

TENNIS Niveau Rouge - Unité d'apprentissage

Situations d'entrée dans l'activité

situation de référence pour évaluer les besoins

Objectifs d'apprentissage

situations d'apprentissage
5 ou 6 séances

situations d'évaluation des apprentissages

Se déplacer et s'équilibrer:

- Le tee- temps

Réaliser quelques échanges

- L'essuie-glace
- La rivière
- L'œil de lynx
- L'hispanique
- Le compte est bon!
- Le Croco Maître
- 1, 2, 3 coups droits
- Les diagonales
- Le Federevers

Rompre l'échange:

- Le Tennis ballon paille
- Le Pom'temps
- Le Peter Pan
- Le Vache hand
- Le Karabatennis

Engager- retourner

- Le Service brûlant.
- Le Seren'ace
- Le retour bûcheron
- Le vite volée

Le P'tit break

Niveau Rouge
Constat: Cinq échanges sont réalisés avec une balle mousse sur un terrain 12mx6m, sur des trajectoires variées (voir situations d'apprentissage niveau Rouge 2, Tome 1)

Rupture / espace- temps
Varier ses traj / de la position de l'adv

- Le Croc'haut
- Le Croise la balle
- Le Bras de fer
- Le DiagoNadal
- Le Court croisé
- Le Ctrl espace
- Le justin'espace

Rupture / temps- espace
Varier le moment de la frappe / à la position de l'adversaire

Prendre la balle plus tôt

- Le pique temps
- Le Pom'tôt
- Le gagne volée
- Le Djokovite

Changer de rythme (rupture en deux temps)

- Le contrattaqu'temps

Situation globale

- Le Davitempsko

Engager, retourner et créer la rupture

- Le Tsong'Ace
- Le Service extérieur
- Le passe Murra'y
- Le Retour express
- Le justin 'retour
- Le Karlo'vite

Evaluation intermédiaire

Le break fast

Evaluation finale

Balle mousse
Terrain 12m x 6m

Premier à deux jeux
Jeu décisif à 1 partout

Comptage des points réglementaire, sans avantage

Montante descendante

Sommaire

Situations d'entrée

- Le Tee temps p 4
- L'essuie glaces p 5
- La rivière p 6
- L'œil de lynx p 7
- L'hispanique p 8
- Le compte est bon p 9
- Le croco Maître p 10
- Le 1, 2, 3 coups droits p 11
- Les diagonales p 12
- Le Federevers p 13
- Le tennis ballon paille p 14
- Le Pom' temps p 15
- Le Peter Pan p 16
- Le Vache hand p 17
- Le Karabatennis p 18
- Le service brûlant p 19
- Le Seren'ace p 20
- Le retour bûcheron p 21
- Le vite volée p 22

Situations d'apprentissage

Rupture espace/temps trajectoires

- Le croc'haut p 24
- Le croise la balle p 25
- Le bras de fer p 26
- Le diagonadal p 27
- Le Court croisé p 28
- Le Ctrl espace p 29
- Le Just'in espaces p 30

Rupture temps/espaces Moments de frappe

- Le Pique Temps p 31
- Le Pom' têt p 32
- Le gagne volée p 33
- Le Djoko vite p 34
- Le contrattaqu'temps p 35
- Le Davitempsko p 36

Engager, retourner, créer la rupture

- Le Tsong' Ace p 37
- Le service extérieur p 38
- Le passe Murra'y p 39
- Le retour express p 40
- Le just'in retour p 41
- Le Karlo'vite p 42

Situations d'évaluation

- Le P'tit break p 44
- Le break fast p 46
- Le super t break bonus p 47

Situations d'entrée

SITUATION D'ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

SE DÉPLACER ET S'ÉQUILIBRER

Le Tee temps

Objectif de la tâche : Se déplacer et se mettre en situation précise de frappe le plus rapidement possible, selon une trajectoire définie et dans un espace limité.

But : réaliser le parcours le plus rapidement possible (ou avant l'autre équipe) en respectant l'espace et les consignes concernant le placement et la frappe de balle.

Organisation matérielle :

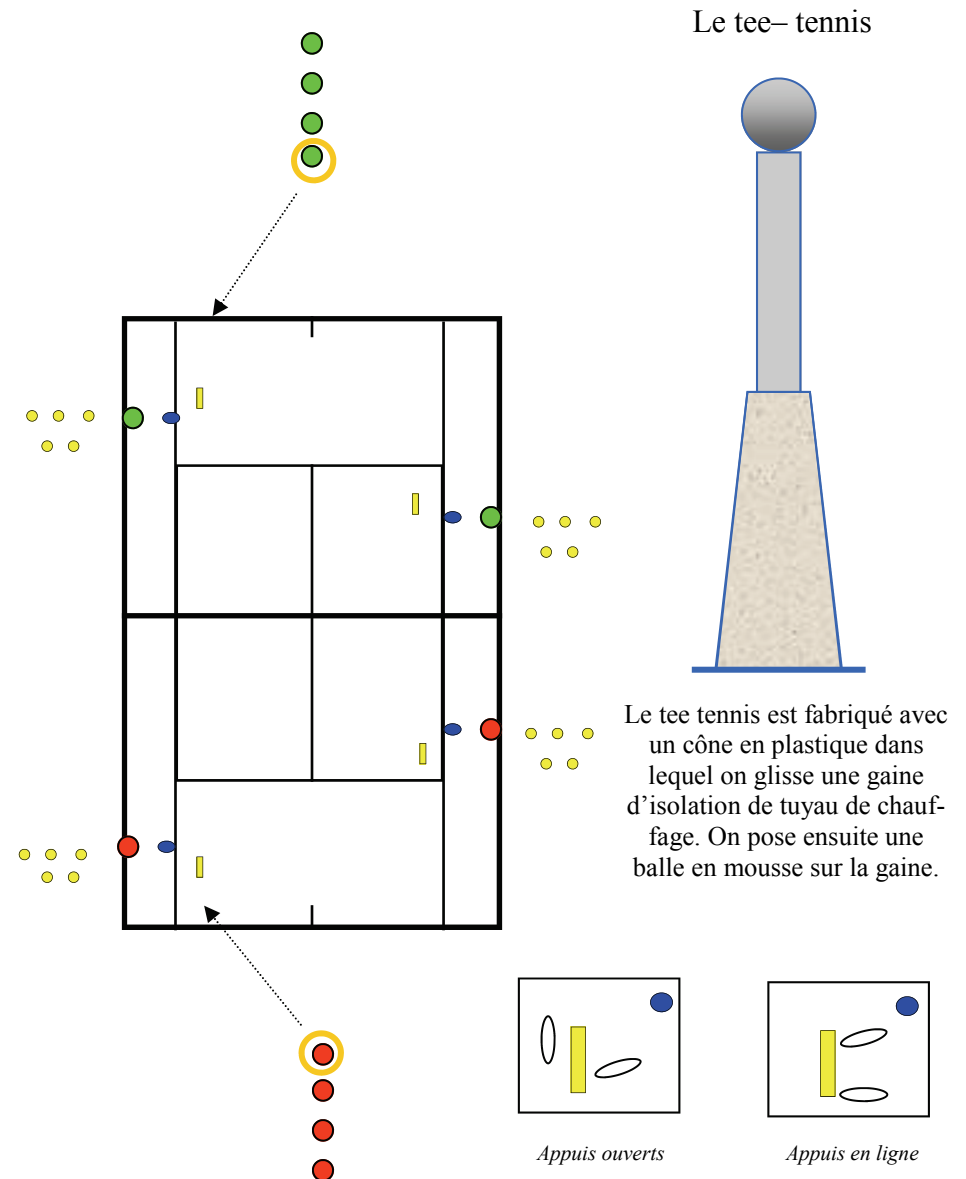
- Le groupe classe est partagé en 4 équipes de 6.
- Deux équipes s'affrontent sur deux minis terrains aménagés sur un court de tennis comme suit : 2 lignes amovibles placées à environ 70 cm de la ligne de couloir, parallèlement à celle-ci. Un « tee- tennis » placé sur la ligne de couloir, devant chaque ligne amovible. Une balle mousse sur chaque tee-tennis. Un cerceau matérialisant le départ (voir schéma)
- Par mini terrain, 12 balles ; 1 balle sur chaque tee, 5 balles à côté de chacun d'eux, en réserve. Une raquette par joueur.
- Dans chaque équipe, un élève sera placé à chaque tee. Il devra y placer (ou replacer) la balle pour l'élève suivant avant de rejoindre son équipe pour participer à son tour au relais.
- Les équipes en attente ramassent les balles pour le jeu suivant.

Consignes :

- Effectuer le parcours le plus rapidement possible du cerceau au milieu du filet.
- Aller frapper successivement les deux balles placées sur les tees, en prenant soin de placer ses 2 appuis comme indiqué ci-contre: soit en « appuis ouverts », soit en « appuis en ligne ».
- Le parcours terminé, les élèves remplacent leurs camarades en poste fixe à chaque tee puis viennent se replacer en bout de file, au point de départ.
- L'équipe dont le dernier joueur touche le filet en premier l'emporte.
- Les quatre équipes se rencontrent sous forme de poule.

Critère de réussite :

Parvenir à remporter au moins une partie.



L'essuie -glace

Objectif de la tâche : Lire et maîtriser les trajectoires pour renvoyer la balle vers le camp adverse

But : Frapper la balle après un rebond en réalisant un coup droit et un revers consécutivement

Organisation matérielle :

Sur un terrain « jaune », avec un élastique et une balle mousse et une raquette pour deux.

Matérialiser par une croix à la craie les positions du lanceur et du joueur
Position des élèves. Le lanceur est à environ 2m du filet, le joueur derrière la ligne des 4m.

Un plot jaune et un plot rouge sont placés de part et d'autre du joueur.

Deux bandes de marquage amovibles sont placées à 1m du fond de terrain pour matérialiser les zones de rebond.

Consignes :

- Renvoyer la balle en direction du lanceur après un rebond de façon à ce qu'il la rattrape lui aussi après le rebond.
- Consignes au lanceur: Viser alternativement avec précision les deux zones à atteindre.

Varier les formes de lancers: Lancer style « freesbee » et à deux mains style « passe de rugby ».

- Le joueur vient se replacer entre les deux plots après la frappe.

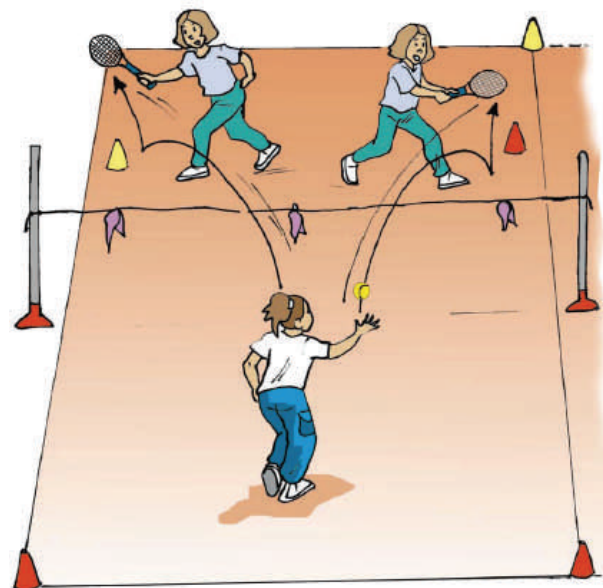
Complexifications

- Varier les trajectoires et augmenter les déplacements du joueur
- Augmenter les limites du terrain en reculant la ligne de fond de court, puis sa largeur.
- Utiliser des trajectoires plus tendues sur les lancers (par exemple, lancer à bras cassé).

Variantes :

- Le joueur peut choisir la couleur sur laquelle il veut recevoir la balle.
- Le lanceur peut annoncer la couleur sur laquelle il va envoyer la balle.

Critère de réussite : Nombre de balles renvoyées dans le terrain adverse.



La rivière

Objectifs de la tâche: Lire et maîtriser des trajectoires longues et courtes pour renvoyer la balle vers le camp adverse.

But : Renvoyer la balle après un rebond dans le camp adverse en réalisant un coup droit ou un revers.

L1

Organisation matérielle:

Une raquette et une balle mousse pour deux.
Terrain jaune, filet à hauteur classique.
Matérialiser une zone d'envoi interdite (la rivière).

Consignes.

Le lanceur est en L1. Il décide arbitrairement de la zone d'envoi et récupère la balle renvoyée par le joueur.

Variante:

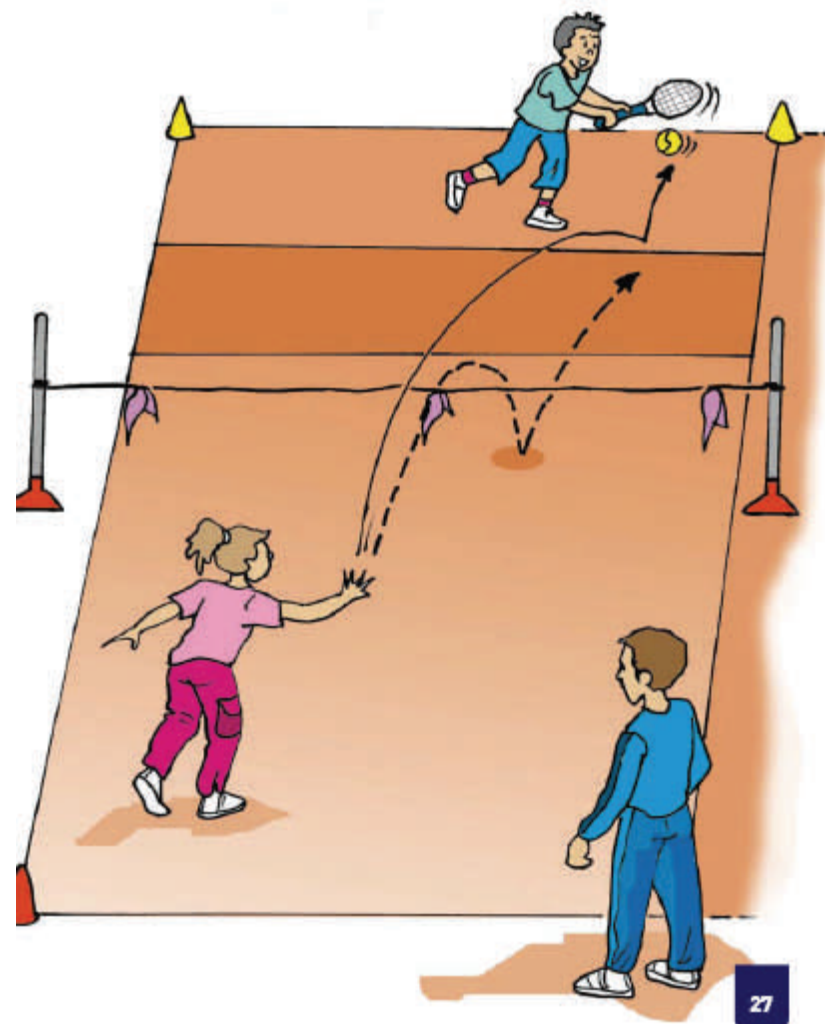
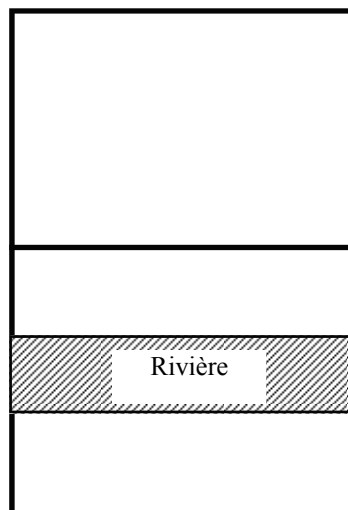
Le lanceur récupère la balle dans un cône après un rebond. Voir la situation « le marchand de glaces ».

Complexifications:

Lancer à bras cassé

Critères de réussite :

- Nombre de balles renvoyées dans le camp adverse.
- Nombre de balles réceptionnées dans le cône pour la variante



L'œil de lynx. Duel main-raquette

Objectifs de la tâche: Lire et maîtriser les trajectoires pour renvoyer la balle vers le camp adverse.

But : Renvoyer la balle après un rebond dans le camp adverse en réalisant un coup droit ou un revers.

Organisation matérielle: Matérialiser les zones de lancer (bandes amovibles ou craies)

Consignes au lanceur

Annoncer le numéro de la zone choisie, puis lancer style « coup droit », « freesbee » ou à deux mains style « passe de rugby » à partir de L1. Déplacer le joueur et rattraper sa balle après un rebond.

Variantes:

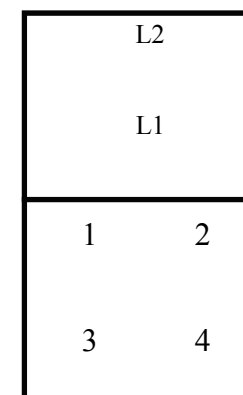
- 1: Le joueur annonce la zone dans laquelle il veut recevoir.
- 2: Le lanceur vise une des 4 zones sans annonce préalable.
- 3: Le joueur annonce dès qu'il le peut, de préférence avant que la balle franchisse le filet, la zone dans laquelle va tomber la balle. Lanceur en position L2.

Complexifications:

Utiliser des trajectoires plus tendues sur les lancers à partir de la position L2 (par exemple, lancer à bras cassé).

Critères de réussite :

- Nombre de balles renvoyées dans le terrain adverse.
- Nombre d'annonces correctes pour la variante 3.



L'hispanique

L1

Objectifs de la tâche: Lire et maîtriser des trajectoires longues (voire très longues) pour renvoyer la balle vers le camp adverse.

But : Renvoyer la balle après un rebond dans le camp adverse en réalisant un coup droit ou un vers.

Organisation matérielle:

Une raquette, un cône et une balle mousse pour deux.

L'élastique représentant le filet doit être tendu à une hauteur comprise entre 2 m et 3 m.

Matérialiser une zone d'envoi et une zone cible de la largeur du couloir (environ 1,50 m).

Consignes.

Au début de l'exercice, le lanceur est en L1. Il doit lancer par-dessus le filet dans la zone d'envoi et récupérer la balle du joueur dans le cône après un rebond.

Voir la situation « le marchand de glaces ».

Le joueur doit essayer d'atteindre la zone cible.

Variante:

Après avoir récupéré la balle dans le cône, le lanceur la renvoie de sa position de réception.



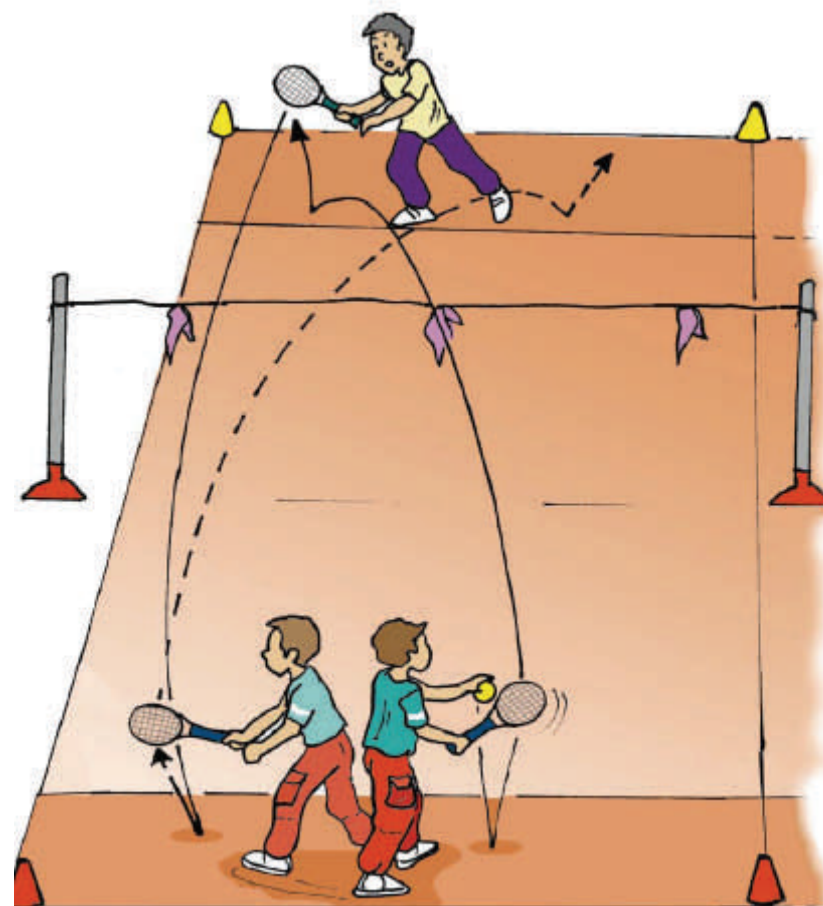
re-

Complexification.

Opposition raquette- raquette en gardant les mêmes zones à atteindre.

Critères de réussite :

- Nombre de balles renvoyées dans la zone cible.
- Nombre de balles réceptionnées dans le cône.



Le compte est bon!

Objectifs de la tâche: Lire et maîtriser des trajectoires. Contrôler la frappe pour renvoyer la balle avec précision vers le camp adverse.

But : Renvoyer la balle après un rebond dans le camp adverse en réalisant un nombre d'échanges imposé (3, puis 7, puis 10, puis 15)

Organisation matérielle:

Plots de 4 couleurs différentes: blancs, jaunes, bleus, rouges.
Sur terrain jaune, une raquette chacun et une balle mousse pour deux.

Consignes.

Jouer en réalisant le nombre d'échanges imposé pour collecter des plots.

Quand vous avez réalisé une série (3, 7, 10, 15), vous recommencez.
Au bout de 10 minutes, chaque équipe compte ses plots et ses points .

Variante:

Après avoir récupéré la balle dans le cône, le lanceur la renvoie de sa position de réception.

Critères de réussite :

- Nombre de points par équipe.

NB échanges	3	7	10	15
Couleur du plot gagné	Blanc	Jaune	Bleu	Rouge
Points gagnés	1	2	4	8

Croco- Maître

Objectif de la tâche : Lire et maîtriser les trajectoires pour renvoyer la balle vers le camp adverse

But : Renvoyer la balle en la frappant avec la raquette après un rebond
Le maître envoie les balles avec la raquette pour complexifier la lecture de la trajectoire et poursuit l'échange avec l'enfant.

Organisation matérielle :

Sur un terrain « blanc », avec un élastique.

Une balle mousse et une raquette pour l'élève et une pour le Maître.

Consignes :

Renvoie la balle lancée par le maître en la frappant avec la raquette, après un rebond, vers le camp adverse.

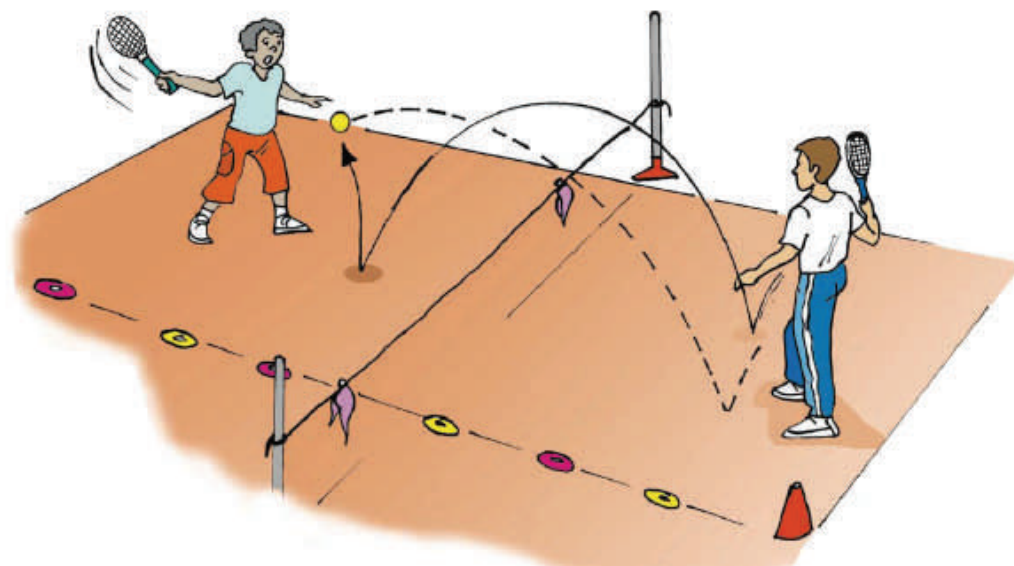
Variantes :

Variation des trajectoires et augmentation des déplacements

Délimiter une zone de renvoi: terrain adverse

Critère de réussite : Nombre de balles renvoyées

- Si dans cette situation « raquette- raquette », l'enfant effectue plus de 3 échanges, on se reportera directement aux exercices proposés pour le niveau jaune.



1, 2, 3 coups droits

Objectif de la tâche : Se mettre en situation de frappe pour renvoyer la balle dans des zones précises.

But : Atteindre les zones cibles dans un ordre donné (1, 2, 3) après des renvois croisés ou long de ligne.

Organisation matérielle :

Trois zones cibles matérialisées par des plots.
Une raquette et une balle mousse pour deux.

Consignes :

Le lanceur (L) est positionné au centre de la ligne de fond de terrain. Il envoie trois balles consécutivement, à bras cassé, sur le coup droit du joueur qui doit viser la zone croisée longue, puis la zone courte croisée, puis long de ligne (zones 1, 2, 3 indiquées sur schéma).

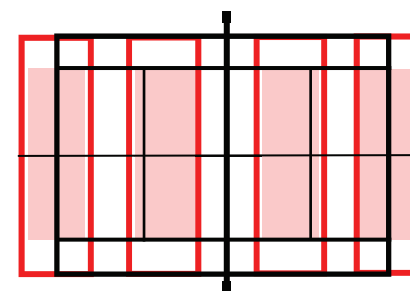
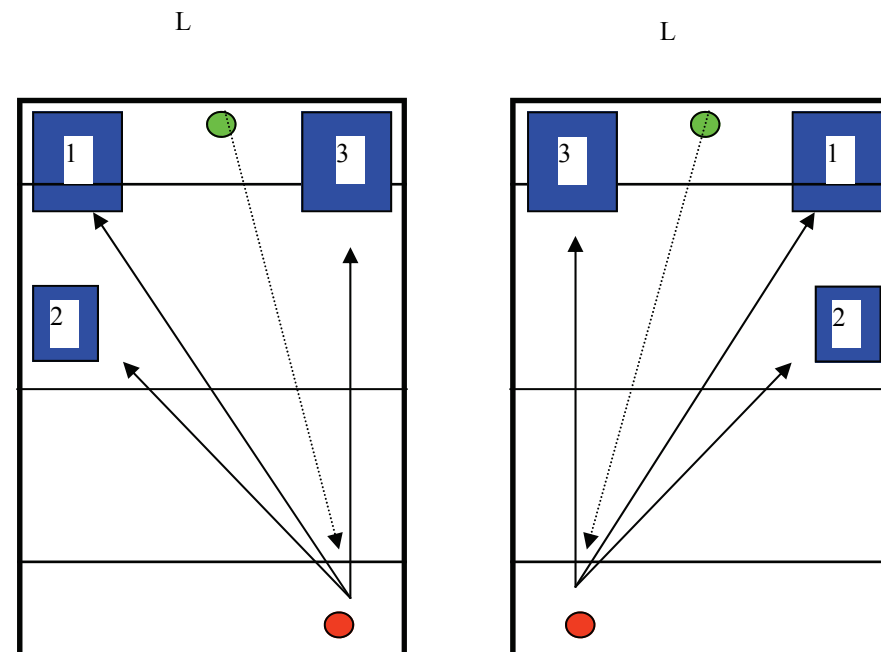
Répéter 4 fois l'enchaînement.

Même situation côté revers.

Critère de réussite : Sur 4 enchaînements, en réussir au moins 2.

Variantes :

- Le lanceur peut frapper la balle avec la raquette.
- Idem en enchaînant les 3 zones sans arrêter le jeu.
- Côté revers, possibilité de se décaler pour frapper la balle en coup droit.



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains
Rouge 2 par court.

Les diagonales

Objectif de la tâche : Se mettre en situation de frappe pour renvoyer la balle dans une zone précise.

But : Atteindre la zone cible après un renvoi croisé.

Organisation matérielle :

Une zone cible matérialisée par des plots.

Une raquette et une balle mousse pour deux.

Consignes :

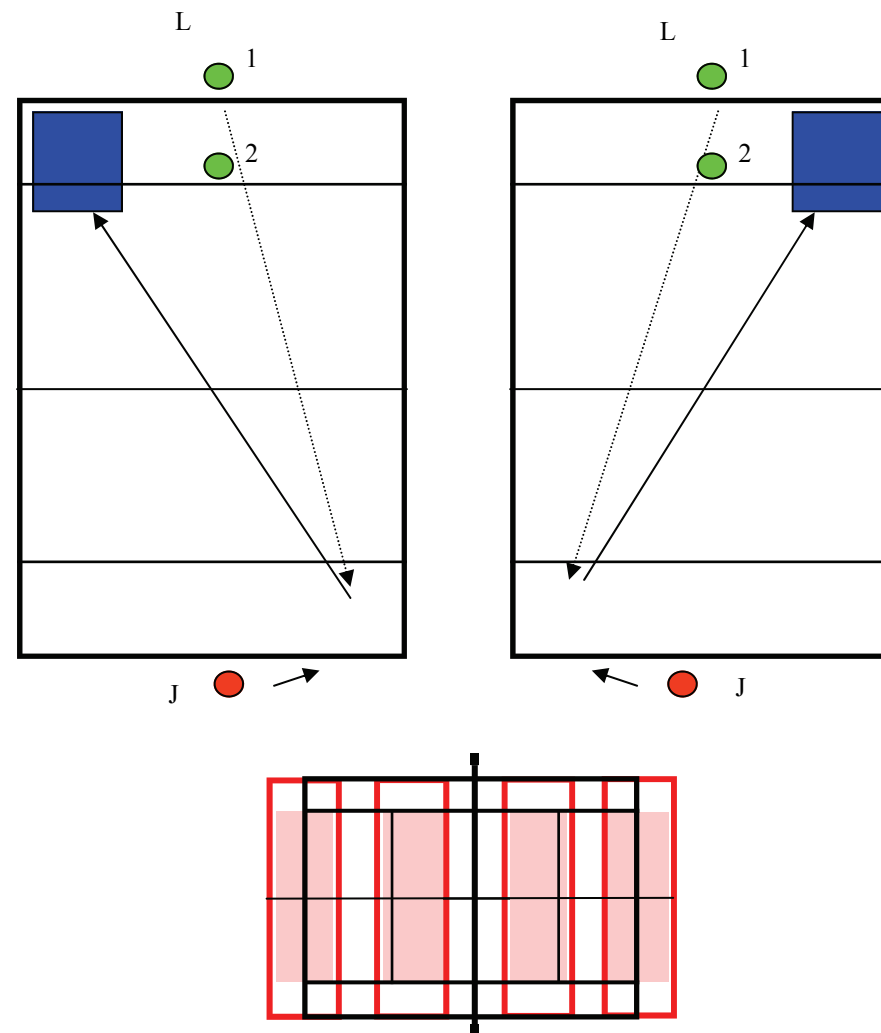
Le lanceur (L) est positionné au centre de la ligne de fond de terrain. Le joueur J est placé au centre, derrière la ligne de fond de terrain. Il envoie une balle à bras cassé sur le coup droit du joueur qui doit viser la zone croisée longue.

Même situation côté revers.

Critère de réussite : Sur 10 lancers, atteindre la zone cible au minimum 7 fois.

Variantes :

- Pour simplifier, le joueur J peut se décaler légèrement vers la zone de frappe.
- Avancer le lanceur en position 2 avec lancer style « coup droit »
- Le lanceur peut envoyer la balle avec la raquette.
- Côté revers, possibilité de se décaler pour frapper la balle en coup droit.



Le Federevers

Objectif de la tâche : Se mettre en situation de frappe pour renvoyer la balle dans une zone précise

But : Atteindre la zone cible après un renvoi croisé en revers.

Organisation matérielle :

Une raquette par joueur et une balle mousse pour deux.

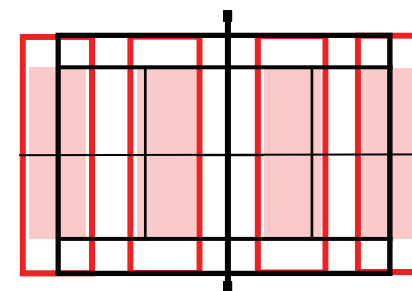
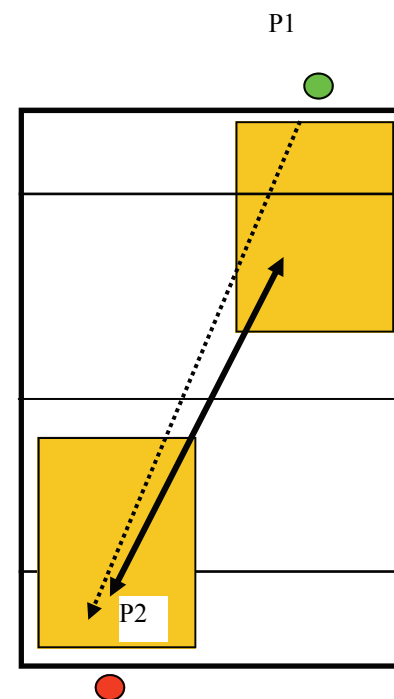
Consignes :

Le premier joueur (P1) est sur la ligne de fond de terrain rouge 2. Il envoie une balle (en coup droit) sur le revers de son partenaire (P2) et poursuit l'échange en revers ou en coup droit de décalage en visant la zone cible.

Le joueur (P2) renvoie la balle en revers et poursuit l'échange en visant la zone cible. L'échange s'arrête lorsque la zone cible n'est pas atteinte.

10 lancers de jeu maximum et changement de rôle.

Critère de réussite : Sur 10 lancers de jeu maximum, réaliser au moins 4 échanges de 5 frappes, engagement inclus.



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains Rouge 2 par court.

Le tennis ballon paille

Objectif de la tâche : Se placer et se mettre en situation de frappe pour envoyer la balle dans une zone précise et créer un espace libre qui permettra de rompre l'échange.

But : Marquer un point en envoyant le ballon hors de portée ou hors de contrôle de l'adversaire.

Organisation matérielle :

- Deux joueurs par terrain rouge 2.
- Un ballon paille pour deux. Au début du jeu, les deux joueurs sont positionnés dans les carrés de service.
- Le jeu se déroule dans les carrés de service.

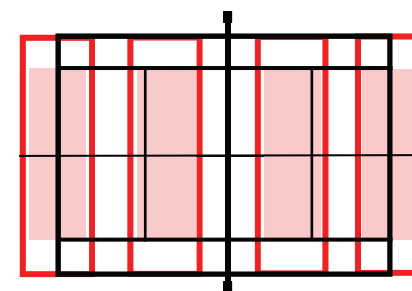
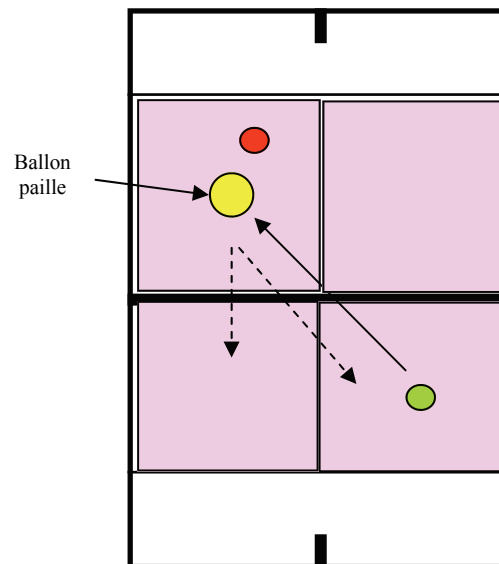
Consignes :

- Le premier coup se joue au pied. Seuls les frappes et contrôles de la main ou du bras sont interdits.
- Le premier joueur engage en diagonale après un rebond.
- Un seul service et deux rebonds maximum sont autorisés.
 - Le match se joue en un jeu décisif (voir conditions de jeu).

Critère de réussite : Parvenir à marquer au moins 3 points dans le jeu décisif.

Variantes :

- Complexifications
 - * Utilisation de la balle paille, voire balle mousse ou balle souple.
 - * Un seul rebond autorisé.
- Simplifications:
 - * Contrôle à la main autorisé.
 - * Trois rebonds possibles avant la frappe



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains
Rouge 2 par court.

Le Pom-temps

Objectif de la tâche : Se placer et se mettre en situation de frappe pour envoyer la balle dans une zone précise.

But : Marquer un point en faisant rouler le ballon derrière la ligne de fond de terrain adverse.

Organisation matérielle :

Un ballon paille pour deux. Un Pom'Do pour chaque élève.

Consignes :

Au début du jeu, les deux joueurs sont positionnés derrière la ligne de fond de terrain Rouge 2, ballon à terre.

Engager en frappant le ballon à ras de terre avec le Pom'Do et poursuivre le point jusqu'à ce que le ballon paille dépasse la ligne de fond de court adverse.

Les joueurs servent alternativement.

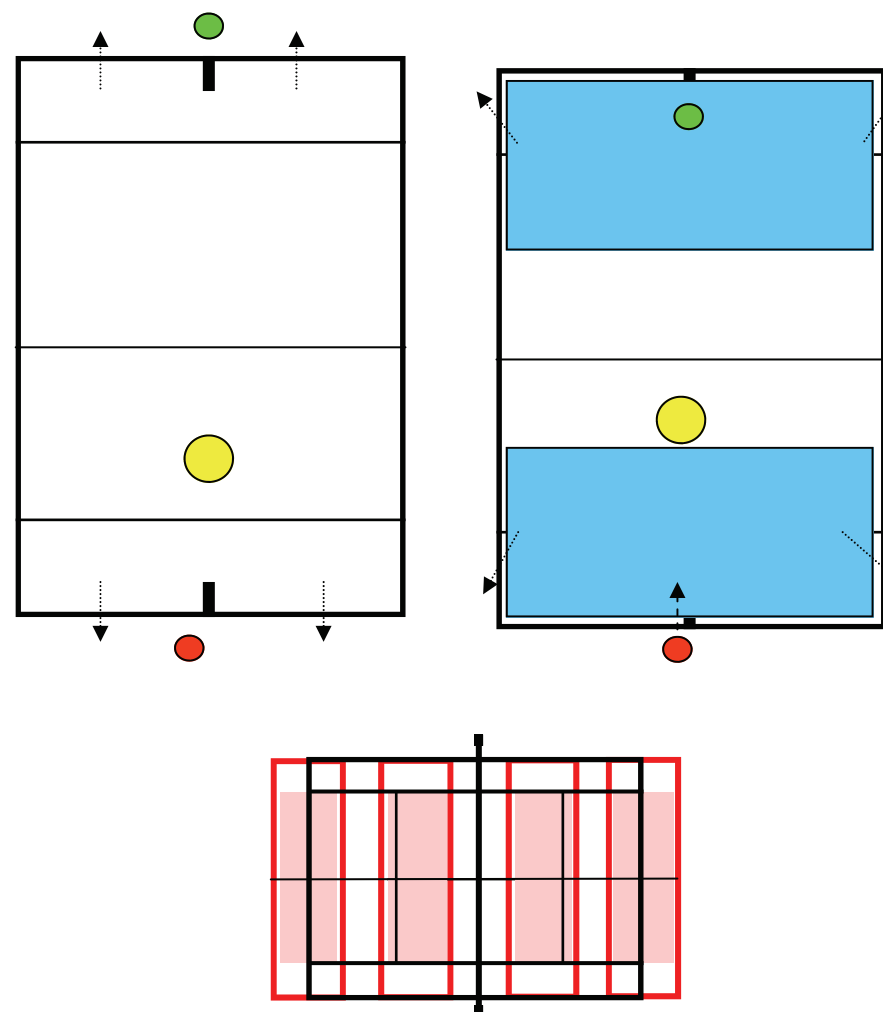
10 lancements de jeu, jouer au moins contre trois adversaires différents.

Critère de réussite : Marquer en moyenne trois points par match.

Variantes :

- 1. Faire sortir le ballon latéralement pour gagner le point, au-delà des plots matérialisant le début de la zone adverse.
- 2. Combiner les deux situations précédentes: faire sortir le ballon latéralement ou au fond du terrain.
- 3. Utiliser une raquette chacun et une balle mousse pour deux.

Variante 1



Le Peter Pan

Objectif de la tâche : Rompre l'échange en jouant sur le temps et l'espace, en fonction de la position de l'adversaire et de sa propre position.

But : Marquer un point en envoyant le ballon hors de portée ou hors de contrôle de l'adversaire.

Organisation matérielle :

Terrain Rouge 2 avec carrés de service.

Un mini ballon de hand (taille 00) ou une balle mousse pour deux.

Consignes :

Au début du jeu, les joueurs sont positionnés derrière la ligne de fond du terrain Rouge 2.

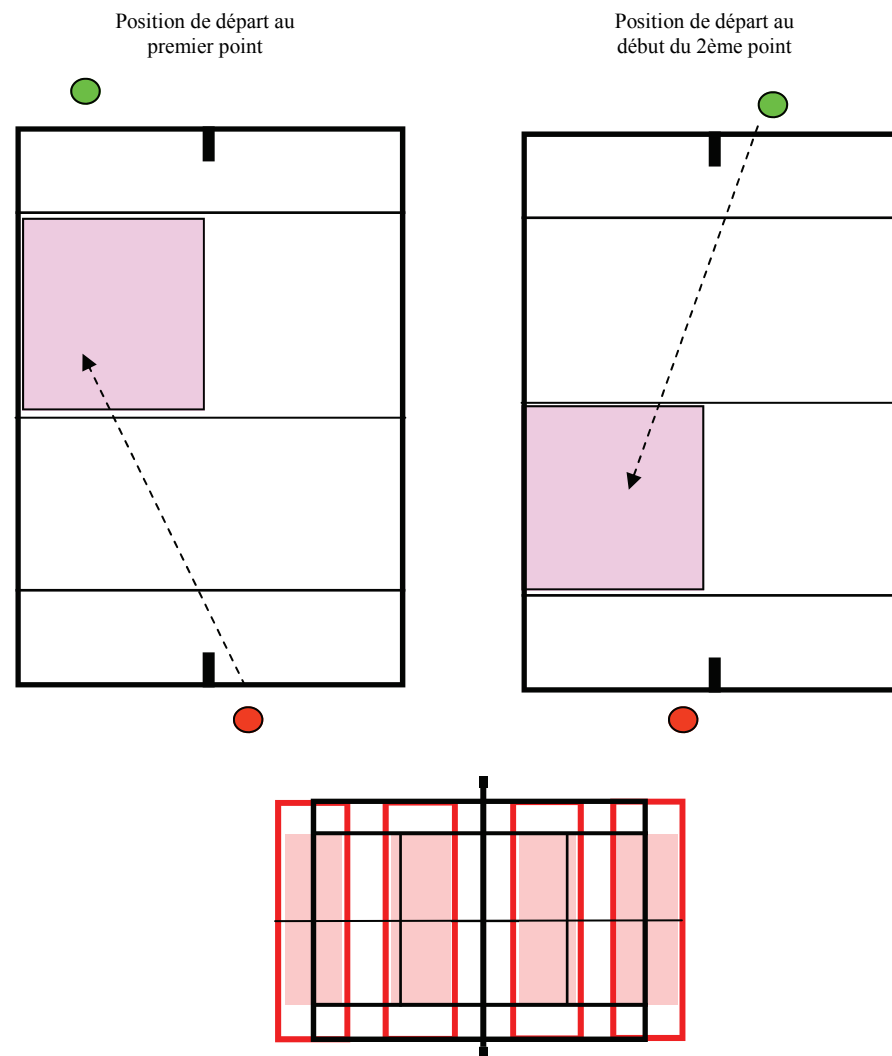
Le premier joueur engage en diagonale. Le relanceur réceptionne le ballon après un rebond et le renvoie à partir de la zone de réception. Le jeu se poursuit jusqu'à la fin du point, avec possibilité de saisir le ballon après 1 ou 0 rebond. On joue avec la règle du jeu décisif (voir conditions de jeu). Les lancers s'effectuent façon passes de rugby, avec deux appuis au sol.

Jouer au moins contre 3 adversaires différents.

Critère de réussite : Marquer une moyenne de 3 points par match.

Variantes :

- Simplification: utilisation de la balle paille
- Complexification: utilisation de la balle souple.
- Utilisation de la balle mousse: elle représente une simplification sur le paramètre « vitesse » et une complexification sur celui du placement.



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains Rouge 2 par court.

Le Vache Hand

Objectif de la tâche : Rompre l'échange en jouant sur le temps et l'espace, en fonction de la position de l'adversaire et de sa propre position.

But : Marquer un point en envoyant le ballon hors de portée ou hors de contrôle de l'adversaire.

Organisation matérielle :

On joue à trois contre trois.
Une balle mousse par joueur.

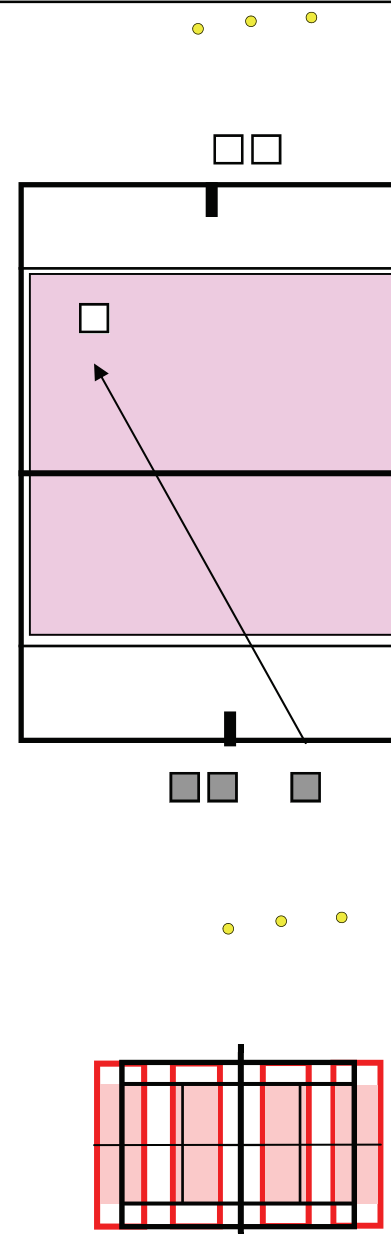
Consignes :

Au début du jeu, les joueurs sont positionnés derrière la ligne de fond du terrain Rouge 2. Le premier joueur lance la balle dans une zone adverse de son choix. Le premier réceptionneur récupère la balle après un ou 0 rebond et la lance à son tour à partir de la position de réception, en cherchant à créer la rupture. Le jeu se poursuit de la même façon jusqu'à la fin du point. Le joueur vainqueur donne un point à son équipe et reste en place pour l'échange suivant. Le joueur vaincu est remplacé par un coéquipier qui engage aussitôt du fond du terrain, sans attendre obligatoirement le remplacement de l'adversaire. La première équipe totalisant 11 points remporte la partie. Le joueur marquant trois points consécutifs doit laisser sa place.

Critère de réussite : Marquer au moins un point chacun dans la partie.

Variantes :

- Simplification: utilisation de la balle paille
- Complexification: utilisation de la balle souple.
- Les lancers peuvent s'effectuer librement, à bras cassé ou par-dessous.



SITUATION D'ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

PARTENAIRE / ADVERSAIRE

ROMPRE L'ÉCHANGE

Le Karabatennis

Objectif de la tâche : Envoyer la balle dans des zones favorables de façon à créer un décalage spatio-temporel.

But : Mettre l'adversaire hors de portée de la balle.

Organisation matérielle :

Un ballon de handball ou une balle mousse pour deux (taille 00).

Une ligne amovible de délimitation partagera le terrain en deux et permettra de déterminer la position du serveur.

Délimiter, côté serveur, une zone centrale avec des plots.

Consignes :

Le joueur (A) est placé sur un côté du terrain. Le partenaire (P) est au milieu de la ligne de fond de terrain.

Le joueur (A) engage en lançant le ballon à bras cassé dans la diagonale en visant la zone extérieure pour profiter de l'espace libre.

Le partenaire (P) saisit le ballon après un rebond et le renvoie à partir de la zone de réception (2 appuis obligatoires) sur la zone centrale (Idem jusqu'à la fin du point).

Le joueur (A) pourra saisir le ballon après un rebond ou de volée.

Il poursuivra le point,

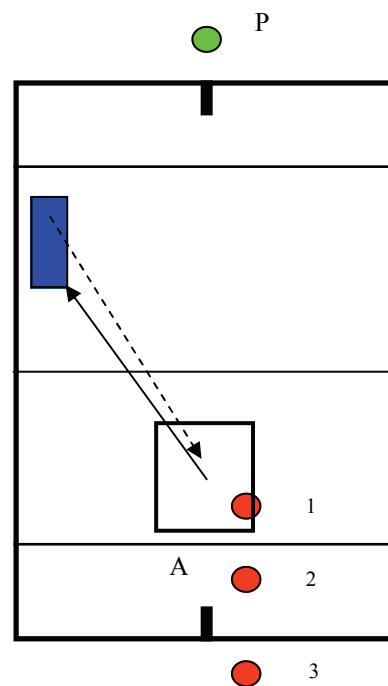
- en continuant à viser cette même zone extérieure
- ou en profitant du décalage créé pour jouer dans la zone opposée et empêcher ainsi l'adversaire de toucher ou contrôler le ballon.

Le joueur (A) engagera alternativement, depuis la partie droite et la partie gauche du terrain. 10 lancements de jeu et changement de rôle.

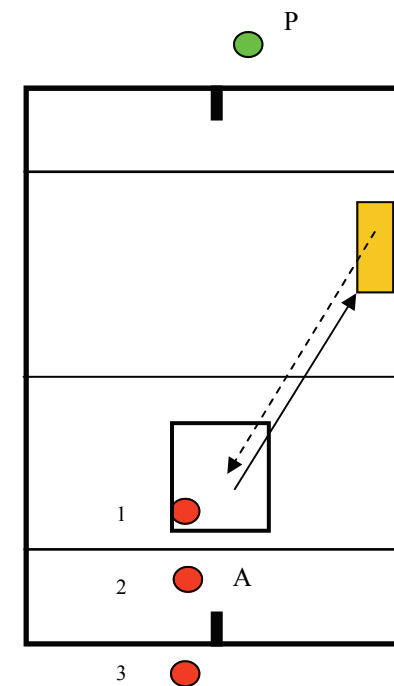
Critère de réussite : Sur 10 lancements de jeu, le partenaire (P) devra être mis hors de portée ou de contrôle du ballon au moins 6 fois.

Variantes :

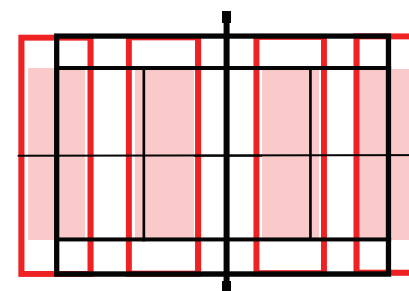
- Pour complexifier la tâche du joueur (A), le placer au départ en position 2 ou 3.
- Situation Adversaire/ Adversaire: le joueur (P) peut viser toutes les zones et essaie également de rompre l'échange. Il a également la possibilité, après réception du service, de saisir le ballon de volée.



Service depuis la partie droite du terrain



Service depuis la partie gauche du terrain



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains Rouge 2 par court.

Le service brûlant

Variante des balles brûlantes avec raquettes et balles mousse

Objectif de la tâche : lancer une balle au dessus de sa tête et la frapper dans une direction déterminée (par-dessus le filet et dans le camp adverse).

But : En un temps donné, frapper les balles (style service) pour en avoir le moins possible dans son camp.

Organisation matérielle :

Même nombre de balles mousse dans chaque camp. Au moins 2 balles par joueur.

Une raquette par joueur.

2 équipes de 6 joueurs.

Sur chaque terrain (demi-court de tennis), les deux camps sont délimités par un élastique.

Consignes :

- Vider rapidement son camp en frappant les balles l'une après l'autre au dessus de sa tête (style service). La balle doit passer par dessus l'élastique.

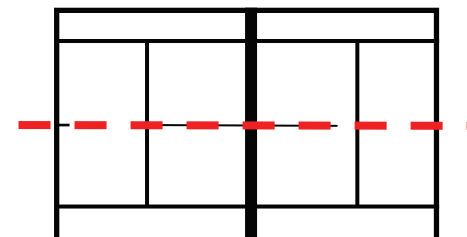
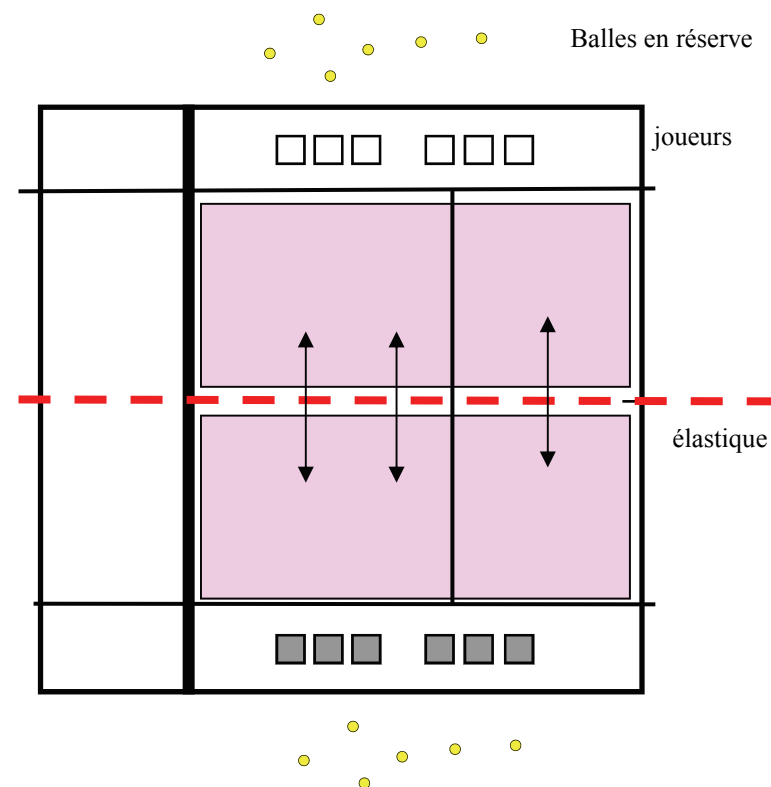
- Au bout de deux minutes, l'équipe qui totalisera le moins de balles dans son camp aura gagné.

Critère de réussite :

- En deux minutes, parvenir à frapper 5 balles dans le terrain adverse au dessus du filet

Variantes :

- Interdire les services depuis la zone rose (voir schéma)
- Jouer sur le terrain de tennis entier en utilisant le filet.
- Augmenter la hauteur du filet pour privilégier les frappes en extension au dessus de la tête.
- Engagement au dessus de la tête avec un rebond dans son propre camp avant de passer au dessus de l'élastique (façon tennis de table).
- Simplification : servir façon « volley ball », en partant de la position « armé ».
- Frapper la balle mousse avec le pom'do, voire le ballon paille avec la main.



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains Rouge 2 par court.

Le Seren'ace

Objectif de la tâche : Lancer sur une zone précise.

But : Faire tomber le maximum d'arbres (raquettes) grâce à des balles lancées à bras cassé.

Organisation matérielle :

- 2 équipes de 3 joueurs par mini- terrain rouge 2.
- 6 raquettes* en équilibre, disposées côte à côte, dans le carré, à environ 1m de la ligne de service (voir schéma).
- 6 cônes : chaque raquette est placée dans un cône (voir schéma). 3 balles mousse en fond de terrain à disposition de chaque équipe.
- Les lanceurs sont placés derrière la ligne de service du terrain rouge 2
- * Les raquettes peuvent être remplacées par des boîtes de balles.

Consignes :

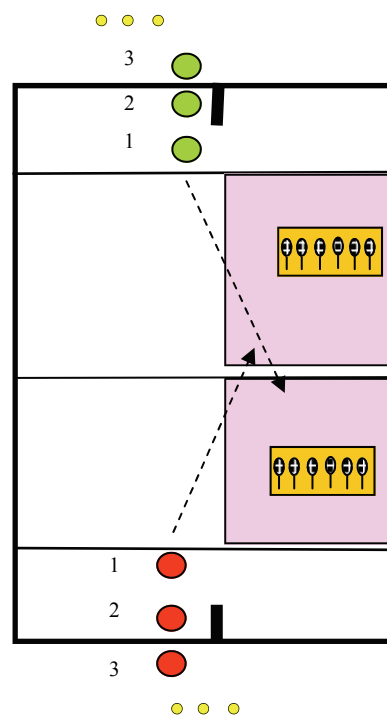
- Effectuer un lancer à bras cassé dans la diagonale (carré de service opposé) pour faire tomber tous les arbres de l'équipe adverse.
- Les 3 joueurs de l'équipe lancent successivement et récupèrent les balles pour lancer à nouveau.
- Cinq lancers maximum par joueur.
- L'équipe qui a fait tomber le plus de raquettes en 15 lancers a gagné.

Critère de réussite :

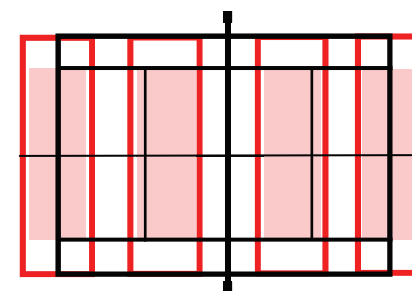
Chaque joueur doit faire tomber au moins une raquette par partie.

Variantes :

- Les lanceurs peuvent se positionner sur 3 zones plus ou moins avancées sur le terrain (zones 1, 2, 3).



Les raquettes « arbres » sont placées dans des cônes en plastique pour assurer leur stabilité verticale



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini- terrains Rouge 2 par court.

Le retour bûcheron

Objectif de la tâche : retourner sur une zone précise.

But : Déséquilibrer le maximum de raquettes de l'équipe adverse en effectuant un retour de service sur une zone cible.

Organisation matérielle :

- 1 équipe de 3 joueurs par mini- terrain rouge 2. Deux serveurs sur un côté du mini terrain, un relanceur de l'autre côté.
- 7 raquettes au total : 6 raquettes* en équilibre disposées côte à côte (en forêt), sur la ligne de service (voir schéma). Une raquette pour le relanceur. 1 balle mousse par serveur.

- 6 cônes : chaque raquette « arbre » est placée dans un cône (voir schéma).

* Les raquettes peuvent être remplacées par des boîtes de balles ou autres.

Consignes :

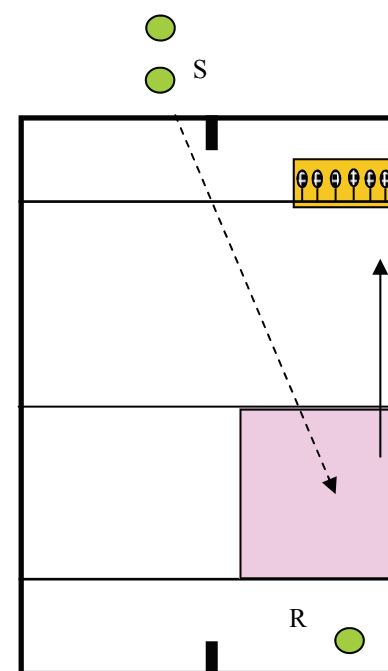
Chaque équipe désigne deux serveurs et un relanceur.

- Les serveurs (S) sont placés derrière la ligne de fond de court du terrain Rouge 2, sur la partie droite. Le relanceur (R) est placé à l'intérieur du terrain, entre la ligne de fond de court et la ligne de service (zone de fond de terrain droite)
- Les serveurs doivent lancer à bras cassé 5 balles chacun côté droit, dans le carré de service opposé.
- Le lancer s'effectue de façon à ne pas mettre son coéquipier en difficulté (zone centrale du carré de service et vitesse modérée)
- Retourner en coup droit vers la zone cible (forêt) pour faire tomber le maximum d'arbres en 10 lancers de jeu.
- Changer de rôle de façon à ce que chaque élève soit relanceur une fois.

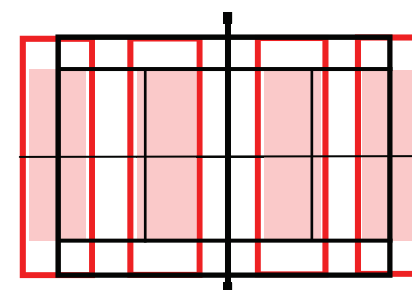
Critère de réussite : Sur 10 lancers, déséquilibrer au minimum 2 raquettes.

Variantes :

- Même dispositif côté gauche.
- Varier la zone de lancer de façon à provoquer un retour avec le revers.
- Varier la position des lanceurs qui pourront s'avancer jusqu'à la ligne de service.
- Les équipes de 3 peuvent s'affronter collectivement : chaque joueur lance 5 fois, l'équipe qui a fait tomber le plus de raquettes a gagné.
- Varier les dispositions des raquettes « arbres »: en pyramide, quinconce, ...



Les raquettes « arbres » sont placées dans des cônes en plastique pour assurer leur stabilité verticale



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini- terrains Rouge 2 par court.

Le vite volée

Objectif de la tâche : Engager de façon à créer une situation favorable pour rompre l'échange.

But : Mettre l'adversaire hors de portée de la balle en effectuant un enchaînement service— volée.

Organisation matérielle :

- Une balle mousse pour deux et un pom'do pour le relanceur.
- Le serveur (A) est placé derrière sa ligne de service.
- Le partenaire (P) est dans la zone de fond de court.

Consignes :

- Le serveur engage en lançant la balle mousse « à bras cassé » en visant la zone extérieure et vient se replacer près du filet. Il réceptionne ensuite la balle et l'envoie aussitôt dans les espaces libérés.
- Il engage alternativement, depuis la partie droite et la partie gauche du terrain et doit terminer le point en deux lancers.
- Le partenaire renvoie la balle dans une zone assez longue au centre (zone hachurée sur le schéma), sans chercher à mettre en difficulté le serveur. Il essaiera de faire de même jusqu'à ce que le point soit terminé.

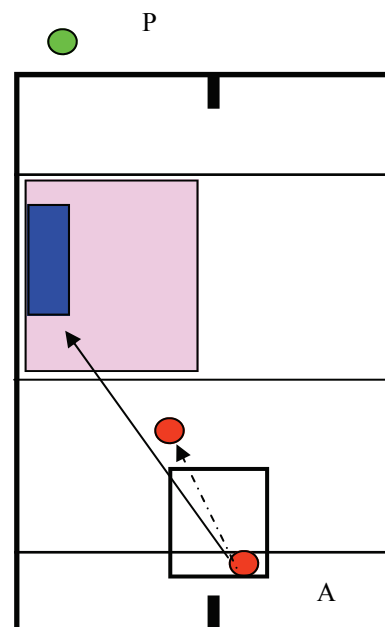
Parvenir à marquer un point en deux touches, service inclus

Critère de réussite :

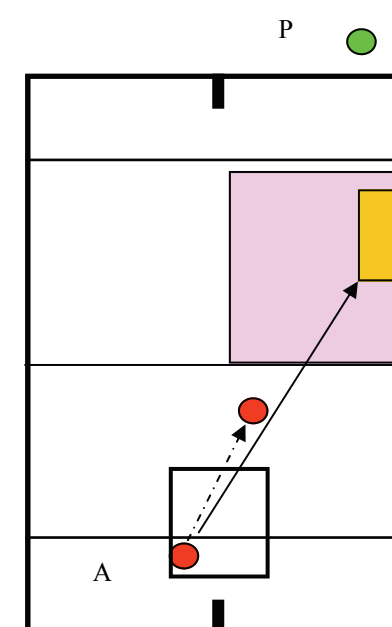
- . Sur 10 lancements de jeu, parvenir à marquer au moins 5 points.

Variante :

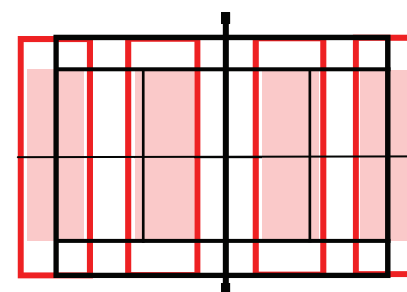
- Le serveur engage derrière la ligne de fond de terrain.



Service depuis la partie droite du terrain



Service depuis la partie gauche du terrain



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains Rouge 2 par court.

Situations d'apprentissage

Le Croc'haut

Objectif de la tâche : Renvoyer la balle dans la diagonale jusqu'à rupture de l'échange.

But : Provoquer une faute adverse avant la sixième frappe croisée.

Organisation matérielle :

Une balle mousse pour deux. Une raquette par élève. Le filet (élastique) sera placé à environ deux mètres de hauteur

Consignes :

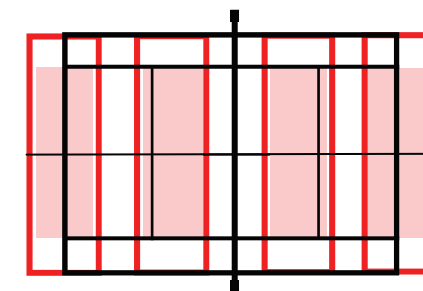
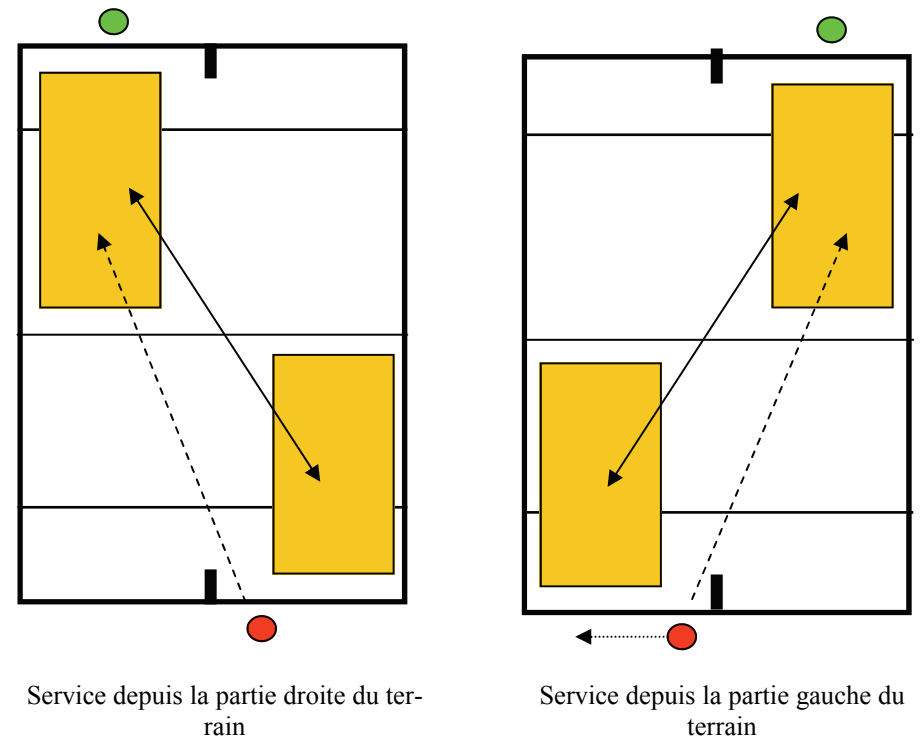
Jouer en diagonale jusqu'à rupture de l'échange (faute de l'adversaire).
10 lancements de jeu. Les joueurs engagent en diagonale, en coup droit, à tour de rôle.

La même situation pourra être mise en place dans la diagonale opposée.
Changer de terrain et d'adversaire en fonction de son résultat (montante- descendante).

L'adversaire devra être mis hors de contrôle de la balle avant 6 frappes.

Critère de réussite :

Marquer en moyenne 3 points par match.



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains Rouge 2 par court.

Le Croise la balle

Objectif de la tâche : Frapper la balle dans la diagonale en variant l'angle et/ou la vitesse de frappe jusqu'à rupture de l'échange.

But : Provoquer une faute adverse avant la sixième frappe croisée.

Organisation matérielle :

Une balle mousse pour deux. Une raquette par élève. Un partenaire (P), un joueur adverse (A). Une ligne amovible de marquage matérialise la zone de remplacement du partenaire sur la ligne de fond de terrain. Elle est légèrement décalée du côté du joueur (voir schéma).

Consignes :

Le partenaire (en vert) engage dans la zone et doit toucher la marque au sol avec le pied avant de poursuivre l'échange (idem après chaque frappe). Sa balle doit toujours atteindre la zone en pointillés (voir schéma). Le jeu se poursuit jusqu'à rupture de l'échange

10 lancements de jeu consécutifs et inversion des rôles.

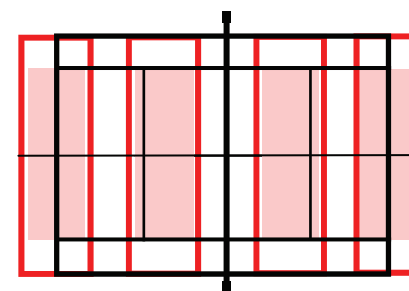
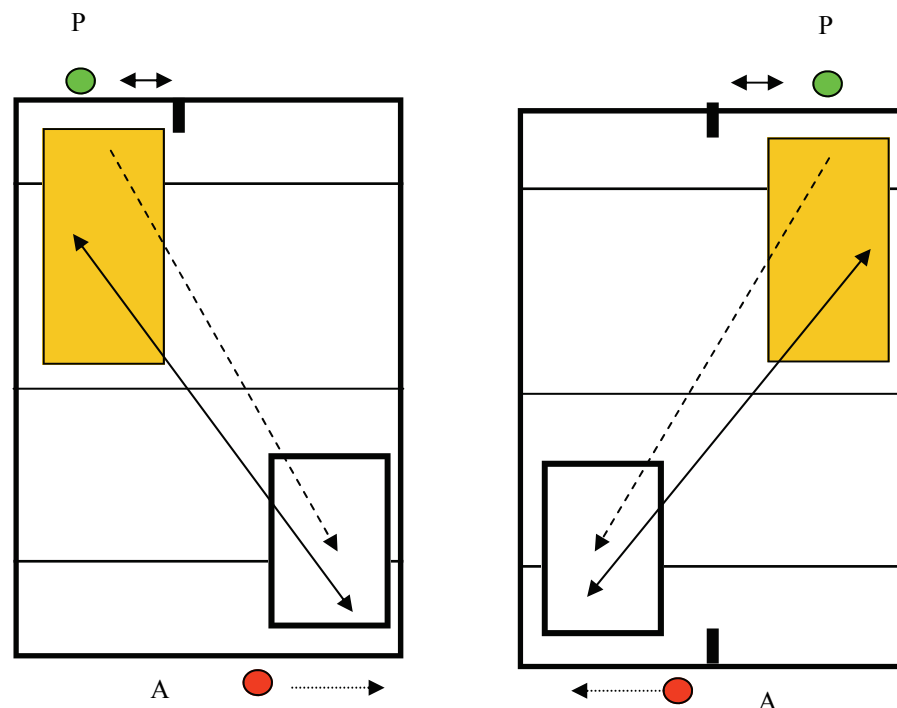
La même situation pourra être mise en place dans la diagonale opposée.

Le partenaire devra être mis hors de portée ou de contrôle de la balle avant 6 frappes.

Critères de réussite : Sur 10 lancements de jeu, parvenir à mettre le partenaire hors de portée ou de contrôle de la balle au moins 5 fois.

Variantes :

- Pour simplifier la tâche du joueur, le partenaire pourra être muni d'un pom'do.
- La position de la latte devant être touchée par le partenaire pourra varier de façon à complexifier ou simplifier la tâche du joueur



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains
Rouge 2 par court.

Le Bras de fer

Objectif de la tâche: Frapper la balle dans la diagonale en variant l'angle et/ou la vitesse de frappe jusqu'à la rupture de l'échange.

But : Mettre l'adversaire hors de portée ou de contrôle de la balle en jouant dans une seule diagonale.

Organisation matérielle :

Une balle mousse pour deux. Une raquette par élève. La ligne amovible de marquage qui partage le terrain en deux parties est légèrement décalée (50 cm environ) du côté du joueur. Elle matérialise la zone de remplacement sur la ligne de fond de terrain (voir schéma)

Consignes :

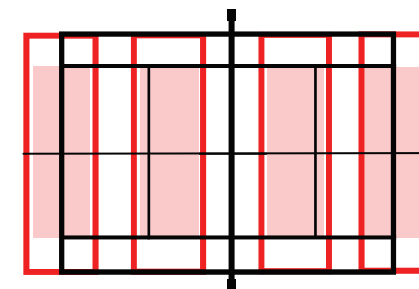
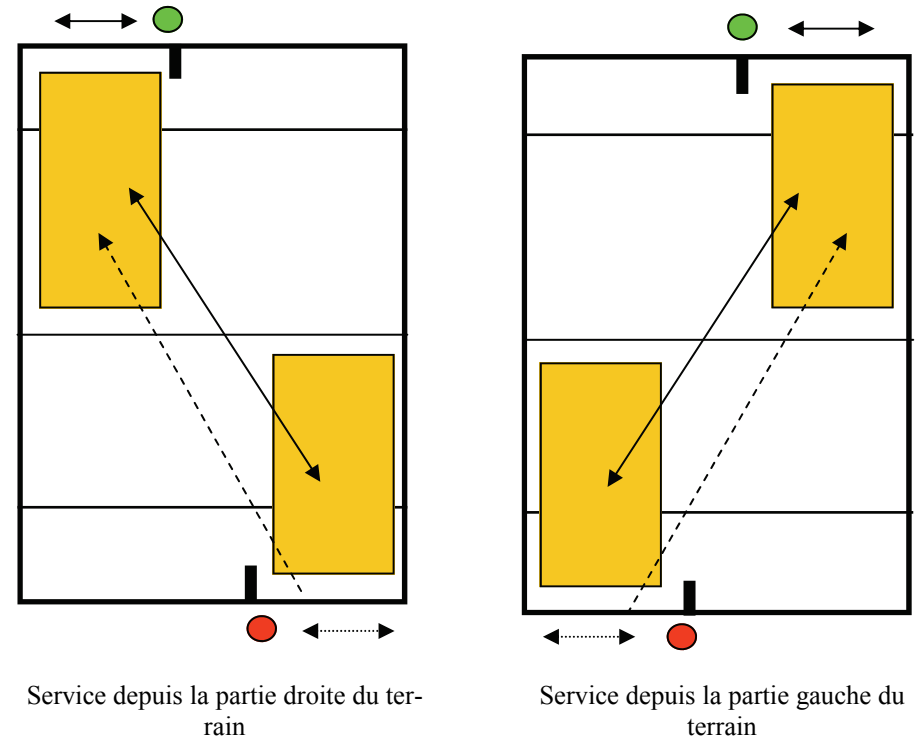
- Les joueurs engagent selon les règles d'un jeu décisif (voir conditions de jeu), dans la zone jaune, et doivent toucher avec le pied la marque au sol avant de poursuivre l'échange (idem après chaque frappe).
- Un rebond obligatoire avant chaque frappe (pas de volée).
- Le jeu se poursuit jusqu'à rupture de l'échange.
- Changer de terrain et d'adversaire en fonction de son résultat (montante-descendante).
- La même situation pourra être mise en place dans la diagonale opposée.

Critères de réussite :

Gagner en moyenne au moins trois points par jeu décisif.

Variantes :

- Munir l'un des deux joueurs d'un pom'do.
- Réduire la distance de remplacement d'un des deux joueurs (déplacer la ligne amovible).



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains Rouge 2 par court.

Le DiagoNadal

Objectif de la tâche : Frapper la balle en diagonale de façon à déporter l'adversaire et créer un espace libre qui permettra de rompre l'échange.

But : Mettre l'adversaire hors de portée ou de contrôle de la balle à partir de frappes croisées.

Organisation matérielle :

Une balle mousse pour deux et une raquette pour deux.

Consignes :

Le partenaire (P) engage à la main type coup droit et poursuit le jeu sur la zone déterminée (zone neutre croisée) à partir de la zone de réception (replacement interdit). Son unique objectif sera d'atteindre la zone neutre, sans mettre le joueur en difficulté.

Le joueur adversaire (A) frappe la balle en diagonale et cherche à croiser de plus en plus afin de déporter l'adversaire (si possible au-delà de la ligne de couloir). Jouer ensuite dans l'espace libre ainsi créé permettra de rompre l'échange.

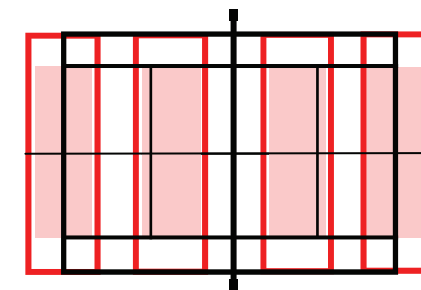
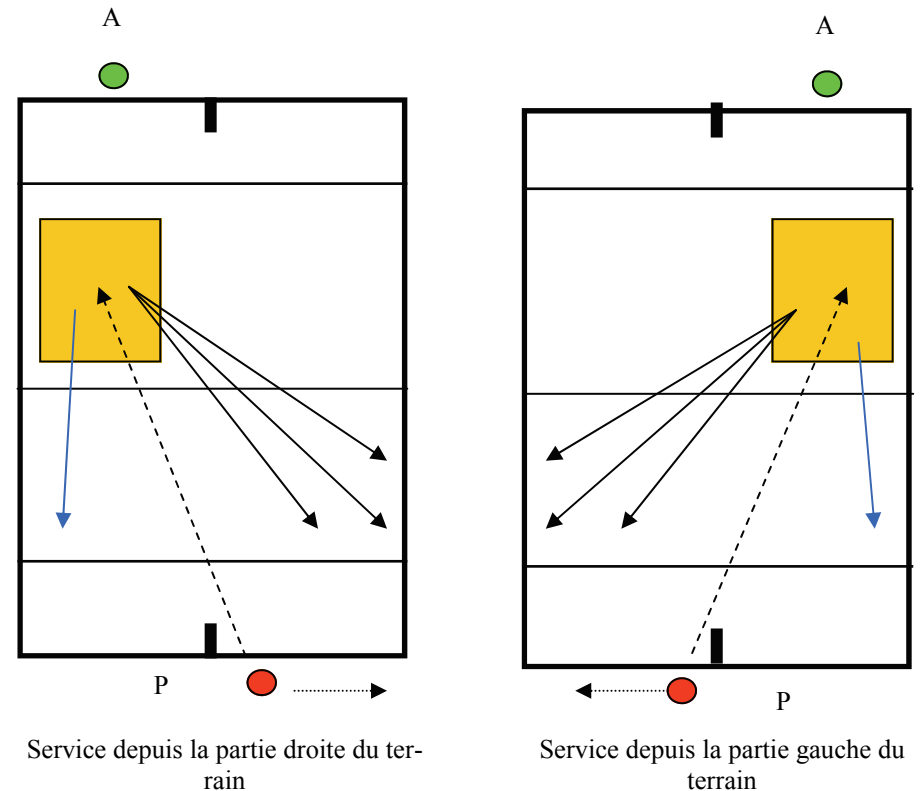
10 lancements de jeu consécutifs et inversion des rôles.

La même situation pourra être mise en place dans la diagonale opposée.

Critères de réussite : Le partenaire devra être mis hors de portée ou de contrôle de la balle avant 5 frappes. Sur 10 lancements de jeu, parvenir à mettre le partenaire hors de portée ou de contrôle de la balle au moins 5 fois.

Variantes :

- Le partenaire pourra être muni d'un pom'do. Dans ce cas, il sera autorisé à se replacer après la frappe (critères de réussite identiques).
- Le partenaire pourra être muni d'une raquette. Son unique objectif reste d'atteindre la zone neutre, sans mettre le joueur en difficulté.



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains
Rouge 2 par court.

Le Court croisé

Objectif de la tâche : Frapper la balle en diagonale de façon à déporter l'adversaire et créer un espace libre qui permettra de rompre l'échange.

But : Déporter l'adversaire au-delà de la ligne latérale extérieure à partir de frappes courtes et croisées.

Organisation matérielle :

Une balle mousse pour deux et une raquette pour chaque joueur.

Consignes :

Le partenaire (P) engage en coup droit croisé et poursuit le jeu sur la zone déterminée (zone neutre). Son unique objectif sera d'atteindre la zone neutre, sans mettre le joueur en difficulté.

Le joueur adversaire (A) frappe la balle en déplaçant le partenaire et cherche à trouver une trajectoire courte et croisée pour le déporter au-delà de la ligne de couloir ou le mettre hors de portée de la balle. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le joueur vert oblige le joueur rouge à sortir du terrain latéralement.

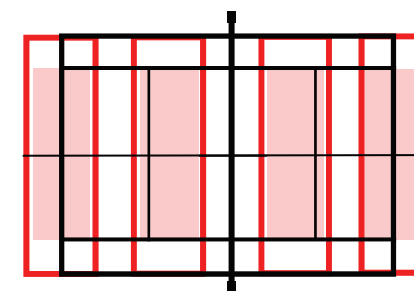
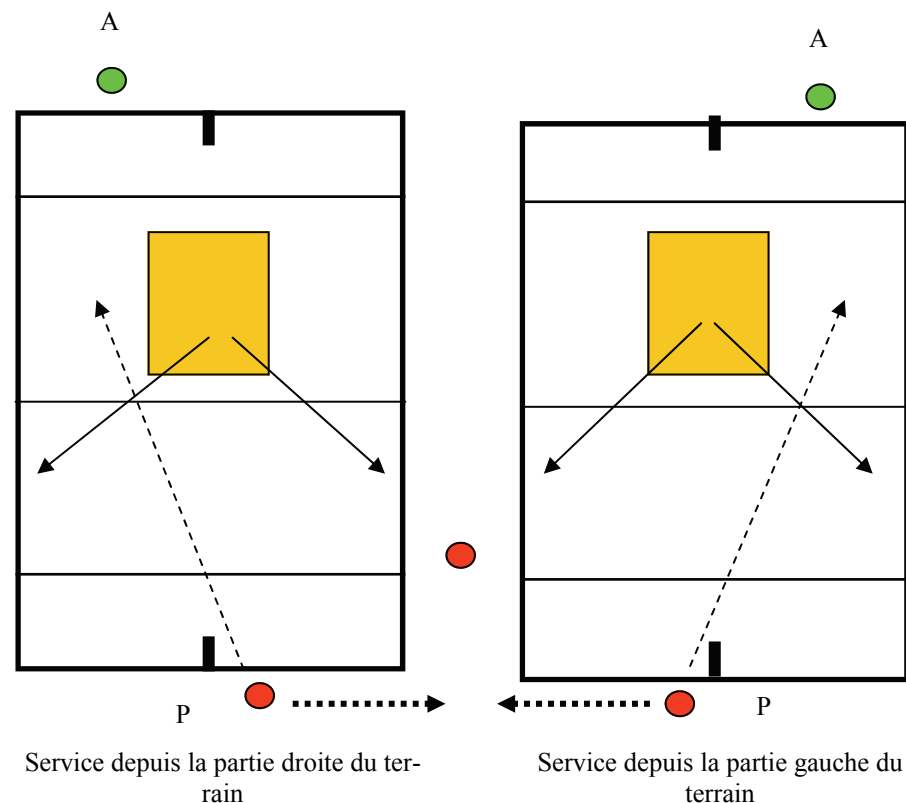
10 lancements de jeu consécutifs et inversion des rôles.

La même situation pourra être mise en place dans la diagonale opposée.

Critères de réussite : Le partenaire devra être déporté au-delà de la ligne de couloir avant 5 frappes. Sur 10 lancements de jeu, parvenir à mettre le partenaire hors de portée ou de contrôle de la balle au moins 5 fois.

Variantes :

- Simplification : le partenaire jouera avec un pom'do.



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains
Rouge 2 par court.

Le Ctrl espace

Objectif de la tâche : Lire la position de l'adversaire et utiliser la combinaison : précision de la trajectoire (espace) et moment de la prise de balle (temps), pour rompre l'échange en un nombre de coups minimum.

But : Rompre l'échange (en 3 frappes maximum) en envoyant la balle hors de portée ou hors de contrôle de l'adversaire pour marquer 1 point.

Organisation matérielle :

Une raquette par joueur et une balle mousse pour deux.

Consignes :

Le premier joueur (partenaire) est décalé sur un côté. Il envoie une balle (en coup droit) au centre où se trouve son adversaire et ne doit pas quitter sa position avant que celui-ci ait touché la balle. Ce dernier frappe la balle en direction de la zone laissée libre en jouant court ou long.

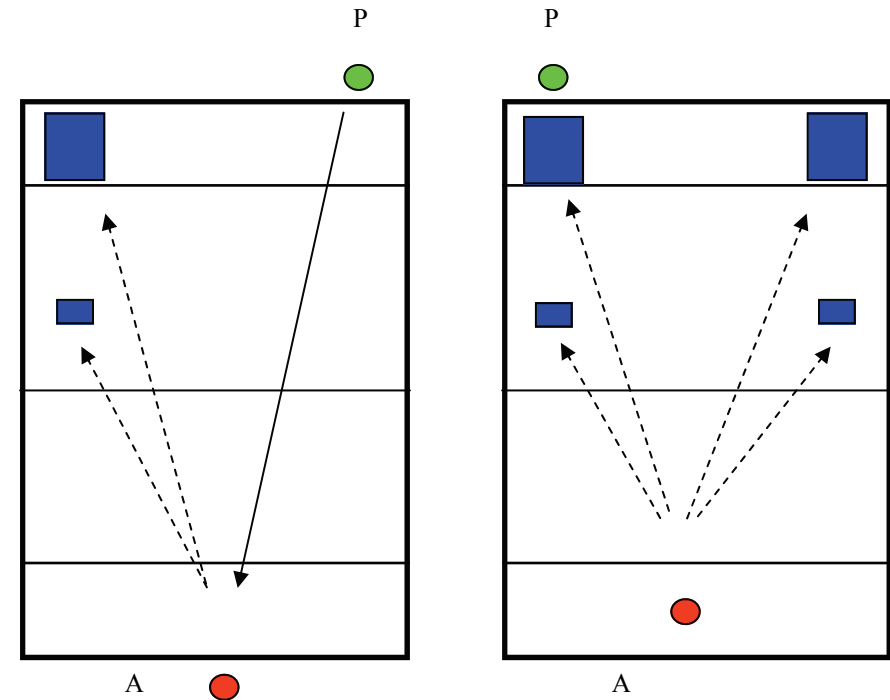
L'échange se poursuit ainsi (partenaire/adversaire) jusqu'à la rupture.

Même situation sur le côté revers adverse.

Critère de réussite : Sur 10 lancements de jeu marquer au moins 5 points.

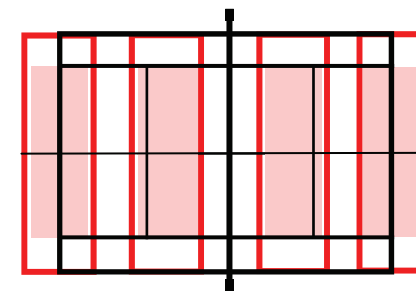
Variante :

- L'adversaire peut jouer en coup droit de décalage sur la diagonale revers.
- Le joueur Partenaire (A) peut être plus décalé au-delà de la ligne de côté. Dans ce cas, il peut se replacer tout de suite et effectuer son déplacement dès qu'il le désire. Le joueur adversaire pourra alors soit jouer côté opposé, ou dans le contre-pied.



Situation de départ

Après le premier coup, l'adversaire peut jouer sur un des espaces libérés de son choix.



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains Rouge 2 par court.

Le just 'in espaces

Objectif de la tâche : Lire la position de l'adversaire et utiliser la combinaison : précision de la trajectoire (espace) et moment de la prise de balle (temps), pour rompre l'échange en un nombre de coups minimum.

But : Rompre l'échange (en 3 frappes maximum) en envoyant la balle hors de portée ou hors de contrôle de l'adversaire pour marquer 1 point.

Organisation matérielle :

Une balle mousse pour deux. Une raquette pour le joueur adversaire, un pom'do pour le joueur partenaire.

Consignes :

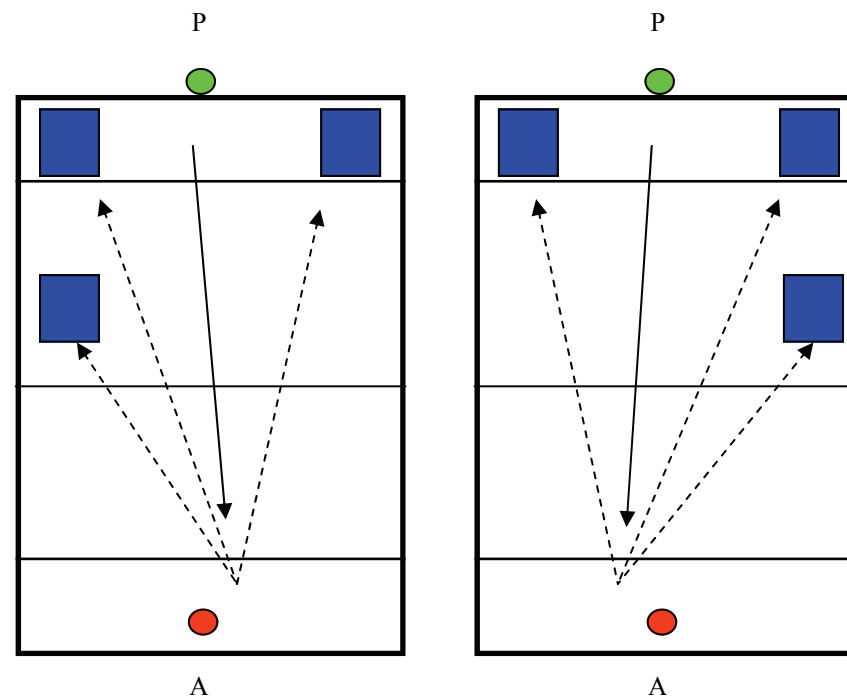
Le joueur partenaire (P) est positionné au centre de la ligne de fond de terrain. Il envoie une balle au centre, dans le carré de service, côté coup droit de son adversaire (A). Ce dernier joue alors dans les zones laissées libres en jouant court ou long. L'échange se poursuit ainsi (partenaire/adversaire) jusqu'à la rupture.

Même situation sur le côté revers adverse.

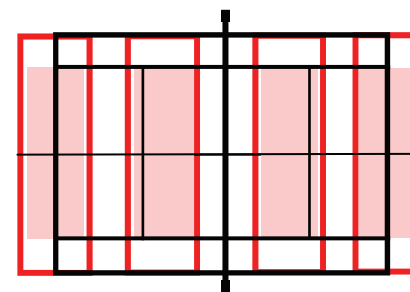
Critère de réussite : Sur 10 lancements de jeu marquer au moins 5 points.

Variante :

- L'adversaire peut jouer en coup droit de décalage sur la diagonale revers.
- Le partenaire peut être muni d'une raquette.



Situations de départ



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains
Rouge 2 par court.

Le Pique temps

Objectif de la tâche : Frapper la balle tôt de façon à ne pas laisser à l'adversaire le temps de se replacer et créer un espace libre qui permettra de rompre l'échange.

But : Mettre l'adversaire hors de portée ou de contrôle de la balle en frappant la balle le plus tôt possible vers des zones variées.

Organisation matérielle :

Une balle mousse pour deux et une raquette pour deux. Cinq bandelettes de marquage amovibles matérialisent le milieu de la ligne de fond de court et les quatre zones cibles (voir schéma).

Consignes :

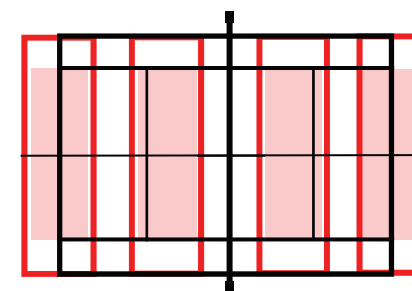
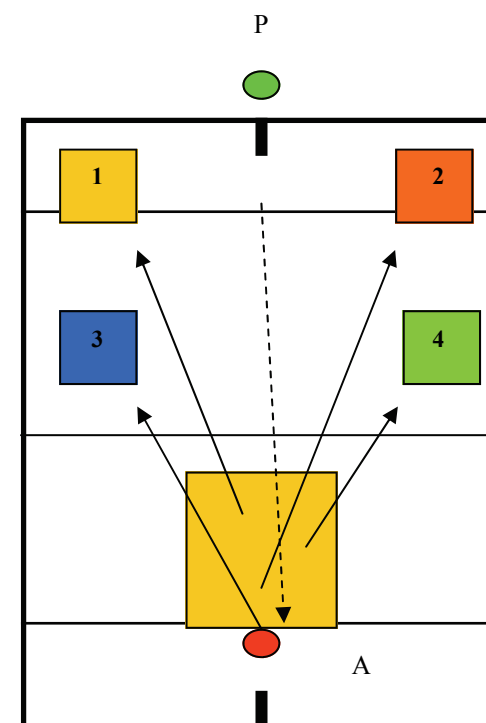
Le partenaire (P) est placé derrière la ligne de fond de terrain. Il engage au centre, à la main type coup droit et poursuit le jeu sur la zone déterminée (zone neutre centrale). A partir de la zone de réception, il doit relancer sa balle en restant statique. Son unique objectif sera d'atteindre la zone neutre. Après avoir lancé, il sera libre de se déplacer.

Le joueur adversaire (A) est placé devant la zone de fond de terrain. Il frappe la balle le plus tôt possible, la première après un rebond puis il pourra utiliser la volée sur les suivantes, lorsqu'il le jugera utile. Son objectif sera de déplacer le partenaire en lui prenant du temps, jusqu'à créer un espace libre qui lui permettra de rompre l'échange.

10 lancements de jeu consécutifs et inversion des rôles.

Le partenaire devra être mis hors de portée ou de contrôle de la balle avant 5 frappes.

Critères de réussite : Sur 10 lancements de jeu, parvenir à mettre le partenaire hors de portée ou de contrôle de la balle au moins 5 fois.



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains Rouge 2 par court.

Le Pom'Tôt

Objectif de la tâche : Frapper la balle tôt de façon à ne pas laisser à l'adversaire le temps de se replacer et créer un espace libre qui permettra de rompre l'échange.

But : Mettre l'adversaire hors de portée ou de contrôle de la balle en frappant la balle tôt vers des zones variées.

Organisation matérielle :

Une balle mousse pour deux. Un pom'do pour le partenaire (en vert). Une raquette pour l'adversaire (en rouge). Cinq bandelettes de marquage amovibles matérialisent le milieu de la ligne de fond de court et les quatre zones cibles (voir schéma).

Consignes :

Le partenaire (P) est placé derrière la ligne de fond de terrain. Il engage au centre, poursuit le jeu sur la zone déterminée (zone neutre centrale) et se replace sur la bandelette centrale. Il devra la toucher du pied après chaque frappe. Son unique objectif sera d'atteindre la zone neutre, sans mettre le joueur en difficulté.

Le joueur adversaire (A) est placé devant la ligne de fond de terrain. Il frappe la balle (après un rebond obligatoire) le plus tôt possible et cherche à gagner du temps sur son adversaire. Son objectif sera de le déplacer jusqu'à créer un espace libre qui lui permettra de rompre l'échange.

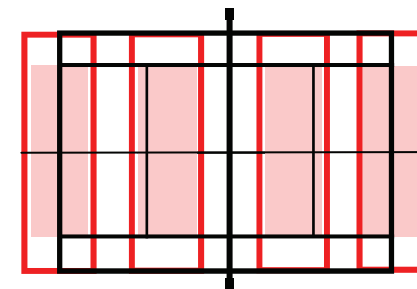
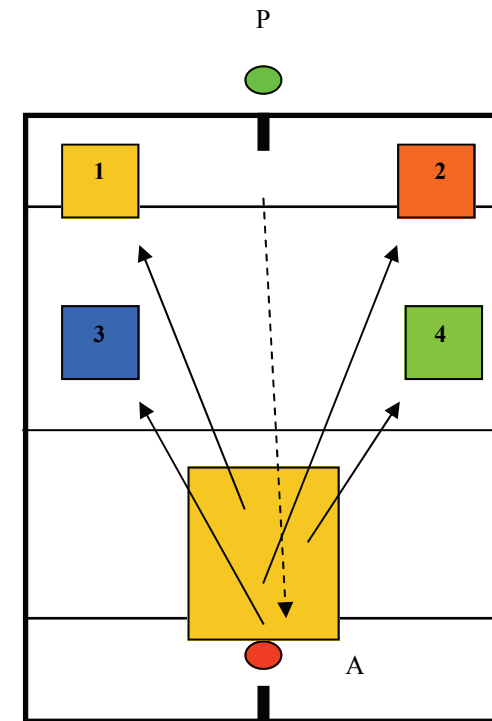
10 lancements de jeu consécutifs et inversion des rôles.

Le partenaire devra être mis hors de portée ou de contrôle de la balle avant 5 frappes.

Critères de réussite : Sur 10 lancements de jeu, parvenir à mettre le partenaire hors de portée ou de contrôle de la balle au moins 5 fois.

Variantes :

- Le partenaire pourra être muni d'un pom'do. Dans ce cas, le joueur adversaire engagera dans une zone de son choix.
- Enlever les bandelettes délimitant les zones cibles.



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains Rouge 2 par court.

Le gagne volée

Objectif de la tâche : Frapper la balle tôt de façon à ne pas laisser le temps à l'adversaire de se replacer et créer un espace libre qui permettra de rompre l'échange.

But : Mettre l'adversaire hors de portée ou de contrôle de la balle à partir de frappes effectuées le plus tôt possible vers des zones variées.

Organisation matérielle :

Une balle mousse pour deux et une raquette pour chaque joueur.

Consignes :

Le partenaire (P) est placé derrière la ligne de fond de terrain. Il engage au centre et poursuit le jeu sur la zone déterminée (zone neutre centrale) à partir de la zone de réception et se replace sur la bandelette centrale. Il devra la toucher du pied après chaque frappe. Son unique objectif sera d'atteindre la zone neutre, sans mettre le joueur en difficulté.

Le joueur adversaire (A) est placé devant la ligne de fond de terrain. Il frappe la balle le plus tôt possible une première fois avec rebond, puis librement par la suite et obligatoirement à la volée pour son dernier coup. Son objectif sera de déplacer le partenaire en lui prenant du temps, jusqu'à créer un espace libre qui lui permettra de rompre l'échange.

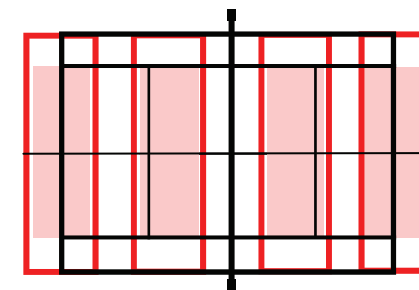
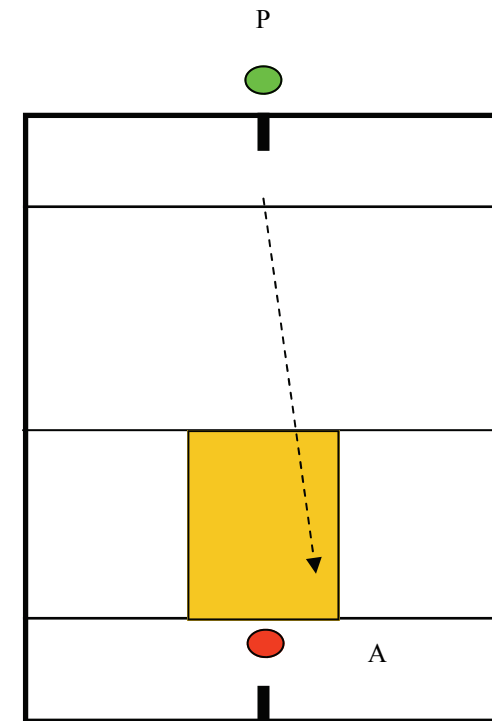
10 lancements de jeu consécutifs et inversion des rôles.

Le partenaire devra être mis hors de portée ou de contrôle de la balle avant 5 frappes.

Critères de réussite : Sur 10 lancements de jeu, parvenir à mettre le partenaire hors de portée ou de contrôle de la balle au moins 5 fois.

Variantes :

- L'engagement pourra être effectué par le joueur adversaire dans une zone libre.
- Le partenaire devra jouer au dessus d'un élastique positionné à environ deux mètres du sol.



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains Rouge 2 par court.

SITUATION D'APPRENTISSAGE

ADVERSAIRE/ ADVERSAIRE

RUPTURE TEMPS-ESPACE / MOMENT DE LA FRAPPE

Le Djokovite

Objectif de la tâche : Frapper la balle le plus tôt possible en direction de la zone longue.

But : Mettre l'adversaire hors de portée ou de contrôle de la balle ou le faire reculer au-delà de la ligne de fond de terrain, ou le faire jouer dans la zone interdite.

Organisation matérielle :

Une balle mousse pour deux et une raquette pour chaque joueur. Une zone interdite est délimitée par des bandes de marquage.

Consignes :

Les joueurs sont placés au départ devant la ligne de fond de terrain et vont essayer d'y rester pour gagner le point.

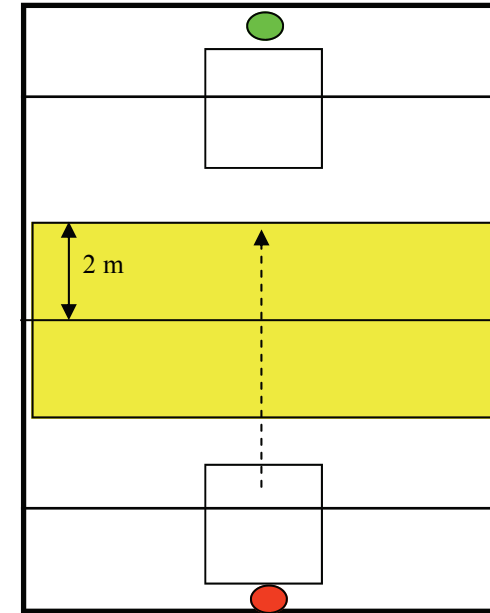
Ils engagent à tour de rôle long au centre et poursuivent le jeu en prenant la balle le plus tôt possible et en jouant à l'extérieur de la zone interdite.

Les joueurs ont tous les deux le même statut et peuvent à tout moment passer du rôle de défenseur à celui d'attaquant. Volée non autorisée.

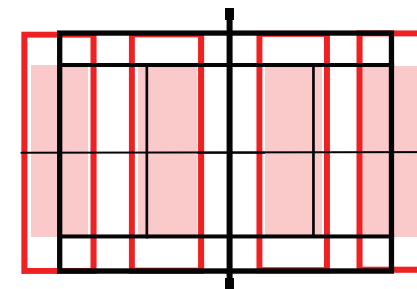
10 lancements de jeu consécutifs. Changer de terrain et d'adversaire, en fonction de son résultat, au moins trois fois (façon montante / descendante)

Parvenir à marquer un point avant 5 frappes.

Critères de réussite : Sur 11 lancements de jeu, parvenir à marquer au moins 3 points.



Situation de départ



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains Rouge 2 par court.

Le contrattaqu'temps

Objectif de la tâche : En fonction de sa propre position et de celle de son adversaire, réaliser un coup de défense approprié qui permettra ensuite de rompre l'échange.

But : Mettre en difficulté l'attaquant en le déplaçant de façon à reprendre le temps et/ou l'espace perdu(s) pour ensuite passer à l'offensive.

Organisation matérielle :

Une balle mousse pour deux et une raquette pour chaque joueur.

Consignes :

Un joueur (en vert) est placé au départ derrière la ligne de fond de terrain.

L'autre joueur (en rouge) est placé devant la ligne de fond de terrain. Il engage en cherchant à mettre en difficulté son adversaire sur une zone éloignée.

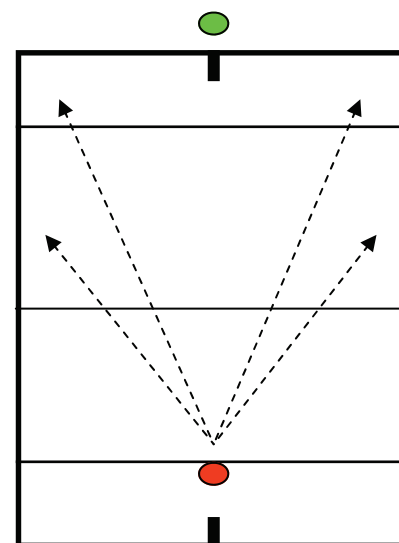
Sur le retour, le joueur vert (mis en difficulté au départ par l'engagement de son adversaire) frappe la balle le plus tôt possible afin d'obtenir une balle favorable qui lui permettra à son tour de se mettre en situation de rompre l'échange en gagnant du temps.

Pour cela, il pourra défendre de différentes manières :

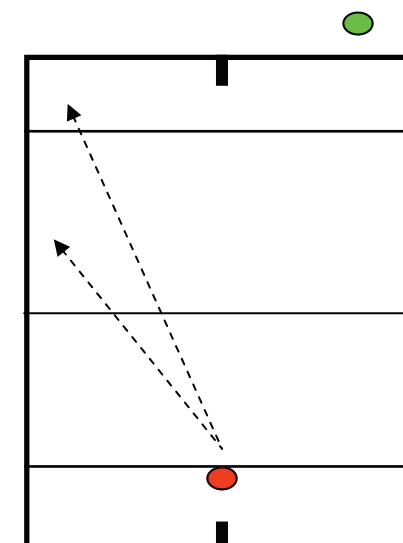
- Situation 1: Mise en jeu longue et excentrée :
 - a. défendre long et croisé avec une trajectoire arrondie.
 - b. défendre court et croisé.
 - c. défendre sur le coup faible de l'adversaire (souvent le revers)
- Situation 2: Mise en jeu courte et croisée :
 - a. défendre court et croisé
 - b. défendre sur le coup faible de l'adversaire (souvent le revers)
 - c. défendre long au centre.
- Situation 3: Mise en jeu libre ; le joueur vert adopte une stratégie pertinente en utilisant une des réponses proposées ci-dessus.

Critères de réussite : Le partenaire devra être mis hors de portée ou de contrôle de la balle avant 5 frappes. Sur 10 lancements de jeu, parvenir à mettre le partenaire hors de portée ou de contrôle de la balle au moins 5 fois.

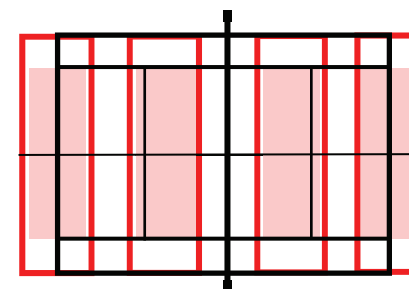
Variante : Pour simplifier la tâche du joueur vert, celui-ci se décale sur un côté du terrain pour anticiper son déplacement. Le joueur rouge engage dans la zone libre.



Situation de départ



Variante



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains
Rouge 2 par court.

Le Davitempsko

Objectif de la tâche : En fonction de sa propre position et de celle de son adversaire, choisir une stratégie favorisant la rupture :
Soit en réalisant un coup de défense approprié qui permettra ensuite de rompre l'échange, soit en cherchant à rompre l'échange directement.

But : Mettre l'adversaire hors de portée ou de contrôle de la balle à partir de frappes effectuées le plus tôt possible vers des zones variées.

Organisation matérielle :

Une balle mousse pour deux et une raquette pour chaque joueur.

Consignes :

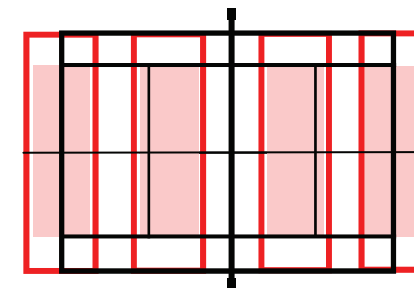
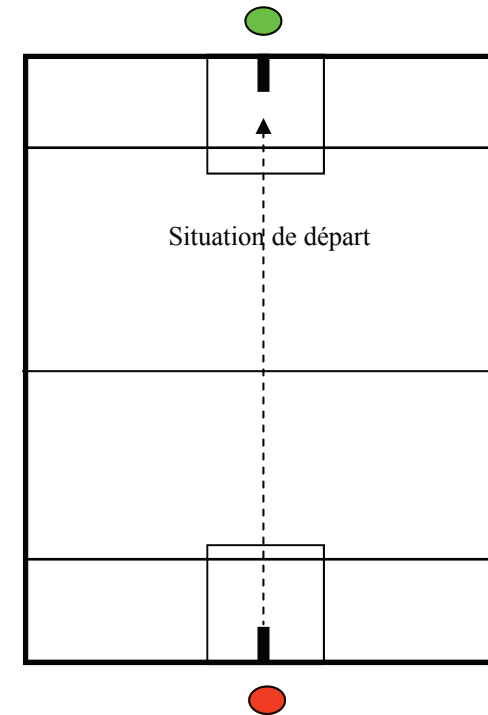
Les joueurs sont placés au départ derrière la ligne de fond de terrain. Après chaque frappe, ils se replacent dans le terrain.

Ils engagent à tour de rôle long au centre. Ils cherchent ensuite à rompre l'échange en frappant la balle le plus tôt possible et en déplaçant leur adversaire jusqu'à créer un espace libre. Les joueurs ont tous les deux le même statut et peuvent à tout moment passer du rôle de défenseur à celui d'attaquant.

10 lancements de jeu consécutifs. Changer de terrain et d'adversaire au moins trois fois.

L'adversaire devra être mis hors de portée ou de contrôle de la balle avant 5 frappes.

Critères de réussite : Sur 10 lancements de jeu, parvenir à mettre le partenaire hors de portée ou de contrôle de la balle au moins 3 fois.



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains Rouge 2 par court.

Le Tsong'ace

Objectif de la tâche : Lancer sur une zone précise.

But : Faire tomber le maximum d'arbres (raquettes) grâce à des balles frappées façon « service »

Organisation matérielle :

- 2 équipes de 3 joueurs par mini- terrain rouge 2.
- Une raquette par équipe.
- 6 raquettes* en équilibre, disposées côte à côte, dans le carré, à environ 1m de la ligne de service (voir schéma).
- 6 cônes : chaque raquette est placée dans un cône (voir schéma). 3 balles mousse en fond de terrain à disposition de chaque équipe.
- Les lanceurs sont placés derrière la ligne de service du terrain rouge 2
- * Les raquettes peuvent être remplacées par des boîtes de balles.

Consignes :

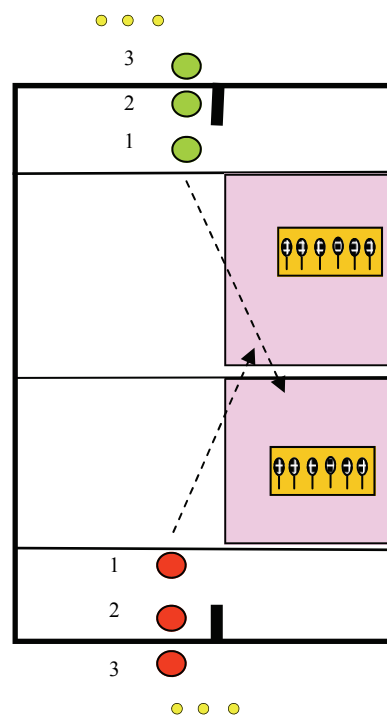
- Effectuer un service en frappant la balle avec la raquette au dessus de sa tête, dans la diagonale (carré de service opposé) pour faire tomber tous les arbres de l'équipe adverse.
- Les 3 joueurs de l'équipe lancent successivement et récupèrent les balles pour lancer à nouveau.
- Cinq lancers maximum par joueur.
- L'équipe qui a fait tomber le plus de raquettes en 15 lancers a gagné.

Critère de réussite :

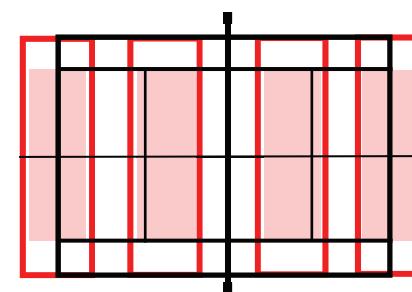
Chaque joueur doit faire tomber au moins une raquette par partie.

Variantes :

- Les lanceurs peuvent se positionner sur 3 zones plus ou moins avancées sur le terrain (zones 1, 2, 3).
- Le serveur pourra commencer son geste à partir de la position « armé », raquette au dessus de la tête.



Les raquettes « arbres » sont placées dans des cônes en plastique pour assurer leur stabilité verticale



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini- terrains Rouge 2 par court.

Le Service extérieur

Objectif de la tâche : Engager de façon à créer une situation favorable pour rompre l'échange.

But : Mettre l'adversaire hors de portée ou de contrôle de la balle à partir d'un service.

Organisation matérielle :

Une balle mousse pour deux. Une raquette pour le serveur. Un pom'do pour le relanceur.

Une ligne de délimitation partagera le terrain en deux et permettra de déterminer la position du serveur.

Consignes :

Engager en frappant la balle avec la raquette dans la diagonale en visant la zone extérieure et profiter des espaces libérés (côté ouvert ou contre-pied) pour empêcher l'adversaire de toucher ou de contrôler la balle lors des frappes suivantes (volée autorisée)

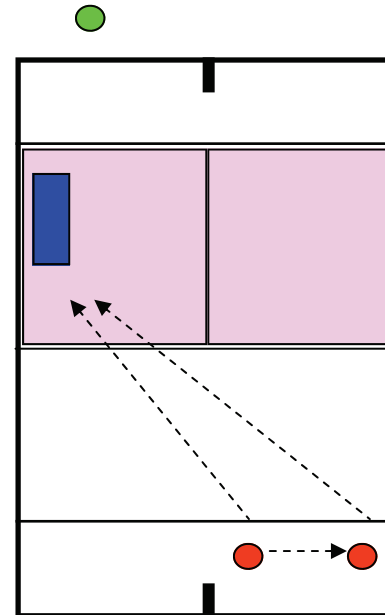
Le serveur engagera alternativement depuis la partie droite et la partie gauche du terrain.

Critère de réussite :

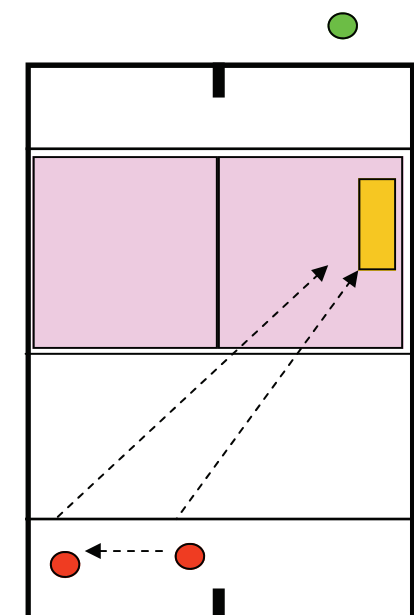
Sur 10 lancements de jeu, mettre l'adversaire hors de portée ou de contrôle (en deux coups maximum) au moins trois fois.

Variantes :

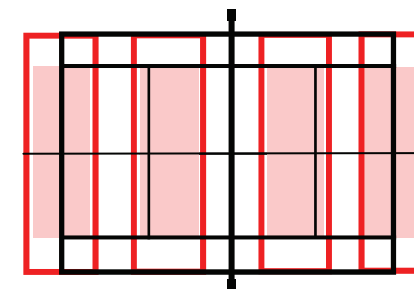
- La position du serveur, plus ou moins avancée sur le terrain, dépendra des qualités du serveur et du relanceur.
- La position du serveur, plus ou moins excentrée sur le terrain, dépendra également des qualités du serveur et du relanceur.
- On pourra remplacer le pom'do par une raquette pour le relanceur.
- La position du relanceur pourra se rapprocher du milieu de la ligne de fond de terrain.



Service depuis la partie droite du terrain



Service depuis la partie gauche du terrain



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains Rouge 2 par court.

Le passe Murra'y

Objectif de la tâche : retourner sur une zone précise.

But : Déséquilibrer le maximum de raquettes de l'équipe adverse en effectuant un retour de service sur une zone cible.

Organisation matérielle :

- 1 équipe de 3 joueurs par mini- terrain rouge 2. Deux serveurs sur un côté du mini terrain, un relanceur de l'autre côté.
- 9 raquettes au total : 6 raquettes* en équilibre disposées côte à côte (muret à franchir), sur la ligne de service (voir schéma).
- Une raquette par joueur. 1 balle mousse par serveur.
- 6 cônes : chaque raquette « arbre » est placée dans un cône (voir schéma).
- Les serveurs (S) sont placés derrière la ligne de fond de court du terrain Rouge 2, sur la partie droite. Le relanceur (R) est placé à l'intérieur du terrain, entre la ligne de fond de court et la ligne de service (zone de fond de terrain droite)
- Les raquettes peuvent être remplacées par des boîtes de balles ou autres.

Consignes :

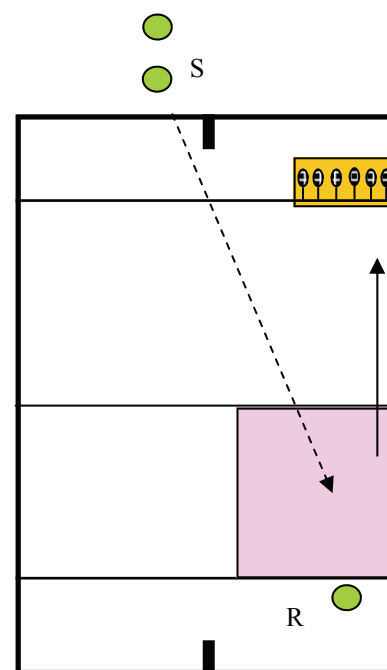
Chaque équipe désigne deux serveurs et un relanceur.

- Les serveurs doivent frapper 5 balles chacun côté droit, dans le carré de service opposé.
- Le service s'effectue de façon à ne pas mettre son coéquipier en difficulté (zone centrale du carré de service et vitesse modérée)
- Retourner en coup droit vers la zone cible (forêt) pour faire tomber le maximum d'arbres en 10 lancements de jeu.
- Changer de rôle de façon à ce que chaque élève soit relanceur une fois.

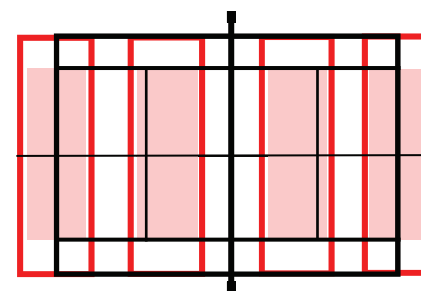
Critère de réussite : Sur 10 services, déséquilibrer au minimum 2 raquettes.

Variantes :

- Même dispositif côté gauche.
- Varier la zone de service de façon à provoquer un retour avec le revers.
- Varier la position du serveur qui pourra s'avancer jusqu'à la ligne de service.
- Les équipes de 3 peuvent s'affronter collectivement: Chaque joueur sert 5 fois, l'équipe qui a fait tomber le plus de raquettes a gagné.



Les raquettes « muret » sont placées dans des cônes en plastique pour faciliter leur stabilité verticale



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini- terrains Rouge 2 par court.

Le retour express

Objectif de la tâche : Retourner de façon à créer une situation favorable pour rompre l'échange.

But : Mettre l'adversaire hors de portée de la balle à partir d'un retour de service.

Organisation matérielle :

Une balle mousse pour deux. Un pom'do pour le joueur partenaire, une raquette pour le joueur adversaire.

Consignes :

Le partenaire, de la position 1 sur le schéma, engage sur la zone déterminée. L'adversaire retourne en frappant la balle le plus tôt possible vers une des deux zones extérieures pour empêcher le partenaire de toucher ou de contrôler la balle. Le partenaire aura comme unique objectif d'atteindre la zone neutre, sans mettre le joueur adversaire en difficulté.

Le joueur partenaire engagera alternativement depuis la partie droite et la partie gauche du terrain. La volée est autorisée.

10 lancements de jeu.

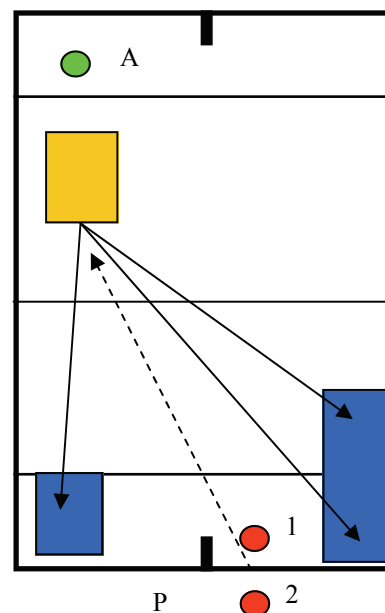
Le relanceur doit parvenir à gagner le point en 4 frappes maximum.

Critère de réussite :

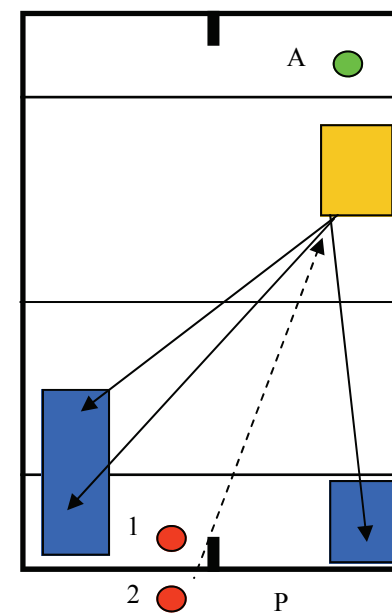
Sur 10 lancements de jeu, mettre son adversaire hors de portée ou de contrôle au moins 3 fois.

Variantes :

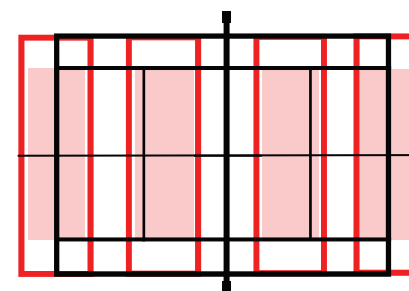
- Le joueur partenaire joue avec une raquette. Il servira dans ce cas de la position 2.
- Situation identique avec un rapport adversaire/adversaire, service libre (plus de zone neutre imposée).



Service depuis la partie droite du terrain



Service depuis la partie gauche du terrain



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains
Rouge 2 par court.

Le just'in retour

Objectif de la tâche : Retourner de façon à créer une situation favorable pour rompre l'échange.

But : Mettre l'adversaire hors de portée de la balle à partir d'un retour de service.

Organisation matérielle :

Une balle mousse pour deux, une raquette pour chaque joueur.

Consignes :

Le serveur (S) engage librement (choix de zone) son premier service et éventuellement son second, à partir de deux positions différentes : voir schéma. Il devra jouer ensuite obligatoirement son premier coup après un rebond.

Le relanceur adopte des positions différentes sur premier ou second service (voir schéma) qui impliqueront des intentions de jeu différentes :

- Sur première balle, retourner long au centre de façon à neutraliser son adversaire pour ensuite chercher à rompre l'échange.
- Sur seconde balle, chercher à mettre en difficulté dès le retour en jouant sur les zones favorables : coup faible adverse (en général le revers) ou diagonale (courte ou longue).

Le serveur engagera alternativement depuis la partie droite et la partie gauche du terrain.

- Sur première balle, si le relanceur parvient à gagner l'échange avant 4 frappes, il marque un point.

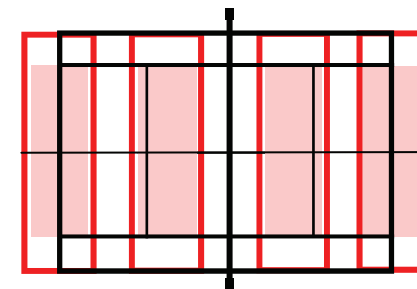
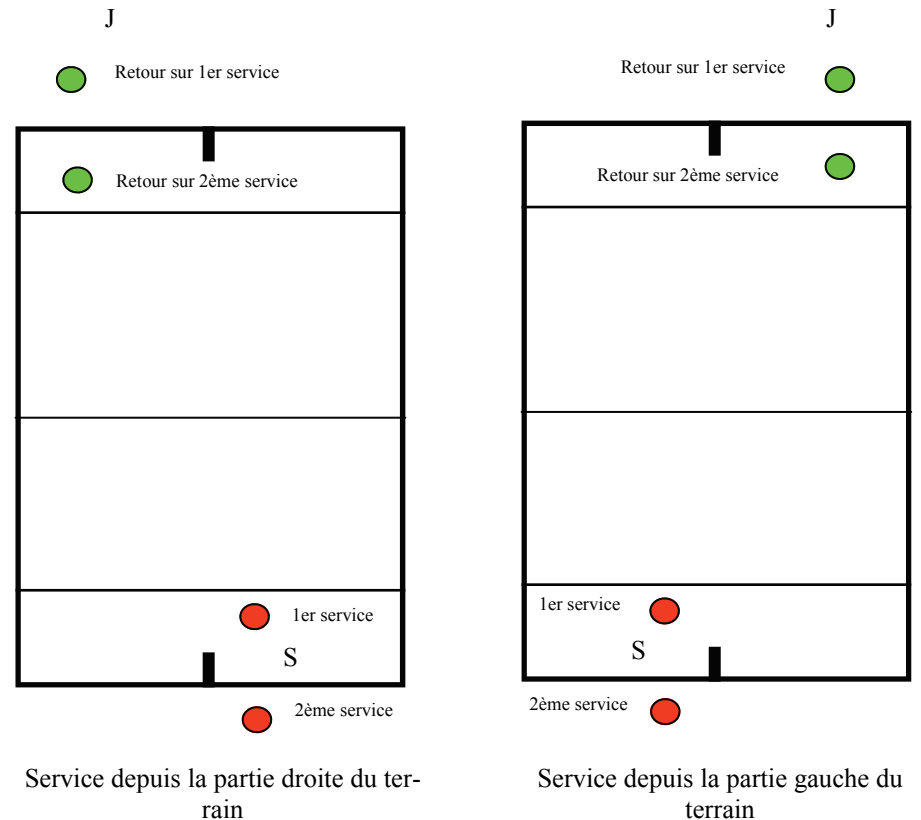
- Sur seconde balle, si le relanceur parvient à gagner l'échange avant 3 frappes, il marque un point.

Critère de réussite :

- Sur 10 lancements de jeu, parvenir à marquer au moins 4 points

Variantes :

- Faire reculer le serveur.



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains Rouge 2 par court.

Le Karlo'vite

Objectif de la tâche : Servir de façon à créer une situation favorable pour rompre l'échange.

But : Mettre l'adversaire hors de portée de la balle en effectuant un enchaînement service- volée.

Organisation matérielle :

- Une balle mousse pour deux, une raquette pour le serveur et un pom'do pour le relanceur.
- Le serveur (A) est placé derrière sa ligne de service.
- Le partenaire (P) est dans la zone de fond de court.

Consignes :

- Le serveur engage en frappant la balle mousse au dessus de sa tête en visant la zone extérieure et vient se replacer près du filet. Sur la deuxième frappe, il joue aussitôt, de volée, dans les espaces libérés.
- Il engage alternativement, depuis la partie droite et la partie gauche du terrain et doit terminer le point en deux lancers.
- Le partenaire renvoie la balle dans une zone assez longue au centre (zone hachurée sur le schéma), sans chercher à mettre en difficulté le serveur. Il essaiera de faire de même jusqu'à ce que le point soit terminé.

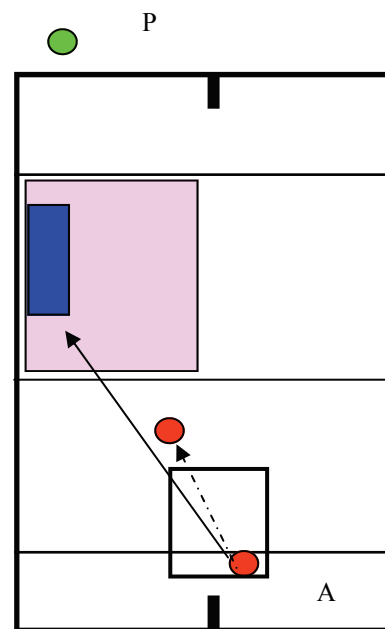
Parvenir à marquer un point en deux touches, service inclus

Critère de réussite :

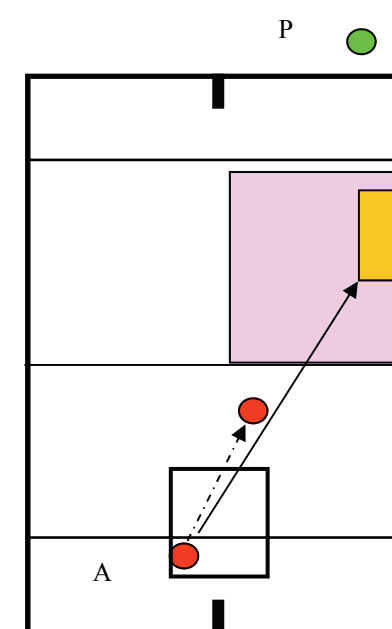
- . Sur 10 lancements de jeu, parvenir à marquer au moins 5 points.

Variante :

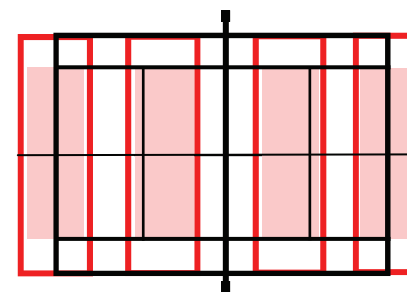
- Le serveur engage derrière la ligne de fond de terrain.
- Le jeu peut évoluer en situation Adversaire / Adversaire, de façon à ce que le relanceur essaie également de créer la rupture. Pour cela, il essaiera de prendre du temps sur le serveur en prenant la balle tôt. Il pourra également essayer de toucher une zone courte (dans les pieds du volleyeur), qui va l'obliger à lever la balle.



Service depuis la partie droite du terrain



Service depuis la partie gauche du terrain



Condition de jeu en situation d'opposition. 4 mini-terrains Rouge 2 par court.

Situations d'évaluation

Le p'tit break

Objectif de la tâche : Se créer une situation favorable pour rompre l'échange le plus vite possible.

But : Mettre l'adversaire hors de portée ou de contrôle de la balle .

Organisation matérielle :

Les élèves sont répartis par poules de trois sur un terrain rouge 2. Le joueur libre prend le rôle d'arbitre.

Une balle mousse pour deux. Deux raquettes par mini terrain.

Une grille d'observation complétée par l'arbitre et un crayon à papier par terrain.

Consignes :

Les joueurs engagent selon les règles d'un jeu décisif (voir conditions de jeu)

Le jeu se poursuit librement.

10 lancements de jeu.

Observation des points gagnés:

- A pour un point marqué en trois frappes maximum.
- B pour un point marqué en cinq frappes maximum.
- C pour un point marqué en six frappes ou plus.

Les trois élèves doivent se rencontrer.

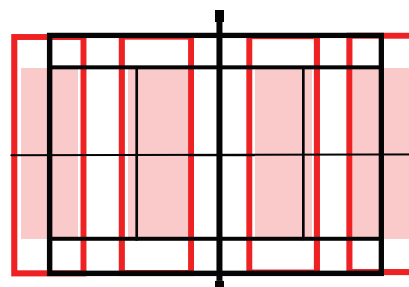
Critère de réussite :

Sur les 10 lancements, marquer au moins deux points (A ou B) en cinq frappes maximum.

Feuille de marque Le P'tit break											
Nom du joueur	Pt 1	Pt 2	Pt 3	Pt 4	Pt 5	Pt 6	Pt 7	Pt 8	Pt 9	Pt 10	Total
Joueur 1											
Joueur 2											

Feuille de marque Le P'tit break (exemple)											
Nom du joueur	Pt 1	Pt 2	Pt 3	Pt 4	Pt 5	Pt 6	Pt 7	Pt 8	Pt 9	Pt 10	Total
Joueur 1	C	/	A	B	/	B	C	/	/	A	2A 2B 2C
Joueur 2	/	A	/	/	B	/	/	A	C	/	2A 1B 1C

Les cases de couleur indiquent le joueur qui engage.



Condition de jeu en situation d'opposition.
4 mini-terrains Rouge 2 par court.

Poule N°

Feuille de scores Le P'tit break											
Nom du joueur	Pt 1	Pt 2	Pt 3	Pt 4	Pt 5	Pt 6	Pt 7	Pt 8	Pt 9	Pt 10	Total
Joueur 1											
Joueur 2											

Feuille de scores Le P'tit break											
Nom du joueur	Pt 1	Pt 2	Pt 3	Pt 4	Pt 5	Pt 6	Pt 7	Pt 8	Pt 9	Pt 10	Total
Joueur 1											
Joueur 3											

Feuille de scores Le P'tit break											
Nom du joueur	Pt 1	Pt 2	Pt 3	Pt 4	Pt 5	Pt 6	Pt 7	Pt 8	Pt 9	Pt 10	Total
Joueur 2											
Joueur 3											

Total joueur 1 Total joueur 2.....
 Total joueur 3.....

Poule N°

Feuille de scores Le P'tit break											
Nom du joueur	Pt 1	Pt 2	Pt 3	Pt 4	Pt 5	Pt 6	Pt 7	Pt 8	Pt 9	Pt 10	Total
Joueur 1											
Joueur 2											

Feuille de scores Le P'tit break											
Nom du joueur	Pt 1	Pt 2	Pt 3	Pt 4	Pt 5	Pt 6	Pt 7	Pt 8	Pt 9	Pt 10	Total
Joueur 1											
Joueur 3											

Feuille de scores Le P'tit break											
Nom du joueur	Pt 1	Pt 2	Pt 3	Pt 4	Pt 5	Pt 6	Pt 7	Pt 8	Pt 9	Pt 10	Total
Joueur 2											
Joueur 3											

Total joueur 1 Total joueur 2.....
 Total joueur 3.....

Le break fast

Objectif de la tâche : Se créer une situation favorable pour rompre l'échange le plus vite possible.

But : Mettre l'adversaire hors de portée ou de contrôle de la balle en un minimum de frappes.

Organisation matérielle :

Les élèves sont répartis par poules de trois sur un terrain rouge 2. Le joueur libre prend le rôle d'arbitre et note les points sur la feuille de scores.

Une balle mousse pour deux. Deux raquettes par terrain.

Une feuille de scores et un crayon à papier par poule.

Consignes :

Les joueurs engagent selon les règles d'un jeu décisif.

Le serveur vise une zone centrale, type coup droit, de façon à ne pas mettre le relanceur en difficulté.

Le jeu se poursuit librement.

10 lancers de jeu. Le premier à 10 points a gagné.

Comptage des points:

- 3 points pour le joueur marquant en trois frappes maximum.
- 2 points pour le joueur marquant en cinq frappes maximum.
- 1 point pour le joueur marquant en six frappes ou plus.

Critère de réussite :

- Gagner le match en réalisant au moins trois points bonus (points comptent double ou points comptent triple)

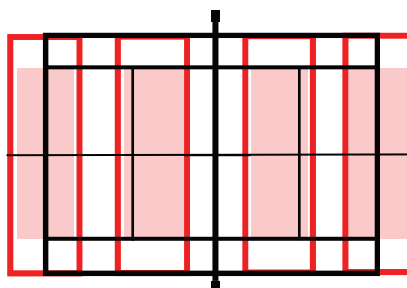
Feuille de scores
Le compte est bon

Nom du joueur	Pt 1	Pt 2	Pt 3	Pt 4	Pt 5	Pt 6	Pt 7	Pt 8	Pt 9	Pt 10	Total
Joueur 1											
Joueur 2											

Feuille de scores
Le compte est bon (exemple)

Nom du joueur	Pt 1	Pt 2	Pt 3	Pt 4	Pt 5	Pt 6	Pt 7	Pt 8	Pt 9	Pt 10	Total
Joueur 1	1	/	3	2	/	2	1	/	/	3	12
Joueur 2	/	3	/	/	2	/	/	3	1	/	9

Les cases de couleur indiquent le joueur qui engage.



Condition de jeu en situation d'opposition.
4 mini-terrains Rouge 2 par court.

Le super t break bonus

Objectif de la tâche : Se créer une situation favorable pour rompre l'échange le plus vite possible.

But : Mettre l'adversaire hors de portée ou de contrôle de la balle en un minimum de frappes.

Organisation matérielle :

Les élèves sont répartis par poules de trois sur un terrain rouge 2. Le joueur libre prend le rôle d'arbitre et note les points sur la feuille de scores.

Une balle mousse pour deux. Deux raquettes par terrain.

Une feuille de scores et un crayon à papier par poule.

Consignes :

Les joueurs engagent selon les règles d'un jeu décisif.

Le serveur vise une zone centrale, type coup droit, de façon à ne pas mettre le relanceur en difficulté.

Le jeu se poursuit librement.

10 lancers de jeu. Le premier à 10 points a gagné.

Comptage des points:

- 3 points pour le joueur marquant en trois frappes maximum.
- 2 points pour le joueur marquant en cinq frappes maximum.
- 1 point pour le joueur marquant en six frappes ou plus.

Effectuer plusieurs matchs en changeant d'adversaire suivant la règle de rotation « montante –descendante ».

Critère de réussite :

- Gagner au moins un point bonus à chaque match.

Feuille de scores

Le compte est bon

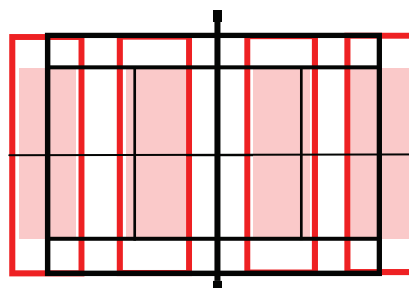
Nom du joueur	Pt 1	Pt 2	Pt 3	Pt 4	Pt 5	Pt 6	Pt 7	Pt 8	Pt 9	Pt 10	Total
Joueur 1											
Joueur 2											

Feuille de scores

Le compte est bon (exemple)

Nom du joueur	Pt 1	Pt 2	Pt 3	Pt 4	Pt 5	Pt 6	Pt 7	Pt 8	Pt 9	Pt 10	Total
Joueur 1	1	/	3	2	/	2	1	/	/	3	12
Joueur 2	/	3	/	/	2	/	/	3	1	/	9

Les cases de couleur indiquent le joueur qui engage.



Condition de jeu en situation d'opposition.
4 mini-terrains Rouge 2 par court.

Poule N°

Feuille de scores											
Nom du joueur	Pt 1	Pt 2	Pt 3	Pt 4	Pt 5	Pt 6	Pt 7	Pt 8	Pt 9	Pt 10	Total
Joueur 1											
Joueur 2											

Feuille de scores											
Nom du joueur	Pt 1	Pt 2	Pt 3	Pt 4	Pt 5	Pt 6	Pt 7	Pt 8	Pt 9	Pt 10	Total
Joueur 1											
Joueur 3											

Feuille de scores											
Nom du joueur	Pt 1	Pt 2	Pt 3	Pt 4	Pt 5	Pt 6	Pt 7	Pt 8	Pt 9	Pt 10	Total
Joueur 2											
Joueur 3											

Total joueur 1 Total joueur 2..... Total joueur 3.....

Poule N°

Feuille de scores											
Nom du joueur	Pt 1	Pt 2	Pt 3	Pt 4	Pt 5	Pt 6	Pt 7	Pt 8	Pt 9	Pt 10	Total
Joueur 1											
Joueur 2											

Feuille de scores											
Nom du joueur	Pt 1	Pt 2	Pt 3	Pt 4	Pt 5	Pt 6	Pt 7	Pt 8	Pt 9	Pt 10	Total
Joueur 1											
Joueur 3											

Feuille de scores											
Nom du joueur	Pt 1	Pt 2	Pt 3	Pt 4	Pt 5	Pt 6	Pt 7	Pt 8	Pt 9	Pt 10	Total
Joueur 2											
Joueur 3											

Total joueur 1 Total joueur 2..... Total joueur 3.....