
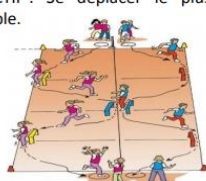
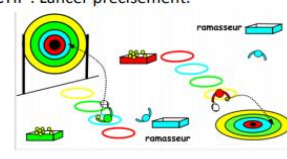
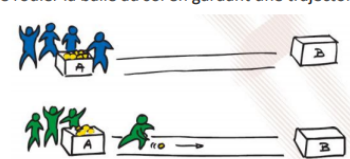
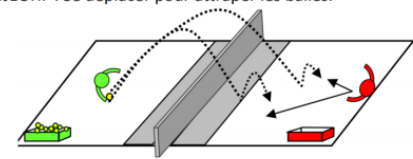


Séance 4 :

- 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

	Les balles brûlantes	Le parcours zig-zag	Le jeu des cibles
Situation	<p>OBJECTIF : Maîtriser la trajectoire des balles et se placer pour pouvoir les frapper.</p> 	<p>OBJECTIF : Se déplacer le plus rapidement possible.</p> 	<p>OBJECTIF : Lancer précisément.</p> 
Dispositif	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Même nombre de balles mousse dans chaque camp - Une raquette par joueur. - 2 équipes - 2 terrains séparés par un obstacle : filet, élastique, banc. 	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 raquettes par équipes. - 1 seau de balle. - 6 plots pour délimiter le parcours. - Deux cerceaux matérialisant le départ et l'arrivée. 	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <p>Par 2 : 1 lanceur, 1 ramasseur</p> <p>Une cible verticale et une cible horizontale</p> <p>Une raquette par élève</p> <p>Des balles – des cerceaux zones de lancer</p>
Consignes	<p>BUT : En un temps donné, frapper les balles avec la raquette pour en avoir le moins possible dans son camp.</p> <p>A la fin du temps, comptabiliser le nombre de balles dans chaque camp pour déterminer l'équipe gagnante.</p> <p>Critère de réussite : Avoir le moins de balles dans son camp à la fin du temps.</p>	<p>BUT : Effectuer le parcours le plus rapidement possible sans faire tomber la balle en équilibre sur le tamis de la raquette et la déposer dans le cerceau en fin de parcours.</p> <p>Passer le relais à son coéquipier.</p> <p>Critère de réussite : Etre la 1ère équipe à terminer le parcours.</p>	<p>BUT : Envoyer les balles avec la raquette dans la cible, depuis les zones de lancer.</p> <p>Commencer par la cible la plus proche et à chaque réussite s'éloigner.</p> <p>Lanceur : Se placer de profil, perpendiculairement à la cible. Tendre le bras en diagonal devant le pied avant pour faire tomber la balle.</p> <p>Critère de réussite : Le nombre de cibles touchées.</p>
Variab les	<p>Taille du terrain, hauteur du filet, nombre de joueurs, nombre de balles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Formes de course : pas chassés, en arrière, en alternance. - Distance à parcourir. - Obstacles à franchir. - En jonglant. 	<p>Hauteur, distance et taille de la cible.</p> <p>Balles de diamètre et de matière différentes.</p>

	Le déménageur	Casse pas les œufs !
Situation	<p>OBJECTIF : Faire rouler la balle au sol en gardant une trajectoire droite</p> 	<p>OBJECTIF : Se déplacer pour attraper les balles.</p> 
Dispositif	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <p>4 équipes, 4 couloirs délimités, 8 caisses, une raquette par équipe et des balles.</p>	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <p>Une réserve de balles</p> <p>Par 2 : 1 lanceur et 1 receveur</p> <p>Terrain matérialisé et séparé par un obstacle (filet, élastique, banc, ...) de 30 cm de hauteur.</p>
Consignes	<p>BUT: Transporter le plus rapidement possible les balles de la caisse A à la caisse B en les faisant rouler avec la raquette sans sortir du couloir.</p> <p>Au signal, un joueur de chaque équipe prend une balle dans la caisse A et la transporte jusqu'à la caisse B. Il revient passer la raquette au joueur suivant et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur.</p> <p>Critère de réussite : Remplir sa caisse avant l'équipe adverse.</p>	<p>BUT : Attraper les balles envoyées par le lanceur après un rebond.</p> <p>Critère de réussite : Réussir à attraper 6 balles sur 10 (puis augmenter 8 balles sur 10).</p>
Variab les	<p>Porter la balle sur le tamis de la raquette, sans la faire tomber.</p> <p>En marchant. En courant. En jonglant.</p> <p>Introduire des obstacles.</p>	<p>Attraper la balle après plusieurs rebonds ou avant qu'elle ne touche le sol.</p> <p>Utiliser une raquette pour frapper la balle ou pour la renvoyer sans l'arrêter (sans rebond - après un ou plusieurs rebonds) → aller vers des échanges.</p> <p>Augmenter la hauteur de l'obstacle.</p>