

## Compétences spécifiques

Réaliser une performance mesurée  
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

✓ S'affronter individuellement ou collectivement

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive

## Compétences générales

S'engager lucidement dans l'action

✓ Construire un projet d'action

Mesurer et apprécier les effets de l'activité

Appliquer et construire des règles de vie collective

# CYCLE 3

## TENNIS

Cette fiche présente une progression.



Après les activités de manipulation (1), les enfants progressent grâce à des situations de coopération et d'opposition, à deux ou à plusieurs.

point lorsque le lanceur envoie par-dessus le filet ; deux points pour un renvoi dans la zone souhaitée).

Matérialiser une ligne derrière laquelle reste le relanceur tant que la balle ne vole pas.

### Variante

Jouer contre un mur où la cible est dessinée, l'action et les critères de réalisation demeurant identiques.

### À L'ATTAQUE !

**Objectif :** s'opposer.

**Compétences motrices :** attaquer et défendre ; reprendre une balle de volée.

### Situation

Les enfants sont répartis en deux équipes de trois ou quatre joueurs ; l'une défend, l'autre attaque. Trois zones sont matérialisées : des cerceaux situent les postes d'envoi des assaillants ; des douves, larges de 2 à 3 mètres, interdites à tous ; le château, objet de l'attaque est un carré d'environ 5 mètres de côté. Le jeu se déroule pendant 45" à 1 minute puis on inverse les rôles.

### Critères de réalisation

- pour les attaquants, effectuer les envois à la main, avec la raquette (sous forme libre, en service ou bien par en dessous) ;
- pour les défenseurs, avoir le moins de balles possible dans son château ;
- pour tous, respecter les règles de jeu.

### Comportements observables et remédiations

- chez les attaquants, les balles volent sans précision de direction, de distance ou de force ;
- les défenseurs ramassent les balles pour les relancer au lieu de les renvoyer de volée ;
- certains ne s'arrêtent pas de jouer au signal.

À l'issue du temps de jeu, comptabiliser les points des attaquants (un point chaque fois que la balle atteint le château) et des défenseurs (deux points pour un renvoi au-delà des douves, un seul si la balle tombe dedans). Déduire des pénalités lorsque les joueurs ne respectent pas leur zone de jeu.

Matérialiser une ligne dans l'espace « château » que les enfants ne franchissent qu'au moment de relancer.

**Organisation :** chaque situation fait l'objet de plusieurs ateliers pour favoriser l'action des enfants qui s'opposent en binômes ou équipes de quatre à cinq joueurs maximum.

**Matériel :** des raquettes cordées de 40 à 50 cm ; des balles en mousse ou des ballons paille ; des plots, cerceaux, élastiques ou bancs.

**Rôle du maître :** il place les élèves, observe, conseille.

**Sécurité :** les espaces de jeu sont bien définis et suffisamment distants pour éviter les chocs. Les consignes (observer une distance suffisante entre coéquipiers pour ne pas se heurter avec les raquettes, éloigner les balles au sol pour ne pas marcher dessus) sont rappelées avant chaque séance.

### LE DUO GAGNANT

**Objectif :** coopérer.

**Compétences motrices :** combiner la précision de l'envoi et l'enchaînement des frappes ; construire la représentation d'un espace à atteindre.

### Situation

Par deux avec une balle mousse et chacun une raquette. Un espace d'environ 10 x 5 m, séparé en deux camps par un élastique ; sur l'un d'eux, deux zones dessinées. Un enfant envoie la balle par-dessus l'élastique et son camarade lui renvoie en essayant de viser une même zone dix fois de suite. On inverse les rôles et puis on recommence le même travail pour viser l'autre zone.

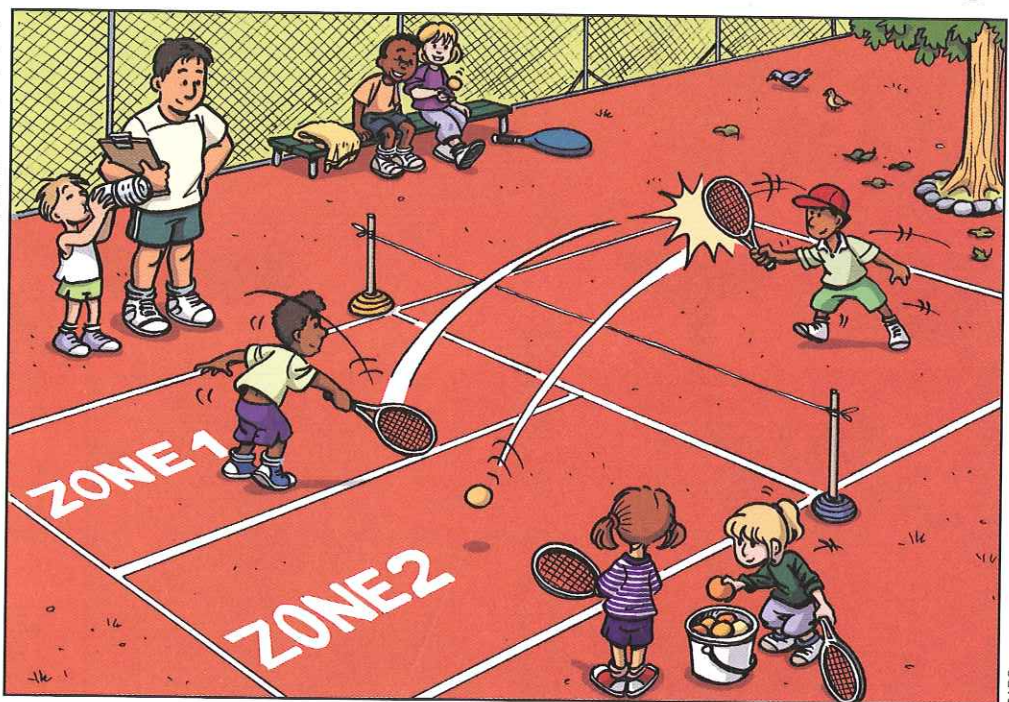
### Critères de réalisation

- atteindre la zone souhaitée dix fois de suite ;
- réussir à viser chacune des zones indifféremment.

### Comportements observables et remédiations

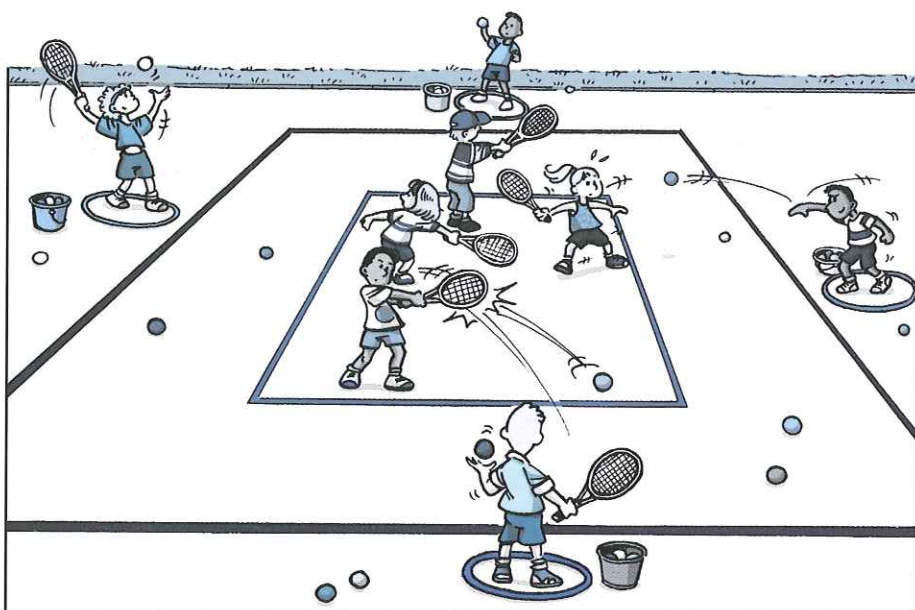
- la balle vole sans précision d'envoi ou la frappe est trop forte ;
  - le relanceur est trop près.
- Atteindre le premier 20 points (un

# Vers le tennis



PAR L. BARBEREAU, W. BOTHOREL ET E. LAJUGIE





#### Variante

Matérialiser les douves avec un banc et agir de même.

#### LA PRISE DU JARDIN

**Objectif :** s'opposer.

**Compétences motrices :** attaquer et défendre, reprendre de volée, aborder le renvoi retour de service.

#### Situation

Par quatre, trois attaquants et un défenseur, le jardinier. L'action se déroule sur un terrain d'environ 10 x 5 m séparé en deux par un banc. Les trois attaquants agissent chacun leur tour, lancent et frappent les ballons par-dessus le banc. Ils marquent un point lorsque la balle tombe dans le jardin ou que le renvoi ne passe pas au-dessus du banc.

Lorsque le jardinier renvoie après un rebond ou de volée, il marque deux points. Après trois points réussis par les attaquants, on change les rôles, le jardinier devient attaquant et un des attaquants passe en défense.

#### Critères de réalisation

- envoyer la balle par-dessus l'obstacle et à l'intérieur du terrain ;
- renvoyer la balle après un seul rebond.

#### Comportements observables et remédiations

- les attaquants frappent trop fort et n'atteignent pas le jardin ;
- le jardinier joue toutes les balles même hors limites.

Autoriser le jardinier à jouer une balle hors des limites, mais s'il échoue dans son renvoi, c'est le serveur qui marquera le point. Faire annoncer par le jardinier si la balle est correcte ou non avant la frappe.

#### Variante

Comptabiliser les points par équipe ou individuellement.

#### UN CONTRE UN

**Objectif :** s'opposer.

**Compétences motrices :** attaquer et défendre ; percevoir l'espace « tennis » ; appréhender différentes formes de frappes et de renvois et évoluer vers le jeu du tennis.

#### Situation

L'action se déroule sur un terrain d'environ 10 x 5 m, séparé en deux par un élastique situé à 1 m de hauteur. Par trois, deux joueurs s'affrontent en un jeu de tennis et le troisième arbitre. Il faut envoyer la balle depuis sa ligne de fond de terrain par-dessus l'obstacle et jouer pour marquer le point.

#### Critères de réalisation

- les règles établies (mise en jeu, limites du terrain) sont respectées ;
- le premier qui a marqué 5 points a gagné.

#### Comportements observables et remédiations

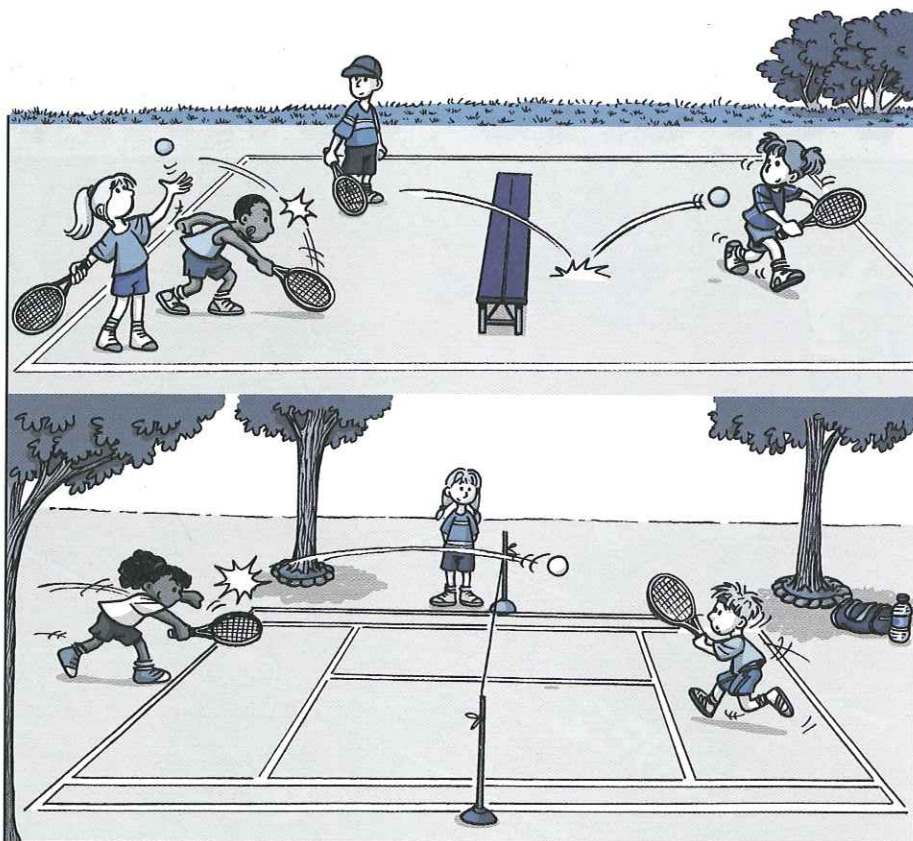
- le ballon est poussé, le bras ne prend pas d'élan ;
- l'enfant n'est pas disponible après la frappe ;
- il ne semble pas viser les espaces libres ;
- il reprend une balle de volée qui sortait.

S'écarter du ballon pour pouvoir le frapper fort ; se tenir prêt à jouer et essayer de lire la trajectoire de balle adverse ; essayer de viser les espaces libres du camp adverse ; en fond de terrain, laisser rebondir la balle pour vérifier qu'elle tombe dans le terrain.

**Luc Barbereau,**  
CPD-EPS Paris ;

**William Bothorel,**  
Coordonnateur « tennis à l'école »,  
fédération française de Tennis ;

**Éric Lajugie,**  
Conseiller en développement,  
ligue de Tennis de Paris.



(1) Ces jeux sont extraits du dossier réalisé par la ligue de Paris de tennis et l'inspection académique dans le cadre de l'opération « Tennis à l'école » (cf. EPS 1 n° 113).

N.D.L.R. Pour d'autres fiches et articles sur le tennis à l'école, lire EPS 1 n° 10, 43, 49, 58, 74, 79, 100, 103, 113.