Sommaire

Introduction *3*

A qui s'adresse le livret ? **3**

Conseils d'utilisation du livret : **4**

L'unité d'apprentissage 4
Les situations d'apprentissage 4
La séance 4
La situation d'évaluation 5

Le matériel préconisé : **5**

L'organisation de la classe : **6**

Les formes d'évaluation **6**

Se confronter à soi-même : Le score ou le contrat 6
Se confronter à l'autre : Le gain ou le défi 6

Quelques éléments techniques et règles du jeu **7**

Règles fondamentales à connaître par les enfants 7

Unité d'apprentissage 1 ..... *9*

Le garçon de café 10
Le jonglage 11
Le jeu au mur 1 12
Mini tennis 13
L'échange le plus long 14
Le Circuit 15
Court et long 16
Droite et gauche 17
Les trois zones 18
Les contrats 19
Fiche d'évaluation : Les contrats 20

Unité d'apprentissage 2 ..... *21*

Le jeu au mur 2 22
La ronde infernale 23
Service compris 24
La zone à 2 points 25
Le journal 26
La troisième balle 27
Quitte ou double 28
L'escalier 29
Frappe et gagne 30
La Marelle 1 31
La Marelle 2 32
Fiche d'évaluation des enfants « Les marelles » 33
Fiche d'évaluation de l'enseignant : La Marelle 2 35

Annexe 1 Les formes de groupement *36*

1°) Le double 36
2°) Le double à deux balles 36
3°) La tournante 36
4°) Le un contre trois 37
5°) Les ateliers 37
6°) Le panier de balles 37

7°) Le simple 37

***Annexe 2** Les formes d'opposition 38*

Les compétitions individuelles.....38
1°) La « montée-descente » de table 38
2°) Les compétitions par poule 39
3°) Le tournoi individuel classement intégral 40
4°) Compétitions mixant les poules et le tableau 40
5°) Le « tournoi défi » 40

Les compétitions par équipes 40
1°) Les matches par équipe de trois 40
2°) La coupe Davis.....41
3°) Les matches à handicap.....41

Fiche : le classement intégral.....42

Fiche : Les matches par équipes de 3 43

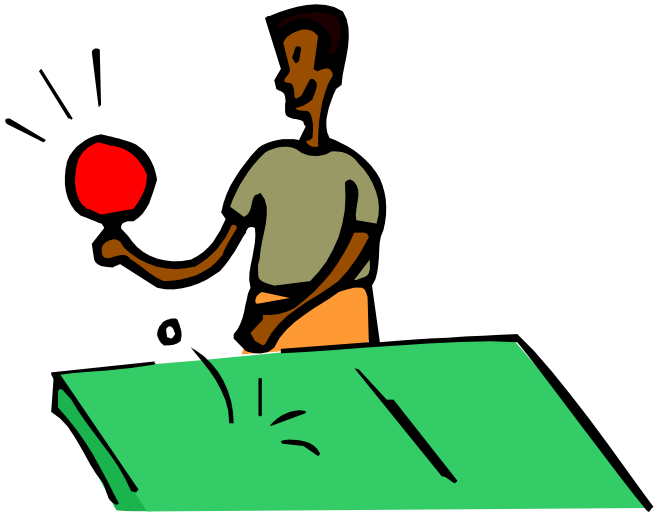
Fiche : La coupe Davis 44

Questionnaire 45
∗ Lisibilité et faisabilité du document 45
∗ Pertinence du contenu.....45
∗ Intérêt des élèves.....45
∗ Les situations pédagogiques 45
∗ Les situations d'évaluation 47
∗ L'organisation de la classe : 47
∗ Commentaire général :.....48

Ce document provisoire est le fruit d'une collaboration établie en 2001 entre le Comité départemental de Tennis de table, l'USEP Calvados, l'UFOLEP Calvados et l'Inspection Académique du Calvados.

Ce document est à expérimenter. Il est issu d'observations menées dans des écoles ainsi que de l'expérience des animateurs et des conseillers pédagogiques en E.P.S du département.

En fin de document, est proposé aux enseignants un questionnaire pour en évaluer sa pertinence et le réajuster en fonction des remarques et suggestions que vous voudrez bien y apporter. Merci



Introduction

A qui s'adresse le livret ?

Ce document est destiné à l'enseignant du cycle 3. Il doit lui permettre d'enseigner plus facilement l'éducation physique quand le tennis de table est utilisé comme support d'enseignement.

Avant d'aborder plus spécifiquement le tennis de table, les enfants ont déjà pratiqué des « jeux de raquettes » sous des formes diversifiées (raquettes et balles adaptées, mini-tennis….) .

Conseils d'utilisation du livret :

L'unité d'apprentissage

Le document se présente sous forme de 2 unités d'apprentissage qui répondent aux deux principaux problèmes que l'enfant aura à résoudre pour acquérir les habiletés motrices du tennis de table : « faire durer l'échange » et « prendre un risque pour rompre l'échange ».

Chaque unité d'apprentissage correspond à une période de 8 à 10 séances .Le module doit permettre d'atteindre un niveau de pratique bien défini, évaluable grâce à une situation d'évaluation.

Suivant le niveau d'habileté acquis par les enfants, il peut être judicieux d'engager une deuxième unité d'apprentissage en reprenant des situations présentées dans la première unité d'apprentissage

Les situations d'apprentissage

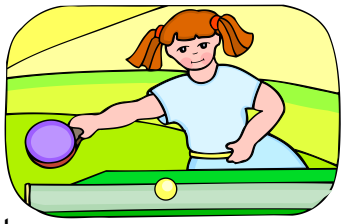
Les fiches de jeu doivent permettre l'acquisition d'habiletés caractéristiques du tennis de table ; elles sont porteuses de sens pour l'enfant.

La présentation retenue met en relation :

- Les caractéristiques de la tâche
  - Le but
  - L'aménagement
  - Les consignes à l' élève
  - Les critères de réussite
- Les savoirs à acquérir
- Les comportements attendus
- Les variantes
  Elles permettent de faire évoluer la situation selon différents paramètres (espace, matériel, droit des joueurs …..) afin de complexifier la tâche initiale.

Dans toutes les situations à la table prévues dans la première Unité d'Apprentissage, l'introduction de la balle est faite soit par un lancer, soit par un « **service aménagé** »[1] .

La séance



Chacune des fiches ne constitue pas en soi une séance d'enseignement. Elle ne décrit qu'une situation qui peut être amenée à évoluer selon les réponses des élèves.

Dans la séance, l'enseignant peut

[1] L'enfant fait rebondir la balle sur sa ½ table et l'envoie avec sa raquette de l'autre côté du filet sur la ½ table adverse (cf mini-tennis)

utiliser plusieurs situations. Une même situation peut être reprise sur plusieurs séances.

Dans la première unité d'apprentissage, il est conseillé de consacrer un temps important aux situations de jonglages et jeux au mur (qui posent un réel problème à l'enfant). Par la suite, ces situations pourront permettre un échauffement connu et rapidement mis en place.

Il convient de rappeler que la présentation linéaire des situations de jeu ne doit pas conduire à penser que les acquisitions des élèves se font toujours dans cet ordre. Les enseignants des écoles sont des professionnels de l'intervention. Ils sont à même de conduire leur enseignement en utilisant rationnellement les outils pédagogiques que ce document propose.

Il convient également de rappeler que tout apprentissage suppose la répétition.

Une leçon d'éducation physique doit donc se traduire par une activité importante dans des situations diversifiées.

Il faudra donc faire en sorte que chaque élève ait la possibilité d'être en action le plus souvent possible.

La situation d'évaluation

En fin d'unité d'apprentissage est proposée une situation d'évaluation. Il s'agit d'une situation de jeu global permettant d'évaluer les acquis des enfants. Un exemple de fiche utilisable avec les enfants est également joint.

Le matériel préconisé :

Les situations choisies sont simples à mettre en place. Elles ne nécessitent pas de préparation préalable.

Pour une classe, il faut prévoir :

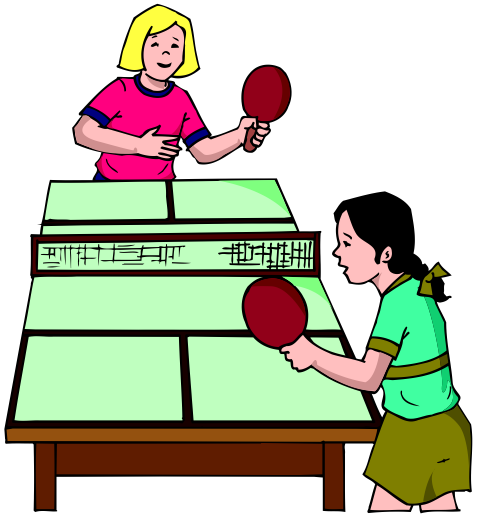
- une base de 6 tables.
- 1 raquette et une balle par enfant.
- Des murs utilisables pour des rebonds.
- Une craie ou du scotch de couleur,
  des cordelettes ,
  des cerceaux
  des feuilles de papier (pour la table) ,
  des plots (pour le sol)
  pour créer des cibles ou limites de jeu
- Des bancs ou des séparations de tennis de table.
- Des cuvettes.

L'organisation de la classe :

L'organisation de la classe par ateliers différents permettra à l'enseignant :

-de différencier l'enseignement en adaptant les situations aux habilités des élèves,

-de proposer des situations à des groupes de nombre variable pour une utilisation optimale de toutes les tables (on peut imaginer un atelier A avec 6 élèves pour une table, 2 ateliers B avec 3 élèves pour une table, 3 ateliers C avec 2 élèves au mur ……).



*Voir « Les formes de groupement » en **Annexe 1***

Les formes d'évaluation

Se confronter à l'autre ou à soi-même peut prendre différentes formes.

Se confronter à soi-même : Le score ou le contrat

- Chercher à améliorer ma performance ou notre performance (notion de progrès)
- Le contrat : Se choisir un score et le tenter

Se confronter à l'autre : Le gain ou le défi

- Faire mieux que l'autre ou les autres dans la confrontation donnée
- Le défi : Faire mieux que l'autre ou les autres en choisissant son partenaire de jeu

*Voir « Les formes d'opposition » en **Annexe 2***

Quelques éléments techniques et règles du jeu

Règles fondamentales à connaître par les enfants

La prise de raquette

La prise de raquette représente un élément important de l'apprentissage car, si celle-ci est mauvaise, cela pourra contrarier l'exécution correcte de certains coups, de même qu'un changement de prise au cours de l'échange pourra contrarier la liaison des coups. Il faudra se montrer vigilant quant à celle-ci et ne pas hésiter à la corriger autant de fois qu'il faudra et ce au cours de n'importe laquelle des étapes.

La prise de raquette la plus couramment utilisée est celle que l'on nomme la prise orthodoxe ou la prise européenne.

La prise orthodoxe :

- La raquette est tenue entre le pouce et l'index qui se font face.
- Les trois doigts entourent le manche d'une manière ferme mais sans crispation.
- La raquette est bien tenue lorsqu'elle vient en prolongement de l'avant bras.
- Toutes les balles qui arrivent à ma droite sont jouées en **coup droit** pour un droitier.
- Toutes les balles qui arrivent à ma gauche sont prises en **revers** pour un droitier.

La tenue de raquette doit permettre à l'enfant :

- De réaliser tous les coups du tennis de table avec le maximum d'aisance et d'efficacité.
- De sentir au mieux le contact « balle-raquette ».

Pour favoriser l'initiation, la prise de raquette et le positionnement des doigts sont des éléments essentiels.

Les règles officielles du tennis de table

- **Reconnaître quand une balle est bonne ou mauvaise** :

une balle « net » au service : le serveur recommence le service.

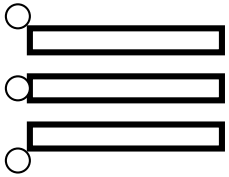
une balle « net » au cours du jeu : le joueur continue à jouer.

- **Balles sur les arêtes**

Balle bonne

Balle mauvaise

Balle mauvaise



- **La manche :**

Une manche est gagnée par le joueur ou la paire marquant le premier 11 points à moins que les 2 joueurs ou paires n'aient marqué chacun 10 points. Dans ce cas, la gagnant de la manche est le joueur ou la paire marquant le premier 2 pts de plus que le joueur ou la paire adverse.

- **Le service :**

- 2 services chacun, en cas d'égalité à 10 pts partout, les joueurs effectuent 1 service chacun jusqu'à ce que les joueurs soient séparés par 2 points.

- **Savoir compter les points :**

- 1 manche de 11 points, le joueur doit gagner 3 manches de 11 points pour être déclaré vainqueur, 2 services chacun, sauf en cas d'égalité à 10 pts, chaque joueur sert 1 fois jusqu'à 2 pts d'écart. Attention la règle fantaisiste des manches à 7-0 n'existe pas.

- **Remarques :**

D'autres règles peuvent être appliquées en initiation ou en milieu scolaire :

- sur le comptage des points (ex : manche de 5 pts)
- sur les services (ex : chacun son tour)
- jouer au temps (ne pas exiger 2 pts d'écart)

Unité d'apprentissage 1

1

A la fin de la première unité d'apprentissage, l'élève pourra se déplacer et se replacer en faisant durer l'échange.

Il sera alors capable de

- Maîtriser le contact balle-raquette.
- Maîtriser l'orientation du geste et de la raquette.
- Produire des trajectoires simples.
- S'adapter à des trajectoires simples et variées.

Le garçon de café

But :

Maintenir la balle sur la raquette sans la faire tomber.

Aménagement :

Matériel

Une raquette

Une balle

Consignes :

Se déplacer la balle sur la raquette sans la faire tomber, sans se bousculer et en évitant les obstacles.

Critères de réussite :

- individuel : Compter le nombre de balles tombées et améliorer son score
- collectif :Par groupe de niveau, l'enfant lance un défi à ses camarades « j'ai fait tomber la balle 3 fois, qui réussit à faire mieux que moi ?

Unité d'apprentissage 1

Savoirs à enseigner

- Maîtriser l'orientation de la raquette

Comportements attendus

- Concentration et attitude tonique
- Mobilité du poignet pour maintenir la balle sur la raquette
- Réaction en fonction du mouvement de la balle.

Variantes

- Avec des consignes particulières : courir, trottiner, marcher, grand pas….
- Avec obstacles à franchir (slalom, marcher sur un banc, franchir un banc…)
- Jeu du « chat et la souris » :
  - Chaque joueur a sa balle et sa raquette
    Le chat doit toucher le corps de la souris avec sa main libre.
- jeu par élimination sur un temps très court, celui qui fait tomber la balle est éliminé.

Le jonglage

But :

Alterner un rebond au sol et un rebond sur la raquette

Aménagement :

Matériel

Une raquette

Une balle par enfant

L'espace est limité

Consignes :

Jonglages en faisant rebondir la balle sur la raquette puis sur le sol dans un espace limité.

Critères de réussite :

- Individuel
  Réussir le plus de rebonds consécutifs et améliorer son score
- Collectif :
  Par groupe de niveau, l 'enfant lance un défi à ses camarades (ex : j'ai déjà réussi à en faire 10, qui réussit à faire plus ?)

Unité d'apprentissage 1

Savoirs à enseigner

- Maîtriser l'orientation de la raquette
- Doser la frappe

Comportements attendus

- Production d'une trajectoire verticale

Variantes

- Varier les hauteurs de balle
- Jongler sans rebond au sol
- Suivre un joueur tout en jonglant
- Jouer en relais (avec une balle par joueur ou une seule balle pour l'équipe)
- Jouer sur un parcours d'obstacles
- Jouer avec la face RV
- Alterner face CD et RV

Jeu au mur 1

But :

Enchaîner des renvois contre le mur avec un rebond au sol.

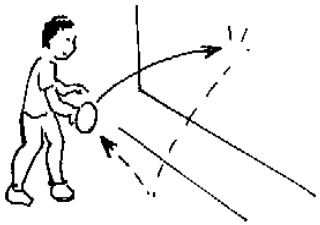
Aménagement :

Matériel

Corde ou ligne à la craie

1 Raquette/enfant

1 Balle/ enfant



La ligne est tracée à environ un mètre du mur

Consignes :

L'enfant met en jeu et après un rebond au sol en dehors de la zone, l'enfant doit renvoyer la balle contre le mur. Il compte alors un point.

Critères de réussite :

- Le plus de points possible dans un temps donné.
- Par 2 en temps limité : un joue, l'autre compte le nombre de points puis on inverse. (concours entre les 2 joueurs d'une même équipe ou bien entre tous les joueurs qui jouent au même moment)

Unité d'apprentissage 1

Savoirs à enseigner

- Maîtriser l'orientation de la raquette
- Doser la frappe
- S'adapter à des trajectoires simples

Comportements attendus

- Mobilité du joueur
- Geste vers l'avant
- Geste ample

Variantes

- Compter les renvois sans interruption
- Jouer avec la face RV
- Jouer avec la face CD
- Jouer à deux : chacun son tour comme le jeu en double(à proposer rapidement).
- Ajouter une cible verticale (qui peut représenter un animal ou un objet)

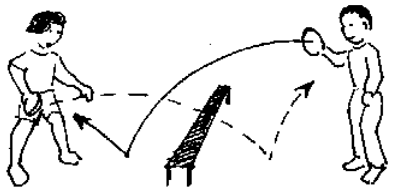
Le mini tennis

But :

Faire le plus d'échanges possible à deux en mini tennis.

Aménagement :

Atelier de 2 enfants



Matériel

1 raquette/enfant

1 balle pour deux

1 séparation ou un banc

Limiter l'espace de jeu (carré de 3 mètres)

Consignes :

Après une mise en jeu, se renvoyer la balle le plus de fois possible avec une rebond dans le camp adverse.

Critères de réussite :

- Nombre de renvois.
- Concours entre les différents terrains : qui réussit le plus de renvois ? (cette équipe va sur le « central » et lance le défi suivant : « qui fera mieux que nous ?)

Unité d'apprentissage 1

Savoirs à enseigner

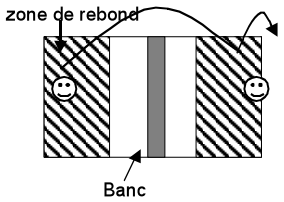
- S'adapter à la trajectoire

Comportements attendus

- Mobilité du joueur
- Attitude tonique et bon équilibre sur ses appuis.

Variantes

- Espace : imposer des zones de rebond pour les 2 joueurs ou pour un seul joueur .



Exemple

- Droit des joueurs : uniquement CD ou RV

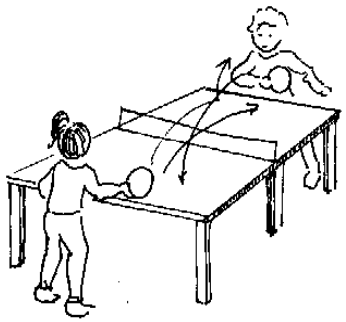
L'échange le plus long

But :

Faire le plus d'échanges possible à deux

Aménagement :

Atelier de 2 enfants par table.



Matériel

1 raquette/enfant

1 balle pour deux

1 table pour deux

Consignes :

A partir d'un service aménagé, se renvoyer la balle le plus de fois possible .

Critères de réussite :

- Nombre de renvois
- Qui fera le plus de renvois ?
- Etablir son record d'échanges
- Etablir le record de la classe

Unité d'apprentissage 1

Savoirs à enseigner

- Doser la frappe
- S'adapter à la trajectoire simple

Comportements attendus

- Ne pas rester « collé » à la table
- Etre mobile

Variantes

- Droit des joueurs : renvois uniquement en CD ou RV
- Un joueur laisse un rebond au sol.

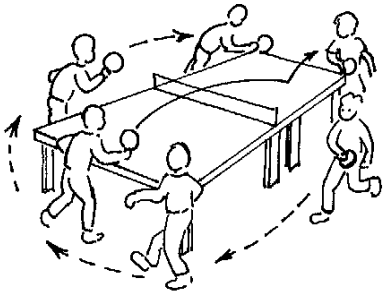
Le circuit

But :

Réaliser le plus d'échanges possible après avoir changé de ½ table

Aménagement :

Atelier de 4 à 6 enfants



Matériel

1 raquette par enfant

1 table pour 4 à 6 enfants

1 balle par table

Consignes :

2 ou 3 enfants de chaque côté de la table, les enfants jouent chacun leur tour en tournant autour de la table. On joue en temps limité.

Critères de réussite :

- Effectuer le plus d'échanges possible. Concours entre les tables.

Unité d'apprentissage 1

Savoirs à enseigner

- S'adapter à des trajectoires
- Se déplacer rapidement

Comportements attendus

- Mobilité du joueur
- Renvoi vers le partenaire
- Réaction rapide après le renvoi

Variantes

- Changer de sens de rotation

.

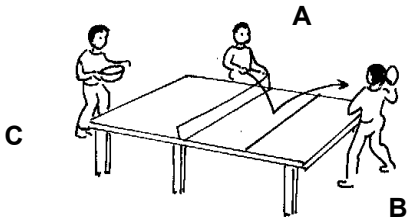
Court et long

But :

Réussir à renvoyer des balles longues et courtes

Aménagement :

Atelier de 3 enfants



Matériel

Une boîte de balles

1 raquette pour 3

Une table

Une cuvette

Consignes :

Le joueur A envoie à la main soit en zone 1 soit en zone 2.

Le joueur B renvoie dans la demi-table adverse,

Le joueur C rattrape la balle avec la cuvette

Critères de réussite :

- B renvoie sur la ½ table : 1 pt
- C rattrape avec la cuvette : 1 pt

Unité d'apprentissage 1

Savoirs à enseigner

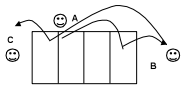
- S'adapter à des trajectoires simples et variées (courte ou longue)

Comportements attendus

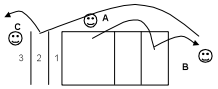
- Mobilité du tronc et des jambes afin de jouer la balle longue ou courte.
- Réagir à la balle longue en reculant de la table

Variantes

- 2 zones du côté du joueur C (vise à inciter à produire des balles moins hautes et à reculer pour le joueur C)



- 3 zones de rebond au sol : la zone la plus proche 1 pt, la plus éloignée : 3pts pour le joueur B.



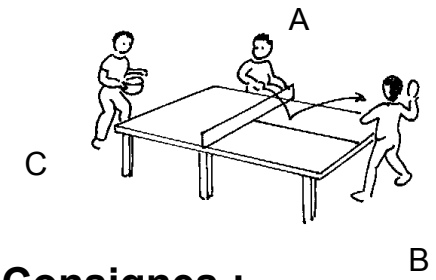
Droite ou gauche

But :

Renvoyer la balle sur la demi-table adverse en CD et RV

Aménagement :

Atelier de 3 enfants



Matériel

1 raquette / 3

1 boîte de balles

1 table pour 3

1 cuvette

Consignes :

Le joueur A envoie à la main soit en zone 1 soit en zone 2.

Le joueur B renvoie dans la demi-table adverse, en CD quand la balle arrive à droite, en RV quand elle arrive à gauche.

Le joueur C rattrape la balle avec la cuvette

Critères de réussite :

- B renvoie sur la ½ table : 1 pt
- C rattrape avec la cuvette : 1 pt

Unité d'apprentissage 1

Savoirs à enseigner

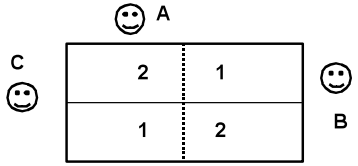
- S'adapter à des trajectoires simples en choisissant le bon type de frappe (CD ou RV).

Comportements attendus

- Mobilité des épaules
- Etre oblique par rapport à la table quand je joue CD.
- Etre parallèle à la table quand je joue RV

Variantes

- Le lanceur A annonce la zone à atteindre pour le joueur B au moment où il lance la balle



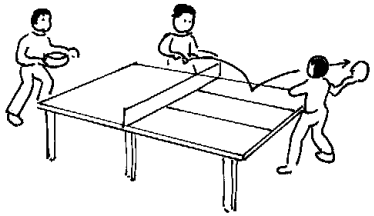
Les 3 zones

But :

Renvoyer en coup droit

Aménagement :

Atelier de 3 enfants



Matériel

1 boîte de balles

1 raquette pour 3

1 table pour 3

1 cuvette

Consignes :

Le joueur A envoie à la main dans l'une des 3 zones (1,2 ou 3)
Le joueur B renvoie dans la ½ table adverse en CD
Le joueur C rattrape la balle avec la cuvette.

Critères de réussite :

- B renvoie sur la ½ table adverse : 1 pt
- C rattrape avec la cuvette : 1 pt

Unité d'apprentissage 1

Savoirs à enseigner

- S'adapter à des trajectoires simples et variées.
- Se déplacer rapidement pour renvoyer en coup droit.

Comportements attendus

- Etre tonique sur ses appuis
- Réagir rapidement
- Se déplacer latéralement avant de jouer la balle et se replacer après chaque balle jouée.

Variantes

- Le lanceur A annonce la zone à atteindre pour le joueur B au moment où il lance la balle.

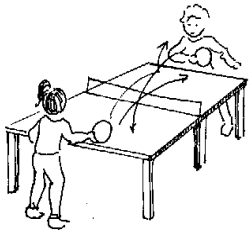
Les contrats

But :

Réussir le nombre d'échanges annoncé dans un temps limité

Aménagement :

Atelier de 4 enfants : 2 joueurs + un observateur et un chronométreur



Matériel
2 raquettes
1 balle
1 table
1 fiche d'évaluation par table.

Les groupes peuvent être constitués à la suite d'une montante descendante (groupes de niveau)

Consignes :

Les enfants doivent réaliser des contrats annoncés et concourent tous ensemble.
-L'observateur indique sur la feuille d'évaluation le **nombre d'échanges prévus** par les joueurs avant de jouer
-Le chronométreur donne le signal de départ puis le signal de fin
-L'observateur note ensuite le nombre **d'échanges réalisés**, puis les **points** correspondants (= nombre d'échanges prévus si le nombre réalisé est = ou supérieur) , puis le nombre de pertes de balle .

Critères de réussite :

-Réaliser son contrat. ex : 20 échanges au moins prévus, si le contrat est réussi = 20pts, (si le contrat n'est pas réussi = 0 pt)
-Pour l'étape suivante, l'équipe choisit un nouveau contrat jusqu'aux 8 étapes et on additionne en fin de jeu
Voir fiche d'évaluation.

Unité d'apprentissage 1

Savoirs à enseigner

- Enchaîner des renvois
- Evaluer ce que l'on pense réussir

Comportements attendus

- Adapter son rythme de jeu à ses possibilités et à celles de son partenaire.

Note : un échange = à chaque fois qu'un des 2 joueurs renvoit la balle. (il faut donc compter en regardant un des partenaires)

Evaluation

Cette situation devrait conduire les équipes à évaluer petit à petit leur niveau de réussite et à chercher à prendre des risques mesurés.

Du point de vue de l'enseignant, la fiche d'évaluation devrait permettre de repérer les stratégies adoptées par les élèves et leurs capacités à adapter leur contrat en fonction de leur jeu.

Fiche d'évaluation : Les contrats

EQUIPE : Noms : ……

……..

Contrats	Nombre d'échanges		Points	Nombre de pertes de balle
	Prévus	Réalisés		
Exemples	*10* *8*	*8* *14*	*0* *8*	*3* *2*
N°1				
N°2				
N°3				
N°4				
N°5				
N°6				
N°7				
N°8				
		TOTAUX		

Temps de chaque jeu : 30secondes

- **Avant de commencer, noter le nombre d'échanges que l'on pense réussir (« nombre d'échanges prévus »)**
- **Après l'essai, noter le nombre d'échanges réalisés dans le temps de jeu.**
- **Si l'équipe réussit au moins le score prévu, noter les points correspondants au nombre d'échanges prévus**
- **Si l'équipe réalise moins que ce qui était prévu elle ne marque pas de point.**
- **Noter le nombre de perte de balle.**
- **En fonction de son jeu, noter le nombre d'échanges prévus pour le contrat suivant**
- **Et ainsi de suite jusqu'au 8ème contrat**
- **Additionner le nombre total de points et le nombre total de pertes de balle**

Unité d'apprentissage 2 2

A la fin de la deuxième unité d'apprentissage, l'élève pourra contrarier le projet de l'adversaire en fonction de sa place.

Il sera alors capable de

- S'adapter à des trajectoires inattendues.
- Produire des trajectoires pour contrer l'adversaire.
- Appliquer les règles de l'activité.

Jeu au mur 2

But :

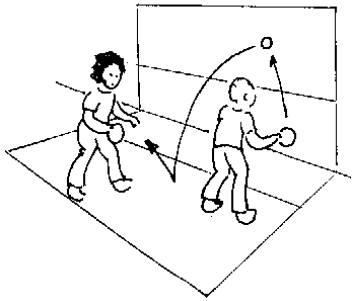
Enchaîner des renvois contre le mur avec un rebond au sol en mettant l'adversaire en difficulté.

Aménagement :

Atelier de 2 enfants

Matériel

Corde ou ligne à la craie
Raquettes
Balle



Une ligne est tracée à environ un mètre du mur au sol, une autre sur le mur à une hauteur d'un mètre.
L' espace au sol et sur le mur sont limités.

Consignes :

Après un rebond au sol en dehors de la zone, chaque joueur à tour de rôle doit renvoyer la balle contre le mur au dessus de la ligne.

Critères de réussite :

On gagne un point quand l'adversaire ne sait pas renvoyer la balle

Le 1er arrivé à 10 pts gagne le jeu.

Unité d'apprentissage 2

Savoirs à enseigner

- Produire des trajectoires pour mettre l'adversaire en difficulté.
- Se placer et se replacer par rapport à la trajectoire de la balle.

Comportements attendus

- Mobilité du joueur
- Geste vers l'avant
- Geste ample
- Observation de l'adversaire

Variantes

- Varier la taille de l'espace au sol
- Les points sont marqués seulement si l'échange est rompu avant e 3ème renvoi (pour éviter le jeu en coopération)
- 2 lignes au mur 1m et 1,50 m, entre les deux le point compte double.

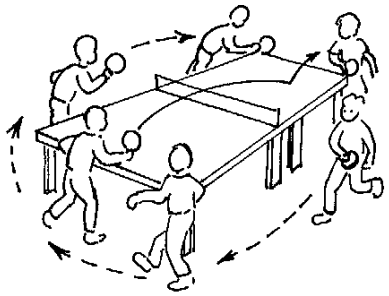
La ronde infernale

But :

Réussir à renvoyer la balle après avoir changé de ½ table

Aménagement :

Atelier de 4 à 6 enfants



Matériel

1 raquette/enfant

1 table

1 balle

Consignes :

2 ou 3 enfants de chaque côté de la table, les enfants jouent chacun leur tour en tournant autour de la table. On joue en temps limité. Une faute = 1 point (balle mauvaise ou non rattrapée)

Critères de réussite :

- Avoir le moins de points possible.

Unité d'apprentissage 2

Savoirs à enseigner

- Produire des trajectoires pour contrer l'adversaire.
- Se placer rapidement par rapport à la trajectoire de balle.

Comportements attendus

- Réaction rapide après le renvoi
- Renvoi vers les espaces libres.

Variantes

- « tournante » Eliminer celui qui fait une faute, c'est le dernier présent à la table qui marque un point, le critère de réussite étant alors d'avoir le plus de points possibles.
- Changer de sens de rotation.

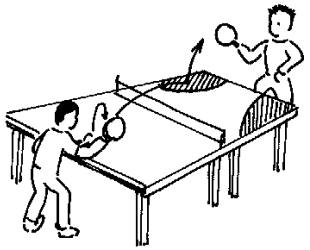
Service compris !

But :

Servir dans une zone précise

Aménagement :

Atelier de 2 enfants +un observateur



Matériel

2 raquettes

1 balle

1 table

Craie ou scotch (pour dessiner 2 zones = ¼ de cercle)

Consignes :

A doit servir obligatoirement dans une des 2 zones.
Si A réussit le service, le jeu continue jusqu'au gain du point.
Si la zone n'est pas atteinte, B marque le point

Suivant le niveau des enfants, le service sera aménagé ou réglementaire.

Critères de réussite :

- Le 1er arrivé à 11 pts gagne le match et annonce « stop » la fin du tour.

Unité d'apprentissage 2

Savoirs à enseigner

- Produire une trajectoire précise
- Appliquer les règles de l'activité

Comportements attendus

- Orienter la raquette et le geste en fonction de la direction souhaitée
- Doser l'énergie du geste

Variantes

- Si le joueur A gagne sur sa mise en jeu, il gagne 2 pts. (pour inciter à servir long et fort).

La zone à 2 points

But :

Jouer en cherchant à placer la balle sur la zone définie à l'avance

Aménagement :

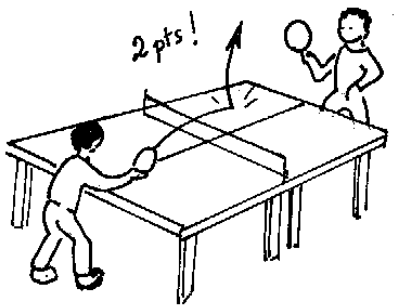
Atelier de 2 enfants +
un observateur

Matériel

2 raquettes et 1 balle

1 table

Craie ou scotch



Consignes :

Chaque joueur choisit un demi terrain adverse (demi-table coup droit ou demi-table revers)
Les élèves disputent un set sur la totalité de la table.
Les points marqués dans la zone choisie comptent double. Les points marqués hors de la zone comptent 1 point

Critères de réussite :

Set de 20 points

.

Unité d'apprentissage 2

Savoirs à enseigner

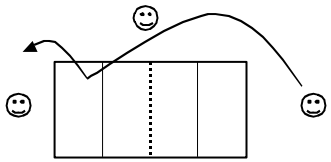
- Produire des trajectoires pour contrer l'adversaire.

Comportements attendus

- Organiser l'échange pour marquer le plus de points dans la zone définie en mettant l'adversaire en difficulté pour renvoyer de la zone à 2 points

Variantes

- Deux zones dans l'autre sens.



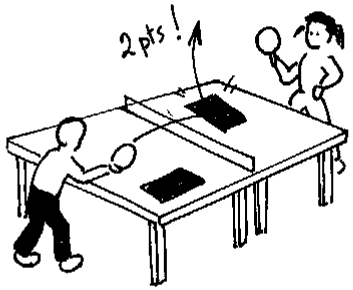
Le journal

But :

Marquer plus de points que son adversaire en cherchant à atteindre la cible.

Aménagement :

Atelier de 2 enfants + un observateur



Matériel

2 raquettes et 1 balle

1 table

2 feuilles de journal

Consignes :

Chaque joueur choisit de placer une feuille de journal là où il le souhaite sur la ½ table adverse.
Match pendant 5 minutes :

- Quand on gagne avec le rebond sur la ½ table adverse : 1 point
- Quand on gagne avec le rebond sur le journal :2points

Critères de réussite :

Le 1er arrivé à 11 pts gagne le match et annonce « stop », c'est la fin du tour

Unité d'apprentissage 2

Savoirs à enseigner

- Produire des trajectoires pour contrer l'adversaire
- Placement de la balle

Comportements attendus

- L'élaboration de la stratégie intervient dès le placement de la feuille : dans une zone facile à atteindre et située sur un point faible adverse
- Jouer dans les espaces libres
- Précision du renvoi

Variantes

- L'adversaire choisit l'emplacement de mon journal
- Introduire 2 zones format A3 par demi-table.

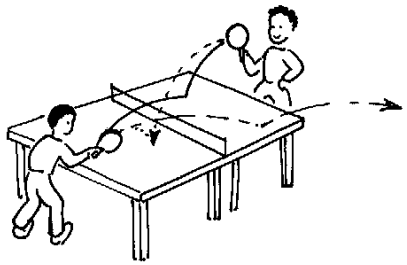
Ma 3ème balle

But :

Marquer sur la balle de retour de service

Aménagement :

Atelier de deux joueurs +
Un observateur



Matériel

2 raquettes

Une balle

Une table

Consignes :

A sert et dispose de deux touches de balle après son service pour gagner l'échange

Critères de réussite :

- Si A marque le service ou sur la balle de retour de service, il marque 3 points
- Sinon, l'adversaire marque un point.
- Le premier arrivé à 12 points gagne et on inverse les rôles.

Unité d'apprentissage 2

Savoirs à enseigner

- Produire des trajectoires pour contrer l'adversaire ou (service + enchaînement)

Comportements attendus

- Concentration
- Prise de risque

Variantes

- .Favoriser la prise de risque : 4 pts si l'enfant marque sur service direct
- Donner la possibilité d'un échange supplémentaire au serveur pour marquer le point.

Ouitte ou double

But :

A partir du service, conclure l'échange par une balle placée.

Aménagement :

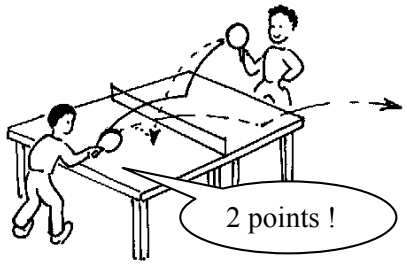
Atelier de 2 enfants
+ un observateur

Matériel

2 raquettes

1 table

1 balle par table



Situation réalisée sous forme de montées de tables (voir document annexe)

Consignes :

Jouer un match en servant chacun son tour.
Si l'échange est gagné sans que l'adversaire touche la balle : 2 pts.
Dans les autres cas : 1pt

Critères de réussite :

- Table à laquelle l'enfant est arrivé.
- Nombre de fois que l'enfant a marqué 2 pts.

Unité d'apprentissage 2

Savoirs à enseigner

- Produire des trajectoires pour contrer l'adversaire.

Comportements attendus

- Concentration
- Observation du positionnement de l'adversaire.
- Jeu dans l'espace libre

Variantes

- Service réglementaire et/ou aménagé.
- Bonus d'un point au joueur qui marque 2 fois de suite 2 pts.

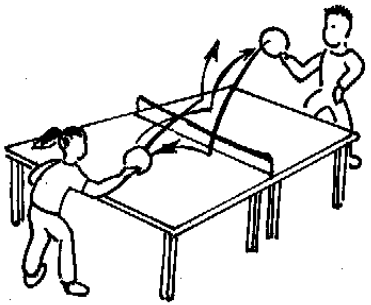
L'escalier

But :

Marquer le point en frappant la balle à un moment déterminé.

Aménagement :

Atelier de deux enfants + un observateur



Matériel

2 raquettes

Une balle

Une table

Consignes :

Jeu en CD sur CD dans la diagonale
Chacun son tour tente d'atteindre une marche .
A engage, B en situation de renvoi.
1ère marche : 1er échange : A envoie, B renvoie, A doit frapper et gagner. Puis changement de rôle. (si on réussit on tente la prochaine fois la marche suivante, si on échoue on tente la prochaine fois la même marche).
2ème marche : 2 échanges et frappe…..

Critères de réussite :

Celui qui a atteint le palier le plus haut a gagné.

Unité d'apprentissage 2

Savoirs à enseigner

- Produire une balle puissante pour contrer l'adversaire.

Comportements attendus

- Accélération de la frappe

Variantes

.

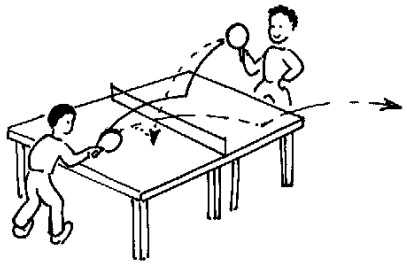
Frappe et gagne

But :

Marquer le point en frappant la balle à un moment choisi.

Aménagement :

Atelier de 2 enfants
+ un observateur



Matériel

2 raquettes

1 table

1 balle

Consignes :

Jeu en CD à partir d'un service réglementaire ou aménagé, chercher à conclure l'échange par une balle frappée (n'importe où sur la table).

Critères de réussite :

Celui qui gagne l'échange par une frappe marque 2pts, celui qui gagne l'échange sans frappe marque 1 pt

Unité d'apprentissage 2

Savoirs à enseigner

- La puissance de la frappe

Comportements attendus

- Préparer la balle que l'on va frapper
- Etre attentif à la trajectoire de balle.

Variantes

- .Les 2 joueurs sont en RV et A doit pivoter pour frapper en CD.

La marelle 1

But :

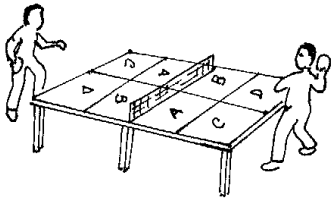
Terminer la marelle avant l'adversaire

Aménagement :

Atelier de 4 enfants :
2 joueurs, 2 observateurs

Matériel

Table
2 raquettes
Balles
Fiches d'évaluation



Consignes :

-Les enfants sont répartis par poule de 4 joueurs de même niveau et se rencontrent à 1 contre 1.
-Les observateurs cochent la zone de rebond quand le joueur observé marque le point ;
-Chaque joueur rencontre les 3 autres. (voir fiche d'évaluation)

Critères de réussite :

- Le joueur gagnant est celui qui termine la zone avant son adversaire
- Ou, dans un temps donné le joueur gagnant est celui qui a réussi à gagner en atteignant le plus de zones différentes..

Unité d'apprentissage 2

Savoirs à enseigner

- Produire des trajectoires d'attaque différentes et inattendues
- Contrarier le projet de l'adversaire
- Appliquer la règle de l'activité
- Arbitrer et juger

Comportements attendus

- Précision de l'attaque
- Concentration
- Jeu dans les espaces libres
- Repérage des rebonds de balles marquantes du joueur observé.

Evaluation

- .Il s'agit d'une situation **diagnostic**
- Cette situation vise à évaluer les capacités de l'élève à produire des trajectoires d'attaque variées
- La fiche permet à l 'enseignant de constater si l'élève a été capable d'atteindre au moins une fois toutes les cibles en marquant le point.

La marelle 2

But :

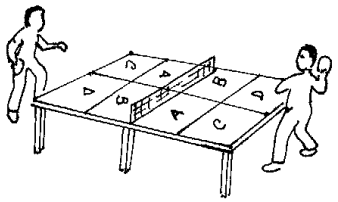
Marquer 20 points avec des zones de différentes valeurs

Aménagement :

Atelier de 4 enfants :
2 joueurs, 2 observateurs

Matériel

Table
2 raquettes
Balles
Fiches d'évaluation



Consignes :

-Les enfants sont répartis dans les mêmes poules de 4 joueurs qu'au jeu de marelle 1
-Match de 20 points
-Les observateurs notent la zone de rebond quand le joueur observé marque le point **sachant que la zone la plus utilisée en marelle 1 vaut 1 point et les 3 autres 2 points**
-Chaque joueur rencontre les 3 autres. (voir fiche d'évaluation)

Critères de réussite :

- Gagner le match

Unité d'apprentissage 2

Savoirs à enseigner

- Produire des trajectoires d'attaque différentes et inattendues
- Contrarier le projet de l'adversaire
- Appliquer la règle de l'activité
- Arbitrer et juger

Comportements attendus

- Précision de l'attaque
- Concentration
- Jeu dans les espaces libres
- Repérage des rebonds de balles marquantes du joueur observé.

Evaluation

- .Il s'agit d'une situation **d'évaluation**
- Une variante consiste à donner 1 point pour la zone la plus utilisée ; 3 points pour la zone la moins utilisée et 2 points pour les 2 autres
- Cette situation vise à évaluer les capacités de l'élève à produire des trajectoires d'attaque variées
- La fiche permet à l 'enseignant de constater si l'élève a été capable d'adapter son jeu en fonction des contraintes qui lui sont propres

Fiche d'évaluation des enfants « Les marelles »

Poule :	Match /
Marelle 1	Joueur gagnant :
Marelle 2	Joueur gagnant :

	NOMS
Observateur	
Joueur observé	

La Marelle 1

1. *Cocher dans la case correspondante au rebond quand le joueur observé marque le point*
2. *Entourer la zone la plus utilisée pour marquer*

La Marelle 2

1. *Marquer 1 dans la case correspondante au rebond quand le joueur marque le point dans la zone entourée*
2. *Marquer 2 dans les 3 autres cases.*

A	B
C	D

A	B
C	D

Fiche d'évaluation de l'enseignant : La Marelle 2

Scores
(entourer la zone la plus utilisée)

Poule :

	Noms	1					2					3					4				
1			A	B	C	D												A	B	C	D
4																					
2								A	B	C	D		A	B	C	D					
3																					
1			A	B	C	D							A	B	C	D					
3																					
2								A	B	C	D							A	B	C	D
4																					
1			A	B	C	D		A	B	C	D										
2																					
3													A	B	C	D		A	B	C	D
4																					
Nombre de victoires																					
Classement																					
Zones atteintes		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D				

Annexe 1
Les formes de groupement

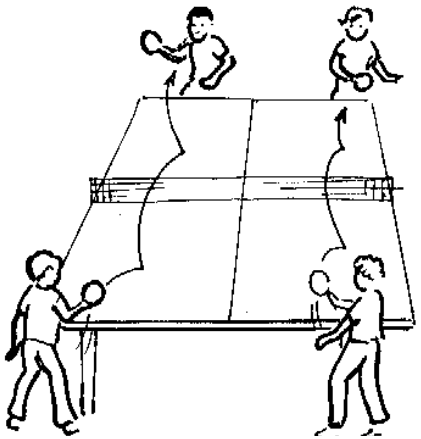
1°) Le double

Une paire d'élèves joue contre une autre paire d'élèves.

On peut utiliser cette forme de groupement pour des matchs, un exercice à thème, un renforcement technique

2°) Le double à deux balles

les élèves sont à quatre par table.



Deux paires d'élèves jouent en même temps sur la même table en utilisant une partie de la table. L'exercice peut se dérouler sur une diagonale ou en ligne droite.

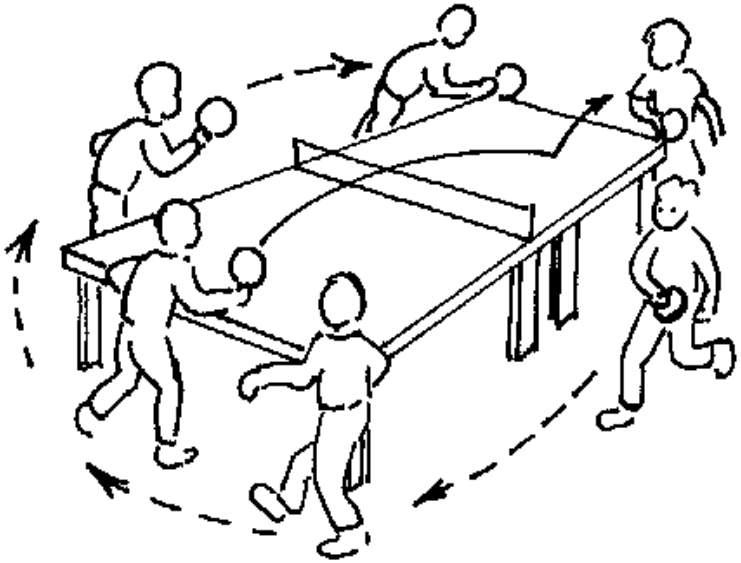
3°) La tournante

Les élèves se répartissent en deux groupes autour de la table. Après avoir joué la balle, l'élève se place l'autre côté de la table en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les deux élèves restant jouent une finale en trois points .

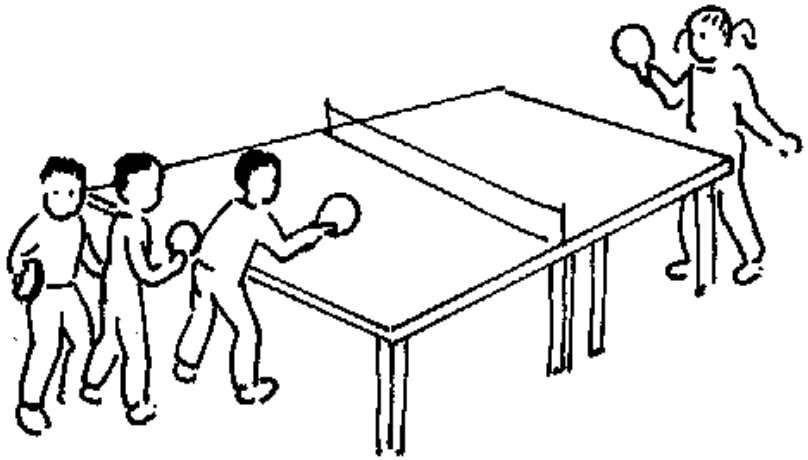
Le service s'effectue du côté du plus grand nombre d'élèves.

Les élèves éliminés peuvent laisser la raquette sur la table pour servir de cible.



4°) Le un contre trois

Un élève joue contre les trois autres successivement. Après avoir joué contre le joueur « seul »l'élève se replace en dernière position (peut également s'adapter en augmentant le nombre de joueurs de chaque côté de la table ; ex : 3 de chaque côté).



5°) Les ateliers

Exemple pour une classe de 24 élèves pour 6 tables

Les enfants sont répartis par groupe de 4 par table. Ils tournent sur les 6 ateliers avec par exemple une fiche des consignes à réaliser pour chaque atelier. Une rotation au temps peut être prévue pour que les enfants du groupe puissent tous jouer.

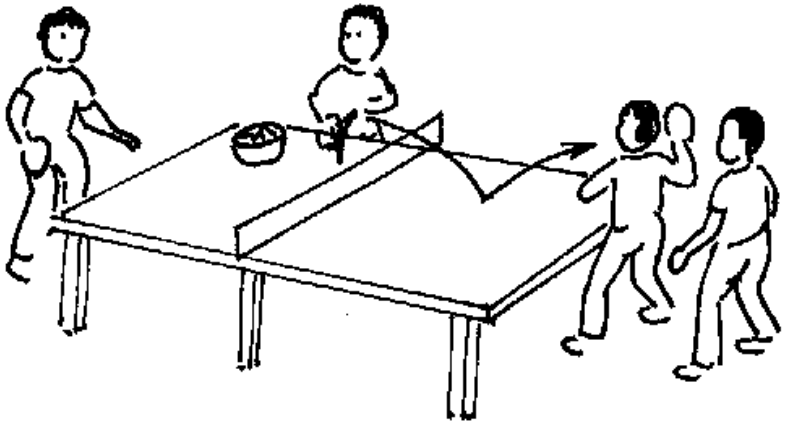
6°) Le panier de balles

La forme de travail la plus utilisée actuellement, elle permet de travailler la gestuelle et le déplacement.

Un élève est « distributeur », c'est à dire qu'il envoie les balles de l'autre côté du filet en laissant un rebond sur sa demi table avant la frappe avec la raquette.

L'autre enfant renvoie la balle avec les consignes demandées.

Cette forme de travail permet d'augmenter le nombre de balles jouées. De plus elle permet de modifier le rythme, la force, le placement ,l'effet en fonction du niveau du relanceur.



7°) Le simple

2 joueurs jouent l'un contre l'autre à la table . Cependant d'autres élèves peuvent avoir des consignes telles que : arbitrer, observer, conseiller.

Annexe 2
Les formes d'opposition

A partir de situations en opposition les enfants pourront mettre en place les acquis qu'ils ont appris tout au long de leur cycle d'apprentissage. La situation réelle d'opposition reste incontestablement le match. Le match est donc un outil de motivation mais il constitue un moyen d'évaluation et de confrontation.

Il existe différentes formes de compétition que nous classerons dans deux catégories :

- les compétitions individuelles
- les compétitions par équipe

Les compétitions individuelles

1°) La « montée-descente » de table

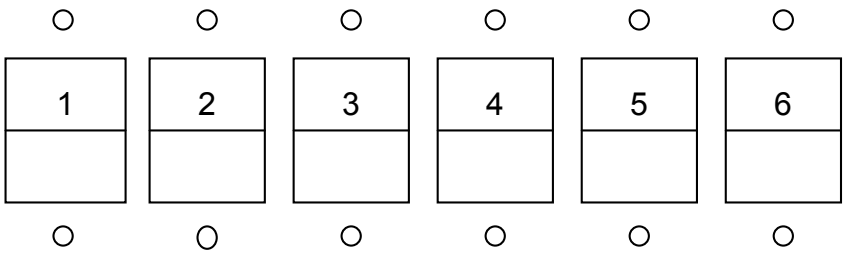
Cette forme de compétition classe rapidement les enfants les uns par rapport aux autres et permet de distinguer les groupes de niveau.

Exemple : **Cas de 6 tables et 12 enfants**

Les tables sont numérotées de 1 à 6.

Les élèves s'installent aux tables et disputent une rencontre dans un temps donné par l'instituteur ou sur un score de 11 points. A la fin de la rencontre l'élève gagnant monte vers la table n° 1 en passant table par table et l'élève perdant descend vers la table n° 6 en passant table par table.

Le gagnant de la table n°1 ne bouge pas et le perdant de la table n° 6 ne bouge pas



2°) Les compétitions par poule

Les enfants sont répartis dans des poules de 3 joueurs, 4 joueurs, 6 joueurs.

Poule de 3

NOMS PRENOMS	Age	CLASSE	victoires	place
1 François			**1**	**2**
2 Denis			**0**	**3**
3 Claude			**2**	**1**

			S	C	O	R	E	1	2	3
1/3	**François**	**Claude**	**2**	**6**	**8**	**9**	**6**	**0**		**X**
2/3	**Denis**	**Claude**	**7**	**9**	**6**	**6**	**8**		**0**	**X**
1/2	**François**	**Denis**	**2**	**3**	**7**	**5**	**9**	**X**	**0**	

1) **On souligne ou on entoure le nom du gagnant**
2) **On ne note que les scores de celui qui a perdu (puisque le gagnant a toujours 11)**
3) On souligne ou on entoure les sets gagnés par le vainqueur.
3) **Le joueur vainqueur fait une croix dans sa case, le joueur perdant note le chiffre 0 dans l'autre case**

Poule de 4

CYCLE 3 NOM PRENOM	Age	CLASSE	victoires	place
1				
2				
3				
4				

3/4			S	C	O	R	E	1	2	3	4
1/4											
2/3											
1/3											
2/4											
1/2											
3/4											

3°) Le tournoi individuel classement intégral

Les enfants sont placés dans un tableau en fonction de leur niveau (désignés après une montée-descente). Chaque enfant joue sa rencontre contre son adversaire. Le gagnant progresse dans le tableau et le perdant joue dans le tableau des perdants. Cette forme de tournoi est applicable par groupes (car très longue par classe entière).

Voir fiche jointe « le classement intégral »

4°) Compétitions mixant les poules et le tableau

Les enfants effectuent des poules préliminaires.

Les premiers dans un tableau des premiers, les deuxièmes dans un tableau des deuxièmes, les troisièmes dans un tableau des troisièmes.

Exemple pour 32 enfants :

-**Première phase** : 8 poules de 4 enfants

-**Deuxième phase** : 4 tableaux de 8 enfants (les premiers de chaque poule jouent les places de 1 à 8, les deuxièmes de chaque poule jouent les places de 9 à 16……)

Ensuite les rencontres s'effectuent selon le classement intégral *Voir fiche jointe « le classement intégral »*

5°) Le « tournoi défi »

Les enfants se classent avec un numéro de 1 à X. Les enfants possédant le dernier numéro provoque un autre élève, on remonte les numéros progressivement en laissant le choix au plus grand nombre n'ayant pas encore d'adversaire. Si le plus grand numéro est vainqueur, les deux enfants échangent leur numéro, si le plus grand nombre est perdant, les deux enfants gardent leur numéro. donc ces résultats donnent un nouveau classement, les défis reprennent et cette fois ci c'est les plus petits numéros qui provoquent .

Les compétitions par équipes

1°) Les matches par équipe de trois

Deux équipes de 3 enfants , une équipe A,B,C et l'autre équipe X,Y,Z

Chaque enfant A,B,C rencontre les enfants de l'équipe X,Y,Z

Voir fiche jointe « les matches par équipe de 3»

2°) La coupe Davis

Deux équipes de 2 enfants, une équipe A,B et l'autre équipe X,Y

Ordre des rencontres :

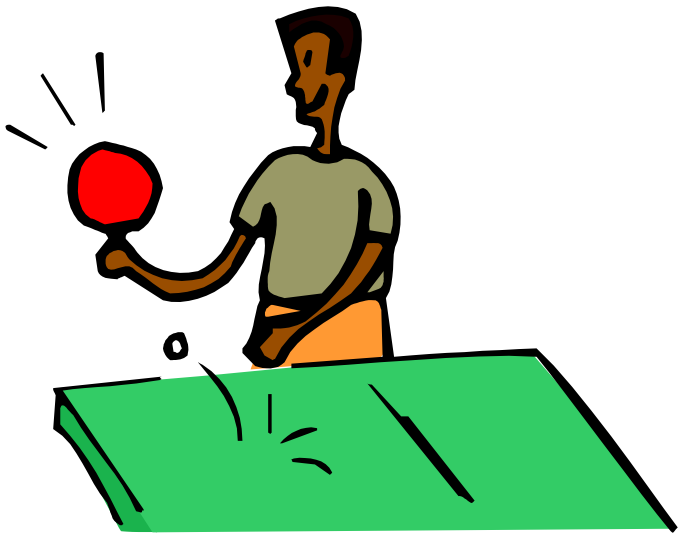
1er simple	A-X
2ème simple	B-Y
double	AB-XY
3ème simple	A-Y
4ème simple	B-X

Voir fiche jointe « la coupe Davis »

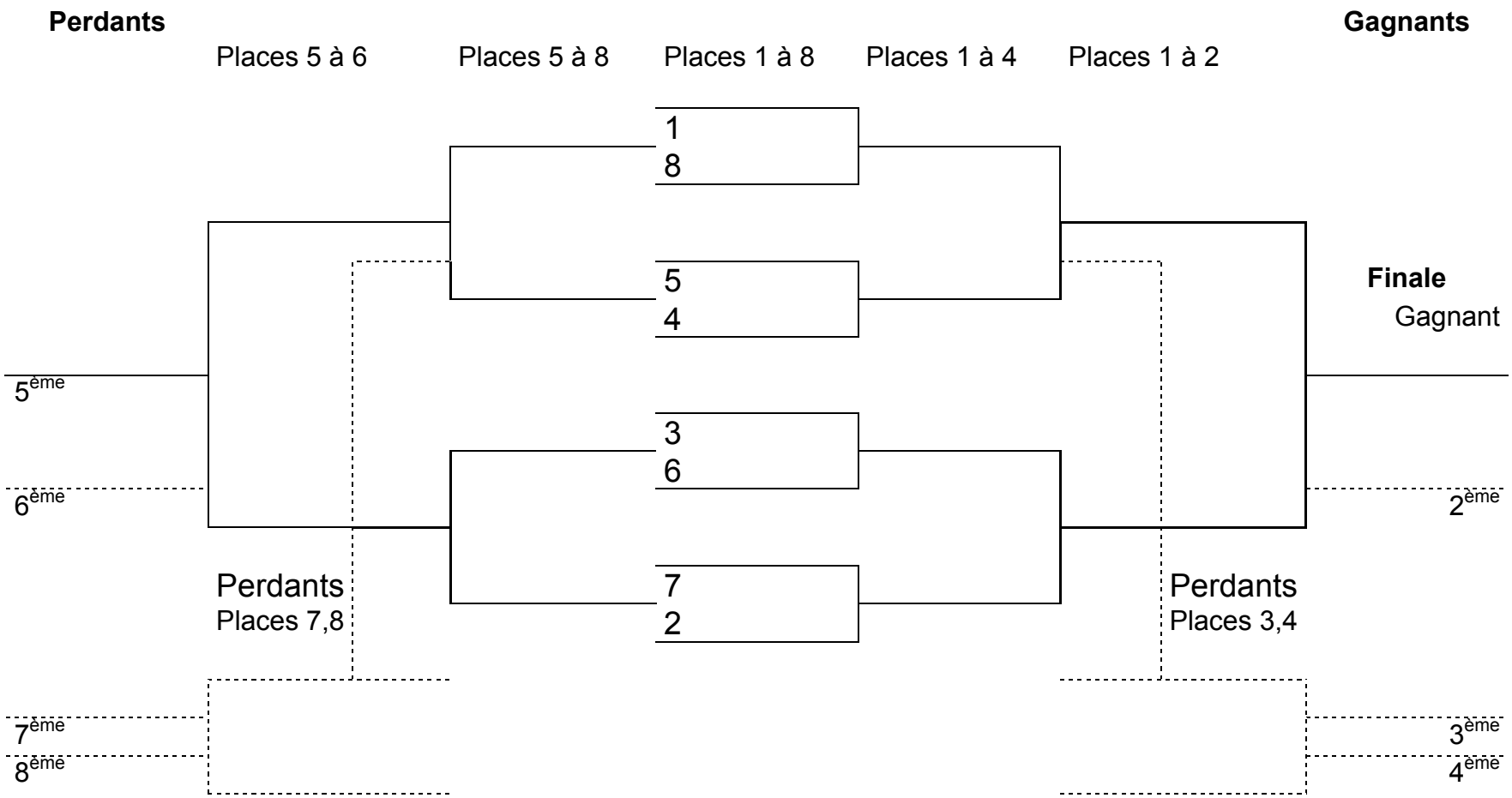
3°) Les matches à handicap

Ces matches permettent de rétablir l'équilibre des forces en donnant un handicap aux enfants les plus performants en match.

- **handicap de points** : un enfant commence avec 5 points d'avance ou un enfant démarre une rencontre par un score négatif (-5)
- **handicap de terrain** : l'enfant le plus fort ne peut jouer que sur une partie de demi-table adverse, cela permet d'améliorer la précision et son aspect tactique à jouer dans un espace réduit.
- **handicap technique** : l'enfant le plus fort est limité dans ses possibilités d'action (ne peut pas jouer en CD)
- **handicap sur le matériel** : l'enfant possède une raquette de moins bonne qualité



Fiche : le classement intégral



Fiche : Les matches par équipes de 3

Avant le début du match, l'attribution des lettres ABC et XYZ est faite par tirage au sort. Les rencontres ont lieu obligatoirement dans l'ordre indiqué.

NOM	Prénom	
		A
		B
		C

NOM	Prénom	
		X
		Y
		Z

	NOMS	Set 1	Set 2	Set 3	Set 4	Set 5	Vict. ABC	Vict. XYZ
A								
X								
B								
Y								
C								
Z								
B								
X								
A								
Z								
C								
Y								
B								
Z								
C								
X								
A								
Y								

Fiche : La coupe Davis

Avant le début du match, l'attribution des lettres ABC et XYZ est faite par tirage au sort. Les rencontres ont lieu obligatoirement dans l'ordre indiqué.

NOM	Prénom	
		A
		B

NOM	Prénom	
		X
		Y

	NOMS	Set 1	Set 2	Set 3	Set 4	Set 5	Vict. ABC	Vict. XYZ
A								
X								
B								
Y								
double								
A								
Y								
B								
X								
		Nombre de victoires						
		Classement						

Questionnaire

Entourer votre classe : CE2 CM1 CM2

∗ Lisibilité et faisabilité du document

Globalement, la mise en œuvre du document que vous avez expérimenté vous est apparue :

- Très facile ☐
- Facile ☐
- Difficile ☐
- Très difficile ☐

Appréciations et suggestions .....

.....

∗ Pertinence du contenu

Globalement, l'écart entre les objectifs poursuivis et les propositions du document a été :

- Très faible ☐
- Faible ☐
- Important ☐
- Très important ☐

Appréciations et suggestions .....

∗ Intérêt des élèves

Globalement les élèves vous ont paru :

- Très intéressés ☐
- Intéressés ☐
- Peu intéressés ☐
- Très peu intéressés ☐

Appréciations et suggestions .....

.....

∗ Les situations pédagogiques

Merci d'indiquer les noms des situations pour lesquelles vous souhaitez apporter des appréciations et suggestions :

Cocher dans la case (1 étant la moins bonne appréciation)

Situation :	1	2	3	4
Intérêt pour le maître				
Facilité de mise en œuvre				
Facilité de la tâche				
Intérêt des élèves				
Suggestions :				

Cocher dans la case (1 étant la moins bonne appréciation)

Situation :	1	2	3	4
Intérêt pour le maître				
Facilité de mise en œuvre				
Facilité de la tâche				
Intérêt des élèves				
Suggestions :				

Cocher dans la case (1 étant la moins bonne appréciation)

Situation :	1	2	3	4
Intérêt pour le maître				
Facilité de mise en œuvre				
Facilité de la tâche				
Intérêt des élèves				
Suggestions :				

Cocher dans la case (1 étant la moins bonne appréciation)

Situation :	1	2	3	4
Intérêt pour le maître				
Facilité de mise en œuvre				
Facilité de la tâche				
Intérêt des élèves				
Suggestions :				

Cocher dans la case (1 étant la moins bonne appréciation)

Situation :	1	2	3	4
Intérêt pour le maître				
Facilité de mise en œuvre				
Facilité de la tâche				
Intérêt des élèves				
Suggestions :				

✱ Les situations d'évaluation

Entourer votre réponse

Situation de l'unité d'apprentissage 1: **Les contrats**		
Vous a-t-elle paru permettre l'évaluation des acquisitions de cette unité d'apprentissage ?	OUI	NON
Sa mise en œuvre vous a-t-elle posé des problèmes ?	OUI	NON
Suggestions :		

Situations de l'unité d'apprentissage 2: **Les Marelles**		
Vous ont-t-elles paru permettre l'évaluation des acquisitions de cette unité d'apprentissage ?	OUI	NON
leur mise en œuvre vous a-t-elle posé des problèmes ?	OUI	NON
Suggestions :		

✱ L'organisation de la classe :

- Avez vous éprouvé des difficultés d'organisation de votre classe ? oui ☐ Non ☐
  Si oui, pourquoi ?

- Avez-vous pu organiser des ateliers différents en même temps ? oui ☐ Non ☐
  Si non, pourquoi ?

- Avez-vous pu différencier les tâches selon les niveaux d'habiletés des élèves ? oui ☐ Non ☐
  Si non, pourquoi ?

- Les formes de groupement :

Cocher celles que vous avez utilisées		Intérêt ou difficulté
Le double		
Le double à deux balles		
La tournante		
Le un contre trois		
Les ateliers		
Le panier de balles		
Le simple		

- Les formes d'opposition :

Cocher celles que vous avez utilisées		Intérêt ou difficulté
Compétitions individuelles		
La « montée-descente » de table		
Les compétitions par poule		
Le tournoi individuel classement intégral		
Compétitions mixant les poules et le tableau		
Le tournoi défi		
Compétitions par équipes		
Les matches par équipes de 3		
La coupe Davis		
Les matches à handicap		

∗ Commentaire général :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Facultatif :

Nom .....

Adresse.....

Téléphone .....

Merci d'adresser vos réponses aux
Conseillers Pédagogiques Départementaux en EPS
Inspection Académique
2 place de l'Europe
14200 Hérouville Saint Clair (02 31 94 28 85)