

# L'Aménagement des Rythmes Scolaires

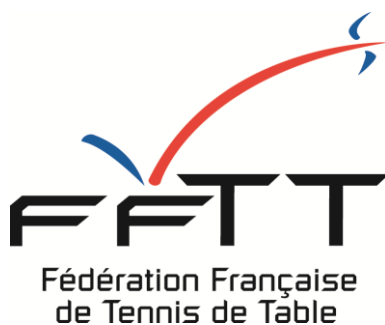


Espace dédié  Fédération Française de Tennis de Table

## ACTIVITÉ PING-PONG

CYCLE 2 (GS-MS-GS)

SÉANCE 4



## 1) Amélioration de l'habileté : LE JONGLEUR



**But :** Réaliser un rebond sur la raquette, en tapant la balle verticalement, après un rebond au sol.

### Matériel :

\* raquettes (minimum 1 pour 2 enfants)

\* grosses balles de ping (minimum 1 pour 2 enfant)

**Consignes :** Envoyer une grosse balle de ping au-dessus de sa tête à l'aide d'une raquette, la laisser rebondir au sol, se déplacer puis la retaper au-dessus de soi.

**Variante :** Varier la force de frappe en alternant petits rebonds et grands rebonds au-dessus de la tête.

**Critères de réussite :** Comptage du nombre de rebonds sur la raquette, sans perdre la balle.

## 2) Amélioration de l'envoi-renvoi : LE TIR DE PRÉCISION



**But :** Envoyer la balle à l'aide d'une raquette, en visant une ou des cibles posées sur la ½ table adverse / Savoir se mettre sur la bonne trajectoire pour rattraper la balle envoyée.

### Matériel :

- \* 1 table pour 2 ou 4 enfants (une ½ table minimum)
- \* raquettes (minimum 1 pour 2 enfants)
- \* balles de ping ou mousse (minimum 1 pour 2 enfants)

**Consignes :** Debout et face à face, un des enfants fait rebondir la balle sur la table puis la tape avec sa raquette vers l'autre enfant qui la rattrape dans une bassine, après qu'elle soit passée au-dessus du filet et qu'elle ait rebondi sur la table.

**Variante :** Jouer sur une ½ table ou 2 tables accolées / faire toucher les balles envoyées avec une raquette par le « goal » avant de les mettre dans la bassine.

**Critères de réussite :** Comptage du nombre d'envois réussis (dosage / direction) et du nombre de balles récupérées dans la bassine, pour chaque enfant.

### 3) Amélioration du duel : MATCHS BALLES ROULÉES



**But :** Faire des petits matchs en balles roulées sur  $\frac{1}{2}$  table / apprendre à compter les points.

#### **Matériel :**

\*  $\frac{1}{2}$  table pour 2 ou 4 enfants

\* balles de ping (minimum 1 pour 2 enfants)

\* raquettes (minimum 1 pour 2 enfants)

**Consignes :** Debout et face à face, les enfants font rouler la balle sur la table, avec l'une ou l'autre des faces de la raquette. Chacun essaie de faire sortir la balle en fond de table sans que l'adversaire ne la touche, afin de gagner le point. Match en 5 points gagnants (engagement tous les 2 points).

**Variante :** Pour simplifier, utiliser des grosses balles / faire des matchs en 3 points. Pour complexifier, obliger l'alternance coup droit/revers / accepter les « attaques ».

**Critères de réussite :** Respect des règles du jeu et de comptage, gestuelle correcte, dynamisme des enfants, aspect « malin » de l'enfant.

## ÉDUC'PING « jeux mathématiques »

1) Arthur fait un match avec Samy. Le score est de 9 à 8 pour Arthur.

*Combien de points doit encore marquer Arthur pour gagner le set, si Samy ne gagne plus de points ? (Un set se fait en 11 points)*

Réponse : .....

2) Lors d'une compétition Tao a gagné 3 sets à 0 contre Samy. Les scores sont 11/ 5, 11/ 3 et 11/6

*Combien de points Samy a réussi à marquer sur les 3 sets ?*

Réponse : .....

3) Pour s'entraîner à bien servir, Tao utilise un panier rempli de 10 balles. Il a réussi 6 services. *Combien Tao a-t-il raté de services ?*

Réponse : .....

4) En une minute, Tao et Samy arrive à faire 20 échanges.

*Combien d'échanges peuvent-ils faire en 3 minutes s'ils ne font pas tomber la balle ?*

Réponse : .....

5) A la fin d'un entraînement les joueurs ramassent les balles par terre : Samy a ramassé 12 balles, Arthur 10 balles et Tao 8 balles.

*Combien de balles ont été ramassées en tout ?*

Réponse : .....