



Le tennis à l'école maternelle

Fiches de rencontres



Le tennis à l'école maternelle

Les membres de la commission partenariale tennis ont conçu ce fichier de situations de tennis à l'école maternelle conformes au programme en vigueur.

Il s'agit d'inviter les élèves à agir, s'exprimer, comprendre à travers des activités tennistiques, d'apprendre à collaborer, coopérer, s'opposer, exercer des rôles différents, d'élaborer des stratégies pour viser un but commun.

Ce livret recueille des situations à proposer dans le cadre de rencontres ou d'un module de jeux de balles et raquettes à l'école maternelle.

Une rencontre « Tennis en maternelle » telle que celle ici proposée doit être un moment clé pour ces jeunes élèves. Elle doit participer à leur développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel.

Il s'agit de situations ludiques adaptées aux jeunes enfants où l'action est privilégiée dans un souci d'apprendre et résoudre ensemble. Par ces rencontres et ces activités, l'enseignant pourra inviter les élèves à formuler ce qu'ils ont fait et aimé. Il sera attentif au vocabulaire employé et au rôle de l'écrit dans ces pratiques physiques.

L'école maternelle est le lieu privilégié pour découvrir les jeux moteurs vécus dans le collectif. Le livret « Le Tennis à l'école maternelle » permettra aux maîtres de proposer aux élèves de maternelle des occasions d'apprendre en jouant, en réfléchissant, en s'exerçant, en partageant et où le plaisir d'agir reste premier et authentique.

Les utilisateurs de ce livret trouveront dans les activités proposées l'occasion de vivre et faire vivre des moments professionnels riches et passionnants.

L'Inspecteur d'académie
DASEN

J. CRÉPIN

Le Président du CDOT

B. PAUTAS

Le Président de l'USEP 60

E. PIENS



Rencontre maternelle Tennis

➤ Introduction

Agir, s'exprimer, comprendre au travers de l'activité physique

Les ateliers ici proposés permettent aux élèves de maternelle de « faire », « réussir », « penser » et « comprendre ».

La rencontre maternelle tennis va participer au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des élèves.

Les items d'évaluation proposés sont conçus pour permettre à l'élève de mesurer les effets de ses actions ; l'adulte est là pour aider l'enfant à s'autoévaluer.

➤ Fonctionnement

Les élèves répartis en équipes passent dans tous les ateliers prévus suivant une fiche de rotation. Chaque équipe est accompagnée d'un adulte. Le temps imparti dans chaque atelier sera défini le jour de la rencontre.

➤ Organisation et constitution des équipes

Quatre équipes (5 à 7 élèves) sont constituées par les enseignants avant la rencontre **Cf : fiches de scores à compléter avant la rencontre**. Chacune d'elles est pilotée par un adulte. Il est donc impératif que les classes viennent accompagnées d'au moins cinq parents d'élèves.

➤ Rôle des parents

Chaque parent accompagnateur encadre une équipe. Il assure la navigation de son équipe, le bon déroulement de tous les ateliers et aide tous les élèves à s'autoévaluer.

➤ Rôles des enseignants

L'enseignant est responsable du bon déroulement de cette rencontre. Il aide les parents accompagnateurs en difficulté sur un atelier ou avec une équipe. Il régule les équipes pour que les élèves soient le plus de temps en action, il assure le respect des horaires prévus et de la démarche pédagogique possible.

L'enseignant réunit les parents accompagnateurs avant la rencontre afin de leur présenter leur rôle et les ateliers à l'aide des fiches.



Équipe n°

Prénoms des joueurs



M1	J'ai réussi à ramener la balle dans ma cible le premier.								
	J'ai réussi à ramener la balle dans ma cible.								
M2	J'ai réussi à écraser la balle avec le tamis de ma raquette.								
	La balle s'est immobilisée sans mon intervention.								
M3	J'ai réussi à lancer une balle sans rebond dans une cible située à 3 ou 4 m.								
	J'ai réussi à lancer une balle sans rebond dans une cible située à 1 ou 2 m.								
	J'ai réussi à lancer la balle vers les cibles.								
	J'ai réussi à lancer la balle.								
M4	J'ai réussi à lancer une balle dans une cible verticale située sur ma droite.								
	J'ai réussi à lancer une balle dans une cible verticale située sur ma gauche.								
	J'ai réussi à lancer la balle vers une des cibles.								
	J'ai réussi à lancer la balle.								
M5	J'ai réussi à lancer au moins une balle dans une cible verticale avec la pom'do.								
	J'ai réussi à lancer une balle avec une pom'do vers la cible.								
	J'ai réussi à toucher la balle avec la pom'do.								
M6	J'ai réussi à finir le parcours le premier.								
	J'ai réussi à finir le parcours.								
M7	J'ai réussi à réaliser le parcours d'équilibre sans jamais faire tomber les deux balles.								
	J'ai réussi à réaliser le parcours d'équilibre, mais j'ai dû ramasser les balles en chemin.								
M8	J'ai réussi à faire quelques échanges sans arrêter la balle.								
	J'ai réussi à faire quelques échanges.								
M9	J'ai réussi à réaliser tout le parcours et à envoyer la balle dans la cible.								
	J'ai réussi à réaliser tout le parcours sans envoyer la balle dans la cible à la fin.								
	J'ai réussi à réaliser une partie du parcours et à envoyer la balle dans la cible.								
	J'ai réussi à réaliser une partie du parcours sans envoyer la balle dans la cible à la fin.								
M10	J'ai réussi à réaliser tout le parcours en gardant la balle près de moi et je suis arrivé en premier.								
	J'ai réussi à réaliser tout le parcours en gardant la balle près de moi.								
	J'ai réussi à réaliser tout le parcours en récupérant la balle parfois éloignée de moi.								
M11	Mon équipe a obtenu plus de points que l'autre équipe.								
	Mon équipe a réussi à envoyer des balles dans le château-fort.								
M12	Mon équipe a réussi à finir le parcours déménageurs en premier.								
	Mon équipe a réussi à finir le parcours déménageurs.								

Le vocabulaire spécifique est à expliciter aux élèves avant et pendant l'action.

La grille est complétée en dictée à l'adulte.



Rencontre Maternelle Tennis
Feuille de rotation pour 16 équipes

Exemple d'organisation

Noms des écoles et numéros des équipes	atelier 1	atelier 2	atelier 3	atelier 4	atelier 5	atelier 6	atelier 7	atelier 8	atelier 9	atelier 10	atelier 11	atelier 12	atelier 13	atelier 14	atelier 15	atelier 16
	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M2	M5	M7	M12
	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M2	M5	M7	M12	M1
	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M2	M5	M7	M12	M1	M2
	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M2	M5	M7	M12	M1	M2	M3
	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M2	M5	M7	M12	M1	M2	M3	M4
	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M2	M5	M7	M12	M1	M2	M3	M4	M5
	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M2	M5	M7	M12	M1	M2	M3	M4	M5	M6
	M8	M9	M10	M11	M12	M2	M5	M7	M12	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7
	M9	M10	M11	M12	M2	M5	M7	M12	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8
	M10	M11	M12	M2	M5	M7	M12	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9
	M11	M12	M2	M5	M7	M12	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10
	M12	M2	M5	M7	M12	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11
	M2	M5	M7	M12	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12
	M5	M7	M12	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M2
	M7	M12	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M2	M5
	M12	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M2	M5	M7



Pour 2 équipes

M1

LE BÉRET

Présentation de l'atelier :



Matériel :

- 2 raquettes
- 2 balles
- 4 plots de 2 couleurs distinctes pour délimiter les deux cibles
- Des coupelles ou deux cordes de 2 couleurs distinctes pour les emplacements des deux équipes.
- Au besoin, 2 jeux de cartes couleurs ou animaux ou chiffres...

Variables :

- Balles : sacs de graines, mousse, souples, petit-tennis...)
- Distances : + ou - grandes
- Cibles : + ou – larges, grandes..., à différents emplacements : derrière la ligne de camp, sur le côté...
- Déplacements : balle roulée, balle portée, faire rebondir la balle, à reculons, ...

Principe du jeu :

Pour marquer un point pour son équipe, il faut être le premier à ramener la balle à sa cible.



Deux équipes de n joueurs. Dans chaque équipe, les joueurs ont un numéro de 1 à n ou un nom d'animal... et sont placés sur deux files avec deux « bérets » (balles) au milieu.

L'arbitre annonce un numéro (ou un animal) et le joueur de chaque équipe ayant été appelé court chercher une raquette et un « béret » (balle).

Les joueurs appelés doivent ramener la balle dans leur cible à l'aide de leur raquette.

On ne touche pas du tout la balle avec les mains.

Le béret	J'ai réussi à ramener la balle dans ma cible le premier.	
	J'ai réussi à ramener la balle dans ma cible.	

M2

ARRÊTER LA BALLE

Présentation de l'atelier :



Matériel :

- 1 raquette
- 1 balle

Variables :

Matériel : balle mousse, de mini-tennis...
Envoi plus ou moins haut
Nombre de rebonds

Principe du jeu :



J'ai une balle
mousse et une
raquette.



Je lâche la balle
mousse bras
tendu... (Je peux
aussi la lancer au-
dessus de ma
tête.)



...puis je
l'écrase sous
ma raquette.

S'il le faut, je peux laisser rebondir plusieurs fois ma balle avant de l'écraser.

Arrêter la balle	J'ai réussi à écraser la balle avec le tamis de ma raquette.	
	La balle s'est immobilisée sans mon intervention.	

M3 ENVOI À LA MAIN COURT ET LONG

Présentation de l'atelier :



ou



Matériel :

- 3 balles (ou 6)
- 2 cerceaux (pour les cibles) posés inclinés ou au sol
- 1 latte ou 1 coupelle pour situer le lanceur

Variables :

- Nature du projectile : sac de graines, balle mousse...
- Gestes moteurs : faire rouler, lancer...
- Distances
- Grandeur des cibles
- Rebond(s) au sol ou pas de la balle avant la cible

Principe du jeu :



1

J'ai une balle mousse.



Je dois lancer 3 balles l'une après l'autre dans une cible située à **1 ou 2 m** de moi.



2

Je dois lancer 3 balles l'une après l'autre dans une cible située à **3 ou 4 m** de moi.

3

Le lancer à la main, balle dirigée vers le ciel dit « à la cuillère » est le lancer recherché.

Envoi à la main court et long	J'ai réussi à lancer une balle sans rebond dans une cible située à 3 ou 4 m.	
	J'ai réussi à lancer une balle sans rebond dans une cible située à 1 ou 2 m.	
	J'ai réussi à lancer la balle vers les cibles.	
	J'ai réussi à lancer la balle.	

M4 ENVOI À LA MAIN À DROITE ET À GAUCHE

Présentation de l'atelier :



Matériel :

- 3 balles molles (ou 6)
- 2 cerceaux verticaux, à hauteur d'enfant (pour les cibles) à sa droite et à sa gauche (à une distance d'au moins 2 m)
- 1 seule latte ou 1 seule coupelle pour placer le lanceur

Variables :

- Matériel
- Distances, tailles et hauteurs des cibles
- Gestes moteurs : à la cuillère jusqu'au bras cassé

Principe du jeu :



J'ai une balle mousse.

Je dois lancer 3 balles l'une après l'autre dans une cible verticale située sur ma droite.



Je dois lancer 3 balles l'une après l'autre dans une cible verticale située sur ma gauche.

Le lancer recherché ici est le « lancer bras cassé » ; le corps devra s'orienter vers la cible visée.

Envoi à la main à droite et à gauche	J'ai réussi à lancer une balle dans une cible verticale située sur ma droite.	
	J'ai réussi à lancer une balle dans une cible verticale située sur ma gauche.	
	J'ai réussi à lancer la balle vers une des cibles.	
	J'ai réussi à lancer la balle.	

M5

ENVOI AVEC UNE POM'DO

Présentation de l'atelier :



Matériel :

- 1 pom'do
- 4 balles
- 1 cerceau (cible verticale)

Variables :

- Balles diverses
- Hauteur, taille, distance de la cible
- Possibilité de laisser la balle rebondir avant de l'envoyer

Principe du jeu :



J'ai une pom'do et quatre balles.

Je dois lancer les quatre balles l'une après l'autre avec la pom'do dans une cible verticale.

Envoi avec une pom'do	J'ai réussi à lancer au moins une balle dans une cible verticale avec la pom'do.	
	J'ai réussi à lancer une balle avec une pom'do vers la cible.	
	J'ai réussi à toucher la balle avec la pom'do.	

M6 COURSE en Aller/Retour

Présentation de l'atelier :



Matériel :

- 2 x 2 balles
- 2 x 2 plots
- 2 lattes ou coupelles pour matérialiser les zones de départ/arrivée
- 2 x 2 petits cerceaux, foulards ou cordes (pour matérialiser les 2 x 2 emplacements de plots à déposer)

Variables :

- Distances
- Mode de déplacements

Principe du jeu :



Les joueurs s'affrontent par vague de deux. Au début du jeu, dans ma zone de départ, je dispose de deux plots et deux balles.

Au signal, je cours déposer le premier plot au premier emplacement prévu puis je retourne chercher une balle pour la déposer sur ce plot.

Je procède de la même façon avec le reste du matériel.

Ce n'est pas une course en relais ; l'organisation du jeu se fait par vagues de deux.

Il s'agit de quatre allers-retours successifs : chaque aller se fait avec un seul objet, le retour main vide. Il est possible de scénariser le jeu : l'ensemble « plot, balle » représente une tour de château à construire, par exemple.

Course en aller/retour	J'ai réussi à finir la course le premier.	
	J'ai réussi à finir la course.	

M7

ÉQUILIBRE

Présentation de l'atelier :



Matériel :

- Deux balles par joueur,
- De quoi matérialiser un « chemin » : craies, bandes antidérapantes, plots...

Variables :

- Nature du chemin : une ligne avec ou sans obstacles, longueur du chemin, droit ou sinueux...
- Balles : de différentes tailles, de différentes masses.

Principe du jeu :



J'ai une balle posée sur chaque main ouverte paume vers le haut.



Je me déplace en suivant le chemin sans faire tomber les balles.

Parcours d'équilibre	J'ai réussi à réaliser le parcours d'équilibre sans jamais faire tomber les deux balles.	
	J'ai réussi à réaliser le parcours d'équilibre, mais j'ai dû ramasser les balles en chemin.	

M8 ÉCHANGES : BALLON PAILLE+RAQUETTE

Présentation de l'atelier :



Matériel :

- 2 raquettes
- 1 balle
- 6 plots ou coupelles

Variables :

- Echanges : main/raquette, raquette/raquette, avec arrêt de la balle ou sans,
- Raquette ou pom'do,
- Taille du terrain : longueur, largeur,
- Balles : de préférence, ballon paille, à défaut balle Petit tennis, balle mousse, balle molle...
- Utilisation des deux côtés de la raquette : « coup droit », « revers ».

Principe du jeu :



Mon partenaire et moi sommes face à face.



Nous devons coopérer pour réaliser le plus d'échanges possible en faisant rouler la balle dans la zone délimitée par les plots.

Envoi ballon paille/raquette	J'ai réussi à faire quelques échanges sans arrêter la balle.	
	J'ai réussi à faire quelques échanges.	

M9 PARCOURS OBSTACLES

Présentation de l'atelier :



Illustration pour un joueur, possibilité d'augmenter le nombre de parcours.

Matériel :

- 1 raquette
- 1 balle
- des plots ou coupelles
- des « obstacles » pour le parcours

Variables :

- Complexité du parcours : nature et nombre d'obstacles...
- Distance entre la zone d'envoi et la cible,
- Taille de la cible,
- Nature de la balle : un ballon-paille, balle papier...
- Nature de l'envoi dans la cible : frapper la balle au sol ou ramasser la balle puis la frapper.

Principe du jeu :



1

J'ai une raquette et une balle.



2

Je pousse la balle avec ma raquette sur tout le parcours.

A la fin du parcours, depuis la zone d'envoi, j'envoie la balle dans la cible.

Je ne fais rouler la balle qu'à l'aide de ma raquette.

Parcours obstacles	J'ai réussi à réaliser tout le parcours et à envoyer la balle dans la cible.	
	J'ai réussi à réaliser tout le parcours sans envoyer la balle dans la cible à la fin.	
	J'ai réussi à réaliser une partie du parcours et à envoyer la balle dans la cible.	
	J'ai réussi à réaliser une partie du parcours sans envoyer la balle dans la cible à la fin.	

M10 PARCOURS VITESSE

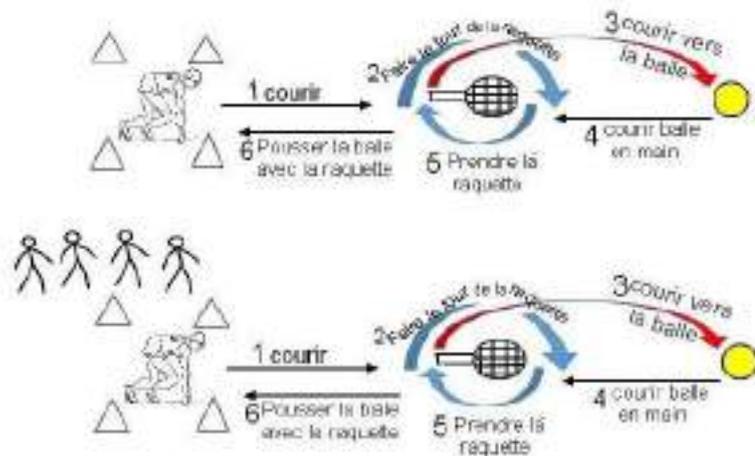
Présentation de l'atelier :

Matériel :

- 1 raquette par joueur
- 1 balle par joueur
- 2 plots
- 2 carrés matérialisés par 4 plots au sol pour matérialiser les 2 zones de départ/arrivée.

Variables :

- Longueur du parcours
- Emplacement de la raquette sur le parcours : au milieu, au début, à côté de la balle...
- Nature de la balle : balle molle, balle mousse, ballon paille...
- Nature et taille de la zone de départ/arrivée.



Principe du jeu :



Chaque joueur se place dans sa zone de départ/arrivée.

Au signal, les joueurs courent jusqu'à leur raquette, en font le tour et vont chercher la balle située sur le plot...

Puis ils reviennent s'emparer cette fois de la raquette et font rouler la balle jusqu'au point de départ/arrivée.

Je ne fais rouler la balle qu'à l'aide de ma raquette.
Attention cet atelier n'est pas un relais.

Parcours vitesse	J'ai réussi à réaliser tout le parcours en gardant la balle près de moi et je suis arrivé en premier.	
	J'ai réussi à réaliser tout le parcours en gardant la balle près de moi.	
	J'ai réussi à réaliser tout le parcours en récupérant la balle parfois éloignée de moi.	

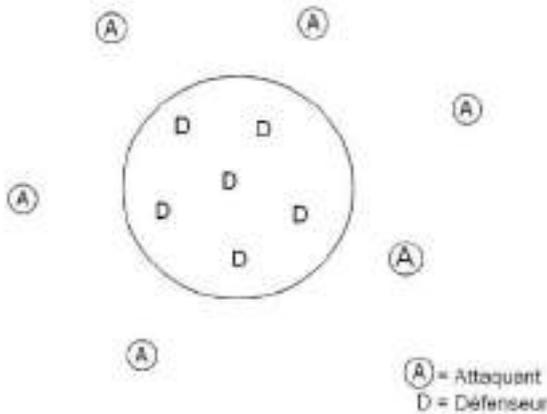
Pour 2
équipes



M11

ATTAQUE DU CHÂTEAU-FORT

Présentation de l'atelier :



Matériel :

- 1 raquette par joueur attaquant,
- 5 ou 6 balles en papier froissé par joueur attaquant,
- de quoi délimiter le château-fort, possibilité d'utiliser un angle de la salle, des plots, de la craie...,
- de quoi matérialiser 4 à 6 zones de lancer (ex : cerceaux),
- de quoi mesurer une durée de 1 min 30 s.

Variables :

- Nombre de joueurs par équipe,
- Dimension et emplacement du château,
- Nature des balles : en papier froissé, en mousse...

Principe du jeu :



Une équipe de joueurs D est dans l'enceinte du château-fort et doit le défendre.
Une équipe de joueurs A doit attaquer le château.

Les joueurs A doivent envoyer les balles à l'aide d'une raquette dans l'enceinte du château-fort (une à la fois) depuis une zone de lancer.

Les joueurs D doivent faire sortir les balles (rouler, lancer...). Les balles sorties par les joueurs D peuvent être récupérées par les joueurs A.

Au bout de 1 min 30 s, on pose sa raquette. On compte les balles dans l'enceinte du château-fort, qui sont autant de points pour l'équipe A. Puis on procède à une nouvelle manche en changeant les rôles.

Attaquer le château-fort	Mon équipe a obtenu plus de points que l'autre équipe.	
	Mon équipe a réussi à envoyer des balles dans le château-fort.	



Pour 2
équipes

M12

PARCOURS DEMENAGEURS

Présentation de l'atelier :



Matériel :

- 5 balles pour chaque équipe
- 4 cerceaux (2 aux départs, 2 aux arrivées)
- des plots pour matérialiser les emplacements des joueurs espacés tous les 4 m environ.

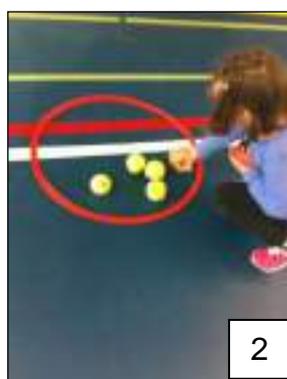
Variables :

- Nombre de joueurs par équipe,
- Nature et nombre de balles,
- La transmission et la réception de la balle se fait avec les deux joueurs dans la zone du receveur,
- Nature du déplacement de la balle : la balle est déplacée à la main ou sur le tamis d'une raquette (course garçon de café) ou poussée avec une raquette...

Principe du jeu :



1



2



3

C'est une course en relais.
Au départ, chaque équipe a 5 balles placées dans le cerceau de départ. Au signal, les deux joueurs de chaque base courent transmettre à la main une balle à leur joueur n°2 et reviennent à leur base...

...ces joueurs n°2 courent transmettre à la main leur balle à leur joueur n°3 et retournent à leur place et ainsi de suite.

Le jeu s'achève quand toutes les équipes ont ainsi « déménagé » leurs 5 balles de la base de départ à la base d'arrivée.

Un joueur ne peut recevoir une balle que lorsqu'il est dans sa base.
On ne déménage qu'une balle à la fois.

Parcours déménageurs	Mon équipe a réussi à finir le parcours déménageurs en premier.	
	Mon équipe a réussi à finir le parcours déménageurs.	



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

 Christophe Féraud CPC EPS Auneuil	 Daniel Frison Président de la commission Tennis scolaire CDOT	 Laurent Lemaire CTD Usep60
 Florence Harmand CPD EPS Beauvais	 Christophe Renard BE Tennis CDOT	
 Eric Laignel CPC EPS Noyon		
 Valérie Le Bihan CPD EPS Beauvais		

**Merci aux enseignants de maternelle de l'Oise et leurs élèves
qui ont contribué à la réalisation de ce fichier.**