



- Envoyer une balle
- Renvoyer une balle
- Orienter la trajectoire de la balle

## Matériel

Raquettes adaptées ; balles à faible rebond ; ballon de baudruche ; balles en mousse ; dés en mousse ; fil ; filet ; cerceaux ; tapis.

## MATERNELLES

Maîtriser la raquette et la balle.

### Situation repère.

Parcours aménagé

Se déplacer en faisant rebondir la balle sur la raquette et au sol : en ligne droite, en slalomant, en avançant, en reculant.

Lancer la balle à la main dans différentes cibles, au-dessus de différents obstacles.

Renvoyer la balle lancée à la main par un partenaire.

### Situation I

#### Jonglage

Faire tenir la balle sur la raquette, sur place, en se déplaçant.

Faire rebondir la balle au sol avec la main.

Faire rebondir la balle contre un mur à la main et la rattraper.

Envoi et renvoi de la balle à la main à un camarade.

### Situation II

Deux enfants face à face, une raquette et un dé en mousse pour deux. Tenter de renvoyer le dé envoyer à la main par le partenaire.

Si le dé tombe au sol, les points qu'il indique sont attribués au partenaire.

Changer de rôle au terme de X lancers.

Idem au-dessus d'un fil.

Jonglage avec la raquette et la balle.

### Situation III

Deux enfants face à face, chacun une raquette, un ballon de baudruche peu gonflé et lesté de quelques grains de riz.

Tenter d'envoyer et de renvoyer le ballon en le frappant avec la raquette.

Un point attribuer à l'adversaire en cas de "louper".

Idem au-dessus d'un fil.

Jonglage avec la raquette et la balle.

### Situation IV

Lancers de balle à la main au-dessus d'un fil ou un filet dans des cerceaux ou sur des tapis.

D'une place librement choisie par l'enfant.

De places imposées.

Cibles librement choisies.

Cibles imposées.

Jonglage avec la raquette et la balle.

### Situation V

Lancers et rattrapés de balles sur des cibles à différentes hauteurs au mur.

D'une place librement choisie par l'enfant.  
De places imposées.  
Cibles librement choisies.  
Cibles imposées.  
Jonglage avec la raquette et la balle.

## **Situation VI**

Renvois avec la raquette de différentes balles (mousse, baudruche, faible rebond...) lancées par un partenaire.  
Sans fil ou filet  
Avec fil ou filet  
D'une place librement choisie par les deux enfants.  
De places imposées pour les deux enfants.

## **Evaluation**

Reprendre la situation repère et comparer les progrès.  
L'enfant fait le parcours imposé sans perdre la balle.  
Doit s'y reprendre à plusieurs fois sur un ou plusieurs postes.

## **COURS PREPARATOIRE**

Mettre la balle en jeu avec un rebond.  
Frapper une balle avec la raquette lancée à la main par un partenaire.

## **Situation repère.**

Frapper la balle, lancée à la main par un partenaire, à l'aide de la raquette pour l'envoyer par-dessus le filet dans une cible.

## **Situation I**

Jonglage : frapper la balle à différentes phases du rebond : quand elle remonte, quand elle descend, au point d'arrêt.  
Présenter la balle en la lâchant plutôt qu'en la lançant vers le haut.  
Frapper, après rebond, une balle avec la raquette pour lui permettre d'atteindre le mur.  
S'avancer ou s'éloigner du mur pour réussir.  
A partir du point de réussite, s'éloigner du mur toutes les trois frappes sur cinq.

## **Situation II**

Idem situation I, mais essayer d'atteindre différentes hauteurs du mur.  
Hauteur et placement de l'enfant librement choisis.  
Hauteur et placement de l'enfant imposés.  
A partir du point de réussite, s'éloigner toutes les cinq frappes.

## **Situation III**

Frapper, après rebond, la balle pour l'envoyer dans une cible au sol.  
Sur une surface libre.  
Au-dessus d'un fil ou d'un filet. Cibles placées à différentes distances de l'enfant, les unes des autres.  
Placement libre de l'enfant.  
Imposé.  
A partir du point de réussite, s'éloigner toutes les cinq frappes.

## **Situation IV**

Renvoyer une balle (mousse, baudruche lestée, faible rebond) lancée à la main par le partenaire.  
Sur une surface libre.  
Au-dessus d'un fil ou d'un filet.  
Distance et placement libres des joueurs.  
Imposés.  
A partir du point de réussite, s'éloigner toutes les cinq frappes.

## **Evaluation.**

Réussir 8/10 frappes dans différentes cibles par rapport au placement de l'enfant.

## **COURS ELEMENTAIRE I**

Mettre la balle en jeu sans rebond.

Maintenir un échange avec un camarade.

### **Situation repère.**

Les enfants sont par groupe de quatre : deux jouent, deux observent.

Chaque joueurs disposent de dix balles à mettre en jeu.

Les observateurs notent les balles réussies ou non par joueur : mise en jeu et renvois.

### **Situation I**

Frapper la balle avant le rebond (la lancer et la suivre du regard) pour qu'elle atteigne une cible.

Au mur.

Au sol.

Avec différentes balles : mousse, faible rebond.

### **Situation II**

Frapper la balle avant le rebond pour lui faire franchir un obstacle (fil, filet) et atteindre un camarade.

Placement libre de l'enfant.

Imposé.

A partir du point de réussite, s'éloigner toutes les cinq frappes.

### **Situation III**

Frapper la balle pour lui faire atteindre des cibles : se lancer la balle et chercher différentes manières de frapper la balle (coup droit, revers...).

Placement libre de l'enfant. Imposé.

Cibles de différentes tailles et de différents points attribués.

Réaliser des scores personnels.

### **Situation IV**

Renvoyer la balle, lancée à la main par un partenaire, franchir le filet et atteindre une cible.

Pour le lanceur : envoyer la balle avec précision pour que son camarade, après rebond, puisse la frapper et la renvoyer dans la cible : zone de rebond matérialisé au sol.

Différentes balles.

Cibles de différentes tailles.

Cibles espacées à différentes distances du joueur.

Choix libre des cibles.

Imposé.

Réussir 8/10 essais.

### **Situation V**

Idem situation IV mais la frappe doit être effectuée sans rebond. Le lanceur change de place et varie les trajectoires de balle.

Indique au joueur les cibles à atteindre.

Le joueur choisit la cible à atteindre.

Changer de côté.

Réussir 8/10 essais.

Changer de rôle et établir le meilleur score.

### **Situation VI**

Renvoyer la balle soit d'un côté, soit de l'autre.

Le lanceur, placé au centre de son terrain, envoie à la main les balles avec précision dans ou vers une zone matérialisée du joueur adverse.

La balle est renvoyée dans une cible.

Avec rebond.

Sans rebond.

Alterner à gauche et à droite.

Aléatoirement.

Changer de côté.

Réussir 8/10 essais.  
Changer de rôle et établir le meilleur score.

**Evaluation. Situation repère.**