

Définition de l'activité	Problèmes à résoudre
<ul style="list-style-type: none"> • Jeu d'opposition individuel un contre un ou en double. • Défendre sa surface, attaquer la surface adverse avec une balle dans un même coup de raquette, pour marquer des points. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordonner simultanément : <ul style="list-style-type: none"> ○ Frapper, viser. ○ Se déplacer, se replacer. ○ Réaliser des choix tactiques.
Enjeux de formation	Exigences minimales
<ul style="list-style-type: none"> • Coordonner des actions motrices en utilisant une raquette pour renvoyer une balle. • Reconnaître les rôles (joueur, arbitre) et utiliser les règles. • Maîtriser ses choix d'actions et analyser les résultats de son action. • Projet tactique : faire des choix (ex : jouer sur les points faibles de l'adversaire et/ou jouer où l'adversaire n'est pas). 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain délimité (dimensions adaptées). • Filet à franchir (hauteur adaptée = à la taille des élèves). • Un joueur opposant pour l'unité 2 • Un score. • Une raquette par joueur.

DEUX UNITÉS D'APPRENTISSAGE

	UA 1 CYCLE 2	UA 2 CYCLE 3
Sit	<i>Compétences</i>	<i>Compétences</i>
	Niveau Fin du cycle 1	Niveau Fin unité 2
1	<i>Manipuler la raquette et la balle</i>	<i>Renvoyer</i>
2	<i>Envoyer et renvoyer</i>	<i>Envoyer - Renvoyer</i>
3	<i>Envoyer après un rebond</i>	<i>Se replacer (renvoyeur) / envoyer avec précision (lanceur)</i>
4	<i>Envoyer précisément</i>	<i>Se placer, se replacer / viser pour échanger</i>
5	<i>Renvoyer</i>	<i>Se placer, se replacer / viser pour gagner / arbitrer</i>
6	<i>Envoyer - Renvoyer</i>	<i>S'engager pour gagner / arbitrer</i>
Capable de	<p style="text-align: center;">Echanges :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avoir maintenu au-moins 3 échanges avec la moitié des joueurs rencontrés (6 joueurs rencontrés minimum) <ul style="list-style-type: none"> • Avoir respecté les règles 	<p style="text-align: center;">Match :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avoir gagné au-moins 1/3 de ses matchs face à des adversaires différents <ul style="list-style-type: none"> • Avoir respecté les règles

RECOMMANDATIONS GÉNÉRALES

<p>UA 1 Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • une raquette (manche court) et une balle mousse par élève. • élastique ou filet à hauteur des hanches des élèves. • ou bancs ou plinths • coupelles <p>Un type d'installation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un terrain type handball séparé en deux dans le sens de la longueur. 	<p>UA 2 Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • une raquette (manche court) et une balle mousse par élève. • élastique ou filet à hauteur des hanches des élèves. <p>Un type d'installation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un terrain type handball séparé en terrains de 12 m sur 5 m.
<p>Les groupements des élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les élèves sont répartis de part et d'autre de la séparation (banc, plinth, élastique, filet, etc.). • Individuel (situation 1) • Binômes (situations 3, 5 et 6) • Equipes (situations 2 et 4). <p>La durée des échanges :</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'enseignant est le garant du temps lors les situations sont limitées par un temps. 	<p>L'organisation de la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si l'espace est suffisant, tous les élèves sont en activité. • Si l'espace est insuffisant pour l'ensemble de la classe, prévoir des groupes de 4 élèves par terrain constitués de joueurs, ramasseurs, arbitres et entraîneurs, et d'alterner les rôles. <p>La sécurité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pas de balle sur terrain. • Veiller à ce que les élèves soient suffisamment écartés les uns des autres pour ne pas donner un coup de raquette.

LES RÈGLES DU JEU

<p>Un point gagné pour l'adversaire lorsque :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 50%; margin-right: 50%;">▪ le joueur envoie la balle dans le filet, <li style="width: 50%;">• le joueur ne rattrape pas la balle qui rebondit dans son terrain, <li style="width: 50%; margin-right: 50%;">▪ le joueur envoie la balle hors du terrain, <li style="width: 50%;">• Le joueur ne frappe pas la balle après le 1^{er} rebond dans son terrain.

RECOMMANDATIONS PARTICULIÈRES

<p>Pour tenir de la raquette</p> 	<p>Pour servir en « cuillère » avec rebond</p>  <p>La balle est frappée après le rebond à hauteur des hanches.</p> <p>La ligne des appuis est perpendiculaire au filet.</p>	<p>Pour frapper</p>  <p>Etre de profil par rapport au filet avant la frappe.</p> <p>Etre bien en appui sur ses 2 jambes.</p>	<p>Pour attendre la balle</p>  <p>Les yeux fixés sur la balle.</p> <p>La raquette tenue à 2 mains, ligne des appuis parallèle au filet pendant l'attente.</p>
--	--	---	--

TERMINOLOGIE UTILISÉE POUR LES SITUATIONS

<p>B : but, ce qu'il faut faire CR : critère de réussite, gain OR : organisation R : règles cad droits et devoirs E : évolutions</p> <p>ME : Modalités d'exécution, critères de réalisation, conseils, exigences, comportement attendu</p>
--