

ACTIVITE «TENNIS à l'école» FICHE RESSOURCES

- emprunt
- suivi des projets
- organisation

Année scolaire 2019/2020



Remplir une fiche d'emprunt par école
et la renvoyer au conseiller pédagogique E.P.S de la circonscription
avec copie au bureau EPS1 (Cf. adresse mél. ci-contre)

Le (les) enseignant(s) s'engage(nt) à mener avec les élèves un module d'apprentissage « tennis à l'école » d'au moins 10 séances et à s'impliquer activement dans la conception, l'organisation et la gestion du module.

Bureau EPS 1

Affaire suivie par
P. DIOT

Téléphone

01.39.23.62.11

Télécopie

01.39.23.63.10

Mél : ce.ia78.eps@ac-versailles.fr

B.P.100

78053 Saint-Quentin-en-Yvelines

cedex

Circonscription :	Nom(s) du ou des enseignants :
Ecole :	
courriel :	Classe(s) :
Tél :	
Commune :	Effectif(s) :
Affiliation USEP 2018 – 2019 : ☐ oui ☐ non Affiliation USEP envisagée pour 2019 - 2020 : ☐ oui ☐ non	

Lieu de pratique prévu :

Aide(s) sollicitée(s) / Cf. détails en page 2 :

☐ prêt de matériel

☐ si possible, mise à disposition d'installations

☐ documentation pédagogique

☐ ouvrages de littérature de jeunesse : cocher les titres des ouvrages souhaités

Cycle 2 : ☐ Max n'aime pas perdre ☐ La balle de match ☐ Le grand match

Cycle 3 : ☐ Une balle perdue ☐ Jeu, set et match

☐ organisation d'une rencontre USEP de fin de cycle, pour les classes affiliées.

☐ autre :

Encadrement :

☐ Enseignant(s) seul(s)

☐ Projet de co-intervention avec intervenant(s) extérieur(s) en EPS rémunéré(s)
Nom(s) du ou des intervenant(s) :

☐ Projet de co-intervention avec intervenant(s) extérieur(s) en EPS bénévole(s)
Nom(s) du ou des intervenant(s) :

Cocher la période prévue pour le déroulement du module et la réservation du matériel : ☐ P1 ☐ P2 ☐ P3 ☐ P4 ☐ P5

Période prévue pour l'emprunt des ouvrages de littérature de jeunesse :
☐ P1 ☐ P2 ☐ P3 ☐ P4 ☐ P5

A le.....

Le ou les enseignant(s),

Le (la) Directeur (trice),

Ressources pédagogiques

Vous trouverez des pistes pédagogiques sur le site de la DSDEN 78, en cliquant sur le lien suivant :

<http://www.ac-versailles.fr/dsden78/cid113228/tennis.html>

Ouvrages de littérature de jeunesse

CYCLE 2 :



Max n'aime pas perdre, Dominique de Saint-Mars / Serge Bloch, éd. Calligram, collection Ainsi va la vie, ISBN 978-2-288445-400-1

Résumé : Max est un mauvais joueur. La seule chose qu'il déteste : perdre. S'en suit, presque naturellement, des pleurs et de la violence. Mais au cours d'un tournoi de tennis, Max s'aperçoit que perdre fait aussi parti du jeu et qu'après tout ce n'est pas la fin du monde.



La balle de match, Roland Fuentès, éd. Syros, Roman, ISBN 978-2-74-851091-1

Résumé : Tonton Zéro, l'oncle de Rémi, ne gagne jamais à rien, même pas à la bataille ! Mais Rémi est toujours là pour l'encourager, surtout quand il joue au tennis contre le très sérieux Raymond. Et cet après-midi-là, leur match va prendre une tournure des plus surprenantes...



Le grand match, René Escudié, Christophe Piron, éd. SED, Les clés du français, Roman, ISBN 978-2-86-893839-8

Résumé : Aujourd'hui, c'est la finale départementale de tennis. Les deux équipes sont prêtes à tout pour remporter la victoire. Le suspense est à son comble...

CYCLE 3 :



Il va y avoir du sport mais moi je reste tranquille, Une balle perdue, Valérie Zenatti, L'école des loisirs, Collection Médium, ISBN 978-2-211-09370-5

Recueil de 5 nouvelles sur le sport, à partir de 12 ans mais possibilité de sélectionner des extraits pour une lecture à l'école primaire.

Dans Une balle perdue, il est question de tennis, de Yannick Noah et des relations mère-fille.



Va y avoir du sport !, Jeu, set et match, Mikaël Ollivier, éd. Gallimard, Scripto, ISBN 2-07-057649-3 (pour adultes)

Les auteurs ont mis en commun leur créativité pour soutenir l'enfance défavorisée en France et dans le monde à travers la pratique du sport.

Résumé de Jeu, set et match : une fin de match décisive entre Michel, le père entraîneur, et son fils Cédric, âgé de 15 ans, en passe pour la première fois de battre celui qui lui a tout appris.

Composition des kits « Tennis à l'école »

- 3 ballons paille blanc Ø26cm.
- 6 balles violettes Ø15cm.
- 1 pompe à balle violette.
- 18 balles en mousse.
- 24 balles rouge / Stage 3.
- 12 balles orange / Stage 2.
- 24 raquettes de mini-tennis 48cm.
- 2 rubans de délimitation rouge 100m.
- 20 cônes de jeu avec support.
- 1 sac de sport.
- CD ROM *Tennis d'école*



EXEMPLES DE MODULE D'APPRENTISSAGE

CYCLE 2

Nombre de séances	10 minimum
Durée de la séance	45 minutes à 1 heure

- **Compétences générales** : Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- S'approprier une culture physique sportive et artistique
- **Champs d'apprentissage** : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Compétences spécifiques :

Développer sa motricité et construire un langage du corps • Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. • Adapter sa motricité à des environnements variés. • S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui.	1
S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre • Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. • Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.	2
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble • Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, ...) • Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. • Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.	3
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière • Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être. • Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques.	4
S'approprier une culture physique sportive et artistique • Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.	

Objectifs généraux :

1. Utiliser une raquette pour envoyer / renvoyer une balle
2. Faire quelques échanges avec et sans filet (coopération)
3. Utiliser plusieurs types de renvoi (coup droit, revers) / Utiliser un envoi simple (à la main, « en cuillère ») pour commencer l'échange.

Objectifs spécifiques :

A l'issue du cycle, l'élève doit être capable de :

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

PROGRAMMATION et PROGRESSION Situations à retrouver sur le <i>CD ROM Tennis d'école</i>				
	Objectifs	Mise en train	Exercices	Matériels
Séance 1 Evaluation et entrée dans l'activité	Evaluation des élèves et composition de 4 groupes de niveau	Le Requin et Mano à mano	Hockey tennis et situation de référence « Tu pointes, je frappe »	Ballons paille Balles mousse Pom Do Raquettes
Séance 2 Entrée dans l'activité	Se déplacer et s'équilibrer	123 soleil et le jeu de l'étoile	Ballon vole et Balles brulantes 2 (avec Raquettes) / Situations d'échange à 2	Idem + Ballons de baudruche
Séance 3 Entrée dans l'activité	Renforcement des acquis séances 1 et 2	123 soleil et Manipulations Raquette	Hockey tennis et jeux de raquettes / Situations d'échange à 2	Idem séance 1
Séance 4 Passage niveau Rouge 1	Lire et maîtriser les trajectoires.	Le Requin et la Forêt	La balle au bond et marchand de glace Situations d'échange à 2	Idem
Séance 5 Niveau Rouge 1	Ré évaluation des élèves et ajustement des groupes de niveau	Balles brulantes 1 (à la main) et la Forêt	Rencontres inter groupes	Idem
Séance 6 Niveau Rouge 1	Lire les trajectoires et établir un bon contact Pom Do, raquette /balle	Balles brulantes et Mano à mano	La gifle et le tennisman Situations d'échange à 2	Idem
Séance 7 Niveau Rouge 1	Lire les trajectoires pour renvoyer vers le camp adverse	Zig zag et la Chistera	La gifle et le tennisman Situations d'échange à 2	Idem
Séance 8 Niveau Rouge 1	Lire les trajectoires et contrôler son renvoi vers le camp adverse	Relais cerceaux/ plots	La pelote basque et le crocodile Situations d'échange à 2	Idem
Séance 9 Niveau Rouge 1	Lire les trajectoires et contrôler son renvoi vers le camp adverse	Le jeu de l'étoile et la chistera	La pelote basque et le crocodile Situations d'échange à 2	Idem
Séance 10 Bilan	Evaluation finale des élèves et bilan	Relais raquettes	Situation de référence « Tu pointes, je frappe » Rencontres inter-groupes	Idem

Organisation et déroulé d'une séance type (Cf. document annexe organisation)

Pour une classe de 4 groupes de 6 à 8 élèves répartis par niveau:

- Mise en train spécifique en cohérence avec l'objectif de la séance : 15' avec un ou deux exercices proposés et effectués par tous et par groupe
- Corps de séance 35', 4 rotations (8' pour chaque rotation), 2 exercices de travail effectués en alternance avec un temps de jeu. (situation de réinvestissement).

Exemple : 4 groupes A, B, C, D

1^{ère} rotation : Groupe A en exercice 1, groupe B en matchs, groupe C en ex 2, groupe D en matchs

2^{ème} rotation : Inversion groupes A et B, C et D.

3^{ème} rotation : Groupe A en exercice 2, groupe B en matchs, groupe C en ex 1, groupe D en matchs

4^{ème} rotation : Inversion groupes A et B, C et D.

- Bilan et retour au calme 5'

Evaluation des élèves :

Cf. Documents annexes Fiche et Tableau d'évaluation.

EXEMPLES DE MODULE D'APPRENTISSAGE CYCLE 3

Nombre de séances	10 minimum
Durée de la séance	1 heure

- **Compétences générales** : Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- S'approprier une culture physique sportive et artistique
- **Champs d'apprentissage** : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Compétences spécifiques :

Développer sa motricité et construire un langage du corps • Adapter sa motricité à des situations variées. • Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. • Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.	1
S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre • Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. • Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. • Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.	2
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités • Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). • Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. • Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. • S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.	3
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière • Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. • Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie. • Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.	4
S'approprier une culture physique sportive et artistique • Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine. • Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.	

Objectifs généraux :

1. Faire une mise en jeu, codifiée ou non, permettant le renvoi.
2. Marquer des points dans un match à deux.
3. Compter les points lors d'un match (pour soi ou en situation d'arbitrage).

Objectifs spécifiques :

A l'issue du cycle, l'élève doit être capable de :

- Organiser le renvoi (position, coup droit / revers, amorti...) pour mieux maîtriser la trajectoire de balle
- Viser dans les espaces libres pour tenter de marquer le point

- Varier la vitesse d'exécution pour chercher à déstabiliser l'adversaire.

	PROGRAMMATION et PROGRESSION <i>Situations à retrouver sur le CD ROM Tennis d'école</i>			
	Objectifs	Situations d'entrée dans l'activité	Situations d'apprentissage	Matériels
Séance 1 Découverte	Découverte de l'activité Découverte du matériel	1, 2, 3 soleil, le jeu de la forêt, course ou relais du garçon de café, Hockey-tennis		Raquettes, balles, plots
Séance 2 Evaluation diagnostique	Evaluation diagnostique des élèves	situation de référence « Tu pointes, je frappe » à adapter au niveau de pratique, avec ou sans raquettes. atelier satellite : « mano à mano »		Balles mini tennis et/ou balles mousse Pom Do Raquettes Filet ou élastique
Séance 3 Niveau Rouge 1 et 2	Se déplacer et s'équilibrer	Le jeu de l'étoile (avec déplacements orientés, pas chassés, course arrière...), et Fusée bloquée.	L'essuie- glace (niveau 2), la gifle (niveau 1)/ Situation de réinvestissement : « échange en opposition »	Balles mini tennis Filet ou élastique
Séance 4 Niveau Rouge 1 et 2	Renforcement des acquis séances 2 et 3 : se déplacer, s'équilibrer	Reprises des situations des séances précédentes	L'essuie-glace, le tennisman / Situation de réinvestissement : « échange en opposition »	Balles mousse Raquettes Filet ou élastique
Séance 5 Niveau Rouge 1 et 2	Lire les trajectoires et maîtriser son renvoi.	Balles brulantes et la Forêt	La rivière, le marchand de glaces / Situation de réinvestissement : « échange en opposition »	Idem
Séance 6 Niveau Rouge 1 et 2	Ajustement des groupes de niveau selon les besoins	Situation de référence « Tu pointes, je frappe » Atelier satellite : Chistera		Idem
Séance 7 Niveau Rouge 2	Lire les trajectoires pour renvoyer vers le camp adverse	Balles brulantes et Mano à mano	Le jet d'eau et la rivière/ Situation de réinvestissement : « échange en opposition »	Balles mousse Balles souples Raquette Filet ou élastique
Séance 8 Niveau Rouge 2	Renforcement des acquis des séances 5, 6 et 7	Reprise des situations précédentes	L'essuie-glace et l'œil de lynx, le compte est bon	Idem
Séance 9 Niveau Rouge 2	Lire les trajectoires pour renvoyer vers le camp adverse	Le jeu de l'étoile et la chistera	La navette, croco-maître / Situation de réinvestissement :	Idem

			« échange en opposition »	
Séance 10 Niveau Rouge 2	Lire et contrôler les trajectoires pour renvoyer vers le camp adverse avec précision	Zig zag, l'hispanique Chistera avec échanges	Le compte est bon, le croco maître/ Situation de réinvestissement : « échange en opposition »	Idem
Séance 11 Bilan	Evaluation finale des élèves et bilan	L'hispanique	Situation de référence « Le record » + match à deux ou quatre Rencontres inter groupes : matchs	Idem

Organisation et déroulé d'une séance type (Cf. document annexe organisation)

Pour une classe de 4 groupes de 6 à 8 élèves répartis par niveau:

- Mise en train spécifique en lien avec l'objectif de la séance : 15' avec un ou deux exercices proposés et effectués par tous et par groupe
- Corps de séance 35', 4 rotations (8' pour chaque rotation), 2 exercices de travail effectués en alternance avec un temps de matchs

Exemple : 4 groupes A, B, C, D

1^{ère} rotation : Groupe A en exercice 1, groupe B en matchs, groupe C en ex 2, groupe D en matchs

2^{ème} rotation : Inversion groupes A et B, C et D.

3^{ème} rotation : Groupe A en exercice 2, groupe B en matchs, groupe C en ex 1, groupe D en matchs

4^{ème} rotation : Inversion groupes A et B, C et D.

- Bilan et retour au calme 5'

Evaluation des élèves :

Cf. Documents annexes Fiche et Tableau d'évaluation.

EXEMPLES DE FICHE D'EVALUATION CYCLE 2 ET CYCLE 3

NIVEAU ENVOI

Objectif N°1 à évaluer (Non atteint, Partiellement Atteint, Atteint, Dépassé):

- Envoi à la main vers des zones variées, lire les trajectoires des balles mousse reçues après un envoi à la main.
- Envoi avec raquette vers des zones variées, lire les trajectoires des balles mousse reçues après un envoi avec raquette.

Critères de réussite : à préciser

NIVEAU RENVOI

Objectif N°2 à évaluer (Non atteint, Partiellement Atteint, Atteint, Dépassé):

- Se déplacer et se placer pour renvoyer la balle mousse dans le camp adverse avec une raquette.

Critères de réussite : à préciser

Objectif N°3 à évaluer (Non atteint, Partiellement Atteint, Atteint, Dépassé):

- Renvoyer la balle mousse vers des zones précises dans le camp adverse avec une raquette.

Critères de réussite : à préciser

NIVEAU ECHANGE

Objectif N°4 à évaluer (Non atteint, Partiellement Atteint, Atteint, Dépassé):

- Faire 3 échanges (3 touches de balle chacun) en collaboration avec son partenaire.

Critères de réussite : à préciser

[illegible]

TABLEAU D'EVALUATION

EXEMPLES D'ORGANISATION DE TERRAIN CYCLE 2 ET CYCLE 3

Recommandations : Préparation des séances en amont avec les élèves, lister les besoins en matériel. Arriver avec la classe sur le site 10' à 15' avant le début de séance pour la préparation des terrains

Echauffement : 15 minutes avec inversion des groupes (2 x 7')

- Court 1 Mano à mano (7' puis passage au court 2 pour le Requin): divisé en 6 mini terrains avec 2 élèves par mini terrain soit 12 élèves (Groupes A et B)

T1	T2	T3	T4	T5	T6
T1	T2	T3	T4	T5	T6

- Court 2 Requin (7' puis passage au court 1 pour le Mano à mano) : divisé en 2 ½ terrains (utilisation d'un seul ½ terrain) soit 12 élèves (Groupes C et D)

Requin sur T 7,8,9 équipe de 6 joueurs	T 10	T11	T12
Requin sur T 7,8,9 équipe de 6 joueurs	T10	T11	T12

Corps de séance :

- Court 1 Situation « Tu pointes, je frappe » : divisé en 6 mini terrains avec 2 élèves par mini terrain soit 12 élèves

T1	T2	T3	T4	T5	T6
T1	T2	T3	T4	T5	T6

➤ Court 2 Hockey Tennis : divisé en 6 mini terrains avec 2 élèves par mini terrain soit 12 élèves

T7	T8	T9	T10	T11	T12
T7	T8	T9	T10	T11	T12