

INITIATION TENNIS



TENNIS CLUB DE FEYTIAT Stade Pierre Lacour 87220 FEYTIAT
05 55 00 29 88 - 06 87 65 81 56 - tcfeytiat@gmail.com
www.tcfeytiat.fr

Projet pédagogique « TENNIS A L'ECOLE » TC Feytiat

Descriptif d'un module de 10 séances : proposition de mise en œuvre en 3 temps

1 : Organisation du Projet

1 Situation pour
entrer dans
l'activité

2 séances

- Présenter et lancer l'activité, donner envie.
 - Apprécier le niveau d'habileté des élèves.
 - Identifier les manques, les difficultés, les réussites.
- Ces situations peuvent également être réinvesties à l'échauffement au début de chaque séance d'apprentissage.

2 Situations de
référence

- 1 séance au début
- 1 séance à la fin

Voir l'évolution

- Poser les problèmes fondamentaux de l'activité.
 - Décider des apprentissages à mener, des progrès à rechercher et à réaliser.
 - Donner du sens aux apprentissages ultérieurs.
- Cette situation de référence, à mettre en place en début de module (évaluation diagnostique), sera à nouveau proposée (sensiblement sous la même forme) en fin de module (avant la rencontre finalisant les apprentissages) pour apprécier les progrès et mesurer l'écart entre le niveau atteint par les enfants au début et celui observé après les apprentissages (les élèves pouvant à chaque fois que cela est possible être eux-mêmes acteurs de cette mesure).

3. Situation
d'apprentissage

7 séances

- Proposer des situations organisées par objectifs, par ateliers pour progresser, Apprendre et s'exercer :
- Se déplacer et se placer pour se mettre en situation de frappe.
- Frapper la balle.
- Observer les réponses motrices pour réguler, modifier, simplifier ou Complexifier les situations en jouant sur les variables à mettre en œuvre.

2 : Déroulement type d'une séance



3 : Déroulement du module

Séance 1 et 2 :

Entrée dans l'activité

Jeux de coordination avec la balle

Coordination mains et jambes (raquette + balle)

Séance 3 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité

- Situation de référence : La zone cible

Séance 4 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour

Entrer dans l'activité

- Situation d'apprentissage : Se déplacer et se

Placer pour se mettre en situation de frappe

Le déménageur - Casse pas les œufs

- Retour au calme

Séance 5 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour

Entrer dans l'activité

- Situation d'apprentissage : Se déplacer et se

Placer pour se mettre en situation de frappe

L'étoile - La balle au band

- Retour au calme

Séance 6 :

Echauffement : reprise d'une situation pour

Entrer dans l'activité

- Situation d'apprentissage : Se déplacer et se

Placer pour se mettre en situation de frappe

Le hockey-tennis - Le tennisman

- Retour au calme

Séance 7 :

Echauffement : reprise d'une situation pour

Entrer dans l'activité

- Situation d'apprentissage : Frapper la balle

L'essuie-glace - La cible

- Retour au calme

Séance 8 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour

Entrer dans l'activité

- Situation d'apprentissage : Frapper la balle

L'île aux pirates - Le damier

- Retour au calme

Séance 9 :

Echauffement : reprise d'une situation pour

Entrer dans l'activité

- Situation d'apprentissage : Frapper la balle

Les 4 couleurs - Le jet d'eau

- Retour au calme