



**UGSEL**

Éduquer... tout un sport !

**OISE**

## JOURNEE TENNIS A L'ECOLE

**CM2**

### ATELIERS MATCH

### EQUIPE CONTRE EQUIPE

#### A1 : 2 contre 2 (tennis de table)

Dans un terrain délimité, deux joueurs d'une même équipe s'opposent à deux joueurs d'une autre équipe.

Chaque joueur à une raquette. Les deux joueurs de la même équipe doivent frapper chacun leur tour. Possibilité de jouer après deux rebonds maximum. La première équipe arrivant à neuf points a gagné. L'engagement se fait en coup droit et change d'équipe tous les deux points.

#### A2 : 2 contre 2 (tennis)

Dans un terrain délimité, deux joueurs d'une même équipe s'opposent à deux joueurs d'une autre équipe. Chaque joueur à une raquette. Les deux joueurs de la même équipe ne sont pas obligés de frapper chacun leur tour. Possibilité de jouer après deux rebonds maximum. La première équipe arrivant à neuf points a gagné. L'engagement se fait en coup droit et change d'équipe tous les deux points.

**SCORE : nombre de points marqués réellement par chaque équipe pour les deux joueurs.**

### ATELIERS ECHANGE

### 1 SEULE EQUIPE

#### A3 :

Une équipe est divisée en deux, les joueurs placés en colonne de chaque côté d'un terrain délimité. Possibilité de jouer après deux rebonds maximum. Chaque joueur doit frapper une fois puis s'effacer pour laisser place au joueur suivant et ainsi de suite. Les joueurs doivent coopérer afin de faire le plus d'échanges. L'équipe dispose de 5 essais consécutifs. Seule la meilleur des 5 tentatives est prise en compte pour le score. L'engagement se fait en coup droit par l'un des joueurs.

**SCORE : Chaque joueur marque le score de son équipe.**

➤ de 0 à 5 échanges : 2 points

➤ de 6 à 10 échanges : 5 points

plus de 10 échanges : 10 points

**SCORE POUR CHAQUE JOUEUR**

#### A4 : 1 avec 1:

Dans un terrain délimité, 2 joueurs d'une même équipe échangent (deux rebonds maximum) en coopération afin de réaliser le meilleur score. 3 essais consécutifs, on ne retiendra que le meilleur essai.

---

**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)

**SCORE : Chaque joueur marque le score de son équipe.**

- de 0 à 5 échanges : 2 points
- de 6 à 10 échanges : 5 points
- plus de 10 échanges : 10 points

**SCORE POUR CHAQUE JOUEUR**

### **A5 : RENVOI SUR CIBLE**

Un joueur de l'équipe envoie 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.

**SCORE : Chaque cible touchée vaut 1 point. Maximum 6 points**

### **A6 : COURSE RELAIS**

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.

### **A7 : ENVOI A LA RAQUETTE**

Principe général du coup droit

L'enfant est placé dans une zone matérialisée au sol, distante de 3 mètres de 2 cibles verticales, l'une placée vers sa droite, l'autre vers sa gauche. Il dispose de 2 séries de 3 balles et d'une raquette. Il doit effectuer 3 lancers successifs vers la cible de droite et 3 lancers sur la cible de gauche

**SCORE : 1 point par cible atteinte ; Maximum 6 points par élève**

### **A8 : PARCOURS**

Les enfants, chacun leur tour, doivent transporter la balle en la faisant rebondir sur la 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.

**SCORE : Maximum 3 points.**