



Le TENNIS à L'ECOLE

Florent Houde
CPC EPS du Laonnois

Les Programmes

La pratique du Tennis s'inscrit dans le 4^{ème}
Champ d'apprentissage :

- Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Compétences de cycle 2

- ▶ Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- ▶ Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- ▶ Accepter l'opposition et la coopération.
- ▶ S'adapter aux actions d'un adversaire.
- ▶ Coordonner des actions motrices simples.
- ▶ S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- ▶ Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

Compétences de cycle 3

- ▶ Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- ▶ Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- ▶ Coordonner des actions motrices simples.
- ▶ Se reconnaître attaquant / défenseur.
- ▶ Coopérer pour attaquer et défendre.
- ▶ Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
- ▶ S'informer pour agir.

Repères de progressivité

CYCLE 2 et 3: Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

Dans des situations aménagées et très variées :

- ▶ » s'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ;
- ▶ » contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;
- ▶ » connaître le but du jeu ;
- ▶ » reconnaître ses partenaires et ses adversaires .

Objectifs de fin de CYCLE 2

- Se déplacer et frapper vers une cible
- Produire des trajectoires (de balles) de longueurs différentes.
- Tenir un bref échange.

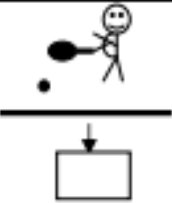
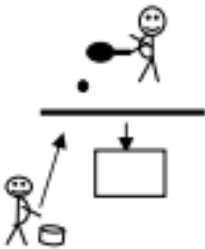
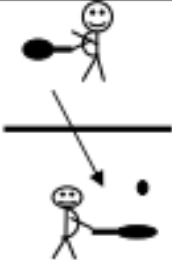
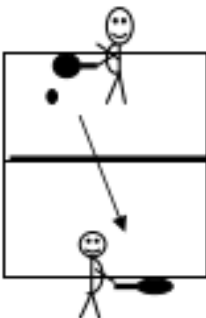
Objectif de fin de CYCLE 3

- Dans un tournoi à 2, choisir le geste de renvoi le mieux adapté, et maîtriser la direction du renvoi pour jouer dans les espaces libres afin de marquer le point.

PROGRAMMATION

9 à 10 séances				
Préparation	2 à 3 séances		7 à 8 séances	1 à 2 séances
APS : le tennis Découverte en milieu scolaire	Entrée dans l'activité <ul style="list-style-type: none">- Jeux- Ateliers de découverte	Evaluation Diagnostique <ul style="list-style-type: none">- Situation de référence,- Fiche d'observation.	Apprentissage <ul style="list-style-type: none">- Apprentissage des fondamentaux grâce à une progression variée.	Evaluation finale <ul style="list-style-type: none">- Situation de référence- tournoi.
↓				
Objectifs recherchés. Compétences travaillées.				

EVALUATION

<p>Envoyer</p>		<p>Envoyer 10 balles en coup droit dans la zone, par-dessus le filet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 Point par balle qui atteint la zone 	<p>Noter le nombre de balles envoyées dans la zone.</p> <table border="1" data-bbox="1786 125 1926 225"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> </table>	1	2						
1											
2											
<p>Renvoyer</p>		<p>Renvoyer 10 balles lancées par l'éducateur ou le maitre dans la zone par-dessus le filet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 point par balle qui atteint la zone 	<p>Noter le nombre de balles renvoyées dans la zone.</p> <table border="1" data-bbox="1694 461 1834 561"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> </table>	1	2						
1											
2											
<p>Echanger</p>		<p>Prolonger l'échange après une mise en jeu avec une balle en mousse.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 essais <p>Avec 3 partenaires différents</p>	<p>Noter le nombre d'échanges maximum consécutifs.</p> <table border="1" data-bbox="1694 761 1834 861"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> </table>	1	2						
1											
2											
<p>S'opposer</p>		<p>Jouer au moins 3 matches avec 3 partenaires différents sur un terrain délimité.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Match en 9 points (Engagement à tour de rôle derrière la ligne) 	<p>Noter dans les cases les résultats des matches</p> <p>V pour une victoire D pour une défaite</p> <table border="1" data-bbox="1602 1139 1895 1339"> <tr><td>1</td><td>2</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td></tr> </table>	1	2	1	2	1	2	1	2
1	2										
1	2										
1	2										
1	2										

EVALUATION FINALE Tournoi

Envoyer
/ 10

Renvoyer
/ 10

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

Matches 2 points par victoire
/6

Autonomie et respect des consignes
/4

CALENDRIER

JANVIER		FÉVRIER		MARS		AVRIL		MAI		JUIN	
L 1	Jour de l'an	J 1	5	J 1	9	D 1	Pâques	M 1	Fête du Travail	V 1	
M 2	○	V 2		V 2	○	L 2		M 2		S 2	
M 3		S 3		S 3		M 3		J 3	18	D 3	
J 4	1	D 4		D 4		M 4		V 4		L 4	
V 5		L 5		L 5		J 5	14	S 5		M 5	
S 6		M 6		M 6		V 6		D 6		M 6	○
D 7		M 7	○	M 7		S 7		L 7		J 7	23
L 8	○	J 8	6	J 8	10	D 8	○	M 8	Victoire 1945 ○	V 8	
M 9		V 9		V 9	○	L 9		M 9		S 9	
M 10		S 10		S 10		M 10		J 10	Ascension 19	D 10	
J 11	2	D 11		D 11		M 11		V 11		L 11	
V 12		L 12		L 12		J 12	15	S 12		M 12	
S 13		M 13		M 13		V 13		D 13		M 13	●
D 14		M 14	7	M 14		S 14		L 14		J 14	24
L 15		J 15	●	J 15	11	D 15		M 15	●	V 15	
M 16		V 16		V 16		L 16	●	M 16		S 16	
M 17	●	S 17		S 17	●	M 17		J 17	20	D 17	
J 18	3	D 18		D 18		M 18		V 18		L 18	
V 19		L 19		L 19		J 19	16	S 19		M 19	
S 20		M 20		M 20		V 20		D 20	Pentecôte	M 20	○
D 21		M 21		M 21		S 21		L 21		J 21	25
L 22		J 22	8	J 22	12	D 22	○	M 22	○	V 22	
M 23		V 23	○	V 23		L 23		M 23		S 23	
M 24	○	S 24		S 24	○	M 24		J 24	21	D 24	
J 25	4	D 25		D 25	heure d'été +1h	M 25		V 25		L 25	
V 26		L 26		L 26		J 26	17	S 26		M 26	
S 27		M 27		M 27		V 27		D 27	Fête des mères	M 27	26
D 28		M 28		M 28		S 28		L 28		J 28	○
L 29				J 29	13	D 29		M 29	○	V 29	
M 30				V 30		L 30	○	M 30		S 30	
M 31	○			S 31	○			J 31	22		

Zone A : Besançon, Bordeaux, Clermont-Ferrand, Dijon, Grenoble, Limoges, Lyon, Reims

Zone B : Aix-Marseille, Amiens, Caen, Lille, Nancy-Metz, Nantes, Nice, Orléans-Tours, Reims, Rennes, Rouen, Strasbourg

Zone C : Orléans, Montpellier, Paris, Toulouse, Versailles

● séance avec animateur

■ séance sans animateur

du 09/01/18 au 22/02/18

Horaires * Période 1	mardi	jeudi
9h00 10h00	M. Caron CP-CE1 24 élèves	M. Caron CP-CE1 24 élèves
10h00 10h50	Mme Pierron CE1 29 élèves	Mme Pierron CE1 29 élèves
10h50 11h50	Mme Lelarge CP 26 élèves	Mme Lelarge CP 26 élèves

du 13/03/18 au 19/04/18

Horaires * Période 2	mardi	jeudi
9h00 10h00	Mme Brunel CE1-CE2 25 élèves	Mme Brunel CE1-CE2 25 élèves
10h00 10h50	Mme Bisteur CE2 27 élèves	Mme Bisteur CE2 27 élèves
10h50 11h50	Mme Hanon CE2/CM1 24 élèves	Mme Hanon CE2/CM1 24 élèves

du 15/05/18 au 21/06/18

Horaires * Période 3	mardi	jeudi
9h00 10h00	Mme Camus CM2 24 élèves	Mme Camus CM2 24 élèves
10h00 10h50	Mme Moreau CM2 23 élèves	Mme Bosserelle CM2 23 élèves
10h50 11h50	Mme Defaux CM1 26 élèves	Mme Defaux CM1 26 élèves

Les Programmes Cycle 2

Compétences travaillées à travers les activités « jeux de raquettes »	Domaines du socle
Développer sa motricité et construire un langage du corps : <ul style="list-style-type: none">➤ Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.➤ Adapter sa motricité à des environnements variés.	1
S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre : <ul style="list-style-type: none">➤ 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 : <ul style="list-style-type: none">➤ Assumer des rôles spécifiques aux différentes APSA➤ Elaborer, respecter et faire respecter des règles et règlements➤ Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.	3

Les Programmes Cycle 2

Compétences travaillées à travers les activités « jeux de raquettes »	Domaines du socle
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.	4
S'approprier une culture physique sportive et artistique : ➤ Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.	5

Les Programmes Cycle 3

Compétences travaillées à travers les activités « jeux de raquettes »	Domaines du socle
Développer sa motricité et construire un langage du corps : <ul style="list-style-type: none">➤ Mobiliser différentes ressources pour agir de manière efficiente.➤ Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.➤ Adapter sa motricité à des environnements variés.	1
S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre : <ul style="list-style-type: none">➤ 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.	2
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités : <ul style="list-style-type: none">➤ Assumer des rôles spécifiques aux différentes APSA➤ Comprendre, respecter et faire respecter des règles et règlements.	3

Les Programmes Cycle 3

Compétences travaillées à travers les activités « jeux de raquettes »	Domaines du socle
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière : ➤ Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie.	4
S'approprier une culture physique sportive et artistique : ➤ Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.	5