

La rencontre Class'Tennis USEP

SOMMAIRE

1– Généralités

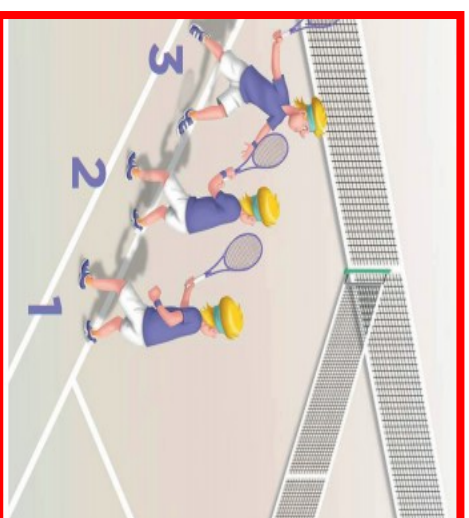
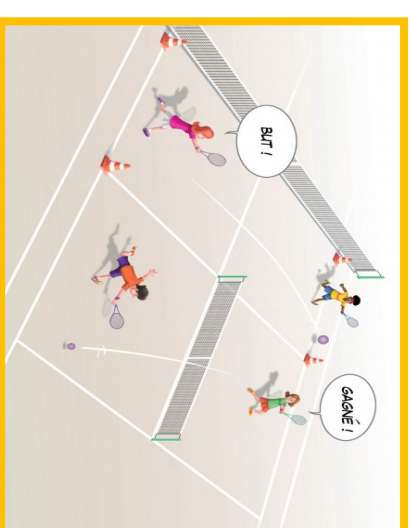
- Présentation de l'opération nationale USEP/FFT
- EPS au cycle 2

2– Les ateliers de pratique

- Descriptif général des ateliers
- Ateliers ECHANGE 1
- Ateliers ECHANGE 2
- Ateliers SERVICE
- Ateliers MATCH
- Ateliers FRAPPE
- Ateliers ATTAQUE

3– Autour de la rencontre

- La rencontre Class'Tennis USEP
- Les rôles sociaux
- L'éducation à la santé à l'USEP : les émotions
- L'EEDD
- Le spectateur
- - Fiche descriptive
- - Fiche élève - niveau 1
- - Fiche élève - niveau 2
- - Fiche élève - Les points au tennis



PRÉSENTATION DE L'OPÉRATION NATIONALE USEP/FFT

Depuis de longues années, la FFT et l'USEP collaborent pour établir les bases pédagogiques qui permettent la découverte du tennis par les élèves de l'école primaire publique.

La mise en œuvre d'une opération commune pour promouvoir la « rencontre Class'Tennis-USEP » est dans la continuité de cette collaboration et fait suite à l'édition de la fiche « Rencontre FFT-USEP » (2015).

Le principe est de mettre en place une Journée des ambassadeurs USEP à l'occasion d'un tournoi de tennis d'envergure nationale organisé sur un territoire régional. Cette journée festive, liée à un événementiel local, propose un moment de pratique sportive tennis, de pratique associative USEP, un moment de rencontre avec les acteurs du tournoi (joueurs, organisateurs, arbitres, etc.) et l'invitation pour être spectateur de la compétition.

Elle est l'aboutissement pour de nombreux enfants d'une sensibilisation et d'une démarche pédagogique complète. C'est aussi l'occasion d'une journée de communication locale, régionale et/ou nationale pour l'USEP et la fédération partenaire.

2017 est l'occasion de tester les conditions de cette opération qui pourrait être généralisée ensuite sur tout le territoire.

L'objectif est de promouvoir la pratique du tennis dans le cadre associatif de l'USEP. L'opération doit permettre à des enfants de C2 et leurs enseignants de découvrir par la « rencontre Class'Tennis-USEP » une pratique sportive ludique, attrayante et citoyenne.

En s'appuyant sur ce nouveau document pédagogique, tous les enseignants peuvent participer à une rencontre de découverte avec leurs élèves de cycle 2.

LA RENCONTRE SPORTIVE USEP - SES FONDEMENTS

La rencontre sportive USEP, préparée en amont, donne du sens aux apprentissages en EPS et, de manière plus transversale, en éducation morale et civique.

La rencontre sportive USEP revêt une dimension humaniste en favorisant l'éducation à la fraternité, à l'égalité, au respect, à la liberté, au choix, dès lors que les adultes créent les conditions nécessaires pour permettre aux enfants **d'agir et de réfléchir ensemble**.

La rencontre sportive USEP est accessible à tous et valorisante pour chacun, quelles que soient ses singularités. Elle promeut le bien-être des enfants tant aux niveaux physique et cognitif que social et affectif afin de développer leur capital santé.

La rencontre sportive USEP peut s'engager tout au long du cycle d'apprentissage. Elle doit permettre à tous les enfants de s'impliquer en tant que joueur, arbitre, spectateur, organisateur, etc. **dans les meilleures conditions de réussite et de plaisir**.

DES RESSOURCES

- **Galaxie Tennis** : univers des moins de 12 ans de la FFT www.fft.fr/club-federal-des-enseignants-2017
- **DVD pédagogiques** : « *Tennis d'école* » niveaux 1 et 2 en téléchargement sur les sites des deux fédérations
- **Kit tennis à l'école** : www.lacentraleduclub.fft.fr/centralecacat/kit-tennis-ecole-fft/2583

- « **L'Attitude santé** » au cycle 2 : <http://www.usep-sport-sante.org/OUTILS-AS/AS2/>



EPS AU CYCLE 2 - RAPPELS

BO SPÉCIAL N°11 DU 26 NOVEMBRE 2015

L'EPS développe l'accès à un riche champ de pratiques, à forte implication culturelle et sociale, importantes dans le développement de la vie personnelle et collective de l'individu. Tout au long de la scolarité, l'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé.

Elle assure l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'EPS initie au plaisir de la pratique sportive.

L'EPS répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles :

Domaine 1 : développer sa motricité et construire un langage du corps

- Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.

Domaine 2 : s'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

- Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action.

Domaine 3 : partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

- Assumer les rôles spécifiques (Joueur, arbitre, juge, organisateur, etc.).

- Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements.

Domaine 4 : apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

- Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être.

Domaine 5 : s'approprier une culture physique sportive et artistique

- Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.

Pour développer ces compétences générales, l'EPS propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires.

Chaque champ d'apprentissage permet aux élèves de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale), en s'appuyant sur des activités physiques sportives et artistiques (APSA) diversifiées.

L'activité sportive proposée dans ce document, **le TENNIS**, s'intègre, au cycle 2, dans le champ d'apprentissage suivant : **conduire et maîtriser un affrontement collectif ou inter-individuel.**

Compétences travaillées au cycle 2 dans ce champ d'apprentissage :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

- Rechercher le gain du jeu.
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.
- Coordonner des actions motrices simples.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.

Les attendus de fin de cycle 2 dans ce champ d'apprentissage :

- s'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu;
- contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples;
- connaître le but du jeu;
- reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Un nouvel environnement pour l'enfant : Galaxie tennis

Deux nouveaux terrains tracés dans la largeur : blanc et violet. Ils permettent de mettre les enfants en situation d'opposition dès la 1ère séance d'enseignement (terrain blanc), puis d'instaurer l'échange avec rebond (terrain violet)

Terrain blanc	schéma	8 m Sans filet	Ballon paille blanc (diamètre 25 cm)	Raquette 43 à 48 cm	Ballon qui roule au sol
Terrain violet	schéma	11 m Avec filet (0.50 m maximum)	Balle « petit tennis » vio- lette (diamètre 15 cm)	Raquette 48 à 53 cm	Rebond

Propositions d'ateliers pour la rencontre

	Terrain Blanc				Terrain violet			
MATCH	Le match blanc							
FRAPPE	La main sur le manche	Hockey tennis						Le rebond haut
ECHANGE 1 et 2	Les passes Conduite et passe	Pile et face	Devant / Derrière	Concours d'échanges	Le fait-tout Le fronton	Toucher avant re- bond		
SERVICE	Le volley	Le ballon volant			Le service volley	Match de services		
ATTAQUE	Le but vide	Le tir au but			Le pénalty	Le mur		

LES PASSES

Atelier ÉCHANGE 1



Terrain blanc
(ballon roule au sol)

BUT (POUR L'ENFANT)

En coopération, se faire des passes, en faisant rouler le ballon au sol, et en se déplaçant dans la même direction d'un point à un autre.

CONSIGNES (de l'adulte) :

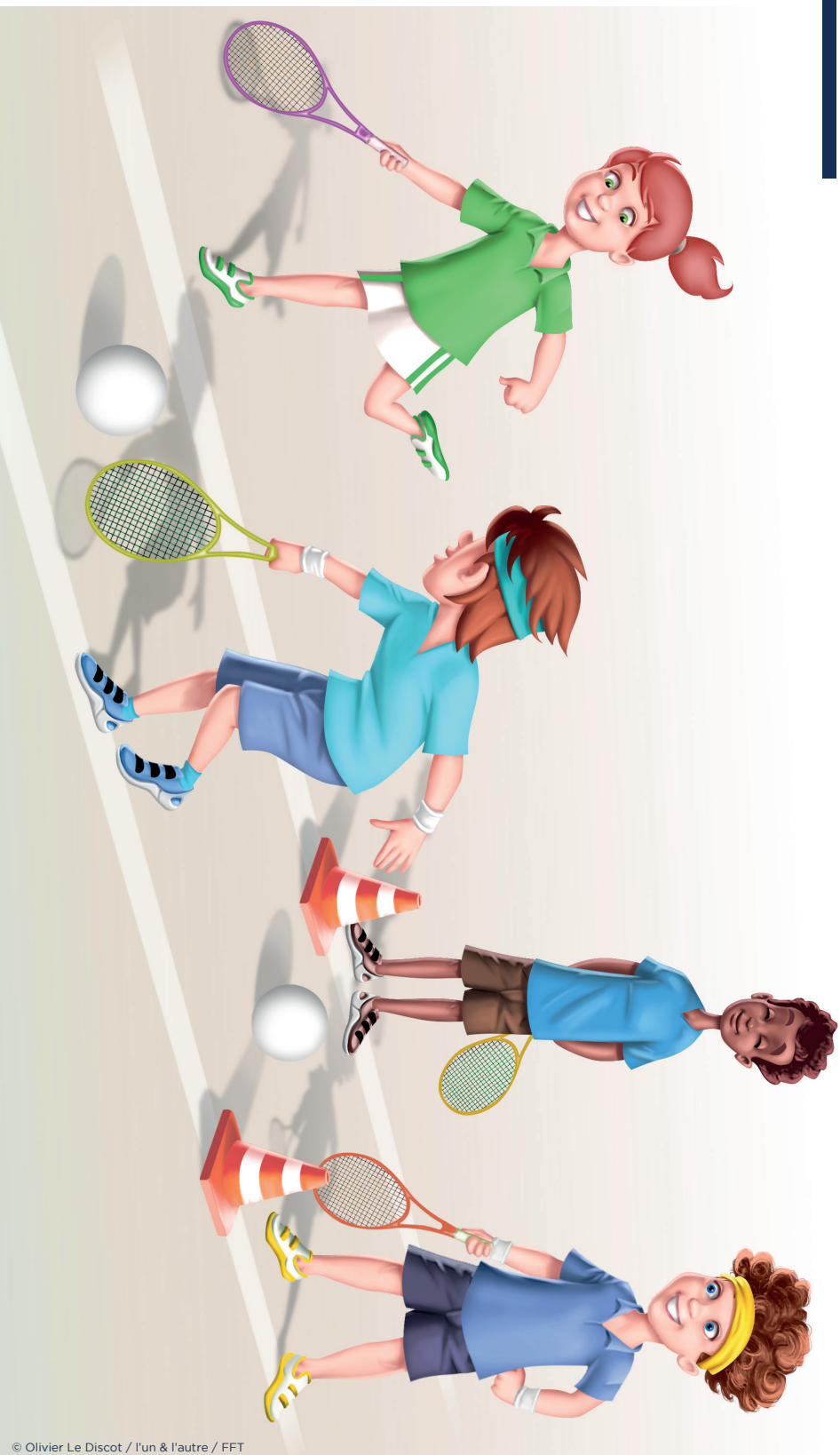
- Jouer en coup droit à l'aller et en revers au retour (et réciproquement).

APPORT ÉVENTUEL DE L'ADULTE :

- Frapper la balle en avant du corps.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

- Progresser d'un point à un autre sans perdre la balle.



© Olivier Le Discot / l'un & l'autre / FFT

OBJECTIFS :

- Découvrir et utiliser les deux faces du tamis de la raquette.
- Coopérer pour réussir.

MATÉRIEL :



RÔLE DES ENFANTS :

- 2 joueurs
 - 2 juges (validation de la tâche)
- Inversion des rôles

Autres ateliers possibles pour travailler la passe

en fonction du niveau des enfants, de leur expérience, de leur âge comme de leur morphologie, et de leurs besoins éducatifs spécifiques.

Lors de la rencontre, ils permettent de proposer des situations de difficulté graduée en jouant sur les variables (taille du terrain, vitesse de la balle, etc.) en fonction du public.

Intentions pédagogiques

Ces situations d'échanges visent à permettre aux enfants, travaillant en coopération ;

- d'expérimenter différents managements de la raquette pour contrôler la balle, ;
- de ressentir la nécessité du déplacement ;
- de percevoir la notion de trajectoire.

Ateliers ÉCHANGE 1

Le « conduite et passe »



OBJECTIF :

Contrôler et frapper.

CONSIGNE :

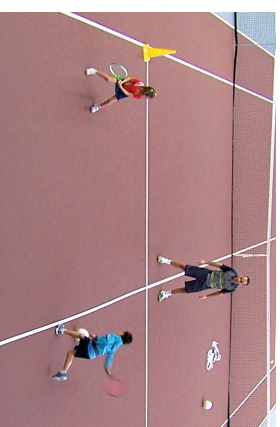
Le joueur guide le ballon jusqu'à la ligne médiane, puis le passe à son partenaire.

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE :

4 plots, 1 ligne médiane matérialisée au sol.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Ne pas perdre le ballon.



Le « pile et face »



OBJECTIF :

Différencier coup droit et revers.

CONSIGNE :

2 joueurs, en coopération, face à face, se font des passes en alternant obligatoirement un coup droit et un revers.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Respecter l'alternance des coups.



Le « devant / derrière »



OBJECTIF :

Se déplacer, vers l'avant et l'arrière, pour frapper et varier les trajectoires.

CONSIGNE :

Dans l'échange, l'un des joueurs alterne une frappe de loin (derrière la ligne) et une frappe de près (devant la ligne).
Échanger les rôles.

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE :

Ligne matérialisée au sol.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Respecter l'alternance des coups.



LE FAIT TOUT

Atelier ÉCHANGE 2



NIVEAU DIFFICILE



Terrain violet
(balle rebondissante)

BUT (POUR L'ENFANT)

Coopérer pour faire au moins 3 échanges de suite avec son partenaire en variant les coups (coup droit, revers à une et deux mains).

CONSIGNES (de l'adulte):

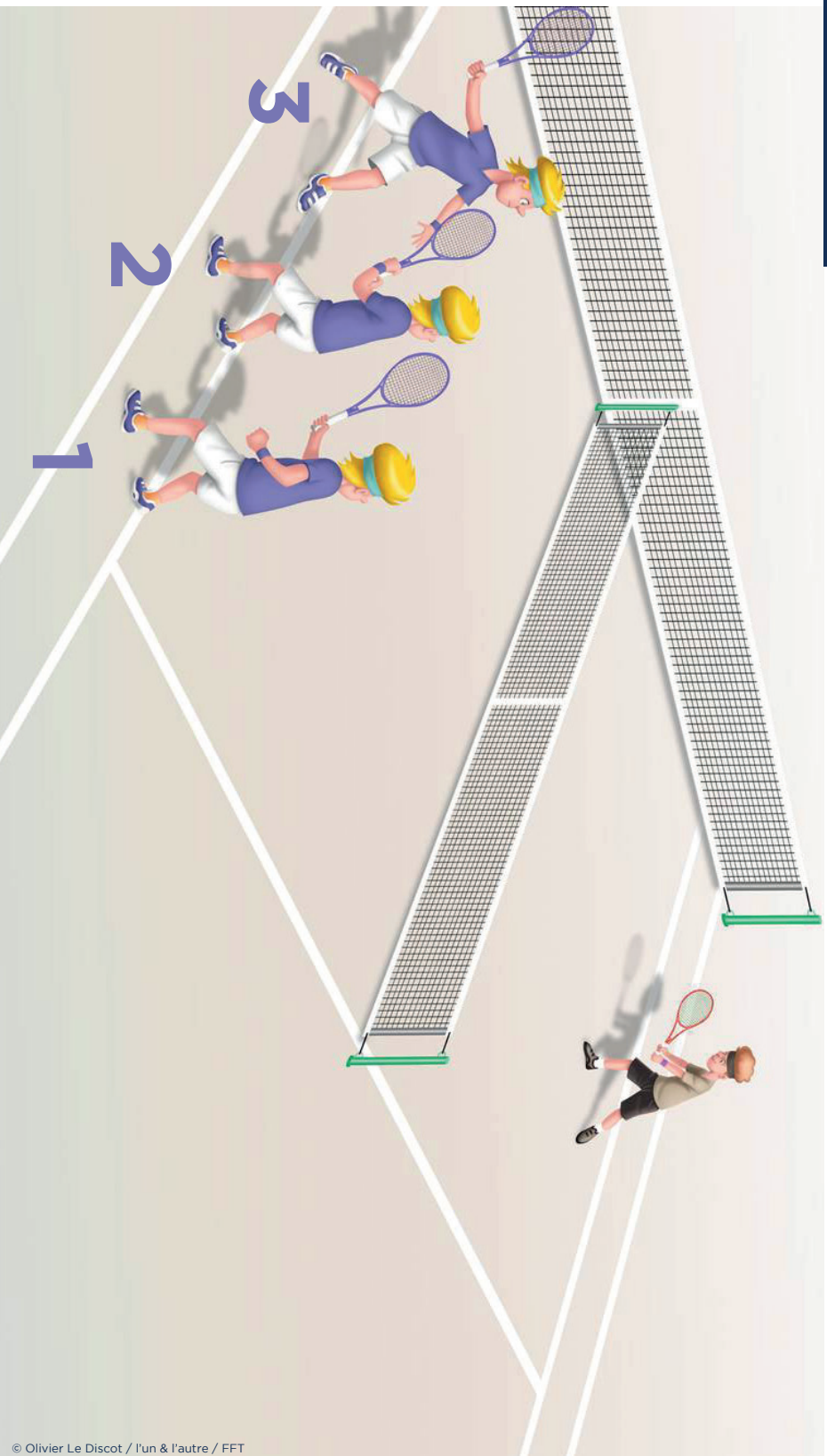
- Échanger avec le partenaire en expérimentant tous les coups possibles : coup droit, revers à une main, revers à deux mains.

APPORT ÉVENTUEL DE L'ADULTE:

- Frapper la balle basse.

CRITÈRE DE RÉUSSITE:

- Réussir au moins 3 échanges consécutifs.





© Olivier Le Discot / l'un & l'autre / FFT

OBJECTIFS :

- Expérimenter, dans l'échange, tous les coups possibles.
- Coopérer pour réussir.

MATÉRIEL :

● 1 balle violette (diamètre environ 15 cm) +  X2 +  Rubalise ou élastique pour matérialiser le filet

+  X2

RÔLE DES ENFANTS :

- 2 joueurs
- 2 juges (*Validation de la tâche*)
Inversion des rôles

Autres ateliers possibles pour travailler la passe

en fonction du niveau des enfants, de leur expérience, de leur âge comme de leur morphologie, et de leurs besoins éducatifs spécifiques.

Lors de la rencontre, ils permettent de proposer des situations de difficulté graduée en jouant sur les variables (taille du terrain, vitesse de la balle, etc.) en fonction du public.

Intentions pédagogiques

Ces situations visent à permettre aux enfants :

- d'expérimenter des situations variées de lecture de trajectoires ;
- de savoir coopérer pour réussir l'échange ;
- d'apprendre à anticiper pour se placer, en jouant avec et sans rebond.

Ateliers ÉCHANGE 2

Le « concours d'échanges »



OBJECTIF :

Percevoir et prendre en compte le rebond pour échanger.

CONSIGNE :

En coopération, réaliser le maximum d'échanges avec son partenaire.

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE :

4 plots, 1 ligne médiane matérialisée au sol.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Réussir 4 frappes à la suite.



Le fronton



OBJECTIF :

Prendre l'information sur la balle reçue.

CONSIGNE :

À deux, en coopération, échanger contre un mur après rebond. Une frappe de balle chacun son tour.

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE :

Ligne matérialisée au sol (pour se placer).

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Réussir au moins 4 échanges consécutifs.



Toucher avant le rebond



OBJECTIFS :

- **Prendre l'information** sur la balle reçue.
- **Renvoyer la balle**, de volée, dans le terrain opposé.

CONSIGNE :

Le joueur engage la balle en visant une zone au sol, derrière le filet. Son partenaire, positionné derrière cette zone, doit avancer et la renvoyer avant qu'elle ne touche le sol. **Échanger les rôles.**

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Renvoyer avant le rebond.
- Respecter l'alternance.



LE MATCH DE SERVICE

Atelier SERVICE



Terrain violet
(balle rebondissante)

BUT (POUR L'ENFANT)

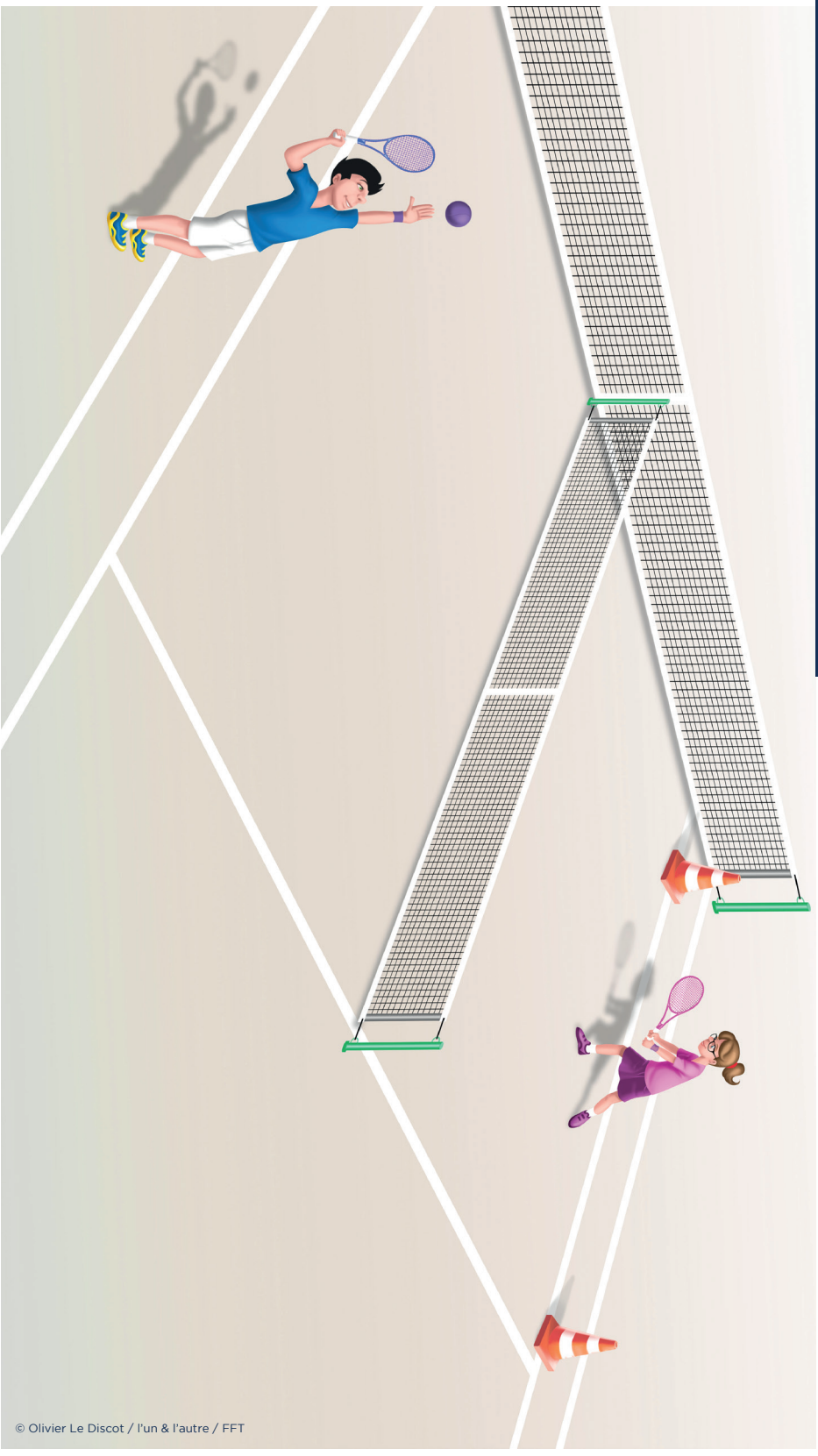
Marquer des buts à partir d'un service.

CONSIGNES (de l'adulte) :

- En opposition, un contre un.
- Frapper la balle au-dessus de la tête.
- Attendre que l'autre soit prêt avant d'engager.
- Échanger les rôles.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

- Marquer 3 buts sur 5.



© Olivier Le Discot / l'un & l'autre / FFT

OBJECTIF :

- Réaliser un service tennis en direction d'une cible.

MATÉRIEL :

- 1 balle violette (diamètre environ 15 cm)
- +
- Racket
- X2
- Rubalise ou élastique pour matérialiser le filet
- +
- X2

RÔLE DES ENFANTS :

- 1 joueur / 1 gardien
- 2 juges (validation de la tâche) ou ramasseurs de balles
- Inversion des rôles

Autres ateliers possibles pour travailler le service

en fonction du niveau des enfants, de leur expérience, de leur âge comme de leur morphologie, et de leurs besoins éducatifs spécifiques.

Lors de la rencontre, ils permettent de proposer des situations de difficulté graduelle en fonction du public.

Intentions pédagogiques

Ces situations visent à permettre aux enfants :

- d'expérimenter le geste du service tennis;
- de développer une motricité spécifique.

Remarque :

Le ballon de baudruche, en ralentissant les trajectoires, facilite le placement et la coordination des gestes dans l'espace au-dessus de la tête.

Ateliers SERVICE

Le volley



OBJECTIF :

Appréhender la frappe au-dessus de la tête.

CONSIGNE :

Deux joueurs échangent en frappant le ballon de baudruche avec une main (droite ou gauche) au-dessus de la tête, plusieurs fois de suite si nécessaire.

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE :

Ballon de baudruche (ou ballon paille).

Rubalise ou filet.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Le ballon parvient au partenaire.



Service volley



OBJECTIF :

Frapper la balle au-dessus de la tête

CONSIGNE :

Un contre un. Les 2 joueurs s'envoient la balle par-dessus le filet en faisant des services au-dessus de la tête. La balle est frappée à la main.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

La balle franchit le filet.



Le ballon volant



OBJECTIF :

Prendre l'information sur la balle reçue.

CONSIGNE :

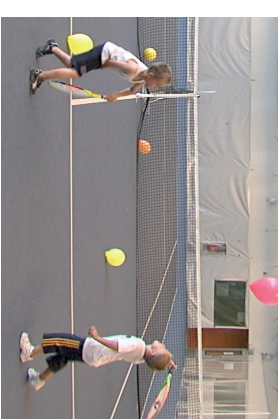
Les 2 joueurs échangent en frappant le ballon de baudruche avec la raquette, au-dessus de la tête, plusieurs fois de suite si nécessaire pour qu'il passe par-dessus le filet.

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE :

ballon de baudruche ou paille.
(voir remarque ci-contre)

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

L'échange est maintenu.



TIR AU BUT

Atelier ATTAQUE



BUT (POUR L'ENFANT)

Marquer un but au gardien (en coup droit, revers à une main, revers à deux mains).

CONSIGNES (de l'adulte) :

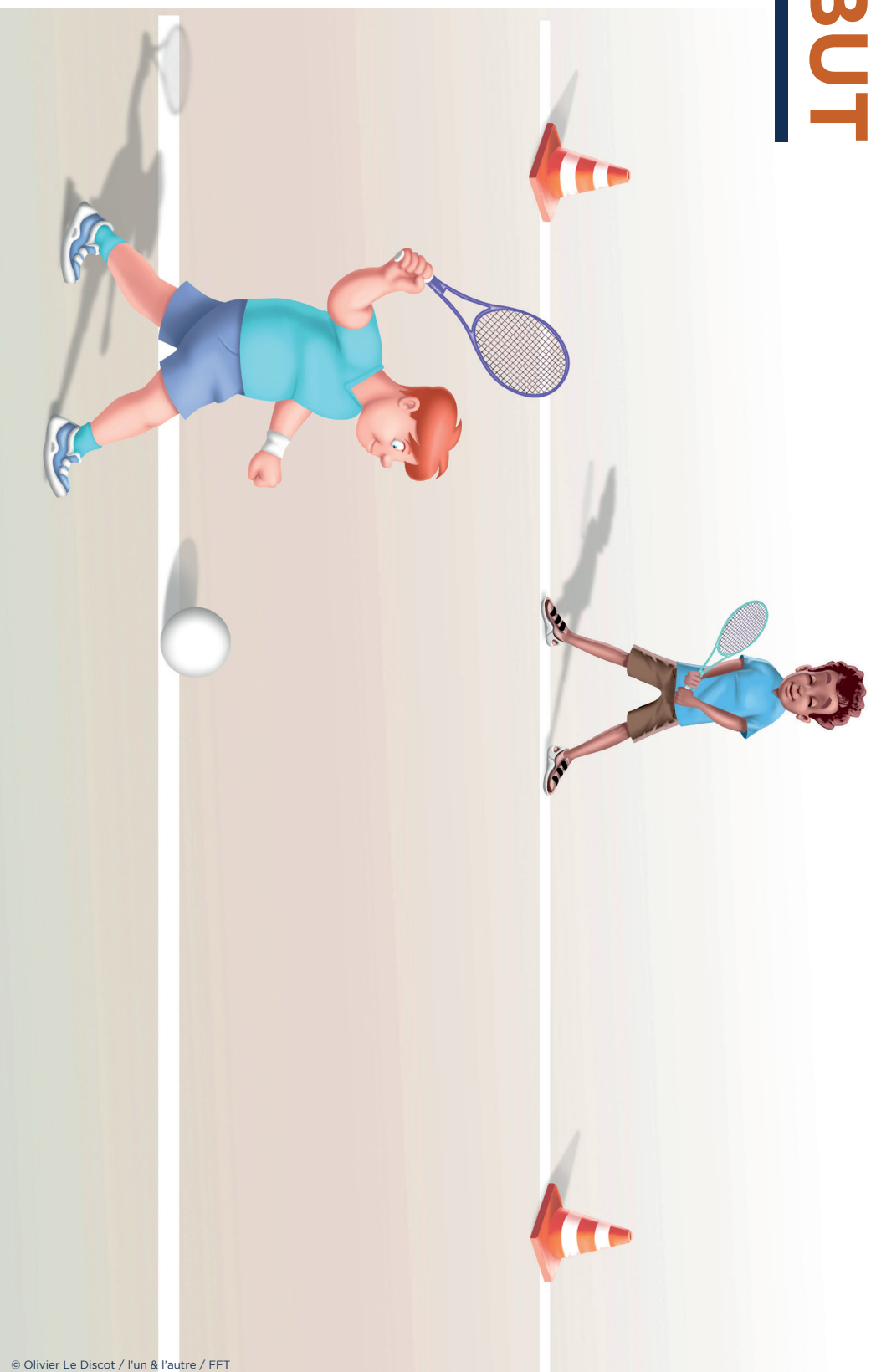
- Le gardien défend son but avec la raquette tenue à deux mains.
- Attendre que l'autre soit prêt avant d'engager.
- Engager à tour de rôle.

APPORT ÉVENTUEL DE L'ADULTE :

Frapper la balle en avant du corps.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Marquer 3 buts sur 5.



OBJECTIFS :

- Affronter un adversaire.
- Frapper pour marquer.
- Se placer pour défendre un espace.

MATÉRIEL :



RÔLE DES ENFANTS :

- 1 gardien
 - 1 tireur
 - 2 juges (*validation de la tâche, conseil*) ou 2 ramasseurs de balles
- Inversion des rôles

Autres ateliers pour travailler l'attaque

en fonction du niveau des enfants, de leur expérience, de leur âge comme de leur morphologie, et de leurs besoins éducatifs spécifiques.

Lors de la rencontre, ils permettent de proposer des situations de difficulté graduelle en fonction du public.

Intentions pédagogiques

- Ces situations visent à permettre aux enfants :
- d'expérimenter différents paramètres de réussite comme la force et/ou la précision de la frappe, ou encore la coordination du geste ;
- de chercher des solutions tactiques et stratégiques pour marquer le point ;
- de s'engager dans une action.

Ateliers ATTAQUE

Le but vide



OBJECTIF :

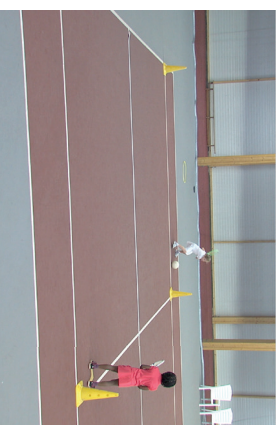
Jouer là où l'adversaire n'est pas pour marquer.

CONSIGNE :

Le gardien est placé devant l'un des poteaux de son but.
Le tireur engage pour marquer.
Le gardien se déplace pour défendre.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Marquer le but.



Le pénalty



OBJECTIF :

Frapper pour marquer.

CONSIGNE :

Le joueur qui engage doit marquer après un rebond.
Le gardien défend son but avec la raquette.

Frappeur : se placer de profil (appuis).

Gardien : arrêter la balle.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Marquer 3 buts sur 5.



Le mur



OBJECTIF :

Prendre l'information sur la balle reçue et jouer en mouvement.

BUT :

Échanger, seul contre un mur, pour varier les frappes sans rebond et après rebond.

(Plus facile avec une ligne horizontale tracée sur le mur)

CONSIGNE :

- Bien suivre la balle des yeux.
- Envoyer en hauteur pour avoir le temps de se positionner.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Enchaîner une frappe **sans** rebond, puis une frappe **après** rebond.



ATELIER MATCH

Le match sur terrain blanc



Terrain blanc

OBJECTIF :

Vivre une situation de match.

BUT (POUR L'ENFANT)

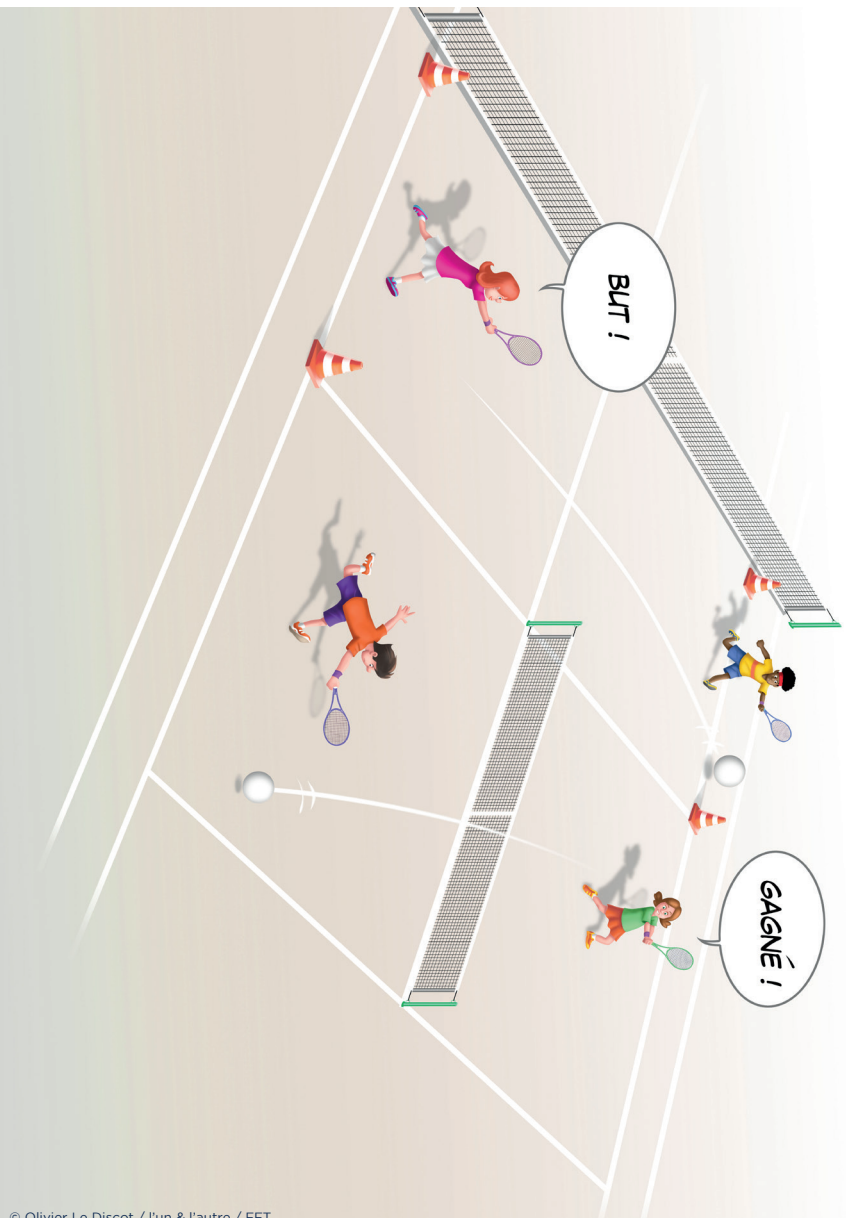
Marquer pour gagner le match 1 contre 1.

CONSIGNES (de l'adulte) :

- Attendre que l'autre soit prêt avant d'engager.
- En attaque, frapper la balle en avant du corps.
- En défense, se placer au milieu du but et tenir la raquette à deux mains.
- Serrer la main de son adversaire à la fin du match.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Marquer plus de buts que son adversaire : le premier à 3 buts a gagné.



© Olivier Le Discot / l'un & l'autre / FFT

Le match sur terrain violet



Terrain violet

OBJECTIF :

Vivre une situation de match.

BUT (POUR L'ENFANT)

Gagner le match 1 contre 1.

CONSIGNE (de l'adulte) :

- Attendre que l'autre soit prêt avant d'engager.
- Servir chacun son tour.
- Serrer la main de son adversaire à la fin du match.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Marquer plus de points que son adversaire : Le premier à 7 points a gagné.

MATÉRIEL :

Le match sur terrain blanc

- Ballon blanc (environ 25 cm de diamètre)
- Raquette
- Lignes matérialisées au sol
- Cône

Le match sur terrain violet

- Balle violette
- Rubalise ou élastique pour matérialiser le filet
- Lignes de délimitation

RÔLE DES ENFANTS :

Voir fiche

« Organisation de la rencontre »

- 2 joueurs
- 2 marqueurs de points
- 2 arbitres
- 2 ramasseurs de balles

Autres ateliers possibles pour préparer le match et travailler la frappe

en fonction du niveau des enfants, de leur expérience, de leur âge comme de leur morphologie, et de leurs besoins éducatifs spécifiques.

Lors de la rencontre, ils permettent de proposer des situations de difficulté graduelle en fonction du public.

Intentions pédagogiques

Ces situations visent à permettre aux enfants :

- d'expérimenter différentes formes de compétition en référence à la pratique du tennis ;
- de gérer leurs émotions : gagner-perdre (lien avec fiche santé).

Ateliers FRAPPE

La main sur le manche



OBJECTIF :

Avoir une bonne tenue de raquette.

BUT :

Frapper la balle.

CONSIGNE :

1 contre 1. Les 2 joueurs font des échanges en frappant le ballon qui roule au sol.

La main directrice tient la raquette au bout du manche, doigts joints.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

L'observateur valide la prise de raquette.



Tenir la raquette au bout du manche

Hockey - tennis



OBJECTIF :

Améliorer la frappe.

BUT :

Conduire la balle et tirer au but.

CONSIGNE :

Le joueur qui a la balle la conduit jusqu'à mi-terrain, puis frappe pour marquer un but. Varier les distances et les coups (coup droit et revers).

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Le but est marqué.



Le rebond haut



OBJECTIF :

Différencier les vitesses et les trajectoires de balles.

BUT :

- Pour le défenseur : remettre la balle en jeu.
- Pour l'attaquant : adapter son intention à la situation.

CONSIGNE :

- Le défenseur est obligé de jouer au-dessus d'un fil (50 à 80 cm au-dessus du filet). L'attaquant joue où il veut. Inverser les rôles.
- Frapper la balle en avant du corps en restant stable.
- S'adapter à la hauteur du rebond.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Pour le défenseur : remettre dans le court le plus de balles possible.
- Pour l'attaquant : prendre de vitesse son adversaire.



LA RENCONTRÉ

CLASS'TENNIS - USEP

UN EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE - CYCLE 2

ORGANISATION

Aire de jeu : 2 terrains de tennis ou équivalent

Public : 4 classes de cycle 2 (soit environ 100 enfants)

Équipes : de 8 enfants (2 enfants de chaque classe)

Durée : 2h 30

Déroulement :

- 3 rotations de 40 minutes : ateliers de pratique / ateliers de réflexion / atelier de match
- Phase d'observation d'un match de tennis du tournoi : ateliers du spectateur / rencontre de joueur, entraîneur, organisateur du tournoi, arbitres, etc.

LES ATELIERS DE PRATIQUE SPORTIVE

Lieu : 1 terrain de tennis

Durée : 10 minutes par atelier (soit 40 minutes au total)

Effectif : 4 équipes (soit environ 32 enfants)

Organisation : 4 ateliers à choisir parmi les fiches « pratique »

- Échange 1
- Échange 2
- Service
- Rupture ou Point gagnant

Matériel : nécessaire à chaque atelier

ATELIER MATCH/SANTÉ (ÉMOTIONS)

Lieu : 1 terrain de tennis (blanc/violet)

Effectif : 4 équipes (soit 32 enfants)

Durée : 40 minutes (match + santé)

Matériel : en fonction de la situation de match (blanc ou violet) + compteurs de points

Dispositif par terrain : 1 équipe par terrain

- 2 joueurs
- 2 arbitres
- 2 marqueurs de points
- 2 ramasseurs de balles

Chaque match dure 4 minutes.

Changement de rôle à chaque match

Jouer → ramasseur de balles → marqueur de points → arbitre

Lorsque tous les rôles ont été tenus une fois, recommencer en modifiant les doublettes. Chaque enfant aura ainsi tenu chaque rôle 2 fois.

>>> Rappel sur le lien avec « les émotions » (fiche spécifique)

LES ATELIERS DE RÉFLEXION POSSIBLES

1- Éducation à la santé : Le « remue-méninges »

Durée : 20 minutes

Lieu : endroit calme

Effectif : 2 équipes (soit 16 enfants)

Matériel : bâton de parole + règles d'or

Dispositif : les enfants sont assis en cercle - l'adulte « animateur » est avec eux

ET/OU

2- Éducation au Développement durable

Durée : 20 minutes

Lieu : espace en dehors des terrains

Effectif : 2 équipes (soit 16 enfants)

Matériel : 16 kits « recyclage d'une balle FFT »

LES RÔLES SOCIAUX

À l'USEP, construire le futur citoyen sportif, c'est donner des responsabilités à l'enfant.

C'est en amenant l'enfant à assumer ses responsabilités qu'on l'aide à comprendre le sens des règles, à les interpréter en fonction de ses intentions ou des situations et à les hiérarchiser.

Ainsi, quand il est joueur, l'enfant doit apprendre à : se concentrer, s'engager, partager, jouer, s'opposer, maîtriser ses émotions...

Quand il est arbitre, l'enfant doit apprendre à : décider, communiquer, s'imposer...

Quand il est marqueur de points, il doit apprendre à recevoir et transcrire les décisions de l'arbitre, observer attentivement...

L'adulte responsable du terrain est le garant du bon déroulement du match : il met en place l'équipe d'arbitrage, veille à la sécurité de tous et n'intervient que pour résoudre un conflit ou pour dynamiser le jeu en donnant des conseils aux joueurs. **Il laisse l'équipe d'arbitrage prendre les décisions, il peut donner des explications aux arbitres sans les désavouer.**

Évidemment, l'apprentissage de l'arbitrage doit faire partie intégrante du module d'EPS et ce dès la première séance.



LES JOUEURS

- Ils respectent les règles du jeu et les décisions de l'arbitre.
- Chacun vérifie que son adversaire est prêt avant d'engager.
- Ils serrent la main de l'arbitre et de l'adversaire avant et après le match.
- Ils peuvent aider l'arbitre en signalant une balle fautive (lever de bras).

L'ÉQUIPE D'ARBITRAGE



1/ L'arbitre de chaise

- Il est debout, sur une chaise ou un plinth, au filet.
- Il annonce le début et la fin du match.
- Il veille au respect des règles (balle bonne/balle fautive) et à l'attitude des joueurs.
- Il annonce le vainqueur.



2/ L'arbitre assistant

- Il est debout à côté de l'arbitre.
- Il connaît la règle des 2 services.
- Il veille à l'alternance des engagements.
- Il aide au jugement des balles.

LES MARQUEURS DE POINTS



- Ils sont assis, face à l'arbitre.
- Ils regardent attentivement l'arbitre pour appliquer ses décisions.
- Ils comptabilisent les points de chaque joueur sur le compteur de points.
- Ils annoncent à l'arbitre le score.



LES RAMASSEURS DE BALLE

- Ils gèrent la réserve de balles et la répartition sur le terrain.
- Ils ramassent la balle à chaque point marqué.
- Ils redonnent, en la faisant rouler, une balle au joueur qui engage.

SANTÉ TENNIS

ÉDUCATION À LA SANTÉ À L'USEP : LES ÉMOTIONS

OBJECTIF : IDENTIFIER ET GÉRER SES ÉMOTIONS FACE À UNE SITUATION DE MATCH

Descriptif de l'atelier : la réglette des émotions

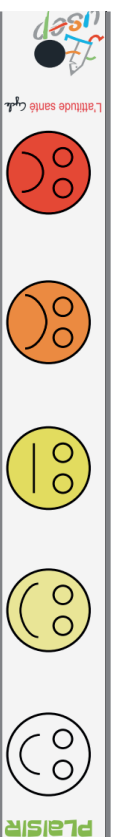
Cet atelier « santé » est en lien, sur la rencontre, avec la situation de match.

Avant le match

Chaque joueur se positionne sur la réglette des émotions. (via outils/réglette)

« *Quel plaisir ressens-tu avant de jouer ce match ?* »

→ en positionnant une demi-balle de tennis marquée d'un point de couleur pour que chaque enfant puisse repérer la sienne.



Après le match

Chaque joueur se positionne sur la réglette des émotions

« *Quel plaisir ressens-tu après avoir joué ce match ?* »

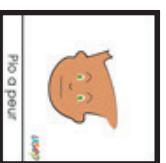
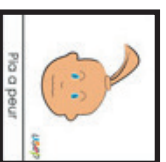
→ en positionnant une seconde demi-balle marquée d'un point de la même couleur.

Échanges entre enfants - Observation avant/après - Similitudes/différences

Consigne : « *Vous allez pouvoir vous exprimer et échanger ensemble à partir de vos observations sachant qu'il n'y a pas de propos justes ou faux et que chacun doit respecter la parole des autres, être à l'écoute. Que remarquez-vous ? Qu'en pensez-vous ?* »

Ce temps d'échange doit permettre aux enfants de s'enrichir des remarques des autres et considérer qu'il y a des sources variées de plaisir (par rapport à la performance et/ou au progrès, par rapport à la relation aux autres, par rapport à son état personnel, au plaisir de bouger, etc.).

Vous pouvez également utiliser les pictogrammes des émotions (via outils/pictogrammes/émotions).



LE « REMUE-MÉNINGES »

Objectifs : lors de la rencontre, l'atelier « Remue-méninges » est un atelier de réflexion proposé aux enfants à partir de **mots inducteurs choisis**. Il s'agit alors de :

- créer les conditions d'un véritable échange d'idées entre des élèves de différentes écoles, de différentes classes, de différents horizons ;
- engager une réflexion collective dans un cadre commun ;
- faire vivre une situation de communication permettant à chacun d'être autant reconnu qu'entendu.

Ainsi, l'USEP cherche à engager les classes sur le chemin d'un questionnement à la manière des ateliers de philosophie AGSAS.

- 1 En amont de la rencontre, une problématique est proposée aux participants sous forme d'un thème général qui permet un travail transversal en classe.

Exemples de thèmes qui peuvent être abordés sur cette rencontre : le match, gérer ses émotions.

- 2 Lors de la rencontre sportive, pour lancer le « Remue-méninges », voici un exemple de mots inducteurs qui favorisent la créativité de la pensée en rapport avec ces thèmes : gagner/perdre.

Education à l'Environnement et au Développement Durable

Le recyclage des balles de tennis - cycle 2

Compétences du socle (Domaines 3 et 5) travaillées :

- Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance .
- Mettre en pratique les premières notions d'éco-gestion de l'environnement par des actions simples individuelles ou collectives : gestion de déchets

Descriptif de l'atelier — à adapter en fonction du niveau des élèves

- 1— Définir les caractéristiques d'une balle de tennis** (Chaque enfant manipule une balle)
 - relatives à la texture (toucher)
 - relatives à ses capacités techniques (roule, rebond...)
 - ...
- 2— Identifier les différents matériaux composant une balle et leur rôle** (balle entière - balle coupée)
 - le revêtement ...
 - L'intérieur
- 3— Comprendre la nécessité du recyclage**
 - Mise en évidence du volume des balles apportées sur la rencontre
 - Notion de déchet. Quelles solutions pour les déchets?
- 4— Comprendre le principe du recyclage**
<http://www.fft.fr/la-fft-sengage/operation-balle-jaune>
 - De la collecte jusqu'à la transformation



Chaque enfant apportera sur la rencontre une balle de tennis usagée.

Celles-ci serviront :

- au marquage des points sur les compteurs de jeu (1/2 balle coupée)
- au positionnement sur la règlette des émotions
- À l'atelier « recyclage »

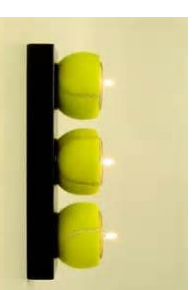
Je recycle des balles pour quoi faire?

1— Les matériaux sont transformés



- Manipulation à partir des kits FFT (gomme en poudre / gomme en plaque) : ses propriétés —> ses usages

2— Les objets sont détournés



ATELIER SPECTATEUR

RÉFÉRENCE AUX PROGRAMMES C2 - BO

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Domaine 3 du socle : partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

- Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements.

Domaine 5 du socle : s'approprier une culture physique sportive et artistique
- Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.

Lors de cette rencontre, chaque classe assiste, comme spectatrice, à un match de haut niveau. Ce rôle, qui contribue à la formation du sportif citoyen, prendra tout son sens s'il est intégré au cycle d'apprentissage et guidé lors de la rencontre USEP.

C'est pourquoi, nous vous proposons 3 situations, de difficulté croissante, « d'observation » du spectacle.

Chaque enseignant/animateur USEP adaptera une de ces situations en fonction de son projet et des capacités de ses élèves.

L'enfant sera en situation d'observation pendant au moins un jeu complet.
(15 - 30 - 40 - Jeu)

NIVEAU 1

Observer pour identifier les différents acteurs sur le terrain et les situer sur un plan/maquette.

Acteurs à identifier :

- les joueurs;
- l'arbitre et les juges de ligne;
- les ramasseurs de balles, s'il y en a;
- les spectateurs.

>>>

FICHE ÉLÈVE

NIVEAU 2

Observer pour identifier les balles « bonnes » et les balles « fautes ».

>>>

FICHE ÉLÈVE

NIVEAU 3

Comptabiliser les points d'un joueur/des joueurs durant un jeu complet.

>>>

FICHE ÉLÈVE

Sur un terrain de tennis, il n'y a pas que les joueurs...
Les « acteurs » sont nombreux ! Observe-les.

Les ACTEURS au tennis

Fiche élève « spectateur » niveau 1

1- Complète ce terrain de tennis avec le filet, les bancs de repos, les gradins, la chaise d'arbitre...



2- Complète la légende que tu as choisie et place les différents « acteurs » sur le terrain.

- **Joueurs**
- **Arbitre**
- **Juges de ligne**
- **Ramasseurs de balles**
- **Spectateurs**
-

3- Réponds aux questions.

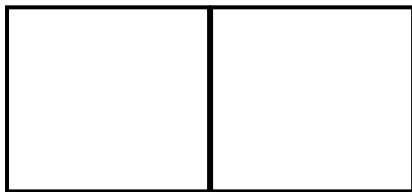
- Où es-tu placé? Situe-toi sur ton dessin à l'aide d'un point rouge. ●
- Ton dessin est-il complet? Rajoute ce qui manque.
- A-t-on oublié un « acteur »? Si oui, complète la légende puis ton dessin.

Entraîne-toi avant d'aller voir le match!

Dessine la balle qui correspond à chaque situation proposée.
Pour chacune, entoure si la balle est « bonne » ou « fautive ».

Les REGLES du jeu

Fiche élève « spectateur » niveau 2



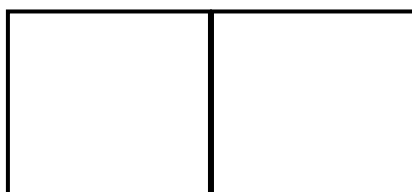
1- La balle tombe dans le filet.

Elle est **bonne** — **fautive**.



2- La balle tombe en dehors du terrain

Elle est **bonne** — **fautive**.



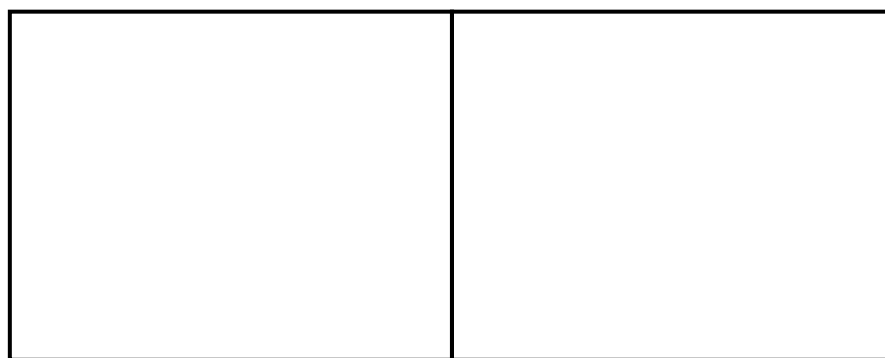
3- La balle rebondit 2 fois dans le terrain.

Elle est **bonne** — **fautive**.



4- La balle rebondit une fois dans le terrain adverse.

Elle est **bonne** — **fautive**.



1– Tu regardes un match.

Situe-toi sur le terrain, dessine un point rouge ● à l'endroit où tu es assis.

2– Situe l'impact final d'un échange.

A la fin de chaque échange, dessine, l'impact (endroit où tombe la balle sur le terrain).

3– Identifie les balles (bonnes ou fautes) du jeu que tu regardes.

Entoure en **vert** celles qui sont « bonnes » et en **rouge** celles qui sont « fautes ».

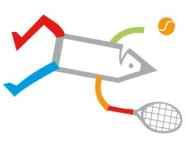
LES POINTS AU TENNIS



Au tennis, les points se comptent de la façon suivante :

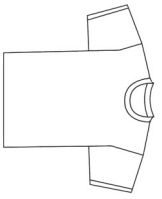
0 - 15 - 30 - 40 - avantage - jeu

Ecoute bien ce que dit l'arbitre et toi aussi compte les points.

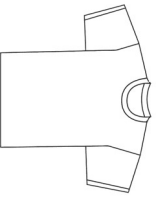


Tu peux fabriquer ton compteur de points :

- Découpe le compteur de points ci-dessous
- Colle-le sur du carton
- Ecris le nom du joueur et/ou colorie la couleur de son tee-shirt
- Prends 2 trombones de couleurs différentes (un pour chaque joueur) et déplace-les au fur et à mesure du jeu.



0 15 30 40 AVANTAGE JEU



0 15 30 40 AVANTAGE JEU