

CAHIER PEDAGOGIQUE

CYCLE TENNIS A L'ÉCOLE

TERRAIN BLANC

- Matériel :

6 raquettes 17 ou 19 pouces

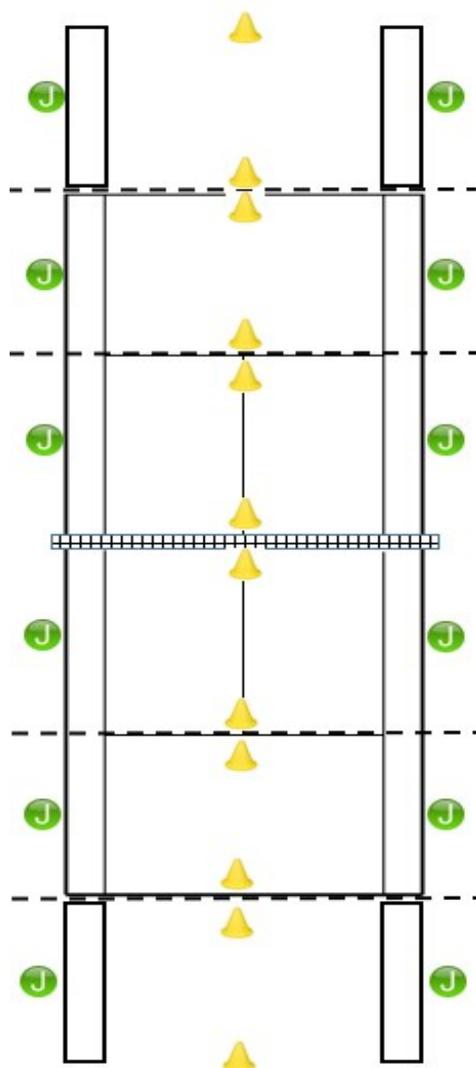
6 ballons-paille

6 plots rouges, 6 plots jaunes et 6 plots blancs

6 crêpes et 15 lattes

6 cerceaux

18 balles jaunes



□ Situation de découverte :

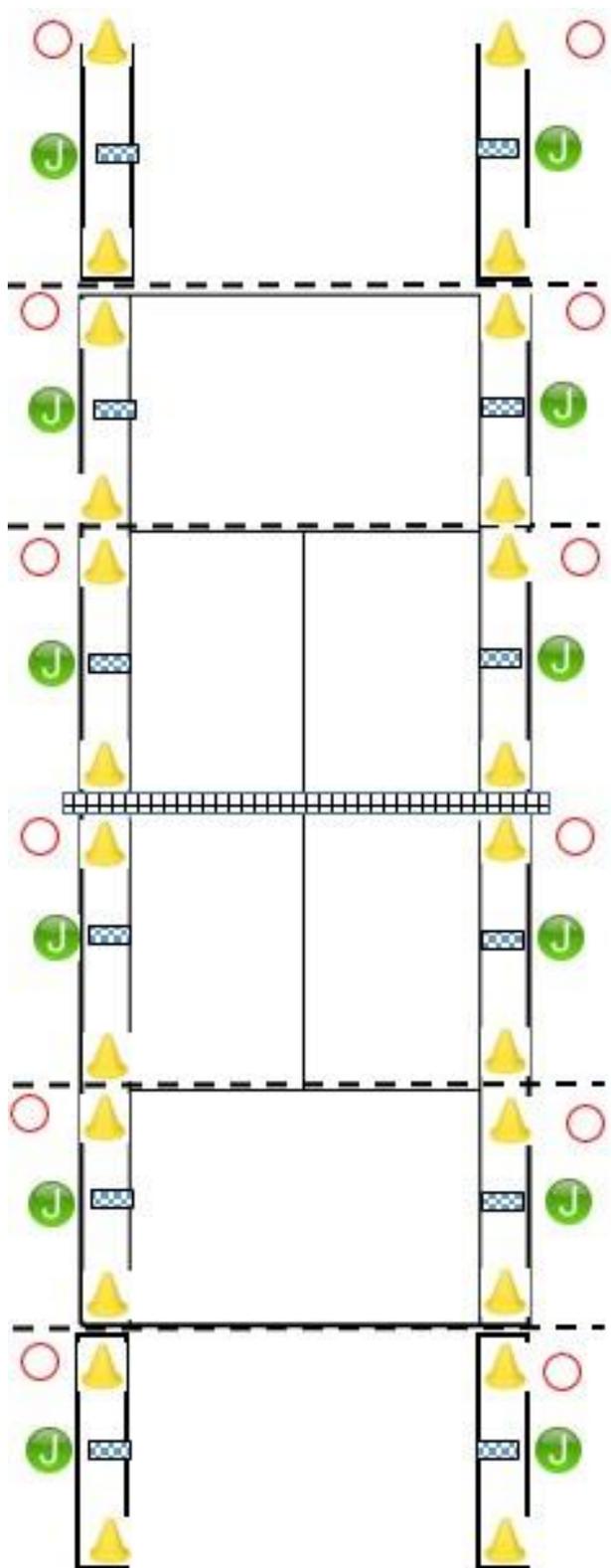
Objectifs, apprentissages moteurs visés : coopérer, être précis dans l'envoi et l'enchaînement des frappes lire des trajectoires.

Situation pour l'élève : par deux, éloignés de 6 à 8 mètres, se faire des passes en faisant rouler le ballon paille. Il doit passer entre 2 plots situés au milieu de l'espace de jeu.

Conditions de sécurité : écarter les espaces des joueurs ou avoir des grandes cages.

Que fait l'adulte : place les élèves, observe, conseille, motive.

Critères de réussite : réussir à faire 5 échanges, un point à chaque fois que le joueur frappe la balle.



- Situation de référence :

Objectifs, apprentissages moteurs visés : s'opposer, être précis dans l'envoi et l'enchaînement des frappes, lire des trajectoires.

Situation pour l'élève : par deux, éloignés de 6 à 8 mètres, marquer un but dans la cage adverse.

Le match se joue en trois points. Mettre une balle jaune dans le cerceau pour indiquer le score. L'engagement se fait quand le joueur adverse est sur la crêpe (située au milieu de la cage).

Conditions de sécurité : écarter les espaces des joueurs ou avoir des grandes cages, ne pas aller sur les terrains en périphérie.

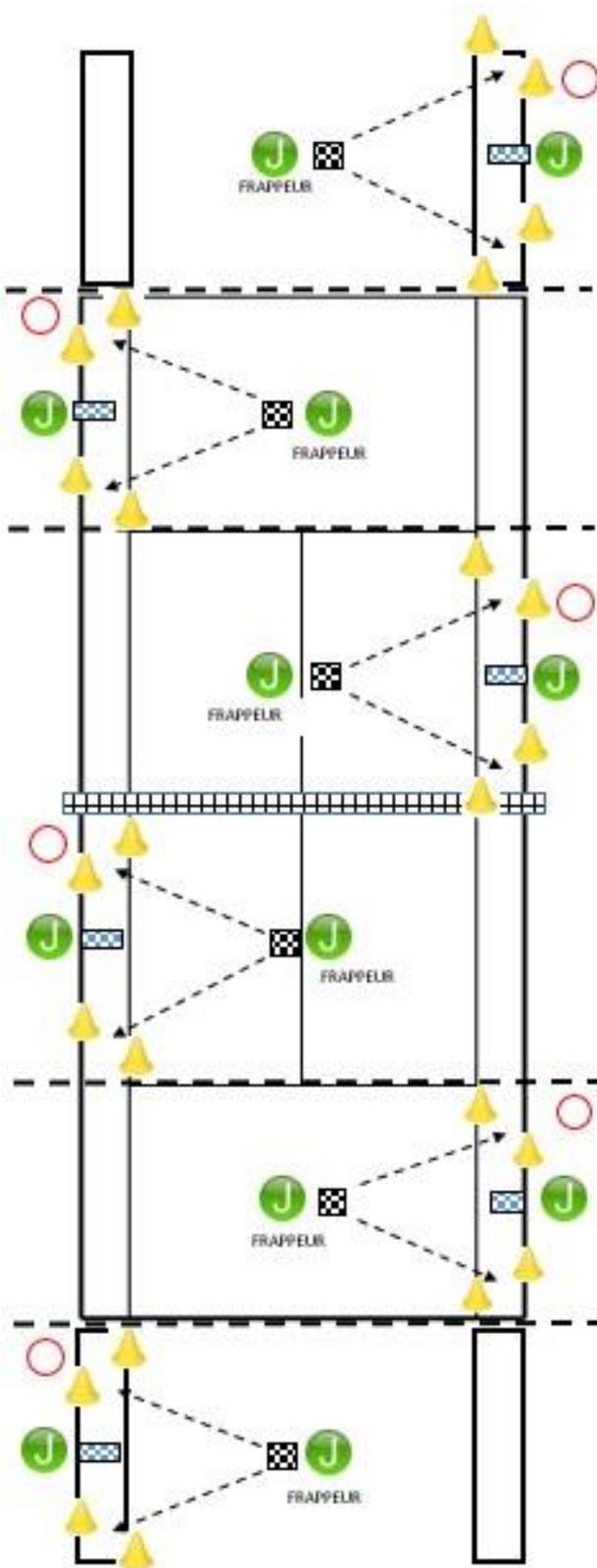
Que fait l'adulte : place les élèves, observe, conseille, motive.

Critères de réussite : réussir à marquer un but, et/ou à gagner un match.

Deuxième rotation, 15 min :

- Situation de structuration

:



Objectifs, apprentissages moteurs visés :

s'opposer, combiner précision, force de frappe et lecture de trajectoire.

Situation pour l'élève : par deux, éloignés de 6 à 8 mètres, marquer un but dans la cage adverse. Un attaquant se situe sur la latte et un gardien sur la crêpe. On change de rôle tous les trois essais.

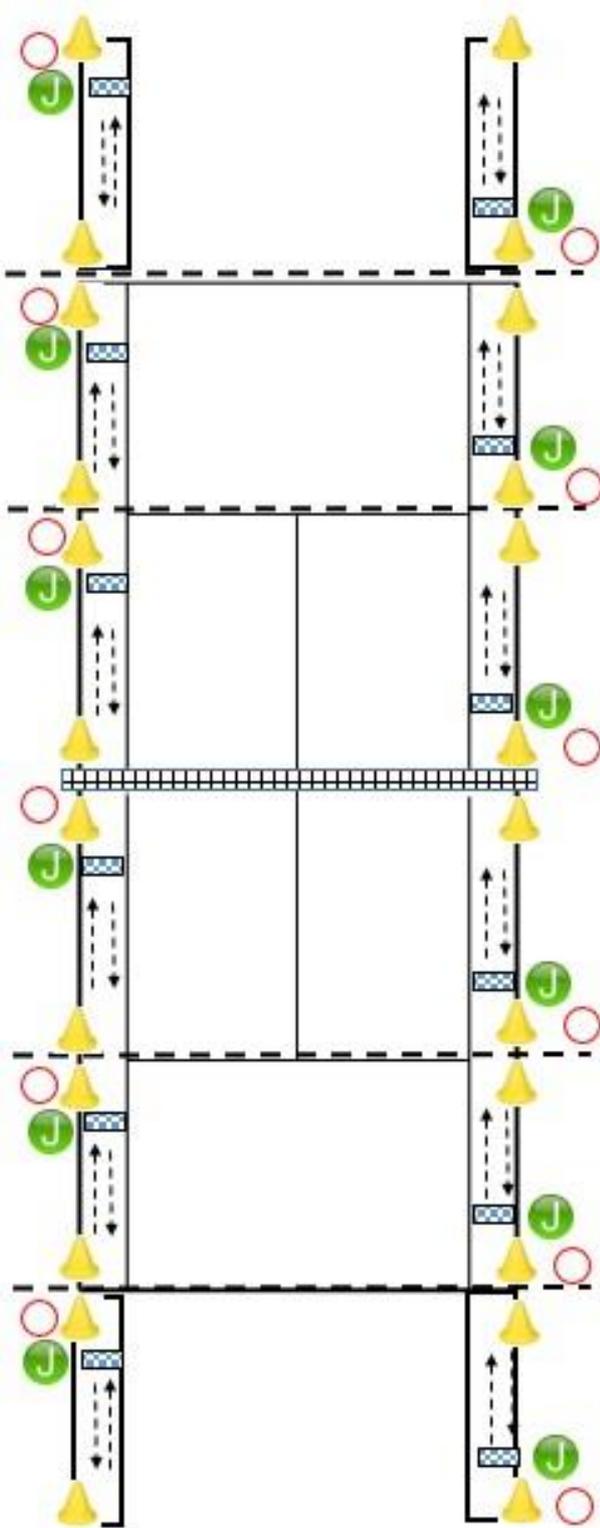
Simplification : rapprocher le tireur (pour l'attaquant) ou réduire la cage (pour le gardien).

Complexification : reculer le tireur, mettre deux cages.

Conditions de sécurité : écarter les espaces des joueurs, mettre les ateliers en quinconce, ne pas aller sur les terrains en périphérie.

Que fait l'adulte : place les élèves, observe, conseille, motive.

Critères de réussite : réussir à marquer un but, et à arrêter une balle.



- Situation d'opposition :

Objectifs, apprentissages moteurs visés : s'opposer, combiner précision avec force de frappe et lecture de trajectoire avec enchaînement de frappes.

Situation pour l'élève: par deux, éloignés de 6 à 8 mètres, marquer un but dans la cage adverse. Un joueur se situe sur une latte au milieu de sa cage et un gardien sur une crêpe à une extrémité de sa cage. C'est toujours le même joueur qui engage jusqu'à la fin du match. Mettre une balle jaune dans le cerceau pour indiquer le score. Puis on échange les rôles. Faire un match en trois points.

Simplification : rapprocher le tireur (pour l'attaquant) ou réduire la cage (pour le gardien)

Complexification : reculer le tireur, mettre deux cages.

Conditions de sécurité : écarter les espaces des joueurs, ne pas aller sur les terrains en périphérie.

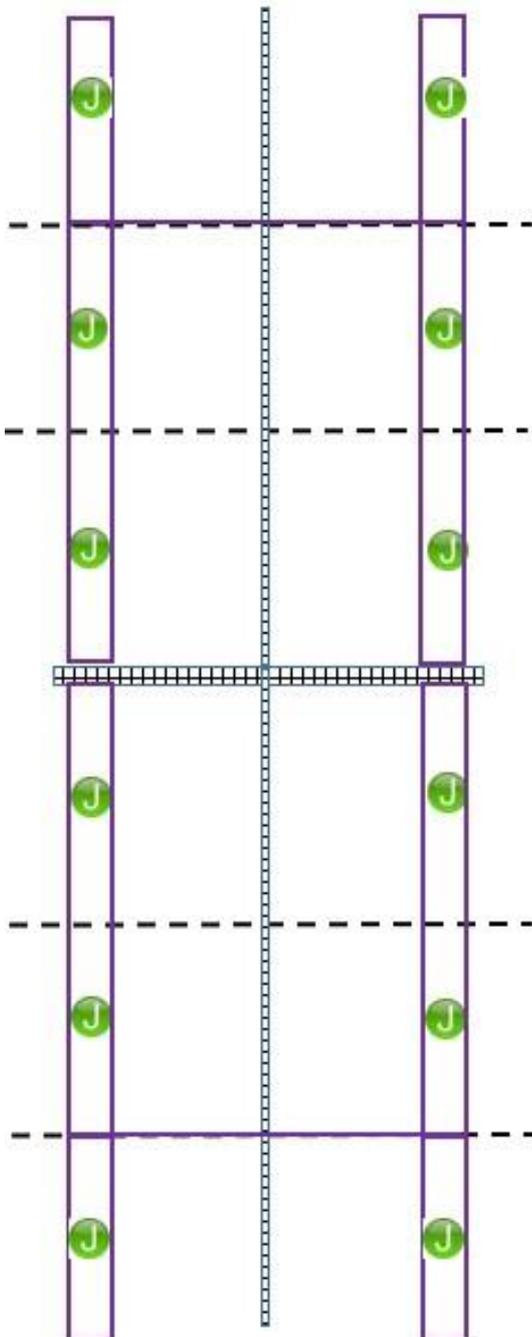
Que fait l'adulte : place les élèves, observe, conseille, motive.

Critères de réussite : réussir à marquer un but, et à gagner un match.

TERRAIN VIOLET

- Matériel :

- 6 raquettes 19 ou 21 pouces
- 12 balles violettes
- 6 plots rouges, 6 plots jaunes et 6 plots blancs.
- 3 filets type Babolat ou un grand filet
- 9 crêpes (6 jaunes et 3 bleues) et 15 lattes
- 6 cerceaux
- 18 balles jaunes
- 6 pingouins



- **Situation de découverte :**

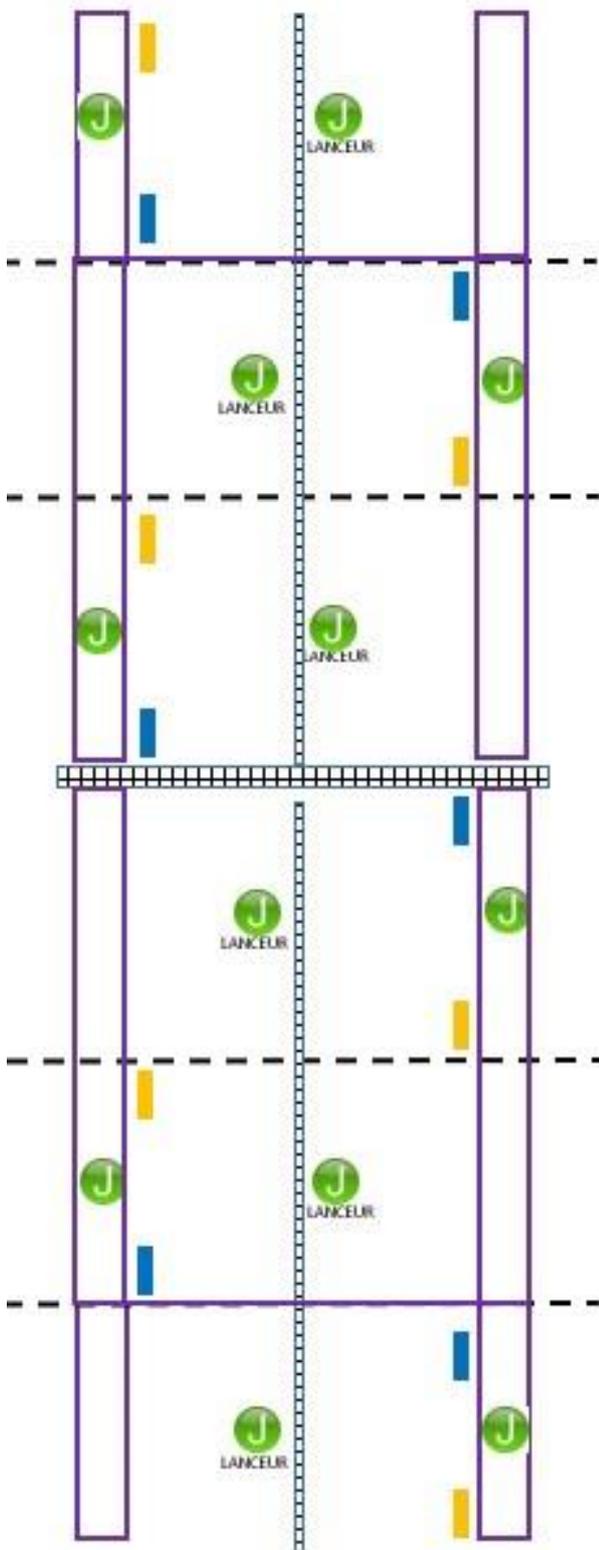
Objectifs, apprentissages moteurs visés :
coopérer, être précis dans l'envoi
et l'enchaînement des frappes, lire des
trajectoires.

Situation pour l'élève : par deux, se faire 5 passes
en faisant passer la balle par dessus le filet, d'abord
main vs main (2'), puis main vs raquette (2'*2).

Conditions de sécurité : écarter les espaces des
joueurs, matérialiser le terrain.

Que fait l'adulte : place les élèves, observe,
conseille, motive.

Critères de réussite : réussir à faire 5 échanges,
un point à chaque fois que le joueur frappe la balle



- Situation de structuration:

Objectifs, apprentissages moteurs visés : coopérer, combiner précision, force de frappe et lecture de trajectoires.

Situation pour l'élève : par deux, essayer de viser un pingouin vert à droite puis un pingouin bleu à gauche et ainsi de suite. Si on ne touche pas le pingouin mon partenaire doit essayer de rattraper la balle dans ses mains. On change les rôles au bout de 3 min. 1 point si on rattrape la balle, 10 points si on touche le pingouin.

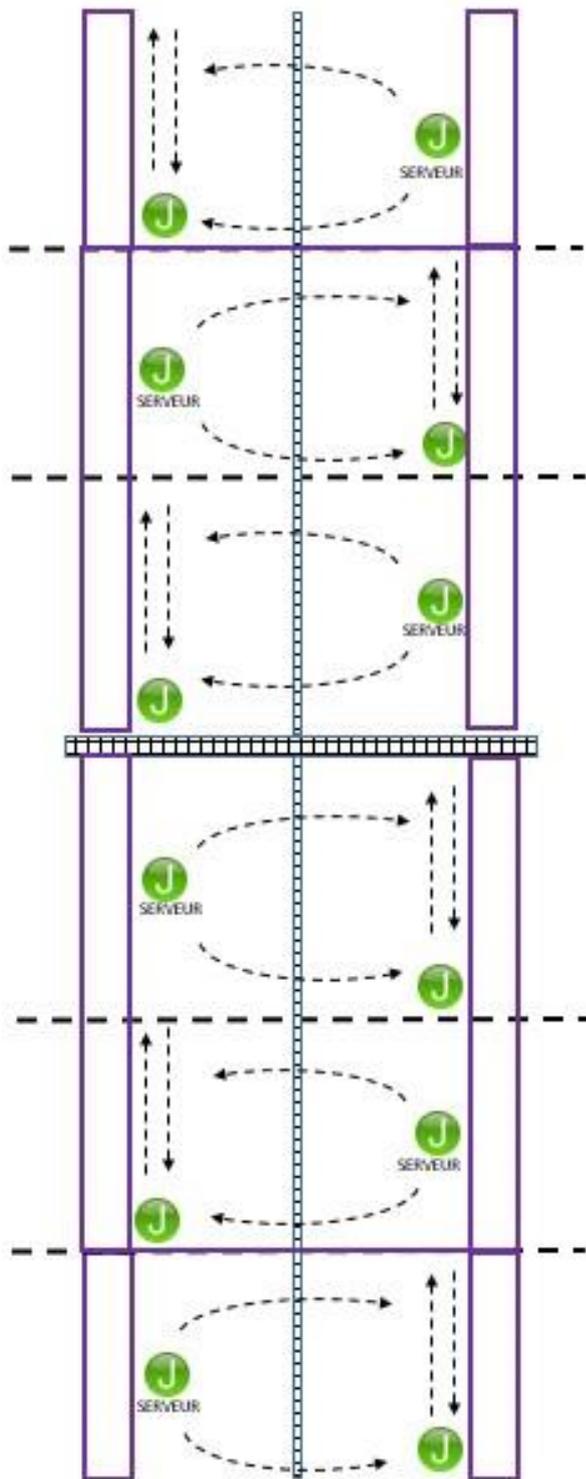
Simplification : rapprocher le tireur, changer le comptage.

Complexification : reculer le tireur.

Conditions de sécurité : écartier les espaces des joueurs, mettre en quinconce, ne pas aller sur les terrains en périphérie.

Que fait l'adulte : place les élèves, observe, conseille, motive.

Critères de réussite : réussir à marquer un but, et à arrêter une balle.



- Situation d'Opposition :

Objectifs, apprentissages moteurs visés : s'opposer, combiner précision avec force de frappe et lecture de trajectoire avec enchaînement de frappes.

Situation pour l'élève : par deux, faire un match main vs raquette en trois points. Un joueur se situe sur une latte au milieu de son terrain et l'autre joueur est à gauche de son terrain sur une latte. A la fin de l'échange, il change de position et il se met à droite. L'envoi doit se faire là où l'autre n'est pas. C'est toujours le même joueur qui engage jusqu'à la fin du match, puis on change les rôles.

Simplification : main vs main

Complexification : raquette vs raquette,

Conditions de sécurité : ne pas aller sur les terrains en périphérie.

Que fait l'adulte : place les élèves, observe, conseille, motive.

Critères de réussite: réussir à marquer un but, et à gagner un match.

TERRAIN ROUGE

- Matériel :

- 6 raquettes 21 ou 23 pouces
- 12 balles Red
- 6 plots rouges, 6 plots jaunes et 6 plots blancs
- 3 filets types Babolat ou un grand filet
- 6 crêpes et 15 lattes
- 6 cerceaux
- 18 balles jaunes
- 6 pingouins
- 3 plots coniques pour attraper une balle

- Situation de découverte :

Objectifs, apprentissages moteurs visés : coopérer, être précis dans l'envoi et l'enchaînement des frappes, lire des trajectoires.

Situation pour l'élève : par deux, se faire 5 passes en faisant passer la balle par dessus le filet raquette vs raquette (2'). Il faut être de profil quand on envoie la balle et en position de « samouraï » quand on attend la balle, sinon l'équipe repart à zéro.

Conditions de sécurité : écarter les espaces des joueurs, matérialiser le terrain.

Que fait l'adulte : place les élèves, observe, conseille, motive.

Critères de réussite : réussir 5 échanges, 1 pt à chaque fois que le joueur frappe la balle.

- Situation de référence :

Objectifs, apprentissages moteurs visés : s'opposer, être précis dans l'envoi, l'enchaînement des frappes et lire des trajectoires.

Situation pour l'élève : par deux, faire un match en 3 points en faisant passer la balle par dessus le filet, raquette vs raquette.

Mettre une balle jaune dans le cerceau pour indiquer le score.

Important, au tennis il y a trois adversaires :

- le premier est le filet, la balle doit passer par dessus le filet sinon on perd le point ou on donne un point à l'autre.
- le second adversaire est le terrain, la balle doit rebondir dans le terrain sinon...
- le troisième adversaire et le joueur adverse : arrive-t-il à renvoyer la balle ?

Conditions de sécurité : écarter les espaces des joueurs, ne pas aller sur les terrains en périphérie.

Que fait l'adulte: place les élèves, observe, conseille, motive.

Critères de réussite: réussir à marquer un but, et/ou à gagner un match.

- Situation de structuration :

Objectifs, Apprentissages moteurs visés : coopérer, combiner précision, force de frappe et lecture de trajectoire

Situation pour l'élève : Frapper loin ou près. Par deux, essayer de viser une zone près puis une zone loin. Si mon partenaire attrape la balle 10 points, si on vise la bonne zone 10 points. Le partenaire doit essayer de rattraper la balle dans le cône. On change les rôles au bout de 3 min.

Simplification : rapprocher le tireur, changer le comptage.

Complexification : reculer le tireur, réduire la zone.

Conditions de sécurité : écarter les espaces des joueurs.

Que fait l'adulte : Place les élèves, observe, conseille, motive.

Critères de réussite : réussir à viser les zones, et à attraper une balle.

- Situation d'opposition :

Objectifs, apprentissages moteurs visés : s'opposer, combiner précision avec force de frappe et lecture de trajectoire avec enchaînement de frappes.

Situation pour l'élève : Par deux, faire un match raquette vs raquette en trois points. Le joueur qui engage annonce la zone qu'il souhaite viser : soit court ou long. S'il atteint la zone, il gagne un point bonus. Le point de l'échange est donné au joueur gagnant le point. C'est toujours le même joueur qui engage jusqu'à la fin du match, puis on change les rôles. Faire un match en 7 points.

Simplification : main vs main, main vs raquette

Conditions de sécurité : ne pas aller sur les terrains en périphérie.

Que fait l'adulte : place les élèves, observe, conseille, motive.

Critères de réussite : réussir à viser les zones, et à gagner un match.