

L'Aménagement des Rythmes Scolaires

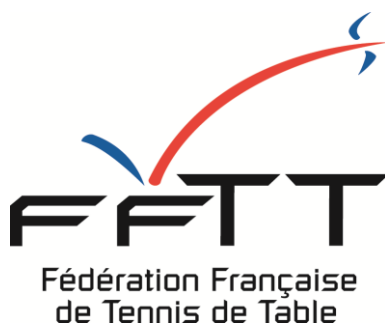


Espace dédié  Fédération Française de Tennis de Table

ACTIVITÉ PING-PONG

CYCLE 2 (GS-CP-CE1)

SÉANCE 6



1) Amélioration de l'habileté : LE JONGLEUR



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

Matériel :

* raquettes (minimum 1 pour 2 enfants)

* balles de ping (minimum 1 pour 2 enfant)

Consignes : Enchaîner des rebonds verticaux d'environ 30-40 cm sur la raquette en alternant côté CD et RV avec une balle. Garder sa raquette bien horizontale après avoir tourner son poignet avant de retaper la balle.

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 et tenter de renvoyer
le service.

Matériel :

* tables (minimum 1 pour 2 x 2 enfants)

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

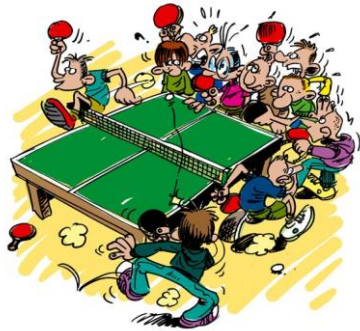
* 1 bassine par table

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 renvoie dans l'autre ½ camp, raquette en main.

Variante : Jouer sur une ½ table / pour simplifier, demander au « remiseur » de seulement rattraper à la main les balles envoyées par le « serveur » et les mettre dans une bassine.

Critères de réussite : Comptage du nombre de « services » réussis et du nombre de balles renvoyées dans le ½ camp adverse, pour chaque enfant.

3) LA MÉGA TOURNANTE



But : Se déplacer correctement pour jouer à temps les balles envoyées par l'animateur / renvoyer la balle sur la table en CD ou en RV.

Matériel :

* 1 table (+ si possible 2-3 plots)

* raquettes (1 par enfant)

* balles de ping (minimum 5-6)

Consignes : Un joueur, généralement l'animateur, ne tourne pas et renvoie les balles aux enfants. Chaque enfant renvoie 1 fois la balle puis tourne autour de lui, en ayant préalablement contourné des obstacles ou d'autres tables. Tournante adaptée aux jeunes joueurs car les balles envoyées par l'animateur sont plus faciles à remettre.

Lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs, il y a un match joué en 3 points. Le gagnant gagne une vie : au prochain tour, s'il perd, il pourra utiliser sa vie pour être repêché.

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.