

Pour établir une « Unité d'Apprentissage » en Speed Ball

Compétence spécifique : *« S'opposer individuellement et/ou collectivement »*

Pour entrer dans l'activité	⇒	Pour voir où on en est...	⇒	Pour apprendre et progresser	⇒	Pour mesurer les progrès	⇒	Pour évaluer
<i>Des situations globales animées par le maître</i>		<i>Une situation de référence</i>		<i>Des situations organisées - par objectif - par ateliers</i>		<i>Une situation de référence</i>		<i>Des outils pour le maître</i>
<p>Phase de découverte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - différents jonglages avec différentes raquettes , balles, cibles, ... (cf situations mises en place en jeux de raquettes vers le mini-tennis) - « renvoyer la balle dans le sens inverse » - seul - avec main droite - avec main gauche <p>- seul, avec la raquette</p>		<p>Seul (solo):</p> <ul style="list-style-type: none"> - durant 1 min, faire le maximum d'échanges en renvoyant la balle dans le sens inverse <p>1 contre 1 (face à face)</p> <ul style="list-style-type: none"> - durant 1 min, faire le maximum d'échanges en renvoyant la balle dans le sens inverse, en coup droit, sans entrer dans la zone neutre 		<p>*Contact balle- raquette</p> <ul style="list-style-type: none"> - ne pas chercher à mettre le joueur en difficulté - lancer à la main 10 fois et le joueur renvoie en Coup Droit (CD) - lancer à la main 10 fois et le joueur renvoie en Revers (R) - engagement avec raquette : compter le nombre de frappes durant 30 s (un passage à vide est accepté) <p>- engagement avec raquette : compter le nombre de frappes</p>		<p>Reprise de la situation de référence mise en place</p>		<p>En solo :</p> <ul style="list-style-type: none"> - main droite - main gauche - avec les deux mains (coup droit) - avec les deux mains (revers) <p>Un contre un : chaque joueur joue :</p> <ul style="list-style-type: none"> - main droite - main gauche - deux mains (coups)

<ul style="list-style-type: none"> - vers la droite - vers la gauche - à deux (face à face), sans zone neutre mais ligne matérialisée - avec sa main dominante - avec sa main non-dominante <i>Prolongement suivant les cycles : deux raquettes pour un joueur</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - durant 1 min, faire le maximum d'échanges en renvoyant la balle dans le sens inverse, en revers, sans entrer dans la zone neutre. 	<p>durant 30 s (sans passage à vide)</p> <ul style="list-style-type: none"> - à 2, alterner les engagements. A chaque passage, le joueur la frappe pour la renvoyer en sens inverse => un passage à vide est accepté =>sans passage à vide =>avec zone neutre <p>Du contact à la régularité...</p> <p>*Envoyer-Renvoyer</p> <ul style="list-style-type: none"> - un lanceur lance la balle à la main en variant la trajectoire, le joueur adverse la renvoie - un contre un, engagement alterné et maîtriser la trajectoire pour envoyer la balle à son adversaire. (avec zone neutre) - 4 joueurs en étoile autour du mât. Chacun frappe la balle, l'un après l'autre (en laissant la balle effectuer son tour) - 2 contre 2, alterner les frappes des joueurs d'un même côté. <p>De la maîtrise de la trajectoire vers le</p>		<p>droits)</p> <ul style="list-style-type: none"> - deux mains (revers) - introduire le « jeu contre la montre » <p>Deux contre deux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'effacer quand l'autre joueur est actif - développer la notion de stratégie.
--	---	--	--	--

déplacement efficace...

**Le déplacement
(On peut varier le temps de
jeu pour mettre en évidence
la gestion de la fatigue.)*

- 2 joueurs / 1 mât
envoi aléatoire (à la main puis
avec la raquette)
=>frapper au 2nd passage
accepté
=>frapper seulement lors du
1^{er} passage

- deux contre deux – zone
neutre
Chaque camp est divisé en
deux zones.
Les partenaires alternent les
frappes.

- deux contre deux – zone
neutre
Les partenaires alternent les
frappes (veiller à se
dégager/sécurité)

- 1 mât, 3 joueurs en file
Frapper la balle et se replacer
à la fin de la file.

- idem avec 4 mâts et
déplacement en sens des
aiguilles d'une montre des
joueurs d'un mât à un autre

Etre attentif et prêt pour se

		<p>déplacer rapidement et devenir performant...</p> <p><i>*anticipation (cycle 3)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - mettre en place des situations de jeux pour varier : - <i>temps et la gestion de sa fatigue</i> - <i>mise en difficulté de l'autre par la variation de la trajectoire</i> - <i>dynamisme dans le déplacement pour frapper avec le maximum de contrôle</i> 		
Evaluation diagnostique		⇒	Evaluation formative	
		⇒	Evaluation sommative	

Découvrez comment nos collègues ont travaillé durant ce stage :

<http://epsrural.site.voila.fr/speed1.htm>