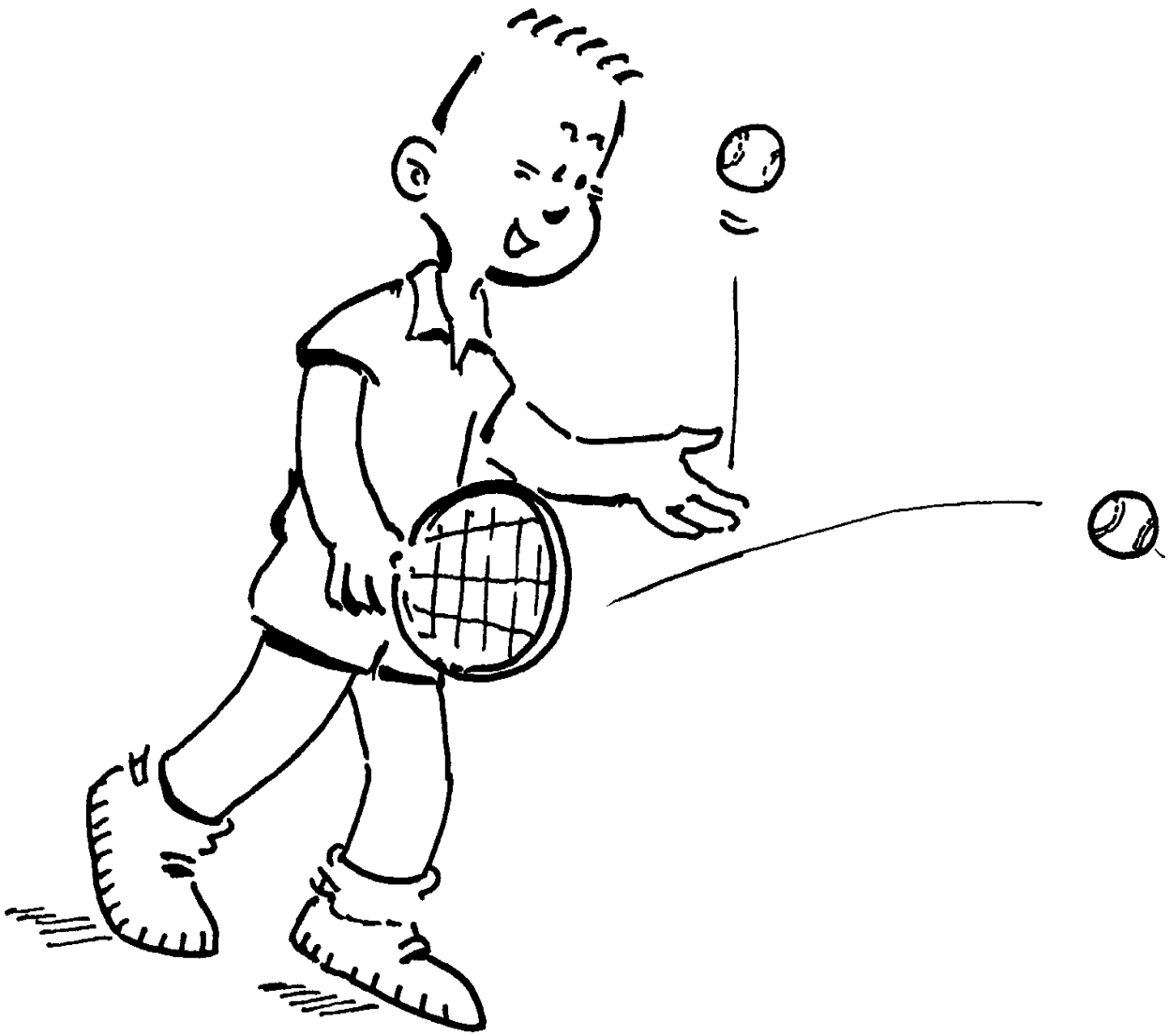
EDUCATION MOTRICE PREPARATOIRE

« FICHES DE JEUX »

1ère édition : Septembre 2011

Mise à jour : Novembre 2012, juin 2014, juin 2016, juin 2017, Janvier 2022



Un des objectifs principaux des modules consacrés au Mini-Tennis de la formation « Animateur » organisée par TWB 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, cet 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 tennis (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 : Sélectionner les fiches en fonction des aptitudes des enfants :

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 des 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 a 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 critères de réussite :

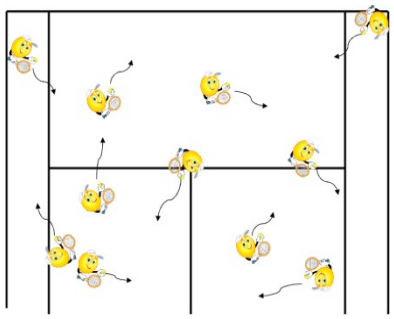
Les critères de réussite permettent également d'adapter et diversifier les jeux en fonction des habilités des enfants. Les objectifs à atteindre doivent être présentés comme des défis simples, réalistes, réalisables, mesurables et accessibles. L'animateur doit faire en sorte que chacun des élèves ait 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 :

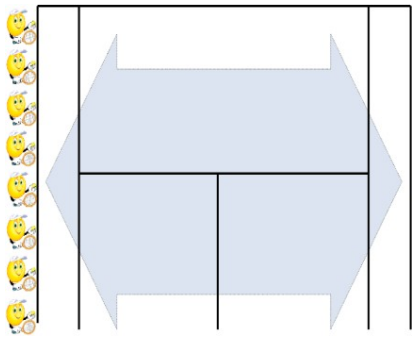
↗= Au-dessus ou par-dessus
↘= En dessous ou par dessous
→= Vers
≠ = Différent
adv.= Adversaire
arr. Arrière
av.= Avant
b.= Balle(s)/ballon(s)
B(s)= bras
c(x).= Cerceau(x)
CD= Coup droit
coll.= Collectif(ve)
coop. = Coopération
coord.= Coordination
Cps.= Corps
cqe= Chaque
D.= Dos
diag.= Diagonal
dépl.=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

Légende des formes d'organisation :

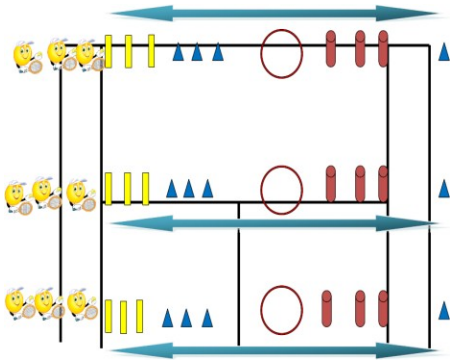
DISPERSION



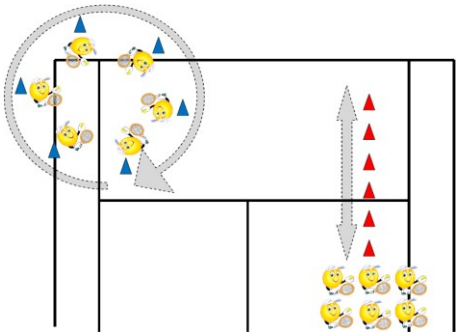
VAGUE



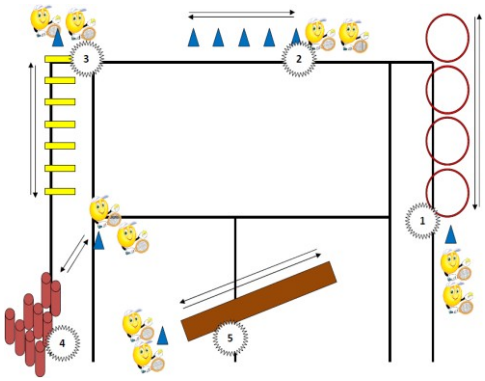
COURSES RELAIS



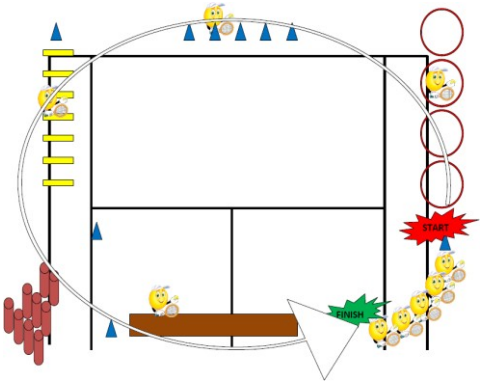
JEUX COLLECTIFS



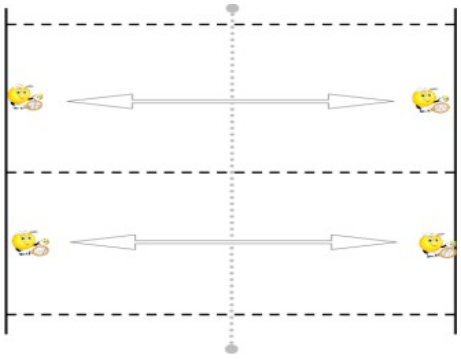
ATELIERS



CIRCUIT



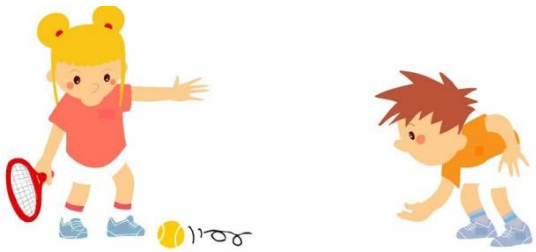
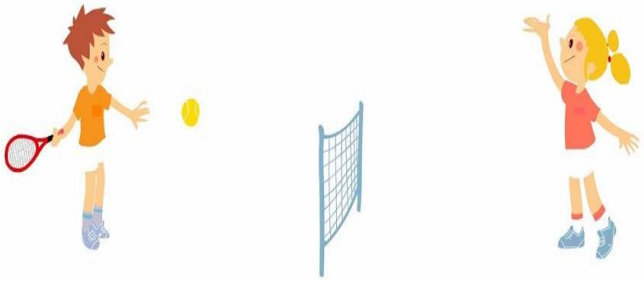
TENNIS



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 :

PORTER 	POUSSER-FAIRE ROULER
JONGLER 	DRIBBLER
ENVOYER 2D 	RENVOYER 2D 
ECHANGER 2D 	ENVOYER 3D
RENVOYER 3D 	ENVOYER-RENVOYER AU-DESSUS DE LA TETE

Plan des fiches :

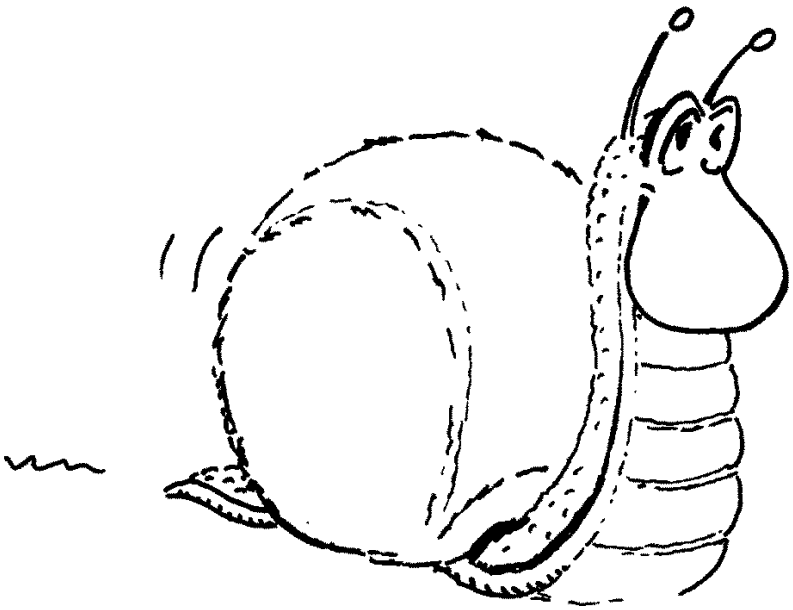
Les couleurs utilisées dans le plan correspondent aux couleurs des fiches.

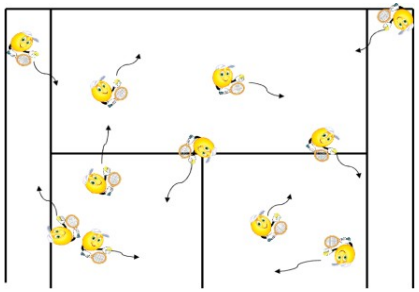
Elles sont classées dans un ordre croissant de difficulté.

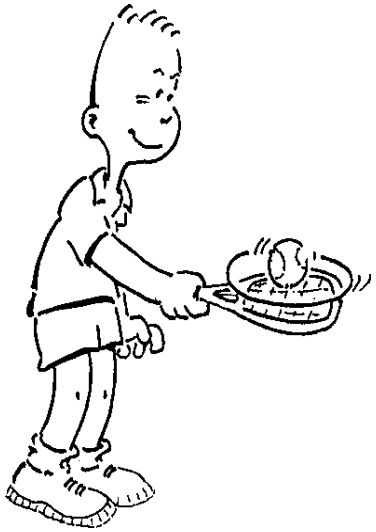
1. **Manipuler**
   - **1.1.** Porter
   - **1.2.** Pousser-Faire rouler
   - **1.3.** Jongler
   - **1.4.** Dribbler

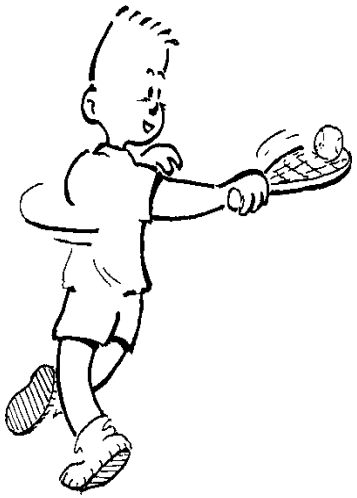
2. **2D**
   - **2.1. Envoyer 2D**
   - **2.2. Renvoyer 2D**
   - **2.3. Echanger 2D**

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**

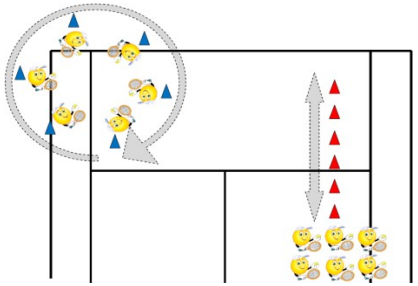


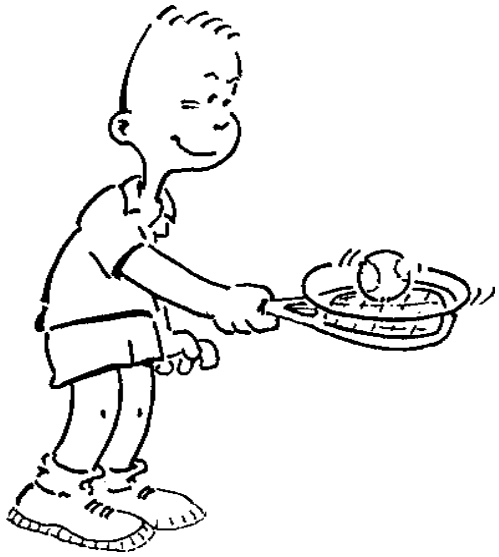
FICHE 1.1.1		MANIPULER	MAINTENIR - PORTER			
Objectifs	**Organisation Matériel**		**Caractéristiques de la situation**			
	Forme de travail	**Matériel**	**But de la tâche**	**Consignes**	**Critères de réussite**	**Variables**
• Mot. fine • Dével. du sch. corp. • Lat. • Coord. oculo-segmentaire • Régulation du tonus postural • …	• INDIV. • 1 E., 1 rkt,1 b. • DISP. 	• ≠ types de b. • cx. • Cônes	• Maintenir 1 b. s/ sa rkt	• D'abord laisser découvrir • Paume de M. porteuse orientée → le haut • Au début sans dépl. puis avec	• Conserver la b. 10 sec. s/ la rkt	• **Terrain** : Dans 1 grand carré ou dans 1 petit c. • **Balles / ballons** : Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle… • **Consignes** : -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…)



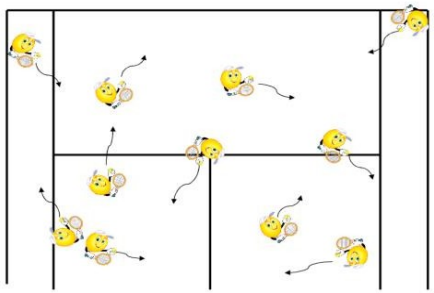


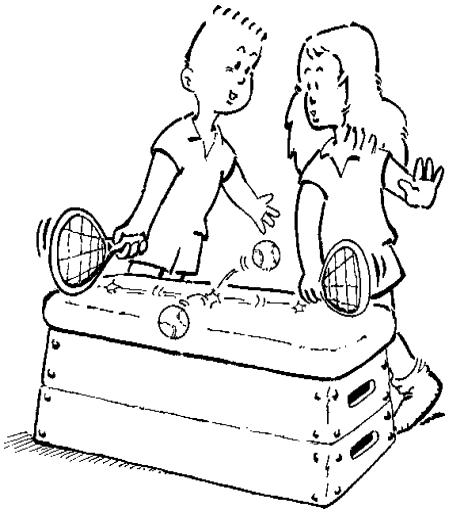
FICHE 1.1.2		MANIPULER	MAINTENIR - PORTER

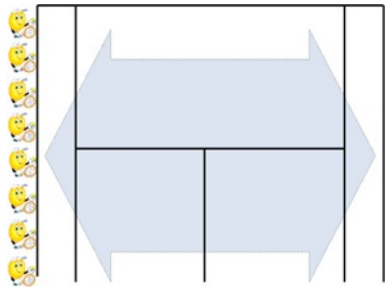
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Mot. Fine • Dével. du sch. corp. • Lat. • Coord. oculo-segmentaire • Régulation du tonus postural • Coop. • …	• JEUX COLL. • 2 équ. 1 b./équ. 1 rkt/joueur 	• ≠ types de b. • Cônes	• 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.	• 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	• 1ère équ.à avoir fait 10 tours d'horloge	• **Balles / ballons** : -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** : -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 ?



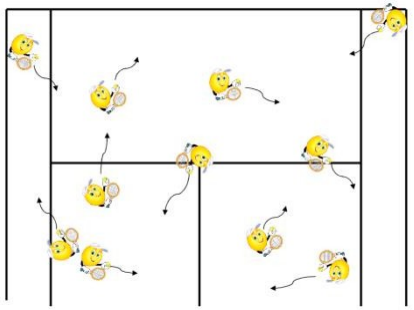
FICHE 1.2.1		MANIPULER	POUSSER – FAIRE ROULER / SE DEPLACER

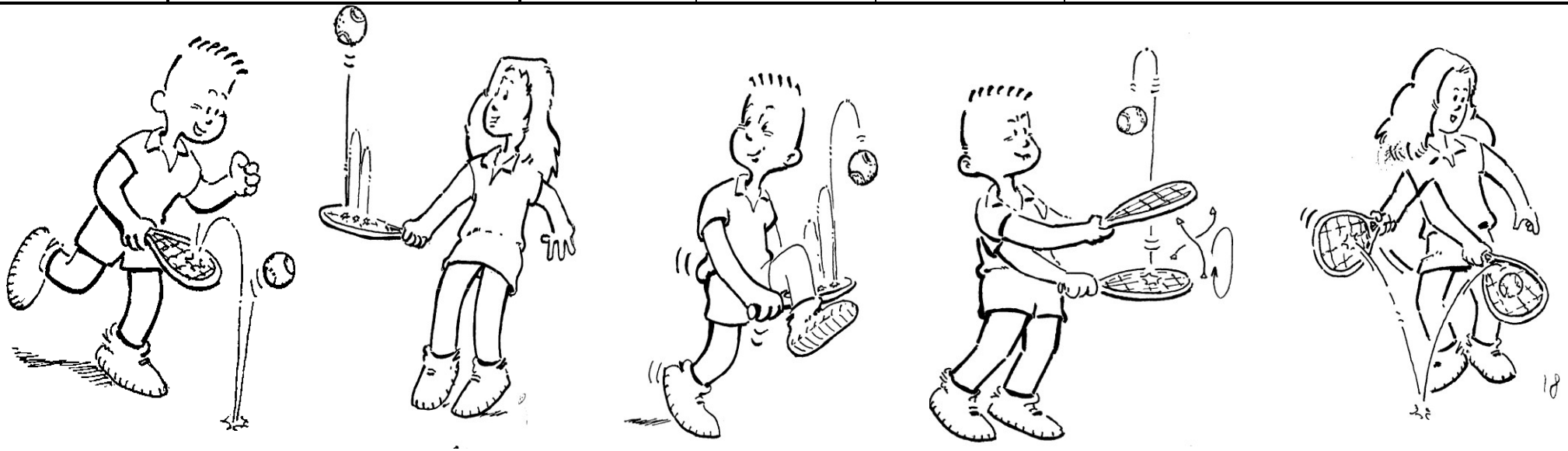
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Mot. fine • Lat. • Struct. spat. • Se situer par rapport à un objet. Se mouvoir en fct. d'1 objet. • Struct. spatio-temp. • …	• INDIV. • 1 E,1 rkt., 1b. • DISP. 	• ≠ types de b. • cx. • Cônes	• Faire rouler la b. au sol avec la rkt en la contrôlant.	• D'abord laisser découvrir • Paume de M porteuse orientée → l'avant • Dépl. lent	• Garder le contact « b.-rkt » (pas d'écart entre la b. et la rkt)	• **Balles / ballons** : Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. de molle… • **Consignes** : -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** : -Avec cx. de ≠ couleurs au sol : -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 : -L'E et la b. passent du même côté / opposé du cône -S/ des plinths ou des bancs (Notion de hauteur d'impact)



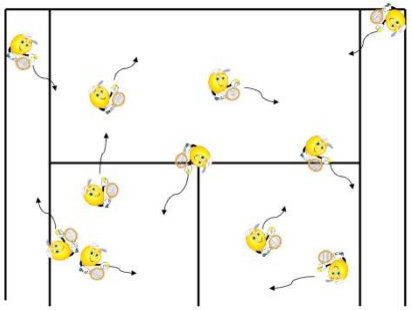
FICHE 1.2.2		MANIPULER	POUSSER – FAIRE ROULER / SE DEPLACER			
Objectifs	**Organisation Matériel**		**Caractéristiques de la situation**			
	Forme de travail	**Matériel**	**But de la tâche**	**Consignes**	**Critères de réussite**	**Variables**
• Mot. fine • Latéralité • Intégration du sch. corp. • Coord. oculo-segmentaire • Se situer par rapport à un objet. Se mouvoir en fct. d'1 objet. • Struct. spatio-temp. • …	• VAGUE • INDIV. • 1 E.,1 rkt., 1 b. 	• ≠ types de b. • Cx. • Cônes	• Faire rouler la b. au sol avec la rkt en la contrôlant.	• D'abord laisser découvrir • Paume de M porteuse orientée → l'avant • Dépl. lent	• Garder le contact « b.-rkt » (pas d'écart entre la b. et la rkt) • Traverser le terrain en ligne droite et s'arrêter dans le couloir	• **Balles / ballons** : Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. de molle… • **Consignes** : -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) - x pas en R, x pas en CD -1ère partie en CD, changer au milieu -Ep. du B. pousseur derr. la b. (Notion pt. d'impact) • **Matériel** : -Avec des cônes : - Slalom entre les cônes - L'E et la b. passent du même côté / opposé du cône

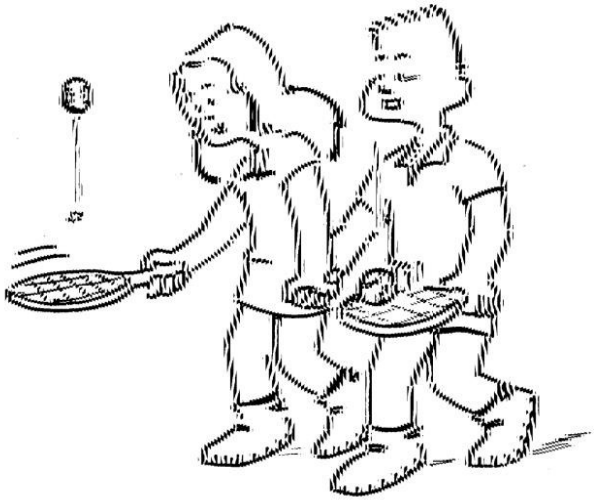
FICHE 1.3.1		MANIPULER	JONGLER / SE DEPLACER

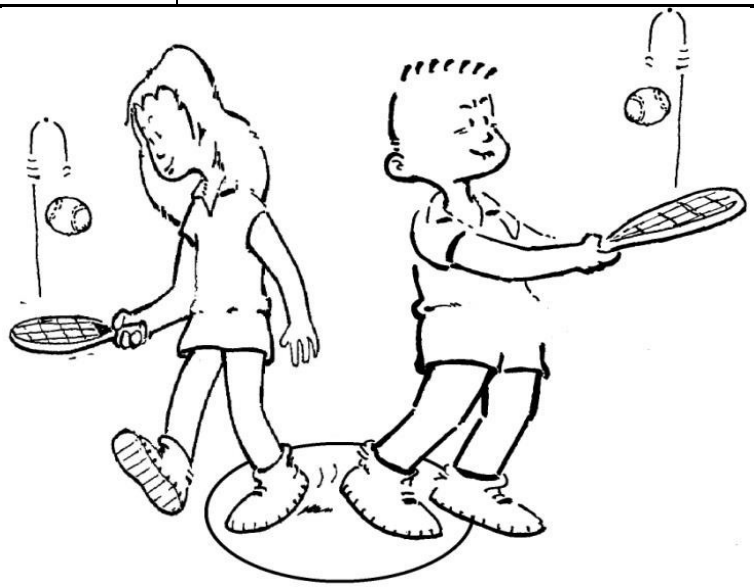
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Mot. fine • Lat. • Struct. spat. • Se situer par rapport à 1 objet. • Se mouvoir en fct. d'1 objet. • Coord. oculo-segmentaire • Intervenir efficacement pour construire la réalité mat. • …	• INDIV. • 1 E, 1 rkt.,1 b. • DISP. 	• ≠ types de b. • cx.	• Frapper la b. → le haut ; laisser faire 1 seul rebond à la b. entre chaque contact b.-rkt.	• D'abord laisser découvrir • D'abord s/ place puis avec dépl. • Paume de M frappeuse orientée → haut	• Jongler 10 x de suite	• **Balles / ballons** : -Avec 1 b. mousse, 1 B. paille, 1 b. molle… -Avec 1 Ô b. à pousser avec le P. • **Consignes** : -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** : -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 Paume / D

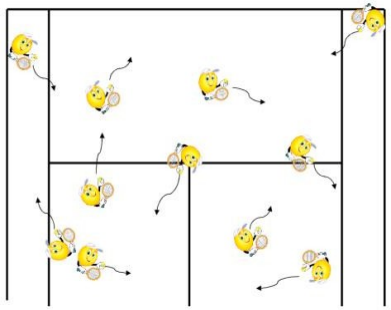


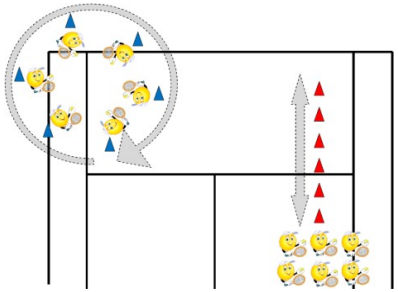
FICHE 1.3.2		MANIPULER	JONGLER / SE DEPLACER

Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Mot. fine • Lat. • Struct. Spat.. • Se mouvoir en fct d'1 objet. • Coord. oculo-segmentaire • Intervenir efficacement pour construire la réalité mat. • Coop. • …	• 2 PAR 2 • 1 E., 1 rkt.1 b. • DIS. 	• ≠ types de b. • Cx • Cônes	• 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.	• Paume de M. porteuse orientée → le haut. • Se déplacer en restant en binôme (tenir par la M.) et garder le contrôle de sa b.	• Cqe équ. commence le jeu avec 3 vies. L'équ. qui rate perd 1 pt. Quelle équ. sera la dernière ?	• **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…



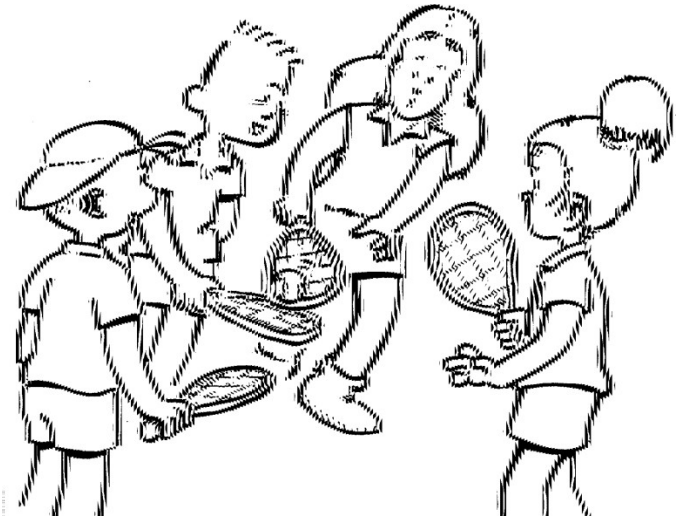


FICHE 1.4.1		MANIPULER	DRIBBLER / SE DEPLACER			
Objectifs	**Organisation Matériel**		**Caractéristiques de la situation**			
	Forme de travail	**Matériel**	**But de la tâche**	**Consignes**	**Critères de réussite**	**Variables**
• Mot. fine • Lat. • Struct. spat. • Se situer par rapport à 1 objet. • Se mouvoir en fct. d'1 objet. • Coord. oculo-segmentaire • Intervenir efficacement pour construire la réalité mat. • …	• INDIV. • 1 E, 1 rkt.,1 b. • DISP. 	• ≠ types de b. • cx. • Cônes	• Frapper la b. → le sol. 1 seul rebond entre cqe contact b.-rkt.	• D'abord laisser découvrir • D'abord s/ place puis avec dépl. • Paume de M porteuse orientée → le bas	• Dribbler 10 x de suite.	• **Balles / ballons** : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle… -Avec 1 Ô b. à pousser avec le P. • **Consignes** : -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** : -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 côté d'action (Paume / dos) -Avec des cônes : Slalomer, tourner autour…

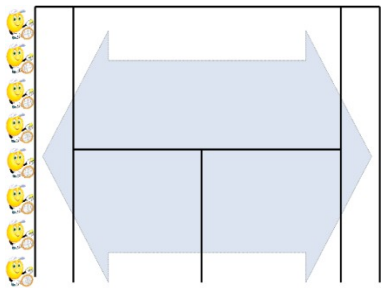
FICHE 1.4.2		MANIPULER	DRIBBLER / SE DEPLACER			
Objectifs	**Organisation Matériel**		**Caractéristiques de la situation**			
	Forme de travail	**Matériel**	**But de la tâche**	**Consignes**	**Critères de réussite**	**Variables**
• Mot. fine • Latéralité • Intégration du sch. corp. • Se mouvoir en fct. d'1 objet. • Coord. oculo-segmentaire • Intervenir efficacement pour construire la réalité mat. • Coop. • …	• JEUX COLL. • 2 équ. 1 b./équ. • 1 rkt/joueur 	• ≠ types de b. • Cx. • Cônes	• **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.	**Equ. A** : • Paume de M porteuse orientée → le bas • Passer à l'ext. des cônes **Equ. B** : • Si la b. tombe, recommencer au début de l'horloge Changer les rôles	• L'équ. qui met le - de min. pour faire slalomer tous ses joueurs gagne.	• **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.

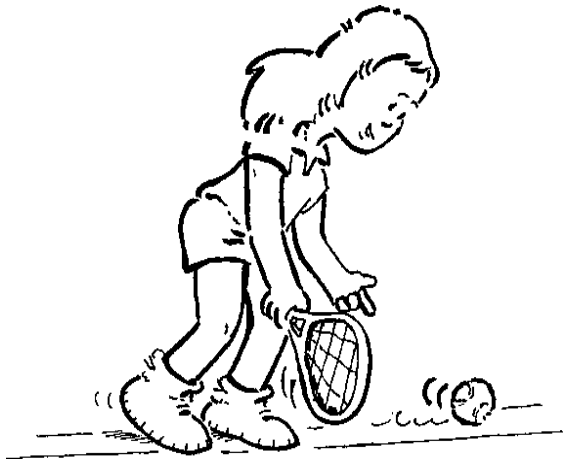
A

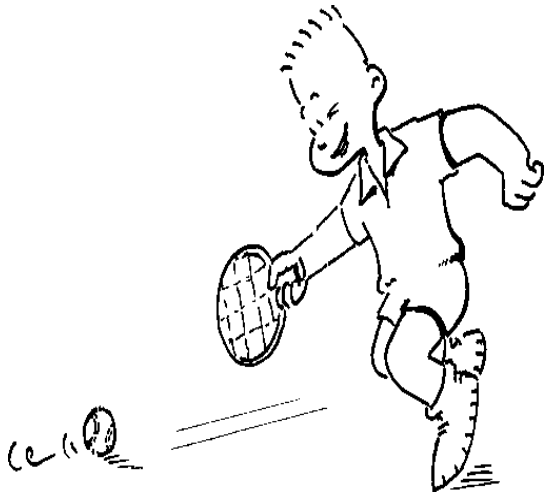
B



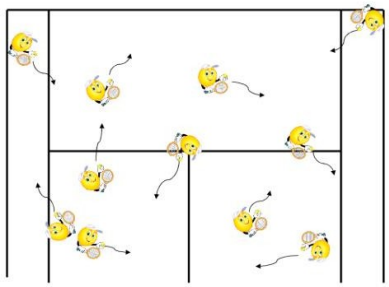
FICHE 2.1.1		ENVOYER 2D	PROJETER – FAIRE ROULER / SE DEPLACER – SE PLACER – S'EQUILIBRER

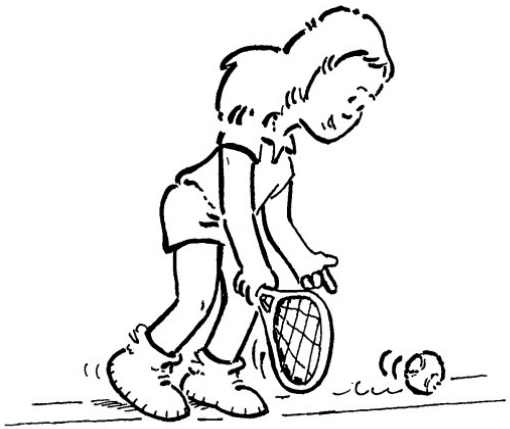
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Coord. oculo-motr. • Inhibition mot. • Recherche d'états stables • Lat. • Org. de l'espace en fct des repères fixes et mobiles • Struct.spatio-temp. Espace en 2 dim. • …	• VAGUE • INDIV. • 1 E.,1 rkt., 1 b. 	• ≠ types de b. • Cônes • Marques sol	• Env. sa b. → l'av. dans 1 zone en la faisant rouler, courir, dépasser la b. et l'arrêter dans ladite zone.	• 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.	• Faire rouler → l'Ô couloir et l'arrêter avec le P. entre les 2 lignes du couloir = 1 pt. • 1er à 3 pts.	• **Terrain** : -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 mvt** : Imposer une zone de passage du joueur. • **Balles / ballons** : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle… -Avec 2 b. de taille et/ou de couleur ≠ : -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 côté de la b. et dévier sa traj. à l'aide d'1 Ô b. + petite. • **Consignes** : -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

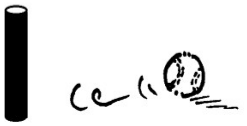




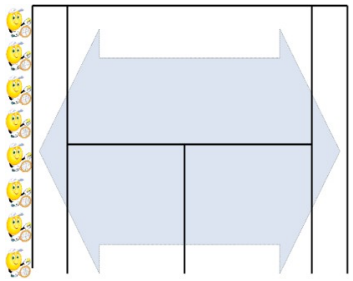
FICHE 2.1.2		ENVOYER 2D	PROJETER – FAIRE ROULER / SE DEPLACER – SE PLACER – S'EQUILIBRER

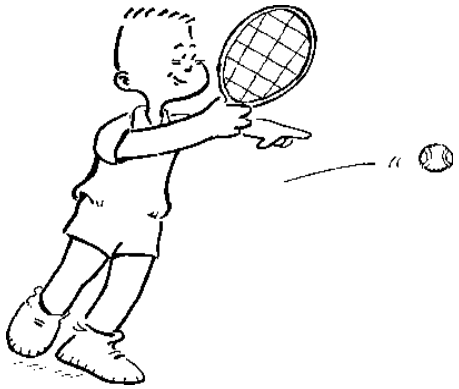
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Coord. oculo-mot. • Lat. • Org. de l'espace en fct des repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp. Espace en 2 dim. • Donner 1 dir. précise à 1 mobile. • …	• INDIV. (Ou 2 PAR 2) • 1 E., 1 rkt.,1 b. • DISP. 	• ≠ types de b. • cx. • Cônes • Tubes de b. vide	• Env. sa b. en la faisant rouler → des cônes disposés au sol	• La b. ne peut pas rebondir, elle doit rouler au sol • Env. la b. pour toucher 1 cône puis récupérer sa b.	• 1 cône touché = 1 pt. • 1er joueur à 10 Pts.	• **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

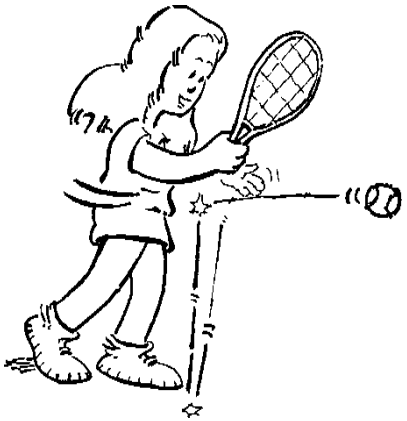




FICHE 2.2.1		ENVOYER 3D	FRAPPER SE DEPLACER – SE PLACER – S'EQUILIBRER

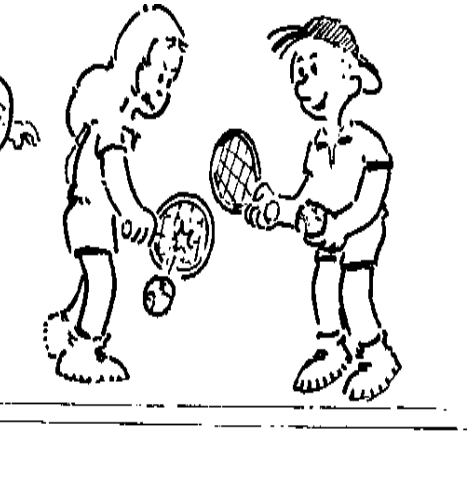
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Coord. oculo-mot. • Inhibition mot. • Recherche d'états stables • Lat. • Org. de l'espace en fct. des repères fixes et mobiles. • Struct. spatio-temp. : espace en 3 dim. (Sollicitations perceptivo-mot.) • …	• INDIV. • 1 E., 1 rkt., 1 b. • VAGUE 	• ≠ types de b. • Cx • Cônes	• Env. sa b. → 1 zone (d'1 couloir à l'Ô) ; courir et contrôler (arrêter, jongler) la b. dans ladite zone.	• 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.	• Si consigne respecter = 1 pt. • Combien de pts en 3 allers-retours ?	• **Terrain** : -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** : -Imposer 1 zone de passage pour le joueur -≠ formes de dépl. pendant que la b. vole : -La dépasser ; faire 1 pont avec ses Js. (De D., de face) -La dépasser ; passer ↘ ou la faire passer dans 1 c. • **Balles/ ballons** : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b.molle… -Avec 2 b. de taille et/ou de couleur ≠ : -Env. 1 bleue puis 1 rouge ; inverse pour arrêter -Env. 1 grosse puis 1 petite ; inverse pour arrêter -Env. en 2D 1 1ère ; env. en 3D une 2nd ; arrêter la 1ère avec le P. et la 2nd en jonglant. • **Consignes** : -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. : -lancer à la M dans une zone (à dr., à gch., dev., derr.) -1er env. en CD puis 2nd (CD ou R) -Jongler (1x, 2x…) puis env.

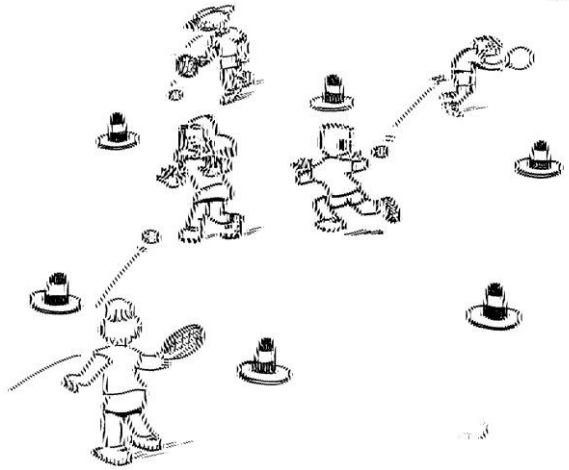


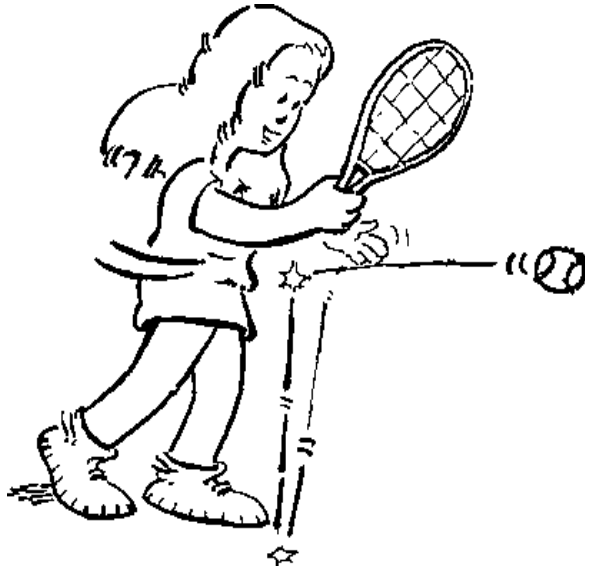


FICHE 2.2.2		ENVOYER 3D	FRAPPER

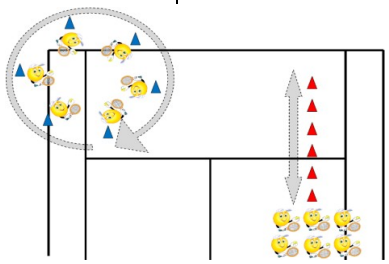
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Coord. oculo-mot. • Lat. • Org. de l'espace en fct. des repères fixes et mobiles. • Struct. spatio-temp. : espace en 3 dim. • Imprimer une traj. à un mobile • Coop. • …	• JEUX COLL. • 2 équ. L'équ. A avec 1 rkt. par joueur, l'équ. B sans rkt.	• ≠ types de b. • Marques au sol ou cônes (zone interdite)	• Env. sa b. et toucher les membres de l'équ. adv. (B) qui se trouvent dans une zone « interdite »	• Départ à l'arrêt à l'ext. de la zone adv. • Env. la b. après 1 rebond • Toucher l'adv. (B) ↘ niveau de la ceinture	• Toucher 1 joueur adv. = 1 pt. • Quelle est l'équ. qui obtient le plus de pts en 3 min. ?	• **<u>Terrain</u>** : -Agrandir/réduire la zone interdite • **<u>Balles/ ballons</u>** : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle (pas de b. dure !!) • **<u>Consignes pour A</u> :** -Env. en CD / R -Avant d'env. en 3D la b. : -lancer à la M → 1 zone (à dr., à gch., dev., derr.) -1 1er envoi pour soi-même en CD puis un 2nd (CD ou R) -Jongler (1x, 2x…) puis env. • **<u>Consignes pour B</u>:** -Se protéger avec les Ms, les Ps, une rkt.…

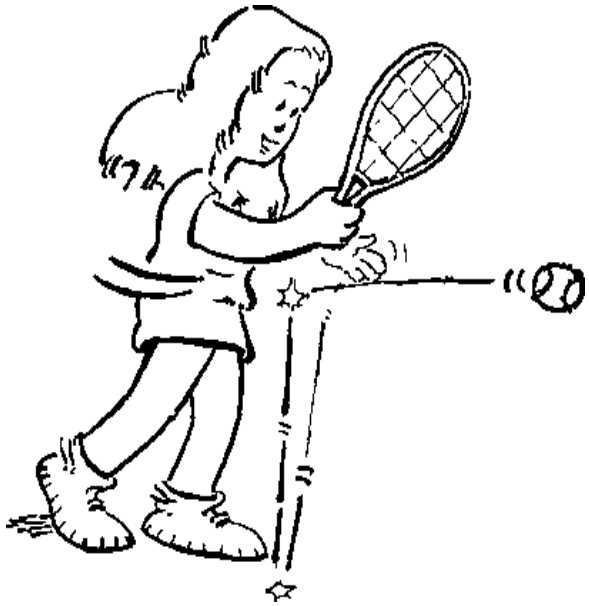


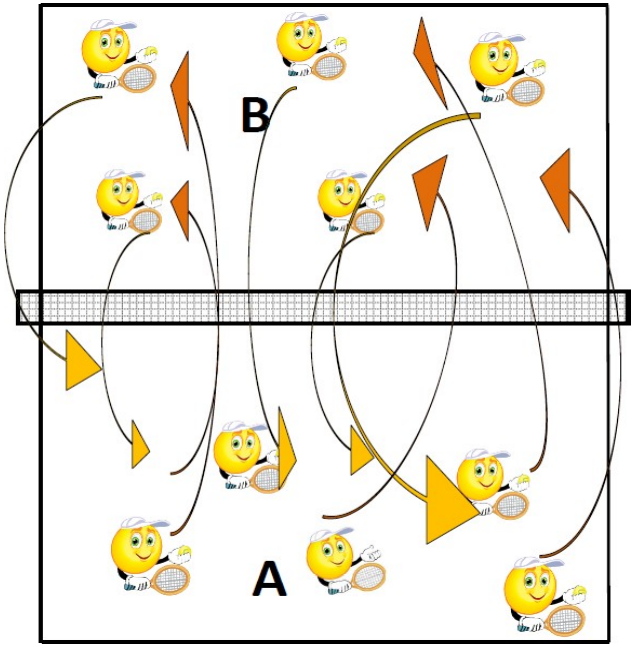




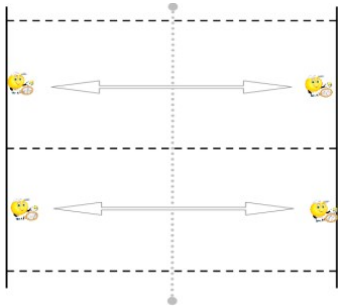
FICHE 2.2.3		ENVOYER 3D	FRAPPER

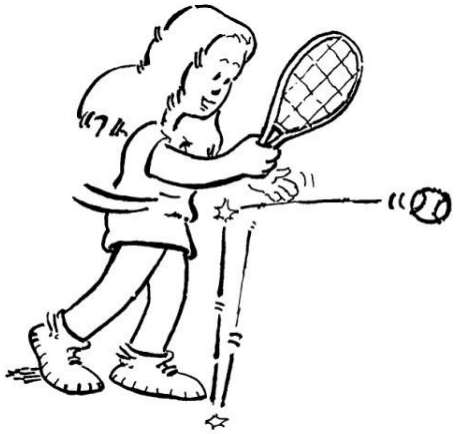
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Coord. oculo-mot. • Lat. • Org. de l'espace en fct. des repères fixes et mobiles. • Struct. spatio-temp. : espace en 3 dim. • Imprimer une traj. à 1 mobile • Coop. • …	• JEUX COLL. • 2 équ. A & B • 1 rkt par joueur 	• Terrain de 24m • ≠ types de b. • 1 c.	• Pendant 3 min., tenter de vider son territoire en env. avec son CD les b. dans le territoire adv.	• 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	• Quelle est l'équ. qui a le - de b. dans son territoire après les 3 min.?	• **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 1er env. pour soi-même en CD puis 1 2nd (CD ou R) -Jongler (1x, 2x…) puis env.

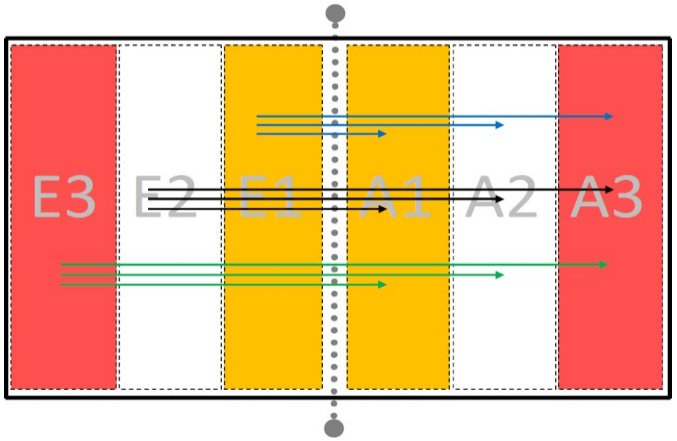


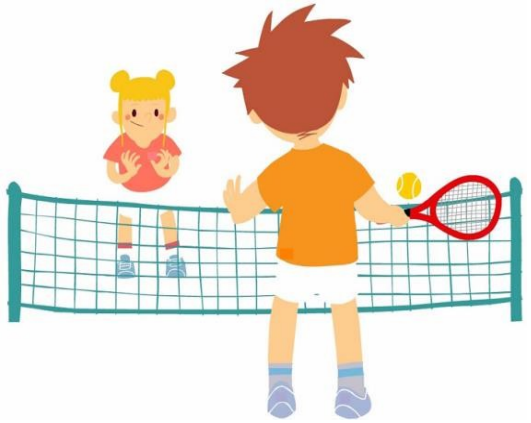


FICHE 2.2.4		ENVOYER 3D	FRAPPER ATTRAPER SE DEPLACER – SE PLACER – S'EQUILIBRER

Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• 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. (sollicitations perceptivo-mot.) • Imprimer 1 traj. à 1 mobile • …	• 2 PAR 2 • 2 Es., 1 rkt, 1 b. • TENNIS 	• ≠ types de b. • Filet • Cônes • Cx. • Marques au sol • Terrain divisé en 3 zones (longueur)	• Env. sa b. ↗ d'1 obst. → son part. qui doit l'attraper avec les Ms. dans 1 zone.	• 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	• Respect des consignes = 1 pt. • 1ère équ. à 6 pts.	• **Terrain** : -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** : -Varier les actions de A: s/ 1 P., dev. le V., à côté, 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 côté 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** : -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 : -1 ex. (avec consignes précisées) sur chaque terrain -A l'aller en CD et au retour en R ou l'inverse. • **Matériel** : -Varier le mat. pour attraper la b. (cône, housse, c., casquette…)

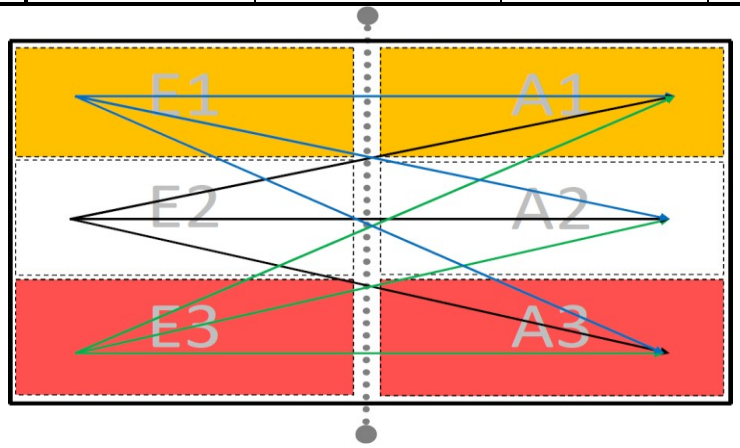


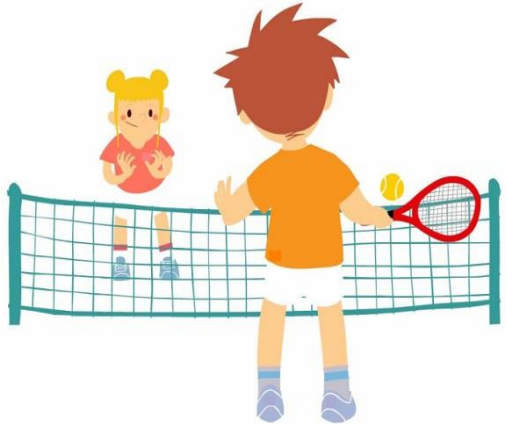


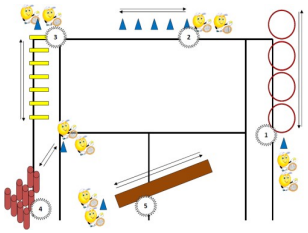


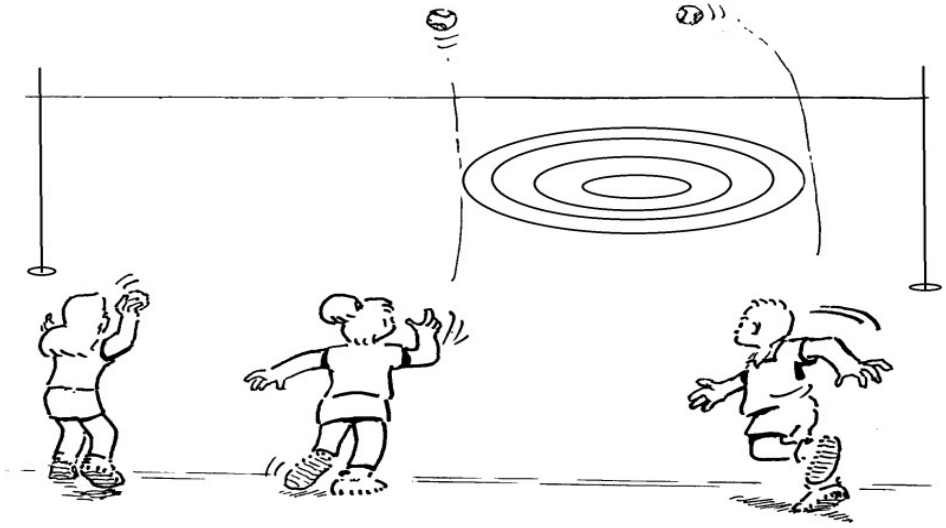
FICHE 2.2.5		ENVOYER 3D	FRAPPER – PROJETER ATTRAPER SE DEPLACER – SE PLACER – S'EQUILIBRER

Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• 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. (sollicitations perceptivo-mot.) • Imprimer 1 traj. à 1 mobile…	• 2 PAR 2 • 2 Es,1 rkt, 1 b. • TENNIS	• ≠ types de b. • Filet, rubalise • Cônes • Cx • Marques au sol • Terrain divisé en 3 zones (largeur)	• Env. sa b. ↗ d'1 obst. → son part. qui doit l'attraper avec les Ms dans 1 zone.	• 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	• Respect des consignes = 1 pt. • 1ère équipe à 6 pts.	• **Terrain** : -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** : -Varier les actions de A: s/ 1 P., dev. le V., à côté, 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 côté 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** : -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** : -Varier le mat. pour attraper la b. (cône, housse, c., casquette…)



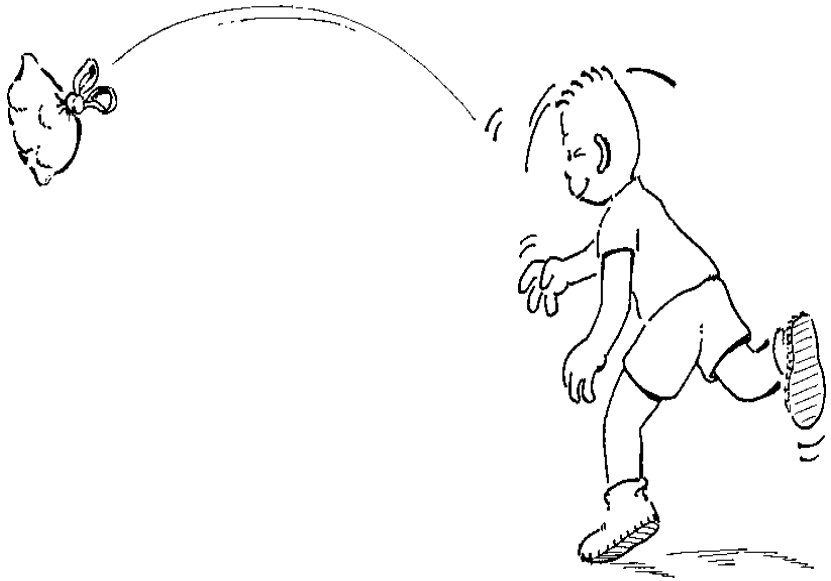


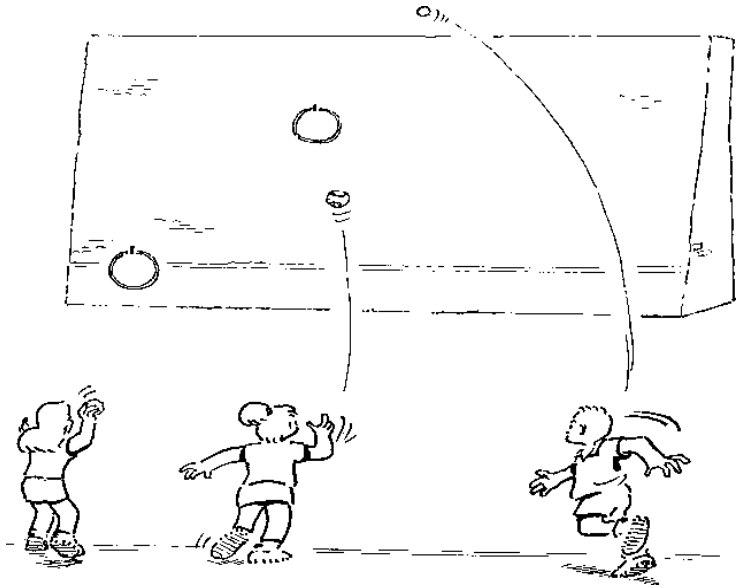
FICHE 2.3.1		ENVOYER 3D	LANCER A BRAS CASSE (au-dessus de la tête)			
Objectifs	**Organisation Matériel**		**Caractéristiques de la situation**			
	Forme de travail	**Matériel**	**But de la tâche**	**Consignes**	**Critères de réussite**	**Variables**
• Coord. dyn. gén. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • • Imprimer 1 traj. à 1 mobile…	• INDIV. ou • ATELIER 	• ≠ types de b. • Marques au sol • Poteaux • Cordes ou rubalise • Chaussette lestée	• Env. la b. à la M ↗ d'1 obst. élevé (2 poteaux et 1 corde ou rubalise) vers 1 zone cible, type plastron de tir à l'arc (disposée au sol).	• 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.	• B. dans la cible = de 1 à 5 pts. • Combien de pts avec 10 balles ?	• **Terrain** : -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. • **Balle/ballons** : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle -Changer de b. après 3 lancers, après cqe lancer… • **Consignes** : -Varier la pos. de départ : -P gch. dev., -P dr. dev., -Pointes de P. face à la cible -A Gx. • **Matériel** : -Monter descendre l'obst. (Corde) -Lancer 1 chaussette lestée

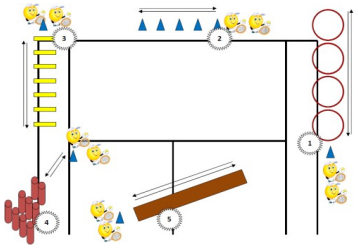


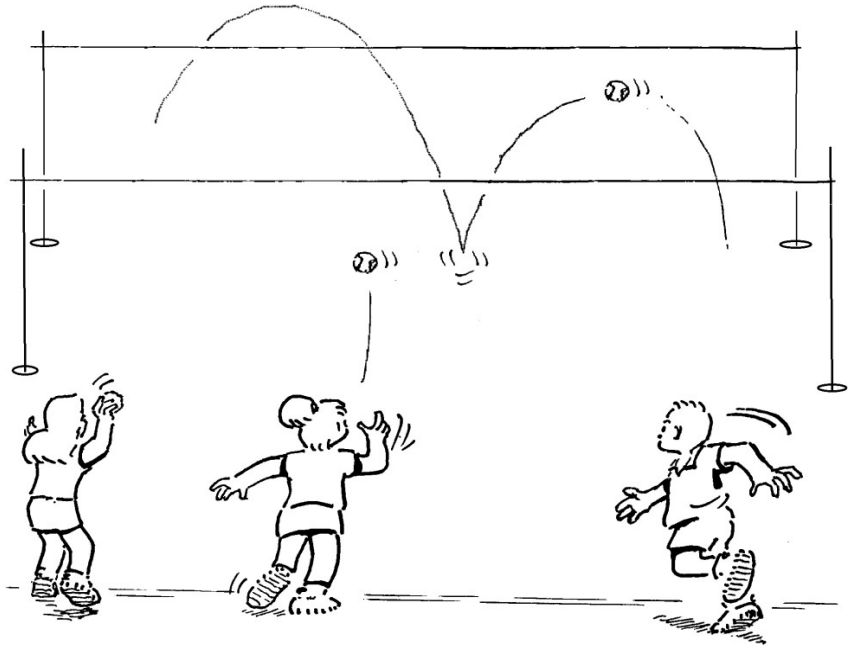
FICHE 2.3.2		ENVOYER 3D	LANCER A BRAS CASSE (au-dessus de la tête)

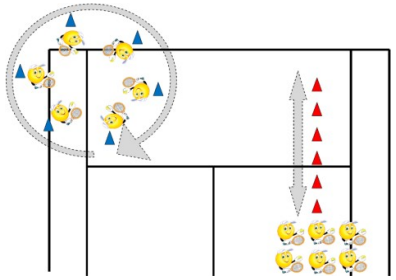
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Coord. dyn. gén. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Imprimer 1 traj. à 1 mobile • …	• INDIV. ou • ATELIER	• ≠ types de b. • B. lestée • Marques au sol • Grande aire de jeu • cx.	• Lancer le + loin possible par ↗ de la T.	• Départ à l'arrêt derr. 1 ligne. • Chacun à son tour, lancer à B. cassé le + loin possible	• Celui qui lance le + loin gagne.	• **Balle/ballons** : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle… -Avec 1 chaussette lestée • **Consignes** : -Jeu du « gagne terrain » avec b. lestée. Lancer le + loin possible. Combien de lancers vais-je devoir faire pour traverser le terrain ? • **Matériel** : -Mur : -Disposer des cibles sur 1 mur et lancer le + haut possible -Lancer la b. le + fort possible contre le mur pour qu'elle revienne le + loin possible (matérialiser des zones)

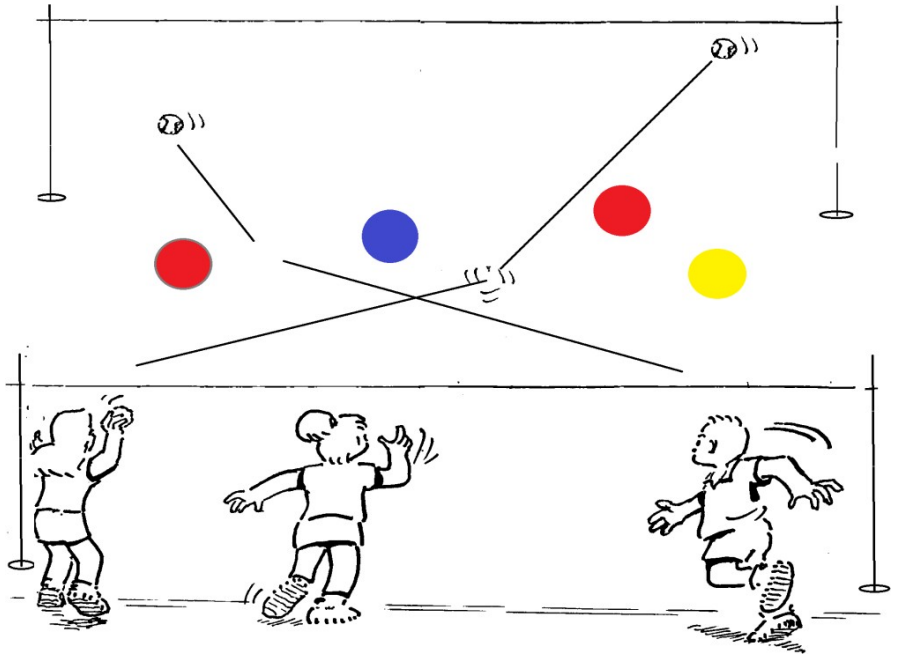


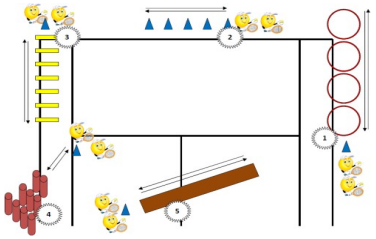


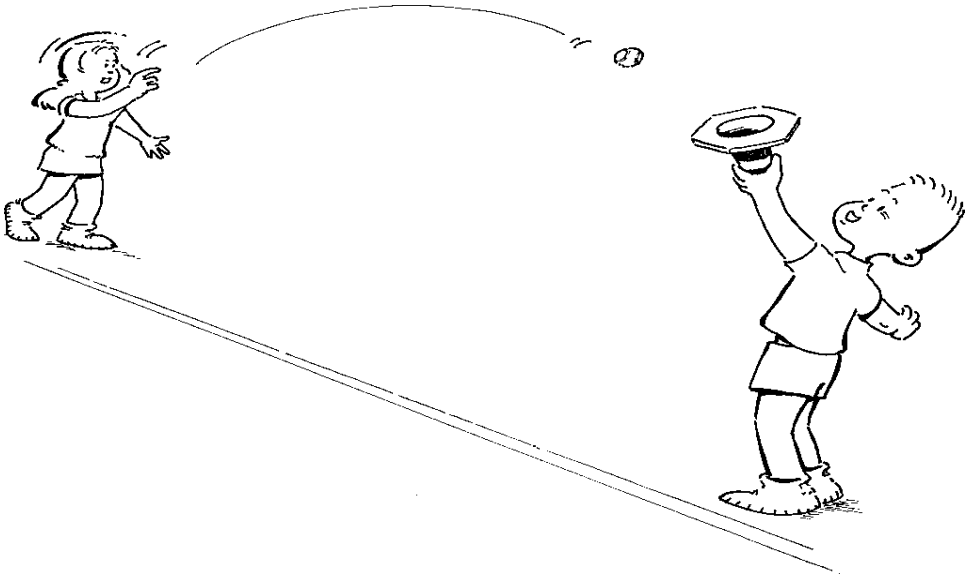
FICHE 2.3.3		ENVOYER 3D	LANCER A BRAS CASSE (au-dessus de la tête)			
Objectifs	**Organisation Matériel**		**Caractéristiques de la situation**			
	Forme de travail	**Matériel**	**But de la tâche**	**Consignes**	**Critères de réussite**	**Variables**
• Coord. dyn. gén. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct. de repères fixes et mobiles • Imprimer 1 traj. à 1 mobile • …	• INDIV. ou • ATELIER 	• ≠ types de b. • Marques au sol • Poteaux • Rubalise	• 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.	• Départ à l'arrêt derr. 1 ligne • Lancer à B. cassé • La b. doit franchir le 1er obst. ; rebondir puis franchir le 2ème obst.	• Consignes respectées = 1 pt. • Combien de pts avec 10 b. ?	• **Balle/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 1er/2ème (les 2) obst. -Agrandir/réduire l'espace entre les 2 obst.

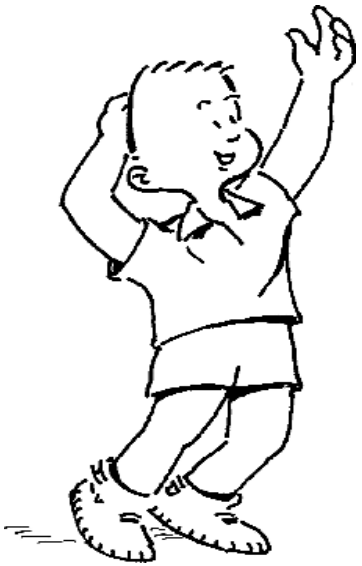


FICHE 2.3.4		ENVOYER 3D	LANCER A BRAS CASSE (au-dessus de la tête)			
Objectifs	**Organisation Matériel**		**Caractéristiques de la situation**			
	Forme de travail	**Matériel**	**But de la tâche**	**Consignes**	**Critères de réussite**	**Variables**
• Coord. oculo-mot. • Lat. • Org. de l'espace en fct. des repères fixes et mobiles. • Struct. spatio-temp. : espace en 3 dim. • Imprimer 1 traj. à 1 mobile • Coop. • …	• JEUX COLL. • 2 équ. face à face derr. 1 fil haut 	• ≠ types de b. • Fil (hauteur d'Eps.)	• Env sa b. pour toucher les Ô qui se trouvent au sol dans la zone « interdite » et les faire franchir la ligne adv.	• Départ à l'arrêt à l'ext. derr. le fil • Env. la b. ↗ du fil et percuter les b. au sol pour les faire rouler • Aller rechercher des « munitions » et recommencer	• 1 b. qui franchit la ligne adv.=1 pt. • Quelle est l'équ. qui obtient le plus de pts en 3 min. ?	• **<u>Terrain</u>** : -Agrandir/réduire la zone interdite • **<u>Balles/ ballons</u>** : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle (pas de b. dure) • <u>Matériel</u> : -Monter/descendre le fil -Mettre des obst. dans la zone interdite.

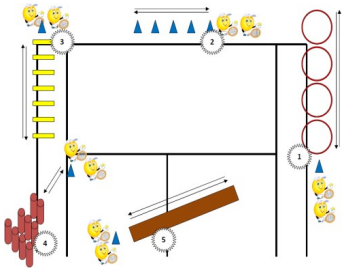


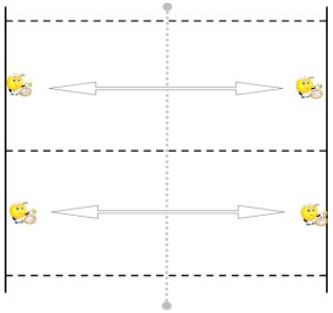
FICHE 2.3.5		ENVOYER 3D	LANCER A BRAS CASSE (au-dessus de la tête) ATTRAPER			
Objectifs	**Organisation Matériel**		**Caractéristiques de la situation**			
	Forme de travail	**Matériel**	**But de la tâche**	**Consignes**	**Critères de réussite**	**Variables**
• Coord. dyn. gén. • Coord. oculo-mot. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct. de repères fixes et mobiles • Imprimer 1 traj. à 1 mobile • …	• 2 PAR 2 ou • ATELIER 	• ≠ types de b. • Marques au sol • Cônes	• Lancer par ↗ de la T. 1 b. → son part.	• 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	• b. dans le cône = de 1 pt. • Combien de pts avec 10 b. ?	• **Terrain** : -Agrandir/réduire la dist. entre les 2 joueurs • **Balle/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. 1ère 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…

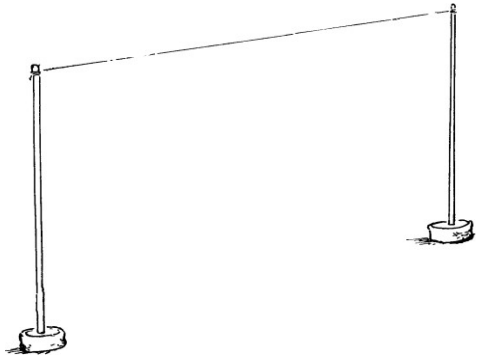




FICHE 2.3.6		ENVOYER 3D	LANCER A BRAS CASSE (au-dessus de la tête)

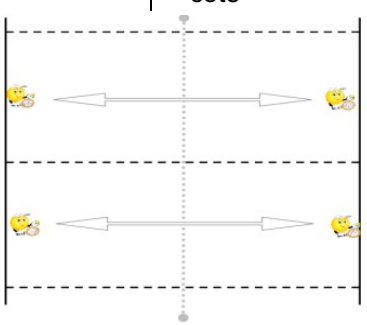
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Coord. dyn. gén. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct. de repères fixes et mobiles • Imprimer 1 traj. à 1 mobile • …	• 2 PAR 2 ou • ATELIER 	• ≠ types de b. • Marques au sol • Cx	• Présenter dev. soi avec le B. gch 1 b. et lancer à B. cassé la 2nd b. pour toucher la 1ère	• 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 réceptionneur 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.	• b. touchée = 1 pt. • 1er des 2 joueurs à 5 pts.	• **Terrain** : -Agrandir/réduire la dist. entre les 2 joueurs • **Balle/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 1ère b. doit retomber dans 1 c. Si 1ère b. dans C, 1 pt.

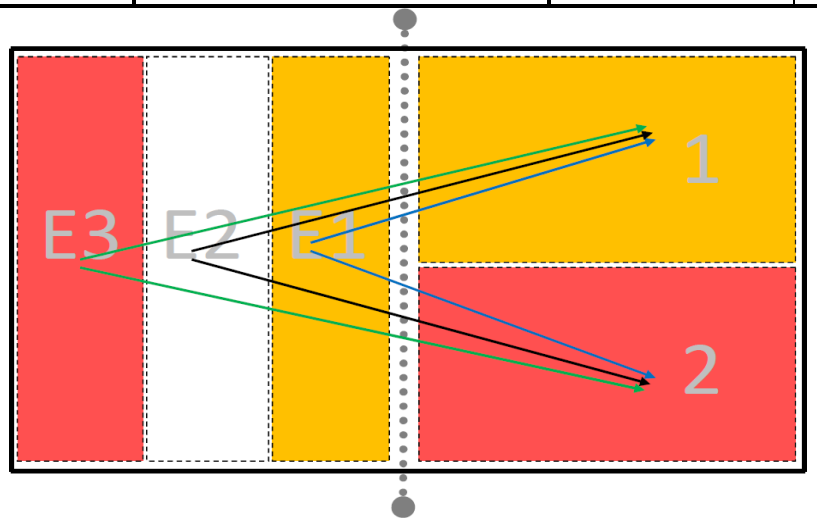
FICHE 2.3.7		ENVOYER 3D	FRAPPER (au-dessus de la tête)			
Objectifs	**Organisation Matériel**		**Caractéristiques de la situation**			
	Forme de travail	**Matériel**	**But de la tâche**	**Consignes**	**Critères de réussite**	**Variables**
• Coord. oculo-mot. • Lat. • Imprimer une traj. à un mobile • …	• 2 PAR 2 • TENNIS 	• ≠ types de b. • Marques au sol • Filet / rubalise	• 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.	• 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	• b. dans la cible = 1 pt. • 1ère équ. à 10 pts.	• **Terrain** : -Agrandir/réduire la dist. entre les 2 joueurs et le filet • **Balle/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)

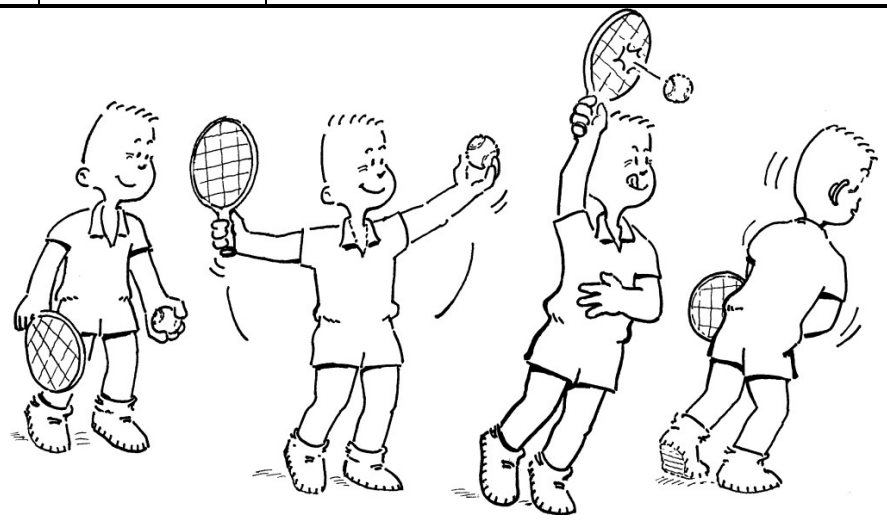


FICHE 2.3.8		ENVOYER 3D	FRAPPER (au-dessus de la tête)

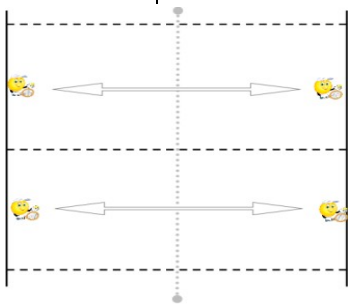
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Coord. oculo-mot. • Lat. • Imprimer une traj. à un mobile • …	• INDIV. Ou • TENNIS	• ≠ types de b. • Marques au sol • Filet / rubalise • 3 zones d'1 côté du filet et 2 zones de l'Ô côté	• 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.	• Départ à l'arrêt dans la zone E1. • Se présenter soi-même 1 b. en la lancant 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.	• .1er joueur à réussir de la dernière zone (E3).	• **Terrain** : -Agrandir/réduire les zones cibles • **Balle/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)

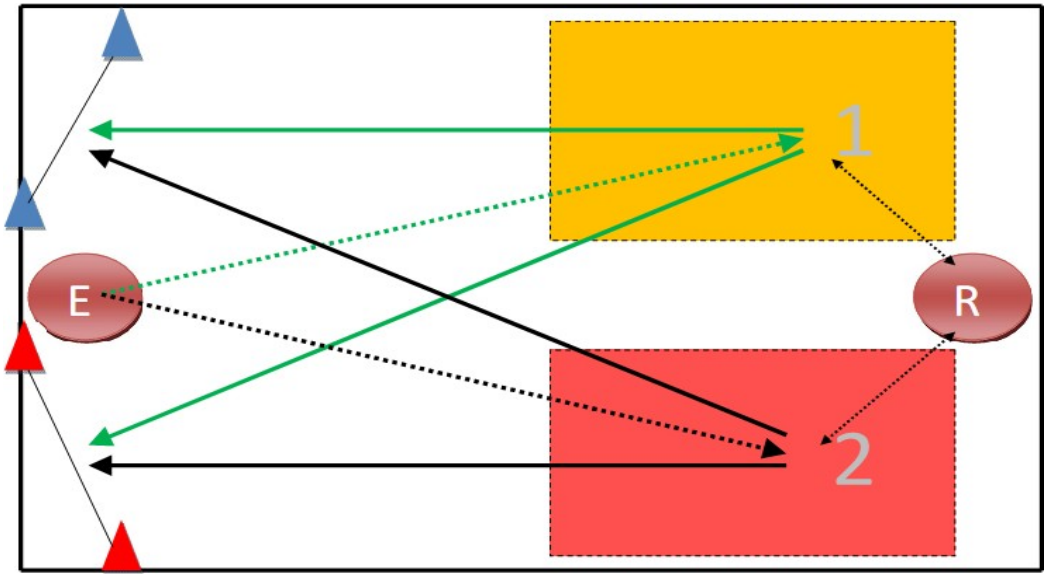




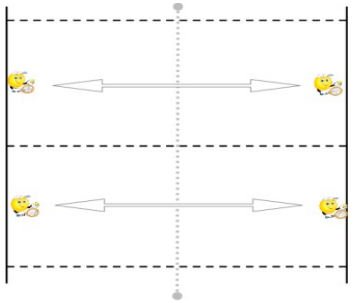


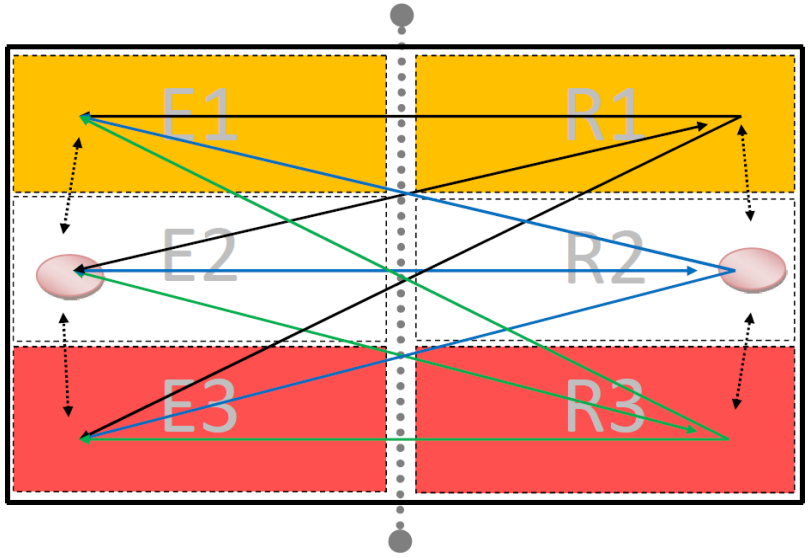
FICHE 3.1.1		RENVOYER 2D	PROJETER – FAIRE ROULER SE DEPLACER – SE PLACER

Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• 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 • …	• 2 PAR 2 • 2 Es., 1 rkt, 1 b. • TENNIS 	• ≠ types de b. • Marques au sol • 2 goals (4 cônes)	• 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. (Faire prendre conscience des 1ères notions de replacement et des espaces libres.)	• 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	• Si b. passe dans le goal = 1 pt. • Combien de goals seront marqués avec 10 b. ?	• **Matériel :** -Agrandir/Réduire les goals -Agrandir/Réduire les zones 1 et 2 • **Terrain** : -Agrandir/réduire la dist. entre les 2 joueurs • **Balles** : -b. mousse, b. molle, b. paille • **Stauts :** -Part./Adv. • **Consignes** : -Env. à la M./avec la rkt -Varier les coups : CD ou R

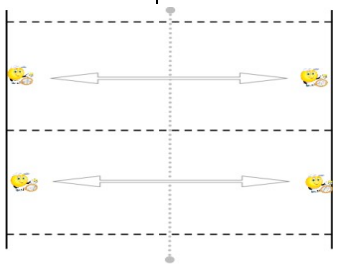


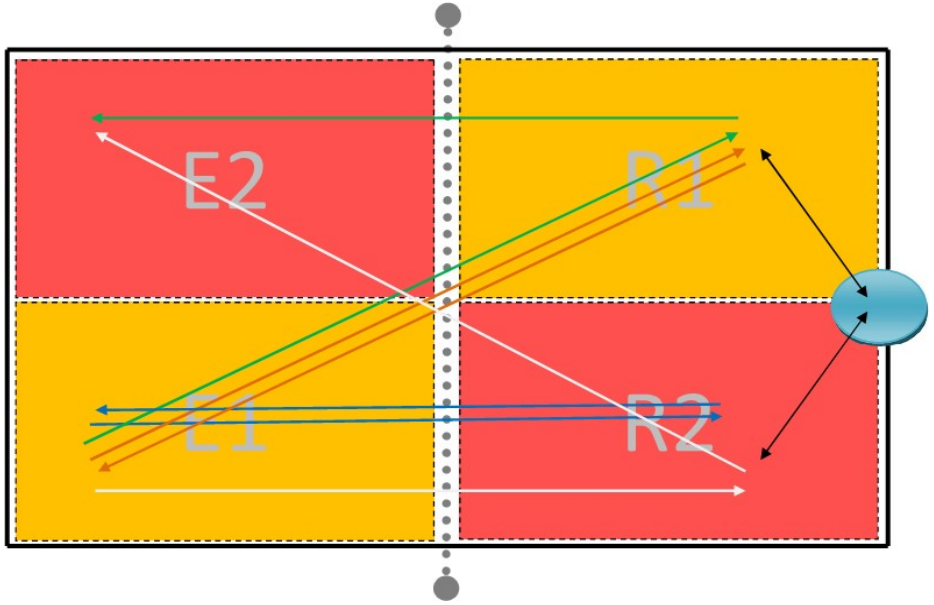
FICHE 3.1.2		RENVOYER 2D	PROJETER – FAIRE ROULER SE DEPLACER – SE PLACER

Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• 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 • …	• 2 PAR 2 • 2 Es., 1 rkt, 1 b. • TENNIS 	• ≠ types de b. • Marques au sol • Terrain divisé en 3 zones	• E : faire rouler 1 b. → R • R : Renv. → 1 zones qui se trouve en face de lui. (Faire prendre conscience des 1ères notions de dépl., replacement et des espaces libres.)	• 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.	• Respect des consignes = 1 pt. • 1ère équ. à 10 ts. (Changer les rôles à 5 ts.)	• **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..

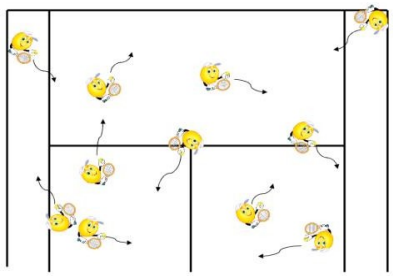


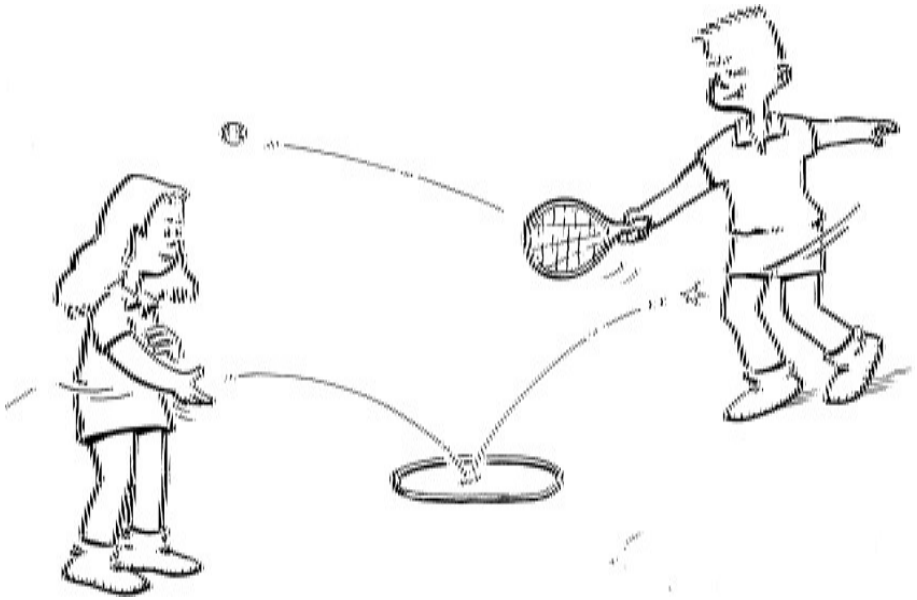
FICHE 3.1.3		RENVOYER 2D	PROJETER – FAIRE ROULER SE DEPLACER – SE PLACER

Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• 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 • …	• 2 PAR 2 • 2 Es, 2 rkt, 1 balle • TENNIS 	• ≠ b. • Marques au sol • Terrain divisé en 2 zones	• Renv. en CD → la zone 2 en faisant rouler la b. env. par un part. de la zone 1 (Faire prendre conscience des 1ères notions de replacement et des espaces libres.)	• 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.	• Respect des consignes = 1 Pt. • 1ère équ. à 10 pts. (Changer les rôles à 5 pts.)	• **Terrain** : -Agrandir/réduire la taille de la zone d'env. E2 et/ou de réception R2 -Agrandir/réduire la dist. entre les 2 joueurs • **Statuts :** -part./adv. • **Matériel :** -b.≠ • **Consignes** : -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…

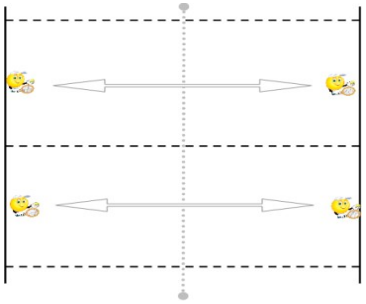


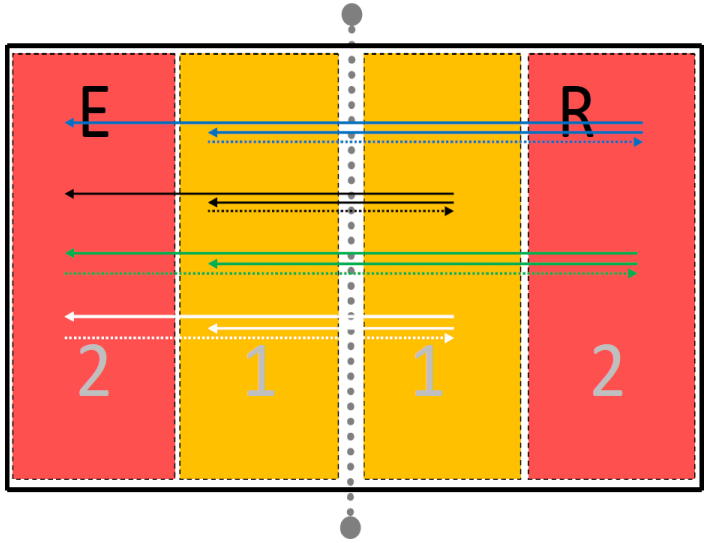
FICHE 3.2.1		RENVOYER 3D	FRAPPER – PROJETER ATTRAPER SE DEPLACER – SE PLACER

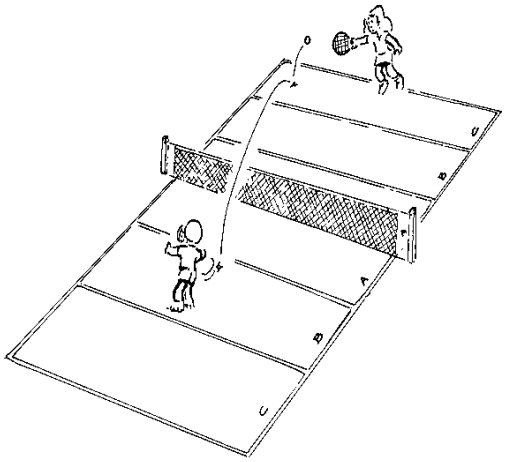
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Coord. oculo-mot. • Lat. • Struct. & org. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp. : espace en 3 dim. • Changer la dir. à 1 mobile • Coop. • …	• 2 PAR 2 • 2 Es, 1 rkt, 1 b. • DISP. 	• ≠ types de b. • Marques au sol • Cx	• 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.	• Les 2 joueurs doivent être face à face • La b. ne peut rebondir qu'1 X entre cqe joueur avant d'être attrapée par le lanceur • Renv. en CD	• Si consignes respectées = 1 pt. • 1ère équ. à 10 pts	• **Matériel :** -cx. + petits/+ grands -E env. à la M./ avec 1 rkt • **Balles** : -b. paille, b. mousse, b. molle • **Consignes** : -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.



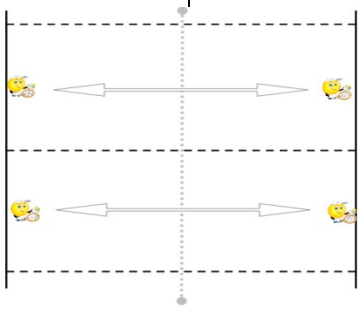
FICHE 3.2.2		RENVOYER 3D	FRAPPER – PROJETER ATTRAPER SE DEPLACER – SE PLACER

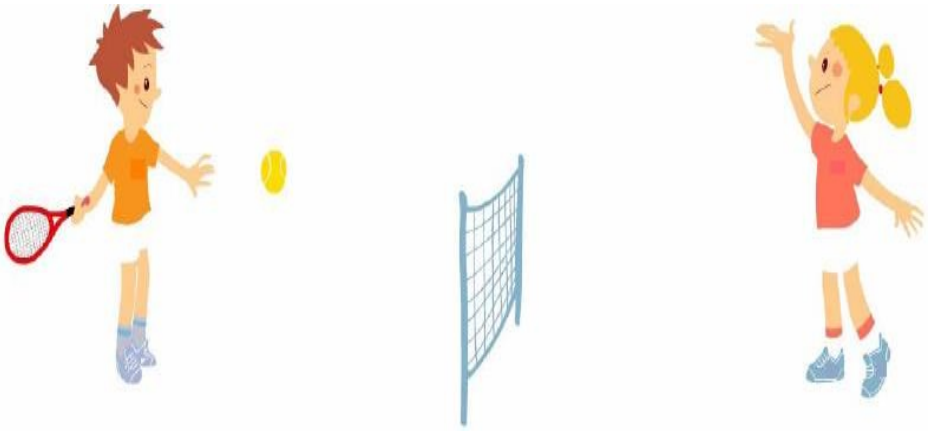
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Coord. oculo-mot. • Changer la traj. d'1 mobile • Latéralisation • Struct. et or. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp.: espace en 3 dim. • Coop. • …	• 2 PAR 2 • 2 Es, 1 rkt, 1 b. • TENNIS 	• ≠ types de b. • Marques au sol • Terrain divisé en 2 zones • Obst. (Corde, rubalise, filet)	• R doit renv. après 1 rebond ↗ d'1 obst. la b. env. par le part. E • E doit attraper la b. après 1 rebond.	• 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	• Env.- renv. réussi = 1 pt. • 1ère équ. à 10pts. (Changer les rôles à 5 pts.)	• **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

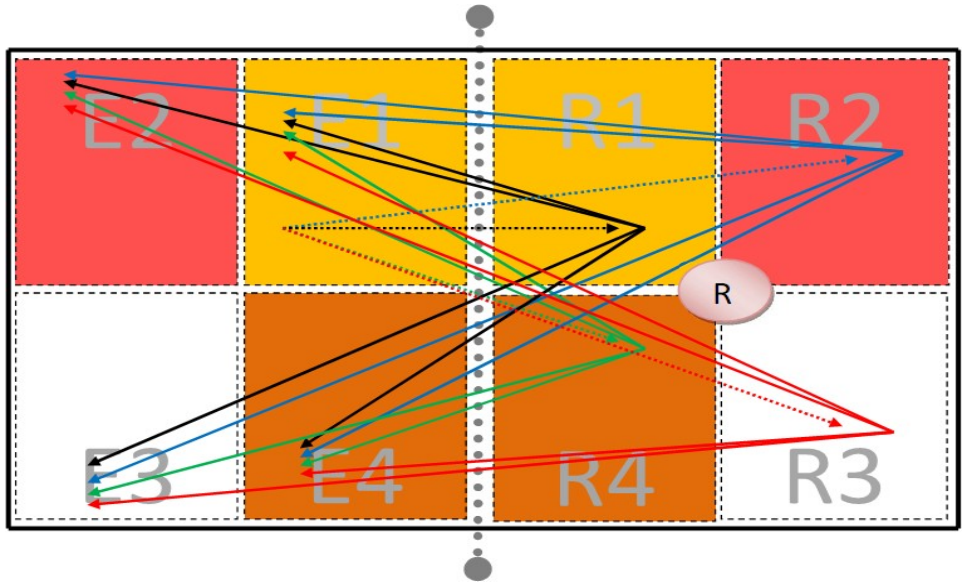




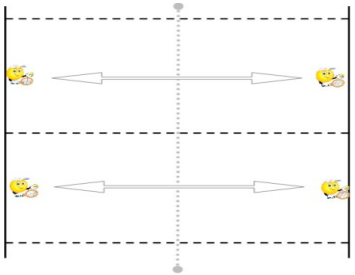
FICHE 3.2.3		RENVOYER 3D	FRAPPER – PROJETER ATTRAPER SE DEPLACER – SE PLACER

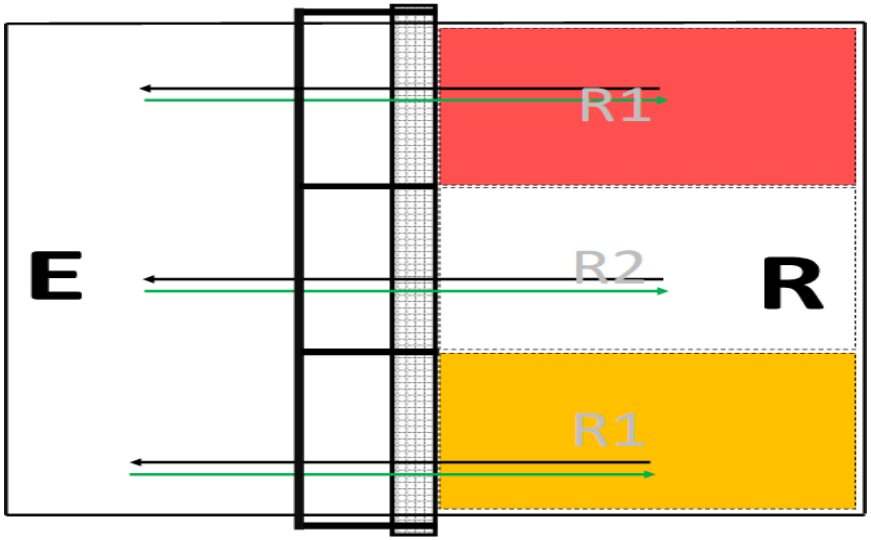
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Coord. oculo-mot. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct. de repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp. : espace en 3 dim. et temps • Changer la traj. d'1 mobile • Coop. • …	• 2 PAR 2 • 2 Es,1 rkt,1 b. • TENNIS 	• ≠ types de b. • Marques au sol • Terrain divisé en 4 zones	• E doit renv. après 1 rebond ↗ d'1 obst. la b. env. par le part. E • E doit attraper la b. après 1 rebond.	• 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	• Env.-renv. réussi = 1 pt. • Combien de pts s/ les 16 essais ?	• **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 → 1 Ô zone puis env. : -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



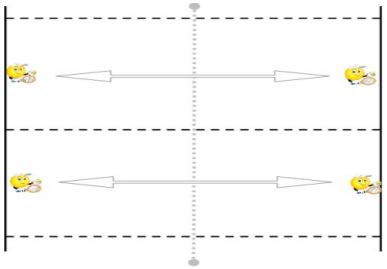


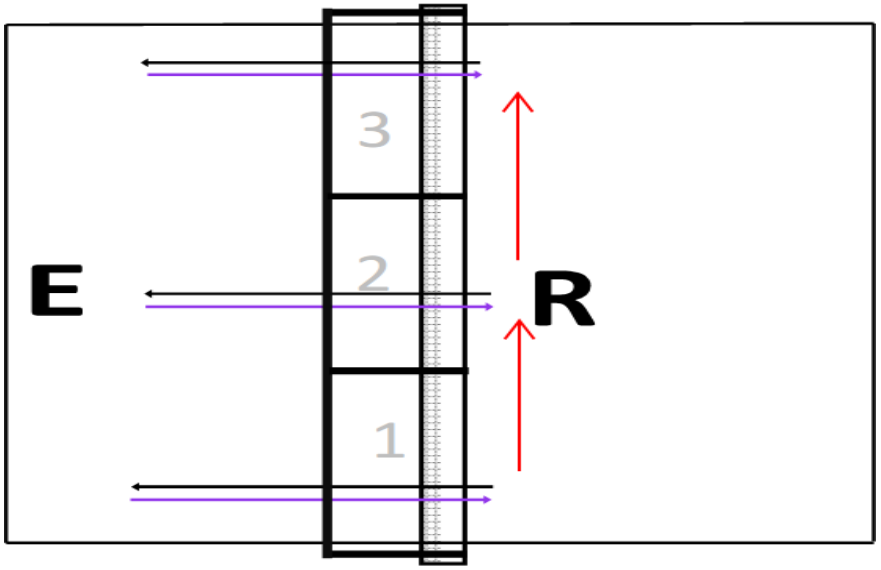
FICHE 3.2.4		RENVOYER 3D	FRAPPER – PROJETER ATTRAPER SE DEPLACER – SE PLACER

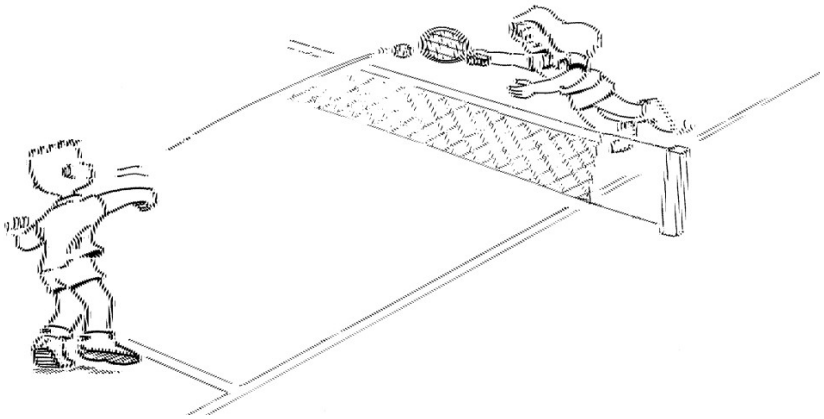
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Coord. oculo-mot. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct. de repères fixes et mobiles • Changer la traj. d'1 mobile • Struct. spatio-temp. : espace en 3 dim. • …	• 2 PAR 2 • 2 Es,1 rkt, 1 b. • TENNIS 	• ≠ types de b. • Marques au sol • Terrain divisé en 3 zones • Double filet avec 3 fenêtres	• Renv. ↗ 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.	• 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.	• Respect des consignes = 1 pt. • 1ère équ. à 10 Pts. (Changer les rôles à 5 pts.)	• **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.



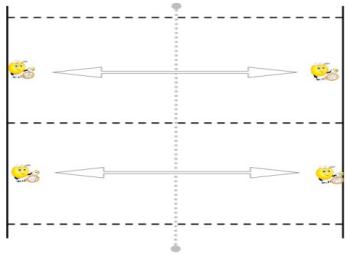
FICHE 3.3		RENVOYER 3D/ SANS REBOND	FRAPPER – PROJETER ATTRAPER SE DEPLACER – SE PLACER

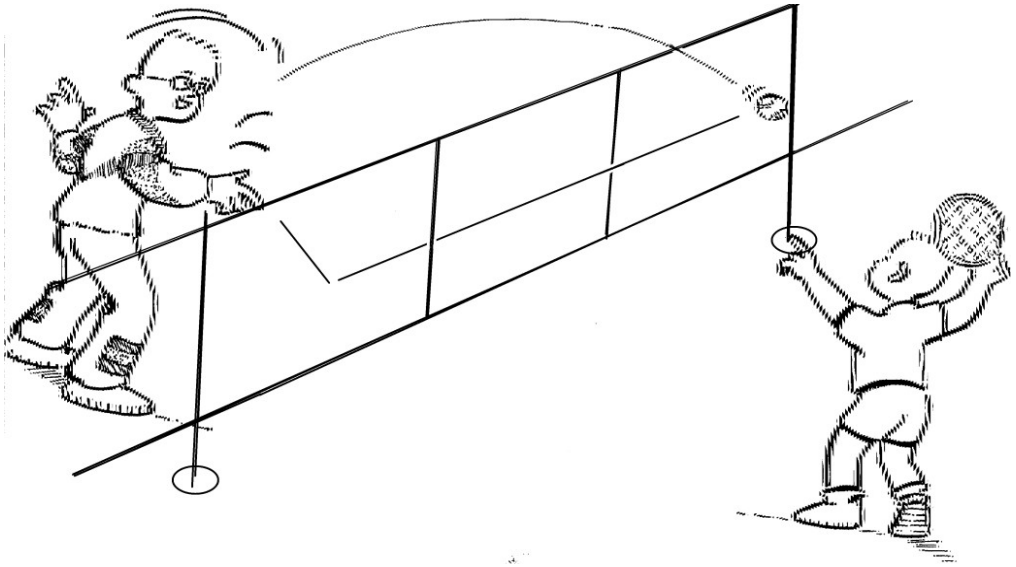
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Coord. oculo-mot. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct. de repères fixes et mobiles • Changer la traj. d'1 mobile • Struct. spatio-temp. : espace en 3 dim. • …	• 2 PAR 2 • 2 Es,1 rkt, 1 b. • TENNIS 	• ≠ types de b. • Marques au sol • Terrain divisé en 3 zones • Double filet avec 3 fenêtres	• Renv. ↗ 1 obst. avec précision la b. env. par 1 part. • Le renv. de la b. doit se faire av. le rebond.	• 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	• Respect des consignes = 1 pt. • 1ère équ. à 10 Pts. (Changer les rôles à 5 pts.)	• **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 coté -E env. à la M. ; avec la rkt

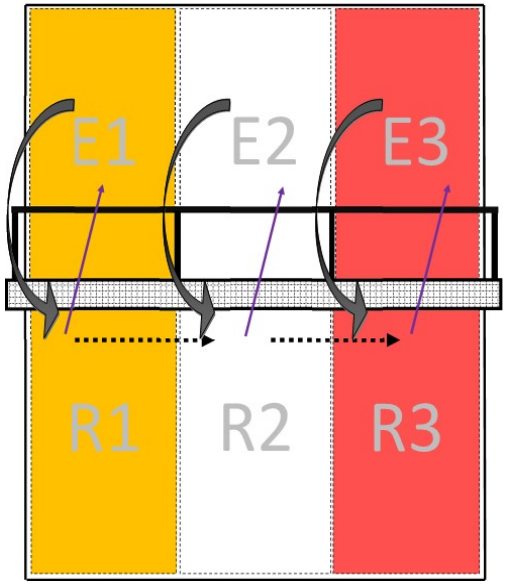




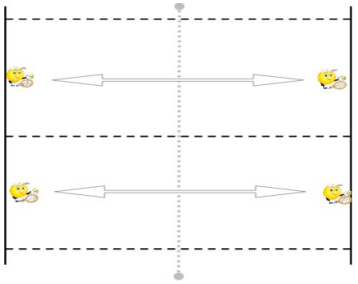
FICHE 3.4		RENVOYER 3D/ ↗ TETE	FRAPPER – PROJETER ATTRAPER SE DEPLACER – SE PLACER

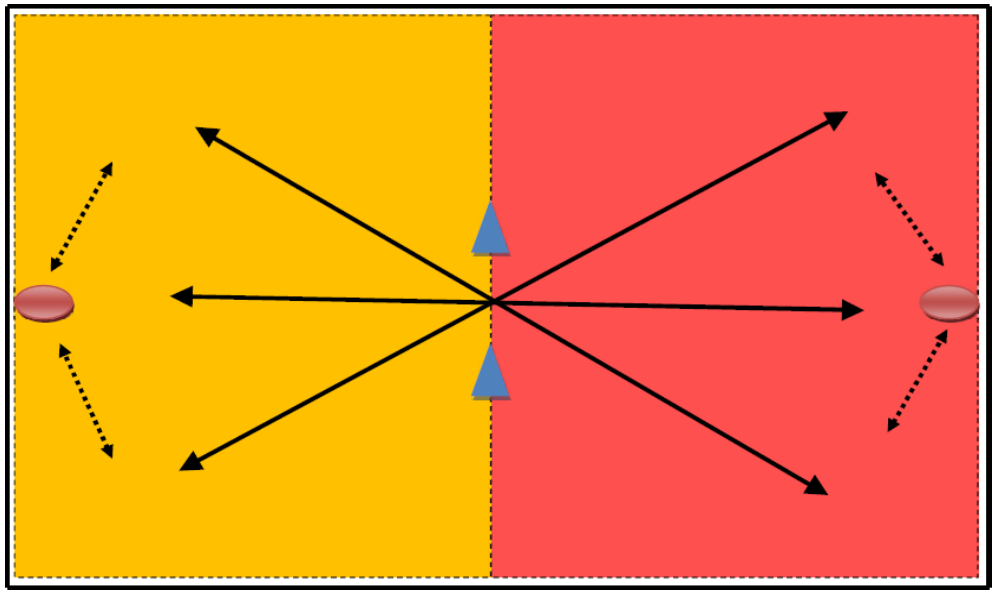
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Coord. oculo-mot. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct. de repères fixes et mobiles • Changer la traj. d'1 mobile • Struct. spatio-temp. : Espace en 3 dim. • Utilisation d'un objet ↗ de la T. • …	• 2 PAR 2 • 2 Es,1 rkt, 1 b. • TENNIS 	• ≠ types de b. • Marques au sol • Terrain divisé en 3 zones • Double filet avec 3 fenêtres	• 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.	• 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	• Respect des consignes = 1 pt. • 1ère équ. à 10 pts. (Changer les rôles à 5 pts.)	• **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.



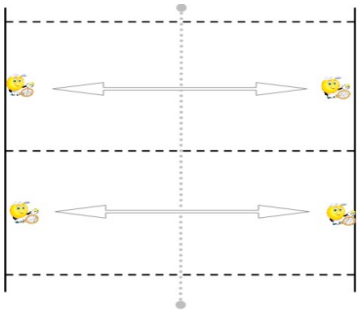


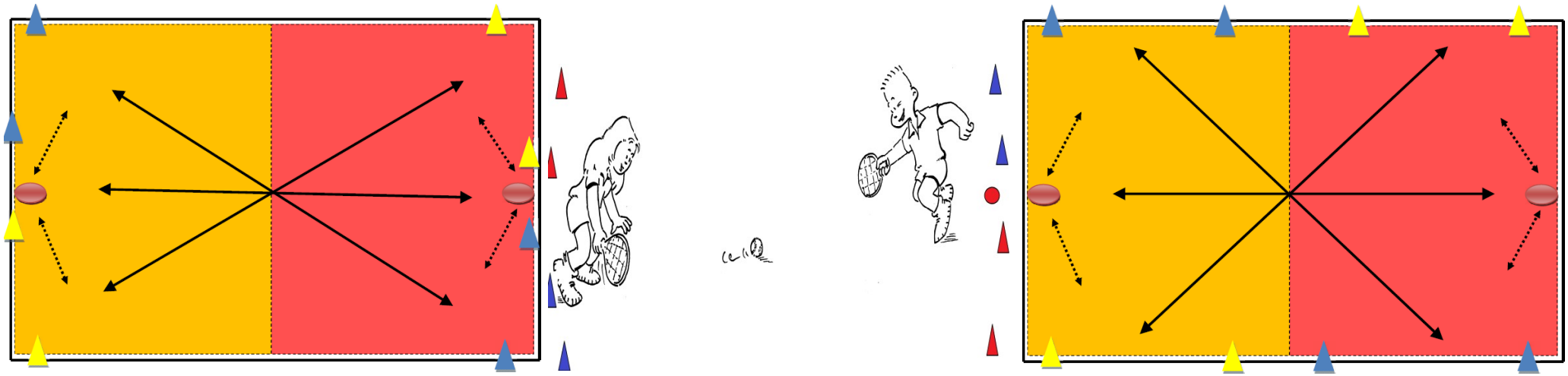
FICHE 4.1		ECHANGER 2D	POUSSER – FAIRE ROULER SE DEPLACER – SE PLACER

Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• 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. • …	• 2 PAR 2 • 2 Es, 2 rkt, 1 b. • TENNIS 	• ≠ types de b. • Marques au sol • Cônes	• Ech. avec précision en part.1 b. en la faisant rouler	• Départ et replacement 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	• b. entre les cônes = 1 pt. • L'E ne compte pas • 1ère équ. à 10 Pts de suite	• **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…

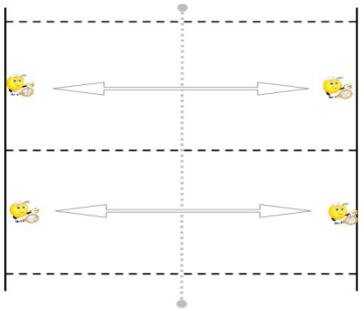


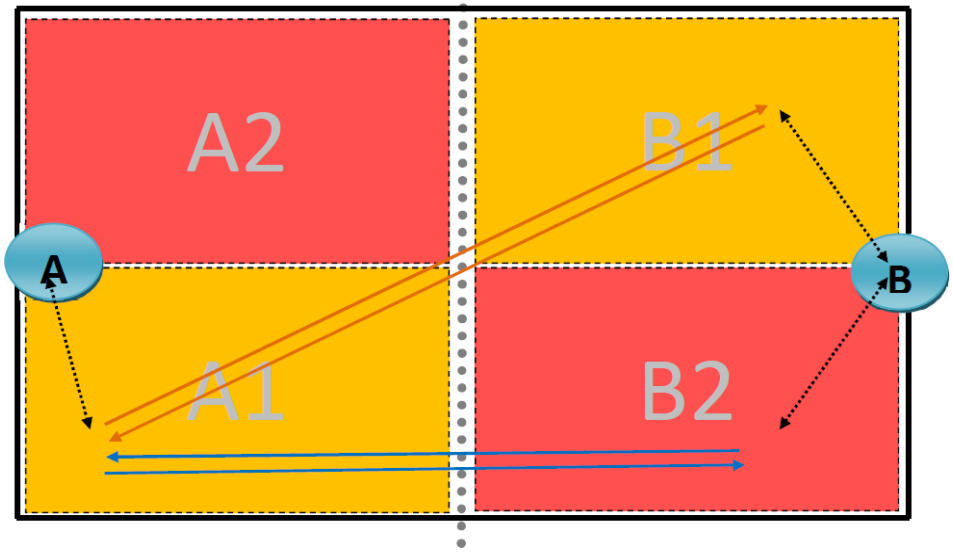
FICHE 4.2		ECHANGER 2D	POUSSER – FAIRE ROULER SE DEPLACER – SE PLACER

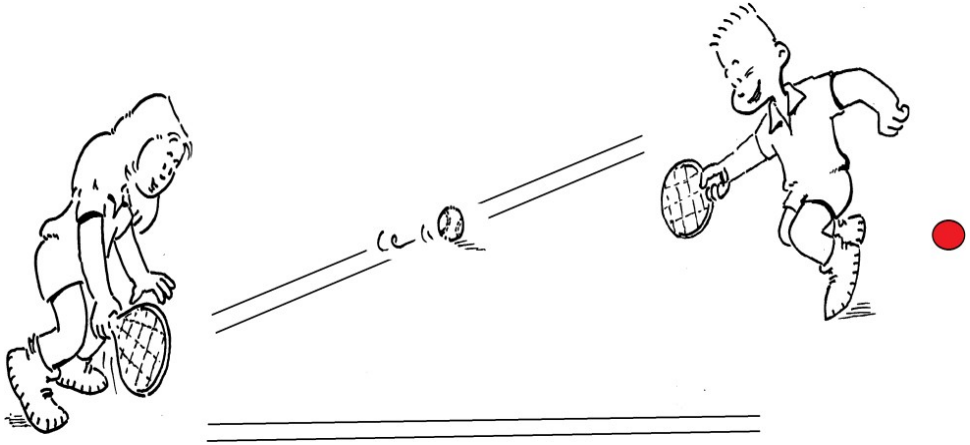
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Coord.oculo-mot. • Lat. • Struct. et org. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Changer la dir. d'1 mobile • Struct. spatio-temp. : espace en 2 dim. • Opp. • Attaquer / Se défendre	• 2 PAR 2 • 2 Es, 2 rkt, 1 b. • TENNIS 	• ≠ types de b. • Marques au sol • Cônes	• 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	• Départ et replacement des 2 joueurs s/ leur marque au sol. • La b. doit rouler et doit passer dans les goals situés derr. l'adv.	• b. entre les cônes = 1 pt. • L'E ne compte pas • 1er joueur à 10 pts	• **Terrain** : -Agrandir/réduire la dist. entre les joueurs -Agrandir/réduire le terrain • **Matériel** : -Toucher la b. av. 1 ligne -Agrandir/réduire la taille des goals -Goals sur les lignes latérales du terrain -4 goals • **Balles** : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle… • **Consignes** : -Varier les coups : -Toujours CD/R. -CD marquer dans goals jaune ; R dans le bleu



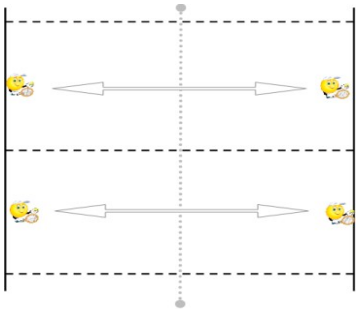
FICHE 4.3		ECHANGER 2D	POUSSER – FAIRE ROULER SE DEPLACER – SE PLACER

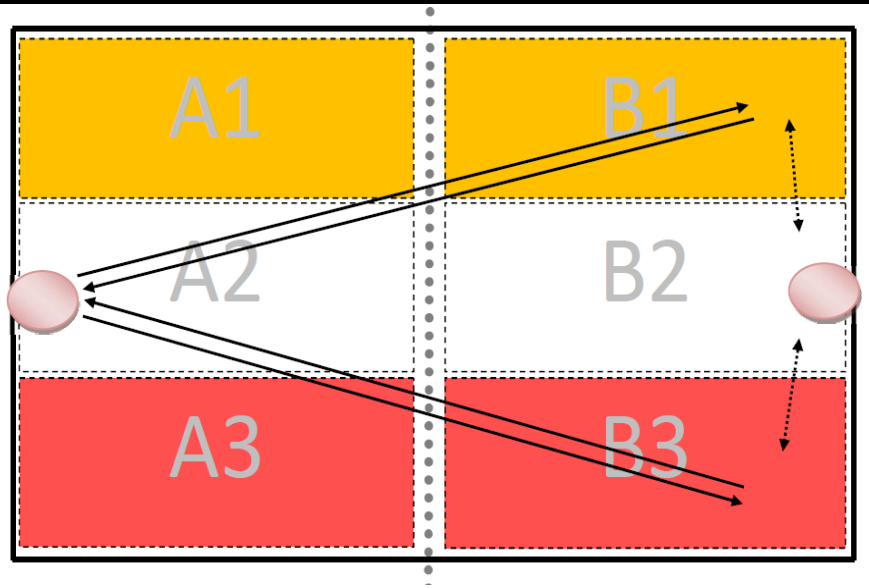
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Coord.oculo-mot. • Lat • Struct. et org. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp. : espace en 2 dim. • Chnager la dir. d'1 mobile • Coop. • …	• 2 PAR 2 • 2 Es, 2 rkt,1b. • TENNIS 	• ≠ types de b. • Marques au sol	• Ech. la b. en la faisant rouler • 1 joueur doit changer la dir. l'Ô ne doit pas la changer.	• Départ et replacement 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	• 1 tour complet (1/2 8) = 1 pt. • 1ère équ. à 10 pts. Changer les rôles à 5 pts.	• **Terrain** : -Agrandir/réduire la dist. entre les joueurs -Agrandir/réduire le terrain -Agrandir/réduire les zones • **Matériel** : -Toucher la b. av. 1 ligne qui se trouve dans le terrain • **Balles** : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle… • **Statuts :** -Fixes : part./adv. -Evoluant : Part. puis lorsqu'1 joueur change la structure, les 2 joueurs deviennent adv. et jouent librement • **Consignes** : -Varier les coups : -Toujours CD/R -Dans la zone A2

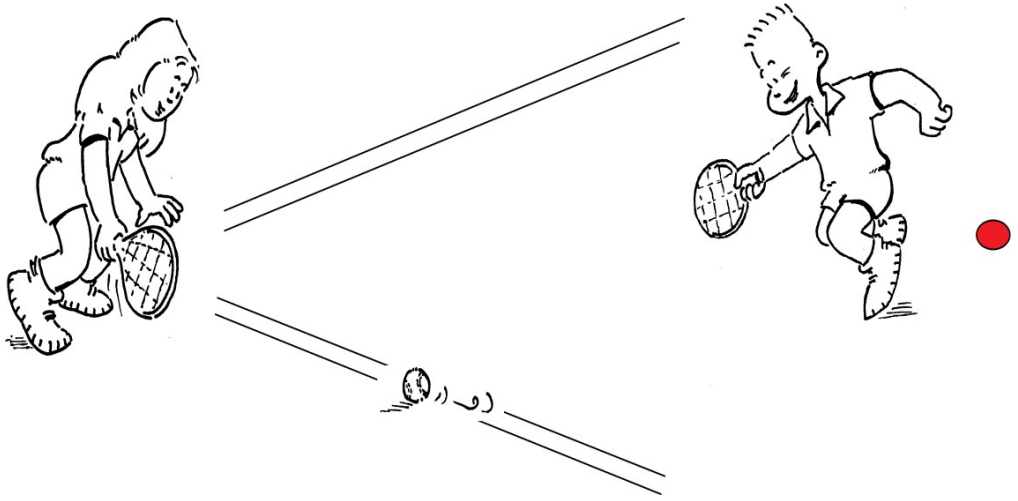




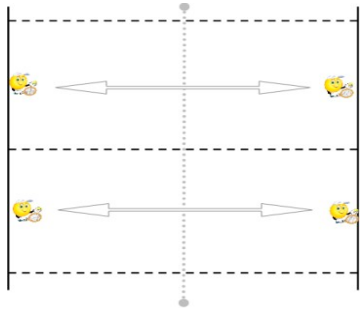
FICHE 4.4		ECHANGER 2D	POUSSER – FAIRE ROULER SE DEPLACER – SE PLACER

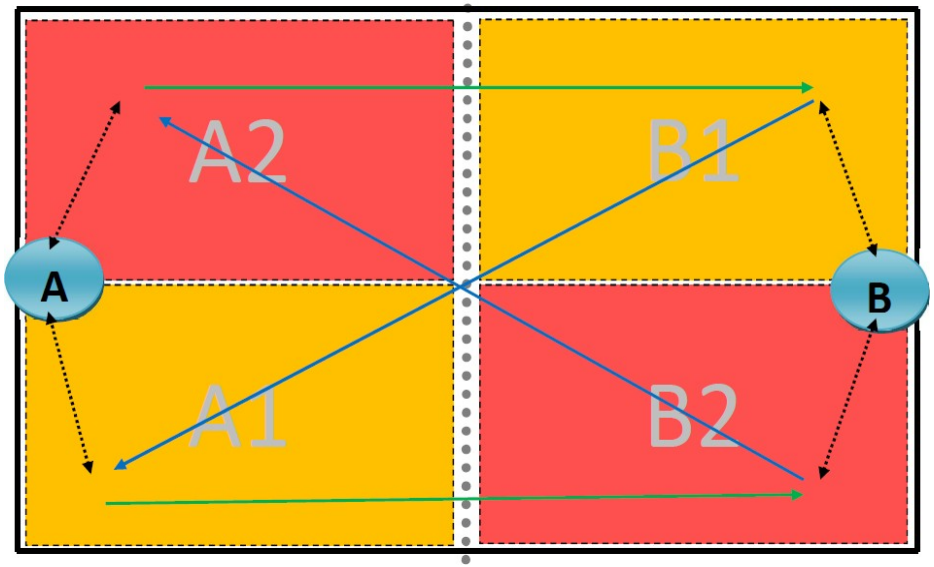
Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• Coord.oculo-mot. • Latéralisation • Struct. et org. de l'espace en fct de repères fixes et mobiles • Struct. spatio-temp. : espace en 2 dim. • Changer la dir. d'1 mobile • Coop. • …	• 2 PAR 2 • 2 Es, 2 rkt,1b. • TENNIS 	• ≠ types de b. • Marques au sol	• Ech. la b. en la faisant rouler • 1 joueur doit changer la dir. l'Ô ne doit pas la changer.	• Départ et replacement 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	• 1 tour complet (1/2 8) = 1 pt. • 1ère équ. à 10 pts. Changer les rôles à 5 pts	• **Terrain** : -Agrandir/réduire la dist. entre les joueurs -Agrandir/réduire le terrain -Agrandir/réduire les zones • **Matériel** : -Toucher la b. av. 1 ligne qui se trouve dans le terrain • **Balles** : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle… • **Statuts :** -Fixes : part./adv. -Evoluant : Part. puis lorsqu'1 joueur change la structure, les 2 joueurs deviennent adv. et jouent librement • **Consignes** : -Varier les coups : -Toujours CD/R -Dans la zone A1/A3

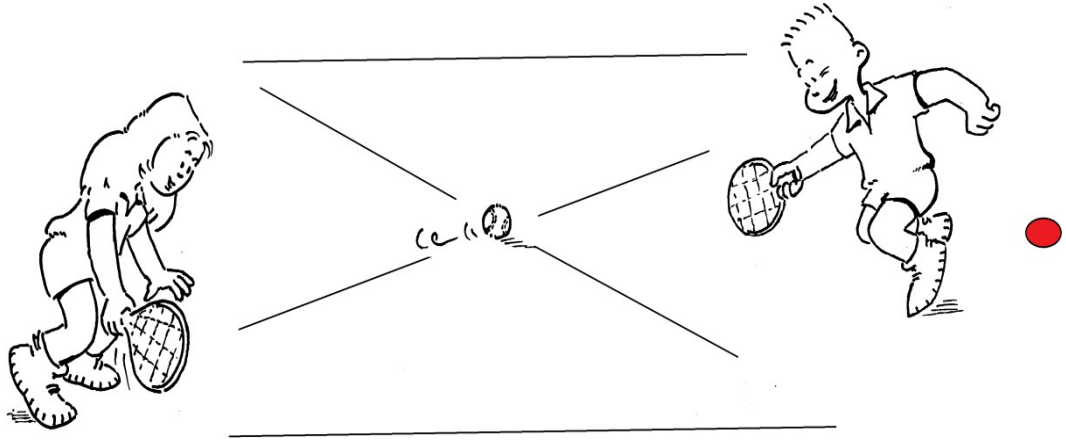




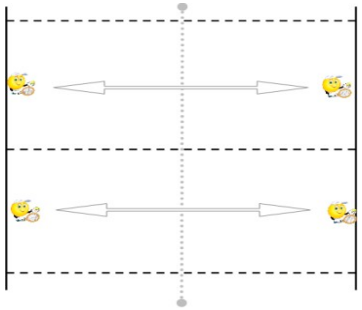
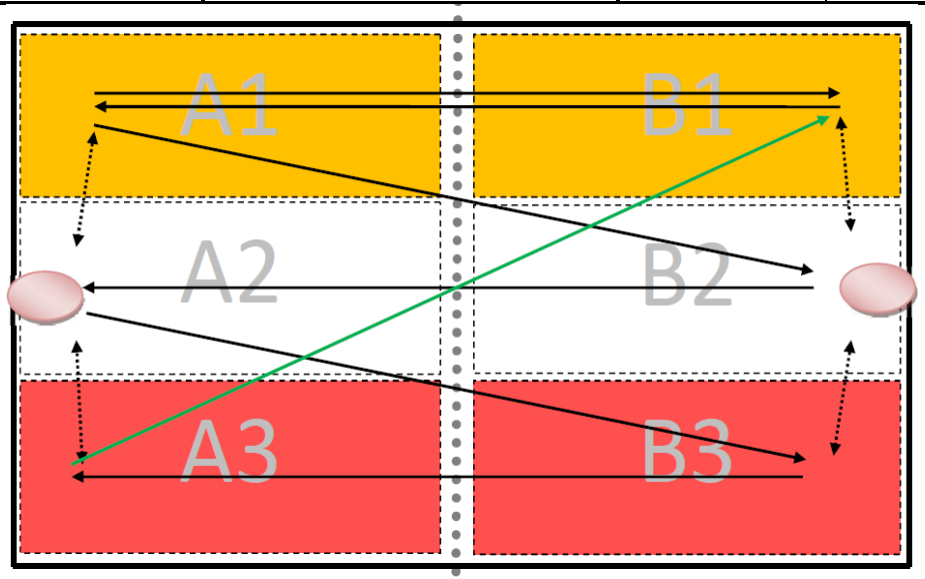
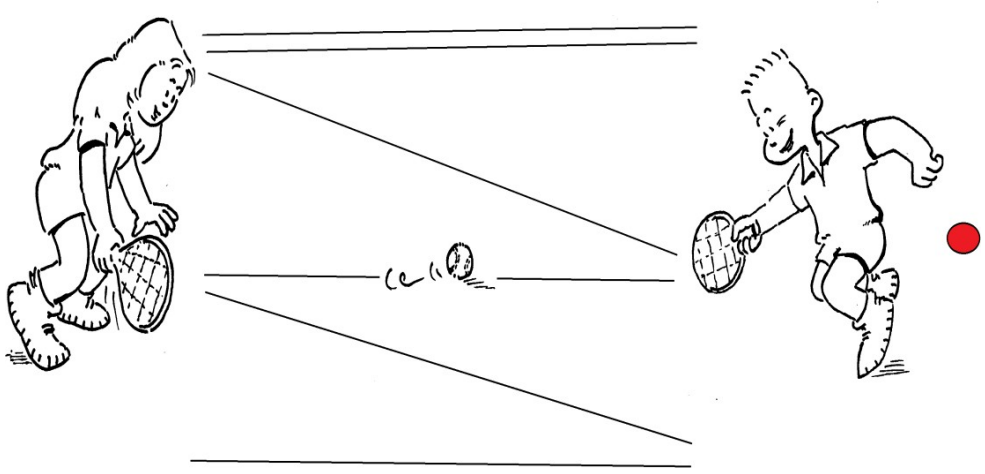
FICHE 4.5		ECHANGER 2D	POUSSER – FAIRE ROULER SE DEPLACER – SE PLACER

Objectifs	Organisation Matériel		Caractéristiques de la situation			
	Forme de travail	Matériel	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite	Variables
• 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 • …	• 2 PAR 2 • 2 Es, 2 rkt,1b. • TENNIS 	• ≠ types de b. • Marques au sol	• Ech. la b. en la faisant rouler et en changeant la dir. à chaque frappe	• Départ et replacement 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	• 1 tour complet (8) = 1 pt. • 1ère équ. à 10 pts (changer les rôles à 5 pts)	• **Terrain** : -Agrandir/réduire la dist. entre les joueurs -Agrandir/réduire le terrain -Agrandir/réduire les zones • **Matériel** : -Toucher la b. av. 1 ligne qui se trouve dans le terrain • **Balles** : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle… • **Statuts :** -Fixes : part./adv. -Evoluant : Part. puis lorsqu'1 joueur change la structure, les 2 joueurs deviennent adv. et jouent librement • **Consignes** : -Varier les coups : -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
• 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 • …	• 2 PAR 2 • 2 Es, 2 rkt,1b. • TENNIS 	• ≠ types de b. • Marques au sol	• Ech. la b. en la faisant rouler et en changeant la dir. à chaque frappe	• Départ et replacement 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	• 1 tour complet (8) = 1 pt. • 1ère équ. à 10 pts (changer les rôles à 5 pts)	• **Terrain** : -Agrandir/réduire la dist. entre les joueurs -Agrandir/réduire le terrain -Agrandir/réduire les zones • **Matériel** : -Toucher la b. av. 1 ligne qui se trouve dans le terrain • **Balles** : -Avec 1 b. mousse, 1 b. paille, 1 b. molle… • **Statuts :** -Fixes : part./adv. -Evoluant : Part. puis lorsqu'1 joueur change la structure, les 2 joueurs deviennent adv. et jouent librement • **Consignes** : -Varier les coups : -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