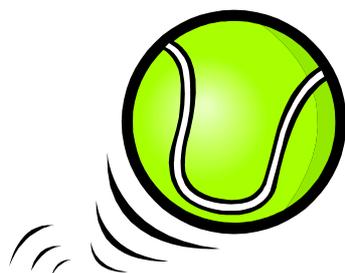


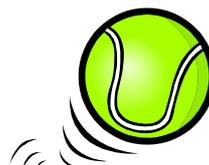
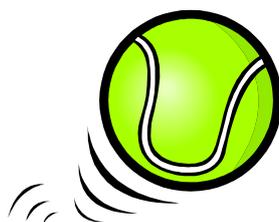
Circonscription de CAEN-EST



à l'école



aux cycles
2 et 3



Jean CRETEY
Damien LECORNU
Olivier LERENARD
Serge LEVAUFRE

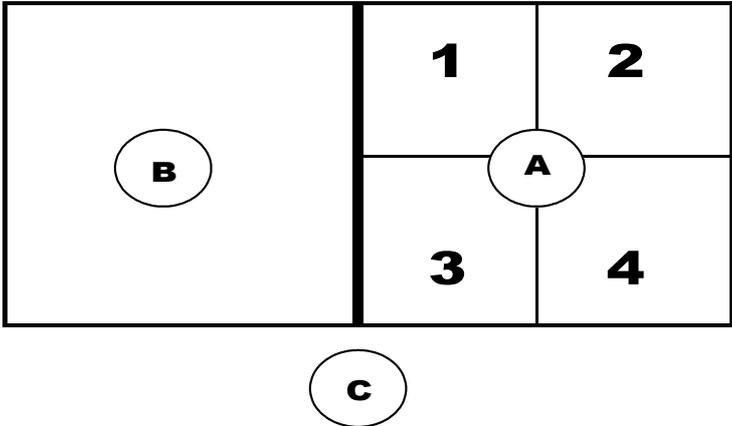
Educateur TCAL
Educateur TCAL
Educateur TCAL
CPC . EPS CAEN-EST

S O M M A I R E

Situations de référence

S.R 1	Lance - balle	Doc TCAL
<i>Assurer le rendez-vous raquette / balle.</i>		
Objectif	Evaluer la capacité à renvoyer la balle avec la raquette.	Matériel : 1 raquette pour 3 balles molles
Déroulement	<p>Les enfants sont par groupes de 3. A lance la balle à la main à B qui la renvoie avec la raquette par-dessus le filet. Le but est d'effectuer le plus grand nombre d'échanges (ABA) 10 lancers chacun. C observe et note sur la fiche d'évaluation de B le nombre de renvois réalisés.</p>	
Evaluation	C observe et note sur la fiche d'évaluation de B le nombre de renvois réalisés.	

S.R 2	Jonglage	Doc TCAL
<i>Assurer le rendez-vous raquette / balle.</i>		
Objectif	Evaluer la capacité à maîtriser le rebond de la balle dans la raquette.	Matériel : 1 raquette chacun balles molles
Déroulement	<p>Chaque enfant tente de faire rebondir la balle le plus longtemps possible sur la raquette. Il compte le nombre de rebonds. Dès que la balle touche le sol, on repart à zéro.</p>	
Evaluation	L'enfant note sur sa fiche le nombre maximum de jonglages effectués.	

S.R 3	Renvoyer c'est gagner	Doc TCAL
<i>Assurer le rendez-vous raquette / balle / cible</i>		
Objectif	Evaluer la capacité à renvoyer la balle dans une zone déterminée.	Matériel : 1 raquette pour 3 balles molles
Déroulement	<p>A lance la balle à la main, B la renvoie avec la raquette dans une zone matérialisée. 10 renvois chacun.</p> 	
Evaluation	C note sur la fiche-évaluation le nombre de renvois réussis.	

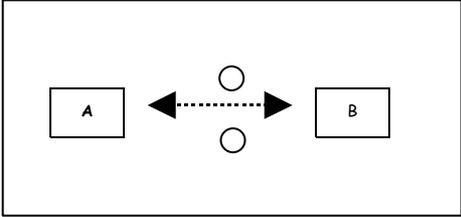
S.R 4	Echange	Doc TCAL
<i>Echanger.</i>		
Objectif	Faire le plus d'échanges possibles.	Matériel : 1 raquette chacun balles molles
Déroulement	<p>A et B réalisent le plus d'échanges possibles sans filet puis avec filet. A chaque arrêt de la balle, le comptage repart à zéro. 5 tentatives.</p>	
Evaluation	C compte et note le meilleur score sur les fiches de A et B	

Ecole : Classe :	Fiche d'évaluation Tennis		Nom : Prénom :
GROUPE :			
1 ère séance			
S.R 1	S.R 2	S.R 3	S.R 4
<i>Nombre de renvois réalisés</i>	<i>Nombre de jonglages réalisés</i>	<i>Nombre de renvois dans la zone annoncée</i>	<i>Nombre d'échanges réalisés</i>
Dernière séance			
S.R 1	S.R 2	S.R 3	S.R 4
<i>Nombre de renvois réalisés</i>	<i>Nombre de jonglages réalisés</i>	<i>Nombre de renvois dans la zone annoncée</i>	<i>Nombre d'échanges réalisés</i>

Ecole : Classe :	Fiche d'évaluation Tennis		Nom : Prénom :
GROUPE :			
1 ère séance			
S.R 1	S.R 2	S.R 3	S.R 4
<i>Nombre de renvois réalisés</i>	<i>Nombre de jonglages réalisés</i>	<i>Nombre de renvois dans la zone annoncée</i>	<i>Nombre d'échanges réalisés</i>
Dernière séance			
S.R 1	S.R 2	S.R 3	S.R 4
<i>Nombre de renvois réalisés</i>	<i>Nombre de jonglages réalisés</i>	<i>Nombre de renvois dans la zone annoncée</i>	<i>Nombre d'échanges réalisés</i>

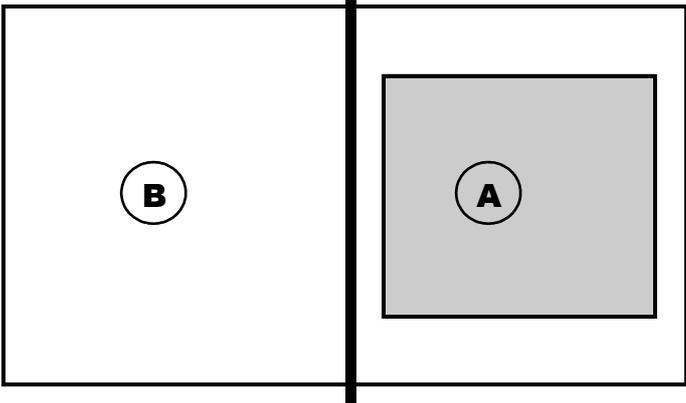
Frapper la balle

1	Les jongleurs	
<i>Jongler et conduire la balle.</i>		
Objectif	Découvrir les propriétés de différentes balles. Manipuler la raquette.	Matériel : 1 raquette par enfant différents types de balles.
Déroulement	<p>Situation a : Les enfants ont à leur disposition plusieurs types de balles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - balles en mousse - balles de tennis molles - balles de tennis standards - ballons de baudruche lestés. <p>But : Faire le plus de rebonds possibles avec chaque objet.</p> <p>Situation b : Etablir une fiche-record.</p> <p>Situation c : Suivre des lignes en jonglant. Se déplacer dans un carré restreint sans toucher ses camarades.</p>	
Evaluation	<p>Chacun doit trouver une balle avec laquelle il est plus facile de jongler.</p> <p>Mise en commun des remarques, explicitation des réactions de chaque type de balle, les réponses motrices correspondantes.</p>	

1	Balles roulantes	EPS 1 n° 113
<i>Jongler et conduire la balle.</i>		
Objectif	Coopérer pour soutenir l'échange	Matériel : 1 raquette par enfant plots, balles
Déroulement	<p>Par 2, éloignés de 5 à 6 m, se faire des passes en faisant rouler la balle. Celle-ci doit passer entre deux plots situés au milieu de l'espace de jeu.</p> <div style="text-align: center;">  <p>The diagram shows a rectangular box containing two smaller rectangles labeled 'A' and 'B' on the left and right respectively. A horizontal dashed line with arrows at both ends connects the two rectangles. Two small circles representing balls are positioned above and below the dashed line, indicating the ball's path between the two plots.</p> </div>	
Evaluation	<p>On marque un point lorsque la balle passe entre les deux plots. Le 1^{er} qui arrive à 10 points remporte le match.</p>	

2	Attrape-moi !	
----------	----------------------	--

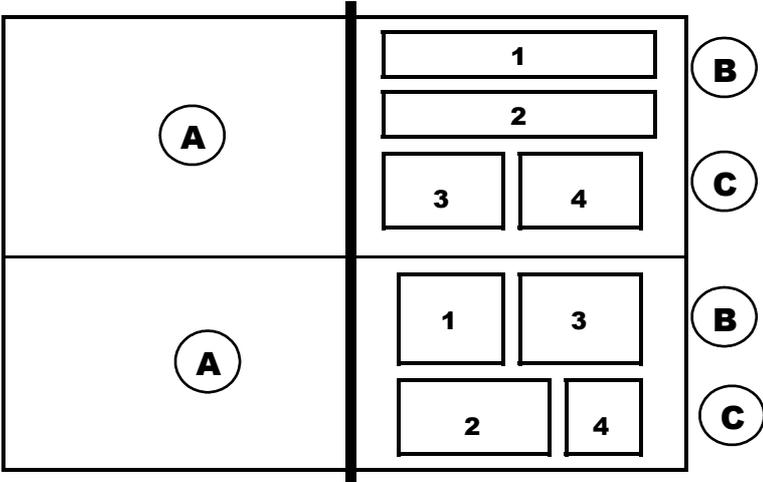
Apprécier la chute

Objectif	Recevoir et renvoyer une balle ayant une trajectoire haute.	Matériel : 1 raquette pour 2 balles 2 piquets, 1 corde de la ficelle
Déroulement	<p>1/ A l'aide de piquets, tendre une corde au-dessus du filet. A lance la balle à la main (ou avec la raquette) au-dessus de la corde, B doit la rattraper avant qu'elle ne touche le sol :</p> <ul style="list-style-type: none">- à la main- avec la raquette <p>Compter un point par balle rattrapée.</p> <p>2/ Même situation mais B doit renvoyer la balle dans le terrain de A, dans une zone définie.</p> 	
Evaluation	<p>1/ On compte un point par balle rattrapée ou renvoyée</p> <p>2/ On compte un point par balle renvoyée dans la zone</p>	

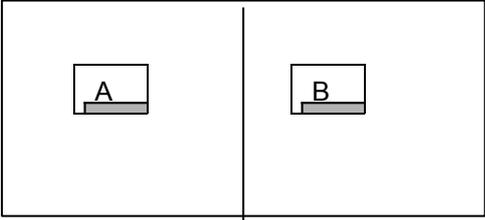
2	Ball trap	TCAL
<i>Apprécier la chute</i>		
Objectif	Recevoir et renvoyer une balle ayant une trajectoire de moyenne hauteur.	Matériel : 1 raquette pour 2 balles 2 piquets, 1 corde de la ficelle
Déroulement	<p>Situation a : B lance la balle (à la main, à l'aide d'une raquette) au-dessus du filet dans un cerceau. Le partenaire A la rattrape à la main ou à l'aide de la raquette.</p> <div data-bbox="477 689 1058 1003" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> </div> <p>Situation b : Même situation mais réception sans rebond (retirer le cerceau).</p>	
	<p>1/ On compte un point par balle rattrapée ou renvoyée 2/ On compte un point par balle renvoyée dans la zone</p>	

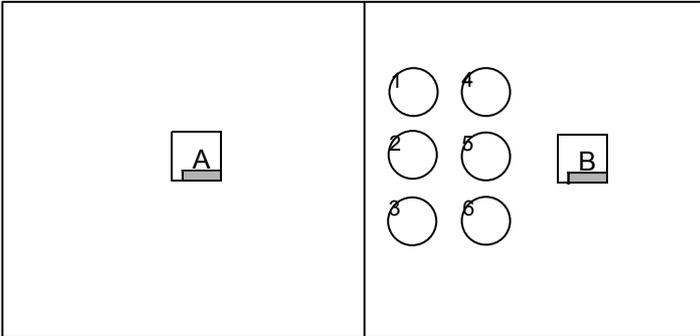
2	Devine ma cible	Essai de réponse
---	-----------------	------------------

Apprécier la chute

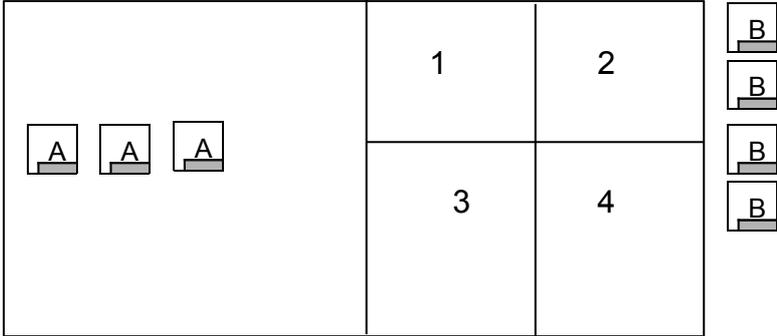
Objectif	Identifier le plus tôt possible l'impact de la balle au sol.	Matériel : <ul style="list-style-type: none"> - 10 balles par groupe de 3 - marquage au sol
Déroulement	<p>Un lanceur est face à deux joueurs placés devant plusieurs cibles. Il lance la balle à la main dans la cible qu'il choisit. Chaque joueur doit annoncer dans quelle cible tombera la balle avant l'autre.</p> <div style="text-align: center;">  <p>The diagram shows a vertical line representing the starting position of the thrower, labeled 'A'. To the right of the line are two players, 'B' and 'C'. Player B has four targets: a horizontal bar labeled '1', a horizontal bar labeled '2', a square labeled '3', and a square labeled '4'. Player C has four targets: a square labeled '1', a square labeled '3', a horizontal bar labeled '2', and a square labeled '4'. The targets are arranged in two rows for each player.</p> </div> <p>Les rôles changent toutes les 10 balles.</p>	
Evaluation	<p>Le joueur qui a indiqué le premier la zone de chute marque un point. Le premier qui marque 5 points a gagné.</p>	

3	Cours après moi que j't'attrape !	TCAL
<i>Se déplacer vers la balle</i>		

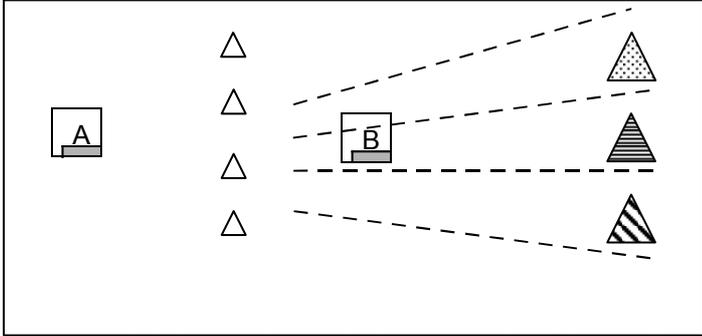
Objectif	Anticiper la chute de la balle. S'organiser dans l'espace.	Matériel : .
Déroulement	Lancer la balle au-dessus du filet (A), la faire rouler pour dépasser la ligne de défense de l'adversaire (B). Bloquer la balle à la main.	
		
Evaluation	A : 1 point par balle ayant franchie la ligne de fond. B : 1 point par balle réceptionnée	

3	Les cibles	Essai de réponse
<i>Se déplacer vers la balle</i>		
Objectif	Anticiper la chute de la balle. S'organiser dans l'espace.	Matériel : .
Déroulement	 <p>A lance la balle à la main dans un ordre donné : 1.2.3.4.5.6 puis dans n'importe quel ordre. Varier les trajectoires : tendues, longues, courtes, ... B doit réceptionner à la main ou avec la raquette après un rebond.</p>	
Evaluation	A marque un point lorsque B ne réceptionne pas la balle. B marque un point à chaque réception.	

3	Les zones	Essai de réponse
<i>Se déplacer vers la balle</i>		

Objectif	Anticiper la chute de la balle. S'organiser dans l'espace.	Matériel : .
Déroulement	 <p data-bbox="432 651 1374 824">Un joueur A lance la balle dans une zone annoncée dans un premier temps puis aléatoire. Chaque joueur B est responsable d'une zone : le joueur concerné par la zone de chute doit renvoyer la balle (rebond puis sans rebond).</p>	
Evaluation	A marque un point lorsque B ne réceptionne pas la balle. B marque un point à chaque réception.	

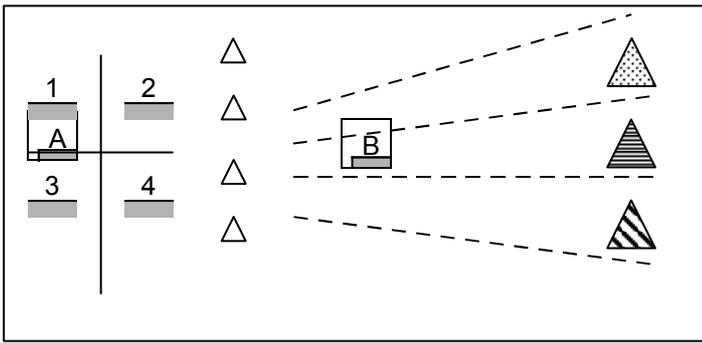
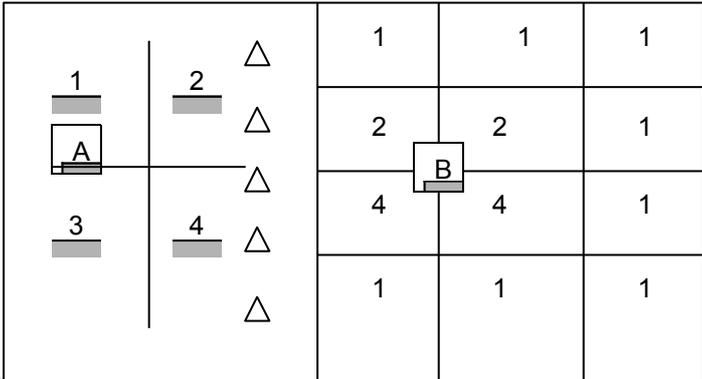
Renvoyer vers la cible

4	Lucky Luke	TCAL																
<i>Frapper précis vers l'avant</i>																		
Objectif	Renvoyer la balle dans une zone précise. Contrôler la trajectoire.	Matériel : - plots - 3 cônes de couleur																
Déroulement	<p>Situation 1</p>  <p>B annonce à A la couleur de la zone dans laquelle il doit renvoyer la balle. B lance la balle à la main à A. A renvoie dans la zone indiquée.</p> <p>Situation 2</p> <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr> <td style="text-align: center;">△</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">△</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">△</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">△</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> </table> <p>M... es points à gagner en fonction de la zone déterminée.</p>		△	1	1	1	△	2	2	1	△	4	4	1	△	1	1	1
△	1	1	1															
△	2	2	1															
△	4	4	1															
△	1	1	1															
Evaluation	Le nombre de points marqués par le lanceur.																	

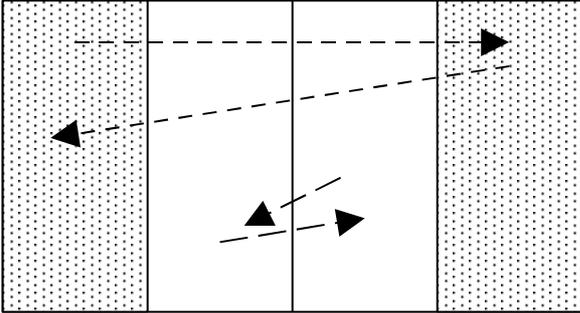
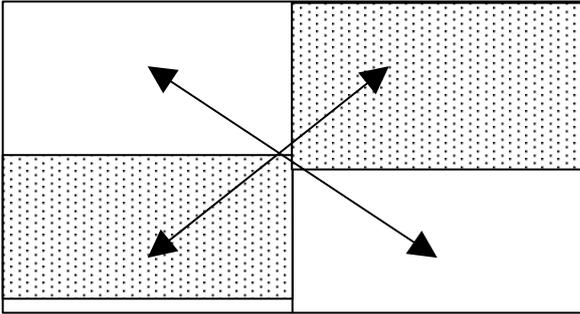
5	Interception	Essai de réponse
<i>Se déplacer et frapper en fonction de la chute dans l'espace avant.</i>		

E.R p 32

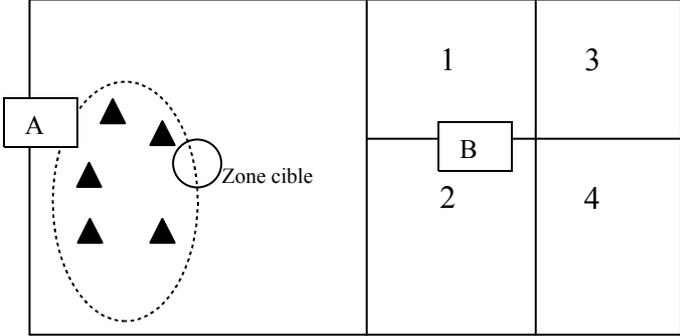
5	Jolly Jumper	TCAL
<i>Se déplacer et frapper en fonction de la chute dans l'espace avant.</i>		

Objectif	Renvoyer la balle dans une zone précise en se déplaçant. Contrôler la trajectoire.	Matériel : <ul style="list-style-type: none"> - plots - 3 cônes de couleur
Déroulement	<p>Mêmes situations que « Lucky Luke » mais en mouvement.</p> <p>B une zone dans laquelle A devra rattraper la balle pour l'envoyer dans la zone.</p> <p>Situation 1</p>  <p>Situation 2</p> 	
Evaluation	Le nombre de points marqués par le lanceur.	

6	Tape et court !	
<i>Enchaîner les frappes et les déplacements</i>		

Objectif	- Anticiper la chute de la balle - Frapper en mouvement	Matériel : - plots - lattes
Déroulement	<p>Le lanceur envoie la balle dans la zone cible avec la raquette. Le joueur doit se déplacer pour frapper et renvoyer la balle dans la zone cible située dans le camp de son adversaire.</p> <p>Réaliser le plus d'échanges possible.</p>  <p>Varié les zones cibles.</p> 	
Evaluation	Le nombre d'échanges réalisés.	

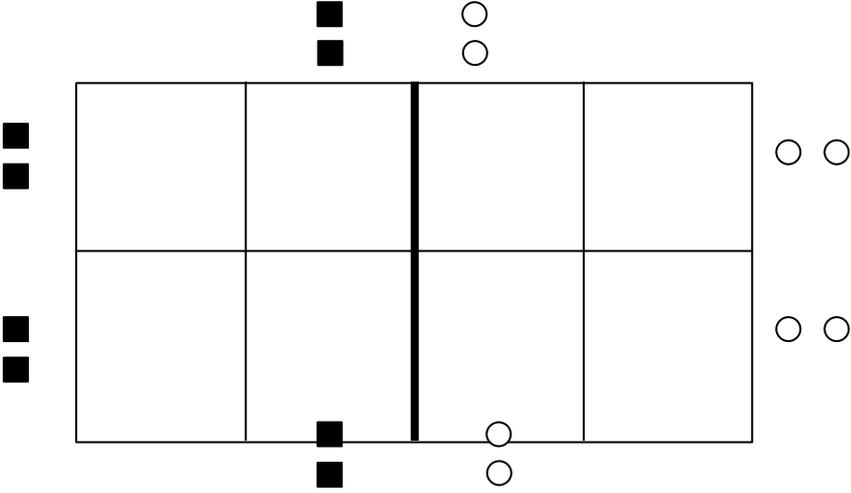
6	Tourne et tape !	
<i>Enchaîner les frappes et les déplacements</i>		

Objectif	- Anticiper la chute de la balle - Frapper en mouvement	Matériel : <ul style="list-style-type: none"> - plots - cerceaux - marquages au sol
Déroulement	<p>B lance la balle à la min dans la zone cible. A doit la renvoyer sans s'arrêter de courir.</p> <p>Variante : A renvoie la balle dans une zone précise (1,2,3 ou 4).</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Varier la course de A en orientant les plots de façon différente. Varier la position de la zone-cible.</p>	
Evaluation	Pour le joueur (A), 1 point par balle rattrapée + 2 points par cible atteinte.	

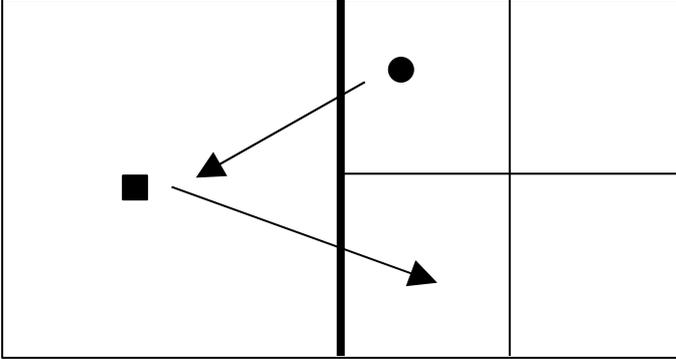
7	Coup droit, revers	Essai de réponse
<i>Adapter son type de frapper en fonction de la trajectoire</i>		

Objectif	<ul style="list-style-type: none"> - Frapper en coup droit et en revers - Prendre en compte la trajectoire de la balle 	Matériel : <ul style="list-style-type: none"> - cibles - lattes
Déroulement	<p>Le lanceur envoie la balle à la main pour qu'elle retombe dans la cible.</p> <p>10 fois d'un côté, 10 fois de l'autre.</p> <p>Puis de façon aléatoire.</p> <p>Le joueur renvoie la balle par-dessus le filet vers la cible placée devant le lanceur.</p> <p>Il doit toujours se placer entre les deux cibles.</p> <p>Varié l'écartement entre les deux cibles.</p> <div data-bbox="523 875 1155 1211" style="text-align: center;"> </div>	
Evaluation	<p>A doit renvoyer au moins 8 balles dans la zone cible.</p>	

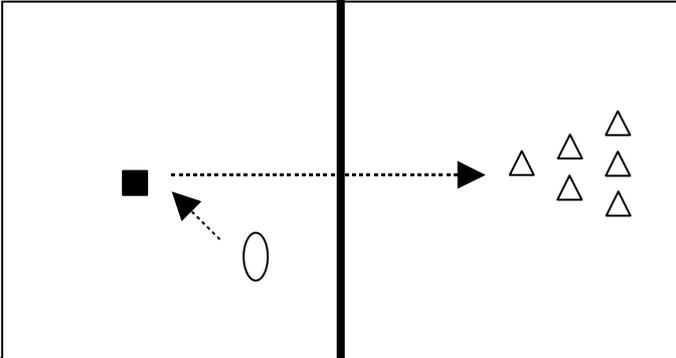
8	Chacun sa zone	
<i>Se déplacer et frapper dans toutes les directions</i>		

Objectif	<ul style="list-style-type: none"> - Renvoyer la balle après une frappe en mouvement. - Anticiper la chute de la balle. 	Matériel : <ul style="list-style-type: none"> - plots - lattes
Déroulement	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Chaque couple de joueur est responsable d'une zone. Lorsque la balle arrive dans sa zone, l'un des joueur doit y pénétrer et renvoie la balle dans le camp adverse, etc...</p> <p>Au début, il faut échanger puis tenter de rompre l'échange.</p>	
Evaluation	Compter les points avec le système usuel (15, 30, 40, jeu)	

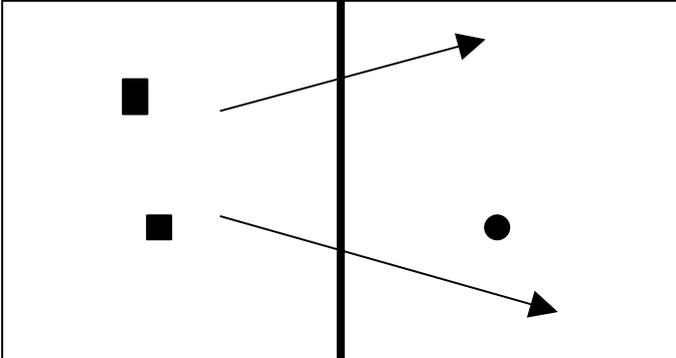
9	Tape et place !	
<i>Envoyer la balle dans l'espace libre</i>		

Objectif	<ul style="list-style-type: none"> - Orienter son renvoi. - Choisir la bonne cible de renvoi. 	Matériel : <ul style="list-style-type: none"> - plots - lattes
Déroulement	<div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ● Envoie la balle de l'autre côté du filet. ■ La renvoie dans une zone déterminée à l'avance, puis laissée au choix. ● Ne peut pas se déplacer avant le rebond de la balle dans le camp adverse. Il change de zone toutes les 3 balles. Il tente de la renvoyer à nouveau. 	
Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> ■ Marque un point à chaque fois que l'adversaire rate la balle. 	

10	Les quilles	
<i>Réaliser une frappe tendue</i>		

Objectif	<ul style="list-style-type: none"> - Frapper fort et précis - Contrôler son geste 	Matériel : <ul style="list-style-type: none"> - plots
Déroulement	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Le lanceur envoie la balle au joueur.</p> <p>Le joueur frappe la balle assez fort pour faire tomber les plots.</p> <p>Varié la distance entre le filet et la plots pour obtenir une frappe de plus en plus tendue.</p>	
Evaluation	Le nombre de plots tombés après 5 balles lancées.	

11	Le lièvre et les tortues	
<i>Construire des échanges pour libérer l'espace</i>		

Objectif	<ul style="list-style-type: none"> - Créer des espaces libres - Elaborer une stratégie 	Matériel : -
Déroulement	<div style="text-align: center; margin-bottom: 20px;">  </div> <p>Dans une situation de 2 contre 1, les attaquants doivent faire « courir » le défenseur de façon à libérer un large espace.</p> <p>Varié les dimensions du terrain. Le nombre d'attaquants : 3 puis 2 puis 1.</p>	
Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> ■ Marquent un point lorsque l'espace est libéré et que le défenseur rate la balle. 	