

25 Septembre 2019




## ETAPE 1 : ENTRER DANS L'ACTIVITE

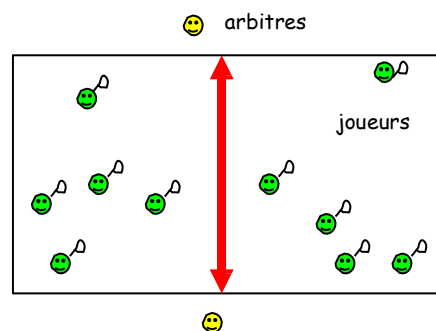
### ACTIVITE TENNIS : La balle brûlante

**But :** Envoyer les balles dans le camp adverse.






**Objectifs d'apprentissage :** Construire l'envoi et le renvoi avec la raquette

#### DISPOSITIF :

-  Court de tennis ou terrain rectangulaire env. 20m x 10m
-  2 camps séparés par un filet ou des barrières (éviter l'élastique tendu car il laisse passer les balles en dessous)
-  3 groupes de 5 joueurs: 2 en jeu, 1 en arbitrage








#### ORGANISATION :



-  Balles mini-tennis (molles) ou en mousse, 1 balle (2 max) par joueur, raquettes (en plastique, en bois, cordées)
  -  Au départ, chaque joueur dispose d'une balle (variante 2 balles).
  -  Le jeu commence au signal de l'arbitre.
  -  A la fin de la partie, les balles de chaque camp (au sol ou en main) sont comptabilisées par l'arbitre. L'équipe qui a le moins de balles dans son camp est gagnante.
  -  3 équipes donc 3 rotations.
- 1) A-B arbitre C ; 2) B-C arbitre A ; 3) C-A arbitre B

On pourra jouer les « revanches » sur le même principe

#### REGLES DU JEU

-  Tout envoi dans le camp adverse se fait avec la raquette.
-  La balle est jouée à l'endroit que l'on veut.
-  Après le coup de sifflet final, aucun joueur ne peut lancer de balle.
-  La partie s'arrête si une équipe vide son camp.
-  La partie dure 2 minutes.

#### CONSIGNES :

-  Il faut envoyer dans le camp adverse les balles qui se trouvent dans son camp en les frappant avec la raquette.
-  Les arbitres vérifient que les règles sont respectées

USEP de l'AIN

7, avenue Jean-Marie VERNE

01000 BOURG EN BRESSE


Tél : 04 74 23 80 12

[Usep01@fol01.org](mailto:Usep01@fol01.org)

<https://ain01.comite.usep.org/>

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

### CRITERES DE REUSSITE :


 Pour l'équipe : au moment de l'arrêt du jeu, comptabiliser moins de balles sur son terrain que dans le camp adverse.


Individuellement : Etre capable de frapper la balle avec la raquette de manière à l'envoyer dans le camp adverse.

### VARIABLES :


Nombre de balles en jeu - nombre de joueurs- les balles qui roulent hors des limites ou qui touchent le grillage sont «mortes» et ne peuvent être jouées, elles restent dans le camp et sont comptabilisées à la fin du jeu...


### MAIS ENCORE...

 Cette activité issue d'un module d'apprentissage (à disposition auprès des CPC EPS) vous est proposée pour être retenue pour la journée du Sport Scolaire dans le cadre d'une animation plus globale.

 Elle permet une activité commune pour tous les enfants de tous les cycles. Cependant le dispositif peut proposer les différenciations nécessaires en fonction des niveaux des élèves (*exemple : distance de jeu, type de balles jouées, raquettes ou engins proposés, ...*)

 Elle doit être adaptée à toutes les singularités, tous les besoins particuliers.

 Elle peut être un atelier parmi d'autres dans la même activité. (cf. le module d'apprentissage).

 Elle peut être une activité parmi d'autres dans le cadre d'une rencontre multi-activités. (voir les autres fiches)

**BONNE JOURNÉE A TOUS**