

2011/2012

USEP 66

1 rue Michel Doutres
66000 Perpignan
Email : usep66@laligue.org
www.laligue66.org



USEP 66

[RENCONTRE INTERCLASSES DE TENNIS]

Rencontre USEP de tennis

L'USEP s'est associé au comité de tennis des Pyrénées Orientales pour proposer l'activité « tennis » comme support pédagogique aux enseignants du département.

Le schéma de la rencontre proposée offre des activités accessibles à un public de non spécialistes.

Si les terrains de tennis sont inaccessibles, une cour d'école goudronnée, un gymnase, s'avèrent suffisants pour préparer la rencontre.

Vous trouverez sur le site de l'USEP des outils qui vous permettront de construire votre séquence d'apprentissage.

Quels sont les enjeux de l'activité « tennis » à l'école ?

La prise d'informations et d'initiatives

- > **Anticiper** les actions de l'autre : apprécier, lire les trajectoires et s'y adapter
- > **Coopération** : ajuster ses actions pour être capable de faire durer un échange.
- > Repérer les espaces libres à utiliser ou à défendre pour passer de **l'échange coopératif** avec un partenaire **au duel** contre un adversaire.
- > **Opposition** : utiliser des frappes variées (trajectoires, puissance, effets) pour créer un déséquilibre et gagner le duel.

Le développement des habiletés motrices

- > les manipulations avec la raquette (prise en main et utilisation coup droit et revers)
- > la maîtrise des frappes de balles
- > diversification des trajectoires dans la profondeur et latéralement
- > les divers déplacements et replacements

DEROULEMENT DE LA JOURNEE

9h 45 Rassemblement

10h - 12h : 3 ateliers

PIQUE NIQUE (à prévoir)

13h - 14h30 : 3 ateliers (suite)

14h45 : Proclamation des résultats

15h : départ des cars

ADULTES NECESSAIRES : 3 sur chaque atelier. Ainsi chaque enseignant sera accompagné d'au moins 2 adultes **qui connaîtront les ateliers et aideront à leur gestion.**

Chaque adulte est fixe sur son atelier. Il doit sur chaque rotation gérer l'arbitrage de 2 équipes

ORGANISATION GENERALE ET DEROULEMENT DES ACTIVITES

Chaque maître constitue dans sa classe des groupes mixtes hétérogènes de 4 élèves qui porteront un même signe distinctif (chasuble ou foulard). Dans chaque groupe, les élèves seront classés par niveau d'habileté du A au D.

Chaque équipe doit disposée d'une **fiche de résultats** (fournie dans le dossier). Elle permettra aux élèves de se déplacer vers les ateliers prévus et de noter leurs performances.

Merci de **prévoir une chemise à rabats** pour la ranger et de quoi écrire.

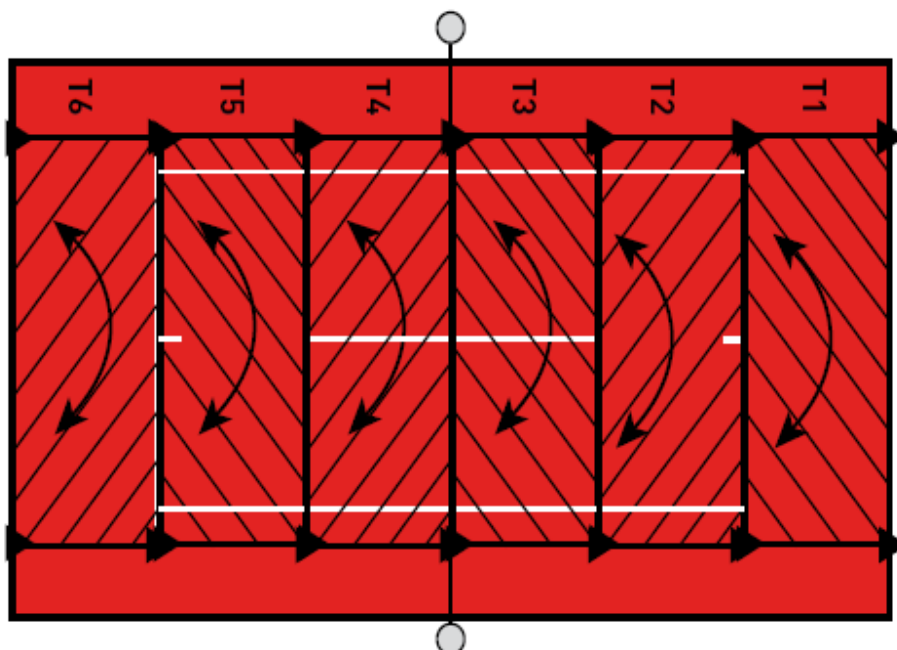
Capacité max de la rencontre : 6 x 24 élèves = 144 élèves

Espace de jeu pour la rencontre

1 terrain stabilisé + 4 courts de tennis au minimum

Le terrain est partagé dans sa longueur en deux parties grâce à un élastique accroché au grillage (hauteur de 60 à 90 cm).

Les terrains mesureront 12 m x 6 m environ.



Ateliers prévus le jour de la rencontre :

ateliers	jeux	but	Terrain-matériel	Nombre d'élèves sur l'atelier	durée
envoi	Les chasseurs et les gazelles	Envoyer pour viser une cible mobile	Stade ou aire sur terrain stabilisé Plots, coupelles, 12 raquettes, 12 balles en mousse	6 équipes de 4 élèves	10 min
renvoi	Le marchand de glaces	Récolter le maximum de glaces (balles réceptionnées dans le cône après avoir été renvoyées par un joueur -partenaire)	Terrain de tennis, 1 grand élastique, 6 balles de tennis, 6 cônes, 6 raquettes	6 équipes de 4 élèves	10 min
renvoi	Les cibles	Marquer un maximum de points en renvoyant la balle dans la cible	Terrain de tennis, 1 grand élastique, 12 balles de tennis coupelles, 6 raquettes	6 équipes de 4 élèves	10 min
opposition duelle	Mano à mano	Battre l'adversaire en en développant une tactique	Terrain de tennis, 1 grand élastique, 6 balles de tennis, coupelles ou marquage élastomère	6 équipes de 4 élèves	10 min
Coopération duelle	record	Effectuer le plus grand nombre d'échanges avec son partenaire	Terrain de tennis, 12 raquettes, 1 grand élastique, 6 balles en mousse	6 équipes de 4 élèves	10 min
opposition duelle	Match	Battre ses adversaires en en développant une tactique	Terrain de tennis, 12 raquettes, 1 grand élastique, 6 balles en mousse, coupelles ou marquage élastomère	6 équipes de 4 élèves	10 min

Les « chasseurs et les gazelles »

Objectif :

Envoyer pour viser une cible mobile

Durée de l'atelier : 10 min

ORGANISATION : 2 équipes s'opposent, les gazelles contre les chasseurs.

Les chasseurs sont placés côté à côté sur une même ligne avec 1 raquette et 1 balle mousse chacun.

Les gazelles, au signal, passent en courant une par une devant les chasseurs.

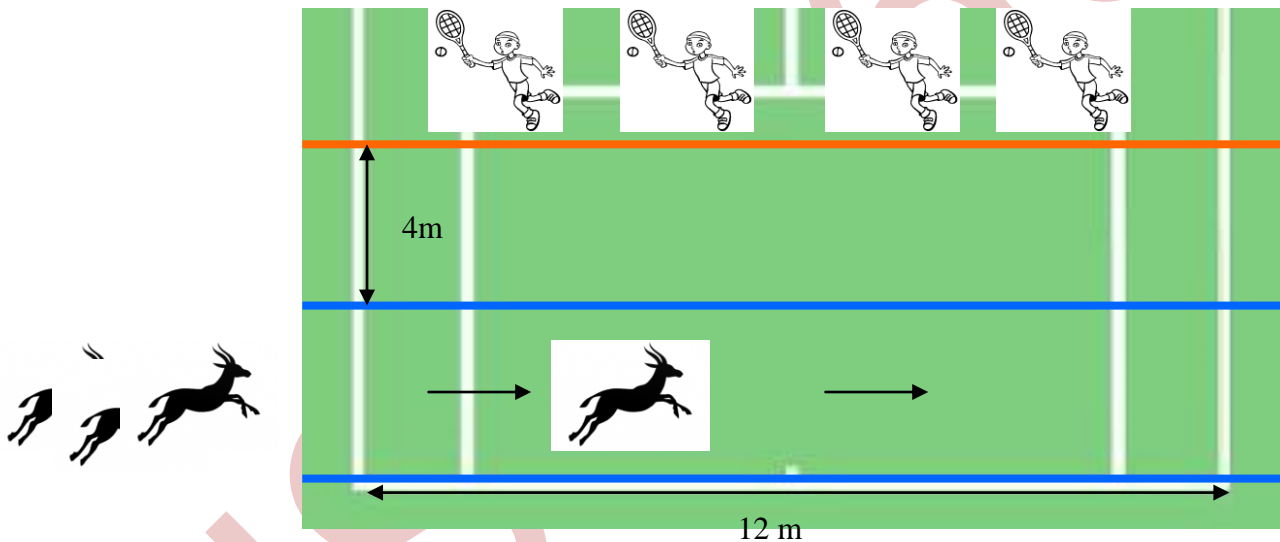
Chaque gazelle a maximum 10 secondes pour traverser.

Les chasseurs envoient la balle en mousse avec la raquette en essayant de toucher la gazelle.

1 point par gazelle touchée.

Entre chaque passage, les chasseurs récupèrent leur balle.

Après 20 passages de gazelles, les rôles sont inversés : les gazelles deviennent « chasseurs »



Matériel :

Pour chaque stand, 4 raquettes, 4 balles en mousse, balises plates

Durée de l'atelier : 10 min

Les cibles

Objectif :

Renvoyer la balle avec une raquette avec précision.

A tour de rôle, les joueurs réalisent 5 renvois consécutifs en visant les cibles dans l'ordre.

Ses partenaires l'approvisionnent en balles.

2 points par cible atteinte.

Le lanceur et le renvoyeur sont partenaires.

Le lanceur lance la balle à la main pour son partenaire.

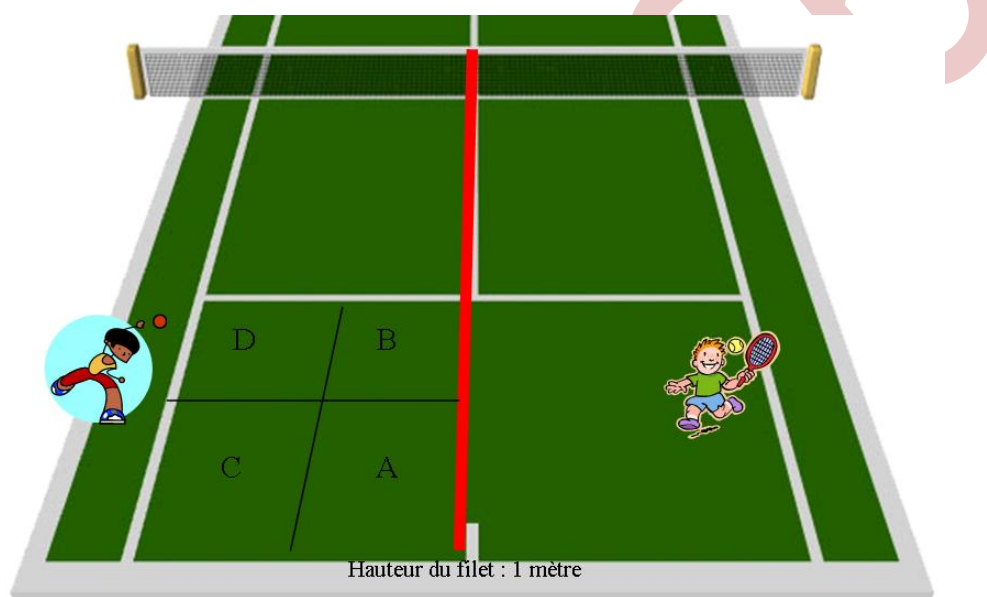
Le joueur renvoie la balle en essayant d'atteindre, dans l'ordre, les zones A, B, C et D.

L'équipe marque 1 point lorsqu'une zone annoncée est atteinte.

Les autres équipiers approvisionnent les joueurs en balles.

Les lanceurs et renvoyeurs ont 10 essais.

Puis les élèves échangent les rôles.



Matériel :

Pour chaque stand, une raquette, 2 balles molles, filet (élastique ou rubalise), balises plates (zones)

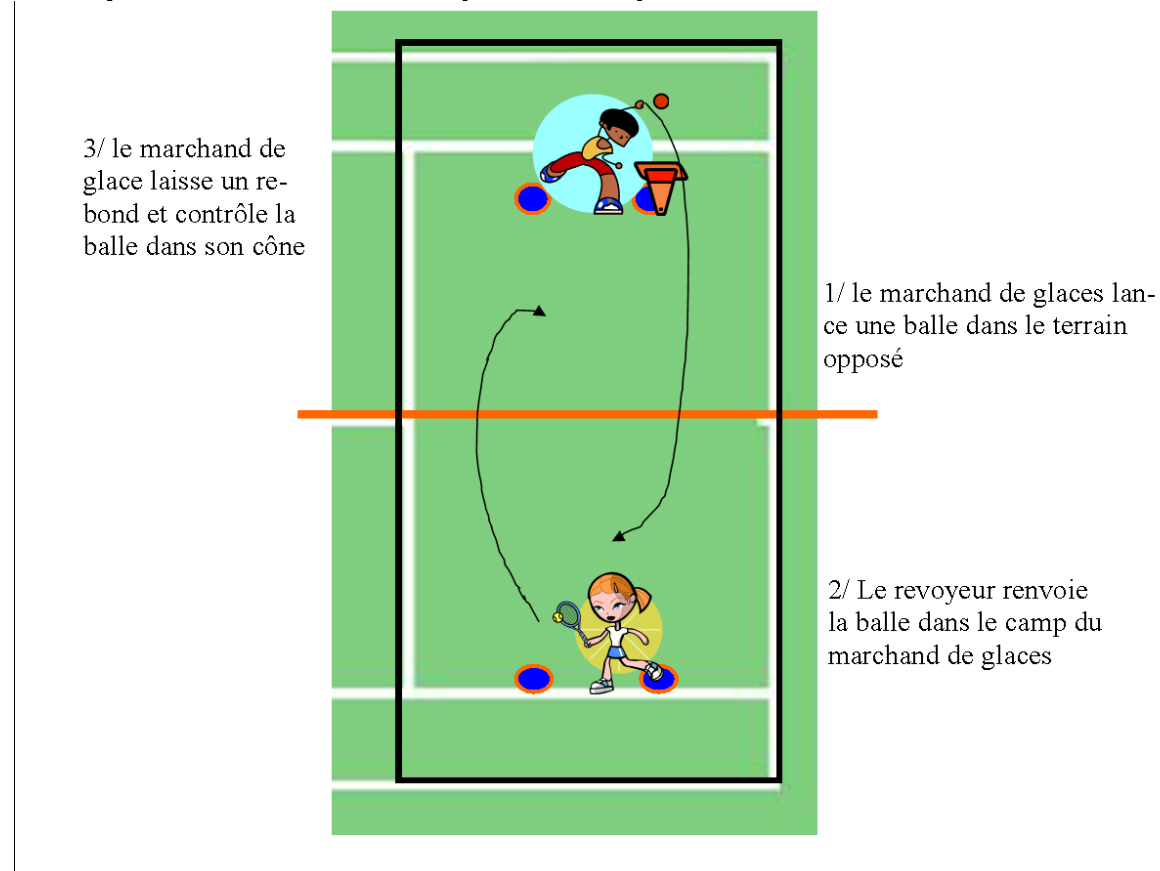
Durée de l'atelier : 10 min

Le marchand de glaces

Objectif : coopérer,

Lire et maîtriser les trajectoires pour le marchand de glaces.

Renvoyer la balle avec une raquette avec précision.



Le marchand de glaces et le renvoyeur sont partenaires.

Le marchand de glaces lance la balle à la main pour son partenaire.

Le joueur renvoie la balle dans le terrain du marchand de glaces.

Le marchand de glace doit laisser rebondir une fois la balle puis la réceptionner dans son cône.

La balle rebondit dans le terrain du marchand de glace : 1 point

La balle est contrôlée par le marchand de glace : 1 point supplémentaire

Les autres équipiers approvisionnent les joueurs en balles.

Chaque marchand de glaces effectue 10 lancers.

Puis les élèves échangent les rôles.

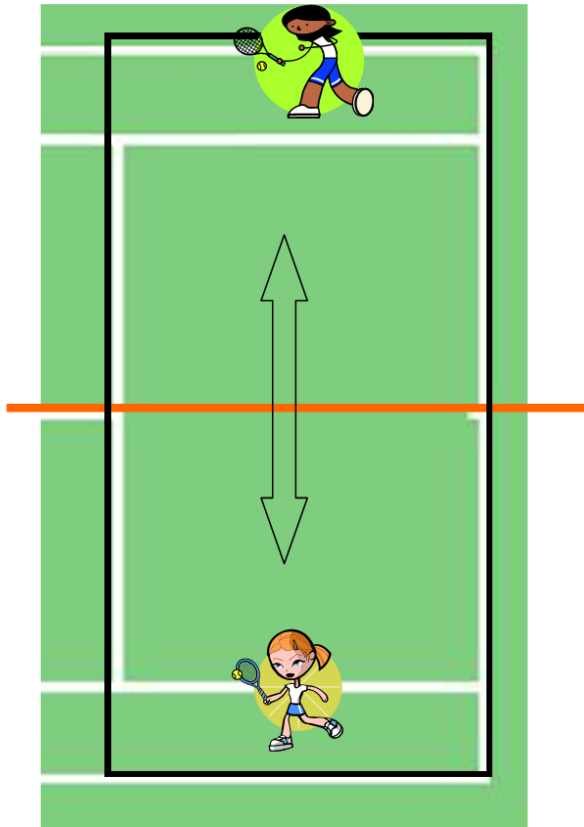
Matériel :

Pour chaque stand : une raquette, 4 balles, 1 cône, filet (élastique), 4 balises plates (emplacement des joueurs), balisage du terrain

Durée de l'atelier : 10 min

Le record

Objectif : coopérer pour établir un record d'échanges en gardant la balle à l'intérieur du terrain.



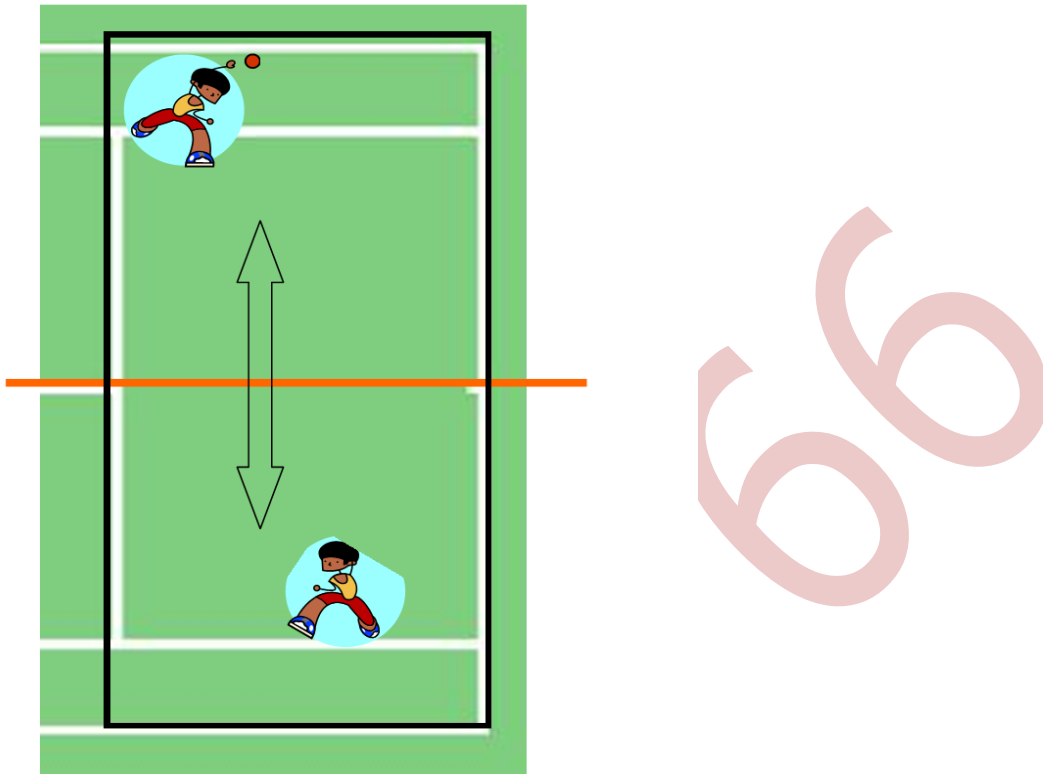
Deux joueurs de la même équipe se renvoient successivement la balle dans les limites du terrain. Un rebond maximum. On compte 1 point à chaque frappe de balle. Chaque paire de joueurs a droit à 5 engagements pour établir son record de points. Les autres élèves de l'équipe facilitent le ramassage des balles et évaluent l'équipe voisine.

joueurs	a	b	c	d
a				
b				
c				
d				

Total obtenu par l'équipe :.....

Mano à mano

**Objectifs : s'opposer, lire et maîtriser les trajectoires, attraper la balle après un rebond
envoyer la balle loin de l'adversaire.**



Sur un terrain, avec un élastique et une balle de tennis.
Bloquer la balle envoyée après un rebond maximum et la renvoyer dans le camp adverse.

Il est interdit de se déplacer avec la balle en main.

Les balles doivent être envoyées par un mouvement pendulaire du bas vers le haut.

Le joueur marque 1 point :

- lorsque son adversaire envoie la balle hors des limites du terrain
- son adversaire ne contrôle pas la balle envoyée.

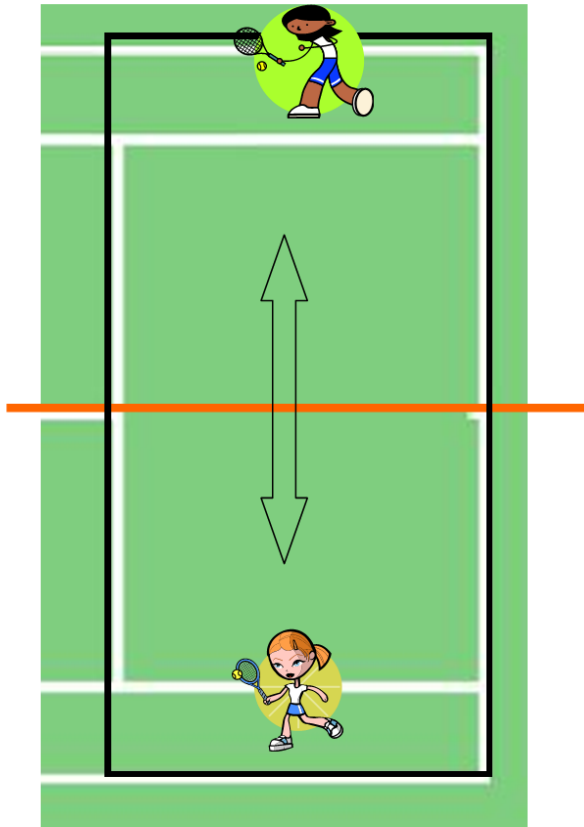
Les joueurs jouent contre un adversaire de « même » niveau (les A contre les A...)
Lorsqu'un élève ne joue pas, il est arbitre.

Chaque match dure 4 minutes

Le score de l'équipe sera obtenu en additionnant les points récoltés par chacun des joueurs de l'équipe.

Le match

Objectifs : s'opposer, lire et maîtriser les trajectoires, établir un projet d'actions pour vaincre son adversaire.



Le joueur marque 1 point :

- lorsque son adversaire envoie la balle hors des limites du terrain
- son adversaire est hors d'atteinte de la balle envoyée

Les joueurs jouent contre un adversaire de « même » niveau d'habileté (les A contre les A...)

Les joueurs engagent à tour de rôle
Lorsqu'un élève ne joue pas, il est arbitre.

Chaque match dure 4 minutes

Le score de l'équipe sera obtenu en additionnant les points récoltés par chacun des joueurs de l'équipe.



Feuille de route



Classe:

Nom de l'équipe (imaginée par les élèves) :

numéro de l'équipe :

Les chasseurs et les gazelles	Les cibles	Marchand de glaces	record	Mano à mano	match

Niveaux d'habileté	prénoms
A	
B	
C	
D	

Les chasseurs et les gazelles

Nombre de gazelles touchées		Total 1
Esprit sportif	/4	

Les cibles

Points marqués		Total 2
Esprit sportif	/4	

Le marchand de glaces

La balle rebondit dans le terrain du marchand de glace : 1 point

La balle est contrôlée par le marchand de glace : +1 point

Marchand de glaces	A	B	C	D
Points marqués				
Esprit sportif	/4			
Total 3 A+b+c+d+esprit sportif				

Le record

joueurs	a	b	c	d
a				
b				
c				
d				
Esprit sportif	/4			
Total 4 Records + esprit sportif				

Le mano à mano

joueurs	A	B	C	D
Points marqués				
Esprit sportif	/4			
Total 5 A+b+c+d+esprit sportif				

Le match

joueurs	A	B	C	D
Points marqués				
Esprit sportif	/4			
Total 6 A+b+c+d+esprit sportif				

Total 1	Total 2	Total 3	Total 4	Total 5	Total 6	Score de l'équipe