

Domaine d'activité : EPS Niveaux : cm1, cm2.	Titre de séance : Tennis de table.	
Matériel : raquette, balle, <u>craie</u> .	Sources : Tennis de table à l'école(usep)	Date : Durée : 10 séances.
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> - s'affronter individuellement. - maîtriser le contact balle-raquette - maîtriser l'orientation du geste de la raquette - produire des trajectoires simples. - S'adapter à des trajectoires simples et variés 	Compétences : <ul style="list-style-type: none"> - S'affronter individuellement. - Connaître les règles du tennis de table. - cf déroulement. 	

DEROULEMENT :

NB : L'assistant d'éducation nous accompagnera lors de chaque séance de tennis de table, il participera à l'encadrement de l'activité ou/et à l'activité.

Les activités seront adaptés en fonction du nombre de tables disponibles.

- **séances 1 et 2 :**
- prise en main de la raquette : demander comment il faut tenir la raquette puis montrer la tenue adaptée et impérative.
- **Jeu** : le garçon de café → maîtriser l'orientation de la raquette.
- **Consigne** : se déplacer avec la balle sur la raquette sans taper dessus, la faire tomber et bousculer les autres.
- **Critères de réussite** : compter le nombre de balles tombées, par groupe en se lançant des défis (faire mieux)
- **Variante** : id avec déplacement varié : courir, trotter, marcher, faire des grands pas, ... ; jeu du chat et de la souris : le chat doit toucher le corps de la souris avec sa main libre.

- **jeu** : le jonglage → maîtriser l'orientation de la raquette, doser la frappe.
- **consigne** : jonglage en faisant rebondir la balle sur la raquette puis sur le sol.
- **Critères de réussite** : faire le plus de rebonds consécutifs ; défi par groupe.
- **Variante** : jongler sans rebond au sol, suivre un autre jongleur, jongler par deux, jongler uniquement sur le coup droit, le revers, alterner.

- **1.** si le matériel le permet : 3 élèves par table : un arbitre et deux joueurs :
- faire énoncer les règles de service, ... Donner nos règles : manche de 7 points, 2 services consécutifs, en cas d'égalité, 2 points de différence.
- Chacun joue contre les autres puis arbitre.

- **2. jeu : montante/descendante** : 2 joueurs par table (→ mini 12 tables + auto-arbitrage) ou 3 par table dont un arbitre (8 tables), match de 5 minutes, le gagnant passe à la table supérieure et le perdant à la table précédente. → permet de visualiser des groupes de niveau. (éventuellement les noter)

- **séances 3, 4 :**
- **jeu** : jeu au mur → maîtriser l'orientation de la raquette, doser la frappe, s'adapter à des trajectoires simples.
- **Consigne** : renvoyer la balle derrière la ligne du sol.
- **Critères de réussite** : compter le nombre de points, id par deux en alternance.
- **Variante** : jouer uniquement en revers, en coup droit, par deux en alternance.

- **jeu** : le mini tennis → s'adapter à la trajectoire.
- **Consigne** : renvoyer la balle sur la moitié de table adverse.
- **Critères de réussite** : nombre de renvois ou concours entre les différentes tables.
- **Variantes** : limiter la zone de rebonds.

- **jeu** : l'échange le plus long → doser la frappe et s'adapter à une trajectoire simple.
- **consignes** : à partir d'un service, se renvoyer la balle le plus de fois possible.
- **Critères de réussite** : nombre de renvois, battre un record (individuel, de la classe).
- **Variantes** : CD ou revers, un joueur laisse un rebond au sol en plus.

- **1 et 2.**

- **Séances 5, 6 :**
- **jeu** : le circuit→s'adapter à des trajectoires, se déplacer rapidement.
- **consignes** : 5 par table + 3 de 6. Renvoyer la table en tournant autour.
- **Critères de réussite** : faire un nombre maximum, concours entre les tables.
- **Variantes** : changer de sens de rotation.

- **jeu** : court et long→s'adapter à des trajectoires simples et variées(courtes ou longues).
- **consignes** : 3 par table, un premier lance une balle à la main, le second la renvoie et le dernier l'attrape avec ses mains(tourner toutes les 3 balles).
- **Critères de réussite** : compter le nombre de fois réussi, concours entre les tables.
- **Variantes** ; diviser la table en parties et varier le nombre de points à obtenir.

- **1 et 2.**

- **séances 7, 8 :**
- **jeu** : droite ou gauche→s'adapter à des trajectoires simples en choisissant le bon type de frappe(CD ou RV).
- **Consignes, critères de réussite et variantes** : id court et long

- **jeu** : les trois zones→s'adapter à des trajectoires simples et variés, se déplacer rapidement pour renvoyer en CD.
- **Consignes, critères de réussite.** : même principe que précédemment.
- **Variante** : renvoyer uniquement en revers, alterner une fois sur deux.

- **1 et 2..**

- **séances 9, 10 :**
- évaluation : les contrats→enchaîner des renvois, évaluer ce que l'on pense réussir.
- Distribuer la fiche de l'observateur, l'expliquer.
- Consignes : essayer de remplir le contrat demandé, évaluer ce que l'on pense réussir.
- Temps de jeu = 2x le contrat..

- **2.** + éventuellement tournoi lors de la dernière séance.