



UGSEL

Éduquer... tout un sport !

OISE

JOURNEE TENNIS A L'ECOLE

CP/CE1

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.

⇒ l'écrabouiller sous sa raquette

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

A3 : LANCER A LA MAIN :

L'enfant doit envoyer à la main 3 balles dans des cibles horizontales.

Elles sont matérialisées au sol par des cerceaux, espacées d'un mètre.

Pour accéder au cerceau 2 il faut avoir réussi le cerceau 1, et ainsi de suite.

On retient le niveau le plus élevé : cerceau 1 : 1 point, cerceau 2 : 2 points et cerceau 3 : 3 points.

Maximum 3 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

ugsel.60@sfr.fr



UGSEL

Éduquer... tout un sport !

OISE

A4 : 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 4 points, à chaque fois que la balle tombe, l'élève perd 1 point, il peut la ramasser et poursuivre son parcours.

Maximum 4 points.

A5 : ENVOI A LA RAQUETTE (DROITE, GAUCHE) :

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

Un point par cible atteinte. Maximum 4 points

A6 : 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 2 manches. Chaque manche rapporte 2 points.

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

Maximum 4 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

ugsel.60@sfr.fr