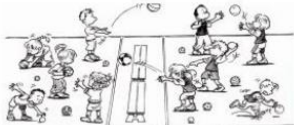
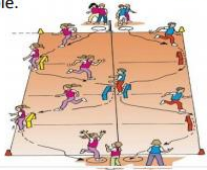
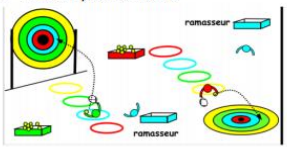
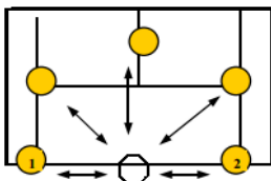
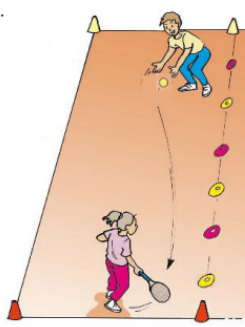


### Séance 5 :

- 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 bond*
- 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"> <li>- Même nombre de balles mousse dans chaque camp</li> <li>- Une raquette par joueur.</li> <li>- 2 équipes</li> <li>- 2 terrains séparés par un obstacle : filet, élastique, banc.</li> </ul>	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 raquettes par équipes.</li> <li>- 1 seau de balle.</li> <li>- 6 plots pour délimiter le parcours.</li> <li>- Deux cerceaux matérialisant le départ et l'arrivée.</li> </ul>	<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 relai 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"> <li>- Formes de course : pas chassés, en arrière, en alternance.</li> <li>- Distance à parcourir.</li> <li>- Obstacles à franchir.</li> <li>- En jonglant.</li> </ul>	<p>Hauteur, distance et taille de la cible.</p> <p>Balles de diamètre et de matière différentes.</p>

	L'étoile	La balle au bond
Situation	<p>OBJECTIF : Se déplacer et se replacer dans toutes les directions (variante du jeu traditionnel avec une raquette).</p> <p>Aire de jeu de 20 x 20</p> 	<p>OBJECTIF : Lire et maîtriser les trajectoires.</p> 
Dispositif	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <p>Equipe de 4 à 5 joueurs</p> <p>5 balles disposées en étoile</p> <p>1 seau</p> <p>1 chronomètre</p>	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <p>Joueurs par 2 entre 2 plots : un envoie la balle à la main, l'autre la renvoie avec la raquette</p> <p>1 raquette et une balle mousse</p>
Consignes	<p>BUT : Ramasser les 5 balles, l'une après l'autre, et les ramener dans un seau placé au milieu de la ligne de fond de court le plus rapidement possible.</p> <p>Les déplacements s'effectuent en étoile :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pas chassés après les déplacements latéraux ;</li> <li>- en avançant pour aller du seau à chaque balle ;</li> <li>- en revenant face au filet pour aller de chaque balle placée devant l'enfant, au seau ;</li> <li>- flexion des jambes pour ramasser la balle ;</li> <li>- dans le sens des aiguilles d'une montre.</li> </ul> <p>Critère de réussite : Ramasser les 5 balles le plus rapidement possible.</p>	<p>BUT : Renvoyer la balle mousse au lanceur :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Le lanceur fait rouler la balle au sol (10 lancers) ;</li> <li>2- Le lanceur envoie la balle avec un rebond (10 lancers) ;</li> <li>3- Changement de rôle.</li> </ol> <p>Critère de réussite : Réussir 6 renvois sur 10 puis 8 sur 10.</p>
Variab les	<p>Par équipe, en relais.</p> <p>Nombre de balles à ramasser, distance à parcourir.</p>	<p>Intensité du lancer.</p> <p>Lancers en ligne droite, en diagonale droite-gauche puis gauche droite.</p> <p>Distance entre les joueurs à augmenter ou à diminuer.</p> <p>Mettre un obstacle : filet, élastique, banc, ...</p> <p>Même situation sans raquette : attraper la balle après un rebond</p>