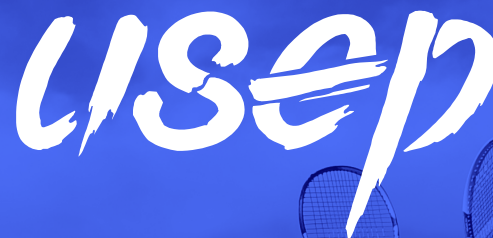




FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS



# TENNIS d'école

POUR UN APPRENTISSAGE ÉVOLUTIF DU TENNIS À l'école

Le tennis,  
un sport  
réservé à  
**TOUS**

Avril 2012

## COMITÉ DE TENNIS DU CANTAL

Franck Baudier CSD

### ÉQUIPE EPS 1<sup>ER</sup> DEGRÉ

Claude Anackiewicz CPC (Lozère)

Yves Goutille CPC (Cantal)

Jean-Pierre RUMIN CPD (Cantal)

Attention : retrouvez les conditions d'enseignement  
et le déroulement des rencontres USEP sur CDROM.

Renseignements sur [www.fft.fr](http://www.fft.fr) et [www.usep.org](http://www.usep.org)

## PRISES DE VUE, CONCEPTION CDROM ET SITE INTERNET

Sébastien Méjean (EMALA Lozère)

### ILLUSTRATIONS

Carmen Müller

# SITUATIONS PÉDAGOGIQUES

## SITUATIONS D'ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

### LANCER LA BALLE

- Le requin 4
- Les balles brûlantes 1 4
- La forêt 5
- Le mano à mano 6

### SE DÉPLACER ET S'ÉQUILIBRER

- 1, 2, 3 soleil 7
- Jeu de l'étoile 7
- Le chef d'orchestre 8
- Le zig zag 9
- La fusée bloquée 10

### ÉCHANGER

- Ballon vole 11
- La chistera 12
- Les balles brûlantes 2 13
- Hockey tennis 14

### ENVOYER RENVOYER

- La passe à cinq 15
- La balle au but 16

Des situations pour « entrer dans l'activité et les apprentissages », pour en découvrir les règles et les contraintes.

On les retrouvera parfois à l'échauffement ou en situations d'exercice ou d'apprentissage mais elles ne peuvent suffire à l'acquisition significative des compétences attendues.

## SITUATIONS DE RÉFÉRENCE

### DUELS ÉLÈVES/ÉLÈVES

- Terrain 8 m x 4 m 17
- Tu pointes, je frappe

Une situation d'évaluation initiale pour voir où en sont mes élèves, leurs besoins et « manques » particuliers, donc pour orienter mon enseignement.

## OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

SE DÉPLACER ET SE PLACER POUR SE METTRE EN SITUATION DE FRAPPE

FRAPPER LA BALLE

## SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

### NIVEAU ROUGE 1

#### CONSTAT DE DÉPART : PAS D'ÉCHANGES POSSIBLES

- Terrain 8 m x 4 m
- La balle au bond 18
  - Le marchand de glaces 19
  - La gifle 20
  - Le tennisman 21
  - La pelote basque 22
  - Les crocodiles 23

### NIVEAU ROUGE 2

#### CONSTAT DE DÉPART : QUELQUES ÉCHANGES POSSIBLES

- Terrain 12 m x 6 m
- L'essuie-glace 24
  - La navette 25
  - Le jet d'eau 26
  - La rivière 27
  - L'œil de lynx 28
  - L'hispanique 29
  - Le compte est bon 30
  - Croco maître 31

Des situations d'apprentissage et d'exercice pour progresser, apprendre et s'exercer. Ces situations seront organisées en séances ou leçons par le maître, la maîtresse ou l'éducateur. Elles ciblent un nombre limité de savoirs et peuvent être progressives (variantes, simplifications et complexifications).

## SITUATIONS D'ÉVALUATION

### NIVEAU ROUGE 1

#### PAS D'ÉCHANGES

- Terrain 8 m x 4 m
- Tu pointes, je frappe 32
  - auto-évaluation 33

### NIVEAU ROUGE 2

#### QUELQUES ÉCHANGES

- Terrain 12 m x 6 m
- Le record 34
  - auto-évaluation 35

Des activités pour une ou des situations d'évaluation finale afin de vérifier ensemble ce que mes élèves ont appris, ce que je leur ai enseigné, où nous en sommes arrivés.



# organisation matérielle

## LA MALLE MINI-TENNIS

### CONTENU DE LA MALLE

- 12 raquettes moyennes
- 12 petites raquettes
- 20 plots de 4 couleurs
- 6 ballons paille
- 39 balles mousse
- 39 balles souples
- Un filet
- Un élastique pouvant servir de filet
- Un CD-ROM «Tennis d'école»

### MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE (À COMPLÉTER INDIVIDUELLEMENT)

- Des pom'do
- Des chasubles
- Un ballon de hand-ball
- Des lignes amovibles
- Des cônes
- Des ballons de baudruche (un pour deux)
- Des plots et jalons pour fabriquer des haies



Les malles sont mises à disposition des circonscriptions de l'Éducation nationale et des Comités départementaux U.S.E.P. par la FFT *via* les Comités départementaux de tennis.

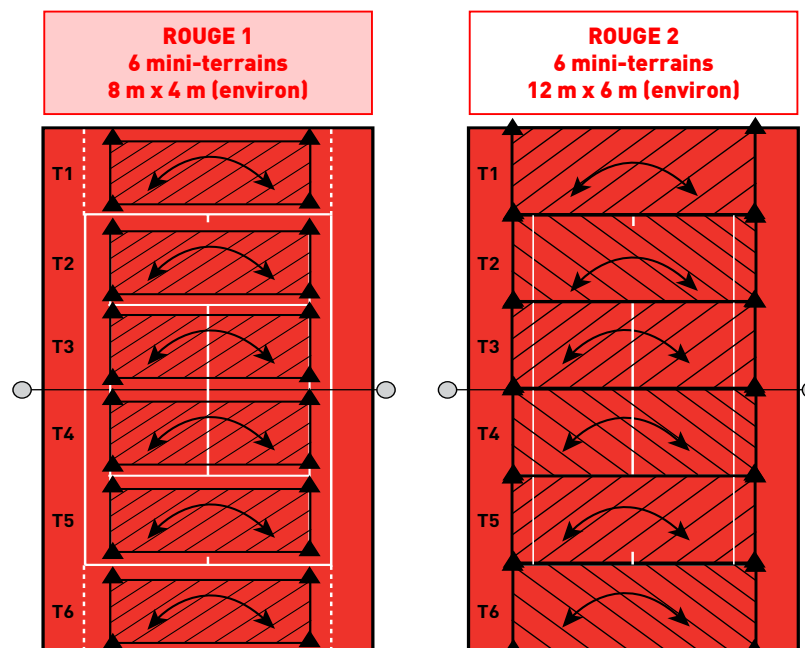
## ESPACE DE JEU

### LES TERRAINS

- 6 terrains par court

Le terrain est partagé dans sa longueur en deux parties grâce à un élastique accroché au grillage (hauteur de 60 à 90 cm).

Les terrains mesureront de 8 m x 4 m jusqu'à 12 m x 6 m environ.



# CONDITIONS de jeu

Le travail « tennis d'école » présenté ici peut être adapté à un public d'âge ou de niveau supérieur. Il faudra aménager les situations d'apprentissage en faisant varier les dimensions des terrains et le type de balles.

Codification ITF / FFT	Niveau	Dimension du terrain	Types de balles	Remarques
Rouge	Rouge 1	8 m x 4 m	mousse	6 terrains par court, sans couloirs
	Rouge 2	12 m x 6 m	mousse	6 terrains par court, avec couloirs
	Rouge 3	12 m x 6 m	souple	6 terrains par court, avec couloirs
Orange	Orange	18 m x 8 m	souple	2 demi-terrains intermédiaires par court
Vert	Vert	24 m x 8 m	intermédiaire	2 demi-terrains par court

## RENCONTRES

### EXEMPLE DE RENCONTRE U.S.E.P

- nombre de classes : 4
- nombre d'enfants par classe : 24
- nombre de mini-terrains : 12
- nombre de jeux retenus : 6
- nombre d'ateliers : 5
- encadrement : 4 enseignants



## Le requin

<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lancer précis.
<b>BUT</b>	Lancer avec précision en direction du ballon pour qu'il atteigne le camp adverse.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 équipes de 6 joueurs sur un demi-terrain de tennis.</li> <li>• 24 balles molles (mini-cool).</li> <li>• Un ballon léger (ballon paille).</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	Faire avancer le requin (le ballon léger) vers la plage (couloir de double) de l'équipe adverse en le percutant avec des balles que l'on lance.
<b>VARIANTE</b>	Limiter le temps si le ballon n'atteint pas la plage avant 2 minutes. L'équipe la plus proche de la plage adverse aura gagné.

## Les balles brûlantes 1

<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Développer l'adresse en participant à un jeu collectif.
<b>BUT</b>	Débarrasser son camp des balles en les lançant dans l'autre camp.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	Grand nombre de balles mousse, identique des deux côtés ; 2 équipes de même effectif, chacune de part et d'autre du filet.
<b>CONSIGNES</b>	Vider rapidement son camp en lançant les balles par-dessus le filet dans le camp adverse.
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taille du terrain.</li> <li>• Hauteur du filet.</li> <li>• Nombre de joueurs, nombre de balles.</li> <li>• Temps limité.</li> </ul>
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	À la fin du jeu, avoir le moins de balles dans son camp.

## LA forêt

<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lancer dans des zones précises.
<b>BUT</b>	Lancer avec précision en direction des arbres (raquettes) en équilibre sur leur manche. Les raquettes sont regroupées en forêt.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 équipes de 6 à 12 joueurs sur un demi-terrain de tennis (ou gymnase).</li> <li>• Une balle par joueur. Chaque joueur « plante un arbre ».</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	Faire tomber tous les arbres de l'équipe adverse.
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire rouler la balle.</li> <li>• Lancer à bras cassé.</li> <li>• Lancer du bas vers le haut « coup droit ».</li> <li>• Lancer avec un freezbee en mousse, côté revers.</li> <li>• Lancer de côté « à deux mains ».</li> </ul>
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	Nombre de raquettes déséquilibrées.

## La mano à mano

<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lire et maîtriser les trajectoires.
<b>BUT</b>	Attraper la balle après un rebond.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	Sur un terrain <b>rouge 1</b> , avec un élastique et une balle mousse.
<b>CONSIGNES</b>	Bloquer la balle envoyée après un rebond et la renvoyer dans le camp adverse.
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Varier les trajectoires et augmenter les déplacements.</li><li>• L'élève peut envoyer les balles avec la raquette pour complexifier la lecture de la trajectoire.</li></ul>
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	Nombre de balles attrapées.



# 1

situations d'entrée dans l'activité

# se déplacer et s'équilibrer

## 1, 2, 3 soleil

### OBJECTIFS DE LA TÂCHE

Jeu traditionnel avec l'utilisation d'une raquette.

## jeu de l'étoile

### OBJECTIFS DE LA TÂCHE

Se déplacer et se replacer dans toutes les directions (variante du jeu traditionnel avec une raquette).

### BUT

Ramasser les balles et les déposer dans un seau.

### ORGANISATION MATÉRIELLE

- 5 balles disposées en étoile.
- 1 seau, 1 chronomètre.
- pour 1 joueur ou 1 équipe.

### CONSIGNES

Ramasser les 5 balles, l'une après l'autre, et les ramener dans un seau placé au milieu de la ligne de fond de court le plus rapidement possible.

Les déplacements s'effectuent en étoile :

- pas chassés après les déplacements latéraux ;
- en avançant pour aller du seau à chaque balle ;
- en revenant face au filet pour aller de chaque balle placée devant l'enfant, au seau ;
- flexion des jambes pour ramasser la balle ;
- dans le sens des aiguilles d'une montre.

### VARIANTES

- Par équipe, en relais (ramasser et ramener les balles sur le terrain).
- Nombre de balles, distance à parcourir.

### CRITÈRE DE RÉUSSITE

Meilleur temps et amélioration du temps.



## 1

situations d'entrée dans l'activité

## se déplacer et s'équilibrer

Le chef d'orchestre	
<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Se déplacer dans toutes les directions en fonction d'un signal donné (visuel ou sonore).
<b>BUT</b>	Ramasser les balles et les déposer dans un seau le plus rapidement possible.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 balles disposées en étoile sur 5 plots de différentes couleurs.</li> <li>• 1 seau, 1 chronomètre.</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	<p>Le joueur doit ramasser une balle posée sur le plot de la couleur montrée par le chef d'orchestre, jusqu'à ce que toutes les balles soient ramassées.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pas chassés après les déplacements latéraux.</li> <li>• En avançant et en reculant.</li> <li>• Flexion des jambes pour ramasser la balle.</li> <li>• Dans le sens des aiguilles d'une montre.</li> </ul>
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le chef d'orchestre annonce la couleur du plot choisi</li> <li>• Faire deux parcours face à face. Le chef d'orchestre commande deux joueurs en compétition.</li> </ul>
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	Meilleur temps et amélioration du temps.

# 1

situations d'entrée dans l'activité

# se déplacer et s'équilibrer

## Le zig zag

<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Se déplacer le plus rapidement possible selon une trajectoire définie dans un espace limité.
<b>BUT</b>	Réaliser le parcours le plus rapidement possible en respectant l'espace de course.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 6 plots de couleur placés à 40 cm de la ligne de couloir sur un demi-terrain.</li><li>• Deux cerceaux matérialisant le départ et l'arrivée. Des lattes peuvent être posées sur les plots de couleur.</li></ul>
<b>CONSIGNES</b>	Effectuer le parcours le plus rapidement possible sans toucher les plots et les lignes de couloir.
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Faire un parcours de chaque côté du terrain et mettre en concurrence deux coureurs.</li><li>• Formes de course : pas chassés, en arrière, en alternance.</li></ul>
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	Meilleur temps et amélioration du temps.

# 1

situations d'entrée dans l'activité

# se déplacer et s'équilibrer

## LA fusée bloquée

<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Se déplacer le plus rapidement possible selon une trajectoire définie. S'arrêter dans un espace limité.
<b>BUT</b>	Réaliser un parcours défini le plus rapidement possible et s'arrêter dans un espace limité.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Plots et jalons ou lattes pour fabriquer une haie.</li><li>• Plots de départ et lignes d'arrivée marquées au sol à la craie.</li></ul>
<b>CONSIGNES</b>	Courir le plus rapidement possible en direction de la haie. S'arrêter entre la ligne d'arrivée et la haie, sans la faire tomber.
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Faire deux parcours parallèles et mettre en concurrence deux coureurs.</li></ul>
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	Meilleur temps et amélioration du temps.

BALLON VOIE	
<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lire la trajectoire du ballon, se mettre en situation de frappe et établir un contact raquette/ballon.
<b>BUT</b>	Frapper le ballon de baudruche pour l'envoyer vers son partenaire.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	Configuration en 6 terrains (voir conditions de jeu) avec l'élastique servant de filet. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un ballon de baudruche pour 2.</li> <li>• Une raquette pour chaque enfant.</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	Frapper le ballon en l'air pour échanger le plus longtemps possible avec le partenaire.
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hauteur de l'élastique.</li> <li>• Alternier coup droit et revers.</li> </ul>
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	Nombre d'échanges.



### LA CHISTERA

<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lire la trajectoire du ballon paille, se mettre en situation de frappe et établir un contact Pom'do - ballon.
<b>BUT</b>	Frapper le ballon avec la Pom'do pour l'envoyer vers son partenaire.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	Configuration en 6 terrains (voir conditions de jeu) avec l'élastique servant de filet. Un ballon paille pour 2. Une Pom'do par élève.
<b>CONSIGNES</b>	Frapper le ballon à terre pour échanger le plus longtemps possible avec votre partenaire.
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Frapper après un rebond en envoyant le ballon par-dessus l'élastique</li> <li>• Frapper à main nue.</li> </ul>
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	Nombre d'échanges réussis.

## Les balles brûlantes 2

<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Maîtriser la trajectoire des balles et se placer pour pouvoir les frapper.
<b>BUT</b>	En un temps donné, frapper les balles avec la raquette pour en avoir le moins possible dans son camp.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Même nombre de balles mousse dans chaque camp.</li> <li>• Une raquette par joueur.</li> <li>• Au moins 2 balles par joueur.</li> <li>• 2 équipes de même effectif de 3 à 6 joueurs.</li> <li>• 2 terrains délimités par le filet.</li> <li>• Sur chaque terrain, les deux camps sont délimités par un élastique.</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	Vider rapidement son camp en frappant les balles par-dessous ou par-dessus l'élastique. Lorsqu'une balle envoyée par un adversaire arrive sur vous, la frapper sans l'arrêter.
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En augmentant l'effectif de chaque équipe, jouer sur le terrain de tennis entier en utilisant le filet.</li> <li>• Donner un temps limité.</li> </ul>
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	À la fin du jeu, avoir le moins de balles possible dans son camp.

Hockey tennis	
<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Maîtriser la trajectoire de la balle pour pouvoir la frapper dans une direction choisie.
<b>BUT</b>	Marquer des buts à son adversaire en frappant la balle à terre avec la raquette.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Configuration en 6 terrains sans filet, séparés par une ligne médiane tracée à la craie.</li> <li>• Une raquette ou Pom'do par enfant.</li> <li>• Deux plots de chaque côté pour délimiter les buts (largeur 3 m).</li> <li>• Une balle paille pour 2. Un arbitre ou pas, selon le nombre d'enfants.</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	Marquer un but à votre adversaire en frappant la balle au sol avant la ligne médiane.
<b>VARIANTE</b>	Autoriser l'arrêt de la balle avant la frappe.
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	Nombre de buts marqués.

## LA PASSE à cinq

<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Maîtriser la trajectoire.
<b>BUT</b>	Lancer avec précision en direction d'un équipier et rattraper une balle après un rebond.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 équipes de 6 joueurs sur un demi-terrain de tennis.</li> <li>• 1 ballon de handball.</li> <li>• Chasubles de couleurs différentes.</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	L'équipe en possession de la balle au début du jeu doit réaliser 5 passes au moins pour marquer un point. L'autre équipe doit empêcher la circulation de la balle et tenter son interception après le rebond.
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taille du terrain.</li> <li>• Nombre de joueurs.</li> <li>• Taille de la balle.</li> <li>• Choix d'un bras pour la réception et de l'autre pour le lancer.</li> </ul>
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	Nombre de passes réussies consécutivement.



# 1

## SITUATIONS D'ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

# Envoyer, renvoyer

### La balle au but

<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Maîtriser la trajectoire en participant à un jeu collectif.
<b>BUT</b>	Faire progresser le ballon jusqu'à la ligne adverse en le passant à ses partenaires après un rebond.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2 équipes de six joueurs.</li><li>• 1 ballon de handball.</li><li>• Chasubles de couleurs différentes.</li></ul>
<b>CONSIGNES</b>	Aller marquer un essai derrière la ligne de vos adversaires sans progresser avec le ballon en main. Le ballon doit rebondir une seule fois avant d'être saisi par les attaquants et les défenseurs.
<b>VARIANTE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Progresser en dribblant.</li><li>• Au moins X joueurs doivent avoir touché la balle avant de marquer.</li></ul>
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	Nombre de passes.

## CONSTAT DE DÉPART : PAS D'ÉCHANGES POSSIBLES

Terrain 8 m x 4 m

## TU POINTES, JE FRAPPE

<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lire et maîtriser les trajectoires pour renvoyer la balle vers le camp adverse.
<b>BUT</b>	Renvoyer la balle en la frappant avec la raquette après un rebond.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur un terrain <b>rouge 1</b>, avec un élastique.</li> <li>• Une balle mousse et une raquette par élève.</li> <li>• Si plus de 3 échanges : passer au niveau <b>rouge 2</b>.</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	Renvoyer la balle lancée en la frappant avec la raquette, après un rebond, vers le camp adverse.
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varier les trajectoires et augmenter les déplacements.</li> <li>• Délimiter une zone de renvoi : terrain adverse.</li> </ul>

Même situation que *Croco maître*.

## CONSTAT DE DÉPART : PAS D'ÉCHANGES POSSIBLES

Terrain 8 m x 4 m

## La balle au bond

<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lire et maîtriser les trajectoires.
<b>BUT</b>	Attraper la balle après un rebond.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur un terrain <b>rouge 1</b>, avec un élastique et une balle mousse pour deux.</li> <li>• Matérialiser par une croix à la craie les positions du lanceur et du joueur.</li> <li>• Position des élèves : le lanceur est à environ 2 m du filet, le joueur à 4 m.</li> <li>• Un plot jaune et un plot rouge sont placés de part et d'autre du joueur.</li> <li>• Deux bandes de marquage amovibles pour matérialiser les zones de rebond.</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	<p>Bloquer la balle envoyée par le partenaire après un rebond et la renvoyer en la faisant rouler sous le filet. Le lanceur doit viser la bande correspondant à la couleur du plot demandée par le joueur en réalisant un lancer style « coup droit », du bas vers le haut, pied gauche devant pour les droitiers.</p> <p>Alterner joueur et lanceur après 10 lancers.</p>
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avancer ou reculer la position du joueur en fonction des réussites.</li> <li>• Augmenter ou diminuer la distance entre le lanceur et le joueur.</li> </ul>
<b>COMPLEXIFICATIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exiger une réception à bras tendus.</li> <li>• Exiger une réception en se tournant du côté d'où vient la balle (côté rouge ou côté jaune, cf. préparation au coup droit ou au revers).</li> <li>• Exiger une réception à hauteur de bassin.</li> </ul>

## CONSTAT DE DÉPART : PAS D'ÉCHANGES POSSIBLES

Terrain 8 m x 4 m

## Le marchand de glaces

OBJECTIFS  
DE LA TÂCHE

Lire et maîtriser les trajectoires.

## BUT

Réceptionner la balle (boule de glace) dans le cône (cornet) après un rebond.

ORGANISATION  
MATÉRIELLE  
(IDEM BALLE  
AU BOND)

- Sur un terrain **rouge 1**, avec un élastique et une balle mousse pour deux.
- Matérialiser par une croix à la craie les positions du lanceur et du joueur
- Position des élèves: le lanceur est à environ 2 m du filet, le joueur à 4 m.
- Un plot jaune et un plot rouge sont placés de part et d'autre du joueur.
- Deux bandes de marquage amovibles pour matérialiser les zones de rebond.

Matériel supplémentaire: un cône pour deux



**CONSTAT DE DÉPART : PAS D'ÉCHANGES POSSIBLES**

Terrain 8 m x 4 m

**La gifle**

<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lire la trajectoire de la balle, se mettre en situation de frappe et établir un contact Pom'do-balle.
<b>BUT</b>	Frapper la balle avec la Pom'do pour l'envoyer vers son partenaire.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE (IDEM BALLE AU BOND)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur un terrain rouge 1, avec un élastique et une balle mousse pour deux.</li> <li>• Matérialiser par une croix à la craie les positions du lanceur et du joueur.</li> <li>• Position des élèves : le lanceur est à environ 2 m du filet, le joueur à 4 m.</li> <li>• Un plot jaune et un plot rouge sont placés de part et d'autre du joueur.</li> <li>• Deux bandes de marquage amovibles pour matérialiser les zones de rebond.</li> </ul> <p>Matériel supplémentaire : une Pom'do pour deux.</p>
<b>CONSIGNES</b>	Frapper la balle avec un rebond pour qu'elle retombe dans le camp de votre camarade. Le point sera validé si l'adversaire la rattrape à la main après un rebond.
<b>VARIANTE</b>	En cas de difficulté, la balle molle peut être remplacée par une balle paille ou un ballon paille.

## CONSTAT DE DÉPART : PAS D'ÉCHANGES POSSIBLES

Terrain 8 m x 4 m

Le tennisman	
<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lire la trajectoire de la balle, se mettre en situation de frappe et établir un contact raquette/balle.
<b>BUT</b>	Frapper la balle avec la raquette pour l'envoyer vers son partenaire.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b> (IDEM BALLE AU BOND)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur un terrain <b>rouge 1</b>, avec un élastique et une balle mousse pour deux.</li> <li>• Matérialiser par une croix à la craie les positions du lanceur et du joueur.</li> <li>• Position des élèves : le lanceur est à environ 2 m du filet, le joueur à 4 m.</li> <li>• Un plot jaune et un plot rouge sont placés de part et d'autre du joueur.</li> <li>• Deux bandes de marquage amovibles pour matérialiser les zones de rebond.</li> </ul> <p>Matériel supplémentaire: une raquette pour deux.</p>

**CONSTAT DE DÉPART : PAS D'ÉCHANGES POSSIBLES**

Terrain 8 m x 4 m

**La pelote basque**

<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lire la trajectoire du ballon, se mettre en situation de frappe et contrôler son renvoi pour favoriser la poursuite de l'échange.
<b>BUT</b>	Frapper le ballon avec la Pom'do par-dessus le filet pour réaliser des échanges avec son partenaire.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Configuration en 6 terrains rouge 1 avec l'élastique servant de filet.</li> <li>• Un ballon paille pour deux. Une Pom'do par élève.</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	Frapper le ballon avec contrôle afin de permettre la poursuite de l'échange.
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	Nombre d'échanges.

## CONSTAT DE DÉPART : PAS D'ÉCHANGES POSSIBLES

Terrain 8 m x 4 m

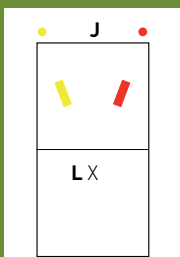
## LES CROCODILES

<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lire la trajectoire de la balle, se mettre en situation de frappe et contrôler son renvoi pour favoriser la poursuite de l'échange.
<b>BUT</b>	Frapper le ballon paille avec la raquette en contrôlant la trajectoire pour réaliser des échanges avec son partenaire.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Configuration en 6 terrains rouge 1 avec l'élastique servant de filet.</li> <li>• Un ballon paille pour 2. Une raquette par élève.</li> <li>• Les deux joueurs sont placés derrière la ligne de fond de terrain.</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	Frapper du bas vers le haut en direction de votre partenaire.
<b>COMPLEXIFICATION</b>	Jouer avec des balles en mousse.
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	Nombre d'échanges.

## CONSTAT DE DÉPART : QUELQUES ÉCHANGES POSSIBLES

Terrain 12 m x 6 m

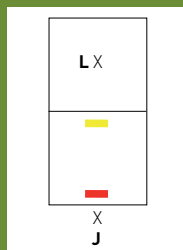
L'essuie-glace	
<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lire et maîtriser les trajectoires pour renvoyer la balle vers le camp adverse.
<b>BUT</b>	Frapper la balle après un rebond en réalisant un coup droit et un revers consécutivement.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur un terrain <b>rouge 2</b>, avec un élastique, une balle mousse et une raquette pour deux.</li> <li>• Matérialiser par une croix à la craie les positions du lanceur et du joueur.</li> <li>• Position des élèves : le lanceur est à environ 2 m du filet, le joueur derrière la ligne de fond de terrain.</li> <li>• Un plot jaune et un plot rouge sont placés de part et d'autre du joueur.</li> <li>• Deux bandes de marquage amovibles sont placées à 1 m du fond de terrain pour matérialiser les zones de rebond.</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Renvoyer la balle en direction du lanceur après un rebond de façon à ce qu'il la rattrape lui aussi après le rebond.</li> <li>• Consignes au lanceur : viser alternativement avec précision les deux zones à atteindre.</li> <li>• Varier les formes de lancers : lancer style « freesbee » et à deux mains style « passe de rugby ». Le joueur vient se replacer entre les deux plots après la frappe.</li> </ul>
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le joueur peut choisir la couleur sur laquelle il veut recevoir la balle.</li> <li>• Le lanceur peut annoncer la couleur sur laquelle il va envoyer la balle.</li> </ul>
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	Nombre de balles renvoyées dans le terrain adverse.
<b>COMPLEXIFICATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varier les trajectoires et augmenter les déplacements du joueur.</li> <li>• Augmenter les limites du terrain en reculant la ligne de fond de court, puis sa largeur.</li> <li>• Utiliser des trajectoires plus tendues sur les lancers (par exemple, lancer à bras cassé).</li> </ul>



## CONSTAT DE DÉPART : QUELQUES ÉCHANGES POSSIBLES

Terrain 12 m x 6 m

La navette	
<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lire et maîtriser les trajectoires pour renvoyer la balle vers le camp adverse.
<b>BUT</b>	Frapper la balle après un rebond en réalisant un coup droit ou un revers.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur un terrain <b>rouge 2</b>, avec un élastique, deux balles mousse et une raquette pour deux.</li> <li>• Matérialiser par une croix à la craie les positions du lanceur et du joueur.</li> <li>• Position des élèves : le lanceur est à mi-court, le joueur est derrière la ligne de fond de terrain.</li> <li>• Deux bandes de marquage amovibles sont placées, une à 1 m de l'élastique, l'autre à 1 m de la ligne de fond de court pour matérialiser les zones de rebond.</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Renvoyer la balle en direction du lanceur après un rebond de façon à ce qu'il la rattrape lui aussi après le rebond.</li> <li>• Le lanceur commence à envoyer une balle courte, la rattrape après la frappe du joueur, renvoie la balle vers la deuxième cible située en fond de court en utilisant une trajectoire arrondie, et fait de même avec une deuxième balle (placée à côté de lui).</li> <li>• Varier les formes de lancers, lancer style « freesbee » et à deux mains style « passe de rugby ».</li> </ul>
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	Nombre de balles renvoyées dans le terrain adverse.
<b>COMPLEXIFICATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser des trajectoires plus tendues sur les lancers (par exemple, lancer à bras cassé).</li> <li>• Augmenter les limites du terrain en reculant la ligne de fond de court.</li> </ul>



## CONSTAT DE DÉPART : QUELQUES ÉCHANGES POSSIBLES

Terrain 12 m x 6 m

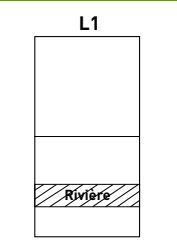
## Le jet d'eau

<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lire la trajectoire de la balle, se mettre en situation de frappe simplifiée et contrôler son renvoi pour favoriser la poursuite de l'échange.
<b>BUT</b>	Frapper la balle avec la raquette de façon à produire une trajectoire montante à 2 ou 3 mètres au-dessus du filet pour réaliser des échanges avec son partenaire. Différer au maximum le moment de l'impact en laissant redescendre la balle.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Configuration en 6 terrains rouge 2 avec l'élastique servant de filet.</li> <li>• Une balle mousse pour 2. Une raquette par élève.</li> <li>• Le terrain sera réduit dans sa longueur à environ 4 m (terrain de 4 m par 4).</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	Frapper vers le haut en évitant de faire sortir la balle des limites du terrain.
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	Nombre d'échanges.



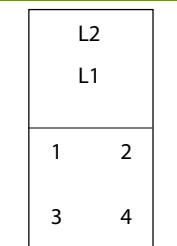
## CONSTAT DE DÉPART : QUELQUES ÉCHANGES POSSIBLES

Terrain 12 m x 6 m

La rivière	
<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lire et maîtriser des trajectoires longues et courtes pour renvoyer la balle vers le camp adverse.
<b>BUT</b>	Renvoyer la balle après un rebond dans le camp adverse en réalisant un coup droit ou un revers.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Une raquette et une balle mousse pour deux.</li> <li>• Terrain rouge 2, filet à hauteur classique.</li> <li>• Matérialiser une zone d'envoi interdite (la rivière).</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	Le lanceur est en L1. Il décide arbitrairement de la zone d'envoi et récupère la balle renvoyée par le joueur.
<b>VARIANTE</b>	Le lanceur récupère la balle dans un cône après un rebond. Voir la situation « marchand de glaces ».
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre de balles renvoyées dans le camp adverse.</li> <li>• Nombre de balles réceptionnées dans le cône pour la variante.</li> </ul>
<b>COMPLEXIFICATION</b>	Lancer à bras cassé.

## CONSTAT DE DÉPART : QUELQUES ÉCHANGES POSSIBLES

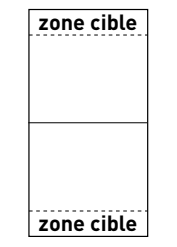
Terrain 12 m x 6 m

L'œil de lynx	
<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lire et maîtriser les trajectoires pour renvoyer la balle vers le camp adverse.
<b>BUT</b>	Renvoyer la balle après un rebond dans le camp adverse en réalisant un coup droit ou un revers.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	Matérialiser les zones de lancer (bandes amovibles ou craies). 
<b>CONSIGNES AU LANCEUR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Annoncer le numéro de la zone choisie, puis lancer la balle style « coup droit », « freesbee » ou à deux mains style « passe de rugby » à partir de L1.</li> <li>• Déplacer le joueur et rattraper sa balle après un rebond.</li> </ul>
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le joueur annonce la zone dans laquelle il veut recevoir.</li> <li>• Le lanceur vise une des 4 zones sans annonce préalable.</li> <li>• Le joueur annonce dès qu'il le peut, de préférence avant que la balle franchisse le filet, la zone dans laquelle va tomber la balle. Lanceur en position L2.</li> </ul>
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre de balles renvoyées dans le terrain adverse.</li> <li>• Nombre d'annonces correctes pour la variante 3.</li> </ul>
<b>COMPLEXIFICATION</b>	Utiliser des trajectoires plus tendues sur les lancers à partir de la position L2 (par exemple, lancer à bras cassé).

## CONSTAT DE DÉPART : QUELQUES ÉCHANGES POSSIBLES

Terrain 12 m x 6 m

## L'hispanique

<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lire et maîtriser des trajectoires longues (voire très longues) pour renvoyer la balle vers le camp adverse.
<b>BUT</b>	Renvoyer la balle après un rebond dans le camp adverse en réalisant un coup droit ou un revers.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Une raquette chacun et une balle pour deux.</li> <li>• L'élastique représentant le filet doit être tendu à une hauteur comprise entre 2 m et 3 m.</li> <li>• Matérialiser deux zones cibles de la largeur du couloir (environ 1,50 m).</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser quelques échanges raquette-raquette par-dessus l'élastique en essayant d'atteindre la zone cible.</li> </ul>
<b>SIMPLIFICATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un cône, une raquette et une balle pour deux.</li> <li>• Proposer deux rôles : un lanceur envoie la balle à la main « à bras cassé » dans la zone cible, par-dessus l'élastique. Après un rebond, le joueur doit la frapper et atteindre la zone cible en réalisant une trajectoire arrondie par-dessus l'élastique. Le lanceur réceptionne alors la balle dans le cône.</li> </ul>

## CONSTAT DE DÉPART : QUELQUES ÉCHANGES POSSIBLES

Terrain 12 m x 6 m

Le compte est bon																
<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lire et maîtriser des trajectoires. Contrôler la frappe pour renvoyer la balle avec précision vers le camp adverse.															
<b>BUT</b>	Renvoyer la balle après un rebond dans le camp adverse en réalisant un nombre d'échanges imposé (3, puis 7, puis 10, puis 15) .															
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plots de 4 couleurs différentes : blancs, jaunes, bleus, rouges.</li> <li>Sur terrain <b>rouge 2</b>, une raquette chacun et une balle mousse pour deux.</li> </ul>															
<b>CONSIGNES</b>	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Nombre d'échanges</td> <td>3</td> <td>7</td> <td>10</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>Couleur du plot gagné</td> <td>blanc</td> <td>jaune</td> <td>bleu</td> <td>rouge</td> </tr> <tr> <td>Points gagnés</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>8</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jouer en réalisant le nombre d'échanges imposé pour collecter des plots.</li> <li>Quand on a réalisé une série (3, 7, 10, 15), on recommence.</li> <li>Au bout de 10 minutes, chaque équipe compte ses plots et ses points.</li> </ul>	Nombre d'échanges	3	7	10	15	Couleur du plot gagné	blanc	jaune	bleu	rouge	Points gagnés	1	2	4	8
Nombre d'échanges	3	7	10	15												
Couleur du plot gagné	blanc	jaune	bleu	rouge												
Points gagnés	1	2	4	8												
<b>VARIANTE</b>	Après avoir récupéré la balle dans le cône, le lanceur la renvoie de sa position de réception.															
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	Nombre de points par équipe.															

**CONSTAT DE DÉPART : QUELQUES ÉCHANGES POSSIBLES**

Terrain 12 m x 6 m

**coco maître**

Même situation que « Le record » mais c'est le maître qui envoie les balles avec la raquette pour complexifier la lecture de la trajectoire, et poursuit l'échange avec l'enfant.

**CRITÈRE DE RÉUSSITE**

Nombre de balles renvoyées.

## PAS D'ÉCHANGES POSSIBLES

Terrain 8 m x 4 m

## TU POINTES, JE FRAPPE

<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lire et maîtriser les trajectoires pour renvoyer la balle vers le camp adverse.
<b>BUT</b>	Renvoyer la balle en la frappant avec la raquette après un rebond.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur un terrain rouge 1, avec un élastique.</li> <li>• Une balle mousse et une raquette par élève.</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	Renvoyer la balle lancée par le maître en la frappant avec la raquette, après un rebond, vers le camp adverse.
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varier les trajectoires et augmenter les déplacements.</li> <li>• Délimiter une zone de renvoi : terrain adverse.</li> </ul>


## QUELQUES ÉCHANGES

Terrain 12 m x 6 m

## Le record

<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur terrain <b>rouge 2</b>, une raquette chacun et cinq balles mousse pour deux.</li> <li>• Un arbitre par terrain.</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	Établir un record d'échanges en gardant la balle à l'intérieur du terrain. On a 5 essais. Les balles jouées ne peuvent être réutilisées.
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	Réaliser au moins une fois cinq échanges avec la même balle.
<b>REMARQUES</b>	<p>Les différences de niveau entre élèves peuvent vous conduire à proposer aux enfants une opposition maître-élève.</p> <p>Toutes les situations proposées au niveau <b>rouge 2</b> peuvent être reprises en utilisant des balles souples, afin de les complexifier.</p>



Rencontre 

# TENNIS D'ÉCOLE

Nom .....

Prénom .....

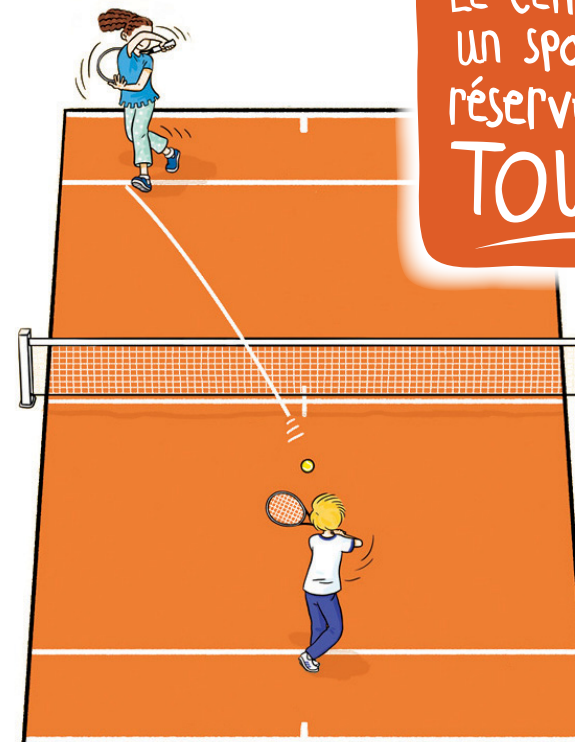
École de .....

A participé à un module d'apprentissage tennis

le .....

à .....

et a atteint le **NIVEAU ROUGE** .....



Le tennis,  
un sport  
réservé à  
**TOUS**



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS

