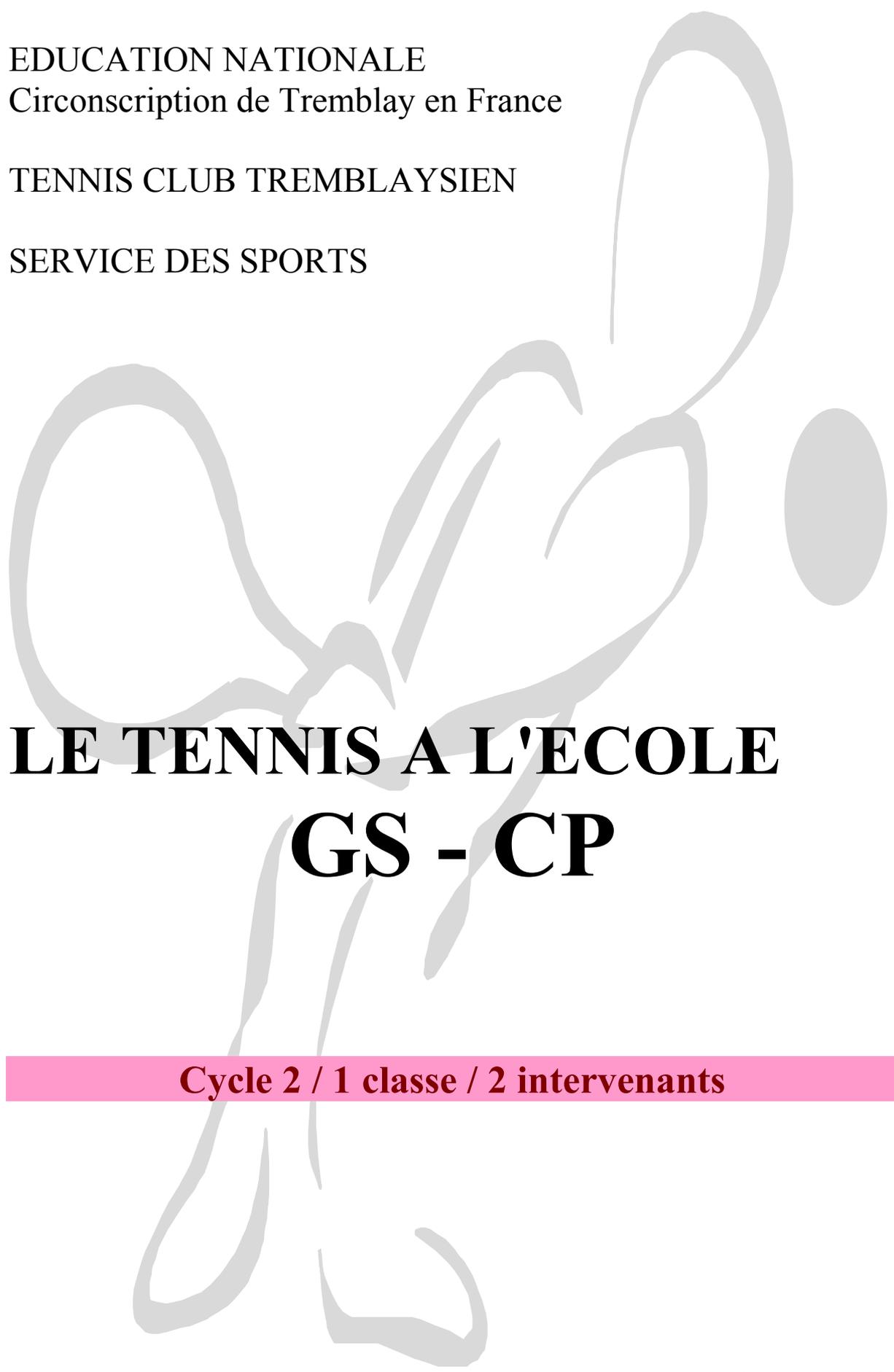


EDUCATION NATIONALE
Circonscription de Tremblay en France

TENNIS CLUB TREMBLAYSIEN

SERVICE DES SPORTS



LE TENNIS A L'ECOLE GS - CP

Cycle 2 / 1 classe / 2 intervenants

Doc. C.BARBOSA, CPC-EPS, B.BELLOUCHAT, CPC-EPS et F.LAVAL, éducateur sportif



PROJET PEDAGOGIQUE

1. OBJECTIFS GENERAUX

- ⇒ Réaliser une action que l'on peut mesurer
- ⇒ Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
- ⇒ Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

2. OBJECTIFS SPECIFIQUES

Cognitif

- ⇒ Connaissance du vocabulaire tennistique
- ⇒ Connaissance d'un lieu adapté à la pratique du tennis
- ⇒ Connaissance des principales règles qui régissent le tennis

Moteur

- ⇒ Latéralisation
- ⇒ Maîtrise corporelle avec et sans raquette
- ⇒ Favoriser la construction des actions motrices fondamentales

Affectif

- ⇒ Respecter son corps
- ⇒ Oser s'engager en toute sécurité

Vivre ensemble

- ⇒ Permettre la pratique du tennis (pratique sociale)
- ⇒ Respecter autrui
- ⇒ Contrôler ses émotions

3. ORGANISATION / DEROULEMENT

Niveau

⇒ 1 classe du second cycle

En priorité toutes les classes de « Grande Section maternelle » et en second lieu les « CP »

Lieu

⇒ Tennis Club Tremblaysien - 18 rue Jules Ferry - 93 290 Tremblay en France

- ▶ terrain couvert avec un revêtement "green set" et terrain extérieur en béton

Le présent projet pédagogique prend tout son sens dans la structure adaptée qu'est le « tennis club ». L'activité aura donc lieu de préférence au tennis club et occasionnellement sur un plateau ou dans la cour d'école.

Transport

⇒ En fonction de l'éloignement des écoles : soit à pieds, soit en car

Horaires

⇒ En fonction des transports et du choix de l'enseignant

- ▶ matinée : 9h15 / 10h et 10h / 10h45
- ▶ après-midi : 13h45 / 14h30 et 14h30 / 15h15

Nombre de séances

⇒ 7 séances de 45 minutes

Déroulement

⇒ 3 ateliers / 3 groupes d'enfants

- ▶ motricité
- ▶ tennis
- ▶ contact raquette / balle

Les ateliers motricité et contact / balle ont pour objectif de développer des compétences en rapport direct avec l'atelier tennis.

Toutes les 15 minutes, chacun des groupes effectuent une rotation d'un atelier à l'autre. Tous les élèves se produiront sur les 3 ateliers.

L'encadrement

⇒ Personnes ressources

- ▶ 2 du tennis Club Tremblaysien qui encadreront l'atelier tennis et motricité
- ▶ 1 enseignant qui encadrera l'atelier contact raquette / balle

Passerelle Education Nationale / Association

Les éducateurs du TCT distribueront aux écoles qui ont participé au cycle un courrier présentant le club de tennis de la ville, ainsi que les accueils possibles...

Un diplôme pourrait être distribuer aux élèves ayant participé au cycle tennis.

4. DEMARCHE PEDAGOGIQUE

Séance 1 : Situation de référence

Il s'agit de faire jouer les élèves avec un minimum de règles à une situation de référence

Séance 2 à 6 : Situations d'apprentissage

L'évaluation réalisée avec les enfants pendant et sur le jeu global (cf. séance 1) permet de dégager les compétences à travailler.

Séance 7 : Situation de référence

Un retour à la situation de référence permet de réinvestir les compétences travaillées et d'évaluer les progrès réalisés.

EVALUATION

Les séances 1 et 7 sont consacrées à l'évaluation des élèves à partir d'une situation de référence.

L'**intervenant** a préalablement délimité les aires de jeux.

L'**enseignant** a préalablement compléter la fiche d'évaluation collective avec les noms et prénoms des élèves.

EVALUATION MINI -TENNIS
Circonscription de Tremblay-en-France

ECOLE :
Niveau de classe :

1 ⇒ ☹ 2 ⇒ ☺ 3 ⇒ ☺

	NOM	Prénom	Nombre de buts marqués		1 ^{er} envoi		Trajectoire de balle		Coup droit / Revers		Durée des échanges		Respect des règles : Joueur		Respect des règles : Arbitre	
			S 1	S 7	S 1	S 7	S 1	S 7	S 1	S 7	S 1	S 7	S 1	S 7	S 1	S 7
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																
19																
20																
21																
22																
23																
24																
25																
26																
27																
28																
29																
30																

EVALUATION MINI – TENNIS
Circonscription de Tremblay-en-France

ECOLE :	Niveau de classe :
NOM :	PRENOM :

		Séance 1	Séance 7
	<u>NOMBRE DE BUTS MARQUES</u> ⇒
	<u>1^{er} ENVOI</u> ☹ Je n’envoie pas assez fort, la balle reste dans mon camps. ☺ J’envoie assez fort mais souvent hors des limites du terrain. ☺ J’envoie assez fort et dans les limites du terrain.	☹ ☺ ☺	☹ ☺ ☺
	<u>TRAJECTOIRE DE BALLE</u> ☹ Je ne me déplace pas, je n’apprécie pas la trajectoire de la balle. ☺ Je me déplace mais j’apprécie mal la trajectoire de la balle. ☺ Je me déplace et j’apprécie la trajectoire de la balle.	☹ ☺ ☺	☹ ☺ ☺
	<u>COUP DROIT / REVERS</u> ☹ Je n’utilise que le coup droit. ☺ J’utilise parfois le revers. ☺ Je sais choisir entre le coup droit et le revers.	☹ ☺ ☺	☹ ☺ ☺
	<u>DUREE DES ECHANGES</u> ☹ Il n’y a pas d’échange. ☺ J’effectue de courts échanges. ☺ J’effectue de longs échanges.	☹ ☺ ☺	☹ ☺ ☺
	<u>RESPECT DES REGLES (le joueur)</u> ☹ Je pénètre souvent dans le camp adverse. ☺ Je pénètre parfois dans le camp adverse. ☺ Je ne pénètre pas dans le camp adverse.	☹ ☺ ☺	☹ ☺ ☺
	<u>RESPECT DES REGLES (l’arbitre)</u> ☹ Je ne matérialise pas le but par un plot. ☺ J’oublie parfois de matérialiser le but par un plot. ☺ Je matérialise le but par un plot.	☹ ☺ ☺	☹ ☺ ☺

◆ Séance n°1

Objectif : Présentation de l'activité à partir de la situation de référence

Description de la tâche

⇒ But

Marquer un but avec la raquette en faisant entrer la balle entre 2 plots adverses.

⇒ Condition d'exécution

Rester dans son espace de jeu respectif (interdiction d'aller dans le camp adverse). Pas de filet ou d'obstacle. Envoyer le ballon paille avec la raquette dans le but adverse sans pour autant l'arrêter préalablement.

Lancement du jeu : ballon paille à terre... de part sa structure (gros, lourd) le ballon paille reste à terre.

⇒ Critères de réussites

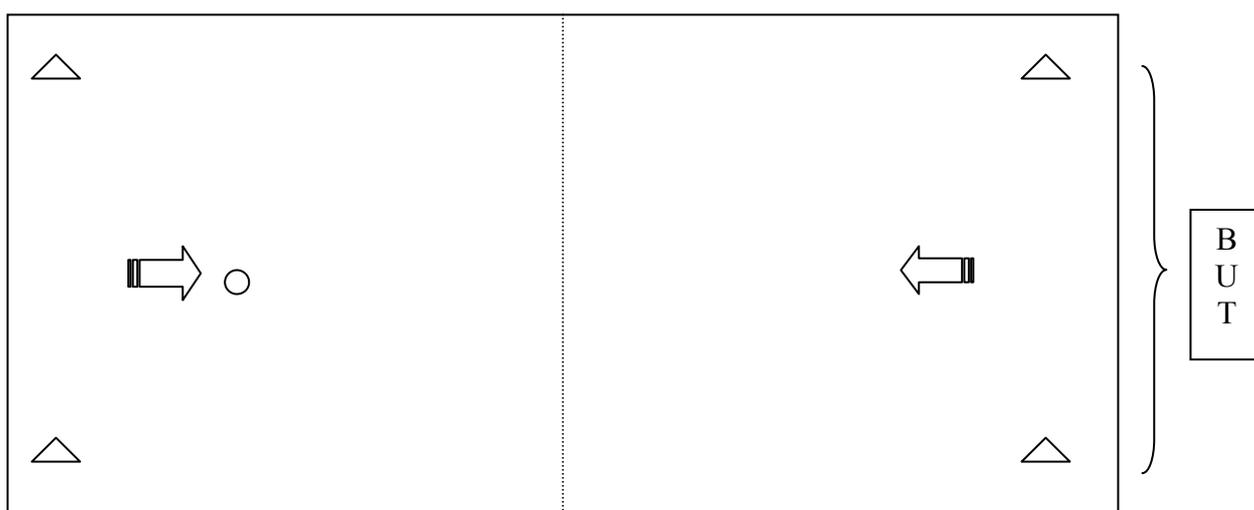
A chaque but marqué, l'enfant doit chercher un cône qui matérialisera le nombre de but marqué à la fin de la rencontre.

Le gagnant de la partie montera de terrain (par exemple du terrain n°3 au n°2) sachant que le terrain n°1 est le terrain le plus haut

Modalités d'organisation

1 contre 1

Organisation matérielle



► Séance n°7

Objectif

Evaluation, reprise de la situation de référence

Description de la tâche

⇒ But

Marquer un but en faisant entrer la balle entre les 2 plots adverses

Situation 1

⇒ Condition d'exécution

Rester dans son espace de jeu respectif (interdiction d'aller dans le camp adverse).
Matérialisation d'un obstacle (filet).

La longueur du terrain a été agrandi afin de permettre à l'élève de s'organiser.

3 élèves par terrain - 2 joueurs, 1 arbitre (comptabilisation des point et veille au respect des consignes).

Toutes les 3 minutes les rôles sont inversés

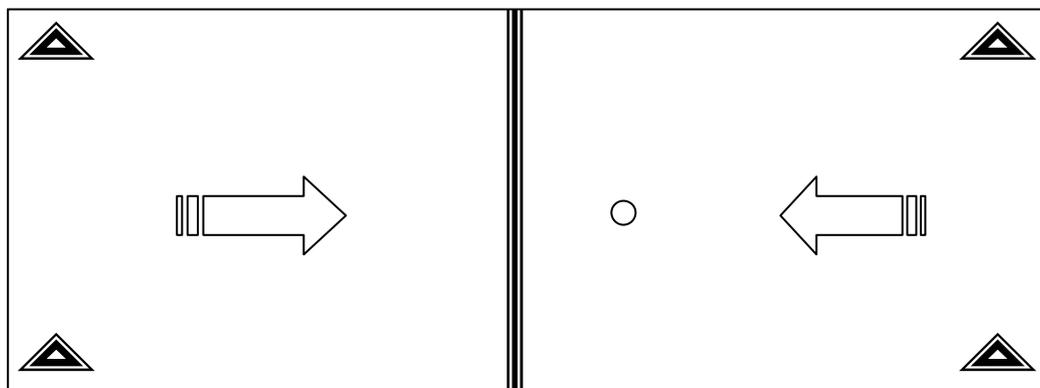
⇒ Consignes

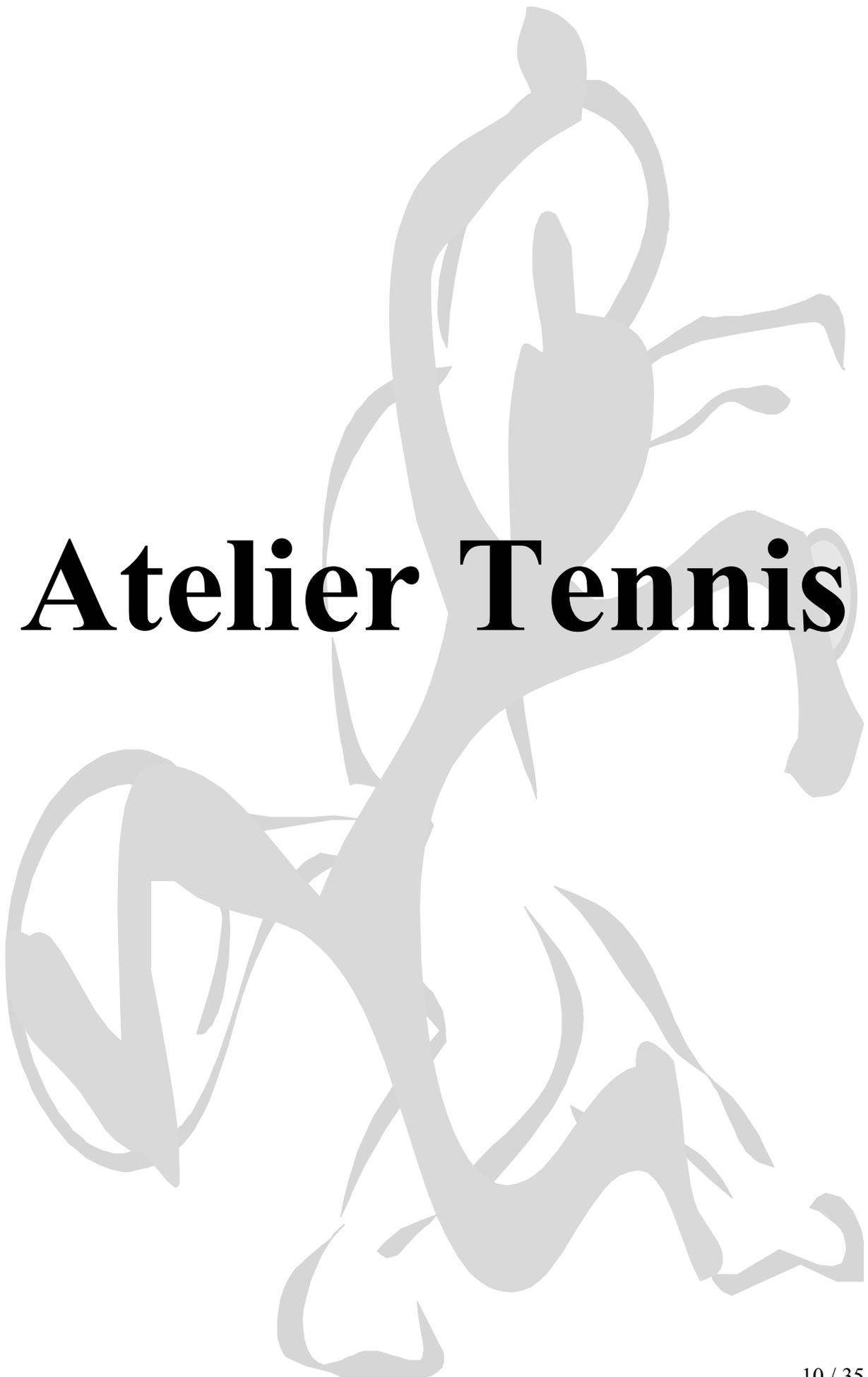
Je vous demande d'envoyer la balle en mousse dans le but adverse.

⇒ Contrainte d'exécution

La balle doit effectuer un rebond dans une zone matérialisée dans le camp adverse .

Organisation matérielle





Atelier Tennis

Atelier tennis

► Séance n°2 et 3

Objectif : Développer la latéralisation. Jouer dans l'espace libre pour le lanceur.
Favoriser les échanges du receveur

Description de la tâche

⇒ But

Marquer un but

⇒ Condition d'exécution

Rester dans son espace de jeu respectif (interdiction d'aller dans le camp adverse). Pas de filet ou d'obstacle. Envoyer le ballon paille avec la raquette dans l'un des 2 buts sans pour autant l'arrêter préalablement.

Lancement du jeu : ballon paille à terre... de part sa structure (gros, lourd) le ballon paille reste à terre.

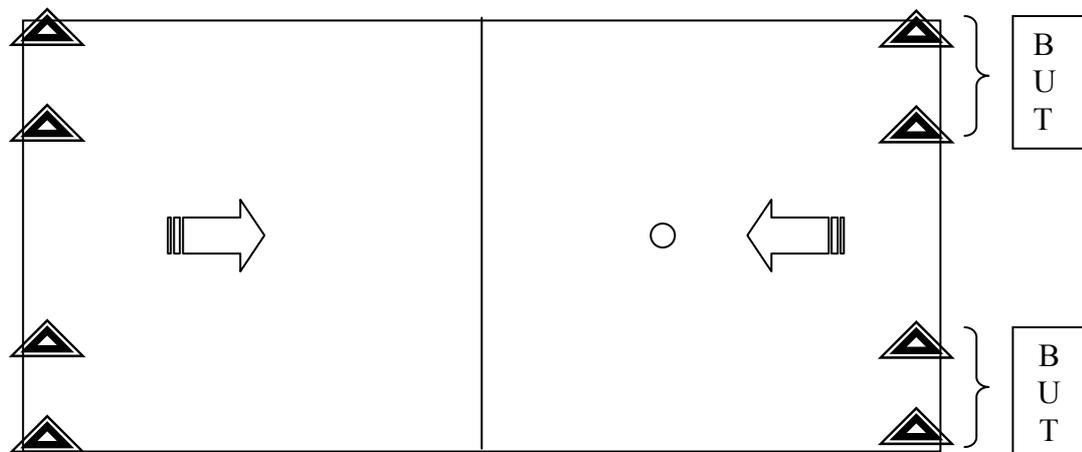
⇒ Critères de réussites

A chaque but marqué, l'enfant doit aller chercher un cône qui matérialisera le nombre de but marqué.

Modalités d'organisation

1 contre 1

Organisation matérielle



► Séance n°4

Objectif : Latéralisation – Travail sur la maîtrise corporelle

Description de la tâche

⇒ But

Marquer un but avec la paume d'o en faisant entrer la balle entre les 2 plots adverses.

⇒ Condition d'exécution

Rester dans son espace de jeu respectif (interdiction d'aller dans le camp adverse). Pas de filet ou d'obstacle. Envoyer la balle avec la raquette dans le but adverse sans pour autant l'arrêter préalablement.

Coup droit avec une face (couleur définie) - revers avec l'autre face (autre couleur)

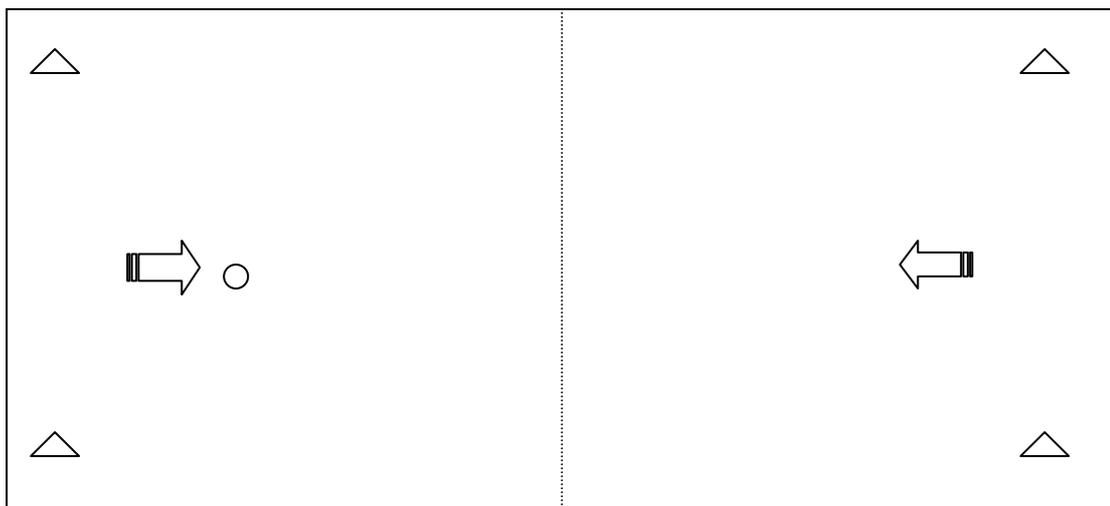
⇒ Critères de réussites

A chaque but marqué, l'enfant doit aller chercher un cône qui matérialisera le nombre de but marqué à la fin de la rencontre.

Modalités d'organisation

1 contre 1

Organisation matérielle



► Séance n°5

Objectif: Appréciation des trajectoires. Maîtrise corporelle.

Description de la tâche

⇒ But

Lancer la balle dans le terrain adverse à l'aide d'une paume d'o

⇒ Condition d'exécution

Rester dans son espace de jeu respectif (interdiction d'aller dans le camp adverse). Il y a un filet ou d'obstacle afin d'obtenir un lancer parabolique.

1 joueur lance à la main une balle en mousse dans l'un des 2 cerceaux.

L'autre joueur doit renvoyer la balle en mousse dans le terrain adverse. La balle peut effectuer 1 ou plusieurs rebonds.

Nous devrions voir apparaître des revers et coups droits, des déplacements latéraux et d'avant en arrière (lecture et appréciation de la trajectoire de la balle en mousse : haute, basse, à droite, à gauche, vite, lente).

⇒ Critères de réussites

Si la balle n'est pas touchée : aucun point ,

Si la balle est touchée avec la raquette : 1 point

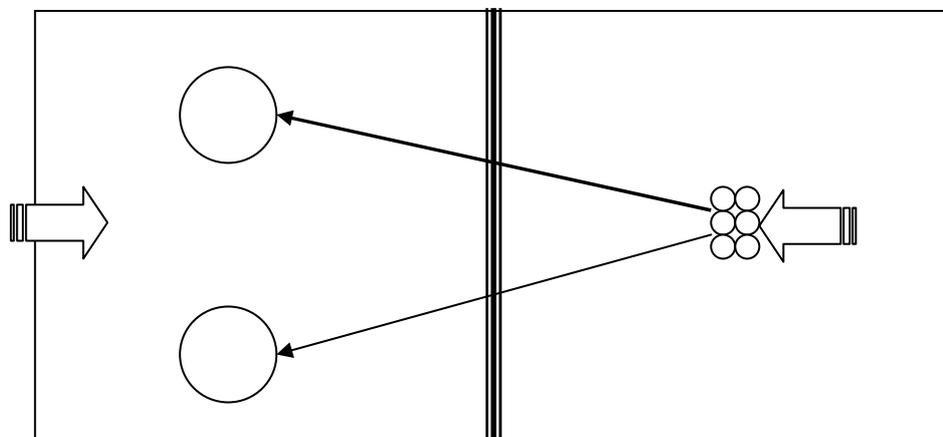
Si la balle est touchée et renvoyer dans le terrain adverse : 2 points

Les points sont matérialisés par des cônes.

Modalités d'organisation

1 contre 1

Organisation matérielle



► Séance n°6

Objectif: Appréciation des trajectoires. Maîtrise corporelle.

Description de la tâche

⇒ But

Lancer la balle dans le terrain adverse à l'aide de la raquette

⇒ Condition d'exécution

Rester dans son espace de jeu respectif (interdiction d'aller dans le camp adverse). Il y a un filet ou d'obstacle afin d'obtenir un lancer parabolique.

1 joueur lance à la main une balle en mousse dans l'un des 2 cerceaux.

L'autre joueur doit renvoyer la balle en mousse dans le terrain adverse. La balle peut effectuer 1 ou plusieurs rebonds.

Nous devrions voir apparaître des revers et coups droits, des déplacements latéraux et d'avant en arrière (lecture et appréciation de la trajectoire de la balle en mousse : haute, basse, à droite, à gauche, vite, lente).

⇒ Critères de réussites

Si la balle n'est pas touchée : aucun point ,

Si la balle est touchée avec la raquette : 1 point

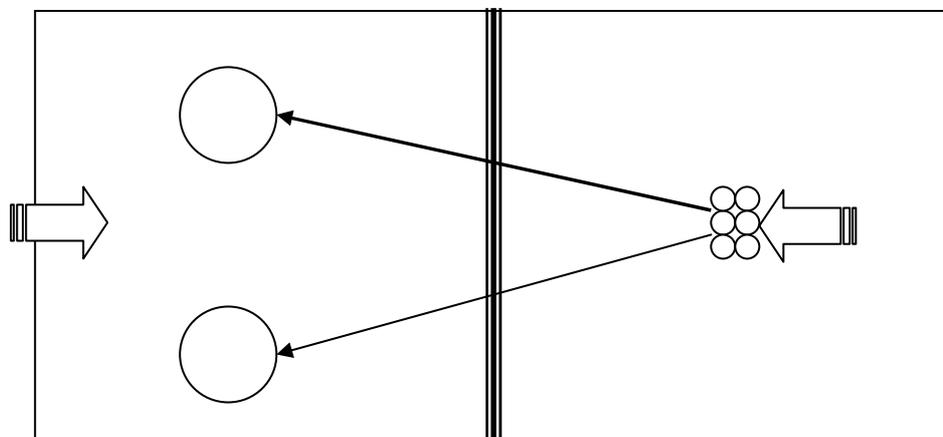
Si la balle est touchée et renvoyer dans le terrain adverse : 2 points

Les points sont matérialisés par des cônes.

Modalités d'organisation

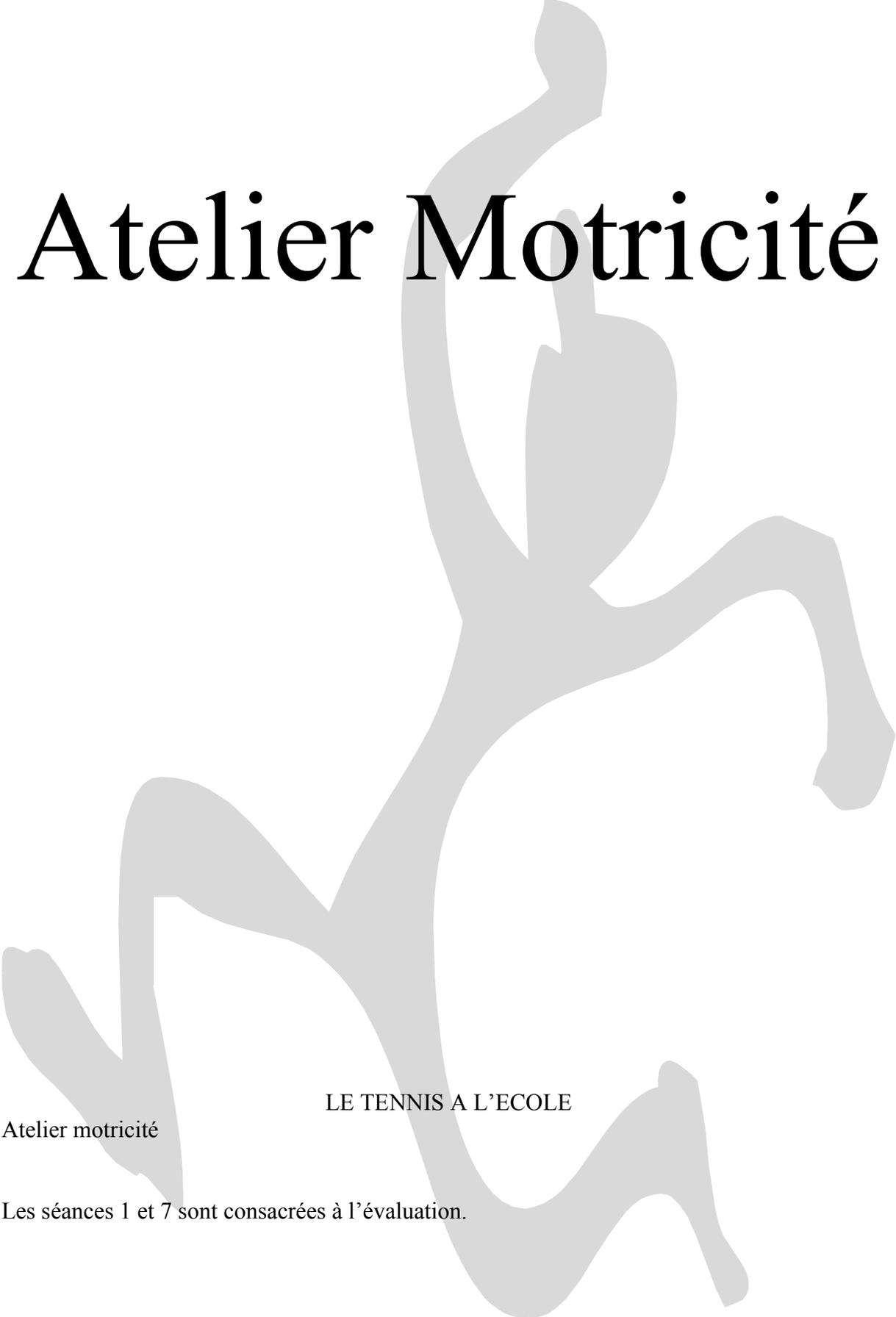
1 contre 1

Organisation matérielle



Atelier tennis

Atelier Motricité



LE TENNIS A L'ECOLE

Atelier motricité

Les séances 1 et 7 sont consacrées à l'évaluation.

Atelier motricité

► Séance n°2

Objectif : Amélioration du temps de réaction + vitesse de course

► Situation

Description de la tâche

⇒ But

Apporter la balle dans le cerceau le plus rapidement possible

⇒ Condition d'exécution

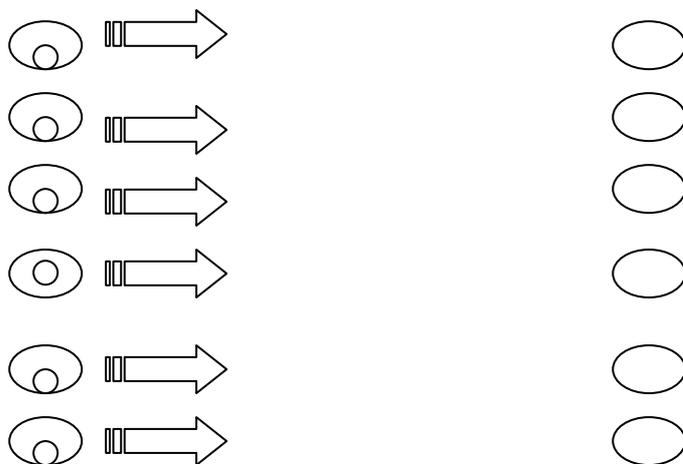
Les élèves sont alignés sur la même ligne. Au signal, prendre la balle de son cerceau et l'apporter le plus rapidement jusqu'au cerceau opposé (course de 5 mètres environ)

Variations des signaux de départ : auditifs (hop, un mot placé dans une phrase, un objet qui tombe à terre...) et visuels (lorsque la balle a réalisée 5 rebonds ou 5 jonglages ou tombe à terre, lorsque une personne passe un point donné...)

Variations des positions de départ : face à l'arrivée, dos à l'arrivée, assis, allongé sur le ventre et sur le dos, debout jambes écartés, en mouvement sur place (pieds joints, cloches pieds droits, cloches pieds gauches...) ,à 4 pattes, à 4 pattes inversées.

Organisation matérielle

► Situation



Atelier motricité

► Séance n°3

Objectif : Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en causes l'équilibre : sauter (garder la vitesse acquise, équilibre, enchaînement...)

Description de la tâche

⇒ But

Apporter dans le cerceau le plus rapidement possible les douze balles.

⇒ Condition d'exécution

1 par 1, les enfants réalisent le parcours mais sous forme de relais (à l'aller l'enfant réalise le parcours alors qu'au retour il revient sur le côté du parcours en courant pour ensuite taper dans la main du copain). 3 équipes. Les élèves gèrent leur course. Les parcours viseront de part leur mise en place à ce que l'élève réalise différents sauts (vers le haut, loin, appel pied droit et gauche, prene de la vitesse pour franchir, soit en équilibre tant à l'appel, en l'air et à la réception...)

Chaque équipe passera successivement sur les 3 parcours différents.

❶ rivières  - franchir les rivières - l'espace entre les rivières est inégal.

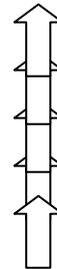
❷ lattes sur-élevées  - franchir les lattes de différentes hauteurs (mais relativement basses - entre 5 et 10 cm) et d'un espacement irrégulier

❸ jalons  - franchir ces barres relativement hautes (différentes hauteurs) et accrochées

⇒ Critères de réussites

A chaque objet tombé l'équipe sera pénalisée d'un point. L'équipe gagnante se verra attribué 5 points, la seconde 4 points, la troisième 3 points.

Organisation matérielle



Atelier motricité

► Séance n°4

Objectif : développer l'adresse, l'enchaînement d'actions, la coordination

Description de la tâche

⇒ But

Mettre le plus grand nombre de balle dans les cibles à la main.

⇒ Condition d'exécution

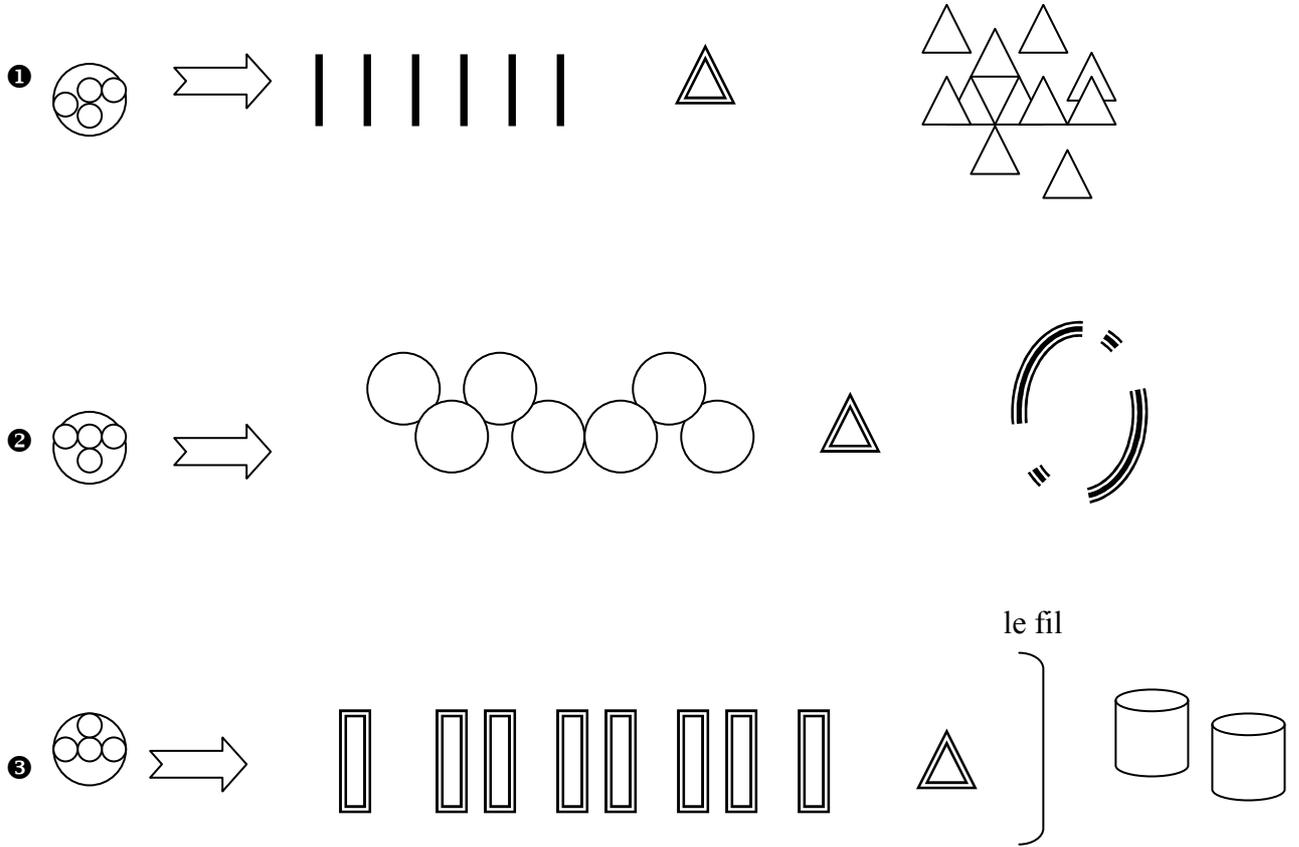
Le parcours visera de part sa mise en place à ce que l'élève réalise différents lancers (loin, proche, vers le haut, en bas, à mi-hauteur...). Les élèves s'organisent comme ils l'entendent.

- ❶ Prendre une balle, passer par dessus les obstacles (plots de tailles moyennes 15 cm) puis arriver à la marque lancer la balle faire tomber les plots (cible basse sans obstacle).
- ❷ Prendre une balle scratch, mettre un pied dans chaque cerceaux puis arriver à la marque lancer une balle sur la cible auto-collante (cible haute).
- ❸ Prendre une balle, mettre un pied entre chacune des lattes, arriver à la marque, lancer la balle par dessus un fil dans l'un des seaux (lancer parabolique).

⇒ Critères de réussite

Chaque élève possède un nombre (matérialiser par une fiche au sol). A chaque réussite l'élève doit matérialiser sa réussite par un plot sur son nombre. A la fin de l'atelier chaque élève et l'enseignant peuvent ainsi s'apercevoir du niveau de réussite de chacun.

⇒ Organisation matérielle



Atelier motricité

► Séance n°5

Objectif : développer l'adresse, l'enchaînement d'actions, se mouvoir avec un engin à la main

Description de la tâche

⇒ But

Toucher le plus grand nombre de cibles en lançant les objets à la main.

⇒ Condition d'exécution

Les objets que les enfants doivent lancer ont été choisis car ils induisent un lancer particulier. Les élèves s'organisent comme ils l'entendent.

⇒ Critères de réussite

Chaque élève possède un nombre (matérialiser par une fiche au sol). A chaque réussite l'élève doit matérialiser sa réussite par un plot sur son nombre. A la fin de l'atelier chaque élève et l'enseignant peuvent ainsi s'apercevoir de la réussite de chacun.

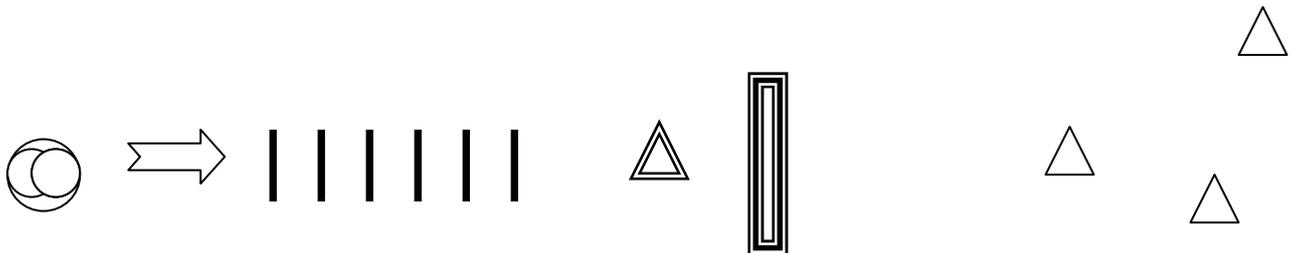
Organisation matérielle

❶ Prendre une raquette jaune et une balle mousse (raquette relativement lourde avec une balle très légère) . Se rendre en courant jusqu'au point de lancer .A cette marque, lancer la balle mousse à l'aide de la raquette jaune afin de l'envoyer à l'intérieur d'un cerceau.
Cet atelier doit faire émerger un balancier et une fin de geste plus prononcée vers la cible.



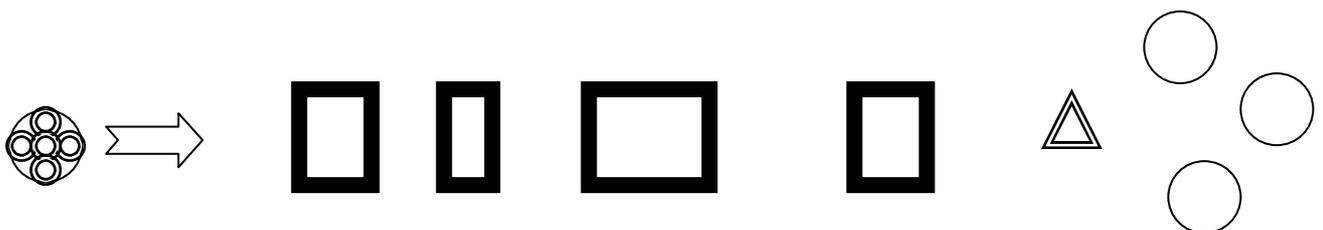
❷ Prendre un cerceau, passer par dessus les obstacles (plots de tailles moyennes 15 cm) pour arriver à la marque. Lancer le cerceau afin qu'il encercle un des cônes. Ces derniers sont placés relativement loin.

Cet atelier doit permettre la construction par l'enfant d'un lancer (coup droit ou revers) une main, ample (début de geste derrière et fin de geste devant en direction de la cible)



❸ Prendre un plot (chapeau chinois), sauter les rivières, arriver à la marque, lancer le plot dans l'un des cerceaux.

Cet atelier devrait faire apparaître un lancer revers.



Atelier motricité

► Séance n°6

Objectif : adresse avec raquette – faire franchir le filet ou plots à la balle.

Description de la tâche

⇒ But

Toucher une cible avec une balle lancée avec la raquette.

Jeu de l'araignée

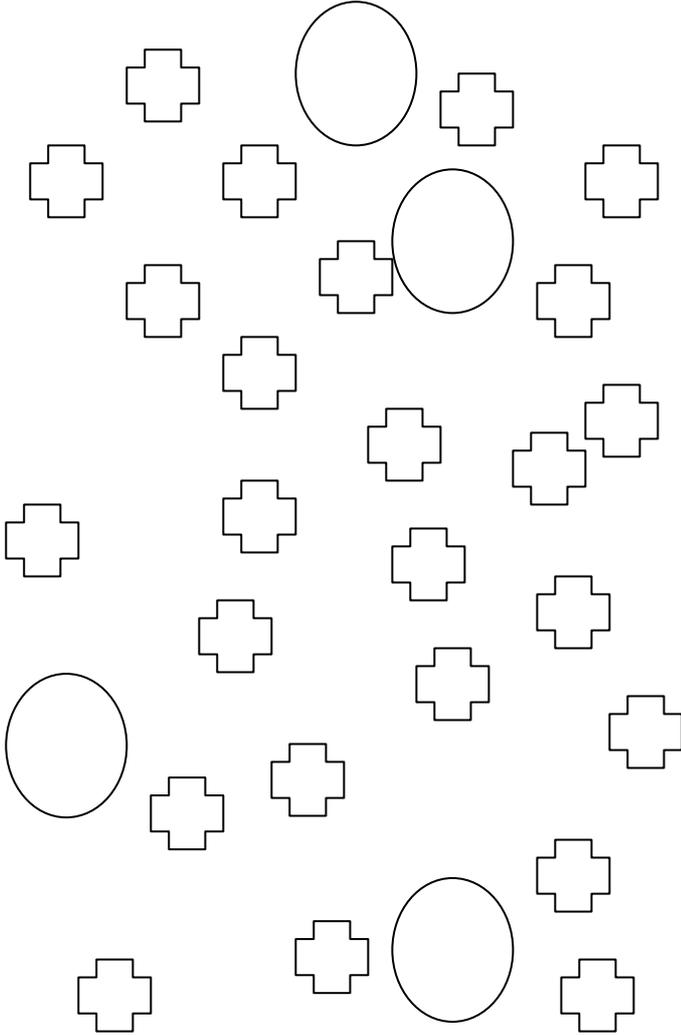
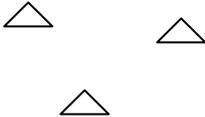
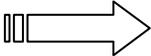
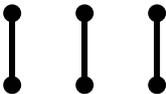
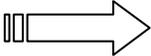
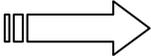
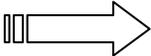
L'élève doit viser des cibles basses et hautes ("chapeau chinois" plots tournés à l'envers - cerceaux) avec la raquette. Il y a un filet. L'élève doit réaliser un petit parcours : un pied entre chaque latte - passer par dessus des plots - slalom - sauts de rivières.

Les élèves s'organisent comme ils l'entendent pour les rotations.

⇒ Critères de réussite

Matérialisation des points obtenus par un plot.

Organisation matérielle





Atelier Contact...

...raquette / balle

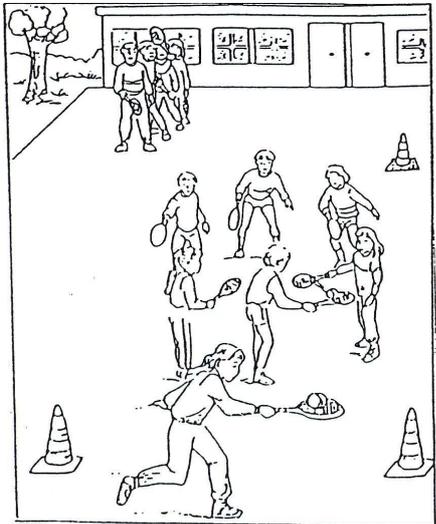
Atelier Contact raquette / balle

- ❖ Séance 1 : Evaluation, cf. fiche Atelier Tennis
- ❖ Séance 2 : La balle chronomètre (Jeu + Variante 1)
- ❖ Séance 3 : Le relais navette (Jeu + Variante 1 et 2)
- ❖ Séance 4 : Le relais déménageurs (Jeu + Variante 1 et 2)
- ❖ Séance 5 : Les petits rapporteurs
Tenir le dernier
Le record
- ❖ Séance 6 : Marelle – Tennis
- ❖ Séance 7 : Evaluation, cf. fiche Atelier Tennis

Compétences à acquérir par l'élève	Pour entrer dans l'activité : 1 enfant – 1 raquette – 1 balle	Jeux proposés
Faire rouler la balle avec la raquette	<ul style="list-style-type: none"> - en ordre dispersé, en colonne, en ligne - en avançant, en reculant - vers la droite, vers la gauche - le plus vite possible, le plus doucement possible 	La balle chronomètre
Se déplacer la balle sur la raquette (sans faire tomber la balle)	<ul style="list-style-type: none"> - en marchant, en courant (main droite, main gauche) - faire circuler la balle le long du cadre (main droite, main gauche) 	La balle chronomètre, variante 1 Les petits rapporteurs Le relais navette Le relais déménageurs Tenir le dernier
Faire rebondir la balle sur la raquette	<ul style="list-style-type: none"> - le plus longtemps possible - à l'arrêt, en déplacement - en suivant une ligne - en utilisant les deux faces de la raquette - petit rebond, grand rebond - alterner rebond raquette, rebond sol 	Le relais navette, variante 1 Le relais déménageurs, variante 1 Le record
Faire rebondir la balle au sol	<ul style="list-style-type: none"> - le plus longtemps possible - petit rebond, grand rebond - sur place, en avançant, en reculant, en tournant sur soi-même - deux rebonds au sol - alterner rebond sol, rebond raquette 	Le relais navette, variante 2 Le relais déménageurs, variante 2
Lancer la balle avec la raquette	<ul style="list-style-type: none"> - sans rebond, après un ou plusieurs rebonds - dans une direction donnée (gauche, droite, au-dessus, au-dessous) - le plus loin possible - dans une cible (verticale, horizontale) - contre le mur et essayer de relancer - échange à 2 avec un ou plusieurs rebonds 	Marelle – tennis

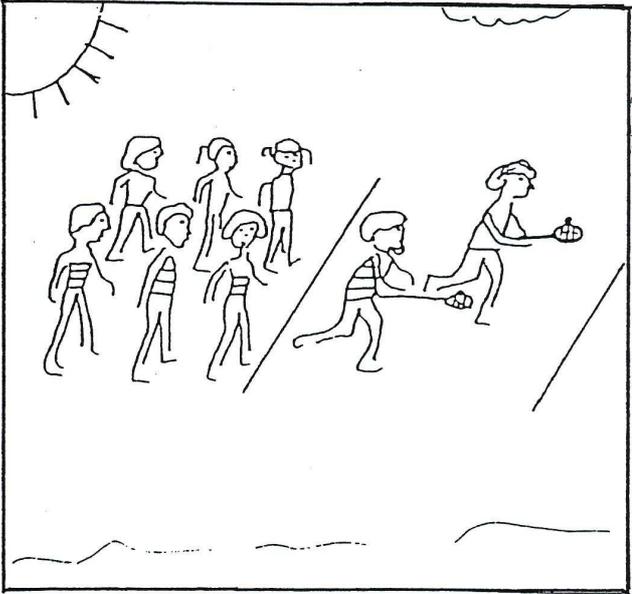
LA BALLE CHRONOMETRE

BUT	Faire effectuer à la balle le plus de tours possibles pendant la course relais de l'autre équipe.
ORGANISATION	- 1 raquette par enfant, 2 balles, 3 ou 4 plots.
DEROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> - Une équipe forme un cercle (le compte-tours) au centre du terrain ; l'autre est disposée en colonne à proximité - L'équipe en cercle : au départ du jeu, les joueurs se passent la balle, de tamis en tamis, le premier d'entre eux « le compteur » égrenant à haute voix le nombre de tours effectué par la balle. - L'équipe en colonne : au départ du jeu, le premier joueur s'élance, pour faire le tour du cercle matérialisé par des plots. En guise de témoin il dépose la balle sur la raquette du joueur suivant... - Quand le dernier relayeur a terminé son parcours, un signal arrête le compte-tours. Les rôles sont inversés. - A gagné l'équipe qui a fait effectuer le plus de tours à la balle pendant la course relais de l'autre.
VARIANTE	- En poussant la balle au sol avec la raquette
INDICATEURS DE REUSSITE	Après répétitions, de moins en moins de chutes de balles n'interviennent.

	OBSERVATIONS
---	---------------------

LE RELAIS SIMPLE

BUT	Etre la première équipe à avoir reconstitué sa position de départ.
ORGANISATION	1 plot, 1 raquette et 1 balle par équipe.
DEROULEMENT	<p>- Au signal, le premier joueur de chaque équipe effectue le parcours demandé, passe le témoin c'est-à-dire la raquette et la balle au second joueur qui part à son tour puis va se placer en fin de colonne.</p> <p>- L'équipe gagnante est celle qui a reconstitué la première sa position initiale.</p> <p>NB. Le déplacement s'effectue balle sur le tamis de la raquette.</p>
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Déplacement avec rebond sur le tamis de la raquette - Déplacement en poussant la balle au sol avec la raquette - Déplacement avec rebond au sol
INDICATEURS DE REUSSITE	Après répétition, chaque joueur parvient à transporter la balle en la faisant de moins en moins chuter.

	<p>OBSERVATIONS</p>
---	----------------------------

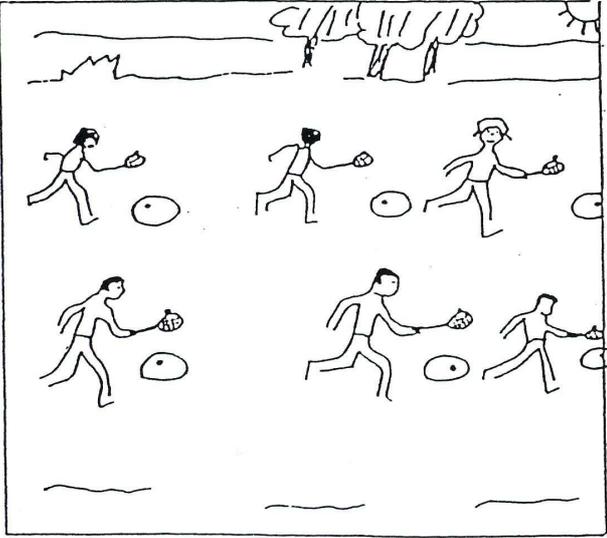
LE RELAIS NAVETTE

BUT	Etre la première équipe à avoir reconstitué sa position de départ.
ORGANISATION	1 raquette, 1 balle par équipe
DEROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> - Au signal les joueurs n°1 de chaque équipe font le trajet demandé et passent le témoin c'est-à-dire la raquette et la balle aux joueurs n°2 puis vont se placer en fin de colonne (derrière les n°6). - L'équipe gagnante est celle qui aura reconstitué sa position de départ le plus rapidement. - N.B. : le déplacement s'effectue balle sur le tamis de la raquette
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Déplacement avec rebond sur le tamis de la raquette - Déplacement avec rebond au sol.
INDICATEURS DE REUSSITE	Après répétition chaque joueur parvient à transporter la balle en la faisant de moins en moins chuter.

						OBSERVATIONS
5	3	1	2	4	6	
X	X	X	X	X	X	
5	3	1	2	4	6	
0	0	0	0	0	0	

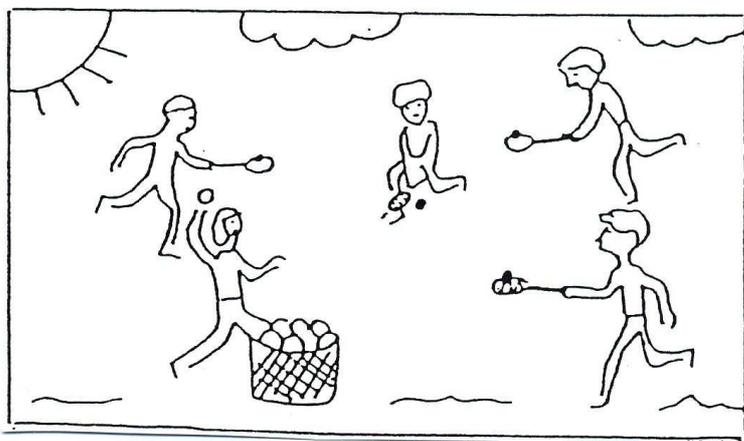
LE RELAIS DEMENAGEURS

BUT	Transporter le plus vite possible les balles du premier au dernier cerceau.
ORGANISATION	<ul style="list-style-type: none"> - 1 cerceau par joueur - 5 à 10 balles par équipe
DEROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque joueur est placé à côté d'un cerceau - Au signal, le premier joueur commence « le déménagement » en transportant la première balle de la réserve à son cerceau. - Chaque joueur ne peut transporter qu'une balle à la fois et commence dès qu'une balle est dans son cerceau. - Les déplacements se font balle sur le tamis de la raquette - L'équipe gagnante est celle qui aura transporté la première toutes ses balles dans le dernier cerceau.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Organiser une course aller-retour - Changer le mode de transport (avec rebond sur la raquette, avec rebond au sol).
INDICATEURS DE REUSSITE	Après répétition, chaque joueur transporte les balles sans les faire chuter.

	OBSERVATIONS
---	---------------------

LES PETITS RAPPORTEURS

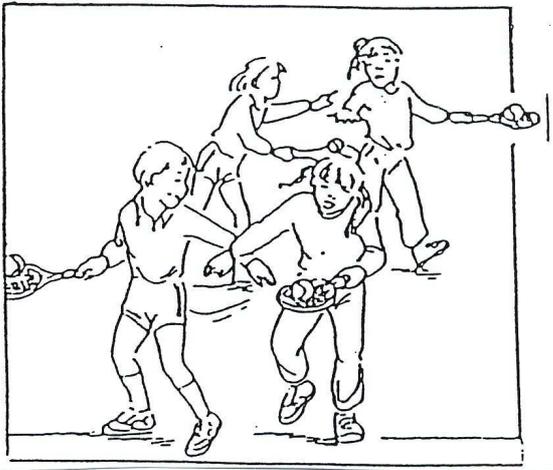
BUT	<p>Pour le meneur : vider son panier</p> <p>Pour les rapporteurs : l'en empêcher en rapportant les objets lancés.</p>
ORGANISATION	<ul style="list-style-type: none"> - Un grand contenant ou cerceau - De nombreuses balles type TENNIS - 1 raquette par « rapporteur »
DEROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> - Au signal, le meneur essaie de vider son panier en lançant les balles, une à une dans toutes les directions. - Les joueurs ramassent les balles, les déposent sur le tamis de leur raquette et les ramènent dans le panier (une à la fois) - Le meneur gagne s'il parvient à vider son contenant - Les petits rapporteurs gagnent si le meneur ne parvient pas à vider son contenant avant la fin du temps imparti.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Le meneur vide son panier avec sa raquette (nécessité d'utiliser 2 paniers pour éviter les chocs) - Les petits rapporteurs ramènent les balles <ul style="list-style-type: none"> . en les faisant rebondir sur la raquette . en faisant rebondir la balle au sol
INDICATEURS DE REUSSITE	Après répétition, les enfants participent davantage et chacun rapporte plusieurs balles.



OBSERVATIONS

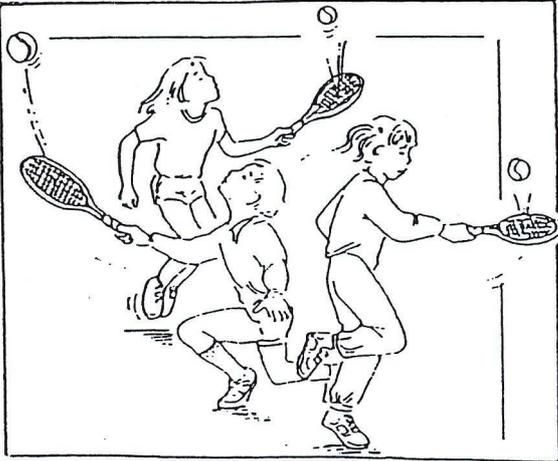
TENIR LE DERNIER

BUT	Etre le dernier joueur à conserver sa balle en équilibre sur le tamis de la raquette
ORGANISATION	<ul style="list-style-type: none"> - 1 raquette, 1 balle par joueur, - 5 ou 6 joueurs dans un périmètre déterminé - Organiser plusieurs jeux simultanément (avec arbitre)
DEROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> - Les enfants doivent se déplacer à l'intérieur d'un périmètre déterminé et conserver leur balle en équilibre sur le tamis de leur raquette. - Chaque joueur a le droit de faire tomber la balle d'un autre joueur avec sa main libre mais celui dont la balle tombe doit s'immobiliser jusqu'à la fin de la manche. - Le joueur qui reste le dernier avec la balle en équilibre sur sa raquette marque un point et le jeu reprend.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Répartir les enfants en plusieurs équipes avec signes distinctifs (ex : foulards bleus, rouges, jaunes) - Les bleus ont prise sur les rouges, les rouges sur les jaunes, les jaunes sur les bleus. - A gagné l'équipe qui a un ou plusieurs joueurs qui « tiennent » les derniers.
INDICATEURS DE REUSSITE	Après répétition, de plus en plus de joueurs différents marquent des points.

	OBSERVATIONS
---	---------------------

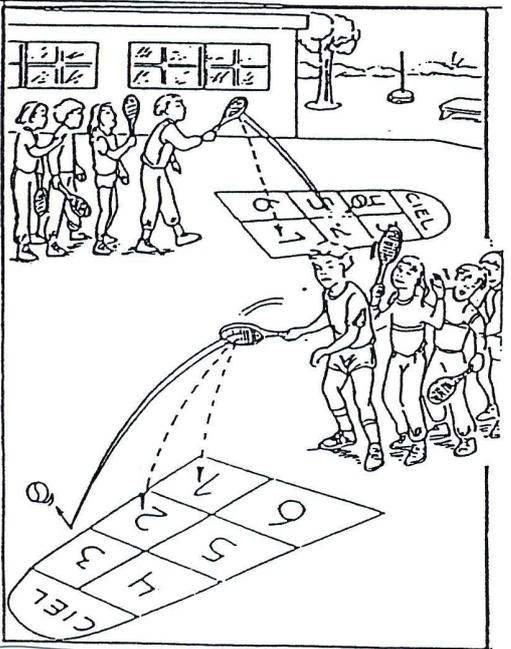
LE RECORD

BUT	Réussir le plus de jonglages possible.
ORGANISATION	<ul style="list-style-type: none"> - Enfants par 2 - 1 balle, 2 raquettes pour chaque couple de joueurs
DEROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> - Sur place, chaque joueur, à son tour, fait rebondir la balle sur sa raquette. - Son camarade compte, à haute voix, le nombre de rebonds réussis. - Les rôles sont inversés dès qu'un joueur perd le contrôle de sa balle ou s'il arrive à n rebonds (à déterminer). - A gagné celui qui a réussi le plus de rebonds.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Par 3 : 2 joueurs sont face à face et s'échangent la balle tous les cinq rebonds. <p>Le troisième compte, à haute voix, le nombre de rebonds réussis.</p>
INDICATEURS DE REUSSITE	Après répétitions, chaque joueur améliore son nombre de points.

	OBSERVATIONS
---	---------------------

MARELLE – TENNIS

BUT	Etre le premier à envoyer sa balle dans la case « ciel »
ORGANISATION	<ul style="list-style-type: none"> - 4 ou 5 enfants par marelle - Utiliser des cerceaux numérotés - 1 raquette, 1 balle par lieu - 1 objet personnel pour chaque enfant
DEROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque joueur, à son tour, essaie de frapper la balle dans une case numérotée. - Il commence par la case n°1. S'il réussit, il tente la case n°2 ... - En cas d'échec, il place son objet personnel à côté de la dernière case réussie et passe la balle et la raquette au joueur suivant. - A gagné le joueur qui le premier parvient à envoyer sa balle dans la case « ciel ».
VARIANTES	- Organiser une rencontre inter-équipes (5 essais consécutifs par joueur).
INDICATEURS DE REUSSITE	Après répétitions, le joueur parvient à envoyer sa balle dans un nombre plus important de cases.

	OBSERVATIONS
---	---------------------

BIBLIOGRAPHIE

- Tennis info Dossier n°3 : le mini-tennis
- Documents Fédération Française de Tennis
- Mallette fédérale sur le mini-tennis : cassette vidéo
 - Mallette 1 : l'enfant d'abord, l'élève ensuite
 - Mallette 2 : l'enfant, la balle, la raquette dans un espace de jeu
 - Mallette 3 : la motricité
 - Mallette 4 : la programmation
- Mini-tennis, Chauveau et Jaquet, revue EPS.