

# SYNTHESE

	<i><b>MATERNELLE</b></i>	<i><b>CYCLE 2</b></i>	<i><b>CYCLE 3</b></i>
<b>COMPÉTENCE</b>	<b>S'opposer individuellement et collectivement</b>		
<b>MISE EN OEUVRE</b>	<b>JEUX DE RAQUETTES : TENNIS</b>		
<b>OBJECTIFS (pour le maître) ET SAVOIRS A ACQUERIR (pour l'élève)</b>	<p>➤ Pas de jeux de raquettes au programme de la maternelle</p>	<p>Observer les comportements des enfants dans les actions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Mettre la balle en jeu</li> <li>. Renvoyer la balle.</li> <li>. Capacité à tenir l'échange</li> </ul>	<p>Observer les comportements des enfants dans les actions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Mettre la balle en jeu : Par dessous ou au dessus de la tête</li> <li>. Renvoyer la balle.</li> <li>Jouer dans les espaces libres</li> <li>. Capacité à tenir et/ou à rompre l'échange.</li> </ul>
<b>CRITÈRES DE RÉALISATION</b>	<p>➤ Pas de jeux de raquettes au programme de la maternelle</p>	<p>Construire une cible de frappe (rencontre balle tamis) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Regard sur la balle.</li> <li>. Attitude d'attention.</li> <li>. Adapter son déplacement / à la frappe</li> </ul> <p>Orienter la frappe :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Fin de geste vers la cible</li> </ul>	<p>Construire une cible de frappe (rencontre balle tamis) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Regard sur la balle.</li> <li>. Attitude d'attention.</li> <li>. Adapter son déplacement / à la frappe</li> </ul> <p>Construire une cible de marque (rechercher l'espace à atteindre pour marquer le point.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Identifier et jouer sur les points faibles de l'adversaire (déplacements, revers...)</li> </ul>

## SITUATION DE REFERENCE CP CE1

### **COMPETENCE**

**S'opposer individuellement et collectivement**

### **MISE EN ŒUVRE :**

Tennis

### **ETRE CAPABLE DE :**

faire quelques échanges.

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>. Situation d'opposition 1/1. . Partie de 4 min. sur le principe de la montante/descendante. (annexe 2)</p>	<p>Observer les comportements des enfants dans les actions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Mettre la balle en jeu</li> <li>. Renvoyer la balle.</li> <li>. Capacité à tenir l'échange</li> </ul>	<p>Gagner le match : Marquer plus de points que l'adversaire. Pour marquer un point il faut être le dernier à renvoyer la balle dans la cible adverse</p>	<p><b>Match de 3 minutes.</b> Comptage à points (1,2,3...) Le vainqueur ou le perdant change de camp selon le principe de la montante/descendante (annexe 2) <b>Mise en jeu :</b> Balle frappée par en dessous après 1 rebond au sol. 2 essais. Changement tous les 5 services.  <b>Jeu</b> 1 seul rebond autorisé au maximum.</p>	<p>Voir Schéma 1. <b>Matériel :</b> Terrain de 5 X10m sans carrés de service. Filet : 0,60m de hauteur Raquette : Mini tennis Balles : Cool  Voir annexe 1 : Organisation possible sur un court de tennis en utilisant les lignes existantes. <b>Humain :</b> 1/1 sur un terrain 1 arbitre 1 ramasseur (suivant l'effectif de la classe)</p>	<p>.Pas de doubles fautes : .Renvoyer la balle dans la cible, de volée ou après un rebond maximum.</p>	<p><b>Construire une cible de frappe :</b>(rencontre balle tamis) : .Regard sur la balle. <b>.Attitude d'attention.</b> .Adapter son déplacement / à la frappe  <b>Orienter la frappe :</b> .Fin de geste vers la cible</p>

## SITUATION DE REFERENCE CE2 CM1 CM2

### **COMPETENCE**

**S'opposer individuellement et collectivement**

### **MISE EN ŒUVRE :**

**Tennis**

### **ETRE CAPABLE DE :**

**-marquer des points dans un match à deux.**

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMENAGEMENTS MATERIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>Situation d'opposition 1/1.</p> <p>.Partie de 4 min. sur le principe de la montante/descendante.</p>	<p>Observer les comportements des enfants dans les actions suivantes :</p> <p>. Mettre la balle en jeu : Par dessous ou au dessus de la tête</p> <p>. Renvoyer la balle.</p> <p>Jouer dans les espaces libres</p> <p>.Capacité à tenir et/ou à rompre l'échange.</p>	<p>Gagner le match :</p> <p>Marquer plus de points que l'adversaire. Pour marquer un point il faut être le dernier à renvoyer la balle dans la cible adverse</p>	<p><b>Match de 3 minutes.</b></p> <p>Le vainqueur ou le perdant change de camp selon le principe de la montante/descendante (annexe 2)</p> <p><b>Mise en jeu :</b></p> <p>En diagonale.</p> <p>1ere balle : Au dessus de la tête.</p> <p>2 ème balle: idem 1ère ou par en dessous après 1 rebond.</p> <p>Changement tous les 5 services.</p> <p><b>Jeu</b></p> <p>1 seul rebond autorisé au max.</p>	<p>Voir Schéma 1.</p> <p><b>Matériel :</b></p> <p>Terrain de 5 X10m avec carrés de service à tracer.</p> <p>Filet : 0,80m de hauteur</p> <p>Raquette : raquettes intermédiaires</p> <p>Balles : Cool et intermédiaires</p> <p>Voir annexe 1 bis : Organisation possible sur un court de tennis en utilisant les lignes existantes.</p> <p><b>Humain :</b></p> <p>1/1 sur un terrain</p> <p>1 arbitre</p> <p>1 ramasseur (suivant l'effectif de la classe)</p>	<p>.Pas de doubles fautes :</p> <p>.Renvoyer la balle dans la cible, de volée ou après un rebond maximum.</p> <p>.Chercher à rompre l'échange (déplacer l'adversaire en jouant dans les espaces libres)</p>	<p>Construire une cible de frappe (rencontre balle tamis) :</p> <p>•.Regard sur la balle.</p> <p>•.Attitude d'attention.</p> <p>•.Adapter son déplacement / à la frappe</p> <p>Construire une cible de marque (rechercher l'espace à atteindre pour marquer le point.)</p> <p>•.Identifier et jouer sur le points faibles de l'adversaire (déplacements, revers...)</p>

## Situation de référence : TENNIS CP CE1

**Annexe 1 : aménagement matériel et humain sur un court de tennis.**

<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<i><b>CORDE TENDUE</b></i>	<i><b>CORDE TENDUE</b></i>	<i><b>CORDE TENDUE</b></i>	<i><b>CORDE TENDUE</b></i>	<i><b>CORDE TENDUE</b></i>	<i><b>CORDE TENDUE</b></i>
<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>

*Grillage*
*ligne de fond de court*
ligne de service
filet
ligne de service
*ligne de fond de court*

- **X** : les joueurs sont face à face, 1 contre 1.
- Chaque camp est délimité par les lignes ou le grillage
- Raquettes courtes.
- Balles cool.
- Partie en 4mn.

## Situation de référence : TENNIS CE2 CM1 CM2

### Annexe 1 bis: aménagement matériel et humain sur un court de tennis.

<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>	
<i><b>CORDE</b></i>	<i><b>TENDUE</b></i>										
<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>	

*Grillage*

*ligne de fond de court*

ligne de service

filet

ligne de service

*ligne de fond de court*

- **X** : les joueurs sont face à face, 1 contre 1.
- Chaque camp est délimité par les lignes ou le grillage. Bandelettes souples ou craie pour délimiter les carrés de service.
- Raquettes intermédiaires.
- Balles cool ou intermédiaires.
- Partie en 4mn.

## Annexe 2 : principe de la montante / descendante

❑ **Le but pour chaque joueur est de se retrouver sur le camp n°1.**

❑ A la fin de chaque partie :

- le joueur qui a gagné sur le camp n°4 « monte » sur le camp n°3.
- le joueur qui a gagné sur le camp n°3 « monte » sur le camp n°2.
- le joueur qui a gagné sur le camp n°2 « monte » sur le camp n°1.
- le joueur qui a gagné sur le camp n°1 reste sur le camp n°1.

❑ A la fin de chaque partie :

- le joueur qui a perdu sur le camp n°1 « descend » sur le camp n°2.
- le joueur qui a perdu sur le camp n°2 « descend » sur le camp n°3.
- le joueur qui a perdu sur le camp n°3 « descend » sur le camp n°4.
- le joueur qui a perdu sur le camp n°4 reste sur le camp n°4.

