

2018/2019

A la découverte du tennis de table

Module d'initiation à l'école
élémentaire



Table des matières

HISTORIQUE	2
LIEN AVEC LES PROGRAMMES	3
LES DIFFICULTÉS INHÉRENTES À L'ACTIVITÉ	4
Spécificités des jeux de raquettes	4
Présentation du matériel.....	6
Prise de raquette	7
Les règles et l'arbitrage.....	8
ORGANISATION DU MODULE	10
Proposition de mise en œuvre en 4 temps.....	10
Proposition de déroulement du module : progression sur 10 séances.....	11
Le parcours d'un seul coup d'oeil	12
L'ÉCHAUFFEMENT EN EPS ET EN TENNIS DE TABLE	13
Un échauffement spécifique à l'activité (avec raquette et balle)	13
Un échauffement permettant la mise en action mais aussi la concentration.....	13
Un échauffement routinier.....	13
SITUATIONS POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ	14
1,2,3 Soleil	14
Le chef d'orchestre	14
Le déménageur	14
Les balles brûlantes	15
Le parcours zig-zag	15
Le jeu des cibles	15
SITUATIONS DE RÉFÉRENCE ET D'ÉVALUATION	16
Le record d'échanges	16
Le record de points	16
SITUATIONS D'APPRENTISSAGE	17
Maîtriser l'impact : JONGLAGES (fil rouge).....	17
Des ateliers ludiques pour tout réinvestir	20
Le Ping parcours	20
Le Ping géant	20
Ping match	21
Ping manège	21
Apprendre les différents coups	22
Ping Golf	22
Ping précision	22
Ping relance	22



Le tennis de table trouve ses origines dans l'Angleterre de la fin du XIX^{ème} siècle. L'histoire la plus répandue sur la création du tennis de table est qu'au cours d'un dîner, des notables de la société victorienne discutant de tennis ont voulu montrer quelques schémas de jeu sur la table. Ils se sont alors servis d'un bouchon de champagne en guise de balle, des boîtes de cigare pour les raquettes et des livres pour le filet.

Sa popularité croissante incite des fabricants de jeux à vendre des équipements. En 1890, l'Anglais David Foster introduit le premier jeu de tennis sur une table, suivi par Jacques Gossima en 1891. Les premiers championnats nationaux sont organisés en Hongrie en 1897. D'après d'autres sources, ce serait l'Anglais John Jaques qui en 1901 invente le Ping Pong, ce qui conduit son entreprise familiale à produire des équipements. Ce nouveau jeu est appelé à l'époque Gossima.

En 1901, James Gibb, un Anglais passionné par ce jeu, rapporte d'un voyage aux États-Unis une balle en celluloïd, plus légère que les balles en caoutchouc utilisées précédemment. En 1902, E.C. Gould, autre Britannique, introduit pour la première fois des raquettes recouvertes de caoutchouc et de picots caoutchoutés.

Avec la popularité grandissante du tennis de table, de nombreux tournois sont organisés. Les premiers matchs publics se disputent au Queen's Hall de Londres et un championnat du monde officiel a lieu en 1902, la même année que la création de l'English Table Tennis, la fédération britannique de tennis de table. La discipline connaît à ce moment une montée de sa popularité en Allemagne, les premiers Championnats d'Europe ont lieu en 1907. Mais les activités sportives passent au second plan durant la Première Guerre mondiale.



Le terme « ping-pong », bien que banni de la terminologie officielle, est resté très populaire et les joueurs sont toujours appelés des pongistes. Plusieurs hypothèses sont énoncées au sujet de l'origine du terme ping-pong. Néanmoins, l'explication la plus probable de ce mot composé serait une onomatopée dérivée du son de la balle apparue en 1884 en Extrême-Orient, de « ping », bruit du choc de la balle contre la raquette, et « pong », bruit du rebond sur la table.

Champ d'apprentissage :
« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »

Jeux traditionnels, jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs, jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes.

Attendus de fin de cycle

En situation aménagée ou à effectif réduit,

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées pendant le cycle

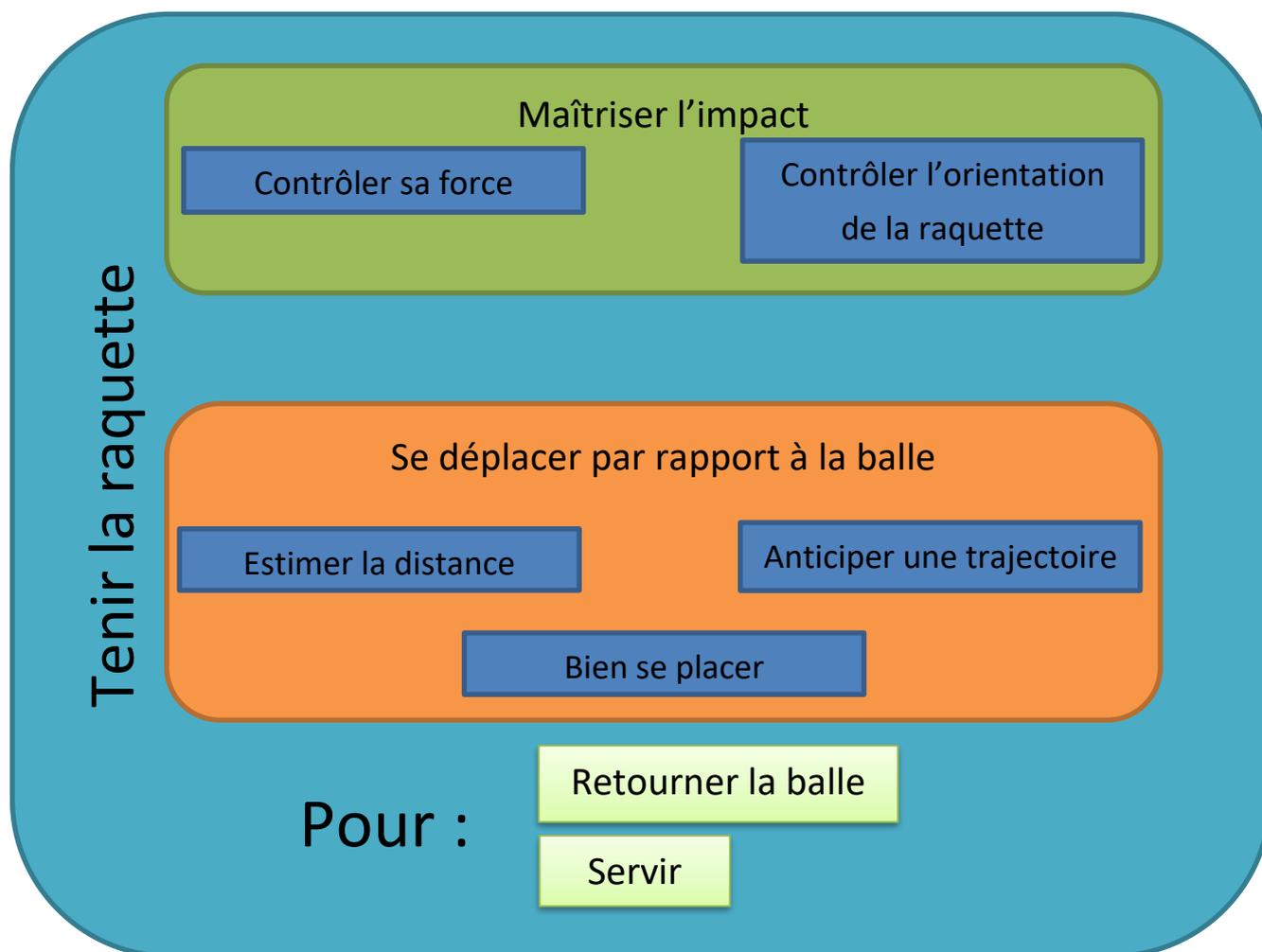
Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.

- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.

- Se reconnaître attaquant / défenseur.
- Coopérer pour attaquer et défendre.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
- S'informer pour agir.

Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

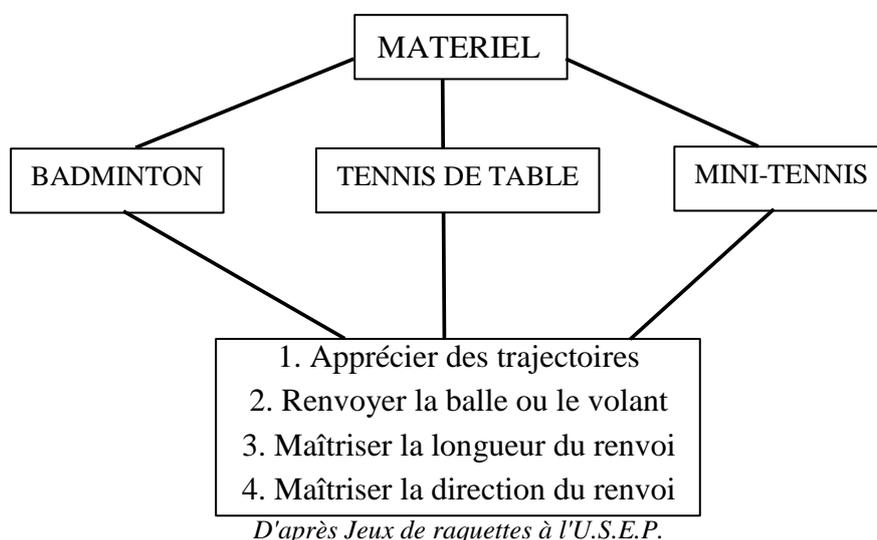


Spécificités des jeux de raquettes

I. Les objectifs :

En dehors de tous les objectifs généraux de l'E.P.S., les activités de balles et raquettes abordent plus spécifiquement les notions suivantes :

- **La perception de l'espace** : limites de terrain, de zones de jeu à l'intérieur d'un terrain, ...
- **La perception du temps** : temps disponible pour préparer le renvoi de la balle.
- **La perception espace/temps** : appréciation de la trajectoire et de la vitesse de la balle ou du volant, ajustement de sa conduite en variant vitesse et direction.
- **La construction du schéma corporel** : placements segmentaires importants pour la réussite du coup, dissociation segmentaire entre membres inférieurs (pour se déplacer) et membres supérieurs (pour tenir la raquette), dissociation segmentaire entre les 2 membres supérieurs (un tient la raquette, l'autre lance la balle au service).
- **Le renforcement de la latéralisation** : main droite / main gauche, mais aussi coup droit / revers.
- **La coordination visuo-motrice** : frapper la balle juste avant ou juste après un rebond, sur place ou en déplacement, coordonner son placement/déplacement par rapport à la trajectoire/vitesse/placement de la balle.
- **La dextérité, l'agilité.**



On pourra déterminer des objectifs spécifiques plus précis pour construire une séance.

Par exemple :

- Adopter une bonne tenue de raquette.
- Bien se placer pour renvoyer la balle au mieux, bien regarder la balle pendant l'exécution du coup.
- Doser la force d'un coup : balle amortie ou puissante.
- Choisir la bonne inclinaison de raquette.
- Communiquer à la balle une rotation avant, arrière ou même latérale (au tennis de table surtout).

II. Les difficultés rencontrées par le débutant dans les jeux de balles et raquettes :

- **Une incertitude maximale** : (contrairement aux activités se déroulant en environnement stable, comme l'athlétisme par ex.). L'incertitude est liée à la présence d'un adversaire.

→ Incertitude événementielle : quel type de balle vais-je affronter ? (rapide, lente, avec ou sans effet, ...)

→ Incertitude spatiale : où la balle va-t-elle arriver ? (courte, longue, haute, basse, gauche, droite)

→ Incertitude temporelle : combien de temps vais-je avoir pour me placer ? à quel moment vais-je devoir affronter une attaque ou un amorti ?

- **Un degré d'urgence très souvent maximal** : Le joueur a très peu de temps pour s'organiser et jouer son coup, sauf au service. En comparaison, le golf ou le saut en hauteur ont, par contre, un degré d'urgence très faible.

- **La nécessité d'un traitement de l'information très important** : il faut évaluer la vitesse, la direction et l'effet de la balle ou du volant afin d'en déterminer la trajectoire à venir. Derrière ces analyses se cachent des lois physiques complexes : gravité, forces avec action/réaction, vitesses linéaires et circulaires (effet), balistique ...

- **Un adversaire mobile** devant une cible fixe (table, demi-terrain,...) et **un filet**, obstacle aux coups imparfaits.

- **Des unités de référence très petites** (surtout pour le tennis de table) : réaction au 1/10e de seconde, projectile petit et pesant quelques grammes seulement, cible restreinte, ...

Toutes ces difficultés imposent une démarche qui permet aux enfants de réussir. La démarche à privilégier doit donc proposer des tâches dans lesquelles les incertitudes sont très réduites au départ, puis réintroduites progressivement. Mettre l'enfant directement face à la tâche d'incertitude maximale (tennis de table, badminton ou tennis tels qu'ils se pratiquent) risque de le dégoûter de l'activité.



Comité Meuse

PRESENTATION DU MATERIEL

2 KITS PEUVENT ETRE MIS A DISPOSITION PAR LE COMITE MEUSE DE TENNIS DE TABLE

Accompagnés d'une convention de prêt de matériel à signer

KIT SPECIFIQUE TT



Raquettes d'initiation

Nombre : 30



Balles officielles

Nombre : 60



Balles ping fun

Nombre : 40



Filets Roll-net

Nombre : 6



**Balles « ping »
mousse**

Nombre : 12



**Balles « tennis »
mousse**

Nombre : 4



**Sachet de ballons
gonflables**

Nombre : 1

KIT GENERAL PETIT MATERIEL



**Grands plots
à trous**

Nombre : 4



**Plots moyens
à trous**

Nombre : 4



Mini-plots

Nombre : 6



Pack fléchage

Nombre : 1



Coupelles sur pied

Nombre : 40



Barres

Nombre : 4



Cerceaux plats

Nombre : 9



Chronomètre

Nombre : 1



**Gobelets
plastique**

Nombre : 30



Cordes

Nombre : 6

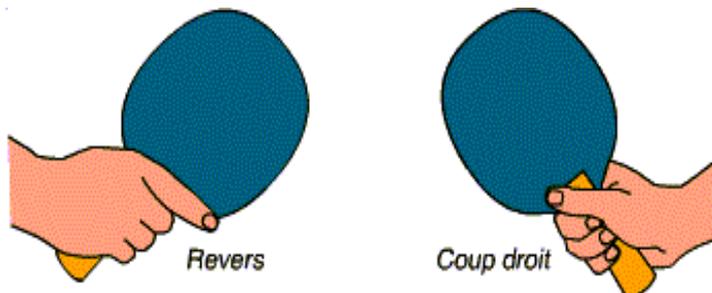
PRISE DE RAQUETTE

Dans le cadre du module TT à l'école, nous utiliserons la prise

« **orthodoxe** » ou « **européenne** »

Elle consiste à pincer la palette entre le pouce et l'index, les 3 autres doigts se repliant sur le manche, le côté Coup Droit (CD) sera celui du pouce et le côté Revers (RV), celui de l'index.

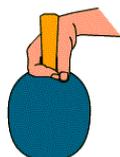
- ❑ La couleur du revêtement n'a pas d'importance pour déterminer le CD et le RV.



Alexandre Robinot, champion de France 2018, est droitier et joue en prise orthodoxe.



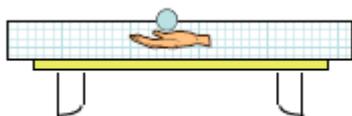
A titre d'information, il existe d'autres types de prise, l'une des plus connue étant la prise « **porte-plume** », que nous n'utiliserons pas dans ce module. Elle consiste à crocheter le manche avec le pouce et l'index, qui se posent du même côté de la raquette, les 3 autres doigts se tendant sur l'autre face.



Un seul côté de la raquette permet de jouer tous les coups

Les règles et l'arbitrage

Le service



→ **Définition:** C'est le geste qui permet de mettre la balle en jeu au début d'un échange.

Le joueur qui exécute le service s'appelle SERVEUR, celui qui reçoit le service s'appelle RELANCEUR.

→ **Sa réalisation :**

La balle est posée dans la paume de la main ouverte, elle doit être visible par l'adversaire et l'arbitre.

Puis elle est lancée (légèrement à la verticale) avant d'être frappée avec la raquette.

La balle doit alors rebondir une fois dans la partie de table devant soi (avant le filet) et au moins une fois de l'autre côté du filet.

- Si la balle touche le filet, on arrête la balle et on dit « **let** » : le service est à remettre, on effectue un nouveau service.

Au service, on peut faire autant de « **let** » que l'on veut, il n'y a pas de maxima.



Même avec un « let », la balle doit rebondir sur la partie de table de l'adversaire, sinon le service est faux et le point est attribué à l'adversaire.

- Si la balle touche un bord ou une « arrête » de table, le jeu continue.

→ Le serveur change tous les 2 points.



Lorsque le score atteint 10-10 alors le changement de service s'effectue à chaque point.

Déroulement des matchs

→ Un match se déroule en 3 sets gagnants de 11 points.

→ En début de match, l'arbitre ou à défaut les joueurs, effectuent le tirage au sort soit avec une pièce ou un jeton bicolore, soit en cachant la balle sous la table dans l'une des 2 mains d'un joueur.

Ce tirage permet de déterminer lequel des joueurs commencera à servir et le camp de jeu choisi.

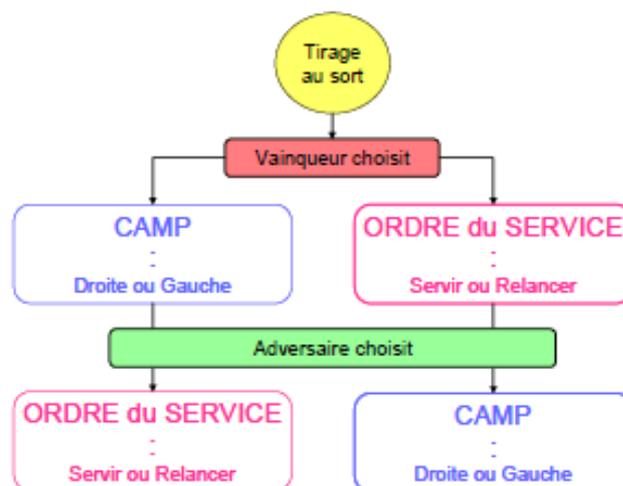
En début de set, le service se fera toujours du même côté.

→ Lorsque le score d'un set atteint 10-10, le gain du set ne se termine que lorsqu'il y a 2 points d'écart entre les joueurs (avec changement de service à chaque point).

→ Dès qu'un joueur a marqué 11 points (avec au moins 2 points d'écart), il remporte le set.

→ A la fin d'un set, les joueurs peuvent s'arrêter pendant une minute maximum mais sans quitter l'aire de jeu.

A la reprise du jeu, les joueurs changent de côté de table.





→ L'échange commence après un service et se finit par :

- soit une balle dans le filet
- soit une balle en dehors de la table

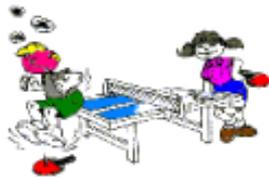
} Attribution d'un point

- soit une « balle à remettre » lorsqu'un autre joueur ou une autre balle pénètre dans l'aire de jeu.

- On attribue un point quand :
- le service n'est pas correct
 - le renvoi n'est pas effectué
 - la balle ne touche pas la partie adverse
 - la balle fait 2 rebonds sur sa partie de table ou celle de son adverse avant d'être renvoyée
 - la balle est renvoyée avant de toucher la table (de volée)
 - le joueur s'appuie sur la table avec sa main libre
 - le joueur frappe la balle 2 fois consécutivement

Le comportement des joueurs : le FAIR-PLAY

Les joueurs doivent avoir un comportement correct vis-à-vis des adversaires, des officiels et du public.



L'arbitre pourra sanctionner :

- les dégâts volontaires à l'équipement (briser la balle, frapper la table, etc...)
- des cris excessifs ou des propos inconvenants ou vulgaires
- des lancers de raquette.

Arbitrage :

- En début de match, c'est l'arbitre qui effectue le TIRAGE AU SORT afin de déterminer le camp et le serveur.

Il est important de noter de quel côté s'effectue le service et le 1^{er} serveur, car à chaque nouveau set, le service commencera toujours du même côté (et ce pendant toute la durée du match).



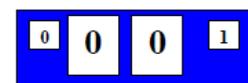
- L'arbitre se place AU NIVEAU DU FILET.

- Il annonce toujours en premier le nombre de points du SERVEUR suivi du nombre de point du RELANCEUR.



- Au changement de service, l'arbitre, en plus de l'annonce du score, désigne de la main le nouveau serveur.

- Dès qu'un joueur remporte un set, ceci est notifié sur le marqueur par les numéros situés de chaque côté des chiffres de points.



- C'est l'arbitre qui détermine si une balle est à remettre :
- lors d'un let (avec une balle qui touche le haut du filet au service)
 - lorsqu'il y a « deux balles ».

ORGANISATION DU MODULE

Proposition de mise en œuvre en 4 temps

1. Situations pour entrer dans l'activité 2 séances

- Présenter et lancer l'activité, donner envie.
- Apprécier le niveau d'habileté des élèves.
- Identifier les manques, les difficultés, les réussites.

Ces situations peuvent également être réinvesties à l'échauffement au début de chaque séance d'apprentissage.

2. Situation de référence 1 séance au début du module 1 séance en fin de module

- Poser les problèmes fondamentaux de l'activité.
- Décider des apprentissages à mener, des progrès à rechercher et à réaliser.
- Donner du sens aux apprentissages ultérieurs.

Cette situation de référence, à mettre en place en début de module (évaluation diagnostique), sera à nouveau proposée (sensiblement sous la même forme) en fin de module (avant la rencontre finalisant les apprentissages) pour apprécier les progrès et mesurer l'écart entre le niveau atteint par les enfants au début et celui observé après les apprentissages (les élèves pouvant à chaque fois que cela est possible être eux-mêmes acteurs de cette mesure).

Elle pourra également être proposée en cours de module pour éventuellement réajuster si nécessaire les apprentissages par rapport au niveau d'habileté atteint par les élèves (réussites, difficultés).

3. Situations d'apprentissage 7 séances

Proposer des situations organisées par objectifs, par ateliers pour progresser, apprendre et s'exercer :

- Se déplacer et se placer pour se mettre en situation de frappe.
- Frapper la balle en dosant de plus en plus précisément sa force et sa direction.
- Servir.
- Arbitrer.
- Observer les réponses motrices pour réguler, modifier, simplifier ou complexifier les situations en jouant sur les variables à mettre en œuvre.

Rencontre finalisant le module

Situation d'entrée dans l'activité / échauffement

10 minutes

Situation d'apprentissage (ateliers et situations de jeu)

40 minutes

Retour au calme

5 minutes

Proposition de déroulement du module : progression sur 10 séances

Séance 1 : Entrer dans l'activité

Découverte du matériel et prise en main de la raquette.

Situations : 1, 2, 3 Soleil – La statue – Les déménageurs – Jonglage seul (1).

Séance 2 : Entrer dans l'activité

Revoir la prise en main de la raquette.

Situations : Les balles brûlantes – Le chef d'orchestre – Le parcours zig-zag – Le jeu des cibles – Jonglage seul (2).

Séance 3 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité.

- **Situations de référence** : *Record d'échanges et Fil rouge jonglage.*

Séance 4 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité.

- Situations d'apprentissage sous la forme de 4 ateliers tournants : *Jonglages ; Ping parcours ; Ping golf ; Ping match.*

- Retour au calme.

Séance 5 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité.

- Situations d'apprentissage sous la forme de 4 ateliers tournants : *Jonglages ; Ping parcours ; Ping golf ou ping précision ; Ping match.*

- **Fil rouge** puis retour au calme.

Séance 6 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité.

- Situations d'apprentissage sous la forme de 4 ateliers tournants : *Jonglages ; Ping géant ; Ping précision ; Ping match.*

- Retour au calme.

Séance 7 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité.

- Situations d'apprentissage sous la forme de 4 ateliers tournants : *Jonglages ; Ping géant ; Ping relance ; Ping manège.*

- **Fil rouge** puis retour au calme.

Séance 8 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité.

- Situations d'apprentissage sous la forme de 4 ateliers tournants : *Jonglages ; Ping géant ; Ping relance ; Ping match.*

- Retour au calme.

Séance 9 :

- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité.

- Situations d'apprentissage sous la forme de 4 ateliers tournants : *Jonglages ; Ping géant ; Ping relance ; Ping manège.*

- **Fil rouge** puis retour au calme.

Séance 10 :

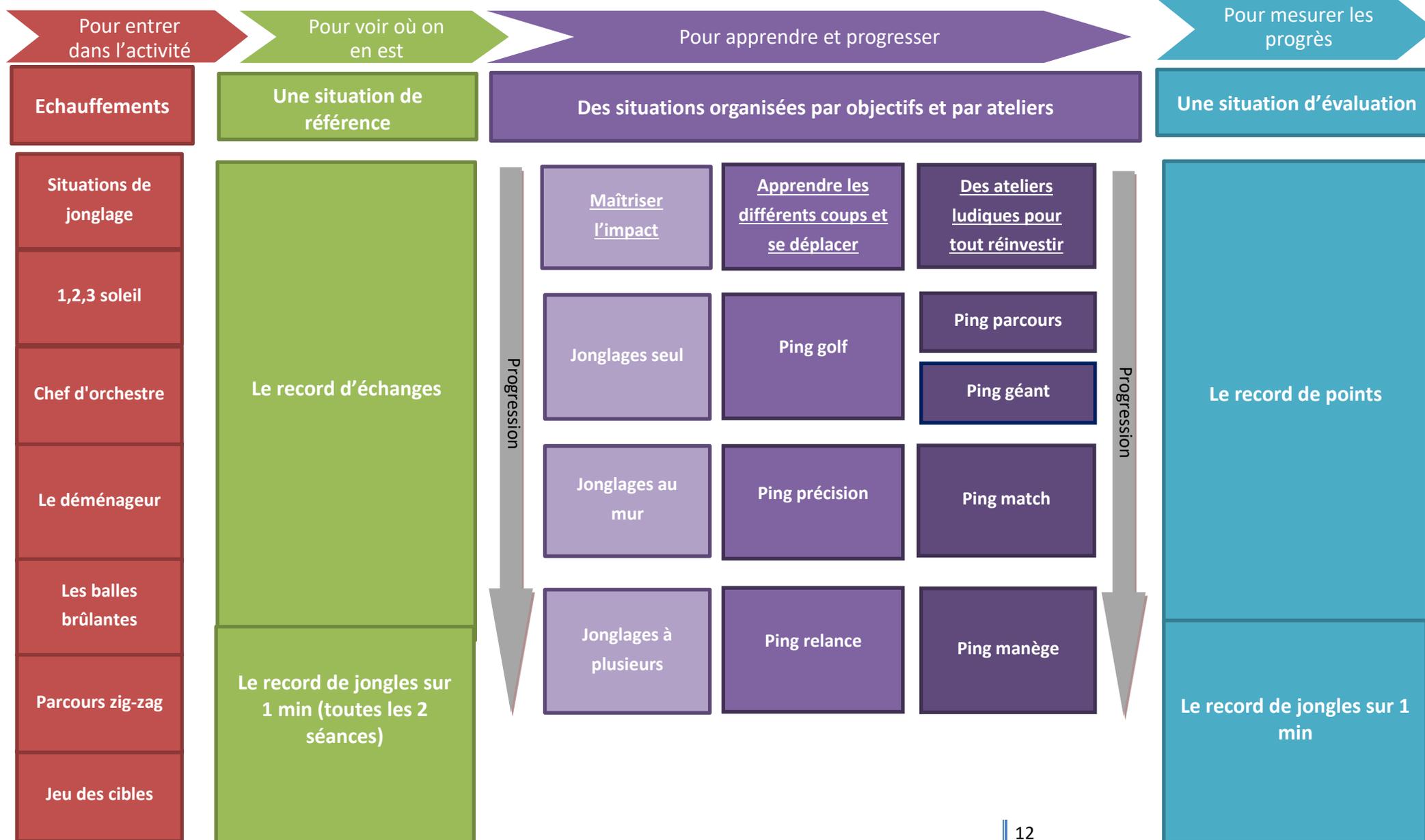
- Echauffement : reprise d'une situation pour entrer dans l'activité.

- **Situations de référence** : *Record d'échanges et Fil rouge jonglage.*

- Retour au calme.

Pour toutes les situations d'opposition, lorsque le jeu ou le match est terminé, les joueurs se félicitent et se serrent la main (respect des autres).

Le parcours d'un seul coup d'œil



L'ÉCHAUFFEMENT EN EPS ET EN TENNIS DE TABLE

Un échauffement spécifique à l'activité (avec raquette et balle)

L'échauffement est une chose importante en EPS. Etant donné le peu de temps de pratique dans la semaine, il est pertinent de proposer un échauffement spécifique à l'activité afin de rentrer rapidement dans les apprentissages.

Ainsi il ne s'agira pas forcément de courir, échauffer les poignets... Mais de s'échauffer directement avec la raquette en main (afin d'intérioriser la prise de raquette). Il est également intéressant d'utiliser directement des balles afin que les élèves puissent s'y habituer dès le début de la séance.

Un échauffement permettant la mise en action mais aussi la concentration

L'échauffement doit permettre au corps de se mettre progressivement en mouvement mais il doit également permettre aux élèves et donc au groupe classe de rentrer rapidement dans l'activité. Le tennis de table étant une activité de concentration, il va falloir proposer des situations où on fait appel à la concentration ; pour cela il faut faire un échauffement dans le silence et faire appel à la mémorisation.

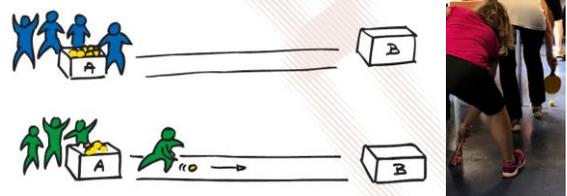
Un échauffement routinier

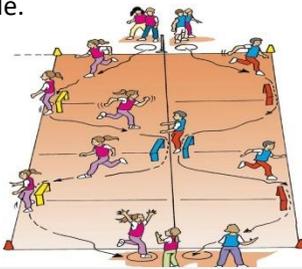
Afin de gagner du temps et de permettre aux élèves de suivre leur progrès, il est intéressant de proposer un échauffement routinier, c'est-à-dire qu'il se ressemble de séance en séance. Ceci est un gain de temps. De plus cela permet à l'enseignant de préparer le matériel pour la suite de la séance et même aux élèves d'être acteurs de leur échauffement...

SITUATIONS POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ

Lien vers le plan du module

Lien vers le sommaire

	1,2,3 Soleil	Le chef d'orchestre	Le déménageur
Situation	<p>OBJECTIF : Maintenir la balle en équilibre sur la raquette.</p> 	<p>OBJECTIF : Maintenir la balle en équilibre sur la raquette lors de déplacements variés.</p> 	<p>OBJECTIF : Faire rouler la balle au sol en gardant une trajectoire droite.</p> 
Dispositif	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 raquette et 1 balle par enfant. 	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aire de jeu de 20 x 20 m. ou deux salles voisines. - 1 balle + 1 raquette par participant. - 1 meneur de jeu. 	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 équipes. - 4 couloirs délimités. - 8 caisses. - une raquette par équipe et des balles.
Consignes	<p>BUT : S'approcher et être le premier à toucher le mur, raquette en main et balle en équilibre sur celle-ci.</p> <p>Le joueur face au mur tape trois fois le mur en comptant "un, deux, trois" et lorsqu'il dit "soleil" il se retourne.</p> <p>Durant le temps où la sentinelle ne regarde pas, les autres joueurs doivent s'approcher du mur. Lorsque la sentinelle se retourne tout le monde doit être immobile sans faire tomber la balle à terre.</p> <p>Si la sentinelle voit un des joueurs avancer ou bouger, ou si la balle tombe, il le renvoie à la ligne de départ.</p>	<p>BUT : Se déplacer en marchant la balle en équilibre sur la raquette.</p> <p>Au signal du meneur, les joueurs se déplacent en marchant. Si la balle tombe, on la récupère puis on reprend.</p> <p>Au signal du meneur, les joueurs doivent s'arrêter sans faire tomber la balle et en restant immobile.</p>	<p>BUT : Transporter le plus rapidement possible les balles de la caisse A à la caisse B en les faisant rouler avec la raquette sans sortir du couloir.</p> <p>Au signal, un joueur de chaque équipe prend une balle dans la caisse A et la transporte jusqu'à la caisse B. Il revient passer la raquette au joueur suivant et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur.</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Remplir la caisse avant l'équipe adverse.</p>
Variables	<p>Utiliser la raquette en position RV.</p> <p>Introduire des obstacles.</p>	<p>Se déplacer de différentes façons : en marchant, en courant, en pas chassés...</p> <p>Se déplacer en jonglant.</p> <p>Utiliser la raquette en position RV.</p>	<p>Porter la balle sur la raquette, sans la faire tomber.</p> <p>En marchant. En courant. En jonglant.</p> <p>Introduire des obstacles.</p> <p>Utiliser la raquette en position RV.</p>

	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 dans chaque camp. - Une raquette par joueur. - 2 équipes - 2 camps séparés par un obstacle : filet, corde, banc. 	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 raquettes par équipes. - 1 lot de balles. - 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 pour deux. - Des balles. - Des cerceaux matérialisant les 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><u>Critère de réussite :</u> 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 la raquette et la déposer dans le cerceau en fin de parcours.</p> <p>Passer le relais à son coéquipier.</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Être la 1^{ère} 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 : lancer libre, mais l'impact balle raquette ne doit pas dépasser la hauteur de l'épaule.</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Le nombre de cibles touchées.</p>
Variables	<p>Taille du terrain, hauteur du filet, nombre de joueurs, nombre de balles.</p> <p>Imposer CD ou RV.</p>	<p>Formes de course : pas chassés, en arrière, en alternance.</p> <p>Distance à parcourir.</p> <p>Obstacles à franchir.</p> <p>En jonglant.</p>	<p>Hauteur, distance et taille de la cible.</p> <p>Balles de diamètres et de matières différentes.</p> <p>Avec ou sans rebond avant de frapper la balle.</p> <p>Imposer CD ou RV.</p>

SITUATION DE RÉFÉRENCE

SITUATION D'ÉVALUATION

	SITUATION DE RÉFÉRENCE	SITUATION D'ÉVALUATION
	Le record d'échanges	Le record de points
Situation	<p>OBJECTIF : Travailler en coopération pour réaliser le plus grand nombre d'échanges sans chercher à mettre le partenaire en difficulté</p> 	<p>OBJECTIF : Savoir frapper dans la balle en contrôlant sa direction et en dosant le contact balle/ raquette afin de viser des cibles</p> 
Dispositif	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une table - 2 raquettes et 1 balle officielle pour 3 joueurs - 2 joueurs et un arbitre. 	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une table - 1 raquette et 10 balles officielles - Des cibles variées (pots, bandes caoutchouc, feuilles de couleur ...) - 2 récipients pour stocker et ramasser les balles - 1 joueur, 1 ramasseur et 1 arbitre.
Consignes	<p>BUT : Réaliser le plus d'échanges possibles en un temps donné (2 minutes par exemple). Compter toujours de la même façon: un échange est comptabilisé à chaque fois que le même joueur frappe la balle.</p>	<p>BUT : Après avoir laissé la balle rebondir une fois de son côté de la table, frapper la balle pour atteindre directement les cibles sur l'autre côté de la table -Sur 10 essais, réussir à atteindre les cibles le plus de fois possible afin de réaliser le meilleur score.</p>
Variables	<p>Pas de variable afin que la situation reste identique si l'on veut mesurer les progrès. Il est néanmoins possible de décliner cette situation en record d'échanges uniquement en CD/CD ou en RV/RV et/ou en limitant les rebonds de balles à certaines parties de tables pour les joueurs les plus habiles.</p>	<p>Pas de variable afin que la situation reste identique si l'on veut mesurer les progrès. Un schéma ou une photo peuvent aider à ce que la situation initiale de référence soit identique à la situation d'évaluation finale. Possibilité d'accorder un nombre de points différents en fonction des cibles et/ou d'ajouter un bonus de points si toutes les cibles sont atteintes.</p>

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Maîtriser l'impact : JONGLAGES (fil rouge)

	Atelier jonglage	Fil rouge jonglage
Situation	<p>OBJECTIF : Jongler avec une raquette et une balle</p> 	<p>OBJECTIF : Toutes les 2 séances, l'élève évalue ses progrès.</p> 
Dispositif	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des balles de différentes sortes. - Une raquette par élève. - Un espace plus ou moins restreint (donc plus ou moins contraignant) avec un sol permettant un rebond homogène. - Eventuellement un mur. 	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une balle "officielle" et une raquette par élève. - Un espace suffisant pour autoriser les petits déplacements des élèves lors du jonglage. <p>Possibilité de mettre en place cette situation en groupe collectif de façon ritualisée en début ou en fin de séance (ou bien les deux).</p>
Consignes	<p>BUT: Réaliser le plus grands nombres de rebonds sur sa raquette, seul ou à plusieurs, en position CD, RV ou en alternant CD et RV selon les variables proposées (cf tableau ci-après)</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Atteindre 5 puis 10 rebonds sans "perdre" la balle</p>	<p>BUT : Pendant 1 minute, faire rebondir la balle le plus de fois possible sur sa raquette en CD, en RV et en alternant CD/RV sans la faire tomber au sol.</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Le nombre de rebond atteint et son augmentation au fil des séances (noter le meilleur score obtenu dans la fiche suivi des progrès de l'élève).</p>
Variables	<p>Les variables sont très nombreuses et font l'objet d'une présentation pour un apprentissage progressif ci-dessous.</p>	<p>Aucune afin que cette situation serve d'évaluation formative. Il est toutefois envisageable de permettre un rebond au sol pour les élèves qui ne progresseraient que très difficilement.</p>

ATELIERS DE JONGLAGES



Séances 1, 2, 3, 4	<u>Jonglages seul</u>	Avec rebond au sol	CD	Progressivité	↓	<u>Variable 1 : la balle</u>	<u>Variables 2 : espace et force</u>
			RV				
			CD/RV				
		Sans rebond au sol	CD				
			RV				
			CD/RV				
Séances 5, 6, 7	<u>Jonglages au mur</u>	Avec rebond au sol	CD				
			RV				
			CD/RV				
		Sans rebond au sol	CD				
			RV				
			CD/RV				
Séances 7, 8, 9	<u>Jonglages à plusieurs</u>	Avec rebond au sol	CD				
			RV				
			CD/RV				
		Sans rebond au sol	CD				
			RV				
			CD/RV				

Exemple pour la séance 1: Jongler seul en autorisant un rebond au sol avec une grosse balle mousse en coup droit, puis en revers, puis en alternant. Puis proposer la même situation mais sans rebond au sol. Recommencer avec une balle plus petite.



Je progresse en tennis de table :

Fiche jonglage



<u>Prénom :</u>		1^{er} TEST	2^{ème} TEST	3^{ème} TEST	4^{ème} TEST	5^{ème} TEST	6^{ème} TEST	7^{ème} TEST
<u>FIL ROUGE:</u> En 1 minute, combien de fois est-ce que je réussis à faire rebondir la balle sur la raquette sans la faire tomber ?	Coup droit (CD)							
	Revers (RV)							
	Alternance CD/RV							

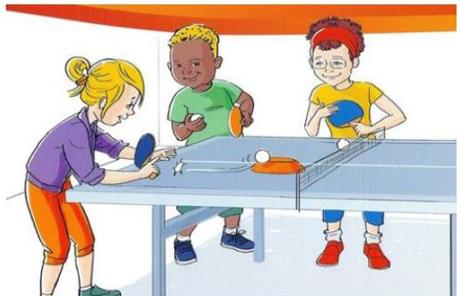
SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Des ateliers ludiques pour tout réinvestir

	Le Ping parcours	Le Ping géant
Situation	<p>OBJECTIF : ne pas faire tomber la balle, tout en effectuant le parcours. Maîtriser ses déplacements et son geste.</p> 	<p>OBJECTIF : Jouer sur un terrain géant, au sol.</p> 
Dispositif	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plots. - Cerceaux. - Barres verticales / obstacles. - Balles de toutes sortes. 	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une réserve de balles différentes (tennis et ping mousse, officielle...). - Terrain matérialisé et séparé par un obstacle (filet, élastique, banc, ...) de 50 cm de hauteur minimum. - Attention, il est nécessaire de disposer d'un sol qui rebondit bien.
Consignes	<p>BUT : Conserver tous ses points. Au départ du parcours, tous les élèves ont 10 points. Ils perdent un point quand la balle tombe une fois. Le parcours reprend à l'endroit où la balle est tombée.</p>	<p>BUT : Réaliser des échanges en maîtrisant l'impact balle raquette et son positionnement. <u>Critère de réussite :</u> Réussir à réaliser un nombre d'échanges donné (4, 5, 6, 10 ...) de plus en plus grand.</p>
Variables	<p>Les différentes balles. Balle posée sur la raquette tenue en position revers. En jonglant (CD ou RV). En utilisant main droite ou main gauche.</p>	<p>Les différentes balles. Introduire une mise en jeu avec un service officiel. Echanger uniquement en CD ou en RV. Réaliser des petits matchs en "montées/descentes".</p>

	Ping match	Ping manège
Situation	<p>OBJECTIF : Jouer un mini match de tennis de table. Réinvestir les apprentissages dans une situation ludique. Développer des stratégies dans une situation d'opposition (placer la balle en fonction du placement et des points forts et faibles de son adversaire par exemple). + Arbitrer en faisant respecter les règles apprises.</p> 	<p>OBJECTIF : Se déplacer en tournant autour de la table pour renvoyer la balle en coup droit, en revers, ou en alternance CD/RV. Réinvestir les apprentissages dans une situation ludique en coopération ou en opposition.</p> 
Dispositif	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une table deux raquettes et une balle ping officielle pour 3 joueurs. - 2 joueurs et un arbitre. - Echanger les rôles au bout d'une certaine durée ou lorsque qu'un joueur a atteint 5, 7, ou 9 points ou bien lorsqu'un set officiel de 11 points a été joué. 	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4, 5 ou 6 joueurs pour une table ; autant de raquettes que de joueurs; une balle ping officielle. - Un espace suffisant pour permettre aux élèves de tourner autour de la table.
Consignes	<p>BUT :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Echanger ou s'affronter en respectant les règles officielles du tennis de table (plus ou moins adaptées en fonction de l'évolution de niveau de jeu et des connaissances des élèves). - Réinvestir les coups appris (services, CD, RV ...) et développer des stratégies pour marquer des points. - Pour l'arbitre : faire respecter les règles et compter les points. 	<p>BUT :</p> <ul style="list-style-type: none"> - En mode coopératif : réussir le plus grand nombre de tours de "manège" - En mode opposition : rester le dernier joueur et gagner ainsi une vie. Dès lors qu'un joueur rate une balle, il quitte le manège. Lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs dans le manège, ils s'affrontent en 2 points. Le gagnant reçoit une "vie" qui lui permet de ne pas être éliminé du premier coup lors du tour suivant. Et le manège reprend avec tous les joueurs.
Variables	<p>La possibilité en début de module de proposer de réaliser des échanges en coopération plutôt qu'en affrontement lors d'un match. La longueur des sets (5, 7, 9 ou 11 points). Jouer à 4 en double.</p>	<p>Les différents types de balle. Le nombre de joueurs. La taille de la table (une petite table rend plus facile les déplacements).</p>

Ping Golf

Ping golf	
Situation	<p>OBJECTIF : Faire rouler la balle pour l'envoyer dans une cible. Maîtriser l'orientation de sa raquette ainsi que le dosage de l'impact balle/raquette.</p> 
Dispositif	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une table ou toute surface plane. - 3 raquettes et 3 balles officielles pour 3 joueurs. - Des cibles de tailles et de formes différentes.
Consignes	<p>BUT : Envoyer la balle le plus souvent possible dans la cible.</p> <p>Sur 10 essais, réussir à atteindre la cible le plus de fois possible.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> - Les balles. - L'éloignement des cibles. - Envoyer la balle en CD ou en RV - Envoyer la balle directement dans la cible sans la faire rouler.

Exemple de fiche de suivi

FICHE DE PROGRES EN TENNIS DE TABLE											
<u>Prénom :</u>	<u>Séance</u> <u>N°</u>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MEILLEUR SCORE	Record d'échanges										
	Record de points										
	PING GOLF 										
	PING PARCOURS 										
	PING PRECISION 										
	PING RELANCE 										
	Record d'échanges										
	Record de points										

Apprendre les différents coups

Ping précision

	① Le coup droit (CD)	② Le revers (RV)	③ CD et RV sans prévenir
Situation	<p>OBJECTIF : envoyer à la main dans des zones sur la table ou à travers une cible puis envoyer à la raquette (avec ou sans rebond...) puis en mode service. Le joueur receveur attrape la balle avec un cône, une boîte ou à la main.</p> <p>Se déplacer pour renvoyer la balle en coup droit.</p> 	<p>Se déplacer pour renvoyer la balle en revers.</p> 	<p>Renvoyer en CD et en RV</p> 
	<p>Dispositif</p> <p>ORGANISATION MATERIELLE : 4 joueurs pour une table; 2 raquettes; une boîte de 10 balles et les fiches de progrès des 4 joueurs.</p> <ul style="list-style-type: none"> - un joueur (envoyeur) envoie 10 balles à la main ou avec sa raquette (après un rebond sur la table). - le joueur de l'autre côté de la table (le relanceur) doit les retourner. - le 3^{ème} joueur note les réussites. - le 4^{ème} va ramasser les balles. <p>Rotation des rôles toutes les 10 balles.</p>		
Consignes	<p>BUT :</p> <p>Pour l'envoyeur : réussir à envoyer la balle en effectuant un rebond du côté CD du relanceur.</p> <p>Pour le relanceur : Réaliser le plus grand nombre de renvois avec un rebond de l'autre côté du filet en position CD.</p> <p>Le "juge-arbitre" vérifie que les règles et consignes de l'atelier sont respectées. Il comptabilise également les réussites du relanceur.</p> <p>Le ramasseur va chercher les balles afin de faire gagner du temps à tous.</p>	<p>BUT :</p> <p>Envoyeur : envoyer côté RV.</p> <p>Pour le relanceur : renvoyer côté RV.</p> <p>Juge-arbitre et ramasseur : actions identiques à la situation précédente.</p>	<p>BUT :</p> <p>Envoyeur : envoyer côté CD ou RV de façon aléatoire.</p> <p>Pour le relanceur : se déplacer et choisir le bon côté (RV ou CD) pour renvoyer.</p> <p>Juge-arbitre et ramasseur : actions identiques à la situation précédente.</p>
Variables	<p>Les différents types de balles (mais privilégier la balle officielle si possible)</p> <p>Le nombre de balles envoyées (10, 15, 20...)</p> <p>La façon d'envoyer : à la main ou avec une raquette</p>		

Ping relance

	① Servir sur le coup droit et renvoyer en visant une moitié de la table	② Servir sur le revers, et renvoyer en visant une moitié de la table	③ Servir de façon aléatoire et renvoyer en visant une moitié de la table
Situation	<p>OBJECTIF : Envoyer à la raquette. Le relanceur retourne avec la raquette dans la zone ou à travers la cible désignée. Possibilité d'envoyer à la main, raquette, en mode service... Variable relanceur : en CD, en RV ou aléatoire.</p> 		
Dispositif	<p>ORGANISATION MATERIELLE : 4 joueurs pour une table ; 2 raquettes ; une boîte de 10 balles et les fiches de progrès des 4 joueurs.</p> <ul style="list-style-type: none"> - un joueur (le serveur) envoie 10 balles en mode service en désignant au relanceur une partie de la table à atteindre (gauche ou droite) - le relanceur doit retourner les balles sur la zone désignée soit en CD, soit en RV - le 3^{ème} joueur arbitre et compte les réussites. - le 4^{ème} va ramasser les balles. <p>Rotation des rôles toutes les 10 balles.</p>		
Consignes	<p>BUT : Serveur : servir du côté CD du relanceur. Relanceur : renvoyer la balle par un CD sur la zone désignée par le serveur. Le "juge-arbitre" vérifie que les règles et consignes de l'atelier sont respectées. Il comptabilise également les réussites du relanceur. Le ramasseur va chercher les balles afin de faire gagner du temps à tous.</p>	<p>BUT : Serveur : servir du côté RV du relanceur. Relanceur : renvoyer la balle par un RV sur la zone désignée par le serveur. Le "juge-arbitre" et ramasseur : rôles identiques que lors de la situation précédente.</p>	<p>BUT : Serveur : servir de façon aléatoire du côté CD ou RV du relanceur. Relanceur : renvoyer la balle par un CD ou un RV sur la zone désignée par le serveur. Le "juge-arbitre" et ramasseur : rôles identiques que lors de la situation précédente.</p>
Variables	<p>Les différents types de balles (mais privilégier la balle officielle si possible). Le nombre de balles envoyées (10, 15, 20...). Installer sur la table des obstacles à éviter par le relanceur (plots au centre par exemple).</p>		



Module conçu et rédigé par :

Jean Luc Dorangeon (CPD EPS Meuse)

Guillaume Kratz (Agent de développement territorial,
Ligue de Tennis de Table du Grand Est)

Sylvain Chassaigne (délégué départemental USEP
Meuse)

Céline Martinez (USEP Meuse)

Jean Marc Salquèbre (Enseignant Maître formateur,
président du Ping Pong Club de Saint-Mihiel)

Arnaud Jacquemot (CPC EPS, circonscription de
Commercy)