

# DE LA COUR AU COURT

Initiation à la pratique du tennis à l'école maternelle

8 ACTIVITÉS POUR LE CYCLE 1



---

**Directrice de la publication**

Marie-Caroline Missir

**Directrice de l'édition transmédia**

Stéphanie Laforge

**Directeur artistique**

Samuel Baluret

**Responsable artistique**

Isabelle Guicheteau

**Directeur territoriale Canopé Île-de-France**

Bertrand Cocq

**Responsable éditorial**

Pierre Danckers

**Coordination projet**

Victor Cazals

**Illustrations**

Sybille Paumier

**Mise en pages**

Patrice Raynaud

**Relecture**

Aurélie Chauvet, Loïc Nataf

**Conception graphique**

DES SIGNES studio Muchir et Desclouds

**© Réseau Canopé, 2020**

**[établissement public à caractère administratif]**

**Téléport 1 – Bât. @ 4**

**1, avenue du Futuroscope**

**CS 80158**

**86961 Futuroscope Cedex**

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays. Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L.122-4 et L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ». Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie [20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris] constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

---

**Coordination éditoriale**

Patrice Lesellier,

conseiller pédagogique départemental

en EPS - DSDEN 95

Caroline Curvelier,

conseillère pédagogique départementale

en EPS - DSDEN 95

Valérie Albaret,

responsable filière U7 - DTN

Pour mieux visualiser les images du dossier, vous avez la possibilité de les agrandir (puis de les réduire) en cliquant dessus.

Certains navigateurs (Firefox notamment) ne prenant pas en charge cette fonctionnalité, il est préférable de télécharger le fichier et de l'ouvrir avec votre lecteur de PDF habituel.



Dans le cadre de l'épidémie de Covid-19, il est important de noter que les activités proposées dans le web-documentaire *De la cour au court* doivent être adaptées pour répondre aux consignes sanitaires en vigueur dans les écoles. Selon le contexte national ou local, ces mesures sanitaires sont susceptibles d'évoluer. Dans chaque cas, ces évolutions devront être prises en compte.

---

# Sommaire

---

4	Introduction
5	Jouer au tennis à la maternelle, c'est passer...
6	Objectifs généraux de l'activité
8	Des apprentissages transversaux
9	Protocole d'organisation du module d'apprentissage et des séances
11	Constitution des équipes et organisation des rotations sur les ateliers pour chaque séance
12	Modalités pédagogiques
14	8 fiches d'activités
25	Répartition des jeux selon les composantes travaillées
26	Proposition de progression pour un module de 6 séances

---

# Introduction

---

« De la cour au court », la nuance d'écriture ne vous aura pas échappé et elle est significative des ambitions liées à ce projet.

L'enjeu de la démarche proposée par ce document est d'accompagner les enseignants et les élèves dans la mise en place d'une progression visant l'appropriation de compétences autour de la pratique du tennis.

Si le champ de l'activité physique est prioritairement mobilisé, tous les domaines d'apprentissage peuvent être utilement concernés. Effectuer un parcours, participer à un jeu, manier une raquette pour envoyer et recevoir une balle en mouvement, réaliser un échange avec un partenaire ou un adversaire font partie de ces découvertes. Les situations proposées sont évolutives et particulièrement adaptées aux élèves d'école maternelle et de début de cycle 2 dans leur appropriation du temps et de l'espace.

Plusieurs jeux et situations peuvent faire l'objet d'une pratique autonome des élèves sur la base de dispositifs et de règles travaillés en classe. Donner du sens, favoriser la compréhension, mobiliser le langage et d'autres formes d'expression contribuent à faire progresser les élèves et leur permettent d'acquérir de réelles compétences dans le domaine des jeux de raquette et plus spécifiquement du tennis.

Le matériel a également été choisi dans un souci d'accessibilité et de facilité d'utilisation, avec la cour d'école comme espace d'évolution privilégié.

Le passage de la cour au court prend alors tout son sens.

# Jouer au tennis à la maternelle, c'est passer...

DES JEUX DE MANIPULATION...



... AUX JEUX DE RÔLE  
POUR JOUER AVEC DES RÈGLES



DES JEUX  
EN DEUX DIMENSIONS  
[près du sol]...

[Le jeu du but – balle au sol, sans renvoi]



... AUX JEUX  
EN TROIS DIMENSIONS

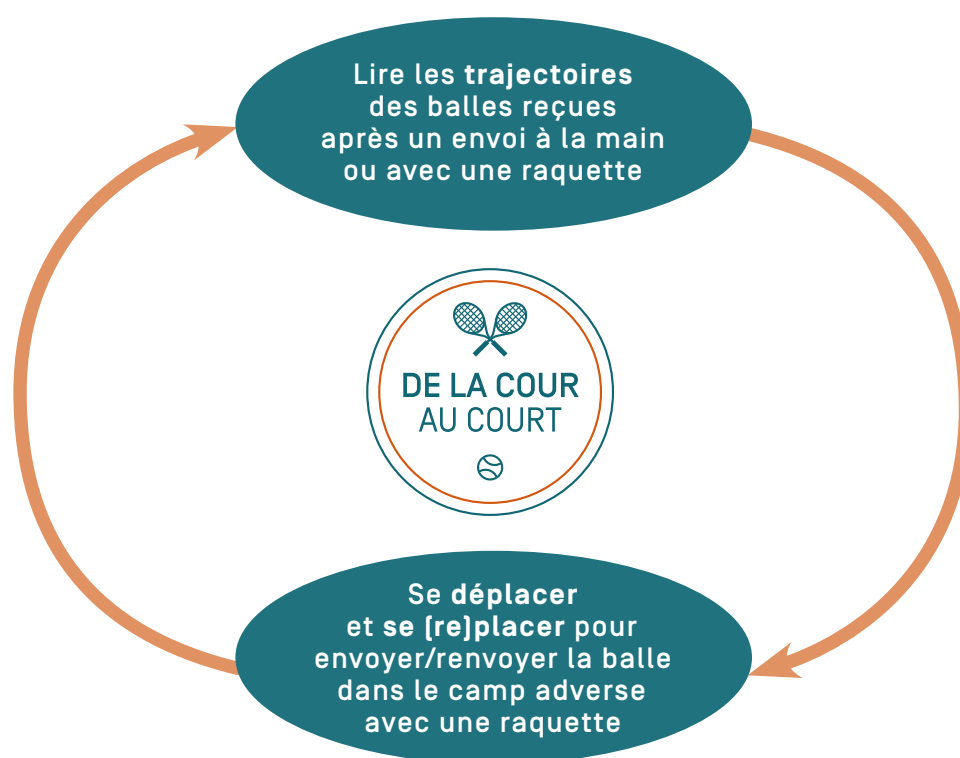
[Les plus petites passes du monde –  
échanges de balles]



## Objectifs généraux de l'activité

- Utiliser une raquette pour envoyer/renvoyer une balle.
- Faire des échanges avec et sans filet (coopération).
- Utiliser plusieurs types de renvoi (coup droit, revers).
- Effectuer un envoi simple (à la main, «en cuillère») pour commencer l'échange.
- Connaître et respecter les règles et l'organisation de l'activité.
- Prendre plaisir au jeu et construire des relations positives avec ses partenaires.

À L'ISSUE DU MODULE TENNIS À LA MATERNELLE,  
L'ÉLÈVE DOIT ÊTRE CAPABLE DE :



## 8 ACTIVITÉS POUR LE CYCLE 1

# LE TENNIS AU SERVICE DE TOUS LES DOMAINES D'APPRENTISSAGE À L'ÉCOLE MATERNELLE

OBJECTIFS VISÉS, ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ET ILLUSTRATIONS POSSIBLES
<b>MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS</b>	
<b>L'oral</b> – Oser entrer en communication – Comprendre et apprendre – Échanger et réfléchir avec les autres	Communiquer avec les adultes et les autres enfants en se faisant comprendre. Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue : <b>verbaliser le déroulé d'une séance, expliquer ce qu'on a fait et comment, énoncer les règles...</b>
<b>L'écrit</b> – Écouter de l'écrit et comprendre – Découvrir la fonction de l'écrit – Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement – Commencer à écrire tout seul	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit : <b>renseigner son livret de tennis, effectuer des recherches documentaires...</b> Participer verbalement à la production d'un écrit : <b>légender les photographies des ateliers, rédiger les règles des jeux, écrire la charte du capitaine...</b> Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus : <b>réaliser des affiches...</b>
<b>AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE</b>	
<b>Collaborer, coopérer, s'opposer</b> – Coopérer, exercer des rôles, s'opposer, élaborer des stratégies <b>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</b> – Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis	S'inscrire dans des règles collectives : <b>tenir le rôle de capitaine, respecter les règles des jeux, participer à des relais...</b> Adapter son geste pour donner des trajectoires différentes à des projectiles variés et répondre aux consignes données : <b>faire le plus grand nombre d'échanges, viser les espaces libres...</b> Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de l'objet qu'un autre lui envoie : <b>se placer pour renvoyer la balle, se placer pour l'intercepter, se placer pour l'éviter...</b> Trouver des manières de faire efficaces pour mieux atteindre les buts proposés et chercher à progresser en fonction des effets ou des scores obtenus : <b>améliorer le nombre de passes, de buts marqués, proposer des stratégies, identifier les espaces libres...</b>
<b>AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES</b>	
<b>Les productions plastiques et visuelles</b> – Dessiner – S'exercer au graphisme décoratif – Réaliser des compositions plastiques – Observer, comprendre et transformer des images	Choisir et utiliser différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne : <b>réaliser une affiche avec des « objets du tennis », utiliser du matériel de tennis pour réaliser une œuvre...</b> Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer : <b>dessiner les jeux, représenter les joueurs selon les points de vue...</b> Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté : <b>analyser des affiches de manifestations sportives...</b>
<b>CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE</b>	
<b>Découvrir les nombres et leur utilisation</b> – Utiliser le nombre pour exprimer des quantités – Stabiliser la connaissance des petits nombres – Utiliser le nombre pour désigner une position	Réaliser une collection dont le cardinal est donné, utiliser le dénombrement pour constituer une collection, quantifier des collections jusqu'à dix au moins : <b>préparer le matériel nécessaire pour les jeux, répartir le matériel équitablement...</b> Mobiliser des symboles pour communiquer des informations orales sur une quantité, évaluer et comparer des collections d'objets : <b>comparer les résultats des jeux, vérifier la quantité de matériel...</b>
<b>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</b>	Classer ou ranger des objets selon différents critères (longueur, masse, contenance, forme). Savoir nommer quelques formes planes et reconnaître quelques solides : <b>identifier les formes des matériels utilisés, tracer les espaces de jeux, répartir le matériel...</b> Reproduire, dessiner des formes planes : <b>schématiser les espaces de jeux, représenter l'espace de la cour, d'un terrain...</b>

## 8 ACTIVITÉS POUR LE CYCLE 1

OBJECTIFS VISÉS, ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ET ILLUSTRATIONS POSSIBLES
<b>EXPLORER LE MONDE</b>	
<p><b>Se repérer dans le temps et l'espace</b></p> <p><b>Le temps</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Stabiliser les premiers repères temporels</li><li>– Consolider la notion de chronologie</li><li>– Être sensible à la notion de durée</li></ul> <p><b>L'espace</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Faire l'expérience de l'espace</li><li>– Représenter l'espace</li><li>– Découvrir différents milieux</li></ul>	<p>Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité : <b>établir la chronologie des actions, des ateliers, utiliser des images séquentielles...</b></p> <p>Utiliser des marqueurs temporels adaptés : <b>fabriquer et utiliser un sablier, se repérer sur le planning de la semaine...</b></p> <p>Se situer et situer des objets par rapport à des repères : <b>effectuer un parcours, installer des ateliers selon un schéma, se placer par rapport à la balle, à un partenaire, à un adversaire.</b></p> <p>Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables : <b>représenter les espaces de jeu [maquette, schéma], coder les objets...</b></p> <p>Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés : <b>utiliser le vocabulaire spatial...</b></p>
<p><b>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Découvrir le monde du vivant</li><li>– Explorer la matière</li><li>– Utiliser des outils numériques</li></ul>	<p>Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.</p> <p>Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.</p> <p>Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.</p>

## Des apprentissages transversaux

### APPRENDRE ENSEMBLE, VIVRE ENSEMBLE

- Découvrir le rôle du groupe dans ses propres cheminements.
- Participer à la réalisation de projets communs, apprendre à coopérer.
- Partager des tâches et prendre des initiatives et des responsabilités au sein du groupe.
- Prendre du plaisir à échanger et à confronter son point de vue à celui des autres.
- Participer à une élaboration collective de règles de vie adaptées à l'environnement local.
- Identifier, exprimer verbalement ses émotions et ses sentiments.
- Développer l'estime de soi, s'entraider et partager avec les autres.



# Protocole d'organisation du module d'apprentissage et des séances

## POUR GARANTIR LE BON DÉROULEMENT DES SÉANCES

Prévoir un module d'apprentissage d'**au minimum 6 séances** organisées en ateliers.

Chaque séance comprend 4 ateliers tournants d'une durée d'environ 5 à 8 minutes chacun.

Le temps d'installation est d'environ 10 minutes. Y associer progressivement les élèves (rangement, installation, préparation et vérification à l'aide de fiches plastifiées).

Répartir le matériel dans des sacs préalablement remplis, numérotés par atelier et y inclure le plan de l'atelier sur une fiche plastifiée.

Accorder une importance à la présentation et à l'installation des rituels lors de la première séance.

Définir un signal (grelot ou maracas) de regroupement, de démarrage et de fin des ateliers.

Désigner à chaque séance un « capitaine » pour chaque équipe qui vérifie et remet en place le matériel à la fin de l'atelier.

Définir pour chaque atelier une zone de départ et de regroupement bien identifiée (plot) derrière laquelle se placent les participants.

Prévoir un mode d'aménagement et de rangement précis du matériel pour chaque atelier (ex. : toutes les balles sont placées sous les raquettes du même côté de l'espace de jeu).

## POUR PERMETTRE AUX ÉLÈVES DE PROGRESSER

Privilégier une organisation (rotation sur 4 ateliers) et des situations offrant un volume de « frappes de balles » important à chaque séance – chaque atelier comprend plusieurs installations de jeux identiques en parallèle.

Respecter un équilibre entre les situations de frappe ou de réception, en haut et en bas. Les situations de « service » doivent être programmées sur toute la durée du module (cf. tableau p.26).

Conserver un même atelier au moins sur 2 séances consécutives (cf. tableau p.26).

Privilégier une répartition en groupes hétérogènes (la différenciation s'effectuant avec le matériel ou l'espace de jeu).

Varié les types de balles et de raquettes utilisées.

Prévoir un temps de pratique libre à la fin de la séance : « Vous choisissez l'atelier que vous avez envie de refaire pendant les 5 dernières minutes. »

Proposer aux élèves de réinvestir les jeux de manière autonome pendant les récréations.

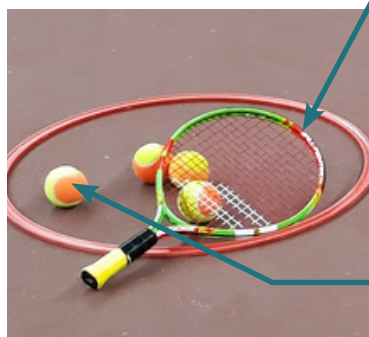
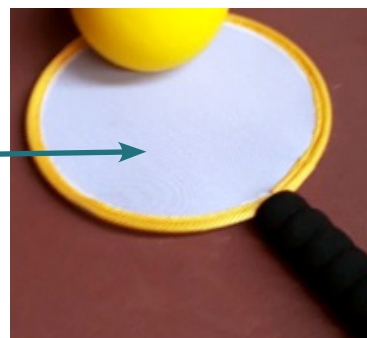
## 8 ACTIVITÉS POUR LE CYCLE 1

### MATÉRIEL UTILISÉ



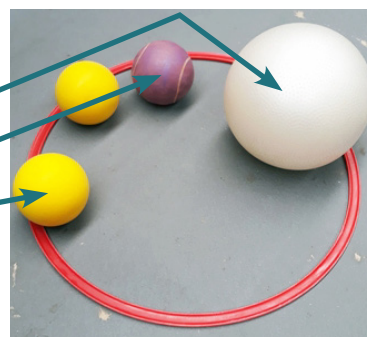
#### DIFFÉRENTS TYPES DE RAQUETTES

- Raquette en plastique (jeux 1, 2, 3, 4, 7, 8)
- Raquette en toile (jeux 1, 2, 3, 5, 6, 7)
- Raquette à cordes (jeux 2, 8 mais possibilité d'utiliser ces raquettes pour tous les autres jeux)



#### DIFFÉRENTS TYPES DE BALLE

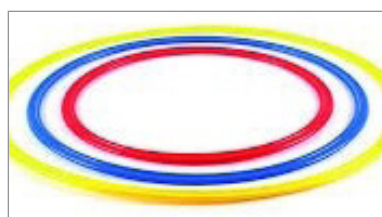
- Balle sans pression (jeux 2, 3, 8)
- Ballon paille (jeux 4, 7)
- Balle plastique (jeux 1, 2, 3, 7, 8)
- Balle mousse (jeux 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8)



#### ÉLASTIQUE DE SAUT (jeu 1)

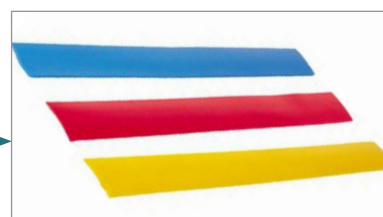


#### PLOTS (jeux 1, 4, 5, 6, 8)



#### CERCEAUX PLATS (jeux 3, 8)

#### LATTES PLASTIQUES ANTIDÉRAPANTES (jeux 2, 3, 5, 6, 7)



# Constitution des équipes et organisation des rotations dans les ateliers pour chaque séance


## CONSTITUTION DES ÉQUIPES


À chaque séance, les 4 ateliers sont présentés à l'ensemble de la classe – une présentation en classe peut également être proposée à l'aide de schémas ou de photographies – puis 4 équipes sont constituées par l'enseignant de manière aléatoire ou en reprise de la séance précédente. Chaque équipe est identifiée de préférence par des chasubles de couleur (plus simple et plus visuel qu'une désignation numérique). Des ajustements éventuels peuvent être opérés en fonction des observations menées ou pour garantir le bon déroulement de la séance.


L'enseignant choisit des capitaines d'équipe (différents à chaque séance). Ils seront les garants de la remise en état des ateliers par les équipes à la fin de chaque jeu et avant de changer d'atelier.



## ROTATION DANS LES ATELIERS

 L'enseignant répartit les 4 équipes dans les 4 ateliers et définit le sens de rotation. L'activité démarre au signal sonore pour une durée moyenne de 5 à 8 minutes par atelier.

 Un signal sonore indique la fin de chaque phase d'atelier. Les élèves arrêtent de jouer, remettent l'atelier en état et viennent se ranger derrière le plot du capitaine. Celui-ci vérifie si l'atelier est bien rangé.

 La rotation n'intervient que lorsque tous les ateliers sont correctement rangés et les élèves prêts derrière le capitaine.



# Modalités pédagogiques

Le document présente 8 fiches de jeux et situations qui composent le module de tennis à la maternelle. Une progression sur une base minimale de 6 séances est proposée. Le module peut comprendre davantage de séances et les situations proposées peuvent être aménagées selon les modalités qui suivent.

Chaque fiche présente une situation de départ qu'il est possible de simplifier, de complexifier ou de modifier en fonction des réponses des participants à l'aide de la **trame de variance en EPS**.

## LES 5 PARAMÈTRES DE LA TRAME DE VARIANCE EN EPS

- **L'espace** : agrandir, raccourcir les parcours, disposer un slalom, élargir ou rétrécir les cibles...
- **Le matériel utilisé** : ajouter des obstacles, varier les types de balles, varier l'utilisation (avec rebond/sans rebond, balle au sol, se déplacer avec la balle sur la raquette), etc.
- **Le corps et les opérations à conduire** : se déplacer une main dans le dos, en avant/en arrière, en courant/en marchant, frapper à la cuillère/par-dessus la tête, reculer, etc.
- **La relation à l'autre** : en collectif, en individuel, en duel, en relais, etc.
- **Le temps** : sur une durée, sous forme de relais, etc.



Attention cependant à ne pas multiplier les transformations (liées à la trame de variance) au risque de perdre l'objectif initial de la situation.

## MESURER LES PROGRÈS DES ÉLÈVES

Au cours de ce module de tennis à la maternelle, les élèves évoluent dans leur rapport à l'activité, chacun à leur rythme. Le document présente une fiche de suivi des progrès des élèves au regard des objectifs attendus (cf. tableau page 13).

L'observation des élèves tout au long des séances permet de visualiser leur rythme d'apprentissage, de mesurer leurs acquis et d'ajuster, le cas échéant, les situations pour les simplifier ou les complexifier (cf. trame de variance).

# 8 ACTIVITÉS POUR LE CYCLE 1

## PROPOSITION D'OBSERVABLES POUR UNE FICHE DE SUIVI DES PROGRÈS DES ÉLÈVES

### FICHE DE SUIVI DES PROGRÈS DES ÉLÈVES EN TENNIS À LA MATERNELLE

NOM DES ÉLÈVES	NOM DES ÉLÈVES											
	Lucas	Lucas	Lucas	Lucas	Lucas	Lucas	Lucas	Lucas	Lucas	Lucas	Lucas	Lucas
Conduit une balle	S2											
	S3											
Commence l'échange	S3											
	S4											
Frappe la balle en avant du corps avec la raquette	S4											
	S5											
	S2											
Réussit des échanges												
Réagit vite												
Se déplace et se re/replace rapidement												
Est équilibré au moment de la frappe	S5											
Enchaîne plusieurs actions												
Respecte les règles	S1											
	S1											
Respecte les autres	S1											

**Sx** : « numéro » de la séance au cours de laquelle la compétence est considérée comme acquise. La mention « Sx » peut également être remplacée par un code couleur différent à chaque séance. La fiche présente l'ensemble des observables, il est cependant possible de n'en évaluer qu'une partie en fonction des situations proposées.

---

## 8 fiches d'activités




---

- Fiche 01 **Les plus petites passes du monde**
- Fiche 02 **Le jeu du crocodile**
- Fiche 03 **Le jeu du professeur**
- Fiche 04 **Le jeu du but**
- Fiche 05 **Les jeux de service – Les chats et les souris**
- Fiche 06 **Les jeux de service – La course du service**
- Fiche 07 **Le jeu au mur**
- Fiche 08 **Les jeux de motricité – Différents jeux de course : jeux de déplacement/parcours**



En ayant préalablement installé une application sur votre smartphone, vous pouvez « flasher » le QR Code et ainsi visionner la vidéo de mise en situation du jeu de la fiche.

## Fiche 01 – LES PLUS PETITES PASSES DU MONDE

<b>NIVEAU</b> <b>MS/GS</b>	<b>ORGANISATION</b> (Seul, binôme, groupe)		<b>MODE OPÉRATOIRE</b> (Coopération, opposition) <b>Coopération</b>	<b>DURÉE DE JEU</b>  <b>5 à 8 min.</b>
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b> - Frapper la balle avec la raquette (l'enfant présente ou frappe la balle sur le côté). - Contrôler sa frappe pour faciliter le renvoi et faire durer l'échange.		<b>MATÉRIEL</b> (pour 1 binôme) - 2 raquettes, toile ou plastique, de petite taille - 1 balle mousse - 1 fil entre 2 poteaux ou 1 série de chaises (80 cm de haut max.)		<b>VIDÉO</b> 



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



### Description du jeu

**Échanges entre 2 élèves par-dessus un obstacle [atelier le plus proche de la représentation du tennis].**

Les 2 joueurs doivent réaliser le plus de passes possible par-dessus le fil en situation de coopération.

Ils peuvent bénéficier de plusieurs rebonds avant le renvoi de la balle.

Plusieurs binômes jouent simultanément.

### Organisation du jeu

1 enfant de chaque côté du fil.

Positionner les enfants à une distance de l'obstacle permettant le renvoi (de 1 à 2 m).

Bien insister sur le terme **PETITES** passes.

**Critère de réussite** : réaliser 5 échanges consécutifs.

### Variantes

- Varier la hauteur du fil et/ou disposer des plots au-dessous (la balle doit obligatoirement passer au-dessus du fil).

- Varier le nombre de rebonds.

- Passer de la coopération à l'opposition.

### Rangement du matériel

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.

## Fiche 02 – LE JEU DU CROCODILE

**NIVEAU**  
PS/MS/GS

**ORGANISATION**  
(Seul, binôme, groupe)



**MODE OPÉRATOIRE**  
(Coopération, opposition)

**Coopération**  
**Opposition**

**DURÉE DE JEU**  
🕒 5 à 8 min.

### OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

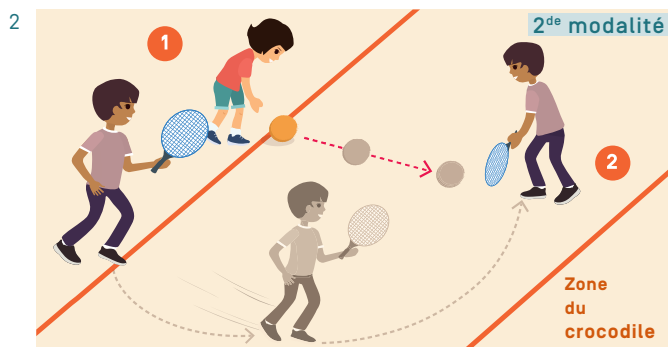
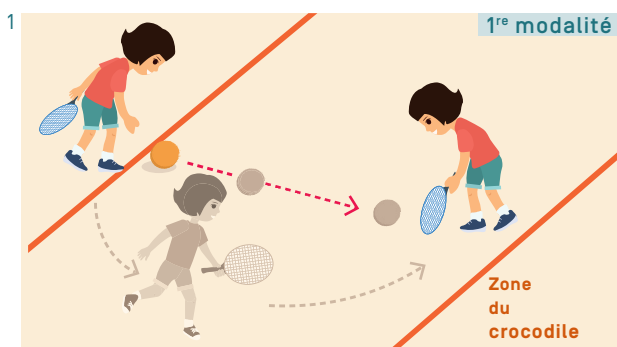
- Réagir rapidement à l'envoi de la balle.
- Rattraper la balle en courant avant la limite (bande au sol, zone des crocodiles).
- Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper).

### MATÉRIEL (pour 1 binôme)

- 1 raquette, toile ou plastique
- 1 balle, mousse ou tennis sans pression
- 2 bandes au sol pour représenter les limites (départ et arrivée)



### VIDÉO



1 et 2. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



### Description du jeu [2 modalités possibles]

**Jeu de lancer-rattraper au sol entre 2 élèves.**

2 élèves placés au départ l'un à côté de l'autre.

**1<sup>re</sup> modalité :** un des joueurs a une balle et une raquette. Il fait rouler la balle au sol à la main, devant lui, puis court pour l'arrêter avec la raquette avant qu'elle n'atteigne la zone du crocodile. Il revient au départ en conduisant la balle au sol puis passe la balle et la raquette au joueur suivant qui joue à son tour.

**2<sup>de</sup> modalité :** le premier joueur fait rouler la balle au sol à la main devant lui, le second joueur court pour l'arrêter avec la raquette avant qu'elle n'atteigne la zone du crocodile puis revient au départ en conduisant la balle au sol.

Si la balle dépasse la limite : « Le crocodile s'est régalaé ! » Plusieurs binômes jouent simultanément.

### Organisation du jeu

**Nécessite le regard d'un adulte pour réguler l'intensité des lancers.**

**Critère de réussite :** arrêter la balle avant la zone du crocodile 3 fois sur 5 lancers identiques.

### Variantes

- Varier les distances (faible distance en coopération, distance plus importante en opposition).
- Varier les modalités de retour. Arrêt avec la raquette puis retour vers le point de départ avec la balle en équilibre sur la raquette, en guidant la balle au sol, en faisant rebondir la balle au sol avec la raquette ou en jonglant avec la raquette.
- Varier les formes de lancer.
  - Le lanceur envoie la balle sous les jambes ou par-dessus la tête du coureur (celui-ci tourne le dos au lanceur).
  - Le lanceur et le coureur sont face à face, raquette posée au sol à mi-distance de la zone des crocodiles. Le lanceur lance la balle entre les jambes du coureur qui doit se retourner, récupérer la raquette et arrêter la balle avant la zone du crocodile.

### Rangement du matériel

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.



## Fiche 03 – LE JEU DU PROFESSEUR

**NIVEAU**  
MS/GS

**ORGANISATION**  
[Seul, binôme, groupe]



**MODE OPÉRATOIRE**  
[Coopération, opposition]

**Coopération**

**DURÉE DE JEU**  
🕒 5 à 8 min.

### OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

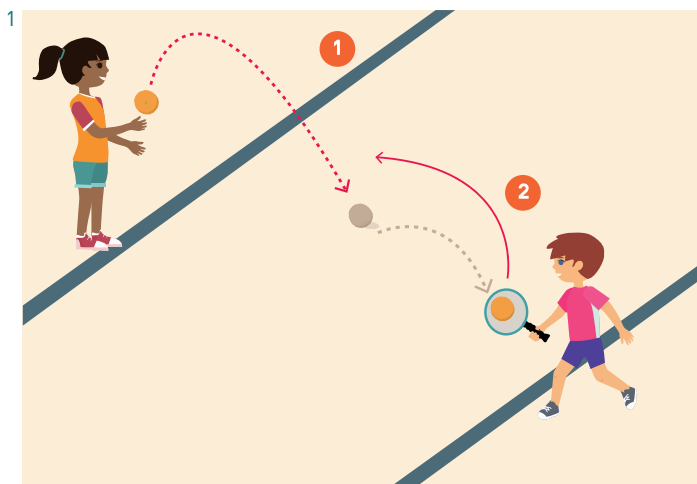
- Réagir rapidement à l'envoi de la balle.
- Renvoyer la balle à son camarade.
- Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper).
- Maîtriser la raquette.
- Maîtriser la balle en mouvement.

### MATÉRIEL (pour 1 binôme)

- 1 raquette, toile ou plastique, par « Élève »
- 1 balle, mousse ou tennis sans pression, par « Professeur »
- 2 bandes au sol (1 pour chaque joueur)



### VIDÉO



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

### Description du jeu

**Jeu de lancer-rattraper en l'air entre 2 élèves.**

2 enfants face à face [1 « Professeur » et 1 « Élève »] espacés de 5 à 6 m.

Le « Professeur » envoie la balle à la main de bas en haut (du « rez-de-chaussée » au « 2<sup>e</sup> étage »).

La balle doit rebondir à mi-distance des 2 joueurs. On peut déterminer une zone de lancer.

L'« Élève » renvoie la balle avec la raquette avant le 2<sup>e</sup> rebond.

Les joueurs changent de rôle tous les 4 lancers.

Plusieurs binômes jouent simultanément.

### Organisation du jeu

Nécessite le regard d'un adulte pour réguler l'intensité des lancers.

Critères de réussite :

- « **Petits champions** » si l'« Élève » renvoie la balle ;
- « **Grands champions** » si le « Professeur » rattrape la balle après un rebond ;
- « **Champions du monde** » si le « Professeur » rattrape la balle au vol.

### Variantes

- Varier les distances entre les joueurs : espacer ou rapprocher l'« Élève » et le « Professeur ».
- Varier les distances de lancer : éloigner ou rapprocher la zone de lancer du « Professeur ».

### Rangement du matériel

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.

## Fiche 04 – LE JEU DU BUT

**NIVEAU**  
PS/MS/GS

**ORGANISATION**  
[Seul, binôme, groupe]



**MODE OPÉRATOIRE**  
[Coopération, opposition]

**Opposition**

**DURÉE DE JEU**  
🕒 5 à 8 min.

### OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

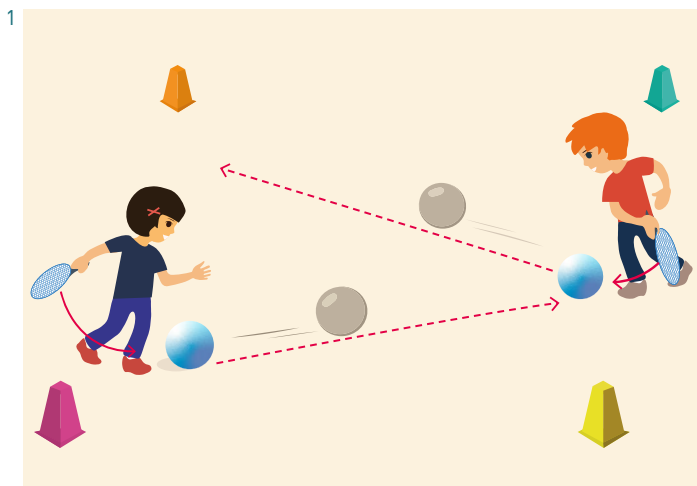
- Contrôler le ballon (le faire rouler au sol, l'arrêter, le frapper fort).
- Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper).
- Maîtriser la raquette.
- Se déplacer rapidement vers la balle pour l'arrêter ou la renvoyer.
- Réagir vite.

### MATÉRIEL (pour 1 binôme)

- 2 raquettes plastique
- 1 ballon paille
- 4 plots (2 pour chaque but)



### VIDÉO



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



### Description du jeu

La situation la plus « proche » de la représentation d'un match de tennis.

**Match de tennis-but entre 2 élèves sans rebond et sans filet.**

Distance entre les 2 buts : de 3 à 6m. Écartement des buts : de 2 à 3m.

Au départ du jeu, 2 élèves sont face à face dans leur but. Ils doivent marquer des buts entre les 2 plots adverses en frappant le ballon avec la raquette pour le faire rouler au sol [pour la situation de départ, on ne peut tirer que lorsqu'on est dans son en-but ; par la suite, on peut relancer de l'endroit où l'on a intercepté la balle].

Plusieurs binômes jouent simultanément.

### Organisation du jeu

**Critère de réussite :** marquer le plus de buts possible et en encaisser le moins possible pendant une durée donnée.





### Variantes

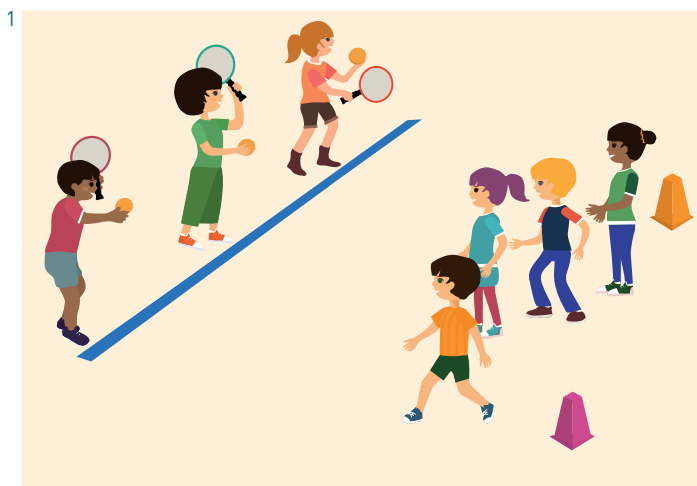
- Varier l'espace entre les buts (agrandir/rétrécir l'espace de jeu en profondeur) et/ou l'écartement des buts (élargir/rétrécir les buts).
- Varier les modes de renvoi [arrêt puis frappe, frappe sans arrêt de la balle].
- Varier le mode de tenue de la raquette : tenir **obligatoirement** la raquette à deux mains.

### Rangement du matériel

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.

## Fiche 05 – LES JEUX DE SERVICE – Les chats et les souris

<b>NIVEAU</b> MS/GS	<b>ORGANISATION</b> [Seul, binôme, groupe] 	<b>MODE OPÉRATOIRE</b> [Coopération, opposition] <b>Opposition</b>	<b>DURÉE DE JEU</b>  5 à 8 min.
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b> - Frapper la balle au-dessus de la tête avec sa raquette en visant une zone. - Se déplacer rapidement pour éviter la balle, sans sortir de la zone des souris. - Différencier la frappe de côté de la frappe haute.		<b>MATÉRIEL</b> - 1 raquette toile et 1 balle mousse par enfant « chat » - 1 bande au sol pour délimiter la zone d'envoi [« paillasson »] - 1 mur pour éviter aux enfants de trop reculer ; sinon 2 plots pour délimiter la zone de jeu	<b>VIDÉO</b>  



1. Représentation graphique de l'atelier.  
© Réseau Canopé  
2 et 3. Pratiques en atelier.  
© Réseau Canopé



### Description du jeu

#### Jeu des chats touchant des souris

Distance entre les chats et les souris : de 2,5 m à 4 m selon le degré de réussite.

Au départ du jeu, les élèves sont répartis en 2 équipes – les chats et les souris. Les chats doivent toucher les souris. On utilise un code imagé pour obtenir une frappe au-dessus de la tête : « Les pieds sur le paillasson » ; « Dis bonjour avec la raquette » (la balle au-dessus de la tête, geste du service). Les souris doivent éviter de se faire toucher en traversant la zone de jeu.

Les souris changent de rôle si elles sont touchées et prennent la place des chats.

- Garantir le déplacement incessant des souris [zone suffisamment large].
- Tolérer un service en « catapulte » : balle collée à la raquette [pour les MS].

#### Organisation du jeu

En autonomie, lorsque l'on fixe la règle selon laquelle le chat a toujours raison [pour éviter les conflits « touché »/« pas touché »].

**Critère de réussite :** toucher le plus grand nombre de souris et éviter de se faire toucher par les chats sur une durée donnée.





#### Variantes

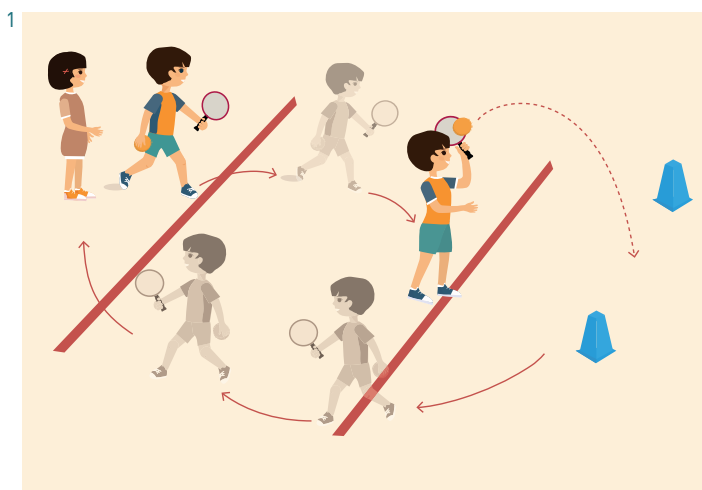
- Lancer à la main, du haut vers le bas.
- Reculer la zone d'envoi [reculer les « paillassons »] dans la zone de jeu.
- Pour les souris, ramasser des objets sans se faire toucher (plots posés au sol dans la zone de jeu) et les déplacer sur le côté, hors de la zone de jeu, dans la « maison » des souris.

#### Rangement du matériel

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.

## Fiche 06 – LES JEUX DE SERVICE – La course du service

<b>NIVEAU</b> MS/GS	<b>ORGANISATION</b> (Seul, binôme, groupe) 	<b>MODE OPÉRATOIRE</b> (Coopération, opposition) <b>Autonomie</b>	<b>DURÉE DE JEU</b>  5 à 8 min.
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b> - Enchaîner une course, un arrêt, un lancer. - Frapper au-dessus de la tête avec sa raquette (dire bonjour avec la raquette) en visant une zone. - Participer à un relais.		<b>MATÉRIEL</b> (pour chaque équipe) - 1 raquette toile et 1 balle mousse - 2 bandes au sol (« les paillassons ») - 2 plots	 <b>VIDÉO</b> 



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

### Description du jeu

#### Jeu de lancer en service dans une zone étroite

Les élèves sont répartis en 2 équipes disposant chacune d'une balle et d'une raquette et placés les uns derrière les autres pour s'organiser en relais.

Le premier élève part de la première bande au sol, le premier « paillasson », court jusqu'au paillasson suivant, dit « bonjour » avec la raquette [service haut], lance la balle entre 2 plots, récupère la balle et retourne au paillasson de départ pour passer le relais [la balle et la raquette] au joueur suivant.

Compter le nombre de buts marqués à la fin du temps ou du relais.

#### Organisation du jeu

En relais ou sur un temps ou sur un nombre de passages donné.

Tolérer un service en « catapulte » – balle collée à la raquette (pour les MS).

Utiliser un code imagé pour obtenir une frappe au-dessus de la tête : « Dis bonjour avec la raquette. »

**Critère de réussite** : marquer le plus de buts possible.

#### Variantes

– Varier les différents espaces : entre les 2 « paillassons » et entre le deuxième paillasson et le but.

– Varier l'espacement des buts [agrandir ou rétrécir les buts].

– Varier la hauteur des buts (limiter la hauteur).

– Placer un gardien entre les buts.

#### Rangement du matériel

Les balles sont placées sous les raquettes, sur le premier paillasson.

## Fiche 07 – LE JEU AU MUR

NIVEAU  
MS/GS

ORGANISATION  
[Seul, binôme, groupe]



MODE OPÉRATOIRE  
[Coopération, opposition]

Coopération

DURÉE DE JEU  
🕒 5 à 8 min.

### OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

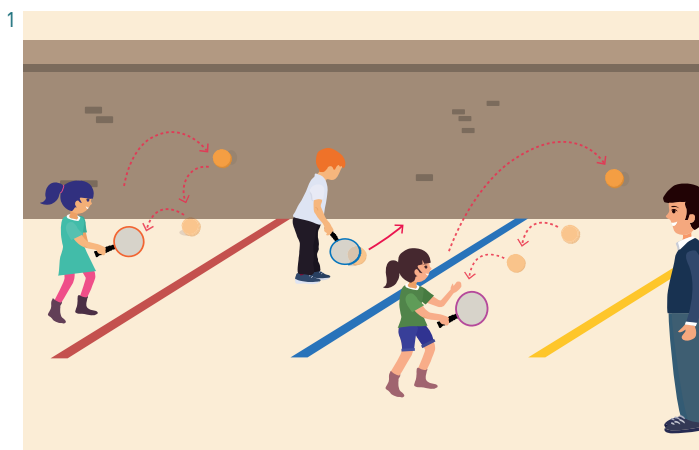
- Maîtriser la frappe (direction et puissance).
- Coordonner le regard et les actions [courir, lancer, rattraper].
- Maintenir son équilibre en mouvement.

### MATÉRIEL (par élève)

- 1 raquette, toile ou plastique
- 1 ballon paille ou 1 balle mousse
- 1 bande au sol [le « paillasson »]
- 1 mur



### VIDÉO



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé

### Description du jeu

Jeu de lancer-rattraper, seul ou à 2 joueurs contre un mur

Distance du mur au joueur : de 1 à 3 m.

Largeur de l'espace d'évolution par enfant : de 1,5 m à 2 m.

Individuellement (ou en binômes : **attention, difficile**), les élèves lancent la balle contre le mur avec la raquette et la récupèrent, soit au sol, soit après 1 ou 2 rebonds.

### Organisation du jeu

Nécessite la surveillance d'un adulte. Pour plus de sécurité, celui-ci se place à côté d'un jeu en « autonomie ».

Attention à bien respecter un espace suffisant entre les enfants pour assurer leur sécurité.

Critères de réussite : faire le plus grand nombre de lancer-rattraper seul puis d'échanges à deux en coopération.

### Variantes

- Varier le mode de lancement, le mode de réception [avec raquette, sans raquette].
- Varier la trajectoire de la balle : balle au sol ou avec rebonds et/ou varier le nombre de rebonds.
- Varier le type de balles (ballon paille ou balle mousse).
- Varier la prise de la raquette : à une main, à deux mains.

### Rangement du matériel

Les balles sont placées sous les raquettes, sur le paillasson.

## Fiche 08 – LES JEUX DE MOTRICITÉ – Différents jeux de course Jeux de déplacement/parcours

**NIVEAU**  
PS/MS/GS

**ORGANISATION**  
[Seul, binôme, groupe]



**MODE OPÉRATOIRE**  
[Coopération, opposition]

**Coopération**  
**Opposition**

**DURÉE DE JEU**  
🕒 5 à 8 min.

### OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

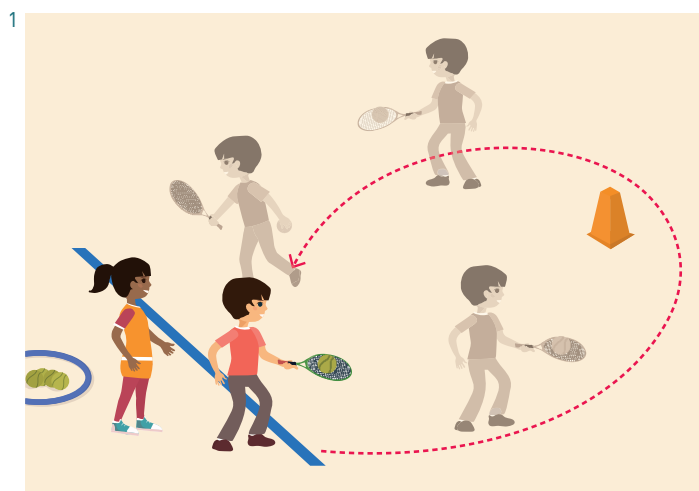
- Contrôler la balle posée sur la raquette.
- Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper).
- Maîtriser la raquette au sol.
- Conduire la balle dans toutes les directions.

### MATÉRIEL (par jeu)

- 1 raquette à cordes
- De 1 à 4 balles, mousse ou tennis sans pression
- 2 plots ou 2 cerceaux pour les zones de départ et d'arrivée
- Des plots ou des cerceaux par couleur selon les jeux



### VIDÉO



1. Représentation graphique de l'atelier.

© Réseau Canopé

2 et 3. Pratiques en atelier.

© Réseau Canopé



### Description des jeux 1 à 7 [cf. pages suivantes]

#### Parcours et jeux de course en relais

Parcours sous forme de relais. Ex. : 1 élève conduit la balle au sol [sans la toucher avec les mains] et la dépose dans un cerceau, puis revient à son point de départ pour donner la raquette au joueur suivant.

#### Organisation des jeux

Présence d'un adulte pour arbitrer les relais.

#### Rangement du matériel

Les balles sont placées sous les raquettes à la fin de l'atelier.

## 8 ACTIVITÉS POUR LE CYCLE 1

### Jeu 1 : Relais divers

Les élèves sont répartis en binômes. Entre 2 cerceaux ou plots, les élèves guident la balle au sol avec une raquette du point de départ au point d'arrivée – l'utilisation des cerceaux permet de contenir les balles (attribuer une couleur différente par parcours pour bien les différencier).

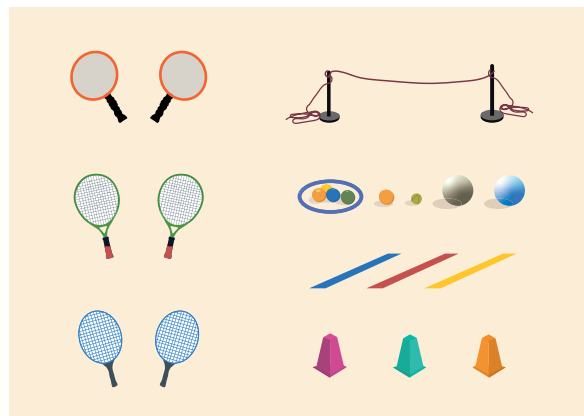
Ou

Ils effectuent l'aller en « serveur de café » et le retour en **guidage au sol**.

**Critères de réussite** : effectuer le parcours sans « perdre » la balle (garder la balle au contact de la raquette) et gagner le relais.

**Variantes** [préparer le matériel en fonction des évolutions]

- Varier le nombre de balles [4 balles dans chaque cerceau de départ ; 1 seule balle dans chaque cerceau].
- Varier les modalités de passage [assurer une organisation permettant de déterminer un classement entre les équipes, départ commun par exemple ; modifier les équipes toutes les 2 courses ; varier le nombre d'équipes et le nombre de joueurs par équipe].
- Varier les types de raquettes ou de balles.

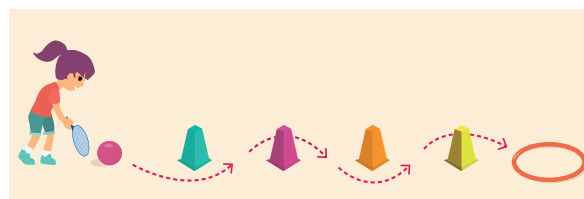


### Jeu 2 : Le jeu du serpent

Entre 2 cerceaux posés au sol, l'élève conduit la balle en la poussant à l'aide de sa raquette et en slalomant autour des plots.

Il alterne face coup droit et face revers.

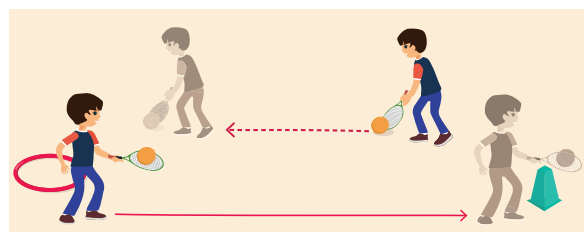
**Critère de réussite** : effectuer le parcours sans « perdre » la balle (garder la balle au contact de la raquette).



### Jeu 3 : Le jeu du serveur de café

Entre 2 cerceaux ou plots posés au sol, l'élève fait le « serveur de café » : il pose la balle sur la raquette et avance. Il revient en « serpent » [voir jeu 2]. Il alterne face coup droit et face revers.

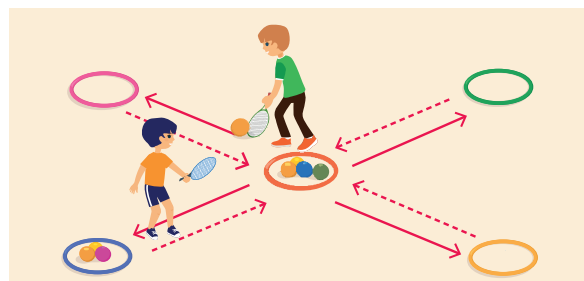
**Critère de réussite** : effectuer le parcours sans « perdre » la balle (garder la balle au contact de la raquette).



### Jeu 4 : Le jeu de la pluie

Plusieurs cerceaux sont disposés autour d'un cerceau central dans lequel se trouvent toutes les balles. Les élèves, répartis dans les cerceaux autour, vont chercher les balles du centre une par une pour les rapporter en les conduisant au sol dans leur cerceau. Cela peut se faire sous forme de relais.

**Critères de réussite** : effectuer le parcours sans « perdre » la balle (garder la balle au contact de la raquette) et gagner le relais.



## 8 ACTIVITÉS POUR LE CYCLE 1

### Jeu 5 : Le jeu des héros

C'est un parcours qui combine plusieurs actions.

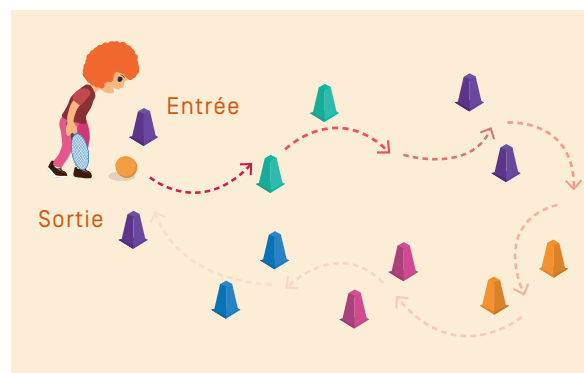
Ex. : sous forme de relais, courir vite, effectuer un slalom avec 1 balle au sol, réaliser un service vers une cible (ou tirer vers une cible), récupérer la balle et revenir en alternant rebond au sol et jonglage.

**Critères de réussite :** effectuer le parcours sans « perdre » la balle [garder la balle au contact de la raquette], lancer la balle dans la cible et gagner le relais.

### Jeu 6 : La promenade dans la forêt

Des plots sont disposés deux par deux pour former des « portes ». Les élèves, un par un ou à plusieurs en même temps, se déplacent pour franchir ces portes en s'évitant les uns les autres. Le déplacement part d'une « porte d'entrée » vers une « porte de sortie ». Il peut y avoir plusieurs portes d'entrée et de sortie.

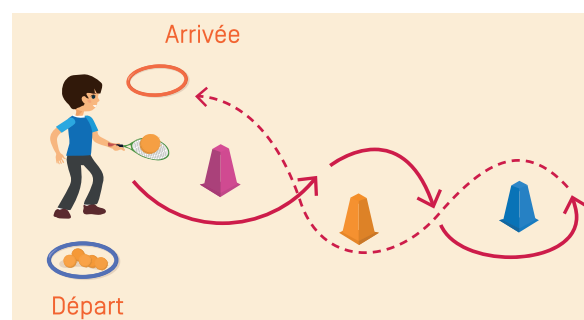
**Critères de réussite :** effectuer le parcours sans « perdre » la balle [garder la balle au contact de la raquette] et sans toucher les plots.



### Jeu 7 : La course aux œufs

L'élève pose la balle sur la raquette et suit un parcours sans la faire tomber.

**Critère de réussite :** effectuer le parcours sans « perdre » la balle [garder la balle au contact de la raquette].





## Répartition des jeux selon les composantes travaillées

	LANCER, RECEVOIR	STRUCTURER UN ÉCHANGE	SERVIR	MAÎTRISER LA RAQUETTE, LA BALLE	SE DÉPLACER	APPRÉHENDER LA TRAJECTOIRE, ANTICIPER
<b>Les plus petites passes du monde</b>	X	X		X		
<b>Le jeu du crocodile</b>	X					X
<b>Le jeu du professeur</b>	X			X	X	
<b>Le jeu du but</b>		X		X	X	X
<b>Les jeux de service</b>						
<i>1 - Les chats et les souris</i>			X		X	X
<i>2 - La course du service</i>			X	X	X	
<b>Le jeu au mur</b>	X			X		X
<b>LES JEUX DE MOTRICITÉ</b>						
<b>Déplacements / parcours [jeux 1 à 7]</b>						
<i>1 - Relais divers</i>				X	X	
<i>2 - Le jeu du serpent</i>				X	X	
<i>3 - Le jeu du serveur de café</i>				X	X	
<i>4 - Le jeu de la pieuvre</i>				X	X	
<i>5 - Le jeu des héros</i>				X	X	
<i>6 - La promenade dans la forêt</i>				X	X	
<i>7 - La course aux œufs</i>				X	X	

## Proposition de progression pour un module de 6 séances

	SÉANCE 1	SÉANCE 2	SÉANCE 3	SÉANCE 4	SÉANCE 5	SÉANCE 6
<b>Les plus petites passes du monde</b>	X*	X*	X*	X*	X*	X*
<b>Le jeu du but</b>	X*	X*	X*	X*	X*	X*
<b>Les chats et les souris</b> [Service]	X	X	X			
<b>La course du service</b> [+ service but] [Service]				X	X	X
<b>Le jeu du serveur de café</b> [Jeu de course]	X					
<b>Le jeu du serpent</b> [Jeu de course]		X				
<b>Le jeu de la pieuvre</b> [Jeu de course]			X			
<b>Le jeu du crocodile</b>			X	X		
<b>Le jeu du professeur</b>				X	X	
<b>Le jeu au mur</b>					X	X

\* Jeu en autonomie [ne nécessite pas nécessairement la présence de l'enseignant]

  Atelier au choix en fonction du niveau des élèves (ex. : séance 3, jeu du but ou jeu de la pieuvre).

### ET ENSUITE... FAIRE ENTRER RAQUETTES ET BALLES MOUSSE DANS LES COURS D'ÉCOLE PENDANT LES TEMPS DE RÉCRÉATION

Ces situations travaillées au sein d'ateliers, et connues désormais des élèves, peuvent être l'objet de jeux de récréation, à l'initiative des élèves, à un moment essentiel de la journée scolaire.

Un espace peut être réservé dans la cour pour ces activités ainsi qu'une malle de matériel (ou des sacs par jeu) permettant aux élèves de pratiquer en toute autonomie.

Les jeux sont choisis parmi le répertoire des situations vécues en classe.

Les règles de fonctionnement et d'installation sont rappelées sur des fiches jointes au matériel.

Une autre manière de s'approprier la cour de récréation...