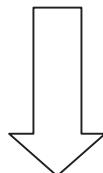


CIRCUIT MISE EN PLACE D'UN CYCLE

Contact courant avril pour la mise en place du cycle la saison suivante

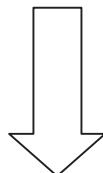
ELABORATION D'UN DOSSIER

- Projet Pédagogique
- Infos sur le club
- Cycle
- Préciser le choix de la classe



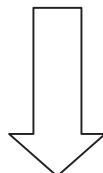
CIBLER LES ECOLES PROCHES DU CLUB

- Facilité de déplacement
- Intéressant pour la détection
- Créneaux à la sortie des classes



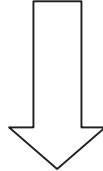
CONTACT AVEC LE DIRECTEUR

- Présentation du dossier
- S'assurer d'un rendez-vous avec les enseignants concernés (CE1)



ENTRETIEN AVEC LES ENSEIGNANTS

- Présentation du cycle
- Définir les dates d'intervention
- Cycle 1^{er} trimestre préférable pour PPP et actions de détection



REmplir PROJET PEDAGOGIQUE

destiné à l'inspection académique
pour accord définitif

F.D.

PROJET D'INITIATION AU TENNIS DE TABLE EN MILIEU SCOLAIRE

1/ INTRODUCTION

Le club de _____, pour promouvoir son sport et mieux faire connaître les apports de sa discipline, pour le développement de l'enfant, propose des séances d'initiation aux tennis de table aux élèves des écoles primaires.

Pour la réalisation de ce projet et la conduite des séances, le club dispose d'un cadre professionnel.

2/ PERIODICITE

Cette initiation se déroule à la salle spécialisé de _____

Un cycle de 8 séances est proposé à chaque classe d'une durée de 1 heure. Les dates du cycles sont à déterminer avec les écoles.

3/ CLASSES

CE1 : cycle de 8 séances

CM1 : un tournoi dans l'année

Une approche particulière a été faite auprès des CE1, d'où la réflexion et la création d'un cycle adapté à cette tranche d'âge.

L'expérience montre que les élèves de CE1 ont très peu de contact avec les sports de raquette, l'initiation est donc renforcée.

Les situations proposées aideront l'enfant à prendre conscience de son schéma corporel, il pourra explorer le milieu environnant et communiquer avec les autres.

4/ MATERIEL PEDAGOGIQUE

Le club dispose de tout le matériel lié à la pratique de ce sport.
(tables, raquettes, balles, plots...)

5/ PROJET PEDAGOGIQUE

LE TENNIS DE TABLE EN TANT QUE MOYEN D'EDUCATION PHYSIQUE

Le tennis de table à l'école est un ensemble d'exercices ludiques qui permettent une approche de la pratique avec une méthode simple et attrayante.

Sa pratique permet d'améliorer à la fois le comportement individuel et le comportement collectif.

- **Le comportement individuel**, au moyen d'exercices permettant à l'enfant de prendre contact avec la balle puis la raquette.
- **Le comportement collectif**, par l'intermédiaire de la balle (puis de la table), mettant en rapport plusieurs enfants dans certaines situations.

LE TENNIS DE TABLE AMELIORE LES CONDUITES MOTRICES

Nous distinguerons deux domaines : la psychomotricité et la coordination

- La psychomotricité

Sur le plan psychomoteur, le tennis de table apprend à l'enfant à :

- Connaître son corps :
 - latéralisation (affermissement du côté préférentiel)
 - Elaboration du schéma corporel (image que l'enfant se fait de son corps)

- ❑ Percevoir et organiser l'espace :
-application des distances dans les lancés, tous les déplacements
- ❑ Percevoir le temps :
-La prise de balle à différents moments de la trajectoire
-Lancer plus ou moins vite la balle

➤ La coordination

- ❑ Tous les lancés favorisent la coordination motrice
- ❑ En ayant toujours l'œil sur la balle, l'enfant améliore la coordination oculo-manielle
- ❑ L'enfant doit aussi arriver à coordonner les gestes utilisés pour contrôler la balle et ses déplacements. Rare sont les exercices statiques ; l'enfant est sans cesse en mouvement, et apprend ainsi à maîtriser son équilibre, à synchroniser bras et jambes.

Le tennis de table permet donc à l'enfant d'acquérir certains « savoir-faire » moteurs qui l'aident mieux à se maîtriser.

6/ CONCLUSION

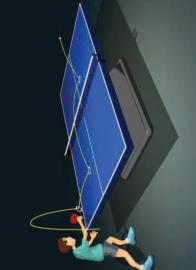
Le tennis de table, activité adaptée au milieu scolaire, favorise le développement des qualités motrices de l'enfant, et par le rôle éducatif qu'il peut tenir, reste un bon moyen d'éducation physique.

Les situations proposées seront ainsi nombreuses et variées, sous forme jouées, facilitant par là-même la coopération, le respect des autres...d'où son action sur le comportement individuel et collectif.

L'objectif final du tennis de table en milieu scolaire reste identique à celui des autres activités physiques : rendre les enfants autonomes et responsables de leur conduites.

CE1 - CE2 / 1 heure

SEANCE 1

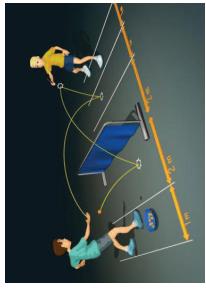
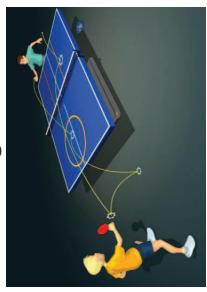
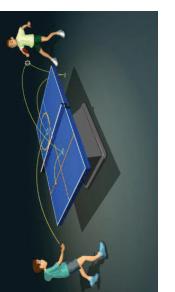
OBJECTIFS	SITUATIONS - CONSIGNES	VARIANTES
Echauffement (10')	Le loup glacé (voir Echauffement dans la partie pédagogie)	
Prise de raquette (10') 	Laisser la raquette sur la table et la reprendre avec la bonne prise La raquette est tenue entre le pouce et l'index, les 3 autres doigts entourent le manche.	Voir les défauts classiques 
Le collé (10') 	Sur place, tenir 10 secondes si la balle ne tombe pas, marcher Garder la raquette horizontale au niveau de la taille, chercher à maintenir la balle au centre de la palette	Se faire des passes à deux, se suivre La raquette monte, descend, passe sous les jambes Collé en cd sur le côté, revers de face
Le rebond (10') 	Alterner un rebond au sol, 1 rebond sur la raquette Faire un mouvement du bas vers le haut en maintenant la raquette horizontale	Ajouter un rebond sur la raquette, si pas de fautes Maximum de rebonds en cd et revers Jongler haut et bas Jongler et amortir (collé)
Jeu (10') 	Le loup glacé en collé, pour se libérer faire 3 rebonds sur place	Intégration de la raquette : 3 étapes - lancer - taper en dehors de la table - lancer - taper en direction du mur avec un rebond au sol - servir à la table en appliquant les 2 étapes précédentes Comptage : nbre de réussite sur 5 essais
Le service (10') 	Explication de la règle du service A la table, se faire des passes en réalisant un service sans la raquette.	<i>Images : BAB@ du ping</i>

CE1 - CE2 / 1 heure

SEANCE 2

OBJECTIFS	SITUATIONS - CONSIGNES	VARIANTES
Envoyer la balle		
Echauffement (10')	Le signal (voir Echauffement dans la partie pédagogie) L'espace diminué	
Mur (15')	 L'enfant est environ à 4 mètres du mur, 3 situations progressives - sans la raquette, lancé et rattraper la balle après un rebond - même situation avec la raquette - avec zones sur le mur, horizontales et verticales	-en cd et revers - à deux joueurs, chacun son tour
Separations (15')		L'enfant est à 4 mètres du mur avec séparations - lancé dans les différentes zones au sol - lancé contre le mur et atteindre les différentes zones au sol - Progressé dans les différentes zones au sol
Tables (15')		L'enfant est placé à 3 mètres de la table, il joue respectivement sur les 2 plateaux Même situation à la table Même situation avec zones sur la table - lancé avec la main - lancé avec la raquette - Comptage sur 10 essais - en cd et revers
		<i>Images : BAB@ du ping</i>

CE1 - CE2 / 1 heure

SEANCE 3			
OBJECTIFS	SITUATIONS - CONSIGNES	VARIANTES	
Renvoyer la balle Echauffement (10') Le mini tennis (15')	<p>Le meneur (voir Echauffement dans la partie pédagogie) Le jeu de l'oeuf</p> 	<ul style="list-style-type: none"> -en coup droit et revers -comptage sur 10 balles <p>Pour les 3 thèmes proposés (mini-tennis, le mur, échanges à la table), nous distinguons 3 étapes :</p> <ul style="list-style-type: none"> -étape 1 : joueur 1 lance la balle à la main vers le joueur 2 qui va lui renvoyer la balle avec la raquette. -étape 2 : idem que situation 1 mais le deux joueurs ont la raquette (objectif : faire un échange) -étape 3 : Faire le maximum d'échanges 	<p><i>Images : BAB@ du ping</i></p>
Le jeu du mur (15') La notion d'échanges à la table (15')			



JEUX PONGISTES

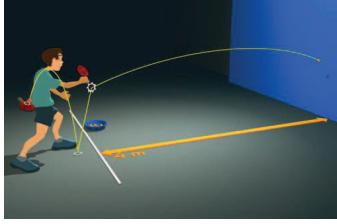
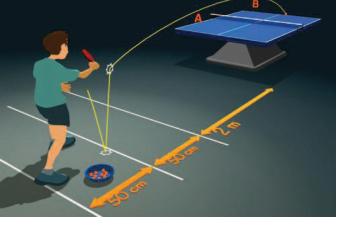


NOM :

Prénom :

Classe :

Année :

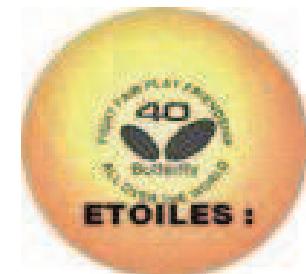
SITUATION	DESCRIPTION	COMPTAGE	ETOILES
Je garde la balle collée sur la raquette au moins 30 secondes		NON : * OUI : **	
Je suis capable de faire des rebonds		1 à 5 : * 6 à 10 : ** Plus de 10 : ***	
Je joue contre le mur avec un rebond par terre		1 à 5 : * 6 à 10 : ** Plus de 10 : ***	
J'ai 10 balles dans mon panier Je fais des services		1 à 3 : * 4 à 7 : ** 8 à 10 : ***	
J'ai 10 balles dans mon panier J'envoie la balle par-dessus le filet		1 à 3 : * 4 à 7 : ** 8 à 10 : ***	

Intervenant :

CLUB :

Tél :

Coordonnées :



CE1 / 1 heure

SEANCE 1

OBJECTIFS	SITUATIONS	CONSIGNES	JEUX	MATERIEL
FAMILIARISATION AVEC LA BALLE DE TENNIS DE TABLE	BALLE -lancer la balle - attendre 1 rebond par terre - l'attraper avec les deux mains -idem - l'attraper avec 1 main -idem - sans rebond par terre -lancer main droite - attraper main droite -idem - main gauche -alterner lancé haut et bas	-creux de la main vers le haut -avoir un lancé vertical -ne pas se précipiter pour attraper la balle	face à face : Se lancer la balle et s'éloigner progressivement sans rebond au sol	1 balle par enfant
	BALLE - MUR -attendre 1 rebond au sol -sans rebond au sol -jouer sur 3 zones : bas-milieu-haut	-geste du bas vers le haut -ne pas lancer comme un caillou -accompagner son geste	jeu du mur à deux avec un rebond au sol	
	BALLE - TABLE -apprentissage du service -se faire des passes par-dessus le filet en arrêtant la balle -jouer loin de la table avec un rebond au	-service : geste du haut vers le bas et d'arrière en avant -précision dans le camp adverse -doser son lancé	-concours de table -compter les passes avec un rebond dans le camp adverse et passage de la balle au dessus du filet	
EXPLICATION PRISE DE RAQUETTE	-laisser la raquette et la reprendre avec la bonne prise Répéter cette action plusieurs fois	-raquette tenue entre le pouce et l'index, les 3 autres doigts entourent le manche -montrer les défauts classiques		1 raquette par enfant
LIBRE CONTACT BALLE - RAQUETTE	Les enfants évoluent librement dans la salle avec la balle et la raquette, ils peuvent utiliser les tables, les murs...	Aucune consigne		1 raquette et 1 balle par enfant

F.D.

CE1 / 1 heure

SEANCE 2

OBJECTIFS	SITUATIONS	CONSIGNES	JEUX	MATERIEL
MAITRISE CONTACT BALLE - RAQUETTE LE COLLE EXPLICATION COUP-DROIT REVERS	<ul style="list-style-type: none"> -sur place, garder la balle collée sur la raquette en CD et revers -tenir 10s et marcher en collé -à deux : se suivre dans la salle, faire comme le partenaire qui est devant -à deux : se faire des passes en collé, la balle ne doit pas tomber 	<ul style="list-style-type: none"> -garder la balle au centre de la palette raquette horizontale -raquette au niveau de la taille -en revers, la raquette de face index vers le haut -en coup-droit, la raquette est sur le côté pouce vers le haut 	<ul style="list-style-type: none"> -slaloms en collé voir relai entre 2 plots -jeu de la chenille <p>Tous les élèves suivent l'intervenant, si la balle tombe, l'élève rend le matériel et retourne au vestiaire (intéressant pour la fin de séance)</p>	
MAITRISE CONTACT BALLE - RAQUETTE LE REBOND	<ul style="list-style-type: none"> -alterner 1 rebond au sol - raquette idem mais essayer progressivement d'augmenter le nombre de rebonds (2,3...) -maximum de rebonds bas -alterner 2 rebonds bas - 1 rebond haut -2 rebonds et essayer de stabiliser pour se retrouver en collé -alterner rebond cd et revers -dribble : tête de raquette vers le bas avec 1 rebond par terre 	<ul style="list-style-type: none"> -chercher à avoir un geste régulier du bas vers le haut -ne pas monter la raquette progressivement vers le haut, rebond au niveau de la taille -se concentrer sur fixation raquette horizontale 	<ul style="list-style-type: none"> -concours de rebonds -Donner un contrat, si celui-ci n'est pas réalisé l'enfant s'assoit ex : faire 5 rebonds, ensuite 10,15... -slalom en collé, à la fin faire 10 rebonds pour pouvoir mettre sa balle dans une bassine 	F.D.

OBJECTIFS	SITUATIONS	CONSIGNES	JEUX	MATERIEL
MAITRISE CONTACT BALLE - RAQUETTE A TRAVERS DES SITUATIONS DE JEUX	PARCOURS Obstacles dans l'ordre : -corde à sauter (ne pas marcher dessus) -séparation (trouver le chemin) -banc (marcher dessus) -chaise (tourner autour) -slaloom entre les bassines -viser une cible	-ne pas faire tomber la balle -être capable de se concentrer à la fois sur la balle et sur les obstacles	-relai entre les équipes -la balle peut tomber que 3 fois -faire le parcours en rebond	cordes, bancs, séparations, bassines, chaises
LOUP GLACE	Tous la participants évoluent avec une raquette et une balle. Un loup doit chercher à toucher les autres qui sont en collé dans toute la salle. Quand un enfant est touché, il est glacé et pour se libérer il doit faire 5 rebonds sur place.	Tous la participants évoluent avec une raquette et une balle. Un loup doit chercher à toucher les autres qui sont en collé dans toute la salle. Quand un enfant est touché, il est glacé et pour se libérer il doit faire 5 rebonds sur place.	-le loup évolue également en collé -si l'enfant n'est pas touché mais il fait tomber la balle alors il doit faire également 5 rebonds pour repartir -possibilité d'avoir plusieurs loups -le nombre de rebonds pour se libérer peut varier	
BERET	constituer 2 équipes et donner un numéro à chaque enfant; les équipes se font face avec un foulard au milieu Appeler un numéro, les 2 enfants concernés cherchent à prendre le foulard en premier	-jeu en collé -1 point pour l'équipe qui ramène le foulard -constituer 4 équipes et faire demi-finale et finale -la balle ne peut pas tomber plus 2 fois	-jeu en collé -1 point pour l'équipe qui ramène le foulard -constituer 4 équipes et faire demi-finale et finale -la balle ne peut pas tomber plus 2 fois	foulards
1-2-3 soleil	Un meneur est contre le mur et dit à voix haute 1 2 3 soleil	Un meneur est contre le mur et dit à voix haute 1 2 3 soleil Les autres joueurs placés à l'autre bout de la salle s'avancent; Quand le meneur se retourne, les enfants doivent rester immobile Cette opération se fait plusieurs fois jusqu'au moment où un élève rejoint le meneur et lui prend donc sa place.	-le déplacement se fait en collé -mettre des séparations pour gêner le déplacement vers le meneur -le joueur qui fait tomber sa balle retourne au départ	séparations,

CE1 / 1 heure

SEANCE 4

OBJECTIFS	SITUATIONS	CONSIGNES	JEUX	MATERIEL
JEU CONTRE LE MUR EN CD ET REVERS	-libre sur le mur avec un rebond par terre en CD et en revers -alterner régulièrement Cd et revers -3 zones sur le mur : -jouer uniquement sur 1, puis 2 et 3 -jouer régulièrement 1,2,3 -jouer libre sans rebond au sol	-jouer devant soi -prendre la balle sur le côté en CD (rôle des épaules) et de face en revers -comprendre le rôle de l'inclinaison de la raquette pour produire différentes trajectoires	-compter les échanges -à deux, jouer chacun son tour -mettre des cibles (papier) avec numéros et des tailles différentes à chaque cible correspond une tâche (rebonds, flexion ...) que l'enfant doit réaliser quand il touche la cible.	Préparer feuilles de format différent et les installer sur le mur
RENVOYER LA BALLE A UN PARTENAIRE	à deux, les élèves se font face un joueur se trouve dans un cerceau et a uniquement la balle qui lance en direction de l'autre élève, celui ci attend un rebond par terre et joue sur le lanceur, il ne doit pas sortir du cerceau -possibilité de le faire à 3 joueurs -en CD et revers -même situation mais l'élève qui doit renvoyer la balle est retourné, au signal du lanceur il doit se retourner et jouer la balle	-jouer dans la direction du lanceur -s'appliquer à lancer la balle - consignes identiques au jeu contre le mur	-le lanceur a 5 balles dans une bassine, compter le nombre de balles qui reviennent dans la bassine (score sur 5) -les enfants sont alignés devant l'intervenant, celui ci lance la balle en hauteur en donnant un prénom, l'élève appelé s'avance, attend un rebond au sol et joue sur l'intervenant	
JEU FIN DE SEANCE	2 équipes alignées avec une balle par équipe. La balle doit passer du premier joueur au dernier joueur; Pour passer la balle il faut faire 3 rebonds, stabiliser et faire la passe.			F.D.

OBJECTIFS	SITUATIONS	CONSIGNES	JEUX	MATERIEL
APPRENTISSAGE DU SERVICE	-contre le mur, lancer la balle, taper avec la raquette fermée pour avoir un rebond par terre et un rebond contre le mur -4 élèves par table, servir chacun son tour 1 balle par table	-raquette fermée -geste du haut vers le bas et de l'arrière vers l'avant -1rebond dans sa partie de table et un rebond dans le camp adverse	-compter le nombre de service réussi sur 10 tentatives -match 2 contre 2 : service réussi correspond à 1 point	
MAITRISER LA NOTION D'ECHANGES	DEUX GROUPES Group 1 : mini tennis avec séparation -au début, envoyer la balle par-dessus la séparation, attendre un rebond par terre et arrêter la balle. -progressivement, essayer de faire des échanges Ce travail peut se faire en CD et en revers Group 2 : table même situation que le groupe 1, attendre un rebond par terre et jouer par-dessus le filet dans le camp adverse Essayer progressivement de faire des échanges	-ne pas jouer fort -possibilité de jouer haut donc raquette ouverte -accompagner son geste	-compter les échanges	séparations
CONSTITUTION DE 3 GROUPES	-montage du robot : Chacun leur tour, il joue la balle que le robot envoie -en parallèle, l'intervenant prend les enfants par petit groupe de 4, 5 élèves afin de constituer 3 groupes de niveau Les critères sont : -groupe 1 : pas de maîtrise collé-rebond -groupe 2 : pas de maîtrise contre le mur -groupe 3 : maîtrise contre le mur	Pas de consigne particulière, c'est plus une situation de jeu Cette répartition permettra un travail plus individualisé lors prochaines séances	robot	

CE1 / 1 heure

SEANCE 6

OBJECTIFS	SITUATIONS	CONSIGNES	JEUX	MATERIEL
INITIATION ROTATION ARRIERE	-enfant seul en dehors de la table, attendre 1 rebond par terre, faire une balle retro -enfant face à la table, attendre 1 rebond par terre, jouer sur sa demi-table	-fil pend en dessous de la balle, l'objectif est de le couper à sa base -action de frotter avec accélération au moment de l'impact	-1 point quand la balle revient	
SITUATIONS AVEC LES 3 GROUPES	-groupe 1 : situations simples coller - rebond -groupe 2 : jeu contre le mur et se renvoyer la balle en dehors de la table -groupe 3 : jeu à la table, essayer de faire des échanges (rebond par terre, grosse balle, CD sur CD, revers sur revers...)			

CE1 / 1 heure

SEANCE 7

OBJECTIFS	SITUATIONS	CONSIGNES	JEUX	MATERIEL
2 GROUPES: 2x30mn INITIATION ROTATION ARRIERE	-les enfant à la table avec un tube creux de façon à bloquer la balle dessus, frotter la balle derrière et dessus, le tube ne doit pas tomber -les enfants face à la table, attendre un rebond par terre, faire un top spin CD -jeu libre au table	-la situation avec le tube permet de bien comprendre le geste -l'objectif étant de faire comprendre aux enfants que nous pouvons faire tourner la balle	-le tube ne doit pas tomber (10 tentatives) -balles colorierées	15 tubes balles colorierées
VIDEO	montrer aux enfants des images de haut niveau ex : planète PING PONG avec Gatien			Matériel vidéo

F.D.



JEUX PONGISTES

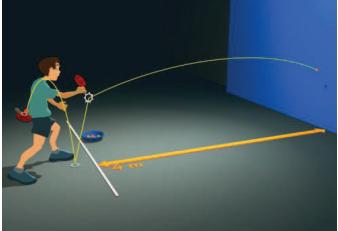
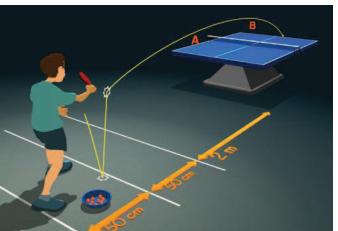


NOM :

Prénom :

Classe :

Année :

SITUATION	DESCRIPTION	COMPTAGE	ETOILES
Je garde la balle collée sur la raquette au moins 30 secondes		NON : * OUI : **	
Je suis capable de faire des rebonds		1 à 5 : * 6 à 10 : ** Plus de 10 : ***	
Je joue contre le mur avec un rebond par terre		1 à 5 : * 6 à 10 : ** Plus de 10 : ***	
J'ai 10 balles dans mon panier Je fais des services		1 à 3 : * 4 à 7 : ** 8 à 10 : ***	
J'ai 10 balles dans mon panier J'envoie la balle par-dessus le filet		1 à 3 : * 4 à 7 : ** 8 à 10 : ***	

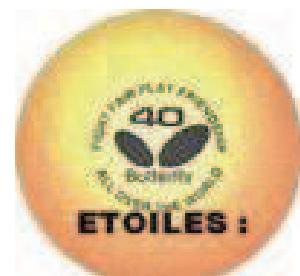
Intervenant :

CLUB :

F.D.

Tél :

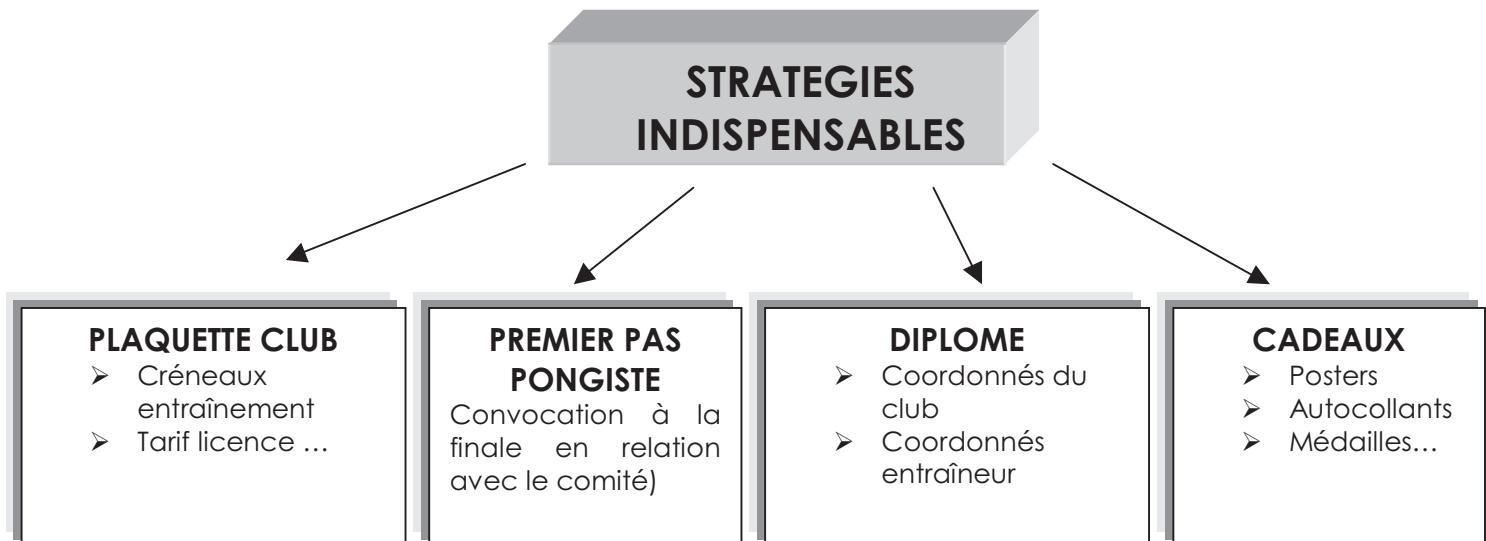
Coordonnées :



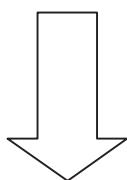
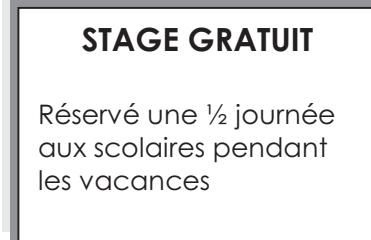
LE PASSAGE AU CLUB

Dans le cadre du milieu scolaire

La dernière séance du cycle ou l'intervention ponctuelle (type jeux olymping) doit être un moment fort pour l'enfant, l'objectif principal étant lui donner envie d'aller vers le ping.



STRATEGIES DE LICENCIATION



**DANS TOUS LES CAS :
ACTE DE LICENCIATION**

**Exemple d'une carte découverte donné à chaque enfant
après une action scolaire**



**CARTE PING
10 séances**

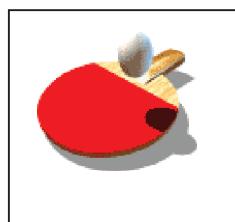
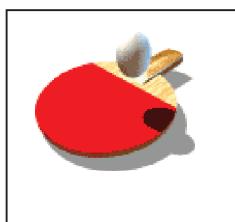
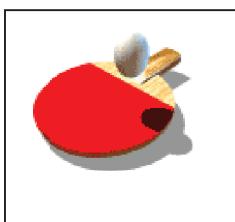
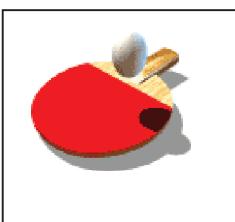
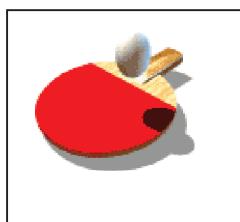
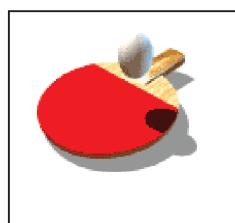
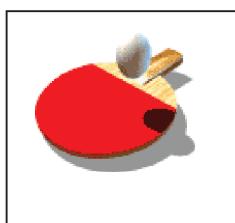
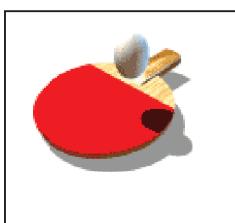
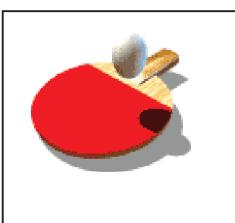
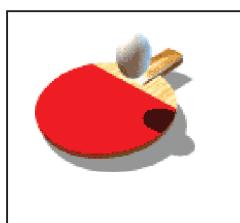
SAISON :

CLUB :

COÛT :

Cette carte est délivrée à :

Elle lui permet de venir s'initier au tennis de table.



**Exemple d'un prospectus donné à chaque enfant après une action
scolaire liée aux 50 ans du club**

Viens découvrir le tennis de table...

Tu participes aujourd'hui à une partie de la fête organisée par notre club pour le cinquantième anniversaire de sa vie sportive.

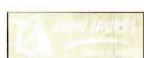
Nous espérons que tu as pris plaisir à cette demi-journée de découverte du tennis de table. Tu auras pu notamment apprécier la démonstration de haut niveau que de grands champions ont présentée.

Le club qui t'accueille, compte 90 licenciés dont 35 jeunes de 7 à 14ans. Il engage cette saison 12 équipes de jeunes et d'adultes en compétition qui jouent dans le sous-sol de la "soucoupe" de Saint-Nazaire (accès par l'arrière).

Pour que tu fasses mieux connaissance avec ce sport, nous te proposons deux séances gratuites d'entraînement durant le mois de septembre (coupon ci-joint à remplir et à retourner à:

M. Marc BEZZI, 22 allée de l'Île de Nicolas 44600 saint-Nazaire, tél: 02.51.10.82.61.

La soucoupe SAINT - NAZAIRE
11 juin 2005 - 15h00
Démonstration haut niveau



Pour ton information, en 2004-2005, les horaires d'entraînement possibles pour les débutants étaient:

- Le Mercredi de 14h00 à 15h30
- Le Jeudi de 17h00 à 18h30
- Le Vendredi de 17h00 à 18h30

La licence-assurance s'élevait à 33€ pour minimes et cadets, 30€ pour benjamins et poussins. Un certificat médical et l'autorisation des parents sont indispensables. Le club peut prêter raquettes et balles pour les débutants.

Pré-inscriptions pour la saison 2005-2006:

Mercredi 15 juin de 14h à 17h.

Inscriptions pour la saison 2005-2006:

Mercredi 7 septembre de 14h à 17h.

Guy JAQUES
Président du club
Jean Jaurès Tennis de table

Bon pour deux séances d'entraînement
en septembre 2005

Nom:

Prénom:

Adresse:

Date de naissance:

Signature d'un parent