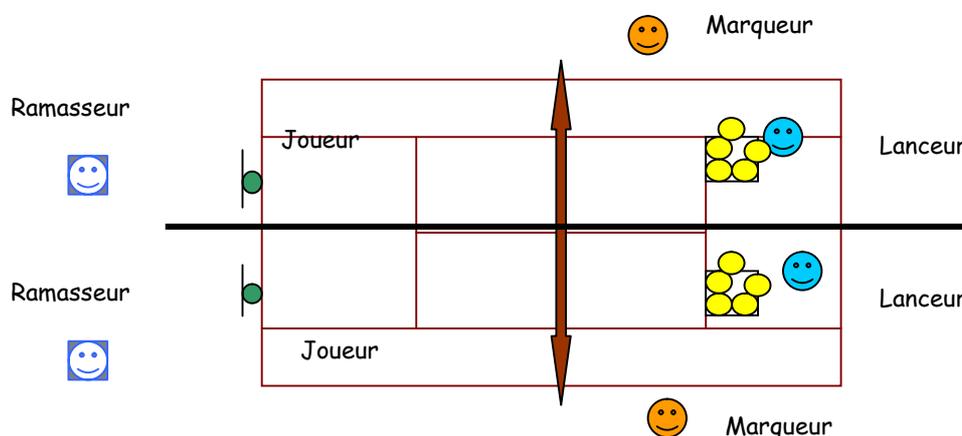
Améliorer la lecture de la trajectoire de la balle et du rebond.

BUT DU JEU.

Renvoyer la balle dans le terrain adverse en respectant un contrat.

DISPOSITIF.

Demi-terrain de tennis couloir compris, ou terrain de mini tennis. 8 élèves : 4 par terrain : 1 joueur « contrôleur » - 1 lanceur - 1 marqueur - 1 ramasseur. Panniers de 6 balles.



CONSIGNES.

Le lanceur placé sur la ligne des carrés de service envoie la balle à la main au joueur « contrôleur » (2 séries de 5).

Le joueur « contrôleur » contrôle avant de frapper (contrôle autour de soi, pas en avançant).

Le marqueur compte les points du joueur « contrôleur ».

La rotation a lieu entre les 4 élèves de chaque terrain.

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

Réussir un score d'au moins 7 points.

Il y a point quand la balle tombe dans le terrain adverse, ou en complexifiant, dans une zone ciblée du terrain adverse.

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Les joueurs « contrôleurs » expliqueront la manière de s'y prendre pour contrôler et frapper.

Situation d'apprentissage décrochée. **LE CONTRÔLEUR PLUS**

OBJECTIF.

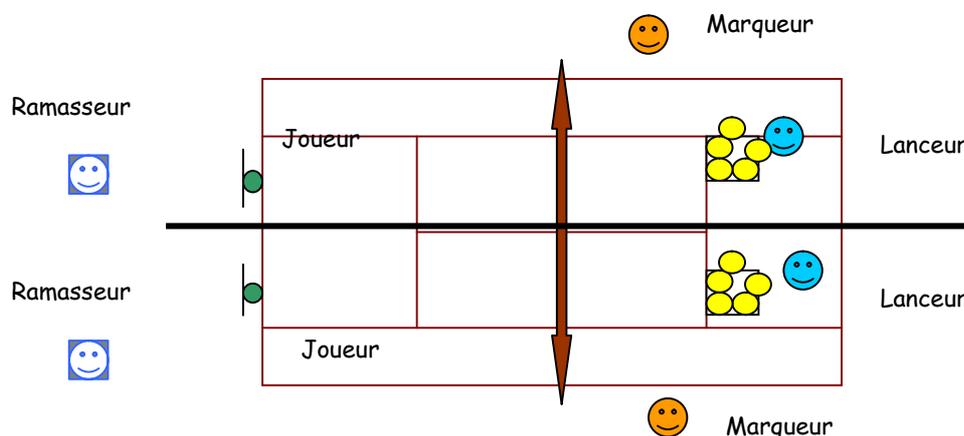
Améliorer la lecture de la trajectoire de la balle et du rebond.

BUT DU JEU.

Envoyer la balle dans le terrain adverse en respectant un contrat.

DISPOSITIF ET CRITÈRES DE RÉUSSITE (idem contrôleur).

Demi-terrain de tennis couloir compris, ou terrain de mini tennis. 8 élèves : 4 par terrain : 1 joueur « contrôleur » - 1 lanceur - 1 marqueur - 1 ramasseur. Panières de 6 balles.



VARIABLES POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION.

1. Le contrôle et le renvoi sont imposés :
 - en coup droit uniquement.
 - en revers uniquement.
 - alternativement en coup droit et en revers.
2. Les lanceurs envoient la balle de différents endroits :
 - entre le filet et la ligne des carrés de service.
 - entre la ligne des carrés de service et la ligne de fond de court.
 - de la ligne de fond de court ou des carrés de service (mini tennis).
3. Les lanceurs utilisent la raquette pour envoyer la balle.
4. Le joueur « contrôleur » se place de dos et se retourne au signal " hop" du lanceur.

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Les joueurs « contrôleurs » expliqueront la manière de s'y prendre pour contrôler et frapper.

Situation d'apprentissage décrochée. LE SERVEUR

OBJECTIF.

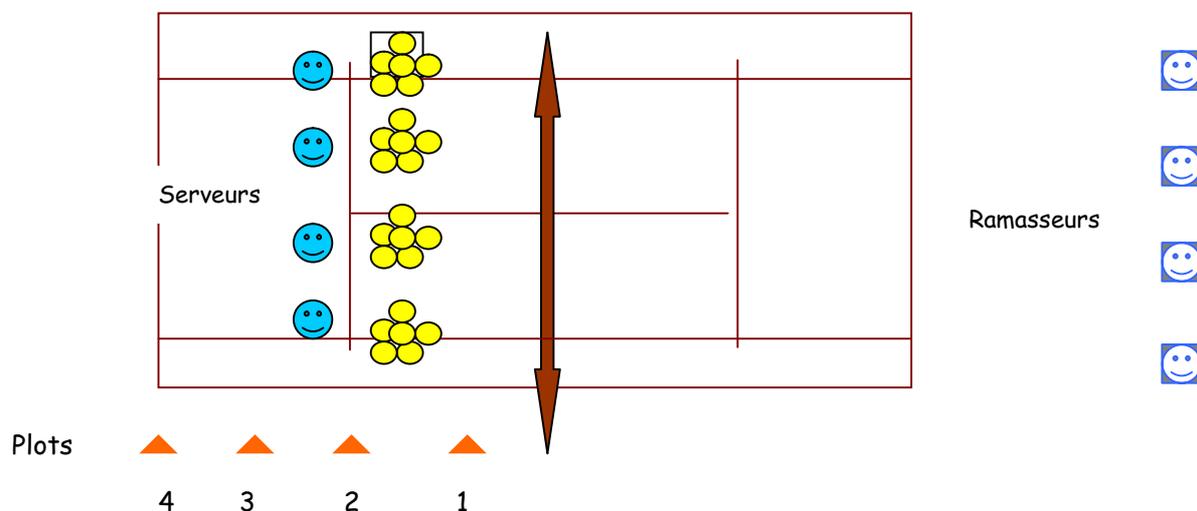
Améliorer la coordination lancer/frapper au service.

BUT DU JEU.

Frapper la balle au-dessus de la tête pour atteindre le terrain adverse, le carré de service ou d'autres cibles matérialisées.

DISPOSITIF.

Terrain de tennis avec 4 zones de frappe délimitées par des plots.
8 élèves : 4 serveurs et 4 ramasseurs. Panniers de 6 balles.



CONSIGNES.

Chaque serveur dispose d'une panier de 6 balles.

Le serveur commence au plot 1.

Après avoir réussi , il passe au plot 2 et ainsi de suite.

Le serveur devient ramasseur après avoir effectué ses 6 services.

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

Atteindre au moins 3 fois le plot de fond de court en un minimum de services.

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Expliquer la technique de frappe au service.

Situation d'apprentissage décrochée.

LE MUR DES RECORDS

OBJECTIF.

Améliorer la lecture de la trajectoire de la balle.

BUT DU JEU.

Frapper la balle contre le mur et maintenir l'échange le plus longtemps possible.

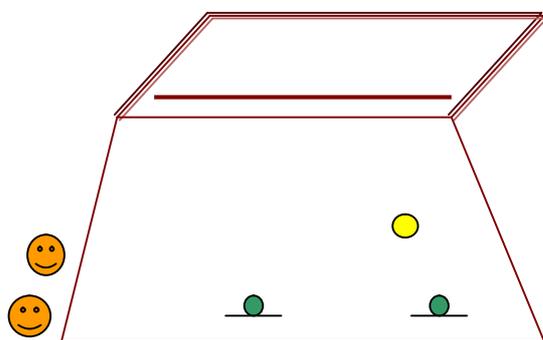
DISPOSITIF.

Demi-terrain de mini tennis.

8 élèves sur 2 espaces de jeu : 2 joueurs - 2 marqueurs par terrain.

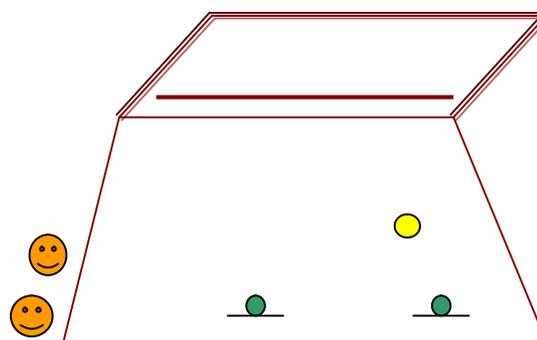
Avec ou sans filet tracé au mur.

Sans filet tracé au mur (Niveau de difficulté 1) - Filet tracé (Niveau 2). Hauteur du filet : 1 mètre.



Marqueurs

Joueurs



Marqueurs

Joueurs

CONSIGNES.

La mise en jeu se fait de derrière la ligne de fond de court.

Les joueurs peuvent frapper la balle après plusieurs rebonds ou la contrôler avant de la renvoyer. Une balle hors limites ou qui roule est morte.

Le marqueur annonce et inscrit le score.

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

Il y a point à chaque fois que la balle frappe le mur et revient dans le terrain.

Le joueur qui atteint le premier 7 points a gagné.

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Les joueurs expliqueront leur manière de jouer.

Situation d'apprentissage décrochée. LA VOLÉE

OBJECTIF.

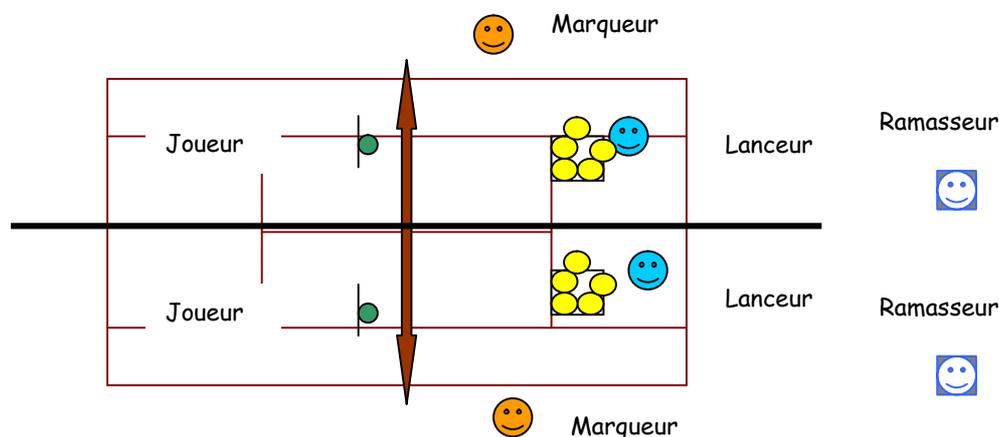
Apprécier les trajectoires directes pour volleyer et réussir sa frappe de volée.

BUT DU JEU.

Frapper la balle de volée pour la mettre dans le terrain adverse.

DISPOSITIF.

Demi-terrain de tennis couloir compris, ou terrain de mini tennis. 8 élèves (4 par terrain) : 1 lanceur - 1 joueur volleyeur - 1 marqueur - 1 ramasseur. Panniers de 6 balles.



CONSIGNES.

Le lanceur placé sur la ligne des carrés de service envoie la balle à la main au joueur volleyeur (2 séries de 6).

Le joueur volleyeur cherche à renvoyer la balle dans le camp adverse.

Le marqueur compte les points du volleyeur.

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

Réussir un score d'au moins 7 points.

Plusieurs possibilités de marquage des points permettent de faire évoluer le niveau d'exigence dans la réussite. Il y a point quand :

1° : la balle est frappée. - 2° : la balle franchit le filet.

3° : la balle arrive dans le court. - 4° : la balle tombe dans une zone imposée.

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Les volleyeurs expliqueront leur technique pour volleyer.

Situation d'apprentissage décrochée. LA BALLE LONGUE

OBJECTIF.

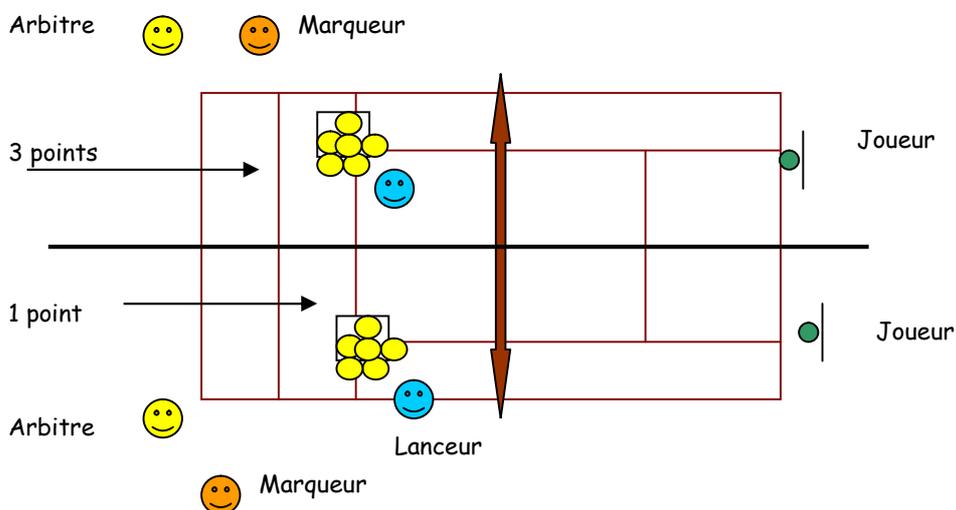
Augmenter l'amplitude du geste pour obtenir une trajectoire de balle plus longue.

BUT DU JEU.

Renvoyer la balle dans les zones à points (fond de court).

DISPOSITIF.

Demi-terrain de tennis, couloir compris. 8 élèves (4 par terrain). 1 joueur - 1 lanceur - 1 marqueur - 1 arbitre. Panières de 6 balles.



CONSIGNES.

Le lanceur envoie la balle à la main (dessus de la main face au sol).

Les joueurs peuvent frapper la balle après 1 ou 2 rebonds.

Les arbitres valident la zone d'arrivée de la balle et annoncent les points au marqueur.

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

Pour marquer des points, la balle doit arriver directement dans la zone à 1 point ou à 3 points.

Les joueurs doivent réussir un score d'au moins 7 points.

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Expliquer comment on s'y prend pour atteindre les zones lointaines.

Situation d'apprentissage décrochée.

DESSUS - DESSOUS

OBJECTIF.

Améliorer la lecture de la trajectoire de la balle.

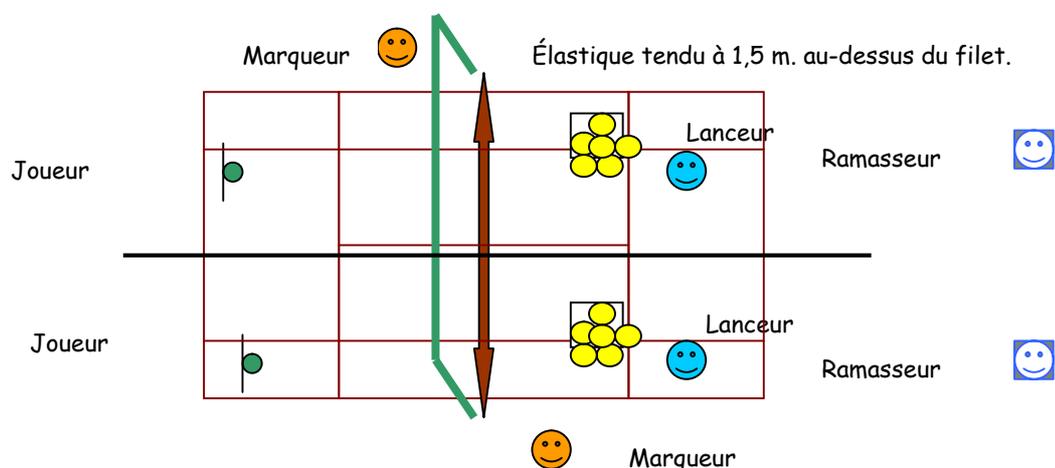
Construire une trajectoire « tendue » ou « en cloche ».

BUT DU JEU.

Renvoyer la balle dans le terrain adverse en respectant une trajectoire.

DISPOSITIF.

Demi-terrain de tennis couloir compris. 8 élèves (4 par terrain). 1 joueur - 1 lanceur - 1 marqueur - 1 ramasseur. Panières de 6 balles



CONSIGNES.

Le lanceur placé sur la ligne des carrés de service envoie la balle à la main au joueur frappeur (2 séries de 6).

Le joueur renvoie 6 balles au-dessus de l'élastique, puis 6 balles entre le filet et l'élastique.

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

Réussir un score d'au moins 7 points.

Il y a point quand la balle passe au bon endroit et qu'elle tombe dans le terrain adverse.

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Les joueurs expliqueront la technique pour renvoyer la balle en hauteur ou pour la frapper tendue.

Situation d'apprentissage décrochée. LE LANCE BALLES

OBJECTIF.

Améliorer le coup droit, le revers.

BUT DU JEU.

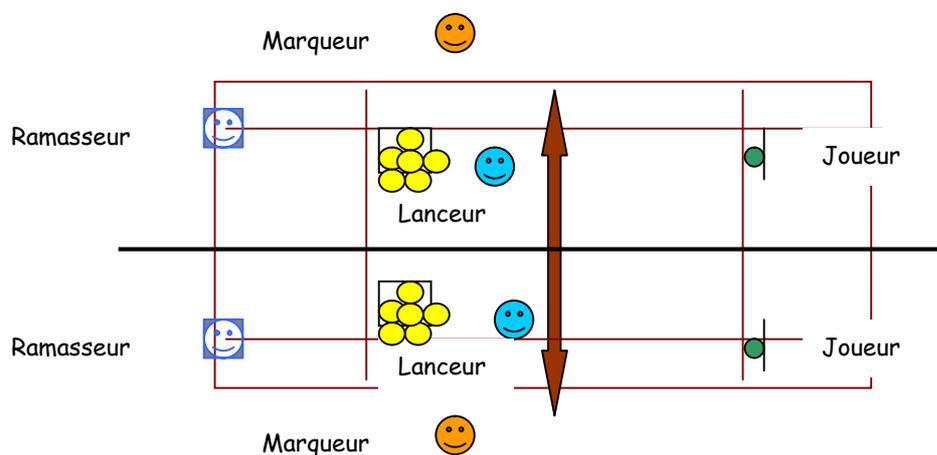
Frapper la balle en respectant un mode de frappe.

DISPOSITIF.

Demi-terrain de tennis.

8 élèves : 2 lanceurs - 2 joueurs - 2 marqueurs - 2 ramasseurs.

Paniers de 6 balles.



CONSIGNES.

Le lanceur dispose d'une panier de 6 balles.

Les balles sont lancées, dos de la main face au sol (trajectoire en cloche).

Le nombre de rebonds est déterminé, il peut varier d'un élève à l'autre.

Renvoi tout en coup droit, tout en revers, alternativement.

Niveau d'exigence 1 : renvoyer par-dessus le filet.

Niveau d'exigence 2 : cible à atteindre.

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

Réussir le renvoi par-dessus le filet : 1 point. Réussir le renvoi et atteindre une zone ou une cible : 2 points. Atteindre au moins 7 points.

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Expliquer la technique de frappe.

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE DE JEU GLOBAL

Situation d'apprentissage de jeu global. LE REBONDEUR

OBJECTIF.

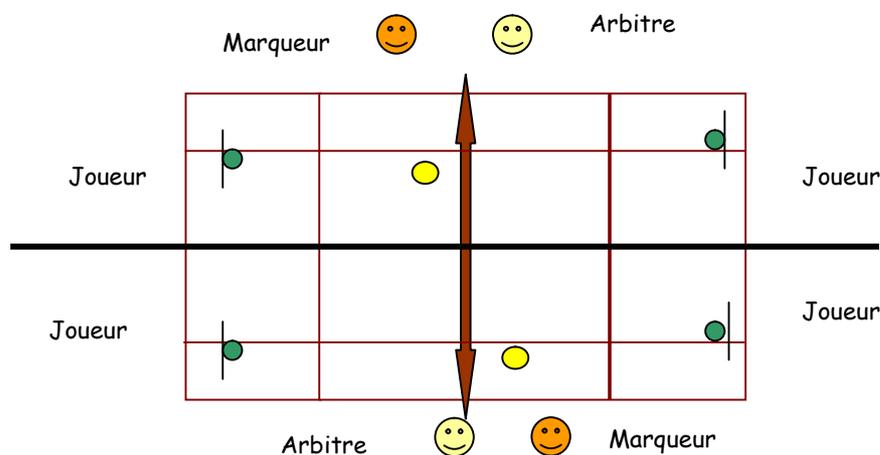
Améliorer la lecture de la trajectoire de la balle.

BUT DU JEU.

Renvoyer la balle dans le camp adverse, de manière à ce que l'adversaire ne la renvoie pas (marquer le point).

DISPOSITIF.

Demi-terrain de tennis couloir compris, ou terrain de mini tennis. 8 élèves : 4 par terrain : 2 joueurs - 1 arbitre - 1 marqueur .



La situation peut se jouer en double : 2 équipes de 2 joueurs - 2 arbitres - 2 marqueurs sur le terrain de double.

CONSIGNES.

Les joueurs peuvent frapper la balle après 1 ou 2 rebonds.

Ils n'ont pas le droit de contrôler la balle avant de frapper.

Le service s'effectue derrière la ligne de fond de court, ou de carré de service (mini-tennis). Les joueurs servent à tour de rôle, après chaque point.

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

Gagner la partie qui se joue en 7 points. Il y a point lorsque l'adversaire ne renvoie pas la balle ou l'envoie hors limites.

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Expliquer ce que l'on fait pour s'adapter au nombre de rebonds.

Situation d'apprentissage de jeu global. LE CONTRÔLEUR

OBJECTIF.

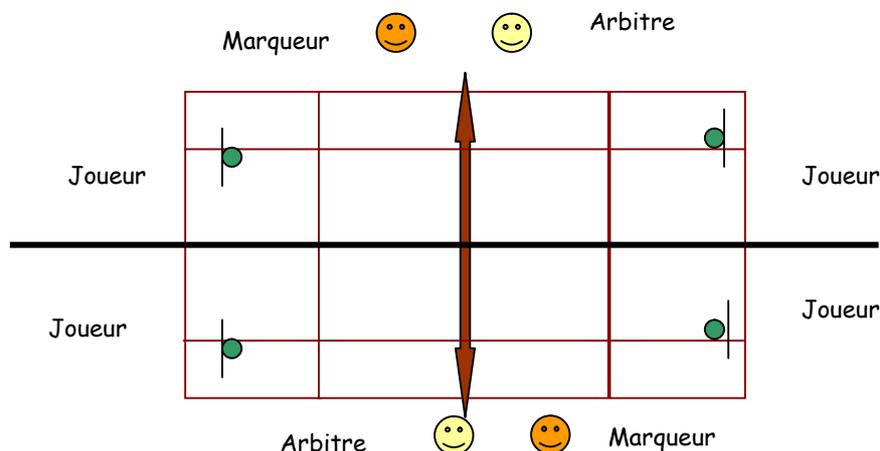
Améliorer la lecture de la trajectoire de la balle et du rebond.

BUT DU JEU.

Renvoyer la balle dans le terrain adverse en s'adaptant à la trajectoire et au rebond, pour que l'adversaire ne puisse pas la renvoyer.

DISPOSITIF.

Demi-terrain de tennis couloir compris, ou terrain de mini tennis. 8 élèves : 4 par terrain : 2 joueurs « contrôleur » - 1 arbitre - 1 marqueur.



La situation peut se jouer en double : 2 équipes de 2 joueurs - 2 arbitres - 2 marqueurs sur le terrain de double.

CONSIGNES.

Les joueurs servent à tour de rôle. Le serveur dispose d'une seule balle.

Le service se fait entre la ligne des carrés de service et celle de fond de court.

Les joueurs contrôlent la balle avant de frapper (contrôle autour de soi).

Ils n'ont droit qu'à un seul rebond et à un seul contrôle (à décider en fonction du niveau).

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

Gagner la partie qui se joue en 7 points.

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Les joueurs expliqueront la manière de s'y prendre pour contrôler la balle et réussir à frapper pour gagner le point.

Situation d'apprentissage de jeu global. SERVEUR - RENVOYEUR

OBJECTIF.

Améliorer la coordination lancer/frapper au service et le renvoi.

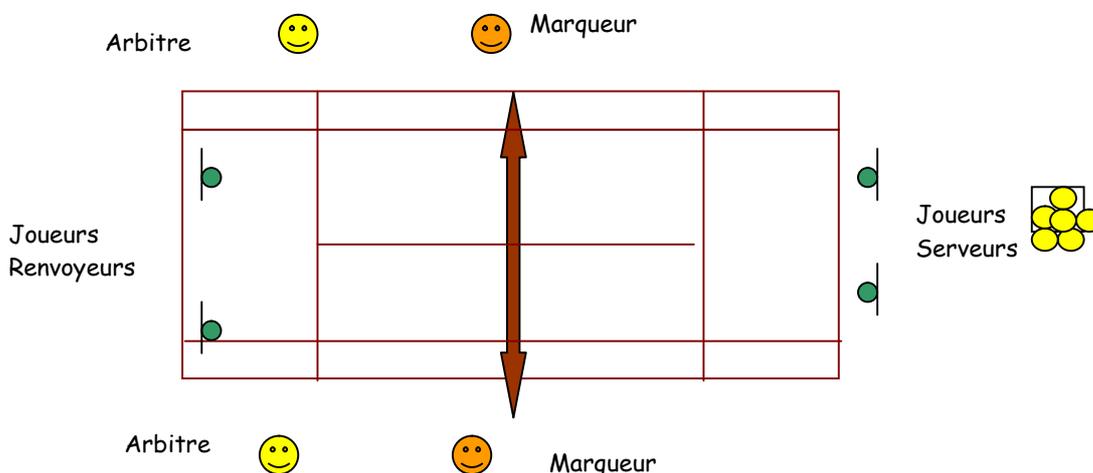
BUT DU JEU.

Pour le serveur, frapper la balle au-dessus de la tête pour atteindre la zone de terrain ou le carré de service en diagonale.

Pour le renvoyeur, retourner le service.

DISPOSITIF.

Terrain de jeu de simple. 8 élèves : 2 serveurs - 2 renvoyeurs - 2 marqueurs - 2 arbitres. Pannière de balles.



CONSIGNES.

Le jeu se déroule en 1 contre 1.

Le service s'effectue derrière la ligne de fond de court.

Le serveur dispose de 2 balles de mise en jeu, et sert dans la diagonale.

Le renvoyeur retourne la balle dans le terrain du serveur.

Les élèves passent à tous les rôles.

Niveau d'exigence 1 : zone de terrain en diagonale.

Niveau d'exigence 2 : carré de service en diagonale.

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

Réussir le premier à atteindre 7 points ou à gagner le jeu (15...30...40...jeu...).

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Expliquer la stratégie de frappe pour déborder le renvoyeur ou pour retourner le service.

Situation de jeu global

JEU AU MUR.

OBJECTIF.

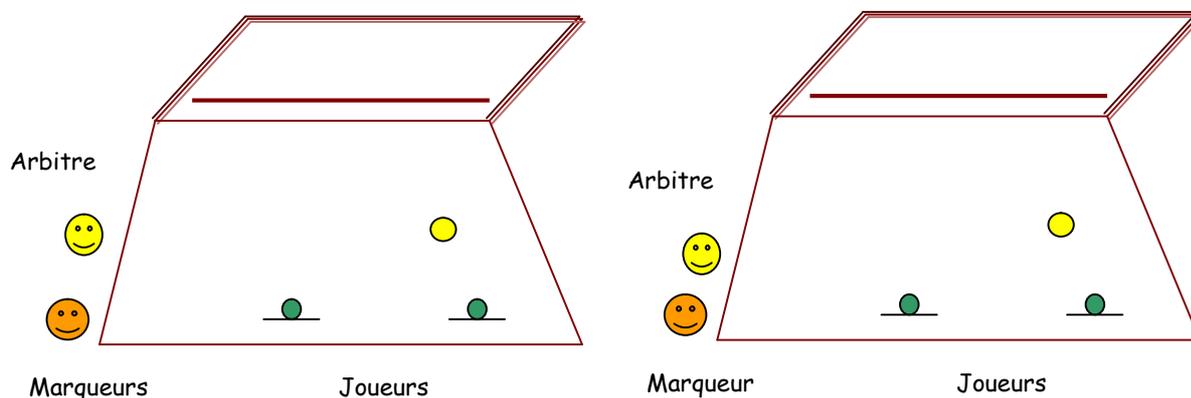
Améliorer la lecture du jeu de l'adversaire pour attaquer.

BUT DU JEU.

Frapper la balle contre le mur pour la faire rebondir dans le terrain afin que l'adversaire ne puisse pas la renvoyer.

DISPOSITIF.

Terrain de jeu mini tennis (profondeur de 5 à 7 mètres). Filet tracé au mur.
8 élèves en 2 groupes de 4 : 2 joueurs - 1 arbitre - 1 marqueur



CONSIGNES.

Le service se fait de derrière la ligne de fond de court.

Les joueurs servent à tour de rôle. Le serveur dispose d'une seule balle.

L'arbitre juge les points et les valide.

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

Une balle hors limite ou sous la ligne matérialisant le filet est faute.

Le joueur qui atteint le premier 7 points a gagné.

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Les joueurs expliqueront leur manière de jouer.

Situation d'apprentissage de jeu global. LA VOLÉE

OBJECTIF.

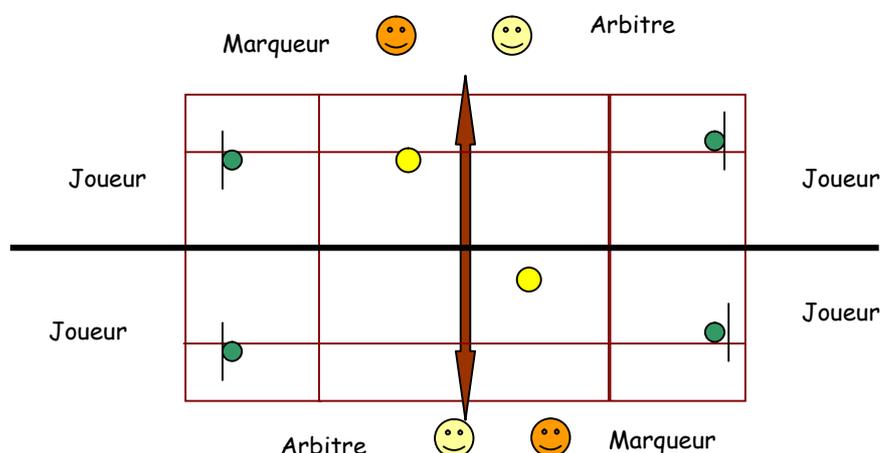
Apprécier les trajectoires directes pour volleyer et réussir sa frappe de volée.

BUT DU JEU.

Frapper la balle de volée pour la mettre dans le terrain adverse.

DISPOSITIF.

Demi-terrain de tennis couloir compris, ou terrain de mini tennis. 8 élèves (4 par terrain). 2 joueurs - 1 arbitre - 1 marqueur.



La situation peut se jouer en double : 2 équipes de 2 joueurs - 2 arbitres - 2 marqueurs sur le terrain de double.

CONSIGNES.

Le service s'effectue derrière la ligne de fond de court ou de carré de service (mini tennis).

Les joueurs servent à tour de rôle. Le serveur dispose d'une seule balle.

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

Chaque volée réussie : 2 points.

Gain de l'échange : 1 point.

Le premier joueur qui atteint 7 points a gagné.

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Les volleyeurs expliqueront leur technique pour volleyer.

Situation d'apprentissage de jeu global. LA BALLE LONGUE

OBJECTIF.

Augmenter l'amplitude du geste pour obtenir une trajectoire de balle longue.

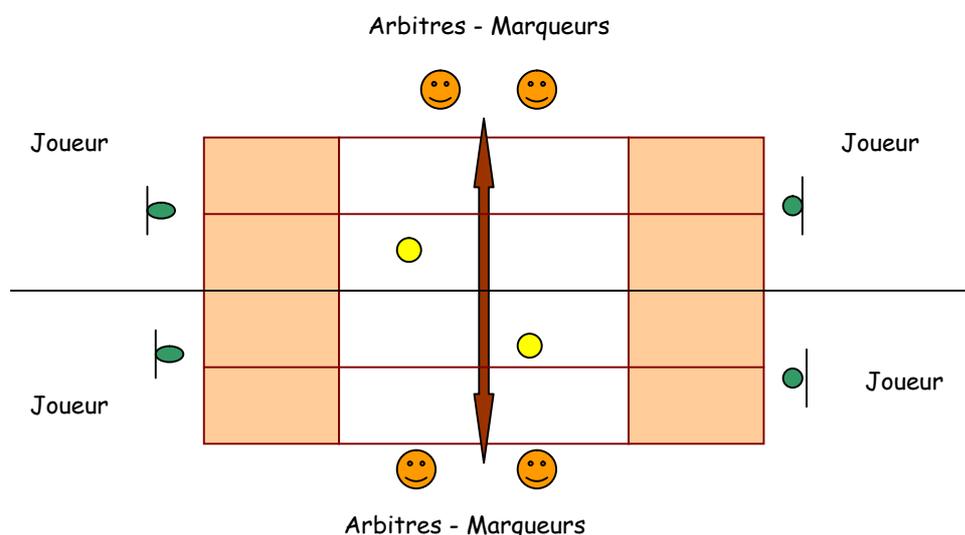
BUT DU JEU.

Renvoyer la balle dans le terrain adverse en cherchant à jouer long.

DISPOSITIF.

Demi-terrain de tennis couloir compris. 8 élèves (4 par terrain).

2 joueurs - 2 arbitres - marqueurs.



La situation peut se jouer en double : 2 équipes de 2 joueurs - 2 arbitres - 2 marqueurs sur le terrain de double

La situation peut se jouer au temps : 3 minutes.

CONSIGNES.

Les joueurs servent à tour de rôle. Le service se fait derrière la ligne de fond. L'arbitre - marqueur annonce les points à haute voix pendant l'échange (à chaque fois qu'une balle tombe directement dans la zone grisée).

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

Le joueur marque 1 point à chaque fois que la balle tombe dans la zone grisée. Le premier joueur qui atteint 7 points a gagné.

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Les joueurs expliqueront leur technique pour frapper loin et précis.

Situation d'apprentissage de jeu global. DESSUS-DESSOUS

OBJECTIF.

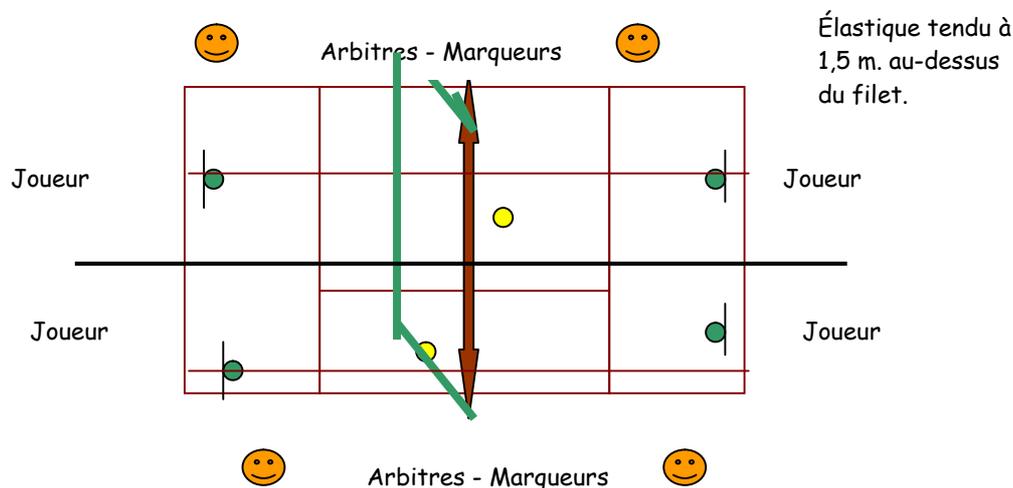
Améliorer la lecture de la trajectoire de la balle.
Construire une trajectoire « tendue » ou « en cloche ».

BUT DU JEU.

Renvoyer la balle dans le terrain adverse en respectant une trajectoire.

DISPOSITIF.

Demi-terrain de tennis couloir compris. 8 élèves (4 par terrain).
2 joueurs - 2 arbitres - marqueurs.



CONSIGNES.

La partie se joue soit avec des frappes en cloche soit avec des frappes tendues (ce choix est annoncé au début de la partie).

Les joueurs servent à tour de rôle. Le serveur dispose d'une seule balle.

Le service se fait entre la ligne des carrés de service et celle de fond de court.

Dans le jeu "en cloche" les joueurs n'ont droit qu'à 1 seul rebond, la balle doit passer au-dessus de l'élastique. Dans le jeu "tendu" la balle doit passer entre le filet et l'élastique.

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

Le premier joueur qui atteint 7 points a gagné.

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Les joueurs expliqueront leur technique pour renvoyer la balle en cloche ou pour frapper tendu.

Situation d'apprentissage de jeu global. LE LANCE BALLE

OBJECTIF.

Améliorer le coup droit, le revers.

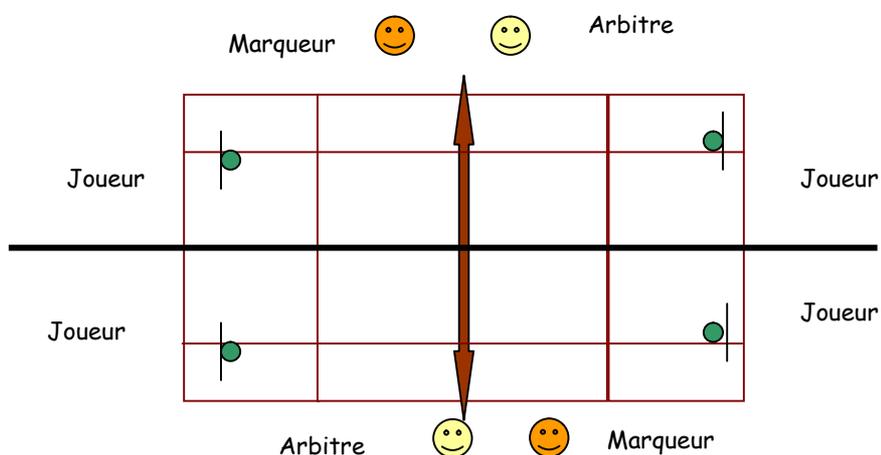
BUT DU JEU.

Frapper la balle alternativement en coup droit et en revers.

DISPOSITIF.

Demi-terrain de tennis couloir compris. 8 élèves (4 par terrain).

2 joueurs - 1 arbitre - 1 marqueur.



CONSIGNES.

Les joueurs servent à tour de rôle. Le serveur dispose d'une seule balle.

Le service se fait entre la ligne des carrés de service et celle de fond de court.

CRITÈRE DE RÉUSSITE.

Dans l'échange, les joueurs marquent 1 point à chaque fois qu'ils réussissent à enchaîner "coup droit" et "revers". Le premier qui atteint 7 points a gagné.

VERBALISATION DE LA RÉUSSITE.

Expliquer la technique de frappe.

C O N C E P T I O N

ANDRE GUERIN

PROFESSEUR D'EPS IUFM BOURG-EN-BRESSE

DANIEL BAILLY

Comité de l'Ain de Tennis
Vice-Président en charge du Tennis à l'école

C O U V E R T U R E

ANNA PERRI

I M P R E S S I O N

Document édité et diffusé dans le cadre de la
Coordination RHONE-ALPES des Ligues
du Dauphiné-Savoie et du Lyonnais

Reproduction interdite sans l'accord des auteurs