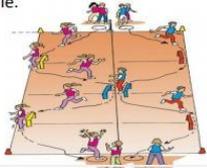
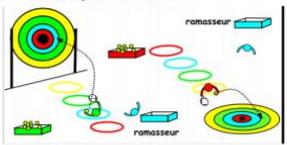
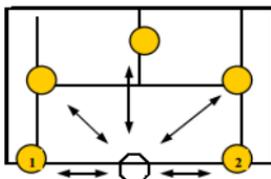
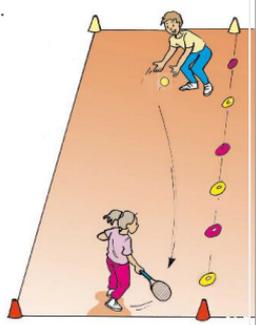


Séance 5 :

- 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"> - 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> <ul style="list-style-type: none"> 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 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 es	<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>

	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> <ul style="list-style-type: none"> Equipe de 4 à 5 joueurs 5 balles disposées en étoile 1 seau 1 chronomètre 	<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"> - pas chassés après les déplacements latéraux ; - en avançant pour aller du seau à chaque balle ; - en revenant face au filet pour aller de chaque balle placée devant l'enfant, au seau ; - flexion des jambes pour ramasser la balle ; - dans le sens des aiguilles d'une montre. <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"> 1- Le lanceur fait rouler la balle au sol (10 lancers) ; 2- Le lanceur envoie la balle avec un rebond (10 lancers) ; 3- Changement de rôle. <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>