



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

académie
Lyon

direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Rhône

éducation
nationale



Le tennis de table à l'école primaire (classes de CE2, CM1 et CM2)

**Dossier pédagogique annexé à la convention départementale 2017,
Élaboré en partenariat avec l'USEP 69 et le comité départemental de tennis de table**

Ont participé à ce dossier :

Mme Axelle Gille

Professeure des écoles, chargée de mission du comité de l'Ain de tennis de table

M. Christian Vignals

Conseiller technique du comité du Rhône métropole de Lyon

M. Ervin Tursic

Délégué départemental de l'USEP du Rhône métropole de Lyon

M. Paul Bouvard

CPD EPS 1^{er} degré

M. Luc Bonnet

CPD EPS 1^{er} degré

Le tennis de table à l'école est une activité permettant aux élèves de construire des éléments des compétences générales travaillées en EPS et de contribuer à l'acquisition des compétences du socle commun de connaissances et de compétences et de culture.

Dans un rapport de force équilibré et varié¹, l'élève sera capable :

- Soit de maintenir un échange avec son partenaire (avec un objectif de réalisation de 10 frappes au total pour les 2 joueurs. Ce nombre pourra être modifié en fonction des ressources des élèves) ;

- Soit de rompre l'échange en cherchant à mettre en œuvre un projet personnel ;

Et

- De juger des règles simples : fin de l'échange, service alterné, décompte des points.

Le tennis de table s'inscrit dans le champ d'apprentissage « conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Attendus de fin de cycle 3² :

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	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<ul style="list-style-type: none">- 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.	Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bérêt, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis)

¹ Il est conseillé de varier les adversaires tout en respectant un rapport de force globalement équilibré.

² Programmes pour le cycle 3 parus au BO HS N° 11 du 15 novembre 2015

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">- 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).

Les enjeux éducatifs des expériences et des apprentissages attendus dans ce champ

Les expériences vécues et les apprentissages effectués dans ce champ d'apprentissage doivent amener les élèves à apprendre à jouer ensemble en partageant un espace, un temps de jeu, des règles, des rôles et des contraintes qui inscrivent les relations dans un rapport civilisé.

Au cycle 3, il s'agit pour les élèves :

- d'apprendre à jouer ensemble en respectant des règles ;
- de gérer le jeu et ses résultats ;
- de s'organiser pour progresser (notion de projet et d'intention de jeu).

Les situations de jeu et d'apprentissage doivent permettre aux élèves de construire :

- des savoir-faire en tennis de table comme : mettre en jeu / servir, s'organiser pour frapper, placer sa balle, lire et produire des trajectoires, utiliser des stratégies de jeu ;
- des connaissances sur l'activité, sur leurs propres ressources et sur les autres ;
- des attitudes de concentration, de persévérance, d'observation, de respect des règles de fonctionnement, de jeu mais également des règles de vie sociale, d'initiative et d'autonomie.

Les situations de jeu et d'apprentissage doivent permettre aux élèves de se construire des compétences méthodologiques et sociales autour de la notion de règles.

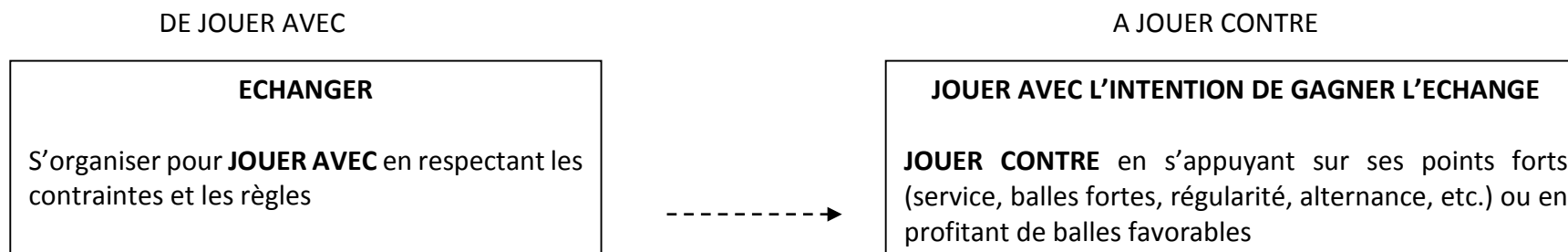
Les règles peuvent se décliner en plusieurs catégories³ :

- **les règles du jeu** édictées en règlement ;
- **les règles de vie** du groupe (joueur, arbitre, chronométreur, observateur...) ;
- **les règles de sécurité** liées à la pratique de ces jeux (règle d'or, droits et devoirs des joueurs...) ;
- **les règles liées à la recherche d'efficacité, les règles d'action** (différentes manières de faire pour réussir).

« Les classes affiliées à l'USEP auront la possibilité de réinvestir les apprentissages réalisés pendant les modules EPS au cours d'une rencontre sportive USEP de tennis de table. Celle-ci sera construite en référence à ce document pédagogique et au cahier des charges de la rencontre USEP ».

³ D'après Roland MICHAUD : L'Education physique et sportive « Agir dans le monde cycle 2 » R. Michaud, JP. Goffoz, A. Martinet, sous la direction de T. Terret 2003, Ed. Nathan.

Apprendre et jouer au tennis de table à l'école :
mobiliser des ressources⁴ en vue de gagner le match CE2, CM 1, CM2



Connaissances

- Les règles du jeu et de fonctionnement, les règles d'or ;
- Jouer en fonction de ses ressources : points forts, points faibles ;
- Connaître les différents rôles ;
- Connaître les différentes manières de jouer (fort, placé, alterné D – G, etc.), de marquer ;
- Connaître le résultat de son action et le mettre en relation avec ses propres manières de faire ;
- Reconnaître une situation favorable (balle lente avec rebond haut).

Attitudes

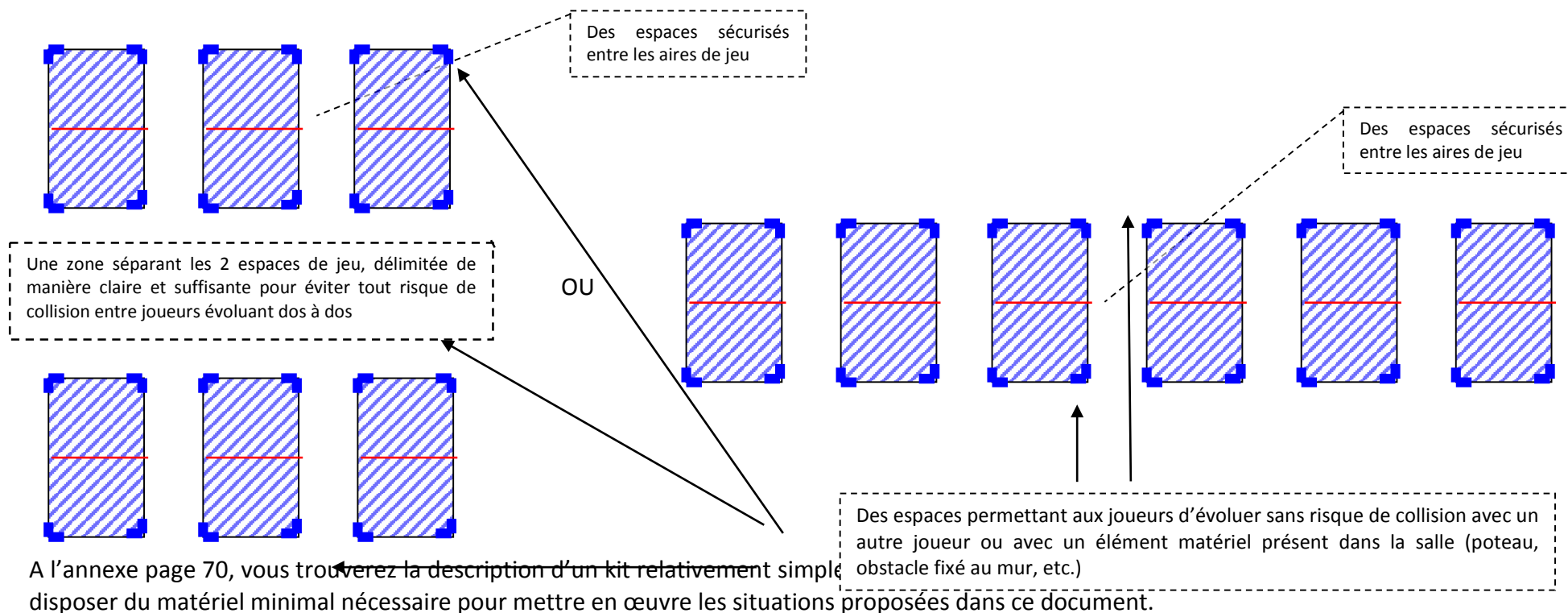
- Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement ;
- Accepter de s'exercer et de répéter pour progresser ;
- Mettre en œuvre le projet d'action choisi (construire l'échange, rompre l'échange) ;
- Accepter et relativiser les résultats ;
- S'investir dans les rôles sociaux.

⁴ Voir l'annexe P. 68 pour plus de précisions

CE QU'IL Y A A APPRENDRE EN TERMES DE :		
CAPACITES	CONNAISSANCES	ATTITUDES
<p>L'élève est capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assumer tous les rôles prévus par les tâches (arbitre, observateur, joueur) <p>Pour échanger :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mettre en jeu la balle avec la raquette - Utiliser les 2 côtés de sa raquette (revers, coup droit) au cours des échanges pour frapper la balle - Lire des trajectoires variées (droite-gauche, rasante-en cloche, courte-longue) - Se déplacer pour renvoyer la balle - Produire différentes trajectoires (alternée D – G, haute (cloche) - basse (à ras du filet), plus rapide, etc.) - Utiliser ses points forts (utiliser le côté préférentiel : coup droit - revers) pour faire durer l'échange <p>Pour rompre :</p> <p>Chercher à mettre en difficulté dès le service- Faire déplacer l'adversaire (chercher à mettre la balle hors de portée)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produire des trajectoires accélérées et descendantes (frapper forte) - Utiliser ses points forts au cours d'un match (utiliser le côté préférentiel (coup droit-revers), utiliser un service difficile à renvoyer). 	<p>L'élève connaît :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les règles de sécurité, de fonctionnement - Les règles permettant le comptage des points en fonction des situations de jeu - Ses manières de faire - La relation entre ses manières de faire et le résultat de ses actions - Ses points forts et ses points faibles - D'autres manières de faire - des éléments de culture liés à l'activité tennis de table. <p>L'élève sait :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fiches d'observation pour mieux connaître ses résultats et adapter ses intentions à ses ressources pour progresser - Qu'il faut des efforts continus pour pouvoir progresser - Qu'il peut solliciter l'aide d'un camarade ou d'un adulte en cas d'incompréhension ou de difficulté - Se situer par rapport aux joueurs avec qui il a l'habitude de jouer - Qu'il peut renseigner l'élève qui le souhaite (ou qu'il observe) sur ses manières de faire. 	<p>L'élève respecte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les règles de sécurité et de fonctionnement (respect de tours de passage, de la zone de travail, etc.) et participe à faire respecter ces mêmes règles - Les efforts d'autrui <p>L'élève parvient à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se concentrer sur ses efforts et sur sa progression dans ce qui est attendu - Ne pas se contenter de ce qu'il sait faire mais cherche à progresser - Gérer ses émotions - Relativiser le résultat, victoire ou défaite - Proposer son aide à un camarade <p>L'élève accepte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les différents rôles prévus - Les efforts nécessaires pour progresser et pour résoudre les difficultés rencontrées - La répétition tout en respectant ce qu'il y a à faire - De travailler en autonomie dans le respect de la consigne - D'être, pour un temps, en difficulté pour apprendre - La critique qui n'est pas faite pour nuire mais pour aider à progresser - L'aide proposée par un camarade - De solliciter l'aide de l'adulte et d'un camarade qui semble plus à l'aise.

LES CONDITIONS MATERIELLES

- Avoir suffisamment de raquettes (20 raquettes) et de balles (une soixantaine de balles au moins) pour favoriser un maximum de pratique.
- Avoir un espace, de préférence un gymnase⁵ où le nombre de tables soit suffisant (6 tables pour 24 élèves sont un minimum en dessous duquel il n'est pas envisageable de proposer cette activité).
- L'enseignant doit organiser l'espace :



⁵ Dans une salle ou préau, on pourra délimiter les terrains (aux angles) avec des bandes antidérapantes ou par un marquage à la craie. La balle étant légère, il est difficile de jouer à l'extérieur.

Attention :

Pour marquer des zones ou des cibles à atteindre sur la table, il est demandé d'utiliser des éléments qui n'abîment pas les tables : la craie est donc à proscrire. Lui préférer cibles prédécoupées (vous en trouverez en annexe de ce document), feuilles de format A3 ou autres feuilles de papier journal par exemple. Ces feuilles doivent être les plus plates possibles de manière à ne pas modifier le rebond des balles. Dans les situations permettant de travailler les déplacements, on évitera les cerceaux en raison des risques de glissade et donc de blessure qu'ils peuvent occasionner.

REGLES D'OR

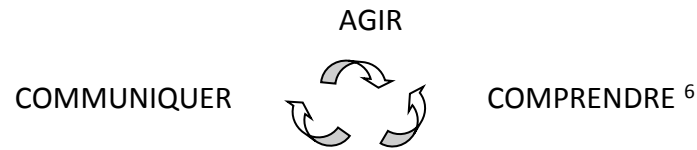
- Je ne manipule pas les tables (ouverture, fermeture et déplacement).
- Je ne dois pas stationner ou passer derrière les joueurs durant l'échange.
- Je ne jette jamais la raquette vers le sol et a fortiori vers une autre personne.

REGLES DE FONCTIONNEMENT

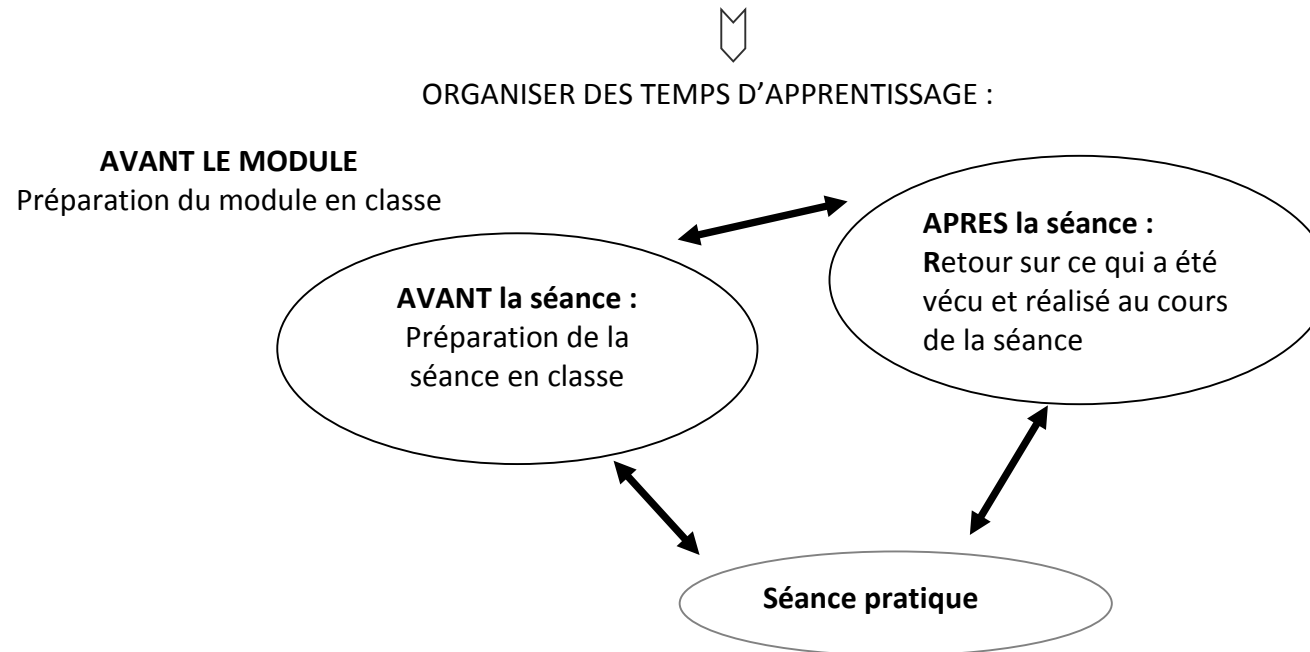
- Je ne pose pas la raquette au sol.
- A la fin de l'échange ou de la situation, je pose la raquette et la balle sur la table.
- Dans les moments de regroupements, je dépose les balles et les raquettes à l'endroit prévu.
- Je respecte les modalités d'organisation : place dans le gymnase, table prévue pour les situations, sens de rotation dans le gymnase, nombre de balles, durée de jeu, signal de début et de fin de jeu, rotations prévues.
- Je remplis tous les rôles prévus par la situation proposée (joueur, lanceur, arbitre, observateur, ramasseur, etc.).
- Les arbitres et observateurs doivent disposer d'un espace matérialisé. Penser aux planchettes et crayons pour écrire sur la fiche d'observation ou d'arbitrage.
- En tant que joueur, j'ai le droit de demander à l'arbitre une explication sur une décision qui vient d'être prise.

Apprendre à jouer au tennis de table à l'école : La démarche

C'est mettre en place une démarche pour que l'élève puisse apprendre et développer tous les aspects de la compétence : capacités, connaissances, attitudes, c'est lui permettre de :



Il est important pour favoriser l'apprendre d'organiser des liens entre le FAIRE et le DIRE dans des allers-retours entre la classe et le gymnase.



⁶ R. Michaud, JP. Goffoz, A. Martinet, sous la direction de T. Terret 2003 L'Education physique et sportive Agir dans le monde, éd. Nathan

Dans la classe, préparer la séance, c'est permettre aux élèves :

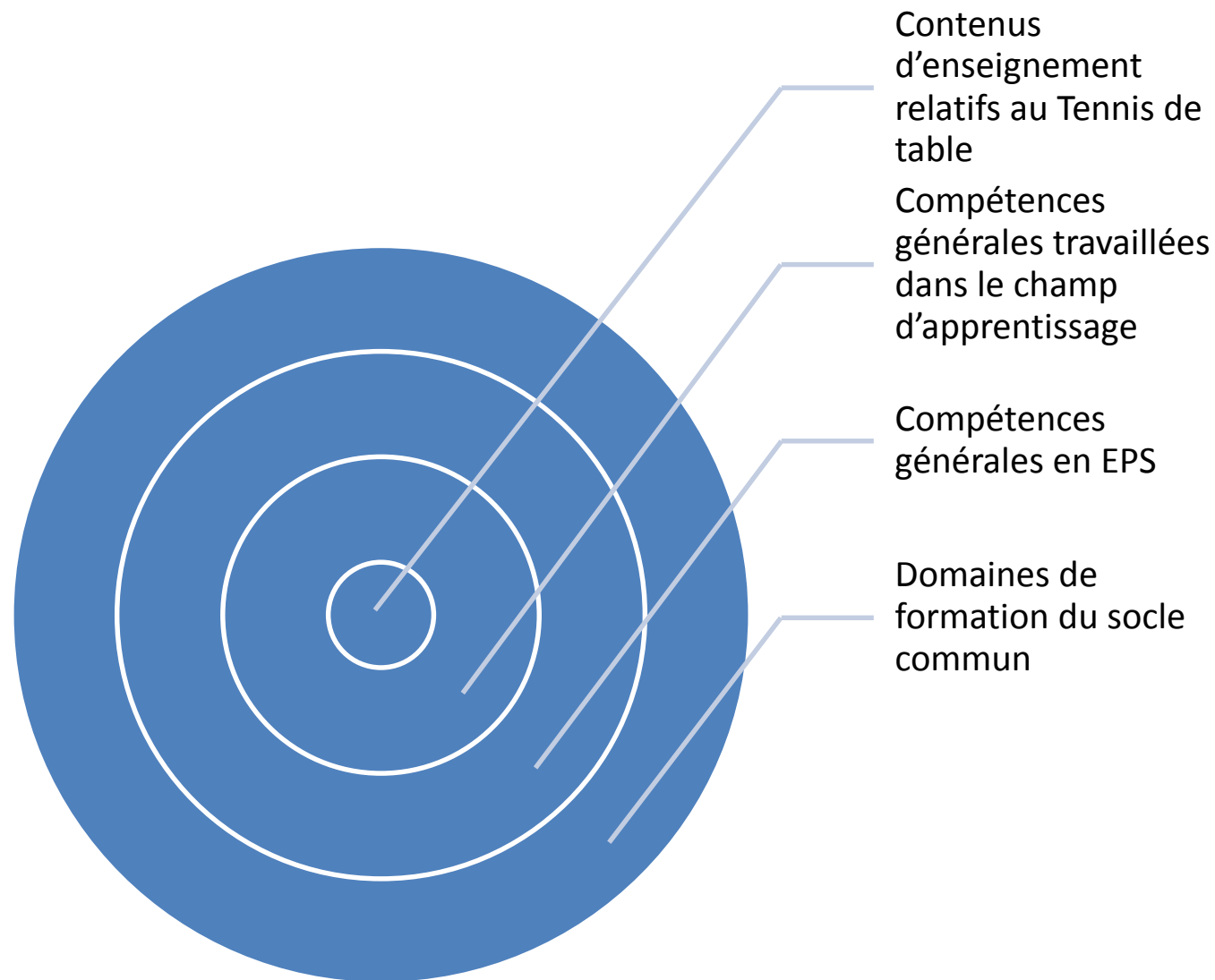
- De prendre connaissance, pour la séance à venir :
 - du dispositif,
 - du but,
 - des critères de réussite c'est-à-dire la connaissance du résultat de son action,
 - des opérations à faire pour réussir,
- De préciser les règles de sécurité, de fonctionnement et les consignes à respecter,
- De se remettre en mémoire la séance précédente et ce que l'on y a appris.

Pendant la partie pratique de la séance tennis de table, c'est permettre aux élèves de :

- Oser s'engager en respectant sa sécurité et celle des autres,
- Réaliser des apprentissages nouveaux à partir de tâches construites : but, connaissance du résultat de son action, des opérations à faire pour réussir,
- Se construire des repères sur soi et les autres,
- Se confronter à des manières différentes de jouer,
- Essayer des projets stratégiques de jeu dans un module et des tâches d'apprentissage structurés,
- Réaliser des observations.

Dans la classe, faire le bilan de la séance, c'est permettre aux élèves de :

- Faire le point sur les résultats de chacun, sur les opérations mises en œuvre pour réussir, sur les progrès réalisés, sur les perspectives de travail,
- Communiquer sur le déroulement de la séance, sur les manières de faire des uns et des autres, sur les régulations nécessaires.



De l'extérieur vers l'intérieur, chaque cercle est de portée plus générale que celui qu'il entoure : du socle vers les contenus de la séance. Si l'on part de la séance, à l'inverse, les apprentissages en tennis de table (au centre de la figure) ont pour but l'atteinte des attendus de fin de cycle. Ces attendus sont une déclinaison des cinq compétences générales travaillées dans le champ d'apprentissage et plus généralement visées en EPS. Ces cinq compétences générales sont une déclinaison des cinq domaines de formation précisés par le socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Déroulement d'un module d'apprentissage :

APPRENDRE A JOUER ENSEMBLE EN RESPECTANT DES REGLES, GERER LE JEU ET SES RESULTATS, S'ORGANISER POUR PROGRESSER

PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION 1	Phase de REFERENCE intermédiaire (fac.)	PHASE de STRUCTURATION 2	PHASE BILAN
2 à 4 séances CONSTRUIRE DU SENS, INSTALLER LES REGLES	1 à 2 séances SE CONFRONTER A UN ENSEMBLE DE PROBLEMES	3 à 4 séances CONSTRUIRE DES SAVOIRS	1 séance FAIRE UN POINT SUR LES APPRENTISSAGES ET LES PROGRES REALISES	3 à 4 séances CONSTRUIRE DE NOUVEAUX SAVOIRS	1 à 2 séances EVALUER LES SAVOIRS ACQUIS
<p>Phase de mise en activité qui doit permettre à tous les élèves de réussir.</p> <p>L'élève mobilise ses ressources pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - entrer dans l'activité ; - apprendre et respecter les règles de sécurité et de fonctionnement ; - utiliser les actions liées à l'activité ; - jouer avec différentes intentions ; - mettre en place les différents rôles. 	<p>Phase de repérage dans une situation posant un certain nombre de problèmes inhérents à l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - mettre en jeu, s'organiser pour frapper la balle, tenir l'échange ; - rompre l'échange à l'aide d'un coup particulier ; <p>Dans une situation de jeu l'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - respecte les règles de sécurité et de fonctionnement 	<p>Phase qui vise à stabiliser, transformer, développer, enrichir les habiletés motrices, les connaissances et les attitudes de chaque élève.</p> <p>L'élève apprend à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - développer ses habiletés motrices - connaître le résultat de ses actions - mettre le résultat de ses actions en lien avec ses manières de faire - mettre en œuvre un projet de jeu simple dans une situation d'opposition - assurer les différents rôles prévus par les situations d'apprentissage 	<p>Cette phase permet de faire un point d'étape sur les apprentissages réalisés. Elle permet également de constater les progrès réalisés. Elle permet aussi de préciser les thèmes de travail qui vont être abordés au cours de la 2^e partie de la phase de structuration.</p> <p>Elle peut permettre de faire passer un élève de l'échange à la rupture.</p>	<p>Thèmes de travail Ils seront fixés en fonction des observations effectuées au cours de la phase de référence intermédiaire. Les thèmes de travail prioritaires seront définis par l'évaluation intermédiaire :</p> <p>Lire une trajectoire et frapper (coup droit, revers) représentent des voies de progrès généralement majoritaires.</p>	<p>Phase d'évaluation pour identifier les progrès réalisés dans une situation de jeu</p> <p>L'élève participe à une situation pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - mettre en œuvre un projet de jeu personnel appuyé sur ses propres ressources (gain de l'échange grâce à un coup précis ou à l'atteinte d'une zone annoncée au préalable) - identifier ses nouveaux savoirs et mesurer les progrès réalisés dans des situations d'opposition, d'organisation du jeu et de respect de l'ensemble des règles apprises durant le module.

	<ul style="list-style-type: none"> - identifie ce qu'il sait faire ; - identifie les axes de progrès possibles ; - tient différents rôles. 	<ul style="list-style-type: none"> - arbitrer : l'élève arbitre se voit assigner la gestion d'une seule règle. <i>Le garant de la situation globale reste l'enseignant.</i> - marquer : le secrétaire note les points marqués <p>Les thèmes de travail sont :</p> <p>Mettre en jeu / servir Se déplacer Lire une trajectoire Frapper</p>			
--	---	--	--	--	--

En référence au socle commun, le souci permanent sera de développer notamment les éléments suivants :

Tout au long du module :

- Partager des règles de sécurité (voir ci-dessus P. 8) et de fonctionnement (voir les situations proposées) et assumer des rôles simples (arbitre, marqueur, observateur, ramasseur).
- Etre en mesure de parler de sa pratique, des réussites et des difficultés rencontrées et de l'activité en s'appropriant progressivement le vocabulaire spécifique présenté P.17.
- Relativiser les enjeux des rencontres et les résultats qui en découlent. Comprendre que perdre ou gagner ne sont que les 2 facettes d'une même possibilité : jouer.
- Prendre conscience que les progrès réalisés dépendent pour partie de la quantité et de la qualité du travail fourni et des manières de faire mises en œuvre.
- Utiliser des outils et des méthodes pour apprendre (observation, utilisation du critère de réussite, mesure des progrès, échanges avec les partenaires sur les manières de faire, images prises avec un portable, etc.)

Prendre conscience de ses ressources	<p>Construire et s'impliquer dans un projet d'action :</p> <ul style="list-style-type: none"> - JOUER AVEC - JOUER CONTRE 	<p>Répéter un geste pour le stabiliser et être de plus en plus efficace dans les actions de mettre en jeu / servir, se déplacer pour frapper, frapper de manière variée (coup droit, revers, fort, tendu, etc.).</p> <p>Prendre conscience de ses manières de faire</p>	<p>Mesurer les progrès réalisés (actions motrices mais également respect de la règle, de l'autre, du fonctionnement)</p>	<p>Répéter un geste pour le stabiliser et être de plus en plus efficace dans les actions de mettre en jeu / servir, se déplacer pour frapper, frapper de manière variée (coup droit, revers, fort, tendu, etc.)</p> <p>Prendre conscience de ses manières de faire</p>	<p>Mettre en œuvre un projet d'action pour</p> <ul style="list-style-type: none"> - JOUER AVEC - JOUER CONTRE <p>Mesurer les progrès réalisés (actions motrices mais également respect de la règle, de l'autre)</p>
--------------------------------------	---	---	--	--	---

EN CLASSE

PHASE DE RE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE BILAN et REINVESTISSEMENT
<p>ECHANGER, JOUER AVEC UNE INTENTION</p> <p><u>5 Thèmes de travail pour entrer dans l'activité (EA) :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Manier la raquette et frapper EA1 - Echanger EA2 - Mettre en jeu / Servir EA3 - Se déplacer EA4 - Lire une trajectoire et réagir EA5 	<p>SE SITUER DANS SA PRATIQUE</p> <p>SE METTRE EN PROJET</p>	<p>JOUER CONTRE AVEC UNE INTENTION</p> <p><u>4 Thèmes de travail (TT)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mettre en jeu / Servir (TT1) 2. Lire une trajectoire (TT2) 3. Se déplacer pour frapper (TT3) 4. Frapper la balle de manière variée (coup droit, revers, alterner CD et revers, frapper fort, jouer long / court, alterner frappe à D et à G de mon adversaire) (TT4) 	<p>S'ÉVALUER</p> <p>POUVOIR REINVESTIR</p>
<p><u>Des situations d'appui</u> (adossées à un thème et à choisir parmi les situations proposées)</p> <p>Manier la raquette (EA1)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les jongles - Le tir de précision <p>Echanger (EA2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le maxi-échange - Les échanges libres - Le relais - Roland Garros <p>Mettre en jeu / servir (EA3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - La grenouille <p>Se déplacer (EA4)</p>	<p><u>SITUATIONS DE REFERENCE</u></p> <p><u>Pour un 1^{er} niveau :</u> situation de coopération avec l'intention de réaliser un maximum d'échanges - faire fiche résultat</p> <p>MATCH RECORD DE POINT</p> <p>Le maxi échanges</p> <p><u>Pour un 2^e niveau :</u> situation d'opposition avec l'intention de rompre</p>	<p><u>Des situations d'appui</u> (adossées à un thème de travail et à choisir parmi les situations proposées)</p> <p>Mettre en jeu / Servir (TT1)</p> <ul style="list-style-type: none"> - On met en jeu - De plus en plus loin - Haut service - Le mur - Droite ou gauche ? - Long ou court ? - Quelle case ? - Le morpion <p>Lire une trajectoire (TT2)</p>	<p><u>SITUATIONS DE BILAN</u></p> <p><u>Pour un 1^{er} niveau :</u> situation de coopération avec une intention choisie parmi les possibilités suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - échanger le plus longtemps possible en utilisant le même côté de la raquette - échanger le plus longtemps possible en alternant frappe en CD et frappe en revers. - échanger le plus longtemps possible en alternant les côtés visés sur la table adverse - faire fiche résultat

<ul style="list-style-type: none"> - Le double <p>Lire une trajectoire et réagir (EA5)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 rebond 2 rebonds - Balles en cascade 	<p>l'échange quel que soit la façon utilisée (alterner les frappes du côté gauche et du côté droit, frapper fort, mettre la balle hors de portée de l'adversaire, servir de manière très efficace).</p> <p>MATCH AUX POINTS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1 rebond, 2 rebonds - mini tennis - rattraper la balle - le palet <p>Se déplacer (TT3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ma face préférée - la face imposée - le cercle - le huit - le crabe <p>Frapper (TT4)</p> <ul style="list-style-type: none"> - fort et droit devant - tomber la cible - hors de portée - le chamboule-tout - la chute 	<p>MATCH RECORD DE POINT</p> <p>Le maxi échanges</p> <p><u>Pour un 2^e niveau</u> : situation d'opposition avec un projet de jeu annoncé à l'avance :</p> <ul style="list-style-type: none"> - frapper fort - servir - mettre la balle hors de portée - gagner 5 échanges de suite. <p>MATCH 1 CONTRE 1</p> <p>Le projet de jeu choisi</p> <p>L'élève peut gagner le match de 2 façons :</p> <ul style="list-style-type: none"> - aux points - en réussissant son projet de jeu, annoncé au préalable, de 3 à 5 fois au cours du match. C'est à l'enseignant de fixer ce chiffre en fonction des ressources des élèves. - faire une fiche avec les résultats
---	---	---	---



Expliciter : les enjeux, le règlement, le terrain
 Rechercher des informations liées à l'activité
 Préparer l'organisation de la situation de référence



Préparer une fiche de relevé d'informations
 Identifier les problèmes rencontrés
 Participer à l'élaboration du projet d'action : comment mieux jouer ?



Expliciter le sens des règles
 Construire / consolider les notions liées à la pratique : espace, intention, projet d'action, projet de jeu
 Revenir sur les résultats des actions



Préparer les fiches bilan.
 Faire un bilan des progrès réalisés.
 Préparer la rencontre USEP.

LEXIQUE

Le service : Un point débute systématiquement par un service. Il s'agit de frapper la balle avec la raquette, d'obtenir un 1er rebond dans son propre camp et au minimum de réaliser un 2ème rebond dans le camp adverse.

La frappe : Elle correspond à une balle touchée avec une raquette possédant une vitesse conséquente et qui produit une trajectoire tendue.

La touche de balle : Action correspondant au moment précis de l'impact de la balle sur la raquette. La touche de balle peut s'effectuer à différents moments de la trajectoire : au rebond, en phase montante, au sommet du rebond, en phase descendante.

Le revers (= côté index) : Côté de la raquette où se pose l'index et correspondant à une touche de balle en face où à gauche du corps pour un DROITIER.

Le coup droit (=côté pouce) Côté de la raquette où se pose le pouce et correspondant à une touche de balle à droite du corps pour un DROITIER.

Un échange : Celui-ci est composé d'un aller-retour de la balle d'un camp à l'autre avec une touche de balle pour chaque joueur. Un échange est donc composé de 2 touches de balle.

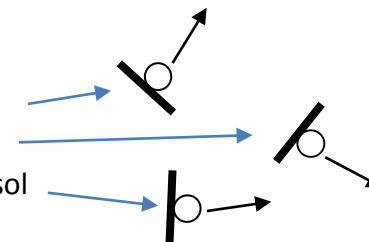
La concentration : C'est la capacité à centrer son attention sur la tâche à accomplir.

L'incertitude : Il existe 3 types d'incertitude au tennis de table :

- Spatiale : où ? A quel endroit de la table va arriver la balle?
- Temporelle : quand ? Dans combien de temps la balle arrive ?
- Evènementielle : quoi ? La balle que je reçois, est-elle frappée/frottée/... ?

La raquette ouverte/fermée/droite :

- La raquette est dite ouverte quand le plan de raquette est orienté vers le ciel
- La raquette est dite fermée quand le plan de raquette est orienté vers le sol
- La raquette est dite droite quand le plan de raquette est perpendiculaire au sol



La pointe de raquette : elle correspond au sommet de la raquette
On parle de pointe de raquette haute : celle-ci est dirigée vers le ciel.
On parle de pointe de raquette basse : celle-ci est dirigée vers le sol
Dans la photo figurant à côté, la raquette est en position haute.



La production d'un effet : C'est la capacité à produire une rotation de la balle en trajectoire.

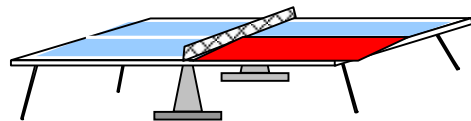
effectuant un geste tangent à la

Attention : pour nos élèves de cycle 3, la recherche des effets n'est absolument pas une priorité. Quelques élèves, d'un niveau largement supérieur à celui attendu par les programmes scolaires pourront peut-être les réaliser ou souhaiter les explorer. Mais en aucun cas, ces effets ne doivent devenir un objectif d'enseignement pour tous.

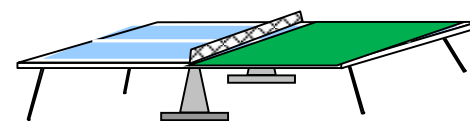
La trajectoire : On peut créer une trajectoire Courbe/Tendue/Haute/Basse.

La table :

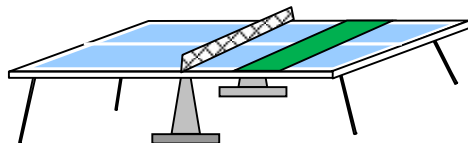
- quart de table



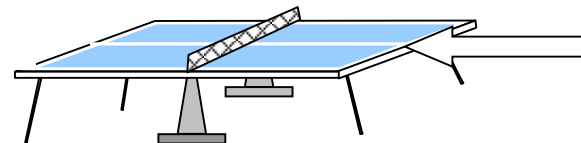
- demi-table



- milieu de table



ou



ATTENTION

La gestion des situations : la question du jeu au temps

Proposer des situations où les élèves vont jouer au temps présente des avantages et des inconvénients :

- Avantages :

- l'enseignant peut gérer plus facilement le début et la fin de la séquence de jeu ou d'apprentissage ;
- les conditions d'évolution sont les mêmes pour tous.

- Inconvénients :

- les élèves sont placés en pression temporelle ce qui peut empêcher une réalisation précise des gestes appris ;
- les manières de faire peuvent être oubliées au profit de la seule préoccupation du score.

Autre fonctionnement possible :

Diminuer le nombre d'essais, de répétitions ou de balles (ex jouer en 8 balles plutôt qu'en 10).

La gestion de l'échauffement

Il est possible d'entrer directement dans l'activité tennis de table en utilisant les situations de la phase de découverte ou une situation vécue au cours de la séance précédente.

Des jeux peuvent permettre d'aider à cet échauffement :

- les relais ;
- le miroir. Les élèves sont par 2, d'un niveau de maîtrise sensiblement égal. Ce jeu consiste pour le suiveur à reproduire tous les gestes que réalise le camarade qui le précède.

Concernant les relais, il est possible de jouer :

- sur la vitesse du déplacement : marcher, trotter, courir.
- sur la forme du déplacement : en marche arrière (attention aux obstacles éventuels qui doivent être enlevés), en pas chassés, en se tenant avec son camarade par une main.

- sur les difficultés à franchir au cours du déplacement : plots obligeant à slalomer, espaces dans lequel il est interdit de poser un appui et qu'il faut donc franchir en sautant (attention à délimiter les zones avec du matériel non glissant si les élèves mettent le pied dessus), parties du parcours à effectuer en marche arrière, en pas chassés, tour complet à effectuer sur soi-même, etc.).
- sur les contraintes relatives à la manipulation de la balle : balle posée sur la raquette et ne devant pas tomber au sol, jonglage, jonglage en alternant coup droit – revers, balle devant rebondir une fois au sol après chaque frappe avec la raquette.

Bien évidemment certaines de ces contraintes peuvent être cumulées. Ex : évoluer en marche arrière en jonglant alternativement coup droit - revers.

Pour certaines de ces contraintes, des aménagements des consignes sont possibles. Ex : pour un élève qui ne parviendrait pas à garder la balle sur sa raquette, rien n'interdit de lui proposer de tenir cette balle avec un doigt, deux doigts ou la main.

Les organisations de matchs

Différentes formules d'organisation des matchs peuvent être proposées :

- **La ronde à l'italienne** : l'enseignant constitue des triplettes de joueurs. Les triplettes peuvent être hétérogènes ou homogènes en leur sein. En revanche, les triplettes sont homogènes entre elles. Les 2 premiers joueurs A de chaque équipe se rencontrent. Le 1^{er} joueur arrivant à 7, 8 ou 10 (c'est à l'enseignant de choisir le score en fonction des objectifs qu'il fixe ou des contraintes qui sont les siennes) arrête le match. Les 2 joueurs B entrent en jeu et prennent le score des joueurs précédents. Si A 1 et A2 se sont séparés sur le score de 8 à 5, B1 et B2 reprennent le match avec ce même score de 8 à 5. Le 1^{er} joueur B qui arrive à 14, 16 ou 20 arrête cette 2^e confrontation. Les 2 joueurs C entrent en jeu à leur tour en prenant les scores des joueurs B. Le 1^{er} joueur C arrivant à 21, 24 ou 30 arrête le match. La tripléte de 3 arrivée la 1^e à 21, 24 ou 30 points a gagné le match.
- **Coupe Davis** : les équipes sont constituées de 2 joueurs A et B (équipe 1) et X et Y (équipe 2). A rencontre X, B rencontre Y. Puis se joue le double. A rencontre Y et B rencontre X. Soit on joue les 5 matchs soit le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a remporté 3 victoires.
- **Organisation par poule** : les élèves sont répartis par poules de X joueurs (de 3 à 6 joueurs). Au sein d'une même poule, tous les joueurs se rencontrent...ou pas (selon le temps disponible. Voir l'organisation des poules en annexe 7).
- **Défis coopératifs** : lorsqu'un des joueurs est en difficulté (X points perdus d'affilée ou écart de points supérieur à un total de Y), il choisit soit un coup de pouce (une carte destinée à l'aider) soit un coup d'éclat (une carte qui va imposer une contrainte supplémentaire à l'adversaire : voir annexe 6 sur les défis coopératifs).

PHASE de DECOUVERTE

La phase de découverte se décline autour de 5 thèmes d'entrée dans l'activité (Entrée dans l'Activité ou EA) :

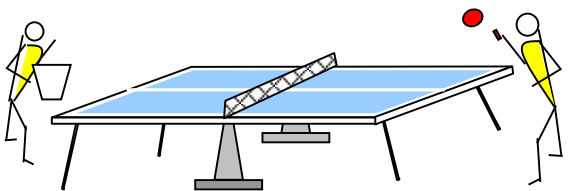
EA1 : Manier la raquette

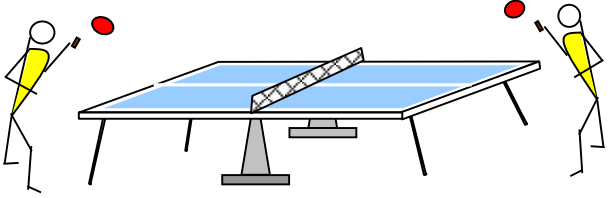
EA2 : Échanger


EA3 : Mettre en jeu/Servir

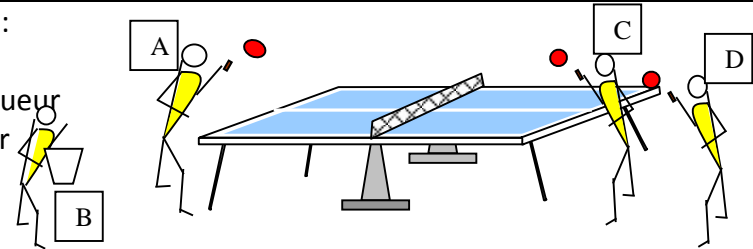
EA4 : Se déplacer


EA5 : Lire une trajectoire

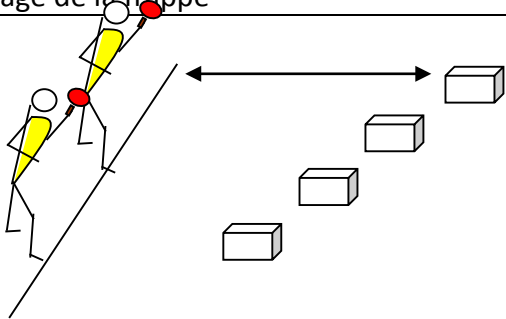
<ul style="list-style-type: none"> • PHASE DE DECOUVERTE 	<ul style="list-style-type: none"> • LA GRENOUILLE <p>Entrée dans l'Activité 3 (EA3) : METTRE EN JEU, SERVIR</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Objectif : mettre en jeu la balle, démarrer l'échange 		
<p>Dispositif pour 4 :</p> <p>4 balles pour 2 joueurs 1 boîte ou un récipient assez grand pour le receveur 1 raquette</p> <p>Chaque joueur réalise 10 mises en jeu. 2 observateurs valident la mise en jeu pour l'un et la réception de celle-ci pour l'autre</p>		<p>Critères de réalisation :</p> <p>Il faut bien positionner ses doigts sur la raquette. Le serveur doit orienter sa raquette vers sa propre table pour faire rebondir la balle sur sa propre table. Il lui faut doser sa frappe. Le receveur doit le plus tôt «lire» la trajectoire pour être au rendez-vous (balle envoyée à gauche, à droite, au milieu, balle forte, faible, rasante ou en cloche).</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ TÂCHE DE L'ELEVE 		
<p style="text-align: center;">But</p> <p>Réaliser une mise en jeu / un service.</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <p>Le joueur qui met en jeu doit faire rebondir la balle dans son camp avant que celle-ci ne rebondisse sur la table du partenaire. Le partenaire dispose d'une bassine, d'une boîte ou d'un récipient dont le fond est tapissé d'un chiffon. Il essaye de rattraper la balle envoyée par le serveur.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Pour le « serveur » : la balle touche une fois sa propre table avant de toucher la table adverse</p> <p>Pour le partenaire : récupérer la balle dans le récipient.</p>
<p>Simplifications (S)/ complexifications (C):</p> <p>S1 : le service peut se faire à la main C1 : le receveur peut attraper la balle avec une boîte plus petite, ou avec la main C2 : le serveur peut chercher à toucher des cibles (feuilles de papier posées sur la table adverse) C3 : la taille de ces feuilles ; plus la cible sera petite, plus il sera difficile pour le serveur de toucher ces cibles C4 : le positionnement des cibles ; leur dispersion va obliger le serveur à varier la position de son corps, de son poignet, de sa raquette</p>		

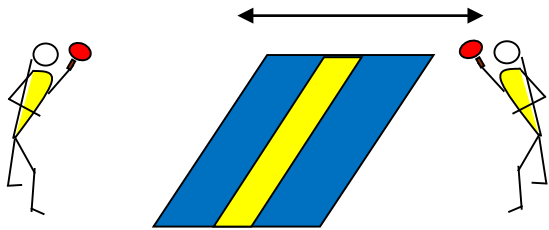
<ul style="list-style-type: none"> • PHASE DE DECOUVERTE 	<ul style="list-style-type: none"> • LES ECHANGES LIBRES 	
<ul style="list-style-type: none"> • Objectif : faire un maximum d'échanges 		
<p>Dispositif pour 4 :</p> <p>1 raquette par joueur 2 balles pour 2 joueurs</p>		<p>Critères de réalisation :</p> <p>Il faut bien positionner ses doigts sur la raquette. Chaque joueur doit « lire » la trajectoire de la balle du partenaire le plus rapidement possible afin de se positionner au mieux pour la renvoyer dans de bonnes conditions. Il vaut mieux, dans un 1^{er} temps, renvoyer des balles « faciles » (hauteur moyenne, pas trop forte, sur le côté préférentiel de mon partenaire)</p>
<p>▪ TÂCHE DE L'ELEVE</p>		
<p style="text-align: center;">But</p> <p>Faire un maximum d'échanges avec son partenaire</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <p>Il s'agit de coopérer pour durer. Sur chaque mise en jeu, les joueurs essayent de réaliser un nombre maximal d'échanges. Chaque joueur peut utiliser la face qu'il souhaite pour renvoyer la balle.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Le nombre d'échanges réalisés Le total des 3 échanges les plus longs</p>
<p>Simplifications (S)/ complexifications (C):</p> <p>S1 : la mise en jeu peut se faire à la main, les échanges peuvent se faire à la main</p> <p>S2 : le filet peut être retiré</p> <p>C1 : une face peut être imposée aux joueurs (cela va obliger à des déplacements pour pouvoir jouer la balle avec la face prévue)</p> <p>C2 : la « taille » de la table peut être réduite (jeu sur demi-table par exemple, sur une bande plus ou moins large à partir du bord de la table, sur ¼ de table pour des élèves très à l'aise)</p> <p>C3 : les élèves n'ont que 5 mises en jeu pour réussir leur record</p>		

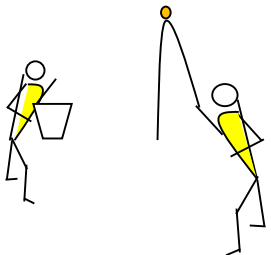
<ul style="list-style-type: none"> PHASE DE DECOUVERTE 		<ul style="list-style-type: none"> LES JONGLAGES 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : réussir un maximum de jongles 		EA1 : MANIER LA RAQUETTE	
Dispositif pour 1 joueur en autonomie : 1 raquette par joueur 1 balle par joueur  Chaque joueur dispose d'un espace pour jongler.		Critères de réalisation : Il faut choisir sa face préférée pour jongler et bien positionner ses doigts sur la raquette (voir annexe). La frappe de la balle doit être mesurée pour que le jongle ne soit ni trop haut (trajectoire aléatoire) ni trop bas (jongle difficile à réaliser en raison du peu de temps pour agir). La surface de la raquette doit être la plus plane possible. Le poignet doit être « bloqué » car c'est le bras entier qui travaille et non le poignet (risque de trajectoire aléatoire sinon).	
<ul style="list-style-type: none"> TÂCHE DE L'ELEVE 			
But	Consignes	Critères de réussite	
Réaliser un maximum de jongles seul	Au signal, seul, j'essaye de réaliser le record de jongles avec ma raquette. Si je perds la balle, je la ramasse et j'essaye de réaliser un nombre de jongles supérieur.	Le nombre de jongles réalisés. Le total des 3 plus grands nombres de jongles.	
Simplifications (S)/ complexifications (C): S1 : l'élève peut chercher à conserver sa balle sur sa raquette sans jongler S2 : après chaque frappe de balle, l'élève peut laisser rebondir la balle au sol puis la frapper à nouveau (raquette, sol, raquette, sol, raquette, ..) C1 : l'élève jongle en se déplaçant (marcher) (dans un 1 ^{er} temps, prévoir un sens de rotation pour éviter les collisions) C2 : une face unique pour jongler peut être imposée aux joueurs C3 : l'élève doit jongler en alternant coup droit et revers			

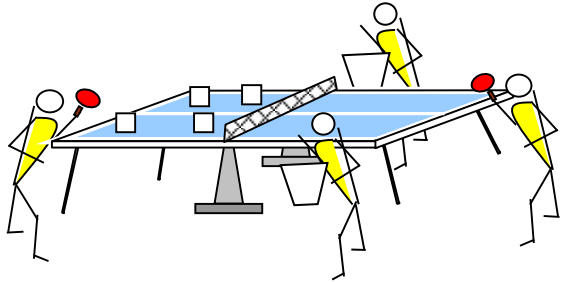
<ul style="list-style-type: none"> • PHASE DE DECOUVERTE 	<ul style="list-style-type: none"> • A TOI – A MOI <p>EA4 : SE DEPLACER PUIS FRAPPER</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Objectif : se déplacer et frapper 		
<p>Dispositif pour 4 :</p> <p>1 raquette par joueur 1 balle par joueur 1 bassine ou boîte pour stocker les 4 balles</p> 	<p>Critères de réalisation :</p> <p>A doit mettre en jeu et renvoyer de manière à permettre la réalisation de nombreux renvois par les joueurs C et D.</p> <p>Les balles ne doivent pas être frappées trop fort, ni être trop rasantes. C et D doivent également renvoyer la balle de manière à ne pas mettre A en difficulté. Ils doivent « lire » le plus tôt possible la trajectoire pour être placés au mieux. Au moment de frapper la balle, C et D doivent essayer d'être équilibrés et non pas en train de courir de manière trop rapide.</p>	
<p>▪ TÂCHE DE L'ÉLÈVE</p>		
<p style="text-align: center;">But</p> <p>Réaliser un maximum de renvois sans perdre la balle</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <p>Un serveur A met en jeu la balle en direction du joueur C. C renvoie la balle et laisse sa place au joueur D qui va pouvoir jouer à son tour la balle renvoyée par A et ainsi de suite.</p> <p>Le joueur B ramasse les balles perdues.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Le nombre de renvois réalisés.</p>
<p>Simplifications (S)/ complexifications (C):</p> <p>S1 : le jeu peut se dérouler sans table, sur un espace délimité (par des éléments non glissants) afin d'éviter que les groupes de 4 joueurs n'entrent en collision. Il faut juste délimiter le « camp » de C et D pour qu'ils sachent où se placer.</p> <p>S2 : le filet peut être enlevé.</p> <p>C1 : la taille de la table de A peut être réduite ce qui va obliger C et D à être plus précis dans leur renvoi.</p> <p>C2 : C et D peuvent être contraints d'utiliser leur face « faible » respective (coup droit ou revers).</p>		

<ul style="list-style-type: none"> • PHASE DE DECOUVERTE 	<ul style="list-style-type: none"> • LES RELAIS EA4 : SE DEPLACER PUIS FRAPPER	
<ul style="list-style-type: none"> • Objectif : améliorer le maniement de la raquette 		
Dispositif pour 1 joueur ou pour des équipes : 1 raquette par joueur 1 balle par joueur Des éléments pour tracer des parcours (non glissants) : plots, bandes antidérapantes, obstacles à franchir	Critères de réalisation : Il faut privilégier la réalisation des consignes plutôt que la rapidité d'exécution.	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ TÂCHE DE L'ELEVE 		
<p style="text-align: center;">But</p> Réaliser le parcours demandé tout en conservant le contrôle de la balle	<p style="text-align: center;">Consignes</p> Au signal, commencer le parcours et respecter les exigences fixées par l'enseignant : en reculant, en jonglant, en échangeant la balle à 2, en cherchant à aller le plus vite possible. Les parcours peuvent être réalisés seul, par relais successifs, par 2.	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> La réussite du parcours en respectant les exigences annoncées.
Simplifications (S)/ complexifications (C): Si on met les équipes les unes à côté des autres, le relais prend la forme d'une course. Cela peut nuire au respect des manières de faire. Si les équipes sont disposées à plusieurs endroits de la salle, le relais permet de travailler la maîtrise dans le maniement de la balle et les déplacements.		

<ul style="list-style-type: none"> • PHASE DE DECOUVERTE 		<ul style="list-style-type: none"> • LE TIR DE PRECISION 	
<ul style="list-style-type: none"> • Objectif : améliorer le dosage de la frappe 		EA1 : MANIER LA RAQUETTE (doser la frappe)	
Dispositif pour 4 joueurs : 1 raquette par joueur 1 balle par joueur Des boîtes ou bassines pour servir de cibles Des éléments de plinthe peuvent être utilisés ou de simples cartons ou feuilles posés au sol			
		Critères de réalisation : L'élève doit être encouragé à expérimenter toutes les distances et peu à peu trouver celle qui correspond le mieux à ses ressources du moment. Au tout début de sa préparation pour frapper, l'élève est presque perpendiculaire à la cible. Insister sur le dosage de la frappe. Orienter la raquette vers la cible et un peu vers le haut de manière à permettre une trajectoire en légère cloche. Tout le bras participe à la frappe. Le poignet est « bloqué » dans le prolongement du bras. Au moment de la frappe, le corps est pratiquement face à la cible.	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ TÂCHE DE L'ELEVE 			
But	Consignes	Critères de réussite	
Envoyer la balle dans la caisse	Les élèves essaient d'envoyer la balle dans les caisses situées à des distances différentes. Si j'atteins une cible 5 fois de suite, je peux tenter la cible suivante. Pour éviter des rebonds trop importants, il est possible de mettre du tissu au fond de la caisse.	L'atteinte de plus en plus régulière de la cible choisie	
Simplifications (S)/ complexifications (C): S1 : l'envoi des balles peut se faire à la main S2 : la taille des cibles ; plus elles seront grandes, plus la réussite de la tâche sera aisée. C1 : l'augmentation de la distance de la cible à atteindre C2 : être capable d'enchaîner successivement 3, 4 ou 5 cibles situées à des distances différentes. Changer de distance entre 2 frappes nécessite une modification dans l'intensité de la frappe qui demande une certaine adaptation motrice.			

<ul style="list-style-type: none"> PHASE DE DECOUVERTE 	<ul style="list-style-type: none"> ROLAND GARROS 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : être capable d'échanger avec un partenaire 		
<p>Dispositif pour 4 joueurs :</p> <p>1 raquette par joueur 1 balle Des éléments permettant de délimiter des zones au sol.</p>		<p>Critères de réalisation :</p> <p>L'élève doit être encouragé à expérimenter toutes les distances et peu à peu trouver celle qui correspond le mieux à ses ressources du moment. Au tout début de sa préparation pour frapper, l'élève est presque perpendiculaire à la cible, pied opposé au bras tenant la raquette en avant. Insister sur le dosage de la frappe. Orienter la raquette vers la cible et un peu vers le haut de manière à permettre une trajectoire en légère cloche. Tout le bras participe à la frappe. Le poignet est « bloqué » dans le prolongement du bras. Au moment de la frappe, le corps est pratiquement face à la cible.</p>
<ul style="list-style-type: none"> TÂCHE DE L'ELEVE 		
<p style="text-align: center;">But</p> <p>Réaliser le maximum d'échanges.</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <p>Les élèves échangent des balles en faisant obligatoirement rebondir la balle dans la zone bleue (jaune s'ils sont vraiment très à l'aise). Si j'atteins une cible 5 fois de suite, je peux tenter la cible suivante.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Le nombre d'échanges réalisés en respectant le rebond obligé dans la cible.</p>
<p>Simplifications (S)/ complexifications (C):</p> <p>S1 : l'envoi des balles peut se faire à la main S2 : la taille des cibles ; plus elles seront grandes, plus la réussite de la tâche sera aisée. C1 : la diminution de la taille de la zone où faire rebondir la balle. C2 : une ligne à ne pas dépasser par les joueurs peut être tracée au sol. Pour les joueurs, cela implique de reculer pour que la balle ait plus de vitesse ou de frapper plus fort pour que la balle parvienne jusqu'au partenaire.</p>		

<ul style="list-style-type: none"> PHASE DE DECOUVERTE 		<ul style="list-style-type: none"> UN REBOND, DEUX REBONDS 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : être capable de lire une trajectoire et de réagir en conséquence 			
Dispositif pour 2 joueurs : 1 balle pour 2 joueurs 1 boîte destinée à récupérer la balle lancée en hauteur par le lanceur		Critères de réalisation : La balle doit être lancée à la verticale et non pas vers l'avant. La hauteur du lancer doit être suffisante pour permettre le nombre de rebonds demandés par le lanceur.	
			
<ul style="list-style-type: none"> TÂCHE DE L'ÉLÈVE 			
But	Consignes	Critères de réussite	
Etre capable de rattraper la balle envoyée par le lanceur	Le lanceur envoie à la main une balle vers le haut et annonce le nombre de rebonds (ex : 2) que doit faire la balle avant que l'élève avec la boîte puisse la récupérer. Le lanceur lance 5 à 10 fois de suite la balle puis on inverse les rôles.	Le nombre de balles récupérées sur le total de lancers.	
Simplifications (S)/ complexifications (C): S1 : le nombre de rebonds peut être annoncé avant le lancer. Cela permet au receveur de se préparer. C1 : le lancer peut être fait avec une raquette. C2 : le nombre de rebonds à respecter peut être annoncé de plus en plus tard de manière à obliger le receveur à réagir de plus en plus vite.			

<ul style="list-style-type: none"> • PHASE DE DECOUVERTE 	<ul style="list-style-type: none"> • LES BALLES EN CASCADE <p>EA5 : LIRE UNE TRAJECTOIRE</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Objectif : être capable de lire une trajectoire et de réagir en conséquence 		
<p>Dispositif pour 4 joueurs :</p>  <p>5 à 20 balles pour les 2 lanceurs 1 receveur 1 élève qui récupère les balles loupées par le receveur ; quelques cibles (feuilles de papier A4)</p>	<p>Critères de réalisation :</p> <p>La force des lancers doit être modérée. C'est la condition pour que la balle puisse faire 2 rebonds sur la table. Le renvoyeur doit être face à la table, jambes fléchies pour être prêt à se déplacer rapidement.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ TÂCHE DE L'ÉLÈVE 		
<p style="text-align: center;">But</p> <p>Etre capable de toucher les balles envoyées par le lanceur</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <p>Le lanceur a 4 balles en main. Il envoie une balle dès que la précédente a fait un ou 2 rebonds sur la table du renvoyeur. Le lanceur envoie les balles vers les cibles pour obliger le renvoyeur à se déplacer pour renvoyer les balles. Les 2 récupérateurs ramassent les balles loupées ou déviées par le receveur ou renvoyées afin de réalimenter le lanceur en balles. Si la table dispose de 20 balles, celles-ci peuvent être placées dans une bassine dans laquelle va piocher le lanceur. A l'issue, lanceur et renvoyeur échangent leur place avec les ramasseurs.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Le nombre de balles renvoyées ou touchées sur le total de lancers.</p>
<p>Simplifications (S)/ complexifications (C):</p> <p>S1 : l'envoi des balles peut être fait à la main</p> <p>S2 : le lanceur indique au receveur l'endroit où il va envoyer sa balle.</p> <p>C1 : les lancers sont effectués à un rythme plus soutenu.</p> <p>C2 : le receveur peut être plus éloigné de la table pour avoir une plus grande distance à parcourir</p>		

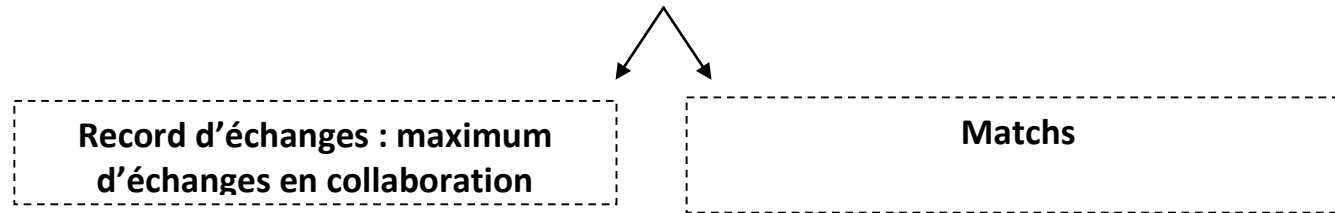
PHASE de REFERENCE

L'enjeu de cette phase de référence est de:

- Confronter l'élève à une situation qui pose l'un des problèmes propres à l'activité : renvoyer la balle, rompre l'échange. Pour cela, il est nécessaire que l'élève puisse :
 - o Identifier ses savoirs
 - o Identifier les axes de progrès possibles
 - o Tenir différents rôles
- Vérifier que les règles de sécurité et fonctionnement soient respectées.

En fonction du niveau des élèves, (nombres d'échanges, rupture pour marquer) et de la place dans le cycle CE2, CM1, CM2

DEUX SITUATIONS DE REFERENCE PEUVENT ETRE PROPOSEES



Deux zones pourront être identifiées dans le gymnase pour mettre en œuvre ces deux situations.

Avant la séance :

- Rappel des règles de fonctionnement et de sécurité
- Présentation des situations de référence : le dispositif, le but, les éléments de sécurité, les consignes, les critères de réussite
- Choix de la situation adaptée
- Préparation de la fiche d'observation

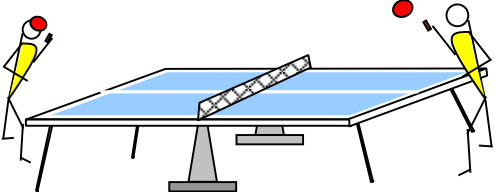
Après la séance

En classe entière, régulations possibles sur :

- Les difficultés rencontrées
- Les perspectives de travail pour chacun
- Les différentes manières de réussir dans la classe

PREMIERE SITUATION DE REFERENCE : JOUER AVEC

JE CHERCHE A FAIRE LE MAXIMUM D'ECHANGES AVEC MON PARTENAIRE

PHASE DE REFERENCE		RECORD D'ECHANGES
		<u>Situation de coopération</u>
Objectifs : se situer dans l'activité, se mettre en projet, tenir des rôles		
<p><i>Dispositif pour 2 joueurs:</i></p> <p>1 contre 1 1 raquette par joueur 1 balle pour deux 1 table Un chronomètre Une tablette 2 arbitres : un arbitre compte à voix haute, l'observateur écrit le nombre d'échanges réalisés.</p>		<p>A échange des balles avec B. 3 façons d'échanger sont possibles (de la plus accessible à la plus difficile). Le duo d'élèves choisit la modalité d'échanges :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Jeu mains mains* 2) Jeu main raquette* 3) Jeu raquette raquette* <p>L'échange (et le décompte) s'arrêtent si la balle n'est pas renvoyée sur la demi-table adverse. Au signal de l'arbitre, les joueurs recommencent jusqu'au signal de fin de jeu.</p>
TÂCHE DE L'ELEVE		
But	Consignes	Critères de réussite
Faire le maximum d'échanges en coopérant	<p><u>Sur trois séquences de 2 minutes :</u></p> <p>Faire le maximum d'échanges. Chaque élève change de partenaire sur chaque séquence. Si la balle ne franchit pas le filet, le décompte s'arrête et repart de zéro</p>	Faire le plus grand nombre de renvois. Battre son record.
<p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) * jeu mains mains : Les échanges sont réalisés en utilisant les mains. A envoie la balle à B. La balle rebondit 2 fois, une fois dans le camp de A, une fois dans le camp de B. B attrape et stoppe la balle. B renvoie la balle à A de la même façon. 2) * jeu main raquette : A envoie la balle à B à la main. La balle rebondit 2 fois, une fois dans le camp de A, une fois dans le camp de B. B renvoie la balle directement dans le camp de A à l'aide de sa raquette. 3) * Jeu raquette - raquette : A et B échangent à l'aide de leur raquette. Pour aider à démarrer l'échange, l'élève peut mettre en jeu avec la modalité qu'il choisit parmi celles présentées. <p>A titre indicatif pour l'enseignant : si – de 3 échanges sont régulièrement réalisés dans une modalité, l'enseignant encourage les élèves à utiliser une modalité d'échanges plus accessible. En cas de difficulté à jouer suivant l'une de ces 3 modalités, il est possible de proposer la situation « balle roulée ».</p>		

SITUATION « RECORD DE TOUCHES DE BALLEES »

Dans le respect des règles, faire plusieurs tentatives pour réaliser des records d'échanges :

4 joueurs par terrain avec, à chaque match, 2 joueurs, 1 arbitre et 1 observateur qui valide et notent, à chaque tentative, le nombre d'envois ou de services effectué.

La situation peut se jouer au temps (1'30 à 2'00) ou au nombre de mises en jeu (10 à 20).

ATTENTION :

Le ou les observateurs comptent à haute voix le nombre de touches réalisé par les 2 joueurs : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Si la 8^e touche ne franchit pas le filet ou est envoyée au-delà de la table adverse sans la toucher, le décompte s'arrête donc à 7. Le ou les observateurs reportent sur la fiche ci-dessous le chiffre 7 dans le 1^{er} tableau.

A chaque fois que la balle est perdue, le décompte s'arrête et l'observateur écrit le nombre de renvois effectué dans la case prévue.

Il est important qu'un observateur compte le nombre de frappes effectuées à voix haute. Cela aide à ne pas perdre le fil du décompte.

Déroulement par terrain : chaque joueur échange avec les 3 autres, séquences de jeu de 2 mn

	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4
JOUEUR 1		1 MATCH	3 °MATCH	5 °MATCH
JOUEUR 2			6 °MATCH	4 °MATCH
JOUEUR 3				2 °MATCH
JOUEUR 4				

FICHE POUR COMPTABILISER LE NOMBRE RECORD DE TOUCHES REALISEES A CHAQUE SERVICE ⁷

EXEMPLE	1 ^{er} SERVICE	2 ^e SERVICE	3 ^e SERVICE	4 ^e SERVICE	5 ^e SERVICE	6 ^e SERVICE	7 ^e SERVICE	8 ^e SERVICE	9 ^e SERVICE	10 ^e SERVICE	11 ^e SERVICE	12 ^e SERVICE
JOUEUR A	9	12	7	14	6	11	20	12	10	4	14	12
JOUEUR B												

NOMS DES ELEVES OBSERVATEURS :

	1 ^{er} SERVICE	2 ^e SERVICE	3 ^e SERVICE	4 ^e SERVICE	5 ^e SERVICE	6 ^e SERVICE	7 ^e SERVICE	8 ^e SERVICE	9 ^e SERVICE	10 ^e SERVICE	11 ^e SERVICE	12 ^e SERVICE
JOUEUR A												
JOUEUR B												

NOMS DES ELEVES OBSERVATEURS :

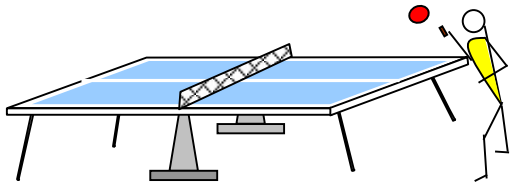
	1 ^{er} SERVICE	2 ^e SERVICE	3 ^e SERVICE	4 ^e SERVICE	5 ^e SERVICE	6 ^e SERVICE	7 ^e SERVICE	8 ^e SERVICE	9 ^e SERVICE	10 ^e SERVICE	11 ^e SERVICE	12 ^e SERVICE
JOUEUR A												
JOUEUR B												

NOM DES ELEVES OBSERVATEURS :

⁷ Une fiche vierge est présentée en annexe 4 en fin du document

DEUXIEME SITUATION DE REFERENCE : JOUER CONTRE

JE JOUE AVEC L'INTENTION DE MARQUER LE POINT CONTRE MON ADVERSAIRE

PHASE DE REFERENCE		BALLE <u>Situation d'OPPOSITION</u>
Objectifs : se situer dans l'activité, se mettre en projet, tenir des rôles		
<p><i>Dispositif pour 4 ou 5 joueurs :</i> 4 à 5 élèves par table 1 contre 1 1 raquette par joueur 1 balle pour deux 1 plaquette Un chrono</p>		<p>Soit l'enseignant donne le signal de départ à toutes les tables, soit 1 arbitre par table donne le signal de départ. L'arbitre compte les points. L'observateur note l'élève qui a marqué le point</p>
TÂCHE DE L'ELEVE		
But	Consignes	Critères de réussite
Gagner le match	<p>Essayer de rompre l'échange en essayant de réussir le projet coup de pouce. Match en 20 services avec 2 services chacun (changement de serveur tous les 2 points), sans la règle des 2 points d'écart. La balle est perdue si elle envoyée dans le filet ou à l'extérieur de la table.</p>	Gain du match

REGLES DU JEU

Le match se fait en 20 échanges. Chaque joueur sert 2 fois de suite quel que soit le gagnant de l'échange.

POUR REMPLIR LA FICHE DE SCORE (un exemple est présenté ci-dessous)

A chaque échange, l'observateur note d'un trait le joueur qui a remporté l'échange (joueur 1 ou joueur 2).

A la fin du match, les 2 arbitres et observateurs n'ont plus qu'à additionner le nombre de traits pour chaque joueur afin de calculer le score de chaque joueur.

JOUER CONTRE A vous de jouer !

MATCH n°

Joueur 1 Prénom :		Echange	Joueur 2 Prénom :	
Points du match aller	Points du match retour		Points du match aller	Points du match retour
1		1		
		2	1	
1		3		
		4	1	
		5	1	
		6	1	
1		7		
1		8		
		9	1	
1		10		
		11	1	
		12	1	
		13	1	
1		14		
1		15		
		16	1	
		17	1	
1		18		
1		19		
		20	1	
9		TOTAL	11	

PHASE de STRUCTURATION

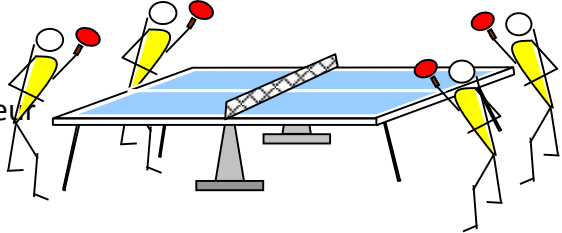
Quatre thèmes de travail (Thèmes de Travail ou TT) sont proposés :

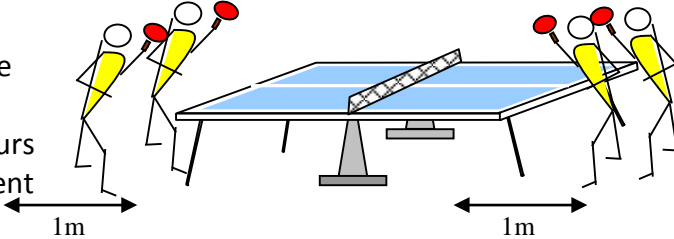
- TT1 : Mettre en jeu/ Servir
- TT2 : Lire une trajectoire
- TT3 : Se déplacer pour frapper
- TT4 : Frapper

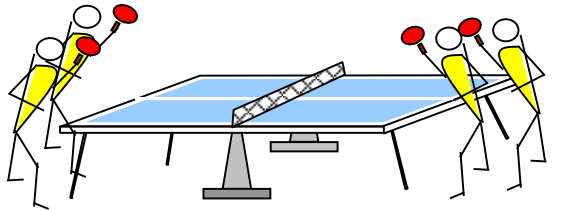
Ces 4 thèmes de travail sont à mettre en relation avec les 4 projets individuels de jeu (voir P. 70 à 71) qui seront proposés lors de la phase de bilan :

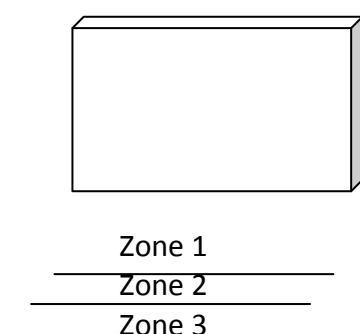
- Projet A « Servir » : je marque sur service (l'adversaire ne parvient pas à renvoyer la balle sur ma table) ;
- Projet B « Etre régulier » : je marque 3 points d'affilée ;
- Projet C « Frapper » : mon adversaire ne touche pas la balle avec sa raquette ;
- Projet D « Placer ses balles » : je marque le point après avoir touché la cible que j'ai posée à l'endroit que je souhaitais sur la table de mon adversaire

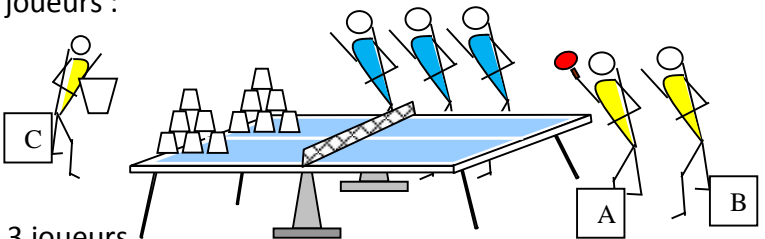
Pour permettre une réelle appropriation par les élèves de cette notion de projet individuel de jeu, il est important que les élèves puissent manipuler cette notion du projet de jeu tout au long de la phase de structuration. Il sera également nécessaire de relever les éléments quantitatifs relatifs aux différents projets de jeu choisis. Exemple : si un joueur expérimente le projet individuel de jeu A, « servir », il sera nécessaire de comptabiliser le nombre de points qu'il aura marqués sur service.

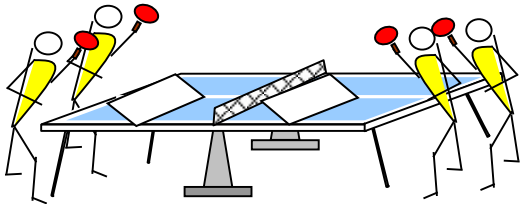
<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 	<ul style="list-style-type: none"> ON MET EN JEU 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : être capable de mettre en jeu 		
<p>Dispositif pour 4 joueurs :</p> <p>1 balle et 1 raquette par joueur 1 table pour 4 joueurs</p> 	<p>Critères de réalisation :</p> <p>La balle rebondit des deux côtés du filet.</p>	
<p>▪ TÂCHE DE L'ÉLÈVE</p>		
<p style="text-align: center;">But</p> <p>Etre capable de faire rebondir la balle des deux côtés de la table.</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <p>Vous devez chercher comment envoyer la balle de l'autre côté, en faisant rebondir la balle des deux côtés de la table. Vous commencerez avec la main puis avec la raquette.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>La balle rebondit des 2 côtés de la table.</p>
<p>Simplifications (S) / complexifications (C):</p> <p>S1 : avec la main ou avec la raquette, un seul rebond sur la table.</p> <p>C1 : en faisant rebondir la balle dans une zone précise et délimitée sur sa propre table</p> <p>C2 : en faisant rebondir la balle sur l'autre table dans une zone précise et délimitée.</p> <p>Les complexifications peuvent se faire à la main ou avec la raquette.</p>		
<p>Bilan :</p> <p>Lors du bilan de fin de séance, voir les différentes manières de faire et rappeler la manière réglementaire de mettre en jeu.</p>		

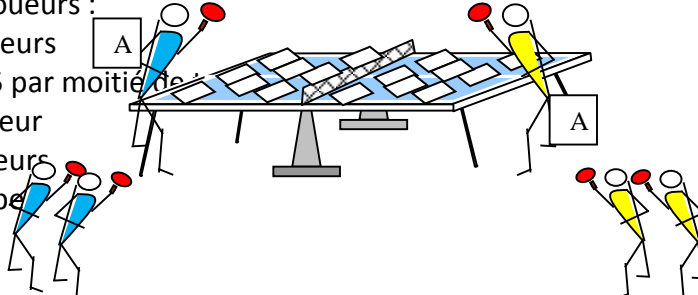
<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 	<ul style="list-style-type: none"> DE PLUS EN PLUS LOIN 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : être capable de mettre en jeu 		
<p>Dispositif pour 4 joueurs :</p> <p>1 balle et 1 raquette par joueur 1 table pour 4 joueurs Les joueurs se placent à 1m de la table.</p> 	<p>Critères de réalisation :</p> <p>La balle rebondit des deux côtés de la table pour la mise en jeu. Le joueur peut se placer à 50 cm et 1 m de la table pour mettre en jeu.</p>	
<p>▪ TÂCHE DE L'ÉLÈVE</p>		
<p style="text-align: center;">But</p> <p>Etre capable de servir en se plaçant loin de la table</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <p>Vous devez vous placer à un mètre de la table, derrière le repère posé au sol (repère non glissant). Vous devez servir en faisant rebondir la balle des deux côtés de la table.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>La balle rebondit des deux côtés de la table.</p>
<p>Simplifications (S) / complexifications (C):</p> <p>S1 : l'élève peut servir à la main S2 : L'élève peut se placer plus près de la table si cela lui convient mieux au départ puis reculer progressivement : 25 cm, 50 cm, 1 m.... C1 : L'élève peut s'éloigner progressivement de la table : 1m50, ...3m C2 : l'élève peut reculer et chercher à envoyer la balle dans des zones précises (sur sa demi-table puis sur celle de son partenaire).</p>		
<p>Bilan :</p> <p>Lors du bilan de fin de séance, revenir sur les différentes manières de faire et rappeler sur la manière réglementaire de servir.</p>		

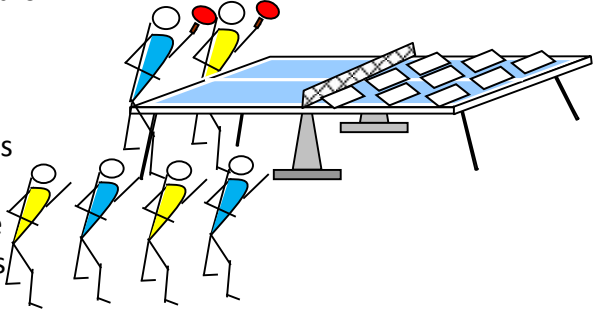
<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 	<ul style="list-style-type: none"> HAUT SERVICE 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : être capable de mettre en jeu 		
<p>Dispositif pour 4 joueurs :</p> <p>1 balle et 1 raquette par joueur</p> <p>1 table pour 4 joueurs</p>		<p>Critères de réalisation :</p> <p>La balle posée dans la main gauche (pour les droitiers), je lance la balle en hauteur (la balle doit monter à la hauteur du visage)</p> <p>Je dois frapper la balle pour la faire rebondir sur mon côté de table, puis sur le côté de mon adversaire.</p>
<p>▪ TÂCHE DE L'ÉLÈVE</p>		
<p style="text-align: center;">But</p> <p>Etre capable de servir en lançant la balle vers haut avant de la frapper</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <p>Vous devez poser la balle dans la main qui ne tient pas la raquette.</p> <p>Vous devez lancer la balle vers le haut, puis la frapper pour la faire rebondir des deux côtés de la table.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>La balle est frappée alors qu'elle est en l'air et rebondit des deux côtés de la table.</p>
<p>Simplifications (S) / complexifications (C):</p> <p>S1 : Cette activité peut être proposée hors table, contre un mur. L'élève pose la balle dans sa main, la lance et la frappe pour qu'elle touche le mur.</p> <p>C1 : l'élève annonce sur quel quart de table adverse il va faire rebondir la balle</p> <p>C2 : l'élève positionne une cible sur la demi-table adverse sur laquelle il annonce qu'il va faire rebondir la balle</p> <p>C3 : c'est le partenaire qui positionne la cible sur sa propre demi-table obligeant ainsi le serveur à atteindre la cible</p> <p>C4 : la balle peut être envoyée vraiment très haut (2m au-dessus de l'élève)</p>		
<p>Bilan :</p> <p>Lors du bilan de fin de séance, revenir sur les différentes manières de faire et rappeler la manière réglementaire de servir.</p>		

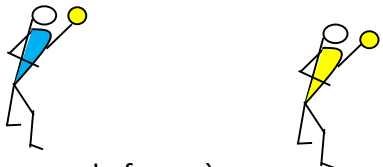
<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 		<ul style="list-style-type: none"> LE MUR 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : être de mettre en jeu 			
Dispositif pour 2 joueurs : Les deux joueurs sont face au mur. 1 balle pour 2 joueurs			
		Critères de réalisation : Je lance ma balle pour servir. 1 ^e situation : Je fais rebondir ma balle 2 fois : directement sur le mur puis au sol. 2 ^e situation : Je fais rebondir ma balle 3 fois : d'abord sur le sol, sur le mur et à nouveau sur le sol.	
■ TÂCHE DE L'ÉLÈVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Orienter la raquette et ajuster la force de la frappe pour varier les trajectoires de la balle en vue d'améliorer son service	1 ^e situation : Le joueur 1 doit poser la balle dans sa main, la lancer et la frapper pour qu'elle touche le mur directement. Le joueur 2 doit rattraper la balle à deux mains après que la balle aura touché le sol. Le même joueur sert au moins 3 fois de suite puis les rôles s'inversent. 2 ^e situation : le 1 ^{er} rebond a lieu au sol.	Le joueur 1 envoie la balle contre le mur en respectant les contraintes du servir (= lancer la balle puis la frapper) Le joueur 2 rattrape la balle.	
Simplifications (S) / complexifications (C): C1 : Le joueur est face au mur, au sol. Des bandes de 1 m de large sont dessinées parallèles au mur : elles forment 3 zones au sol (n°1 contre le mur, n°3 la plus loin du mur) et le joueur cherche à faire rebondir sa balle sur la zone la plus éloignée C2 : Le joueur prévoit où sa balle va atterrir après le rebond contre le mur. Le joueur envoie sa balle au service, celle-ci doit rebondir au sol, contre le mur puis à nouveau au sol dans la zone annoncée.			
Bilan : Lors du bilan de fin de séance, revenir sur les différentes manières de faire et rappeler la manière réglementaire de servir.			

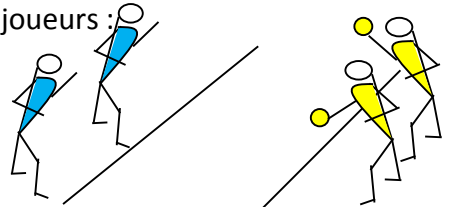
<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 		<ul style="list-style-type: none"> DROITE OU GAUCHE ? 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : être capable de placer sa balle au service 			
<p>Dispositif pour 6 joueurs :</p>  <p>Deux équipes de 3 joueurs. 1 raquette, 1 bassine, 10 balles. 2 châteaux de 6 gobelets en fond de table, un sur chaque moitié de table A sert, B attend avec 5 balles, C ramasse 5 balles. Quand A a fini les 5 balles, B devient le serveur, C devient le B.</p>		<p>Critères de réalisation :</p> <p>Je respecte le service officiel (lancer la balle, faire rebondir la balle deux fois). Je vise volontairement un des côtés de la table.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> TÂCHE DE L'ÉLÈVE 			
<p>But</p>	<p>Consignes</p>	<p>Critères de réussite</p>	
<p>Faire tomber le château de gobelets</p>	<p>Chaque équipe doit faire tomber les deux châteaux de gobelets en face de vous. Pour faire tomber les châteaux, vous utilisez le service lancé. Chacun votre tour vous vous placerez au milieu de la table et vous servirez. Vous aurez 5 essais chacun.</p>	<p>Les deux châteaux de 6 gobelets sont tombés.</p>	
<p>Simplifications (S) / complexifications (C):</p> <p>S1 : Un seul château est formé avec les 12 gobelets. Il sera placé lors de la première manche à droite de la table, à la seconde manche à gauche de la table</p> <p>C1 : Un château de 6 gobelets est rajouté. L'équipe conserve les 5 balles par joueur.</p> <p>C2 : Chaque joueur ne dispose plus que de 4 balles, plus que de 3 balles, ... voire d'une seule balle par joueur!</p>			

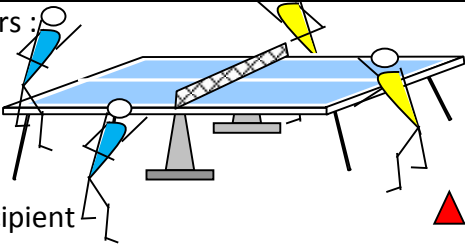
<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 	<ul style="list-style-type: none"> LONG OU COURT? 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : être capable de varier la profondeur de mon service (court ou long) 		
<p>Dispositif pour 4 joueurs :</p> <p>1 balle et 1 raquette par joueur 1 table pour 4 joueurs Du papier journal</p>		<p>Critères de réalisation :</p> <p>Je respecte le service « réglementaire » (lancer la balle, faire rebondir la balle deux fois, une fois sur ma demi-table une fois de l'autre côté). Je vise volontairement l'espace proche du filet (service court) ou loin du filet (service long). J'essaie surtout de « doser » ma frappe. Je ne frappe pas trop fort ma balle si je dois servir « court ».</p>
<p>▪ TÂCHE DE L'ÉLÈVE</p>		
<p>But</p> <p>Etre capable de servir court (proche du filet) ou long (loin du filet)</p>	<p>Consignes</p> <p>Vous devez, en utilisant le service réglementaire, viser la zone recouverte de papier journal. Chaque fois que vous avez fait 5 services, vous prenez la place du joueur qui se trouve à votre droite. Vous devez occuper les 4 places autour de la table/. Vous devez donc servir 20 fois (4 fois 5 services). Lorsque vous avez essayé les 4 positions, vous pouvez diminuer ou agrandir les zones à viser.</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>Le service est réglementaire. La balle rebondit des deux côtés de la table. Du côté adverse, la balle rebondit sur la feuille de papier journal.</p>
<p>Simplifications (S) / complexifications (C):</p> <p>S1 : J'agrandis la surface à viser (la largeur de la bande de papier journal est doublée, voire plus) C1 : Pour complexifier, je peux annoncer la zone où je vise. C2 : Je diminue la surface de papier journal à viser.</p>		
<p>Bilan :</p> <p>Lors du bilan de fin de séance, revenir sur les différentes manières de faire et rappeler la manière réglementaire de servir.</p>		

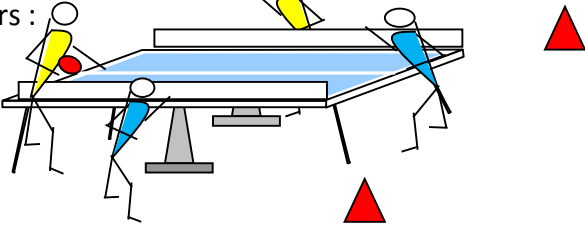
<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 	<ul style="list-style-type: none"> QUELLE CASE ? 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : être capable de varier la profondeur (court ou long) et le côté visé (côté revers ou coup droit) 		
<p>Dispositif pour 6 joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 équipes de 3 joueurs 9 feuilles A4 ou A5 par moitié de table 1 raquette par joueur 1 table pour 6 joueurs 12 balles par équipe 	<p>Critères de réalisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> Je respecte le service réglementaire (lancer la balle, faire rebondir la balle deux fois). Je varie à la fois la profondeur du service (service court, proche du filet ou service long loin du filet), <u>et</u> le côté visé (coup droit ou revers). 	
<p>▪ TÂCHE DE L'ÉLÈVE</p>		
<p style="text-align: center;">But</p> <p>Etre capable, au service, de viser n'importe quel espace de la demi-table adverse.</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <p>Vous devez viser les 9 cases placées sur la demi-table adverse.</p> <p>Joueur A de l'équipe 1 sert. S'il touche une case, un joueur de l'équipe 2 l'enlève.</p> <p>Joueur A de l'équipe 2 sert. S'il touche une case, un joueur de l'équipe 1 l'enlève.</p> <p>Pour la première manche vous pouvez reprendre autant de balles que vous le souhaitez.</p> <p>Pour la seconde manche, vous aurez 12 balles par équipes, soit 4 balles chacun.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Toucher un maximum de feuilles de papier avec 12 balles</p>
<p>Simplifications (S) / complexifications (C):</p> <ul style="list-style-type: none"> S1 : Les 9 feuilles placées sur la table adverse sont au format A3. S2 : Le nombre de balles par joueur ou pour un joueur peut être augmenté. C1 : Le nombre de balles par joueur est réduit à 3 balles chacun. C2 : La taille des feuilles peut être réduite (format A5) 		

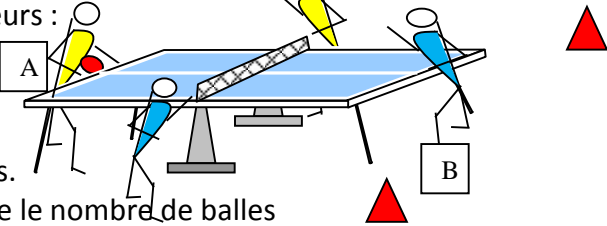
<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 	<ul style="list-style-type: none"> LE MORPION 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : être capable de varier la profondeur (court ou long) et le côté visé (côté revers ou coup droit) 		
<p>Dispositif pour 6 joueurs :</p>  <p>2 équipes de 3 joueurs 4 croix et 4 cercles 1 raquette par équipe 1 table pour 6 joueurs 1 balle par équipe 9 feuilles A4 sur la moitié adverse pour créer un plateau vide de morpion 2 serveurs du même côté de la table</p>	<p>Critères de réalisation :</p> <p>Je respecte le service « réglementaire » (lancer la balle, faire rebondir la balle deux fois).</p> <p>Je varie à la fois la profondeur du service (service court, proche du filet ou service long, loin du filet) <u>et</u> le côté visé (demi-table droite ou gauche).</p>	
<ul style="list-style-type: none"> TÂCHE DE L'ÉLÈVE 		
<p style="text-align: center;">But</p> <p>Etre capable, au service, de viser n'importe quel espace de la demi-table adverse.</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <p>Vous allez faire une partie de morpion en visant les 9 cases placées dans le camp adverse. Chaque joueur dispose de 3 tentatives pour réussir à toucher une feuille. Si un joueur de l'équipe 1 touche une case, il peut placer dans la case touchée le symbole de son équipe (= un rond). Il ramasse la balle et la donne au joueur suivant de son équipe. Si un joueur de l'équipe 2 touche une case, il peut placer le symbole de son équipe (= un carré). Il ramasse la balle et la donne au joueur suivant de son équipe. La 1ère équipe à aligner 3 symboles gagne la manche.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Aligner les 3 symboles de son équipe.</p>
<p>Simplifications (S) / complexifications (C):</p> <p>S1 : Les 9 feuilles placées sur la table adverse sont au format A3.</p> <p>C1 : Le nombre de balles par joueur est réduit à 2 balles chacun puis à 1 balle.</p>		

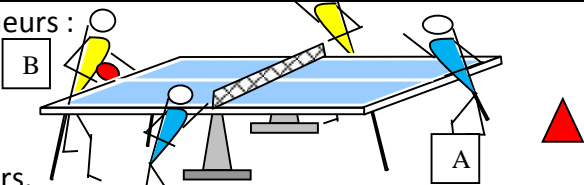
<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 		<ul style="list-style-type: none"> UN REBOND, 2 REBONDS 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : être capable d'être au rendez-vous avec la balle 			
Dispositif pour 1 joueur (en autonomie ou non) :  1 balle par joueur Les élèves sont répartis dans l'espace de façon à ne pas se gêner.		Critères de réalisation : Il faut privilégier un envoi le plus vertical possible. Cet envoi ne doit pas être trop haut, notamment dans la complexification n° 2 proposée ci-dessous. Les mains sont préparées en coupe pour recueillir la balle. Les yeux sont dirigés vers la balle dès l'envoi. L'élève doit s'écarter si le lancer est trop au-dessus de lui car la balle en redescendant risque de le toucher.	
<ul style="list-style-type: none"> TÂCHE DE L'ELEVE 			
But	Consignes		Critères de réussite
Rattraper la balle	Chaque élève a une balle. Au signal, l'élève lance la balle vers le haut. L'enseignant (dans un 1 ^{er} temps, un camarade par la suite) indique à voix haute le nombre de rebonds maximal que doit faire la balle. Si l'enseignant annonce « 2 », cela veut dire que l'élève doit attraper la balle après le 2 ^e rebond.		La balle est rattrapée en respectant le nombre de rebonds annoncés.
Situation 1 : Chaque enfant a une balle. Au top, il la lance vers le haut. Le maître dit le nombre de rebond au sol désiré. L'élève laisse rebondir la balle et doit la rattraper, soit à la main, soit avec un cône, en fonction du nombre de rebonds annoncé.			
Situation 2 : Les enfants sont par deux, un enfant lance la balle vers le haut. Le deuxième enfant doit la rattraper avec un petit cône pris à l'envers.			
Situation 3 : Les enfants sont par deux, un enfant lance la balle vers le haut. Le deuxième enfant doit la rattraper avec les mains après un rebond au sol			
Simplifications (S) / complexifications (C): S1 : le nombre de rebonds n'est pas annoncé, le but étant d'attraper la balle. S2 : un récipient assez large peut permettre de rattraper la balle plus facilement qu'avec les mains (boîte à chaussures). C1 : on peut demander à l'élève de faire un tour sur lui-même avant d'attraper la balle. C2 : l'élève qui doit attraper la balle est de dos. Son camarade lui donne le signal de se retourner en annonçant le nombre de rebonds maximal.			

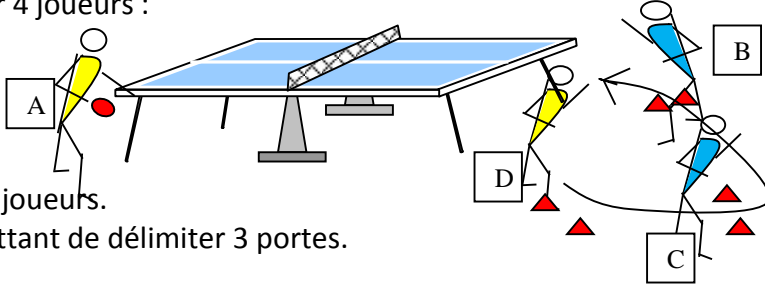
<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 		<ul style="list-style-type: none"> MINI-TENNIS 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : être capable d'être au rendez-vous avec la balle 			
Dispositif pour 4 joueurs :  <p>1 balle pour 2 joueurs Les élèves sont face à face, derrière une ligne. Cette ligne peut être rapprochée ou éloignée en fonction des réussites des élèves.</p>		Critères de réalisation : Le lancer est fait en cloche. Il n'est pas trop puissant mais doit permettre de franchir la « rivière ». Le réceptionneur a les yeux sur la balle du serveur. Il a les jambes légèrement fléchies pour réagir et se déplacer au plus vite. Il doit au plus vite se placer à l'endroit où il estime que la balle va arriver.	
<ul style="list-style-type: none"> TÂCHE DE L'ELEVE 			
But	Consignes	Critères de réussite	
Rattraper la balle	L'élève qui a la balle en main la lance de bas en haut (par en-dessous). Son camarade en face doit essayer de la rattraper. Chaque doublette échange 10 balles, retient le nombre de balles rattrapées puis recommence en essayant d'améliorer le score précédemment réalisé.	Rattraper un maximum de balles sur les 10 balles envoyées.	
Simplifications (S) / complexifications (C): S1 : la distance entre les 2 élèves peut être réduite S2 : l'élève peut rattraper la balle avec une boîte relativement grande (boîte à chaussures) C1 : la distance entre les 2 élèves peut être agrandie C2 : l'élève qui reçoit peut démarrer cette situation de dos et se retourner au « top » de son camarade (attention au signal sonore des doublettes proches qui ne doivent pas prêter à confusion) C3 : le rattraper peut se faire d'une seule main. C4 : cette situation peut se jouer avec une raquette			

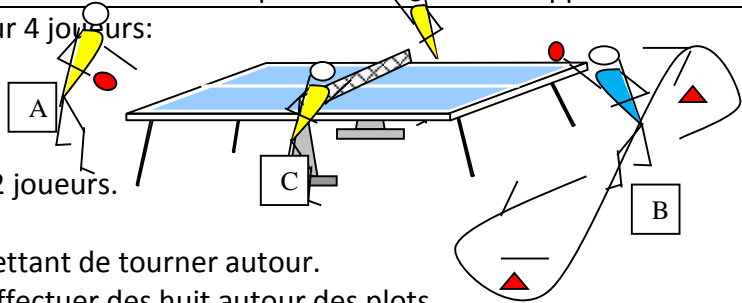
<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 	<ul style="list-style-type: none"> RATTRAPE LA BALLE <p>TT2 : LIRE une TRAJECTOIRE</p>	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : être capable d'être au rendez-vous avec la balle 		
<p>Dispositif pour 4 joueurs :</p>  <p>Le joueur bleu a un récipient avec 5 balles. Un observateur compte le nombre de balles rattrapées par le joueur jaune. Le 4^e joueur récupère les balles qui n'ont pas pu être attrapées par le réceptionneur. Cette situation peut se jouer avec une raquette pour le serveur.</p>	<p>Critères de réalisation :</p> <p>Le lancer est fait à la main ou avec une raquette. Le réceptionneur ne doit pas être collé à la table. Il fait face à la table. Il a les yeux sur la balle du serveur. Il doit très vite se déplacer du côté vers où est envoyée la balle.</p>	
<p>▪ TÂCHE DE L'ÉLÈVE</p>		
<p style="text-align: center;">But</p> <p>Rattraper la balle</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <p>L'élève qui envoie la balle doit faire rebondir la balle sur son côté d'abord. L'élève qui envoie la balle va envoyer 10 balles d'affilée.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Rattraper un maximum de balles sur les 5 balles envoyées.</p>
<p>Simplifications (S) / complexifications (C):</p> <p>S1 : l'envoi peut être direct, sans rebond sur la table du serveur.</p> <p>S2 : l'élève peut rattraper la balle avec une boîte relativement grande (boîte à chaussures). Ces 2 simplifications peuvent être cumulées.</p> <p>C1 : l'élève qui reçoit la balle peut devoir aller toucher un plot ou un objet situé à 1, 2 ou 3m du bord de la table (cf dessin ci-dessus)</p> <p>C2 : l'élève qui reçoit peut démarrer cette situation de dos et se retourner au « top » de son camarade (attention au signal sonore des doublettes proches qui ne doivent pas prêter à confusion)</p> <p>C3 : le rattraper peut se faire d'une seule main.</p>		

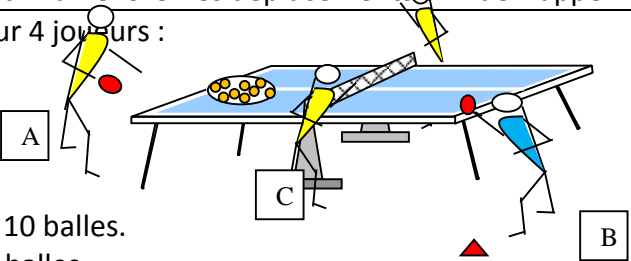
<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 	<ul style="list-style-type: none"> LE PALET 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : être capable d'être au rendez-vous avec la balle 		
<p>Dispositif pour 4 joueurs :</p>  <p>1 balle pour 2 joueurs. Le filet est enlevé. Si les filets ne peuvent être démontés, le jeu peut se faire dans la largeur. Un observateur compte le nombre de buts marqués par le « serveur ». Le 4^e joueur récupère les balles qui n'ont pas pu être attrapées par le réceptionneur. Cette situation peut se jouer avec raquette pour le serveur.</p>	<p>Critères de réalisation :</p> <p>Le serveur est très proche de la table. La balle est poussée plus ou moins fort d'un geste rapide de l'avant-bras.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> TÂCHE DE L'ELEVE 		
<p style="text-align: center;">But</p> <p>Tireur : marquer un but « Gardien » : arrêter la balle</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <p>Le serveur pose sa balle sur la table. Avec sa raquette, il doit frapper la balle, la faire rouler afin de marquer un but chez son adversaire. Le « gardien » doit essayer d'arrêter sa balle avec les mains. Le tireur effectue 10 frappes avant de céder la place à l'un des observateurs.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Tireur : nombre de buts marqués. Gardien : nombre de balles arrêtées.</p>
<p>Simplifications (S) / complexifications (C):</p> <p>S1 : pour le gardien : la zone à défendre peut être réduite en largeur. Cette simplification pour le gardien correspond à une complexification pour le tireur.</p> <p>S2 : la distance entre tireur et gardien peut être réduite. Le tireur pose sa balle beaucoup plus près du milieu de sa demi-table.</p> <p>S3 : pour le tireur : le gardien peut démarrer d'un plot situé à 1 ou 2 m sur le côté de la table. La distance sera à réguler en fonction de la trop grande facilité pour le tireur de marquer un but.</p> <p>C1 : l'envoi de la balle peut se faire avec une raquette. Il va falloir que le tireur fasse attention à ne pas heurter le bord de table avec sa raquette.</p>		

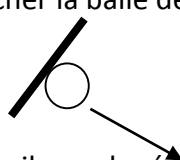
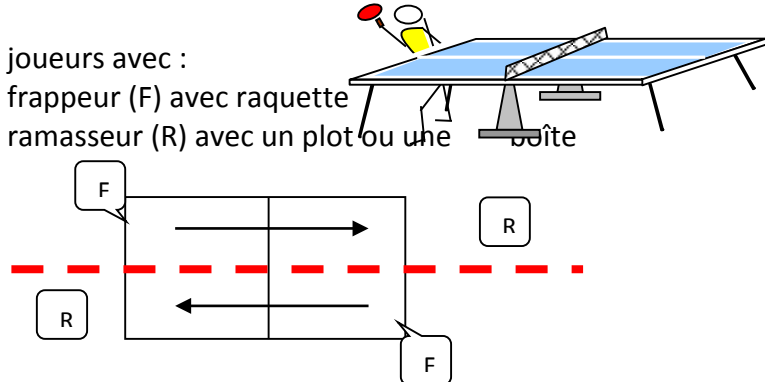
<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 	<ul style="list-style-type: none"> MA FACE PREFEREE 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : améliorer les déplacements afin de frapper la balle dans de meilleures conditions 		
<p>Dispositif pour 4 joueurs :</p>  <p>1 balle pour 2 joueurs. 1 observateur compte le nombre de balles renvoyées par B. 1 élève ramasse les balles qui auraient pu être loupées par le joueur B ou mal envoyées par le joueur A.</p>	<p>Critères de réalisation :</p> <p>Le receveur B doit être prêt à se déplacer. Les jambes sont donc légèrement fléchies. Il faut que très vite B soit en mesure de lire la trajectoire de la balle pour savoir s'il doit bouger de façon importante ou moindre pour frapper la balle avec la face préférée annoncée. Le déplacement est effectué en pas chassés de manière à conserver un certain équilibre. Selon la trajectoire des balles envoyées, la vitesse de déplacement peut être importante.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> TÂCHE DE L'ELEVE 		
<p style="text-align: center;">But</p> <p>Pour le joueur qui renvoie : renvoyer la balle avec sa face préférée.</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <p>A envoie la balle avec sa raquette vers la table de B. La balle est envoyée aléatoirement à gauche et à droite de B. B doit renvoyer cette balle exclusivement avec sa face préférée annoncée au préalable. Toutes les 10 balles envoyées, les élèves changent de rôle.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Le nombre de balles renvoyées par B avec sa face préférée.</p>
<p>Simplifications (S) / complexifications (C):</p> <p>S1 : l'envoi peut être fait à la main</p> <p>S2 : l'envoi est plutôt fait en direction du côté préféré de B de façon à provoquer des déplacements modérés</p> <p>C1 : l'envoi de la balle par A peut être plus rapide de façon à réduire le temps possible de réaction pour le joueur qui renvoie.</p> <p>C2 : le joueur qui renvoie démarre d'un plot situé sur le côté de la table. Ce plot peut être placé indifféremment à D ou à G du joueur qui renvoie.</p> <p>C3 : pour des élèves très débrouillés, le plot qu'il faut toucher peut être placé du côté opposé à la face à utiliser (ex plot à gauche pour un droitier devant frapper en coup droit)</p>		


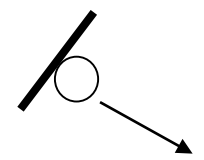
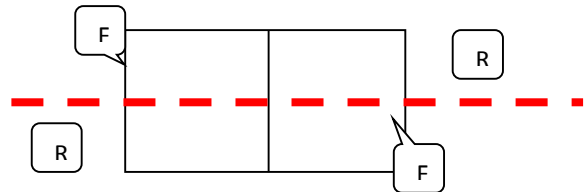
<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 	<ul style="list-style-type: none"> LA FACE IMPOSEE 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : améliorer les déplacements afin de frapper la balle dans de meilleures conditions 		
<p>Dispositif pour 4 joueurs :</p>  <p>1 balle pour 2 joueurs. 1 observateur compte le nombre de balles renvoyées par B. 1 élève ramasse les balles qui auraient pu être loupées par le joueur B ou mal envoyées par le joueur A.</p>	<p>Critères de réalisation :</p> <p>Le receveur B doit être prêt à se déplacer. Les jambes sont donc légèrement fléchies. Il faut que très vite B soit en mesure de lire la trajectoire de la balle pour savoir s'il doit bouger de façon importante ou moindre pour frapper la balle avec la face préférée annoncée. Le déplacement est effectué en pas chassés de manière à conserver un certain équilibre. Selon la trajectoire des balles envoyées, la vitesse de déplacement peut être importante.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> TÂCHE DE L'ÉLÈVE 		
<p style="text-align: center;">But</p> <p>Pour le joueur qui renvoie : renvoyer la balle avec la face imposée.</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <p>A envoie la balle avec sa raquette vers la table de B. La face avec laquelle B renvoie la balle est imposée à B. B doit renvoyer cette balle exclusivement avec cette face définie au préalable. Toutes les 10 balles envoyées, les élèves changent de rôle. Il serait bien que chaque joueur puisse jouer une fois avec le coup droit et une fois avec le revers.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Le nombre de balles renvoyées par B avec la face qui lui est imposée.</p>
<p>Simplifications (S) / complexifications (C):</p> <p>S1 : l'envoi peut être fait à la main, plus en cloche.</p> <p>S2 : le lanceur A s'éloigne de la table pour donner un peu plus de temps à B pour se placer correctement.</p> <p>C1 : l'envoi de la balle par A peut être plus rapide de façon à réduire le temps possible de réaction pour le joueur qui renvoie.</p> <p>C2 : A envoie des balles du côté opposé à la face que B va utiliser.</p> <p>C3 : A ne bloque plus la balle avant de l'envoyer à B mais la renvoie avec sa raquette de manière à accélérer le jeu.</p>		


<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 	<ul style="list-style-type: none"> LE CERCLE 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : améliorer les déplacements afin de frapper la balle dans de meilleures conditions 		
<p>Dispositif pour 4 joueurs :</p>  <p>1 balle pour 4 joueurs. 6 plots permettant de délimiter 3 portes.</p>	<p>Critères de réalisation :</p> <p>Les joueurs B, C et D doivent être prêts à frapper la balle. Ils doivent donc se déplacer rapidement mais en essayant de frapper la balle en étant équilibrés.</p> <p>Leur demander de ne pas perdre la balle de vue lorsqu'ils sont en train de franchir la dernière porte de manière à optimiser leur déplacement.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> TÂCHE DE L'ÉLÈVE 		
<p style="text-align: center;">But</p> <p>Pour les joueurs B, C et D : renvoyer la balle au joueur A</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <p>1 joueur A est seul d'un côté de la table et met en jeu des balles pendant 1 mn (ou 30 sec). 3 autres joueurs (B, C et D) courent en rond dans un cercle et doivent passer à travers les 3 portes avant de pouvoir frapper la balle.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Le nombre de balles renvoyées par B, C et D au joueur A. Moins A met en jeu, plus cela veut dire que B, C et D renvoient les balles et parviennent à faire durer l'échange.</p>
<p>Simplifications (S) / complexifications (C):</p> <p>S1 : le diamètre du cercle peut être réduit pour diminuer les déplacements.</p> <p>S2 : A doit envoyer la balle d'un côté de la table annoncée au préalable pour diminuer l'effet de surprise.</p> <p>C1 : le diamètre du cercle peut être agrandi pour augmenter les déplacements.</p> <p>C2 : A peut envoyer des balles aux trajectoires surprenantes pour les joueurs B, C et D.</p>		

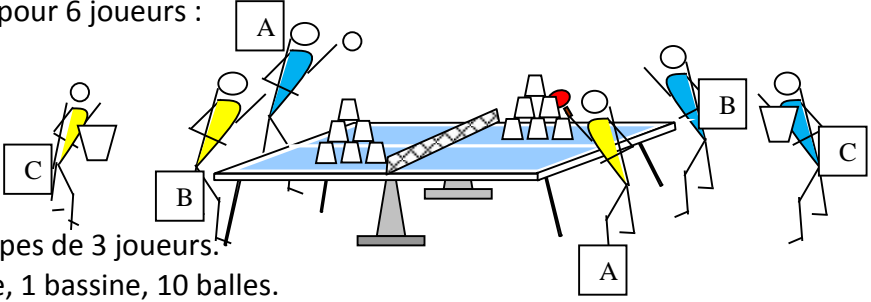
<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 	<ul style="list-style-type: none"> LE HUIT 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : améliorer les déplacements afin de frapper la balle dans de meilleures conditions 		
<p>Dispositif pour 4 joueurs:</p>  <p>1 balle pour 2 joueurs. chrono 2 plots permettant de tourner autour. A sert. B va effectuer des huit autour des plots. C s'occupe du chrono.</p>	<p>Critères de réalisation :</p> <p>B doit se déplacer vite tout en essayant de rester équilibré. Il doit essayer de ne pas perdre la balle de vue pour préparer au mieux sa frappe.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> TÂCHE DE L'ELEVE 		
<p style="text-align: center;">But</p> <p>Pour le joueur B : renvoyer la balle le plus longtemps possible</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <p>Le joueur A met en jeu. B doit renvoyer la balle en faisant le tour d'un plot entre chaque frappe. B renvoie la balle jusqu'à ce qu'il n'y parvienne plus. Le joueur C déclenche le chrono à la mise en jeu de A et l'arrête lorsque la balle n'est pas renvoyée.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Le nombre de frappe effectué par B ou le temps pendant lequel B a renvoyé la balle avant de ne pas la renvoyer.</p>
<p>Simplifications (S) / complexifications (C):</p> <p>S1 : les plots peuvent être rapprochés. S2 : A peut envoyer des balles plus hautes et permettant un temps de réaction plus long pour B. C1 : A peut envoyer des balles plus rapides ou à l'opposé de B C2 : les plots peuvent être reculés.</p>		

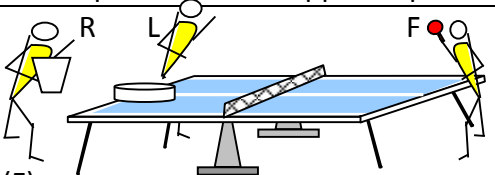
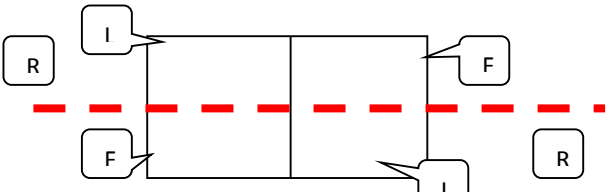
<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 		<ul style="list-style-type: none"> LE CRABE 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : améliorer les déplacements afin de frapper la balle dans de meilleures conditions 			
Dispositif pour 4 joueurs : 		Critères de réalisation : B doit se déplacer en crabe (pas chassés). Il ne doit pas quitter la balle des yeux. La raquette est préparée à la hauteur de la poitrine pour permettre la frappe la plus efficace.	
A dispose de 10 balles. B renvoie les balles. 1 élève compte le nombre de balles renvoyées par B. Le 4 ^e joueur ramasse les balles loupées par B ou mal envoyées par A.		<ul style="list-style-type: none"> TÂCHE DE L'ÉLÈVE 	
But	Consignes	Critères de réussite	
Renvoyer la balle tout en se déplaçant	A envoie la balle du côté droit de la table de B, sur le coup droit du joueur B qui démarre à côté du plot rouge. B doit se déplacer en crabe (pas chassés). Il est possible de réaliser le déplacement inverse en plaçant le plot du côté droit de la table.	Le nombre de balles renvoyées par B.	
Simplifications (S) / complexifications (C): S1 : le receveur peut récupérer les balles dans un couvercle de ramette de papier S2 : A peut envoyer des balles à la main, sur des trajectoires plus en cloche pour permettre le déplacement plus facile de B. S3 : B peut être plus proche de son milieu de table pour avoir moins de chemin à parcourir. C1 : le rythme des balles envoyées par A peut être plus rapide. C2 : le plot peut être positionné plus loin.			

<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 		<ul style="list-style-type: none"> FORT ET DROIT DEVANT 	
TT4 : FRAPPER			
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : Créer une trajectoire tendue et forte avec maîtrise de la direction 			
Dispositif pour 2 joueurs : 2 joueurs avec : 1 frappeur (F) avec raquette 1 ramasseur (R) avec un plot ou une boîte		Critères de réalisation : <ul style="list-style-type: none"> Ligne d'épaule orientée presque perpendiculairement par rapport à la table, les pieds sont placés suivant la même ligne que les épaules Mouvement du bras frappeur de l'arrière vers l'avant, avec une trajectoire globale de la raquette du type : Le mouvement du bras doit se faire sur le côté du joueur. Toucher la balle derrière et sur le dessus. 	
 <p>Les frappeurs se positionnent sur le côté de la table (en fond de table), Les ramasseurs se positionnent en face de la ½ table du frappeur avec un cône à la main</p>		<ul style="list-style-type: none"> Conseil pour le récupérateur : prêt en position jambes fléchies (comme un gardien de but). 	
■ TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Frapper fort et parvenir à toucher la table adverse.	Le frappeur est positionné sur le côté de la table. Le récupérateur envoie des balles très favorables à la main (en cloche, en milieu de table sur le côté du frappeur). Le frappeur doit accélérer le bras sans arrêter sa raquette une fois frappée la balle. La raquette doit poursuivre sa trajectoire en direction (fictive) de la table adverse. Le ramasseur place un plot au sol à l'endroit où la balle, après avoir rebondi sur la table, touche le sol.	Le nombre de fois où le frappeur touche la table adverse sur 10 essais. ET (dans un 2 ^e temps) Le plot marquant le positionnement du rebond au sol doit être le plus éloigné possible (l'éloignement du plot traduit des frappes de plus en plus fortes).	
Simplifications (S) / Complexifications (C) : S1 : la balle envoyée par le récupérateur peut être envoyée de manière très favorable. Pour cela, le récupérateur peut se placer juste de l'autre côté du filet de manière à ce que la balle envoyée rebondisse quasiment sur place. C1 : les balles envoyées par le récupérateur peuvent être de moins en moins faciles.			

<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 		<ul style="list-style-type: none"> TOMBER LA CIBLE 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : Recherche de la puissance de frappe en coup droit 			
Dispositif avec 2 joueurs : 2 joueurs par demi-table 1 frappeur avec raquette 1 récupérateur à la main 2 cibles type couvercle de ramettes de papier		Critères de réalisation : <ul style="list-style-type: none"> - Ligne d'épaule orientée de profil (les pieds sont placés suivant la même ligne) - Mouvement du bras frappeur de l'arrière vers l'avant, avec une trajectoire globale de la raquette du type :  - Toucher la balle derrière et sur le dessus pour donner une trajectoire descendante à la balle  <ul style="list-style-type: none"> - Interdire les frappes de « type badminton » 	
 <p>Les frappeurs se positionnent sur le côté de la table (en fond de table), Les récupérateurs à la main se positionnent en face de la ½ table du frappeur..... Les deux binômes sont en position de symétrie centrale.</p>		<ul style="list-style-type: none"> TÂCHE DE L'ELEVE 	
But	Consignes		Critères de réussite
Faire tomber la cible sur le sol	Le frappeur, positionné sur le côté de la table, fait rebondir la balle devant lui et la frappe. Il vise la cible sur le plateau adverse (droit devant). Le ramasseur récupère la balle et repositionne éventuellement la cible. Toutes les 10 balles, les élèves changent de rôle.		Faire tomber la cible le plus de fois possible pour 10 balles frappées.
Simplifications (S) / complexifications (C): S1 : Cible plus large (attention pas forcément plus haute car cela pourrait conduire l'élève à produire des frappes trop hautes) C1 : Le ramasseur lance la balle au frappeur C2 : La cible peut être plus basse et/ou moins large, avec une partie plus ou moins grande située au-dessus du vide. L'élève doit parvenir à faire tomber le couvercle au sol en frappant suffisamment fort (mais avec précision donc)			

<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 		<ul style="list-style-type: none"> HORS DE PORTEE 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : Frapper la balle en coup droit en cherchant à la mettre hors de portée 			
Dispositif pour 3 joueurs :  3 élèves par table <ul style="list-style-type: none"> Un frappeur placer derrière la table Un lanceur à la main placé sur le côté de la table Un défenseur placé en face du frappeur au milieu de la table 		Critères de réalisation : Pour le frappeur : <ul style="list-style-type: none"> Se positionner pour toucher la balle au sommet de sa trajectoire Mouvement du bras frappeur de l'arrière vers l'avant (voir situations précédentes) Ne pas hésiter à créer des trajectoires sur lesquelles ne se trouvent pas le défenseur Pour le défenseur : <ul style="list-style-type: none"> Attentif, jambes fléchies, yeux sur la balle pour anticiper sur la trajectoire de celle-ci. 	
<ul style="list-style-type: none"> TÂCHE DE L'ELEVE 			
But	Consignes		Critères de réussite
Frappeur : Frapper fort, en cherchant à mettre la balle hors de portée du défenseur qui ne doit pas parvenir à toucher la balle Défenseur : toucher la balle avec la raquette ou la main	Le lanceur envoie 5 balles assez hautes au frappeur (2 fois la hauteur du filet) dans son coup droit. Le frappeur essaye de frapper la balle pour qu'elle rebondisse dans le camp adverse et qu'elle soit hors de portée du défenseur qui essaye d'attraper la balle à la main. Toutes les 5 à 10 balles, les enfants changent de rôle		Pour le frappeur : Le nombre de balles frappées sur la table et non touchées par le défenseur. Pour le défenseur : Le nombre de balles frappées et touchées à la main (C1) (ou à la raquette C2) ou renvoyées (C3)
Simplifications (S) / complexifications (C): S1 : compter simplement le nombre de balles sur la table en trajectoire tendues (arbitrage du lanceur) C1 : le défenseur doit attraper la balle avec les mains sans la relâcher C2 : le défenseur doit toucher la balle avec la raquette C3 : le défenseur doit chercher à renvoyer la balle sur la table adverse			

<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 		<ul style="list-style-type: none"> LE CHAMBOULE TOUT 	
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : être capable de frapper fort et précis 		TT4 : FRAPPER	
<p>Dispositif pour 6 joueurs :</p>  <p>Deux équipes de 3 joueurs. 1 raquette, 1 bassine, 10 balles. 2 châteaux de 6 gobelets en fond de table, un sur chaque moitié de table A sert, B attend avec 5 balles, C ramasse 5 balles. Quand A a fini les 5 balles, B devient le serveur, C devient le B.</p>		<p>Critères de réalisation :</p> <p>Pour le frappeur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ligne d'épaule orientée de profil (les pieds sont placés suivant la même ligne) Mouvement du bras frappeur de l'arrière vers l'avant (voir situations précédentes) Toucher la balle derrière et sur le dessus Traverser la balle, c'est-à-dire poursuivre le geste de frappe après avoir frappé la balle en envoyant la main en direction de la demi-table adverse. 	
<p>▪ TÂCHE DE L'ÉLÈVE</p>			
<p>But</p>	<p>Consignes</p>	<p>Critères de réussite</p>	
<p>Etre capable de faire tomber le « château »</p>	<p>Le serveur envoie une balle favorable vers le frappeur. Le service peut être fait à la main ou à la raquette. Le frappeur doit chercher à faire tomber le château de gobelets placé sur la table adverse. Chaque frappeur dispose de 5 à 10 balles envoyées par le serveur pour faire tomber le château.</p>	<p>Le nombre de fois où le château des gobelets est tombé.</p>	
<p>Simplifications (S) / complexifications (C):</p> <p>S1 : Le château peut être plus large (attention pas forcément plus haut car cela pourrait conduire l'élève à produire des frappes trop hautes)</p> <p>C1 : Le château est plus petit et surtout moins haut (5 puis 4 ou 3 gobelets).</p> <p>C2 : Chaque frappeur dispose d'un nombre réduit de balles pour faire tomber le château le même nombre de fois (8, 6, 5, 4 ou 3 balles)</p>			

<ul style="list-style-type: none"> SITUATION D'APPRENTISSAGE 		<ul style="list-style-type: none"> LA CHUTE 	
<p>TT4 : FRAPPER</p>			
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : Recherche de la puissance en frappe coup droit 			
<p>Dispositif pour 3 joueurs :</p> <p>3 joueurs par demi-table</p> <p>1 lanceur (L)</p> <p>1 frappeur avec raquettes (F)</p> <p>1 récupérateur (R)</p> <p>1 cible type couvercle de ramette. Il est possible de positionner 2 équipes de 3 joueurs sur une même table.</p>  		<p>Critères de réalisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ligne d'épaule orientée de profil - Mouvement du bras frappeur de l'arrière vers l'avant (voir situations précédentes) - Toucher la balle derrière et sur le dessus - Interdire les frappes de « type badminton » 	
<p>Les frappeurs se positionnent sur le côté de la table (en fond de table), les récupérateurs à la main se positionnent en face de la ½ table du frappeur. Il est possible de placer 2 groupes de 3 élèves par table.</p>			
<p>▪ TÂCHE DE L'ÉLÈVE</p>			
<p>But</p>	<p>Consignes</p>		<p>Critères de réussite</p>
<p>Faire tomber le couvercle de ramette au sol</p>	<p>Au début de chaque série de 10 balles, la cible est placée au même endroit sur la table (mettre un petit repère à la craie par exemple ou un petit bout de scotch).</p> <p>Le lanceur envoie une balle haute vers le frappeur. Celui-ci doit frapper la balle et doit essayer de faire reculer le couvercle jusqu'à ce qu'il tombe au sol. Le ramasseur récupère les balles et ramasse la cible lorsqu'elle est tombée.</p> <p>Toutes les 10 balles, les élèves changent de rôle.</p>		<p>Faire tomber la cible avec le moins de balles possible.</p> <p>A défaut, la faire reculer le plus possible.</p> <p>A défaut la toucher le plus possible.</p>
<p>Simplifications (S) / complexifications (C):</p> <p>S1 : Cible plus large mais pas plus haute (car cela pourrait conduire l'élève à produire des frappes trop hautes)</p> <p>C1 : Cible moins large</p> <p>C2 : Cible positionnée plus vers l'intérieur de la table et donc plus difficile à faire tomber.</p>			

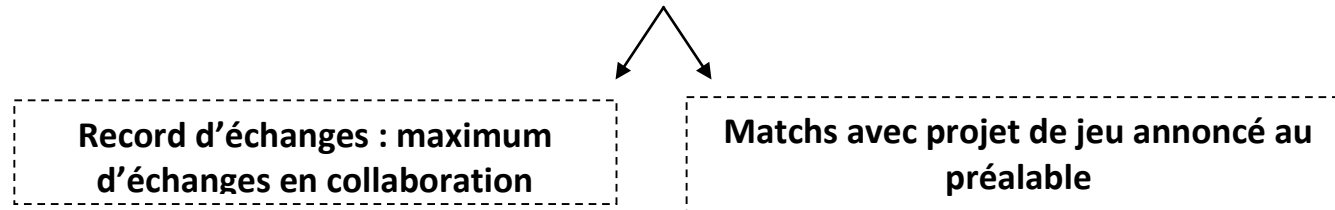
PHASE de BILAN

L'enjeu de cette phase de bilan est de:

- Permettre à l'élève de mesurer ses progrès sur les versants :
 - moteurs,
 - des connaissances,
 - des attitudes.
- Confronter l'élève à une situation qu'il connaît et dans laquelle il va pouvoir mettre en œuvre les apprentissages réalisés au cours du module (
- Vérifier que les règles de sécurité et fonctionnement soient respectées.

En fonction du niveau des élèves, (nombres d'échanges, rupture pour marquer) et de la place dans le cycle CE2, CM1, CM2

DEUX SITUATIONS DE REFERENCE PEUVENT ETRE PROPOSEES



Deux zones seront identifiées dans le gymnase pour mettre en œuvre ces deux situations.

Avant la séance :

- Rappel des règles de fonctionnement et de sécurité
- Présentation des situations de référence : le dispositif, le but, les éléments de sécurité, les consignes, les critères de réussite
- Choix de la situation adaptée
- Préparation de la fiche d'observation

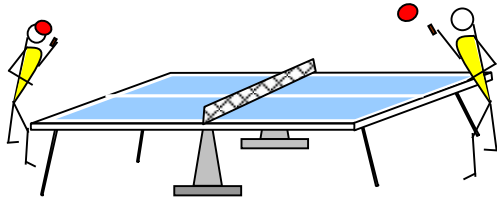
Après la séance

En classe entière, régulations possibles sur :

- Les difficultés rencontrées
- Les perspectives de travail pour chacun
- Les différentes manières de réussir dans la classe

PREMIERE SITUATION DE REFERENCE : JOUER AVEC

JE CHERCHE A FAIRE LE MAXIMUM D'ECHANGES AVEC MON PARTENAIRE

PHASE DE REFERENCE		RECORD D'ECHANGES <u>Situation de coopération</u>
Objectifs : se situer dans l'activité, se mettre en projet, tenir des rôles		
<p><i>Dispositif pour 2 joueurs:</i></p> <p>1 contre 1 1 raquette par joueur 1 balle pour deux 1 table Un chronomètre Une tablette 2 arbitres : un arbitre compte à voix haute, l'observateur écrit le nombre d'échanges réalisés.</p>		 <p>A échange des balles avec B. 3 façons d'échanger sont possibles (de la plus accessible à la plus difficile). Le duo d'élèves choisit la modalité d'échanges : 1) Jeu mains mains* 2) Jeu main raquette* 3) Jeu raquette raquette* L'échange (et le décompte) s'arrêtent si la balle n'est pas renvoyée sur la demi-table adverse. Au signal de l'arbitre, les joueurs recommencent jusqu'au signal de fin de jeu.</p>
TÂCHE DE L'ELEVE		
But	Consignes	Critères de réussite
Faire le maximum d'échanges en coopérant	<p><u>Sur trois séquences de 2 minutes :</u></p> <p>Faire le maximum d'échanges. Chaque élève change de partenaire sur chaque séquence. Si la balle ne franchit pas le filet, le décompte s'arrête et repart de zéro</p>	Faire le plus grand nombre de renvois. Battre son record.
<p>Variables :</p> <p>4) * jeu mains mains : Les échanges sont réalisés en utilisant les mains. A envoie la balle à B. La balle rebondit 2 fois, une fois dans le camp de A, une fois dans le camp de B. B attrape et stoppe la balle. B renvoie la balle à A de la même façon.</p> <p>5) * jeu main raquette : A envoie la balle à B à la main. La balle rebondit 2 fois, une fois dans le camp de A, une fois dans le camp de B. B renvoie la balle directement dans le camp de A à l'aide de sa raquette.</p> <p>6) * Jeu raquette - raquette : A et B échangent à l'aide de leur raquette. Pour aider à démarrer l'échange, l'élève peut mettre en jeu avec la modalité qu'il choisit parmi celles présentées.</p> <p>A titre indicatif pour l'enseignant : si – de 3 échanges sont régulièrement réalisés dans une modalité, l'enseignant encourage les élèves à utiliser une modalité d'échanges plus accessible. En cas de difficulté à jouer suivant l'une de ces 3 modalités, il est possible de proposer la situation « balle roulée ».</p>		

SITUATION « RECORD DE TOUCHES DE BALLES »

Dans le respect des règles, faire plusieurs tentatives pour réaliser des records d'échanges :

4 joueurs par terrain avec, à chaque match, 2 joueurs, 1 arbitre et 1 observateur qui valide et notent, à chaque tentative, le nombre d'envois ou de services effectué.

La situation peut se jouer au temps (1'30 à 2'00) ou au nombre de mises en jeu (10 à 20).

ATTENTION :

Le ou les observateurs comptent à haute voix le nombre de touches réalisé par les 2 joueurs : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Si la 8^e touche ne franchit pas le filet ou est envoyée au-delà de la table adverse sans la toucher, le décompte s'arrête donc à 7. Le ou les observateurs reportent sur la fiche ci-dessous le chiffre 7 dans le 1^{er} tableau.

A chaque fois que la balle est perdue, le décompte s'arrête et l'observateur écrit le nombre de renvois effectué dans la case prévue.

Il est important qu'un observateur compte le nombre de frappes effectuées à voix haute. Cela aide à ne pas perdre le fil du décompte.

Déroulement par terrain : chaque joueur échange avec les 3 autres, séquences de jeu de 2 mn

	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4
JOUEUR 1		1 MATCH	3 °MATCH	5 °MATCH
JOUEUR 2			6 °MATCH	4 °MATCH
JOUEUR 3				2 °MATCH
JOUEUR 4				

FICHE POUR COMPTABILISER LE NOMBRE RECORD DE TOUCHES REALISEES A CHAQUE SERVICE ⁸

EXEMPLE	1 ^{er} SERVICE	2 ^e SERVICE	3 ^e SERVICE	4 ^e SERVICE	5 ^e SERVICE	6 ^e SERVICE	7 ^e SERVICE	8 ^e SERVICE	9 ^e SERVICE	10 ^e SERVICE	11 ^e SERVICE	12 ^e SERVICE
JOUEUR A	9	12	7	14	6	11	20	12	10	4	14	12
JOUEUR B												

NOMS DES ELEVES OBSERVATEURS :

	1 ^{er} SERVICE	2 ^e SERVICE	3 ^e SERVICE	4 ^e SERVICE	5 ^e SERVICE	6 ^e SERVICE	7 ^e SERVICE	8 ^e SERVICE	9 ^e SERVICE	10 ^e SERVICE	11 ^e SERVICE	12 ^e SERVICE
JOUEUR A												
JOUEUR B												

NOMS DES ELEVES OBSERVATEURS :

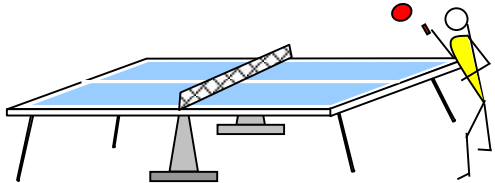
	1 ^{er} SERVICE	2 ^e SERVICE	3 ^e SERVICE	4 ^e SERVICE	5 ^e SERVICE	6 ^e SERVICE	7 ^e SERVICE	8 ^e SERVICE	9 ^e SERVICE	10 ^e SERVICE	11 ^e SERVICE	12 ^e SERVICE
JOUEUR A												
JOUEUR B												

NOM DES ELEVES OBSERVATEURS :

⁸ Une fiche vierge est présentée en annexe 4 en fin du document

DEUXIEME SITUATION DE BILAN : JOUER CONTRE

JE JOUE AVEC L'INTENTION DE MARQUER LE POINT CONTRE MON ADVERSAIRE EN METTANT EN ŒUVRE MON PROJET DE JEU

PHASE DE REFERENCE		GAGNER LE MATCH Situation d'OPPOSITION	
Objectifs : se situer dans l'activité, se mettre en projet, tenir des rôles			
<p><i>Dispositif pour 4 à 5 joueurs :</i> 4 à 5 élèves par table 1 contre 1 1 raquette par joueur 1 balle pour deux 1 plaquette Un chrono</p>			<p><u>Situation d'OPPOSITION</u> Soit l'enseignant donne le signal de départ à toutes les tables, soit 1 arbitre par table donne le signal de départ. L'arbitre compte les points. L'observateur note l'élève qui a marqué le point Les projets de jeu possibles sont les suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - frapper fort - servir - placer - être régulier
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Consignes		Critères de réussite
Gagner le match	Essayer de viser les espaces où l'adversaire n'est pas. Je peux gagner le match de 2 façons différentes : - aux points (sans la règle des 2 points d'écart) : avec 2 services chacun (changement de serveur tous les 2 points). - en réussissant 3 fois mon projet de jeu. La balle est perdue si elle envoyée dans le filet ou à l'extérieur de la table.		Gain du match : - soit aux points - soit en réussissant 3 fois son projet

REGLES DU JEU

Le match se fait en 20 échanges. Chaque joueur sert 2 fois de suite quel que soit le gagnant de l'échange. Avant de commencer le match, chaque joueur choisit un PROJET individuel (A, B, C ou D). S'il gagne un échange en réussissant le projet individuel annoncé, le nombre de points marqués par le joueur est multiplié par 2 ou 3 (voire plus) selon le choix de l'enseignant.

PROJETS INDIVIDUELS

Projet A : je marque sur service (la balle n'est pas renvoyée sur ma table par l'adversaire) ;

Projet B : je marque 3 points d'affilée ;

Projet C : mon adversaire ne touche pas la balle avec sa raquette ;

Projet D : je marque en touchant la cible que j'ai posée à l'endroit que je souhaitais sur la table de mon adversaire

Chaque projet réussi peut rapporter 2 points ou plus (selon le choix de l'enseignant)

POUR REMPLIR LA FICHE DE SCORE (un exemple est présenté ci-dessous)

A chaque échange, l'observateur note d'un trait le joueur qui a remporté l'échange (joueur 1 ou joueur 2).

Si le joueur a remporté l'échange en réussissant le projet qu'il a annoncé au préalable, je note dans la case la lettre du projet réussi (A, B, C ou D).

A la fin du match, plusieurs calculs sont à réaliser par les 2 arbitres et observateurs :

- le total des points marqués sans avoir réussi le projet individuel. Ces échanges rapportent un point.
- le nombre de points marqués en ayant réussi le projet individuel. Ces échanges gagnés rapportent 2 ou 3 points selon ce qu'a décidé le professeur
- le score final qui est le résultat de l'addition des 2 lignes ci-dessus.

JOUER CONTRE A vous de jouer !

MATCH n° 1

Joueur 1 Prénom : Joueur A Projet choisi : A		Echange	Joueur 2 Prénom : Joueur C Projet choisi : B	
Projet	Points		Points	Projet
	1	1		
		2	1	
		3	1	
		4	1	B
A	1	5		
	1	6		
		7	1	
		8	1	
		9	1	B
A	1	10		
		11	1	
A	1	12		
	1	13		
		14	1	
	1	15		
	1	16		
A	1	17		
		18	1	
		19	1	
		20	1	B
4 Projets x 2 = 8 points en plus	9	TOTAL	11	3 Projets x 2 = 6 points en plus
17			17	

Observateurs : joueur B et joueur D

ANNEXES

Annexe 1 : les ressources mobilisées et travaillées par l'élève en tennis de table

Annexe 2 : Eco'Ping

Annexe 3 : Fiche résultat « Jouer avec »

Annexe 4 : Fiche résultat « Jouer contre »

Annexe 5 : les cartes « projet individuel »

Annexe 6 : les cartes du défi coopétitif

Annexe 7 : l'organisation des matchs par poules

Annexe 8 : les variables utilisables en tennis de table

Annexe 9 : Une BD pour apprendre

Annexe 10 : la rencontre USEP de tennis de table

ANNEXE 1 : Les ressources mobilisées et travaillées par l'élève en activité tennis de table

Ressources motrices mises en jeu et développement :

- De dissociations fines (bras, avant-bras, mains, doigts),
- De coordinations plurisegmentaires : utilisation des mouvements indépendants bras-jambes,
- De coordinations spécifiques à l'activité (se déplacer, se mettre à distance, frapper),
- De l'équilibration dans les déplacements et dans la frappe : accepter les déséquilibres avant, arrière, latéraux.

Ressources énergétiques :

- Alternier déplacements pour se positionner en position de frappe et frappe équilibrées,
- Enchaîner de nombreuses actions (se déplacer, s'arrêter, frapper, se replacer en fonction de la trajectoire de la balle, se bloquer, etc.)
- Contrôler l'énergie utilisée et simultanément, faire preuve d'adresse.

Ressources bio-informationnelles :

- Prendre des informations rapidement pour lire des trajectoires,
- Prendre des informations pour choisir une frappe (ex : smash sur balle plutôt haute),
- Analyser les contraintes d'espace et de temps.

Ressources cognitives :

- Décider dans l'urgence en fonction des informations, du score,
- Faire des projets de jeu simples : jouer avec une intention (renvoyer régulièrement, chercher à mettre l'adversaire en difficulté, rompre l'échange),
- Comprendre les tâches, les critères de réussite et de réalisation,
- Comprendre la relation entre sa manière de faire et le résultat obtenu,
- Connaître ses points forts et ses points faibles, les façons de faire préférées et celles qui sont moins appréciées

Ressources affectives et sociales :

- Gérer ses émotions et son investissement par rapport au jeu, relativiser les enjeux, la défaite et la victoire,
- Accepter de ne pas réussir immédiatement ce qui est demandé,
- Accepter le regard de l'autre et ses remarques,
- Se confronter aux contraintes du règlement,
- Accepter de changer de partenaire,
- Participer à l'organisation collective en respectant le matériel, en observant, en entraînant, en arbitrant, en participant à l'organisation de son groupe.

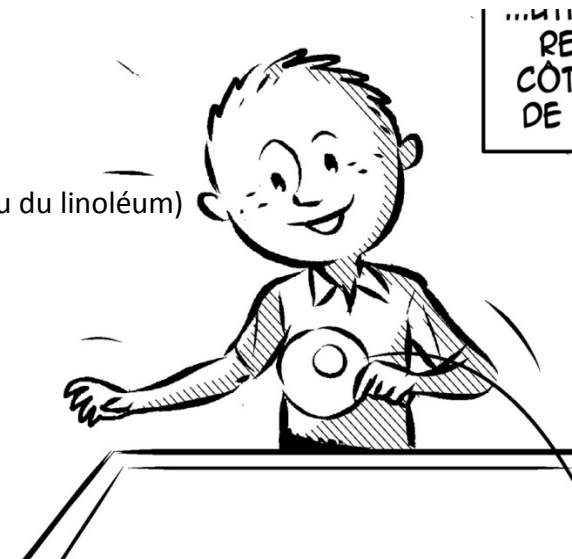
ANNEXE 2 : ECO'PING

Le matériel spécifique au tennis de table :

- 4 à 6 raquettes
- 10 balles (un atelier nécessite 24 balles. Mais elles seront données en quantité suffisante le moment voulu)

Le matériel à trouver dans l'école :

- 4 couvercles de ramettes de papier
- 18 feuilles de 2 sortes (2 couleurs ou 2 types de papier)
- 12 gobelets
- 6 plots
- 4 croix et 4 cercles (découpés par exemple dans des restes de nappes en plastiques ou du linoléum)
- 1 chronomètre
- 1 plaquette pour noter les scores (carton format A4)
- 1 stylo
- 1 carton pour ranger tout le matériel du groupe (carton de ramettes)
- Scotch de couleur pour distinguer les groupes



ANNEXE 3 : Fiche « Jouer contre »

REGLES DU JEU

Le match se fait en 20 échanges. Chaque joueur sert 2 fois de suite quel que soit le gagnant de l'échange. Avant de commencer le match, chaque joueur choisit un PROJET individuel (A, B, C ou D). S'il gagne un échange en réussissant le projet individuel annoncé, le nombre de points marqués par le joueur est multiplié par 2 ou 3 (voire plus) selon le choix de l'enseignant.

PROJETS INDIVIDUELS

Projet A : je marque sur service (la balle n'est pas renvoyée sur ma table par l'adversaire) ;

Projet B : je marque 3 points d'affilée ;

Projet C : mon adversaire ne touche pas la balle avec sa raquette ;

Projet D : je marque en touchant la cible que j'ai posée à l'endroit que je souhaitais sur la table de mon adversaire

Chaque projet réussi peut rapporter 2 points ou plus (selon le choix de l'enseignant)

POUR REMPLIR LA FICHE DE SCORE (un exemple est présenté ci-dessous)

A chaque échange, l'observateur note d'un trait le joueur qui a remporté l'échange (joueur 1 ou joueur 2).

Si le joueur a remporté l'échange en réussissant le projet qu'il a annoncé au préalable, je note dans la case la lettre du projet réussi (A, B, C ou D).

A la fin du match, plusieurs calculs sont à réaliser par les 2 arbitres et observateurs :

- le total des points marqués sans avoir réussi le projet individuel. Ces échanges rapportent un point.
- le nombre de points marqués en ayant réussi le projet individuel. Ces échanges gagnés rapportent 2 ou 3 points selon ce qu'a décidé le professeur
- le score final qui est le résultat de l'addition des 2 lignes ci-dessus.

JOUER CONTRE A vous de jouer !

MATCH n°

Joueur 1 Prénom :		Echange	Joueur 2 Prénom :	
Projet choisi : Projet	Points		Projet choisi : Points	Projet
		1		
		2		
		3		
		4		
		5		
		6		
		7		
		8		
		9		
		10		
		11		
		12		
		13		
		14		
		15		
		16		
		17		
		18		
		19		
		20		
.... Projets x 2 = points en plus		TOTAL	 Projets x 2 = points en plus
Score total :			Score total :	

ANNEXE 4 : Fiche résultat JOUER AVEC

CETTE FICHE EST DESTINEE A COMPTABILISER LE NOMBRE RECORD DE TOUCHES REALISEES A CHAQUE SERVICE

EXEMPLE	1 ^{er} SERVICE	2 ^e SERVICE	3 ^e SERVICE	4 ^e SERVICE	5 ^e SERVICE	6 ^e SERVICE	7 ^e SERVICE	8 ^e SERVICE	9 ^e SERVICE	10 ^e SERVICE
JOUEUR A	9	12	7	14	6	11	20	12	10	4
JOUEUR B										

NOMS DES ELEVES OBSERVATEURS :

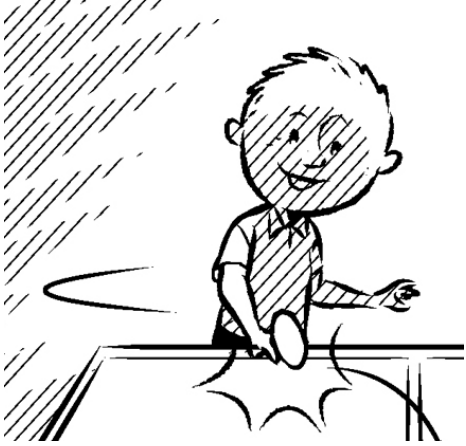

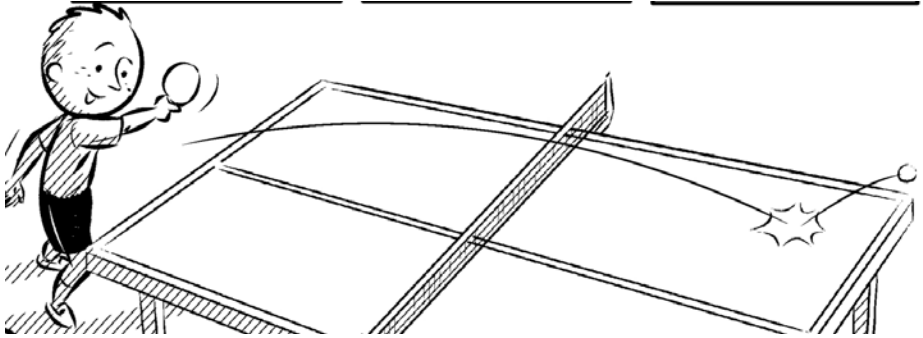
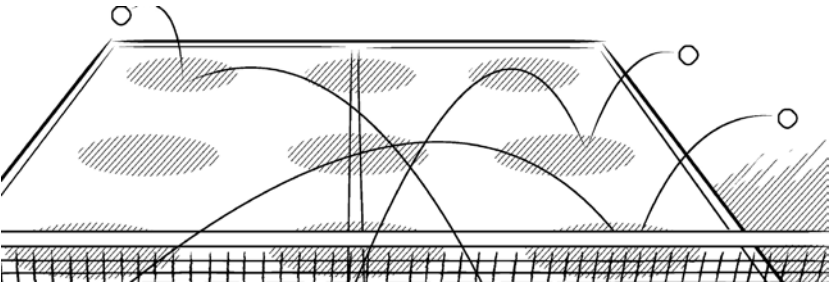
	1 ^{er} SERVICE	2 ^e SERVICE	3 ^e SERVICE	4 ^e SERVICE	5 ^e SERVICE	6 ^e SERVICE	7 ^e SERVICE	8 ^e SERVICE	9 ^e SERVICE	10 ^e SERVICE
JOUEUR A										
JOUEUR B										

NOMS DES ELEVES OBSERVATEURS :

	1 ^{er} SERVICE	2 ^e SERVICE	3 ^e SERVICE	4 ^e SERVICE	5 ^e SERVICE	6 ^e SERVICE	7 ^e SERVICE	8 ^e SERVICE	9 ^e SERVICE	10 ^e SERVICE
JOUEUR A										
JOUEUR B										

NOM DES ELEVES OBSERVATEURS :

ANNEXE 5 : LES CARTES « PROJET INDIVIDUEL DE JEU »

 <p>Projet A SERVIR</p> <p>Je marque sur service (la balle n'est pas renvoyée sur ma table par l'adversaire)</p>	 <p>Projet B ETRE REGULIER</p> <p>Je marque 3 points d'affilée</p>
<p>Projet C FRAPPER</p> <p>Mon adversaire ne touche pas la balle avec sa raquette</p> 	<p>Projet D PLACER SES BALLE</p> <p>Je marque en touchant la cible que j'ai posée à l'endroit que je souhaitais sur la table de mon adversaire.</p> 

ANNEXE 6 : LES CARTES DU DEFI COOPETITIF⁹

Sur la base du travail réalisé par l'équipe EPS 1^{er} degré du Tarn, les cartes proposées ci-dessous ont été élaborées par les groupes départementaux EPS du département de l'Ain et du Rhône.

Les défis coopétitifs peuvent être mis en œuvre en situation de matchs :

- Pour rétablir un certain équilibre dans la situation de jeu ;
- Lorsque l'un des joueurs est en difficulté (en général un écart de points supérieur ou égal à 3, 4 points perdus d'affilée).

L'élève en difficulté peut choisir entre deux types de cartes :

- soit un « coup de pouce » qui lui est destiné (une carte destinée à l'aider) ;
- soit un « coup d'éclat » (une carte qui lui permet d'imposer une contrainte supplémentaire à l'adversaire).

La validité de la carte « coup de pouce » ou « coup d'éclat » peut avoir une durée limitée :

- 1mn,
- les 10 prochains services,
- dès que le joueur mené à réussi à inverser la tendance et à repasser devant son adversaire,
- jusqu'à la fin du match, etc.

Elle peut être beaucoup plus longue et durer jusqu'à la fin du match.

"Le dispositif du "Défi coopétitif" pourra également être mis en œuvre lors de la rencontre USEP de tennis de table "sous réserve que cette modalité pédagogique aura été intégrée dans le module d'apprentissage".

⁹ Les défis coopétitifs - pour une EPS au service de l'équité par l'équipe départementale EPS du Tarn, Ed. Revue EPS 2011

COUP D'ECLAT



Tu tiens tout l'échange avec la même face de raquette (coup droit ou revers). Si tu utilises l'autre face, tu perds automatiquement le point.

COUP D'ECLAT



Perdre un point sur ton service me donne automatiquement 2 points.

COUP D'ECLAT



Tu dois marquer en trois touches de balles au maximum.

COUP D'ECLAT



Seuls tes coups gagnants comptent.
(coup gagnant = coup ou l'adversaire ne touche pas la balle)

COUP D'ECLAT



Tes balles doivent forcément rebondir dans le carré central dessiné (ou symbolisé par une cible)

COUP D'ECLAT



Tu dois toujours jouer dans la zone que je t'ai imposée.

COUP D'ECLAT



Je choisis de quel côté tu dois jouer sur ma table (droite ou gauche)

COUP D'ECLAT



Tu es obligé de servir dans une zone que je t'impose.

COUP D'POUCE



Pour servir, je lâche la balle sur ma table et je l'envoie directement sur la table adverse, après le rebond.

COUP D'POUCE



Je marque un bonus d'un point (ou plus) si je renvoie au moins 3 fois la balle.

COUP D'POUCE



Mes points marqués du :

- coup droit ou
- du revers comptent double.

COUP D'POUCE



Tous mes points marqués comptent double ou triple.

COUP D'POUCE



Lorsque c'est à mon tour de servir, je choisis de prendre ou de laisser le service.

COUP D'POUCE



Si je marque un point sur service, mes points sont multipliés par 2 ou 3

COUP D'POUCE



Si je marque un coup gagnant, mes points comptent double ou triple.

COUP D'POUCE



Si je gagne le point en ayant fait rebondir ma balle dans la zone prévue (zones latérales, zone de fond de table, cibles placées là où je le souhaite, etc.) mon point est multiplié par 2 ou par 3.

ANNEXE 7 : L'organisation des matchs

Poule de 3 joueurs

	Noms des joueurs	Prénoms
A		
B		
C		

Ordre des matchs et répartition des rôles

Ordre des matchs	Score	Arbitre
Aller		
A contre B		C
C contre A		B
B contre C		A
Retour		
C contre A		B
B contre A		C
C contre B		A

Poule de 4 joueurs

	Noms des joueurs	Prénoms
A		
B		
C		
D		

Ordre des matchs et répartition des rôles

Ordre des matchs	Score	Arbitre*	Observateur ou Aide-arbitre*
A contre B		C	D
C contre D		A	B
A contre C		B	D
B contre D		A	C
A contre D		B	C
B contre C		D	A

- * Si aucune observation n'est nécessaire, les élèves figurant dans la colonne « observateur ou aide-arbitre » seront donc aide-arbitres.
- * En cas de matchs retours, il sera possible d'inverser les colonnes « arbitre » et « observateur ou aide-arbitre ». Ainsi, au final, chaque élève sera passé 3 fois dans le rôle d'arbitre et 3 fois dans le rôle d'observateur ou aide-arbitre.

Poule de 5 joueurs

	Noms des joueurs	Prénoms
A		
B		
C		
D		
E		

Ordre des matchs et répartition des rôles

Ordre des matchs	Score	Arbitres*	Observateur ou Aide-arbitre*
A contre B		C et D	E
C contre D		A et B	E
E contre A		B et D	C
B contre D		A et E	C
C contre A		D et E	B
D contre E		B et C	A
B contre C		A et E	D
E contre B		C et D	A
A contre D		C et E	B
E contre C		A et B	D

* Si aucune observation n'est nécessaire, les élèves figurant dans la colonne « observateur ou aide-arbitre » pourront aider à l'arbitrage.

Pour toutes ces poules, lors des différentes utilisations de ces grilles, l'enseignant veillera à ce que les élèves ne se voient pas attribués toujours la même lettre.

ANNEXE 8 : Les variables

Pour atteindre certains objectifs, l'enseignant peut utiliser différentes variables dans les tâches qu'il va proposer aux élèves. Ces variables vont lui permettre de simplifier ou de complexifier les situations proposées. Il est recommandé de ne modifier qu'une seule variable à la fois.

Avec ou sans raquette

Pour certains élèves en difficulté, jouer sans raquette, dans un 1^{er} temps, peut grandement aider à lire les trajectoires.

Il est possible de jouer sur :

- Les façons d'envoyer la balle ou l'objet lancé : à la main, avec la raquette
- Les façons de rattraper la balle ou l'objet lancé : à la main, avec la raquette, avec un

La cible

Il est possible de jouer sur :

- Sa taille : plus elle sera petite, plus elle sera difficile à atteindre (demi-table, quart de table, feuille A3, feuille A4, etc.)
- Son (ses) emplacement(s) :
 - Plus proche d'un bord de table par exemple, elle implique une prise de risque qui pourrait conduire l'élève à sortir la balle de manière plus ou moins fréquente.
 - Plus proche du filet, elle va entraîner des frappes réalisées plus en finesse ou plus en cloche (ce qui ne doit pas être un objectif à viser étant donné que ces trajectoires en cloche facilitent les frappes adverses).
 - Plus haute, elle devrait faciliter les frappes fortes (attention à ne pas proposer trop longtemps des cibles trop hautes car cela peut aboutir à un geste qui en jeu normal pourrait provoquer des frappes trop hautes et donc aboutir à des fautes, la balle ne touchant pas la table).
 - Plus nombreuses, elles facilitent la réussite de la tâche.
 - La personne qui choisit son emplacement : si c'est l'élève qui décide de l'emplacement de sa propre cible, cela lui permet de mettre en œuvre une stratégie personnelle ou, a contrario, de se rendre compte de l'inadéquation de cette stratégie qu'il pensait pouvoir atteindre. Cela permet donc d'apporter des connaissances sur soi et sur les manières de jouer

maîtrisées. Si c'est un adversaire qui choisit l'emplacement de la cible que doit atteindre son adversaire, cela nécessite une certaine connaissance des points forts et points faibles adverses (connaissance réelle ou supposée) ou une connaissance des zones généralement plus difficiles à atteindre sur une table.

- Sa position : la cible peut être verticale (cela facilite les frappes plutôt fortes) ou horizontale (cela facilite majoritairement la précision), elle peut être placée au sol, être plus ou moins large.
- Sa nature : il est possible de viser non pas la table adverse mais une caisse, une bassine, une boîte ou tout autre objet à travers lequel, dans lequel envoyer la balle ou l'objet lancé ou frappé à l'aide de la raquette.

Les balles ou les objets à lancer, à frapper ou à attraper

Il est possible de jouer sur :

- La nature de l'objet à lancer ou à rattraper : des objets plus volumineux donc plus lents ou roulant moins vite (palet) permettront aux élèves de lire plus facilement la trajectoire et d'attraper plus facilement ces objets en étant au rendez-vous.
- La grosseur : plus la balle est grosse, plus elle est facile à attraper. Il existe différents diamètres de balle de tennis de table.
- La qualité des balles mises à disposition des élèves : plus la balle absorbe d'énergie, moins le rebond sera haut et rapide, facilitant ainsi la lecture de la trajectoire et sa saisie par l'élève.
- Le nombre de balles : il est possible d'introduire plusieurs balles en jeu ce qui installe une pression temporelle forte sur l'élève qui doit réagir au mieux en mobilisant de manière accrue ses perceptions.
- Des balles de plus gros diamètre et rebondissant moins sont proposées par certains fabricants. Elles permettent aux élèves de disposer de davantage de temps pour lire la trajectoire et être au rendez-vous.
- Des balles bicolores permettent de constater les effets donnés aux balles par le joueur (objectif réservé à des joueurs très débrouillés).

La raquette

Il est possible de jouer essentiellement sur les faces utilisées :

- Jeu sans contrainte permettant d'utiliser la face qui semble s'imposer au joueur.
- Jeu avec face imposée : coup droit ou revers (attention, la face imposée est intéressante pour obliger un joueur à utiliser une face qu'il n'utilise quasiment jamais et cette face n'est pas obligatoirement le revers chez des débutants).

- Jeu avec alternance imposée des faces utilisées (coup droit puis revers puis coup droit à nouveau, etc.).

Le score

Il est possible de jouer (et de valoriser) sur :

- Le bonus (point multiplié par 2 ou 3) accordé à la réussite d'un geste particulier : réussite au service, point gagnant (balle non touchée par l'adversaire), frappe réussie (smash), retour gagnant (touche de balle qui suit le service et qui n'est donc pas renvoyée par le serveur), etc.
- Le bonus en nombre de points qui peut être accordé au joueur s'il atteint le contrat annoncé : la cible à atteindre, le fait de remporter 2 ou 3 échanges d'affilée, le fait de faire moins de 4 fautes au service par match, etc. Ce bonus peut correspondre à au point résultant du gain de l'échange multiplié par 2 ou 3 ou permettre la multiplication du score final par 2 ou 3, etc.
- Le projet individuel qui mis en œuvre 3 (ou 4 ou 5) fois dans un même match peut conduire au gain immédiat de la rencontre quel que soit le score du match.
- La valorisation de l'écart moyen entre le score du joueur vainqueur et le score du joueur vaincu. Plus cet écart sera faible en moyenne, plus nous pourrons penser que la « résistance » de l'élève placé face à une opposition qu'il ne parvient pas à vaincre reste importante. Plus il sera grand, plus nous pourrons penser que l'efficacité de l'élève est grande dans le contexte d'opposition qu'il rencontre.

Le filet

Selon le matériel disponible, il est possible de jouer sur

- La hauteur du filet : baisser celui-ci peut aider, temporairement, certains élèves à entrer dans l'échange plus durable.
- La suppression du filet : elle permet l'échange en enlevant une contrainte qui peut être importante pour certains élèves.

Les joueurs

Il est possible de jouer sur :

- Les déplacements imposés au joueur. Ceux-ci peuvent être très variés :
 - Marchés, trottinés, courus notamment dans les séquences de relais.
 - Obliger l'élève à se déplacer entre chaque frappe (situations telles que le 8 ou le cercle).
 - Obliger l'élève à se déplacer d'avant en arrière entre chaque frappe.

- Obliger à des déplacements très rapides pour réagir à des stimuli soudains : être dos au lanceur de balle et se retourner au signal sonore par le lanceur afin de jouer au mieux la balle envoyée.
- Obliger l'élève à partir en position de retard par rapport à une balle. Ex : balle envoyée vers le côté droit de la table du joueur A, le joueur A étant placé plus ou moins loin, du côté gauche de sa propre table.
- Le nombre de joueurs :
 - jouer à 2 contre 1 peut permettre de poursuivre plusieurs objectifs : en obligeant les élèves qui jouent à 2 à toucher la balle alternativement par exemple, l'enseignant introduit une dimension intéressante pour le joueur seul qui peut choisir de jouer sur tel ou tel adversaire. Pour les 2 adversaires, cette contrainte oblige à se déplacer de manière adaptée afin d'être au rendez-vous de la balle où qu'elle soit. A l'inverse, pour des joueurs débrouillés, jouer à 2 contre 1 peut aboutir à mettre davantage de « pression » sur le joueur seul qui doit couvrir sa table face à deux adversaires a priori placés dans une position plus confortable.
 - Jouer à 2 contre 2 peut permettre de poursuivre différents objectifs également. La nécessaire entente et coordination entre les deux joueurs va être travaillée si aucune contrainte n'est spécifiée au niveau de qui doit toucher la balle. A contrario, si les joueurs d'une même doublette doivent toucher alternativement la balle, nous retrouvons l'objectif de déplacement optimal qui résulte d'une lecture anticipée des trajectoires de la balle.
 - Jouer à 1 contre 1 dans des équipes de trois dont les joueurs se succèdent en fonction du score (ronde à l'italienne) est une possibilité qui permet d'aborder de manière intéressante des contenus d'enseignement relatifs à la stratégie individuelle au service d'un projet collectif.

Ce modeste outil n'épuise pas les nombreuses possibilités offertes par les variables citées ci-dessus.

ANNEXE 9 : Une BD pour apprendre

Pour télécharger la BD : <https://www.catt.fr/educ-ping/>

SI JE SUIS GAUCHER

LE COUP DROIT C'EST...



...UTILISER MON COUP DROIT DU CÔTÉ GAUCHE DE LA TABLE.



JE JONGLE EN COUP DROIT



JE NOTE MON RECORD

--	--	--



VALIDÉ



LE REVERS C'EST...



...UTILISER MON REVERS DU CÔTÉ DROIT DE LA TABLE.



JE JONGLE EN REVERS



JE NOTE MON RECORD

--	--	--



VALIDÉ

SI JE SUIS DROITIER

LE COUP DROIT C'EST...



...UTILISER MON COUP DROIT DU CÔTÉ DROIT DE LA TABLE.



JE JONGLE EN COUP DROIT



JE NOTE MON RECORD


--	--	--



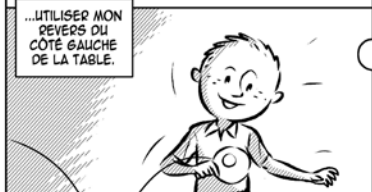
VALIDÉ




LE REVERS C'EST...



...UTILISER MON REVERS DU CÔTÉ GAUCHE DE LA TABLE.

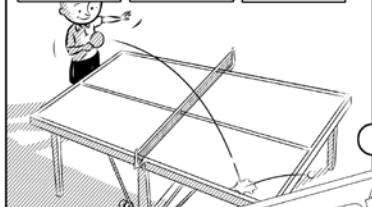


JE JONGLE EN REVERS



JE NOTE MON RECORD

--	--	--



VALIDÉ

LES REGLES C'EST... (1/2)

MON SERVICE EST CORRECT SI...

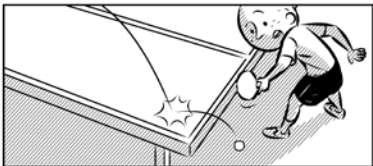
- LA BALLE EST POSÉE AU CREUX DE MA MAIN.
- LA BALLE EST LANCÉE VERTICALEMENT SUR AU MOINS 16 CM.

16 CM MINIMUM

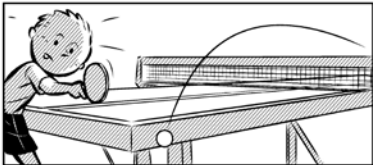
LA BALLE REBONDIT D'ABORD DANS MON CAMP PUIS DANS LE CAMP ADVERSE.

JE MARQUE LE POINT SI MON ADVERSAIRE COMMET LES ERREURS SUIVANTES...

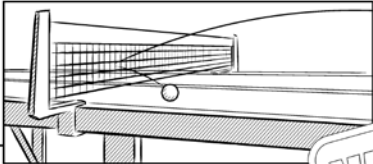
IL RATE LA BALLE.



IL NE RENVOIE PAS LA BALLE DE MON CÔTÉ.



IL RENVOIE LA BALLE DANS LE FILET.



VALIDÉ



LES REGLES C'EST... (2/2)

POUR REMPORTER UNE MANCHE...

- ...JE DOIS ARRIVER À 11 POINTS AVANT MON ADVERSAIRE AVEC 2 POINTS D'ÉCART.
- CHACQUE JOUEUR DOIT SERVIR 2 FOIS DE SUITE...
- ...SAUF SI LES JOUEURS ARRIVENT À ÉGALITÉ 10/10... DANS CE CAS LES JOUEURS SERVENT CHACUN LEUR TOUR JUSQU'À CE QU'UN DES DEUX PRENNENT 2 POINTS D'AVANCE.

8-4 9-4 10-4 10-5 11-5

10-10 10-11 11-11 11-12 11-13

POUR GAGNER LE MATCH...

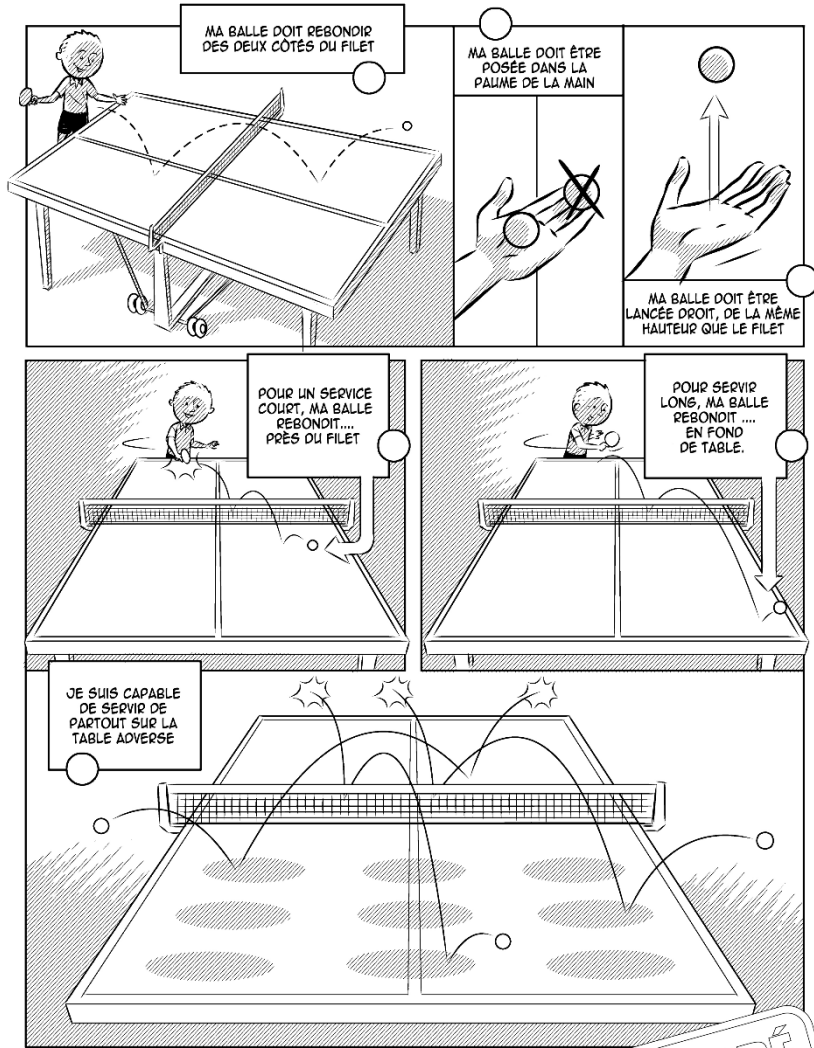
IL FAUT QUE JE REMPORTE 3 MANCHES.

11-5 11-3 11-6 11-7 13-11

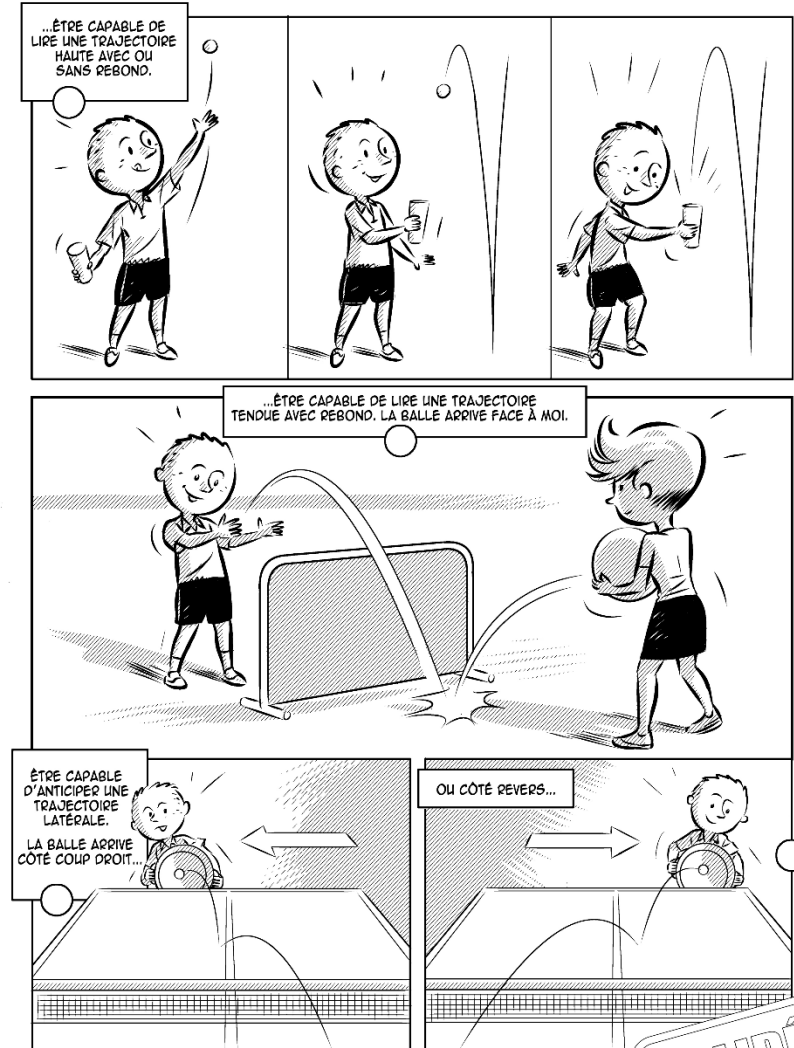
VALIDÉ



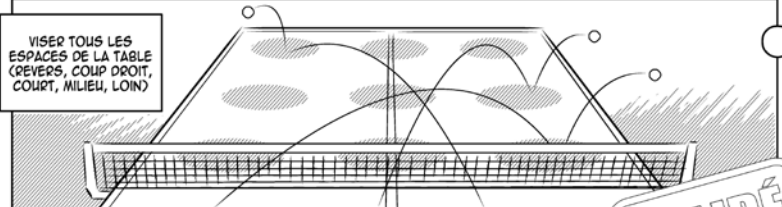
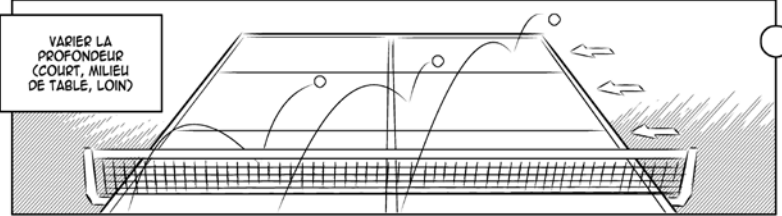
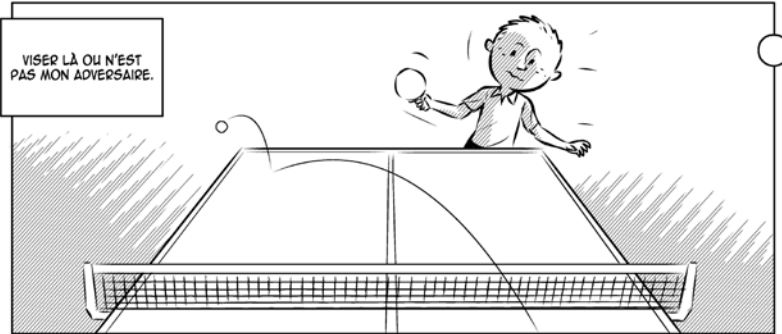
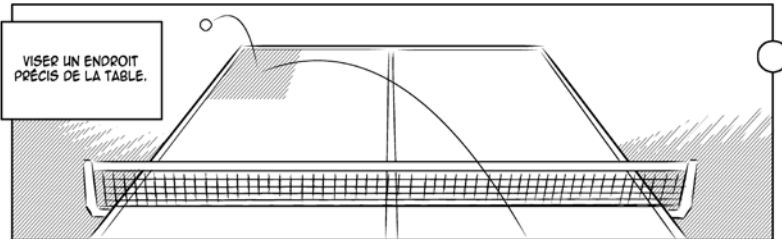
POUR SERVIR...



LIRE UNE TRAJECTOIRE C'EST...



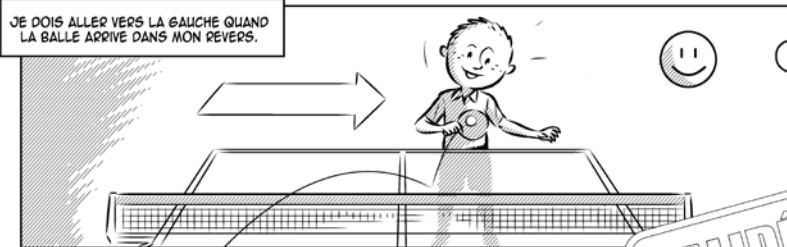
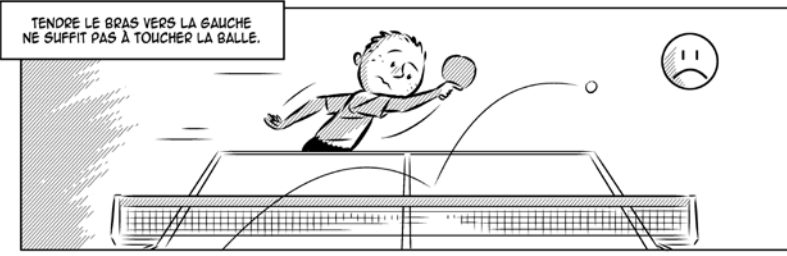
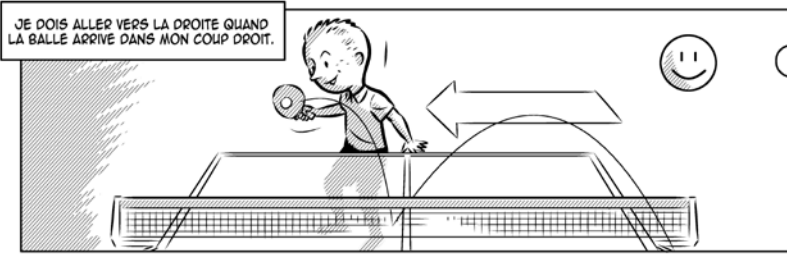
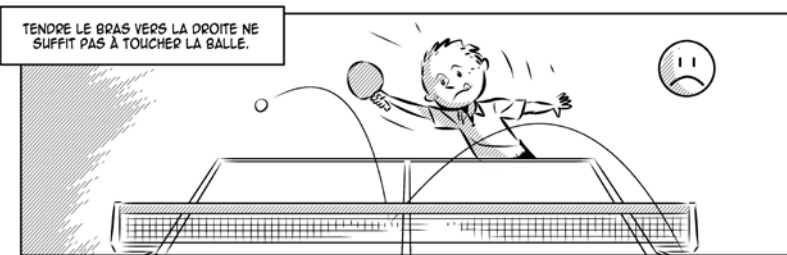
PLACER SA BALLE C'EST...



VALIDÉ



POUR ME DÉPLACER...



VALIDÉ



ANNEXE 10 : la rencontre USEP de tennis de table

« Les classes affiliées à l'USEP auront la possibilité de réinvestir les apprentissages réalisés pendant les modules EPS au cours d'une rencontre sportive USEP de tennis de table. Celle-ci sera construite en référence à ce document pédagogique et au cahier des charges de la rencontre USEP ».

La complémentarité entre EPS et USEP constitue un point d'appui riche et original pour tisser des liens entre l'école et la pratique sportive dans et hors école.

Les rencontres USEP doivent permettre à tous les élèves de se construire une culture sportive et associative et de construire pour tous les élèves, au sein de chaque école un parcours éducatif, physique, sportif et associatif riche et équilibré.

Dans ce parcours, il faut que l'élève puisse vivre des rencontres sportives et associatives aux enjeux différents.

L'enjeu compétitif, souvent mis en avant, ne couvre pas l'ensemble des pratiques physiques et sportives existant socialement.

L'élève doit ainsi expérimenter différentes formes de pratique lors des rencontres sportives USEP, afin qu'il puisse trouver une modalité de pratique qui lui convienne et qu'il puisse réinvestir plus tard dans sa vie d'adulte.

C'est pourquoi notre approche des rencontres USEP de tennis de table sera basée sur :

- la situation de match en individuel et/ou en double...de préférence par équipe ;
- couplée à des ateliers associatifs (débats, échanges avec un sportif de haut niveau), ...et/ou de sensibilisation au handicap (démonstration, mise en situation, etc.).

L'organisation générale de la rencontre USEP à la journée ou à la demi-journée sera fonction du nombre d'enfants, des ressources matérielles, des ressources humaines, mais aussi des objectifs poursuivis.

Des poules de niveau de pratique homogène sont établies, regroupant des élèves ou équipes mixtes filles / garçons, en provenance d'écoles / secteurs géographiques différent(e)s.

La rencontre USEP tennis de table peut être organisée à différents niveaux géographiques :

- rencontre locale de secteur ;
- rencontre inter secteurs ou départementale ;
- rencontre régionale voire nationale.

Ervin TURSIC, Délégué USEP Rhône- Métropole de Lyon