

Jeux de raquettes au cycle 2

Agnès Leredde CPD EPS

Valérie Ott CPC EPS Maubeuge

Avril 2015

PRÉSENTATION

Document réalisé à partir d'un travail effectué par l'équipe EPS 1 Sarthe intitulé « Livret jeux de raquettes- avril 2011 »

(http://www.ia72.ac-nantes.fr/servlet/com.univ.collaboratif.utils.LectureFichiergw?ID_FICHIER=1424145646143)

Ce document propose une démarche d'apprentissage à partir de situations adaptées au cycle 2 en regard des compétences visées en fin de cycle.

La compétence de fin de cycle est déclinée en sous compétences simplifiant l'apprentissage des jeux de raquettes aux élèves.

Chaque situation permet d'identifier et d'acquérir des savoirs nécessaires à la construction de la compétence visée.

Mode d'emploi du document :

1. La situation de référence, proposée pour chaque cycle, permet une évaluation diagnostique à partir de repères observables.
2. L'analyse des difficultés rencontrées par les élèves conduit à un choix de situations de remédiations adaptées.
3. La situation d'évaluation bilan permet de mesurer les progrès des élèves.

LES RÈGLES D'OR

Espace :

Aire de jeu adaptée en surface et en revêtement.

Zone sécurisée pour les observateurs, les arbitres et les ramasseurs.

Orientation de l'espace de frappe en fonction des différents terrains.

Espaces d'action bien définis (cibles à atteindre, zones de renvoi, zones de réception...) et matérialisés (plots, cônes, coupelles, rubalise, bancs...).

Une vigilance particulière doit être portée sur la sécurité passive et active :

- orientation des lancers et distance entre les élèves (minimum sécuritaire : envergure de l'élève + longueur de la raquette)
- organisation du ramassage (sur consignes de l'adulte, à la fin de la situation).
- nombre d'élèves par ateliers pour éviter les gênes et les accidents lors de la manipulation des raquettes.

Favoriser les apprentissages :

L'organisation de la classe doit permettre une grande pratique pour chaque élève (éviter les files d'attente, privilégier le temps d'activité en multipliant les ateliers) et l'amener à prendre plus de responsabilités, à évoluer en autonomie, en toute sécurité.

Pour cela, le maître favorisera la tenue de différents rôles :

- compteur, observateur, responsable de la mise en place et du rangement du matériel
- lanceur, receveur/renvoyeur, ramasseur, arbitre.

Il permettra aux élèves de mesurer les résultats de leur action : nombre de balles renvoyées, points marqués (critères de réussite : fiches de résultats, de score)

Individualisation des parcours d'apprentissage :

Le maître proposera des ateliers permettant un niveau de pratique adapté à chacun, en jouant notamment sur les nombreuses variables.

Il pourra adapter si besoin la composition des « groupes d'élèves », en terme de niveau de jeu et de comportement.

La performance de chaque élève doit s'apprécier par rapport à ses propres possibilités et aux progrès qu'il réalise tout en minimisant les comparaisons entre élèves.

Matériel :

Le gymnase ou les courts de tennis sont les lieux de pratique culturels, mais l'activité peut être pratiquée dans les cours d'école.

Le matériel doit être adapté à l'objectif visé et au niveau des élèves (les engins de renvoi, les mobiles, la séparation des zones, le marquage des zones, les grilles d'observation...).. L'idéal pour un 1^{er} cycle est de proposer le même matériel pour tous les élèves : raquettes légères en plastique à manche court avec balles en mousse.

Progression DGESCO 2012/BO 2008 compétence 3

Cycle 2

	Cours préparatoire	Cours élémentaire première année
Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement	Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : affronter seul un adversaire pour obtenir le gain du jeu, développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues). Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués, respecter les règles.	
Jeux de lutte	Accepter le combat, connaître et respecter les « règles d'or » (ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal), connaître et assurer des rôles (attaquant, défenseur, arbitre). <u>En tant qu'attaquant :</u> - saisir l'adversaire, le déséquilibrer, le retourner, le faire sortir de l'espace de combat (départ à genoux). <u>En tant que défenseur :</u> - se libérer des saisies ; - reconstruire ses appuis en fonction des déséquilibres pour ne pas se laisser retourner. <u>En tant qu'arbitre :</u> - arrêter le combat quand la règle n'est pas respectée ou à la sortie de l'espace de combat.	<u>En tant qu'attaquant :</u> - saisir l'adversaire, le déséquilibrer, le retourner, l'immobiliser et le maintenir au sol sur le dos pendant 3 secondes (départ à genoux). <u>En tant que défenseur :</u> - se dégager d'une immobilisation. <u>En tant qu'arbitre :</u> - arrêter le combat quand la règle n'est pas respectée ou à la sortie de l'espace de combat ; - déclarer qui est vainqueur du combat. Dans un combat à deux, agir sur l'adversaire au sol pour le contrôler, l'obliger à se retourner sur le dos, et l'immobiliser pendant 3 secondes.
Jeux de raquettes	Utiliser une raquette pour envoyer, renvoyer une balle ou un volant. - Envoyer une balle ou un volant à l'aide d'une raquette dans une cible (au sol ou en hauteur). - Se déplacer sur un parcours aménagé, en lançant et en récupérant, en jonglant, en dribblant. - Renvoyer la balle ou le volant lancé à la main par un camarade.	Faire quelques échanges. - Jongler plusieurs fois en variant la hauteur. - Envoyer et recevoir sans filet (coopération). Réussir quelques échanges, en coopération, le premier envoi pouvant être fait à la main.
Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon	Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre). <u>Jeux sans ballon</u> - Courir, transporter, conquérir des objets. - Conquérir un territoire. - Courir pour fuir, courir et atteindre le refuge. - Toucher les porteurs d'objets, les joueurs-cibles. - Juger une action simple (adéquation à la règle, atteinte de l'objectif). <u>Jeux de ballon</u> - Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon. - Se déplacer vers le but pour marquer. - Faire progresser le ballon collectivement. - S'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon. - Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon.	<u>Jeux sans ballon</u> - Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite... - Construire et respecter des repères d'espace (zone interdite, espace partagé ou réservé...) - S'orienter vers un espace de marque. - S'engager dans des phases de jeu alternées. <u>Jeux de ballon</u> - Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour : - en tant qu'attaquant, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer ; - en tant que défenseur, reprendre le ballon, gêner la progression, empêcher de marquer, protéger son but. - Identifier son statut en fonction des actions. - Assurer le rôle d'arbitre. Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment : - comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ; - comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

Progression DGESCO 2012/BO 2008 compétence 3

Cycle 3

	Cours élémentaire deuxième année	Cours moyen première année	Cours moyen deuxième année
Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement	Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : affronter seul un adversaire pour obtenir le gain du jeu, développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues). Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus, respecter les règles.		
Jeux de lutte	<p>Amener son adversaire au sol pour l'immobiliser.</p> <p>Comme attaquant (départ à genoux)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Approcher, saisir l'adversaire. - Déséquilibrer l'adversaire pour l'amener sur le dos et le maintenir pendant 5 secondes. <p>Comme défenseur (départ à genoux)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Résister pour conserver ou retrouver son équilibre. - Tenter de se dégager d'une immobilisation. <p>Comme arbitre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître, rappeler, faire respecter les règles d'or. - Co-arbitrer avec un adulte. 	<p>Comme attaquant (départ au sol ou debout)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saisir l'adversaire, utiliser sa force et des changements d'appuis pour le déséquilibrer, accompagner sa chute. <p>Comme défenseur (départ au sol ou debout)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepter le déséquilibre et la chute. - Retrouver rapidement des appuis pour résister et rester sur le ventre. - Reprendre un instant le rôle d'attaquant. - Anticiper sur l'action de l'attaquant. <p>Comme arbitre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire respecter les règles, gérer la durée du combat. - Co-arbitrer avec un autre élève. 	<p>Comme attaquant (départ au sol ou debout)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepter de se déséquilibrer pour mettre l'adversaire en difficulté. - Gérer ses efforts, changer le rythme de ses actions au cours du combat <p>Comme défenseur (départ au sol ou debout)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se dégager le plus rapidement possible. - Utiliser le déséquilibre de l'adversaire pour prendre momentanément le dessus. <p>Comme arbitre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arbitrer seul, être vigilant au niveau de la sécurité. <p>Dans un combat, alterner les rôles d'attaquant et de défenseur. En tant qu'attaquant, amener son adversaire au sol et le maintenir immobilisé sur le dos pendant 5 secondes. En tant que défenseur : ne pas se laisser immobiliser, garder une position ventrale.</p>
Jeux de raquettes	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des échanges avec et sans filet avec différents types de raquettes (tennis, tennis de table, badminton). - Utiliser plusieurs types de renvoi (coup droit, revers). - Utiliser un envoi simple (à la main, « en cuillère ») pour commencer l'échange. - Se placer par rapport à l'engin envoyé pour pouvoir le renvoyer à son tour. 	<ul style="list-style-type: none"> - Organiser le renvoi (position, coup droit ou revers, amorti...) pour mieux maîtriser la trajectoire de la balle ou du volant. - Faire une mise en jeu, codifiée ou non, permettant le renvoi. - Compter les points lors d'un match (pour soi ou en situation d'arbitrage). 	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir le renvoi le mieux adapté. - Viser dans les espaces libres pour tenter de marquer le point. - Utiliser la mise en jeu réglementaire. - Varier la vitesse d'exécution pour chercher à déstabiliser l'adversaire. - Compter les points du match en tant qu'arbitre. <p>Marquer des points dans un match à deux.</p>
Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...)	<p>Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) : connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact... Remarque : l'espace de jeu, les règles et le nombre de joueurs sont adaptés à l'âge et aux possibilités des élèves.</p>		
	<p>Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et le rugby.</p> <p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conserver le ballon : passer / recevoir / contrôler le ballon de plus en plus efficacement. - Progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression, partir vite vers l'avant (rugby : se placer en arrière du porteur, passer vers l'arrière). - Marquer : passer à un partenaire placé, marquer un but, un panier ou toucher le panneau, marquer un essai... - Utiliser l'espace de jeu dans ses dimensions, latéralement et en profondeur. <p>En défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reprendre le ballon : se placer sur les trajectoires de passes... - Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon, gêner la passe adverse (rugby : bloquer le porteur selon la modalité convenue). - Empêcher de marquer : gêner le tireur dans son action (rugby : empêcher le porteur d'atteindre la zone d'embut). 	<p>Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et le rugby.</p> <p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement. - Progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu. - Marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable (passe à un partenaire placé, dribble pour passer la défense, tir en mouvement...). <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace, reprendre le ballon sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant). - Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon dans sa progression et dans ses tentatives de passe. - Empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l'axe de tir, se placer sur les trajectoires de passes aux attaquants en position de tir. <p>Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.</p>	

Liens avec le socle commun

Compétence 1 : maîtrise de la langue

S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.

Connaître un vocabulaire juste et précis

Compétence 3 : principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement.

Observer et décrire pour mener des investigations simples

Appliquer des règles élémentaires de sécurité et d'hygiène

Compétence 6 : compétences sociales et civiques

Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de communication.

Respecter les autres et les règles de vie collective

Participer à un échange verbal en respectant les règles de communication

Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles

Compétence 7 : autonomie et initiative

Se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.

Echanger, questionner, justifier un point de vue.

Travailler en groupe, s'engager dans un projet.

Ecouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité

Echanger, questionner, justifier son point de vue

Les contenus d'apprentissage en jeux de raquettes

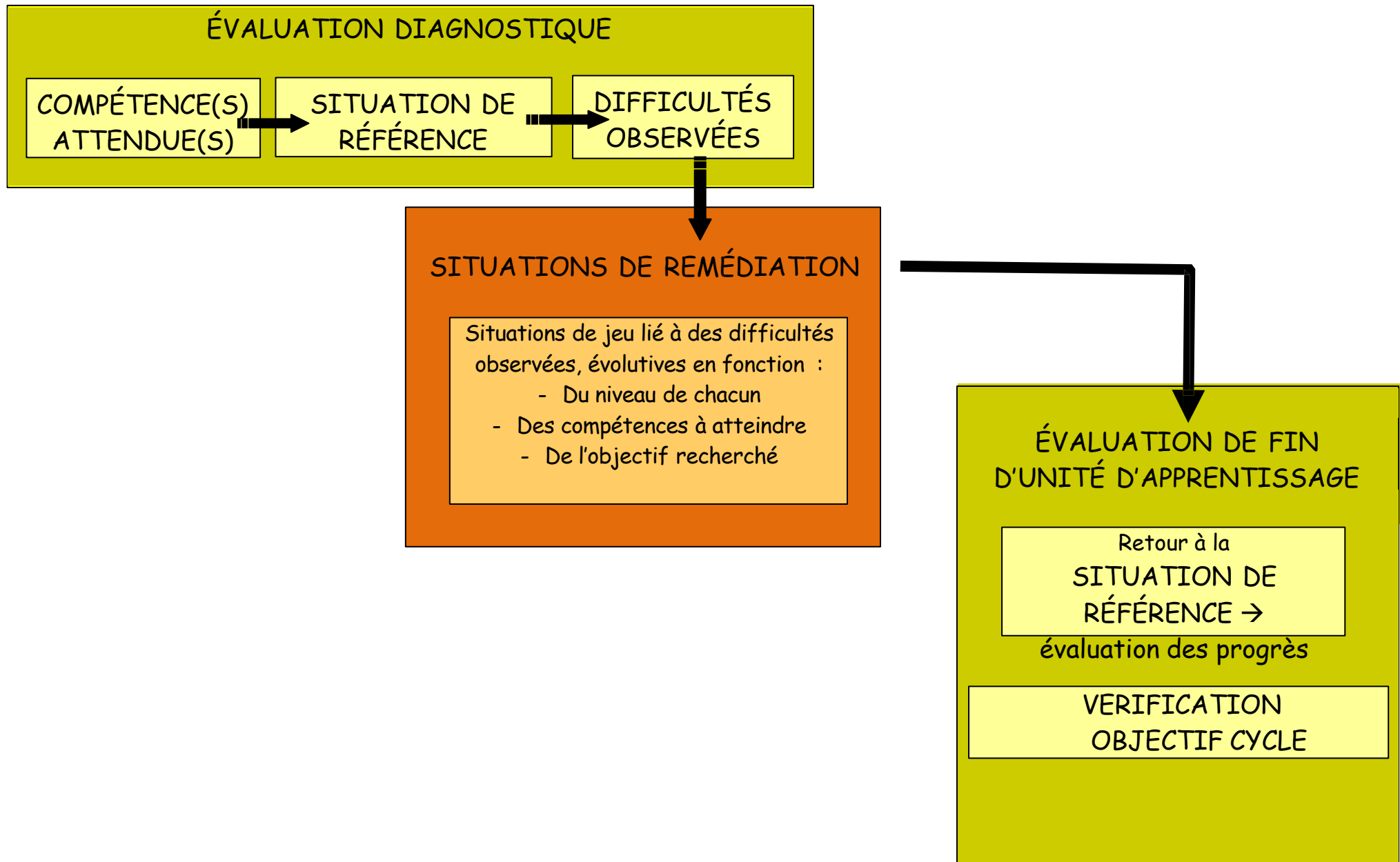
Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement		
CYCLE 2	Compétence visée de fin de cycle :	Faire quelques échanges.
Connaissances	Capacités	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> L'espace de jeu pour échanger <input type="checkbox"/> Les règles de sécurité <input type="checkbox"/> Quelques trajectoires <input type="checkbox"/> Les principes de déplacement et de placement <input type="checkbox"/> Les spécificités de certains matériels <input type="checkbox"/> La tenue de raquette <input type="checkbox"/> Le vocabulaire adapté 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Lire une trajectoire et se déplacer vers le point de frappe <input type="checkbox"/> Se placer pour renvoyer <input type="checkbox"/> Frapper le mobile <input type="checkbox"/> Créer des trajectoires variées en direction, hauteur, puissance <input type="checkbox"/> Tenir correctement sa raquette 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Assurer différents rôles (joueur, observateur, arbitre, compteur...) <input type="checkbox"/> Etre en coopération ou en opposition conciliante <input type="checkbox"/> Respecter les règles de sécurité

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement		
CYCLE 3	Compétence visée de fin de cycle :	Marquer des points dans un match à 2.
Connaissances	Capacités	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> L'espace de jeu pour échanger <input type="checkbox"/> Les règles de jeu <input type="checkbox"/> Les règles de sécurité <input type="checkbox"/> Différents types de frappes et de trajectoires <input type="checkbox"/> Les principes de placement et de remplacement <input type="checkbox"/> Les spécificités de certains matériels <input type="checkbox"/> La tenue de raquette <input type="checkbox"/> Les termes spécifiques 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Lire une trajectoire et se déplacer vers le point de frappe <input type="checkbox"/> Coordonner se déplacer, se placer et frapper <input type="checkbox"/> S'équilibrer pour frapper <input type="checkbox"/> Réaliser des trajectoires orientées et dosées <input type="checkbox"/> Utiliser la frappe adaptée <input type="checkbox"/> Faire déplacer l'adversaire, envoyer où il n'est pas <input type="checkbox"/> Accélérer, ralentir le jeu <input type="checkbox"/> Dégager quand on est en difficulté <input type="checkbox"/> Identifier le point faible de l'adversaire <input type="checkbox"/> Savoir compter les points, annoncer le score 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Assurer différents rôles (joueur, observateur, arbitre, compteur...) <input type="checkbox"/> Respecter les règles de sécurité <input type="checkbox"/> Respecter le matériel, les partenaires, l'arbitre

Un exemple d'unité d'apprentissage au cycle 2

Objectif du cycle (compétence visée) : être capable de réaliser quelques échanges, en coopération, le 1^{er} envoi pouvant être effectué à la main

DÉMARCHE PROPOSÉE POUR CONSTRUIRE UNE UNITÉ D'APPRENTISSAGE



CYCLE

2

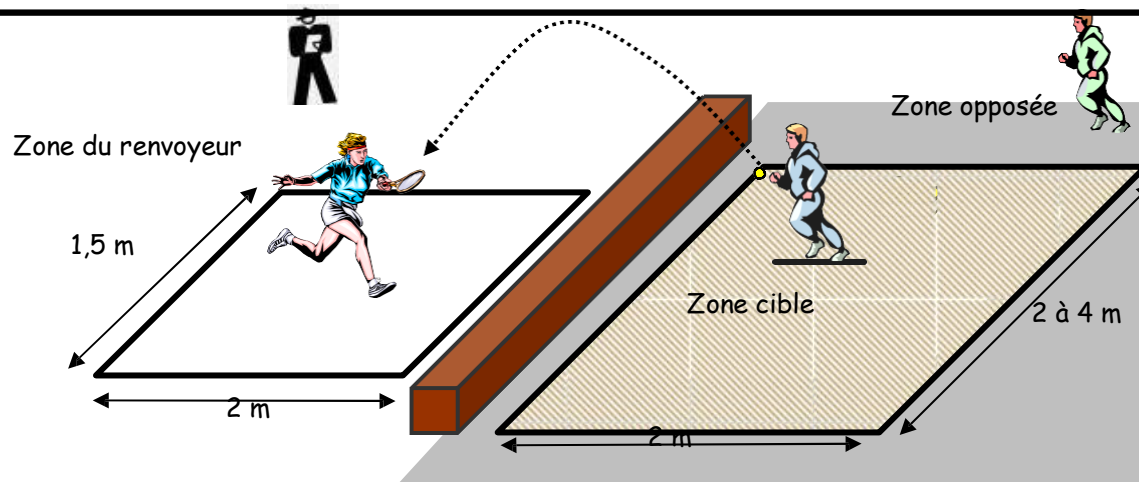
CP

Être capable de se déplacer puis se placer pour récupérer le mobile

SITUATION DE RÉFÉRENCE

Le balle trappe

DISPOSITIF



CONSIGNES

Récupérer la balle dans le récipient
(Sans ou après rebonds) → remplacer la raquette par le récipient

Réaliser 10 essais. Additionner les points des 10 renvois.
Comptabiliser les points par équipe :

- 0 point : ne touche pas la balle
- 1 point : touche la balle mais ne la récupère pas
- 2 points : par balle récupérée dans le récipient

Pour assurer un lancer efficace, le lanceur peut se placer où il veut sur le terrain (pour être en coopération).

Matériel :

- Raquette manche court (mini tennis) remplacée par un récipient type petit baril, facile à manipuler
- Balles mousses
- Obstacle entre la zone du renvoyeur et de la zone opposée (banc, haie, élastique, filet...d'environ 30 cm)

Organisation de la classe :

Par 4 :

un lanceur :

un renvoyeur :

un observateur :

un ramasseur :

Changer de rôle.

Le lanceur doit attendre que la balle ait touché le sol et que le nombre de points soit annoncé pour relancer une balle.

La mauvaise mise en jeu est à refaire.

La largeur de la zone du renvoyeur ne doit pas excéder 1,5m.

CYCLE
2

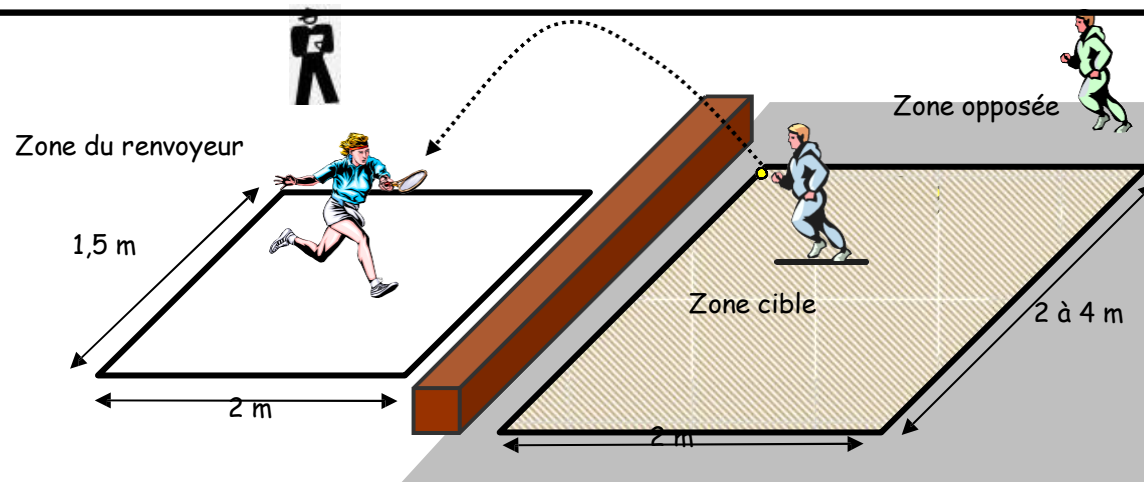
CE1

Être capable de se déplacer puis se placer pour frapper le mobile et créer une trajectoire

SITUATION DE RÉFÉRENCE

La zone cible





DISPOSITIF



CONSIGNES

Renvoyer la balle dans la zone cible avec la raquette.
(Sans ou après rebonds)

Réaliser 10 essais. Additionner les points des 10 renvois.
Comptabiliser les points par équipe :

- 0 point : ne touche pas la balle
- 1 point : touche la balle mais ne la renvoie pas dans la zone opposée 
- 2 points : renvoie hors zone cible  dans la zone opposée 
- 3 points : renvoie dans la zone cible 

Matériel :

- Raquette manche court (mini tennis)
- Balles mousses
- Obstacle entre la zone du renvoyeur et de la zone opposée (banc, haie, élastique, filet...d'environ 30 cm)

Organisation de la classe :

Par 4 :

un lanceur :

un renvoyeur :

un observateur :

un ramasseur :

Changer de rôle.

Pour assurer un lancer efficace, le lanceur peut se placer où il veut sur le terrain (pour être en coopération).

Le lanceur doit attendre que la balle ait touché le sol et que le nombre de points soit annoncé pour relancer une balle.

La mauvaise mise en jeu est à refaire.

La largeur de la zone du renvoyeur ne doit pas excéder 1,5m.

FICHE ÉLÈVE CE1

NOM :
Prénom :

1^{ère} séance (date) :

Essai	Point(s)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	total
1 renvoi hors du terrain	0													
1 renvoi dans le terrain en dehors de la zone désignée	1													
1 renvoi dans la zone désignée	2													
Total des points sur 12 essais														

FICHE ÉLÈVE CE1

NOM :
Prénom :

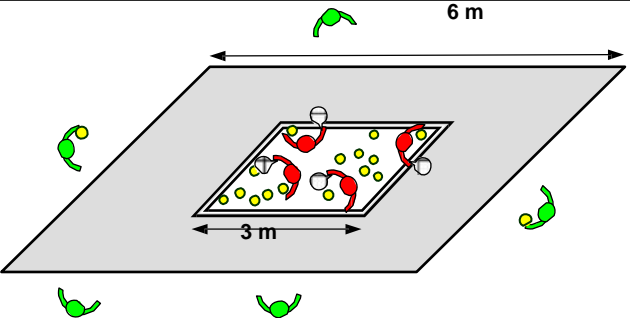
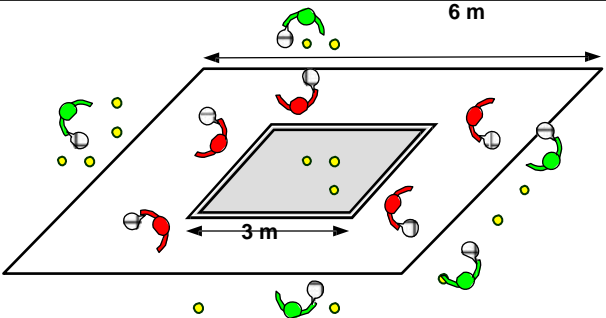
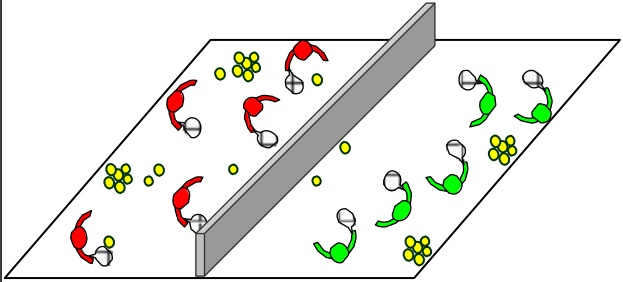
Dernière séance (date) :

Essai	Point(s)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	total
1 renvoi hors du terrain	0													
1 renvoi dans le terrain en dehors de la zone désignée	1													
1 renvoi dans la zone désignée	2													
Total des points sur 12 essais														

FICHE D'ÉVALUATION DU MAÎTRE et REMEDIATIONS CE1

COMPÉTENCES ATTENDUES SAVOIRS VISÉS	NIVEAUX	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	ÉLÈVES			Situations de remédiation
Frapper le mobile	1	Ne frappe pas la balle (en avance, en retard)				- Les balles brûlantes
	2	Frappe de manière inefficace, hasardeuse, aléatoire				
	3	Réussit sa frappe				
Créer une trajectoire : direction	1	Envoie derrière lui ou sur le côté (dans sa zone)				- Les buts gardés
	2	Envoie hors de la zone cible mais dans la zone opposée				
	3	Envoie dans la zone cible				
Créer une trajectoire : hauteur	1	Envoie trop bas				- Robin Hood avec situations évolutives
	2	Envoie vers le plafond				
	3	Envoie dans le camp adverse				
Créer une trajectoire : puissance	1	N'envoie pas assez fort				
	2	Envoie trop fort				
	3	Envoie de manière efficace				
Se placer par rapport à la balle envoyée	1	Est trop loin ou trop près de la balle				- Le bon cerceau
	2	Est toujours face à la balle				
	3	Choisit la position adaptée				
Réagir immédiatement	1	Ne part pas				- L'esquive
	2	Part trop tôt ou trop tard				
	3	Part dès que la balle est lancée				

CYCLE 2	SITUATION RÉFÉRENCE	Être capable de se déplacer puis se placer pour frapper le mobile et créer une trajectoire	Frapper la balle Créer une trajectoire vers une cible Se placer par rapport à la balle Réagir lorsque la balle est lancée
	Faire quelques échanges		

	Vider la caisse	La défense du château	Les balles brûlantes
situation			
dispositif	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Une zone (la caisse) de 3x3 m au centre d'une aire de jeu de 6x6 m ⑩ Un grand nombre de mobiles (balles, volants...) dans la caisse ⑩ 1 équipe de 4 attaquants (sans raquette) ⑩ 1 équipe de 4 videurs (avec raquette TT ou plastique) ⑩ 1 chronomètreur (1 à 2 min) 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Un « château » de 3x3 m : évolution du jeu 2 ⑩ Une zone de défense de 6x6 m ⑩ Un grand nombre de mobiles (balles, volants...) ⑩ 1 équipe de 4 attaquants avec raquettes ⑩ 1 équipe de 4 défenseurs avec raquettes ⑩ 1 chronomètreur (1 à 2 min) 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ 2 terrains séparés par un filet bas (bancs...) ⑩ 2 équipes, chaque joueur est muni d'une raquette ⑩ De nombreux mobiles ⑩ 1 chronomètreur (temps de jeu : 1 à 2 min)
consignes	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p><u>Pour les attaquants</u> : envoyer le mobile dans la caisse</p> <p><u>Pour les videurs</u> : envoyer les mobiles par une frappe en dehors de l'aire de jeu</p> </div> <p>A l'issue du temps défini : pour les videurs, avoir le moins possible de mobiles dans la caisse</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p><u>Pour les attaquants</u> : envoyer les mobiles dans le château</p> <p><u>Pour les défenseurs</u> : empêcher les mobiles d'entrer dans le château</p> </div> <p>Tout mobile dans le château ne peut être repris Tout mobile dans l'aire de jeu, peut être repris par les attaquants et joué À l'issue du temps défini : pour les attaquants, avoir le plus possible de mobiles dans le château</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Envoyer le plus de mobiles possible dans le camp adverse sans et avec la raquette</p> </div> <p>À l'issue du temps de jeu, avoir moins de mobiles dans son camp que l'équipe adverse Le mobile peut être renvoyé de volée ou après plusieurs rebonds</p>
relances	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Varier la nature des mobiles, des raquettes. ⑩ Donner des raquettes aux attaquants. 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Varier la nature des mobiles, des raquettes. 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Varier les mobiles, les raquettes. ⑩ Varier la hauteur du filet. ⑩ Mettre une zone interdite de frappe de part et d'autre du filet.

CYCLE 2	SITUATION RÉFÉRENCE	Être capable de se déplacer puis se placer pour frapper le mobile et créer une trajectoire	Créer une trajectoire Se déplacer
	Faire quelques échanges		

	Les bas de mémé	Les buts gardés	Les cibles
situation			
dispositif	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Des balles de tennis suspendues (fil accroché à 2 poteaux, 2 arbres...) ⑩ Une raquette par élèves ⑩ Espace suffisant entre chaque balle 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ 1 mur ⑩ 2 bancs renversés à 2m du mur ⑩ 4 balles en mousse par lanceur 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Par 2 : 1 lanceur, 1 ramasseur ⑩ Une cible verticale et une cible horizontale ⑩ Une raquette par élève ⑩ Des mobiles (balles...) ⑩ Différentes zones de lancer
consignes	<p>Avec la raquette, frapper de différentes manières la balle suspendue</p> <p>La balle est immobile avant d'être frappée à nouveau</p>	<p><u>Pour les lanceurs</u> : envoyer leurs balles dans les buts dès que le signal est donné</p> <p><u>Pour les gardiens</u> : protéger les buts</p> <p>Toute balle revenant vers les lanceurs peut être rejouée</p>	<p>Envoyer avec la raquette les mobiles dans la cible depuis les zones de lancer</p>
relances	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Imposer la forme de frappe : revers, coup droit, smash... ⑩ Frapper la balle lorsqu'elle est en mouvement 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Varier la distance des lanceurs par rapport aux bancs ⑩ Balles de tennis ⑩ Avec raquette ⑩ Varier les raquettes et mobiles 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Jouer sur la hauteur, la distance et la taille de la cible

CYCLE 2	SITUATION RÉFÉRENCE	Être capable de se déplacer puis se placer pour frapper le mobile et créer une trajectoire	Frapper la balle Créer une trajectoire vers une cible Adopter une position équilibrée pour frapper
	Faire quelques échanges		

	Passer la fenêtre	Le tennis basket	Robin Hood
situation	<p>ramasseur</p>	<p>ramasseur</p>	<p>ramasseur</p>
dispositif	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Deux élastiques tendus horizontalement ⑩ Par 2 : 1 lanceur, 1 ramasseur ⑩ Différentes zones de lancer matérialisées 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Une cible horizontale, « panneau de basket » ⑩ Par 2 : 1 lanceur, 1 ramasseur ⑩ Différentes raquettes ⑩ Des mobiles variés ⑩ Des zones de lancer matérialisées 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Un mur ⑩ Par 2 : 1 lanceur, 1 ramasseur ⑩ Un couloir de 10 m avec 5 zones de lancer de 2 m ⑩ Raquette et mobile
consignes	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;">Envoyer avec la raquette les mobiles dans la cible depuis les zones de lancer</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;">Envoyer avec la raquette le mobile sur le panneau de basket</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;">Envoyer le mobile pour atteindre le mur sans rebond</div> <p>A chaque réussite, reculer d'une zone</p>
relances	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Jouer sur l'écartement des fils ⑩ Eloigner ou rapprocher les zones de lancer 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Eloigner ou rapprocher les zones de lancer ⑩ Varier la hauteur du « panier de basket » ⑩ Jouer sur la nature des mobiles et des raquettes 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Réduire la largeur des couloirs de lancer ⑩ Imposer une cible sur le mur (travail direction) ⑩ Imposer une hauteur → variation sur le mur plutôt qu'au sol (travail hauteur, précision) ⑩ Imposer coup droit/revers

CYCLE 2	SITUATION RÉFÉRENCE	Être capable de se déplacer puis se placer pour frapper le mobile et créer une trajectoire	Frapper la balle Créer une trajectoire vers une cible Se placer par rapport à la balle Réagir lorsque la balle est lancée
	Faire quelques échanges		

	La bonne zone	Le bon cerceau	L'esquive
situation			
dispositif	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Par 3 : 1 joueur, 1 lanceur, 1 arbitre ⑩ Terrain séparé en zones (2 à 4) ⑩ Dix balles 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Par 3 : 1 joueur, 1 lanceur, 1 ramasseur ⑩ 2 à 4 cerceaux au fond du terrain ⑩ Dix balles 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Par 3 : 1 lanceur, 1 receveur, 1 ramasseur ⑩ Un terrain séparé en deux ⑩ Des balles en mousse (10)
consignes	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>Pour le joueur : identifier le plus tôt possible le point d'impact probable de la balle au sol et s'y rendre</p> </div> <p>Pour le lanceur : lancer (en cloche) dans des zones variées aléatoirement</p> <p>Pour l'arbitre : valider l'adéquation entre la zone d'impact et l'endroit où se trouve le joueur</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>Pour le joueur : identifier le plus tôt possible l'impact probable de la balle au sol et se rendre derrière le cerceau correspondant</p> </div> <p>Pour le lanceur : lancer (en cloche) vers les cerceaux aléatoirement</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>Esquiver le plus de balles possible</p> </div> <p>Le lanceur lance tour à tour, 10 balles pour toucher son adversaire.</p>
relances	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Varier le nombre de zones ⑩ Varier la taille des zones ⑩ Réceptionner la balle 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Au départ le joueur essaie de toucher la balle, puis de l'attraper, puis de la renvoyer ⑩ Varier le nombre de cerceaux ⑩ Varier la position de départ du joueur par rapport aux cerceaux (devant, derrière, entre) ⑩ Varier la distance entre les cerceaux ⑩ Alternier coup droit/revers 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Permettre à l'esquiveur de bloquer la balle ⑩ Mettre deux lanceurs ⑩ Varier la taille des balles

CYCLE 2	SITUATION RÉFÉRENCE	Être capable de se déplacer puis se placer pour frapper le mobile et créer une trajectoire	Frapper la balle Créer une trajectoire vers une cible Se placer par rapport à la balle Réagir lorsque la balle est lancée Adopter une position d'attente
	Faire quelques échanges		

	La balle nommée	Le photographe	Balle trappe
situation			
dispositif	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Les élèves (4 ou 5) sont en ligne avec une raquette face à un lanceur ⑩ Un mobile 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Par 2 : 1 joueur, 1 photographe ⑩ Une raquette, un mobile ⑩ Un appareil photo 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Par 2 : 1 lanceur, 1 receveur ⑩ Un terrain séparé en deux ⑩ Diverses balles (10)
consignes	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Pour le lanceur : envoyer le mobile en l'air en direction des élèves et nommer celui qui doit le renvoyer</p> <p>Pour le renvoyeur : renvoyer le mobile en l'air (en évitant le lanceur)</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Représenter le joueur en pleine action afin qu'il analyse sa position</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Pour le receveur : attraper la balle à la main et la mettre dans une caisse</p> </div> <p>Pour le lanceur : envoyer une balle dans le camp adverse</p>
relances	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Imposer un mobile ⑩ Autoriser ou non le rebond 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Comparer avec des images d'autres joueurs (camarades, joueurs professionnels ...) 	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Chronométrer ⑩ Accélérer le rythme du lanceur (relance dès que la balle est dans la caisse) ⑩ Imposer la prise de balle (une main, deux mains, droite ou gauche) ⑩ Récupérer le mobile dans un bidon ⑩ Imposer un déplacement avant de rattraper la balle

FIN DU CYCLE

SITUATION DE REFERENCE CP/CE1
(avec ou sans fiche élève)
→ Évaluation des progrès réalisés

SITUATION D'ECHANGES par 2 pour les CE1, avec ou sans 1^{er} envoi à la main
→ Objectif atteint ou non? Partiellement?

BIBLIOGRAPHIE

- Les programmes de l'école primaire. B.O. n° 3 hors série du 19 juin 2008.
- Le socle commun de connaissances et de compétences.
- A l'école de l'Education physique - guide pratique pour l'enseignant à l'école primaire. 1995. CRDP des Pays de la Loire.
- Animations pédagogiques « Jeux de renvoi », année scolaire 2009-2010, équipe EPS1 Sarthe.
- Revues EPS 1 : n° 22, n° 27, n° 48, n° 67, n° 77, n° 119, n° 120, n° 124, n° 125, n° 136.
- 44 fiches cycle 2 (Revue EPS).
- 44 fiches cycle 3 (Revue EPS).
- Mini-tennis à l'école élémentaire, édition EPS.
- Tennis à l'école, essais de réponses, revue EPS.
- Une classe en tennis de table, USEP-FFTT.
- Les cahiers EPS de l'académie de Nantes, n° 16 juin 1997.

Merci aux enseignants de la circonscription de Maubeuge ayant participé à l'animation tennis de table du 22 Avril 2015 pour leur collaboration