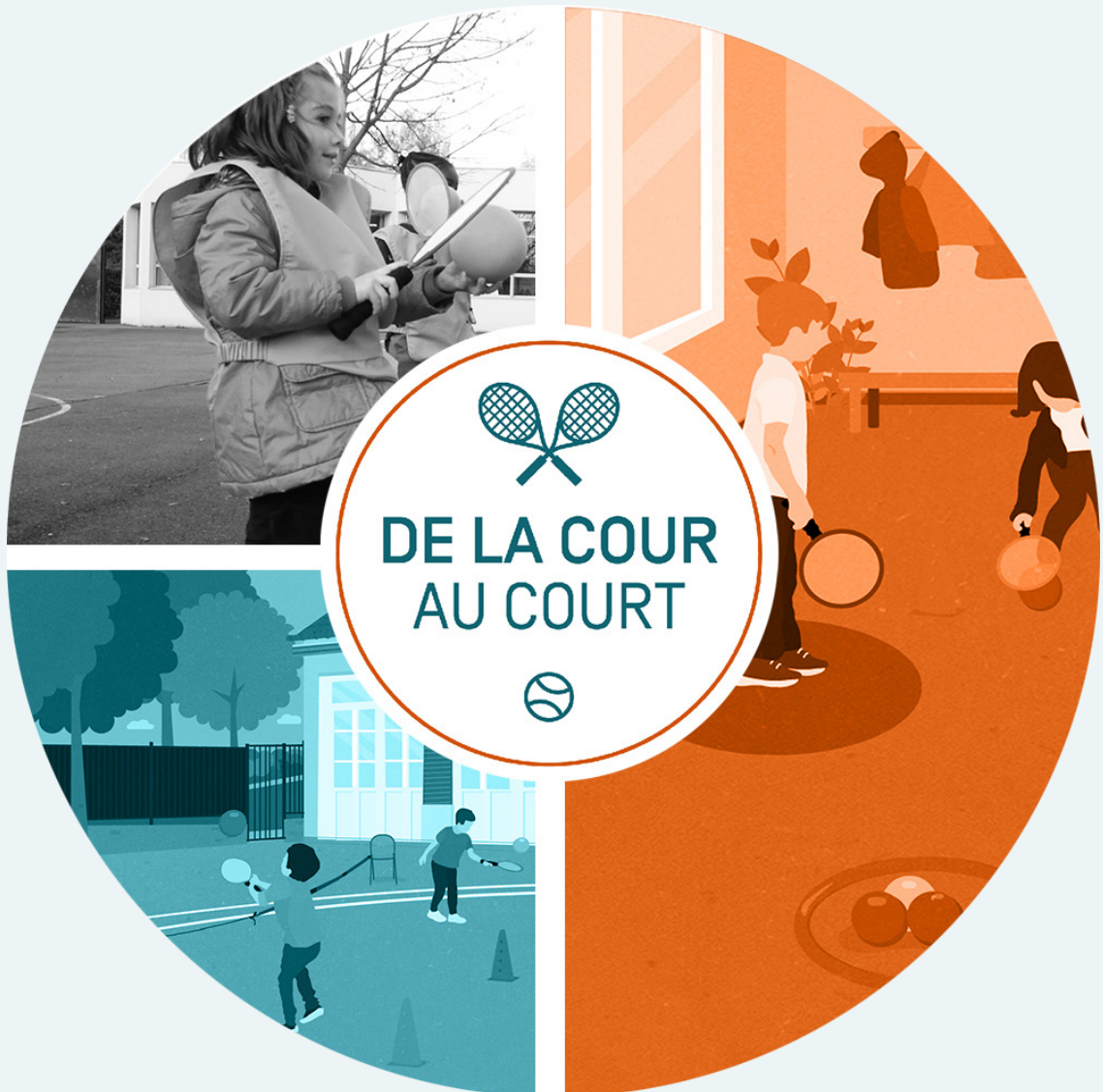


DE LA COUR AU COURT | 2020-2024

16 activités pour le **cycle 1**

Initiation à la pratique du tennis à l'école maternelle





Directrice de publication
Marie-Caroline Missir

Directrice de l'édition transmédia
Tatiana Joly

Directeur artistique
Samuel Baluret

Responsable artistique
Isabelle Guicheteau

Directeur territorial Île-de-France
Bruno Dairou

Responsable éditorial
Pierre Danckers

Coordination projet Réseau Canopé
Victor Cazals, Floriane Le Maître

Coordination projet FFT
Marine Piriou

Conseiller pédagogique
Patrice Lesellier, Olivier Tétard

Coordination éditoriale
Caroline Curvelier, Valérie Albaret

Illustrations
Sybille Paumier

Mise en pages
Patrice Raynaud

Relecture
Aurélie Chauvet, Loïc Nataf

Conception graphique
Gaëlle Huber
Isabelle Guicheteau

© Réseau Canopé, 2020-2024
(établissement public
à caractère administratif)
Téléport 1 – Bât. @ 4
1, avenue du Futuroscope
CS 80158
86961 Futuroscope Cedex

De la cour au court

LA MAGIE DU TENNIS À L'ÉCOLE MATERNELLE

Faire du tennis à l'école maternelle avec toute sa classe, dans la cour de l'école, avec peu de matériel... Quelle drôle d'idée ! C'est pourtant ce que les équipes de la Fédération française de tennis ont imaginé en collaboration avec des formateurs et enseignants de l'Éducation nationale. Raquette en main, il n'est plus rare d'observer dans les cours maternelles des élèves sauver des tortues, devenir statues, traverser des rivières, se promener dans la forêt, bondir tels des lapins ! Finalement, ne serait-ce pas cela la magie du tennis à l'école maternelle ?

Marine PIRIOU, Responsable Développement de la pratique tennis – FFT
Olivier TÉTARD, Conseiller pédagogique de circonscription – Quimper Est

3 Introduction

4 Quels enjeux pour les élèves ?

15 16 fiches d'activités

- F1 Fiche 01 : Les plus petites passes du monde
- F2 Fiche 02 : Le jeu du crocodile
- F3 Fiche 03 : Le jeu du professeur
- F4 Fiche 04 : Le jeu du but
- F5 Fiche 05 : Les jeux de service – Les chats et les souris
- F6 Fiche 06 : Les jeux de service – La course du service
- F7 Fiche 07 : La fusée
- F8 Fiche 08 : Le jeu au mur
- F9 Fiche 09 : Le parcours infernal
- F10 Fiche 10 : La promenade dans la forêt
- F11 Fiche 11 : La course des animaux
- F12 Fiche 12 : Sauver les tortues
- F13 Fiche 13 : Le chamboule-tout
- F14 Fiche 14 : Le jeu du numéro (ou jeu du béret)
- F15 Fiche 15 : Les statues
- F16 Fiche 16 : Les jeux de motricité – Différents jeux de course : jeux de déplacement/parcours

Le programme *De la cour au court* est accessible à toutes et tous, valides comme en situation de handicap.

Introduction

« De la cour au court », la nuance d'écriture ne vous aura pas échappé et elle est significative des ambitions liées à ce projet. L'enjeu de la démarche proposée par ce document est d'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. Effectuer un parcours, participer à un jeu, manier une raquette pour envoyer et recevoir une balle en mouvement, réaliser un échange avec un partenaire ou un adversaire font partie de ces découvertes. Les situations proposées sont évolutives et particulièrement adaptées aux élèves d'école maternelle et de début de cycle 2 dans leur appropriation du temps et de l'espace. Plusieurs jeux et situations peuvent faire l'objet d'une pratique autonome des élèves sur la base de dispositifs et de règles travaillés en classe. Donner du sens, favoriser la compréhension, mobiliser le langage et d'autres formes d'expression contribuent à faire progresser les élèves et leur permettent d'acquérir de réelles compétences dans le domaine des jeux de raquette et plus spécifiquement du tennis. Le matériel a également été choisi dans un souci d'accessibilité et de facilité d'utilisation, avec la cour d'école comme espace d'évolution privilégié. Le passage de la cour au court prend alors tout son sens.

N.B. : le programme *De la cour au court* est un dispositif labellisé IMPACT 2024 qui fait officiellement partie du programme Héritage de Paris 2024. Ce dispositif est également la première brique du plan de développement du tennis scolaire et universitaire de la FFT qui a pour ambition de permettre une pratique tennis plus orientée « santé / forme », plus inclusive, plus facile à mettre en place, de la maternelle jusqu'à l'enseignement supérieur. La FFT se positionne donc en partenaire de l'Éducation nationale et de l'Enseignement supérieur car c'est en construisant une passerelle durable entre nos écosystèmes que nous arriverons à changer les vies de la nouvelle génération (santé, éducation, inclusion).

Quels enjeux pour les élèves ?

Jouer au tennis à la maternelle, c'est passer...

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)



Objectifs généraux de l'activité

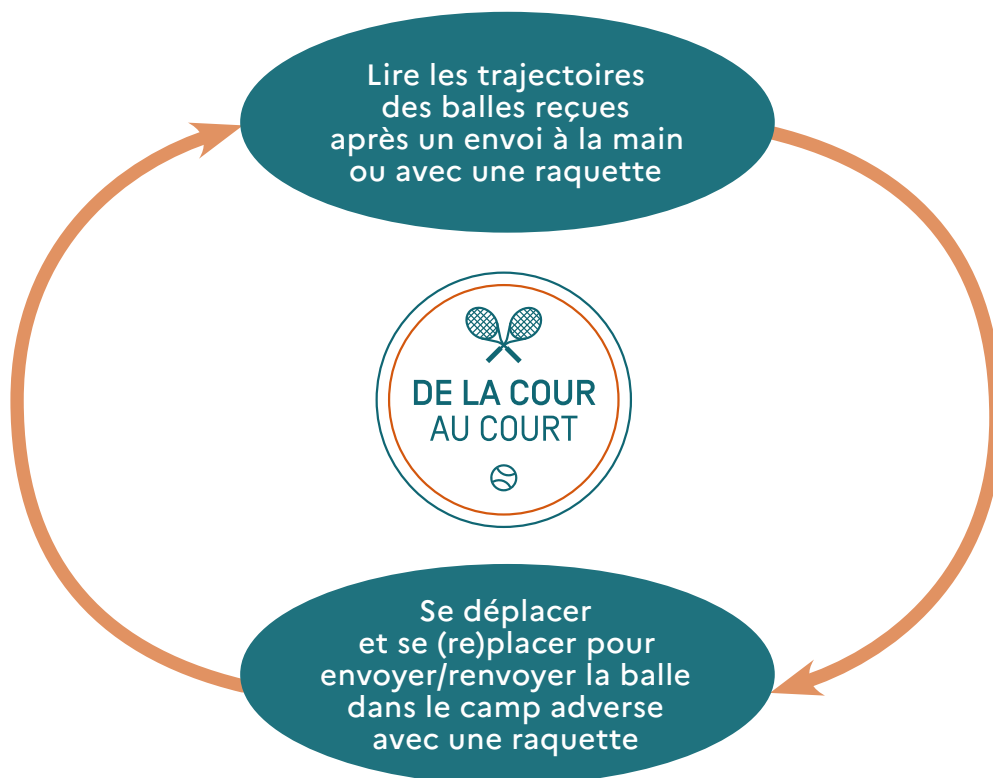
Programmes de l'école maternelle : agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique...

- Prendre plaisir au jeu, s'engager dans l'action et construire des relations positives avec ses partenaires.
- Mobiliser, mettre en jeu, assurer sa motricité générale pour agir, se déplacer et sa motricité plus spécifique pour manipuler raquette/balle.
- Réaliser, reproduire, enchaîner des actions motrices sur une situation aménagée.
- Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun.
- Connaître et respecter les règles et l'organisation de l'activité.

... et plus spécifiquement, au travers du tennis

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

À L'ISSUE DU MODULE TENNIS À LA MATERNELLE, L'ÉLÈVE DOIT ÊTRE CAPABLE DE :



LE TENNIS AU SERVICE DE TOUS LES DOMAINES D'APPRENTISSAGE À L'ÉCOLE MATERNELLE

OBJECTIFS VISÉS, ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ET ILLUSTRATIONS POSSIBLES
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	
L'oral – Oser entrer en communication – Comprendre et apprendre – Échanger et réfléchir avec les autres	Communiquer avec les adultes et les autres enfants en se faisant comprendre. Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue : verbaliser le déroulé d'une séance, expliquer ce qu'on a fait et comment, énoncer les règles...
L'écrit – Écouter de l'écrit et comprendre – Découvrir la fonction de l'écrit – Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement – Commencer à écrire tout seul	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit : renseigner son livret de tennis, effectuer des recherches documentaires... Participer verbalement à la production d'un écrit : légender les photographies des ateliers, rédiger les règles des jeux, écrire la charte du capitaine... Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus : réaliser des affiches...
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	
Collaborer, coopérer, s'opposer – Coopérer, exercer des rôles, s'opposer, élaborer des stratégies Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets – Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis	S'inscrire dans des règles collectives : tenir le rôle de capitaine, respecter les règles des jeux, participer à des relais... Adapter son geste pour donner des trajectoires différentes à des projectiles variés et répondre aux consignes données : faire le plus grand nombre d'échanges, viser les espaces libres... Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de l'objet qu'un autre lui envoie : se placer pour renvoyer la balle, se placer pour l'intercepter, se placer pour l'éviter... Trouver des manières de faire efficaces pour mieux atteindre les buts proposés et chercher à progresser en fonction des effets ou des scores obtenus : améliorer le nombre de passes, de buts marqués, proposer des stratégies, identifier les espaces libres...
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	
Les productions plastiques et visuelles – Dessiner – S'exercer au graphisme décoratif – Réaliser des compositions plastiques – Observer, comprendre et transformer des images	Choisir et utiliser différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne : réaliser une affiche avec des « objets du tennis », utiliser du matériel de tennis pour réaliser une œuvre... Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer : dessiner les jeux, représenter les joueurs selon les points de vue... Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté : analyser des affiches de manifestations sportives...
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	
Découvrir les nombres et leur utilisation – Utiliser le nombre pour exprimer des quantités – Stabiliser la connaissance des petits nombres – Utiliser le nombre pour désigner une position	Réaliser une collection dont le cardinal est donné, utiliser le dénombrement pour constituer une collection, quantifier des collections jusqu'à dix au moins : préparer le matériel nécessaire pour les jeux, répartir le matériel équitablement... Mobiliser des symboles pour communiquer des informations orales sur une quantité, évaluer et comparer des collections d'objets : comparer les résultats des jeux, vérifier la quantité de matériel...
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	Classer ou ranger des objets selon différents critères (longueur, masse, contenance, forme). Savoir nommer quelques formes planes et reconnaître quelques solides : identifier les formes des matériels utilisés, tracer les espaces de jeux, répartir le matériel... Reproduire, dessiner des formes planes : schématiser les espaces de jeux, représenter l'espace de la cour, d'un terrain...

OBJECTIFS VISÉS, ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ET ILLUSTRATIONS POSSIBLES
Explorer le monde	
<p>Se repérer dans le temps et l'espace</p> <p>Le temps</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stabiliser les premiers repères temporels - Consolider la notion de chronologie - Être sensible à la notion de durée <p>L'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire l'expérience de l'espace - Représenter l'espace - Découvrir différents milieux 	<p>Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité : établir la chronologie des actions, des ateliers, utiliser des images séquentielles...</p> <p>Utiliser des marqueurs temporels adaptés : fabriquer et utiliser un sablier, se repérer sur le planning de la semaine...</p> <p>Se situer et situer des objets par rapport à des repères : effectuer un parcours, installer des ateliers selon un schéma, se placer par rapport à la balle, à un partenaire, à un adversaire.</p> <p>Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables : représenter les espaces de jeu (maquette, schéma), coder les objets...</p> <p>Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés : utiliser le vocabulaire spatial...</p>
<p>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir le monde du vivant - Explorer la matière - Utiliser des outils numériques 	<p>Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.</p> <p>Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.</p> <p>Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.</p>

Des apprentissages transversaux

APPRENDRE ENSEMBLE, VIVRE ENSEMBLE

- Découvrir le rôle du groupe dans ses propres cheminements.
- Participer à la réalisation de projets communs, apprendre à coopérer.
- Partager des tâches et prendre des initiatives et des responsabilités au sein du groupe.
- Prendre du plaisir à échanger et à confronter son point de vue à celui des autres.
- Participer à une élaboration collective de règles de vie adaptées à l'environnement local.
- Identifier, exprimer verbalement ses émotions et ses sentiments.
- Développer l'estime de soi, s'entraider et partager avec les autres.

Protocole d'organisation du module d'apprentissage et des séances

POUR GARANTIR LE BON DÉROULEMENT DES SÉANCES

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 AUX ÉLÈVES 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. tableau p. 14).

Conserver un même atelier au moins sur 2 séances consécutives (cf. tableau p. 14).

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. »

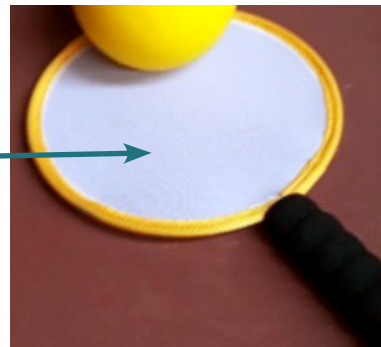
Proposer aux élèves de réinvestir les jeux de manière autonome pendant les récréations.

Matériel utilisé *



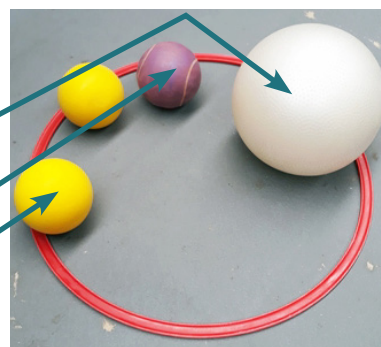
DIFFÉRENTS TYPES DE RAQUETTES

- Raquette en plastique (jeux 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16)
- Raquette en toile (jeux 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14)
- Raquette à cordes (jeux 2, 4, 9, 11, 12, 14, 15, 16)



DIFFÉRENTS TYPES DE BALLE

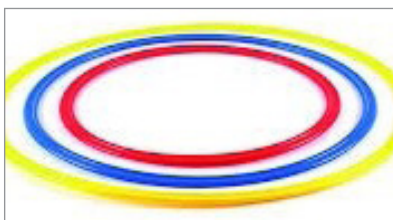
- Balle sans pression (jeux 2, 3, 8, 12, 14, 15, 16)
- Ballon paille (jeux 4, 7, 12, 15)
- Balle plastique (jeux 1, 2, 3, 7, 8, 12, 14, 15, 16)
- Balle mousse (jeux 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16)



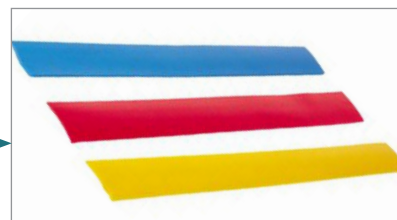
ÉLASTIQUE DE SAUT (jeux 1, 13)



PLOTS
(jeux 1, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 16)



CERCEAUX PLATS
(jeux 3, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16)



LATTES PLASTIQUES ANTIDÉRAPANTES
(jeux 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11)

* Note : du matériel complémentaire disponible au sein de chaque école peut aussi être utilisé pour la réalisation des ateliers.

Constitution des équipes et organisation des rotations dans les ateliers pour chaque séance


CONSTITUTION DES ÉQUIPES


À chaque séance, les 4 ateliers sont présentés à l'ensemble de la classe – une présentation en classe peut également être proposée à l'aide de schémas ou de photographies – puis 4 équipes sont constituées par l'enseignant de manière aléatoire ou en reprise de la séance précédente. Chaque équipe est identifiée de préférence par des chasubles de couleur (plus simple et plus visuel qu'une désignation numérique). Des ajustements éventuels peuvent être opérés en fonction des observations menées ou pour garantir le bon déroulement de la séance.




L'enseignant choisit des capitaines d'équipe (différents à chaque séance). Ils seront les garants de la remise en état des ateliers par les équipes à la fin de chaque jeu et avant de changer d'atelier.

ROTATION DANS LES ATELIERS

 L'enseignant répartit les 4 équipes dans les 4 ateliers et définit le sens de rotation. L'activité démarre au signal sonore pour une durée moyenne de 5 à 8 minutes par atelier.

 Un signal sonore indique la fin de chaque phase d'atelier. Les élèves arrêtent de jouer, remettent l'atelier en état et viennent se ranger derrière le plot du capitaine. Celui-ci vérifie si l'atelier est bien rangé.



 La rotation n'intervient que lorsque tous les ateliers sont correctement rangés et les élèves prêts derrière le capitaine.



Modalités pédagogiques

Le document présente 16 fiches de jeux et situations qui composent le module de tennis à la maternelle. Une progression sur une base minimale de 6 séances est proposée. Le module peut comprendre davantage de séances et les situations proposées peuvent être aménagées selon les modalités qui suivent.

Chaque fiche présente une situation de départ qu'il est possible de simplifier, de complexifier ou de modifier en fonction des réponses des participants à l'aide de la **trame de variance en EPS**.

LES 5 PARAMÈTRES DE LA TRAME DE VARIANCE EN EPS

- **L'espace** : agrandir, raccourcir les parcours, disposer un slalom, élargir ou rétrécir les cibles, etc.
- **Le matériel utilisé** : ajouter des obstacles, varier les types de balles, varier l'utilisation (avec rebond/sans rebond, balle au sol, se déplacer avec la balle sur la raquette), etc.
- **Le corps et les opérations à conduire** : se déplacer une main dans le dos, en avant/en arrière, en courant/en marchant, frapper à la cuillère/par-dessus la tête, reculer, etc.
- **La relation à l'autre** : en collectif, en individuel, en duel, en relais, etc.
- **Le temps** : sur une durée, sous forme de relais, etc.



Attention cependant à ne pas multiplier les transformations (liées à la trame de variance) au risque de perdre l'objectif initial de la situation.

MESURER LES PROGRÈS DES ÉLÈVES

Au cours de ce module de tennis à la maternelle, les élèves évoluent dans leur rapport à l'activité, chacun à leur rythme. Le document présente une fiche de suivi des progrès des élèves au regard des objectifs attendus (cf. tableau page 12).

L'observation des élèves tout au long des séances permet de visualiser leur rythme d'apprentissage, de mesurer leurs acquis et d'ajuster, le cas échéant, les situations pour les simplifier ou les complexifier (cf. trame de variance).

Répartition des jeux selon les composantes travaillées

	LANCER ET/OU RECEVOIR	STRUCTURER UN ÉCHANGE	SERVIR	MAÎTRISER LA RAQUETTE, LA BALLE	SE DÉPLACER	APPRÉHENDER LA TRAJECTOIRE, ANTICIPER
Les plus petites passes du monde	X	X		X		
Le jeu du crocodile	X					X
Le jeu du professeur	X			X	X	
Le jeu du but		X		X	X	X
Les jeux de service						
1 - Les chats et les souris			X		X	X
2 - La course du service			X	X	X	
Le jeu au mur	X			X		X
Le parcours infernal				X	X	
La promenade dans la forêt				X	X	X
La course des animaux					X	
Sauver les tortues	X	X		X	X	X
Le chamboule-tout	X			X	X	
La fusée	X		X	X		
Le jeu du numéro (ou jeu du béret)	X	X		X	X	X
Les statues				X	X	
Les jeux de motricité						
Déplacements/parcours (jeux 1 à 7)						
1 - Relais divers				X	X	
2 - Le jeu du serpent				X	X	
3 - Le jeu du serveur de café				X	X	
4 - Le jeu de la pieuvre				X	X	
5 - Le jeu des héros				X	X	
6 - La course aux œufs				X	X	
7 - Le relais Memory				X	X	



Proposition de progression pour un module de 6 séances (PS-MS)

	SÉANCE 1	SÉANCE 2	SÉANCE 3	SÉANCE 4	SÉANCE 5	SÉANCE 6
La course des animaux	X	X				
Les statues	X	X				
Sauver les tortues	X	X	X*	X		
Le chamboule-tout		X	X	X*	X*	
Le parcours infernal			X	X	X*	
La promenade dans la forêt			X	X*		
Le jeu du numéro (ou du béret)					X	X
Le jeu du crocodile					X	X*
La fusée						X
Le jeu du but						X

Proposition de progression pour un module de 6 séances (MS-GS)

	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).

 Introduction de la situation, présence nécessaire de l'enseignant, de l'ATSEM.

ET ENSUITE... FAIRE ENTRER RAQUETTES ET BALLES MOUSSE DANS LES COURS D'ÉCOLE PENDANT LES TEMPS DE RÉCRÉATION

Ces situations travaillées au sein d'ateliers, et connues désormais des élèves, peuvent être l'objet de jeux de récréation, à l'initiative des élèves, à un moment essentiel de la journée scolaire.

Un espace peut être réservé dans la cour pour ces activités ainsi qu'une malle de matériel (ou des sacs par jeu) permettant aux élèves de pratiquer en toute autonomie.

Les jeux sont choisis parmi le répertoire des situations vécues en classe.

Les règles de fonctionnement et d'installation sont rappelées sur des fiches jointes au matériel.

Une autre manière de s'approprier la cour de récréation...

16 fiches d'activités

- Fiche 01 Les plus petites passes du monde
- Fiche 02 Le jeu du crocodile
- Fiche 03 Le jeu du professeur
- Fiche 04 Le jeu du but
- Fiche 05 Les jeux de service – Les chats et les souris
- Fiche 06 Les jeux de service – La course du service
- Fiche 07 La fusée
- Fiche 08 Le jeu au mur
- Fiche 09 Le parcours infernal
- Fiche 10 La promenade dans la forêt
- Fiche 11 La course des animaux
- Fiche 12 Sauver les tortues
- Fiche 13 Le chamboule-tout
- Fiche 14 Le jeu du numéro (ou jeu du béret)
- Fiche 15 Les statues
- Fiche 16 Les jeux de motricité – Différents jeux de course : jeux de déplacement/parcours



En ayant préalablement installé une application sur votre smartphone, vous pouvez « flasher » le QR code et ainsi visionner la vidéo de mise en situation du jeu de la fiche.

Fiche 01 – LES PLUS PETITES PASSES DU MONDE

NIVEAU MS/GS	ORGANISATION Binôme	MODE OPÉRATOIRE Coopération	DURÉE DE JEU 🕒 5 à 8 min.
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE – 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.		MATÉRIEL (pour 1 binôme) – 2 raquettes, toile ou plastique, de petite taille – 1 balle mousse – 1 fil entre 2 poteaux ou 1 série de chaises (80cm de hauteur max.)	 VIDÉO 



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

**DESCRIPTION DU JEU****Échanges entre 2 élèves par-dessus un obstacle (atelier le plus proche de la représentation du tennis).**

Les 2 joueurs doivent réaliser le plus de passes possible par-dessus le fil en situation de coopération.

Ils peuvent bénéficier de plusieurs rebonds avant le renvoi de la balle.

Plusieurs binômes jouent simultanément.

ORGANISATION DU JEU

1 enfant de chaque côté du fil.

Positionner les enfants à une distance de l'obstacle permettant le renvoi (de 1 à 2 m).

Bien insister sur le terme **PETITES** passes.**Critère de réussite** : réaliser 5 échanges consécutifs.**VARIANTES**

– Varier la hauteur du fil et/ou disposer des plots au-dessous (la balle doit obligatoirement passer au-dessus du fil).


– Varier le nombre de rebonds.

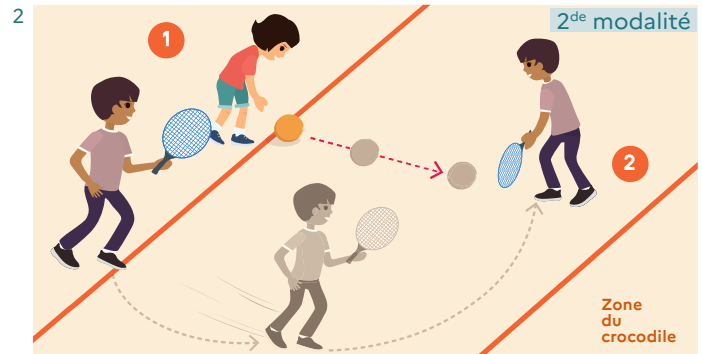
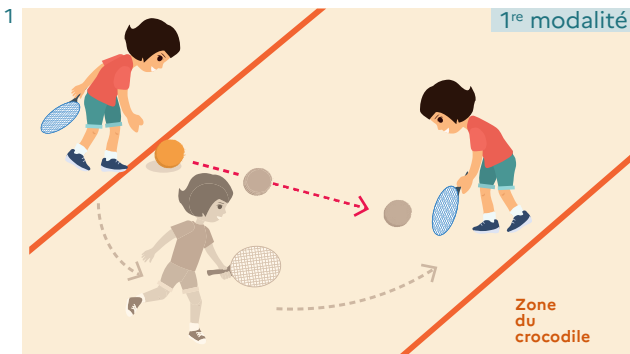
– Passer de la coopération à l'opposition.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.

Fiche 02 – LE JEU DU CROCODILE

NIVEAU PS/MS/GS	ORGANISATION Binôme	MODE OPÉRATOIRE Coopération/Opposition	DURÉE DE JEU 🕒 5 à 8 min.
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE – Réagir rapidement à l'envoi de la balle. – Rattraper la balle en courant avant la limite (bande au sol, zone des crocodiles). – Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper).		MATÉRIEL (pour 1 binôme) – 1 raquette, toile ou plastique – 1 balle, mousse ou tennis sans pression – 2 bandes au sol pour représenter les limites (départ et arrivée)	VIDÉO 



1 et 2. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

DESCRIPTION DU JEU (2 MODALITÉS POSSIBLES)

Jeu de lancer-rattraper au sol entre 2 élèves.

2 élèves placés au départ l'un à côté de l'autre.

1^{re} modalité : un des joueurs a une balle et une raquette. Il fait rouler la balle au sol à la main, devant lui, puis court pour l'arrêter avec la raquette avant qu'elle n'atteigne la zone du crocodile. Il revient au départ en conduisant la balle au sol puis passe la balle et la raquette au joueur suivant qui joue à son tour.

2^{de} modalité : le premier joueur fait rouler la balle au sol à la main devant lui, le second joueur court pour l'arrêter avec la raquette avant qu'elle n'atteigne la zone du crocodile puis revient au départ en conduisant la balle au sol.

Si la balle dépasse la limite : « Le crocodile s'est régalé ! » Plusieurs binômes jouent simultanément.

ORGANISATION DU JEU

Nécessite le regard d'un adulte pour réguler l'intensité des lancers.

Critère de réussite : arrêter la balle avant la zone du crocodile 3 fois sur 5 lancers identiques.


VARIANTES

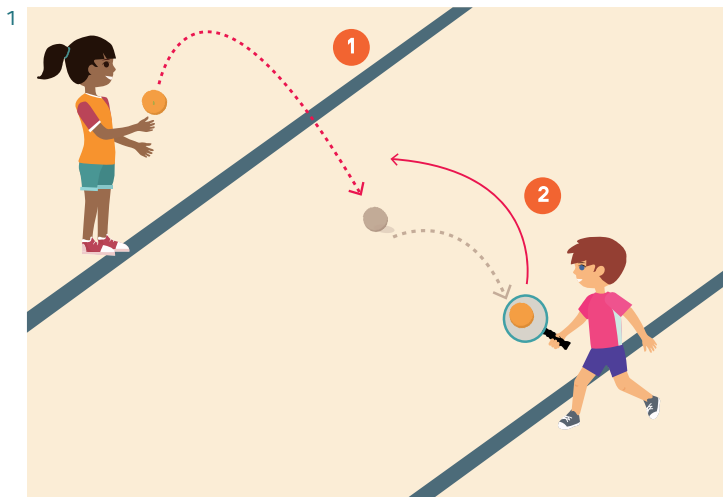
- Varier les distances (faible distance en coopération, distance plus importante en opposition).
- Varier les modalités de retour. Arrêt avec la raquette puis retour vers le point de départ avec la balle en équilibre sur la raquette, en guidant la balle au sol, en faisant rebondir la balle au sol avec la raquette ou en jonglant avec la raquette.
- Varier les formes de lancer.
 - Le lanceur envoie la balle sous les jambes ou par-dessus la tête du coureur (celui-ci tourne le dos au lanceur).
 - Le lanceur et le coureur sont face à face, raquette posée au sol à mi-distance de la zone des crocodiles. Le lanceur lance la balle entre les jambes du coureur qui doit se retourner, récupérer la raquette et arrêter la balle avant la zone du crocodile.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.

Fiche 03 – LE JEU DU PROFESSEUR

NIVEAU MS/GS	ORGANISATION Binôme	MODE OPÉRATOIRE Coopération	DURÉE DE JEU 🕒 5 à 8 min.
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE – 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.	MATÉRIEL (pour 1 binôme) – 1 raquette, toile ou plastique, par « Élève » – 1 balle, mousse ou tennis sans pression, par « Professeur » – 2 bandes au sol (1 pour chaque joueur)	VIDÉO 	



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



DESCRIPTION DU JEU

Jeu de lancer-rattraper en l'air entre 2 élèves.

2 enfants face à face (1 « Professeur » et 1 « Élève ») espacés de 5 à 6 m.

Le « Professeur » envoie la balle à la main de bas en haut (du « rez-de-chaussée » au « 2^e étage »).

La balle doit rebondir à mi-distance des 2 joueurs. On peut déterminer une zone de lancer.

L'« Élève » renvoie la balle avec la raquette avant le 2^e rebond.

Les joueurs changent de rôle tous les 4 lancers.

Plusieurs binômes jouent simultanément.

ORGANISATION DU JEU

Nécessite le regard d'un adulte pour réguler l'intensité des lancers.

Critères de réussite :

- « **Petits champions** » si l'« Élève » renvoie la balle ;
- « **Grands champions** » si le « Professeur » rattrape la balle après un rebond ;
- « **Champions du monde** » si le « Professeur » rattrape la balle au vol.



VARIANTES

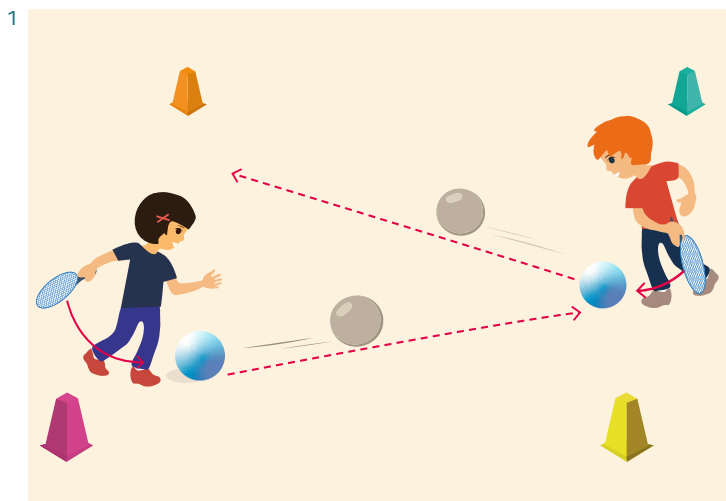
- Varier les distances entre les joueurs : espacer ou rapprocher l'« Élève » et le « Professeur ».
- Varier les distances de lancer : éloigner ou rapprocher la zone de lancer du « Professeur ».

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.

Fiche 04 – LE JEU DU BUT

NIVEAU PS/MS/GS	ORGANISATION Binôme	MODE OPÉRATOIRE Opposition	DURÉE DE JEU 🕒 5 à 8 min.
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE – 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.		MATÉRIEL (pour 1 binôme) – 2 raquettes en plastique – 1 ballon paille – 4 plots (2 pour chaque but)	 VIDÉO 



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



DESCRIPTION DU JEU

La situation la plus « proche » de la représentation d'un match de tennis.

Match de tennis-but entre 2 élèves sans rebond et sans filet.

Distance entre les 2 buts : de 3 à 6 m. Écartement des buts : de 2 à 3 m.

Au départ du jeu, 2 élèves sont face à face dans leur but. Ils doivent marquer des buts entre les 2 plots adverses en frappant le ballon avec la raquette pour le faire rouler au sol (pour la situation de départ, on ne peut tirer que lorsqu'on est dans son en-but; par la suite, on peut relancer de l'endroit où l'on a intercepté la balle).

Plusieurs binômes jouent simultanément.

ORGANISATION DU JEU

Critère de réussite : marquer le plus de buts possible et en encaisser le moins possible pendant une durée donnée.



VARIANTES

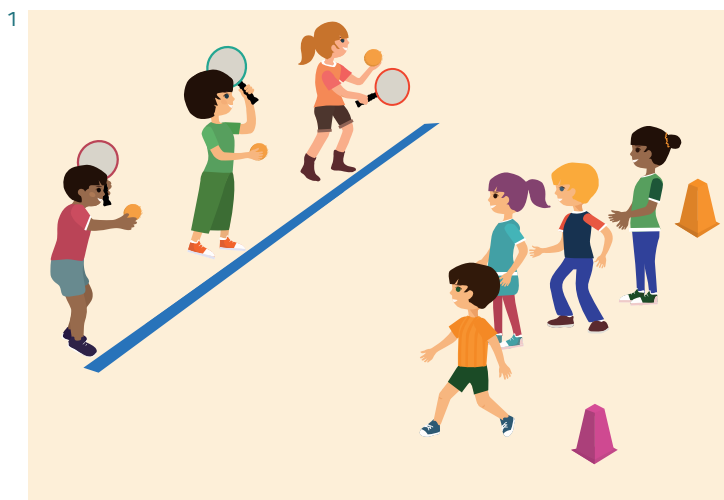
- Varier l'espace entre les buts (agrandir/rétrécir l'espace de jeu en profondeur) et/ou l'écartement des buts (élargir/rétrécir les buts).
- Varier les modes de renvoi (arrêt puis frappe, frappe sans arrêt de la balle).
- Varier le mode de tenue de la raquette : tenir **obligatoirement** la raquette à deux mains.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.

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

NIVEAU MS/GS	ORGANISATION Groupe	MODE OPÉRATOIRE Opposition	DURÉE DE JEU 🕒 5 à 8 min.
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE <ul style="list-style-type: none">– 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.	MATÉRIEL <ul style="list-style-type: none">– 1 raquette en toile et 1 balle mousse par enfant « chat »– 1 bande au sol pour délimiter la zone d'envoi (le « paillasson »)– 1 mur pour éviter aux enfants de trop reculer ; sinon 2 plots pour délimiter la zone de jeu		VIDÉO 



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

**DESCRIPTION DU JEU****Jeu des chats touchant des souris**

Distance entre les chats et les souris : de 2,5 m à 4 m selon le degré de réussite.

Au départ du jeu, les élèves sont répartis en 2 équipes : les chats et les souris. Les chats doivent toucher les souris. On utilise un code imagé pour obtenir une frappe au-dessus de la tête : « Les pieds sur le paillasson » ; « Dis bonjour avec la raquette » (la balle au-dessus de la tête, geste du service). Les souris doivent éviter de se faire toucher en traversant la zone de jeu.

Les souris changent de rôle si elles sont touchées et prennent la place des chats.

- Garantir le déplacement incessant des souris (zone suffisamment large).
- Tolérer un service en « catapulte » : balle collée à la raquette (pour les MS).

ORGANISATION DU JEU

En autonomie, lorsque l'on fixe la règle selon laquelle le chat a toujours raison (pour éviter les conflits « touché »/« pas touché »).

Critère de réussite : toucher le plus grand nombre de souris et éviter de se faire toucher par les chats sur une durée donnée.



VARIANTES

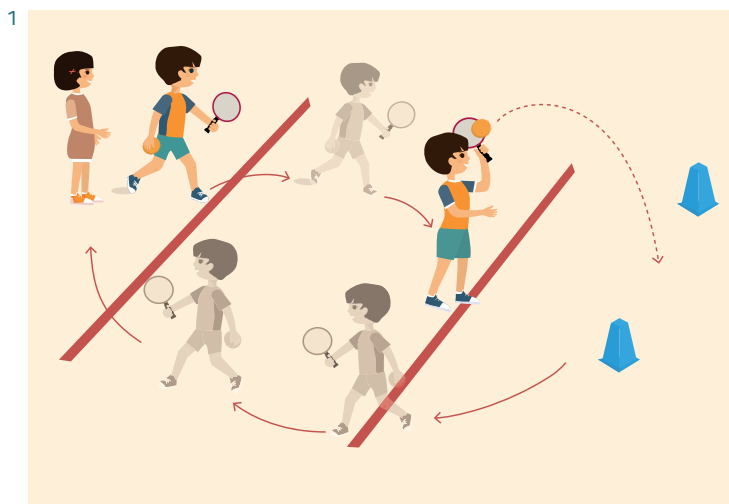
- Lancer à la main, du haut vers le bas.
- Reculer la zone d'envoi (reculer les « paillassons ») dans la zone de jeu.
- Pour les souris, ramasser des objets sans se faire toucher (plots posés au sol dans la zone de jeu) et les déplacer sur le côté, hors de la zone de jeu, dans la « maison » des souris.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.

Fiche 06 – LES JEUX DE SERVICE – La course du service

NIVEAU MS/GS	ORGANISATION Groupe	MODE OPÉRATOIRE Autonomie	DURÉE DE JEU 🕒 5 à 8 min.
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE – Enchaîner une course, un arrêt, un lancer. – Frapper au-dessus de la tête avec sa raquette (dire « bonjour » avec la raquette) en visant une zone. – Participer à un relais.	MATÉRIEL (pour chaque équipe) – 1 raquette en toile – 1 balle mousse – 2 bandes au sol (« les paillassons ») – 2 plots		VIDÉO 



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

DESCRIPTION DU JEU
Jeu de lancer en service dans une zone étroite

Les élèves sont répartis en 2 équipes disposant chacune d'une balle et d'une raquette et placés les uns derrière les autres pour s'organiser en relais.

Le premier élève part de la première bande au sol, le premier « paillasson », court jusqu'au paillasson suivant, dit « bonjour » avec la raquette (service haut), lance la balle entre 2 plots, récupère la balle et retourne au paillasson de départ pour passer le relais (la balle et la raquette) au joueur suivant.

Compter le nombre de buts marqués à la fin du temps ou du relais.

ORGANISATION DU JEU
En relais ou sur un temps ou sur un nombre de passages donné

Tolérer un service en « catapulte » : balle collée à la raquette (pour les MS).

Utiliser un code imagé pour obtenir une frappe au-dessus de la tête : « Dis bonjour avec la raquette. »

Critère de réussite : marquer le plus de buts possible.

VARIANTES



- Varier les différents espaces : entre les 2 « paillassons » et entre le deuxième paillasson et le but.
- Varier l'espacement des buts (agrandir ou rétrécir les buts).
- Varier la hauteur des buts (limiter la hauteur).
- Placer un gardien entre les buts.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes, sur le premier paillasson.



Fiche 07 – LA FUSÉE

NIVEAU PS/MS/GS	ORGANISATION Groupe	MODE OPÉRATOIRE Coopération/Opposition	DURÉE DE JEU 🕒 5 à 8 min.
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE – Apprendre les envois en service. – Apprendre le contact balle-raquette. – Découvrir l'espace au-dessus de la tête.	MATÉRIEL (par jeu) – 3 raquettes en toile – 12 balles mousse – 3 cerceaux – 3 bandes au sol		VIDÉO 



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

DESCRIPTION DU JEU

2 équipes de 3 élèves de part et d'autre du fil : les joueurs de l'équipe 1 (J1, J2 et J3) ont chacun une raquette et envoient des balles que les joueurs de l'équipe 2 (J4, J5 et J6) doivent attraper ou ramasser et placer dans leur cerceau. J1, J2 et J3 effectuent un service (frappe au-dessus de la tête) depuis le 1^{er} étage de la fusée, matérialisé par un plot à 1m du fil. S'ils réussissent à envoyer 1 balle, ils reculent au 2^e étage (plot n° 2 situé à 1,50m), puis s'ils réussissent à envoyer à nouveau 2 balles, ils reculent au 3^e étage (plot n° 3). Les joueurs J4, J5 et J6 rattrapent les balles et les placent dans leur cerceau (4 balles maximum). Les élèves changent de rôle quand 4 balles sont dans chaque cerceau. L'équipe qui gagne est celle qui a atteint le 3^e étage le plus vite et réussit à envoyer les balles par-dessus le fil. Le geste « catapulte » (balle collée à la raquette) est autorisé en début de cycle.



VARIANTES

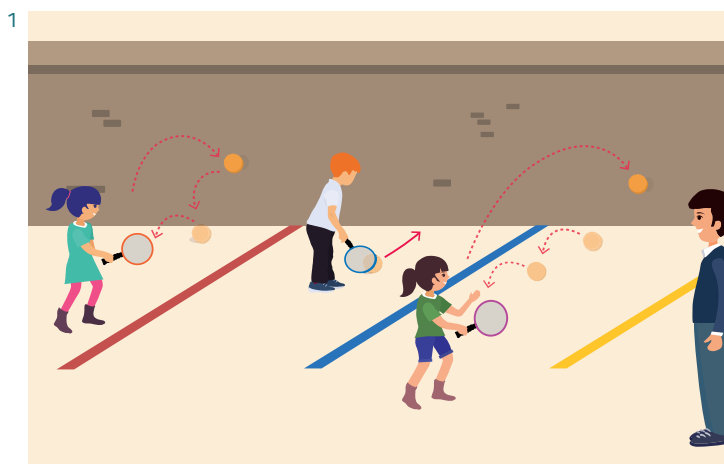
- Envoyer la balle depuis le plot de son choix (début de cycle).
- Espacer ou rapprocher les 3 étages du fil.
- Varier les balles.
- Abaisser le fil.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les 4 balles sont placées sur la raquette près du plot n°1.

Fiche 08 – LE JEU AU MUR

NIVEAU MS/GS	ORGANISATION Seul	MODE OPÉRATOIRE Coopération	DURÉE DE JEU 🕒 5 à 8 min.
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE – Maîtriser la frappe (direction et puissance). – Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper). – Maintenir son équilibre en mouvement.	MATÉRIEL (par élève) – 1 raquette, toile ou plastique – 1 ballon paille ou 1 balle mousse – 1 bande au sol (le « paillason ») – 1 mur		VIDÉO 



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

DESCRIPTION DU JEU

Jeu de lancer-rattraper, seul ou à 2 joueurs contre un mur

Distance du mur au joueur : de 1 à 3 m.

Largeur de l'espace d'évolution par enfant : de 1,5 m à 2 m.

Individuellement (ou en binômes : **attention, difficile**), les élèves lancent la balle contre le mur avec la raquette et la récupèrent, soit au sol, soit après 1 ou 2 rebonds.

ORGANISATION DU JEU

Nécessite la surveillance d'un adulte. Pour plus de sécurité, celui-ci se place à côté d'un jeu en « autonomie ».

Attention à bien respecter un espace suffisant entre les enfants pour assurer leur sécurité.

Critères de réussite : faire le plus grand nombre de lancer-rattraper seul puis d'échanges à deux en coopération.



VARIANTES

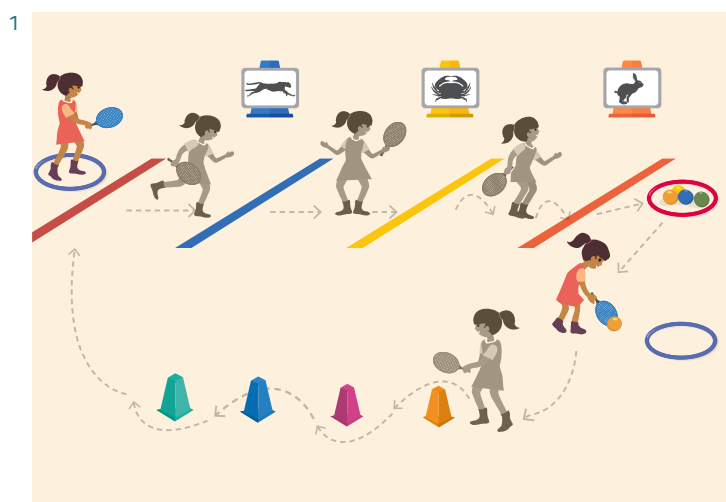
- Varier le mode de lancement, le mode de réception (avec raquette, sans raquette).
- Varier la trajectoire de la balle : balle au sol ou avec rebonds et/ou varier le nombre de rebonds.
- Varier le type de balles (ballon paille ou balle mousse).
- Varier la prise de la raquette : à une main, à deux mains.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes, sur le paillason.

Fiche 09 – LE PARCOURS INFERNAL
LES PARCOURS DE MOTRICITÉ

NIVEAU PS/MS	ORGANISATION Seul	MODE OPÉRATEIRE Coopération/Opposition	DURÉE DE JEU 🕒 5 à 8 min.
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE – Enchaîner différentes actions haut du corps/ bas du corps. – Se familiariser avec la balle-raquette.	MATÉRIEL (par jeu) – 6 plots (de 3 couleurs différentes) – 2 bancs – 2 cerceaux – 2 raquettes, cordes ou plastique – 6 balles ou petits ballons – 1 bande au sol (départ)		VIDÉO 



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

DESCRIPTION DU JEU
Se déplacer en pas chassés, sauter, courir, lancer, ramper

Chaque élève doit traverser un monde extraordinaire en suivant le « parcours infernal ».

Il le traverse (avec une raquette en main) depuis la bande de départ en imitant les animaux : il se déplace en pas courus (le guépard) jusqu'à la seconde bande, en pas chassés (le crabe) jusqu'à la bande suivante, puis saute à pieds joints (le lapin). Les bandes sont plus ou moins espacées selon le lieu. Ensuite, l'élève court vers le cerceau rouge (réserve de balles) et pousse sa balle au sol avec la raquette vers le cerceau bleu 4 m plus loin. Sur le chemin du retour, il passe sous le banc en rampant puis court très vite pour parvenir au point de départ déposer la raquette et la balle.

VARIANTES

- Les élèves passent les uns après les autres (observent leur camarade) puis démarrent à tour de rôle dès que l'élève précédent arrive au cerceau rouge.
- Par équipe en mettant 2 parcours en parallèle (augmente l'intensité).
- Sous forme de relais.
- Modifier l'action depuis le cerceau rouge : viser un plot distant de 5 m.
- Ajouter une action au retour : avancer assis sur le banc, slalomer entre des plots, avancer avec la balle en équilibre sur la raquette.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles ou ballons sont placés dans le cerceau rouge, les 2 raquettes sur la bande de départ.

Fiche 10 – LA PROMENADE DANS LA FORÊT

LES PARCOURS
DE MOTRICITÉ

NIVEAU
PS/MS

ORGANISATION
Groupe

MODE OPÉRATOIRE
Coopération/Opposition

DURÉE DE JEU
🕒 5 à 8 min.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

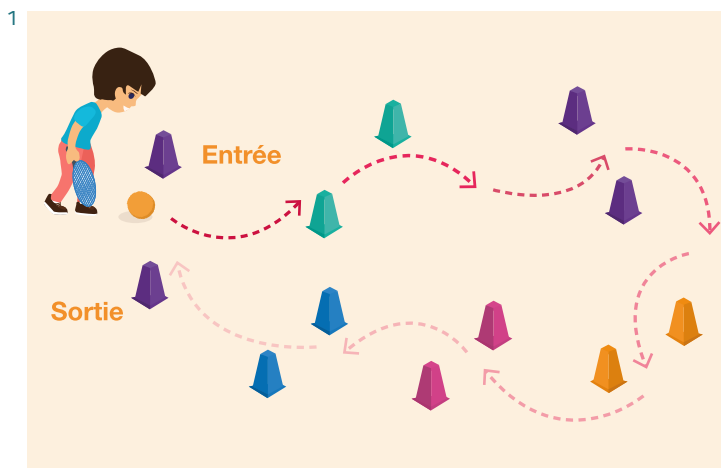
- Maîtriser la raquette au sol.
- Conduire la balle dans toutes les directions.

MATÉRIEL (par jeu)

- 6 raquettes, cordes ou plastique
- 6 balles mousse ou plastique
- 12 plots (6 portes)



VIDÉO



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

DESCRIPTION DU JEU

Des plots sont disposés deux par deux pour former des « portes ». Les élèves, un par un ou à plusieurs en même temps, se déplacent pour franchir ces portes en s'évitant les uns les autres. Le déplacement part d'une « porte d'entrée » vers une « porte de sortie ». Il peut y avoir plusieurs portes d'entrée et de sortie.

Critères de réussite : effectuer le parcours sans « perdre » la balle (garder la balle au contact de la raquette) et sans toucher les plots.

ORGANISATION DU JEU

L'élève qui attend démarre le parcours quand celui qui le précède passe la 2^e porte.


VARIANTES

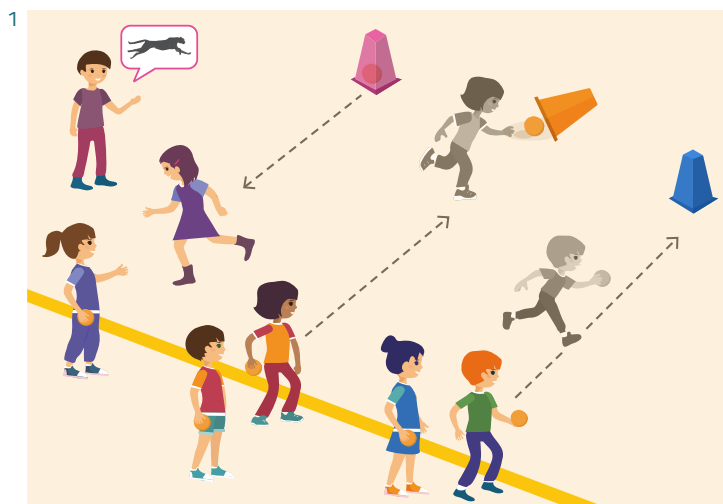
- Utiliser des petits ballons et des balles mousse, rouges et oranges (varier les sensations).
- Varier la largeur des portes.
- Organiser le cheminement selon les couleurs : départ depuis un cerceau vert (maison), passage des portes avec des plots verts pour regagner l'autre maison verte. Ajouter deux cheminements avec deux autres couleurs. Les cheminements se croisent pour générer des changements de direction.
- Proposer le jeu en opposition en créant 2 équipes de 3 joueurs, chacune placée face à un parcours de 3 portes. 1 point est marqué par l'équipe si le joueur franchit en premier la porte de sortie du parcours.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.

Fiche 11 – LA COURSE DES ANIMAUX
LES PARCOURS
RELAIS

NIVEAU PS/MS/GS	ORGANISATION Binôme	MODE OPÉRATOIRE Coopération/Opposition	DURÉE DE JEU 🕒 5 à 8 min.
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE – Effectuer différents types de déplacement (pas courus, pas chassés, sauts). – Considérer son partenaire, responsabiliser (le « maître »). – Respecter les règles.	MATÉRIEL (par jeu) – 3 plots (arrivée) – 3 bandes au sol (départ) – 6 balles sans pression	VIDÉO 	



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

DESCRIPTION DU JEU
7 élèves (6 joueurs et un « maître »).

Les élèves sont placés par paire (J1 et J2) sur leur bande de départ, une balle dans la main. Un des élèves est désigné « le maître ». Au signal de ce dernier (il donne le nom d'un animal, par ex. : « guépard » = courir vite, « crabe » = faire des pas chassés, « lapin » = sauter à pieds joints), les joueurs 1 (J1) de chaque équipe effectuent les pas demandés du point de départ vers leur cône d'arrivée, placent leur balle sous le cône d'arrivée et reviennent au point de départ toucher la main de leur partenaire (J2) le plus vite possible. Ce dernier effectue la course demandée à son tour. Les élèves deviennent « maître » à tour de rôle.



VARIANTES

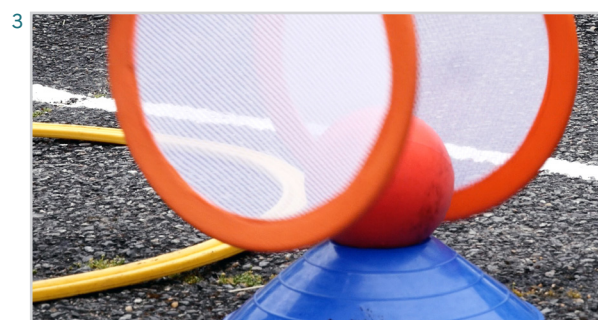
- Le « maître » montre l'image de l'animal qu'il convient d'imiter.
- Placer deux groupes en file, face à face : l'un des élèves en tête de file prend une image et la montre à l'élève d'en face. Ce dernier rejoint la file opposée en imitant l'animal montré et se positionne à l'arrière. L'élève qui était derrière celui qui vient de se déplacer montre à son tour une des images pour l'élève d'en face, etc.
- Proposer d'autres animaux (le « maître » peut en inventer) et d'autres déplacements (sur 1 pied puis l'autre, en reculant).
- Varier la longueur de la course.
- Le plus rapide devient le « maître ».
- Le plus rapide marque 1 point pour son équipe.
- Idem raquette en main : se déplacer avec la balle sur la raquette ou en guidant la balle au sol.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

La balle est placée près de la bande de départ.

Fiche 12 – SAUVER LES TORTUES
LES JEUX D'ENVOIS
 (avec ou sans raquette)

NIVEAU PS/MS	ORGANISATION Seul	MODE OPÉRATOIRE Coopération/Opposition	DURÉE DE JEU 🕒 5 à 8 min.
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE – Sauver les tortues (balles ou ballons) en les transportant de la rive vers la mer. – Se familiariser avec la raquette-balles ou ballons, découvrir les gestes du tennis (analogie avec des lancers), découvrir l'espace coordination œil-main, dissocier haut-bas du corps.	MATÉRIEL (par élève) – 1 bande au sol (départ) – 1 cerceau d'arrivée placé à 6 m de la bande de départ – 1 petit ballon léger ou 1 balle mousse – 2 raquettes, cordes ou toile		VIDÉO 



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

DESCRIPTION DU JEU

Chaque élève placé sur une bande au sol doit transporter son ballon (tortue) vers le cerceau en le coinçant entre 2 raquettes devant lui (tamis à la verticale) puis, depuis le cerceau d'arrivée, l'envoyer vers une zone en effectuant un geste de lancer sur le côté (comme un coup droit ou un revers), en utilisant la rotation du haut du corps.

Utiliser un code imagé pour obtenir le bon geste : « Je prends soigneusement la petite tortue trouvée sur la plage, l'amène au bord de l'eau et la pousse délicatement vers la mer. »



VARIANTES

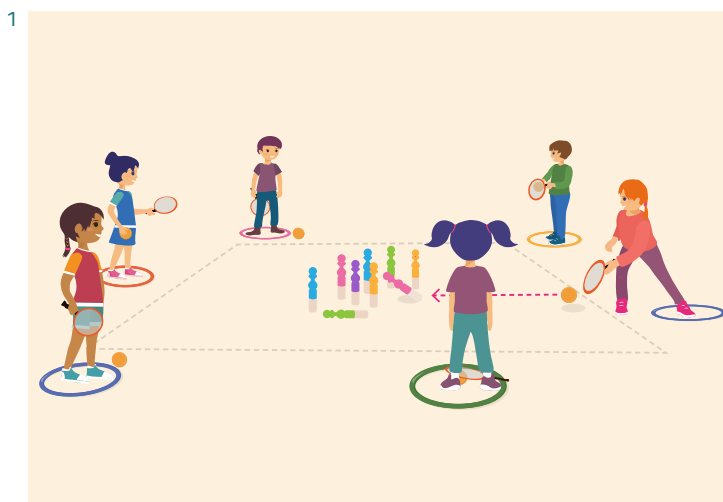
- Éloigner ou rapprocher le cerceau d'arrivée.
- Ajouter un slalom, un obstacle lors du déplacement (rochers, algues sur la plage...).
- Ajouter un obstacle pour l'envoi.
- Seulement avec 1 raquette : l'élève se déplace avec la balle en équilibre sur la raquette. Depuis le cerceau, il effectue une rotation du haut du corps, en bloquant la balle sur la raquette avec sa main libre, puis envoie la balle dans une zone définie.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

La balle est placée sous la raquette sur chaque bande au sol.

Fiche 13 – LE CHAMBOULE-TOUT
LES JEUX D'ENVOIS
 (avec ou sans raquette)

NIVEAU PS/MS/GS	ORGANISATION Seul	MODE OPÉRATOIRE Autonomie	DURÉE DE JEU 🕒 5 à 8 min.
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE – Apprendre l'envoi au tennis. – Découvrir l'espace. – Apprendre le contact balle-raquette en avant du corps.	MATÉRIEL (par jeu) – 1 pyramide de cônes – 6 raquettes (de tous types) – 6 cerceaux (zone d'envoi) – 12 balles mousse – 6 petits ballons		VIDÉO 


 1. Représentation graphique de l'atelier.
 © Réseau Canopé

 2 et 3. Pratiques en atelier.
 © Réseau Canopé

DESCRIPTION DU JEU
Viser une pyramide de cônes ou de quilles (envois à une ou deux mains ou avec une raquette)

Les élèves placés dans des cerceaux espacés de 1,50m minimum essaient de détruire la pyramide disposée à 4m devant eux en effectuant un coup droit.

VARIANTES



- Envoyer la balle posée au sol ou sur un cône plat (coupelle) en la frappant.
- Envoyer la balle en la présentant devant et sur le côté (frappe après le rebond).
- Envoyer la balle en utilisant la main libre pour la coller au tamis de la raquette et effectuer le geste d'arrière en avant (pour les toutes premières séances).
- Envoyer la balle à la main.
- Imposer une contrainte de temps pour détruire la pyramide (jeu en opposition ou décompte du temps avec un grand sablier).

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles ou ballon et raquette sont placés dans chaque cerceau, la pyramide est reconstruite.

Fiche 14 – LE JEU DU NUMÉRO (ou jeu du bérêt)

LES JEUX
DE RÉACTIVITÉ

NIVEAU PS/MS/GS	ORGANISATION Groupe	MODE OPÉRATOIRE Coopération/Opposition	DURÉE DE JEU 🕒 5 à 8 min.
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE – Réagir vite, apprendre les déplacements, la coordination, l'adresse, l'équilibre, se familiariser avec la raquette-balle, considérer son partenaire, respecter les règles.		MATÉRIEL (par jeu) – 6 cerceaux – 6 raquettes à cordes – 6 balles ou petits ballons plastique	 VIDÉO 



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

DESCRIPTION DU JEU

3 élèves par équipe, placés en ligne et espacés de 1 m. Les 2 équipes sont face à face, 8 m les séparent. Les élèves de chaque équipe ont un numéro : 1, 2 ou 3.

Le maître pose une balle au centre et appelle un numéro, les enfants de chaque équipe qui ont ce numéro doivent le plus vite possible poser leur raquette sur la balle et la ramener vers leur cerceau (camp) en la poussant au sol.

L'équipe qui a le plus de balles dans son cerceau a gagné.

VARIANTES


- Deux balles sont positionnées au milieu (une par équipe).
- Éloigner ou rapprocher les enfants.
- Laisser seulement 1 raquette par équipe : le joueur appelé doit la récupérer.
- Appeler simultanément deux numéros : les deux élèves doivent avoir touché la balle en la ramenant.
- Appeler un numéro : cet élève vient toucher la balle et l'ensemble de l'équipe l'aide ensuite pour ramener la balle (au moins une touche par élève).

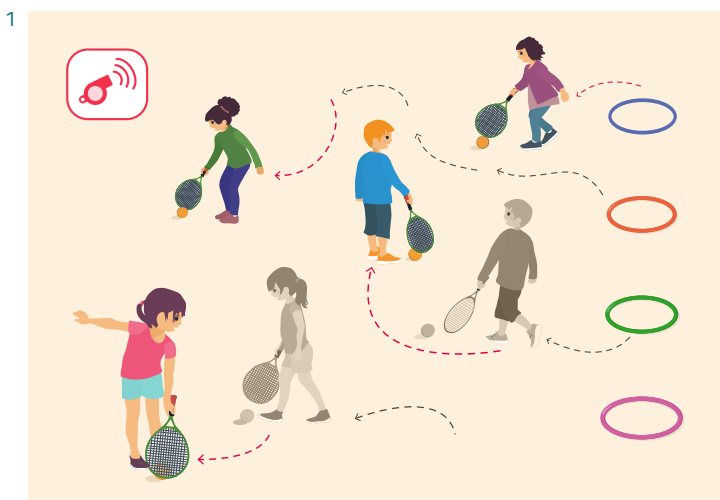
RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les raquettes sont placées près de chaque cerceau et les balles dans un autre cerceau.

Fiche 15 – LES STATUES

LES JEUX
DE RÉACTIVITÉ

NIVEAU PS/MS/GS	ORGANISATION Groupe	MODE OPÉRATEUR Coopération	DURÉE DE JEU 🕒 5 à 8 min.
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE – Réagir à un signal. – Se familiariser avec la balle-raquette. – Maintenir son équilibre.		MATÉRIEL (par élève) – 1 raquette à cordes – Tous types de balles	VIDÉO 



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

DESCRIPTION DU JEU

Se déplacer dans un espace donné en guidant le ballon au sol avec sa raquette et au signal sonore ou visuel s'arrêter comme une statue.

VARIANTES



- Utiliser une comptine, une chanson ou une musique pendant le déplacement.
- Utiliser une gestuelle annonçant l'arrêt.
- Demander aux élèves de s'arrêter tout en bloquant le ballon.
- Jongler avec le ballon (à la main puis avec la raquette).
- Mettre les élèves par paires afin qu'ils poussent le ballon l'un vers l'autre tout en se déplaçant.

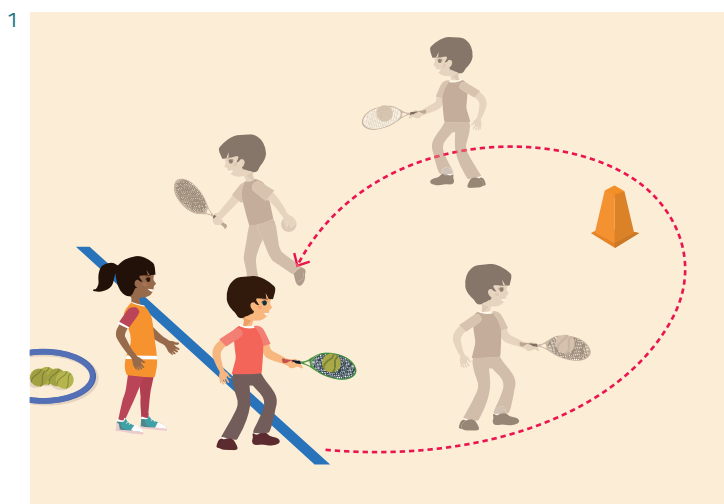
RANGEMENT DU MATÉRIEL

Le ballon est placé sous la raquette.

Fiche 16 – LES JEUX DE MOTRICITÉ – Différents jeux de course

Jeux de déplacement/parcours

NIVEAU PS/MS/GS	ORGANISATION Groupe	MODE OPÉRATEUR Coopération/Opposition	DURÉE DE JEU 🕒 5 à 8 min.
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE <ul style="list-style-type: none">– Contrôler la balle posée sur la raquette.– Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper).– Maîtriser la raquette au sol.– Conduire la balle dans toutes les directions.		MATÉRIEL (par jeu) <ul style="list-style-type: none">– 1 raquette à cordes– De 1 à 4 balles, mousse ou tennis sans pression– 2 plots ou 2 cerceaux pour les zones de départ et d'arrivée– Des plots ou des cerceaux par couleur selon les jeux	 VIDÉO 



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



DESCRIPTION DES JEUX 1 À 7 (cf. pages suivantes)

Parcours et jeux de course en relais

Parcours sous forme de relais. Ex. : 1 élève conduit la balle au sol (sans la toucher avec les mains) et la dépose dans un cerceau, puis revient à son point de départ pour donner la raquette au joueur suivant.

ORGANISATION DES JEUX

Présence d'un adulte pour arbitrer les relais.

RANGEMENT DU MATÉRIEL

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.

JEU 1 : RELAIS DIVERS

Les élèves sont répartis en binômes. Entre 2 cerceaux ou plots, les élèves guident la balle au sol avec une raquette du point de départ au point d'arrivée – l'utilisation des cerceaux permet de contenir les balles (attribuer une couleur différente par parcours pour bien les différencier).

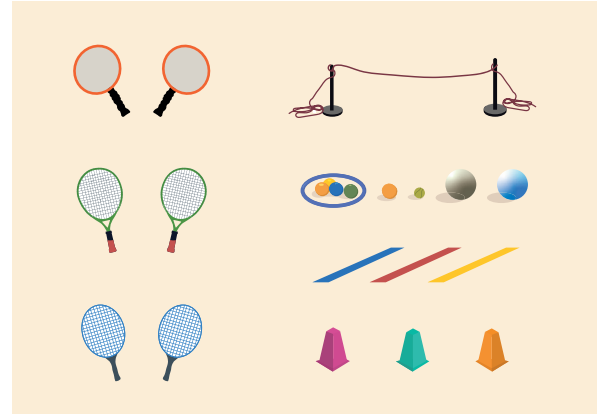
Ou

Ils effectuent l'aller en « serveur de café » et le retour en **guidage au sol**.

Critères de réussite : effectuer le parcours sans « perdre » la balle (garder la balle au contact de la raquette) et gagner le relais.

VARIANTES (préparer le matériel en fonction des évolutions)

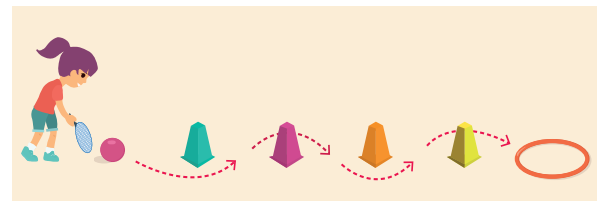
- Varier le nombre de balles (4 balles dans chaque cerceau de départ ; 1 seule balle dans chaque cerceau).
- Varier les modalités de passage (assurer une organisation permettant de déterminer un classement entre les équipes, départ commun par exemple ; modifier les équipes toutes les 2 courses ; varier le nombre d'équipes et le nombre de joueurs par équipe).
- Varier les types de raquettes ou de balles.



JEU 2 : LE JEU DU SERPENT

Entre 2 cerceaux posés au sol, l'élève conduit la balle en la poussant à l'aide de sa raquette et en slalomant autour des plots. Il alterne face coup droit et face revers.

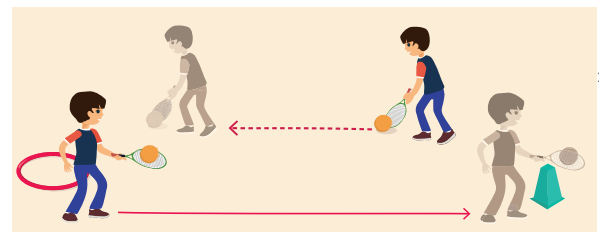
Critère de réussite : effectuer le parcours sans « perdre » la balle (garder la balle au contact de la raquette).



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).

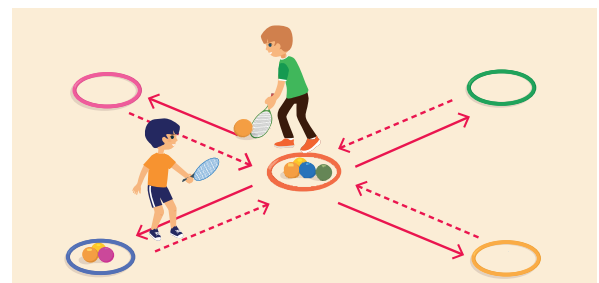


JEU 4 : LE JEU DE LA PIEUVRE

Plusieurs cerceaux sont disposés autour d'un cerceau central dans lequel se trouvent toutes les balles. Les élèves, répartis dans les cerceaux autour, vont chercher les balles du centre une par une pour les rapporter en les conduisant au sol dans leur cerceau. Cela peut se faire sous forme de relais.

Critères de réussite : effectuer le parcours sans « perdre » la balle (garder la balle au contact de la raquette) et gagner le relais.

Un prolongement possible : à la fin du jeu, les balles sont équitablement réparties dans chacun des 4 cerceaux d'arrivée.



JEU 5 : LE JEU DES HÉROS

C'est un parcours qui combine plusieurs actions.

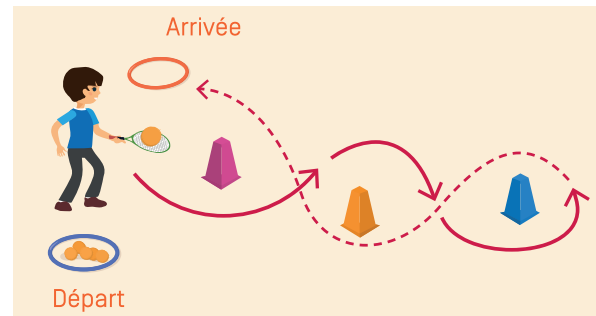
Ex. : sous forme de relais, courir vite, effectuer un slalom avec 1 balle au sol, réaliser un service vers une cible (ou tirer vers une cible), récupérer la balle et revenir en alternant rebond au sol et jonglage.

Critères de réussite : effectuer le parcours sans « perdre » la balle (garder la balle au contact de la raquette), lancer la balle dans la cible et gagner le relais.

JEU 6 : LA COURSE AUX ŒUFS

L'élève pose la balle sur la raquette et suit un parcours sans la faire tomber.

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

**JEU 7 : LE RELAIS MÉMORY**

2 équipes de 3 élèves. Pour chaque équipe, 3 paires de balles différentes cachées sous des plots. L'élève doit retrouver les 2 mêmes balles cachées pour pouvoir renverser les 2 plots et les ramener au sol avec la raquette vers le cerceau de départ. Chaque élève ne peut soulever que 2 plots à chaque passage.

Critère de réussite : combinaisons trouvées et balles ramenées avant l'autre équipe ou dans un temps déterminé (sablier).

