

L'Aménagement des Rythmes Scolaires

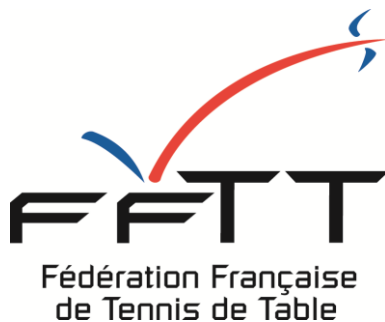


Espace dédié  Fédération Française de Tennis de Table

ACTIVITÉ PING-PONG

CYCLE 2 (GS-CP-CE1)

SÉANCE 5



1) Amélioration de l'habileté : LE JONGLEUR



But : Réaliser des rebonds sur la raquette en tapant la balle verticalement, sans rebond au sol, en CD puis en RV.

Matériel :

* raquettes (minimum 1 pour 2 enfants)

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

Consignes : Enchaîner des rebonds verticaux d'environ 30-40 cm sur la raquette côté CD puis RV avec une balle. Garder sa raquette bien horizontale et doser sa force pour la retaper avant que la balle ne touche le sol.

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 séries de 5 rebonds sans que la balle ne touche le sol.

2) Amélioration de l'envoi-renvoi : LE SERVICE AMÉNAGÉ



But : Réaliser un service « réglementaire » sans raquette /
Savoir se mettre sur la bonne trajectoire pour rattraper
la balle envoyée.

Matériel :

* tables (minimum 1 pour 2 x 2 enfants)

* balles de ping (minimum 6 pour 2 x 2 enfant)

* 1 bassine par table

Consignes : Debout et face à face, un des enfants fait rebondir la balle 1 fois dans son camp et 1 fois dans le camp adverse, sans la raquette, vers l'autre enfant qui la rattrape dans une bassine.

Variante : Jouer sur une ½ table ou 2 tables accolées / raquette en main, demander au « remiseur » de toucher les balles envoyées par le « serveur », voire tenter de les renvoyer dans l'autre ½ camp.

Critères de réussite : Comptage du nombre de « services » réussis et du nombre de balles récupérées dans la bassine (voire renvoyées), pour chaque enfant.

3) Amélioration du duel : MATCHS « TENNIS »



But : Savoir diriger la balle et doser sa frappe lors d'un match hors table.

Matériel :

* 1 séparation (ou un banc) pour 2 ou 4 enfants

* balles de ping ou balles mousse (minimum 1 pour 2 enfants)

* raquettes (minimum 1 pour 2 enfants)

Consignes : Après 1 rebond au sol, l'enfant tape dans la balle avec l'une ou l'autre des faces de sa raquette et l'envoie dans le camp adverse séparé par un filet (séparateur de jeu, banc ou autre). L'autre enfant en fait de même. Match en 11 points avec 2 « engagements » chacun.

Variante : Pour simplifier, utiliser des grosses balles ou balles en mousse/ 2 rebonds possibles avant envoi / faire des matchs en 5 points. Pour complexifier, obliger l'alternance coup droit-revers.

Critères de réussite : Renvois corrects de la balle, respect des règles du jeu et de comptage, déplacements dynamiques des enfants.

JEU CARTAPING



But : Apprendre à jouer avec des règles du ping modifiées par le tirage de certaines cartes et la stratégie de chaque joueur.

Matériel :

- * tables (minimum 1 pour 4 enfants)
- * balles de ping (minimum 1 par table)
- * kit de jeu Cartaping (cartes, cibles, ...)

Consignes : Organisation de petits matchs où, à chaque table, les joueurs utilisent les cartes du jeu. Celles-ci permettent de modifier le matériel, de faire évoluer le score, de contraindre l'adversaire, ou de valoriser son propre jeu. Si le niveau de jeu est important, la stratégie des joueurs l'est tout autant !

Critères de réussite : Respect des règles du jeu et de comptage, gestuelle correcte des divers coups du ping, attitude dynamique et aspect « malin » des enfants.