

Reprise de l'EPS en contexte Covid

Champ d'apprentissage n°4

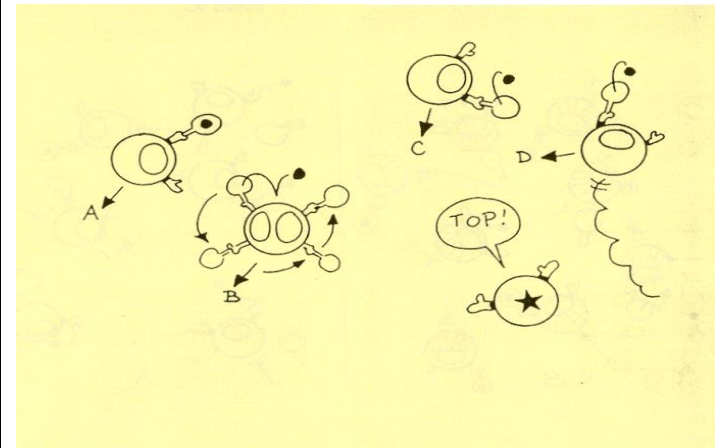
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

JEU DE RAQUETTE

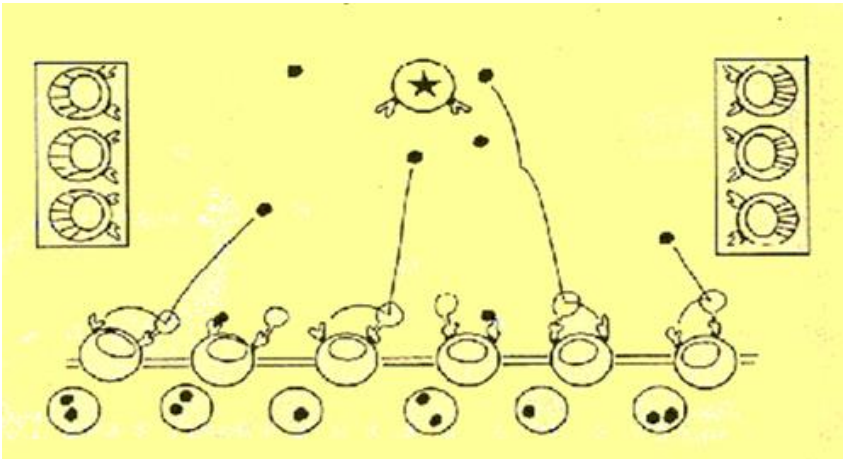
Le matériel sera désinfecté ou laissé 24h au repos entre deux groupes classes.

Jeux d'appropriation de l'espace et de manipulation de l'engin

But du jeu	Se déplacer dans un espace défini, apprendre à manipuler ma raquette et sa balle en répondant à des consignes simples.
Espace	Cour d'école.
Matériel	Autant de raquettes et de balles de mini-tennis que d'élèves.
Organisation Déroulement	Les élèves se déplacent en marchant dans la cour tout en faisant rebondir leur balle au sol. A un signal donné, ils doivent réaliser une action particulière, par exemple : A je m'arrête et maintiens la balle sur ma raquette. B je fais un tour sur moi-même tout en faisant rebondir la balle. C je me mets à genoux ou assis avec ma balle immobile ou en rebond. D je me déplace en courant, en sautillant avec ma balle immobile ou en la faisant rebondir. A un deuxième signal, ils reprennent le déplacement initial.
Variables	En fonction des difficultés rencontrées, utiliser des balles pailles, des balles en mousse, des balles molles ou des balles dures. Effectuer les déplacements en trottinant, en courant.

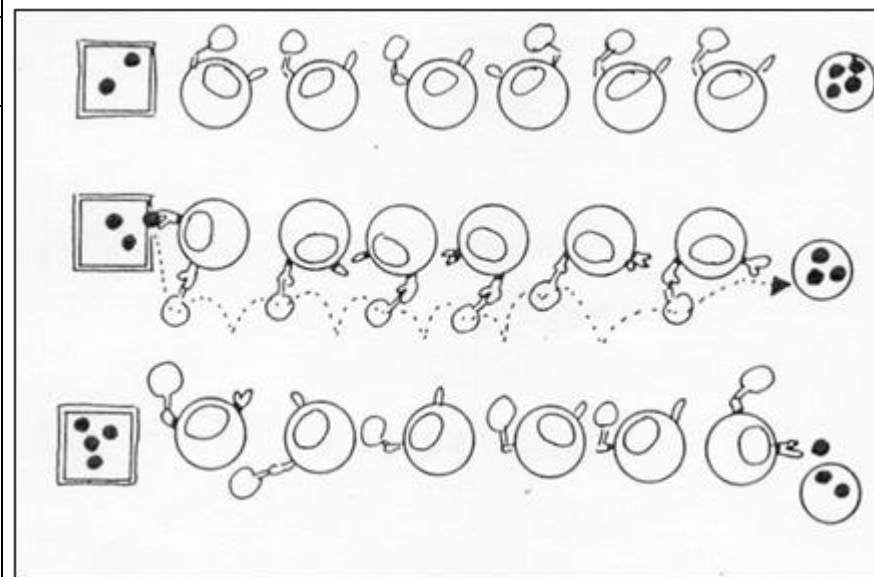


Viser la cible

But du jeu	Viser la cible.	
Espace	Cour d'école.	
Matériel	3 équipes de 6 joueurs. (Un autre espace de jeu peut être mise en place, en fonction de l'effectif et surtout de la distanciation nécessaire à maintenir). 6 cerceaux. 6 raquettes. 18 balles mousse.	
Organisation Déroulement	Une équipe joue, les autres sont spectateurs. L'enseignant, la cible à atteindre, se place à une certaine distance d'une ligne à partir de laquelle les joueurs pourront frapper leurs balles. Chaque joueur a une raquette et 3 balles déposées dans un cerceau. Au signal vise la cible qui peut être atteinte directement ou après un rebond de la balle. On compte le nombre de touchés.	
Variables	Eloigner la cible, lui permettre, de se déplacer, de repousser les réceptions de balles « mousse » en utilisant une raquette. Placer également une cible fixe.	

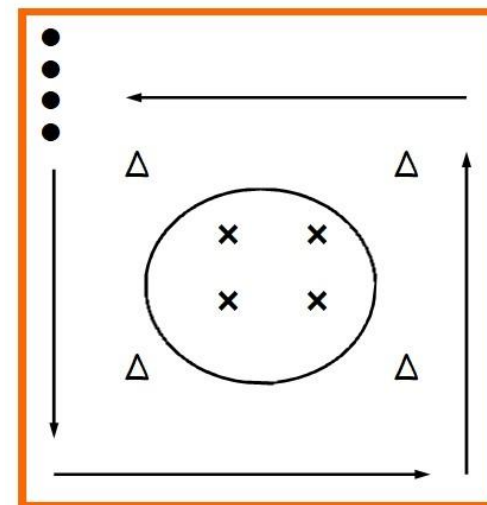
Vider les caisses

But du jeu	Se faire des passes sous forme de relais.
Espace	Cour d'école, ou équipement sportif dédié.
Matériel	4 équipes de 5 joueurs, 20 balles, 4 boîtes, 4 cerceaux, 20 raquettes.
Organisation Déroulement	<p>Chaque équipe dispose d'une boîte, contenant 5 balles, installée sur une ligne à l'extrémité du terrain, et d'un cerceau, déposé à l'autre extrémité à environ 12 à 15 mètres.</p> <p>Les joueurs de chaque groupe sont répartis entre les deux.</p> <p>Au signal le joueur proche de la boîte prend une balle et la passe au joueur suivant en la faisant rebondir au sol entre eux. (Respect de la distanciation).</p> <p>La balle circule ainsi jusqu'au dernier qui la dépose dans le cerceau.</p> <p>Si une équipe gagne deux fois de suite, on pourra lui donner un handicap en éloignant de 3 à 5 mètres le cerceau.</p>
Variables	Faire varier la distance entre les joueurs, donner un temps défini, pour effectuer le relais, envisager la même situation sans rebond au sol, ou au contraire en tolérant deux rebonds, etc.

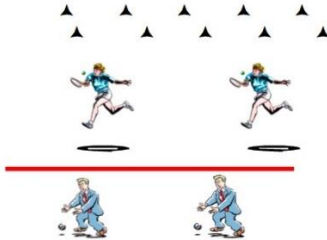
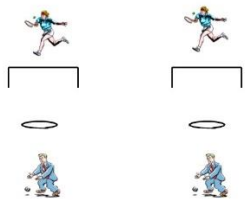
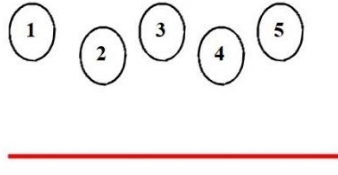


Le compte tours

But du jeu	Garder la balle en contact avec la raquette, évoluer avec celle-ci. Se faire des passes.
Espace	Cour d'école, ou équipement sportif dédié.
Matériel	Plusieurs équipes de 4 joueurs, balles, raquettes.
Organisation Déroulement	<p>Pour quatre des joueurs, il s'agit de se transmettre une balle de raquette en raquette (12 passes) pendant que les quatre autres joueurs font un parcours en maintenant la balle en équilibre sur leur raquette.</p> <p>2X4 élèves.</p> <p>Dès que la balle tombe au sol (quelle que soit la formule retenue) le joueur doit la récupérer et la remettre en jeu à l'endroit précis où il en a perdu le contrôle.</p>
Variables	Agir sur les notions d'espace et de temps. Voir sur le nombre de rebonds autorisés sur la raquette.

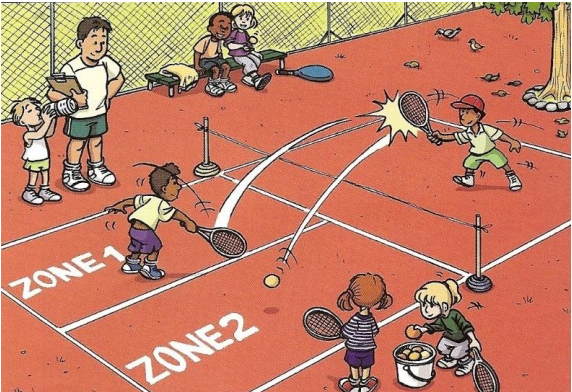


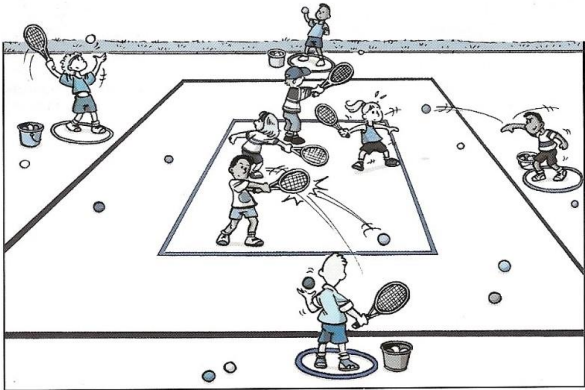
Ateliers de tennis : atteindre une cible

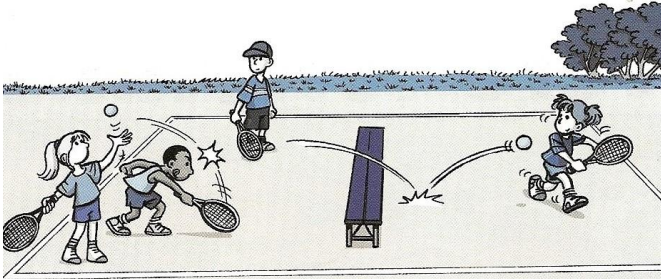
But du jeu	Travailler la précision.	<p>1</p>  <p>2</p>  <p>3</p> 
Espace	Cour d'école, ou équipement sportif dédié, préau avec mur.	
Matériel	Des plots, des cerceaux, des balles, des raquettes, de la craie, Des bancs.	
Organisation Déroulement	<p>1 Les quilles à abattre : Il s'agit de faire tomber les quilles que protègent les gardiens avec leur raquette.</p> <p>2 L'obstacle à atteindre : Il s'agit d'atteindre une cible au sol en frappant ma balle par-dessus un obstacle.</p> <p>3 Les cibles : Il s'agit de viser des cibles numérotées au mur en frappant la balle avec la raquette.</p> <p>Compter 10 points.</p>	
Variables	Faire varier les distances, les hauteurs, organiser des « challenges », en fonction des points acquis, du temps mis, etc.	

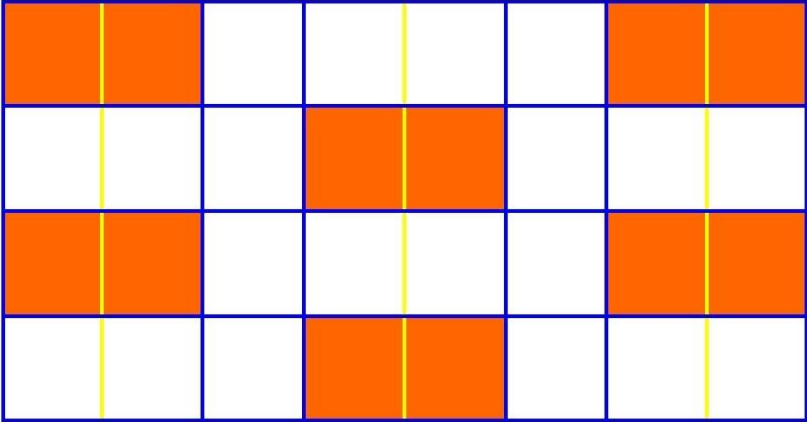
Des jeux vers le tennis

D'après l'article de L. Barbereau, W. Bothorel et E. Lajugie Revue EPS1. Illustration de CARO

But du jeu	Coopérer. Combiner précision, enchaîner des frappes, construire un espace à atteindre.	
Espace	Cour d'école, terrain de tennis, ou tracés (à la craie).	
Matériel	Des balles, des raquettes, de la craie, des bancs, un élastique, deux poteaux, des balles mousse.	
Organisation Déroulement	Par deux, avec une balle mousse et chacun une raquette. Un élève envoie la balle par ce qui représente le filet et son camarade lui renvoie en essayant une même zone dix fois de suite. On change de rôle, et de zone à atteindre.	
Variables	Jouer contre un mur où la cible est dessinée.	

But du jeu	S'opposer. Attaquer et défendre, reprendre des balles de volée.	
Espace	Cour d'école, terrain de tennis, ou tracés (à la craie).	
Matériel	Des plots, des cerceaux, des balles, des raquettes, des caisses ou seaux pour mettre les balles, de la craie.	
Organisation Déroulement	Des élèves sont répartis en deux équipes qui seront bien distanciés . Une équipe attaque, l'autre défend. Trois zones sont matérialisées. Quatre élèves placés à l'extérieur dans un cerceau, leur rôle est d'effectuer des envois à la main avec la raquette en « mode » service ou par-dessous. Pour les joueurs placés au centre, leur but est d'avoir le moins possible de balles dans leur espace en les repoussant de volée. De fait la distanciation doit être importante pour des mesures de sécurité liées au maniement de la raquette. Il y a entre la zone des attaquants et des défenseurs une zone libre.	
Variables	Insérer des bancs dans la zone libre pour inviter les attaquants à avoir ce geste du service.	

But du jeu	S'opposer. Attaquer, défendre, reprendre de volée, appréhender le retour de service.	
Espace	Cour d'école, terrain de tennis, ou tracés (à la craie).	
Matériel	Des balles, des raquettes, un, des bancs, de la craie.	
Organisation Déroulement	Trois élèves attaquants et un défenseur. Les trois attaquants agissent chacun leur tour, lancent et frappent des balles par-dessus le banc, ils comptent un point quand la balle n'est pas « relancée) par le défenseur. Lorsque l'élève le renvoie par-dessus le banc, il marque deux points. Après trois points marqués par les attaquants on change de rôle.	
Variables	On pourra permettre deux rebonds pour que le défenseur renvoie correctement la balle. Le comptage des points pourra être individuel ou collectif.	

But du jeu	Un contre un :attaquer, défendre, anticiper les frappes et bien se positionner dans l'espace pour lancer ou relancer la balle.	<p>Organisation possible de plusieurs rencontres : les traits jaunes matérialisent le filet (bancs, traies, lattes sur plots, etc.).</p> 
Espace	Cour d'école, terrain de tennis, ou tracés (à la craie).	
Matériel	Des balles, des raquettes, un, des bancs, de la craie, ou un élastique sur des plots.	
Organisation Déroulement	Deux joueurs s'affrontent en un jeu de tennis, et un troisième arbitre. Il faut envoyer la balle depuis sa ligne de fond par-dessus l'obstacle, et jouer pour marquer le point. Permettre un seul rebond.	
Variables	On pourra permettre deux rebonds pour que le défenseur renvoie correctement la balle. Le retour pourra se faire par une volée.	