

PLANIFICATION D'UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION EN ÉDUCATION

Titre : Contrôle ta balle (Mini tennis)

PRIMAIRE
2^e cycle, 2^e année

Intention pédagogique : L'élève se déplace vers la balle, attaque l'espace libéré par son adversaire et se replace au centre du terrain.

DGF : Santé et bien-être.

Axe de développement : Mode de vie actif et conduite sécuritaire : activités physiques intégrées en classe, à l'école, dans la famille et dans d'autres milieux; conduite sécuritaire en toute circonstance.

Compétence transversale d'ordre personnel et social: Structurer son identité; coopérer

Compétence disciplinaire	Composantes
C – 2 Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques.	L'élève doit : - Élaborer un plan d'action - Participer à l'exécution du plan d'action - Évaluer la réalisation du plan d'action

Progression des apprentissages	Savoirs essentiels
Les concepts d'espace et de temps Les principes de coordination Les types de prises Les actions de manipulation Le vocabulaire lié au matériel utilisé Les principes d'action lors d'activités de duel Les éléments liés à l'éthique La pratique sécuritaire d'activités physiques	Connaissances : Principes de synchronisation Stratégies : Principes d'action en activités de duel : - Récupérer - Exploiter l'espace Savoir-moteur : Actions d'opposition Moyens d'actions : Activités de duel, mini tennis Savoir-être : Honnêteté Acceptation de la victoire et de la défaite Règles d'éthique

ÉVALUATION

Types d'instrument : Questionnement ☒ Enseignant-élève ☒ Élève seul ☒
 Fiche d'autoévaluation ☒ Grille d'observation ☒ Élève-élève ☐

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Compétence : Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques.

1. Exécute des actions ajustées à la situation.
2. Adopte des comportements en conformité avec les règles d'éthique.
3. Détermine les améliorations souhaitables.

Nombre de périodes : 6 périodes

Auteurs : comité de travail CSL 2010
Deslongchamps, Annick; Berthelet, Hugo; Soucy, Réjean; Moisan, Madeleine; Charbonneau, Carmen; Péllerin, Nathalie et Lalonde, Marie-Claude.

Contrôle ta balle !

Planification de l'enseignement	Planification des apprentissages	Matériel
Contexte d'apprentissage Présenter le contexte d'apprentissage Susciter la motivation	PHASE DE PRÉPARATION Défi présenté à l'élève : L'élève devra, en situation de match, se déplacer vers la balle, attaquer l'espace libéré par son adversaire et finalement se replacer au centre arrière du terrain. Séance 1 L'enseignant explique l'intention pédagogique: <i>L'élève se déplace vers la balle, attaque l'espace libéré par son adversaire et se replace ensuite au centre du terrain.</i> <i>Explication de l'évaluation et de l'autoévaluation.</i> Intention de la séance : L'élève sera amené à exploiter l'espace et récupérer la balle.	Raquette pour chaque élève. Balle en mousse pour chaque élève.
	Connaissances antérieures Activer et organiser les connaissances antérieures Provoquer des conflits cognitifs et susciter ainsi le besoin d'apprendre Activation des connaissances antérieures : As-tu déjà assisté à un match de tennis ? Connais-tu d'autres sports de raquette ? Connais-tu le tournoi de la commission scolaire ? Activités : - Éthique du tennis (annexe 1) - Règles de sécurité (annexe 2) - Expliquer la prise de raquette (annexe 3) - Nommer les parties de la raquette (annexe 4) - Revoir les différentes façons de frapper la balle en situation de jeu (coup droit, revers et sans rebond [à la volée]) (annexe 5a-b et c) 10 minutes - Exercices de manipulation Vidéo\Manipulation1.AVI Vidéo\Manipulation 1b.AVI Vidéo\Manipulation2.AVI Vidéo\Manipulation 2b.AVI Vidéo\Manipulation tous a.AVI Vidéo\Manipulation tous b.AVI Vidéo\Manipulation tous c.AVI 5 minutes	

Activités significantes complètes et complexes Animer, soutenir, orienter la démarche d'apprentissage des élèves	<u>Éducatifs :</u> -Frappe au mur : Coups droit, revers et sans rebond (volée). L'objectif est de récupérer la balle avec sa raquette. L'élève doit être conscient de la force de ses coups. 5 à 10 minutes Coups au mur Coups revers et coups droits Coups volées 01 Coups volées 02	Matériel : Raquettes, balles en mousse, marqueurs ou cônes 2 cerceaux par équipe.
Enseignement explicite Aider les élèves à se constituer un répertoire de stratégies cognitives et métacognitives	-Jeu du cricket (se déplacer vers le point de chute de la balle) : 2 élèves face à face : L'élève lance la balle par en-dessous à son partenaire. Celui-ci doit frapper la balle avec sa raquette après un bond. Il est important de frapper la balle afin que le lanceur puisse l'attraper. 10 à 15 minutes Cricket 1 - Jeu de l'élastique (se replacer au centre de son terrain) : Un élève est au centre du terrain avec une raquette de tennis à la main. En face de lui, on retrouve 3 joueurs. Celui du centre possède six balles qu'il devra lancer dans le terrain adverse dans le but de faire déplacer le frappeur. Après avoir frappé la balle, il doit revenir dans la zone centrale de son terrain (zone délimitée par des marqueurs). Les deux autres joueurs récupèrent les balles et les déposent dans les cerceaux devant eux. Après que les six balles ont été lancées et frappées, on fait une rotation. Il est important de préciser la position de base du joueur de tennis. L'élastique 1 L'élastique 2	

Métacognition Guider les élèves dans la prise de conscience et l'évaluation de leurs progrès Activités significantes complètes et complexes Animer, soutenir et guider, orienter la démarche d'apprentissage des élèves	Retour et prise de conscience : 4. Comment te déplaces-tu pour récupérer la balle afin de la frapper ? 4. Quel déplacement était le plus efficace? (Pas chassé, déplacement vers l'avant, déplacement vers l'arrière, la fente) 3. Est-ce qu'il y a un côté qui est plus facile pour toi, si oui, lequel ? 4. Es-tu capable de te replacer au centre du terrain après chaque coup? Séance 2 Intention de la séance : Exploiter l'espace et contrôler sa balle. Activités : Exercices de manipulation. Retour sur la séance précédente : Lors de la première séance, nous avons vu l'importance de se replacer au centre du terrain après chaque coup. Éducatifs: - Bond et frappe dans le tonneau Tonneau : L'élève forme un cercle devant lui avec ses bras et place une raquette à ses pieds. L'autre élève se déplace en frappant la balle (bond et frappe) vers le tonneau. Rendu au tonneau, si la balle entre dans l'ouverture du tonneau, cela donne un point. Si la balle touche la raquette au sol, c'est deux points. L'élève continue ses essais jusqu'à ce que la balle fasse plus de 2 bonds. Alors, les rôles sont inversés. N.B Alternen coup droit et revers 15 minutes Bond et frappe dans le tonneau 01 Bond et frappe dans le tonneau 02	Matériel : Raquettes et balle en mousse.
--	--	---

	Frappe au mur sans rebond (se déplacer vers le point de chute de la balle) (trajectoire montante) 5 minutes - Balle courte, balle profonde (attaquer l'espace libéré par son adversaire) 2 joueurs se placent de part et d'autre du filet. Un joueur frappe une balle courte et l'autre récupère la balle avec ses mains et la relance. Un joueur frappe une balle profonde et l'autre récupère la balle avec ses mains et la relance. Un joueur décide de frapper la balle (courte ou profonde) selon la position de son adversaire et l'autre récupère la balle avec ses mains et la relance. <u>Balle courte, balle longue 01</u> <u>Balle courte, balle longue 02</u> Retour et prise de conscience - Nomme des trucs pour contrôler ta balle dans le jeu du tonneau (trajectoire montante, prise de la raquette, balle à proximité de son corps). Selon la position de ton adversaire sur le terrain, où envoies-tu la balle? Séance 3 Intention de la séance : Utiliser différentes stratégies pour exploiter l'espace. Régularité de la récupération et précision de la projection. Activités: -Le record de bond et frappe -Projection de balle inversée -Échange deux à deux -Le roi du terrain	Matériel : Raquettes et balles en mousse

leurs progrès	Séance 4 Intention de la séance : Mettre les élèves en situation de jeu pour développer sa stratégie. Familiariser les élèves avec la compilation des données lors du tournoi. Connaître les règles du jeu et le fonctionnement du pointage au mini-tennis. Activités : Parties selon différents types de tournoi Observations de l'enseignant Évaluation des règles d'éthique Activation des connaissances antérieures : Rappel de la manière de compter les points. Stratégies des différents types de joueurs. Consigne : Explication du déroulement du tournoi (choix de différents types de tournoi en annexe) Les élèves qui ne jouent pas arbitrent sur les différents terrains. Retour et prise de conscience : - Revoir l'autoévaluation de l'élève, préciser les points à évaluer. - Rappeler l'évaluation de l'enseignant. - Est-ce que tu ajustes tes coups en fonction de tes adversaires ? - Que vas-tu améliorer lors de tes prochains matchs ? Séance 5 et 6 Intention : En situation de match exécution d'actions ajustées à la situation; comportement en conformité avec les règles d'éthique et détermination des améliorations souhaitables.	Matériel : Raquettes, Balles en mousse, feuilles pour le tournoi.
---------------	---	--

	Organisation : Selon la disposition et la disponibilité de votre gymnase, faire le plus de terrains possible, pour mettre les élèves en jeu. Vous avez aussi quelques types de tournois différents(en annexe). Si vous ne disposez pas de l'espace nécessaire, vous pouvez aussi fonctionner en ateliers : un atelier d'évaluation, un atelier de préparation, et deux autres ateliers où les élèves fonctionnent de façon autonome. Rappel des connaissances antérieures : - Retour sur l'évaluation. - Se déplacer vers la balle. - Se replacer au centre-arrière du terrain entre chaque coup. - Utiliser les différentes stratégies (balle courte, balle longue, coup à la volée, coup droit, coup revers, etc). Consignes : Les élèves qui ne jouent pas arbitrent sur les différents terrains. Les élèves compilent eux-mêmes les points sur la feuille du tournoi. Les élèves qui ont terminé un match et qui n'arbitrent pas complètent leur feuille d'autoévaluation. <i>À partir du 5^e cours, l'élève complète son autoévaluation.</i> Tous les éléments de cette SAÉ peuvent se faire à l'aide d'un ballon au lieu d'une raquette, autant pour les élèves HDAA que les élèves ayant des difficultés motrices. LEXIQUE : Récupérer : En sport de duel, récupérer l'objet est la manière de se rendre à l'objet et de le retourner à l'adversaire.	Matériel : Raquettes, balles en mousse, feuilles pour le tournoi et feuille d'autoévaluation de l'élève.
--	--	--

GRILLE D'ÉVALUATION DE L'ENSEIGNANT
Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques

+ RÉUSSIT	± RÉUSSIT PARFOIS	- NE RÉUSSIT PAS
--------------	----------------------	---------------------

Contrôle ta balle ! Classe : Mois :	CRITÈRES D'ÉVALUATION									
	Exécution d'actions ajustées à la situation				Comportement en conformité avec les règles d'éthique				Détermine des améliorations souhaitables	
	ÉLÉMENTS OBSERVABLES									
COMPÉTENCE 2 Interagir dans divers contextes de pratiques d'activités physiques. Type d'activité : Activité de duel									Évalue sa démarche	
	Se déplace vers le point de chute de la balle.	Attaquer l'espace libéré par son adversaire.	Se replacer au centre du terrain		Applique les règles d'éthique.	Applique les règles de sécurité.			Identifier les actions à améliorer (Récupérer la balle, attaquer l'espace et retour au centre)	
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										
21.										

Autoévaluation en mini-tennis



Nom : _____

Groupe : _____

o Je respecte le matériel et l'espace de jeu.



Souvent-
Beaucoup



Parfois-
Un peu



Jamais
Pas du tout



Difficile

o Je récupère la balle.



Souvent-
Beaucoup



Parfois-
Un peu



Jamais
Pas du tout



Difficile

o J'exploite l'espace libéré par mon adversaire.(avant, arrière, côtés)

o



Souvent-
Beaucoup



Parfois-
Un peu



Jamais
Pas du tout



Difficile

o Je reviens au centre arrière du terrain entre chaque coup.



Souvent-
Beaucoup



Parfois-
Un peu



Jamais
Pas du tout



Difficile

o Améliorations souhaitées (ce que j'ai à travailler) :

ANNEXE 1

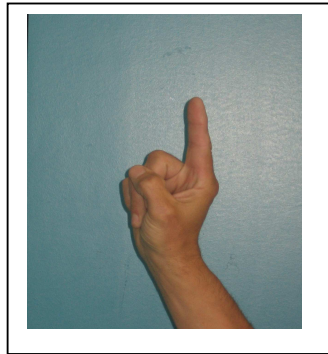
L'ÉTHIQUE AU TENNIS

- Je joue en silence.
- J'attends la fin de l'échange avant de récupérer ma balle qui se trouve dans un autre terrain.
- Je remets la balle au serveur avec ma main, à la fin d'un échange.
- Je fais le tour du filet.
- Je suis attentif et concentré quand j'agis en tant qu'arbitre.
- J'utilise les signes suivants pour l'arbitrage :

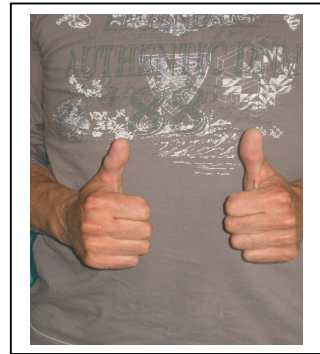
Balle à l'intérieur



Balle à l'extérieur



On reprend l'échange



À la fin du match je félicite mon adversaire par une poignée de main.

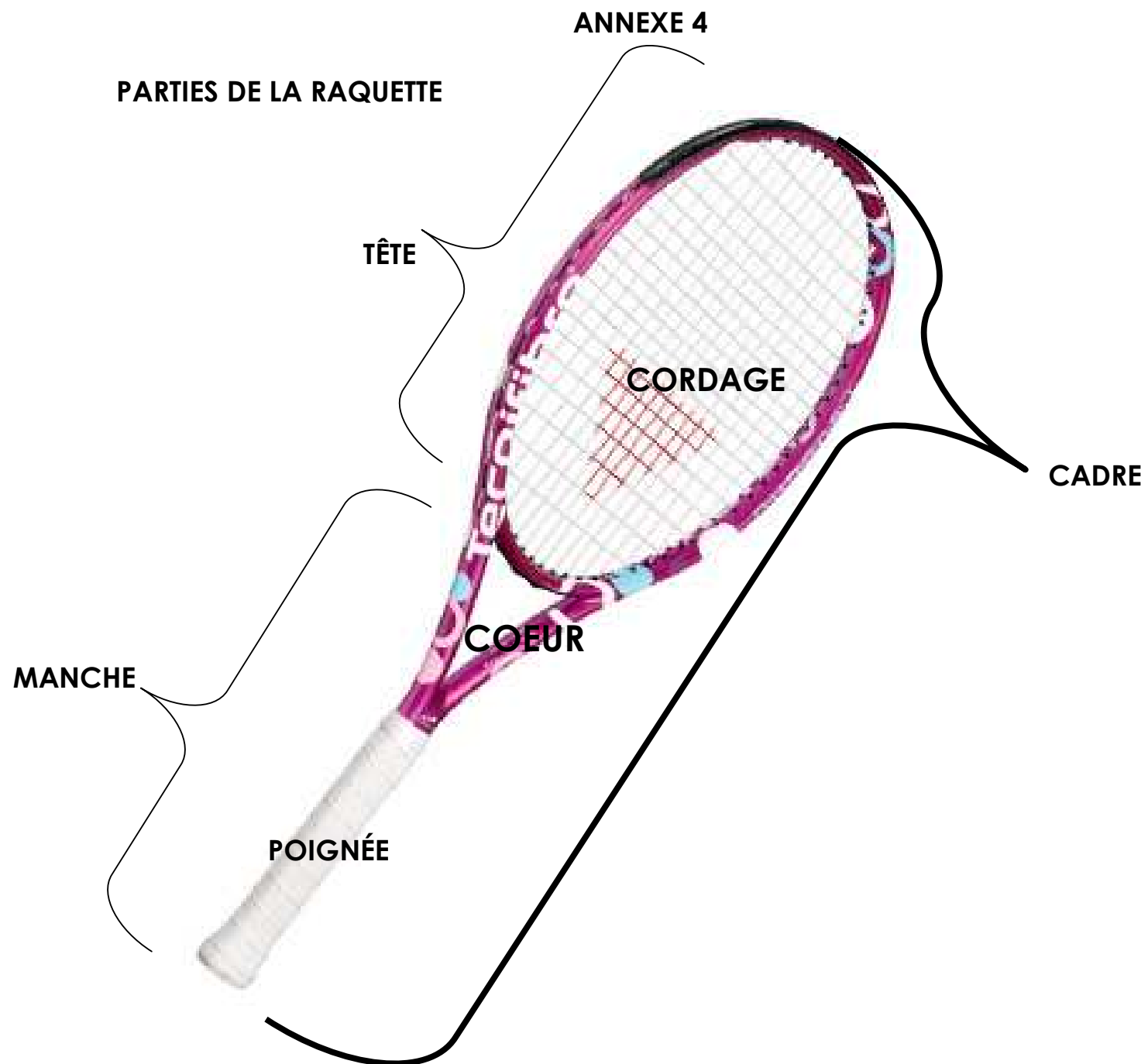
ANNEXE 2

	Règles	Ma responsabilité
1	Respect des espaces de travail. 	Je délimite mon espace de travail. Je fais attention pour ne pas le dépasser.
2	Respect des personnes et du matériel. 	Je redonne dans les mains le matériel qui arrive dans mon espace de travail. Je pose des actions sécuritaires pour éviter de me blesser ou blesser un autre élève. (ex. : lancer une balle vers un autre élève). Je suis en contrôle de ma raquette en tout temps. Je replace le matériel au bon endroit lorsque j'ai terminé. Je prends soins du matériel en tout temps.
3	Circulation paisible et propice au travail. 	Je circule calmement. Je suis attentif à ce qui se passe autour de moi.

ANNEXE 3

PRISES DE LA RAQUETTE





ANNEXE 5-A

COUP DROIT



COUP DROIT



COUP DROIT



COUP DROIT



ANNEXE 5-B

COUP REVERS



COUP REVERS



COUP REVERS



Canevas adapté de Regarde ma routine. (Danielle Bergeron et Suzanne Lanthier TPÉPAS

COUP REVERS



ANNEXE 5-C COUP VOLÉE



COUP VOLÉE



COUP VOLÉE



Annexe
Tournoi

	1	2	3	4	5	6	TOTAL
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Tournoi

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____

8 _____

9 _____

10 _____

11 _____

12 _____

13 _____

14 _____

15 _____

16 _____

I _____

II _____

III _____

IV _____

V _____

VI _____

VII _____

VIII _____

A _____

B _____

C _____

D _____

a _____

b _____

Gagnant

Tournoi

1

_____A

2

_____ a

3

4

5

III

_____ B

6

_____ IV

7

IV

8

8

Gagnant

_____ V

9

V

_____ C

10

_____ 10

VI

11

11

12

12

_____b

VII

13

13

14

14

_____ D

15

15

VIII

16

16

Tournoi échelle

1 _____	2 _____	4 _____
2 _____	4 _____	6 _____
3 _____	1 _____	2 _____
4 _____	6 _____	8 _____
5 _____	3 _____	1 _____
6 _____	8 _____	10 _____
7 _____	5 _____	3 _____
8 _____	10 _____	13 _____
9 _____	7 _____	5 _____
10 _____	13 _____	9 _____
11 _____	9 _____	7 _____
12 _____	11 _____	14 _____
13 _____	14 _____	11 _____
14 _____	12 _____	15 _____
15 _____	15 _____	12 _____

Organiser un tournoi

TYPES DE TOURNOI

tournoi échelle, tournoi pyramide, tournoi entonnoir (tournois de défi)

tournoi à la ronde, tournoi Lombard à la ronde

tournoi par simple élimination ou double élimination

combinaison de tournois

Tournois de défi

Description : Tournoi qui permet des positions vers le haut de la liste (avec des victoires) et vers le bas de la liste (avec des défaites). La position de départ n'est pas importante, mais la victoire l'est. Le gagnant est le joueur ou l'équipe qui termine en première position après une période de temps spécifiée. Cette période doit être suffisante pour donner la chance aux participants qui sont au bas de la liste de monter. Les positions dans le tournoi sont déterminées selon l'ordre d'arrivée.

Lignes directrices :

1. Les joueurs ne peuvent pas refuser un défi.
2. Les joueurs ne peuvent pas affronter les mêmes personnes deux fois d'affilée.
3. Si un joueur est absent une journée, il pourrait se retrouver au bas de la liste et être remplacé par des joueurs qui sont présents et derrière lui.

A. Échelle

Règlement : Il est permis aux joueurs d'affronter d'autres joueurs qui sont à deux positions devant eux (au maximum).

A
B
C
D
E
F
G
H
I

B. Pyramide

Les joueurs doivent affronter et vaincre le ou les joueurs de leur rangée avant de pouvoir affronter tout joueur qui se trouve dans une rangée au-dessus d'eux.

A
B C
D E F

Règlement :

- i)
- ii)
- iii)
- iv)

Tournois à la ronde

Description : Tournoi dans lequel chaque équipe a la chance d'affronter toute autre équipe. L'équipe gagnante est celle qui a accumulé le plus de points ou obtenu le pourcentage le plus élevé de victoires à la fin de l'événement. Les points sont obtenus en fonction du rapport victoires / défaites de chaque équipe participante.

A. Tournoi à la ronde

1. Déterminez le nombre de parties qui seront disputées.

Formule : n = nombre d'équipes dans le tournoi, nombre de parties = $n(n - 1)$

2. Établissez un calendrier des activités.

4 équipes

5 équipes

B. Tournoi Lombard à la ronde

Utilisez ce type de tournoi à la ronde lorsque vous disposez d'une période de temps limitée. Si vous ne pouvez pas jouer des parties complètes, faites de mini-matches. Tenez un registre de tous les points marqués

(pour et contre). L'équipe gagnante est celle ayant obtenu le meilleur rapport victoires / défaites.

1 c. 4 1 c. 3 1 c. 2

2 c. 3 4 c. 2 3 c. 4

1 c. 4 1 c. 3

2 c. 3 4 c. 2

X c. 5 X c. 4 X c. 3 X c. 2 X c. 1

1 c. 4 5 c. 3 4 c. 2 3 c. 1 2 c. 5

2 c. 3 1 c. 2 5 c. 1 4 c. 5 3 c. 4

X c. 5

1 c. 4

2 c. 3

1 2 3 4 5 +/- finish

1 X +3 +2 +1 0 +6 2

2 -3 X -1 +1 -4 -7 5

3 -2 +1 X -2 -3 -6 4

4 -1 -1 +2 X -3 -3 3

5 0 +4 +3 +3 X +10 1

fin

2

$n - 1$ = aucune équipe ne peut s'affronter elle-même

$\div 2$ = deux équipes dans chaque partie.

Tournois par élimination

Description : Tournoi qui réduit rapidement le nombre d'équipes pour en arriver à une seule équipe gagnante.

Ces tournois peuvent se dérouler très rapidement.

Lignes directrices :

1. Le tableau de progression doit être conçu avec des paires.

2. Si le nombre d'équipes est impair, un laissez-passer (un « bye ») sera donné à l'équipe la plus méritoire ou celle qui s'est le mieux classée.

3. Les quatre équipes les mieux classées seront présentées dans le tableau de progression de manière dispersée, de telle sorte qu'elles ne s'affrontent pas jusqu'aux rondes finales.

4. Tous les matchs doivent être numérotés pour faciliter l'organisation du tournoi.

A. Tournoi par élimination simple

7 équipes

1
bye
4
5
3
6
2
7