



MODULE D'ENSEIGNEMENT EN EPS DE LA COUR AU COURT

Module pour l'activité support Tennis de la MS au CE1



**ACADÉMIE
DE LYON**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

DSDEN DU RHONE - COMITE DU RHONE LYON METROPOLE DE TENNIS



Module Tennis De la cour au court

Remerciements particuliers

à Jacques Laprée président du comité du Rhône Lyon métropole de tennis

à Sylvie Sorg agent de développement du comité du Rhône Lyon métropole de tennis

à Bernard Boyer conseiller technique territorial du comité du Rhône Lyon métropole de tennis

à Olivier Douvily , commission tennis scolaire ligue ARA de tennis

aux CPC EPS du Rhône impliqués dans la formalisation de ce document et de la formation des enseignants afférente : Victor Jeannesson, Annie Vitté, Marion Loubière-Seydoux, Estelle Mayet, Grégory Gouzil

Table des matières

MODULE TENNIS 1	6
Situation de découverte.....	8
MODULE TENNIS 2	19
Situation de découverte.....	20
Situation de référence 1	23
SITUATION DE REFERENCE 2	21
SITUATION DE STRUCTURATION 1	25
SITUATION DE STRUCTURATION 2.....	27
SITUATION DE STRUCTURATION 3.....	29
SITUATION De BILAN 1	31
SITUATION DE BILAN 2.....	33
MODULE TENNIS 3	35
SITUATION De decouverte.....	Erreur ! Signet non défini.
SITUATION De reference 1	37
SITUATION DE REFERENCE 2	39
SITUATION DE STRUCTURATION 1	41
SITUATION DE STRUCTURATION 2.....	43

SITUATION DE BILAN	45
ANNEXES : Situations des déménageurs.....	49
Situation 1	50
Situation 2.....	54
Situation 3.....	56
Situation 4.....	58
Situation 5.....	Erreur ! Signet non défini.
Situation 6.....	60
Situation 7.....	62
Situation 8.....	64
Situation 9.....	66
Situation 10.....	68

INTRODUCTION

Pourquoi un document départemental « de la cour au court » alors qu'il existe un site Canopé dédié et des fiches d'activité déjà toutes prêtes ?

C'est parce que l'enseignement des compétences attendues dans le domaine « agir s'exprimer comprendre à travers l'activité physique au cycle 1 et celui de l'EPS au cycle 2 ne peuvent se réduire à l'acquisition des compétences tennistiques. Celles-ci sont définies sur le site Canopé de la manière suivante :

- lire les trajectoires des balles reçues après un envoi à la main ou avec une raquette.
- Se déplacer et se (re)placer pour déplacer/envoyer/renvoyer la balle dans le camp adverse avec une raquette

Ce document départemental et partenarial propose de mieux tenir le lien action –pensée- langage incontournable dans le champ de l'éducation physique scolaire et de proposer une réelle progressivité dans la construction de la notion d'opposition.

- Collaborer, coopérer, s'opposer à la maternelle et conduire et maîtriser un affrontement interindividuel ou collectif au cycle 2 induisent cette progressivité.

« Apprendre à jouer ensemble en respectant des règles et des rôles inscrivant les relations dans un rapport civilisé » est un enjeu éducatif majeur.

Il doit se décliner dans des contenus d'enseignement et des situations permettant à chacun :

- de s'engager progressivement en fonction de ses ressources et de réussir
- d'accepter de tenir progressivement les différents rôles sociaux pour pouvoir jouer ensemble
- d'envisager de jouer et d'apprendre avec tous les autres élèves de la classe

C'est donc **un petit pas de côté** et **un pas en avant** pour permettre aux enseignants de programmer cette activité et ces apprentissages en s'assurant de :

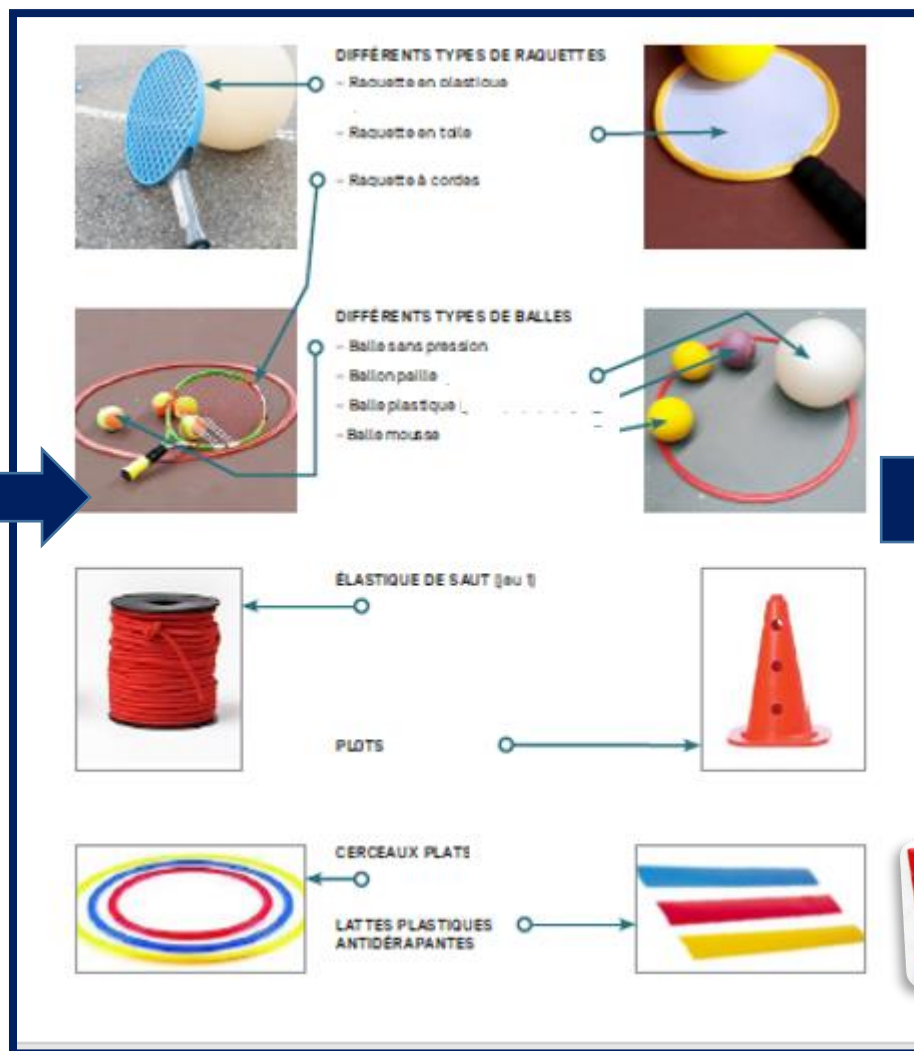
- la progressivité des apprentissages : chaque module comprend différentes phases
- leur continuité : un tel module nécessite à minima 12 à 15 séances d'apprentissage
- leur conformité aux programmes d'EPS de l'école

Les 3 modules d'apprentissage de tennis ne correspondent pas forcément aux niveaux MS-GS-CP-CE1.

Ils correspondent plutôt à : Année 1 – Année 2 – Année 3 (en fonction de la pratique des élèves)

Le principe du dispositif est le lien fait par le CPC EPS avec un club de tennis local qui assurera le prêt d'un kit matériel aux écoles qui le demanderont.

Le kit est constitué des éléments suivants



L'utilisation du matériel doit être réfléchi et pensée en fonction des besoins et ressources des élèves

Lors du premier module, les élèves apprendront d'abord à lancer et rattraper des ballons-paille à la main avant de les pousser avec des raquettes au manche très court.

Ensuite le ballon deviendra une balle très molle et on pourra prendre une raquette au tamis plus rigide et au manche plus long.

Cette progressivité doit correspondre aux besoins de chaque enfant.

→ Il n'est pas obligatoire de tous jouer avec la même balle et la même raquette, si les ressources des élèves sont très différentes !

Un effort particulier a été fait dans la progressivité et la diversité du matériel des kits, c'est une richesse que de pouvoir l'utiliser à bon escient.

MODULE TENNIS



Pré-requis : Appropriation du jeu des déménageurs en classe de PS et/ou MS

DECOUVERTE (entre 4 et 7 séances)	STRUCTURATION (entre 7 et 10 séances)	BILAN (2 séances)
<p>→ Jouer ensemble en respectant des règles et des rôles : collaborer</p>	<p>→ Progresser dans sa maîtrise de la conduite de balle</p> <p>→ S'organiser collectivement pour mieux jouer ensemble</p>	<p>→ Identifier sa capacité à envoyer et à renvoyer</p> <p>→ Identifier sa capacité à s'organiser collectivement pour jouer ensemble</p>
<p>Le jeu des déménageurs</p> <p>Situation 1 (cf annexes)</p>	<p>La rivière aux crocodiles</p> <p>Situation 2, 3</p> <p>Jeu des ballons de la rivière</p> <p>Situation 4</p>	<p>La rivière aux crocodiles avec raquette</p>

SITUATION DE DECOUVERTE



Les déménageurs



[Voir doc annexe](#)

Situation n° 1 – Sans raquette

Situation n° 2 – Avec raquette

Situation n° 3 - Slalom

Situation n° 4 – Vider la caisse

SITUATION DE STRUCTURATION N°2

Nombre de séances : 3 à 4 séances

LA RIVIERE AUX CROCODILES

Coopérer

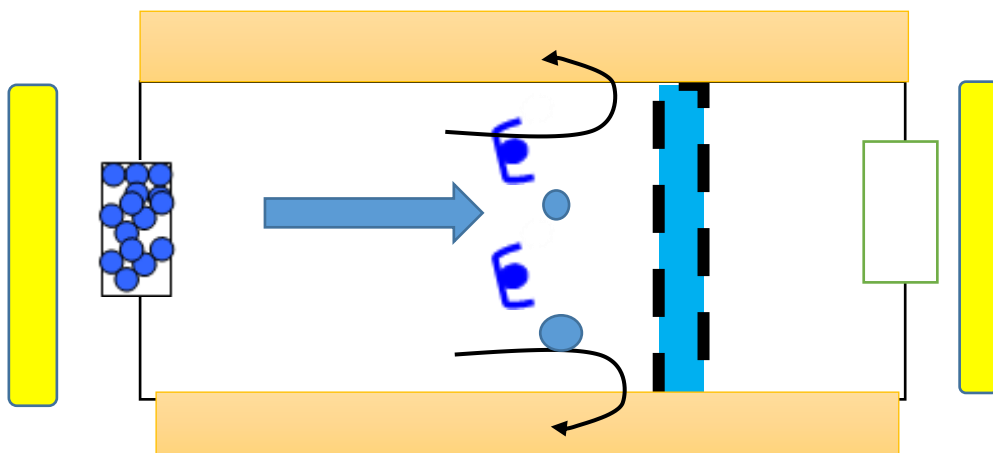


OBJECTIF

Transporter une balle et transmettre à un partenaire



DISPOSITIF
2 dispositifs dupliqués



ORGANISATION MATERIELLE

2 caisses de couleurs différentes

- caisse 1 (remplie de balles/ballons)
- caisse 2 vide

1 banc ou zone délimitée par des plots (la rivière)

Dossards : 2 couleurs

Signal sonore



Espace :

- délimitation du terrain par du matériel
- matérialisation de 2 zones de retour



ORGANISATION HUMAINE

2 groupes de joueurs



TÂCHE DE L'ÉLÈVE



BUT

Transporter des objets collectivement vers la caisse.



CONSIGNES

Prendre un ballon dans la caisse pleine et le transporter dans la caisse vide.
Prendre 1 seul ballon.

On ne peut pas traverser la rivière :
Donner le ballon à l'enfant qui est de l'autre côté de la rivière. L'enfant va le poser dans la caisse vide.
→ Revenir par le chemin de retour



CRITERE DE REUSSITE

Transporteur 1
Réussir à transporter un ballon et le transmettre à un autre joueur de l'autre côté.

Transporteur 2
Prendre la balle et la poser dans la caisse.



SIMPLIFICATIONS (S) / COMPLEXIFICATIONS (C)

C1 : faire rouler le ballon jusqu'à la rivière et le faire rouler par-dessous le banc

C2 : lancer le ballon par-dessus la rivière

SITUATION DE STRUCTURATION N° 3

Nombre de séances : 3 à 4 séances

LA RIVIERE AUX CROCODILES

Coopérer

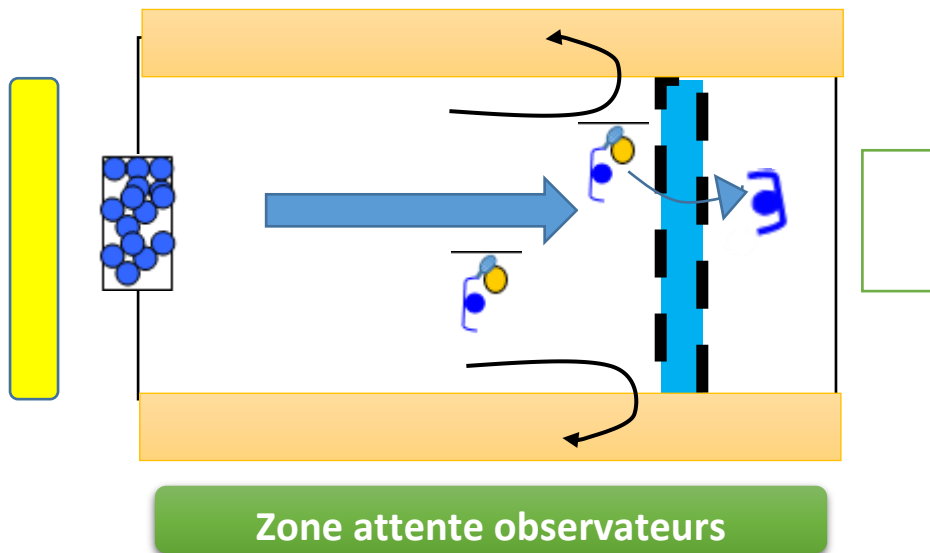


OBJECTIF

Transporter une balle avec une raquette et la transmettre à un partenaire



DISPOSITIF
2 dispositifs dupliqués



ORGANISATION MATERIELLE

2 caisses de couleurs différentes

- caisse remplie de balles/ballons
- caisse vide

Des raquettes

1 banc ou zone délimitée par des plots (la rivière)

Dossards : 2 couleurs

Signal sonore

Espace :

- délimitation du terrain par du matériel



ORGANISATION HUMAINE

2 groupes de joueurs (joueurs, observateurs)



TÂCHE DE L'ÉLÈVE



BUT

Transporter des balles avec sa raquette vers la caisse



CONSIGNES

Prendre un ballon dans la caisse pleine et le faire rouler avec la raquette jusqu'à la rivière.

Chaque enfant prend 1 seul ballon.

Arrivé à la rivière, faire rouler la balle à l'enfant de l'autre côté. L'enfant de l'autre côté fait rouler la balle avec la raquette jusqu'à la caisse vide

→ Revenir par le chemin de retour



CRITERE DE REUSSITE

Transporteur 1

Réussir à faire rouler la balle avec la raquette et la transmettre au joueur de l'autre côté de la rivière.

Transporteur 2

Faire rouler la balle jusqu'à la caisse vide et la poser à l'intérieur.

C1 : transporter le ballon posé sur le tamis

C2 : arrivé à la rivière, lancer la balle avec sa raquette

SITUATION DE STRUCTURATION

Nombre de séances : 2

LE JEU DES BALLONS DANS LA RIVIERE

S'opposer

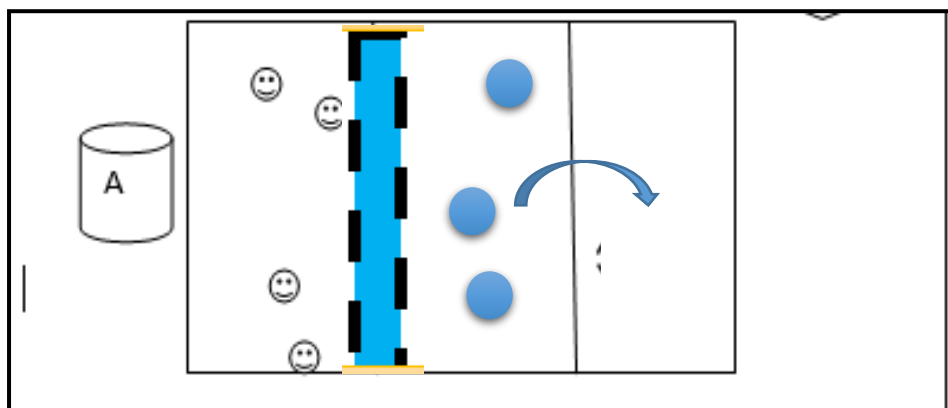


OBJECTIF

S'opposer en faisant rouler la balle pour atteindre une cible



DISPOSITIF



Zone attente observateurs



ORGANISATION MATERIELLE

Des raquettes

1 banc ou zone délimitée par des plots (la rivière)

Dossards : 2 couleurs (2 équipes : 1 groupe joueur, 1 groupe observateur)

- 3 ou 4 gros ballons dans la rivière.

-Des bancs pour séparer le camp de la rivière

-1 caisse de petites balles

Un signal sonore (signal du début de jeu et de fin de jeu)

Espace :

- délimitation du terrain par du matériel



ORGANISATION HUMAINE

1 groupes de joueurs

1 groupe observateur : ils regardent si les ballons traversent la rivière



TÂCHE DE L'ÉLÈVE



BUT

Faire traverser la rivière aux gros ballons



CONSIGNES

Au signal, lancer une balle sur le gros ballon dans la rivière pour le pousser de l'autre côté.

On ne marche pas dans la rivière.

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de ballons dans la rivière.



CRITERE DE REUSSITE

Au signal, réussir à lancer une balle pour toucher le gros ballon dans la rivière et le pousser sur la rive de l'autre côté.

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de ballons dans la rivière.



SIMPLIFICATIONS (S) / COMPLEXIFICATIONS (C)

S1 : Augmenter le nombre de gros ballons

C2 : utiliser la raquette

C2 : réduire nombre de gros ballons

SITUATION DE STRUCTURATION

Nombre de séances : 4 séances

LE JEU DES BALLONS DANS LA RIVIERE

S'opposer



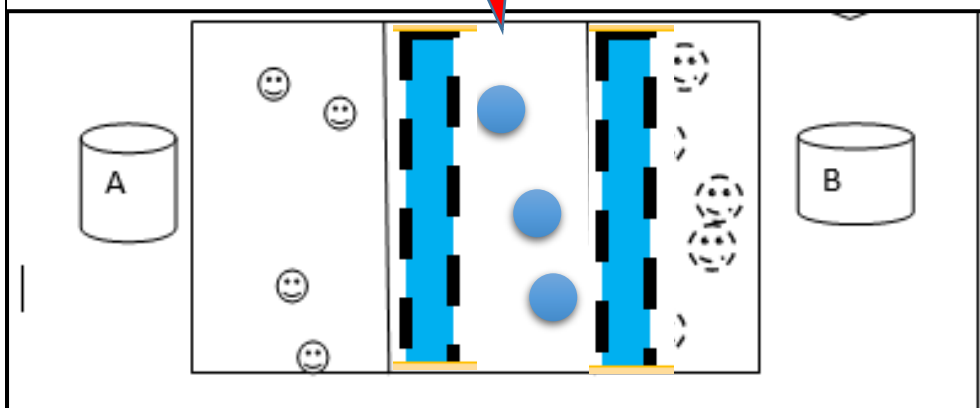
OBJECTIF

S'opposer en faisant rouler la balle pour atteindre une cible



DISPOSITIF

La rivière



Zone attente observateurs



ORGANISATION MATERIELLE

Des raquettes

2 bancs ou zone délimitée par des plots (la rivière)

Dossards : 3 couleurs (3 équipes : 2 groupes joueurs, 1 groupe observateur)

- 3 ou 4 gros ballons dans la rivière.

- Des bancs pour séparer la rivière des 2 rives

- 2 caisses de petites balles pour chaque équipe (A et B)

Un signal sonore (signal du début et de fin de jeu)

Espace :

- délimitation du terrain par du matériel



ORGANISATION HUMAINE

2 groupes de joueurs qui s'opposent

1 groupe observateur



TÂCHE DE L'ÉLÈVE



BUT

Avoir le moins de gros ballons dans son camp à la fin du jeu



CONSIGNES

Au signal, lancer une balle sur le gros ballon dans la rivière pour le pousser de l'autre côté.

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de ballons dans la rivière.

Pour gagner, il faut avoir le moins de gros ballons sur la rive de son équipe.



CRITERE DE REUSSITE

Au signal, réussir à faire rouler une balle avec sa main pour toucher le gros ballon dans la rivière pour le pousser sur la rive de l'autre côté, sans marcher dans la rivière.

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de ballons dans la rivière.

Pour gagner, il faut avoir le moins de gros ballons sur la rive de son équipe.



SIMPLIFICATIONS (S) / COMPLEXIFICATIONS (C)

S1 : Augmenter le nombre de gros ballons

C1 : le jeu s'arrête quand la rivière est vidée des gros ballons

C2 : utiliser la raquette

C2 : réduire nombre de gros ballons

BILAN

Nombre de séances : 2

LA RIVIERE AUX CROCODILES

Coopérer



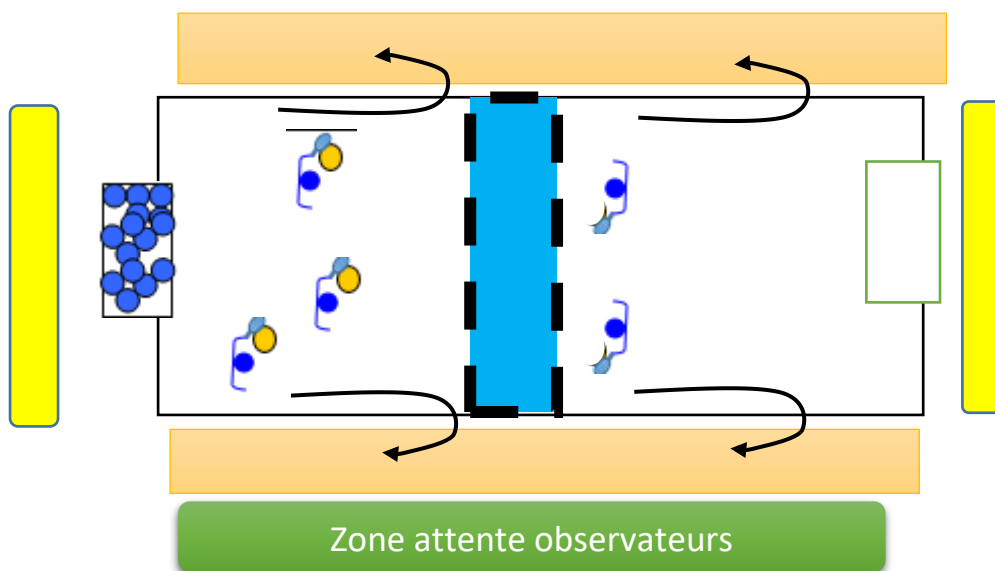
OBJECTIF

Transporter une balle avec la raquette et la transmettre à un partenaire



DISPOSITIF

2 dispositifs dupliqués



ORGANISATION MATERIELLE

2 caisses de 2 couleurs différentes

- caisse remplie de balles/ballons
- caisse vide

1 banc ou zone délimitée par des plots (la rivière)

Dossards : 2 couleurs

Signal sonore

Espace :

- délimitation du terrain par du matériel







ORGANISATION HUMAINE

2 groupes de joueurs



TÂCHE DE L'ÉLÈVE

 BUT	 CONSIGNES	 CRITERE DE REUSSITE
<p>Transporter les ballons de l'autre côté</p>	<p>Prendre un ballon dans la caisse pleine et le faire rouler avec la raquette jusqu'à la rivière. Chaque enfant prend 1 seul ballon.</p> <p><u>Transporteur 1 :</u> Pousser le ballon par-dessous le banc jusqu'à un autre joueur de l'autre côté. Revenir par le chemin de retour</p> <p><u>Transporteur 2 :</u> Arrêter la balle avec sa raquette. Prendre la balle et la faire rouler jusqu'à la ligne et la poser dans la caisse. Revenir par le chemin de retour</p>	<p><u>Transporteur 1</u> - Réussir à transporter toutes les ballons un par un</p> <p><u>Transporteur 2</u> - Réussir à faire rouler jusqu'à la ligne.</p>
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <h3>SIMPLIFICATIONS (S) / COMPLEXIFICATIONS (C)</h3> <p>C1 : faire rouler ballon jusqu'à la rivière et l'envoyer par-dessus le banc avec la raquette C2 : augmenter la largeur de la rivière</p> </div> </div>		

DECOUVERTE (4 séances)	REFERENCE (2 séances)	STRUCTURATION (6 séances)	BILAN (2 séances)
<p>→ <i>Jouer ensemble en respectant des règles et des rôles</i></p>	<p>→ <i>Identifier sa capacité à envoyer et renvoyer en coopérant</i></p>	<p>→ <i>Progresser dans sa maîtrise de conduite de balle</i></p> <p>→ <i>Anticiper la trajectoire de la balle</i></p> <p>→ <i>Progresser dans sa maîtrise de l'envoi de balle</i></p> <p>→ <i>S'organiser collectivement pour mieux jouer ensemble</i></p>	<p>→ <i>Identifier sa capacité à envoyer et renvoyer en coopérant</i></p> <p>→ <i>Identifier sa capacité à s'organiser collectivement pour jouer ensemble</i></p>
<p>Le jeu des déménageurs</p> <p>Situation n° 4, 5, 6, 7, 8</p>	<p>Le jeu du but</p> <p>Le record d'échanges</p>	<p>Le golf raquette</p> <p>Le jeu du crocodile</p> <p>Le jeu de la rivière</p>	<p>Le jeu du but</p> <p>Le jeu du rebond</p>



SITUATION DE DECOUVERTE

2

Les déménageurs



[Voir doc annexe](#)


[Situation n° 4 – Sans raquette](#)

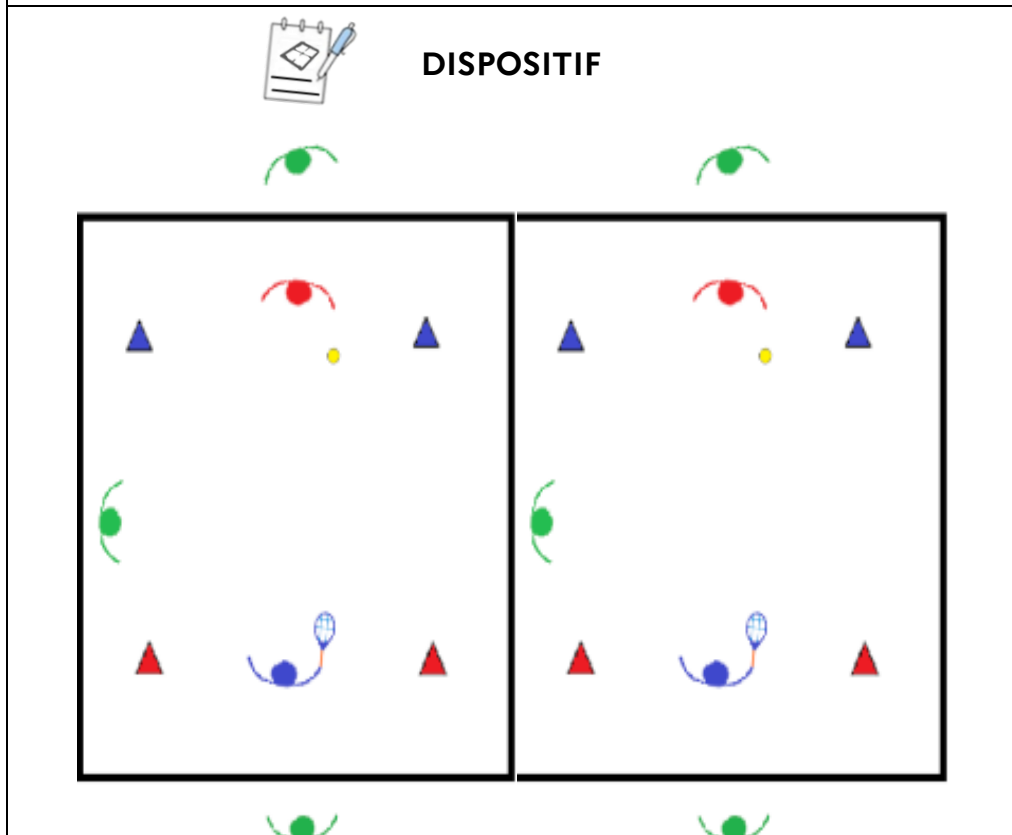
[Situation n° 5 – Avec raquette](#)


[Situation n° 6 - Slalom](#)

[Situation n° 7 – Vider la caisse](#)


SITUATION DE REFERENCE 1 NOMBRE DE SEANCES : 2	LE RECORD D'ECHANGE
---	----------------------------






 OBJECTIF Identifier sa capacité à envoyer et renvoyer en coopérant




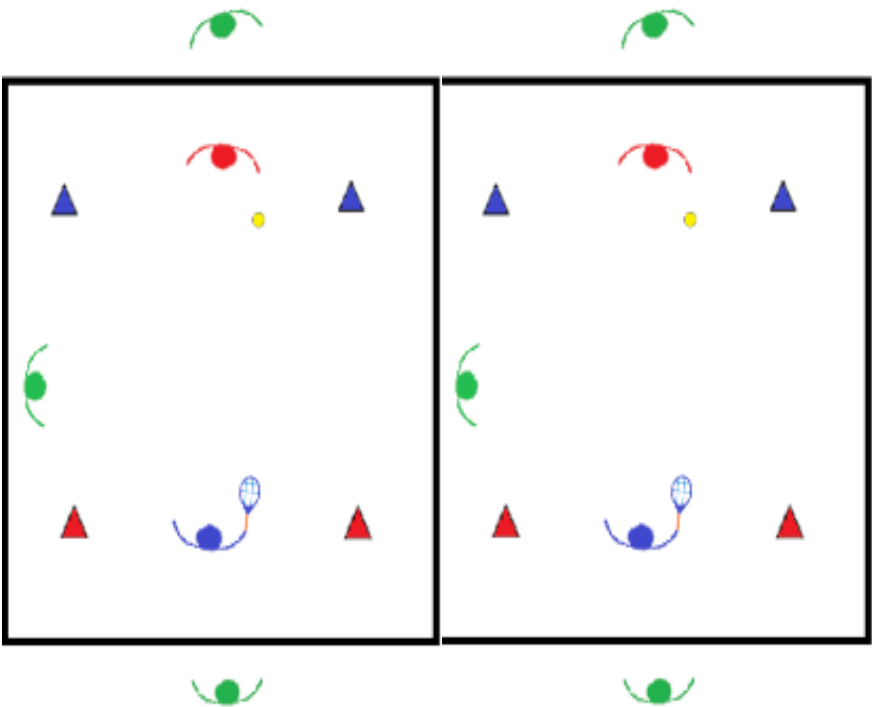










- | |
|--|
|  ORGANISATION MATERIELLE






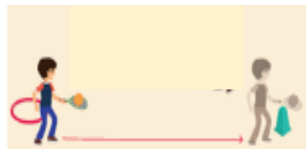
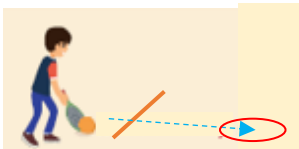


pour un binôme |
| <ul style="list-style-type: none"> 2 raquettes 1 balle en mousse 4 plots définissant la zone 1 chronomètre 1 fiche de score pour le binôme Signal sonore |






 ORGANISATION HUMAINE
<ul style="list-style-type: none"> Groupe de 2 joueurs + 1 arbitre 2 organisateurs ramassent et renvoient la balle à l'envoyeur si besoin

 TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
 BUT Réaliser le plus grand nombre d'échanges.	 CONSIGNES S'envoyer et se renvoyer la balle en la faisant rouler. L'échange s'arrête lorsque la balle sort du terrain. Temps de jeu de 3 minutes	 CRITÈRE DE RÉUSSITE Réussir à se renvoyer le plus grand nombre de balles
 SIMPLIFICATIONS (S) / COMPLEXIFICATIONS (C) (C) Augmenter le nombre de balle.		

<p>SITUATION DE REFERENCE 2</p> <p>Nombre de séance : 2</p>	<p>LE JEU DU BUT</p> <p>Coopérer</p> 
<p> OBJECTIF</p> <p>Identifier sa capacité à renvoyer en coopérant</p>	
<p> DISPOSITIF</p> 	<p> ORGANISATION MATERIELLE</p> <p>pour un binôme</p> <p>1 raquette 1 balle en mousse ou 1 ballon paille 4 plots (2 pour chaque but) signal sonore</p> <p> ORGANISATION HUMAINE</p> <p>Groupe de 2 joueurs + 1 arbitre 2 organisateurs ramassent et renvoient la balle à l'envoyeur.</p>

 TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
<div style="text-align: center;">  BUT </div> <p>Coopérer pour effectuer un renvoi en faisant rouler la balle avec la raquette.</p>	<div style="text-align: center;">  CONSIGNES </div> <p>Pour les binômes :</p> <p>Le lanceur lance à la main. Le renvoyeur bloque la balle puis la renvoie avec la raquette (10 envois chacun)</p> <p>Les rôles changent à l'issue des 10 essais de chaque joueur.</p>	<div style="text-align: center;">  CRITERE DE REUSSITE </div> <p>Réussir à renvoyer la balle entre les 2 plots de son partenaire.</p>
	<div style="text-align: center;">  ARBITRES </div> <p>Compter le nombre d'envoi de balles réussi sur 10 envois et le noter sur une feuille de score.</p>	
<div style="text-align: center;">  SIMPLIFICATIONS (S) / COMPLEXIFICATIONS (C) </div> <p>C1 : le lanceur lance à la main. Le renvoyeur renvoie sans bloquer la balle avec la raquette (10 envois chacun)</p> <p>C2 : le lanceur et le renvoyeur ont une raquette chacun.</p> <p>Levier : Ajouter tous les envois de la classe pour faire un total classe (cf. situation de bilan 2)</p>		

SITUATION DE STRUCTURATION 1 2 SEANCES		GOLF RAQUETTE 	
 OBJECTIF Progresser dans sa maitrise de la conduite de balle			
<div style="text-align: center;">  DISPOSITIF </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>A - Conduite de balle sans obstacle</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>B - Slalom</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>C - Garçon de café</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>D - Atteindre la zone</p> </div> </div>		<div style="text-align: center;">  ORGANISATION MATERIELLE par atelier </div> <p>signal sonore (changement d'atelier)</p> <p>A - Conduite de balle : 1 raquette, 1 balle, 1 plot de départ, 1 plot d'arrivée</p> <p>B - Slalom : des plots, 1 cerceau, 1 raquette, 1 balle</p> <p>C - Garçon de café : : 1 raquette, 1 balle, 1 plot de départ, 1 plot d'arrivée</p> <p>D - Atteindre la zone : 1 raquette, 1 balle, 2 plots de départ, 1 cerceau d'arrivée</p>	
		<div style="text-align: center;">  ORGANISATION HUMAINE </div> <p>Par atelier de 4 ou 5 élèves</p>	

 TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
 <p>BUT</p> <p>Conduire la balle d'une zone à une autre.</p>	 <p>CONSIGNES</p> <p>A l'aide de la raquette emmener la balle jusqu'au point d'arrivée :</p> <ul style="list-style-type: none"> A- En faisant rouler la balle au sol B- En faisant rouler la balle au sol et en slalomant C- En gardant la balle posée sur la raquette D- En faisant rouler la balle au sol 	 <p>CRITÈRE DE RÉUSSITE</p> <p>Réussir à atteindre l'arrivée.</p>
 <p>SIMPLIFICATIONS (S) / COMPLEXIFICATIONS (C)</p> <p>(C) Rallonger les distances</p>		

SITUATION DE STRUCTURATION 2

LE JEU DU CROCODILE

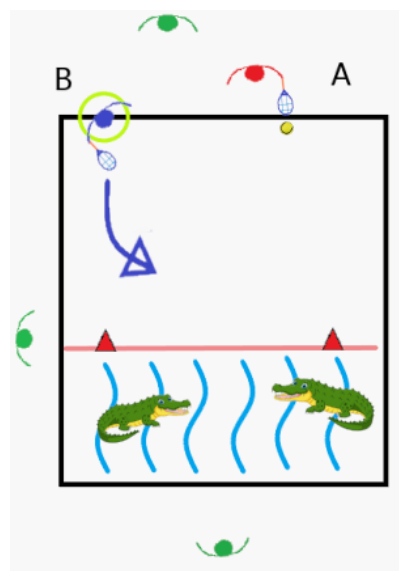
2

OBJECTIF

Anticiper la trajectoire de la balle



DISPOSITIF



ORGANISATION MATERIELLE






par binôme

- 2 raquettes
- 1 balle en mousse
- 2 bandes au sol à 5m d'intervalle
- Signal sonore



ORGANISATION HUMAINE

- Par binôme de joueurs
- Avec juges et organisateur

 TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
<div style="text-align: center;">  BUT </div> <p>Coopérer pour réussir à rattraper la balle avant la limite (zone des crocodiles)</p>	<div style="text-align: center;">  CONSIGNES </div> <p><u>Joueur A</u></p> <p>Faire rouler la balle en direction de la zone des crocodiles</p> <p>→ à la main / avec une raquette / à la main avec rebond</p> <p><u>Joueur B</u></p> <p>Courir pour arrêter la balle avec sa raquette avant la zone des crocodiles.</p> <p>Faire 5 essais puis inverser les rôles.</p>	<div style="text-align: center;">  CRITERE DE REUSSITE </div> <p>Lanceur :</p> <p>Réussir à rattraper la balle avant la zone du crocodile</p> <p>Réussir au moins 3 fois sur 5 essais.</p>
<div style="text-align: center;">  SIMPLIFICATIONS (S) / COMPLEXIFICATIONS (C) </div> <p>C1 Varier la distance (faible distance = coopération / distance plus importante = opposition).</p> <p>C2 Proposer l'envoi avec rebond avec une grande distance.</p> <p>C3 : jouer en opposition : Le lanceur fait rouler la balle de manière à atteindre la zone des crocodiles. Le deuxième joueur essaie de rattraper la balle avant la zone des crocodiles.</p>		

SITUATION DE STRUCTURATION 3

LE JEU DE LA RIVIERE

2

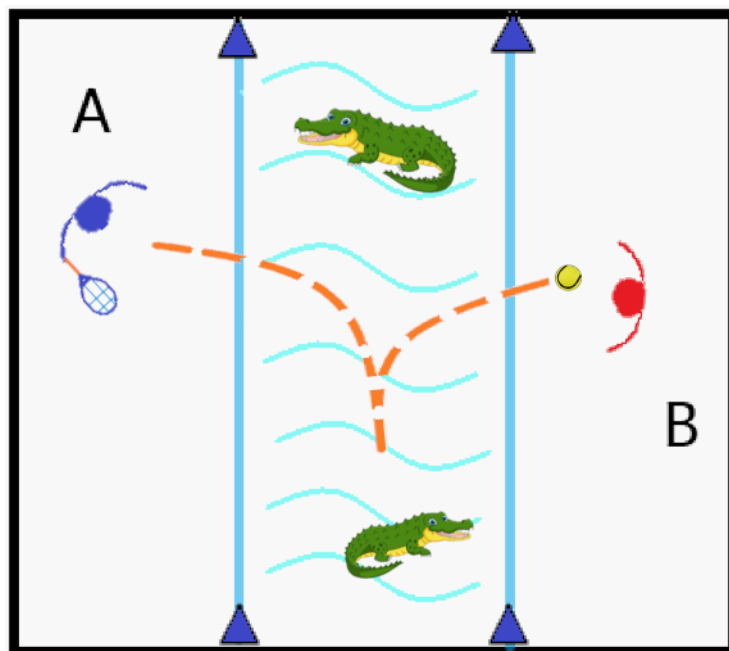
OBJECTIF



Progresser dans sa maîtrise de l'envoi de balle



DISPOSITIF



ORGANISATION MATERIELLE






pour un binôme




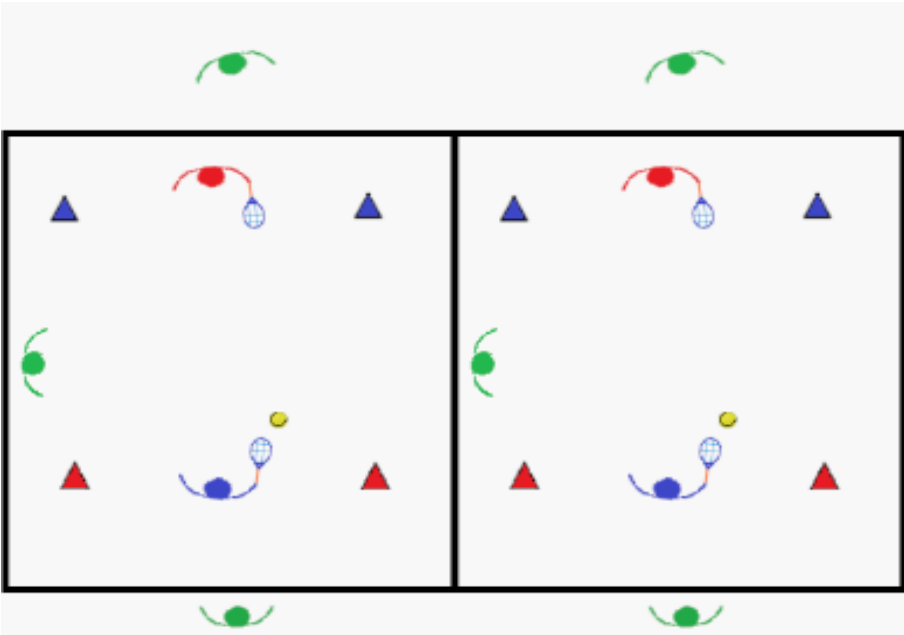


- 1 raquette
- 1 balle en mousse
- 2 bandes au sol à 4 m d'intervalle
- Signal sonore












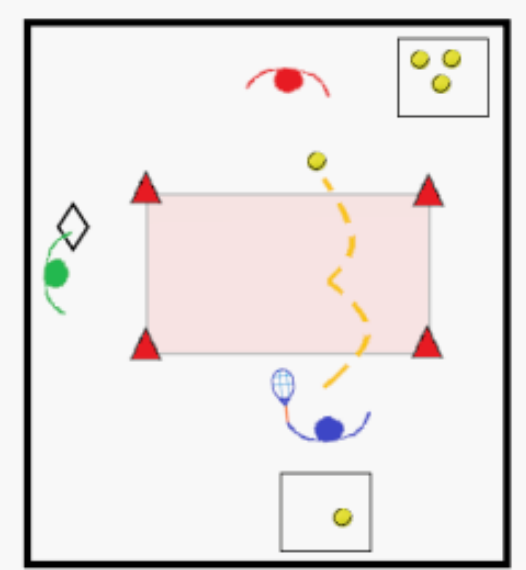


ORGANISATION HUMAINE







Binôme

 TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
<div style="text-align: center;">  BUT </div> <p>Envoyer le plus de balles avec un rebond dans la rivière aux crocodiles.</p>	<div style="text-align: center;">  CONSIGNES </div> <p>Joueur A : Envoyer la balle avec la raquette à son partenaire en effectuant un rebond dans la rivière aux crocodiles</p> <p>Joueur B : Rattraper la balle et la renvoyer au joueur A en la faisant rouler au sol</p>	<div style="text-align: center;">  CRITERE DE REUSSITE </div> <p>Réussir à lancer la balle avec un rebond dans la rivière aux crocodiles Réussir au moins 3 fois sur 5 essais.</p>
<div style="text-align: center;">  SIMPLIFICATIONS (S) / COMPLEXIFICATIONS (C) </div> <p>C1 Varier la largeur de la rivière</p> <p>C2 Proposer le renvoi avec raquette : les 2 joueurs ont une raquette</p>		

SITUATION DE BILAN 1 NOMBRE DE SEANCE : 1	LE JEU DU BUT EN COOPERATION 
<p align="center"> OBJECTIF</p> <p align="center">Identifier sa capacité à envoyer et renvoyer en coopérant</p>	
<p align="center"> DISPOSITIF</p> 	<p align="center"> ORGANISATION MATERIELLE</p> <p align="center">pour un binôme</p> <p>2 raquettes 1 balle en mousse 4 plots (2 pour chaque but) Signal sonore</p> <p align="center"> ORGANISATION HUMAINE</p> <p>Binôme + 1 arbitre</p>

 TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
 BUT Coopérer pour effectuer le plus d'échanges possibles en faisant rouler la balle avec la raquette.	 CONSIGNES Pour les binômes Envoyer la balle en la faisant rouler avec la raquette entre les 2 plots de son partenaire qui la renvoie à son tour.	 CRITERE DE REUSSITE Réussir à envoyer la balle entre les 2 plots de son partenaire.
	 ARBITRES Compter le nombre d'envoi de balles entre les 2 plots en 3 min et le noter sur une feuille de score.	
 SIMPLIFICATIONS (S) / COMPLEXIFICATIONS (C) S : Proposer la situation où l'arbitre est là pour valider le CR sans compter les points et sans limite de temps. Levier : Ajouter tous les envois de la classe pour faire un total classe (cf. situation de référence 1)		

SITUATION DE BILAN 2 NOMBRE DE SEANCES : 1	LE JEU DU REBOND EN COOPERATION 
<p align="center">OBJECTIF</p> <p align="center"> Identifier sa capacité à envoyer en coopérant</p>	
<p align="center"> DISPOSITIF</p> 	<p align="center"> ORGANISATION MATERIELLE</p> <p align="center">pour un binôme</p> <p>1 raquette 5 balles en mousse Définir la zone avec du matériel (définir les 2 lignes ou 1 zone) Signal sonore</p> <p align="center"> ORGANISATION HUMAINE</p> <p>Binôme + 1 arbitre</p>

 TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
 <p>BUT</p> <p>Envoyer le plus de balles avec un rebond dans la zone de son partenaire.</p>	 <p>CONSIGNES</p> <p>Le lanceur envoie dans la zone de son partenaire chacune des 5 balles avec un rebond. Le receveur rattrape la balle et la pose dans sa caisse si elle est passée entre les 2 plots.</p> <p style="text-align: center;">Echanger de rôle</p> <p>Recommencer la situation une deuxième fois pour avoir un score sur 10 envois pour chaque lanceur.</p>	 <p>CRITÈRE DE RÉUSSITE</p> <p>Réussir à faire rebondir la balle et la faire passer entre les 2 plots</p>
	 <p style="text-align: center;">ARBITRES</p> <p>Après les 5 envois, compter le nombre de balles dans la caisse et le noter sur une feuille de score.</p>	
 <p>SIMPLIFICATIONS (S) / COMPLEXIFICATIONS (C)</p> <p>S : on ne limite pas le nombre de rebond dans la zone</p> <p>C : on limite à un seul rebond</p>		

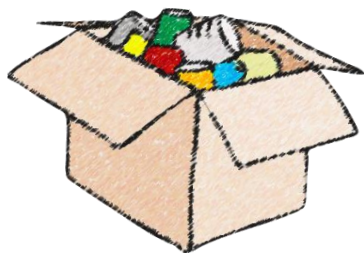
MODULE TENNIS



DECOUVERTE (4 séances)	REFERENCE (2 séances)	STRUCTURATION (6 séances)	BILAN (2 séances)
<p>→ <i>Jouer ensemble en respectant des règles et des rôles</i></p>	<p>→ <i>Identifier sa capacité à envoyer et renvoyer en coopérant</i></p>	<p>→ <i>Progresser dans sa maîtrise de la conduite de balle</i></p> <p>→ <i>Progresser dans sa maîtrise du renvoi de balle</i></p> <p>→ <i>S'organiser collectivement pour mieux jouer ensemble</i></p>	<p>→ <i>Identifier sa capacité à envoyer et renvoyer en coopérant</i></p> <p>→ <i>Identifier sa capacité à s'organiser collectivement pour jouer ensemble</i></p>
<p>Le jeu des déménageurs Situations n° 7, 8, 9, 10</p>	<p>Le jeu du but Le record d'échange</p>	<p>Le jeu de la cible Le jeu de la rivière</p>	<p>Le record d'échange Les plus petites passes du monde</p>

SITUATION DE DECOUVERTE

Les déménageurs






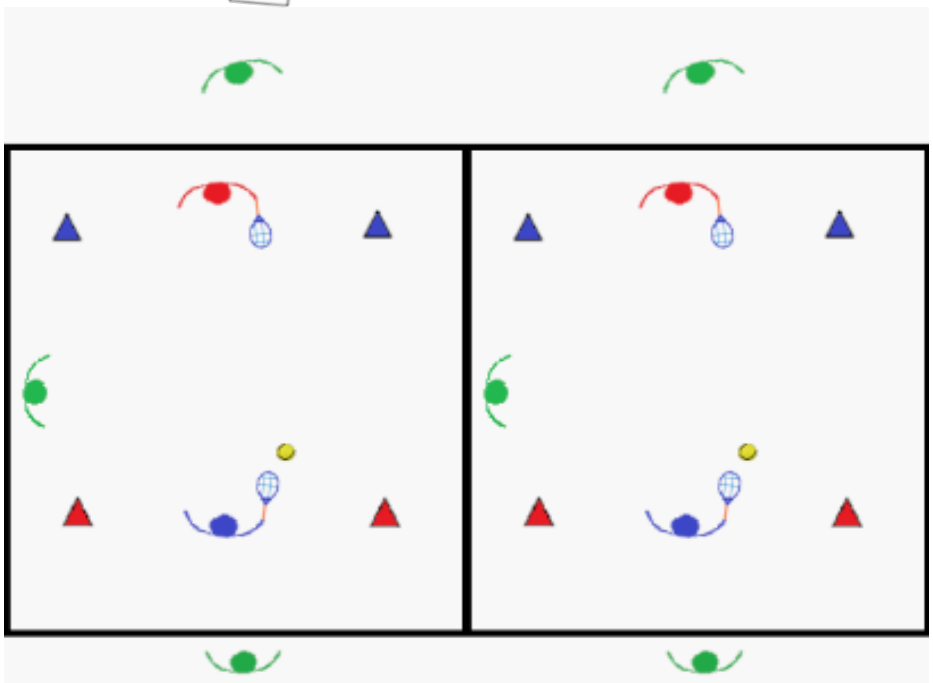


[Voir doc annexe](#)







[Situation n° 7 – Avec raquette](#)



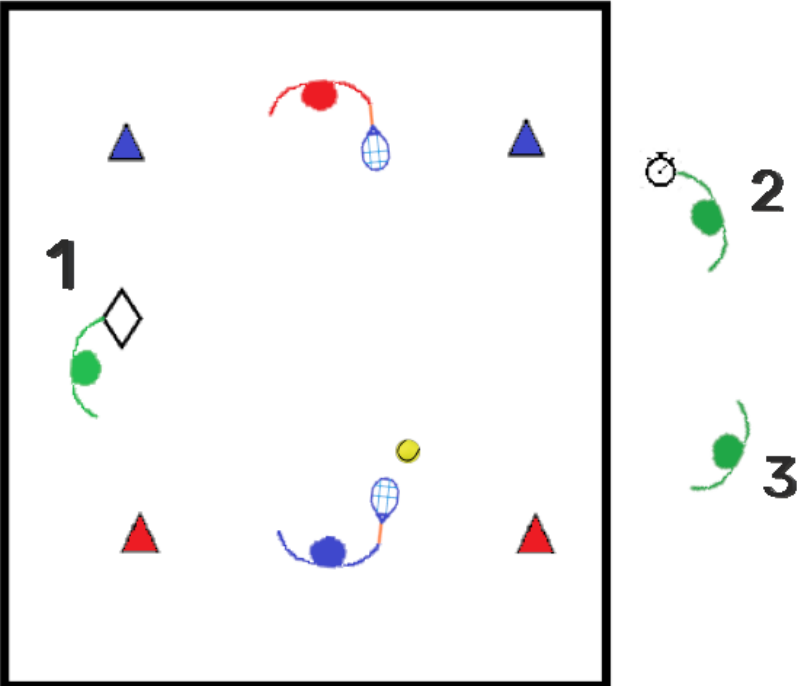


[Situation n° 8 – Slalom](#)







[Situation n° 9 – Vider la caisse - Collaboration](#)






[Situation n° 10 – Vider la caisse - Opposition](#)






SITUATION DE REFERENCE 1 Nombre de seance : 2	LE JEU DU BUT Coopération 
 OBJECTIF Identifier sa capacité à renvoyer en coopérant	
 DISPOSITIF 	 ORGANISATION MATERIELLE pour un binôme 2 raquettes 1 balle en mousse ou 1 ballon paille 4 plots (2 pour chaque but) 1 fiche de score par élève Signal sonore  ORGANISATION HUMAINE Binôme + 1 arbitre 2 organisateurs ramassent et renvoient la balle à l'envoyeur

 TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
 <p>BUT</p> <p>Coopérer pour effectuer un renvoi en faisant rouler la balle avec la raquette.</p>	 <p>CONSIGNES</p> <p>Pour les binômes :</p> <p>Le lanceur et le renvoyeur ont une raquette chacun.</p> <p>Le lanceur envoie la balle à son partenaire en la faisant rouler.</p> <p>L'autre joueur renvoie la balle entre les 2 plots du lanceur (10 envois).</p>	 <p>CRITERE DE REUSSITE</p> <p>Réussir à renvoyer la balle entre les 2 plots de son partenaire</p>
	 <p>ARBITRES</p> <p>Compter le nombre d'envoi de balles réussi sur 10 envois et le noter sur une feuille de score.</p> <p>Les rôles changent à l'issue des 10 essais de renvoi de chaque joueur.</p>	
 <p>SIMPLIFICATIONS (S) / COMPLEXIFICATIONS (C)</p> <p>(S) : Seul le renvoyeur a une raquette.</p>		

<p>SITUATION DE REFERENCE 2</p> <p>NOMBRE DE SEANCES : 2</p>	<p>LE RECORD D'ÉCHANGE</p> <p>Coopération</p> 
<p>OBJECTIF</p> <p>Identifier sa capacité à envoyer et renvoyer en coopérant</p>	
<p> DISPOSITIF</p> 	<p> ORGANISATION MATERIELLE</p> <p>pour un binôme</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 raquettes 1 balle en mousse 4 plots définissant la zone 1 chronomètre 1 fiche de score pour le binôme <p>Signal sonore</p> <p> ORGANISATION HUMAINE</p> <p>binôme+ 3 arbitres</p>

 TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
<div style="text-align: center;">  BUT </div> <p>Réaliser le plus grand nombre d'échanges</p>	<div style="text-align: center;">  CONSIGNES </div> <p>S'envoyer et se renvoyer la balle en la faisant rouler. L'échange s'arrête lorsque la balle sort du terrain. Temps de jeu de 3 minutes</p>	<div style="text-align: center;">  CRITERE DE REUSSITE </div> <p>Réussir à échanger le plus grand nombre de balles</p>
	<div style="text-align: center;">  ARBITRES </div> <p>1 : compte le nombre d'échanges et l'inscrit sur la fiche de score 2 : responsable du temps (avec chronomètre) 3 : indique si la balle sort du terrain</p>	
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  SIMPLIFICATIONS (S) / COMPLEXIFICATIONS (C) </div> <p>C Jouer avec rebond</p>		

<p>SITUATION DE STRUCTURATION 1</p>	<p>LE JEU DE LA CIBLE Coopération</p> 								
<p align="center">OBJECTIF</p>  <p align="center">Progresser dans sa maitrise de la conduite de balle</p>									
<p align="center">DISPOSITIF</p>  <table border="1" data-bbox="188 708 1149 1241"> <thead> <tr> <th data-bbox="188 708 427 783">S1</th> <th data-bbox="427 708 667 783">S2</th> <th data-bbox="667 708 907 783">S3</th> <th data-bbox="907 708 1149 783">S4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="188 783 427 1241"> </td> <td data-bbox="427 783 667 1241"> </td> <td data-bbox="667 783 907 1241"> </td> <td data-bbox="907 783 1149 1241"> </td> </tr> </tbody> </table>	S1	S2	S3	S4					<p align="center">ORGANISATION MATERIELLE</p>  <p align="center">par situation</p> <p>S1 : 1 balle et une zone cible délimitée</p> <p>S2 : 1 balle et 2 zones cible délimitées</p> <p>S3 : 1 balle + 1 raquette et une zone cible délimitée</p> <p>S4 : 1 balle + 1 raquette et 2 zones cible délimitées</p> <p>Signal sonore</p> <p align="center">ORGANISATION HUMAINE</p>  <p>Binôme</p>
S1	S2	S3	S4						

 TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
 BUT Envoyer la balle dans la zone cible.	 CONSIGNES S1 : le joueur 1 envoie la balle à la main en effectuant un rebond dans la zone cible. Le joueur 2 renvoie la balle en la faisant rouler au sol. Intérêt ? S2 : idem en annonçant la zone cible visée S3+S4 : idem avec la raquette	 CRITERE DE REUSSITE Réussir à atteindre la cible le plus grand nombre de fois.
 SIMPLIFICATIONS (S) / COMPLEXIFICATIONS (C) (C) Faire passer la balle par-dessus un filet positionné devant les zones cibles.		

SITUATION DE STRUCTURATION 2

LE JEU DE LA RIVIERE

Coopération

3

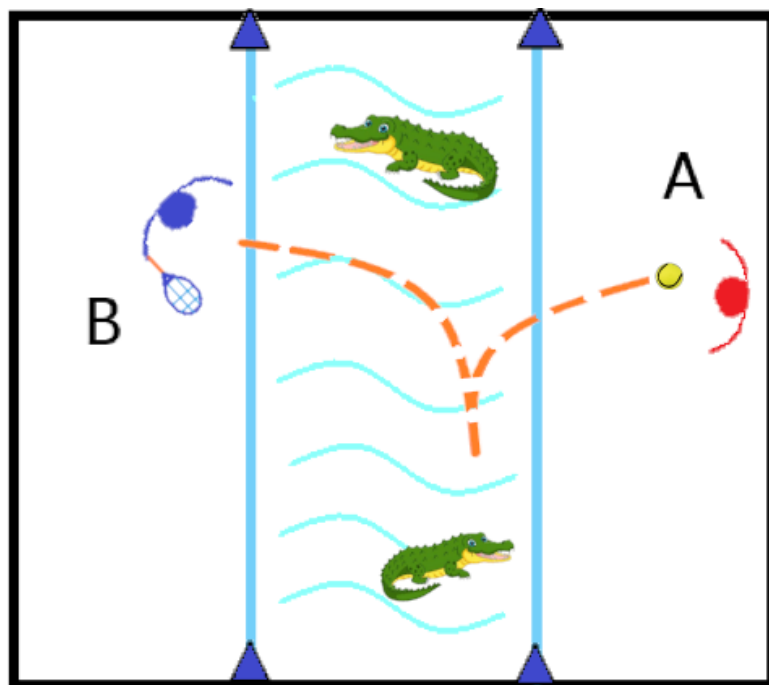
OBJECTIF



Progresser dans sa maîtrise du renvoi de balle



DISPOSITIF



ORGANISATION MATERIELLE

par binôme

1 raquette

1 balle en mousse






2 bandes au sol à 4 m d'intervalle



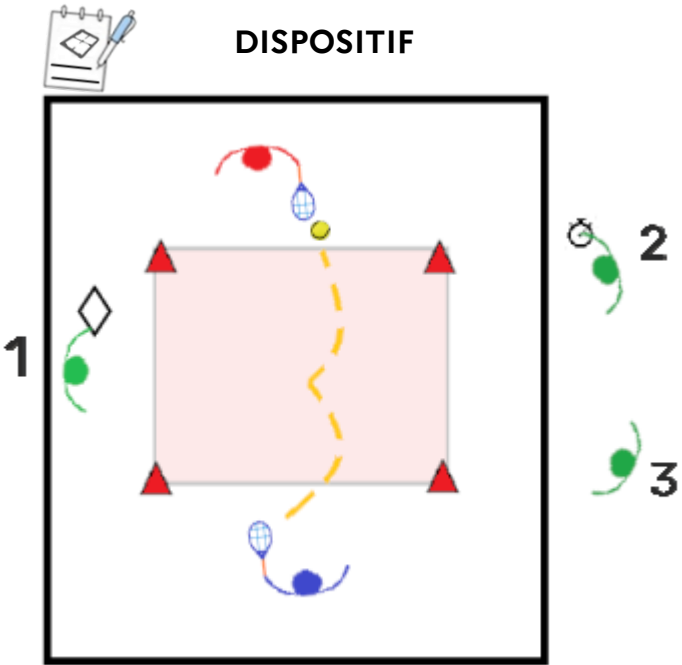

Signal sonore














ORGANISATION HUMAINE






Par binôme

 TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
 <p>BUT</p> <p>Renvoyer la balle</p>	 <p>CONSIGNES</p> <p><u>Joueur A</u> Envoyer la balle à la main à son partenaire en effectuant un rebond dans la rivière aux crocodiles.</p> <p><u>Joueur B</u> Renvoyer la balle avec la raquette au joueur A avec un rebond dans la rivière.</p>	 <p>CRITÈRE DE RÉUSSITE</p> <p>Réussir à renvoyer la balle avec un rebond dans la rivière aux crocodiles au moins 3 fois sur 5 essais.</p>
 <p>SIMPLIFICATIONS (S) / COMPLEXIFICATIONS (C)</p> <p>(C) Varier la largeur de la rivière</p>		

<p>SITUATION DE BILAN</p> <p>Nombre de séances : 2</p>	<p>LE RECORD D'ÉCHANGE</p> <p>AVEC REBONDS</p> <p>Coopération</p> 
<p>OBJECTIF</p> <p>Identifier sa capacité à envoyer et renvoyer en coopérant</p> 	
<p>DISPOSITIF</p> 	<p>ORGANISATION MATERIELLE</p> <p>pour un binôme</p> <p>2 raquettes</p> <p>1 balle en mousse</p> <p>4 plots définissant la zone</p> <p>Signal sonore</p>  <p>ORGANISATION HUMAINE</p> <p>Binôme + 3 arbitres</p>

 TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
 BUT Se renvoyer la balle.	 CONSIGNES S'envoyer et se renvoyer la balle avec un rebond dans la zone. L'échange s'arrête lorsque la balle sort du terrain. Temps de jeu de 3 minutes	 CRITÈRE DE RÉUSSITE Réussir le plus grand nombre d'échanges avec un rebond dans la zone.
	 ARBITRES 1 : compte le nombre d'échanges et l'inscrit sur la fiche de score au bout des 3 minutes 2 : responsable du temps (avec chronomètre) 3 : indique si la balle sort du terrain	



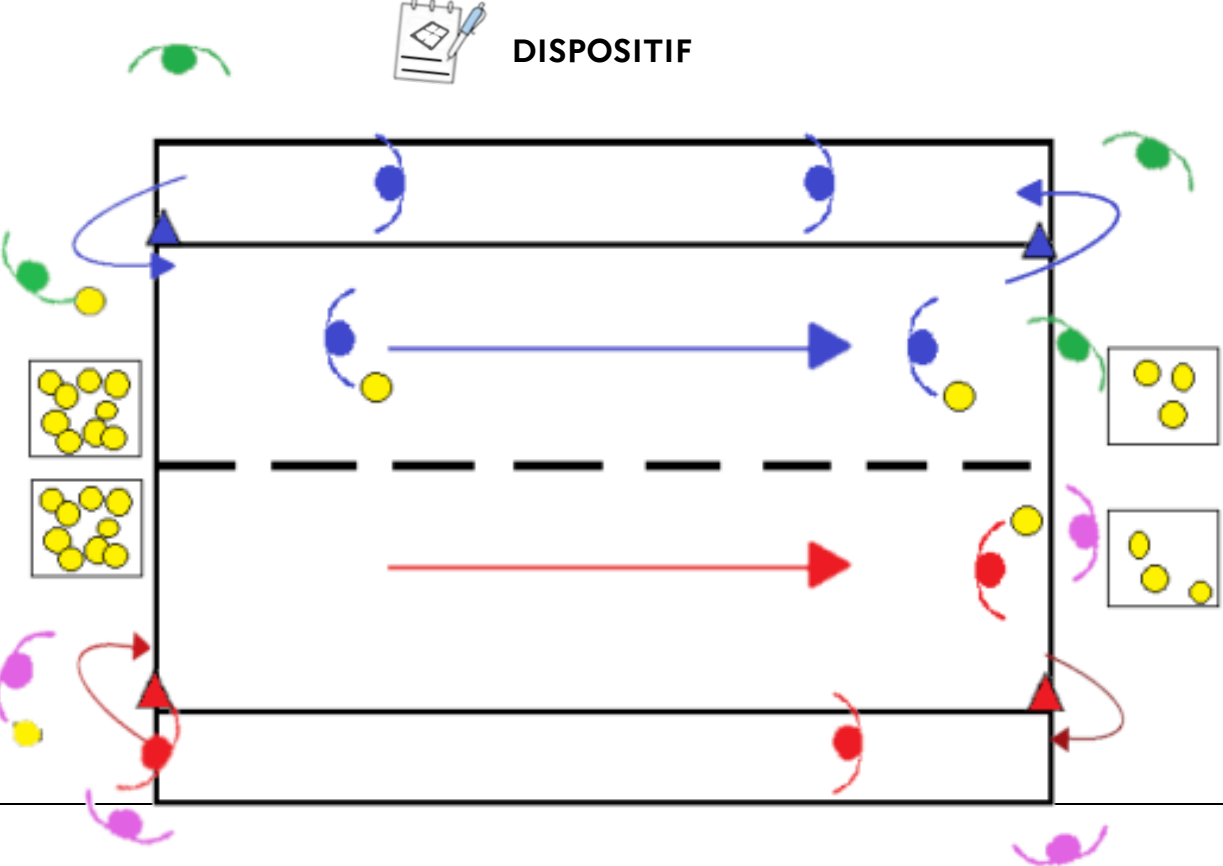


<p>SITUATION DE BILAN 2</p> <p>Nombre de séance : 1</p>	<p>LES PLUS PETITES PASSES DU MONDE</p> <p>Coopération</p> 
<p>OBJECTIF</p> <p> Identifier sa capacité à envoyer et renvoyer en coopérant</p>	
<p> DISPOSITIF</p> 	<p> ORGANISATION MATERIELLE</p> <p>pour un binôme</p> <ul style="list-style-type: none">2 raquettes1 balle en mousse1 fil ou élastique entre 2 plots1 fiche de score pour le binômeSignal sonore <p> ORGANISATION HUMAINE</p> <p>binôme+ 1 arbitre</p>






 TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
 <p>BUT</p> <p>Réaliser le plus de passes possibles par-dessus le fil.</p>	 <p>CONSIGNES</p> <p>Pour les binômes :</p> <p>Se positionner à une distance maximale de 2 m du fil.</p> <p>S'envoyer et se renvoyer la balle par-dessus le fil avec un ou plusieurs rebonds.</p> <p>Temps de jeu de 3 minutes.</p>	 <p>CRITERE DE REUSSITE</p> <p>Réussir au moins 3 échanges par-dessus le filet et avec rebond</p>
	 <p>ARBITRES</p> <p>Compter le nombre de passes réussies pendant le temps imparti et le noter sur une feuille de score</p>	

ANNEXES

Situations des déménageurs



<h1>SITUATION 1</h1> <p>Sans raquette</p>	
 <h2>OBJECTIF</h2> <p>Jouer ensemble en respectant des règles et des rôles</p>	<h2>Sans opposition</h2>
 <h2>DISPOSITIF</h2>	 <h2>ORGANISATION MATERIELLE</h2> <p>Grand nombre de ballons-paille / balles 4 réserves (caisses ...) 2 terrains en parallèle / Plots Chasubles pour les joueurs Sifflet ou autre signal sonore</p>  <h2>ORGANISATION HUMAINE</h2> <p>8 équipes de 3 à 4 élèves <u>2 rôles</u> : joueurs ou organisateurs L'enseignant organise les rotations.</p>

 TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
 BUT Transporter les balles de l'autre côté du terrain.	 CONSIGNES Transporter toutes les balles de la réserve. A l'arrivée, donner la balle à l'organisateur qui la met dans la caisse. On démarre au signal.	 CRITERE DE REUSSITE Réussir à transporter toutes les balles jusqu'à la caisse d'arrivée.
 ORGANISATEURS <p>Les organisateurs restent en dehors du terrain deux organisateurs donnent les balles aux joueurs, deux organisateurs récupèrent les balles après la ligne d'arrivée pour les mettre dans la caisse.</p> <p>Ils veillent au bon déroulement du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none">- donner/recevoir les balles pour les mettre dans la caisse ;- vérifier que les élèves font rouler la balle avec la raquette ;- vérifier que les élèves respectent les espaces de jeu et de retour. <p>NB : un seul rôle à effectuer par élève</p>		

SITUATION 2

Sans raquette



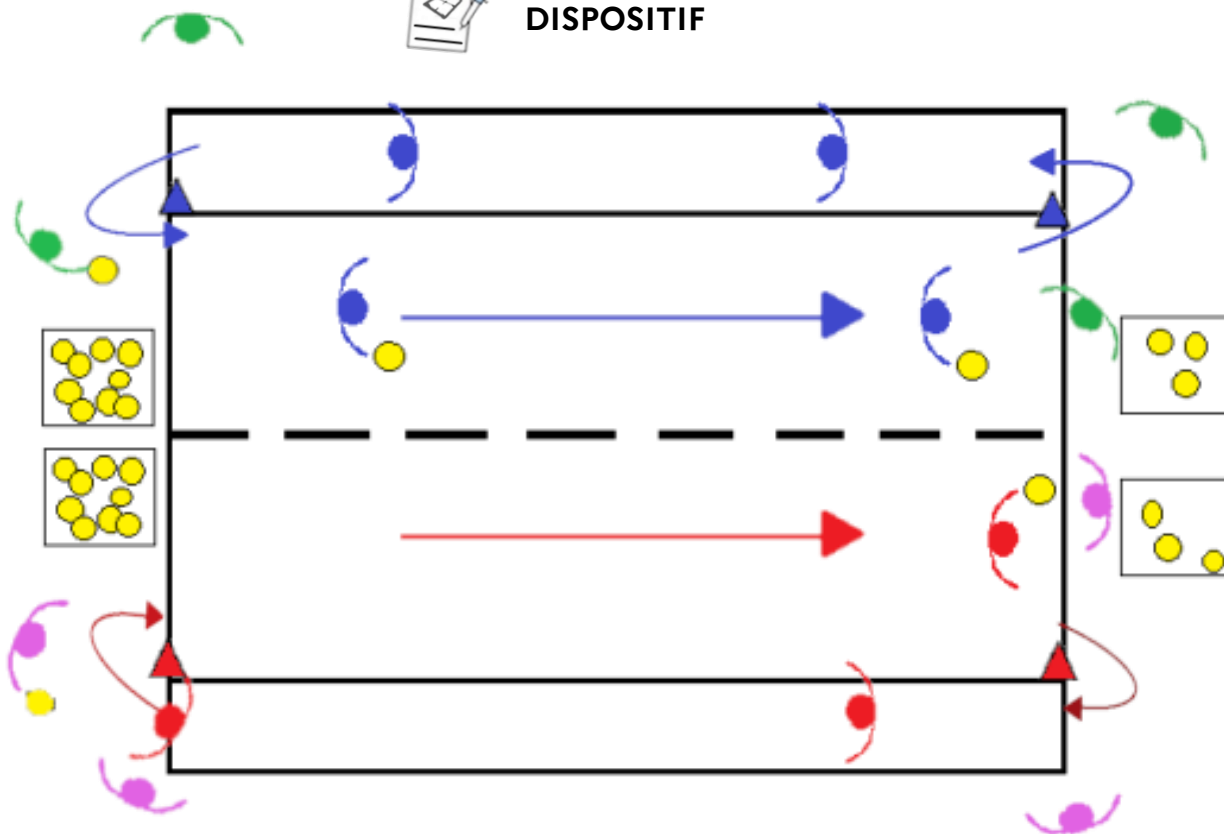
OBJECTIF

Jouer ensemble en respectant des règles et des rôles

Sans opposition



DISPOSITIF



ORGANISATION MATERIELLE

Grand nombre de ballons-paille / balles

4 réserves (caisses ...)

2 terrains en parallèle / Plots

Chasubles pour les joueurs

Sifflet ou autre signal sonore








ORGANISATION HUMAINE

8 équipes de 3 à 4 élèves

2 rôles : joueurs ou organisateurs

L'enseignant organise les rotations.

 TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
<div style="text-align: center;">  BUT </div> <p>Faire rouler la balle pour la transporter de l'autre côté.</p>	<div style="text-align: center;">  CONSIGNES </div> <p>Transporter toutes les balles de la réserve en les faisant rouler une à une.</p> <p>A l'arrivée, donner la balle à l'organisateur qui la met dans la caisse.</p> <p>Démarrer au signal.</p>	<div style="text-align: center;">  CRITERE DE REUSSITE </div> <p>Réussir à transporter toutes les balles jusqu'à la caisse d'arrivée.</p>
<div style="text-align: center;">  ORGANISATEURS </div> <p>Les organisateurs restent en dehors du terrain deux organisateurs donnent les balles aux joueurs, deux organisateurs récupèrent les balles après la ligne d'arrivée pour les mettre dans la caisse.</p> <p>Ils veillent au bon déroulement du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - donner/recevoir les balles pour les mettre dans la caisse ; - vérifier que les élèves font rouler la balle avec la raquette ; - vérifier que les élèves respectent les espaces de jeu et de retour. <p>NB : un seul rôle à effectuer par élève</p>		

SITUATION 3

Avec raquette



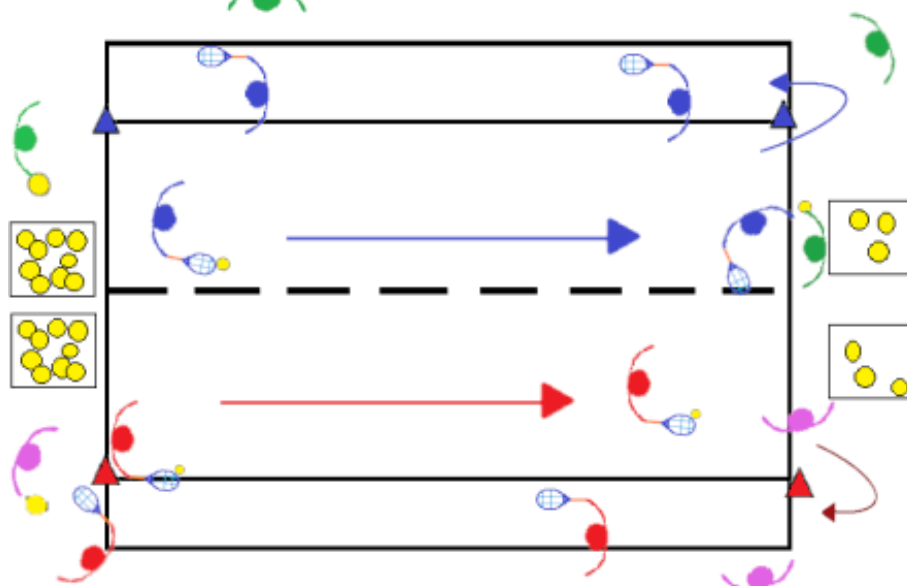
OBJECTIF

Jouer ensemble en respectant des règles et des rôles

Sans opposition



DISPOSITIF



ORGANISATION MATERIELLE

Grand nombre de ballons-paille / balles

1 raquette manche court par élève

4 réserves (caisses ...)

2 terrains en parallèle / Plots

Chasubles pour les joueurs

Sifflet ou autre signal sonore








ORGANISATION HUMAINE

8 équipes de 3 à 4 élèves

2 rôles : joueurs ou organisateurs

L'enseignant organise les rotations.

 TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
 BUT Faire rouler la balle avec sa raquette pour la transporter de l'autre côté.	 CONSIGNES Transporter toutes les balles de la réserve en les poussant avec sa raquette. A l'arrivée, donner la balle à l'organisateur qui la met dans la caisse. Démarrer au signal.	 CRITERE DE REUSSITE Réussir à transporter toutes les balles jusqu'à la caisse d'arrivée.
 ORGANISATEURS		
<p>Les organisateurs restent en dehors du terrain deux organisateurs donnent les balles aux joueurs, deux organisateurs récupèrent les balles après la ligne d'arrivée pour les mettre dans la caisse.</p> <p>Ils veillent au bon déroulement du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - donner/recevoir les balles pour les mettre dans la caisse ; - vérifier que les élèves font rouler la balle avec la raquette ; - vérifier que les élèves respectent les espaces de jeu et de retour. <p>NB : un seul rôle à effectuer par élève</p>		

SITUATION 4

Slalom



OBJECTIF

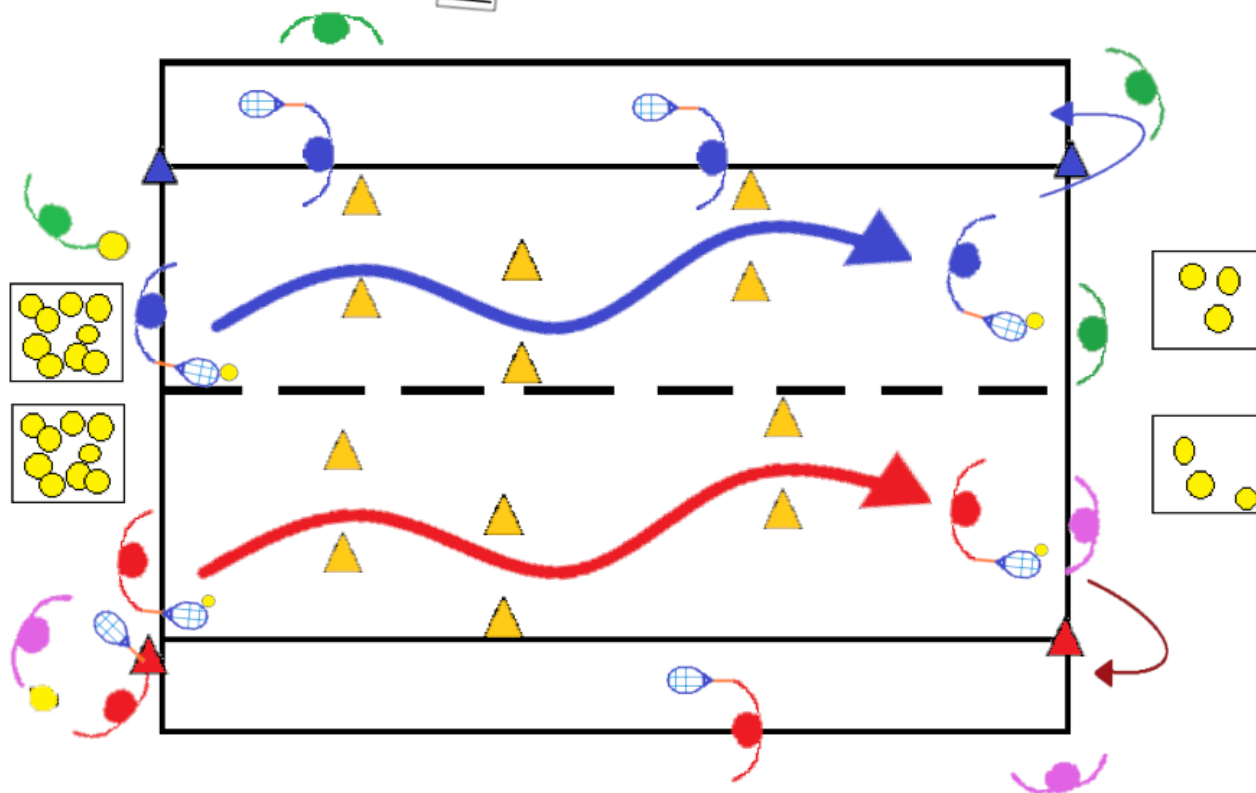


Jouer ensemble en respectant des règles et des rôles

Opposition différée



DISPOSITIF



ORGANISATION MATERIELLE

Grand nombre de ballons-paille / balles

1 raquette manche court par élève

4 réserves (caisses ...)

2 terrains en parallèle / Plots

Chasubles pour les joueurs

Sifflet ou autre signal sonore










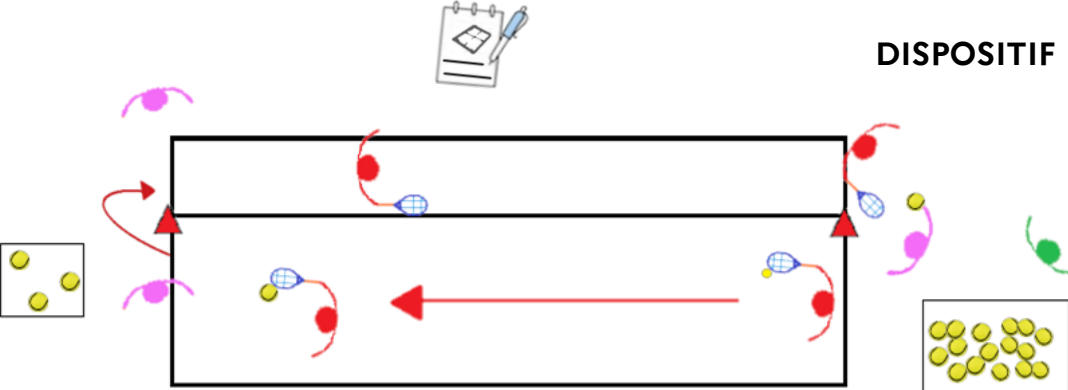
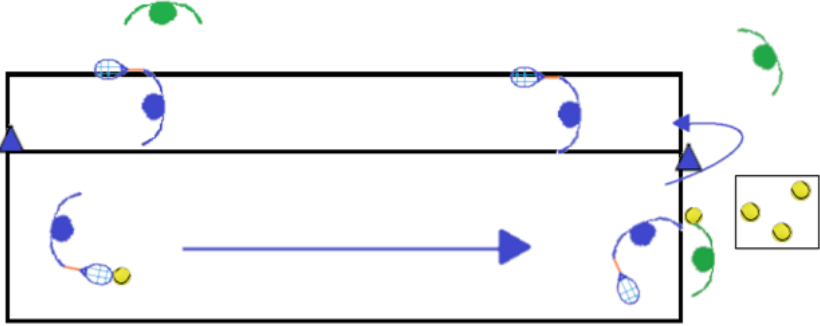


ORGANISATION HUMAINE






8 équipes de 3 à 4 élèves




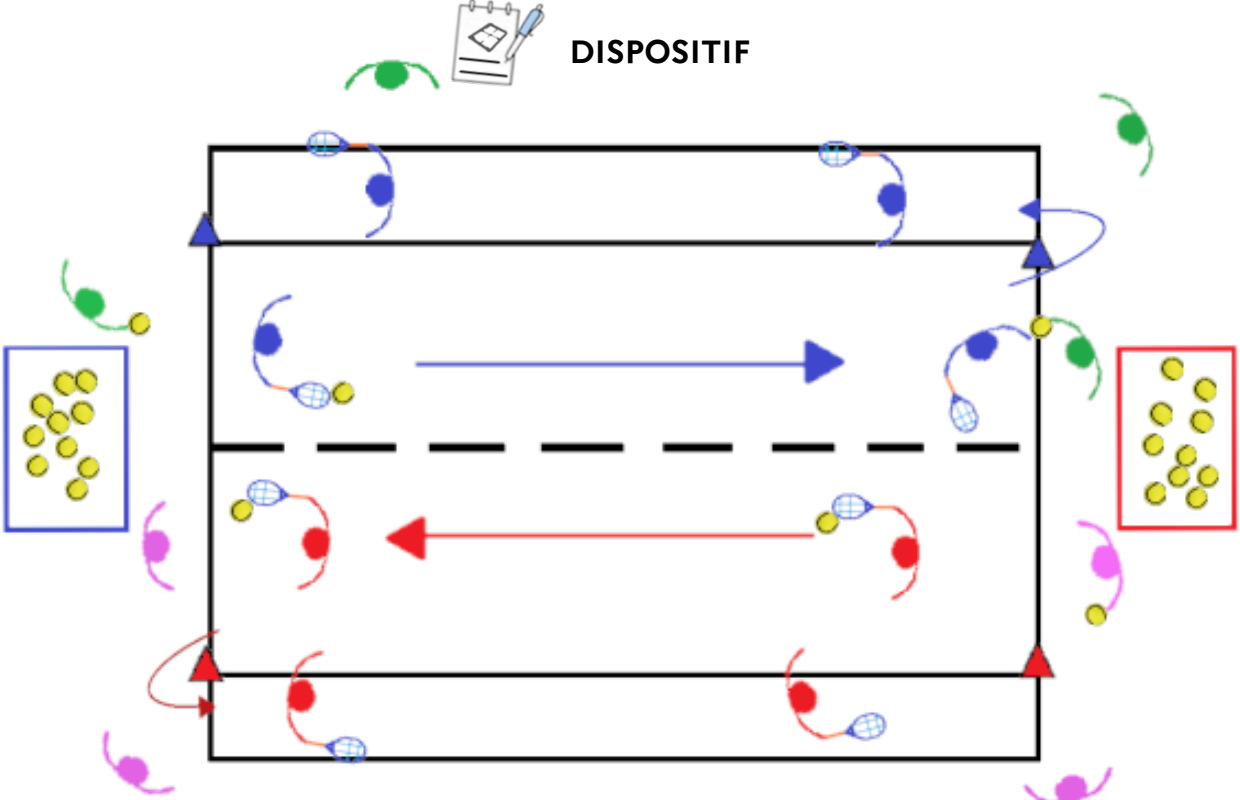


2 rôles : joueurs ou organisateurs

L'enseignant organise les rotations.

 TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
<div style="text-align: center;">  BUT </div> <p>Faire rouler la balle avec sa raquette pour la transporter de l'autre côté.</p>	<div style="text-align: center;">  CONSIGNES </div> <p>Transporter toutes les balles de la réserve en les poussant avec sa raquette. Suivre le chemin : passer par les portes matérialisées par les plots.</p> <p>A l'arrivée, donner la balle à l'organisateur qui la met dans la caisse.</p> <p>Démarrer au signal.</p>	<div style="text-align: center;">  CRITERE DE REUSSITE </div> <p>Réussir à transporter toutes les balles jusqu'à la caisse d'arrivée.</p>
<div style="text-align: center;">  ORGANISATEURS </div> <p>Les organisateurs restent en dehors du terrain deux organisateurs donnent les balles aux joueurs, deux organisateurs récupèrent les balles après la ligne d'arrivée pour les mettre dans la caisse.</p> <p>Ils veillent au bon déroulement du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - donner/recevoir les balles pour les mettre dans la caisse ; - vérifier que les élèves font rouler la balle avec la raquette ; - vérifier que les élèves respectent les espaces de jeu et de retour. <p>NB : un seul rôle à effectuer par élève</p>		

<h2>SITUATION 5</h2> <p>Vider la caisse</p>		
	<h3>OBJECTIF</h3> <p>Jouer ensemble en respectant des règles et des rôles</p>	
<h3>DISPOSITIF</h3>		
		
 <h3>ORGANISATION MATERIELLE</h3> <p>Grand nombre de balles 1 raquette par joueur 1 réserve de balles commune / 2 caisses vides (1 par terrain) 2 terrains en parallèle / Plots Chasubles pour les joueurs</p>	 <h3>ORGANISATION HUMAINE</h3> <p>8 équipes de 3 à 4 élèves <u>2 rôles</u> : joueurs ou organisateurs L'enseignant organise les rotations</p>	

Sifflet ou signal sonore		
 TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
 BUT	 CONSIGNES	 CRITÈRE DE REUSSITE
<p>Faire rouler la balle avec sa raquette pour la transporter de l'autre côté.</p>	<p>Transporter toutes les balles de la réserve.</p> <p>A l'arrivée, donner la balle à l'organisateur qui la met dans la caisse.</p> <p>Démarrer au signal. Le jeu se termine lorsque la caisse centrale est vide. L'enseignant amène les élèves à prendre connaissance du résultat (correspondance terme à terme, dénombrement...).</p>	<p>Réussir à transporter plus de balles que l'autre équipe.</p>
 ORGANISATEURS		
<p>Les organisateurs restent en dehors du terrain deux organisateurs donnent les balles aux joueurs, deux organisateurs récupèrent les balles après la ligne d'arrivée pour les mettre dans la caisse.</p>		<p>Ils veillent au bon déroulement du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - donner/recevoir les balles pour les mettre dans la caisse ; - vérifier que les élèves font rouler la balle avec la raquette ; - vérifier que les élèves respectent les espaces de jeu et de retour. <p>NB : un seul rôle à effectuer par élève</p>

<h2>SITUATION 6</h2> <p>Vider la caisse</p>	
<div style="display: flex; align-items: center;">  <div> <p>OBJECTIF</p> <p>Jouer ensemble en respectant des règles et des rôles</p> </div> </div>	<p>Opposition simultanée</p>
<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  <p>DISPOSITIF</p> </div> 	<div style="margin-bottom: 10px;">  <p>ORGANISATION MATERIELLE</p> <p>Grand nombre de balles</p> <p>1 raquette manche court par élève</p> <p>2 réserves (caisses ...)</p> <p>2 terrains en parallèle / Plots</p> <p>Chasubles pour les joueurs</p> <p>Sifflet ou signal sonore</p> </div> <div>  <p>ORGANISATION HUMAINE</p> <p>8 équipes de 3 à 4 élèves</p> <p><u>2 rôles</u> : joueurs ou organisateurs</p> <p>L'enseignant organise les rotations.</p> </div>



TÂCHE DE L'ÉLÈVE



BUT

Faire rouler la balle avec sa raquette pour la transporter de l'autre côté.



CONSIGNES

Transporter toutes les balles de la réserve.

A l'arrivée, donner la balle à l'organisateur qui la met dans la caisse.

Démarrer au signal. Le jeu se termine au signal de fin donné par l'enseignant (3 minutes). Il amène les élèves à :

- comprendre que la caisse de départ est la caisse d'arrivée de l'autre équipe : « on vide notre caisse mais les autres la remplissent ! » ;
- prendre connaissance du résultat (correspondance terme à terme, dénombrement...).



CRITERE DE REUSSITE

Réussir à avoir moins de balles dans notre caisse de départ que l'autre équipe.

SITUATION 7

Avec raquette



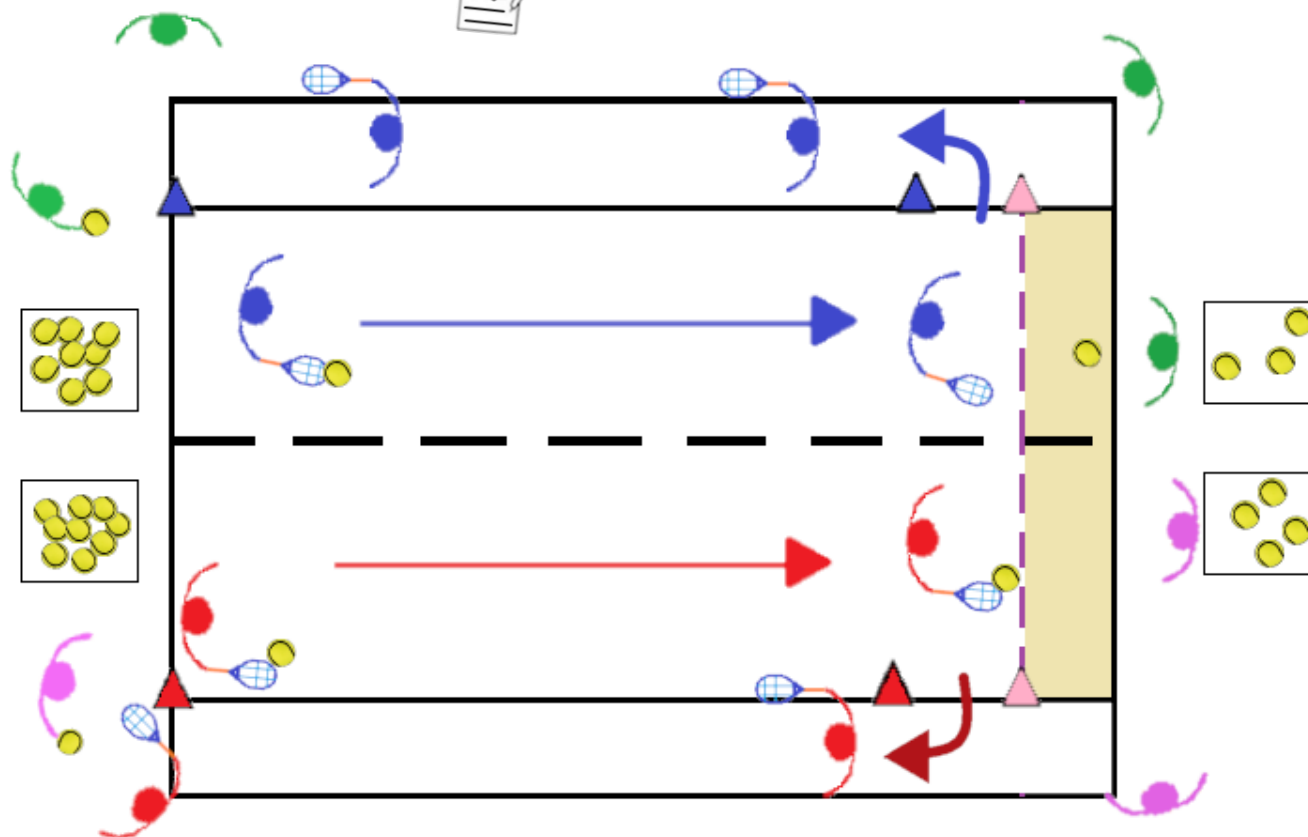
OBJECTIF

Jouer ensemble en respectant des règles et des rôles

Opposition différée



DISPOSITIF








ORGANISATION MATERIELLE

- Grand nombre de balles
- 1 raquette par élève**
- 4 réserves (caisses ...)
- 2 terrains en parallèle / Plots
- Chasubles pour les joueurs
- Sifflet ou signal sonore



ORGANISATION HUMAINE

- 8 équipes de 3 à 4 élèves
- 2 rôles : joueurs ou organisateurs
- L'enseignant organise les rotations.

 TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
 BUT Faire rouler la balle avec sa raquette pour la transporter de l'autre côté et la lancer avec sa raquette à l'organisateur.	 CONSIGNES Transporter toutes les balles de la réserve. A l'arrivée, lancer la balle avec sa raquette à l'organisateur qui la met dans la caisse. Démarrer au signal.	 CRITERE DE REUSSITE Réussir à transporter toutes les balles jusqu'à la caisse d'arrivée.
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  ORGANISATEURS Les organisateurs restent en dehors du terrain, deux organisateurs donnent les balles aux joueurs, deux organisateurs récupèrent les balles après la ligne d'arrivée pour les mettre dans la caisse. </div> <div style="width: 45%;"> Ils veillent au bon déroulement du jeu : <ul style="list-style-type: none"> - donner/recevoir les balles pour les mettre dans la caisse ; - vérifier que les élèves font rouler la balle avec la raquette ; - vérifier que les élèves lancent la balle avec la raquette ; - vérifier que les élèves respectent les espaces de jeu et de retour. NB : un seul rôle à effectuer par élève </div> </div>		

SITUATION 8

Slalom



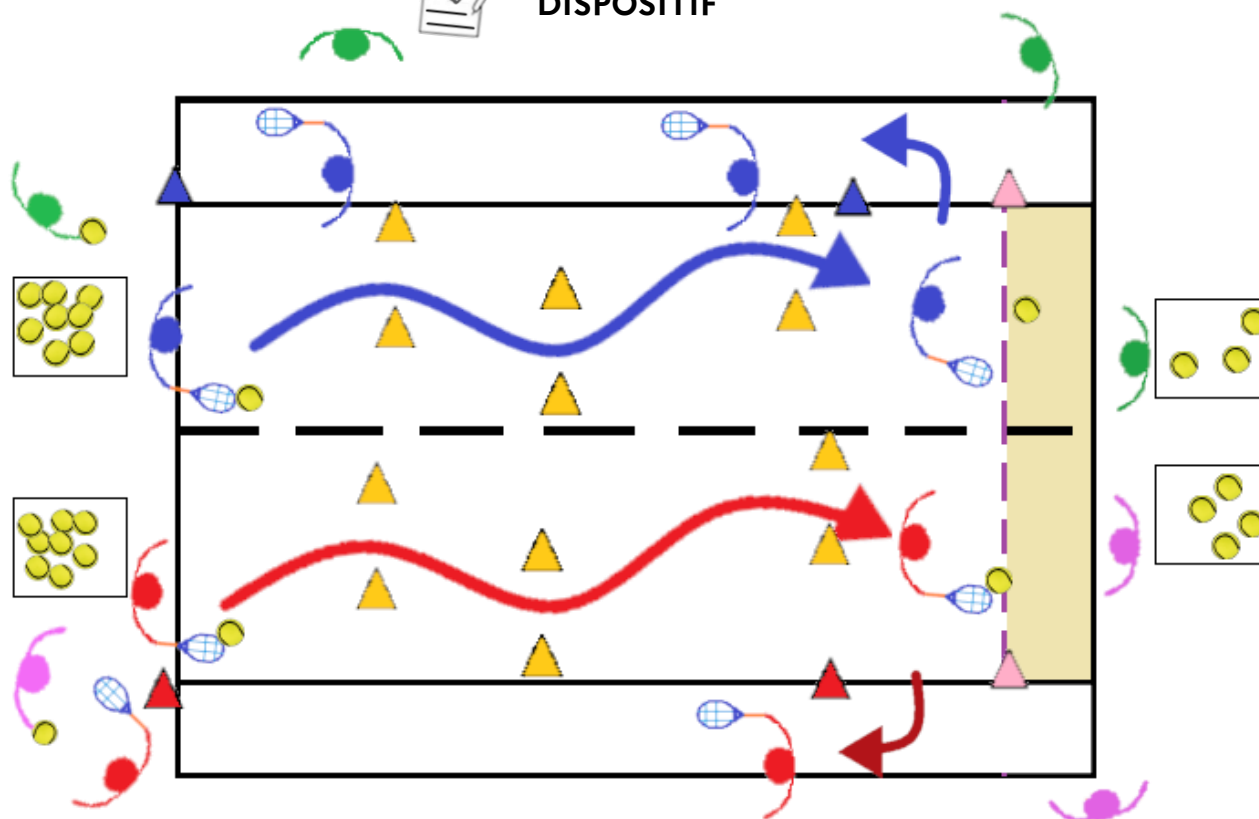
OBJECTIF

Jouer ensemble en respectant des règles et des rôles

Opposition en parallèle



DISPOSITIF



ORGANISATION MATERIELLE

- Grand nombre de balles
- 1 raquette par élève**
- 4 réserves (caisses ...)
- 2 terrains en parallèle / Plots
- Chasubles pour les joueurs
- Sifflet ou signal sonore



ORGANISATION HUMAINE

- 8 équipes de 3 à 4 élèves
- 2 rôles : joueurs ou organisateurs
- L'enseignant organise les rotations.



TÂCHE DE L'ÉLÈVE



BUT

Faire rouler la balle avec sa raquette pour la transporter de l'autre côté et la lancer avec sa raquette à l'organisateur.



CONSIGNES

Transporter toutes les balles de la réserve en les poussant avec sa raquette. **Suivre le chemin : passer par les portes matérialisées par les plots.**

A l'arrivée, lancer la balle avec sa raquette à l'organisateur qui la met dans la caisse.

Démarrer au signal.



CRITÈRE DE RÉUSSITE

Réussir à transporter toutes les balles jusqu'à la caisse d'arrivée.



ORGANISATEURS

Les organisateurs restent en dehors du terrain, deux organisateurs donnent les balles aux joueurs, deux organisateurs récupèrent les balles après la ligne d'arrivée pour les mettre dans la caisse.

Ils veillent au bon déroulement du jeu :

- donner/recevoir les balles pour les mettre dans la caisse ;
- vérifier que les élèves font rouler la balle avec la raquette ;
- vérifier que les élèves lancent la balle avec la raquette ;
- vérifier que les élèves respectent les espaces de jeu et de retour.

NB : un seul rôle à effectuer par élève

SITUATION 9

Vider la caisse - Réserve commune



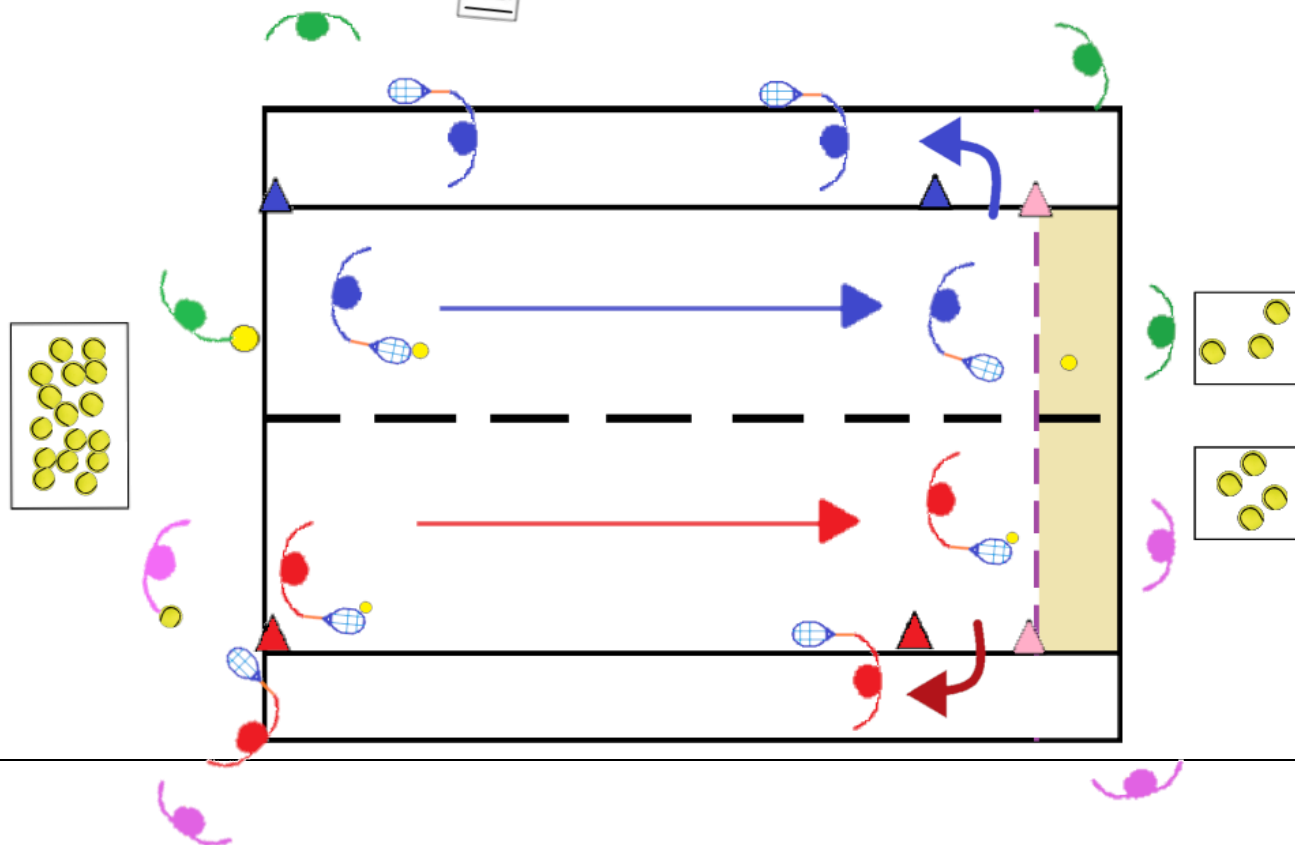
OBJECTIF

Jouer ensemble en respectant des règles et des rôles

Opposition en parallèle



DISPOSITIF



ORGANISATION MATERIELLE

- Grand nombre de balles
- 1 raquette par élève**
- 2 réserves (caisses ...)
- 1 réserve de balles commune
- 2 terrains en parallèle / Plots
- Chasubles pour les joueurs
- Sifflet ou signal sonore



ORGANISATION HUMAINE

- 8 équipes de 3 à 4 élèves
- 2 rôles : joueurs ou organisateurs
- L'enseignant organise les rotations.



TÂCHE DE L'ÉLÈVE



BUT

Faire rouler la balle avec sa raquette pour la transporter de l'autre côté et la lancer avec sa raquette à l'organisateur.



CONSIGNES

Transporter toutes les balles de la réserve.

A l'arrivée, lancer la balle avec sa raquette à l'organisateur qui la met dans la caisse.

Démarrer au signal. Le jeu se termine lorsque la caisse centrale est vide. L'enseignant amène les élèves à prendre connaissance du résultat.



CRITERE DE REUSSITE

Réussir à transporter **plus de balles que l'autre équipe.**



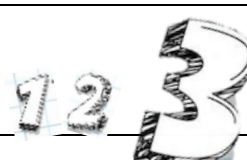



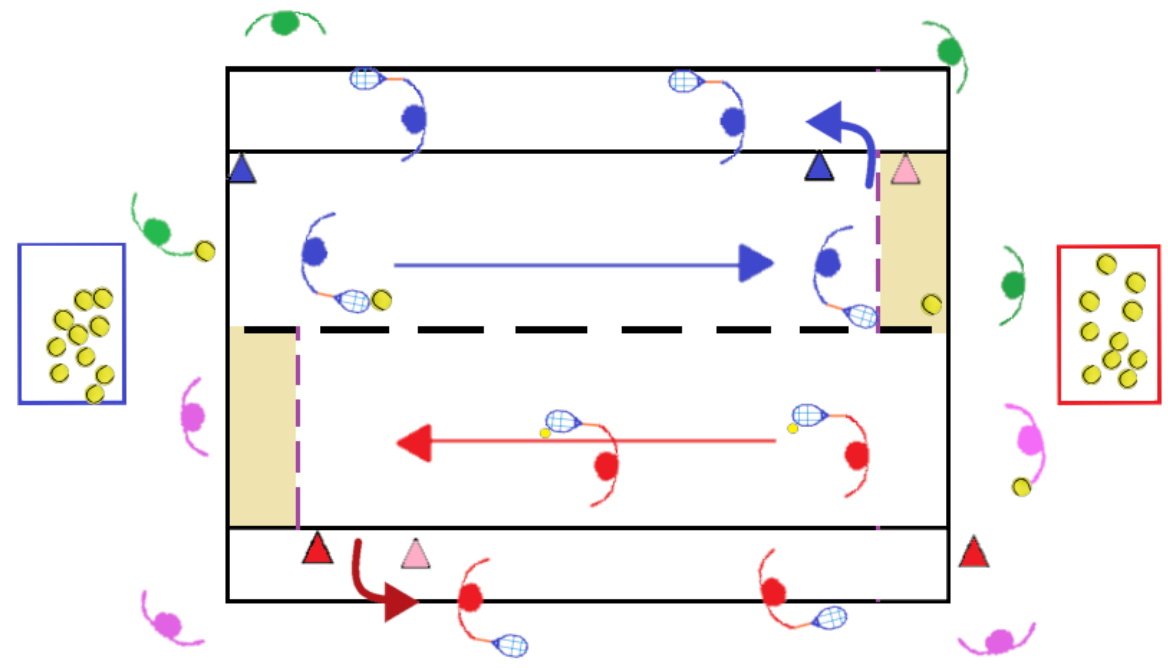

ORGANISATEURS

Les organisateurs restent en dehors du terrain, deux organisateurs donnent les balles aux joueurs, deux organisateurs récupèrent les balles après la ligne d'arrivée pour les mettre dans la caisse.

Ils veillent au bon déroulement du jeu :

- donner/recevoir les balles pour les mettre dans la caisse ;
- vérifier que les élèves font rouler la balle avec la raquette ;
- vérifier que les élèves lancent la balle avec la raquette ;
- vérifier que les élèves respectent les espaces de jeu et de retour.

NB : un seul rôle à effectuer par élève

<h2>SITUATION 10</h2> <p>Vider la caisse</p>		
 OBJECTIF	Opposition simultanée	
Jouer ensemble en respectant des règles et des rôles		
 DISPOSITIF	 ORGANISATION MATERIELLE	
		<p>Grand nombre de balles</p> <p>1 raquette par élève</p> <p>2 réserves (caisses ...)</p> <p>2 terrains en parallèle / Plots</p> <p>Chasubles pour les joueurs</p> <p>Sifflet ou signal sonore</p>
		 ORGANISATION HUMAINE
		<p>8 équipes de 3 à 4 élèves</p> <p><u>2 rôles</u> : joueurs ou organisateurs</p> <p>L'enseignant organise les rotations.</p>



TÂCHE DE L'ÉLÈVE



BUT

Faire rouler la balle avec sa raquette pour la transporter de l'autre côté et la lancer avec sa raquette à l'organisateur.



CONSIGNES

Transporter toutes les balles de la réserve.

A l'arrivée, lancer la balle avec sa raquette à l'organisateur qui la met dans la caisse.

Démarrer au signal. Le jeu se termine au signal de fin donné par l'enseignant (3 minutes). Il amène les élèves à :

- comprendre que la caisse de départ est la caisse d'arrivée de l'autre équipe : « on vide notre caisse mais les autres la remplissent ! » ;
- prendre connaissance du résultat.



CRITERE DE REUSSITE

Réussir à avoir moins de balles dans notre caisse de départ que l'autre équipe.



ORGANISATEURS

Les organisateurs restent en dehors du terrain, deux organisateurs donnent les balles aux joueurs, deux organisateurs récupèrent les balles après la ligne d'arrivée pour les mettre dans la caisse.

Ils veillent au bon déroulement du jeu :

- donner/recevoir les balles pour les mettre dans la caisse ;
- vérifier que les élèves font rouler la balle avec la raquette ;
- vérifier que les élèves lancent la balle avec la raquette ;
- vérifier que les élèves respectent les espaces de jeu et de retour.

NB : un seul rôle à effectuer par élève