



COURS SPECIFIQUES

« Animateur Tennis »

THEMATIQUE 2

Didactique et méthodologie

MODULE 2

Education motrice préparatoire

Cours de référence

Version : Janvier 2025

Fiche type "ECTS" descriptive du module

1. Code et titre du module

CS 022

Education motrice préparatoire

2. Résumé / présentation

Ce module 100% en présentiel fait partie du niveau MS Animateur.

Son objectif consiste à mettre en évidence les différents modes d'organisation que l'on peut utiliser pour animer un groupe d'enfants. Nous parlerons de méthodologie d'utilisation de fiches de jeu. Comment mettre en place un jeu ? Comment le faire évoluer ? Quelles sont les variables ? Ce module se veut être pratique sur le terrain et permettra de vivre les jeux que l'animateur proposera aux enfants.

3. Concepts / Mots-clés

- Formes d'organisation
- Actions motrices
- Lancers à bras cassé
- Variables
- Fiches de jeu

4. Savoirs - connaissances / compétences: résultats attendus au terme des apprentissages (RAA)

Résultats d'Acquis d'Apprentissage (RAA)		Niveau taxonomique des savoirs				Niveau taxonomique des compétences			
		1	2	3	4	1	2	3	4
Macro	Intégrer les principes permettant d'animer et d'adapter des situations de jeu en utilisant les différents modes d'organisation et l'apprentissage par induction			√					
	Intégrer les principes permettant d'adapter avec pertinence son animation en fonction des aptitudes et des aspirations du public cible			√					
Micro	Intégrer les principes permettant d'appliquer l'apprentissage par induction			√					
	Intégrer les principes permettant d'animer des situations de jeu qui facilite la préparation à l'activité mini-tennis			√					
	Intégrer les principes permettant de gamifier une tâche			√					
	Sélectionner avec pertinence le mode d'organisation en fonction des différents paramètres rencontrés		√						

5. Modalités et ressources d'enseignement

Modalités	Présentiel classe	Présentiel terrain	Présentiel colloque et a.	Distanciel synchrone	Distanciel asynchrone	Autre	
			√				
Ressources	Activités Moodle	PAO (PPT, Genially,...)	Cahier de ressources	Cahier de travail	Bloc notes	Portfolio	Livre, revue, article, ...
		√	√		√		

6. Type et forme et modalité d'évaluation

Module évalué	Oui	Non						
		√						
Champs (dominant)	Savoirs - Connaissances		Savoir-faire (méthodo., péda., dida., tech,...)		Savoir-faire comportemental (savoir-être)			
	√							
Type.s	Formative		Sommativ		Certificative			
			√					
Forme.s	Orale		Ecrit		Pratique		Sur LMS Moodle	
			√					
Modalités	Mise en situation	Etude de cas	Démonstration	QCM	Cahier de travail	Portfolio	TFF	Activités Moodle
				√				

7. Charge théorique de travail

Apprentissage

SAVOIRS - CONNAISSANCES				
Présentiel	Distanciel synchrone	Distanciel asynchrone	Total	
0:30	0:00	0:00	0:30	
SAVOIR-FAIRE (méthodologique, pédagogique, didactique, technique,...) VERS LE SAVOIR-FAIRE FAIRE				
Présentiel	Distanciel synchrone	Distanciel asynchrone	Total	
5:00	0:00	0:00	5:00	

5:30

Evaluation

SAVOIRS - CONNAISSANCES				
Présentiel	Distanciel synchrone	Distanciel asynchrone	Total	
0:30	0:00	0:00	0:30	
SAVOIR-FAIRE (méthodologique, pédagogique, didactique, technique,...) VERS LE SAVOIR-FAIRE FAIRE				
Présentiel	Distanciel synchrone	Distanciel asynchrone	Total	
0:00	0:00	0:00	0:00	

0:30

8. Critères d'évaluation

Cette évaluation est évalué par le biais d'une évaluation de forme "écrite" (Cfr. section 4.0.5 du cahier des charges) dont les contenus et les exigences sont détaillés également au point 6.6 du cahier des charges "Contenus et exigences des évaluations".

EPREUVE ECRITE DES SAVOIRS:

Cette évaluation fait partie de l'évaluation certificative des "Savoirs" (niveau : Savoirs déclaratifs). Epreuve sous forme de QCM (Questionnaire à choix multiple).

Elle concerne les modules CS021, CS022, CS023, CS024, CS031

Le système de cotation du QCM est le suivant : Une bonne réponse = nombre de points attribués à la question / Absence de réponse = 0 point / Mauvaise réponse = - le nombre de points attribués à la question. Le maximum possible est de 40 points pour l'ensemble des modules concernés par cette épreuve.

Pour cette épreuve, la table d'équivalence "points obtenus vs niveau d'acquisition" est d'application.

- **10 points ou moins = NA** - Non acquis - Le candidat n'a pas développé les connaissances attendues. Plusieurs indicateurs et critères observables attestent de manquements.
- **De 11 à 19 points = EVA** - En voie d'acquisition - Le candidat n'a pas encore tout-à-fait développé les connaissances attendues. Les indicateurs et critères attendus ne sont identifiables que trop peu fréquemment. Il n'est pas encore en état de réussite / validation.
- **De 20 à 31 points = A** - Acquis - Le candidat répond adéquatement à ce qui est attendu. Il peut régulièrement démontrer le seuil de connaissance qui permet de signifier que la personne est en situation de réussite / validation.
- **32 points ou plus = AM** - Acquis avec maîtrise - Le candidat peut toujours démontrer les indicateurs et les critères attendus et ce, quelle que soit la situation de transposition.

Exigence minimale de réussite : A : Acquis / En cas d'échec, le candidat doit représenter l'ensemble de l'épreuve

9. Pondération

Pondération de ce module dans la thématique	Pondération de la thématique dans le cursus
5%	50%

10. Relations avec d'autres modules du parcours de formation

Intitulé du module (CG)	Code	* / ** / ***	Intitulé du module (CS)	Code	* / ** / ***
Apprentissage et contenus en fonction de l'âge	CG 121	*	Méthodologie de l'animation	CS 021	**
Mon action avant, pendant et après "Ma Séance"	CG 122	*	Journée d'application Animateur	CS 025	**

11. Normes d'encadrement et de matériel

LMS Moodle / Accès à la plateforme	/
Encadrement	Expert.s matière.s 1 formateur pour 16 candidats
Matériel	Tableau blanc avec feutre effaçable + Flipchart + matériel de projection Infrastructures de tennis + Matériel didactique et pédagogique (balles; cônes; cerceaux, etc.)

12. Qualifications et/ou expériences utiles exigées pour les intervenants

Titre.s / Qualification.s ET/OU expériences utiles à la fonction
Etre détenteur d'un diplôme / d'un titre / d'un certificat d'aptitude pédagogique (avec expériences utiles) et/ou Etre détenteur d'un brevet d'"Initiateur Expert pédagogique" et/ou de "Formateur certifié" délivré par l'AG Sport (Adeps) et/ou Faire preuve (justification) de connaissances particulièrement pointues et d'une expérience utile effective dans le domaine de l'animation de l'activité Tennis

13. Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit

Intitulé	Année de délivrance
Pas de dispense de plein droit	
Pour les anciens diplômés Adeps-TWB se rendre au point 7.9 de ce cahier des charges	

Contenu

CONTENU	2
LES ACTIONS MOTRICES	6
LES OBJECTIFS SPECIFIQUES DE LA LEÇON.....	7
L'ORGANISATION MATERIELLE	8
STRUCTURER LA SITUATION DE JEU.....	8
FORMES DE TRAVAIL (ORGANISATION DU GROUPE).....	8
PRÉVOIR, PRÉPARER ET VÉRIFIER ET PLACER LE MATÉRIEL.....	8
OCCUPER L'ESPACE.....	8
LES CARACTERISTIQUES ET INTERETS DE LA SITUATION DE JEU	9
BUT DE LA TÂCHE	9
CONSIGNES SUR LE DÉROULEMENT DU JEU.....	9
CRITÈRES DE RÉUSSITE.....	9
LES FICHES	12
METHODOLOGIE D'UTILISATION DES FICHES	12
LEXIQUE DES ABREVIATIONS	14
LEGENDE DES FORMES D'ORGANISATION	15
LEGENDE DES ACTIONS MOTRICES	16
PLAN DES FICHES	17

LES ACTIONS TENNIS

Cf. "En quoi consiste le jeu du tennis ?"

Pour rappel :

Manipuler – Contrôler son corps, une balle, une palette, une raquette

Pousser – Faire rouler

Maintenir – Porter

Jongler – Dribbler

Envoyer

Pousser – Faire rouler (2 Dimensions)

Projeter – Frapper (3 D)

Lancer : envoyer au-dessus de la tête

Attraper

Renvoyer

Coopérer

S'affronter

Faire rouler (2 D)

Frapper (3 D)

Echanger

Coopérer

S'affronter

Faire rouler (2 D)

Frapper (3 D)

Se déplacer – Se replacer : structurer l'espace de jeu

Sautiller – Sauter

Marcher

Courir

Se placer – S'équilibrer

Percevoir – Décider – Réagir : voir apparaître les premières notions tactiques

Les actions fondamentales "tennis" doivent être envisagées, et donc enseignées dans une perspective d'éducation globale, aussi riche que possible en diversité.

Le but essentiel de cette période d'apprentissage devra toujours être de faire vivre le plus de situations motrices différentes aux jeunes enfants.

LES OBJECTIFS SPECIFIQUES DE LA LEÇON

Les objectifs spécifiques de la leçon sont repris dans la partie "Tennis adapté et école fondamentale". Pour rappel :

- **Vivre un corps qui soit disponible pour remplir efficacement les grandes fonctions de la motricité.**
 - Orienter son corps et se déplacer pour agir efficacement :
 - Marcher, Courir ;
 - Sauter ;
 - S'équilibrer, s'arrêter avec efficacité...
 - Se protéger efficacement :
 - Evaluation de trajectoire ;
 - Réagir par rapport à un mobile...
 - Communiquer avec son corps.
 - Intervenir efficacement pour construire la réalité matérielle :
 - Manipuler les objets ;
 - Imprimer une trajectoire à différents mobiles ...
 - Construire activement une perception efficace de l'environnement :
 - Repérer l'information utile et pertinente dans le milieu ;
 - Adapter sa course ...
 - S'adapter adéquatement à l'environnement physique et humain :
 - Organiser des stratégies ;
 - Adapter son comportement social ;
 - Gérer ses émotions ...
- **S'initier à la culture du mouvement :**
 - Construire des habitudes d'activités sportives régulières pour toute la vie.
 - Prendre plaisir à être en mouvement ;
 - Détecter les besoins de dépense physique et de repos ;
 - Comprendre et expérimenter la nécessité d'un entraînement régulier ;
 - Valeurs morales ...
- **Etre activement responsable de son intégrité physique et de son bien-être :**
 - Etre curieux du "comment fonctionne" ;
 - Expérimenter les liens entre stress physique et stress mental, entre bien-être physique et bien-être mental ...

L'ORGANISATION MATERIELLE

Prévoir, préparer, vérifier, disposer, utiliser, combiner, modifier, ranger, ...

STRUCTURER LA SITUATION DE JEU

- Nombre d'élèves : enfant seul, groupes, équipes.
- Temps d'activité, nombre de répétitions.
- Changement de rôles, rotations.

Pour faciliter la succession des exercices en fonction des objectifs et de l'organisation de la leçon en général, l'éducateur veillera à la structure suivante :

• Sans raquette

- L'élève seul sans balle (situation utilisée lors des échauffements / début de séances)
- L'élève avec une balle (ou plusieurs balles)
- Deux élèves (ou plus) avec une balle (ou plusieurs balles)

• Avec raquette

- L'élève seul avec une palette et une balle.
- Deux élèves (ou plus) avec une palette et une balle. Coopération/opposition.
- Deux élèves (ou plus) avec deux palettes et une balle. Coopération/opposition.

FORMES DE TRAVAIL (ORGANISATION DU GROUPE)

- Individuel.
- Collective : par deux ou plus.
- En dispersion (seul ou à par deux).
- En atelier, avec ou sans niveaux de réalisations différents (différenciation).
- En circuits, parcours : circuit unique, circuits parallèles identiques.
- En vague.
- En forme de terrain de tennis (8M,12M,18M,21M,24M)

PRÉVOIR, PRÉPARER ET VÉRIFIER ET PLACER LE MATÉRIEL

Disposer le matériel avec efficacité. Prévoir de faire intervenir les enfants dans la disposition du matériel en leur donnant des consignes concises, précises et concrètes.

OCCUPER L'ESPACE

Aménager concrètement et occuper rationnellement l'espace, l'aire de jeu.

LES CARACTERISTIQUES ET INTERETS DE LA SITUATION DE JEU

BUT DE LA TÂCHE

Qu'est-ce que les élèves doivent faire pour réussir, pour marquer, pour gagner ?

- Le choix de la tâche amène-t-il l'enfant à être en mouvement, à être en action ?
 - Education par le mouvement.
 - Tout apprentissage trouve sa base dans "l'expérience", dans la mise en situation concrète, dans le vécu.
- La tâche présente-t-elle un caractère ludique ?
 - L'élèves n'apprend pas à jouer, il apprend parce qu'il joue.
- Crée-t-elle une forte émulation ?
- Propose-t-elle un problème à résoudre ?
- Permet-elle la mise en œuvre du "processus essais – erreurs", avec aboutissement à la réussite ou, au contraire, n'est-elle pas trop contraignante ?
 - Pédagogie de la réussite.
- Favorise-t-elle le développement des capacités d'adaptation ?
- Amène-t-elle l'élève à réussir une action et non un geste idéal "robotisé" ?
- Permet-elle facilement une évolution en simplification et/ou complexification ?
- Permet-elle une forme de compétition ?
- Cherche-t-elle à mettre en exergue les valeurs morales (se concentrer, se surpasser, respecter les autres, le matériel, ...) ?

CONSIGNES SUR LE DÉROULEMENT DU JEU

Quelles instructions, quelles règles les élèves doivent-ils recevoir pour que le jeu fonctionne ? Il faut veiller à respecter une logique dans les règles de communication.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

- Logique de marque, de comptage.
- Quels sont les indicateurs auxquels les élèves vont pouvoir se référer pour savoir s'ils ont réussi ?

LES FICHES

Un des objectifs principaux des modules consacrés au Mini-Tennis de la formation « Animateur Tennis » organisée par l'A.F.T. est la sélection, la mise en place et le fait de faire évoluer les situations de jeu en fonction des aptitudes des enfants. Ci-dessous sont expliqués très brièvement quelques principes importants. Nous avons rassemblé dans cette partie du dossier quelques jeux (situations motrices) en tentant de les sérier. Bien entendu, cette ensemble n'est pas limitatif et se veut simplement un exemple de ce que l'enseignant peut envisager de faire faire à ses élèves. Toutes les actions motrices (Pousser-faire rouler, projeter-faire rouler, porter, dribbler, jongler, envoyer, renvoyer, échanger) et les formes d'organisation sont envisagées.

MÉTHODOLOGIE D'UTILISATION DES FICHES :

PRINCIPE 1 : SELECTIONNER LES FICHES EN FONCTION DES APTITUDES

Rappelons-nous que les situations de jeu doivent avant tout tenir compte de ce que les enfants sont « capables » d'apprendre. (Un enfant n'est pas un adulte en miniature). Il faut donc respecter les rythmes de développement de chaque enfant et choisir les situations de jeu en fonction de leurs aptitudes du moment. Les fiches sont « classées » dans un ordre croissant de difficulté d'exécution. A l'enseignant de choisir la bonne situation pour commencer la séance ou le cycle. A l'enseignant également de choisir les suivantes en fonction de l'évolution des aptitudes de l'enfant. Suivre scrupuleusement le plan des fiches serait une erreur. L'enseignant doit observer ce que les enfants accomplissent et jongler avec les situations en proposant à chaque fois un défi à résoudre présentant une mise en échec légère et jugée passagère.

PRINCIPE 2 : UTILISER LES VARIABLES POUR ADAPTER LA SITUATION AU NIVEAU DE L'ENFANT :

Pour chaque fiche de jeu, des variantes sont proposées afin de pouvoir faire évoluer les situations. Encore une fois, c'est l'observation de l'évolution des aptitudes des enfants par l'enseignant qui doit guider celui-ci. Ceci revient à dire que dans certains cas il faut « simplifier » la tâche à réaliser et dans d'autres cas la « complexifier ». Dès que l'élève atteint régulièrement un taux de réussite de 80% pour une tâche donnée, cela signifie qu'il faut augmenter la difficulté de l'exercice pour maintenir un niveau de motivation intéressant. A l'opposée, un taux de réussite régulier de seulement 20% n'est pas suffisant pour que l'élève reste motivé et cela signifie qu'il faut simplifier la tâche car les exercices trop difficiles peuvent occasionner une angoisse pouvant déboucher sur un désintérêt.

PRINCIPE 3 : JOUER AVEC LES 3 DIMENSIONS :

Les situations réalisées en 2 dimensions (au sol) peuvent être également exécutées en 3 dimensions (au-dessus d'un obstacle) et les situations réalisées en 3 dimensions, sauf exception, peuvent se faire après ou avant rebond (Volée).

PRINCIPE 4 : DIVERSIFIER LES SITUATIONS :

L'enseignement doit être riche et stimulant par sa diversité, il faudra donc veiller à bien « Animer » et à varier et/ou à combiner les situations de jeu. Pour chaque situation, on peut varier les rôles, les statuts (partenaire, adversaire), les critères de réussite, les modes d'organisation, utiliser les variantes... Si l'enfant effectue trop longtemps la même tâche sans y apporter une évolution, celui-ci se lasse, perd de sa concentration et ne s'applique plus. Il est prouvé également que la rétention d'un apprentissage est inversement proportionnelle à la répétition.

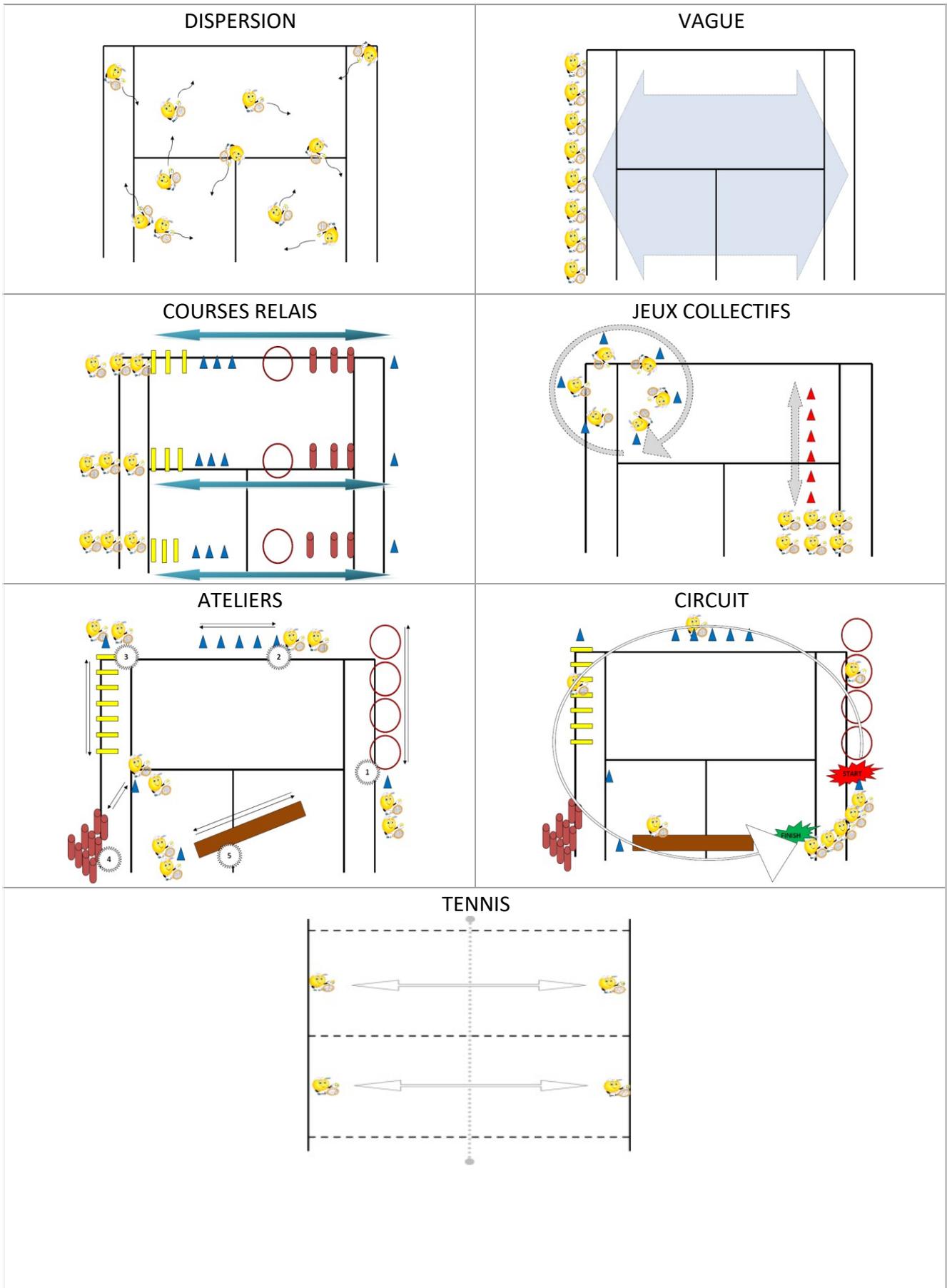
PRINCIPE 5 : JOUER AVEC LES CRITERES DE REUSSITE :

Les critères de réussite permettent également d'adapter et diversifier les jeux en fonction des habilités des enfants. Les objectifs à atteindre doivent être présentés comme des défis simples, réalistes, réalisables, mesurables et accessibles. L'animateur doit faire en sorte que chacun des élèves ait le sentiment de pouvoir réussir l'exercice proposé, le défi, de pouvoir atteindre le but en modifiant un peu son comportement. « Pédagogie de la réussite »

LEXIQUE DES ABRÉVIATIONS :

↗ = Au-dessus ou par-dessus	gch. = Gauche
↘ = En dessous ou par dessous	gén. = Général
→ = Vers	H(s) = Hanches
≠ = Différent	hor. = Horizontal
adv. = Adversaire	indiv. = Individuel(le)
arr. = Arrière	int. = Intérieur
av. = Avant	J(s) = Jambe(s)
b. = Balle(s)/ballon(s)	lat. = Latéral ou latéralité
B(s) = bras	M(s) = Main(s)
c(x) = Cerceau(x)	mat. = Matériel
CD = Coup droit	max. = Maximum
coll. = Collectif(ve)	min. = Minimum ou minutes
coop. = Coopération	mot. = Motricité ou moteur
coord. = Coordination	mvt. = Mouvement
Cps. = Corps	nb. = Nombre
cqe = Chaque	Ô = Autre
D. = Dos	obst. = Obstacle
diag. = Diagonal	opp. = Opposition
dépl. = Déplacement	org. = Organisation
derr. = Derrière	P(s) = Pied(s)
dev. = Devant	part. = Partenaire
dével. = Développement	pos. = Position
dim. = Dimension	pt(s) = Point(s)
dir. = Direction	R = Renvoyeur ou revers
disp. = Dispersion	renv. = Renvoyer
dist. = Distance	rkt. = Raquette
dr. = Droit(e)	s. = Service
dyn. = Dynamique	s/= Sur
E(s) = Enfants(s) ou Envoyeur(s)	sch. corp. = Schéma corporel
éch. = Echange	sec. = Seconde(s)
Ep(s) = Epaule(s)	spat. = Spatiale
env. = Envoyer	struct. = Structuration
équ. = Equipe(s)	T. = Tête
ex. = Exercice	temp. = Temporel
ext. = Extérieur	traj. = Trajectoire
fct. = Fonction	V. = Ventre
G(x) = Genou(x)	vert. = Vertical

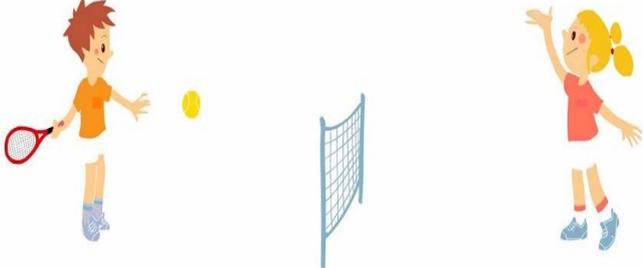
LÉGENDE DES FORMES D'ORGANISATION :



LÉGENDE DES ACTIONS TENNIS :

Sur les fiches de jeu, à côté de chaque numéro est placé un dessin qui représente l'action tennis qui va être proposée dans le jeu.

Voici les différentes images utilisées :

<p>PORTER</p> 	<p>POUSSER-FAIRE ROULER</p> 
<p>JONGLER</p> 	<p>DRIBBLER</p> 
<p>ENVOYER 2D</p> 	<p>RENOYER 2D</p> 
<p>ECHANGER 2D</p> 	<p>ENVOYER 3D</p> 
<p>RENOYER 3D</p> 	<p>ENVOYER-RENOYER AU-DESSUS DE LA TETE</p> 

PLAN DES FICHES :

Les couleurs utilisées dans le plan correspondent aux couleurs des fiches.

Elles sont classées dans un ordre croissant de difficulté.

1. Manipuler

1.1. Porter

1.2. Pousser-Faire rouler

1.3. Jongler

1.4. Dribbler

2. 2D

2.1. Envoyer 2D

2.2. Renvoyer 2D

2.3. Echanger 2D

3. 3D

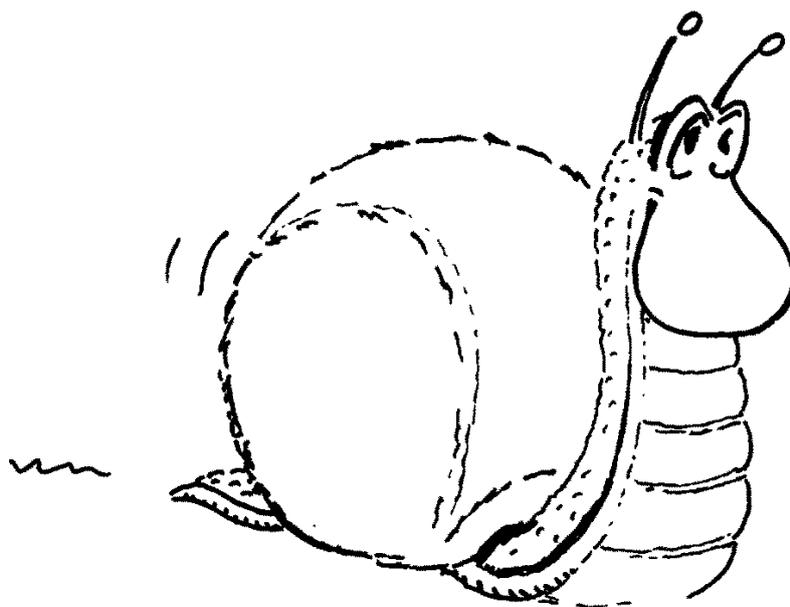
3.1. Envoyer 3D au-dessus de la tête (Service)

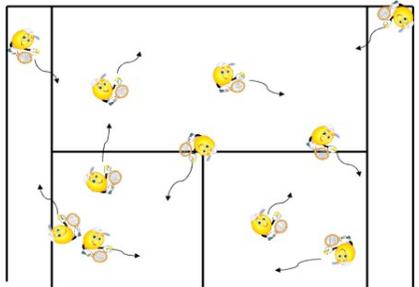
3.2. Envoyer 3D (Coup droit et revers)

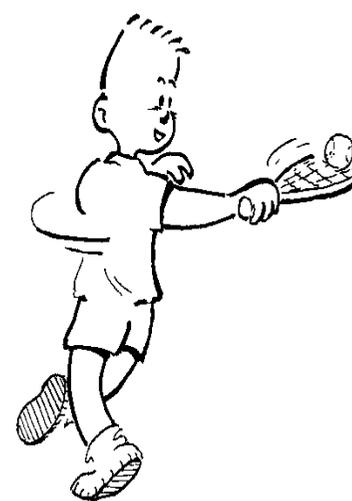
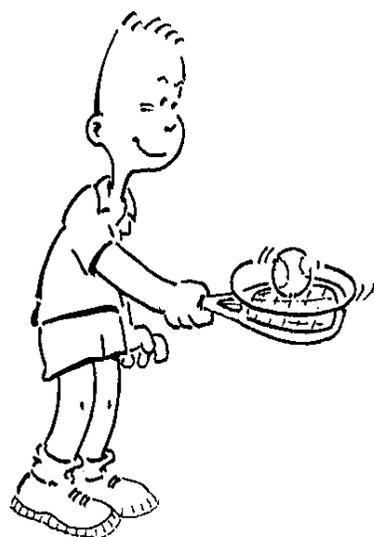
3.3. Renvoyer 3D sans rebond (Volée et smash)

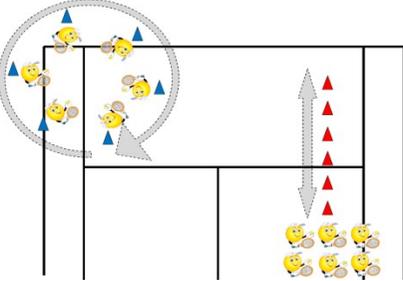
3.4. Renvoyer 3D (Coup droit et revers)

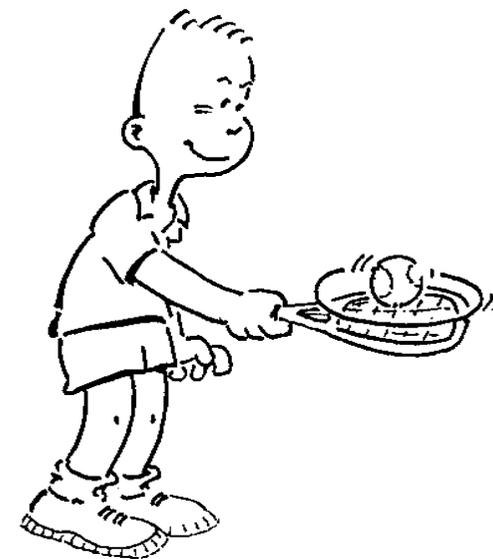
3.5. Echanger 3D

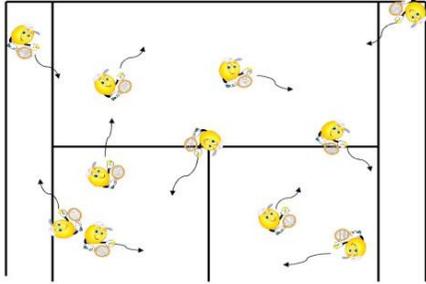


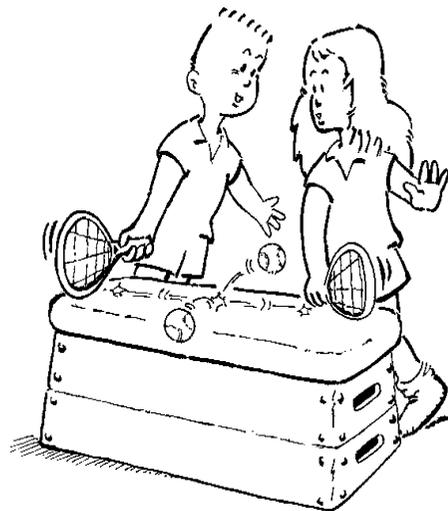
FICHE 1.1.1		MANIPULER	MAINTENIR - PORTER			
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Mot. fine • Dével. du sch. corp. • Lat. • Coord. oculo-segmentaire • Régulation du tonus postural • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • INDIV. • 1 E., 1 rkt, 1 b. • DISP. 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • cx. • Cônes 	<ul style="list-style-type: none"> • Maintenir 1 b. s/ sa rkt 	<ul style="list-style-type: none"> • D'abord laisser découvrir • Paume de M. porteuse orientée → le haut • Au début sans dépl. puis avec 	<ul style="list-style-type: none"> • Conserver la b. 10 sec. s/ la rkt 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : Dans 1 grand carré ou dans 1 petit c. • Balles / ballons : Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... • Consignes : <ul style="list-style-type: none"> -Tourner s/ soi-même dans 1 sens puis dans l'Ô -S/ 1 P. puis l'Ô -Faire tourner la b. le long du cadre de la rkt. -Toucher le P. dr. avec la M. gch. -S'asseoir, se relever, s'accroupir, se coucher, faire l'ascenseur -Sautiller, sauter à l'écart -Tenir la rkt avec la paume → le bas -Près, loin, ↗ de soi -Changer de M. -Faire le tour de son V. avec la rkt -Faire passer la rkt entre les Js -Avec 1 cône sur la T. -Réaliser 1 Ô action avec les Ps. (pousser 1 b. ; dribbler...)

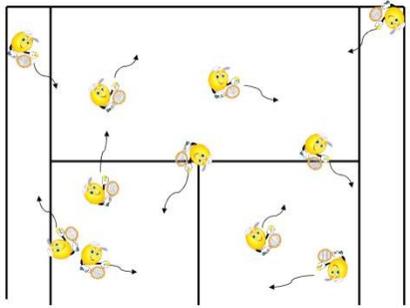


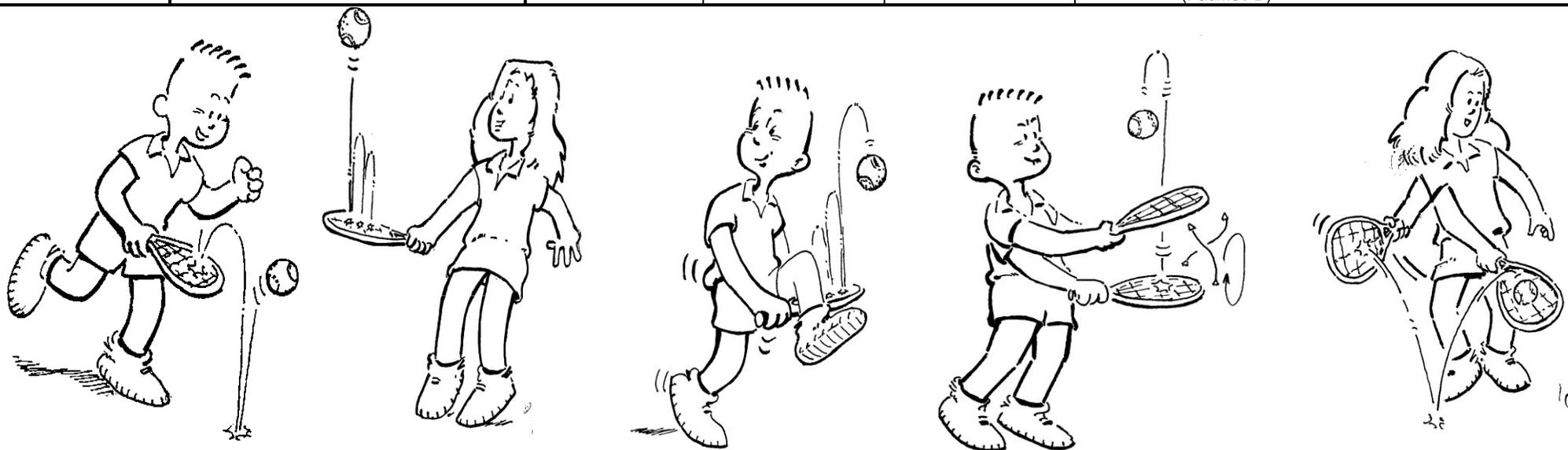
FICHE 1.1.2	 MANIPULER		MAINTENIR - PORTER			
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Mot. Fine • Dével. du sch. corp. • Lat. • Coord. oculo-segmentaire • Régulation du tonus postural • Coop. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • JEUX COLL. • 2 équ. • 1 b./équ. • 1 rkt/joueur 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Cônes 	<ul style="list-style-type: none"> • Maintenir 1 b. s/ sa rkt et la déposer s/ la rkt du voisin. • Faire passer la b. s/ la rkt de cqe membre de l'équ. + rapidement que l'Ô équ. 	<ul style="list-style-type: none"> • Les 2 équ. sont placées en cercle. • Paume de M porteuse orientée → le haut • Si la b. tombe, reprendre la où l'erreur a été commise 	<ul style="list-style-type: none"> • 1^{ère} équ. à avoir fait 10 tours d'horloge 	<ul style="list-style-type: none"> • Balles / ballons: <ul style="list-style-type: none"> -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... -Avec 2 bs. : 1 b. dans 1 sens, l'Ô dans l'Ô sens. • Consignes : <ul style="list-style-type: none"> -Faire tourner la b. s/ la rkt avant de passer -Avec paume/D → le haut -1 joueur avec paume → le haut, le voisin avec D. de la M. → le haut -S'asseoir, se relever, s'accroupir, se coucher avec la b. s/ la rkt -Se passer 1 Ô b. avec les Ps -Combien de tours en x min ?

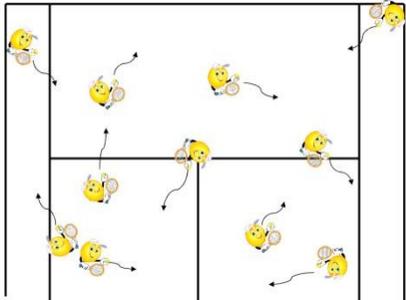


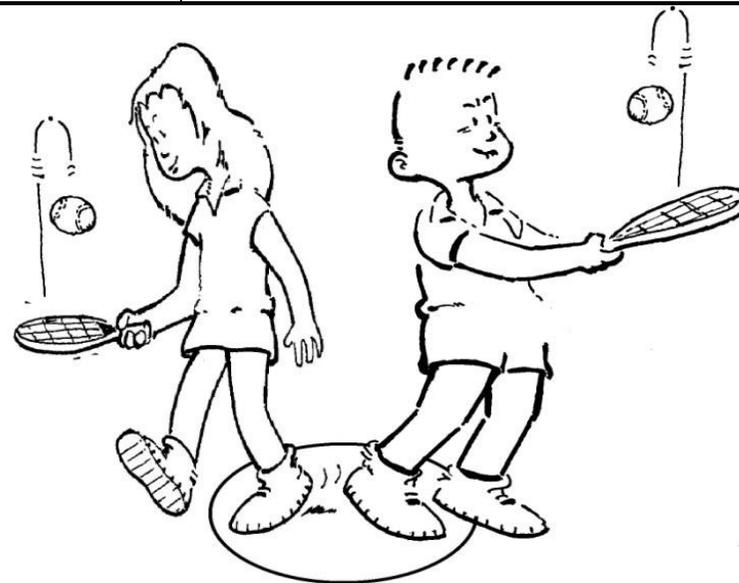
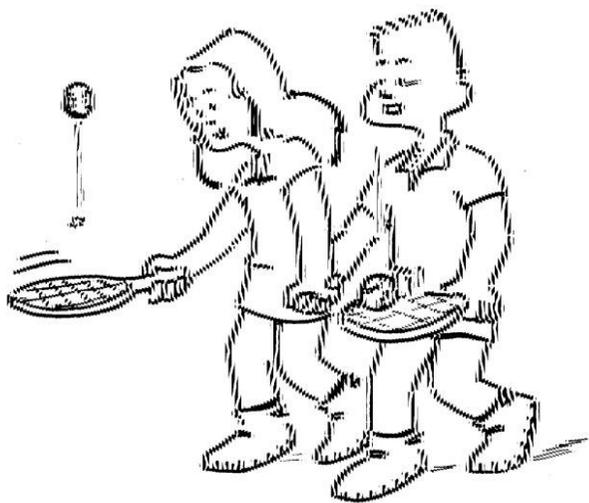
FICHE 1.2.1	 MANIPULER		POUSSER – FAIRE ROULER / SE DEPLACER			
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Mot. fine • Lat. • Struct. spat. • Se situer par rapport à un objet. Se mouvoir en fct. d'1 objet. • Struct. spatio-temp. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • INDIV. • 1 E, 1 rkt., 1b. • DISP. 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • cx. • Cônes 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire rouler la b. au sol avec la rkt en la contrôlant. 	<ul style="list-style-type: none"> • D'abord laisser découvrir • Paume de M porteuse orientée → l'avant • Dépl. lent 	<ul style="list-style-type: none"> • Garder le contact « b.-rkt » (pas d'écart entre la b. et la rkt) 	<ul style="list-style-type: none"> • Balles / ballons : Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. de molle... • Consignes : <ul style="list-style-type: none"> -Se situer à gr. ou à gch. de la b. et changer la pos. de la M. s/ le grip en fct. du côté où l'on se trouve. (Notion de prise) -Ep. du B. pousseur derr. la b. (Notion pt. d'impact) -b. s/ la ligne ou joueur s/ la ligne -Tenter de « chiper » la b. d'1 Ô joueur • Matériel : <ul style="list-style-type: none"> -Avec cx. de ≠ couleurs au sol : <ul style="list-style-type: none"> -Faire le tour des cx. (pas 2 x de suite la même couleur) -Entrer dans 1 c. et faire faire le tour du c. à la b. (dans 1 sens puis dans l'Ô) -Idem mais en sortant du c., changer de côté d'action (Paume / D, à dr / à gch) -c. bleu avec la paume ; c. rouge avec le D. de la M. -Avec des cônes : <ul style="list-style-type: none"> -L'E et la b. passent du même côté / opposé du cône -S/ des plinths ou des bancs (Notion de hauteur d'impact)

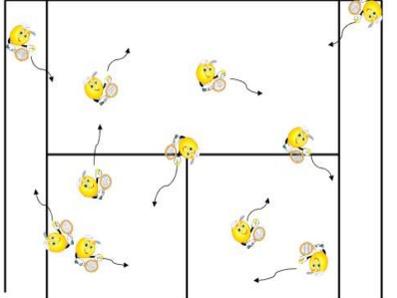


FICHE 1.3.1	 MANIPULER		JONGLER / SE DEPLACER			
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Mot. fine • Lat. • Struct. spat. • Se situer par rapport à 1 objet. • Se mouvoir en fct. d'1 objet. • Coord. oculo-segmentaire • Intervenir efficacement pour construire la réalité mat. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • INDIV. • 1 E, 1 rkt., 1 b. • DISP. 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • cx. 	<ul style="list-style-type: none"> • Frapper la b. → le haut ; laisser faire 1 seul rebond à la b. entre chaque contact b.-rkt. 	<ul style="list-style-type: none"> • D'abord laisser découvrir • D'abord s/ place puis avec dépl. • Paume de M frappeuse orientée → haut 	<ul style="list-style-type: none"> • Jongler 10 x de suite 	<ul style="list-style-type: none"> • Balles / ballons : <ul style="list-style-type: none"> -Avec 1 b. mousse, 1 B. paille, 1 b. molle... -Avec 1 Ô b. à pousser avec le P. • Consignes : <ul style="list-style-type: none"> -Avec la paume ; avec le D. de la M. ; en alternant -En tournant s/ soi-même -En variant la hauteur -En marchant s/ les lignes -Sans rebond intermédiaire (pas de contact avec le sol) -Tenter de « chiper » la b. d'un Ô joueur • Matériel : <ul style="list-style-type: none"> -Avec cx. de ≠ couleurs au sol : -Faire rebondir la b. dans 10 cx. ≠ -Faire le tour des cx. (pas 2 X de suite la même couleur) -c. au P. : Jongler, se déplacer en faisant glisser le c. -c. en M. : Jongler se déplacer en faisant passer la b. dans c. lorsqu'elle redescend -Entrer dans 1 c. et faire faire le tour du c. à la b. (dans 1 sens puis dans l'Ô) -Idem mais en sortant du c., changer de coté d'action (Paume / D)

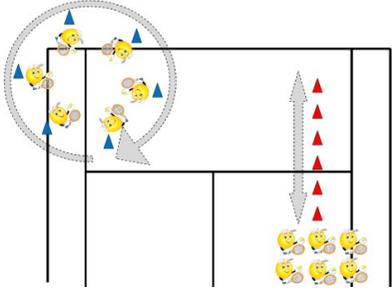


FICHE 1.3.2	 MANIPULER		JONGLER / SE DE PLACER			
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Mot. fine • Lat. • Struct. Spat.. • Se mouvoir en fct d'1 objet. • Coord. oculo-segmentaire • Intervenir efficacement pour construire la réalité mat. • Coop. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 • 1 E., 1 rkt.1 b. • DIS. 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Cx • Cônes 	<ul style="list-style-type: none"> • En restant avec son part., frapper chacun à son tour la b. → le haut ; laisser faire 1 rebond à la b. entre cqe contact b.-rkt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Paume de M. porteuse orientée → le haut. • Se déplacer en restant en binôme (tenir par la M.) et garder le contrôle de sa b. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cqe équ. commence le jeu avec 3 vies. L'équ. qui rate perd 1 pt. Quelle équ. sera la dernière ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : -Réduire/agrandir l'aire de jeu. • Balles / ballons : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. de molle... -Avec 1 Ô b. à pousser avec le P. • Consignes : -Avec la paume ; avec le D. de la M. ; en alternant -En av., en arr., lat. -En variant la hauteur -Joueurs D. à D., en se tenant par les Hs. • Matériel : -Avec cx. au sol : -Faire rebondir chacun sa b. dans 10 cx. ≠ -Faire le tour des cx. (pas 2 X de suite le même) -c. au P: Jongler, se déplacer en le faisant glisser -Avec des cônes : Slalomer, tourner autour...



FICHE 1.4.1	 MANIPULER		DRIBBLER / SE DEPLACER			
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Mot. fine • Lat. • Struct. spat. • Se situer par rapport à 1 objet. • Se mouvoir en fct. d'1 objet. • Coord. oculo-segmentaire • Intervenir efficacement pour construire la réalité mat. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • INDIV. • 1 E, 1 rkt., 1 b. • DISP. 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • cx. • Cônes 	<ul style="list-style-type: none"> • Frapper la b. → le sol. 1 seul rebond entre cqe contact b.-rkt. 	<ul style="list-style-type: none"> • D'abord laisser découvrir • D'abord s/ place puis avec dépl. • Paume de M porteuse orientée → le bas 	<ul style="list-style-type: none"> • Dribbler 10 x de suite. 	<ul style="list-style-type: none"> • Balles / ballons : <ul style="list-style-type: none"> -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... -Avec 1 Ô b. à pousser avec le P. • Consignes : <ul style="list-style-type: none"> -Avec la paume ; avec le D. de la M. ; en alternant -En tournant s/ soi-même -En variant la hauteur -En marchant s/ les lignes -Tenter de « chiper » la b. d'un Ô joueur • Matériel : <ul style="list-style-type: none"> -Avec cx. de ≠ couleurs au sol : <ul style="list-style-type: none"> -Faire rebondir la b. dans 10 cx. ≠ -Faire le tour des cx. (pas 2 X de suite la même couleur) -c. au P. : Jongler, se déplacer en faisant glisser le c. -c. en M. : Jongler se déplacer en faisant passer la b. dans c. lorsqu'elle redescend -Entrer dans 1 c. et faire faire le tour du c. à la b. (dans 1 sens puis dans l'Ô) -Idem mais en sortant du c., changer de côté d'action (Paume / dos) -Avec des cônes : Slalomer, tourner autour...
						

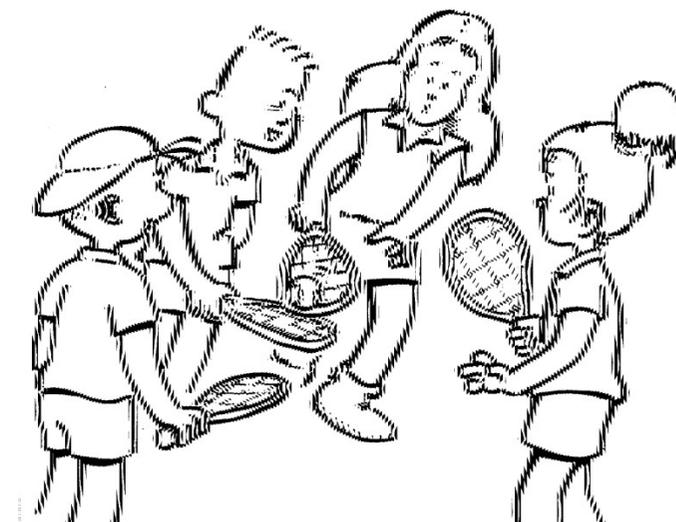


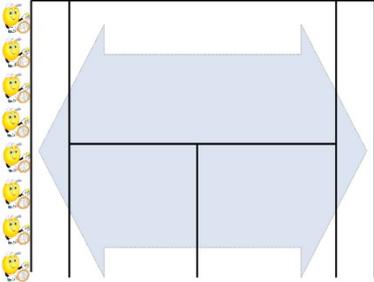
FICHE 1.4.2	 MANIPULER		DRIBBLER / SE DEPLACER			
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Mot. fine • Latéralité • Intégration du sch. corp. • Se mouvoir en fct. d'1 objet. • Coord. oculo-segmentaire • Intervenir efficacement pour construire la réalité mat. • Coop. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • JEUX COLL. • 2 équ. • 1 b./équ. • 1 rkt/joueur 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Cx. • Cônes 	<ul style="list-style-type: none"> • Equ. A : Cqe joueur l'1 après l'Ô doit dribbler en slalomant entre les cônes pour aller et pour revenir. Le chrono s'arrête lorsque tous les joueurs ont réussi. • Equ. B : (Le Chrono.) Maintenir 1 b. s/ sa rkt la déposer s/ la rkt du voisin. Faire tout le tour de l'équ. le + rapidement possible. 1 tour = 1 min. 	<p>Equ. A :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paume de M porteuse orientée → le bas • Passer à l'ext. des cônes <p>Equ. B :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si la b. tombe, recommencer au début de l'horloge <p>Changer les rôles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'équ. qui met le - de min. pour faire slalomer tous ses joueurs gagne. 	<ul style="list-style-type: none"> • Balles / ballons : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... -Avec 1 Ô b. à pousser avec le P. (Equ. A) • Consignes pour équ. A : -Avec la paume ; avec le D. de la M. ; en alternant -En variant la hauteur -En avançant, en reculant • Matériel : -Cônes : Ecarter les cônes -cx. : Faire rebondir la b. dans cqe c.

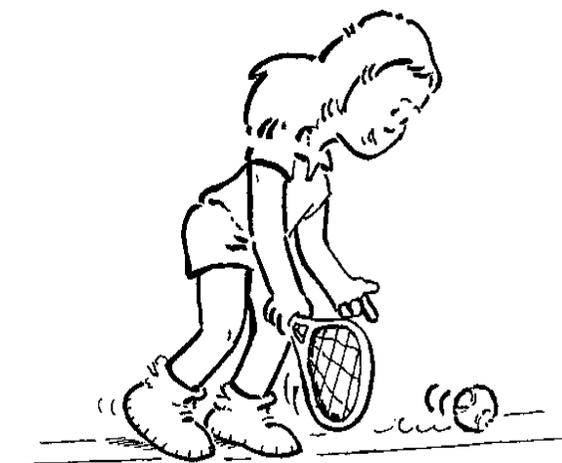
A

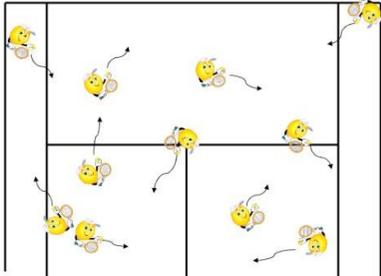


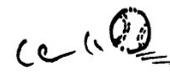
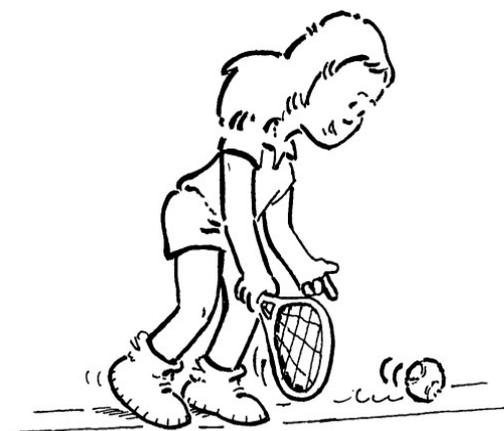
B

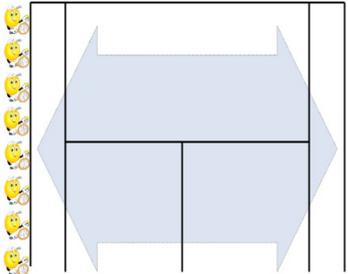


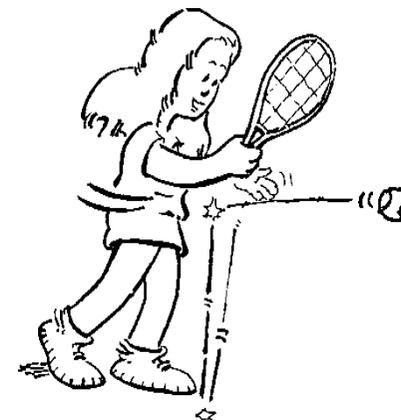
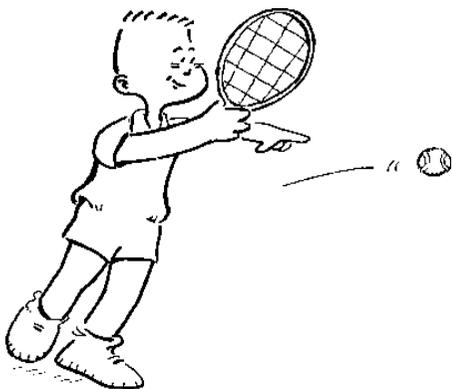
FICHE 2.1.1		ENVOYER 2D		PROJETER – FAIRE ROULER / SE DEPLACER – SE PLACER – S’EQUILIBRER		
Objectifs		Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation		
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. oculo-motr. • Inhibition mot. • Recherche d'états stables • Lat. • Org. de l'espace en fct des repères fixes et mobiles • Struct.spatio-temp. Espace en 2 dim. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • INDIV. • 1 E., 1 rkt., 1 b. • VAGUE 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Cônes • Marques sol 	<ul style="list-style-type: none"> • Env. sa b. → l'av. dans 1 zone en la faisant rouler, courir, dépasser la b. et l'arrêter dans la dite zone. 	<ul style="list-style-type: none"> • La b. ne peut pas rebondir, elle doit rouler au sol. • Départ à l'arrêt dans 1 couloir ; la b. posée dev. la ligne du couloir, les 2 Ps derr. 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire rouler → l'Ô couloir et l'arrêter avec le P. entre les 2 lignes du couloir = 1 pt. • 1^{er} à 3 pts. 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : <ul style="list-style-type: none"> -Agrandir/réduire -la zone dans laquelle la b. doit être arrêtée -la dist. entre la zone de départ et la zone d'arrivée • Matériel : Délimiter 1 zone (2 cônes, 2 marques sol) dans laquelle la b. doit rouler. • Quantité de mvmt : Imposer une zone de passage du joueur. • Balles / ballons : <ul style="list-style-type: none"> -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... -Avec 2 b. de taille et/ou de couleur ≠ : <ul style="list-style-type: none"> -Faire rouler 1 bleue puis 1 rouge ; inverse pour arrêter -Faire rouler 1 grosse puis 1 petite ; inverse pour arrêter -Faire rouler 1 grosse ; courir à coté de la b. et dévier sa traj. à l'aide d'1 Ô b. + petite. • Consignes : <ul style="list-style-type: none"> -Env. avec la paume / avec le D. de la M. -Varier la façon d'arrêter la b. (avec semelle, P. dr., rkt...) -Permettre et/ou obliger plusieurs contacts b.-rkt -Av. d'env. la b., la faire rouler s/ 1 petite dist. (→ 1 zone) -Faire rouler en CD puis env. en R ... varier

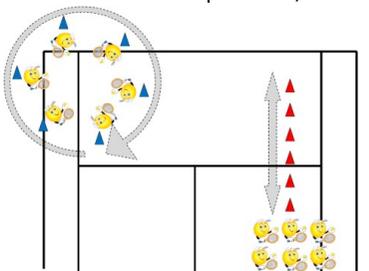
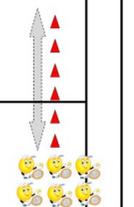


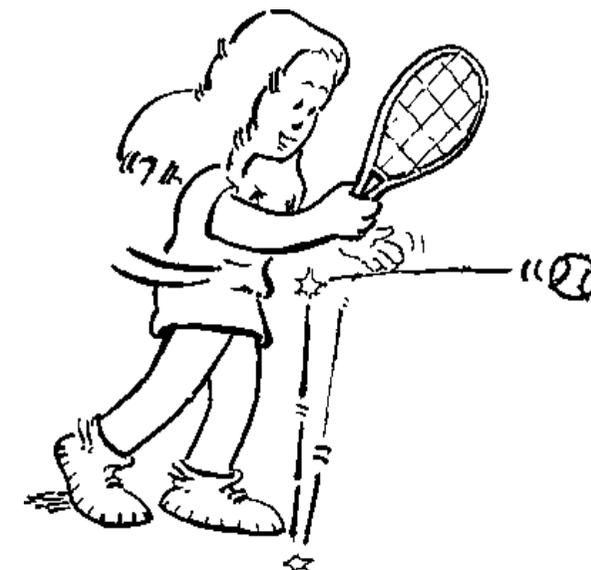
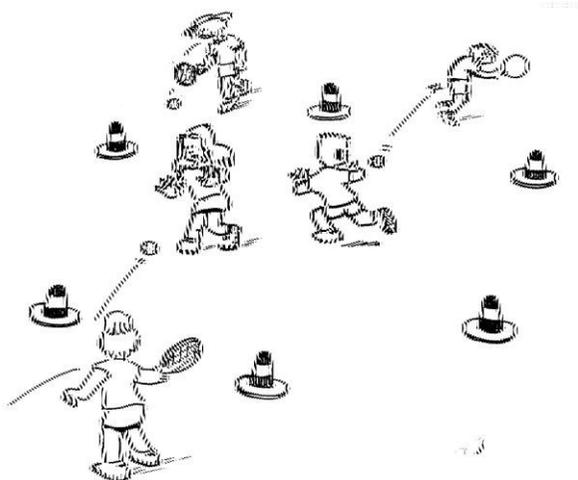
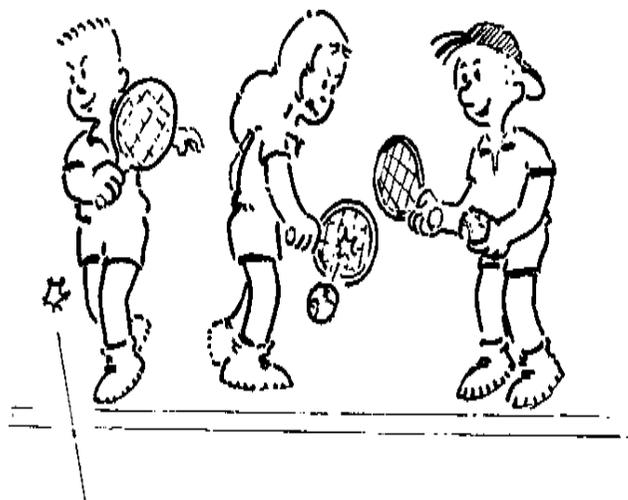
FICHE 2.1.2		ENVOYER 2D		PROJETER – FAIRE ROULER / SE DEPLACER – SE PLACER – S’EQUILIBRER			
Objectifs		Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
		Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. oculo-mot. • Lat. • Org. de l'espace en fct des repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp. Espace en 2 dim. • Donner 1 dir. précise à 1 mobile. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • INDIV. (ou 2 PAR 2) • 1 E., 1 rkt., 1 b. • DISP. 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • cx. • Cônes • Tubes de b. vide 	<ul style="list-style-type: none"> • Env. sa b. en la faisant rouler → des cônes disposés au sol 	<ul style="list-style-type: none"> • La b. ne peut pas rebondir, elle doit rouler au sol • Env. la b. pour toucher 1 cône puis récupérer sa b. 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 cône touché = 1 pt. • 1^{er} joueur à 10 Pts. 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : -Agrandir/réduire l'aire de jeu • Matériel : -Avec tubes de b. : -Renverser -Avec cx : -Env. la b. qui doit s'arrêter d'elle-même dans le c. -Env. la b.; courir ; arrêter la b. dans le c. • Rôles : -Faire signe à 1 Ô joueur pour s'env. « réciproquement » la b. • Balles / ballons : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... • Consignes : -Env. avec la paume / avec le D. de la M. -b. à l'arrêt / b. en mvt. -Varier la dist. avec la cible 	

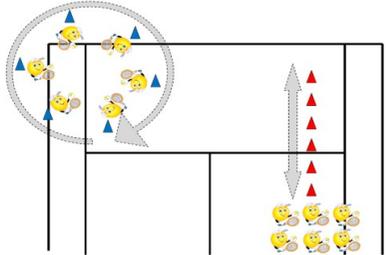
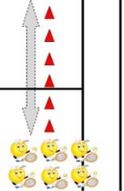


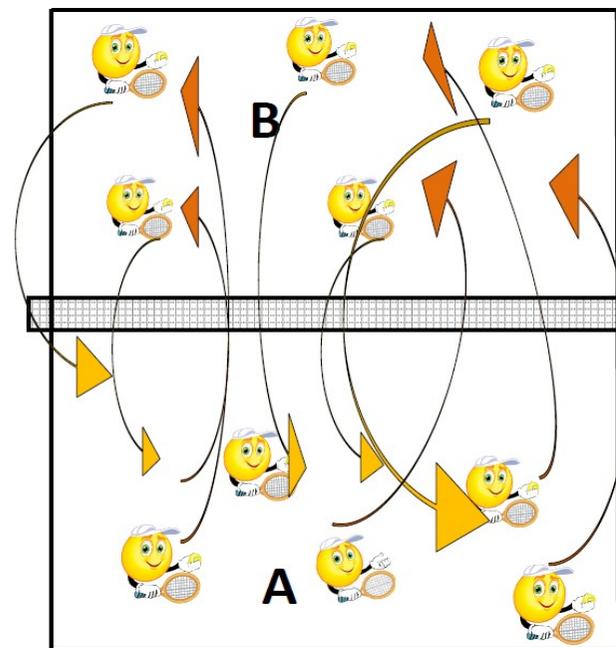
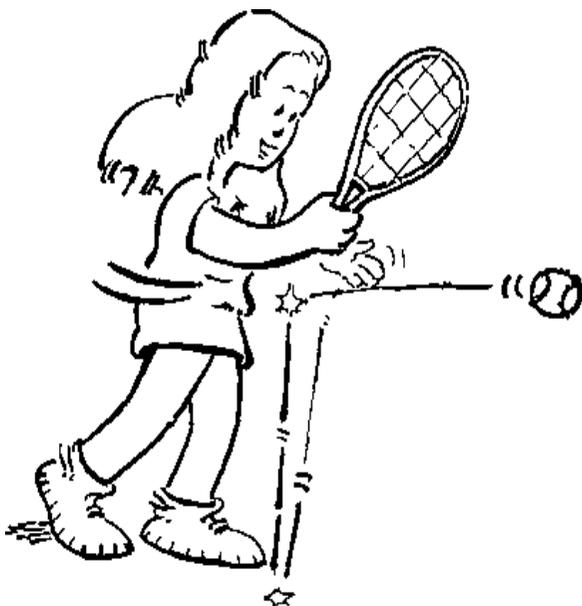
FICHE 2.2.1		ENVOYER 3D	FRAPPER SE DEPLACER – SE PLACER – S’EQUILIBRER			
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. oculo-mot. • Inhibition mot. • Recherche d'états stables • Lat. • Org. de l'espace en fct. des repères fixes et mobiles. • Struct. spatio-temp. : espace en 3 dim. (solicitations perceptivo-mot.) • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • INDIV. • 1 E., 1 rkt., 1 b. • VAGUE 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • cx • Cônes 	<ul style="list-style-type: none"> • Env. sa b. → 1 zone (d'1 couloir à l'Ô) ; courir et contrôler (arrêter, jongler) la b. dans la dite zone. 	<ul style="list-style-type: none"> • Départ à l'arrêt dans 1 couloir ; laisser rebondir la b. dev. la ligne avec les 2 Ps. Derr. • La b. doit rebondir min. 3x et max. 5x av. d'arriver dans l'Ô zone. • Se déplacer pour arrêter, attraper sa b. dans l'autre zone avec la M. et sa rkt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Si consigne respecter = 1 pt. • Combien de pts en 3 allers-retours ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : <ul style="list-style-type: none"> -Agrandir/réduire la zone dans laquelle la b. doit être contrôlée -Subdiviser le trajet en plusieurs zones (interdites ou obligatoires) -Agrandir/réduire la dist. entre la zone de d'env. et celle de réception -Déterminer 1 cible à atteindre av. de pouvoir partir (grande / petite) • Quantité de mvt : <ul style="list-style-type: none"> -Imposer 1 zone de passage pour le joueur -≠ formes de dépl. pendant que la b. vole : <ul style="list-style-type: none"> -La dépasser; faire 1 pont avec ses Js. (de D., de face) -La dépasser; passer ↘ ou la faire passer dans 1 c. • Balles/ ballons : <ul style="list-style-type: none"> -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... -Avec 2 b. de taille et/ou de couleur ≠ : <ul style="list-style-type: none"> -Env. 1 bleue puis 1 rouge ; inverse pour arrêter -Env. 1 grosse puis 1 petite ; inverse pour arrêter -Env. en 2D 1 1^{ère} ; env. en 3D une 2nd ; arrêter la 1^{ère} avec le P. et la 2nd en jonglant. • Consignes : <ul style="list-style-type: none"> -Env. en CD / R -Arrêter la b. de ≠ façons (en jonglant, avec T, cône, ...) -Augmenter/diminuer les rebonds (entre les 2 zones, av. d'arrêter la b.) -Av. d'env. en 3D la b. : <ul style="list-style-type: none"> -lancer à la M dans une zone (à dr., à gch., dev., derr.) -1^{er} env. en CD puis 2nd (CD ou R) -Jongler (1x, 2x...) puis env.

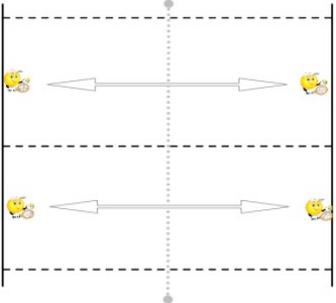


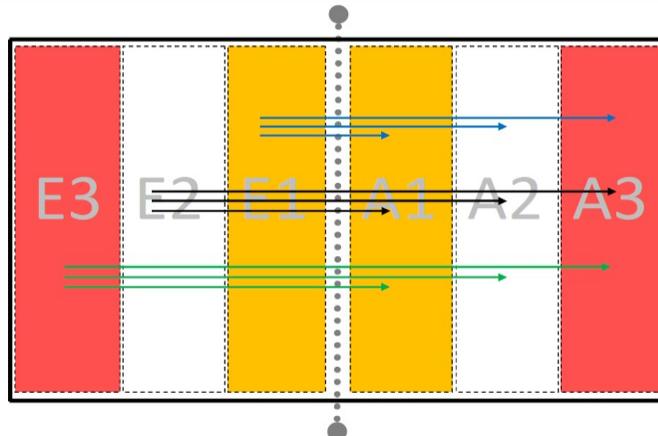
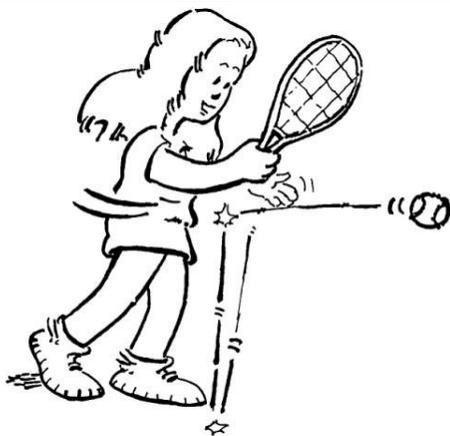
FICHE 2.2.2	 ENVOYER 3D		FRAPPER			
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. oculo-mot. • Lat. • Org. de l'espace en fct. des repères fixes et mobiles. • Struct. spatio-temp. : espace en 3 dim. • Imprimer une traj. à un mobile • Coop. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • JEUX COLL. • 2 équ. L'équ. A avec 1 rkt. par joueur, l'équ. B sans rkt. 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol ou cônes (zone interdite) 	<ul style="list-style-type: none"> • Env. sa b. et toucher les membres de l'équ. adv. (B) qui se trouvent dans une zone « interdite » 	<ul style="list-style-type: none"> • Départ à l'arrêt à l'ext. de la zone adv. • Env. la b. après 1 rebond • Toucher l'adv. (B) \searrow niveau de la ceinture 	<ul style="list-style-type: none"> • Toucher 1 joueur adv. = 1 pt. • Quelle est l'équ. qui obtient le plus de pts en 3 min. ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : -Agrandir/réduire la zone interdite • Balles/ ballons : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle (pas de b. dure !!) • Consignes pour A : -Env. en CD / R -Avant d'env. en 3D la b. : -lancer à la M \rightarrow 1 zone (à dr., à gch., dev., derr.) -1 1^{er} envoi pour soi-même en CD puis un 2nd (CD ou R) -Jongler (1x, 2x...) puis env. • Consignes pour B : -Se protéger avec les Ms, les Ps, une rkt....

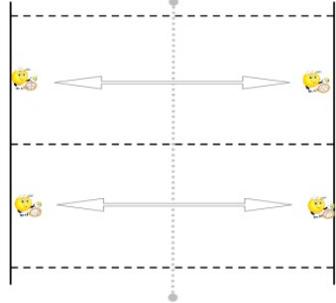


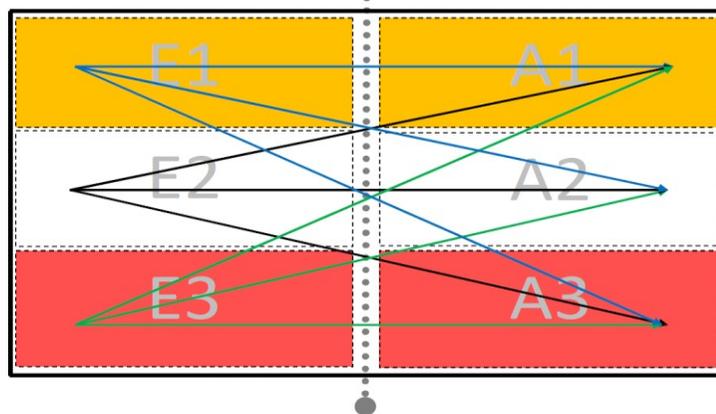
FICHE 2.2.3		ENVOYER 3D	FRAPPER			
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. oculo-mot. • Lat. • Org. de l'espace en fct. des repères fixes et mobiles. • Struct. spatio-temp. : espace en 3 dim. • Imprimer une traj. à 1 mobile • Coop. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • JEUX COLL. • 2 équ. A & B • 1 rkt par joueur 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain de 24m • ≠ types de b. • 1 c. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendant 3 min., tenter de vider son territoire en env. avec son CD les b. dans le territoire adv. 	<ul style="list-style-type: none"> • Env. d'où on ramasse 1 b. • Env. la b. après 1 rebond • Le joueur ne peut prendre et env. qu'1 seule b. à la fois • Arrêt immédiat au signal sonore du moniteur 	<ul style="list-style-type: none"> • Quelle est l'équ. qui a le - de b. dans son territoire après les 3 min.? 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain: -Agrandir/réduire le terrain • Balles/ ballons : -Avec b. mousse, b. paille, b. molle (pas de b. dure !!) • Consignes: -Env. en CD / R -Env. de la ligne de fond / du carré de s. -Av. d'env. en 3 dim. la b. : -1 1^{er} env. pour soi-même en CD puis 1 2nd (CD ou R) -Jongler (1x, 2x...) puis env.

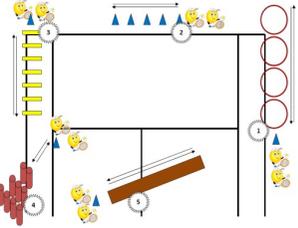


FICHE 2.2.4		ENVOYER 3D		FRAPPER ATTRAPER SE DEPLACER – SE PLACER – S’EQUILIBRER			
Objectifs		Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
		Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. oculo-mot. • Inhibition mot. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct. de repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp. : espace en 3 dim. (solicitations perceptivo-mot.) • Imprimer 1 traj. à 1 mobile • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 • 2 Es., 1 rkt, 1 b. • TENNIS 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Filet • Cônes • Cx. • Marques au sol • Terrain divisé en 3 zones (longueur) 	<ul style="list-style-type: none"> • Env. sa b. ↗ d'1 obst. → son part. qui doit l'attraper avec les Ms. dans 1 zone. 	<ul style="list-style-type: none"> • Départ à l'arrêt dans la zone d'env. E2 pour E et dans la zone A2 pour A • 1 seul rebond av. d'attraper • Attraper avec un P. dans la zone A2 • A relance la b. en la faisant rouler ↘ le filet 	<ul style="list-style-type: none"> • Respect des consignes = 1 pt. • 1^{ère} équ. à 6 pts. 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : <ul style="list-style-type: none"> -Agrandir/réduire la taille de la zone d'env. E2 ou de réception A2 -Agrandir/réduire la dist. entre la zone de E et la zone de A. • Balles : Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... • Consignes : <ul style="list-style-type: none"> -Varier les actions de A: s/ 1 P., dev. le V., à coté, accroupi... -Varier les coups et/ou pos. du Cps de E (en CD, R, s/1 P...) -E part toujours de E1 ou E2 ou E3 pour env. -E se lance toujours la b. dans 1 Ô zone; se déplace puis env. de l'Ô coté de l'obst. -E env. -en croisant, -droit dev., -dans A1, A2 ou A3, où se trouve A, où A lui demande, où A dépose son c. • Actions combinées : Jongler, porter, faire rouler puis env. • Rôles-équipes : <ul style="list-style-type: none"> -3 joueurs -E env. la b. à 1 part. proche d'1 zone -Le part. la lâche dans 1 zone (E1 E2 ou E3). E se déplace pour venir frapper la b. et l'env. → 1 zone de A. -Parcours sur 3 terrains sous forme d'aller-retour : <ul style="list-style-type: none"> -1 ex. (avec consignes précisées) sur chaque terrain -A l'aller en CD et au retour en R ou l'inverse. • Matériel : <ul style="list-style-type: none"> -Varier le mat. pour attraper la b. (cône, housse, c., casquette...) 	

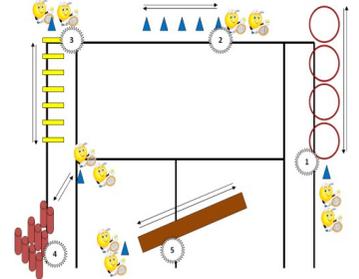


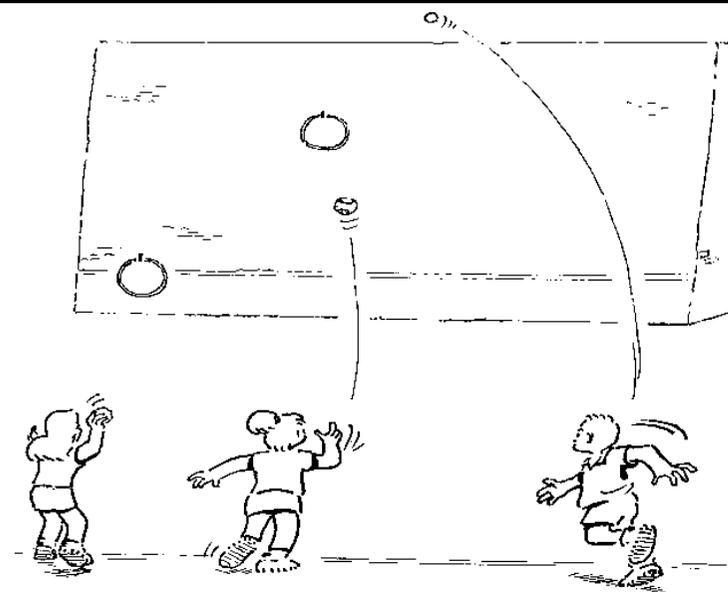
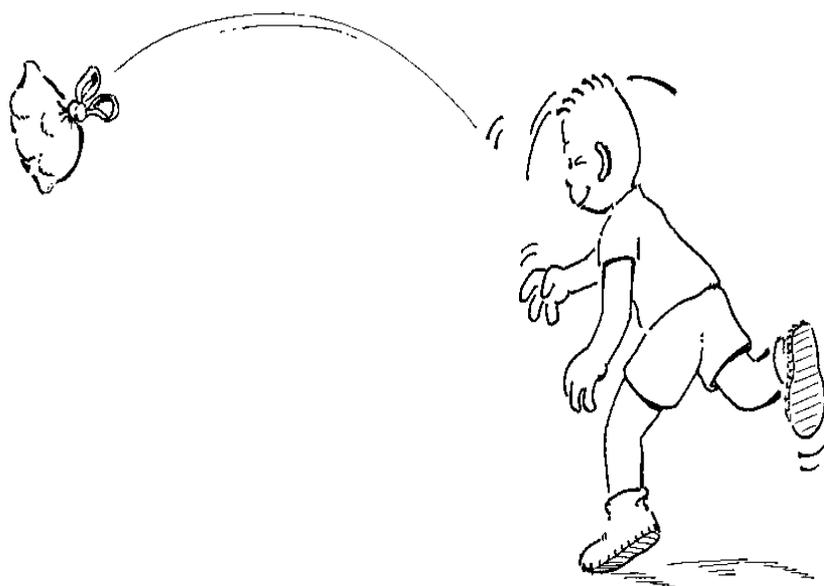
FICHE 2.2.5		ENVOYER 3D	FRAPPER – PROJETER ATTRAPER SE DEPLACER – SE PLACER – S’EQUILIBRER			
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. oculo-mot. • Inhibition mot. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp. : espace en 3 dim. (solicitations perceptivo-mot.) • Imprimer 1 traj. à 1 mobile... 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 • 2 Es, 1 rkt, 1 b. • TENNIS 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Filet, rubalise • Cônes • Cx • Marques au sol • Terrain divisé en 3 zones (largeur) 	<ul style="list-style-type: none"> • Env. sa b. ↗ d'1 obst. → son part. qui doit l'attraper avec les Ms dans 1 zone. 	<ul style="list-style-type: none"> • Départ à l'arrêt dans la zone E2 pour E et dans la zone A2 pour A • E env. la b. → A • 1 seul rebond av. d'attraper • A attrape la b. avec 1 P. dans la zone A2 • A relance la b. en la faisant rouler ↘ le filet 	<ul style="list-style-type: none"> • Respect des consignes = 1 pt. • 1^{ère} équipe à 6 pts. 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : <ul style="list-style-type: none"> -Agrandir/réduire la taille de la zone d'env. E2 ou de réception A2 -Agrandir/réduire la dist. entre la zone de E et la zone de A. • Balles : Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... • Consignes : <ul style="list-style-type: none"> -Varier les actions de A: s/ 1 P., dev. le V., à coté, accroupi -Varier les coups et/ou pos. du Cps de E (en CD, R, s/1 P...) -E part toujours de E1 ou E2 ou E3 pour env. -E se lance toujours la b. dans 1 Ô zone; se déplace puis env. de l'Ô coté de l'obst. -E env. -en croisant, -dr. Dev., -dans A1, A2 ou A3, où se trouve A, où A lui demande, où A dépose son c. • Actions combinées : Jongler, porter, faire rouler puis env. • Rôles-équipes : <ul style="list-style-type: none"> -3 joueurs : -E env. la b. à 1 part. proche d'1 zone -Le part. la lâche dans une zone (E1 E2 ou E3). E se déplace pour venir frapper la b. et l'env. → 1 zone de A. -Parcours sur 3 terrains sous forme d'aller-retour : -Un ex. (avec consignes précisées) sur chaque terrain -A l'aller en CD et au retour en R ou l'inverse. • Matériel : <ul style="list-style-type: none"> -Varier le mat. pour attraper la b. (cône, housse, c., casquette...)
						

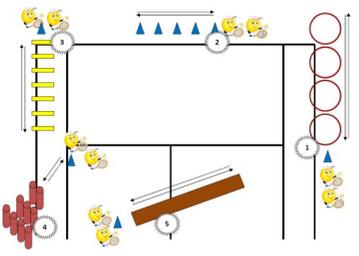


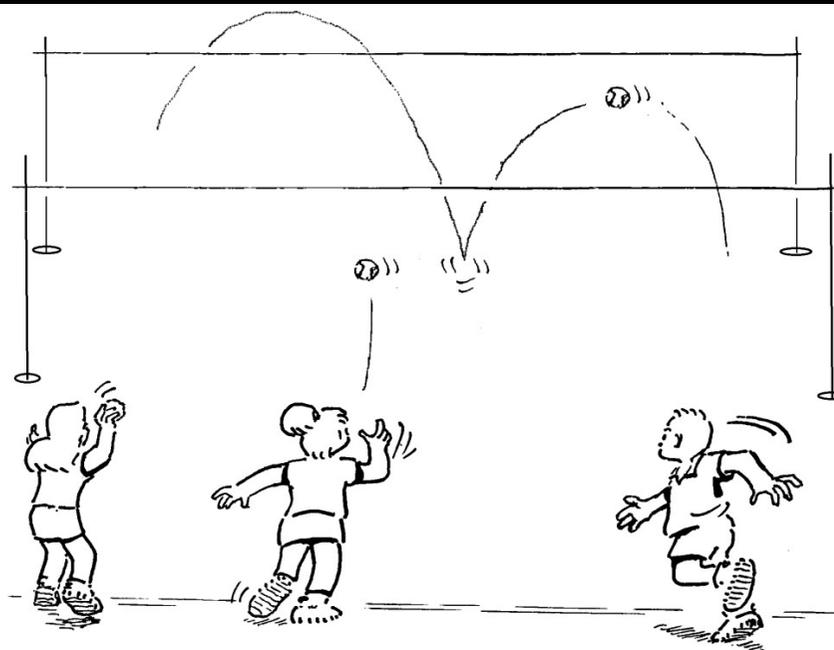
FICHE 2.3.1			ENVOYER 3D	LANCER A BRAS CASSE (au-dessus de la tête)		
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. dyn. gén. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Imprimer 1 traj. à 1 mobile... 	<ul style="list-style-type: none"> • INDIV. ou • ATELIER 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol • Poteaux • Cordes ou rubalise • Chaussette lestée 	<ul style="list-style-type: none"> • Env. la b. à la M \nearrow d'1 obst. élevé (2 poteaux et 1 corde ou rubalise) vers 1 zone cible, type plas-tron de tir à l'arc (disposée au sol). 	<ul style="list-style-type: none"> • Départ à l'arrêt derr. 1 ligne se trouvant à min. 8m • La b. doit franchir la corde et atteindre la cible au sol. • Valeur des cercles de l'int. vers l'ext.: 1, 2, 3 et 5 pts. 	<ul style="list-style-type: none"> • B. dans la cible = de 1 à 5 pts. • Combien de pts avec 10 balles ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : <ul style="list-style-type: none"> -Agrandir/réduire la cible -Agrandir/réduire la dist. entre la ligne et la cible (8, 10, 12m) -Combien de pts à chaque ligne avec 3 b. -Commencer au 8m ; reculer lorsque 10 pts sont atteints. • Balles/ballons : <ul style="list-style-type: none"> -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle -Changer de b. après 3 lancers, après cqe lancer... • Consignes : <ul style="list-style-type: none"> -Varier la pos. de départ : <ul style="list-style-type: none"> -P gch. dev., -P dr. dev., -Pointes de P. face à la cible -A Gx. • Matériel : <ul style="list-style-type: none"> -Monter descendre l'obst. (corde) -Lancer 1 chaussette lestée

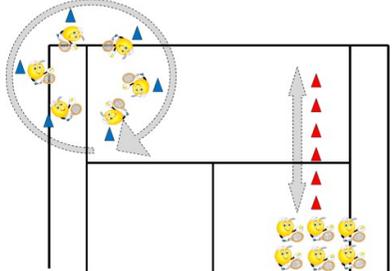
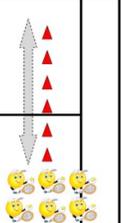


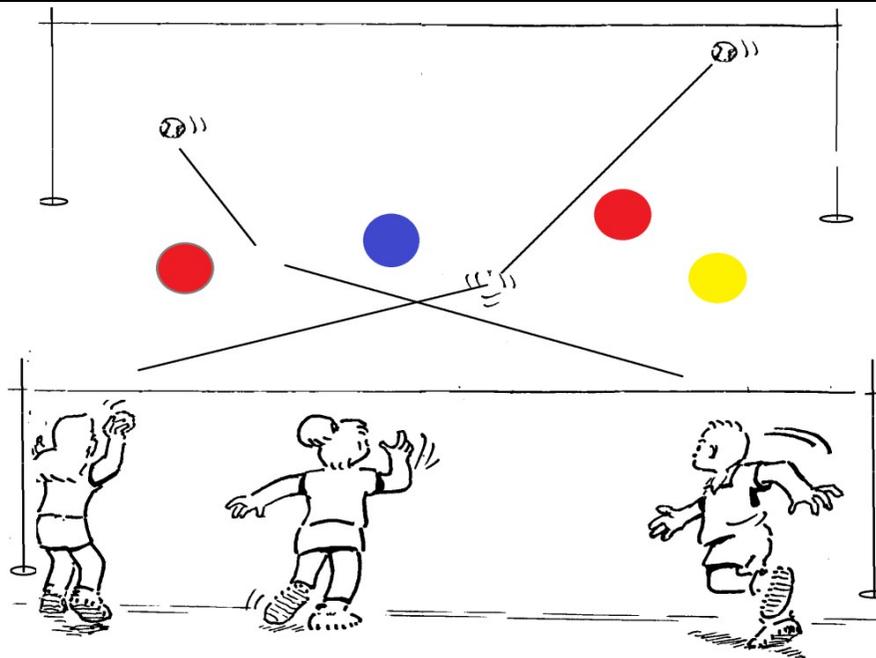
FICHE 2.3.2		ENVOYER 3D	LANCER A BRAS CASSE (au-dessus de la tête)					
Objectifs		Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation				
Forme de travail		Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables		
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. dyn. gén. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Imprimer 1 traj. à 1 mobile • ... 		<ul style="list-style-type: none"> • INDIV. ou ATELIER 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • B. lestée • Marques au sol • Grande aire de jeu • cx. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lancer le + loin possible par ↗ de la T. 	<ul style="list-style-type: none"> • Départ à l'arrêt derr. 1 ligne. • Chacun à son tour, lancer à B. cassé le + loin possible 	<ul style="list-style-type: none"> • Celui qui lance le + loin gagne. 	<ul style="list-style-type: none"> • Balles/ballons : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... -Avec 1 chaussette lestée • Consignes : -Jeu du « gagne terrain » avec b. lestée. Lancer <u>le + loin possible</u>. Combien de lancers vais-je devoir faire pour traverser le terrain ? • Matériel : -Mur : -Disposer des cibles sur 1 mur et lancer <u>le + haut possible</u> -Lancer la b. <u>le + fort possible</u> contre le mur pour qu'elle revienne le + loin possible (matérialiser des zones) 	

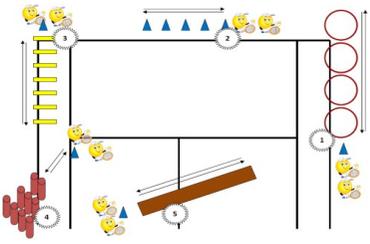


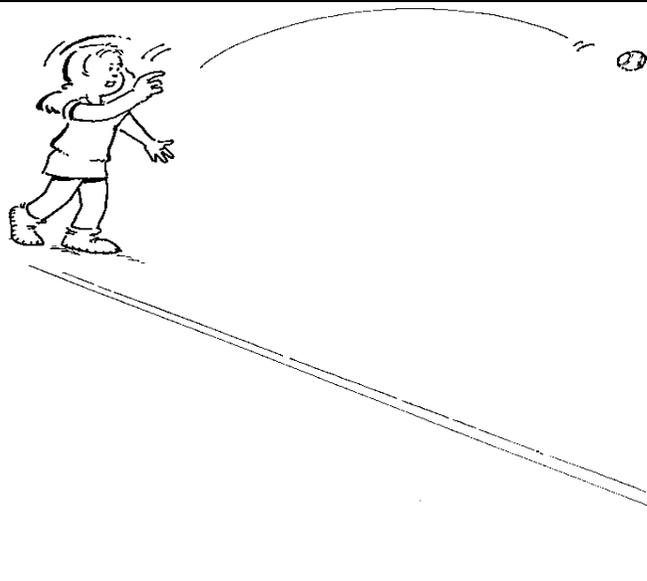
FICHE 2.3.3		ENVOYER 3D	LANCER A BRAS CASSE (au-dessus de la tête)			
Objectifs		Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation		
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. dyn. gén. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct. de repères fixes et mobiles • Imprimer 1 traj. à 1 mobile • ... 	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
	<ul style="list-style-type: none"> • INDIV. ou • ATELIER 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol • Poteaux • Rubalise 	<ul style="list-style-type: none"> • Env. la b. à la M. ↗ d'1 obst. élevé (2 poteaux et 1 corde ou rubalise) • La b. doit alors rebondir au sol puis franchir 1 2nd obst. 	<ul style="list-style-type: none"> • Départ à l'arrêt derr. 1 ligne • Lancer à B. cassé • La b. doit franchir le 1^{er} obst. ; rebondir puis franchir le 2^{ème} obst. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consignes respectées = 1 pt. • Combien de pts avec 10 b. ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Balles/ballons : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle, 1 b. dure • Terrain : -Avancer/reculer la ligne de départ -1 seul obst. : Lancer ↗ d'1 obst. puis toucher le mur le + haut possible • Matériel : -Monter/descendre le 1^{er}/2^{ème} (les 2) obst. -Agrandir/réduire l'espace entre les 2 obst.

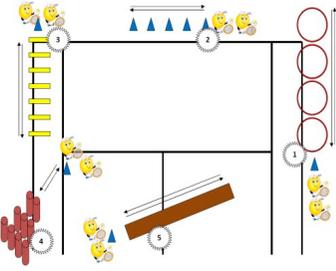


FICHE 2.3.4		ENVOYER 3D	LANCER A BRAS CASSE (au-dessus de la tête)			
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. oculo-mot. • Lat. • Org. de l'espace en fct. des repères fixes et mobiles. • Struct. spatio-temp. : espace en 3 dim. • Imprimer 1 traj. à 1 mobile • Coop. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • JEUX COLL. • 2 équ. face à face derr. 1 fil haut 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Fil (hauteur d'Eps.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Env sa b. pour toucher les Ô qui se trouvent au sol dans la zone « interdite » et les faire franchir la ligne adv. 	<ul style="list-style-type: none"> • Départ à l'arrêt à l'ext. derr. le fil • Env. la b. ↗ le fil et percuter les b. au sol pour les faire rouler • Aller rechercher des « munitions » et recommencer 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 b. qui franchit la ligne adv.=1 pt. • Quelle est l'équ. qui obtient le plus de pts en 3 min. ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : -Agrandir/réduire la zone interdite • Balles/ ballons : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle (pas de b. dure) • Matériel : -Monter/descendre le fil -Mettre des obst. dans la zone interdite.

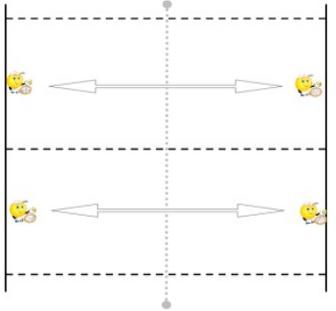


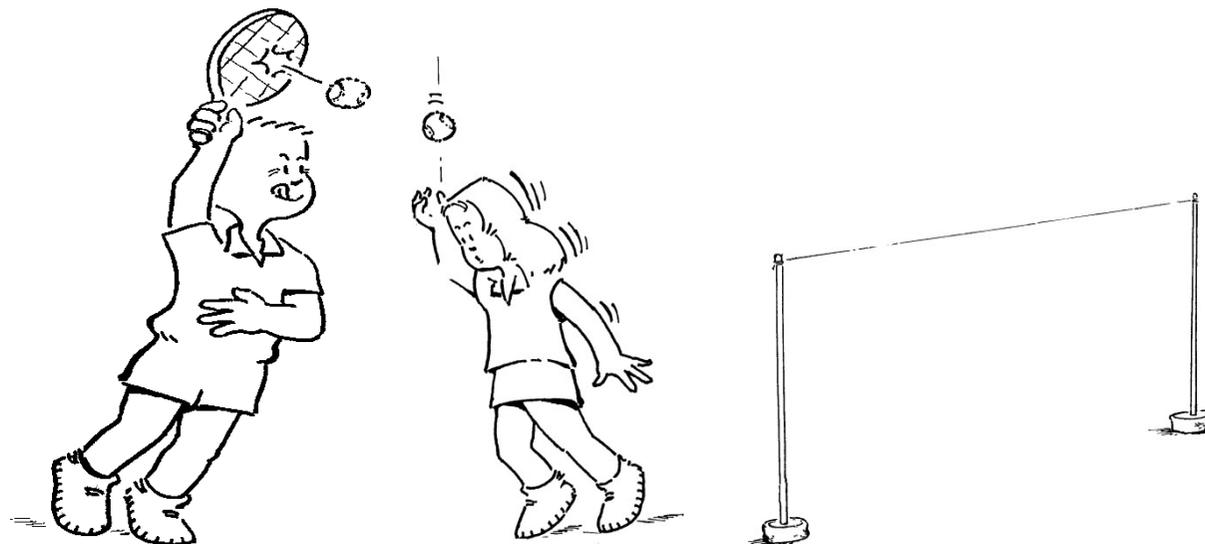
FICHE 2.3.5		ENVOYER 3D	LANCER A BRAS CASSE (au-dessus de la tête) ATTRAPER			
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. dyn. gén. • Coord. oculo-mot. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct. de repères fixes et mobiles • Imprimer 1 traj. à 1 mobile • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 ou • ATELIER 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol • Cônes 	<ul style="list-style-type: none"> • Lancer par ↗ de la T. 1 b. → son part. 	<ul style="list-style-type: none"> • La b. doit être lancée par ↗ de la T. → son part. qui doit l'arrêter dans 1 cône tenu ↗ de la T. • Le lanceur est à l'arrêt derr. la ligne intér. du couloir (terrain 24m) Le réceptionneur dans l'Ô couloir en face et ne peut pas en sortir 	<ul style="list-style-type: none"> • b. dans le cône = de 1 pt. • Combien de pts avec 10 b. ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : -Agrandir/réduire la dist. entre les 2 joueurs • Balles/ballons : Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... • Consignes : -1 cône par équ., 1 cône chacun -Changer les rôles après 10 lancers -Changer les rôles si 10 pts. 1^{ère} équ. à 2x10 pts. -Avec 1 rebond (haut) entre les 2 joueurs 1. Matériel : -Mettre 1 fil entre les 2 joueurs et le monter ou le descendre -Varier le mat. pour rattraper : Cône, 2 plots, 1 casquette, 1 housse de rkt...



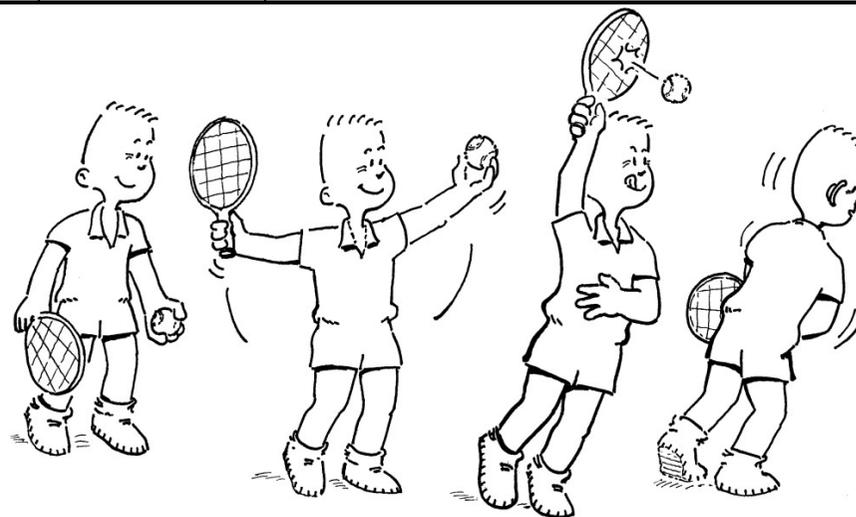
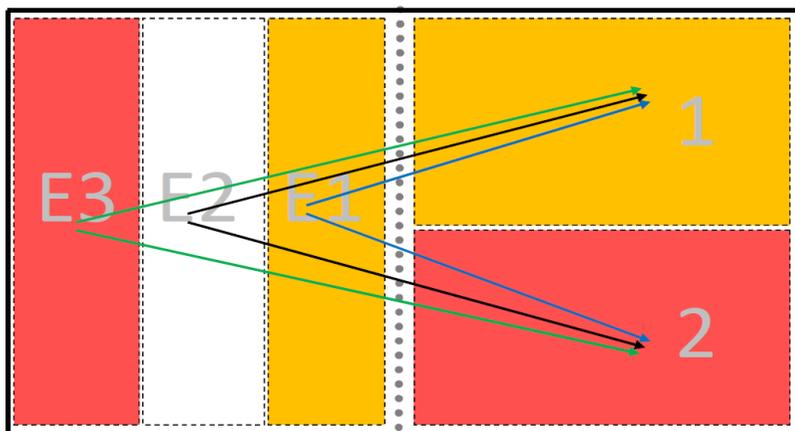
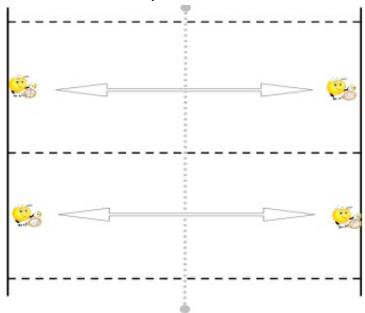
FICHE 2.3.6		ENVOYER 3D	LANCER A BRAS CASSE (au-dessus de la tête)			
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. dyn. gén. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct. de repères fixes et mobiles • Imprimer 1 traj. à 1 mobile • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 ou • ATELIER 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol • cx 	<ul style="list-style-type: none"> • Présenter dev. soi avec le B. gch 1 b. et lancer à B. cassé la 2nd b. pour toucher la 1^{ère} 	<ul style="list-style-type: none"> • Le lanceur est à l'arrêt derr. la ligne int. du couloir avec 1 b. dans la M. gch. et 1 Ô + petite dans la dr. • Le receveur se trouve à l'arrêt dans le couloir en face avec 1 b. dans la M. gch. • Lancer 1 b. et la toucher avec 1 autre b. lancée → le part. • Le part. qui attrape la b. fait alors fait la même chose. 	<ul style="list-style-type: none"> • b. touchée = 1 pt. • 1^{er} des 2 joueurs à 5 pts. 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : -Agrandir/réduire la dist. entre les 2 joueurs • Balles/ballons : -1 b. de plage, mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... • Consignes : -Lancer 1 bleue puis 1 rouge en essayant de la faire passer ↘, ↗. • Matériel : -la 1^{ère} b. doit retomber dans 1 c. Si 1^{ère} b. dans C, 1 pt.

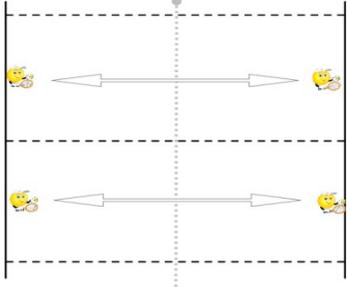


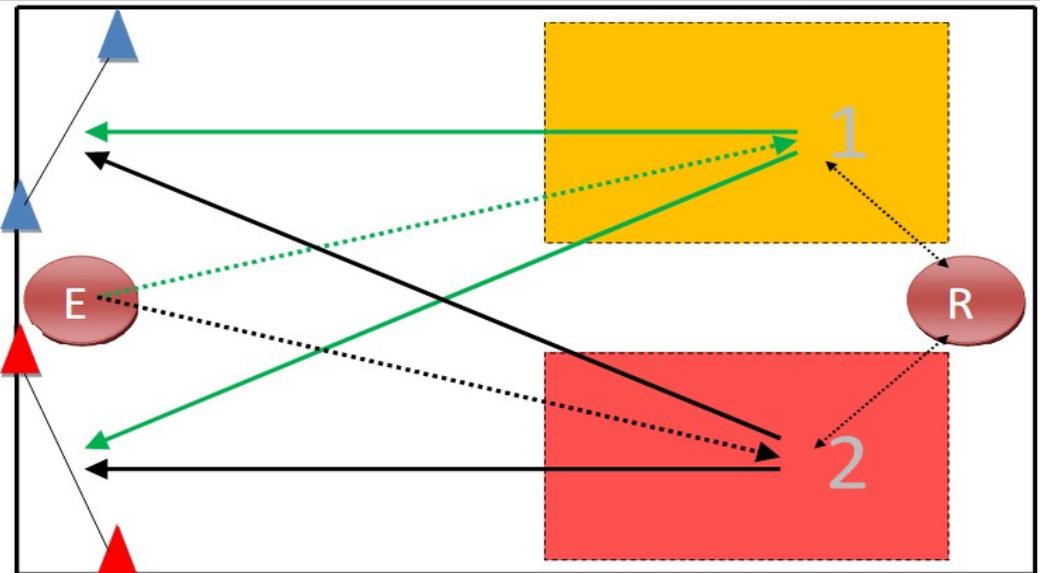
FICHE 2.3.7	 ENVOYER 3D		FRAPPER (au-dessus de la tête)			
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. oculo-mot. • Lat. • Imprimer une traj. à un mobile • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 • TENNIS 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol • Filet / rubalise 	<ul style="list-style-type: none"> • Env. de l'Ô côté du filet dans 1 cible 1 b. lancée à la vert. par le part. en la touchant ↗ de la T. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le lanceur doit bien présenter la b. à la vert. • Le frappeur doit se trouver dans 1 zone délimitée proche de l'obst. • La b. doit franchir le filet et atteindre la cible au sol 	<ul style="list-style-type: none"> • b. dans la cible = 1 pt. • 1^{ère} équ. à 10 pts. 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : -Agrandir/réduire la dist. entre les 2 joueurs et le filet • Balles/ballons : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... • Consignes : -b. présentée par 1 Ô joueur ; par l'enseignant -av. ; après rebond -Imposer 1 nb. de rebonds dans la zone pour éviter toute frappe trop violente et incontrôlée. -Imposée de toucher la b. avec le bord puis avec le tamis sans changer sa façon de tenir la rkt. (Notion de pronation) • Rôles-équipes : -Changer les rôles après 5 essais • Matériel : -Monter/descendre l'obst. (rubalise)

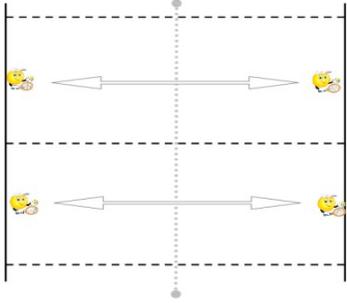


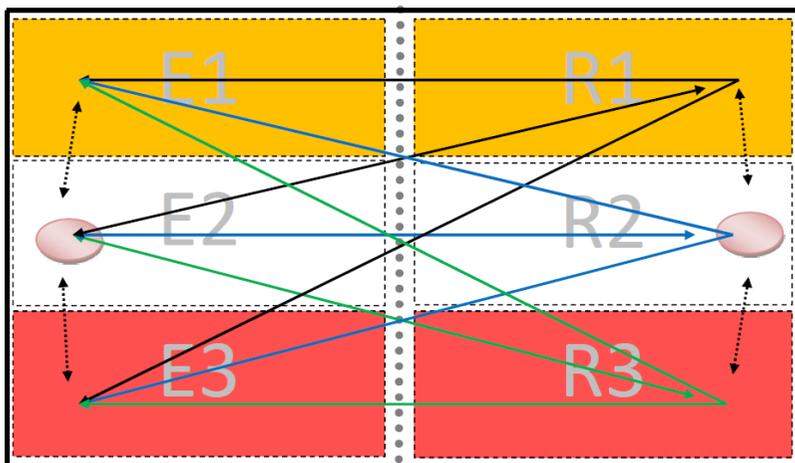
FICHE 2.3.8		ENVOYER 3D	FRAPPER (au-dessus de la tête)			
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. oculo-mot. • Lat. • Imprimer une traj. à un mobile • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • INDIV. Ou • TENNIS 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol • Filet / rubalise • 3 zones d'1 coté du filet et 2 zones de l'Ô côté 	<ul style="list-style-type: none"> • Env. la b. de l'Ô côté du filet vers la gch. puis vers la dr. en la touchant ↗ de la T et en restant dans la globalité du geste. 	<ul style="list-style-type: none"> • Départ à l'arrêt dans la zone E1. • Se présenter soi-même 1 b. en la lançant à la vert. • La frapper ↗ de la T., la b. doit atteindre la zone 1 puis 2. • Puis joueur recule dans la E2 puis E3. 	<ul style="list-style-type: none"> • .1^{er} joueur à réussir de la dernière zone (E3). 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : -Agrandir/réduire les zones cibles • Balles/ballons : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... • Consignes : -Imposer 1 nb. de rebonds dans la zone pour éviter toute frappe trop violente et incontrôlée. -Imposée de toucher la b. avec le bord puis avec le tamis sans changer sa façon de tenir la rkt. (Notion de pronation)

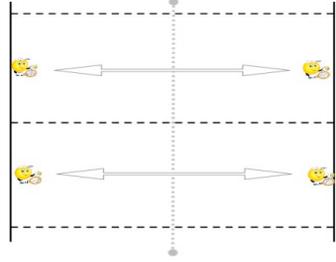


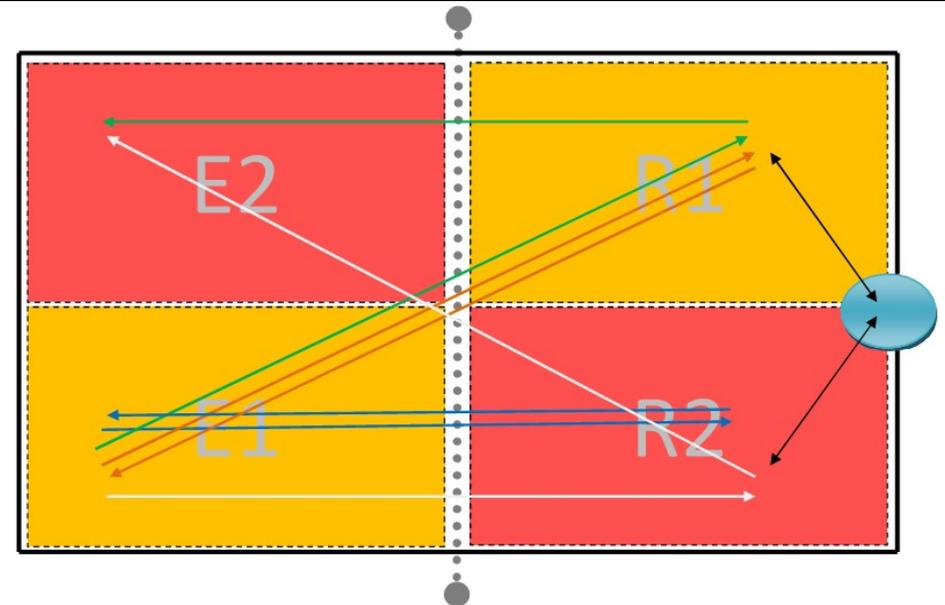
FICHE 3.1.1		RENOYER 2D		PROJETER – FAIRE ROULER SE DEPLACER – SE PLACER		
Objectifs		Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation		
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. oculo-mot. • Inhibition mot. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp. : espace en 2 dim. • Changer la traj. d'1 mobile • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 • 2 Es., 1 rkt, 1 b. • TENNIS 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol • 2 goals (4 cônes) 	<ul style="list-style-type: none"> • E : faire rouler 1 b. → 1 des 2 zones de R. • R : Renv. vers 1 des 2 goals en essayant que la b. franchisse la ligne. <p>(Faire prendre conscience des 1^{ères} notions de remplacement et des espaces libres.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • E : Départ à l'arrêt s/ 1 marque au sol et ne peut pas sortir tant que R n'a pas touché la b. • R : Départ à l'arrêt s/ 1 marque au sol et doit toucher la b. quand celle-ci est dans la zone • Si E env. dans la zone 1, R doit renv. en CD. Si E env. dans la zone 2, R doit renv. en R 	<ul style="list-style-type: none"> • Si b. passe dans le goal = 1 pt. • Combien de goals seront marqués avec 10 b. ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Matériel : <ul style="list-style-type: none"> -Agrandir/Réduire les goals -Agrandir/Réduire les zones 1 et 2 • Terrain : <ul style="list-style-type: none"> -Agrandir/réduire la dist. entre les 2 joueurs • Balles : <ul style="list-style-type: none"> -b. mousse, b. molle, b. paille • Stauts : <ul style="list-style-type: none"> -Part./Adv. • Consignes : <ul style="list-style-type: none"> -Env. à la M./avec la rkt -Varier les coups : CD ou R

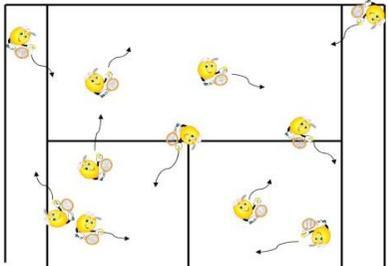


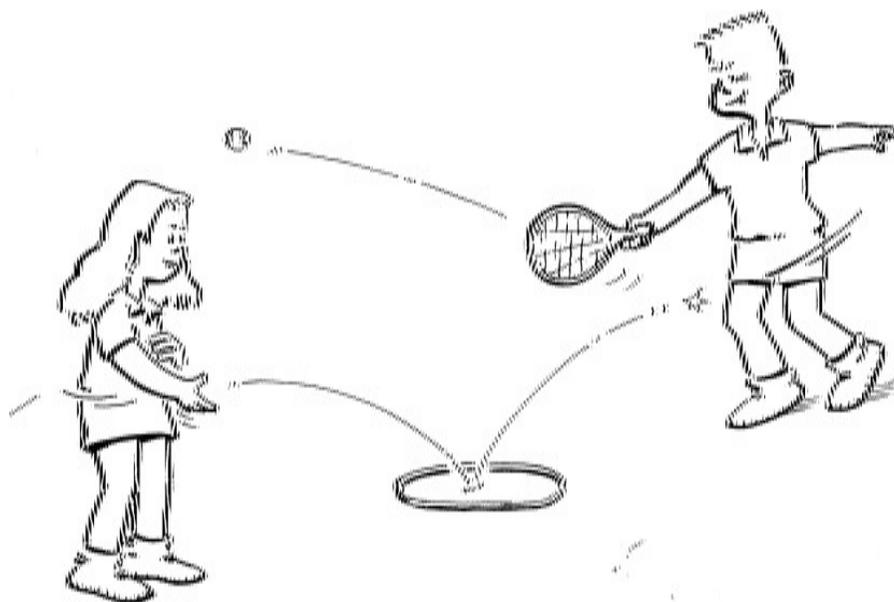
FICHE 3.1.2	 RENOYER 2D		PROJETER – FAIRE ROULER SE DEPLACER – SE PLACER			
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. oculo-mot. • Inhibition mot. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp. : espace en 2 dim. • Changer la traj. d'1 mobile • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 • 2 Es., 1 rkt, 1 b. • TENNIS 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol • Terrain divisé en 3 zones 	<ul style="list-style-type: none"> • E : faire rouler 1 b. → R • R : Renv. → 1 zones qui se trouve en face de lui. <p>(Faire prendre conscience des 1^{ères} notions de dépl., remplacement et des espaces libres.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La b. doit rouler sur le sol. • Départ à l'arrêt, dans le couloir central. (E2 et R2) • E env. → R1 puis R2 puis R3 • R doit faire rouler la b. dans la zone où E s'est déplacé (E1 ou E3) • On ne peut jamais jouer 2 fois de suite dans les mêmes couloirs. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respect des consignes = 1 pt. • 1^{ère} équ. à 10 ts. (Changer les rôles à 5 ts.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : -Agrandir/réduire la taille de la zone d'env. E2 et/ou de réception R2 -Agrandir/réduire la dist. entre les 2 joueurs • Balles : -Si E fait rouler 1 b. bleue: CD ; si c'est 1 b. jaune: R • Consignes : -Env. à la M./avec la rkt -Varier les coups : CD ou R -R contrôle orienté → 1 Ô zone puis env. : -dans la zone en face de lui -dans la zone centrale si la b. vient du centre et en diag. si la b. vient d'un couloir ext..

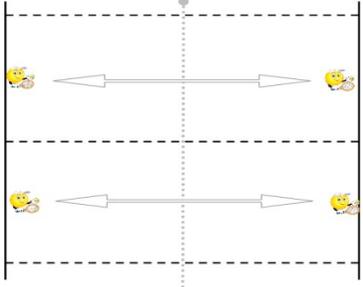


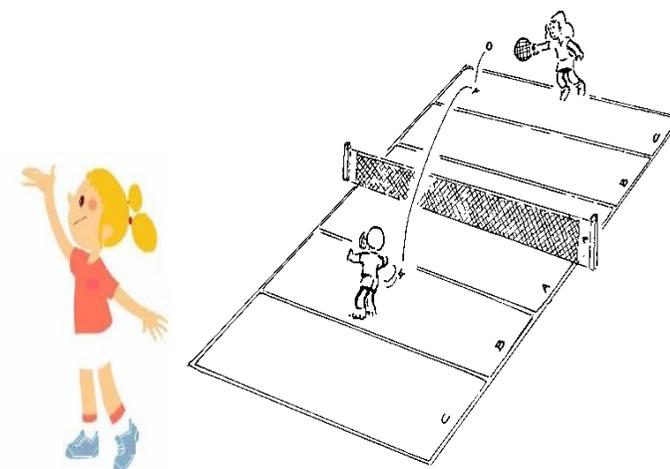
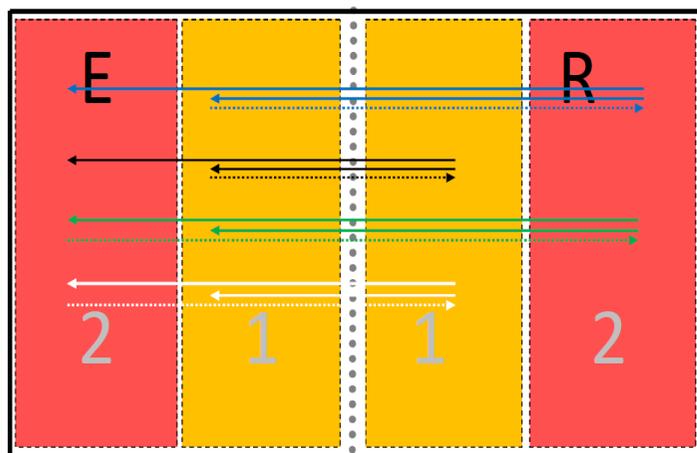
FICHE 3.1.3		RENOYER 2D		PROJETER – FAIRE ROULER SE DEPLACER – SE PLACER		
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coordination oculo-mot. • Inhibition mot. • Struct. et org. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp. : Espace en 2 dim. • Changer la traj. d'1 mobile • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 • 2 Es, 2 rkt, 1 balle • TENNIS 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ b. • Marques au sol • Terrain divisé en 2 zones 	<ul style="list-style-type: none"> • Renv. en CD → la zone 2 en faisant rouler la b. env. par un part. de la zone 1 <p>(Faire prendre conscience des 1^{ères} notions de remplacement et des espaces libres.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La b. ne peut pas rebondir, elle doit rouler sur le sol. • Départ à l'arrêt s/ 1 marque au sol au milieu de la ligne de fond. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respect des consignes = 1 Pt. • 1^{ère} équ. à 10 pts. (Changer les rôles à 5 pts.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : <ul style="list-style-type: none"> -Agrandir/réduire la taille de la zone d'env. E2 et/ou de réception R2 -Agrandir/réduire la dist. entre les 2 joueurs • Statuts : <ul style="list-style-type: none"> -part./adv. • Matériel : <ul style="list-style-type: none"> -b.≠ • Consignes : <ul style="list-style-type: none"> -Env. à la M./avec la rkt -Varier les coups : CD ou R -Varier les zones d'env., de renv. et cible -De 1 → 1 → 1, de 1 → 2 → 1...

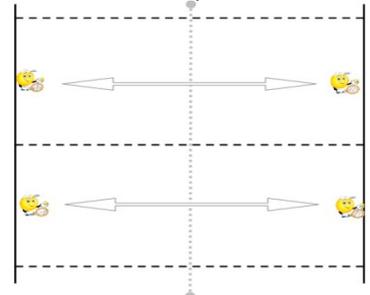


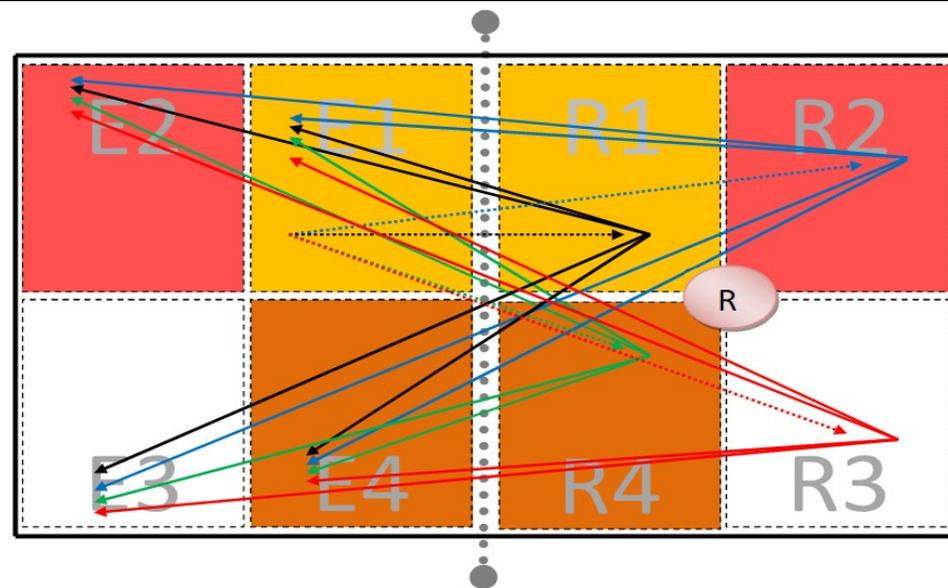
FICHE 3.2.1		RENNVOYER 3D		FRAPPER – PROJETER ATTRAPER SE DEPLACER – SE PLACER			
Objectifs		Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
		Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. oculo-mot. • Lat. • Struct. & org. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp. : espace en 3 dim. • Changer la dir. à 1 mobile • Coop. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 • 2 Es, 1 rkt, 1 b. • DISP. 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol • Cx 	<ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer en disp. • 1 joueur env. la b. à la M. en la faisant rebondir dans 1 c., l'Ô joueur lui renv. avec le CD. • E doit attraper la b. avec les 2 Ms • Recommencer dans 1 autre c. 	<ul style="list-style-type: none"> • Les 2 joueurs doivent être face à face • La b. ne peut rebondir qu'1 X entre cqe joueur avant d'être attraper par le lanceur • Renv. en CD 	<ul style="list-style-type: none"> • Si consignes respectées = 1 pt. • 1^{ère} équ. à 10 pts 	<ul style="list-style-type: none"> • Matériel: <ul style="list-style-type: none"> -cx. + petits/+ grands -E env. à la M./ avec 1 rkt • Balles: <ul style="list-style-type: none"> -b. paille, b. mousse, b. molle • Consignes: <ul style="list-style-type: none"> -Varier les coups de R : CD ou R -E doit attraper la b. avec les Ps dans 1 autre c. -E doit env. la b. avec les Ps dans un Ô c. -c. jaune, renv. en CD ; c. rouge, renv en R. 	

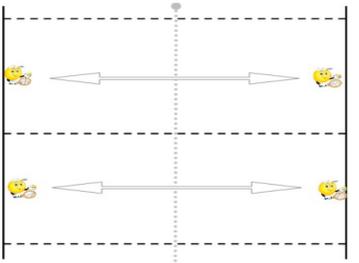


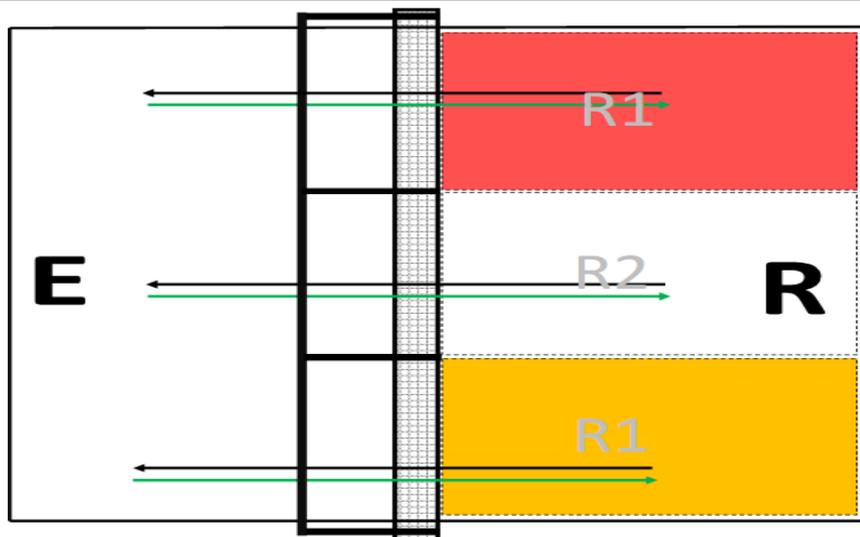
FICHE 3.2.2		RENVOYER 3D FRAPPER – PROJETER ATTRAPER SE DEPLACER – SE PLACER					
Objectifs		Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
		Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. oculo-mot. • Changer la traj. d'1 mobile • Latéralisation • Struct. et or. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp.: espace en 3 dim. • Coop. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 • 2 Es, 1 rkt, 1 b. • TENNIS 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol • Terrain divisé en 2 zones • Obst. (corde, rubalise, filet) 	<ul style="list-style-type: none"> • R doit renv. après 1 rebond ↗ d'1 obst. la b. env. par le part. E • E doit attraper la b. après 1 rebond. 	<ul style="list-style-type: none"> • R départ à l'arrêt s/ 1 marque au sol. et E dans la zone 1 ou 2 • La b. ne peut rebondir qu'1 X • E doit env. à la M. 2 X dans la zone 1 puis 2 • R doit renv. en CD 1 x dans la zone 1, 1 fois dans la zone 2 • E doit attraper la b. avec les 2 Ms 	<ul style="list-style-type: none"> • Env.- renv. réussi = 1 pt. • 1^{ère} équ. à 10pts. (Changer les rôles à 5 pts.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : -Agrandir/réduire la taille les zones. -Avec 3 zones • Statuts : part. / adv. • Balles : b. paille, b. mousse, b. molle • Consignes : -R renv. en CD / R / 1 X en CD, 1 X en R. -R contrôle en CD et renv. en R. ou l'inverse -R contrôle orienté → l'Ô zone puis env. : -dans la zone 1 ; 2 ; -dans la zone où se trouve E -E env. à la M. ; avec la rkt -E est leader et R doit renv. où E décide -E env. en annonçant la zone / sans annoncer 	

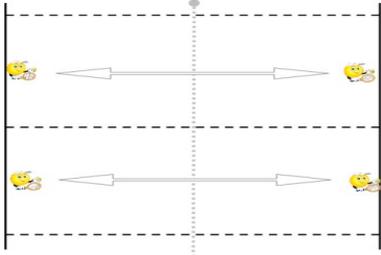


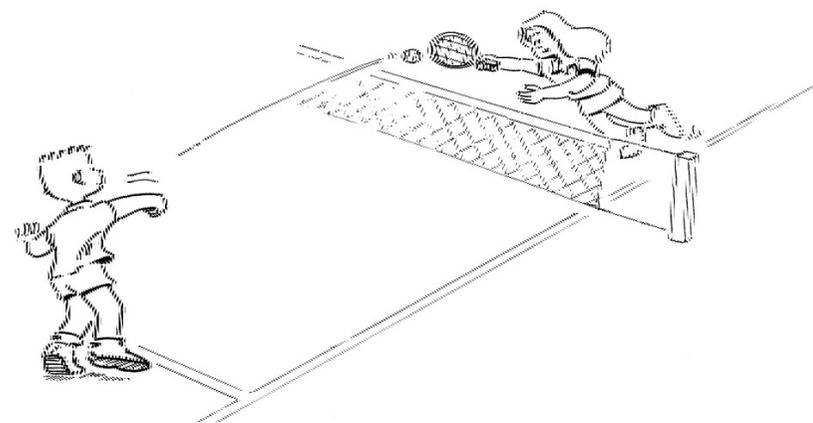
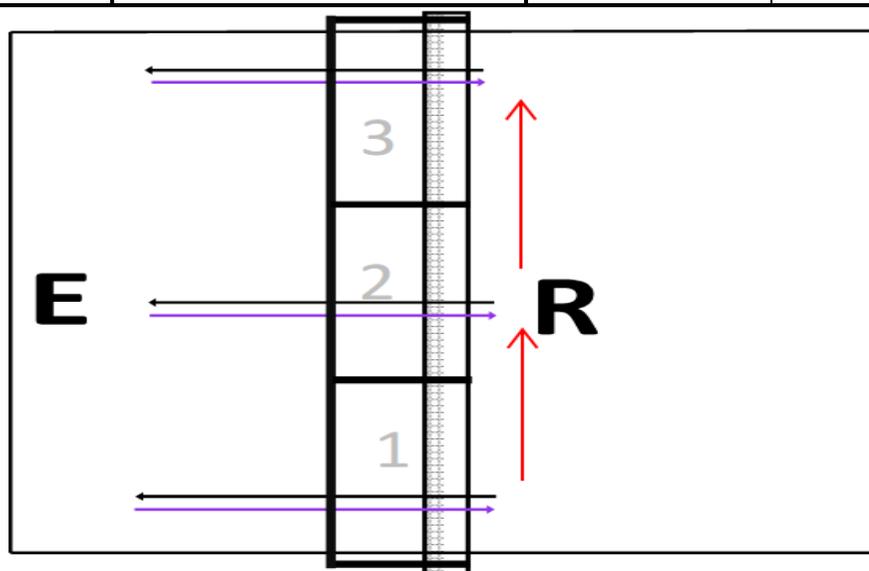
FICHE 3.2.3		RENNVOYER 3D FRAPPER – PROJETER ATTRAPER SE DEPLACER – SE PLACER				
Objectifs		Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation		
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. oculo-mot. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct. de repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp. : espace en 3 dim. et temps • Changer la traj. d'1 mobile • Coop. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 • 2 Es, 1 rkt, 1 b. • TENNIS 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol • Terrain divisé en 4 zones 	<ul style="list-style-type: none"> • E doit renv. après 1 rebond ↗ d'1 obst. la b. env. par le part. E • E doit attraper la b. après 1 rebond. 	<ul style="list-style-type: none"> • R départ à l'arrêt s/ 1 marque au sol. au centre et E dans la zone 1 • La b. ne peut rebondir qu'1 X • E doit env. à la M. 4X dans la zone 1 puis 2 puis 3 puis 4 • R doit renv. en CD 1 x dans la zone 1, puis 2 puis 3 puis 4 • E doit attraper la b. avec les 2 Ms 	<ul style="list-style-type: none"> • Env.-renv. réussi = 1 pt. • Combien de pts s/ les 16 essais ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Statuts : part. / adv. • Balles : b. paille, b. mousse, b. molle • Consignes : <ul style="list-style-type: none"> -R renv. en CD / R / 1 X en CD, 1 X en R -R contrôle en CD et renv. en R ou l'inverse -R contrôle orienté → 1 Ô zone puis env. : <ul style="list-style-type: none"> -dans la zone 1 ; 2 ; 3 ; 4 -dans la zone où se trouve E -E env. de la zone 2, 3 ou 4 -E env. à la M ; avec la rkt -E est leader et R doit renv. où E décide -E env. en annonçant la zone / sans annoncer

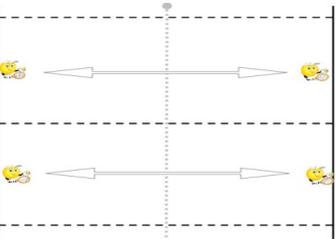


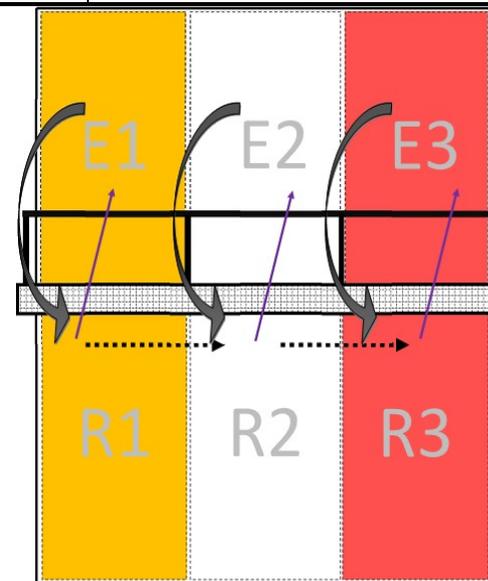
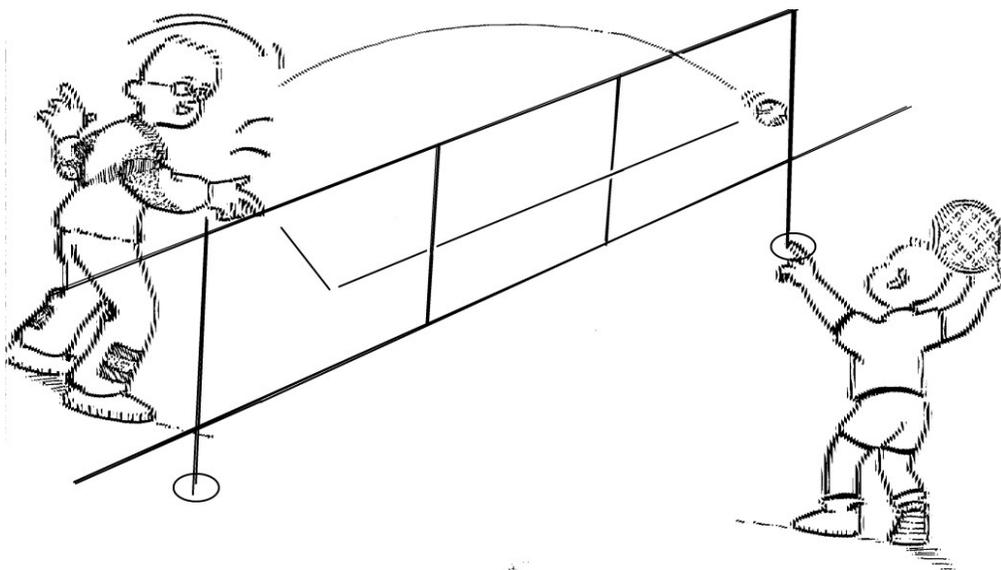
FICHE 3.2.4		RENNVOYER 3D	FRAPPER – PROJETER ATTRAPER SE DEPLACER – SE PLACER				
Objectifs		Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
Objectifs		Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. oculo-mot. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct. de repères fixes et mobiles • Changer la traj. d'1 mobile • Struct. spatio-temp. : espace en 3 dim. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 • 2 Es, 1 rkt, 1 b. • TENNIS 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol • Terrain divisé en 3 zones • Double filet avec 3 fenêtres 	<ul style="list-style-type: none"> • Renv. \geq 1 obst. et dans 1 fenêtre la b. env. par 1 part. • Le renv. de la b. doit se faire en la faisant passer dans la même fenêtre que lors de l'env. 	<ul style="list-style-type: none"> • E doit env. la b. à R en la faisant passer dans 1 fenêtre de son choix. • R. départ à l'arrêt, dans le couloir central. • R doit renv. à E après le rebond en faisant passer la b. dans la même fenêtre • On ne peut jamais jouer 2 X de suite dans les mêmes fenêtres. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respect des consignes = 1 pt. • 1^{ère} équ. à 10 Pts. (Changer les rôles à 5 pts.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : -Agrandir/réduire la taille des zones de réception. -Agrandir/réduire la dist. entre les 2 joueurs (Près-loin) -Agrandir/réduire la taille des fenêtres • Balles : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... • Consignes : -Varier les coups de R : CD ou R -R doit faire passer la b. dans 1 Ô fenêtre -R contrôle en CD et renv. en R -R contrôle orienté → 1 Ô zone puis env. : -dans la zone en face de lui -dans la zone centrale si la b. vient du centre et en diag. si la b. vient d'1 couloir ext. 	

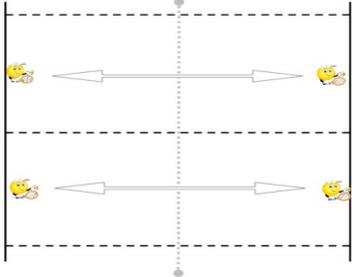


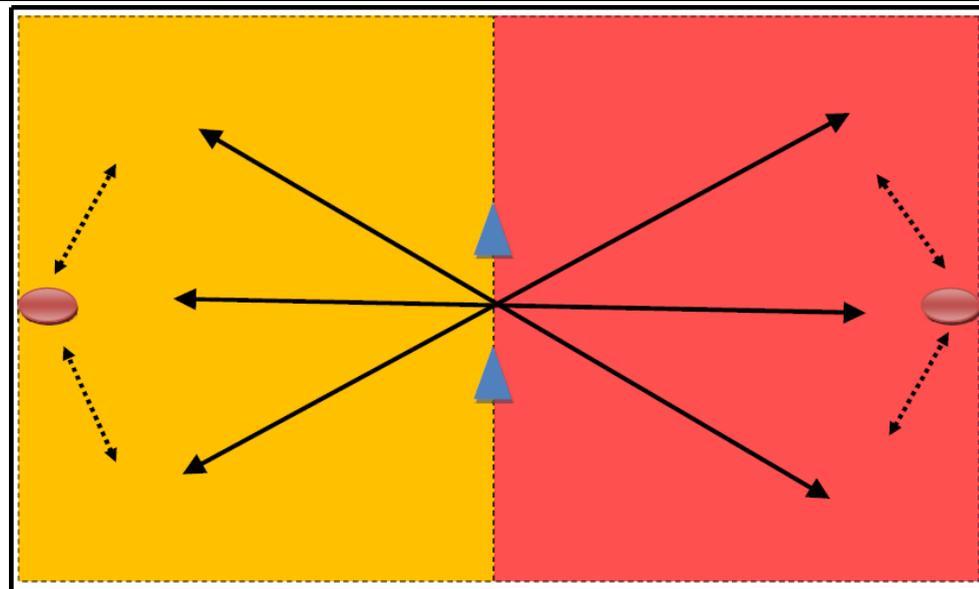
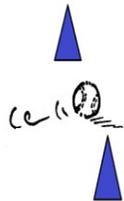
FICHE 3.3		RENOYER 3D/ SANS REBOND	FRAPPER – PROJETER ATTRAPER SE DEPLACER – SE PLACER			
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. oculo-mot. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct. de repères fixes et mobiles • Changer la traj. d'1 mobile • Struct. spatio-temp. : espace en 3 dim. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 • 2 Es, 1 rkt, 1 b. • TENNIS 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol • Terrain divisé en 3 zones • Double filet avec 3 fenêtres 	<ul style="list-style-type: none"> • Renv. \geq 1 obst. avec précision la b. env. par 1 part. • Le renv. de la b. doit se faire av. le rebond. 	<ul style="list-style-type: none"> • E doit env. la b. à R en la faisant passer dans les fenêtres 1 puis 2 puis 3 • R. départ à l'arrêt, dans la zone en face de la fenêtre • R doit renv. à E av. le rebond en faisant passer la b. dans la même fenêtre • Quand les 3 fenêtres sont réussies, recommencer à la fenêtre 1 	<ul style="list-style-type: none"> • Respect des consignes = 1 pt. • 1^{ère} équ. à 10 Pts. (Changer les rôles à 5 pts.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : -Agrandir/réduire la dist. entre les 2 joueurs (Reculer E) -Agrandir/réduire la taille des fenêtres • Balles : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... • Consignes : -Varier les coups de R : CD ou R -R doit faire passer la b. dans la fenêtre d'à côté -E env. à la M. ; avec la rkt

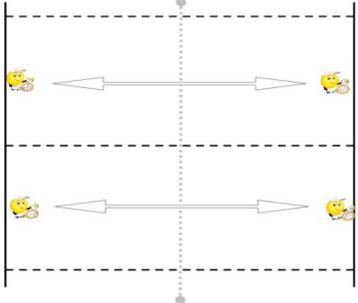


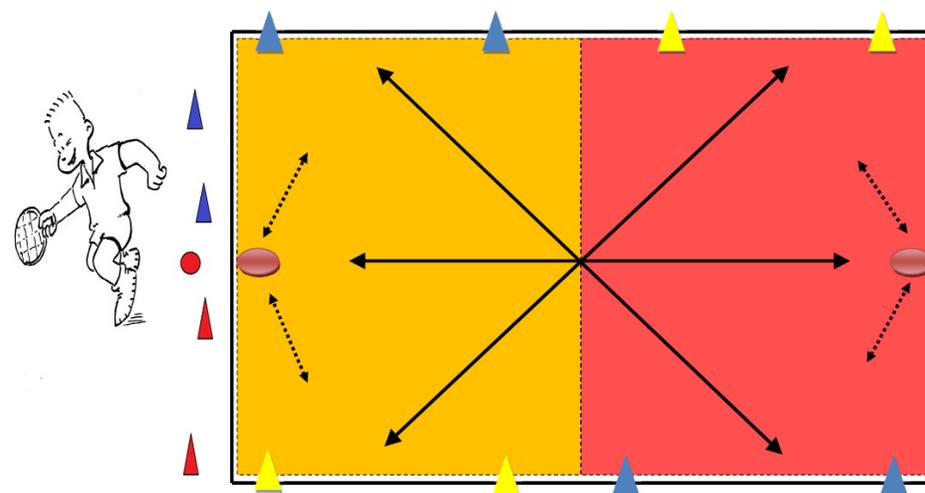
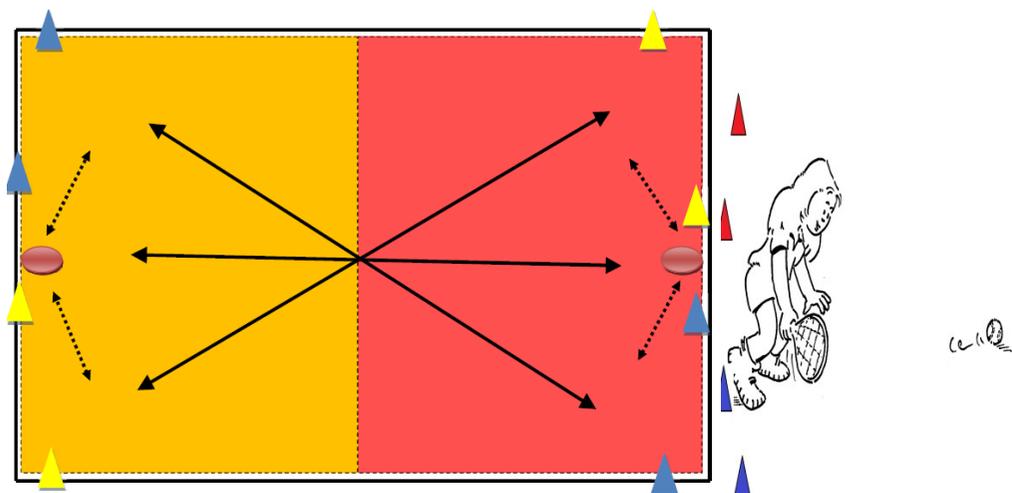
FICHE 3.4		RENOYER 3D/ ↗ TETE	FRAPPER – PROJETER ATTRAPER SE DEPLACER – SE PLACER			
Objectifs		Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation		
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> • Coord. oculo-mot. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct. de repères fixes et mobiles • Changer la traj. d'1 mobile • Struct. spatio-temp. : Espace en 3 dim. • Utilisation d'un objet ↗ de la T. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 • 2 Es, 1 rkt, 1 b. • TENNIS 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol • Terrain divisé en 3 zones • Double filet avec 3 fenêtres 	<ul style="list-style-type: none"> • Renv. ↗ 1 obst. avec précision la b. env. par 1 part. • Le renv. de la b. doit se faire av. le rebond et ↗ la T. 	<ul style="list-style-type: none"> • E doit env. la b. → R1, R2 puis R3 en la faisant passer ↗ le double filet. • E et R départ à l'arrêt dans la zone 1, 2 puis 3. R près du filet • R doit renv. à E av. le rebond en faisant passer la b. dans les fenêtres 1, 2 puis 3 • Quand les 3 fenêtres sont réussies, recommencer à la fenêtre 1 	<ul style="list-style-type: none"> • Respect des consignes = 1 pt. • 1^{ère} équ. à 10 pts. (Changer les rôles à 5 pts.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : -Agrandir/réduire la dist. entre les 2 joueurs (Reculer E) -Agrandir/réduire la taille des fenêtres • Balles : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... • Consignes : -R doit faire passer la b. dans la fenêtre d'à coté -R doit renv. -de R1 → E1, E2, E3 -de R2 → E1, E2, E3 -de R3 → E1, E2, E3 -E env. à la M. ; avec la rkt -E env. de E1, E2, E3 → R1, R2, R3 • Statuts : part./adv.

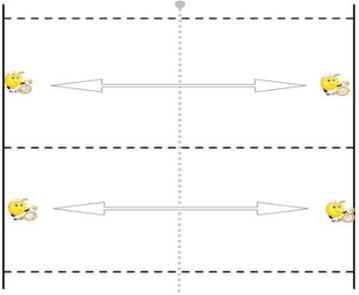


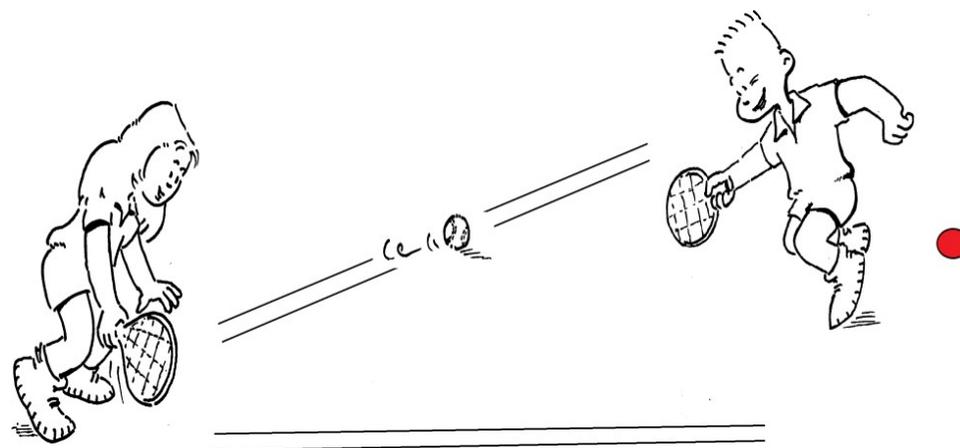
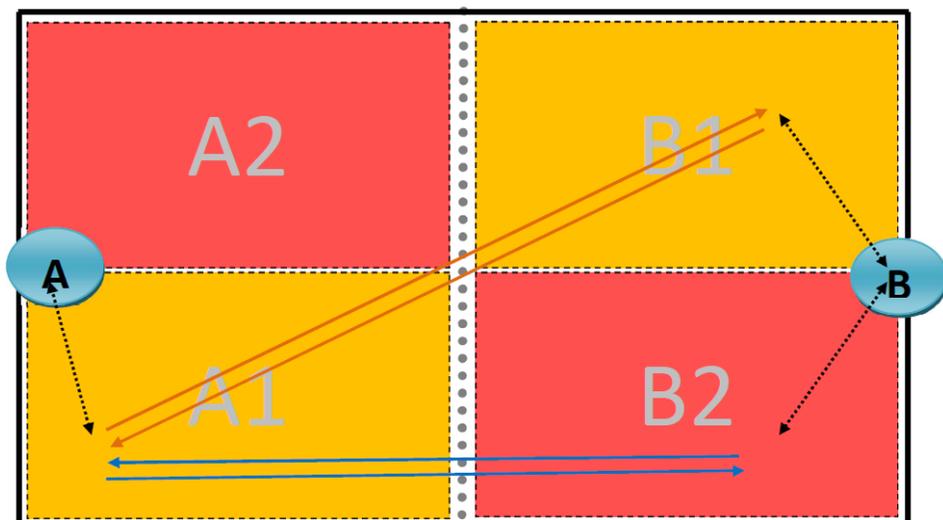
FICHE 4.1			ECHANGER 2D				POUSSER – FAIRE ROULER SE DEPLACER – SE PLACER	
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation					
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables		
<ul style="list-style-type: none"> • Coord.oculo-mot. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp. : espace en 2 dim. • Changervla dir. d'1 mobile • Coop. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 • 2 Es, 2 rkt, 1 b. • TENNIS 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol • Cônes 	<ul style="list-style-type: none"> • Ech. avec précision en part. 1 b. en la faisant rouler 	<ul style="list-style-type: none"> • Départ et remplacement des 2 joueurs s/ leur marque au sol. • La b. doit rouler • La b. doit passer entre les 2 cônes placés au centre du terrain 	<ul style="list-style-type: none"> • b. entre les cônes = 1 pt. • L'E ne compte pas • 1ère équ. à 10 Pts de suite 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : -Agrandir/réduire la dist. entre les joueurs et la porte (Près-loin) -Agrandir/réduire la porte • Statuts : part./adv. • Matériel : Toucher la b. av. 1 ligne • Balles : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... • Consignes : -Varier les coups : -Toujours CD/R -1 CD, 1 R -2 CD, 2 R... 		

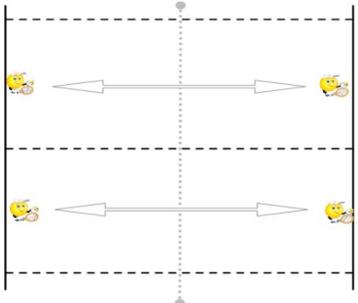


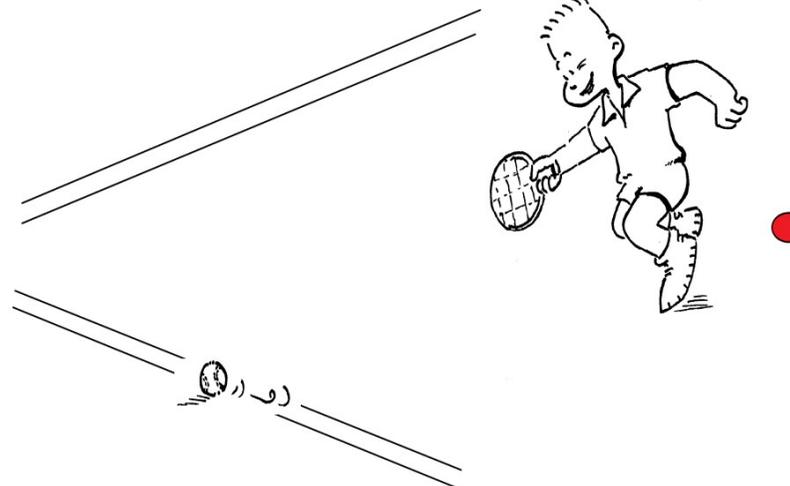
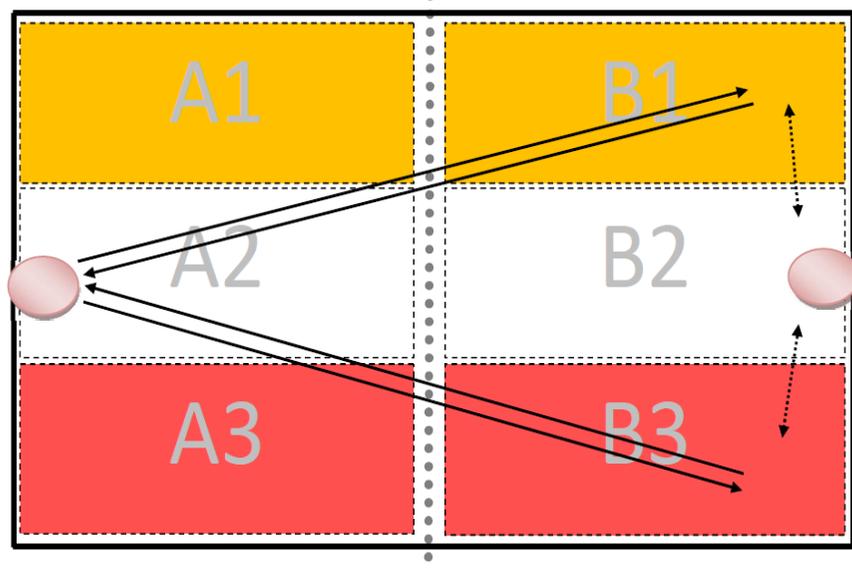
FICHE 4.2			ECHANGER 2D				POUSSER – FAIRE ROULER SE DEPLACER – SE PLACER	
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation					
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables		
<ul style="list-style-type: none"> • Coord.oculo-mot. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Changer la dir. d'1 mobile • Struct. spatio-temp. : espace en 2 dim. • Opp. • Attaquer / Se défendre 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 • 2 Es, 2 rkt, 1 b. • TENNIS 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol • Cônes 	<ul style="list-style-type: none"> • Ech. la b. en la faisant rouler et en essayant de la mettre hors de portée de son adv. • Empêcher la b. env. par son adv. de passer dans son goal 	<ul style="list-style-type: none"> • Départ et remplacement des 2 joueurs s/ leur marque au sol. • La b. doit rouler et doit passer dans les goals situés derr. l'adv. 	<ul style="list-style-type: none"> • b. entre les cônes = 1 pt. • L'E ne compte pas • 1^{er} joueur à 10 pts 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : <ul style="list-style-type: none"> -Agrandir/réduire la dist. entre les joueurs -Agrandir/réduire le terrain • Matériel : <ul style="list-style-type: none"> -Toucher la b. av. 1 ligne -Agrandir/réduire la taille des goals -Goals sur les lignes latérales du terrain -4 goals • Balles : <ul style="list-style-type: none"> -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... • Consignes : <ul style="list-style-type: none"> -Varier les coups : -Toujours CD/R. -CD marquer dans goals jaune ; R dans le bleu 		

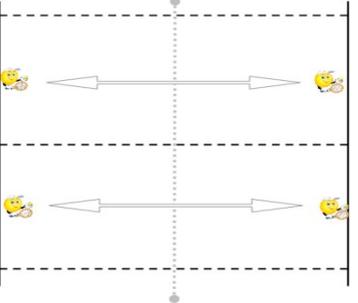


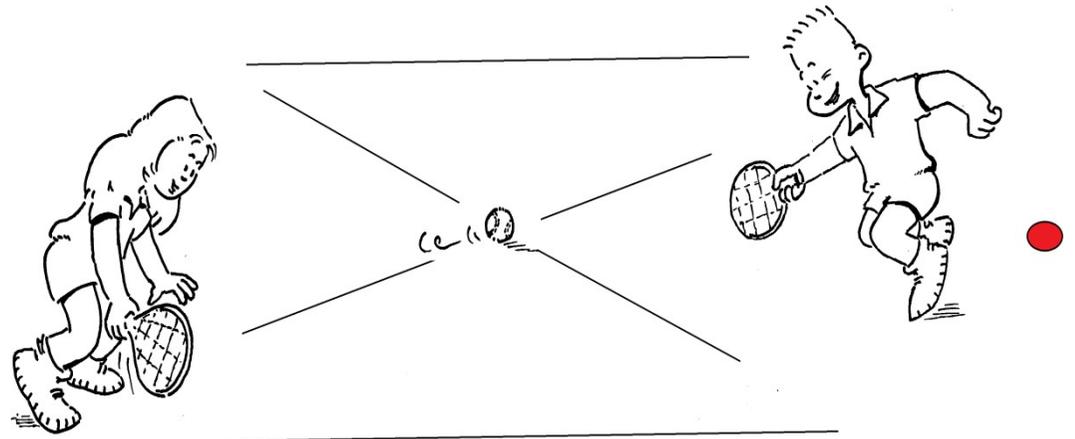
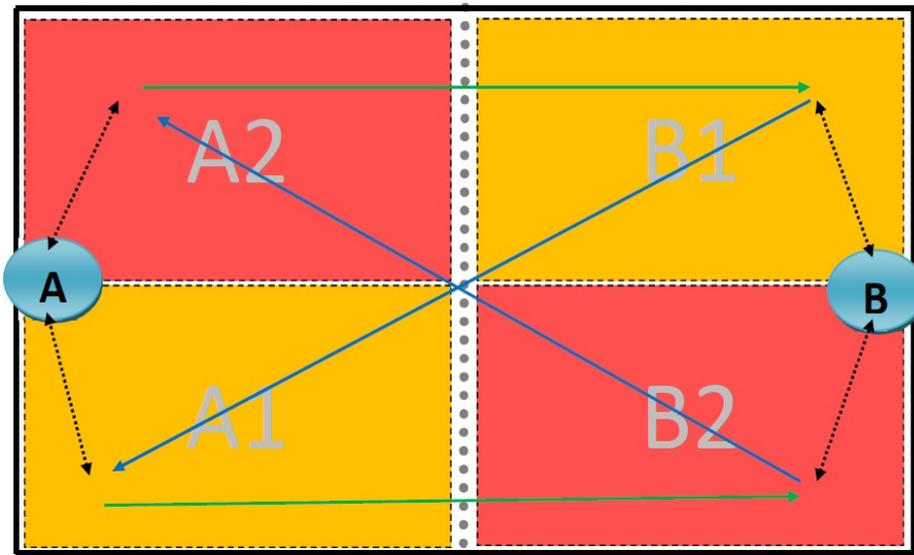
FICHE 4.3			ECHANGER 2D				POUSSER – FAIRE ROULER SE DEPLACER – SE PLACER	
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation					
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables		
<ul style="list-style-type: none"> • Coord.oculo-mot. • Lat • Struct. et org. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp. : espace en 2 dim. • Chnager la dir. d'1 mobile • Coop. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 • 2 Es, 2 rkt, 1b. • TENNIS 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol 	<ul style="list-style-type: none"> • Ech. la b. en la faisant rouler • 1 joueur doit changer la dir. l'Ô ne doit pas la changer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Départ et remplacement des 2 joueurs s/ leur marque au sol. • La b. doit rouler. • A env. en CD, 1X → la zone B1 puis 1X → la zone B2 • B env. CD et en R toujours → la zone A1 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 tour complet (1/2 8) = 1 pt. • 1^{ère} équ. à 10 pts. Changer les rôles à 5 pts. 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : <ul style="list-style-type: none"> -Agrandir/réduire la dist. entre les joueurs -Agrandir/réduire le terrain -Agrandir/réduire les zones • Matériel : <ul style="list-style-type: none"> -Toucher la b. av. 1 ligne qui se trouve dans le terrain • Balles : <ul style="list-style-type: none"> -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... • Statuts : <ul style="list-style-type: none"> -Fixes : part./adv. -Evoluant : Part. puis lorsqu'1 joueur change la structure, les 2 joueurs deviennent adv. et jouent librement • Consignes : <ul style="list-style-type: none"> -Varier les coups : <ul style="list-style-type: none"> -Toujours CD/R -Dans la zone A2 		

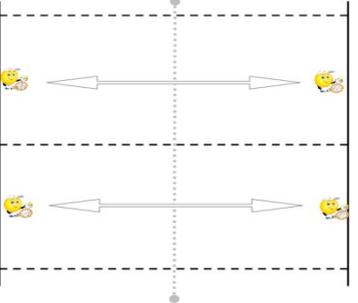


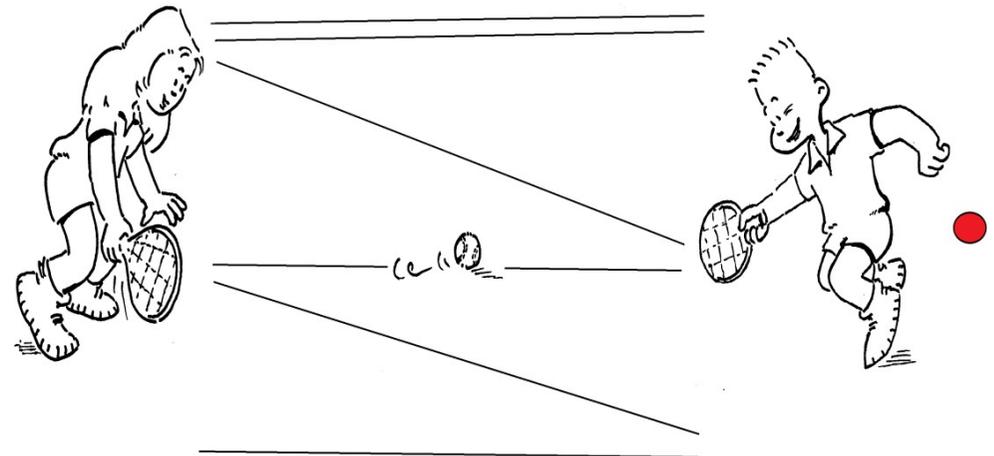
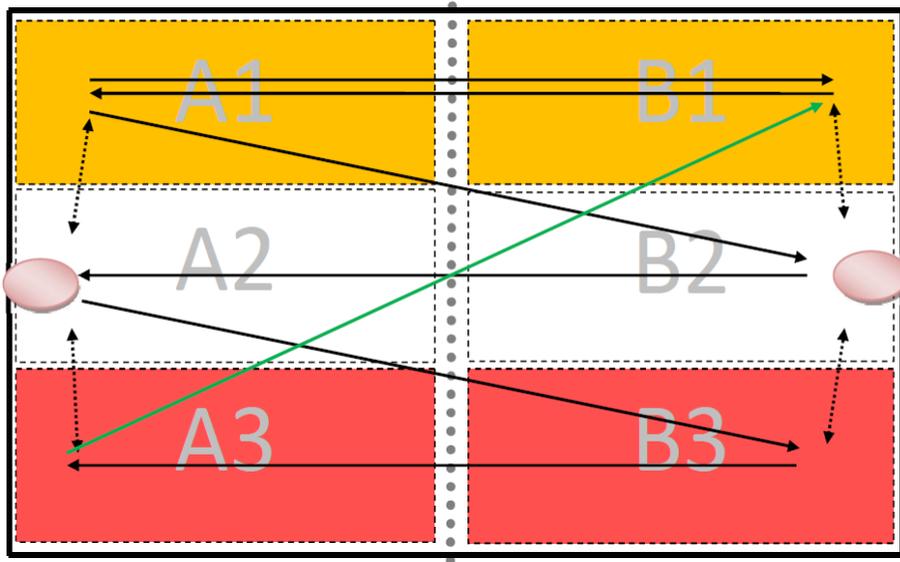
FICHE 4.4			ECHANGER 2D				POUSSER – FAIRE ROULER SE DEPLACER – SE PLACER	
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation					
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables		
<ul style="list-style-type: none"> • Coord.oculo-mot. • Latéralisation • Struct. et org. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp. : espace en 2 dim. • Changer la dir. d'1 mobile • Coop. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 • 2 Es, 2 rkt, 1b. • TENNIS 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol 	<ul style="list-style-type: none"> • Ech. la b. en la faisant rouler • 1 joueur doit changer la dir. l'Ô ne doit pas la changer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Départ et remplacement des 2 joueurs s/ leur marque au sol. • La b. doit rouler. • A env. en CD, 1X → la zone B1 puis 1X → la zone B3 • B env. CD et en rev. toujours → la zone A2 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 tour complet (1/2 8) = 1 pt. • 1^{ère} équ. à 10 pts. Changer les rôles à 5 pts 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : <ul style="list-style-type: none"> -Agrandir/réduire la dist. entre les joueurs -Agrandir/réduire le terrain -Agrandir/réduire les zones • Matériel : <ul style="list-style-type: none"> -Toucher la b. av. 1 ligne qui se trouve dans le terrain • Balles : <ul style="list-style-type: none"> -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... • Statuts : <ul style="list-style-type: none"> -Fixes : part./adv. -Evoluant : Part. puis lorsqu'1 joueur change la structure, les 2 joueurs deviennent adv. et jouent librement • Consignes : <ul style="list-style-type: none"> -Varier les coups : <ul style="list-style-type: none"> -Toujours CD/R -Dans la zone A1/A3 		



FICHE 4.5			ECHANGER 2D				POUSSER – FAIRE ROULER SE DEPLACER – SE PLACER	
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation					
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables		
<ul style="list-style-type: none"> • Coord.oculo-mot. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp. : espace en 2 dim. • Coop. • Changer la dir. d'1 mobile • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 • 2 Es, 2 rkt, 1b. • TENNIS 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol 	<ul style="list-style-type: none"> • Ech. la b. en la faisant rouler et en changeant la dir. à chaque frappe 	<ul style="list-style-type: none"> • Départ et remplacement des 2 joueurs s/ leur marque au sol. • La b. doit rouler. • A reçoit des b. X et doit les renv. // • B reçoit des b. // et doit renv. X 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 tour complet (8) = 1 pt. • 1^{ère} équ. à 10 pts (changer les rôles à 5 pts) 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : <ul style="list-style-type: none"> -Agrandir/réduire la dist. entre les joueurs -Agrandir/réduire le terrain -Agrandir/réduire les zones • Matériel : <ul style="list-style-type: none"> -Toucher la b. av. 1 ligne qui se trouve dans le terrain • Balles : <ul style="list-style-type: none"> -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... • Statuts : <ul style="list-style-type: none"> -Fixes : part./adv. -Evoluant : Part. puis lorsqu'1 joueur change la structure, les 2 joueurs deviennent adv. et jouent librement • Consignes : <ul style="list-style-type: none"> -Varier les coups : <ul style="list-style-type: none"> -Toujours CD/R -1 X CD, 1X R. 		



FICHE 4.6			ECHANGER 2D				POUSSER – FAIRE ROULER SE DEPLACER – SE PLACER			
Objectifs		Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation						
		Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables			
<ul style="list-style-type: none"> • Coord.oculo-mot. • Latéralisation • Struct. et org. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp. : espace en 2 dim. • Coop. • Changer la dir. d'1 mobile • ... 		<ul style="list-style-type: none"> • 2 PAR 2 • 2 Es, 2 rkt, 1b. • TENNIS 	<ul style="list-style-type: none"> • ≠ types de b. • Marques au sol 	<ul style="list-style-type: none"> • Ech. la b. en la faisant rouler et en changeant la dir. à chaque frappe 	<ul style="list-style-type: none"> • Départ et remplacement des 2 joueurs s/ leur marque au sol. • La b. doit rouler. • A doit jouer 1X → la zone B1 puis B2 puis B3 • B doit rejouer dans la zone en face 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 tour complet (8) = 1 pt. • 1^{ère} équ. à 10 pts (changer les rôles à 5 pts) 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain : <ul style="list-style-type: none"> -Agrandir/réduire la dist. entre les joueurs -Agrandir/réduire le terrain -Agrandir/réduire les zones • Matériel : <ul style="list-style-type: none"> -Toucher la b. av. 1 ligne qui se trouve dans le terrain • Balles : <ul style="list-style-type: none"> -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle... • Statuts : <ul style="list-style-type: none"> -Fixes : part./adv. -Evoluant : Part. puis lorsqu'1 joueur change la structure, les 2 joueurs deviennent adv. et jouent librement • Consignes : <ul style="list-style-type: none"> -Varier les coups : <ul style="list-style-type: none"> -Toujours CD/R. -1 X CD, 1X R. -B doit rejouer dans la zone où A s'est déplacé -A est le « meneur » et varie les zones, B doit suivre 			



Sources

Dossier AFT « Cours Animateur Mini-Tennis », édition 2011

Dossier AFT « Le tennis adapté et le milieu scolaire », édition 2012 – Michael Dermience