



**UGSEL**

Éduquer... tout un sport !

**OISE**

## **JOURNEE TENNIS A L'ECOLE**

***CM1***

### **ATELIERS**

#### **A1 : ENVOI A LA RAQUETTE (COURT, LONG) :**

L'enfant doit envoyer au moyen de sa raquette trois balles dans une cible horizontale située à 2/3 m et trois balles dans une cible située à 4/5 m

1 point par cible atteinte. Maximum 6 points

#### **A2 : ARRETER LA BALLE :**

L'enfant à une balle et une raquette. Il doit envoyer la balle au dessus de la tête, la laisser rebondir au sol et la stabiliser sur sa raquette.

Trois essais, 1 point par essai réussi. Maximum 3 points

#### **A3 : ENVOI A LA RAQUETTE (DROITE, GAUCHE) :**

L'enfant doit envoyer au moyen de sa raquette trois balles dans la cible de droite et trois balles dans la cible de gauche.

Un point par cible atteinte. Maximum 6 points

#### **A4 : RENVOI A LA RAQUETTE :**

Un joueur de l'équipe ou l'adulte envoi à chaque joueur de son équipe 6 balles. Le lancer se fait à la main par-dessous. La zone du lancer est matérialisée au sol. Le joueur à la raquette doit envoyer 3 balles dans la cible de droite et trois balles dans la cible de gauche.

Chaque cible touchée vaut 1 point. Maximum 6 points

---

**EDUQUER... TOUT UN SPORT !**

UGSEL - Fédération Sportive Éducative de l'Enseignement catholique

68, rue de Pontoise, BP 50504, 60026 BEAUVAIS CDX  
Tel : 03 60 17 41 65 – 06 83 54 24 85

[www.ugsel60.org](http://www.ugsel60.org)

[ugsel.60@sfr.fr](mailto:ugsel.60@sfr.fr)

### **A5 : PARCOURS GARCON DE CAFE :**

L'enfant doit réaliser un parcours avec une balle posée sur sa raquette. La vitesse n'est pas prise en compte, seule la réussite du parcours est évaluée. Le parcours réalisé sans chute rapporte 3 points, à chaque fois que la balle tombe, l'élève perd 1 point, il peut la ramasser et poursuivre son parcours.

Maximum 3 points.

### **A6 : PARCOURS**

L'enfant doit réaliser un parcours comportant des obstacles, avec une balle posée sur sa raquette. La vitesse n'est pas prise en compte, seule la réussite du parcours est évaluée. Le parcours réalisé sans chute rapporte 3 points, à chaque fois que la balle tombe, l'élève perd 1 point, il peut la ramasser et poursuivre son parcours.

Maximum 3 points.

### **A7 : COURSE RELAIS :**

Il s'agit du seul atelier où deux équipes sont en opposition directe. Le principe est une course de relais type « garçons de café ».

Chaque équipe est munie d'une raquette et d'une balle. Au signal la course commence jusqu'à épuisement du nombre de joueurs de l'équipe la plus nombreuse. On prendra soin avant le départ du jeu de signaler à l'équipe la moins nombreuse que des joueurs auront à effectuer 2 passages.

La partie se joue en 3 manches. Chaque manche rapporte 1 point.

Si un joueur fait tomber la balle, il peut la ramasser et reprendre le jeu à l'endroit de la chute.

### **A8 : ECHANGE A LA RAQUETTE**

Dans un terrain délimité, 2 joueurs échangent au moyen d'une raquette et d'une balle molle. Possibilité de jouer après 2 rebonds maximum.

Faire le plus d'échange possible.

0 à 5 échanges : 2 pts

6 à 10 échanges : 5 pts

Au-delà de 10 échanges : 10 pts

3 essais, on prend le meilleur.