

Formation du jeudi 19/3

Le Tennis à l'école *TC de Privas*

**E. BLACHON
L. DIZEUX**



Déroulé de la formation



COMITÉ
DRÔME
ARDÈCHE

ACADÉMIE
DE GRENOBLE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

LIGUE
AUVERGNE
RHÔNE ALPES

- Présentation du dispositif “de la Cour au Court”
- Les principes
- Présentation du matériel
- Lien avec les programmes
- La démarche



Présentation

Dispositif de la Cour au Court



Ambition et objectifs du dispositif dès le cycle 1

AMBITION

**Faire découvrir le tennis aux enfants
dès la maternelle par le biais des
professeurs des écoles**

OBJECTIFS

- ✓ Proposer à l'Education Nationale un **concept original de tennis au cycle 1** qui s'intègre dans le programme scolaire
- ✓ **Inscrire le tennis dans l'imaginaire de l'enfant** *via* le partenariat FFT x Education Nationale / Canopé





Convention nationale
19 juillet 2019

Convention départementale
Ardèche
5 juillet 2024

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS
*Liberté
Égalité
Fraternité*

UNSS
Union Nationale
du Sport Scolaire

USEP

TEN
FÉDÉRATION
FRANÇAISE
NIS

de la jeunesse et des sports

Handwritten signature of Jean-Michel Blanquer

Jean-Michel BLANQUER

Handwritten signature of Roxana Maracineanu

Roxana MARACINEANU

La directrice nationale de l'UNSS

Handwritten signature of Nathalie Costantini

Nathalie COSTANTINI

La présidente de l'USEP

Handwritten signature of Veronique Moreira

Véronique MOREIRA

Le président de la Fédération
Française de tennis

Handwritten signature of Bernard Giudicelli

Bernard GIUDICELLI

En présence de
la secrétaire d'Etat chargée
des personnes handicapées

Handwritten signature of Sophie Cluzel

Sophie CLUZEL

TEN
NIS

Service Développement de la Pratique Tennis - Pôle Fédéral

<https://eps07.web.ac-grenoble.fr/activites/tennis>

PARTENAIRES

FFT (via les ligues et les comités) – Education Nationale (Via le réseau CANOPE)



Exemple du rôle du comité à l'échelle locale

1. Contribuer à la promotion du programme De la cour au court au niveau local
2. Accompagner l'inscription des écoles dans le dispositif grâce notamment à la mise en place de formation
3. Aider à la mise en relation des parties prenantes via les référents départementaux (CPC, CPD)



Les principes

Trois principes clés



De la Cour au Court



COMITÉ
DRÔME
ARDÈCHE



- Mise à disposition de **ressources pédagogiques** à l'attention des PE grâce au réseau Canopé qui accompagne l'Éducation Nationale dans le déploiement de ses projets
- Utilisation du **tennis comme outil pédagogique** pendant le temps scolaire en tant que : sport favorisant la mixité, la socialisation, le respect des règles, la coordination, la latéralisation + support aux apprentissages transversaux
- Développement d'une **pratique autonome** pendant la recreation ou APQ

Le professeur des écoles comme
« maître du jeu »
en classe et dans la cour de récréation



De la Cour au court



COMITÉ
DRÔME
ARDÈCHE


ACADÉMIE
DE GRENOBLE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

 LIGUE
AUVERGNE
RHÔNE ALPES



Contribue au parcours santé
de l'élève



S'inscrit dans les programmes
d'enseignement de l'EPS et des
valeurs de l'école



Permet un accès à la
pratique pour tous



Contribue à la formation des
enseignants et met à
disposition des ressources
pédagogiques riches

Accompagner les enseignants et les élèves dans la mise en place d'une **progression visant l'appropriation de compétences** autour de la pratique du tennis. Si le champ de l'**activité physique** est prioritairement mobilisé, tous les domaines d'apprentissage peuvent être utilement concernés

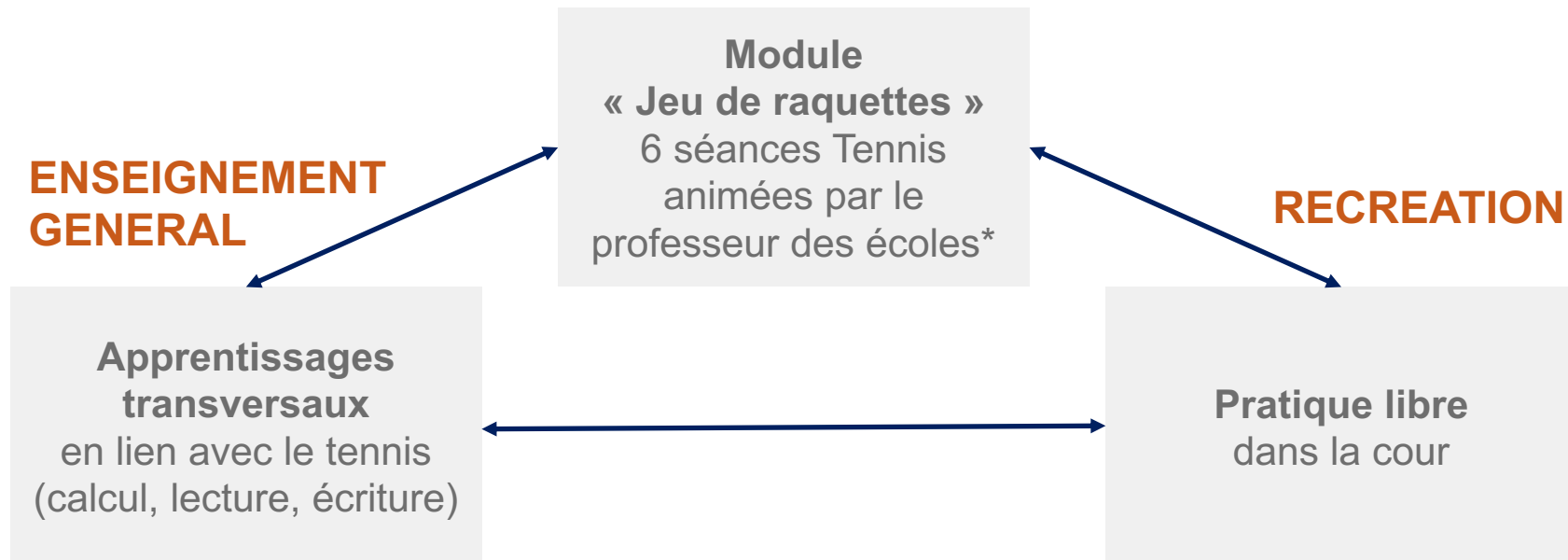


Service Développement de la Pratique Tennis - Pôle Fédéral

DISPOSITIF AU SEIN DE L'ECOLE AU CYCLE 1

3 séquences interactives : motricité, enseignement général et récréation

MOTRICITE



DISPOSITIF EN CYCLE 2 et 3



Co-interventions possible en cycle 2 et 3 avec un intervenant diplômé d'un club et agréé; une des séances pourra éventuellement avoir lieu dans le club de proximité.



Cycle d'apprentissage de 6 séances minimum

Exemple de la Savoie : une séance avec l'intervenant et une autre séance identique conduite par l'enseignant dans la même semaine (soit 10 à 12 au total).



L'école formalise un projet pédagogique avec l'intervenant qu'elle transmet à son IEN pour validation. L'intervenant prend connaissance du cadre d'intervention scolaire et informe le Comité de tennis de la mise en place d'un cycle d'apprentissage.

<https://eps07.web.ac-grenoble.fr/agrements-benevoles/demarches-dintervention-en-milieu-scolaire>

Présentation du matériel

Les kits fédéraux

KIT PÉDAGOGIQUE

En vente sur Proshop FFT (Wilson) : <https://proshop.fft.fr/>

Quel matériel utiliser ?

Approche tennistique à l'école

Prêt possible via le comité DA de Tennis/UGSEL/USEP/DSDEN

- ✓ 8 raquettes de 19 pouces



- ✓ 16 raquettes MT



- ✓ 4 lignes de délimitation



- ✓ 6 ballons paille



- ✓ 3 lots de 6 balles en mousse



- ✓ 1 sac à roulettes



Aide pédagogique

Le Réseau Canopé





<https://www.reseau-canope.fr/de-la-cour-au-court/#Prehome>

Série de séquences vidéos consacrées au cycle 1, 2 et 3 :

- 32 propositions de jeux dans la cour
- 18 interviews de spécialistes et leurs conseils pédagogiques
- + Supports à utiliser en classe
- + Deux dossiers pédagogiques

Documents déposés sur le site
départemental EPS

Lien avec le programme

Le Tennis comme support de mon enseignement



LIEN AVEC LES PROGRAMMES

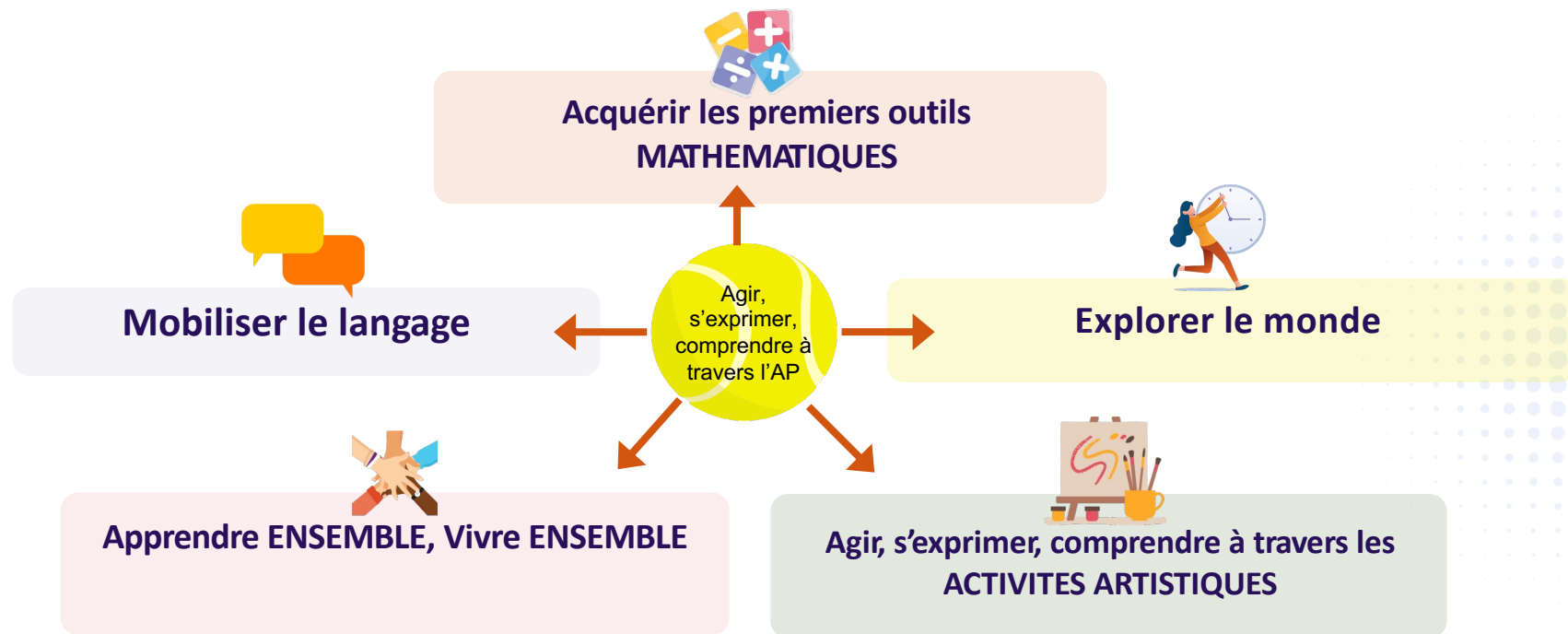
Le tennis au service de tous les domaines d'apprentissage



COMITÉ
DRÔME
ARDÈCHE

ACADÉMIE
DE GRENOBLE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

TENSIS
LIGUE
AUVERGNE
RHÔNE ALPES



LIEN AVEC LES PROGRAMMES

Le tennis au service de tous les domaines d'apprentissage

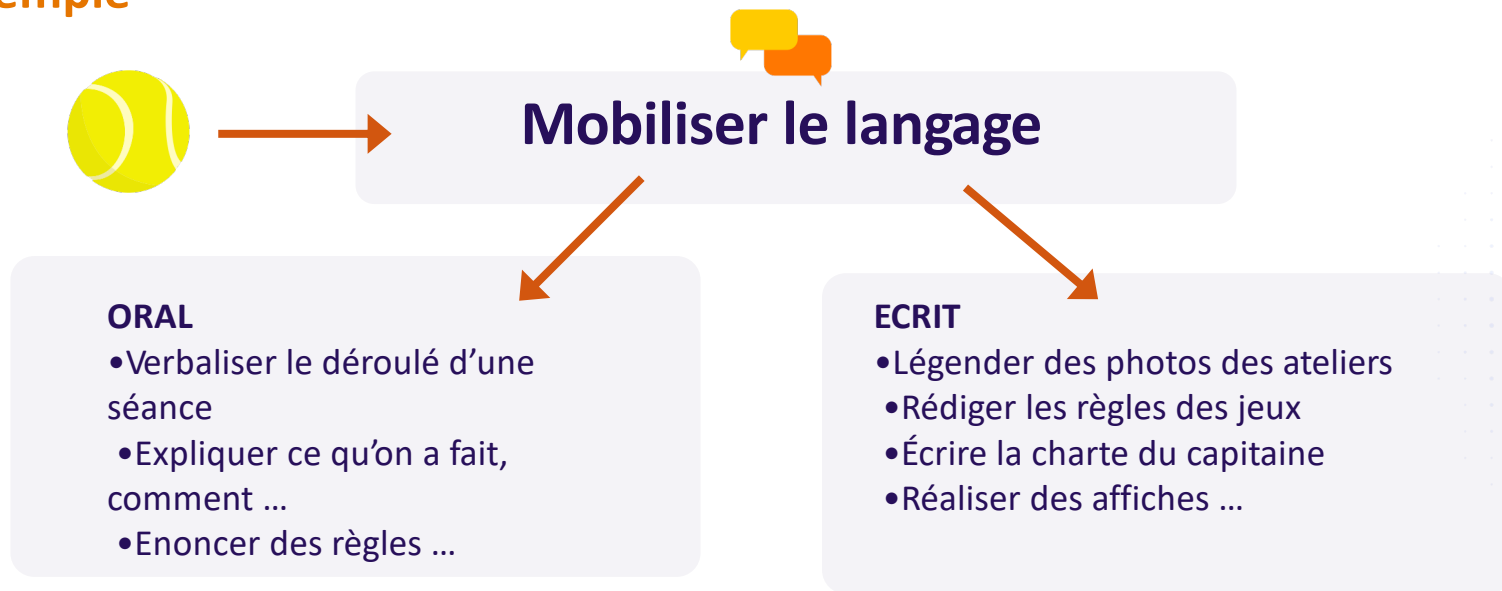


COMITÉ
DRÔME
ARDÈCHE

ACADÉMIE
DE GRENOBLE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

LIGUE
AUVERGNE
RHÔNE ALPES

Exemple



LIEN AVEC LES PROGRAMMES

Le tennis au service de tous les domaines d'apprentissage



COMITÉ
DRÔME
ARDÈCHE



Exemple



**Agir, s'exprimer, comprendre à travers les
ACTIVITES ARTISTIQUES**



**PRATIQUER LE DESSIN POUR
REPRÉSENTER OU ILLUSTRER :**

- Dessiner les jeux
- Représenter les joueurs selon les points de vue



RÉALISER DES COMPOSITIONS PLASTIQUES :

- Réaliser une affiche avec des « objets du tennis »
- Utiliser du matériel de tennis pour réaliser une œuvre,
- Analyser des affiches de manifestations sportives...

Dessine ton Roland-Garros



Service Développement de la Pratique Tennis - Pôle Fédéral



L'opération

DESSINE TON ROLAND-GARROS

revient pour la 5^{ème} édition !

Dans le cadre du dispositif De la Cour au Court, la Fédération Française de Tennis et Terre d'Impact, son fonds de dotation, proposent un jeu concours d'arts plastiques à destination des élèves de maternelle (cycle 1), d'élémentaire (cycle 2 et cycle 3) et du dispositif ULIS (cycles 2/3). Du lundi 3 novembre 2025 au vendredi 6 mars 2026, les classes seront invitées à réaliser une œuvre d'art (dessin, peinture, sculpture, poterie, collage ou autres) qui représente le tournoi de Roland-Garros tel qu'elles l'imaginent. Les élèves pourront laisser libre cours à leur créativité.

THÉMATIQUE

« Roland-Garros, terre de championnes »

Chaque œuvre devra s'inspirer de ce thème, qui servira de fil conducteur à la création.

COMMENT PARTICIPER ?

Un jury élira, le jeudi 2 avril 2026, une œuvre dans quatre catégories : École maternelle (cycle 1), école élémentaire cycle 2, école élémentaire cycle 3, dispositif ULIS (cycles 2/3). Les quatre classes lauréates (une par catégorie) seront conviées à venir passer une journée exceptionnelle au stade Roland-Garros lors du tournoi du Grand Chelem 2025 (24 mai au 07 juin 2026) grâce au soutien de Terre d'Impact.

Consultez l'ensemble des documents (règlement du jeu, guide pratique, lauréats 2025, dépôt des œuvres) en cliquant ici.

OBJECTIFS

Favoriser le développement de la créativité de l'enfant tout en construisant sa culture tennistique dès le plus jeune âge.

DE QUOI A-T-ON BESOIN POUR RÉALISER L'ACTIVITÉ ?

- De la colle, de la peinture, des objets recyclés...
- Des élèves motivés et créatifs

CIBLES

- Les élèves de maternelle (petite à grande section)
- Les élèves d'élémentaire (CP à CM2)
- Les élèves issus du dispositif ULIS (uniquement cycles 2/3 : CP-CE-CM)

Cliquez ici pour déposer votre candidature !



LIEN AVEC LES PROGRAMMES

Le tennis au service de tous les domaines d'apprentissage



COMITÉ
DRÔME
ARDÈCHE



UTILISER LE TENNIS COMME OUTIL PÉDAGOGIQUE

- Participer à la réalisation de projets communs, apprendre à coopérer
- Partager des tâches, prendre des initiatives et des responsabilités dans le groupe => le tennis pour favoriser la mixité, la socialisation, le respect des règles



LIEN AVEC LES PROGRAMMES

Le tennis support de l'enseignement en EPS : "agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique"

Objectifs spécifiques de l'activité – Cycle 1



Utiliser une
raquette pour
envoyer/renvoyer
la balle



Faire des
échanges avec et
sans filet
(coopéra-tion)



Utiliser plusieurs
types de renvoi
(coup droit,
revers)



Effectuer un
envoi simple
(à la main, en
"cuillère"
pour
commencer
l'échange



Connaître et
respecter les règles
et l'organisation de
l'activité



Prendre plaisir au
jeu et construire
des relations
positives avec ses
partenaires



Activités tennistiques et développement
de l'enfant

6 vidéos

La démarche

Le module d'apprentissage en cycle 1

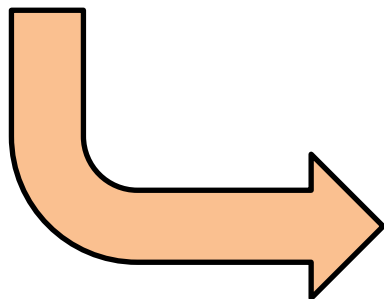


Jouer au tennis à la maternelle

DES JEUX DE MANIPULATION...



... AUX JEUX DE RÔLE
POUR JOUER AVEC DES RÈGLES



DES JEUX
EN DEUX DIMENSIONS
[près du sol]...

(Le jeu du but – balle au sol, sans renvoi)



... AUX JEUX
EN TROIS DIMENSIONS

(Les plus petites passes du monde –
échanges de balles)

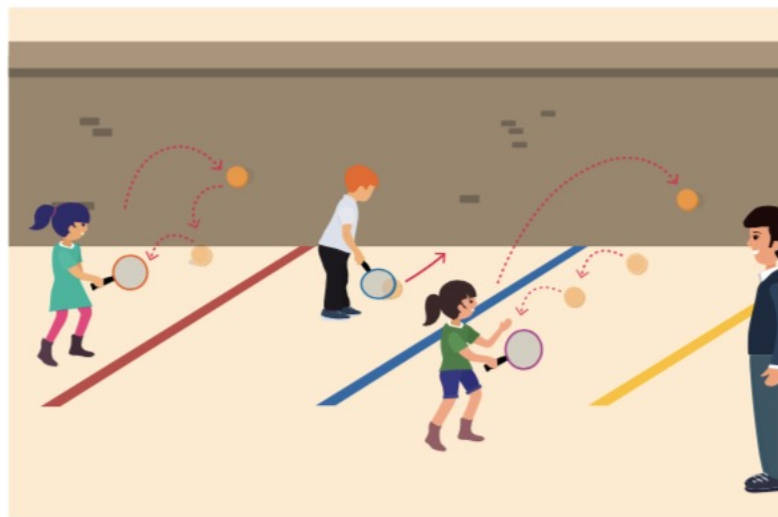


Planifier

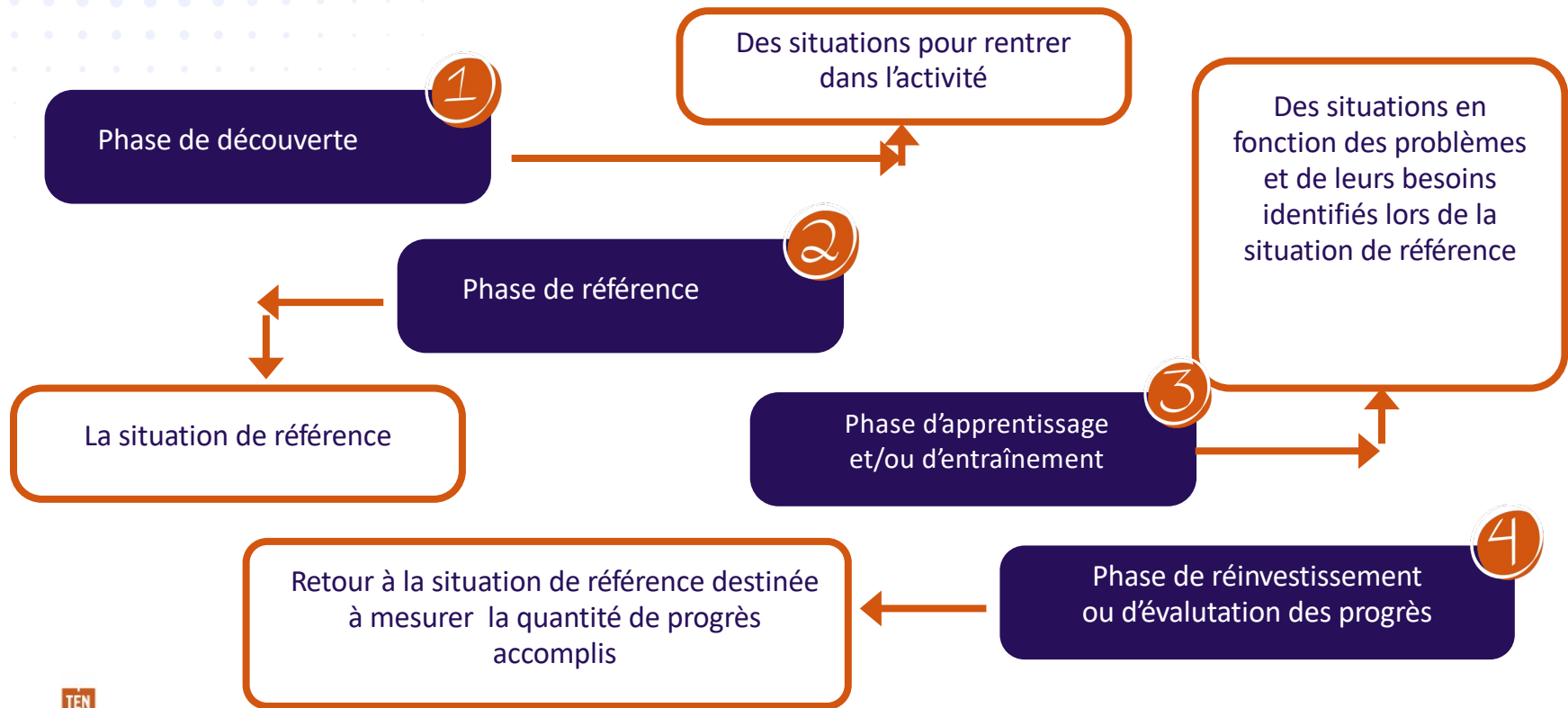


Planifier les séances

Mettre en œuvre des séances de tennis à l'école maternelle



Les étapes du module

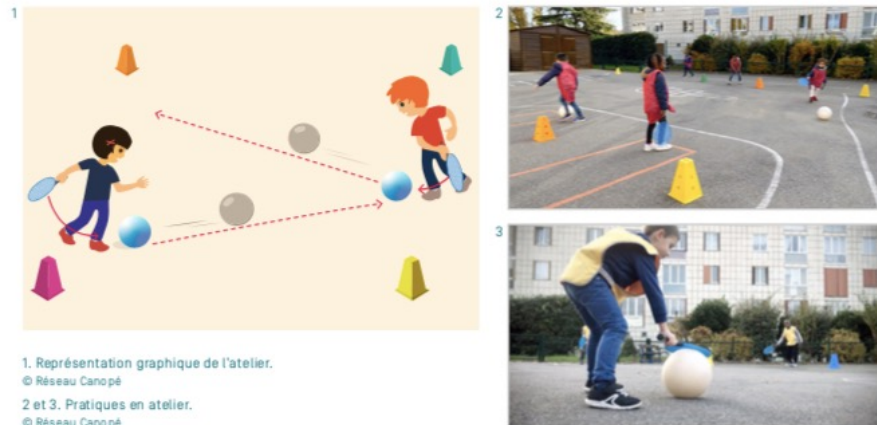


Les situations de référence

<https://www.reseau-canope.fr/de-la-cour-au-court/#Prehome>

Fiche 04 – LE JEU DU BUT

NIVEAU PS/MS/GS	ORGANISATION [Seul, binôme, groupe]	MODE OPÉRATOIRE [Coopération, opposition]	DURÉE DE JEU ⌚ 5 à 8 min.
		Opposition	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE		MATÉRIEL (pour 1 binôme)	VIDÉO
- Contrôler le ballon (le faire rouler au sol, l'arrêter, le frapper fort). - Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper). - Maîtriser la raquette. - Se déplacer rapidement vers la balle pour l'arrêter ou la renvoyer. - Réagir vite.		2 raquettes plastique 1 ballon paille 4 plots (2 pour chaque but)	



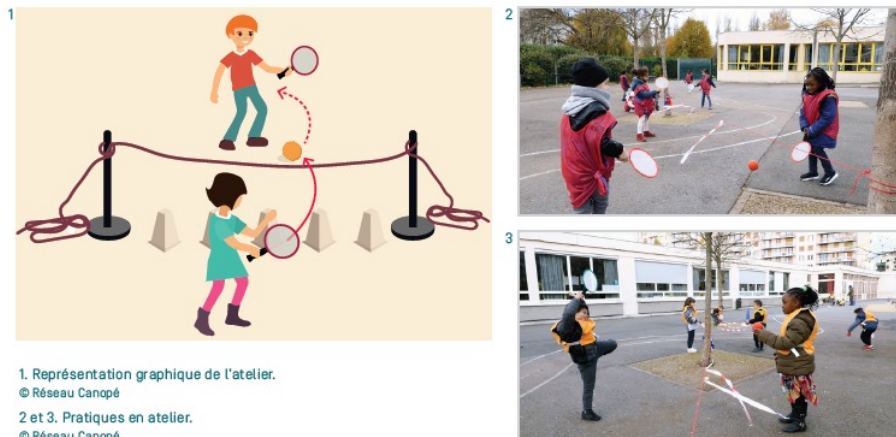
https://www.reseau-canope.fr/de-la-cour-au-court/#Le_jeu_du_but



Service Développement de la Pratique Tennis - Pôle Fédéral

Fiche 01 – LES PLUS PETITES PASSES DU MONDE

NIVEAU MS/GS	ORGANISATION [Seul, binôme, groupe]	MODE OPÉRATOIRE [Coopération, opposition]	DURÉE DE JEU ⌚ 5 à 8 min.
		Coopération	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE		MATÉRIEL (pour 1 binôme)	VIDÉO
- Frapper la balle avec la raquette (l'enfant présente ou frappe la balle sur le côté). - Contrôler sa frappe pour faciliter le renvoi et faire durer l'échange.		2 raquettes, toile ou plastique, de petite taille 1 balle mousse 1 fil entre 2 poteaux ou 1 série de chaises (80 cm de haut max.)	



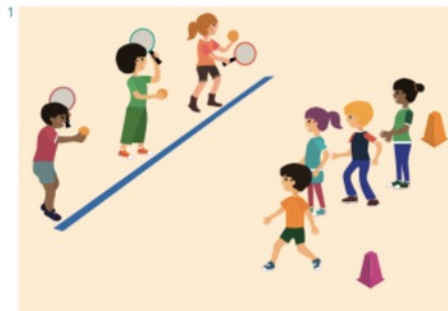
https://www.reseau-canope.fr/de-la-cour-au-court/#Les_plus_petites_passes_du_monde

Les situations d'apprentissage

<https://www.reseau-canope.fr/de-la-cour-au-court/#Prehome>

Fiche 05 – LES JEUX DE SERVICE – Les chats et les souris

NIVEAU MS/GS	ORGANISATION (Seul, binôme, groupe)	MODE OPÉRATOIRE (Coopération, opposition)	DURÉE DE JEU 5 à 8 min.
		Opposition	 5 à 8 min.
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE		MATÉRIEL	VIDÉO
- Frapper la balle au-dessus de la tête avec sa raquette en visant une zone. - Se déplacer rapidement pour éviter la balle, sans sortir de la zone des souris. - Différencier la frappe de côté de la frappe haute.		- 1 raquette toile et 1 balle mousse par enfant « chat » - 1 bande au sol pour délimiter la zone d'envoi [= paillasson] - 1 mur pour éviter aux enfants de trop reculer ; sinon 2 plots pour délimiter la zone de jeu	 

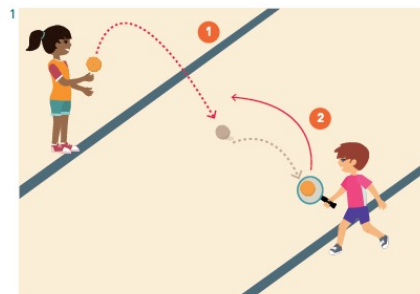


1. Représentation graphique de l'atelier.
© Réseau Canopé
2 et 3. Pratiques en atelier.
© Réseau Canopé



Fiche 03 – LE JEU DU PROFESSEUR

NIVEAU MS/GS	ORGANISATION (Seul, binôme, groupe)	MODE OPÉRATOIRE (Coopération, opposition)	DURÉE DE JEU 5 à 8 min.
		Coopération	 5 à 8 min.
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE		MATÉRIEL (pour 1 binôme)	VIDÉO
- Réagir rapidement à l'envoi de la balle. - Renvoyer la balle à son camarade. - Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper). - Maîtriser la raquette. - Maîtriser la balle en mouvement.		- 1 raquette, toile ou plastique, par « élève » - 1 balle, mousse ou tennis sans pression, par « Professeur » - 2 bandes au sol (1 pour chaque joueur)	 



1. Représentation graphique de l'atelier.
© Réseau Canopé
2 et 3. Pratiques en atelier.
© Réseau Canopé

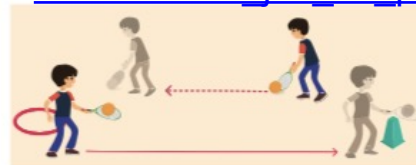


https://www.reseau-canope.fr/de-la-cour-au-court/#Le_jeu_du_professeur

Jeu 3 : Le jeu du serveur de café

Entre 2 cerceaux ou plots posés au sol, l'élève fait le « serveur de café » : il pose la balle sur la raquette et avance. Il revient en « serpent » (voir jeu 2). Il alterne face coup droit et face revers.

Critère de réussite : effectuer le parcours sans « perdre » la balle (garder la balle au contact de la raquette).



https://www.reseau-canope.fr/de-la-cour-au-court/#Les_chats_et_les_souris

L'organisation générale



COMITÉ
DRÔME
ARDÈCHE



Prévoir un module d'apprentissage d'au minimum 6 séances organisées en ateliers.

Chaque séance comprend 4 ateliers tournants d'une durée d'environ 5 à 8 minutes chacun.

Le temps d'installation est d'environ 10 minutes. Y associer progressivement les élèves (rangement, installation, préparation et vérification à l'aide de fiches plastifiées).

Répartir le matériel dans des sacs préalablement remplis, numérotés par atelier et y inclure le plan de l'atelier sur une fiche plastifiée.

Accorder une importance à la présentation et à l'installation des rituels lors de la première séance.

Définir un signal (grelot ou maracas) de regroupement, de démarrage et de fin des ateliers.

Désigner à chaque séance un « capitaine » pour chaque équipe qui vérifie et remet en place le matériel à la fin de l'atelier.

Définir pour chaque atelier une zone de départ et de regroupement bien identifiée (plot) derrière laquelle se placent les participants.

Prévoir un mode d'aménagement et de rangement précis du matériel pour chaque atelier (ex. : toutes les balles sont placées sous les raquettes du même côté de l'espace de jeu).



Pour permettre à l'élève de progresser



Privilégier une organisation (rotation sur 4 ateliers) et des situations offrant un volume de « frappes de balles » important à chaque séance – chaque atelier comprend plusieurs installations de jeux identiques en parallèle.

Respecter un équilibre entre les situations de frappe ou de réception, en haut et en bas. Les situations de « service » doivent être programmées sur toute la durée du module (cf. tableaux p. 19).

Conserver un même atelier au moins sur 2 séances consécutives (cf. tableaux p. 19).

Privilégier une répartition en groupes hétérogènes (la différenciation s'effectuant avec le matériel ou l'espace de jeu).

Varié les types de balles et de raquettes utilisées.

Prévoir un temps de pratique libre à la fin de la séance : « Vous choisissez l'atelier que vous avez envie de refaire pendant les 5 dernières minutes. »

Proposer aux élèves de réinvestir les jeux de manière autonome pendant les récréations.

Proposition de progression pour un module de 6 séances

	SÉANCE 1	SÉANCE 2	SÉANCE 3	SÉANCE 4	SÉANCE 5	SÉANCE 6
Les plus petites passes du monde	X*	X*	X*	X*	X*	X*
Le jeu du but	X*	X*	X*	X*	X*	X*
Les chats et les souris (Service)	X	X	X			
La course du service (+ service but) (Service)				X	X	X
Le jeu du serveur de café (Jeu de course)	X					
Le jeu du serpent (Jeu de course)		X				
Le jeu de la pieuvre (Jeu de course)			X			
Le jeu du crocodile			X	X		
Le jeu du professeur				X	X	
Le jeu au mur					X	X

* Jeu en autonomie (ne nécessite pas nécessairement la présence de l'enseignant)

Atelier au choix en fonction du niveau des élèves (ex. : séance 3, jeu du but ou jeu de la pieuvre).

Proposition d'une fiche de suivi des apprentissages

NOM DES ÉLÈVES		Lucas	OU Lucas															
Conduit une balle	<i>au sol</i>	S2																
	<i>sur la raquette</i>	S3																
Commence l'échange	<i>à la main</i>	S3																
	<i>avec la raquette</i>	S4																
Frappe la balle en avant du corps avec la raquette	<i>en coup droit</i>	S4																
	<i>en revers</i>	S5																
	<i>au service</i>	S2																
Réussit des échanges	<i>sans filet</i>																	
	<i>avec filet</i>																	
Réagit vite																		
Se déplace et se (re)place rapidement																		
Est équilibré au moment de la frappe		S5																
Enchaîne plusieurs actions																		
Respecte les règles	<i>des jeux</i>	S1																
	<i>des ateliers</i>	S1																
Respecte les autres		S1																

Une démarche inclusive

Vidéo

Mettre en œuvre des séances de tennis à l'école maternelle



Le tennis en cycle 2 et 3



COMITÉ
DRÔME
ARDÈCHE

ACADÉMIE
DE GRENOBLE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

LIGUE
AUVERGNE
RHÔNE ALPES

- La démarche d'enseignement en EPS : Construire des compétences en lien avec les programmes
- Le module d'apprentissage
- Concevoir sa séance et ses situations



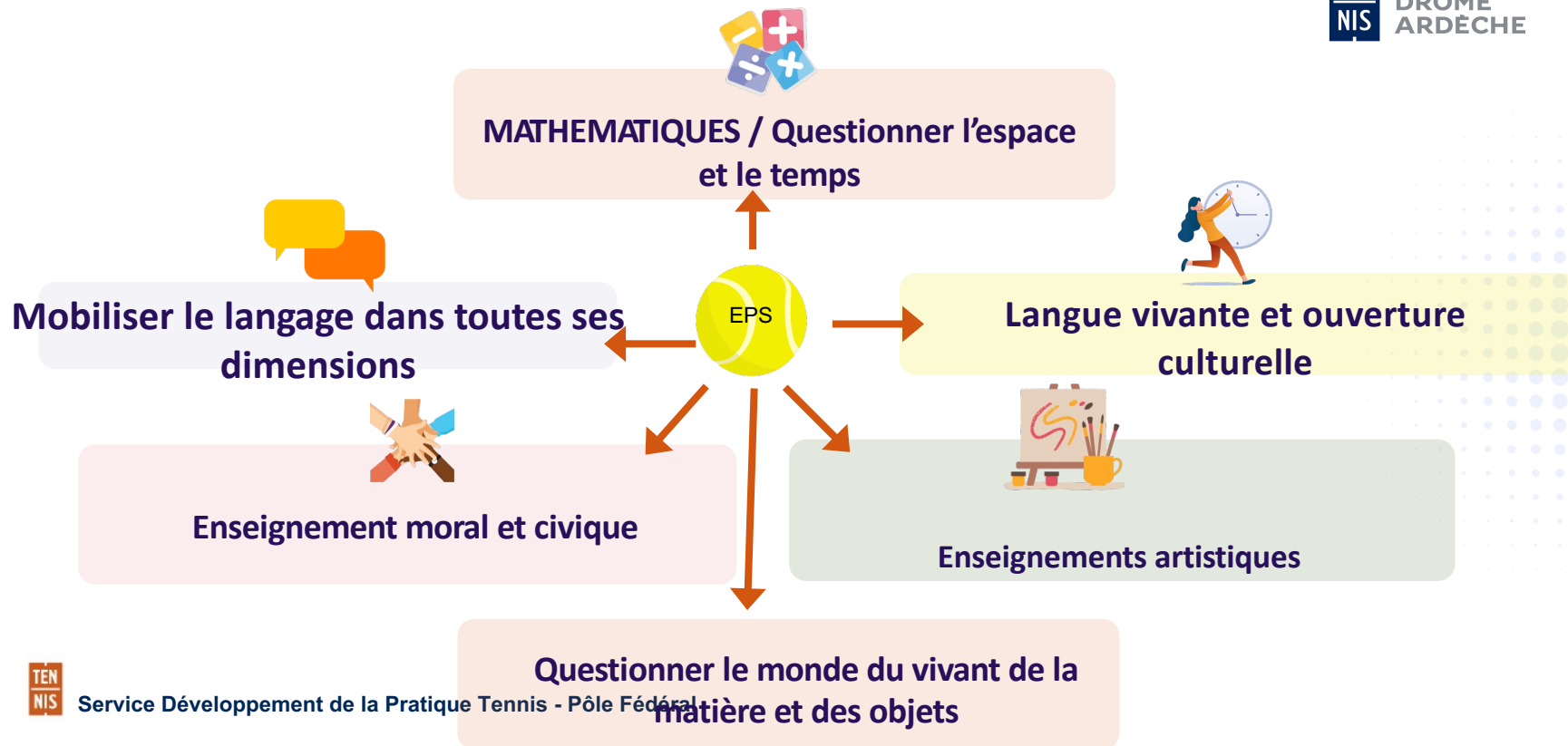
La démarche d'enseignement en EPS

Construire des compétences



LIEN AVEC LES PROGRAMMES

Le tennis contribue à la construction de ces diverses compétences en cycle 2 et 3



Exemple en cycle 2

Mathématiques	
Nombres et calculs – Comprendre et utiliser le nombre – Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers – Calculer avec des nombres	En cours d'atelier ou de jeu, dénombrer les actions engagées, les réussites. En rendre compte oralement et par écrit.
Grandeurs et mesures – Comparer, estimer, mesurer des longueurs et des durées	Lors de la mise en place des situations de jeu, respecter les mesures (longueurs et durées) indiquées par l'enseignant, la fiche atelier. Estimer et mesurer à l'aide de gabarits et d'outils de référence. Utiliser, mobiliser le lexique spécifique associé notamment aux longueurs et aux durées : grand, petit, loin, court, long, haut, bas.
Espace et géométrie – (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations	Situer des objets ou personnes par rapport à soi, à d'autres repères (en action et sur des représentations). Utiliser, mobiliser le lexique spécifique associé aux déplacements : gauche, droite, dessus, au-dessus... Repérer un rectangle sur un terrain de tennis, dénombrer le nombre de rectangles d'un terrain de tennis.
Questionner l'espace et le temps	
L'espace – Se repérer dans l'espace et le représenter – Situer un lieu sur un plan, une carte	Travail en lien avec les mathématiques. Étudier des représentations du terrain de jeu et/ou en produire (maquettes, plans, photos).
Le temps – Se repérer dans le temps et le mesurer – Repérer et situer quelques événements dans un temps long	Établir la chronologie des actions, des ateliers. Placer les élèves en autonomie d'action par l'utilisation d'un sablier, d'horloges et de montres à aiguilles et à affichage digital, d'un chronomètre.

Quels sont les objectifs généraux de l'EPS en cycle 2 ?

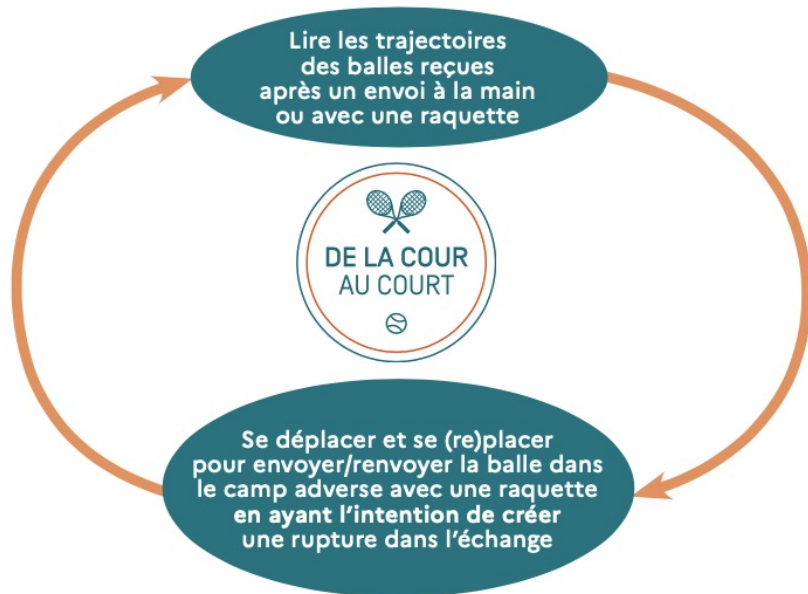
- « Au cours du cycle 2, les élèves s'engagent spontanément et avec plaisir dans l'activité physique. Ils développent leur motricité, ils construisent un langage corporel et apprennent à verbaliser les émotions ressenties et actions réalisées.
- Par des pratiques physiques individuelles et collectives, ils accèdent à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui) » (programme du cycle 2 EPS, 2020).



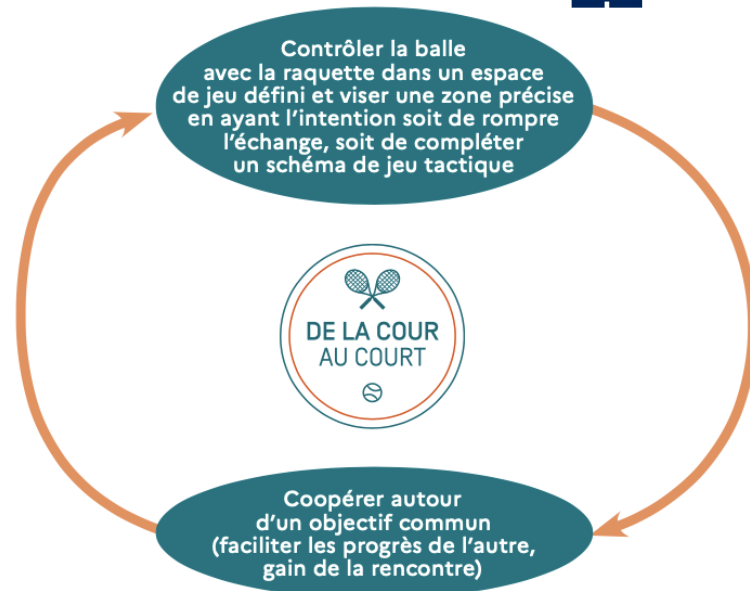
Ex : Les objectifs spécifiques à développer en tennis

A l'issue d'un module tennis, l'élève doit être capable de :

Cycle 2



Cycle 3



Champ d'apprentissage 4 : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Éducation physique et sportive

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

- S’engager dans un affrontement en respectant les règles du jeu
- Contrôler son engagement moteur et affectif
- Connaître le but du jeu
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires

Renvoyer la balle dans le camp adverse une fois de plus que son adversaire, construire la continuité de l’échange, identifier une situation favorable liée à la trajectoire de la balle pour marquer un point...

Contrôler la prise et l’orientation de la raquette, se déplacer et se replacer pour renvoyer.

Repérer et nommer les rôles, les règles nécessaires au fonctionnement du groupe et du jeu.

Savoir observer son équipe ou son camarade par rapport aux critères de réussite et aux règles d’action (manière de faire collective et individuelle) : trouver des manières de faire plus efficaces.

Se mettre au service des autres pendant un temps donné de la séance pour tenir le rôle d’arbitre, etc.

1) Au travers du tennis, la dimension « opposition » se renforce.

Si elles peuvent rester collectives, les situations interindividuelles se multiplient. Il faut accompagner l'élève dans cette intention de s'engager dans une logique d'affrontement et lui permettre d'initier le passage d'un jeu de continuité à un jeu de rupture. L'élève reste bien souvent centré sur l'objet « balle », cherchant davantage à « remettre la balle ». Il convient de l'aider à bien identifier son statut et les statuts possibles au cours des oppositions (défense/attaque).

2) Au tennis, l'enchaînement et la coordination d'actions motrices simples dans un temps rapide amènent des difficultés de réalisation. Au travers d'ateliers spécifiques, l'élève doit poursuivre l'acquisition d'habiletés motrices suffisantes pour lui permettre de mieux maîtriser la prise et la maniabilité raquette/balle.

3) En mobilisant des situations d'opposition avec un nombre restreint de règles, de joueuses et de joueurs, le tennis au cycle 2 est propice à l'arbitrage par les élèves.

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

- Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force
- Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement
- S'adapter rapidement au changement de statut défenseur/attaquant
- Coarbitrer une séquence de match
- Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions
- Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser

Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.

Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.

Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.

Observer et coarbitrer.

Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.

Cycle 3 : la “rencontre interclasses” pour croiser les enseignements

- Les rencontres interclasses peuvent permettre à chaque élève d’acquérir de manière transversale nombre des compétences décrites ci-dessus.
Lors de ces rencontres, les élèves investissent d’autres rôles sociaux : arbitre, juge, « maître du temps », responsable de la table de marque...
- Ils participent ainsi :
 - à la préparation des ateliers sportifs (choix des ateliers, création de nouvelles situations de jeu, planning des rotations, actions de communication, ...)
 - à leur encadrement
 - à l’installation et au rangement du matériel.

L'exemple de l'académie de Nancy-Metz



le module Tennis Cycle 2 de 10 séances

1. Situations pour entrer dans l'activité

2 séances

- Présenter et lancer l'activité, donner envie.
- Apprécier le niveau d'habileté des élèves.
- Identifier les manques, les difficultés, les réussites.

Ces situations peuvent également être réinvesties à l'échauffement au début de chaque séance d'apprentissage.

2. Situation de référence

1 séance au début du module

1 séance en fin de module

- Poser les problèmes fondamentaux de l'activité.
- Décider des apprentissages à mener, des progrès à rechercher et à réaliser.
- Donner du sens aux apprentissages ultérieurs.

Cette situation de référence, à mettre en place en début de module (évaluation diagnostique), sera à nouveau proposée (sensiblement sous la même forme) en fin de module (avant la rencontre finalisant les apprentissages) pour apprécier les progrès et mesurer l'écart entre le niveau atteint par les enfants au début et celui observé après les apprentissages (les élèves pouvant à chaque fois que cela est possible être eux-mêmes acteurs de cette mesure).

Elle pourra également être proposée en cours de module pour éventuellement réajuster si nécessaire les apprentissages par rapport au niveau d'habileté atteint par les élèves (réussites, difficultés).

3. Situations d'apprentissage

7 séances

- Proposer des situations organisées par objectifs, par ateliers pour progresser, apprendre et s'exercer :
 - Se déplacer et se placer pour se mettre en situation de frappe.
 - Frapper la balle.
- Observer les réponses motrices pour réguler, modifier, simplifier ou complexifier les situations en jouant sur les variables à mettre en œuvre.

Rencontre finalisant le module

Proposition de déroulement du module : progression sur 10 séances

Séance 1 : Entrer dans l'activité

Découverte du matériel

Situations : 1, 2, 3 soleil – La statue – La forêt

Séance 2 : Entrer dans l'activité

Situations : Les balles brûlantes – Le parcours zig-zag – Le jeu des cibles

Séance 3 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité
- Situation de référence : La zone cible

Séance 4 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité
- Situation d'apprentissage : Se déplacer et se placer pour se mettre en situation de frappe
Le déménageur – Casse pas les arufs
- Retour au calme

Séance 5 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité
- Situation d'apprentissage : Se déplacer et se placer pour se mettre en situation de frappe
L'étoile – La balle au bond
- Retour au calme

Séance 6 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité
- Situation d'apprentissage : Se déplacer et se placer pour se mettre en situation de frappe
Le hockey-tennis – Le tennisman
- Retour au calme

Séance 7 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité
- Situation d'apprentissage : Frapper la balle
L'essuie-glace – La cible
- Retour au calme

Séance 8 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité
- Situation d'apprentissage : Frapper la balle
L'île aux pirates – Le damier
- Retour au calme

Séance 9 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité
- Situation d'apprentissage : Frapper la balle
Les 4 couleurs – Le jet d'eau
- Retour au calme

Séance 10 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité
- Situation de référence : La zone cible
- Retour au calme

Concevoir sa séance et les situations

Le plan de séance



Déroulement type d'une séance

Situation d'entrée dans
l'activité / échauffement

10 minutes

Situation d'apprentissage
(ateliers et situation de jeu)

30 minutes

Retour au
calme

5 minutes

PRÉNOMS DES ÉLÈVES		Lucas	OU	Lucas				
AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE								

S'inscrire dans des règles collectives	Respecter les règles des jeux	\$1						
	Respecter les règles des ateliers	\$1						
	Respecter les autres	\$1						
	Tenir différents rôles							

Ajuster ses actions et ses déplacements	Réagir vite							
	Se déplacer et se (re)placer rapidement	\$2						
	Être équilibré au moment de la frappe							
	Enchaîner plusieurs actions	\$5						

Adapter son geste pour donner des trajectoires différentes	Conduire une balle au sol, sur la raquette							
	Frapper en coup droit							
	Frapper en revers							
	Frapper en service							
	Réussir des échanges sans filet							
	Réussir des échanges avec filet							

Trouver des manières de faire efficaces et chercher à progresser en fonction des effets ou des scores obtenus								
---	--	--	--	--	--	--	--	--

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel								
--	--	--	--	--	--	--	--	--



J'écoute les consignes.

Je respecte les consignes.



J'arbitre.

Je range le matériel.

J'aide à l'installation.



Engager au sol

Engager en coup droit

Engager au service



Renvoyer la balle dans le terrain adverse

Protéger son terrain

Chercher ensemble un moyen de remporter l'échange

	LANCER ET/OU RECEVOIR	STRUCTURER UN ÉCHANGE	SERVIR	MAÎTRISER LA RAQUETTE, LA BALLE	SE DÉPLACER	APPRÉHENDER LA TRAJECTOIRE, ANTICIPER
Le jeu du carton	X		X	X		
La pétanque	X		X	X		
La bataille navale	X		X	X		
Le sandwich				X	X	
Devant-derrrière	X			X	X	X
Le jeu de l'étoile	X	X	X	X		X
Les balles vives	X	X	X	X	X	X
La course-poursuite	X		X	X	X	X
Le golf à deux	X		X	X	X	X
Le cornet de glace	X			X	X	X
Le compte est bon	X	X		X	X	X
1-2-3 j'attaque !	X	X	X	X	X	X
Le double ping-pong	X	X	X	X	X	X
Le nénuphar	X		X	X	X	X
Balle au centre	X		X	X	X	X
Défendre son château	X		X	X	X	X

Adapter son geste pour donner des trajectoires différentes	Conduire une balle au sol, sur la raquette
	Frapper en coup droit
	Frapper en revers
	Frapper en service
	Réussir des échanges sans filet
	Réussir des échanges avec filet

Varier la profondeur, la direction, la hauteur, la vitesse

Ajuster ses actions et ses déplacements	Réagir vite
	Se déplacer et se (re)placer rapidement
	Être équilibré au moment de la frappe
	Enchaîner plusieurs actions



Merci de votre attention