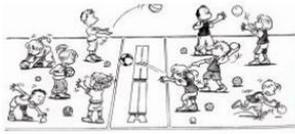
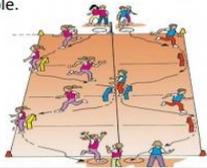
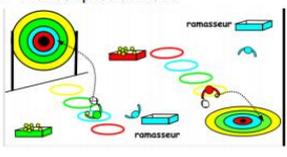
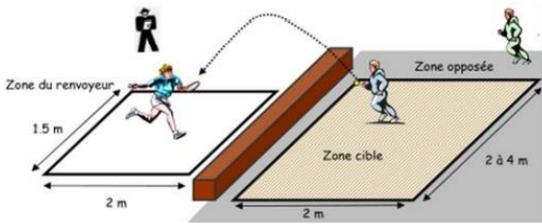


Séance 3 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité
- Situation de référence : *La zone cible*

	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> <ul style="list-style-type: none"> Par 2 : 1 lanceur, 1 ramasseur Une cible verticale et une cible horizontale Une raquette par élève Des balles – des cerceaux zones de lancer
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 relié 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>
Variabes	<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>

		La zone cible	
		OBJECTIF : Se placer pour frapper la balle et créer une trajectoire	
Situation		<p>La largeur de la zone cible peut être modulée en fonction du niveau des élèves : GS : 4 m - CP : 3 m - CE1 : 2 m.</p> <p>La largeur de la zone du renvoyeur ne doit pas excéder 1,5 m.</p>	<p>ORGANISATION : élèves par groupe de 4</p> <p>Par 4 :</p> <ul style="list-style-type: none"> un lanceur : un renvoyeur : un observateur : un ramasseur : 
Dispositif	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - raquettes - balles mousse, balles de tennis - obstacle entre la zone du renvoyeur et la zone cible : filet, élastique, banc, ..., d'environ 30 cm de hauteur. 		
Consignes	<p>RENVOYEUR : Renvoyer la balle dans la zone cible avec la raquette sans ou après rebond(s).</p> <p>Réaliser 10 essais. Additionner les points des 10 renvois :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 0 point : ne touche pas la balle. - 1 point : touche la balle mais ne la renvoie pas dans la zone opposée. - 2 points : renvoie la balle dans la zone opposée mais hors de la zone cible. - 3 points : renvoie la balle dans la zone cible. 		
Variabes	<p>Le lanceur envoie la balle avec une raquette.</p> <p>LANCEUR : Lancer la balle correctement (de bas en haut par-dessus l'obstacle dans la zone du renvoyeur).</p> <p>Le lanceur peut se placer où il veut dans sa zone.</p> <p>Il doit attendre que la balle ait touché le sol et que le nombre de points soit annoncé par l'observateur pour relancer une nouvelle balle.</p> <p>Une mauvaise mise en jeu est à refaire.</p> <p>OBSERVATEUR : Annoncer le nombre de point(s) marqué par le renvoyeur et valider la mise en jeu.</p> <p>Il note le résultat des 10 essais sur la feuille de marque.</p>		