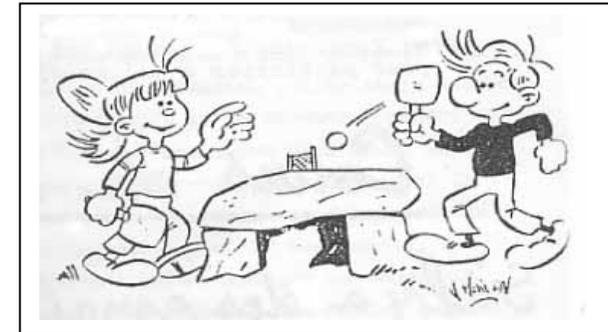


Le tennis de table



au cycle 3



Groupe départemental EPS



Comité départemental de tennis de table

Sommaire

Conseils pour la mise en place d'un module d'apprentissage	Page 3
Des situations pour entrer dans l'activité	Page 4
Des situations de référence	Page 6
Des situations d'apprentissage pour :	
A- Maîtriser la frappe	Page 7
B- Coopérer	Page 10
C- S'opposer	Page 12
Organisation - Dispositif	Page 14
Des éléments techniques	Page 15
La règle du jeu	Page 16
Fiche d'évaluation de l'élève	Page 17

Conseils pour la mise en place d'un module d'apprentissage

- ✓ **Organiser un module d'apprentissage** composé d'un certain nombre de séances (au moins 10) mises en œuvre régulièrement (l'idéal est de deux séances par semaine).

Proposition d'un cadre de module d'apprentissage :

Séance 1* : entrée dans l'activité

Séance 2 : entrée dans l'activité

Séance 3* : situation de référence

Séances 4 et 5 : situation d'apprentissage

Séance 6 : situation de référence

Séance 7* et 8 : situation d'apprentissage

Séance 9 : situation de référence

Séances 10* et 11 : situation d'apprentissage

Séance 12 : situation de référence

** moments les plus pertinents pour une aide technique éventuelle*

- ✓ **Respecter les différentes étapes** du module d'apprentissage.
- ✓ **Revenir régulièrement aux situations de référence** pour évaluer avec les élèves les apprentissages effectués ou restant à effectuer. La fiche d'évaluation de l'élève lui permet d'analyser ses progrès sur plusieurs séances (Considérer l'évaluation réussie à partir de 7/10).
- ✓ **Travailler parallèlement plusieurs objectifs** (par ateliers, par niveaux).
- ✓ **Reconduire plusieurs fois la même situation en la faisant évoluer** à partir des variantes proposées pour fixer un apprentissage et progresser.
- ✓ **Respecter les rythmes d'apprentissage des élèves.** La phase d'opposition ne sera peut-être que peu abordée avec des élèves très jeunes et/ou débutants.

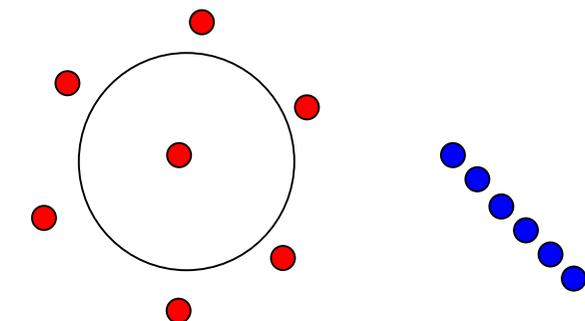
Des situations pour entrer dans l'activité

	Situation pédagogique de base	Variantes et prolongements
1	« L'œuf à la poêle » : se déplacer avec la balle sur la raquette	<ul style="list-style-type: none">- en avant, en arrière, sur le côté- sur un parcours- en marchant, en courant- avec obstacles ou séparations ou table
2	Jongler « côté pouce » Jongler « côté index »	<ul style="list-style-type: none">- sur place- en déplacement- avec ou sans rebond au sol- changement de mains- alterner les coups (côté « pouce », côté « index »)- avec obstacles ou séparations ou table
3	« Les déménageurs » : 2 équipes vident une caisse de balles pour en remplir une autre (couloir de 10 m) en utilisant une des trois techniques ci-dessus. Toute balle tombée entraîne le retour à la caisse vide.	<ul style="list-style-type: none">- temps imposé- aménagement de parcours- avec obstacles ou séparations ou table

Situations à 2 :

- 1 élève envoie la balle avec la raquette, le partenaire la réceptionne dans ses mains
- 1 élève lance la balle avec la main à son partenaire qui la lui renvoie avec la raquette
- Jeu de l'horloge : 1 élève au centre d'un cercle constitué par plusieurs camarades leur envoie la balle à la main, les élèves sur le cadran de l'horloge la renvoient avec la raquette

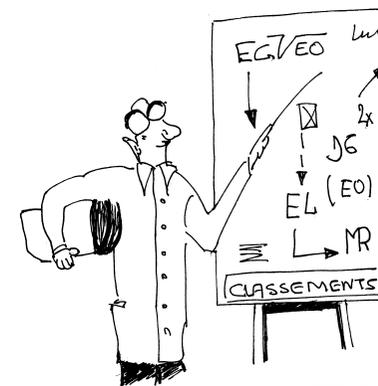
4



● élèves avec raquettes

● élèves en relais

- frapper ou retourner directement
- frapper retourner après rebond
- réception directe
- réception après rebond dans une zone donnée
- pendant qu'un groupe fait tourner l'horloge, les élèves constituant l'autre groupe effectue un parcours en relais
- avec obstacles ou séparations ou table

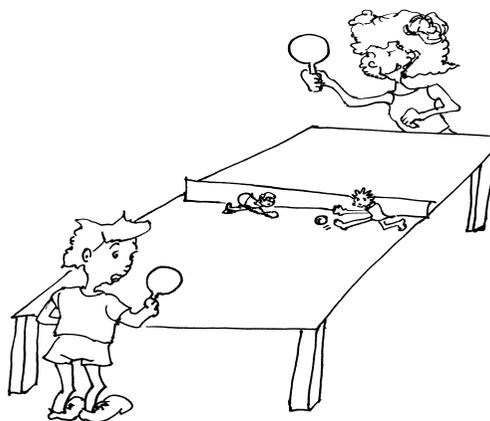


Des situations de référence

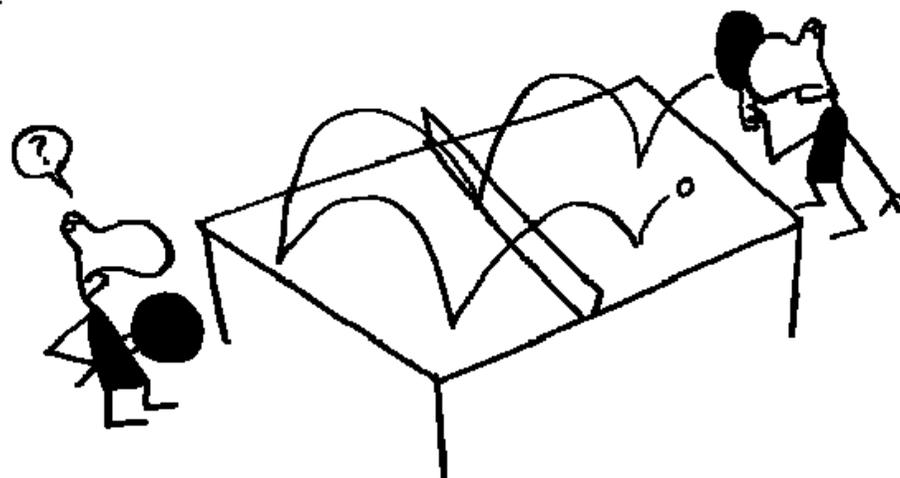
	Situation pédagogique de base	Variantes et prolongements
1	« A » envoie la balle avec sa raquette, rebond obligatoire sur la demi- table opposée, « B » réceptionne la balle à la main.	- rebond avant frappe sur sa demi- table
2	« A » lance une balle à la « cuillère » sans raquette sur la demi- table opposée, « B » la renvoie avec la raquette.	- renvoyer dans l'axe de la table - sur la demi-table opposée - sur un des 2 côtés de la demi- table opposée
3	« A » envoie la balle avec sa raquette, rebond obligatoire sur la demi-table opposée, « B » renvoie la balle avec sa raquette.	- dans l'axe de la table - sur la demi-table
4	De part et d'autre d'une séparation, « A » et « B » (binômes de niveau de jeu similaire) munis d'une raquette défendent leur camp (3 X 3 m). Chacun d'eux doit empêcher la balle de rebondir 2 fois dans son camp.	- sur la table

1	A. Maîtriser la frappe <i>Envoyer la balle dans une zone ou une cible Critères de réussite : réussir 7 frappes sur 10 balles</i>	
	Situation pédagogique de base	Variantes et prolongements
	a) Faire rebondir la balle au sol et la frapper pour l'envoyer	<ul style="list-style-type: none"> - dans une zone au sol - au-delà d'une séparation - dans une cible verticale (au mur) - à travers un cerceau - dans les mains d'un partenaire - en revers
	b) Faire rebondir la balle sur la demi-table et la frapper pour l'envoyer...	<ul style="list-style-type: none"> - dans l'axe de jeu, - dans des directions définies, - dans les mains d'un partenaire - dans la demi-table opposée, - dans le quart de table opposé défini au départ (cerceau, tapis, carton pour matérialiser la zone visée) - en revers - à travers un cerceau vertical posé sur la table plus ou moins éloigné par rapport au filet sur la demi-table opposée - déplacer le cerceau latéralement - le placer plus ou moins haut (tenu par un partenaire) - et faire rebondir la balle sur la demi-table opposée

2	Maîtriser le dosage de la frappe	Critères de réussite : réussir 7 frappes sur 10 balles
	a) Faire rebondir la balle au sol et la frapper pour l'envoyer dans une zone au sol ou un partenaire plus ou moins éloigné	<ul style="list-style-type: none"> - de la plus proche à la plus éloignée - de la plus éloignée à la plus proche - dans un couloir de jeu plus ou moins large se rétrécissant - sur la demi-table opposée
	b) Faire rebondir la balle au sol et la frapper pour l'envoyer contre le mur	<ul style="list-style-type: none"> - d'une zone de plus en plus éloignée du mur - pour qu'elle rebondisse dans une zone de plus ou moins éloignée du mur
	c) Faire rebondir la balle sur sa demi-table et la frapper pour l'envoyer dans la demi-table opposée	<ul style="list-style-type: none"> - dans une zone juste après le filet - dans une zone en fond de table - en alternant



3	Effectuer un renvoi simple	Critères de réussite : réussir au moins 7 renvois consécutifs
	<p>a) Faire rebondir la balle au sol, la frapper et l'envoyer contre le mur. Après rebond *, la renvoyer contre le mur. * permettre 2 rebonds</p>	<ul style="list-style-type: none"> - plus ou moins près de mur - dans un couloir de jeu plus ou moins large - en alternant coup droit et revers - au-dessus d'une ligne tracée sur le mur - « battre son record » de renvois successifs
	<p>b) Un partenaire lance à la main une balle sur la demi-table opposée. Le joueur la renvoie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - dans l'axe du jeu - en direction du partenaire - en alternant coup droit et revers - sur la demi-table opposée - dans une zone de la demi-table (renvoi court ou long)



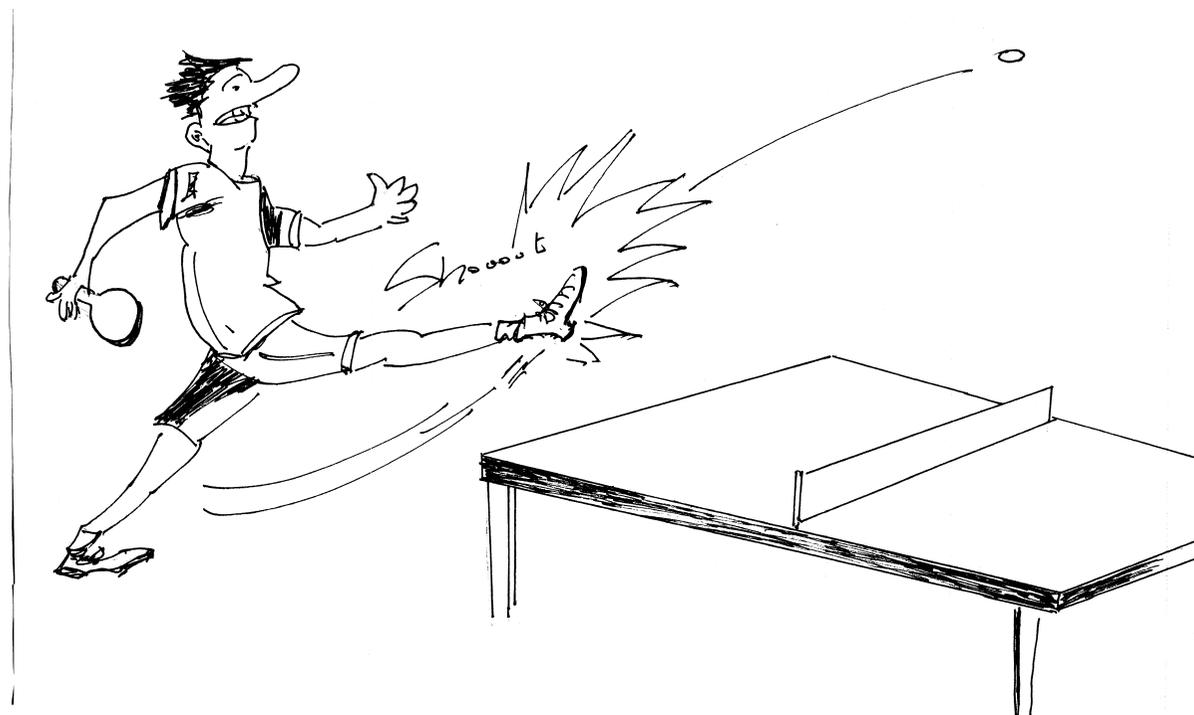
B. Coopérer

4 **Réaliser un échange en coopération** **Critères de réussite :**
 - **en binôme, réussir 3 échanges (aller-retour) consécutifs**
 - **en trinôme, réussir 2 échanges alternativement (2 « V » consécutifs)**

	Situation pédagogique de base	Variantes et prolongements
	a) 2 joueurs face à un mur	<ul style="list-style-type: none"> - 1 ou 2 rebonds - chaque joueur dans une zone délimitée, plus ou moins large et longue - en variant coup droit et revers - alternant coup droit et revers - dans une zone au mur au-dessus d'une ligne tracée
	b) 2 joueurs, face à face se renvoient la balle	<ul style="list-style-type: none"> - 1 ou 2 rebonds - chaque joueur dans une zone délimitée, plus ou moins large et/ou longue - en variant coup droit et revers - alternant coup droit et revers - de part et d'autre d'une séparation - sur une table : toute la table - en diagonale (CD*–CD, R-R**) - en ligne droite (CD-R, R-CD) <p>* CD : coup droit (voir page 16) ** R : revers (page 16)</p>

c) Sur la table, un joueur face à 2 partenaires à qui il envoie la balle alternativement.

- en « huit »



C. S'opposer

5 *Mettre la balle hors d'atteinte de*
6 *l'adversaire*
Envoyer la balle où l'adversaire n'est pas

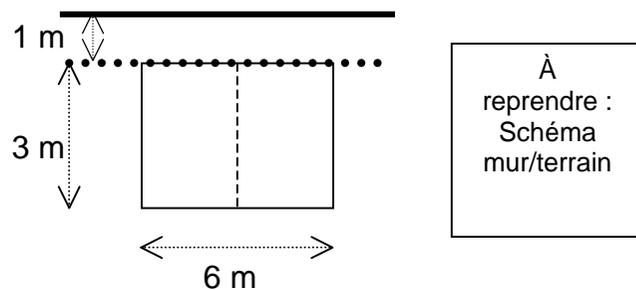
Critères de réussite : ces objectifs sont en eux-mêmes critères de réussite.

Situation pédagogique de base

Variantes et prolongements

1/ Après une période d'échanges en coopération : l'opposition est déclenchée après un nombre convenu d'échanges ou après le signal donné par le maître ou un élève arbitre (ou observateur).

a) 2 joueurs face au mur



- après 2 rebonds maximum*, après 1 rebond maximum*
 - 1 rebond obligatoire
 - au-dessus d'une ligne tracée au mur (1 m.)
 - les 2 joueurs dans une même zone (3m X 6m)
 - chaque joueur dans son camp
- * La balle peut toujours être renvoyée de volée.

b) 2 joueurs face à face, chacun dans son camp.
Une séparation est posée entre les deux camps.

- après 2 rebonds maximum*, après 1 rebond maximum*
 - 1 rebond obligatoire
- * La balle peut toujours être renvoyée de volée.

	<p>c) 2 joueurs face à face sur la table.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - après 2 rebonds maximum, après 1 rebond maximum - 1 rebond obligatoire - la phase de coopération se déroule sur des zones imposées (diagonale : CD-CD ; R-R ; ou ligne droite : CD-R) Au signal ou après un nombre convenu d'échanges, un des deux joueurs met fin à la coopération en changeant de zone. - La phase de coopération se déroule dans un échange de balles « hautes ». 2 enfants de part et d'autre tiennent une cordelette à 40 cm au-dessus de la table. Dès qu'ils la lâchent, un des deux joueurs accélère le jeu. Au signal, ou après un nombre convenu d'échanges, un des deux joueurs accélère le jeu. -
<p>2/ Directement : les deux élèves s'opposent dès que l'un d'entre eux aura servi.</p>		
	<p>a) 2 joueurs face à face sur la table : la balle doit rebondir une seule fois sur la demi-table du serveur et au moins une fois sur la demi-table opposée.</p>	
	<p>b) 2 joueurs (un serveur avec un petit seau de balles et un ramasseur) face à face sur la table. La balle doit rebondir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - une seule fois sur la 1/2 table du serveur, - au moins une fois sur la 1/2 table opposée. 	<ul style="list-style-type: none"> - La balle doit rebondir au moins une fois dans une : <ul style="list-style-type: none"> • des 2 zones latérales de la demi-table opposée, • des 2 zones de la demi-table opposée (plus ou moins éloignée du filet), • des 4 zones de la demi- table opposée.

Organisation - Dispositifs

Il n'y a pas d'organisation type. Elle dépend :

- du matériel (tables, séparations, etc.),
- de l'espace dont on dispose,
- du nombre d'élèves,
- de la phase du module dans laquelle on se situe.

Les situations liées à l'entrée dans l'activité peuvent être mises en place en grand groupe ou en ateliers.

Celles liées aux apprentissages nécessitent la constitution de groupes de niveaux (lors de la situation de référence) qui fonctionnent sur des ateliers bien identifiés par un aménagement matériel (table, séparations...) ou spatial (zone au sol, au mur, ...).

Situation A 2 f)
(niveau 2)

1 élève frappe 10 balles successivement.

1 élève déplace le tapis après chaque réussite.

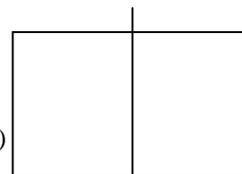


1 élève évalue.

tables

Situation B c)
(niveau 3)

1 élève envoie la balle alternativ. à ses 2 partenaires (rotation après 5 min)



1 élève évalue

situation A 1 a)
(niveau 2)

1 élève frappe 10 balles

1 élève évalue

1 élève ramasse

1 élève annonce successivement une zone

Séparations

Situation B b)
(niveau 3)

1 élève échange en coup droit

1 élève compte

1 élève échange en coup droit

1 élève évalue

jongler à 2 dans un espace réduit (1,5m) sans rebond. (niveau 3)
2 élève jonglent
1 élève compte
1 élève veille au respect de la zone

Zones au sol

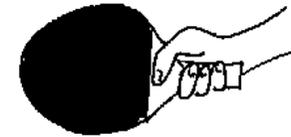
situation A 3 g)
(niveau 2)

1 élève envoie au-dessus de la ligne murale
1 élève renvoie (5 échanges)
2 élèves évaluent chaque joueur

Exemple d'organisation de salle : classe de 24 élèves de niveaux 2 et 3 (6 ateliers de 4 enfants).

Des éléments techniques

✓ **Tenue de la raquette** : prise « pistolet ». La raquette est entre le pouce et l'index, ce dernier étant tendu sur le bord de la raquette.
Voir schéma ci-dessous.



✓ **Coup droit** :

- Définition technique : position de départ de profil, jambe droite en arrière, le bras part de l'arrière vers l'avant, de la hanche droite à l'épaule gauche en basculant le poids du corps de la jambe droite vers la jambe gauche - à l'inverse pour les gauchers.
- Points de repères visuels sur la gestuelle du joueur :
 - ⇒ positionnement des jambes
 - ⇒ placement du corps de profil
 - ⇒ utilisation du bras dans son ensemble avec une action de l'avant bras plus importante juste avant la frappe

✓ **Revers** :

- Définition technique : position de face, les deux jambes sur la même ligne, départ bras cassé devant soi au niveau du nombril, et déplier le bras vers l'avant dans une trajectoire légèrement ascendante en terminant avec la raquette côté pouce au niveau des yeux, le contact raquette/balle se faisant côté index.
- Points de repères visuels sur la gestuelle du joueur :
 - ⇒ position de face
 - ⇒ le mouvement de bras : uniquement au niveau de l'avant bras

La règle du jeu

Une manche se joue jusqu'à ce qu'un des 2 joueurs ait marqué 11 points, avec au minimum 2 points d'écart.

On change de service tous les 2 points (repère : le changement se fait quand l'addition des scores donne un nombre pair).

A partir de 10/10 :

- ⇒ le gagnant est le joueur qui a obtenu 2 points de plus que l'autre (16/14) ;
- ⇒ le changement de service se fait tous les points.

On change de camp après chaque manche.

On marque un point quand :

- ⇒ l'adversaire ne rattrape pas la balle après un rebond dans son camp ;
- ⇒ la balle rebondit 2 fois dans le camp de l'adversaire ;
- ⇒ l'adversaire envoie la balle dans le filet ou hors de la table ;
- ⇒ l'adversaire prend la balle de volée au-dessus de la table ;
- ⇒ l'adversaire envoie la balle dans son propre camp ;
- ⇒ au service, l'adversaire envoie directement la balle dans le camp adverse.

Si la balle touche le filet :

- ⇒ au service, si la balle retombe dans la demi-table adverse, l'engagement est à refaire ;
- ⇒ au service, si la balle ne retombe pas sur la demi-table adverse, le point est pour l'adversaire ;
- ⇒ au service, si la balle ne passe pas le filet, l'adversaire marque le point ;
- ⇒ pendant le jeu, si la balle retombe dans la demi-table opposée, le jeu se poursuit.

Le service doit se faire obligatoirement derrière la ligne de fond.

La balle doit rebondir dans la demi-table du serveur et dans la demi-table opposée.

PROPOSITIONS DE SITUATIONS À ÉVALUER PAR L'ÉLÈVE

<i>Avec les débutants, on n'évalue que quelques compétences au sein de cette liste progressive ; voire, on choisit de n'évaluer qu'un des deux coups (CD ou R).</i>	Dates	Réussites sur 10		Dates	Réussites sur 10	
J'envoie la balle avec ma raquette à mon partenaire après l'avoir faite rebondir sur sa demi-table.		CD			CD	
		R			R	
Même jeu, mais je fais d'abord rebondir la balle sur ma demi-table.		CD			CD	
		R			R	
Mon partenaire m'envoie « à la cuiller » une « bonne » balle, je la renvoie avec ma raquette.		CD			CD	
		R			R	
Même jeu, mais je renvoie la balle dans l'axe de jeu.		CD			CD	
		R				
Même jeu, mais je renvoie sur la demi-table de mon partenaire.		CD			CD	
		R			R	
Même jeu, mais je renvoie sur le côté droit de la table de mon partenaire.		CD			CD	
		R			R	
Même jeu, mais je renvoie sur le côté gauche de la table de mon partenaire.		CD			CD	
		R			R	
Je retourne la balle que mon partenaire m'a envoyée avec sa raquette.		CD			CD	
		R			R	
Même jeu, mais je retourne la balle dans l'axe de jeu.		CD			CD	
		R			R	
Même jeu, mais je retourne la balle sur la demi-table de mon partenaire.		CD			CD	
		R			R	
En situation de jeu au sol avec séparation, je renvoie la balle dans le camp de mon adversaire (de même niveau).						
Même situation sur table						