

# Tennis à l'école

**Unité d'apprentissage tennis**

**Cycle 3**



Ce guide élaboré par les E.T.A.P.S de la Direction des Sports a essentiellement pour objectif la mise en place d'un module d'apprentissage destiné aux élèves de cycle 3 des écoles élémentaires de la Ville de Joué lès Tours. Il est conçu pour permettre à l'enseignant d'entrer dans l'activité tennis quel que soit :

- Son niveau de compétence sportive
- Sa démarche personnelle
- Le niveau de sa classe

### ***Le cadre du module tennis à l'école***

Il s'agit de réaliser un module de 9 à 10 séances d'apprentissage en tennis avec la participation d'un E.T.A.P.S de la Direction des Sports. La fin du module se termine par un tournoi encadré par les enseignants avec ou sans l'E.T.A.P.S. Cette rencontre finale peut se dérouler entre les élèves de l'école où entre plusieurs écoles d'un même secteur géographique.

### ***Le travail en Co-animation***

L'E.T.A.P.S est présent en tant que spécialiste de l'activité, il apporte un éclairage et une aide technique, il s'agit d'une concertation étroite pour l'élaboration du projet. En aucun cas il ne se substitue à l'enseignant qui reste toujours le responsable pédagogique de la classe.

La Co-animation peut être gérée de différentes manières.

Quelques exemples d'organisation de la classe :

- La classe travaille par atelier, l'ETAPS et l'enseignant prennent chacun un atelier en charge.
- La classe est divisée en deux groupes qui réalisent des situations différentes avec un adulte présent avec chaque groupe et rotation.
- La classe est divisée en deux groupes qui réalisent les mêmes situations. Rotation pour permettre des retours différents et complémentaires.
- La classe réalise les mêmes situations d'apprentissages, l'enseignant de la classe et l'ETAPS effectuent ensemble la régulation des apprentissages.

# L'organisation et l'enjeu de l'activité

## Organisation :

- Quatre ateliers de cinq à six élèves. 12 terrains de tennis adaptés à l'apprentissage. Les enfants travaillent en autonomie avec l'aide de l'enseignant et l'ETAPS qui apporte les corrections techniques.

## Les enjeux :

Pourquoi ?

- Maîtriser des habiletés motrices (raquette+balle) en rapport avec les notions de temps (vitesse/trajectoires) et de déplacement/replacement.
- Coopérer (échanges)
- S'opposer

Comment ?

- L'enfant agit dans un environnement variable.
- L'enfant trouve des réponses motrices à des situations dites "tâche but" mises en place.
- L'enfant apprécie ses savoirs faire (Critère de réussite).
- L'enfant se fixe un contrat de travail pour atteindre le but fixé.

## Règles

### 1) Sécurité : Règles d'or

- Je ne passe ni devant ni derrière un joueur en action.
- Raquette le long du corps lors des regroupements
- Arrêt total du jeu au signal

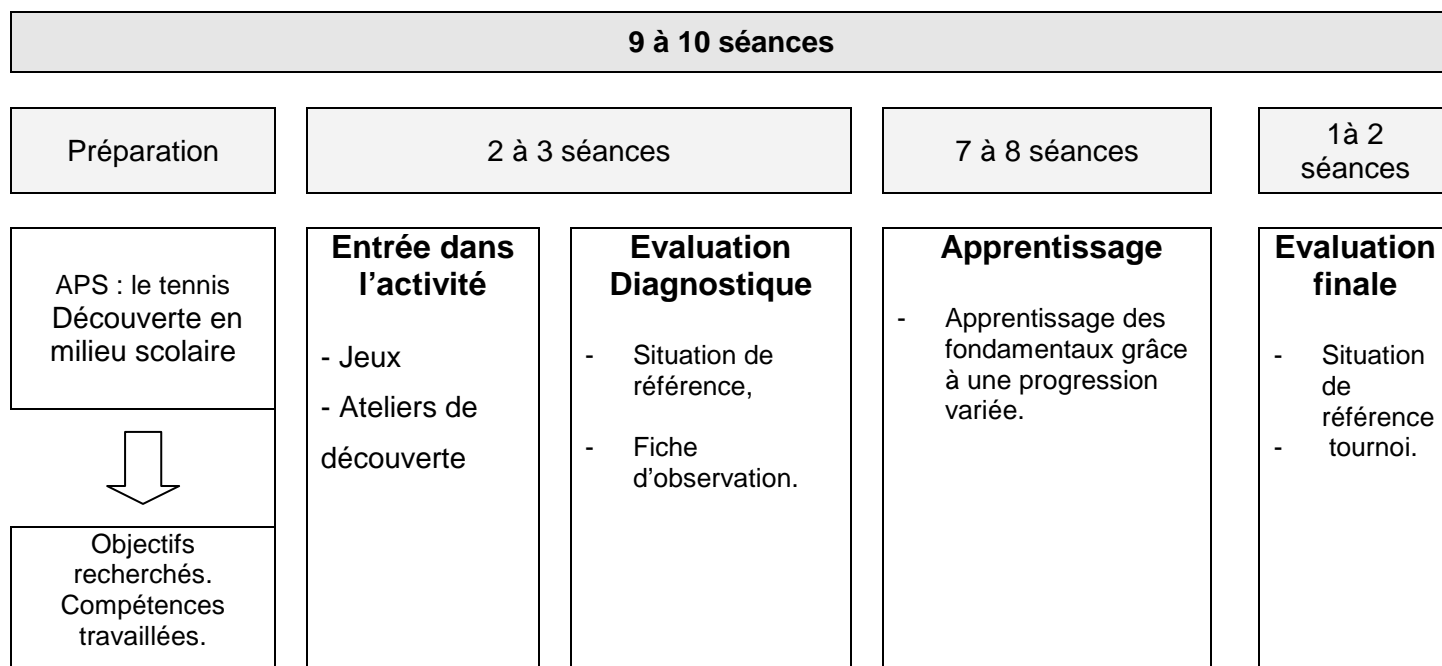
### 2) Matériel :

- Veiller au respect du matériel

### 3) Dans le groupe :

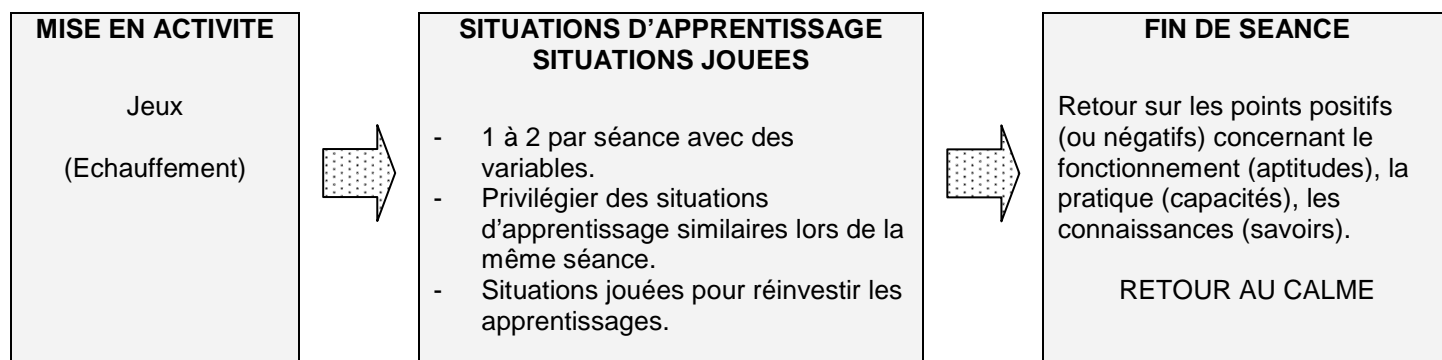
- Ecoute et application des consignes.  
Respect du travail des autres élèves

# Construction du module d'apprentissage



## Construction d'une séance type

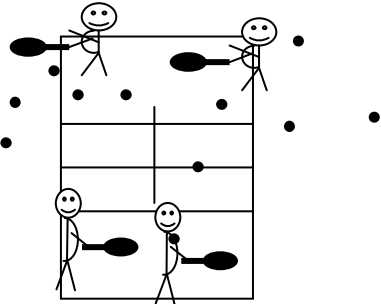
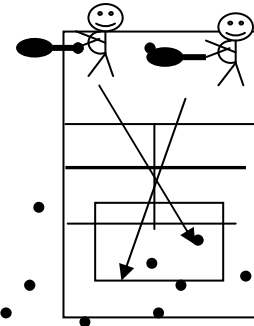
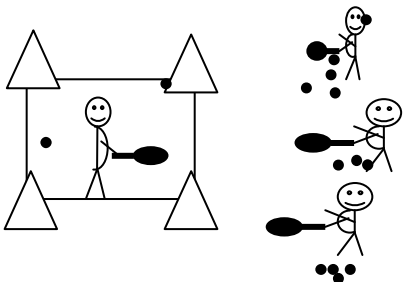
Présentation d'une séance type, on retrouve un cadre similaire d'une séance à l'autre.

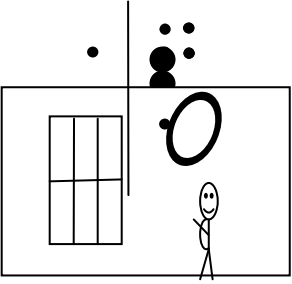
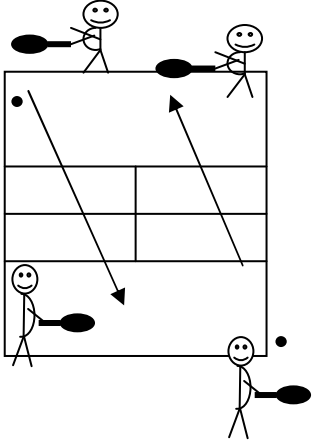
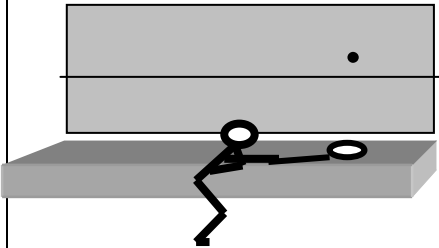


## Planification des modules d'apprentissage

N°	PHASES	OBJECTIFS pour les élèves	OBJECTIFS pour les enseignants	ORGANISATION PEDAGOGIQUE
1 et 2	Entrée dans l'activité	Vivre des situations de jeux avec raquette et balle.	repérer les enfants qui sont en difficulté	six ateliers découverte
3	Evaluation initiale	Apprécier son niveau	Observer la capacité des élèves et leur autonomie.	4 Ateliers et 6 terrains pour faire des matches
4	Phase d'apprentissage	Envoyer en coup droit (maîtrise raquette/balle)	Découvrir l'envoi et le renvoi en coup droit	3 ateliers
5	Phase d'apprentissage	Négocier les balles côté Gauche (revers)	Découvrir l'envoi et le renvoi en revers	3 ateliers
6 et 7	Phase d'apprentissage	Construire un échange (coup droit / revers)	Renforcer ses acquis selon son niveau.	2 groupes de niveau
8	Phase d'apprentissage	Déplacement/replacement (accentuer le rôle des jambes)	Jouer en opposition (courir et faire courir son adversaire)	3 ateliers
9	Evaluation finale	Mesurer ses progrès	Veiller à la lisibilité des fiches	4 ateliers
10	Tournoi	Matches S'affronter en jeu	Arbitrage si nécessaire	12 terrains avec des règles adaptées

## *Module : Tennis*

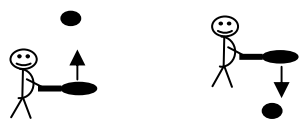
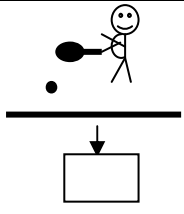
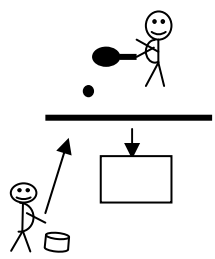
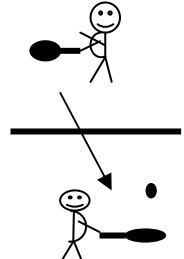
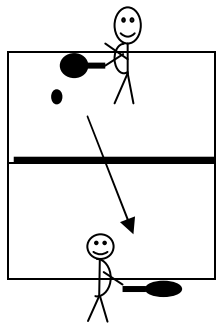
<b>Phase :</b> Entrée dans l'activité	<b>Durée :</b> 50 min	<b>Séance n° :</b> 1 et 2
<b>Objectifs :</b> Découverte des actions et du matériel		
<b>Matériel :</b> Raquettes, balles, cerceau, plots		
<b>Organisation :</b> Les six ateliers sont répartis sur deux terrains de tennis <ul style="list-style-type: none"> <li>• La classe sera divisée en 6 groupes</li> <li>• 3 ateliers seront effectués lors de la première séance</li> <li>• Puis les 3 autres lors de la deuxième séance</li> <li>• Rotation toutes les 15 à 20 min</li> <li>•</li> </ul>		
<b>Atelier 1</b>	<b>Organisation</b>	
<p style="text-align: center;">« <b>Balle-brulante</b> »</p> 	<p>Se débarrasser des balles en les envoyant dans le camp adverse par-dessus la bache avec la raquette.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 joueurs</li> <li>• 10 balles en mousse de chaque côté.</li> <li>• 4 raquettes</li> <li>• l'équipe qui a le moins de balles de son côté au bout d'une minute a gagné.</li> <li>• Un chronomètre</li> </ul>	
<b>Atelier 2</b>	<b>Organisation</b>	
<p style="text-align: center;">« <b>Carré magique</b> »</p> 	<p>Envoyer le maximum de balles dans le carré en coup droit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 équipes de deux joueurs.</li> <li>• 10 balles molles par équipe</li> <li>• L'équipe qui met le plus de balles a gagné.</li> </ul>	
<b>Ateliers 3</b>	<b>Organisation</b>	
<p style="text-align: center;">« <b>Gardien de chateau</b> »</p> 	<p>Défendre son camp. Le gardien renvoie en volée (sans rebond) les balles mous frappées successivement par les assaillants.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 gardien</li> <li>• 4 assaillants avec 6 balles chacun.</li> <li>• Le joueur qui réussit à envoyer sa balle dans le château prend la place du gardien.</li> </ul>	
<b>Atelier 4</b>	<b>Organisation</b>	

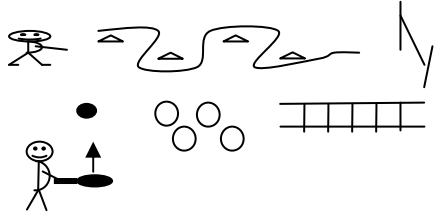
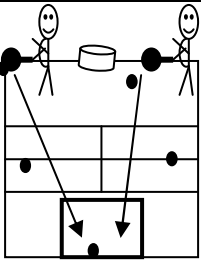
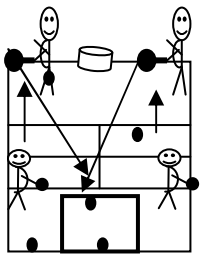
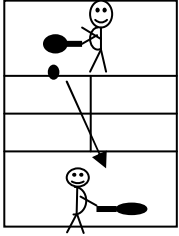
<p><b>«La cible »</b></p> 	<p>Envoyer avec la main, du bas vers le haut les six balles dans les cases indiquées (première balle case une, deuxième balle case deux etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Additionner ses points (21 maximum)</li> </ul>
<p><b>Atelier 5</b></p>	<p><b>Organisation</b></p>
<p><b>«Balle en vie »</b></p> 	<p>Faire le maximum d'échanges par-dessus le filet avec une balle molle</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 contre 1, 2 équipes de 2</li> <li>• 4 joueurs sur le terrain</li> <li>• L'équipe qui fait le plus d'échanges a gagné.</li> </ul>
<p><b>Atelier 6</b></p>	<p><b>Organisation</b></p>
<p><b>« la pelote »</b></p> 	<p>Frapper la balle sur le mur à tour de rôle.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Parties de 5 points</li> <li>- 1 ou 2 rebonds autorisés.</li> <li>- jouer au dessus de la ligne.</li> </ul>
<p><b>Bilan :</b></p>	
<p>Parler de la séance, du matériel et des consignes de sécurité</p>	

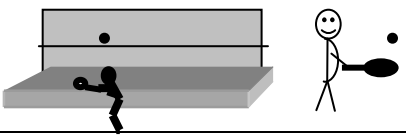
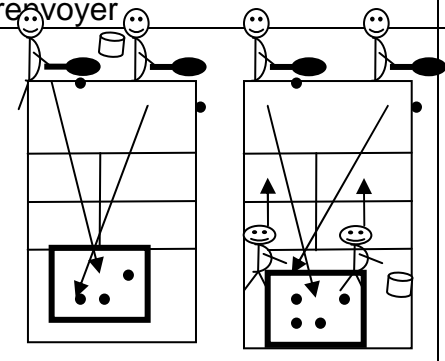
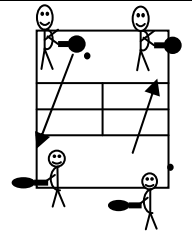
<b>Module tennis CE2</b>		
<b>Thème :</b> Evaluation initiale	<b>Durée :</b> 50mn	<b>Séance n°3</b>
<b>Objectifs :</b>	Permettre aux élèves de juger leurs compétences et leurs autonomies (auto-évaluation).	
<b>Organisation</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 ateliers</li> <li>• 12 terrains adaptés</li> <li>• Matériel : balles/raquettes : cibles</li> </ul> <p>La classe évolue en autonomie deux par deux. Les élèves doivent s'évaluer sur 5 ateliers dont un atelier matches.</p>		
<b>Atelier 1</b>	<b>Descriptif</b>	
<b>Jongler</b>	<b>Faire rebondir la balle avec la raquette.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 essais vers le haut</li> <li>• 3 essais vers le bas</li> </ul> Compter le nombre de rebonds et noter les meilleurs scores.	
<b>Atelier 2</b>	<b>Descriptif</b>	
<b>Envoyer</b>	Envoyer 10 balles dans la zone par-dessus le filet. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Noter le nombre de balles ayant atteint la zone.</li> </ul>	
<b>Atelier 3</b>	<b>Descriptif</b>	
<b>Renvoyer</b>	Renvoyer les balles lancées par l'éducateur ou le maître dans la zone par-dessus le filet. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Noter le nombre de balles renvoyées dans la zone.</li> </ul>	
<b>Atelier 4</b>	<b>Descriptif</b>	
<b>Echanger</b>	Prolonger l'échange après une mise en jeu avec des balles en mousse, compter le nombre de renvois consécutifs. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 essais avec 3 partenaires différents.</li> </ul>	
<b>Atelier 5</b>	<b>Descriptif</b>	
<b>S'opposer</b>	Jouer en opposition avec 3 partenaires différents <ul style="list-style-type: none"> <li>• Match en 9 points</li> <li>• Engagement à tour de rôle derrière la ligne</li> </ul>	
<b>Bilan</b>	Discussions avec les enfants sur les difficultés des ateliers, vérifier les feuilles de notation et juger leurs autonomies.	

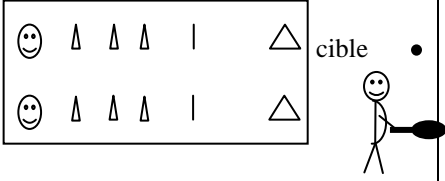
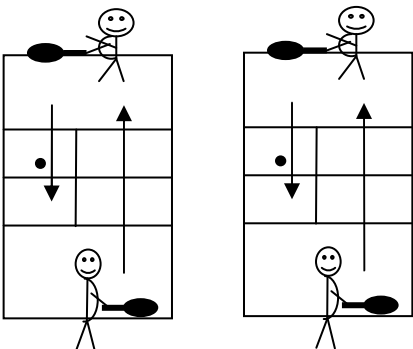
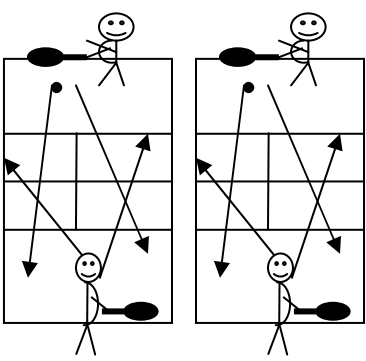


# Fiche d'évaluation

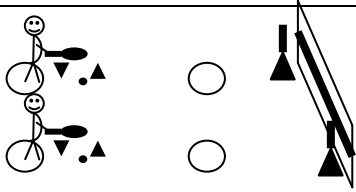
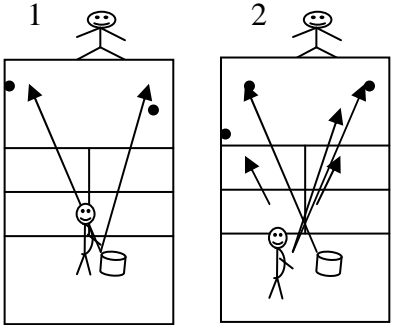
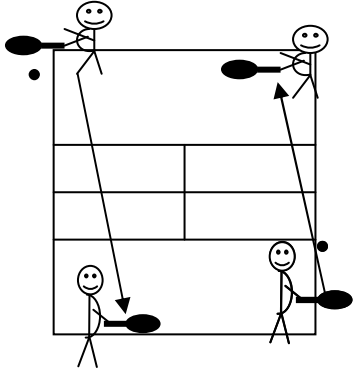
Nom :	Prénom :	Ecole :	CE2								
	<b>Descriptifs</b>	<b>Consignes</b>	<b>Résultats</b>								
<b>Jongler</b>		Fais rebondir la balle avec la raquette. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 essais vers le haut</li> <li>• 3 essais vers le bas</li> </ul>	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Haut</th> <th style="width: 50%;">Bas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </tbody> </table>	Haut	Bas	1	1	2	2		
Haut	Bas										
1	1										
2	2										
<b>Envoyer</b>		Envoyer 10 balles en coup droit dans la zone, par-dessus le filet. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Point par balle qui atteint la zone</li> </ul>	<b>Noter le nombre de balles envoyées dans la zone.</b> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </tbody> </table>	1	2						
1											
2											
<b>Renvoyer</b>		Renvoyer 10 balles lancées par l'éducateur ou le maître dans la zone par-dessus le filet. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 point par balle qui atteint la zone</li> </ul>	<b>Noter le nombre de balles renvoyées dans la zone.</b> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </tbody> </table>	1	2						
1											
2											
<b>Echanger</b>		Prolonger l'échange après une mise en jeu avec une balle en mousse. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 essais</li> </ul> Avec 3 partenaires différents	<b>Noter le nombre d'échanges maximum consécutifs.</b> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </tbody> </table>	1	2						
1											
2											
<b>S'opposer</b>		Jouer au moins 3 matches avec 3 partenaires différents sur un terrain délimité. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Match en 9 points</li> </ul> (Engagement à tour de rôle derrière la ligne)	<b>Noter dans les cases les résultats des matches</b> <b>V pour une victoire</b> <b>D pour une défaite</b> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </tbody> </table>	1	2	1	2	1	2	1	2
1	2										
1	2										
1	2										
1	2										
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Case 1- évaluation initiale (début)</li> <li>• Case 2- évaluation finale (fin du module)</li> </ul>											

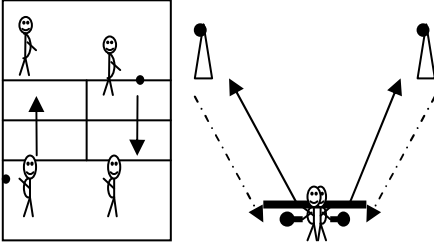
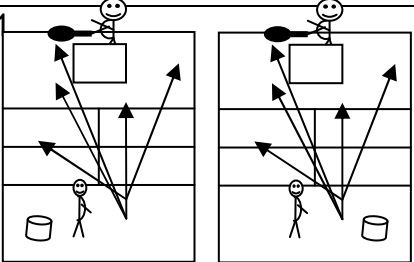
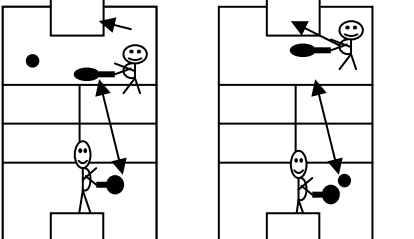
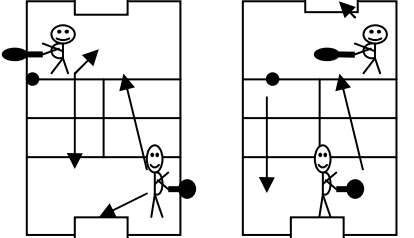
<b>Module tennis</b>		
<b>Phase d'apprentissage</b>	<b>Durée :50 mn</b>	<b>Séance n° 4</b>
<b>Objectifs :</b> Envoyer et renvoyer en coup droit		
<b>Organisation</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Echauffement</li> <li>• Diviser la classe en 3 groupes, rotation toutes les 20 mn</li> <li>• 4 ateliers : atelier motricité / atelier envoyer / atelier renvoyer / atelier jouer pour coopérer.</li> </ul>		
<b>Atelier 1 : motricité</b>	<b>Descriptif</b>	
	<p>« le jongleur »</p> <p>Exécuter le parcours avec la balle posée sur le tamis de la raquette.</p> <p>Jongler avec une raquette et une balle</p>	
<b>Atelier 2 : Envoyer</b>	<b>Descriptifs</b>	
	<p>« Carré magique »</p> <p>Envoyer 10 balles en coup droit pour atteindre la zone</p>	
<b>Atelier 3 : Renvoyer</b>	<b>Descriptifs</b>	
	<p>« Carré magique »</p> <p>Renvoyer en coup droit les 10 balles envoyées à la main dans la zone</p>	
<b>Atelier 4 : Coopérer</b>	<b>Descriptifs</b>	
	<p>« la balle vivante »</p> <p>Maintenir l'échange le plus longtemps possible sans tenir compte des rebonds.</p>	
<b>Bilan</b>	<p>Revoir les règles de sécurité.</p> <p>Parler des difficultés rencontrées et des ateliers préférés.</p>	

<b>Module : TENNIS</b>		
<b>Phase d'apprentissage</b>	<b>Thème : revers</b>	<b>Séance n° : 5</b> <b>Durée : 50 min</b>
<b>Objectifs</b>	Apprendre à négocier les balles qui arrivent sur le revers.	
<b>Matériel :</b>	Raquettes, Balles mousses, balles molles, cibles	
<b>Organisation :</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 ateliers – un atelier motricité           _ un atelier envoyer / renvoyer           _ un atelier jouer pour coopérer</li> <li>• La classe est divisée en trois groupes, rotation toutes les 20 minutes</li> </ul>		
<b>Atelier 1 : Motricité</b>	<b>Organisation :</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tape mur Frapper le plus de balles possible en revers contre le mur.</li> <li>2) « Jongler » vers le haut.</li> </ol>	
<b>Atelier 2 : Envoyer et renvoyer</b>	<b>Organisation :</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) <u>Envoyer</u> « le carré magique » -Rechercher les différentes façons d'envoyer les dix balles pour qu'elles atteignent la cible en revers.</li> <li>2) <u>Renvoyer</u> « la cible » - Renvoyer en revers les dix balles lancées par un camarade dans une zone délimitée par des plots.</li> </ol>	
<b>Atelier 3 : Jouer pour coopérer.</b>	<b>Organisation :</b>	
	<p style="text-align: center;">« le record »</p> <p>- Réaliser le maximum d'échanges en revers avec des balles en mousse.</p>	
<b>Bilan : Retour au calme</b>		
<p>Comportement de la classe ? Parler des difficultés de la séance Donner quelques éléments techniques pour mieux réaliser ses revers.</p>		

<b>Module : TENNIS</b>		
<b>Phase d'apprentissage</b>	<b>Thème : cd et revers</b>	<b>Séance n° : 6 et 7 Durée : 50 min</b>
<b>Objectifs</b>	Groupe1 : construire un échange revers	Groupe2 : Revoir les bases CD et revers
<b>Matériel :</b>	Raquettes, Balles, cibles	
<b>Organisation : 2 groupes de niveau</b>		
<u>Groupe 1 : Construire un échange</u>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 ateliers – un atelier motricité – un atelier échanger en coup droit et en revers – un atelier jouer pour coopérer</li> <li>• La classe est divisée en trois groupes. Rotation toutes les 20 minutes</li> </ul>		
<b>Atelier 1 : Motricité</b>	<b>Organisation :</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1) « les relais » Sur des parcours effectuer des courses en relais.</li> <li>• 2) « jongler » 3 jonglages vers le haut et 3 jonglages vers le bas</li> </ul>	
<b>Atelier 2 : Echanger en coopération</b>	<b>Organisation :</b>	
	Echanger en coopération avec des balles en mousse en coup droit et en revers. Compter le nombre d'échanges réalisés sans rater.	
<b>Atelier 3 : jouer en opposition</b>	<b>Organisation :</b>	
	Echanger un contre un sur terrain adapté avec des balles en mousse en opposition. Jouer 5 points	

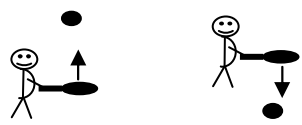
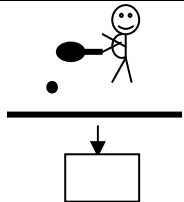
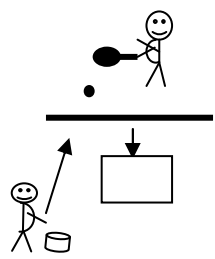
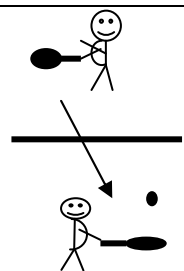
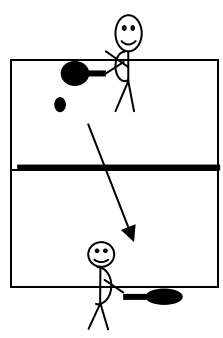
## Module : TENNIS

<b>Phase d'apprentissage</b>	<b>Thème : Cd et revers</b>	<b>Séance n° : 6 et 7 Durée : 50 min</b>
<b>Objectifs</b>	Groupe1 : Construire un échange. Groupe2 : Revoir les bases.	
<b>Matériel :</b>	Raquettes, Balles mousses, cibles	
<b>Organisation : 2 groupes de niveau</b>		
<u>Groupe 2 : Revoir les bases en CD et revers</u>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 ateliers – un atelier motricité           _ un atelier renvoyer           _ un atelier jouer pour coopérer</li> <li>• La classe est divisée en trois groupes, rotation toutes les 20 minutes</li> </ul>		
<b>Atelier 1 : Motricité</b>	<b>Organisation :</b>	
	Dribbler vers le bas d'un cerceau à l'autre, se placer dans le cerceau pour effectuer un coup droit sur le mur entre visant la cible.	
<b>Atelier 2 : Renvoyer</b>	<b>Organisation :</b>	
	<p>1) Renvoyer 10 balles consécutives lancées à la main. Le lanceur doit lancer les balles alternativement une fois sur le coup droit, une fois sur le revers</p> <p>2) Renvoyer 10 balles consécutives lancées à la main. Le lanceur doit lancer les balles indifféremment sur le coup droit ou sur le revers.</p>	
<b>Atelier 3 : Jouer pour coopérer</b>	<b>Organisation :</b>	
	Echanger soit avec des balles mousse soit avec des balles molles (selon le niveau) en essayant de faire courir son adversaire. Se replacer au centre du terrain après chaque frappe.	
<p><b>Bilan :</b> Retour au calme Juger des progrès réalisés et des difficultés des deux séances.</p>		

<b>Phase d'apprentissage</b>	<b>module : TENNIS</b>  <b>thème : jeu de jambes</b>	<b>Séance n°: 8</b> <b>Durée : 50 min</b>
<b>Objectifs</b>	S'organiser pour frapper la balle dans les meilleures conditions : Se déplacer et se replacer	
<b>Matériel :</b>	Raquettes, Balles mousses, cibles	
<b>Organisation :</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 ateliers – un atelier motricité          _ un atelier envoyer / renvoyer          _ un atelier jouer et coopérer</li> <li>• La classe est divisée en trois groupes, rotation toutes les 20 minutes.</li> </ul>		
<b>Atelier 1 : Motricité</b> <b>Atelier 2 : Idem</b>	<b>Organisation :</b>	
	<p><b>Atelier 1 :</b> Faire des petits matches en cinq points avec une balle mais sans raquette.          Zone de jeu : carré de service ; engagement à tour de rôle derrière la ligne ; rejouer à l'endroit où est tombée la balle ; le point est perdu quand la balle est sortie de la zone ou dans le filet, quand il y a 2 rebonds et si la balle n'est pas bloquée ; courir et faire courir.</p> <p><b>Atelier 2 :</b> Se déplacer en courant normalement vers le plot, faire un semblant de frappe dans la balle, et se replacer en pas chassés soit en coup droit soit en revers.</p>	
<b>Atelier 2 : Renvoyer</b>	<b>Organisation :</b>	
	Renvoyer 10 balles consécutives dans la zone de jeu indifféremment en coup droit ou en revers. Le lanceur devra attendre que le joueur soit dans la zone de remplacement avant d'envoyer la balle suivante.	
<b>Atelier 3 : coopération</b>	<b>Organisation :</b>	
	Faire le maximum d'échanges en se remplaçant en pas chassés dans la zone au centre du terrain.	
<b>Atelier 4 : opposition</b>	<b>Organisation :</b>	
	Faire un match en 9 points, engagement à tour de rôle dans la zone de remplacement. Se replacer au centre du terrain après chaque frappe de balle.	
<b>Bilan : Retour au calme</b> Le rôle du jeu de jambes		

<b>Module tennis CE2</b>		
<b>Thème :</b> Evaluation initiale	<b>Durée :</b> 50mn	<b>Séance n°3</b>
<b>Objectifs :</b>	Permettre aux élèves de juger leurs compétences et leurs autonomies (auto-évaluation).	
<b>Organisation</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 ateliers</li> <li>• 12 terrains adaptés</li> <li>• Matériel : balles/raquettes : cibles</li> </ul> <p>La classe évolue en autonomie deux par deux. Les élèves doivent s'évaluer sur 5 ateliers dont un atelier matches.</p>		
<b>Atelier 1</b>	<b>Descriptif</b>	
<b>Jongler</b>	<b>Faire rebondir la balle avec la raquette.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 essais vers le haut</li> <li>• 3 essais vers le bas</li> </ul> Compter le nombre de rebonds et noter les meilleurs scores.	
<b>Atelier 2</b>	<b>Descriptif</b>	
<b>Envoyer</b>	Envoyer 10 balles dans la zone par-dessus le filet. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Noter le nombre de balles ayant atteint la zone.</li> </ul>	
<b>Atelier 3</b>	<b>Descriptif</b>	
<b>Renvoyer</b>	Renvoyer les balles lancées par l'éducateur ou le maître dans la zone par-dessus le filet. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Noter le nombre de balles renvoyées dans la zone.</li> </ul>	
<b>Atelier 4</b>	<b>Descriptif</b>	
<b>Echanger</b>	Prolonger l'échange après une mise en jeu avec des balles en mousse, compter le nombre de renvois consécutifs. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 essais avec 3 partenaires différents.</li> </ul>	
<b>Atelier 5</b>	<b>Descriptif</b>	
<b>S'opposer</b>	Jouer en opposition avec 3 partenaires différents <ul style="list-style-type: none"> <li>• Match en 9 points</li> <li>• Engagement à tour de rôle derrière la ligne</li> </ul>	
<b>Bilan</b>	Discussions avec les enfants sur les difficultés des ateliers, vérifier les feuilles de notations et juger leurs autonomies.	

# Fiche d'évaluation

<b>Nom :</b>	<b>Prénom :</b>	<b>Ecole :</b>	<b>CE2</b>								
	<b>Descriptifs</b>	<b>Consignes</b>	<b>Résultats</b>								
<b>Jongler</b>		<p>Fais rebondir la balle avec la raquette.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 essais vers le haut</li> <li>• 3 essais vers le bas</li> </ul>	<p><b>Haut      Bas</b></p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </table>	1	1	2	2				
1	1										
2	2										
<b>Envoyer</b>		<p>Envoyer 10 balles en coup droit dans la zone, par-dessus le filet.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Point par balle qui atteint la zone</li> </ul>	<p><b>Noter le nombre de balles envoyées dans la zone.</b></p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </table>	1	2						
1											
2											
<b>Renvoyer</b>		<p>Renvoyer 10 balles lancées par l'éducateur ou le maître dans la zone par-dessus le filet.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 point par balle qui atteint la zone</li> </ul>	<p><b>Noter le nombre de balles renvoyées dans la zone.</b></p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </table>	1	2						
1											
2											
<b>Echanger</b>		<p>Prolonger l'échange après une mise en jeu avec une balle en mousse.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 essais</li> </ul> <p>Avec 3 partenaires différents</p>	<p><b>Noter le nombre d'échanges maximum consécutifs.</b></p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </table>	1	2						
1											
2											
<b>S'opposer</b>		<p>Jouer au moins 3 matches avec 3 partenaires différents sur un terrain délimité.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Match en 9 points (Engagement à tour de rôle derrière la ligne)</li> </ul>	<p><b>Noter dans les cases les résultats des matches</b>  <b>V pour une victoire</b>  <b>D pour une défaite</b></p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </table>	1	2	1	2	1	2	1	2
1	2										
1	2										
1	2										
1	2										
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Case 1- évaluation initiale (début)</li> <li>• Case 2- évaluation finale (fin du module)</li> </ul>											



## **Module tennis**

**Thème :** tournoi

**Durée :** 50 mn

**Séance :** n° 10

**Objectif :** Mettre en application ses acquisitions, faire des matches, arbitrer.

**Matériel :** 24 raquettes, 12 balles molles.

### **Organisation**

12 terrains de mini tennis.

Tableau en ligne.

Match au temps 4 minutes.

Arbitrage obligatoire.

Consolante (4 matches minimum par enfant)

Lecture du palmarès et remise des récompenses.

### **Bilan**

Retour au calme.

Parler des progrès du groupe classe et noter ce que les élèves ont retenu de leurs apprentissages.

## Barèmes de l'évaluation tennis CE2

<b>Jongler vers le haut et vers le bas</b>				
0 à 5	6 à 10	11 à 15	16 à 20	21 à 25 et +
2 points	4 points	6 points	8 points	10 points

<b>Envoyer</b>
/ 10

<b>Renvoyer</b>
/ 10

<b>Echanger</b>				
<b>0 à 4</b>	<b>5 à 9</b>	<b>10 à 14</b>	<b>15 à 19</b>	<b>20 à 25 et +</b>
2 points	4 points	6 points	8 points	10 points

<b>Matches 2 points par victoire</b>
/6

<b>Autonomie et respect des consignes</b>
/4

<b>Note</b>
<b>/ 60</b>