

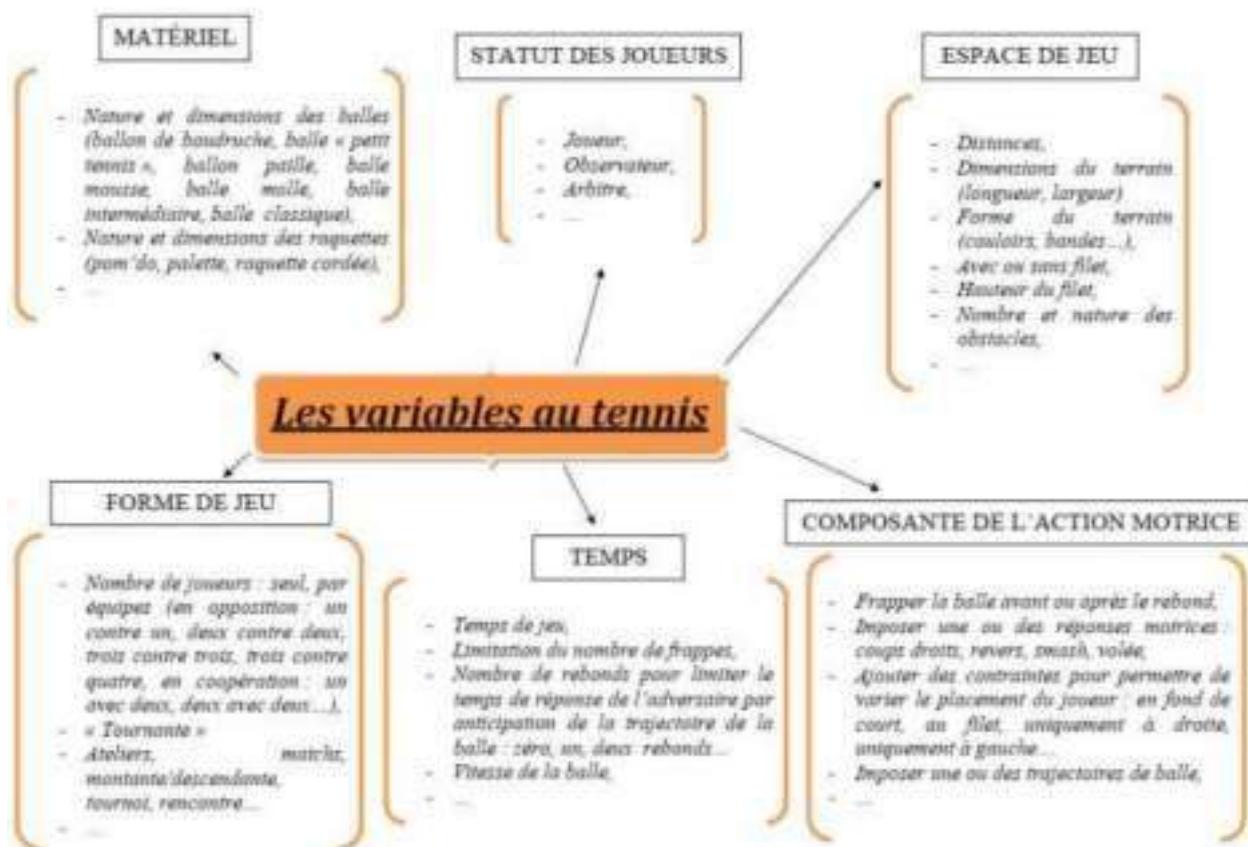


Le Tennis à l'école

Fiches de rencontres par $\frac{1}{2}$ journée
Cycle 2 et Cycle 3 Niveau 1 et Niveau 2



Trame de variance



FICHE EXPLICATIVE

1. Des conseils d'organisation

Les situations présentées en niveau 1 (N1) concernent les élèves de cycles 2 et 3.
Les situations présentées en niveau 2 (N2) ne concernent que les élèves de cycle 3.

➤ **Avant la rencontre**

Pour participer à la rencontre, il est indispensable que les élèves :

- aient suivi un module de tennis,
- connaissent le contenu des fiches ainsi que leur utilisation,
- sachent arbitrer les différents ateliers,
- aient pris connaissance de la fiche de score et qu'ils sachent l'utiliser.

➤ **Pendant la rencontre**

- Enseignants et élèves portent une tenue adaptée.
- Les enseignants amènent en nombre suffisant des stylos.
- Le fair-play est de rigueur.
- La gestion de la rencontre doit être le plus possible déléguée aux élèves : joueurs, arbitres, observateurs.
- Les enseignants interviennent le moins possible.

PREVOIR AUTANT DE FICHES D'ATELIERS QU'IL Y A D'EQUIPES PAR ATELIER SUR LE TERRAIN.

2. Des conseils d'arbitrage

➤ Il a été décidé qu'on nomme « échange » un passage de la balle au-dessus du filet : la balle allant d'un joueur à l'autre

JOUEUR A ⇒ JOUEUR B = 1 échange

JOUEUR A ⇒ JOUEUR B = 2 échanges
 ⇐

➤ Une balle faute, c'est :

- un rebond hors des limites*,
- une balle dans le filet (ou sous l'obstacle)*,
- le dépassement du nombre de rebonds autorisé (voir dans les § « principes du jeu » sur chaque fiche)*,

* Dans tous ces cas, le point est attribué au joueur adverse.

➤ Dans les ateliers où chaque élève joue seul, s'il est mal placé par rapport à la zone de lancer, il ne marque pas de point.

ARBITRAGE

L'arbitre est souverain

➤ **Rôle de l'arbitre :**

- procède à la mise en route du jeu,
- veille à l'alternance des mises en jeu,
- est garant de la sécurité et de l'attitude des joueurs,
- annonce le score et le transcrit à la fin du match sur la fiche de score.
- veille à ce que les joueurs se congratulent et le remercient en fin de match

Nature de la faute	Rôle de l'arbitre	Attribution des points.
Règles du jeu		
Je frappe après plus de 2 rebonds		
J'envoie la balle en dehors des limites	Annoncer : - la faute, « faute » - le nouveau score	1 point à mon adversaire
J'envoie la balle dans le filet		
Je frappe la balle 2 fois conséutivement avec ma raquette.		
Attitudes		
Attitude non fair-play	Il annonce la faute	A la discrétion de l'arbitre.



Niveau 1

RENCONTRE NIVEAU 1 AVEC 2 COURTS

COURT 1



A3

COURT 2

A4

A3

A5

A5

A5

+ 20 m

1 équipe

1 équipe

A1

A1

1 équipe

1 équipe

A4

1 équipe

1 équipe

1 équipe

1 équipe

A5

A5

A5

A5

10 à 15 m

5 à 10 m

A5

A5

0 à 5 m

15 à 20 m

10 à 15 m

5 à 10 m

0 à 5 m

15 à 20 m

10 à 15 m

5 à 10 m

0 à 5 m

FEUILLE DE SCORE

NIVEAU 1

CYCLE 2 et 3

A1

JONGLAGE GS CP
Présentation de l'atelier :

Principe du jeu :


1

Je lance la balle au dessus de la tête.



2

Je laisse la balle rebondir au sol une fois.



3

Je rattrape la balle à une ou deux mains.

J'ai le droit de me déplacer pour mieux jongler.

Comptage des points :

J'ai 3 essais.

Je garde la meilleure performance.

Score réel égal au nombre de jongles.

Au-delà de dix jongles, le score maximum reste 10.

A1

JONGLAGE CE1 CE2

Présentation de l'atelier :Principe du jeu :

1

Je lâche la balle pour la frapper doucement sur la raquette.



2

Je laisse la balle rebondir au sol une fois.



3

Puis je frappe à nouveau la balle avec la raquette et j'alterne frappe de la balle avec la raquette et rebond au sol.

J'ai le droit de me déplacer pour mieux jongler.

Comptage des points :

J'ai 3 essais.
Je garde la meilleure performance.

Score réel égal au nombre de jongles.
Au-delà de dix jongles, le score maximum reste 10.

A1

JONGLAGE CM1 CM2
Présentation de l'atelier :

Principe du jeu :


Je lâche la balle pour la frapper doucement sur la raquette.

Et j'enchaîne le plus de jongles possibles.

J'ai le droit de me déplacer pour mieux jongler.

Comptage des points :

J'ai 3 essais.

Je garde la meilleure performance.

Score réel égal au nombre de jongles.

Au-delà de dix jongles, le score maximum reste 10.

A2 ENVOI À LA RAQUETTE PROCHE ET LOIN

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :



J'ai une balle et une raquette.

Je vise la zone proche. Je laisse rebondir la balle et je la frappe.

Au total, j'envoie 2 balles dans la zone proche...



... puis j'envoie 2 balles dans la zone éloignée.

Comptage des points

J'ai droit à 4 essais au total :
2 envois dans la zone proche, 2 envois dans la zone éloignée.

Score réel égal au nombre de zones atteintes.

A3

ENVOI À LA RAQUETTE À DROITE ET À GAUCHE

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :



1
J'ai une balle et une raquette.



2
Je vise le cerceau de droite. Je laisse rebondir la balle et je la frappe.



3
Au total, j'envoie 2 balles dans le cerceau de droite...



4
...puis j'envoie 2 balles dans le cerceau de gauche.

Comptage des points :

J'ai droit à 4 essais au total :
2 envois à droite, 2 envois à gauche.

Score réel égal au nombre de cibles atteintes.

A4**ENVOI À LA RAQUETTE EN HAUT ET EN BAS**

Présentation de l'atelier :



Deux cerceaux fixés à la verticale (contre un grillage), l'un au-dessous de l'autre.
Une zone de lancer plus ou moins éloignée des cibles.

Principe du jeu :

Chaque joueur d'une équipe joue à tour de rôle.

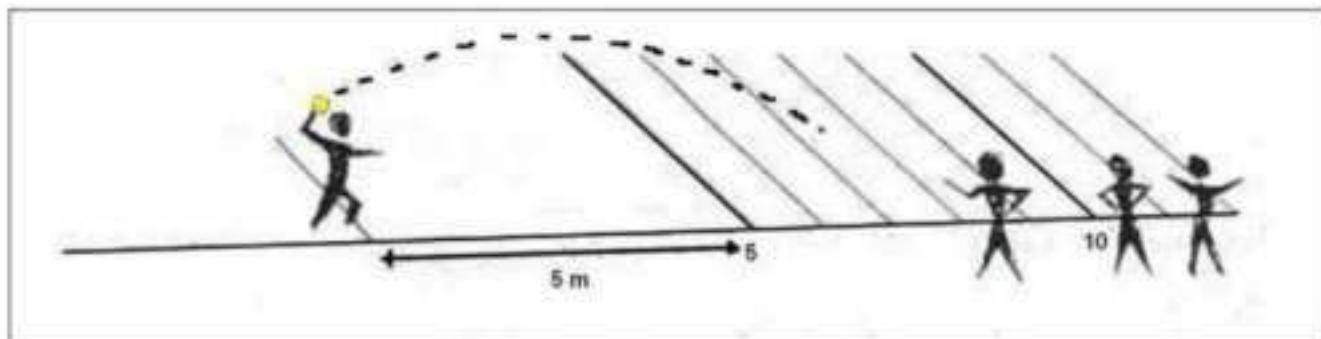


Je me place face aux deux cerceaux et je dois envoyer 2 balles dans le cerceau du bas puis 2 balles dans le cerceau du haut.

Comptage des points :

J'ai droit à 4 essais au total :
2 envois en bas, 2 envois en haut.

Score réel égal au nombre de cibles atteintes.

A5**ENVOI BRAS CASSÉ**Présentation de l'atelier :Principe du jeu :

Ma position de départ



Ma position intermédiaire



J'envoie la balle le plus loin possible.

Comptage des points :

J'ai 3 essais, je garde la meilleure performance.

	GS CP CE1	CE2 CM1 CM2
Entre 0 et 5 mètres	2 points	1 point
Entre 5 et 10 mètres	3 points	2 points
Entre 10 et 15 mètres	5 points	3 points
Entre 15 et 20 mètres		5 points
Plus de 20 mètres	10 points	10 points

A6 COURSE-RELAISPrésentation de l'atelier :Principe du jeu :

C'est une course de relais, le départ et l'arrivée sont au même endroit.
Le premier joueur de chaque équipe pose la balle sur les cordes de sa raquette.



1



2



3

Si la balle tombe, le joueur la ramasse et reprend le jeu à l'endroit de la chute.



4



5



6

Au signal, les premiers joueurs de chaque équipe se déplacent le plus vite possible avec la balle sur la raquette jusqu'à l'arrivée. Ils passent le témoin (raquette+balle) aux joueurs suivants.

Chaque équipe doit effectuer le même nombre de passages. Si une équipe compte moins de joueurs, elle s'organise pour qu'un ou plusieurs joueurs passent deux fois.

Comptage des points :

A chaque manche gagnée	1 point à chaque joueur de l'équipe gagnante
La partie se joue en 3 manches : soit 3 / 0, soit 2 / 1	

A7

ECHANGES À LA RAQUETTE

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :

Dans un terrain délimité par des plots, nous sommes deux sur le terrain...



OU

... pour échanger avec une raquette chacun et un ballon.

... pour échanger avec une raquette chacun et une balle de tennis au dessus d'un obstacle.

Nous avons la possibilité de jouer avec deux rebonds maximum de la balle entre chaque échange.



OU

Nous devons faire le plus d'échanges possible en faisant rouler le ballon.

Nous devons faire le plus d'échanges possible au dessus de l'obstacle.

Nous devons réaliser trois essais et nous gardons le score du meilleur essai.

Comptage des points :

Score réel. Chacun des deux joueurs aura le même score.

Au-delà de dix échanges, le score maximum reste 10.

A8

PARCOURS GARÇON DE CAFÉ GS CP CE1

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :

Je réalise un parcours avec deux balles posées sur ma raquette.
La vitesse n'est pas prise en compte, seule la réussite du parcours est évaluée.



1



2

Si une balle chute, je la ramasse sans tenir l'autre, je repose la balle ramassée sur la raquette et poursuis mon parcours.



3



4



5

Comptage des points :

Parcours réalisé sans chute de balle	5 points
A chaque chute de balle	Perte de 1 point

A8

PARCOURS GARÇON DE CAFÉ CE2 CM1 CM2

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :

Je réalise un parcours comportant des obstacles avec deux balles posées sur ma raquette.



La vitesse n'est pas prise en compte, seule la réussite du parcours est évaluée.



Si une balle chute, je la ramasse sans tenir l'autre, je repose la balle ramassée sur la raquette et poursuis mon parcours.



Comptage des points :

Parcours réalisé sans chute de balle	5 points
A chaque chute de balle	Perte de 1 point

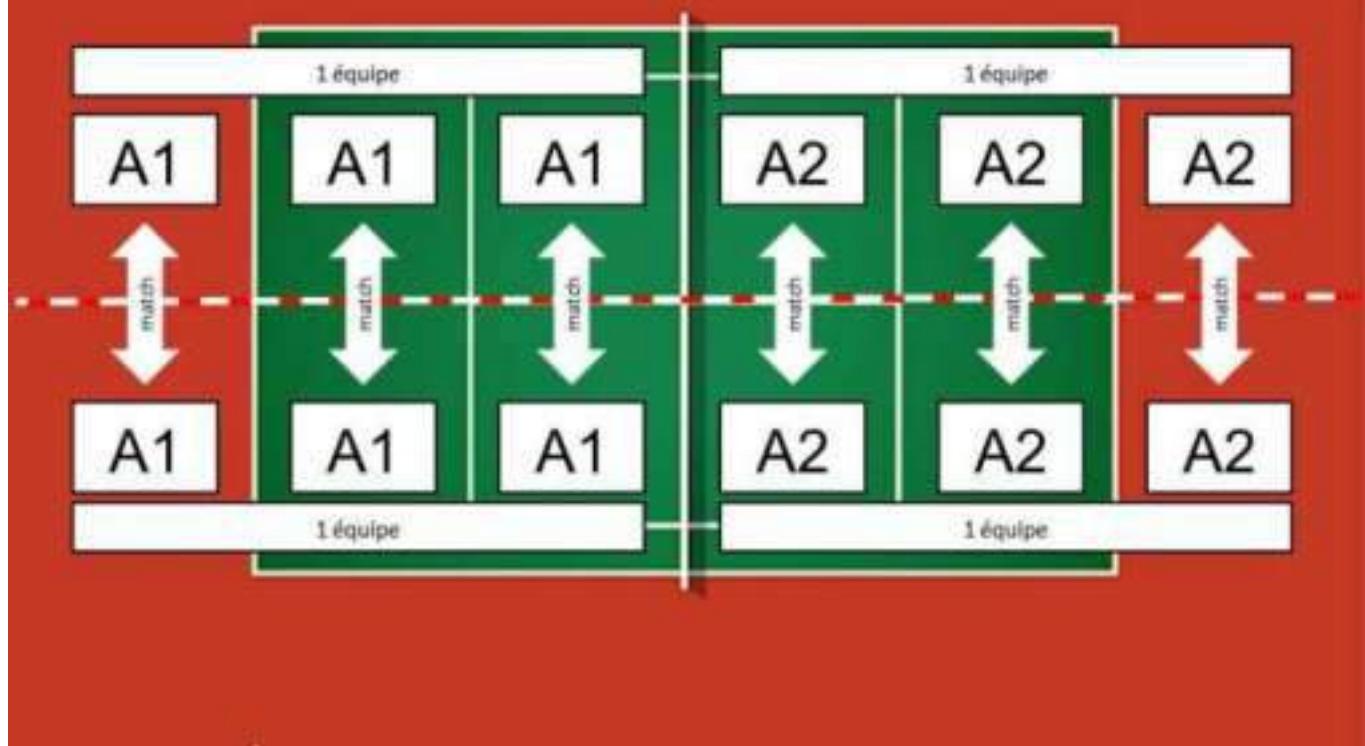


Niveau 2

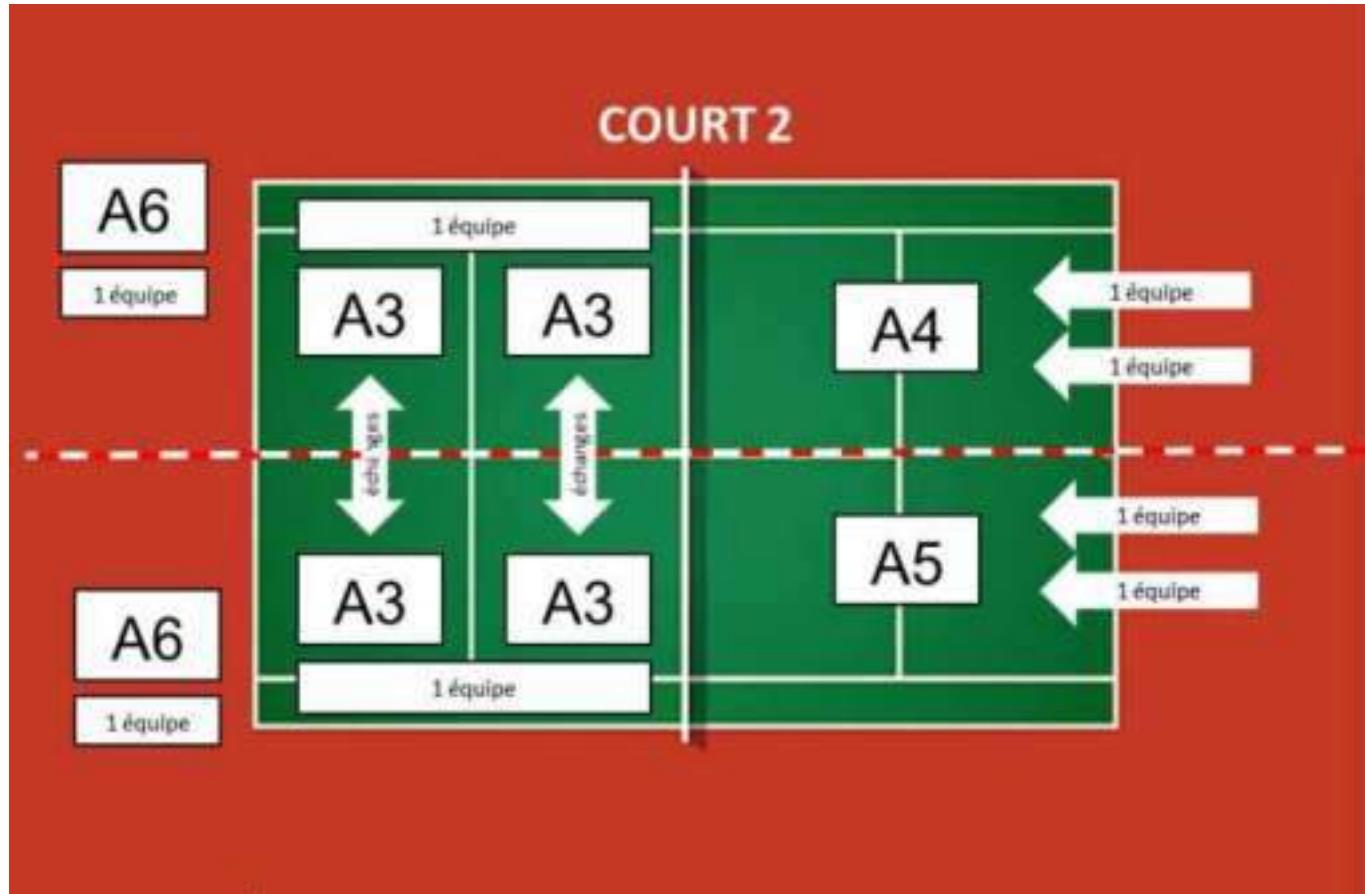


RENCONTRE NIVEAU 2 AVEC 2 COURTS

COURT 1



COURT 2



FEUILLE DE SCORE

NIVEAU 2

CYCLE 3



A1

1 CONTRE 1

Présentation de l'atelier :

L'atelier se déroule sur des mini terrains où deux équipes s'opposent.

Principe du jeu :

Le match se joue entre deux joueurs de deux équipes différentes jusqu'à ce que l'un d'eux arrive à 5 points. Tous les joueurs de l'équipe doivent faire au moins un match.

A tour de rôle, les élèves doivent arbitrer un match.



Je me place en face d'un joueur de l'autre équipe.

On change de serveur tous les 2 points.



J'engage à la cuillère en frappant la balle pour qu'elle passe au dessus du filet et qu'elle retombe dans les limites du terrain adverse. Le joueur de l'autre équipe la renvoie après un ou deux rebonds.

Je cherche à marquer le point :
- en renvoyant la balle après 0, 1 ou 2 rebonds au dessus du filet, dans les limites du terrain,
- et en essayant d'empêcher l'autre joueur de me renvoyer la balle au dessus du filet et/ou dans les limites du terrain.Comptage des points :

Score réel de chaque joueur.

Point décisif à 4 partout, joueur gagnant à 5.



A2

2 CONTRE 2 (Tennis)Présentation de l'atelier :

L'atelier se déroule sur trois mini terrains où deux équipes s'opposent.

Principe du jeu :

C'est un match : 2 équipes, deux joueurs d'une même équipe affrontent deux joueurs de l'autre équipe. Les autres équipes arbitrent.

Chaque joueur a une raquette. Les deux joueurs de la même équipe s'opposent aux deux autres joueurs jusqu'à ce que l'une des deux équipes arrive à 5 points.



L'engagement se fait au coup droit.
L'engagement change d'équipe tous les deux points.



Les coéquipiers ne sont pas obligés de frapper chacun leur tour.
Deux rebonds maximum sont autorisés.

Comptage des points :

Score réel de chaque équipe pour chacun des deux joueurs.

Point décisif à 4 partout, équipe gagnante à 5.

A3

ECHANGE 1 AVEC 1

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :

Dans un terrain délimité par des plots, nous sommes deux joueurs d'une même équipe, munis d'une raquette chacun et d'une balle souple, placés de part et d'autre d'un obstacle (filet ou rubalise).



Nous devons faire le plus d'échanges possible en faisant passer la balle par-dessus l'obstacle. Nous avons droit à deux rebonds maximum de la balle.



2 essais sont accordés ; on retiendra le meilleur score.

Comptage des points :

Score réel égal au nombre de passages au dessus du filet.

Au-delà de dix passages, le score maximum reste 10.



A4

COURSE-RELAIS

Présentation de l'atelier :Principe du jeu :

C'est une course de relais, le départ et l'arrivée sont au même endroit.
Le premier joueur de chaque équipe pose la balle sur les cordes de sa raquette.



1



2



3

Si la balle tombe, le joueur la ramasse et reprend le jeu à l'endroit de la chute.



4



5



6

Au signal, les premiers joueurs de chaque équipe se déplacent le plus vite possible avec la balle sur la raquette jusqu'à l'arrivée. Ils passent le témoin (raquette+balle) aux joueurs suivants.

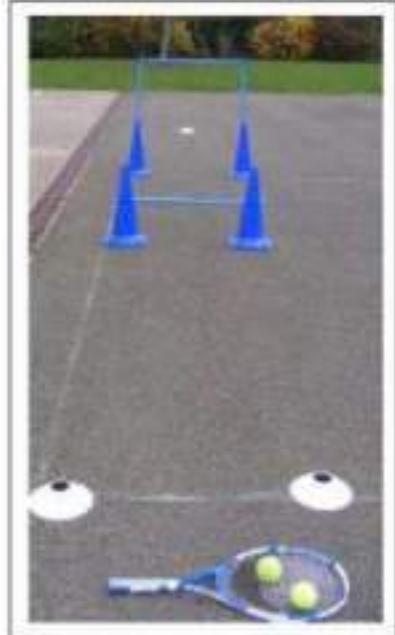
Chaque équipe doit effectuer le même nombre de passages. Si une équipe compte moins de joueurs, elle s'organise pour qu'un ou plusieurs joueurs passent deux fois.

Comptage des points :

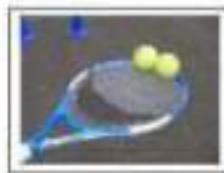
A chaque manche gagnée	1 point à chaque joueur de l'équipe gagnante
La partie se joue en 3 manches : soit 3 / 0, soit 2 / 1	

A5

PARCOURS GARÇON DE CAFÉ

Présentation de l'atelier :Principe du jeu :

Je réalise un parcours comportant des obstacles avec deux balles posées sur ma raquette.



La vitesse n'est pas prise en compte, seule la réussite du parcours est évaluée.



1



2



3

Si une balle chute, je la ramasse sans tenir l'autre, je repose la balle ramassée sur la raquette et poursuis mon parcours.



4



5



6



7

Comptage des points :

Parcours réalisé sans chute de balle	5 points
A chaque chute de balle	Perte de 1 point

A6

RENOVO DE VOLÉE

Présentation de l'atelier :



Principe du jeu :

J'essaie de renvoyer la balle à droite, à gauche à la volée.



1



2

Un joueur m'envoie la balle à la main.

Je la renvoie de volée vers les cibles de droite et de gauche.



3

A la volée, il n'y a pas de rebond avant la frappe.

Je renvoie 3 balles dans la cible de gauche puis 3 balles dans la cible de droite.

Comptage des points :

Score réel égal au nombre de cibles atteintes.



Ce livret a été réalisé par les membres de la commission partenariale « Tennis à l'école »

 Valérie LE BIHAN – CPD EPS Beauvais	 Daniel Frison – Président de la commission Tennis scolaire CDOT	 Laurent LEMAIRE - CTD USEP Oise
 Florence HARMAND – CPD EPS Beauvais	 Alain FLAMANT – Membre de la commission Tennis scolaire CDOT	
 Christophe FERARD – CPC EPS Auneuil	 Julien GRANDJEAN – Conseiller en Développement CDOT	 Philippe COULAUD – Conseiller en Développement CDOT