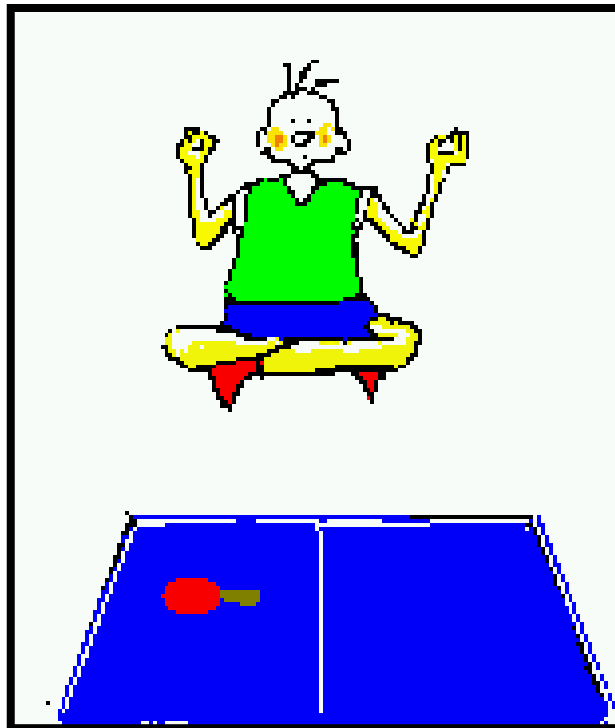


# DEUXIEME UNITE D'APPRENTISSAGE

## CYCLE 3



# DEUXIEME UNITE D'APPRENTISSAGE

Nous proposons ici une seconde unité d'apprentissage adaptée à des élèves débutants de **cycle III (CE2-CM1-CM2)**.

Cette unité est composée de **12 séances** de 50 minutes.

Afin de permettre à un plus grand nombre de découvrir le tennis de table et de tenir compte de la disparité d'équipement des écoles, cette seconde unité est constituée de deux parties :

- l'une avec de nombreux exercices à réaliser hors tables (séances 1 à 5)
- l'autre privilégiant l'accès aux tables (séances 6 à 12)

Une évaluation est prévue entre les deux (séance 8) de façon à être éventuellement une conclusion pour les écoles faiblement équipées et un encouragement à poursuivre pour les autres.

Voici le matériel nécessaire pour mettre en place cette seconde unité d'apprentissage :

- 1 raquette par personne.
- 5 balles de tennis de table (au moins) par séance et par élève.
- 1 table de tennis de table.
- Matériel pouvant servir d'obstacles (chaises, bancs, barrières...).
- 1 chronomètre.
- Plusieurs cerceaux, bassines, crayons
- De la craie.

## DEUXIEME UNITE D'APPRENTISSAGE

### SEANCE N° 1

#### Objectifs :

- Découverte du matériel
- Centrer la balle sur la raquette.

#### Matériel nécessaire pour la séance :

- 1 raquette/enfant
- 1 balle/enfant
- 1 chronomètre
- Chaises, bancs, ... pour le relais.

#### ECHAUFFEMENT LUDIQUE 7'

##### ❖ Passe à 5 avec une balle de tennis de table :

Faire plusieurs équipes de 4 à 5 joueurs.

Les joueurs d'une même équipe doivent se faire 5 passes sans perdre la balle.

Le comptage se fait à voix haute par un enfant désigné comme arbitre. Il reprend à 0 si la balle tombe au sol.

L'objectif étant aussi d'empêcher les autres équipes de réaliser 5 passes.

#### PRISE DE RAQUETTE 5'

- Description de la raquette (la forme, les revêtements, la tranche...).
- Consignes à respecter avec la raquette (ne jamais poser la raquette par terre ; dès que la raquette est dans la main, elle est tenue correctement ; ne toucher ni au ruban, ni aux revêtements de la raquette).
- Explication de la prise de raquette.

### N°1

#### **Equilibre « balle / raquette » (Coup Droit)**

##### Matériel nécessaire

Durée de l'atelier : 15'

- 1 raquette/enfant
- 1 balle/enfant
- chaises, bancs ... pour relais

- Marcher en gardant la balle en équilibre sur la raquette
- **En Coup Droit** (Voir page « Prise de raquette »).

#### Consignes :

1. Garder la raquette horizontale et à hauteur du nombril.
2. Ne pas quitter la balle des yeux.
3. Bien centrer la balle sur la raquette.
4. Vérifier sans cesse la prise de raquette

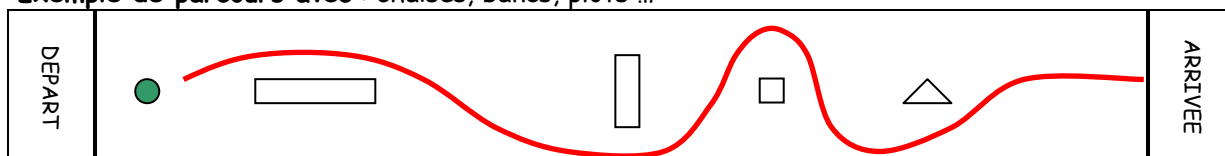
Après un certain temps, indiquer aux enfants qu'ils doivent « suivre » la balle avec la raquette (à l'horizontal). « Si la balle va sur la droite, je la suis avec la raquette en allant aussi sur la droite »



**Variantes** : Pour augmenter la difficulté, l'enseignant(e) propose aux élèves, la même situation, mais à réaliser immobile.

♥ **Situation de jeu** : Mettre les élèves en ligne et leur demander la même tâche sur une distance donnée. Le vainqueur est celui qui franchit le 1<sup>er</sup> la ligne d'arrivée, sans faire tomber sa balle. (Le parcours peut se faire en marche arrière, sur une distance plus ou moins longue, en ajoutant des obstacles, en relais...). Celui qui fait tomber sa balle, se met assis à l'endroit où il est. Possibilité de faire plusieurs équipes et de faire cette situation sous forme de relais.

Exemple de parcours avec : chaises, bancs, plots ...



## N°2

### Equilibre « balle / raquette » (Revers)

#### Matériel nécessaire

Durée de l'atelier : 15'

- 1 raquette/personne
- 1 balle/personne
- chaises, bancs ... pour relais

- Marcher en gardant la balle en équilibre sur la raquette.
- En revers (Voir page « Prise de raquette »).

#### Consignes :

1. Garder la raquette horizontale et à hauteur du nombril.
2. Ne pas quitter la balle des yeux.
3. Bien centrer la balle au milieu de la raquette.
4. L'enseignant(e) vérifie sans cesse la prise de raquette.

Toujours indiquer aux enfants qu'ils doivent suivre la balle avec la raquette (à l'horizontal). « Si la balle va sur la droite, je la suis avec la raquette en allant aussi sur la droite »



**Variantes** : Pour augmenter la difficulté, l'enseignant(e) propose aux élèves, la même situation, mais à réaliser immobile.

♥ **Situation de jeu** : Mettre les élèves en ligne et leur demander la même tâche sur une distance donnée. Le vainqueur est celui qui franchit le 1<sup>er</sup> la ligne d'arrivée, sans faire tomber sa balle. (Le parcours peut se faire en marche arrière, sur une distance plus ou moins longue, en ajoutant des obstacles, en relais...). Comme précédemment possibilité de faire un relais.

### N° 3

#### Jeu « Balle / raquette »

##### Matériel nécessaire

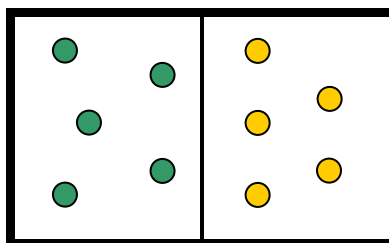
- 1 raquette/personne
- 1 balle/personne
- 1 chronomètre

Durée de l'atelier : 10'

- **Proposer le jeu des balles brûlantes** : Dans un espace donné, les élèves répartis dans 2 camps séparés par une ligne médiane, renvoient avec leur raquette un maximum de balles dans le camp adverse. A l'issue d'un temps imparti, l'équipe gagnante est celle qui a le moins de balles dans son camp.

##### Consignes :

1. l'enseignant(e) vérifie sans cesse la prise de raquette.



● Arbitre

#### RETOUR AU CALME 3'

L'enseignant(e) rassemble les enfants. Il (elle) leur propose de faire le récapitulatif de la séance en insistant sur les points importants :

- Comment tient-on la raquette ?
- Que faut-il faire pour garder la balle en équilibre sur la raquette ?

## DEUXIEME UNITE D'APPRENTISSAGE

### SEANCE N° 2

#### Objectif :

- Etre capable de frapper avec la même force dans la balle.

#### Matériel nécessaire :

- 1 chronomètre
- 1 balle par personne
- 1 raquette par personne

#### ECHAUFFEMENT LUDIQUE 7'

- ❖ **Jeu de la balle assise avec une balle de ping-pong.** Dans un espace délimité, il s'agit d'éliminer ses partenaires en les touchant avec la balle. Les élèves touchés s'assoient sur place.

#### PRISE DE RAQUETTE 2'

Rappel (voir séance N°1)

#### N°1

#### **Jonglages « balle / raquette » simplifiés (Coup Droit)**

##### Matériel nécessaire

- 1 raquette/personne
- 1 balle/personne
- 1 chronomètre

Durée de l'atelier : 15'

- Laisser rebondir la balle sur le sol puis la taper avec la raquette, par le dessous, vers le haut, la laisser rebondir une fois au sol et la rattraper avec la main libre. Enchaîner ensuite plusieurs rebonds sans saisir la balle.
- **Raquette tenue en Coup Droit (voir page « prise de raquette »)**

#### Consignes :

1. Au départ, tenir la balle entre le pouce et l'index, la laisser simplement tomber sur le sol.
2. Orienter le « bout » de la raquette vers l'avant.
3. Toucher la balle au niveau du nombril et la centrer sur la raquette.
4. Frapper la balle de manière régulière, avec la même force (donner aux élèves la tête comme limite de hauteur).



- ♥ **Situation de jeu :** Les élèves forment des groupes de deux : un jongleur et un arbitre. L'arbitre va comptabiliser le nombre de rebonds effectués, en Coup Droit, par le jongleur, sans interruption. L'enseignant(e) peut proposer, aux choix, un comptage des rebonds :
  - sur un temps donné.
  - sur un nombre d'essais.

## N°2

### Jonglages « balle / raquette » simplifiés (Revers)

#### Matériel nécessaire

Durée de l'atelier : 15'

- 1 raquette/personne
- 1 balle/personne
- 1 chronomètre

- Laisser la balle rebondir sur le sol puis la taper avec la raquette, par le dessous, vers le haut. La laisser rebondir une fois au sol et la rattraper avec la main libre. Enchaîner ensuite plusieurs rebonds sans saisir la balle
- **Raquette tenue en revers.**

#### Consignes :

1. Au départ, tenir la balle entre le pouce et l'index et la laisser simplement tomber sur le sol.
2. Toucher la balle au niveau du nombril et la centrer sur la raquette.
3. Frapper la balle de manière régulière, avec la même force (donner aux élèves la tête comme limite de hauteur).
4. Orienter le « bout » de la raquette sur le côté du joueur (à gauche pour le droitier, à droite pour le gaucher).



- ♥ **Situation de jeu** : Les élèves forment des groupes de 6 joueurs. Un arbitre est désigné. Les élèves doivent réussir le plus grand nombre de rebonds en **Revers** sans interruption. L'élève qui échoue s'assoit. L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de joueurs encore actifs après un temps donné (1, 2 ou 3 minutes) ...

## N°3

### Jonglages « balle / raquette » simplifiés (Coup Droit)

#### Matériel nécessaire

Durée de l'atelier : 15'

- 1 raquette/personne
- 1 balle/personne
- 1 chronomètre

- Laisser la balle rebondir au sol, puis la taper sur le dessus, vers le bas. La laisser rebondir une fois jusqu'à hauteur de la hanche et la saisir. Enchaîner ensuite plusieurs rebonds sans saisir la balle.
- **Raquette tenue en coup droit, pouce en bas.**

#### Consignes :

1. Au départ, tenir la balle entre le pouce et l'index et la laisser simplement tomber.
2. Toucher la balle au niveau du nombril et la centrer sur la raquette.



3. Frapper la balle de manière régulière, avec la même force (donner aux élèves la hanche comme limite de hauteur).

♥ **Situation de jeu** : Les élèves forment des groupes de 6 joueurs. Un arbitre est désigné. Les élèves doivent réussir le plus grand nombre de rebonds, avec le **Coup Droit**, sans interruption. L'élève qui échoue s'assoit. L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de joueurs encore actifs après un temps donné (1, 2 ou 3 minutes) ...

### **RETOUR AU CALME : 3'**

L'enseignant(e) rassemble les enfants. Il (elle) leur propose de faire le récapitulatif de la séance en insistant sur les points importants :

- Comment tient-on la raquette ?
- A quelle hauteur, la balle doit-elle être touchée le plus souvent ? (le nombril)
- ...



## DEUXIEME UNITE D'APPRENTISSAGE

### SEANCE N° 3

#### Objectif :

- Etre capable de faire des jonglages.

#### Matériel nécessaire :

- 1 chronomètre
- 1 balle/personne
- 1 raquette/personne

#### ECHAUFFEMENT LUDIQUÉ 10'

- ❖ **Jeu du béret (celui-ci est remplacé par une balle de ping-pong).** Les élèves sont sur 2 lignes qui se font face, une balle est posée au milieu du terrain ; à l'appel de leur numéro, 2 élèves issus de chaque camp, tentent de ramener la balle, sans se faire rattraper.

#### N°1

#### **Jonglages « balle / raquette » (Coup Droit)**

#### Matériel nécessaire

Durée de l'atelier : 15'

- 1 raquette par personne
- 1 balle par personne
- 1 chronomètre

- Faire des jonglages **en Coup Droit**, pouce orienté vers le plafond. (Laisser rebondir la balle sur la raquette).

#### Consignes :

1. Au départ, tenir la balle entre le pouce et l'index et la laisser simplement tomber sur la raquette.
2. Tenir la raquette horizontalement.
3. Orienter le « bout » de la raquette vers l'avant.
4. Frapper la balle de manière régulière, avec la même force (toujours donner aux élèves la tête comme limite de hauteur).
5. Centrer la balle sur la raquette et la toucher au niveau du nombril (ne pas monter le coude).



- ♥ **Situation de jeu :** Les élèves se mettent par deux : **un jongleur et un arbitre**. L'arbitre comptabilise le nombre de jonglages réalisés, **en Coup droit**, sans interruption pendant une durée donnée : 30 secondes par exemple. Lorsque la balle touche le sol, le comptage s'arrête. L'enseignant(e) peut également proposer un parcours avec obstacles, en relais...

## N°2

### Jonglages « balle / raquette » (Revers)

#### Matériel nécessaire

Durée de l'atelier : 15'

- 1 raquette/personne
- 1 balle/personne
- 1 chronomètre

- Faire des jonglages **en revers**, pouce vers le bas. (Laisser rebondir la balle sur la raquette).

#### Consignes :

1. Au départ, tenir la balle entre le pouce et l'index et la laisser simplement tomber sur la raquette.
2. Tenir la raquette horizontalement, centrer la balle sur la raquette et la toucher au niveau du nombril (ne pas monter le bras)
3. Orienter le « bout » de la raquette sur le côté (gauche pour droitier, droit pour gaucher).
4. Frapper la balle de manière régulière, avec la même force (donner aux élèves la tête comme limite de hauteur).



- ♥ **Situation de jeu** : Les élèves se mettent par deux : un jongleur et un arbitre. L'arbitre comptabilise le nombre de jonglages réalisés, **en Revers**, sans interruption pendant une durée donnée : 30 secondes par exemple. Lorsque la balle touche le sol, le comptage s'arrête. L'enseignant(e) peut également proposer un parcours avec obstacles, en relais...

## N°3

### Jonglages « balle / raquette » (Coup Droit/Revers)

#### Matériel nécessaire

Durée de l'atelier : 15'

- 1 raquette/personne
- 1 balle/personne
- 1 chronomètre

- Faire des jonglages **en alternant Coup Droit et Revers**. (Laisser rebondir la balle sur la raquette).

#### Consignes :

1. Au départ, tenir la balle entre le pouce et l'index et la laisser simplement tomber sur la raquette.
2. Insister pour que la raquette soit tenue horizontalement, au moment du contact avec la balle.
3. Centrer la balle sur la raquette et la toucher au niveau du nombril (ne pas monter le coude)
4. Frapper la balle de manière régulière, avec la même force (redonner aux élèves la tête, comme limite de hauteur).
5. Quand l'élève utilise le côté du Revers, le « bout » de la raquette est orienté vers le côté (gauche pour droitier, droit pour gaucher). Quand l'élève utilise le Coup Droit, le bout de la raquette est orienté vers l'avant.

**Variante** : Pour augmenter la difficulté, l'enseignant(e) propose aux élèves, cette même situation, mais à réaliser immobile.

♥ **Situation de jeu** : Les élèves se mettent par deux : un jongleur et un arbitre. L'arbitre comptabilise le nombre de jonglages réalisés, en alternant Coup Droit et Revers, sans interruption pendant une durée donnée : 30 secondes par exemple. Lorsque la balle touche le sol, le comptage s'arrête. L'enseignant(e) peut également proposer un parcours avec obstacles, en relais...

### **RETOUR AU CALME : 3'**

L'enseignant(e) rassemble les enfants. Il (elle) leur propose de faire le récapitulatif de la séance en insistant sur les points importants.

- Que faut-il faire pour réussir à jongler en restant immobile ? ou Comment doit -être la raquette au moment du contact avec la balle ?
- Rappeler l'importance de la prise de balle au niveau du nombril.
- ...

## DEUXIEME UNITE D'APPRENTISSAGE

### SEANCE N° 4

#### Objectif :

- Etre capable d'envoyer la balle en coup droit.

#### Matériel nécessaire :

- 5 balles/personne
- 1 raquette/personne
- « X » cibles (1 par atelier)
- « X » obstacles (un pour 2 élèves)
- « X » bassines (1 par atelier)
- « X » cerceaux pour l'échauffement
- Craie pour délimiter les terrains

#### ECHAUFFEMENT LUDIQUE 10'

- ❖ **Le cercle** : 6 élèves forment un cercle (3 m de diamètre). Ils se placent chacun dans un cerceau, sans raquette. Une balle est donnée. Celui qui la possède, la lance au partenaire de son choix, avec ou sans rebond. L'équipe qui gagne est celle qui reste en jeu le plus longtemps.

#### N°1

#### **Envoi d'une balle à la main**

#### Matériel nécessaire

Durée de l'atelier : 15'

- 5 balles/personne
- « X » cibles (1/atelier)
- « X » bassines (2/atelier)

- Envoyer la balle à son partenaire
  - Avec rebond d'abord : 3' - puis sans rebond : 3'
- sans raquette

#### Consignes :

1. Former des groupes de 2. 3 m séparent les élèves. L'un des deux a une balle dans la main.
2. Lancer la balle en « cuillère », du bas vers le haut. A la fin du lancer, la main montre le partenaire.
3. Faire varier la réception de la balle : à 2 mains, à une main, en se déplaçant...

- ♥ **Situation de jeu** : Les élèves se mettent par 2 : 1 lanceur et 1 arbitre. Le lanceur est placé face à une cible : feuille de papier au sol, à 3 m de distance environ. Il dispose de 5 balles qu'il envoie, à la main, dans la cible. L'arbitre compte les points, (cibles touchées) puis ils permutent les rôles. L'enseignant(e) peut modifier la taille de la cible s'il (elle) le souhaite.

### Consignes

1. Les enfants sont face à la cible.
2. L'enseignant(e) veille à ce que les enfants utilisent la main directrice.
3. Cette situation de jeu peut se réaliser individuellement ou par équipe.



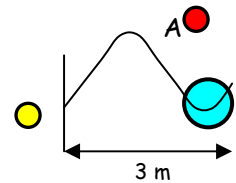
Cible à atteindre



Arbitre



Joueurs



### N°2

#### Envoi d'une balle en Coup Droit

##### Matériel nécessaire

Durée de l'atelier : 15'

- 5 balles/personne
- 1 raquette/personne
- 2 bassines/atelier
- 1 cible/atelier

- En se plaçant à 3 m d'un mur, laisser tomber la balle sur le sol avant de venir la taper en **coup droit**. Recommencer après que la balle ait fait un rebond au sol. (Variable, notamment pour les élèves qui éprouveraient quelques difficultés, autoriser 2 rebonds).
- **Avec une raquette**

### Consignes :

1. Au début, tenir la balle entre 2 doigts (le pouce et l'index) : l'élève la laisse simplement tomber sur le sol.
2. Se placer de profil par rapport au mur.
3. Frapper la balle plutôt par derrière que par-dessous.



♥ **Situation de jeu N°1** : les enfants forment des groupes de 2 : 1 joueur et un arbitre. Une cible est placée sur un mur (feuille de papier par exemple). L'élève placé à 3 m du mur, dispose de 5 balles. A l'aide de la raquette et en utilisant le **Coup Droit**, il tente d'atteindre le plus souvent possible la cible. Un arbitre compte les points (cibles touchées) et ramasse les balles après les tirs. Faire ensuite permuter les rôles.

♥ **Situation de jeu N°2** : les enfants forment des équipes de 4 : 3 joueurs et 1 arbitre. On dispose, cette fois-ci, d'une balle par enfant. A tour de rôle, les joueurs vont tenter d'atteindre la cible. L'arbitre comptabilise le nombre de cibles atteintes. Cette situation peut se réaliser par rapport à un temps ou à un nombre de passages donnés.

### N°3

#### Renvoi avec obstacle

##### Matériel nécessaire

Durée de l'atelier : 15'

- 1 balle/personne
- 1 raquette/personne
- « X » obstacles (1 pour 2)

- Se renvoyer, avec un rebond au sol, une balle de tennis de table **au-dessus d'un obstacle**
- Raquette tenue en **Coup Droit**.

**Consignes :**

1. Former des groupes de 2 ; les 2 élèves, une raquette à la main, sont placés de part et d'autre de l'obstacle. La distance entre les 2 élèves peut varier en fonction de la place disponible. **Le terrain n'est pas délimité.**
2. Positionner les élèves de profil par rapport à l'obstacle, avec le bras plié à 90°. (Le « bout » de la raquette est dirigé sur le côté.)
3. Tenir la balle entre le pouce et l'index et la laisser simplement tomber sur le sol.
4. Frapper ensuite la balle en **Coup Droit** de façon régulière en la dirigeant vers le **Coup Droit** du partenaire.
5. A la fin du lancer, la raquette est dirigée vers le partenaire.
6. Toucher la balle sur l'arrière plutôt qu'en dessous (voir le schéma ci-dessous)



♥ **Situation de jeu :** les élèves forment des groupes de 2. Ils sont placés comme précédemment sur un terrain divisé en deux. La séparation de ce terrain, qui matérialise le filet, peut se faire par un banc, une barrière de tennis de table, un trait au sol .... **Les limites des terrains sont à réaliser** en fonction de la place disponible. Les terrains peuvent tous être de tailles identiques ou tous de tailles différentes. Les élèves, comme précédemment, vont se renvoyer la balle en **Coup Droit** au-dessus du « filet ». Un rebond au sol, est nécessaire pour pouvoir toucher la balle. L'enseignant(e) fait ensuite changer les partenaires à sa guise.

**RETOUR AU CALME : 3'**

L'enseignant(e) rassemble les enfants. Il (elle) leur propose de faire le récapitulatif de la séance en insistant sur les points importants :

- Que faut-il faire pour bien diriger une balle ? (« lui montrer où elle doit aller »)
- Toujours se tourner par rapport à l'obstacle, le mur. Il en sera de même avec la table ...
- ...

## DEUXIEME UNITE D'APPRENTISSAGE

### SEANCE N° 5

#### Objectifs :

- Etre capable d'envoyer la balle en revers.
- Aborder des notions d'arbitrage.

#### Matériel nécessaire :

- 5 balles/personne.
- 1 raquette/personne.
- « X » cibles (1 par atelier).
- « X » obstacles (1 pour 2 élèves).
- « X » bassines (2 par atelier).
- « X » cerceaux pour l'échauffement.
- Craie pour délimiter les terrains.

#### ECHAUFFEMENT LUDIQUE 10'

- ❖ **Le cercle** : 6 élèves en cercle (3 m de diamètre), chacun dans un cerceau, sans raquette ; envoyer la balle à un partenaire de son choix, avec ou sans rebond, sans la faire tomber au sol. L'équipe qui gagne est celle qui reste en jeu le plus longtemps.

#### N°1

#### **Envoi d'une balle en Revers**

##### Matériel nécessaire

- 5 balles/personne
- 1 raquette/personne
- « X » Cibles (1/atelier)
- « X » bassines (2/atelier)

Durée de l'atelier : 15'

- En se plaçant à 3 m d'un mur, laisser tomber la balle sur le sol avant de venir la taper en **Revers**. Recommencer après que la balle ait fait un rebond au sol. (Variable, notamment pour les élèves qui éprouveraient quelques difficultés, autoriser 2 rebonds).
- **Avec une raquette**

#### Consignes :

1. Se placer face au mur (3 m).
2. Placer la raquette sur le ventre avec le pouce orienté vers le nombril.
3. Tenir la balle entre le pouce et l'index et la laisser simplement tomber sur le sol.
4. Frapper la balle avec le **Revers** en essayant de jouer devant soi. La balle va revenir vite, jouer doucement.
5. Toucher la balle sur l'arrière plutôt qu'en dessous (voir le schéma ci-dessous)



♥ **Situation de jeu :** Les élèves forment des groupes de 2 : 1 joueur et 1 arbitre. Une cible est placée sur le mur (feuille de papier par exemple). Cette situation de jeu, est la même que la situation d'apprentissage précédente. Chaque élève placé à 3 m du mur, dispose de 5 balles. A l'aide de la raquette, il tente d'atteindre, avec le côté **Revers**, le plus souvent possible la cible. L'arbitre compte les points (cibles touchées) et ramasse les balles après les tirs. Faire ensuite permuter les rôles.

## N°2

### Renvoi d'une balle en Revers, au-dessus d'un obstacle.

#### Matériel nécessaire

Durée de l'atelier : 15'

- 1 balle/personne
- 1 raquette/personne
- « X » obstacles (1 pour 2 élèves)

- Se renvoyer, avec un rebond au sol, une balle de tennis de table au-dessus d'un obstacle.
- Raquette tenue en **Revers**.

#### Consignes :

1. Former des groupes de 2 ; les 2 élèves, une raquette à la main, sont placés de part et d'autre de l'obstacle. La distance entre les 2 élèves peut varier en fonction de la place disponible. **Le terrain n'est pas délimité.**
2. Positionner les élèves face à l'obstacle, avec la raquette placée sur le ventre, le pouce orienté vers le nombril.. (Le « bout » de la raquette est dirigé sur le côté.)
3. Tenir la balle entre le pouce et l'index et la laisser simplement tomber sur le sol.
4. Frapper ensuite la balle en **Revers** de façon régulière en la dirigeant vers le **Revers** du partenaire.
5. A la fin du lancer, la raquette est dirigée vers le partenaire, le pouce orienté vers le plafond
6. Toucher la balle sur l'arrière plutôt qu'en dessous (voir le schéma ci-dessous)



♥ **Situation de jeu N°1 :** Les élèves forment des groupes de 2. **Face à face**, ils sont placés sur un terrain divisé en deux. La séparation de ce terrain, qui matérialise le filet, peut se faire par un banc, une barrière de tennis de table, un trait au sol .... **Les limites** du terrain sont à **réaliser** en fonction de la place disponible. Les terrains peuvent tous être de tailles identiques ou tous de tailles différentes. Les enfants, comme précédemment, vont se renvoyer la balle au-dessus du « filet » en **Revers**. Un rebond au sol, est nécessaire pour pouvoir toucher la balle. L'enseignant(e) fait ensuite changer les partenaires.



♥ **Situation de jeu N°2** : Les élèves forment des groupes de 3 : 2 joueurs et 1 arbitre. Deux élèves, face à face, sont placés sur un terrain (2 m X 3 m) divisé en deux. La séparation de ce terrain qui matérialise le filet, peut se faire par un banc, une barrière de tennis de table, un trait au sol .... Un arbitre est désigné. Les enfants vont se renvoyer la balle au-dessus du « filet ». Ils utiliseront, en fonction de l'endroit où arrive la balle, le **Coup Droit** ou le **Revers**. Un rebond au sol, est nécessaire pour pouvoir toucher la balle. Cette fois-ci les élèves vont tenter de marquer des points. Un point est marqué quand la balle retombe dans le camp adverse et que le partenaire ne la renvoie pas, après un rebond au sol, à son adversaire.

**Consignes :**

1. L'enseignant(e) redonne les consignes sur les **positions du corps** pour le Coup Droit et le Revers. (Voir ci-dessous)

**POSITIONS DE DEPART**  
**HORS TABLE**

**Coup Droit :**

- **Le corps** est légèrement tourné vers le côté par rapport à l'obstacle. (côté droit pour les droitiers, gauche pour les gauchers)
- **Les jambes** sont légèrement fléchies.
- **Au départ du geste**, le bras est plié (90°) et le « bout » de la raquette est orienté vers le côté.

**Revers :**

- **Le corps** est face à l'obstacle.
- **Les jambes** sont légèrement fléchies.
- **Au départ du geste**, la raquette est positionnée sur le ventre, le pouce orienté vers le nombril. Le « bout » de la raquette est dirigé vers le côté.

**RETOUR AU CALME 3'**

L'enseignant(e) rassemble les enfants. Il (elle) leur propose de faire le récapitulatif de la séance en insistant sur les points importants :

- Les positions du corps pour le Coup Droit et le Revers (hors table)
- ...

## DEUXIEME UNITE D'APPRENTISSAGE

### SEANCE N° 6

#### Objectif :

- Etre capable de renvoyer avec précision la balle en Coup Droit

#### Matériel nécessaire :

- 5 balles/groupe de 2 ou 3
- 1 raquette pour 2
- « X » tables
- « X » bassines

#### ECHAUFFEMENT LUDIQUE 10'

- ❖ **Jeu de la balle-couloir** : On constitue deux lignes d'enfants qui se font face. Certains (un sur deux) ont une balle de ping-pong dans la main. Au signal de l'enseignant(e), et à tour de rôle, d'autres élèves tentent de traverser le couloir sans se faire toucher.

#### Les situations suivantes se feront par $\frac{1}{2}$ classe

#### N°1

#### **Renvoi précis du Coup Droit (hors table)**

#### Matériel nécessaire

Durée de l'atelier : 15'

- 5 balles/groupe de 2 ou 3
- 2 bassines/groupe de 2 ou 3
- 1 raquette pour 2

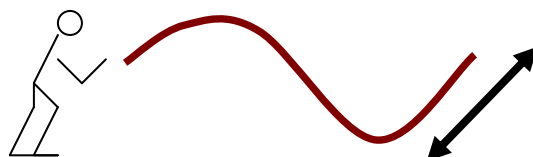
- Renvoyer une balle, lancée à la main, avec le Coup Droit
- Hors table
- pour  $\frac{1}{2}$  classe

#### Consignes :

1. Constituer des groupes de 2 : **Un relanceur** avec une raquette à la main, et **un lanceur** avec une balle.
2. Le **lanceur** et le **relanceur** sont distants de 3 m.
3. Le **lanceur** envoie la balle à la main (mouvement du bras en « cuillère », du bas vers le haut) avec un rebond au sol, de façon à ce que le relanceur puisse utiliser son **Coup Droit**.
4. Le **relanceur** la lui renvoie directement dans les mains, **en coup droit**, sans rebond au sol.

#### Remarques :

1. Au moment où il va toucher la balle, le relanceur est **en position de départ** « Coup Droit » : les jambes sont légèrement tournées, et le « bout » de la raquette est orienté sur le côté. (revoir séance précédente)
2. Le relanceur essaye de frapper la balle dans la phase montante et par en dessous.



**Phase montante**  
Le relanceur devra  
toucher la balle dans  
la Phase montante

♥ **Situation de jeu** : les enfants constituent des groupes de trois : un lanceur, un relanceur et un arbitre. La situation est la même que la situation d'apprentissage précédente. Le lanceur a 5 balles à envoyer au relanceur. L'arbitre comptabilise le nombre de balles renvoyées par le relanceur en **Coup Droit**, dans les mains du lanceur.

## N°2

### Renvoi précis du Coup Droit (à la table)

#### Matériel nécessaire

Durée de l'atelier : 15'

- 5 balles/groupe de 2 ou 3
- 2 bassines/groupe de 2 ou 3
- « X » tables (1 pour 2 au mieux)
- 1 raquette pour 2

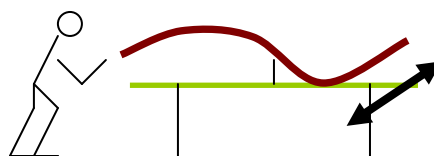
- Renvoyer une balle, lancée à la main, avec le **Coup Droit**, sur une table de tennis de table.
- Pour  $\frac{1}{2}$  classe

#### Consignes :

1. Les élèves forment des groupes de 2 : un lanceur et un relanceur. Ils sont placés de chaque côté de la table.
2. Le lanceur envoie la balle à la main (mouvement du bras en « cuillère », du bas vers le haut) dans le **Coup Droit** de son partenaire.
3. Le relanceur tente de renvoyer la balle sur la table, dans le camp adverse en utilisant son **Coup Droit**.
4. Le lanceur rattrape la balle à la main après qu'elle ait fait un rebond sur sa moitié de table.

#### Remarques :

1. Le relanceur sera en **position de départ Coup Droit** (P 20/21). Prendre le temps de faire la démonstration.
2. Centrer la balle au milieu de la raquette.
3. Frapper la balle dans la phase montante ou au sommet du rebond (pas à la phase descendante) ;



**Phase montante**  
Le relanceur devra  
toucher la balle dans  
la Phase montante

♥ **Situation de jeu** : les enfants forment des groupes de trois : un lanceur, un relanceur, et un arbitre. La situation est la même que la situation d'apprentissage précédente. Le lanceur a 5 balles à envoyer dans le **Coup Droit** du relanceur. L'arbitre comptabilise le nombre de balles renvoyées par le relanceur en **Coup Droit**, dans le camp adverse.

### RETOUR AU CALME 3'

L'enseignant(e) rassemble les enfants. Il (elle) leur propose de faire le récapitulatif de la séance en insistant sur les points importants :

- La position de départ à la table du Coup Droit.
- ...

## DEUXIEME UNITE D'APPRENTISSAGE

### SEANCE N° 7

#### Objectif :

- Etre capable de renvoyer avec précision la balle en Revers

#### Matériel nécessaire :

- 5 balles/groupes de 2 ou 3
- 1 raquette pour 2
- 2 bassines/groupe de 2
- « X » tables

#### ECHAUFFEMENT LUDIQUE 10'

- ❖ **Jeu de la balle au chasseur** : Cinq à six chasseurs autour d'un cercle tirent avec une balle de ping-pong sur des enfants placés à l'intérieur.

#### Les situations suivantes se feront par $\frac{1}{2}$ classe

#### N°1

#### Renvoi précis en Revers (hors table)

#### Matériel nécessaire

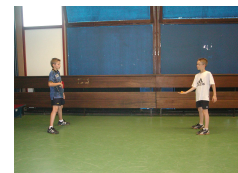
Durée de l'atelier : 15'

- 5 balles/groupe de 2 ou 3
- 2 bassines/groupe de 2
- 1 raquette pour 2

- Renvoyer une balle, lancée à la main, avec le Revers
- Hors table
- pour  $\frac{1}{2}$  classe

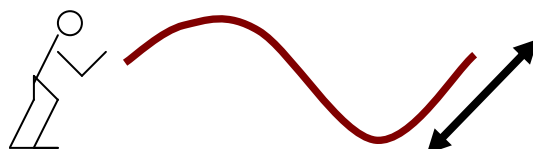
#### Consignes :

1. Constituer des groupes de 2 : un **relanceur** avec une raquette à la main, et un **lanceur** avec une balle.
2. Le **lanceur** et le **relanceur** sont distants de 3 m.
3. Le **lanceur** envoie la balle à la main (mouvement du bras en « cuillère », du bas vers le haut) vers le **Revers** du **relanceur** avec un rebond au sol.
4. Le **relanceur** la lui renvoie **directement dans les mains, en Revers**, sans rebond au sol.



#### Remarques :

1. Prendre la balle devant soi en étant face à la balle ;
2. Le **relanceur** a le « bout » de sa raquette dirigé sur le côté du corps, le pouce orienté vers le nombril.
3. Frapper la balle par en dessous ou par derrière, dans la phase montante ou au sommet du rebond.



Phase montante  
Le relanceur devra toucher la balle dans la Phase montante

♥ **Situation de jeu** : les enfants constituent des groupes de trois : un lanceur, un relanceur et un arbitre. La situation est la même que la situation d'apprentissage précédente.  
 Le lanceur a 5 balles à envoyer au relanceur.  
 L'arbitre comptabilise le nombre de balles renvoyées par le relanceur en **Revers**, dans les mains du lanceur.

## N°2

### Renvoi précis en Revers (à la table)

#### Matériel nécessaire

Durée de l'atelier : 15'

- 5 balles/groupe de 2 ou 3
- 2 bassines/groupe de 2
- 1 raquette pour 2
- « X » tables (1 pour 2 au mieux)

- **Renvoyer** une balle, lancée à la main, avec le **Revers**, sur une table de tennis de table.
- Pour  $\frac{1}{2}$  classe

#### Consignes :

1. Les élèves forment des groupes de 2 : Un **lanceur** et un **relanceur**. Ils sont placés de chaque côté de la table.
2. Le **relanceur** sera placé **en position de départ Revers**.
3. Le **lanceur** envoie la balle à la main (mouvement du bras en « cuillère », du bas vers le haut) dans le Revers du **relanceur**.
4. Le **relanceur** tente de renvoyer la balle sur la table, dans le camp adverse en utilisant son **Revers**.
5. Le **lanceur** rattrape la balle à la main après qu'elle ait fait un rebond sur sa moitié de table.
6. Frapper la balle par en dessous ou par derrière, dans la phase montante ou au sommet du rebond.



## POSITION DE DEPART DU REVERS

- **Les jambes** :
  - L'élève sera placé face à la table, les jambes fléchies. Les droitiers se placeront à gauche de la ligne centrale, tandis que les gauchers se placeront à droite de celle-ci.
- **Le haut du corps** :
  - La raquette sera placée sur le ventre, le pouce orienté vers le nombril, avec le bout de la raquette dirigée vers le **côté** du corps. (voir photo)



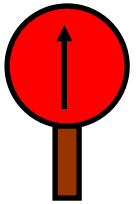
- **Les conseils** : Pour aider les élèves, l'enseignant(e) donne les explications suivantes :
  - Pour **porter** la balle au-dessus du filet, l'élève va devoir faire un geste **de bas en haut**.
  - Pour **emmener** la balle de l'autre côté du filet, il devra faire un geste **d'arrière en avant**.

L'élève doit donc effectuer un geste de bas en haut combiné à un geste d'arrière en avant. Comme point de repère, l'enseignant(e) pourra signifier que : « à la fin du geste le bras est tendu et le pouce regarde le plafond » (voir photo)

Un autre point de repère, comme la direction du « bout » de la raquette, peut aussi être donné : le « bout de la raquette montre à la balle où elle doit aller ». Ce point de repère n'est valable que si la position de départ a été respectée.

#### Faire une petite démonstration avec les élèves :

- Prendre une raquette et dessiner à la craie, une flèche, de chaque côté.
- Prendre ensuite une balle, et la taper avec la raquette tenue en Coup Droit, en dirigeant celle-ci vers le haut.
- Garder la raquette immobile en fin de geste.
- Laisser les enfants observer que la balle est bien allée dans la direction indiquée par la flèche, c'est à dire vers le haut.
- Le démontrer également avec le côté Revers.



♥ **Situation de jeu** : Les enfants forment des groupes de trois : un lanceur, un relanceur et un arbitre. La situation est la même que la situation d'apprentissage précédente. Le lanceur a 5 balles à envoyer dans le Revers du relanceur. L'arbitre comptabilise le nombre de balles renvoyées par le relanceur en Revers, dans le camp adverse.

#### RETOUR AU CALME : 3'

L'enseignant(e) rassemble les enfants. Il (elle) leur propose de faire le récapitulatif de la séance en insistant sur les points importants :

- La position de départ du Revers
- ...

## DEUXIEME UNITE D'APPRENTISSAGE

### SEANCE 8

♥ Ces évaluations peuvent être proposées aux élèves à chaque séance ou en évaluation finale. Les élèves essaient d'obtenir le plus grand nombre possible de points de manière à obtenir le « Ping d'or, d'argent ou de bronze ». Il serait souhaitable que des élèves occupent la fonction d'arbitre et évaluent les performances de leurs camarades.

<u>EVALUATION</u>	ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3	R A Q U E T T E  + ou -	Nombre de points	Points au maximum
NOM : PRENOM :						
<u>Exercice N°1 :</u> Viser une cible au mur avec le Coup Droit (3 m du mur - feuille A 4) 5 points maxi.	1 point	par	réussite		Score meilleur essai	5
<u>Exercice N°2 :</u> Garder la balle en équilibre sur la raquette en Coup Droit 10 points maxi.	- de 10 " = <u>1 point</u>	- de 20 " = <u>5 points</u>	- de 30 " = <u>10 points</u>		Score meilleur essai	10
<u>Exercice N°3 :</u> Garder la balle en équilibre sur la raquette en RV 10 points maxi.	- de 10 " = <u>1 point</u>	- de 20 " = <u>5 points</u>	- de 30 " = <u>10 points</u>		Score meilleur essai	10
<u>Exercice N°4 :</u> Jonglages du Coup Droit avec une balle de TT. 15 points maxi.					Score meilleur essai	15
<u>Exercice N°5 :</u> Jonglages du RV avec une balle de TT. 15 points maxi.					Score meilleur essai	15
<u>Exercice N°6 :</u> Effectuer 5 renvois.	1 point	par	réussite		résultat	5
<u>Tenue de raquette</u> Mettre un + ou un - pour chaque exercice, N'additionner que les +					résultat	6

TOTAL	PING D'OR	PING D'ARGENT	PING DE BRONZE	PING
.....	66-50	49-37	36-27	.....



## DEUXIEME UNITE D'APPRENTISSAGE

### SEANCE 9

#### Objectif :

- Etre capable de servir en Coup Droit et de renvoyer le service.

#### Matériel nécessaire :

- 5 balles/personne
- 1 raquette/personne
- 1 table pour 3
- 1 crayon/atelier

#### ECHAUFFEMENT LUDIQUE 10'

- ❖ Les élèves forment des groupes de 3 : 2 joueurs et 1 arbitre. Deux élèves sont placés sur un terrain (2 m X 3 m) divisé en deux. La séparation de ce terrain qui matérialisera le filet, pourra se faire par un banc, une barrière de tennis de table, un trait au sol .... Un arbitre est désigné.

Les enfants vont se renvoyer la balle au-dessus du « filet ». Ils utiliseront, en fonction de l'endroit où arrive la balle, le **Coup Droit** ou le **Revers**. Un rebond au sol, est nécessaire pour pouvoir toucher la balle.

Cette fois-ci les élèves vont tenter de marquer des points. Un point est marqué quand la balle retombe dans le camp adverse et que le partenaire ne la renvoie pas, après un rebond au sol, à son adversaire.

#### N°1

#### **Le service du Coup Droit**

#### Matériel nécessaire :

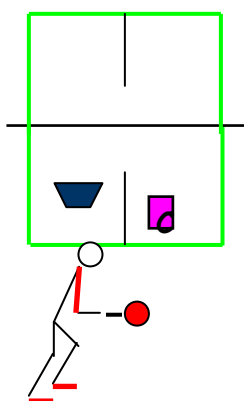
Durée de l'atelier : 20 '

- 1 bassine remplie de 5 balles /atelier
- 1 bassine vide /atelier
- 1 raquette par personne
- 1 cible / atelier (feuille de papier)
- 1 table pour 8

- Réaliser un **service** du Coup Droit. (Voir Page 5 - Service réglementaire)

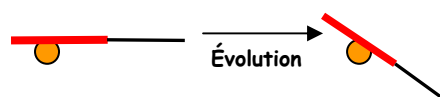
- Une bassine remplie de 5 balles est posée sur la table, côté Revers (RV) des enfants.
- Une feuille de papier est placée sur la table, côté du **Coup Droit**.
- Les enfants vont venir se mettre devant la table et se placer en **position de départ Coup Droit** (Pages 20/21).





### Mise en place de l'atelier du service

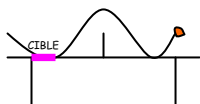
- A partir de cette position, en utilisant les balles qui sont dans la bassine, les enfants vont lancer la balle en l'air et venir la taper sur **le dessus** avec **le Coup Droit**. L'objectif sera de viser **la cible** posée sur la table, et **d'envoyer** la balle sur la table, de l'autre côté du filet.
- Pour aider l'élève à faire parvenir plus facilement la balle de l'autre côté du filet, l'enseignant(e) rapproche la cible progressivement du filet pour inciter l'enfant à toucher la balle **moins sur le dessus** et **plus sur l'arrière**.



### Les attentes

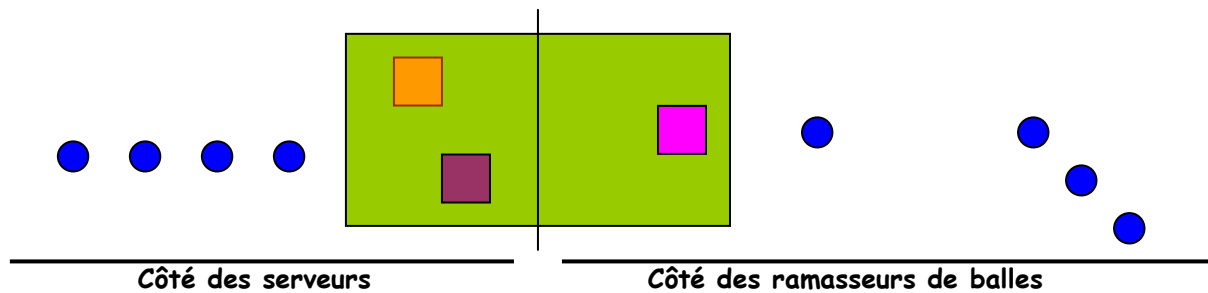
- L'enseignant(e) fait une courte explication sur **le service**. (Service réglementaire-Page 5)
- **Où doit aller la balle ?**


Une cible est placée sur la table pour aider les enfants dans la réalisation de leur service. Si l'enfant vise la cible, la balle ira naturellement de l'autre côté du filet. Laisser les enfants essayer une fois sans la raquette. (La cible doit être située au milieu de la  $\frac{1}{2}$  table)




### Suggestions : Mise en place d'un atelier « service » avec un groupe de 4 à 8 élèves par table


1. Le plus facile est de travailler en groupes restreints sur plusieurs tables - la situation suivante propose un fonctionnement intéressant.
2. Les élèves sont placés à la table-la moitié du groupe se place **du côté des serveurs**, et l'autre moitié **du côté des ramasseurs de balles** (voir schéma).
3. Une fois que le serveur aura utilisé ses 5 balles, il passera du côté des ramasseurs de balles et se placera derrière le dernier. Pendant ce temps là, le premier ramasseur aura la tâche de vérifier qu'il a bien 5 balles dans sa bassine, avant de venir se placer derrière le dernier du côté des serveurs. Ainsi de suite...
4. Un travail par petit groupe sera plus bénéfique aux élèves. Faire aussi en fonction du nombre de tables disponibles.



 Panier avec 5 balles

 Élèves

 Cible à atteindre par le serveur

 Panier vide pour ramasser les balles

L'enseignant(e) devra être vigilant(e) au **lancer de la balle** qui devra être vertical, et d'au moins 16 cm (environ). La **position de la main** sera vérifiée également. (Service réglementaire-Page 5)

## N°2

**Réaliser un échange en Coup Droit à partir d'un service.**

**Matériel nécessaire**

**Durée de l'atelier : 15'**

- 1 balle/groupe
- 2 raquettes par atelier
- 1 table par groupe de 3

- Effectuer un service placé dans le Coup Droit de l'adversaire.
- Renvoyer le service en Coup Droit.

### Consignes :

1. Les élèves constituent des groupes de 3 : un **serveur**, un **relanceur** et un **arbitre**.
2. Le **serveur** effectue des services en **Coup Droit** dans le **Coup Droit** de son adversaire. Le **relanceur** renvoie la balle avec le **Coup Droit** dans le camp du serveur. L'**arbitre** vérifie si la balle du serveur est placée correctement et que le service est réglementaire. (Le lancer de la balle - la position de la main)



### Remarques :

1. Voir ou revoir les consignes sur la **Position de départ du Coup Droit** (Pages 20/21)
2. L'enseignant(e) sera vigilant(e) à la réalisation des services.

♥ **Situation de jeu :** Les enfants constituent des groupes de trois : un **serveur**, un **relanceur** et un **arbitre**. La situation est la même que la situation d'apprentissage précédente.

**Le serveur a cinq balles à envoyer dans le Coup Droit du relanceur.**

**L'arbitre** comptabilise le nombre de services envoyés par le **serveur** dans le **Coup Droit du relanceur**, ainsi que les **renvois** de ce dernier. (Ci-dessous : modèle de feuille pouvant être donné à l'arbitre). Les rôles seront permutés

<i>Nom :</i>	<i>Services effectués dans le CD (sur 5)</i>					<i>Renvois du Coup Droit (Sur 5)</i>					<i>Totaux sur 10</i>
<i>Prénom :</i>											<i>/10</i>
<i>Nom :</i>	<i>Services effectués dans le CD (sur 5)</i>					<i>Renvois du Coup Droit (Sur 5)</i>					<i>Totaux sur 10</i>
<i>Prénom :</i>											<i>/10</i>
<i>Nom :</i>	<i>Services effectués dans le CD (sur 5)</i>					<i>Renvois du Coup Droit (Sur 5)</i>					<i>Totaux sur 10</i>
<i>Prénom :</i>											<i>/10</i>

**RETOUR AU CALME 3'**

L'enseignant(e) rassemble les enfants. Il (elle) leur propose de faire le récapitulatif de la séance en insistant sur les points importants :

- Le service réglementaire. (Page 5)
- La position de départ du Coup Droit. (Pages 20/21)
- ...

## DEUXIEME UNITE D'APPRENTISSAGE

### SEANCE 10

#### Objectif :

- Etre capable de faire des échanges en Coup Droit et Revers.

#### Matériel nécessaire :

- 5 balles/personne
- 1 raquette/personne
- 1 table pour 2 (au mieux)
- « X » cibles
- 1 crayon par atelier
- 1 chronomètre

#### ECHAUFFEMENT LUDIQUE 10'

- ❖ Les élèves forment des groupes de 3 : 2 joueurs et 1 arbitre. Deux élèves sont placés sur un terrain (2 m X 3 m) divisé en deux. La séparation de ce terrain qui matérialisera le filet, pourra se faire par un banc, une barrière de tennis de table, un trait au sol .... Un arbitre est désigné.

Les enfants vont se renvoyer la balle au-dessus du « filet ». Ils utiliseront, en fonction de l'endroit où arrive la balle, le **Coup Droit** ou le **Revers**. Un rebond au sol, est nécessaire pour pouvoir toucher la balle.

Cette fois-ci les élèves vont tenter de marquer des points. Un point est marqué quand la balle retombe dans le camp adverse et que le partenaire ne la renvoie pas, après un rebond au sol, à son adversaire.

#### N°1

#### Réaliser des échanges en Coup Droit

##### Matériel nécessaire

- 5 balles/groupe
- 2 raquettes/atelier
- 1 crayon/atelier
- 2 cibles/atelier
- 1 chronomètre
- 1 table pour 2 (au mieux)

##### Durée de l'atelier : 15'

- **Réaliser des échanges.**

#### Consignes :

1. Les élèves constituent des groupes de 2 : un **serveur**, un **relanceur**.
2. Une **cible** est placée dans le **Coup Droit** des 2 enfants.
3. Une bassine remplie de 5 balles est placée du côté du serveur.
4. Le **serveur** effectue des services en **Coup Droit** dans le **Coup Droit** de son adversaire. Le **relanceur** renvoie la balle avec son **Coup Droit** dans le camp du serveur. Le but étant d'essayer de se rapprocher au maximum de la cible.
5. Les échanges continuent.



### Remarques :

1. Les deux élèves (serveur et relanceur) sont en position de départ. Voir ou revoir les consignes (Pages 20/21)
2. L'enseignant(e) reste vigilant au niveau du service : vérifier le **lancer de la balle et la position de la main.** (Page 5)
3. L'enseignant(e) explique aux enfants qu'il faut diriger la balle «*la balle va où la raquette lui montre*».

♥ **Situation de jeu :** Les enfants constituent des groupes de trois : un **serveur**, un **relanceur** et un **arbitre**. La situation est la même que la situation d'apprentissage précédente, sans cible.  
*L'arbitre* comptabilise le nombre d'échanges réalisés par le **serveur** et le **relanceur** en **Coup Droit** sur un temps donné (2 mn par exemple). Ne sont comptées que les balles bien placées. Une bassine avec quelques balles sera placée sur la table, du côté du serveur, pour éviter les pertes de temps. (Ci-après, modèle de feuille pouvant être donné à l'arbitre)

## N°2

### Réaliser des échanges en Revers

#### Matériel nécessaire

Durée de l'atelier : 15'

- 5 balles/groupe
- 2 raquettes/atelier
- 1 crayon/atelier
- 1 chronomètre
- 1 table pour 2 (au mieux)
- 2 bassines/atelier

- **Réaliser des échanges.**

### Consignes :

1. Les élèves constituent des groupes de 2 : un **serveur**, un **relanceur**.
2. Une **cible** est placée dans le **Revers** des 2 enfants.
3. Une bassine remplie de 5 balles est placée du côté du serveur.
4. Le **serveur** effectue des services en **Coup Droit** dans **Revers** de son adversaire. Le **relanceur** renvoie la balle avec son **Revers** dans le camp du serveur. Le but étant d'essayer de se rapprocher au maximum de la cible.
5. Les échanges continuent



### Remarques :

1. Le **serveur** est en position de départ Coup Droit. (Position de départ P 20/21).
2. Le relanceur est placé dans son « coin » Revers en étant face à la table.
3. L'enseignant(e) reste vigilant(e) au niveau du service, du **lancer de la balle** et de la **position de la main**.

4. L'enseignant(e) explique aux enfants qu'il faut diriger la balle «*la balle va où la raquette lui montre*».

♥ **Situation de jeu** : Les enfants constituent des groupes de trois : un **serveur**, un **relanceur** et un **arbitre**. La situation est la même que la situation d'apprentissage précédente, sans cible.  
 L'**arbitre** comptabilise le nombre d'échanges réalisés par le **serveur** et le **relanceur** en **Revers** sur un temps donné (2 mn par exemple). Ne sont comptées que les balles bien placées. Une bassine avec quelques balles est placée sur la table, du côté du serveur, pour éviter les pertes de temps. (Ci-après, modèle de feuille pouvant être donné à l'arbitre)

<b>Nom :</b>	<b>Nombre d'échanges</b>	
<b>Prénom :</b>	<b>CD</b>	<b>RV</b>

<b>Nom :</b>	<b>Nombre d'échanges</b>	
<b>Prénom :</b>	<b>CD :</b>	<b>RV :</b>

<b>Nom :</b>	<b>Nombre d'échanges</b>	
<b>Prénom :</b>	<b>CD :</b>	<b>RV :</b>

**RETOUR AU CALME 3'**

L'enseignant(e) rassemble les enfants. Il (elle) leur propose de faire le récapitulatif de la séance en insistant sur les points importants :

- Les positions de départ (Coup Droit et Revers)
- ...

## DEUXIEME UNITE D'APPRENTISSAGE

### SEANCE 11

#### Objectifs :

- Etre capable de faire des échanges.
- Apprendre les règles du jeu.

#### Matériel nécessaire :

- 1 balle/personne
- 1 raquette/personne
- 1 table pour 3
- « X » cibles

#### ECHAUFFEMENT LUDIQUE 10'

- ❖ Les élèves forment des groupes de 3 : 2 joueurs et 1 arbitre. Deux élèves sont placés sur un terrain (2 m X 3 m) divisé en deux. La séparation de ce terrain qui matérialisera le filet, pourra se faire par un banc, une barrière de tennis de table, un trait au sol ... Un arbitre est désigné.

Les enfants vont se renvoyer la balle au-dessus du « filet ». Ils utiliseront, en fonction de l'endroit où arrive la balle, le **Coup Droit** ou le **Revers**. Un rebond au sol, est nécessaire pour pouvoir toucher la balle.

Cette fois-ci les élèves vont tenter de marquer des points. Un point est marqué quand la balle retombe dans le camp adverse et que le partenaire ne la renvoie pas, après un rebond au sol, à son adversaire.

#### N°1

#### Réaliser des échanges en Coup Droit et en Revers

##### Matériel nécessaire

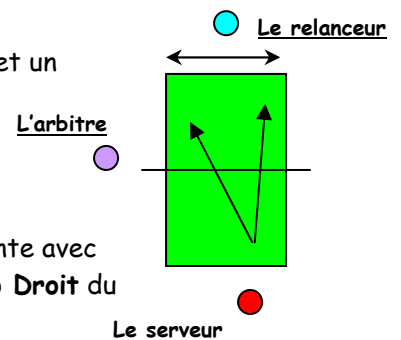
- 1 balle/atelier
- 2 raquettes/atelier
- 1 table pour 3

##### Durée de l'atelier : 15'

- Distribuer en Coup Droit, une balle dans le Coup Droit et une dans le Revers de son adversaire.

#### Consignes

1. Les élèves constituent des groupes de 3 : un **serveur**, un **relanceur** et un **arbitre**.
2. Le **serveur** effectue des services en **Coup Droit** dans le **Coup Droit** de son adversaire. Il place la balle suivante dans le **Revers** et ainsi de suite ...
3. Le **relanceur** renvoie la première balle avec son **Coup Droit**, la suivante avec son **Revers**, et ainsi de suite ... Il place toutes les balles dans le **Coup Droit** du serveur.
4. L'arbitre **s'exerce** à compter les points. (Voir les règles du jeu - Page 5)





### Remarques :

1. Le **serveur** et le **relanceur** sont en position de départ pour le premier échange. (Voir ou revoir les consignes - Pages 20/21). Les déplacements du **relanceur** entre le **Coup Droit** et le **Revers** se feront en pas chassés. L'enseignant(e) insistera sur la position des jambes en Coup Droit et en Revers.
2. L'**arbitre** est vigilant au **lancer de la balle** et la **position de la main au service**. (Service réglementaire - Page 5)

♥ **Situation de jeu** : les enfants constituent des groupes de trois : un **serveur**, un **relanceur** et un **arbitre**. La situation est la même que la situation d'apprentissage précédente,  
L'**arbitre** comptabilise le nombre d'échanges réalisés par le **serveur** et le **relanceur** en sur un temps donné (2 mn par exemple). Ne sont comptées que les balles bien placées. Une bassine avec quelques balles sera placée sur la table, du côté du serveur, pour éviter les pertes de temps.

## N°2

### Réaliser des échanges

#### Matériel nécessaire

- 5 balles/table
- 2 raquettes/atelier
- 1 table
- 1 bassine/table

Durée de l'atelier : 15'

- **Réaliser librement des échanges.**

### Consignes :

1. Revoir avec les élèves les règles du jeu (Page 5), pour être sûr que les élèves comprennent bien comment compter les points.
2. Les élèves constituent des groupes de 3 : un **serveur**, un **relanceur** et un **arbitre**.
3. Une bassine remplie de 5 balles est placée du côté du serveur (par terre). L'arbitre peut éventuellement ramasser les balles...
4. Le **serveur** effectue des services en **Coup Droit**. Le **relanceur** renvoie la balle avec son **Coup Droit** ou son **Revers** dans le camp du serveur.
5. Les échanges entre les deux élèves continuent ...
6. L'**arbitre** s'exerce à compter les points.

### Remarques :

1. Les deux élèves devront être attentifs à la position de leur corps (Voir « position de départ » du **Coup Droit** (Pages 20/21), et du **Revers** (Page 52))
2. L'arbitre vérifie le **lancer de la balle** ainsi que la **position de la main au service**. (Service réglementaire - Page 5)
3. L'enseignant(e) explique aux élèves qu'il faut diriger la balle «/a balle va où la raquette lui montre ».
4. Les enfants prendront plus de plaisir si la durée des échanges est importante ; leur donner éventuellement des objectifs simples (atteindre « X » échanges/temps).



♥ **Situation de jeu : faire un match !** (Revoir les règles du jeu avec les enfants - pages 5-7). Les élèves constituent des groupes de trois (**un serveur, un relanceur et un arbitre**). La situation est la même que la situation d'apprentissage précédente. L'**arbitre** comptabilise le nombre de points marqués par l'un ou l'autre des joueurs. **RAPPEL** : le gagnant est celui qui arrive à 11 le premier avec au moins deux points d'écart. Le serveur change tous les 2 points.

### **RETOUR AU CALME 3'**

L'enseignant(e) rassemble les enfants. Il (elle) leur propose de faire le récapitulatif de la séance en insistant sur les points importants :

- Quand y-a-t-il point ? (Page 6)
- Comment compter les points ? (Page 7)

## DEUXIEME UNITE D'APPRENTISSAGE

### SEANCE 12

#### Objectifs :

- ♥ Etre capable d'arbitrer.
- ♥ Marquer des points.

#### Matériel nécessaire :

- ♥ 1 balle par personne
- ♥ 1 raquette par personne
- ♥ 1 table pour 2

#### ECHAUFFEMENT LUDIQUÉ 10'

4. **Au choix :** Voir séances précédentes.

Nous proposons ici de mettre en place une compétition de fin de cycle. En fonction du nombre d'élèves par classe et du matériel à disposition, cette séance peut durer plus ou moins longtemps.

Deux formes de compétition vous sont proposées :

4. Compétition individuelle
5. Compétition par équipe

Ces modèles de compétition sont donnés à titre d'exemples. Ils peuvent être modifiés et adaptés

#### COMPETITION INDIVIDUELLE

#### ♥ CLASSE DE 32 (6 rencontres par élèves) - 1 table 2

Les élèves sont partagés en 8 groupes de 4 (4 dans le groupe 1, 4 dans le groupe 2, ... 4 dans le groupe 8). Voici le modèle pour le premier groupe. Nous vous proposons de suivre la même démarche pour les autres groupes.

GRUPE 1	NOM	PRENOM	Classement	N° dans le tableau final
A			1 <sup>er</sup> :	1 (places de 1 à 8)
B			2 <sup>nd</sup> :	1 (de 9 à 16)
C			3 <sup>ème</sup> :	1 (de 17 à 24)
D			4 <sup>ème</sup> :	1 (de 25 à 32)

GRUPE 2 = N°2 dans tableau final - GRUPE 3 = N°3 dans le tableau final

GRUPE « X » = N° « X » dans le tableau final

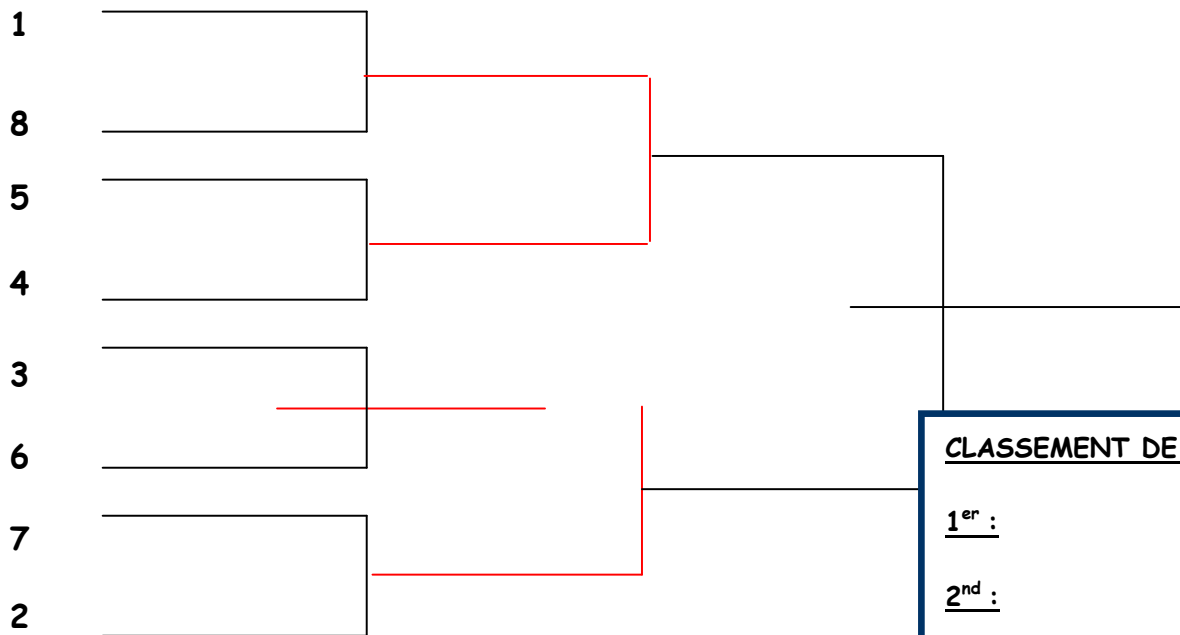
	Vainqueur	Perdant	Scores				A	B	C	D
A contre D										
B contre C										
A contre C										
B contre D										
A contre B										
C contre D										
TOTAUX DES VICTOIRES										

Une fois les rencontres terminées, un classement de 1 à 4 est établi dans chaque groupe. A partir de ce classement et afin d'établir un classement intégral, nous vous proposons de remplir le tableau suivant. Ce tableau est proposé pour les places de 1 à 8, établir les mêmes pour les places de 9 à 16, de 17 à 24, et de 25 à 32.

**TABLEAU FINAL**

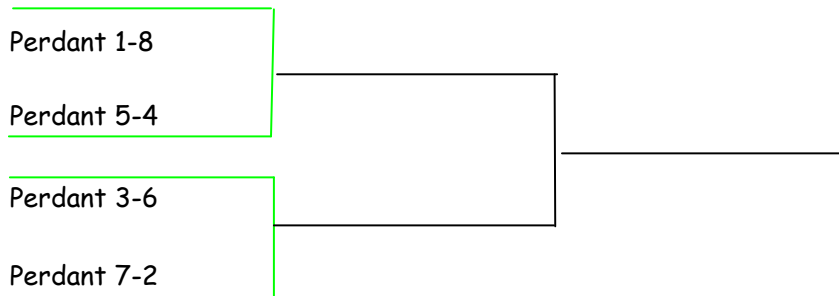
**A** Places de 1 à 8

1<sup>er</sup> :  
2<sup>nd</sup> :



<u>CLASSEMENT DE 1 A 8</u>	
	<u>1<sup>er</sup> :</u>
	<u>2<sup>nd</sup> :</u>
	<u>3<sup>ème</sup> :</u>
	<u>4<sup>ème</sup> :</u>
	<u>5<sup>ème</sup> :</u>
	<u>6<sup>ème</sup> :</u>
	<u>7<sup>ème</sup> :</u>
	<u>8<sup>ème</sup> :</u>

**B** Perdants du premier tour dans le TABLEAU A  
Places de 5 à 8



5<sup>ème</sup> :  
6<sup>ème</sup> :

**Perdants du TABLEAU B - Places 7 à 8**

--

7 <sup>ème</sup> :
8 <sup>ème</sup> :

**Perdants du second tour - TABLEAU A - places 3 et 4**

--

3 <sup>ème</sup> :
4 <sup>ème</sup> :

**Remarques**

**Le principe de compétition sera le même pour :**

6. **Une classe de 24** (faire 8 groupes de 3 - Reprendre la même formule)

**VOICI LE MODELE AVEC DES GROUPES DE 3**

GROUPE 1	NOM	PRENOM	Classement	N° dans le tableau final
<b>A</b>			1 <sup>er</sup> :	1 (places de 1 à 8)
<b>B</b>			2 <sup>nd</sup> :	1 (de 9 à 16)
<b>C</b>			3 <sup>ème</sup> :	1 (de 17 à 24)

**GROUPE 2 = N°2 dans tableau final - GROUPE 3 = N°3 dans le tableau final**

**GROUPE « X » = N° « X » dans le tableau final.**

	Vainqueur	Perdant	Scores	A	B	C
<b>A contre C</b>						
<b>B contre C</b>						
<b>A contre B</b>						
<b>TOTAUX DES VICTOIRES</b>						

7. **Une classe de 28** (faire 7 groupes de 4 - Reprendre la même formule sans remplir le N°8 dans chaque tableau)

♥ **MONTEES DE TABLES - 1 table pour 2**

L'enseignant(e) peut également proposer une compétition en « **montées de tables** ». Les élèves sont placés 2 par table. L'enseignant(e) définit **une première** et **une dernière table**. Les élèves commencent à faire une rencontre, après plusieurs minutes, un signal est donné par l'enseignant(e), les balles s'arrêtent. Les élèves vainqueurs « **montent** » d'une table vers la première, les perdants « **descendent** » d'une table vers la dernière. Ainsi de suite...

## COMPETITION PAR EQUIPE

### ♥ CLASSE DE 28 - 1 table pour 4

Les élèves forment des équipes de deux.

Nom	Prénom
A :	
B :	
<u>Nom de l'équipe :</u>	

Nom	Prénom
X :	
Y :	
<u>Nom de l'équipe :</u>	

7. Le joueur **A** va faire une partie de 11 points contre le joueur **X**.
8. Les joueurs **B** et **Y** vont ensuite reprendre le score de leurs 2 partenaires et continuer la partie jusque **22**.
9. **L'équipe gagnante** est celle qui arrive en premier à **22** avec au moins deux points d'écart.  
Le serveur change tous les 2 points.

A contre X	B contre Y	Equipe gagnante
A :	B :	<u>SCORES :</u>
X :	Y :	

### Remarques

L'enseignant(e), toujours en fonction du nombre d'élèves, peut également faire des équipes de trois et aller jusque 33, de 4 et aller jusque 44, ...

Les élèves peuvent aussi faire des rencontres allant jusque 5 et non jusque 11 ....

L'enseignant(e) peut adapter à sa guise.

L'enseignant(e) peut intégrer les équipes dans un tableau final, et fonctionner comme précédemment ; Remplir un tableau final de 16 équipes de cette façon : 1-16 ; 8-9 ; 5-12 ; 4-13 ; 3-14 ; 6-11 ; 7-10 ; 2-15).(Voir le tableau précédent - Ne rien mettre en N°16 et N°15)

Le fonctionnement par groupe (comme la compétition individuelle) peut également être mis en place.

### RETOUR AU CALME 3'

L'enseignant(e) rassemble les enfants. Il (elle) leur propose de faire le récapitulatif de la séance et donn