

LE MINI-TENNIS AU CYCLE 2

S'opposer individuellement

Rencontrer un adversaire au cours des jeux de raquettes à l'école

Compétence 3 - Programmes 2002 - EPS cycle 2

Étapes de l'apprentissage

Étape 1

2 séances : lancer la balle - sauver son camp

Étape 2

3 séances : attaquer le camp adverse - sauver son camp

Étape 3

3 séances : agir pour gagner - rompre l'échange pour gagner

Savoirs à construire

- lancer avec précision et avec force
- lire une trajectoire
- frapper la balle, doser la frappe, orienter sa raquette
- respecter des règles convenues
- réaliser des trajectoires diversifiées et viser une cible
- se déplacer et frapper
- juger un impact
- compter les points
- décider du résultat

Module de 8 séances

Séance 1 : le roule tennis

Séance 2 : le gentil lanceur

Séance 3 : le lanceur de précision

Séance 4 : le « renvoyeur »

Séance 5 : le gardien de but

Séance 6 : le serveur

Séance 7 : le duel

Séance 8 : le tournoi

Données pédagogiques pour la mise en oeuvre des situations

1- Constitution des groupes

Constituer des groupes de 3, 4, ou 5 élèves. Le groupe de 4 est le plus favorable pour l'organisation que nous vous proposons.

2- Matériel nécessaire

- Une à 3 balles en mousse, 1 ballon léger, 2 raquettes à manche court,
- un obstacle à franchir : fil avec foulards attachés, élastique, ruban plastique de signalisation, bancs...,
- 2 espaces délimités de chaque côté de cet obstacle (5x5m avec une zone de service matérialisée par un cercle de 2 m de diamètre au milieu de chaque terrain).

3- Organisation dans un groupe

Les groupes de 4 sont constitués par un lanceur-serveur, un opposant, un arbitre, et un secrétaire. Cette structure est constituée autant de fois que possible dans le groupe classe. Possibilité de fonctionner avec des groupes de 3, l'arbitre remplit alors également la mission de secrétaire. Les groupes de 5 fonctionnent avec 2 arbitres, et seulement 3 lancers successifs.

Les groupes sont remaniés d'une séance à l'autre en fonction de l'évolution des comportements.

Pour une situation donnée, un élève remplit successivement tous les rôles.

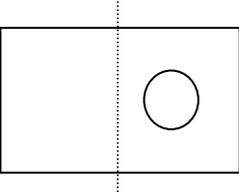
4- Point sécurité

Attention de laisser suffisamment d'espace pour que les élèves ne se donnent pas de coups de raquette. Ne pas placer plus d'un élève dans un demi-terrain.

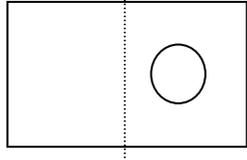
5- Aspect pratique

Il convient de placer le lanceur plutôt près d'un mur (4-5 M) afin que les balles renvoyées par l'opposant restent dans un espace proche.

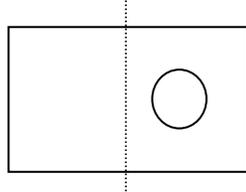
Domaine d'activité	E.P.S. : MINI-TENNIS		
Titre de la séance	Le lanceur de précision		
Objectifs de compétences disciplinaires		Objectifs de maîtrise de la langue	
Situation : - Lancer avec précision - Frapper la balle Evolution : - Capacité à frapper la balle et à orienter sa raquette	Dire		Lire
	Utiliser un lexique spécifique. Annoncer clairement les points.		Lire les scores et les tableaux de rotations.
		Ecrire	
		Ecrire les prénoms de son groupe	

Temps	Activité disciplinaire	Activité de maîtrise de la langue			Organisation	Matériel / Espace
		Dire	Lire	Ecrire		
25 '	<p>SITUATION</p> <p>- Le lanceur vise la cible. - L'opposant frappe la balle.</p> <p>Le lanceur depuis la ligne de fond lance la balle à la main par dessus le filet, <u>il tient une raquette dans sa main libre (la main gauche pour un droitier). La balle doit tomber dans une zone cible tracée au sol : la zone de service (cercle de 2m de diamètre environ et située au milieu du terrain adverse).</u></p> <p>- L'opposant doit frapper la balle après <u>le ou les rebonds</u> sans consigne particulière, on ne prend pas en compte la direction de la balle.</p> <p>LE LANCEUR EFFECTUE 5 LANCERS SUCCESSIFS</p> <p>Balle lancée dans la zone de service 1 pt pour le lanceur Balle frappée après <u>le ou les rebond(s)</u> 1 pt pour l'opposant</p>	X	X	X	<p>↳ 4 élèves Un lanceur, un opposant, un arbitre, un secrétaire. ↳ Exemple arbitre « 1 point pour Vincent » ↳ Exemple secrétaire : il colorie une case du tableau de Vincent lorsqu'il marque 1 point.</p>	<p>↳ Filet 80 cm ↳ Balle mousse ↳ Une raquette pour l'opposant ↳ Attention : prévoir un tableau pour marquer les résultats : voir en annexe.</p> 
20 '	<p>EVOLUTION</p> <p>Organisation et déroulement identique</p> <p>Maintenant, l'opposant marque deux points si la balle frappée repasse par-dessus le filet et ceci sans autre contrainte particulière.</p>	X	X	X	<p>↳ 4 élèves Un lanceur, un opposant, un arbitre, un secrétaire</p>	<p>↳ Tableau pour marquer les résultats.</p>

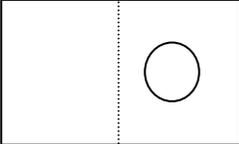
Domaine d'activité	E.P.S. : MINI-TENNIS		
Titre de la séance	« Le renvoyeur »		
Objectifs de compétences disciplinaires		Objectifs de maîtrise de la langue	
Situation : - Lancer la balle avec précision - Frapper la balle - Doser sa frappe	Dire		Lire
	Utiliser un lexique spécifique. Annoncer clairement les points.		Ecrire
		Lire les scores et les tableaux de rotations.	Ecrire les prénoms de son groupe

Temps	Activité disciplinaire	Activité de maîtrise de la langue			Organisation	Matériel / Espace
		Dire	Lire	Ecrire		
25'	<p>SITUATION</p> <p>- Le lanceur vise la cible. - L'opposant frappe la balle.</p> <p>Le lanceur depuis la ligne de fond lance la balle à la main par dessus le filet, il tient une raquette dans sa main libre. La balle doit tomber dans la zone de service (cercle de 2m de diamètre environ située au milieu du terrain adverse).</p> <p>L'opposant doit frapper la balle après un rebond. Un seul rebond est autorisé.</p> <p>LE LANCEUR EFFECTUE 5 LANCERS SUCCESSIFS</p> <p>Balle lancée dans la zone de service 1pt pour le lanceur Balle renvoyée par-dessus le filet après un seul rebond 1pt pour l'opposant</p>	X	X	X	<p>↳ 4 élèves Un lanceur, un opposant, un arbitre, un secrétaire. ↳ Exemple arbitre : « 1 point pour Vincent » ↳ Exemple secrétaire : il colorie une case du tableau de Vincent lorsqu'il marque 1 point.</p>	<p>↳ Attention : prévoir un tableau pour marquer les résultats : voir en annexe.</p> 
20'	<p>EVOLUTION</p> <p><i>Organisation et déroulement identique</i></p> <p>Maintenant, l'opposant renvoie la balle dans les limites du terrain adverse.</p> <p>Balle lancée dans la zone d'engagement 1pt pour le lanceur Balle renvoyée dans les limites du terrain du lanceur 2 pts pour le l'opposant</p>	X	X	X	<p>↳ 4 élèves Un lanceur, un opposant, un arbitre, un secrétaire</p>	<p>↳ Tableau pour marquer les résultats.</p>

Domaine d'activité	E.P.S. : MINI-TENNIS			
Titre de la séance	Le gardien de but			
Objectifs de compétences disciplinaires		Objectifs de maîtrise de la langue		
Situation : - Lancer avec précision et force - Se déplacer et frapper la balle Intention de l'enseignant : faire découvrir le lancer à bras cassé (qui permet de lancer fort)		Dire	Lire	Ecrire
		Utiliser un lexique spécifique. Annoncer clairement les points.	Lire les scores et les tableaux de rotations.	Ecrire les prénoms de son groupe

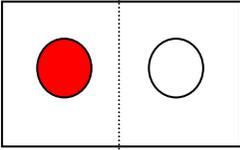
Temps	Activité disciplinaire	Activité de maîtrise de la langue			Organisation	Matériel / Espace
		Dire	Lire	Ecrire		
25'	<p>SITUATION</p> <p>But pour le lanceur : la balle doit franchir la ligne de fond adverse après un rebond dans la zone de service. Il n'y a pas de consignes sur la forme du lancer. Le lanceur tient toujours une raquette dans sa main libre. But pour l'opposant : frapper avec sa raquette la balle après le rebond pour sauver son camp (comme un gardien de but, mais ce gardien doit frapper la balle après le rebond).</p> <p>LE LANCEUR EFFECTUE 5 LANCERS SUCCESSIFS</p> <p>La balle franchit la ligne de fond 1pt pour le lanceur La ligne de but sauvée par le gardien grâce à une frappe 1pt pour l'opposant</p>	X	X	X	<p>↳ 4 élèves Un lanceur, un opposant, un arbitre, un secrétaire. ↳ Exemple arbitre : « 1 point pour Vincent » ↳ Exemple secrétaire : il colorie une case du tableau de Vincent lorsqu'il marque 1 point.</p>	<p>⊕ Attention : prévoir un tableau pour marquer les résultats : voir en annexe.</p> 
20'	<p>EVOLUTION</p> <p>Organisation et déroulement identique.</p> <p>La balle franchit la ligne de fond après un rebond dans la zone de service 1 pt pour le lanceur Ligne de but sauvée par le gardien grâce à sa raquette 1pt pour l'opposant Ligne de but sauvée par le gardien <u>et retour dans le camp de lanceur.</u> 2 pts pour l'opposant.</p>	X	X	X	<p>↳ 4 élèves Un lanceur, un opposant, un arbitre, un secrétaire</p>	<p>⊕ Tableau pour marquer les résultats.</p>

Domaine d'activité	E.P.S. : MINI-TENNIS			
Titre de la séance	Le serveur			
Objectifs de compétences disciplinaires		Objectifs de maîtrise de la langue		
Situation : - Précision et puissance du service - Frapper la balle, orienter sa raquette		Dire	Lire	Ecrire
Intention de l'enseignant : faire lancer avec précision une balle avec la main qui servira plus tard à préparer la frappe du service. Retrouver la similitude du geste de lancer à bras cassé en utilisant la raquette.		Utiliser un lexique spécifique. Annoncer clairement les points.	Lire les scores et les tableaux de rotations.	Ecrire les prénoms de son groupe

Temps	Activité disciplinaire	Activité de maîtrise de la langue			Organisation	Matériel / Espace
		Dire	Lire	Ecrire		
20'	<p>SITUATION</p> <p>Le lanceur depuis sa ligne de fond lance la balle à la main par-dessus « le filet » dans la zone de service. <u>Il tient désormais sa raquette dans sa main droite pour un droitier, et lance la balle avec sa main gauche.</u></p> <p>L'opposant doit frapper la balle après le rebond.</p> <p>LE SERVEUR EFFECTUE 5 SERVICES SUCCESSIFS</p> <p>Service réussi 1 pt pour le lanceur. Retour après le rebond dans le camp de lanceur 1 pt pour l'opposant.</p>	X	X	X	<p>↳ 4 élèves Un lanceur, un opposant, un arbitre, un secrétaire. ↳ Exemple arbitre : « 1 point pour Vincent » ↳ Exemple secrétaire : il colorie une case du tableau de Vincent lorsqu'il marque 1 point.</p>	<p>↳ Attention : prévoir un tableau pour marquer les résultats : voir en annexe.</p> 
	<p>EVOLUTION</p> <p><i>Organisation et déroulement identique</i></p> <p>Le lanceur frappe la balle avec la raquette : service bas avec rebond préalable, service bas sans rebond (classique), service haut.</p> <p>Service bas 1 point pour le serveur Service haut 2 points pour le serveur Retour dans le camp du serveur 1pt pour l'opposant</p>	X	X	X	<p>↳ 4 élèves Un lanceur, un opposant, un arbitre, un secrétaire.</p>	<p>↳ Tableau pour marquer les résultats.</p>

SEANCE 7

Domaine d'activité	E.P.S. : MINI-TENNIS		
Titre de la séance	Le duel		
Objectifs de compétences disciplinaires		Objectifs de maîtrise de la langue	
Situation : - Précision et puissance du service - Frapper la balle, orienter sa raquette	Dire		Lire
	Utiliser un lexique spécifique. Annoncer clairement les points.		Ecrire
	Lire les scores et les tableaux de rotations.		Ecrire les prénoms de son groupe

Temps	Activité disciplinaire	Activité de maîtrise de la langue			Organisation	Matériel / Espace						
		Dire	Lire	Ecrire								
25'	<p>SITUATION 1</p> <p>Un serveur – un opposant</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'engagement se fait en service bas en laissant rebondir la balle au sol ou non, ou en service haut « style compétition ». - L'opposant renvoie la balle en cherchant à atteindre le terrain du lanceur hors d'une zone interdite (<u>cercle de 2m de diamètre environ et située au milieu du terrain du serveur</u>). - Le serveur à son tour cherche à toucher la balle. <p>LE SERVEUR EFFECTUE 5 SERVICES SUCCESSIFS</p> <table> <tr> <td>Service réussi</td> <td>1 point pour le serveur</td> </tr> <tr> <td>Balle renvoyée dans le terrain</td> <td>1 point pour le l'opposant.</td> </tr> <tr> <td>Balle renvoyée hors de la zone interdite</td> <td>2 points pour le l'opposant.</td> </tr> </table>	Service réussi	1 point pour le serveur	Balle renvoyée dans le terrain	1 point pour le l'opposant.	Balle renvoyée hors de la zone interdite	2 points pour le l'opposant.	X	X	X	<p>↳ 4 élèves</p> <p>Un lanceur, un opposant, un arbitre, un secrétaire.</p> <p>↳ Exemple arbitre : « 1 point pour Vincent »</p> <p>↳ Exemple secrétaire : il colorie une case du tableau de Vincent lorsqu'il marque 1 point.</p>	<p>➡ Attention : prévoir un tableau pour marquer les résultats : voir en annexe.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>● = zone interdite</p>
Service réussi	1 point pour le serveur											
Balle renvoyée dans le terrain	1 point pour le l'opposant.											
Balle renvoyée hors de la zone interdite	2 points pour le l'opposant.											
204	<p>Après le service, la balle reste en jeu <u>jusqu'à la rupture de l'échange</u>.</p> <p>Echange rompu : balle hors des limites du terrain, ou dans le filet 0 point (aucune incidence)</p> <p>Echange rompu après une balle renvoyée dans le terrain 1 point</p> <p>Echange rompu après une balle bien placée (hors de la zone interdite) 2 points</p>	X	X	X	<p>↳ 4 élèves</p> <p>Un lanceur, un opposant, un arbitre, un secrétaire</p>	<p>➡ Tableau pour marquer les résultats.</p>						

JEUX D'ADRESSE

Cette fiche est destinée à renforcer les habiletés. Ces jeux sont organisés en plus des situations décrites. Ils peuvent être proposés en échauffement ou au cours des séances.

Les jeux peuvent se faire à la main en bloquant la balle ou en frappant avec la raquette. Il faut toujours prévoir un espace limité.

1 - Construire et améliorer le rapport balle - raquette

- Faire tenir la balle sur la raquette, sans toucher le porteur de balle un adversaire s'approche de lui, et lui fait des grimaces pour le faire rire, le déconcentrer, et ainsi faire tomber la balle.

- Faire rebondir la balle 10 fois sur la raquette

- arrêté;

- en marchant ;

- en alternant le côté de la raquette

- Echanger avec le mur, avec rebonds ;

- sans rebond ;

- frapper 10 fois de suite en alternant coup droit et revers

- La course des garçons de café : aller le plus vite possible d'un côté à un autre de la cour,

- la balle reste toujours posée sur la raquette ;

- la balle rebondit ;

- au signal, on s'arrête, on fait un tour sur soi-même ; on s'agenouille....

- on parcourt la distance en u minimum de pas, en un minimum de rebonds ;

- on peut aménager l'espace avec des obstacles ;

- courir à deux avec une seule balle : au signal, le numéro 1 donne la balle au numéro 2, on peut s'échanger la balle tous les 5 rebonds.

2 - Construire et améliorer la notion de cible à attaquer

- Faire rouler la balle dans un couloir, lancer par-dessus un obstacle, dans une cible, dans un carton...

- réaliser un jeu de marelle en lançant la balle, à la main ou avec la raquette, dans des cases. Si on réussit en frappant la balle avec la raquette on marque 2 points.

- face au mur, réaliser un contrat avec des repères sur le mur ou sur le sol : chiffres ou /et lettres. Exemple : je tape 1 – 3 – 6 – 4

3- Construire et améliorer le rapport avec l'adversaire

Le jeu des échanges Tenir l'échange le plus longtemps possible. Celui qui gagne l'échange marque le nombre de points qui correspond au nombre de touches de balles.

- on peut imposer de varier les côtés de frappe, c'est-à-dire le coup droit et le revers.

- échanger et garder la balle

- échanger et déplacer l'autre : à droite, à gauche, en avant, en arrière

Tableau de rotation : LETTRES OU COULEURS

GRUPE DE 3 : ORDRE DES MATCHS

●	A contre B	●
●	C contre A	●
●	B Contre C	●
●	A contre B	●
●	C contre A	●
●	B contre C	●

GRUPE DE 4 : ORDRE DES MATCHS

●	A contre B	●
●	C contre D	●
●	D contre B	●
●	A contre C	●
●	D contre A	●
●	B contre C	●

GRUPE DE 5 : ORDRE DES MATCHS

●	A contre B	●
●	C contre D	●
●	E contre A	●
●	B contre C	●
●	D contre E	●
●	A contre C	●
●	B contre D	●
●	C contre E	●
●	A contre D	●
●	B contre E	●
●	D contre A	●
●	B contre C	●

RELEVÉ DES POINTS

PRENOM :	Numéro de séance :										Situation :	Date :	TOTAL
	POINTS										OBSERVATIONS		
LANCEUR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
SERVEUR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
OPPOSANT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			

RELEVÉ DES POINTS

PRENOM	POINTS																				TOTAL
LANCEUR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
SERVEUR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
OPPOSANT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	