

# Fondamental

- terrain -

## Fiche d'exercices

### Raquettes et balles : vers le tennis



Proposer un apprentissage évolutif du tennis à l'école requiert une réflexion pour rendre les contenus et cadres d'enseignements motivant et adaptés.

Les sports de raquette développent la relation à l'espace (repérage spatial, perception des trajectoires) et l'adaptation de l'action motrice selon le but finalisé (soutenir l'échange avec son partenaire). Pendant deux ans, nous avons mis en œuvre des unités d'apprentissage dans différentes écoles du département offrant des conditions hétérogènes de pratique (espace, matériel, organisation pédagogique). Les situations proposées ont été testées et adaptées par de nombreux enseignants. Au final, un constat : inutile d'être initié personnellement au tennis pour proposer cette activité à ses élèves !

#### L'organisation matérielle

Dans le cadre scolaire, la pratique du tennis nécessite d'aménager l'espace pour favoriser une action simultanée de tous les élèves. Les lieux d'activités peuvent être très variés : si les terrains de tennis sont inaccessibles, une cour d'école goudronnée ou un gymnase s'avèrent suffisants.

Le choix du matériel est également un élément important pour permettre l'accès à tous les élèves dans des conditions de sécurité et de progrès :

- raquettes : pom'do, palettes, mini-raquettes ;
- balles : ballons-paille (ballon léger gonflable à la bouche), balles en mousse (de diamètre 9 cm, elles sont légères et lentes), mini-cool (de même taille

#### Pour organiser l'activité

Sur un court, délimiter:	Longueur	Largeur	Type de balle
6 terrains	8 m	6 m	Mousse
6 terrains	12 m	6 m	Mousse
6 terrains	12 m	6 m	Mini-cool
2 terrains	18 m	8 m	Mini-cool

que la balle traditionnelle, en feutre, souple et légère, elle ne rebondit pas très haut) ;

- élastiques (ou rubalise) pouvant servir de filet, plots et bandes de couleurs antidérapantes figurant les zones à atteindre, etc. constituent les accessoires indispensables pour créer des situations motivantes et porteuses de sens.

Le prêt de matériel est souvent facilité dans le cadre des partenariats avec les ligues de la fédération française de tennis.

#### Le module d'apprentissage

##### Entrer dans l'activité

Deux séances permettent d'aborder les composantes spécifiques des jeux de raquettes.

Plusieurs situations (cf. encadré) peuvent être mises en œuvre : elles doivent être simples, ludiques et globales afin que le maître apprécie le niveau de compétences de chaque enfant, identifie leurs représentations par rapport à l'activité et que les élèves en comprennent les enjeux : lancer la balle, lire et maîtriser les trajectoires, se déplacer et s'équilibrer, échanger.

##### La situation de référence

Pour le maître, elle est l'occasion d'apprécier le niveau de pratique de chacun ;

Pour les enfants, elle sert de repère quand aux progrès à réaliser et permet de situer leurs difficultés. Reprise après les situations d'apprentissage, elle est l'occasion, pour chacun, de mesurer l'écart entre le niveau atteint et le jeu initial.

##### Le mano à mano

**Organisation :** un terrain de 8 x 4 m, séparé par un élastique ; une balle en mousse ; deux joueurs et un élève chargé de compter les points.

**Consignes**

- pour le lanceur : envoyer la balle par-dessus

#### Des situations pour entrer dans l'activités

##### Lancer la balle : le requin

###### Organisation :

deux équipes de six joueurs sur un demi terrain de tennis avec vingt-quatre balles de tennis et un ballon léger (le requin).

**Consignes :** faire avancer le requin vers la plage (couloir de double) de l'équipe adverse en le percutant avec des balles que l'on lance.

**Critère de réussite :** gagne l'équipe qui atteint la plage en premier ou qui en est le plus proche après 2 minutes de jeu.



## Des situations pour entrer dans l'activité

### Maîtriser des trajectoires lentes dans un jeu collectif : la balle au but

**Organisation :** deux équipes de six joueurs sur un demi-terrain de tennis, les couloirs de double signifiant les buts ; un ballon de handball.

**Consignes :** faire progresser le ballon en passes avec rebond pour marquer un essai dans la zone de but des adversaires ; attaquant ou défenseur, ne saisir la balle qu'après un seul rebond.

**Critère de réussite :** le nombre de passes réussies consécutivement.

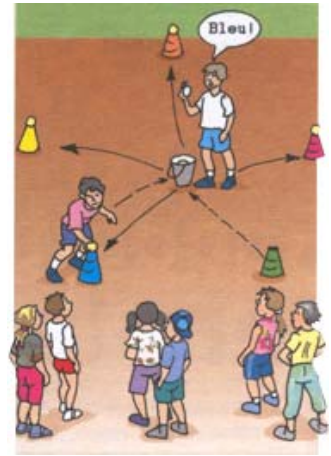


### Se déplacer et s'équilibrer : le chef d'orchestre

**Organisation :** cinq plots de couleurs différentes disposés en étoile ; sur chacun est posée une balle ; par deux, un joueur et un chef d'orchestre qui, lui, dispose d'un seau et d'un chronomètre.

**Consignes :** pour le joueur, courir ramasser successivement chaque balle en respectant la couleur annoncée par le chef d'orchestre ; varier les déplacements de course (pas chassés, courir à reculons, etc.) comme en situation de match.

**Critère de réussite :** le meilleur temps réalisé.

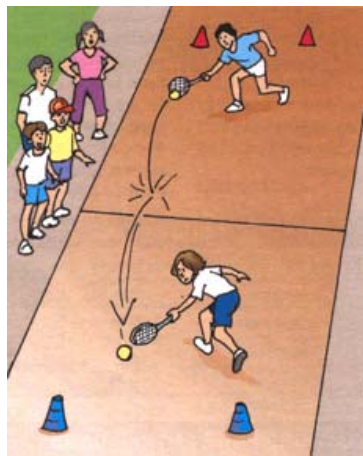


### Echanger : le hockey-tennis

**Organisation :** par deux, avec un ballon-paille et une raquette chacun sur un terrain comportant deux camps séparés par une ligne médiane et deux buts (largeur 3m) matérialisés par des plots.

**Consignes :** frapper la balle au sol avant de lui faire franchir la ligne médiane pour marquer un but

**Critère de réussite :** le nombre de buts marqués.

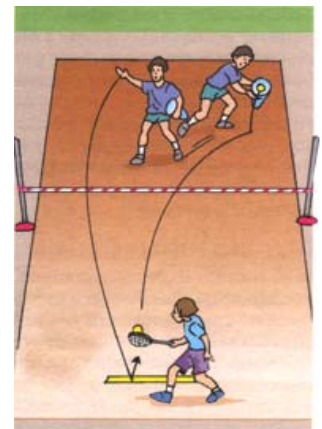


### Lire et maîtriser les trajectoires : Le marchand de glaces

**Organisation :** le terrain est séparé par un élastique ; une balle en mousse, une raquette, un cône, une bande de couleur.

**Consignes :** pour le lanceur, envoyer la balle en visant la bande de couleur ; pour le joueur, la frapper avec la raquette après le rebond, pour la renvoyer, par-dessus l'élastique, au lanceur qui doit la réceptionner dans le cône qu'il tient alors à deux mains.

**Critère de réussite :** le nombre de balles réceptionnées après 0 lancers.



l'élastique ;

- pour le joueur : bloquer la balle après un rebond au sol, puis la frapper à la main pour la renvoyer dans le camp adverse.

**Critère de réussite :** sur 10 envois, le nombre d'enchaînements réussis.

### Déterminer les objectifs d'apprentissage

L'observation des élèves contribue à l'identification des deux compétences propres à l'activité. La première est liée à la capacité à percevoir et analyser la trajectoire de la balle : se déplacer, se placer pour être en position de frappe. La seconde constitue l'attitude efficace pour frapper la balle : s'équilibrer, contrôler son action, soutenir l'échange. Elles représentent deux niveaux d'apprentissage dans le cadre scolaire.

### Apprendre et progresser

#### Niveau 1

L'objectif est d'apprendre à se placer et se déplacer pour se mettre en position de frappe (l'échange n'est en aucun cas privilégié). Les enfants investissent des

situations à deux en jouant à la main ou en expérimentant différents matériels : petites et moyennes raquettes en plastique, Pom'do, ballons-paille, ballons de baudruche, balles en mousse, balles de mini-tennis, etc. La taille du terrain n'excède pas 8 x 4 m (six espaces sont possibles sur un terrain de tennis), il est partagé en deux sur sa longueur par un élastique (hauteur 60 à 90 cm).

#### Niveau 2

Il s'agit d'apprendre à frapper la balle et les échanges à deux sont privilégiés (cf. fiche pédagogique « Tennis cool » du même EPS). La taille du terrain est augmentée pour favoriser la lecture des trajectoires ; les enfants utilisent des raquettes de mini-tennis et des balles en mousse.

**Equipes EPS 1 du Cantal,  
Photos : M. Beaudenon.**

*Extrait de la revue EPS 1 n° 129, septembre-octobre  
2006, pp. 13-14*

[www.revue-eps.com](http://www.revue-eps.com)