

## Grille de séance

Objectif: Découverte du tennis

Tps	Obj.généraux	Obj. Spécifiques ou de situation	Dispositif	Consignes	Observer et/ou critères de réussites (C.R)	Matériel
5'	Accueil.	Présentation activité.				
10'	Mise en condition : Psychomotricité & socio motricité	<b>A- Différentes tenues de raquette</b> : manipulation raquette. <b>B- Différentes manipulations de balles</b> (sans rebonds) : manipulation raquette/balle <b>C- Différents jonglages</b> (avec rebonds) :	<b>A</b> : Chaque e. prend une raq. en main.  <b>B</b> : raquette + balle.  <b>C</b> : raq. + balle	<b>A</b> ⇒ 2 mains, 1 main, paume au sol/en l'air.  <b>B</b> ⇒ <b>Déplacements sans perdre balle sur raq.</b> 1°)- à D./G, d'avant en arrière, en marchant, en courant, en sautillant, 1tour sur soi, à cloche-pied, à reculons... 2°)- faire tourner la balle sur le tamis à l'arrêt & en déplacement, 3°)- j'éloigne la balle de mon corps et je la rapproche. <b>C</b> ⇒ <b>Jonglages</b> (en déplacements) 1°)- rebonds au sol (paume regarde sol), 2°)- jongles en l'air sur raq. (paume vers ciel), 3°)- alterner 1 rebond au sol avec 1 jongle en l'air, 4°)- pile/face (recto/verso).	Réalisation des différentes situations proposées. ↳ Voir tout ce que l'on peut faire /imiter avec une raquette	20 raquettes 1 balle molle/ e.
15'	Psychomotricité & socio motricité.	§ relais : « la course des garçons de café »	Former 2 équipes, élèves sur la même ligne de départ.	Balle posée sur la raq, au signal, les deux 1 <sup>ers</sup> joueurs de la colonne, se rendent le +vite possible, raq à la main, sur un parcours défini( avec ou sans obstacles) ou vers 1 plot qu'ils contournent pour revenir vers leur équipe & permettre au deuxième de partir.	Le déplacement peut se faire : - balle immobilisée sur la raq., - balle rebondissant au sol, - balle rebondissant en l'air sur la raq. ↳ L'équipe revenue en position initiale a gagné.	1raquette + 1balle par équipe ou 1 par élève.
15'	Psychomotricité et socio motricité	<b>Jeu d'échanges</b>	Par 2 : 1 lanceur (sans raq) + 1 joueur (avec).	- Lanceur (à la main, puis avec sa raquette) envoie la balle à son coéquipier qui doit la lui renvoyer : a) en coup droit, b) essaie en revers. 10X chacun & alterner les rôles.	- compter le nb de fois où l'on renvoie la balle au coéquipier.	1 raq pour 2, quelques balles par gr. de 2.
10'	Psychomotricité et socio motricité	« Les balles brûlantes »	2 équipes de chaque côté du filet, avec le même nb de balles.	Au signal, envoyer une par une, les balles dont on dispose dans le camp adverse : lancer la balle par en dessous ou à bras cassé.	Compter le nombre de balles dans chaque camp ; celle qui en aura le moins aura gagné.	Toutes les balles, réparties équitablement.

## Grille de séance

Objectif: Initiation au tennis

Public:

Tps	Obj.généraux	Obj. Spécifiques ou de situation	Dispositif	Consignes	Observer et/ou critères de réussites (C.R)	Matériel
5'	Accueil.	Présentation activité.				
10'	Mise en condition : psychomotricité & socio motricité : manipulation raq./balle.	§ relais: « la course des garçons de café » déplacements sur parcours défini.	Former 2 équipes élèves sur la même ligne de départ.	Au signal, les deux 1 <sup>ers</sup> joueurs de la colonne partent balle posée sur la raq. : 1°)- Balle immobilisée sur raquette : suivre ligne au sol jusqu'au filet, 2°)- Jongles en l'air, 3°)- Rebonds au sol, 4°)- Balle immobilisée sur raq., retour en sprint jusqu'à la colonne pour passer la balle au 2 <sup>nd</sup> joueur.	Réalisation des différentes situations proposées. Le déplacement peut se faire : - balle immobilisée sur la raq., - balle rebondissant au sol, - balle rebondissant en l'air sur la raq. ↳ L'équipe revenue en position initiale a gagné.	- 25 raquettes, - 1 balle molle/équipe.
15'	Psychomotricité et socio motricité	<b>Renvoyer la balle en Coup Droit (C.D) ou en Revers (RV).</b>	Former 2 groupes : 1 gr. de 10 él. & 1 gr. de 12 par demi terrain.	-(P) Lanceur (à la main) envoie la balle à un 1 <sup>er</sup> joueur devant la renvoyer : a)- en coup droit, b)- en revers. c)- au hasard : soit sur le C.D ou RV.	Faire passer tous les él. au moins 5x chacun. " l'él. doit être en posit° d'attent°, prêt à recevoir la balle.	- 1 raq./él. - réserve de balle pour le lanceur.
15'	Psychomotricité et socio motricité	<b>Jeu : Double</b> (3 points) " échanges.	Par 2.	Double, sur $\frac{1}{2}$ terrain dans le sens de la largeur.	La 1 <sup>ère</sup> équipe gagnant 3 points est la gagnante.	- 1 raq./ él., + qq. balles par gr. de 2.