RENCONTRES DEPARTEMENTALES EPS 2023/2024

LES MASTERS JUNIORS

36 CLASSES

Vendredi 15 Mars 2024 (De la GS au CM2)

Documents à l'attention des enseignants

Documents d'appui

Livrets de compétences « Jeux de raquettes » cycles 2 et 3 et les dossiers « la petite balle jaune » et « le petit livret du tennis », en ligne sur le site de la DSDEN 93, rubrique EPS.
http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?rubrique1417

Objectif 1 : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Construire des modes d'actions sur et avec les objets, apprécier des trajectoires.	Appréciation de trajectoires variées d'objets pour obtenir des effets multiples.	Prévision, anticipation de trajectoires pour se placer, se déplacer, agir en fonction du but visé.
Elargir et affiner des modes de déplacements.	Appréciation d'itinéraires, de trajets, adaptés aux buts recherchés.	Enchainement d'actions et de déplacements dans le cadre d'une intention précise.
Percevoir des relations entre l'espace et le Temps.	Exploration de vitesses différentes pour parcourir des espaces de plus en plus grands.	Expérimentation de situations mettant en relation les espaces parcourus ou les scores obtenus pour une même durée de course.
Considérer l'autre comme un partenaire.	Participation à des jeux d'échange avec un partenaire, compréhension des rôles différents.	Aide à l'action de l'autre, observation ou évaluation dans le cadre d'une organisation collective.
S'inscrire dans un projet d'action.	Choix parmi plusieurs solutions pour atteindre un but.	Engagement d'efforts dans la durée pour obtenir un score, pour chercher à progresser.

Objectif 4 : collaborer, coopérer, s'opposer

	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Construire la notion d'action collective, de rôles	Participation à des jeux dans lesquels les joueurs ou les équipes ont des droits, des devoirs ou des intentions différents (poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter…) Découverte de la notion de partenaire (percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres, prendre conscience de l'aide apportée par les partenaires) et d'adversaire.	Coopération avec les partenaires pour atteindre un but opposé à celui de l'autre équipe. Opposition directe, plus ou moins forte, interpénétrée, à statuts différenciés (attaquants /défenseurs).

Construire la notion d'espace	**Prise de connaissance d'un espace de jeu orienté par des cibles et repérage des espaces différenciés (utilisation de zones distinctes suivant les rôles).**	**Appréciation d'un espace de jeu orienté, limité et interpénétré. Perception des espaces libres pour y engager des actions.**
Construire la notion de règles	**Acceptation de règles de plus en plus contraintes. Participation à l'évolution des règles.**	**Respect en simultané de plusieurs règles. Connaissance et acceptation des règles d'arbitrage.**
Construire la notion de gain	**Connaissance du but et du résultat de chaque équipe Comparaison des résultats et matérialisation du gain du jeu.**	**Mise en relation du résultat et de la manière de faire de l'équipe. Participation à la recherche de différentes solutions ou stratégies. Codage du gain sur plusieurs parties.**

	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	**... à l'étape 3 (autour de 5 ans)**
« D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser, etc.). » (Programme maternelle du 26 mars 2015, page 10). Pour construire la notion d'opposition individuelle, l'enseignant amène l'enfant à mettre en œuvre des actions élémentaires telles que tirer, pousser, porter... pour coopérer par la médiation d'un objet (foulard, épingle à linge...), avant d'être en confrontation un contre un, avec un adversaire, en fin de GS.		
Construire la notion d'opposition individuelle	**Participation à des jeux en s'opposant un contre un, à distance, par la médiation d'un objet ou dans des situations collectives Découverte de la notion de partenaire et d'adversaire.**	**Opposition collective ou directe 1 contre1 pour atteindre un but Utilisation d'actions variées adaptées à une intention (tirer, pousser, porter, retourner, immobiliser en contact rapproché…).**

Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel

Cycle 2

Attendus de fin de cycle
Dans des situations aménagées et très variées :
S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ;
Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;
Connaitre le but du jeu ;
Reconnaitre ses partenaires et ses adversaires.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
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.	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.

Cycle 3

Attendus de fin de cycle
En situation aménagée ou à effectif réduit,
S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
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.	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).

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX/COMPETENCES SOCLEES TRAVAILLEES
Développer sa motricité et construire un langage du corps Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps Adapter sa motricité à des environnements variés S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui
S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre Apprendre par essai erreur en utilisant les effets de son action Apprendre à planifier son action avant de la réaliser
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...) Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien être Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques
S'approprier une culture physique sportive et artistique Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs. *Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif*

TRAVAILLER LES ROLES SOCIAUX AU CYCLE 3 : LA COMPETENCE D'ARBITRE

Objectifs pour l'enseignant

Construire le rôle d'arbitre :

- Acquérir des méthodes de travail (connaître les règles du tennis, analyser l'action, prendre la décision en fonction de cette action)
- Transformer ses attitudes par la capacité à faire respecter les règles et à se faire respecter
- Connaître « ce qu'il y a apprendre » (connaissances expertes des règles)
- Savoir se placer stratégiquement au milieu, sur le côté du terrain pour observer, gérer le jeu, prendre la décision en fonction de l'action
- Identifier les actions, les conséquences des actions et décider
- Etre capable de répondre, justifier, argumenter, décider

LES REGLES MINIMALES

Le service se fait à la cuillère (mouvement de raquette de bas en haut), derrière la ligne de fond.
Chaque joueur sert une et une seule fois, puis on change.
Si la balle touche le filet lors du service et retombe dans le camp adverse, il y a « net ». Le joueur sert de nouveau. Il n'y a pas point.
On perd le point si le service ne retombe pas dans le camp adverse.
Lors du service, le joueur qui réceptionne doit attendre le rebond avant de frapper la balle.
On n'a droit qu'à maximum un rebond pour frapper la balle.
Le joueur peut prendre la balle de volée (sans rebond) sauf au service.
Une balle qui touche la ligne est bonne. Dans le doute, l'arbitre peut remettre le point.
On compte les points jusqu'à ce que l'adulte référent arrête le temps de jeu.

LES DECISIONS DE L'ARBITRE PAR RAPPORT AUX REGLES :

Il y a	si	Alors, s'ensuit	qui sera
point	Le serveur a mis la balle dans le filet ou en dehors du camp adverse	**Service**	Derrière la ligne de fond
point	Le joueur n'a pas renvoyé la balle dans le camp du joueur adverse	**Service**	Derrière la ligne de fond

A. Cadre

1. **Lieux**

Tennis Club d'Aulnay s/Bois – Stade du Moulin-Neuf -6 Avenue du Maréchal Juin 93600 Aulnay-sous-Bois
Tennis Club d'Aubervilliers – 125 Rue André Karman – 93300 – Aubervilliers
Tennis Club de Montfermeil – 82/84 Rue des Primevères – 93370 Montfermeil

2. **Capacité d'accueil :**

36 classes de la GS au CM2

3. **Horaires :**

A définir par site.

4. **Organisation générale**

A définir par site.

5. **Encadrement**

Chaque classe de GS, CP et CE1 est encadrée par 4 adultes (l'enseignant et 3 accompagnateurs)
Chaque classe de CE2 et CM est encadrée par 2 adultes (l'enseignant et 1 accompagnateur)

6. **Sécurité**

Ne pas oublier la trousse à pharmacie et les fiches de renseignement des élèves.
Il s'agit d'une sortie occasionnelle. Chaque enseignant aura vérifié les assurances de chaque élève, obligation de l'assurance « responsabilité civile et individuelle-accidents corporels ».

7. **Transport**

Le transport est à la charge des écoles ou des circonscriptions (CPC EPS).
Demandez au chauffeur un numéro de portable pour le joindre en cas d'intempéries ou de problème particulier.
Munissez-vous de l'adresse et des coordonnées indiquées sur ce document.

8. **Matériel**

Chaque élève de CE2 et de CM apportera une raquette.

B. Contenus

Activité proposée	Tennis
AVANT	
Préparation à la rencontre	Effectuer en amont un cycle d'apprentissage en jeux de raquettes. Utiliser les livrets de compétences de l'équipe EPS 1. Livret de compétences cycle 2 et 3 La petite balle jaune (document distribué aux classes participantes) Pour les élèves de GS, de CP et de CE1, **un temps de langage** sera proposé pendant les deux ateliers suivants : l'horloge et le billard. Afin de préparer ce temps, les enseignants devront travailler le vocabulaire spécifique lié à l'activité « Tennis ». Pour les CE2 et CM, préparer l'arbitrage à l'aide du document joint.
PENDANT	
Objectifs	**Pour les GS/CP/CE1** : Réaliser des jeux en coopération, réaliser des jeux en opposition, et manipuler avec adresse sur différentes frappes en fonction du matériel (rouler, lancer haut, lancer loin, lancer précis). Utiliser le vocabulaire et les formes grammaticales appropriées pour décrire une série d'images proposées. **Pour les CE2/CM** : Le matin, gagner en équipes, le plus grand nombre de jeux. Répondre aux questions attenantes à la lecture du dossier « La petite balle jaune ». **Gagner le plus grand nombre de matchs possibles l'après-midi contre les trois adversaires de niveaux.** **Arbitrer un match, gérer la feuille de match, transformer le score des matchs en points puis établir le classement final (Formule championnat)** Développer les compétences du « vivre ensemble »
Organisation matérielle	Les GS/CP/CE1, sur la demi-journée seront par équipes, en coopération et en opposition dans un groupe de 4 équipes. Les CE2/CM seront en situation de coopération et d'opposition le matin (équipes de 6 élèves) et l'après-midi en situation de jeu (situation de référence aménagée).
APRES	
Continuité du projet après la rencontre	Continuer le travail déjà réalisé avec les élèves. Prolonger la progression en tennis. Aller visiter un club de tennis. Reprendre les fiches « langage » (proposées ci-dessous) pour les élèves de GS, CP et CE1.

Rappel pédagogique sur les enjeux des rencontres départementales

Pour l'élève	Pour l'enseignant
. Se projeter en amont, donner du sens aux APSA par la finalité de la rencontre. . Répondre aux fondamentaux du de l'activité sportive par la préparation physique, mentale à la rencontre. . Découvrir le plaisir de rencontrer d'autres classes. . Découvrir d'autres élèves, d'autres comportements moteurs, transversaux, d'autres stratégies, d'autres techniques. . Se dépasser par l'aspect compétitif. .Développer des connaissances pluridisciplinaires (histoire, géographie, monde du vivant végétal et animal), transdisciplinaires (orientation - prévention routière -porter secours) et langagières . S'évaluer en tant qu'individu ou en tant que groupe en se confrontant aux autres.	. Réfléchir sur la didactique, analyser les APSA, les enjeux, les fondamentaux. . Construire une démarche d'apprentissage . Programmer . Construire des apprentissages ancrés dans la réalité : faciliter la programmation et finaliser une ou des unités d'apprentissage. . Donner du sens à ces apprentissages dans le cadre de la transdisciplinarité du projet. . Créer une dynamique de classe, d'école, de quartier… . Rencontrer d'autres enseignants, comparer sa pédagogie, rompre l'isolement. . Evaluer … Que ce soit une évaluation valorisante ou sommative (diagnostique, ou intermédiaire). . Connaître les réalités géographiques locales et départementales où vivent les élèves. . Créer du lien avec les autres disciplines scolaires. . Prolonger sur la même APS, sur des activités langagières et pluridisciplinaires liées à l'APS pratiquée

C. Organisation de la journée

Sur x courts de tennis.	Sur x courts de tennis
FORMULE Journée **X CE/CM**	**FORMULE Demi-journée** **X GS/CP** **9h45/10h – 11h45/12h ou 13h/15h**
Matin **9h45/10h – 11h45/12h** **JEUX COLLECTIFS OU INTER-INDIVIDUELS** Chaque classe fait 4 équipes (numérotées de 1 à 4) équivalentes en nombre, compétence et représentants garçons/filles. Chaque équipe se rend sur le terrain de tennis de son numéro. Il y a donc 4 équipes de 6 élèves sur chaque terrain de tennis. Ces 4 équipes s'opposent sur des situations de jeu qui se succèdent ; des fiches présentent chaque contenu de jeu, 2 adultes référents animent les jeux Les adultes référents mettront en place les 5 jeux proposés ci-après. ***Chaque élève apporte sa raquette.***	Chaque classe fait 4 équipes équivalentes en nombre, compétence et représentants garçons/filles. Chaque quart de classe est réparti sur les 4 ateliers. 1 adulte référent anime pendant un temps déterminé une situation jeu (environ 20mn). Une rotation a lieu pour tous les groupes au même moment (1 vers 2, 2 vers 3, 3 vers 4, 4 vers 1). ***Les raquettes seront fournies par le club et la Ligue.***
APRES-MIDI **13h00 – 15h00**	**FORMULE** **Demi-journée** **X CE CM** **9h45/10h – 11h45/12h ou 13h/15h**
TOURNOI Chaque terrain de tennis est divisé en 6 mini-terrains (dans la longueur). Sur chaque mini-terrain est présent 1 élève de chaque classe : les élèves ont au préalable été classés de 1 à X selon leur niveau de compétences. 4 élèves de même niveau se rencontrent (mini-terrain n°1 les 4 élèves n°1 se rencontrent entre eux, etc…). ***Règles minimales :*** *- Service à la cuillère, derrière la ligne de fond.* *- Chaque joueur sert une fois puis on change.* *- On perd le point si le service ne retombe pas dans le camp adverse.* *- Lors du service, le joueur qui réceptionne doit attendre le rebond avant de frapper la balle.* Les élèves s'opposent en simple selon la formule championnat. Deux élèves jouent, un arbitre, l'autre note. Les élèves jouent pendant un temps déterminé (géré par l'adulte référent pour tous les terrains). Les élèves marquent des points à chacun de leur match (3) : 3 gagné, 2 égalité, 1 perdu et font leur total dans leur groupe en fin de rencontre.	**<u>Temps 1 30 mn JEUX DE COOPERATION ET D'OPPOSITION</u>** Chaque terrain de tennis est divisé en 6 mini-terrains (dans la longueur). Sur chaque mini-terrain est présent 1 élève de chaque classe : les élèves ont au préalable été classés de 1 à X selon leur niveau de compétences. Les 4 élèves de même niveau sur leur mini-terrain font des jeux de coopération, en simple en double. **<u>Temps 2 1h30 TOURNOI</u>** Les élèves se rencontrent sous forme de tournoi (mini-terrain n°1 les 4 élèves n°1 se rencontrent entre eux, etc…). ***Règles minimales :*** *- Service à la cuillère, derrière la ligne de fond.* *- Chaque joueur sert une fois puis on change.* *- On perd le point si le service ne retombe pas dans le camp adverse.* *- Lors du service, le joueur qui réceptionne doit attendre le rebond avant de frapper la balle.* Les élèves s'opposent en simple selon la formule championnat. Deux élèves jouent, un arbitre, l'autre note. Les élèves jouent pendant un temps déterminé (géré par l'adulte référent pour tous les terrains). Les élèves marquent des points à chacun de leur match (3) : 3 gagné, 2 égalité, 1 perdu et font leur total dans leur groupe en fin de rencontre. ***Chaque élève apporte sa raquette.***

Pour préparer la rencontre… Règles des jeux avec votre classe

JEU GS/CP/CE1

LES CIBLES

Faire 3 groupes sur les 4 équipes équivalentes en nombre, compétence et représentants garçons/filles.
Si possible mettre en place les 3 ateliers suivants ; sinon, mettre en place 4 fois le même à chaque séance.
Selon le nombre de balles disponibles, on définit au préalable le nombre de balles par joueur et par atelier.

Atelier 1- Lancer, frapper à la cuillère

Temps 1 : Lancer à la cuillère (de bas en haut), 3 balles successivement dans 3 zones (tracées à la craie ou délimitées par des coupelles) aux diamètres différents (diamètres 2m, 3m, 4m) ; on compte les réussites sur les 3 lancers dans les différentes zones (3 x 3 points)

Temps 2 : Effectuer le même trajet de bras (lancer à la cuillère) mais cette fois-ci en tenant la raquette pour frapper la balle directement contre un mur situé à 4 mètres (sans rebond au sol).

Deux possibilités : De profil, la balle est tenue main gauche, je lâche et je frappe avant le rebond ou je lâche et je frappe après le rebond.

Matériel: 3 zones – raquettes - balles tennis -

Atelier 2- Lancer à la main, bras cassé

Viser des cônes (on marque des points en fonction de la distance ou de l'orientation par rapport au lanceur).

Matériel: coupelles – 8 cônes -–Balles tennis

Atelier 3- Lancer à la main, bras cassé ou à la cuillère dans des cerceaux suspendus à la barre transversale du but de hand ou cercles tracés au mur (on marque des points en fonction de la taille des cerceaux).

Matériel: coupelles – 3 cerceaux - Balles tennis

JEU GS/CP/CE1

LA BALLE AU BUT

Les élèves sont regroupés par trois ou quatre.
But : marquer des points en faisant rouler la balle entre deux plots situés de part et d'autre du demi-terrain
2 joueurs se placent face à face. Chaque joueur a une raquette.

Au signal :

- le premier joueur pose la balle au sol et tire dans la balle pour marquer un but entre les deux plots adverses. Le deuxième joueur doit empêcher que la balle passe entre les deux plots en tapant dans la balle et en essayant lui aussi de marquer un point. L'échange s'effectue jusqu'au marquage d'un point. Chaque joueur qui encaisse un but est remplacé par un joueur en attente.

Matériel : 8 balles ; 16 raquettes, des coupelles

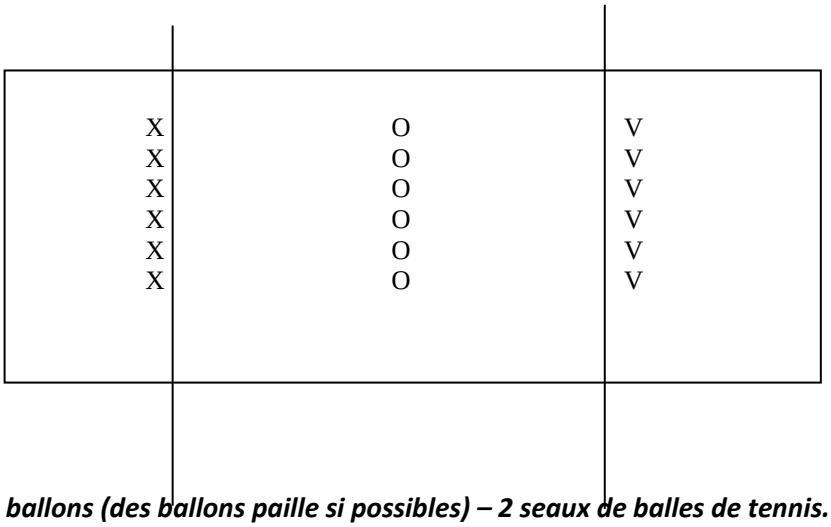
JEU GS/CP/CE1

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 possibles) – 2 seaux de balles de tennis.

JEU GS/CP/CE1

L'ECHANGE

But : effectuer le plus d'échanges possibles.

Les élèves sont par 2 face à face:

- Dans un premier temps, mettre en place autant d'espaces de jeu que de couples pour effectuer des échanges sans obstacles avec des balles en mousse.
- Ensuite, un obstacle sépare les deux joueurs et des échanges sont réalisés avec des ballons de baudruche.

Dans la cour, le gymnase… on peut tendre un élastique entre deux points fixes et placer les élèves de part et d'autre.

Matériel : 1 balle en mousse et 1 ballon de baudruche pour 2 ; 1 raquette par élève et des plots pour délimiter les espaces.
On peut changer le type de balle petit à petit : balles en mousse, petites balles, balles de tennis.

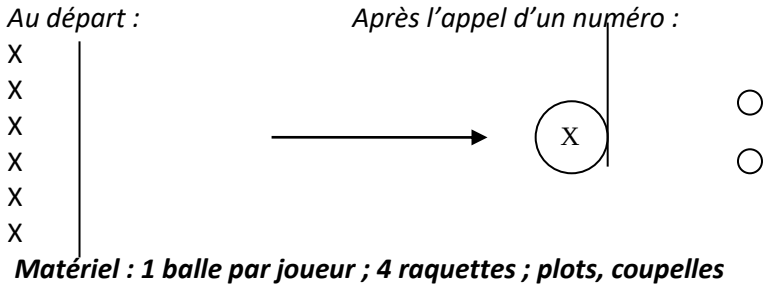
FORMULE TENNIS CM SUR LA JOURNEE

JEU CE2/CM

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 posée 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
Temps 2 : Idem mais relance avec la raquette (8 raquettes)

JEU CE2/CM

L'ECHANGE

Organisation générale : X duos dans une zone de 2m50 de large et 5 m de long
But : Faire le record de passes sur un temps donné.

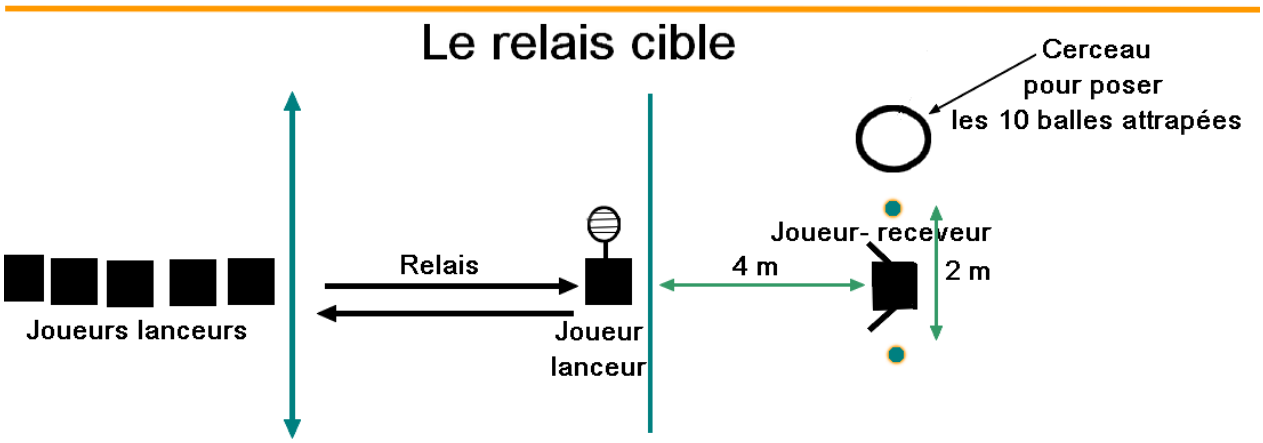
Temps 1 : Un lanceur à la main pour un retour sur joueur avec raquette.
Temps 2 : Les deux joueurs en coopération avec une raquette chacun.

Matériel : 1 balle par équipe ; 1 raquette par joueur, 4 coupelles pour délimiter le terrain
30 raquettes, 15 balles

JEU CE2/CM

LE RELAIS CIBLE

Faire 4 équipes équivalentes en nombre, compétences 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 entre deux plots séparés de 2 mètres. Sous forme de relais, les joueurs sont en colonne, le 1er joueur (joueur –lanceur) court avec la raquette jusqu'à la ligne de frappe, et frappe la balle (de volée ou après un rebond) en visant les mains du joueur-receveur. Ou le joueur receveur n'attrape pas la balle, le joueur-lanceur part rapidement la récupérer, ou le joueur receveur attrape la balle au vol et la pose dans le cerceau. Après l'une ou l'autre action, le joueur lanceur repart jusqu'à son camp pour passer la raquette au 2ème joueur de la file des joueurs-lanceurs.
Le joueur-receveur compte les balles attrapées et déposées dans le cerceau. Quand 10 balles ont été posées, il 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.



Dispositif à reproduire 4 fois pour les 4 équipes

Matériel : 4 raquettes, 4 seaux de balles ; coupelles ; 4 cerceaux

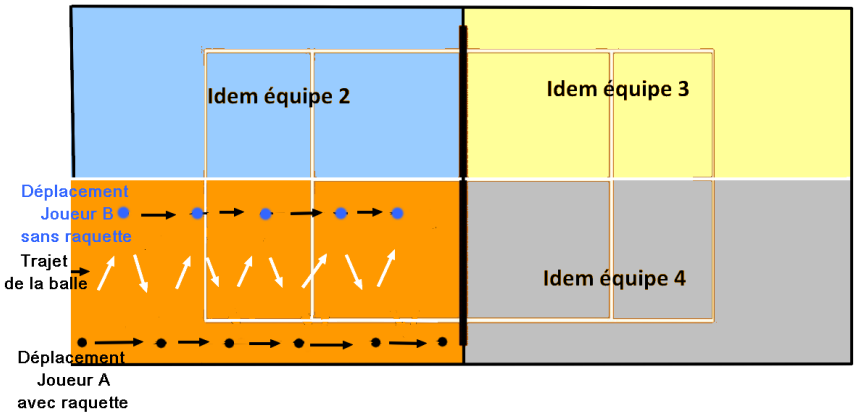
Variables :
- *Frapper de plus loin*
- *Raccourcir l'espace de réception du joueur receveur*
- *Frapper en revers*
- *Se déplacer en pas chassés*
- *Se déplacer avec la balle posée sur la raquette jusqu'à la ligne de frappe*

JEU CE2/CM

LA FRAPPE A 2 EN QUINCONCE

Les 4 équipes de chaque classe jouent en même temps. Chaque équipe occupe un quart du terrain.
But : Au signal, le joueur A lance la balle au joueur B, puis se déplace au deuxième plot, le joueur B relance à la main au joueur A au deuxième plot, et ainsi de suite en respectant le déplacement en ligne des joueurs, et du trajet de la balle en quinconce.
Temps 1 : En binôme, les deux joueurs se déplacent en lancent la balle à la main, à la cuiller sans raquette.
Temps 2 : En binôme, le joueur A avec raquette, frappe la balle vers le joueur B, qui l'attrape et la relance à la main… retour à l'extérieur pour ne pas gêner, et on change de rôle, le passeur-receveur devient frappeur et vis-versa.

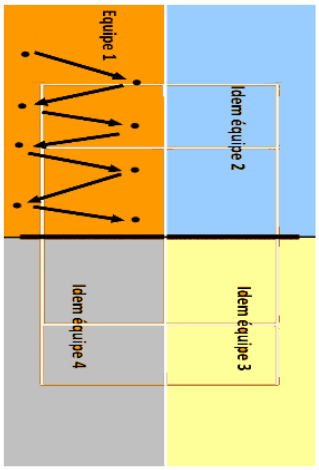
La frappe à 2 en quinconce



Matériel : 4 balles ; 16 à 18 raquettes, des coupelles

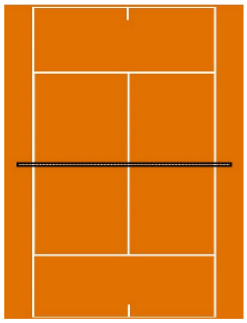
ORGANISATION SUR 4 TERRAINS

Terrain 1



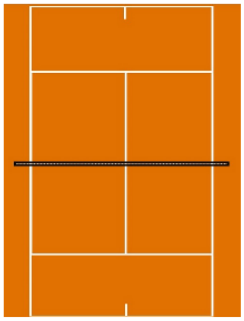
La frappe à 2 en quinconce

Terrain 2



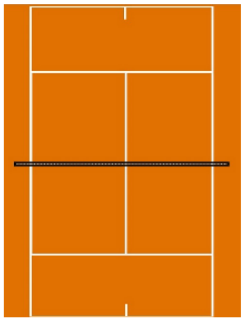
L'échange
(record de passes)

Terrain 3



Le béret tennis

Terrain 4



Le relais cible

<u>Fin des rencontres à 15h.</u>

FORMULE TENNIS CE/CM SUR LA DEMI-JOURNEE

JEUX CE2/CM (30mn)

Organisation :

1 joueur de chaque classe, de niveau similaire est sur chaque mini-terrain de tennis (4 joueurs)

Pendant 30mn :

1/ Jeu de coopération : En double : Faire le plus long échange sans perdre le contrôle de la balle, dans chaque équipe de double, on frappe la balle une fois sur deux. (5mn)

2/Jeu de coopération : Le mini-terrain est séparé en deux :

En simple, en ligne : Faire le plus long échange sans perdre le contrôle de la balle (5mn)

En simple, dans la diagonale : Faire le plus long échange sans perdre le contrôle de la balle (5mn)

4/ Jeu d'opposition : (15mn)

Mini-match en double sur 10 points :

- Service à la cuillère, derrière la ligne de fond.
- Chaque joueur de chaque équipe sert une fois puis on change.

TRAVAILLER LES ROLES SOCIAUX AU CYCLE 3 : LA COMPETENCE D'ORGANISATEUR

Comprendre la formule « CHAMPIONNAT » pour préparer les Masters Junior tennis

OBJECTIF 1 :

Maîtriser une méthode pour organiser un tournoi où toutes les équipes se rencontrent et une seule fois (match *aller* seulement ; pas de match *retour*)

A/ Partir de la situation-problème, énoncée et écrite au tableau :

4 élèves Alice, Fatou, Jules et Swan font un tournoi de tennis.
Ils doivent tous se rencontrer et une seule fois.
Combien y a-t-il de matchs ?

Laisser 10 à 15 minutes aux enfants pour élaborer une ébauche de réponse sur une feuille de brouillon, par groupe de 2.

Comportements observables :
- la consigne n'est pas comprise
- l'enfant n'entre pas dans l'activité car elle n'a pas de « sens » pour lui

Procédures utilisées :
- par essais successifs sans succès (dessins, opérations ...)
- par élimination successive non structurée
- par classement des matchs à partir d'un élève mais sans repérage des matchs répétés
- par classement ordonné des matchs amenant à un résultat juste
- par tableau à double entrée sans résultat probant
- par tableau à double entrée sans élimination des matchs retour ou des matchs contre soi-même
- par tableau à double entrée avec élimination des matchs retour et des matchs contre soi même

Ne pas hésiter à relancer les groupes qui n'ont pas compris la consigne

B/ Mise en commun

Envoyer quelques enfants au tableau avec le bon résultat ou une bonne démarche même partielle (5 à 10 minutes) du moins expert au plus expert.
On peut trouver :

- un classement ordonné Alice rencontre Fatou
Alice rencontre Jules
Alice rencontre Swan ... etc.

- des arbres Fatou
Alice Jules
Swan

Jules
Fatou
Swan ... etc.

- un tableau à double entrée

C/ Relancer les recherches, certains continuant sur leur "lancée", d'autres pouvant s'approprier une stratégie communiquée lors de la mise en commun.

D/ Structuration par le maître au tableau

- avec un classement ordonné
Alice rencontre Fatou
Alice rencontre Jules
Alice rencontre Swan
Fatou rencontre Jules
Fatou renontre Swan
Jules rencontre Swan

- sous forme « d'arbres »

La forme « tableau » peut faire l'objet d'une autre séance à moins qu'elle ait été présentée par un groupe d'enfants :

	Alice	Fatou	Jules	Swan
Alice	X	M	M	M
Fatou	O	X	M	M
Jules	O	O	X	M
Swan	O	O	O	X

Légende : X = on ne peut se rencontrer soi-même
O = pas de match retour (les équipes ne se rencontrent qu'une seule fois)
M = match

E/ Evaluation formative

Elle peut se faire sous forme de questions renforçant la compréhension :
- Est-ce que Fatou peut rencontrer Alice deux fois: oui non
- Combien de matchs fait Alice ?
- Fatou ?
- Jules ?
- Chaque élève ?
- Combien y a-t-il de matchs en tout ?
- Si Jules est malade et en vient pas, combien de matchs y a t-il ?
- etc ...

F/ Evaluation par un exercice d'application individuel :

5 élèves, **Lucie, Emma, Carine, Bruno et Pascal** font un tournoi d'escrime.
Si chaque élève rencontre tous les autres élèves une seule fois.
1/ Combien y a-t-il de combats ?
2/ S'ils se rencontrent tous 2 fois (matchs retour), combien y a t-il de combats ?

G/ Remédiation pour les enfants en échec

- Analyser la nature de l'erreur (voir comportements observables)
- Proposer un exercice en réduisant le nombre d'élèves dans le tournoi à 3
- Faire un mime avec les élèves
- Manipuler à partir d'une maquette du terrain de tennis et de « mini-joueurs » pour donner du sens à la situation-problème, avec également prise d'informations écrites.

<u>OBJECTIF 2</u> :

- Maîtriser la relation « points lors des matchs/points pour match gagné, nul ou perdu » dans une formule Championnat.
- Savoir retranscrire un résultat transformé en points sur un tableau
- Effectuer un classement en fonction d'un total de points.

Proposer une situation-problème à partir du postulat :

MATCH GAGNE : 3 points
MATCH NUL : 1 point (nul : chacune des deux équipes a le même nombre de buts, y compris 0)
MATCH PERDU : 0 point

Pour éviter les confusions classiques « buts-points », possibilité de prendre d'abord quelques exemples avec des matchs de basket-ball, les écarts numériques entre points et buts étant très importants.
Attention aux confusions dues à la **correspondance ordonnée** des 2 équipes et de leur score : CM-CE2 : 35-48 ...l'équipe gagnante étant dans ce cas les CE2.

A/Par groupe de 2 à 3 élèves, effectuer l'exercice à partir de la liste de matchs suivants avec des scores pour effectuer la relation :

Exemples:	Matchs
BASKET:	Chicago bulls - Celtic Boston: 1O5-95 Limoges - Montpellier : 99-113 Points pour Chicago bulls : Points pour Celtic Boston : Points pour Limoges : Points pour Montpellier :
RUGBY :	Pau-Tarbes : 37-15 Toulouse-Agen : 17-17 Points pour Pau : Points pour Tarbes : Points pour Toulouse : Points pour Agen :
FOOTBALL :	P. S.G-Nantes : 3-3 Auxerre-Lille : 5-1 Monaco- Saint-Etienne : 0-1 Points pour P.S.G : Points pour Nantes : Points pour Auxerre : Points pour Lille : Points pour Monaco : Points pour Saint-Etienne :

B/ Par groupe de 2 à 3 élèves, effectuer le même exercice avec un championnat fictif, le report des points s'effectuant sur un tableau :

MATCH GAGNE: 3 points
MATCH NUL: 2 points
MATCH PERDU: 1 point

Matchs joués:

ALICE –FATOU : 9 -11
JULES - SWAN: 7 - 11
ALICE - JULES: 11 - 5
FATOU - SWAN: 8 - 11
ALICE - SWAN : 6 – 11
FATOU - JULES : 11 - 7

Tableau :

	1er match	2eme match	3eme match	Total	Classement
ALICE					
FATOU					
JULES					
SWAN					

C/ Mise en commun (secrétaires des groupes envoyés au tableau)

Comportements observables :

- L'élève confond points de score et points du championnat et retranscrit tantôt les uns tantôt les autres
- L'élève oublie ou n'assimile pas la correspondance ordonnée « points de scores/points du championnat »
- L'élève ne comprend pas qu'un match implique 2 transcriptions de points sur le tableau (un pour chaque élève)
- L'élève ne sait pas où placer les points sur le tableau
- La notion de classement n'a pas été abordée ou mal assimilée précédemment, et l'élève ne comprend que confusément le rapport « points/classement »
- En cas de deux ex-aequo dans le classement (exemple 2 deuxième), l'élève « ne décale pas » d'un classement le joueur suivant (4ème et non 3ème)
-

D/ Evaluation par un exercice d'application individuel :

A/ Exercice d'application sur le résultat des combats à partir de la situation-problème, énoncée et écrite au tableau :

Voici le résultat des combats :

Alain gagne contre Carine : 3 touches à 0
Berthe gagne contre Dino : 3 touches à 1
Carine gagne contre Dino : 3 touches à 1
Alain gagne contre Berthe : 3 touches à 2
Alain gagne contre Dino : 3 touches à 1
Carine gagne contre Berthe : 3 touches à 1

Construis un tableau pour classer les élèves escrimeurs en fonction de leur victoires, en sachant que :
. Une victoire = 1 point
. Une défaite = 0 point.

Remédiations :
- Se servir d'un réel tournoi comme préalable pour que l'élève vive la situation,
- L'accompagner durant les matchs pour la retranscription des résultats (mini-tableau personnel des matchs, des résultats...)
- Organiser des petites rencontres sous forme de championnat entre élèves (jeux de dames, échecs, ping-pong...), et demander aux enfants de verbaliser et lister leurs actions et résultats
- Revenir au premier exercice pour bien comprendre la relation buts ou touches /points
- Pour éviter les confusions dues à la correspondance ordonnée, présenter les matchs sous la forme : CM2 : 2 buts, CM1 : 3 buts
- Faire colorier au tableau
  en rouge, les équipes qui ont perdu
  en orange, les équipes qui ont fait match nul
  en vert, les équipes qui ont gagné
- Faire correspondre les mêmes couleurs au postulat :

Match gagné : 3 points Match nul : 1 point Match perdu : 0 point

La retranscription au tableau est alors faite non directement en fonction des résultats mais à partir des couleurs, indiquant la victoire, le nul ou la défaite.
Cette méthode permet de ne pas oublier de résultats (2 résultats pour un match).
- Revoir la notion de classement dans une séquence spécifique

Prolongements éventuels :
- Nécessité de travailler sur la formule « coupe » avec **élimination directe** (lecture et écriture en arborescence) (dans une formule « coupe », l'équipe gagnante continue le tournoi, l'équipe perdante est éliminée.)
- Nécessité de travailler sur des **formules mixtes** (championnat/coupe) que l'on rencontre durant la coupe du monde de football, la Champion's League, les Masters de tennis, etc.

Exemple :
1/ Première phase : Poules qualificatives avec formule championnat

Poule A	1er match	2eme match	3eme match	Total	Classement
CE1A					
CE2A					
CM1A					
CM2A					

Les deux premiers de la poule sont qualifiés.

Poule B	1er match	2eme match	3eme match	Total	Classement
CE1B					
CE2B					
CM1B					
CM2B					

Les deux premiers de la poule sont qualifiés.
2/ Deuxième phase : Formule Coupe (élimination directe) :
a/ Le premier de la poule A rencontre le deuxième poule B (demi-finale)
b/ Le premier de la poule B rencontre le deuxième de la poule A (demi-finale)
c/ Les deux vainqueurs se rencontrent. (Finale)
- Exercices où l'on essaie à l'inverse d'interpréter les résultats à partir du tableau et non des matchs
- Exercices à partir de la lecture de journaux sportifs (ex. 18ème journée du championnat de France de rugby...)
- Suivi de championnats de sports collectifs (football, rugby, handball…), de la Coupe du monde de sports collectifs (football, rugby, handball…), des J.O.
- Réinvestir ce travail pour une éventuelle parution dans un journal d'école
- Suivi d'un tournoi « in vivo » avec une fiche personnelle où l'on inscrit les résultats au fur et à mesure des rencontres

TRAVAILLER LES ROLES SOCIAUX AU CYCLE 3 : SAVOIR GERER LA FEUILLE DE MATCH

Feuille de match pour un groupe de 5 élèves

JOUEUR 1 **école :** **ville :**	**JOUEUR 2** **école :** **ville :**	**JOUEUR 3** **école :** **ville :**	**JOUEUR 4** **école :** **ville :**	**JOUEUR 5** **école :** **ville :**
Prénom:	*Prénom:*	*Prénom:*	*Prénom:*	*Prénom:*

1/ Déroulement des matchs et points marqués

Match gagné : 3 points Egalité : 2 points Match perdu : 1 point

	points marqués		***points marqués***
Joueur 1		Joueur 2	
Joueur 3		Joueur 4	
Joueur 1		Joueur 5	
Joueur 2		Joueur 3	
Joueur 1		Joueur 4	
Joueur 2		Joueur 5	
Joueur 1		Joueur 3	
Joueur 2		Joueur 4	
Joueur 3		Joueur 5	
Joueur 4		Joueur 5	

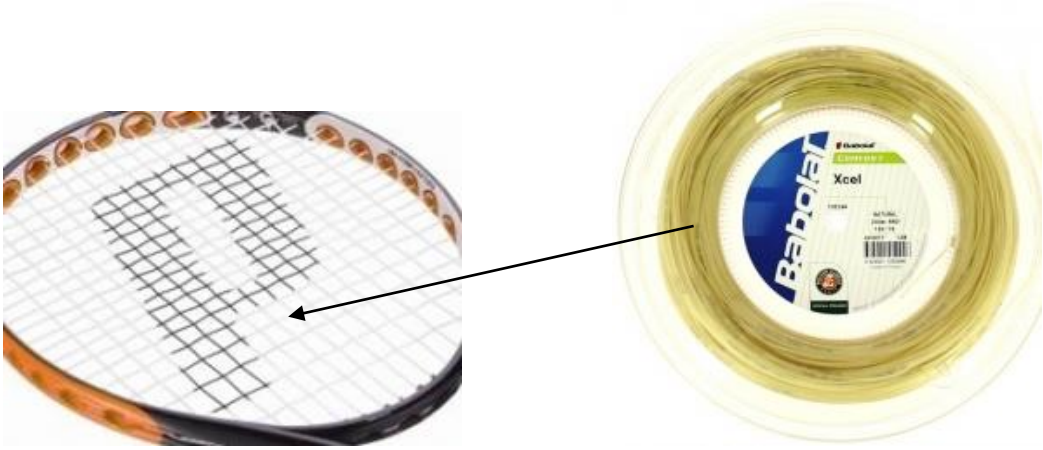
2/ Résultats (points marqués à chaque match)

	match 1	**match 2**	**match 3**	**match 4**	**Total**	**Classement**
Joueur 1						
Joueur 2						
Joueur 3						
Joueur 4						
Joueur 5						

FICHES « LANGAGE » GS – CP

Décris les images :

1.



2.

3.

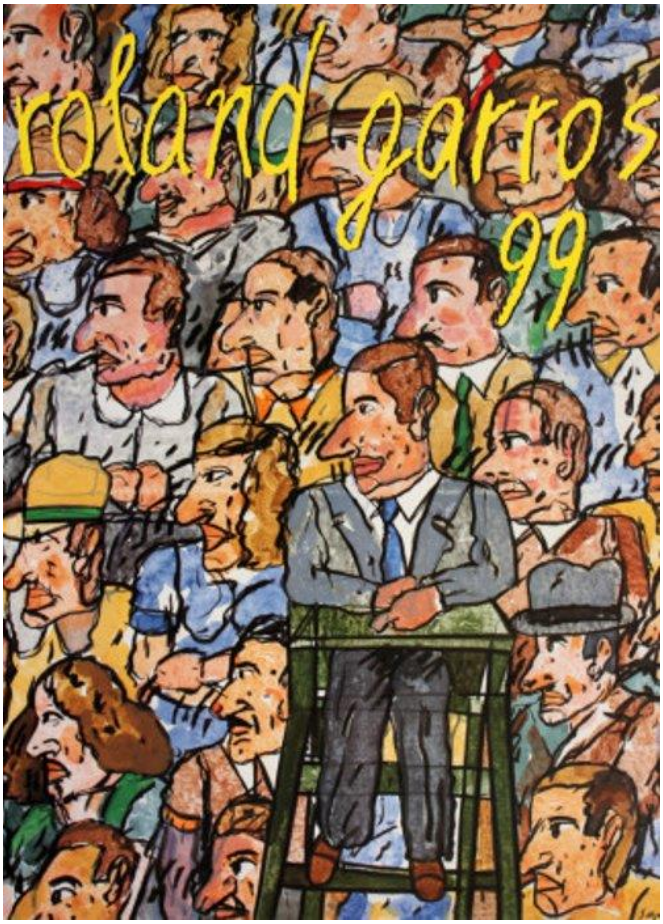
4.

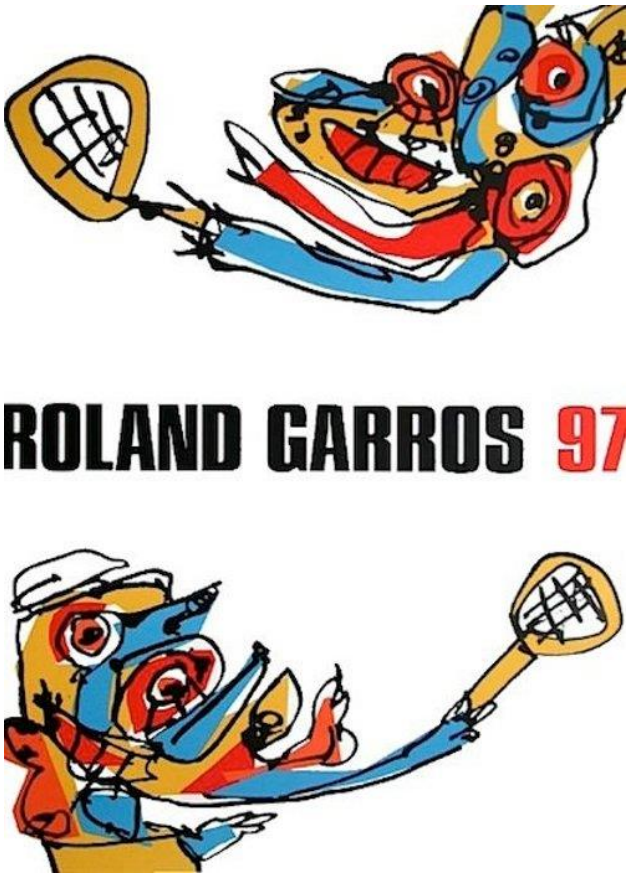
5.

6.

7.

8.

9. 



10.

Vocabulaire

Image 1 : raquette/manche/cadre/grip

Image 2 : tamis/cordage

Image 3 : métier/cordeur de raquette/machine à corder/tendre/cordage cassé/réparer

Image 4 : terrain de tennis/terre battue/synthétique/spectateurs/juge arbitre/juge de lignes/ramasseurs de balles/ gradins/tribunes

Image 5 : coupe/victoire/Djokovic/victoire/joie/défaite/Jo-Wilfried Tsonga

Image 6 : coup droit/revers/revers à 2 mains/chaussures de tennis/court de tennis/surface synthétique/Sharapova/Serena Williams

Image 7 : service/Servir/Engager pour débuter l'échange/bandeau pour les cheveux, et la sueur/poignets pour la sueur/viser avec le bras/chaise/juge de ligne

Image 8 : peinture ancienne/tenue différente/robe/chapeau/ombrelle

Image 9 : affiche/pour donner une information, pour faire de la publicité pour le spectacle/dessin/spectateurs/chaise/juge arbitre/regards du même côté/têtes

Image 10 : affiche/dessin comme les enfants/raquettes/texte au milieu=filet de tennis