Dossier « Enseignant »

Jeux de raquettes

Compétence : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APS de référence :
Tennis, tennis de table, badminton

ITEMS	Cycle 2 APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX	Cycle 3 CONSOLIDATION
Compétences travaillées/visées pendant le cycle	- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. - Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. - Accepter l'opposition et la coopération. - S'adapter aux actions d'un adversaire. - Coordonner des actions motrices simples. - S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. - Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.	- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples - Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires - Coordonner des actions motrices simples - Se reconnaitre attaquant / défenseur - Coopérer pour attaquer et défendre - Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur - S'informer pour agir
Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.	Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré- sportifs collectifs (type handball, basket ball, football, rugby, volley-ball,...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis)
Repères de progressivité	Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener les élèves à se reconnaitre comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).	Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaitre comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

FINALITE

➔ **Marquer plus de points (de jeux, de sets…) que son adversaire ou ses adversaires en respectant les règles spécifiques du sport pratiqué (tennis, badminton, tennis de table)**

OBJECTIFS OPERATIONNELS

. S'affronter individuellement
. Coopérer
. Coopérer avec un partenaire en situation de double et s'opposer à deux adversaires
. Tenir différents rôles
. Gérer sa motricité : manipuler avec aisance la raquette, coopérer, s'opposer
. Connaître la spécificité de l'activité

PROGRAMMATION

. 10 à 15 séances par module d'apprentissage
. 1 à 2 séances d'1 heure par semaine

Situation de référence

(modalités d'évaluation identique tout au long du cycle (évaluations diagnostique, intermédiaire et finale)
Deux joueurs s'opposent avec une raquette, et un volant/balle
afin de marquer plus de points (ou jeux, sets) que l'adversaire.

Rencontres : la rencontre inter – classes est un élément important pour l'évaluation des compétences ***effectivement*** acquises pendant le cycle : c'est en effet l'occasion de se confronter à de nouvelles et imprévisibles situations – problème, d'y faire ou non face, de faire preuve d'esprit d'analyse, d'adapter ses savoirs à la réalité du moment ; l'acceptation des autres, partenaires comme adversaires, le respect des règles, l'attitude face à la victoire ou la défaite prennent dans ce contexte tout leur sens.

La mixité est de rigueur .

Les matchs s'effectuent sous forme de montante descendante

Propositions bibliographiques

« Mini-Tennis / Maxi-Tennis » J.C. MARCHON et C. RIEU Édition VIGOT
« 8, 9, 10, je joue au Tennis » O. LETORT et C. ROZANES
« Tennis à l'école » Édition E.P.S 1996
« Le tennis à l'école » UGSEL/FFT
« Jeux de **badminton »** Revue EPS 2003
« Le badminton, techniques, tactiques » Edition VIGOT 1992
« Les fondamentaux du tennis de table » - INITIATION POUR TOUS - Carole Sève - AMPHORA – SPORT
Progression Cycle 2 : http://www.ia42.ac-lyon.fr/Modules%20cycle%202/Jeux%20de%20raquettes%20.pdf

Compétences spécifiques

	* Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour coopérer et s'affronter individuellement		
Conduire un affrontement individuel	**Tennis** **Comme attaquant** . Faire un service gagnant ou qui déstabilise l'adversaire . Monter à la volée pour terminer l'échange . Effectuer un coup décisif de fond de court ou qui déstabilise l'adversaire **Comme défenseur** - Faire un retour gagnant ou qui déstabilise l'adversaire - Faire un passing gagnant sur le volleyeur - Contrer une attaque de fond de court	**Badminton** **Comme attaquant** . Faire un service gagnant ou qui déstabilise l'adversaire . Dégagements profonds . Smash, amortis efficaces **Comme défenseur** . Faire un retour gagnant ou qui déstabilise l'adversaire . Contre-amortis . amortis de contre sur smash . Dégagements profonds	**Tennis de table** **Comme attaquant** . Faire un service gagnant ou qui déstabilise l'adversaire . Coup droit ou revers décisifs ou qui déstabilise l'adversaire . Amortis **Comme défenseur** - Faire un retour gagnant ou qui déstabilise l'adversaire - Contrer une attaque

Compétences transversales

S'engager lucidement dans la pratique de l'activité	* S'engager dans les diverses situations de jeu : - en choisissant les stratégies d'action les plus efficaces, ou les plus adaptées - en anticipant sur les actions à réaliser: - en contrôlant ses émotions et leurs effets dans des situations de « match » * Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons
Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action	* Formuler, mettre en oeuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement, en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée : - pour viser une meilleure performance ou l'acquisition de formes d'action diversifiées : élaborer un projet d'entraînement pour améliorer l'attaque ou la défense - pour acquérir des savoirs nouveaux : meilleure connaissance des règles de jeu, du rôle d'arbitre, de l'histoire de l'activité…
Mesurer et apprécier les effets de l'activité	* Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes : - les caractéristiques du terrain (lignes, zones interdites, cibles), les espaces libres, les déplacements du ou des autres joueurs, les trajectoires de balle/volant… * Mettre en relation des notions d'espace et de temps : * Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement (faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper…) - Observer une situation de jeu à effectif réduit et dire pourquoi l'action (d'attaque ou de défense) a réussi ou échoué. - Proposer une stratégie d'attaque ou de défense. * Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources corporelles et affectives : - pour réaliser des actions précises : connaître ses points forts comme attaquant ou comme défenseur * Évaluer, juger ses actions et celles des autres avec des critères objectifs : - Expliquer sa propre action de joueur. - Tenir une feuille de match (tableau de résultats) - Arbitrer une période de jeu ou un match *Identifier et décrire: - différentes actions et leurs principes : dire ce qu'il faut faire pour servir, faire un coup droit, un revers, un smash, un lob, un amorti, un lift, un coupé (chop)…
Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif	* Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte, et que l'on peut expliquer aux autres : - Règles de jeu de plus en plus contraignantes - - Règles de vie collective : respecter les décisions de l'arbitre, ne pas l'injurier, ni injurier les autres joueurs… * Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets (comme préparer un tournoi, élaborer des stratégies seul ou à plusieurs…) - Proposer de nouvelles règles de jeu - Arbitrer un match à deux - En double conseiller son partenaire sur une façon d'attaquer ou de défendre - Conseiller un camarade sur la meilleure façon de s'y prendre pour réussir * Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités : - Attaquant, défenseur, arbitre, observateur, collecteur de résultats, évaluateur…

Caractéristiques des jeux de raquettes

- *Un jeu à cibles*

L'enfant qui apprend va être confronté à trois types de cibles :

- **une cible de frappe (rencontre balle/volant-raquette)**
- **une cible de coup (terrain/moitié de table adverse)**
- **une cible de marque (créer la rupture de l'échange en visant les zones libres)**

- *Un jeu d'affrontement, de mise en place de stratégies*

- *Un jeu d'interactions (successions de frappes et de renvois)*

Activités de confrontation duelle codifiée, les jeux de raquettes (tennis, badminton, tennis de table) peuvent être abordés :
. **comme une activité de coopération**, où les élèves s'entraident pour progresser sur tel ou tel schéma moteur (déplacements latéraux, avant et arrière, anticipation, vitesse d'exécution, endurance, résistance, etc.) et **technique** (ex. : amélioration du service, du coup droit croisé, du revers décroisé, etc.)
. **comme une activité d'opposition duelle à forte dimension tactique et stratégique.** Dans ce cas, c'est la façon de **conduire l'échange** (pour le gagner) **et de gérer l'adversité** qui sera mise en avant : trajectoires (direction, longueur, hauteur, effets, vitesse des frappes), espaces libres, faiblesses de l'adversaire, etc.
. comme un duel : l'objectif prioritaire retenu ici est l'efficacité en match
. comme une activité éducative, où les élèves sont investis d'autres rôles « sociaux » :
. de protagoniste - joueur respectueux des règles et de ses adversaires
. d'arbitre garant du bon déroulement des rencontres et de l'équité dans les matches.
. d'aide aux élèves moins avancés …

Les jeux de raquettes reposent sur 3 composantes spécifiques :
Le placement *: Déplacement et replacement.*
La cible : *Zones de jeu de l'adversaire.*
Les trajectoires : *a/ Dans la production de leurs formes (coupé, lift, etc.) b/ Dans la maîtrise des trajectoires adverses.*

Outil pour l'enseignant : grille d'observation

		Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	*Niveau expert*
Prénom de l'élève ▼	**Déplacement (D)**	Déplacement aléatoire	Déplacement assuré dans une zone proche	**Déplacement efficient en fonction de la frappe de l'adversaire**	*Anticipation du déplacement dans la continuité de la phase de jeu*
	Replacement (R)	Replacement aléatoire	Replacement après la frappe de l'adversaire	**Replacement systématique au centre**	*Anticipation du replacement dans la continuité de la phase de jeu*
	Cible *(zone de jeu de l'adversaire)* (C)	Peu atteinte	Dans le terrain adverse	**Dans les espaces choisis**	*Dans les espaces libres dans les espaces faibles de l'adversaire*
	Trajectoires (T)	Trajectoires non-intentionnelles	Allongement des trajectoires	**Variété des trajectoires essentiellement sur la direction, et/ou la longueur et/ou la hauteur**	*Maîtrise des trajectoires (direction, longueur, hauteur, vitesse, effets)*
	Frappes	Coup droit ou revers, angle de frappe et trajectoire aléatoires	Coup droit ou revers, angle de frappe adapté à la trajectoire	**Coup droit et revers, angle de frappe adapté à la trajectoire**	Coup droit ou revers, angle de frappe permettant une variation des effets et des trajectoires
	D				
	R				
	C				
	T				
	F				
	D				
	R				
	C				
	T				
	F				
	D				
	R				
	C				
	T				
	F				
	D				
	R				
	C				
	T				
	F				

OBJECTIFS OPERATIONNELS

1. **COOPERER EN SIMPLE**	**Situation de coopération en simple** 1/ Assurer la continuité d'un échange 2/ S'organiser pour jouer avec l'autre - en coup droit - en revers
2. **S'OPPOSER EN SIMPLE**	**Situation d'attaquant** **Construire une situation de rupture face à l'adversaire :** . Construire sa stratégie, son style de jeu . Déséquilibrer le système de jeu de l'adversaire par la stratégie de jeu mise en place (par les trajectoires de balles/volants, par la précision, par les effets de balles/volants,) . Provoquer les fautes de l'adversaire **Situation de défenseur** **Changer de rôle (passer d'attaquants à défenseurs) :** . Occuper l'espace libre . Effectuer un coup de « défense » (lob, passing, amortis, contre- amortis)

Le jeu en double nous apparaît comme une compétence remarquable.
Il peut être mis en place uniquement lorsque les élèves ont acquis les compétences attendues en simple.

3. ***COOPERER AVEC SON PARTENAIRE ET S'OPPOSER EN DOUBLE***	***Situation d'attaquants en double*** ***Construire une situation de rupture face à l'équipe adverse :*** *. Construire sa stratégie, son style de jeu (attaquant, défenseur)* *. Déséquilibrer le système de jeu de l'adversaire (par les trajectoires de balles/volants par la précision, par les effets de balles/volants par la stratégie de jeu)* *. Etre un appui, un soutien, occuper l'espace libre* *. Déséquilibrer le système de jeu des adversaires* *. Provoquer les fautes des adversaires*
4. ***COOPERER AVEC SON PARTENAIRE ET S'OPPOSER EN DOUBLE***	***Situation de défenseurs en double*** - *Changer de rôle (passer d'attaquants à défenseurs)* - *Occuper l'espace libre* - *Effectuer un coup de « défense » (lob, passing, amortis, contre- amortis)*

5. **TENIR DIFFERENTS ROLES**	1/ jouer en acceptant les règles
	2/ arbitrer
	3/ participer à l'organisation : - tenir une feuille de match - organiser une rencontre

6. **GERER** **SA** **MOTRICITE**	**Capacité à produire des trajectoires**	**Passer** de contrôles aléatoires des trajectoires, des effets, des directions, → **à des trajectoires variées et efficaces dans tous les plans du jeu**
	Capacité à se déplacer	**Passer** de déplacements rares ou inexistants → **à des déplacements efficients en fonction de la frappe de l'adversaire**
	Capacité à se replacer	**Passer d 'un replacement aléatoire** → **à un replacement systématique au centre**
	Capacité à servir	**Passer** d'une mise en jeu (service faible), sans souci de direction, d'effets et de trajectoires → ***à des services puissants, longs, courts, avec effets en fonction du placement de l'adversaire et de son niveau d'habileté***

7. **CONNAITRE L'ACTIVITE**	**1/ Utiliser le vocabulaire spécifique à l'activité**
	2/ Connaître la culture propre à l'APS

Propositions de mises en œuvre pour la mise en train :

Adresse, placement et maniabilité de la raquette
dans un plan horizontal (jeu 1,2), puis dans un plan vertical
(jeu 3,4,5)

1/ Jeu de l'oiseau (jonglage)

But : Faire un maximum de rebonds avec le volant/balle sur sa raquette sans qu'il/elle ne tombe au sol. Il peut se réaliser à chaque début de séance (mise en train) avec une prise des résultats afin de constater une amélioration ou non (voir fiche ci-dessous)

Vous pouvez aussi leur demander de frapper le plus haut possible ou l'inverse.

Objectif du jeu :

Connaissance du prolongement du corps par la raquette. Connaissance des réactions du volant/balle causées par la raquette (travail du toucher)

Situation d'apprentissage			date	score	date	score	date	score
Jonglage :	Jonglage	coup droit						
		revers						
Tennis	sur place	alternatif						
	Sur place	coup droit						
Tennis de table		revers						
	Haut (2 m)	alternatif						
	En	court						
badminton	déplacement	long						

2/ Jeu « Les déménageurs»

Dispositif : 2 équipes de 4/5 joueurs.

Une caisse par équipe contenant une vingtaine de balles à transporter une par une jusqu'à une autre caisse vide. Si la balle tombe, on repart de la zone où se trouve la caisse pleine.

But : Avoir transporté toutes les balles d'une caisse à l'autre avant l'équipe adverse.

Plusieurs façons pour transporter la balle :

Niveau 1 : en la maintenant en équilibre sur la raquette

Niveau 2 : en la faisant rebondir sur sa raquette

Niveau 3 : en la faisant rebondir au sol (comme en dribble)

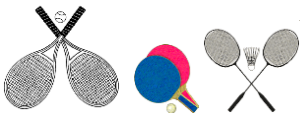
Niveau 4 : Au retour dans son camp, pour valider : lancer la balle dans une zone (et non dans une caisse), zone horizontale ou verticale ou entre deux plots

3/ Jeu « Vider son camp »

Dispositif : 2 équipes de 6 avec 1 raquette de son choix :

- balles mousses petites et grandes
- volants

But : Avoir le moins d'objets dans son camp, au bout de 2 minutes de jeu.



4/ La balle brûlante

Dispositif : Demi terrain de 4m de long sur 3 m de large
Lanceur positionné à deux mètres de la zone.
But : Sur 10 envois du lanceur*, frapper l'objet avec la raquette avant qu'il ait touché ton camp, ta zone.
*(Le lanceur lance la balle à la main avec un mouvement de bras de bas en haut).

5/ Jeu du mur (tennis/tennis de table)

Objectif du jeu :
Renvoyer la balle contre le mur avec un rebond ou bien sans rebond
Déroulement du jeu :
Seul contre le mur, renvoyer la balle en coup droit, puis en revers, puis en essayant d'alterner coup droit/revers
A. Avec rebond
Tennis : placement latéral du joueur à 2/3m du mur,
Tennis de table, placement frontal du joueur à 1,50m du mur.
B. dans des zones tracées à la craie sur le mur
C. Sans rebond (volée),
Tennis : placement frontal du joueur à 1,50m du mur
Tennis de table, placement frontal du joueur à 1m du mur.

Evolutions du jeu :
. En diagonale (alterner coup droit/revers)
. En visant des cibles à différentes hauteurs sur le mur
. A 2 (coopération = le plus long échange à 2, on frappe chacun son tour)

Objectif du jeu:
Il permet à l'élève de construire l'échange par une répétition de coups, en dosant sa frappe contre le mur, en adaptant son placement à sa propre frappe.
Il permet à l'élève de placer la raquette dans un axe vertical.

6/ Gagne-terrain (badminton)

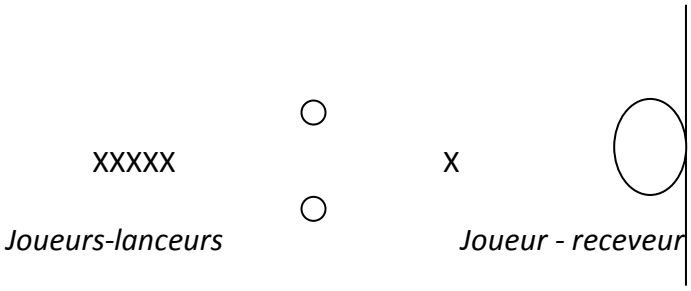
Objectif du jeu : Repousser son adversaire jusqu'à la zone éliminatoire.
Le lanceur A envoie le volant le plus loin possible dans le camp du lanceur B.
L'endroit où tombe le volant c'est l'endroit où le lanceur B lancera à son tour.
Evolution du jeu : proposer une façon unique de frapper le volant.

Jeux collectifs TENNIS

JEU COLLECTIF 1

LA CIBLE

Faire 4 équipes équivalentes en nombre, compétence et représentants garçons/filles.
Les 4 équipes jouent en même temps.
But : être la première équipe à poser 10 balles au sol.
L'un des joueurs (joueur-receveur) se place derrière une ligne au sol ; depuis une distance donnée, entre deux coupelles, chaque joueur (joueur –lanceur), l'un après l'autre, envoie une balle avec sa raquette (de volée ou après un rebond) dans les mains du joueur-receveur. S'il ne rattrape pas la balle, le joueur-lanceur vient rapidement la récupérer avant de retourner dans la file des joueurs-lanceurs. Si celui-ci la rattrape au vol il pose la balle dans un cerceau devant la ligne. Quand 10 balles ont été posées, le joueur-receveur crie « stop ». Les autres équipes continuent pour obtenir le classement de 1er à 4ème.
Une deuxième partie s'engage en changeant de joueur-receveur ; quand tous les joueurs sont passés en tant que joueur-receveur on classe les 4 équipes.

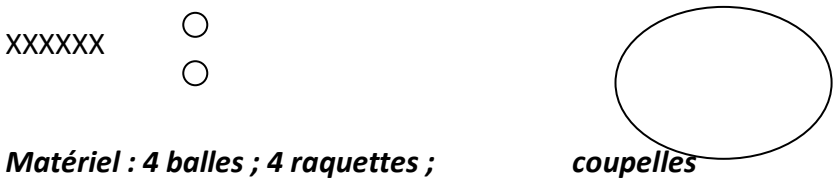


Matériel : 4 seaux de balles ; coupelles ; 4 cerceaux

JEU COLLECTIF 2

L'HORLOGE

Faire 4 équipes équivalentes en nombre, compétence et représentants garçons/filles.
Les 4 équipes jouent en même temps.
But : effectuer le plus grand nombre possible de tours.
1 équipe se place en cercle (chaque joueur derrière une coupelle). Ce sont les joueurs-lanceurs.
L'autre équipe est en file indienne entre deux coupelles : le premier joueur-coureur a en main une raquette et une balle posée dessus (non tenue par sa main libre).
Au signal :
- le premier joueur-coureur fait le plus rapidement possible le tour à l'extérieur du cercle puis passe raquette et balle au suivant qui fait de même. Quand le dernier joueur-coureur passe entre les 2 coupelles il crie « stop » ; les joueurs-lanceurs arrêtent alors de faire circuler la balle et annoncent le nombre de passes effectuées.
- les joueurs-lanceurs se passent la balle en la lançant à la main ; à chaque passe chaque joueur annonce le nombre de passes effectuées.
On fait une deuxième partie en changeant de rôle.
On compare après cette deuxième partie les nombres de passes effectués.



Matériel : 4 balles ; 4 raquettes ; coupelles

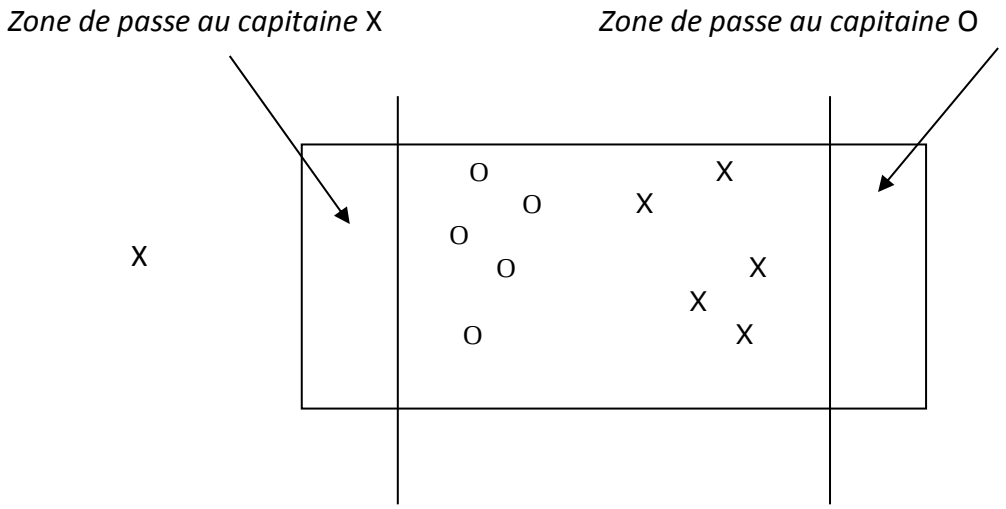
JEU COLLECTIF 3

LA BALLE CAPITAINE

Faire 4 équipes équivalentes en nombre, compétence et représentants garçons/filles.
2 équipes jouent, 2 observent.

But : marquer 3 buts (on peut décider d'un autre nombre de buts)

Dans chaque équipe un joueur devient le « capitaine » : il se place derrière la ligne de fond du terrain.
Les joueurs de son équipe, placés de l'autre côté du terrain devront se déplacer en se faisant des passes, sans marcher lorsque l'on est en possession de la balle, pour parvenir jusqu'à la zone qui permet de lancer la balle au « capitaine ». Si le « capitaine » réceptionne la balle sans qu'elle n'ait rebondi l'équipe marque un point, et l'on change de « capitaine ».
La première équipe qui a marqué 3 buts a gagné.
On change ensuite les 2 équipes ; lors d'une autre séance on changera les équipes qui s'opposent.



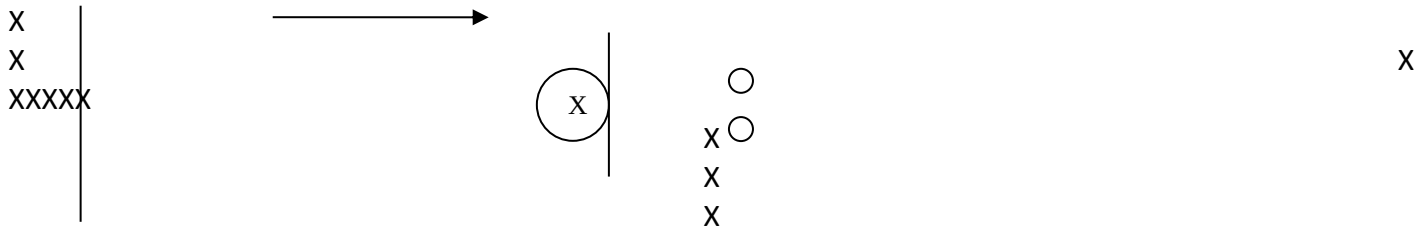
Matériel pour 1 terrain : 1 balle ; coupelles

JEU COLLECTIF 4

LE BERET TENNIS

Faire 4 équipes équivalentes en nombre, compétence et représentants garçons/filles.
Les 4 équipes jouent en même temps.
But : être l'équipe la plus rapide.
Tous les élèves de chaque équipe sont alignés sur la ligne de départ.
Chaque joueur porte un numéro de 1 à 6 et a une balle en main.
A l'appel d'un numéro par l'adulte :
- le joueur appelé court rapidement vers le lieu où est posé une raquette, les autres joueurs courant se placer les uns derrière les autres entre deux coupelles situées à 3 ou 4 m du joueur appelé.
- le joueur appelé, qui a posé sa balle au sol, prend la raquette en main et renvoie la balle après 1 rebond. Chaque joueur-lanceur lance alternativement la balle puis doit la réceptionner avant de retourner rapidement sur la ligne de départ.
- quand tous les joueurs-lanceurs sont repartis, le joueur appelé pose la raquette au sol, ramasse sa propre balle et retourne sur la ligne de départ.
- 4 points pour la première équipe revenue (le joueur appelé a passé la ligne),
3 la seconde, 2 la troisième, 1 la quatrième.

Au départ : *Après l'appel d'un numéro :*



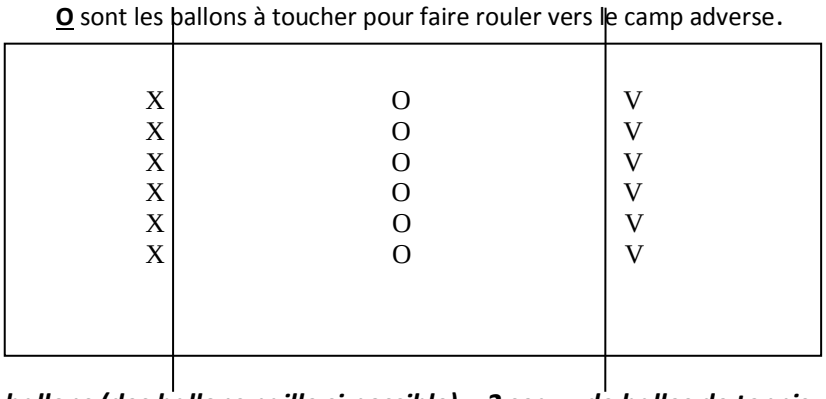
Matériel : 1 balle par joueur ; 4 raquettes ; plots, coupelles

JEU COLLECTIF 5

LE BILLARD

Faire 4 équipes équivalentes en nombre, compétence et représentants garçons/filles.
Selon l'espace disponible on peut faire 2 terrains (les 4 équipes jouent en même temps) ou 1 seul terrain pour 2 équipes.
But : envoyer le plus de ballons paille possibles dans le camp adverse.
Face à face, les élèves frappent les ballons avec des balles de tennis lancées à la main et tentent d'envoyer ces ballons dans le camp adverse (en face).
Quand le jeu s'arrête (au signal de l'adulte), on compte le nombre de ballons dans chaque camp.

X et V sont les joueurs de 2 équipes différentes ; ils lancent des balles de tennis.
O sont les ballons à toucher pour faire rouler vers le camp adverse.



Matériel : coupelles – 6 ballons (des ballons paille si possible) – 2 seaux de balles de tennis.

PROPOSITIONS DE MISES EN OEUVRE

	Propositions de mise en oeuvre
1. COOPERER EN SIMPLE	1/ Se renvoyer la balle ou le volant sur au minimum 2 échanges, puis 3 puis 5 (10 frappes de balles ou volants) 2/ Idem dans un espace repéré 3/ Idem en diagonale coup droit 4/ Idem en diagonale revers 5/ Idem en variant la hauteur des trajectoires (haute, moyenne, basse), la longueur des coups (longue, courte), les directions (droite, gauche, croisée, décroisée) 6/ Sur des demi terrains, engagement au signal : maintenir l'échange plus longtemps que l'autre équipe 7/ Obtenir son record de passes en coopération sur 10 tentatives Tennis 8/ Coopérer en volée (diagonale coup droit, diagonale revers, coup droit/revers, revers /coup droit) 9/ Coopérer smash/lob Badminton 10/ Coopérer Amorti/contre-amorti 11/ Coopérer en fond de court par dégagement haut (coup droit), smash haut/ lob défensif
2. S'OPPOSER EN SIMPLE	1/ Avoir un service efficace (gagnant ou qui déséquilibre l'adversaire) Tennis : Service à plat, slicé, kické, coupé sur le coup droit, sur le revers Badminton : Services longs, services courts sur le coup droit, sur le revers Tennis de table : Services avec effets (coupé, lifté, etc) But : Gagner sur son service ou faire le point après le retour de service 2/ Situations d'apprentissage (opposition en coopération) : But : Chercher à gagner le point dès le 6ème échange (coopération puis opposition) **3/ 1 joueur** joue le rôle de lanceur (dans des conditions optimales et identiques), 1 **attaquant** doit terminer le point en fonction de la consigne Buts pour l'attaquant : A. **Terminer l'échange** en frappant la balle/le volant pour atteindre des cibles repérées B. Idem en diagonale coup droit C. Idem en diagonale revers D. Idem en variant la hauteur des trajectoires (haute, moyenne, basse), la longueur des coups (longue, courte), les directions (droite, gauche, croisée, décroisée) E. Idem par une rupture d'échange (amorti, contre-amorti, lob) F. Obtenir son record de frappes gagnées sur 10 tentatives 4/ Marquer le plus grand nombre de points en situation de match 5/ Montante/descendante

3. GERER SA MOTRICITE, ET ACQUERIR UNE TECHNIQUE EFFICACE	1/ Acquérir un déplacement efficace et adapté quels que soient la force, les effets, les trajectoires, les longueurs des frappes des adversaires : **1 joueur** joue le rôle de lanceur (dans des conditions optimales et identiques), 1 **attaquant** doit renvoyer la balle en fonction de la consigne A. **Le lanceur** envoie la balle/le volant sur le côté droit ou sur le côté gauche, **l'attaquant** doit effectuer un déplacement pour renvoyer la balle/le volant dans une zone préalablement définie, puis se replacer à sa position initiale B. Idem plus ou moins loin, plus ou moins haut plus ou moins vite C. Idem vers l'avant, vers l'arrière 2/ Acquérir une technique efficace : . Au service, en variant la force, les effets, les trajectoires, les longueurs . Dans les frappes, en coups droits comme revers, savoir varier la force, les effets, les trajectoires, les longueurs . Dans le contrôle des frappes de l'adversaire quels que soient la force, les effets, les trajectoires, les longueurs

Le jeu en double nous apparaît comme une compétence remarquable.
Il peut être mis en place uniquement lorsque les élèves ont acquis <u>les compétences attendues</u> en simple.

4. COOPERER AVEC SON PARTENAIRE EN DOUBLE	*1/ Marquer le plus grand nombre de points en situation de match* *2/ Idem en situation de montante/descendante*		
5. TENIR DIFFERENTS ROLES	*1/ jouer :* *. en acceptant les règles* *. en prenant une part active au jeu*	*2/ arbitrer* *. accepter d'arbitrer (à plusieurs, seul, avec un adulte)* *. justifier ses décisions* *. utiliser le comptage des points et les gestes propres à l'arbitrage du sport concerné*	***3**/ tenir une feuille de match* *. préparer l'organisation de rencontres*

Propositions d'organisation
Les jeux de raquettes dans la cour de récréation avec du matériel de récupération

Tennis, badminton

A. Tracer X terrains (tennis, badminton) à la craie avec des formes non conventionnelles (surfaces autorisées en demi-cercles, rectangles opposés*, etc.), séparés par des bancs, cordes tendues, à différentes hauteurs …

B. Tracer X terrains de tennis à la craie 12m de long sur 6m de large
Filet hauteur 50 cm : cordes, élastiques tendus avec bouts de chiffons accrochés pour avoir un meilleur support visuel

C. Tracer X terrains de badminton à la craie 12m de long sur 6m de large
Filet hauteur 1m60 : cordes, élastiques tendus avec bouts de chiffons accrochés pour avoir un meilleur support visuel

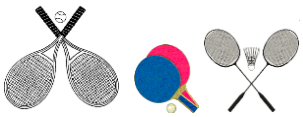
Tennis, tennis de table

D. Sous le préau : Tracer X Murs de tennis/tennis de table avec des cibles à différentes hauteurs.
. Largeur du mur de tennis : 5/6 m et demi-terrain : 6m de profondeur
. Largeur du mur de tennis de table : 4m et demi-terrain 2 m de profondeur

Tennis de table

E. Sous le préau : mettre des tables, de différentes tailles et de différentes hauteurs, des mini-terrains au sol tracés à la craie.

Matériel tennis :	. Raquettes en bois, en plastique, mini-raquettes de tennis . Balles de tennis ou mini-tennis
Matériel badminton :	. Raquettes de badminton . Volants . Ballons de baudruche
Matériel tennis de table :	. Raquettes de tennis . Balles de tennis de table



Les règles des jeux de raquettes

1/ Badminton

LES REGLES DE L'ACTIVITE

Le but du jeu est d'empêcher l'adversaire de renvoyer la balle dans son camp.

Pour cela il faut envoyer le volant dans le camp adverse, par dessus le filet, sans que l'adversaire puisse le renvoyer. Le rebond est interdit.

Un joueur gagne l'échange quand son adversaire :

- ne réussit pas à frapper le volant avant qu'il ne tombe dans son terrain.

- envoie le volant soit dans le filet, soit en dehors du camp adverse.

L'échange débute par un service qui s'effectue de la manière suivante :

- Le serveur doit avoir les pieds au sol.

- Le volant doit être frappé sous le niveau de la taille.

- Le joueur se place dans le rectangle de service et sert en diagonale dans la zone prévue

Pour marquer des points : Il faut, comme au volley, avoir le service.

Comptage de points : Un set se gagne en 11 points pour les filles et en 15 points pour les garçons. La partie se joue en 2 sets gagnants.

RQ: On sert à droite les points pairs.

Les prolongations:

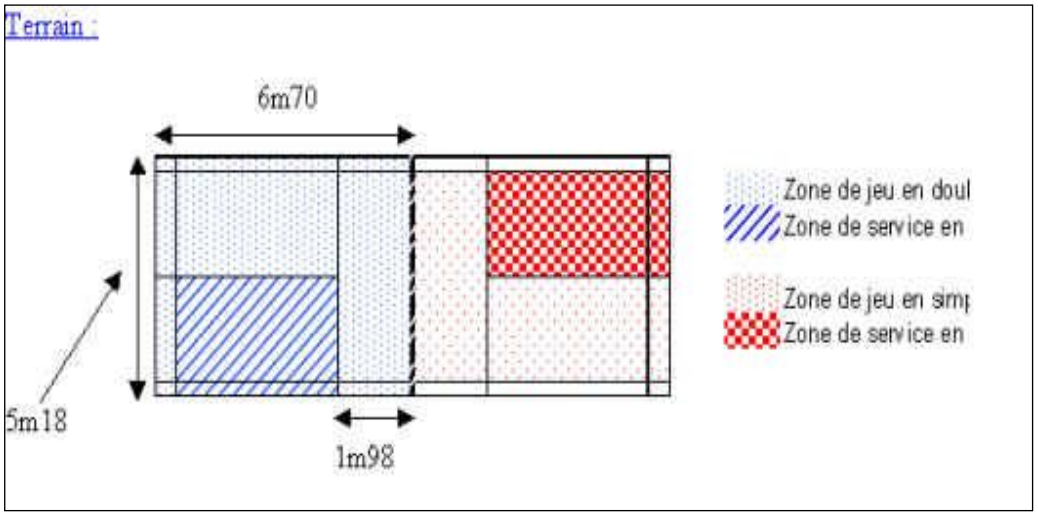
C'est le joueur qui atteint le premier le score 13-13; 14-14 qui choisit ou non de jouer une prolongation. Exemple: - à 14-14 on joue 3 points de prolongation (fin de set à 17) ou pas de prolongation (fin de set à 15). - à 13-13 on joue 5 points de prolongation (fin de set à 18) ou pas de prolongation (fin de set à 15).

Enfin, on ne peut pas :

- Toucher le filet avec son corps ou sa raquette.

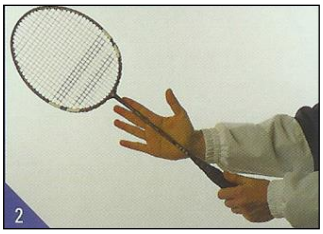
- Franchir le camp adverse en frappant au-dessus du filet.

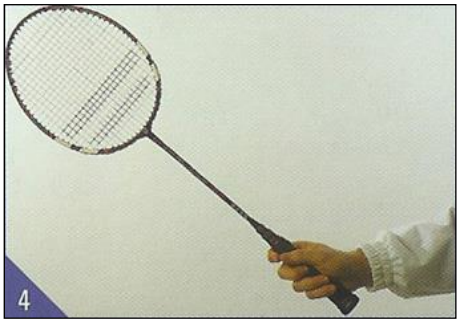
Terrain de badminton



La prise de la raquette

Mettre la main à plat sur le tamis





Descendre la main jusqu'au manche, un V doit être formé entre le pouce et l'index

2/ Tennis

LES REGLES DE L'ACTIVITE

Le but du jeu est d'empêcher l'adversaire de renvoyer la balle dans son camp.

Pour cela il faut envoyer la balle de telle sorte que l'adversaire ne puisse la remettre dans les limites du terrain :

. soit en marquant le point en mettant l'adversaire hors de portée de la balle ;

. soit en l'obligeant à commettre une faute (si sa balle ne retombe pas dans les limites du court, ou si elle ne passe pas le filet).

Le match se gagne en remportant un maximum de points, de jeux, puis de sets.

L'échange débute par un service qui s'effectue de la manière suivante :

- Le serveur doit avoir les pieds au sol.

- Le joueur se place dans le rectangle de service et sert en diagonale dans la zone prévue.

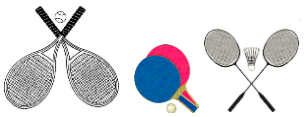
Pour marquer des points : Le serveur possède deux services : s'il manque le premier, souvent frappé avec un certain risque, il bénéficie d'une seconde balle de service, en général frappée avec davantage de précaution. Le receveur, en revanche peut se placer où il le souhaite sur le court pour retourner le service. Il lui est néanmoins interdit d'intercepter à la volée (c'est-à-dire sans laisser de rebond) le service de celui qui sert.

- **Comptage de points :**. Quinze (fifteen en anglais) pour un point marqué, trente (thirty en anglais) pour deux points marqués, quarante (forty en anglais) pour trois points marqués.
  Lorsque les deux joueurs ont marqué trois points, (donc à 40/40), il y a égalité. Celui qui marque le point suivant obtient un avantage. Pour marquer le jeu, un joueur qui a l'avantage doit marquer un autre point. Si c'est le joueur qui n'a pas l'avantage qui marque le point suivant, on revient à égalité,et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des deux joueurs remporte le jeu.
- *Pour anecdote, le zéro se dit « love » en anglais pour aucun point marqué dans le jeu,"love" viendrait du français mal prononcé "l'œuf" qui de part sa forme signifiait zéro point.*

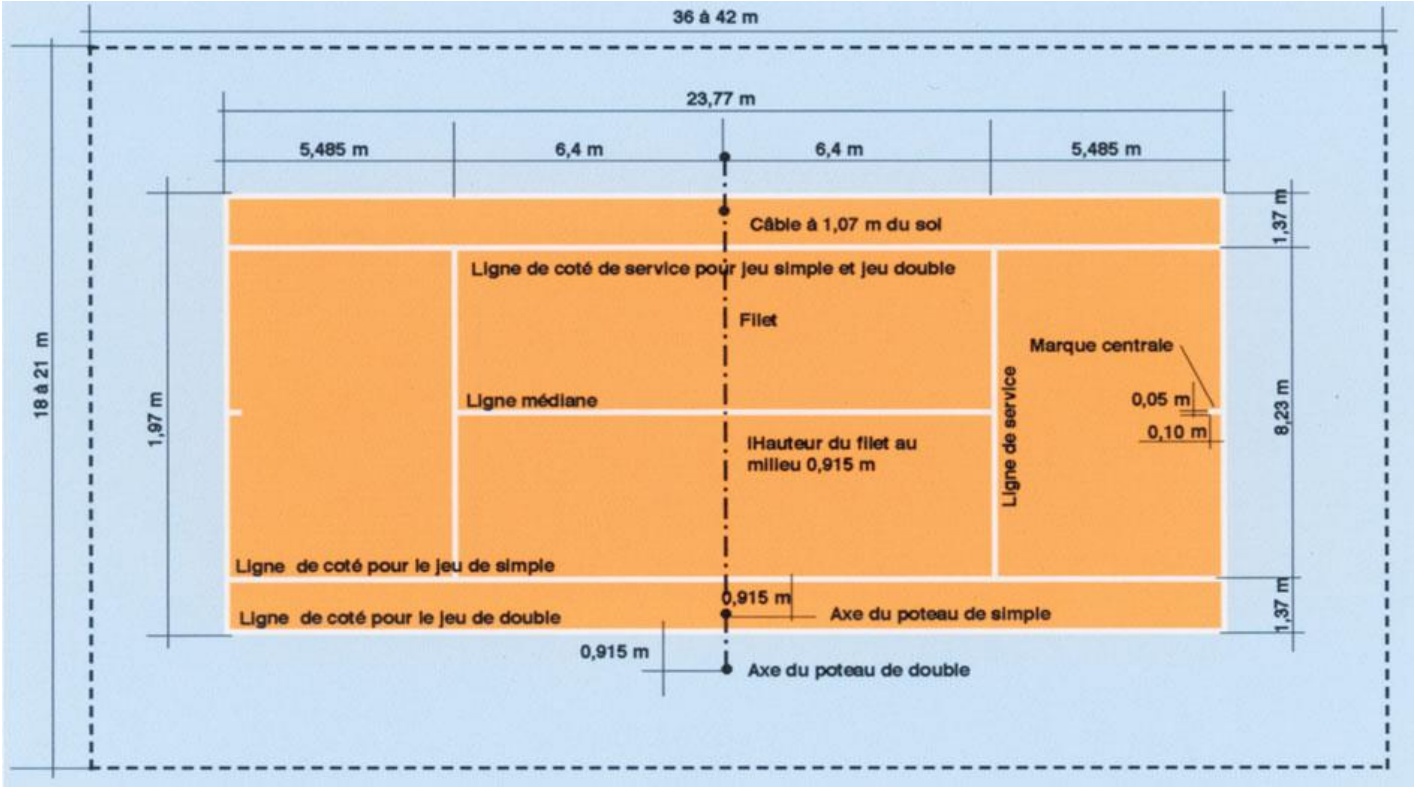
Enfin, on ne peut pas :

- Toucher le filet avec son corps ou sa raquette.

- Franchir le camp adverse en frappant au-dessus du filet.



Terrain de tennis



La prise de la raquette

Prise Coup droit

Prise rev**ers**

3/ Tennis de table

LES REGLES DE L'ACTIVITE

Le but du jeu est d'empêcher l'adversaire de renvoyer la balle dans son camp.

Pour cela il faut envoyer la balle de telle sorte que l'adversaire ne puisse la remettre sur la demi-table de l'adversaire :

. soit en marquant le point en mettant l'adversaire hors de portée de la balle ;

. soit en l'obligeant à commettre une faute (si sa balle ne retombe pas sur la demi-table de l'adversaire, ou si elle ne passe pas le filet).

On frappe la balle qu'après un rebond (et un seul) sur sa demi-table.

Le match se gagne en remportant un maximum de points, puis de sets.

L'échange débute par un service qui s'effectue de la manière suivante :

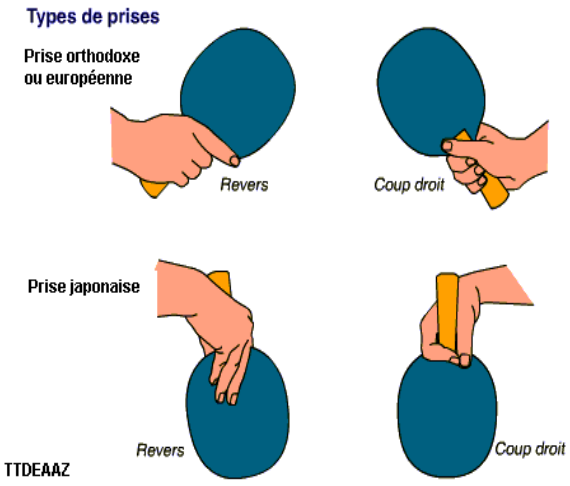
- Le serveur sert dans la diagonale de la table.
- Le service doit avoir un rebond sur sa partie de table, puis sur la zone de la moitié de table de l'adversaire.

Comptage de points : 3 ou 4 manches de 11 points (avec 2 points d'écart).

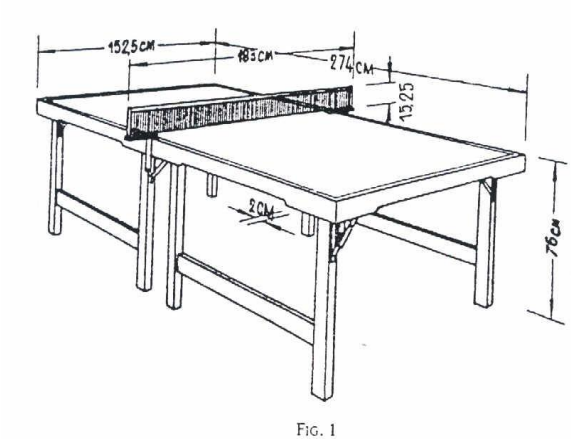
Enfin, on ne peut pas :

- Frapper la balle avant le rebond sur sa demie table.
- Toucher le filet avec son corps ou sa raquette.
- Franchir le camp adverse en frappant au-dessus du filet.
- Poser la main sur la table.

Les prises de raquette



La table



Construire mon projet d'action

Connaître mon niveau, m'entraîner pour progresser	
En match :	***En entraînement :***
Je définis ma tactique en fonction de mon adversaire.	***Je lis, et consulte le livret de compétences pour connaître les attendus, pour repérer mon niveau, puis repérer mes progrès.*** ***Je choisis des situations adaptées à mon niveau, qui me permettent d'améliorer mes points faibles, mais aussi de développer mes points forts.***
Je joue avec mes points forts, je laisse le moins possible l'adversaire jouer sur mes points faibles.	
J'envoie la balle où l'adversaire n'est pas.	
J'envoie la balle sur le point faible de l'adversaire.	
Je me déplace et me replace rapidement.	
J'anticipe les frappes de l'adversaire.	

Mon contrat tactique : **Tennis de table** ☐ **Badminton** ☐ **Tennis** ☐		
Je connais les faiblesses de mon adversaire		
Dans l'espace non utilisé	***Dans les frappes et effets non maîtrisés (coup droit, revers, service, etc.)***	***Dans les déplacements et la vitesse de déplacement (vers l'avant, sur les côtés, en arrière)***
Ma prévision tactique		
Espace à utiliser	**Effets, puissance de frappe :**	**Déplacements :**

Compétences fin de cycle 3

COOPERER	**S'organiser avec son partenaire pour construire un échange en coup droit, en revers, avec différents effets, différentes trajectoires, différentes longueurs**
S'OPPOSER	**Conclure les échanges en imposant son jeu et en l'adaptant aux faiblesses de l'adversaire**
GERER SA MOTRICITE	***Dans le déplacement :*** **Se déplacer avec efficacité en fonction de la frappe de l'adversaire**
	Dans le replacement : **Se replacer systématiquement au centre**
	Dans la technique **. Déstabiliser l'adversaire au service, le service est parfois gagnant** **. Déstabiliser l'adversaire en coup droit, le coup droit est parfois gagnant** **. Déstabiliser l'adversaire en revers, le revers est parfois gagnant**

Technique Niveau expert
Tennis, badminton
Par des lobs, déstabiliser l'adversaire, les lobs sont parfois gagnants
Par des smashs, déstabiliser l'adversaire, les smashs sont parfois gagnants
Par des amortis, déstabiliser l'adversaire, les amortis sont parfois gagnants
Tennis, tennis de table
Savoir varier les effets en coup droit, en revers, ou au service (coupé, lifté, à plat)
Tennis
A la volée, déstabiliser l'adversaire, les volées sont parfois gagnantes