

JEUDI 10 JANVIER 2019

FORUM EPS

JEU, SET ET SMASH

CAUET Vincent-PIETTE Julien



Progressivité et continuité des apprentissages

en tennis évolutif.

Pourquoi le tennis évolutif?

==) activité de gymnase sur terrain de bad, filet à 80 cm.

==) une raquette et des balles favorisant le plaisir et la réussite des élèves en sport de raquette: mise à distance, balles mousses, contact balles raquettes, taille plan de frappe, possibilité de jouer seul au mur....

==) pas cher en équipement qui s'use peu.

==) continuité avec UNSS qui propose cette APSA en compétition et la FFT qui a développée cette pratique pour les débutants.

Le tennis évolutif au collège RIMBAUD

Un cycle en primaire (1 des 4 APSA communes cycle 3)

Deux cycles au collège sixième puis cinquième

3 cycles de 12 séances de 1H30 de pratique.

Pratique en section tennis et UNSS

Entrée dans l'activité.....

Défis par deux au mur balle mousse

Défis par deux lancers main/renvoi raquette

Défis par deux raquettes/raquettes

POINT Commun ==) stabiliser l'acquisition des fondamentaux techniques (PRISES, PIEDS, PREPARATION, PLAN DE FRAPPE)

..... Pour être performant en match!!!!

Présentation de deux types d'opposition

==) Jeu du roi: un roi, deux joueurs. Les deux joueurs jouent un point à tour de rôle pour prendre la place du roi en arrivant le premier à marquer 10 points. Le roi n'engage jamais.

Bonus lié au thème de la séance.

==) Match: Duo/duel. 5 minutes pr marquer le plus de points après avoir validé 10 échanges. Alternance au service tous les deux points. Le service se fait en dehors du court, en coup droit avec rebond.

Continuité des apprentissages

Utilisation de ces deux formes de match sur les 3 cycles.

MAIS

Evolution des bonus et/ou de la nature de l'opposition en fonction du niveau de classe.

Pour les élèves de CM1 CM2

Jeu du roi ==) je prends la place du roi quand j'ai 10 points. Je marque un point si je gagne l'échange. J'ai un point BONUS si au cours de l'échange, je renvoi une fois en CD et une fois en revers.

Duo/duel ==) je marque un point si je gagne l'échange. Je marque 100 points si au cours de cet échange, je fais un CD et un revers.

Pour les élèves de 6ème

Jeu du roi ==) je prends la place du roi quand j'ai 10 points. Je marque un point si je gagne l'échange. J'ai un point BONUS si ce point est marqué en faisant une volée.

Duo/duel ==) je marque un point si je gagne l'échange. Je marque 100 points si ce point est marqué en faisant une volée.

Pour les élèves de 5ème

Jeu du roi en deux contre un ==) je prends la place du roi quand j'ai 10 points. Je marque un point si je gagne l'échange. J'ai un point BONUS si ce point est marqué en faisant une volée.

Duo/duel en double ==) je marque un point si je gagne l'échange. Je marque 100 points si ce point est marqué en faisant une volée.

Attention, lors de l'engagement, les deux receveurs sont à l'extérieur du terrain.

Des attendus de fin de cycle aux “compétences locales”

- ==) S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.**
- ==) Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.**
- ==) Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.**
- ==) Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.**
- ==) Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.**

La compétence motrice locale pour les élèves de CM1CM2

Maintenir un engagement moteur efficace pdt 5 minutes pour rechercher à gagner le match en utilisant des trajectoires variées pour rompre l'échange en balle en mousse.

MI: les 6 échanges ne sont pas tjs validés

MF: 6 échanges effectués, pas de bonus à chaque match.

MS: 6 échanges effectués, 1 à 3 bonus à chaque match

TBM: Plus de 4 bonus à chaque match

La compétence motrice locale pour les élèves de 6ème

Maintenir un engagement moteur efficace pdt 5 minutes pour rechercher à gagner le match en utilisant des trajectoires favorables pour rompre l'échange à la volée en balle en mousse ou rouge.

MI: les 10 échanges ne sont pas tjs validés

MF: balle mousse 10 échanges effectués, 1 à 3 bonus à chaque match

MS:

Balle mousse 10 échanges effectués, 4 bonus à chaque match

Balle rouge 10 échanges effectués, 1 à 3 bonus à chaque match.

TBM: balle rouge plus de 4 bonus à chaque match

La compétence motrice locale pour les élèves de 5ème

EN DOUBLE, maintenir un engagement moteur efficace pdt 5 minutes pour rechercher à gagner le match en utilisant des trajectoires favorables pour rompre l'échange à la volée en balle en mousse ou rouge.

Match après deux minutes d'échauffement

MI: balle mousse, pas de bonus à chaque match

MF: balle mousse, 1 à 5 bonus à chaque match

MS:

Balle mousse, plus de 6 bonus à chaque match

Balle rouge, 1 à 5 bonus à chaque match

TBM: balle rouge plus de 6 bonus à chaque match

Pour aller plus loin UNSS

- ==) RENCONTRE par équipe de 4 (2 joueurs et 2 joueuses).**
- ==) Trois matchs en 15 points avec deux points d'écart: Double H, Double D, Double Mixte.**
- ==) Engagement derrière la ligne de fond en CD avec rebond, les deux receveurs sont à l'extérieur du court.**
- ==) L'équipe qui gagne a remporté deux matchs sur trois.**
- ==) Deux arbitres: un qui remplit une feuille de score, l'autre qui annonce les balles fautes, tend le bras pour autoriser le service, gère les changements de côté ts les 10 points joués.**