

**Proposition de progression à partir du dossier pédagogique « De la cour au court »  
(Réseau Canopé, Fédération française de tennis, Ministère de l'éducation nationale et de la jeunesse)**

Quelques réflexions d'ordre général :

- Progression : proposition d'une progression allant de la maîtrise de la raquette et du lancer, puis lecture et production de trajectoire pour arriver à un échange structuré ;
- Organisation : assouplir les organisations pour ne pas s'enfermer dans le seul système des 4 ateliers tournants (pas toujours adapté aux petits et moyens) ;  
L'efficacité des ateliers est avérée quand les enfants sont autonomes et que l'activité a déjà fait l'objet d'un apprentissage en classe entière ou demi-classe ;
- Contenu : la plupart des activités vont nécessiter des adaptations, certaines relevant plus du cycle 2.  
L'entrée dans l'activité semble plus pertinente par des jeux de motricité parmi ceux proposés, en classe entière ou demi-classe, surtout pour les petits ;

Dans la proposition de progression suivante, les enseignants sont libres de choisir le nombre de séances à programmer pour chaque activité, ainsi que la durée de la séquence.

Chaque jeu possède ses variantes ([cf dossier pédagogique](#)).

L'organisation est volontairement souple : on peut imaginer des jeux de motricité à chaque séance (avec variables + et -), à mixer ensuite avec les différents jeux proposés sous forme de fiches dans le dossier.

D'une manière générale, privilégier et adapter les situations se rapportant à la logique de l'activité : l'échange.

P  
R  
O  
G  
R  
E  
S  
S  
I  
O  
N



Observations	Objectifs	Contenu	Organisation/niveaux de classe
Entrée dans l'activité	Découverte	Jeux de motricité au choix (fiche 8), sauf le jeu des héros (ou pour les plus à l'aise)	Classe ou demi-classe, ateliers éventuels pour des GS ou enfants plus à l'aise si activité comprise
Apprentissage (activités abordables)	Réagir rapidement à un envoi de balle Maîtriser la raquette	Jeu du crocodile (fiche 2)	Organisations à adapter en fonction des âges (classe entière ou demi-classe, puis 2, 3 ou 4 ateliers suivant l'autonomie acquise dans les différents apprentissages)
	Se déplacer et contrôler la balle au sol Maîtriser la raquette	Jeu du but (fiche 4)	
	Découvrir la frappe Maintenir son équilibre en mouvement	Jeu au mur individuel (fiche 7)	
	Frapper la balle au-dessus de la tête Différencier frappe de côté et frappe haute	Jeux de service : les chats et les souris (fiche 5)	
Apprentissage plus poussé (activités plus compliquées sur le plan moteur)	Enchaîner une course, un arrêt, un lancer Frapper au-dessus de sa tête	Jeux de service : la course du service (fiche 6)	Nécessite des adaptations, surtout pour les plus petits et les enfants plus en difficulté
	Renvoyer la balle à son camarade Maîtriser la balle en mouvement	Jeu du professeur (fiche 3)	Nécessite un apprentissage en classe ou demi-classe avant d'être proposé en ateliers
Pourrait être l'objectif du cycle d'apprentissage, avec comme compétence visée « réaliser un échange »	Aller vers le contrôle de la frappe pour faciliter le renvoi et réaliser un échange	Jeu des plus petites passes du monde (fiche 1)	Avec des adaptations en fonction des niveaux de classe (ex : en faisant rouler chez les petits)