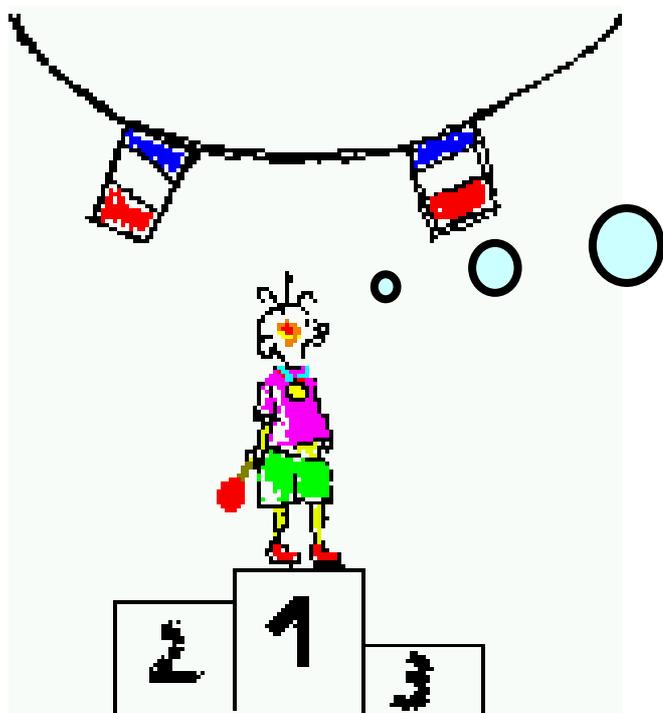


EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

INITIATION AU TENNIS DE TABLE A L'ECOLE ELEMENTAIRE



VOILA !
PLUS QUE
DOUZE AVANT
DE RATTRAPER
PHILOU !

CD 54 Tennis de table
SLUC NANCY Tennis de table
Inspection académique 54 - Circonscription de Vandoeuvre
Année scolaire 04-05 / Animations pédagogiques
Mis à jour en janvier 2010-Brigitte Monin CPD/EPS



INITIATION AU TENNIS DE TABLE

A

L'ECOLE ELEMENTAIRE

SOMMAIRE

Présentation du fascicule	page 3
Analyse de l'activité	page 4
Les règles fédérales du tennis de table.....	page 5
Prise de raquette	page 8

Deux unités d'apprentissage pour des débutants :

A partir du cycle 2 :

- Séance 1page 11
- Séance 2page 15
- Séance 3page 18
- Séance 4page 22
- Séance 5page 27
- Séance 6 (évaluation).....page 30

A partir du cycle 3

- Séance 1page 33
- Séance 2page 36
- Séance 3page 39
- Séance 4page 42
- Séance 5page 45
- Séance 6page 48
- Séance 7page 51
- Séance 8 (évaluation intermédiaire)..page 54
- Séance 9page 55
- Séance 10page 59
- Séance 11page 62
- Séance 12page 65

INITIATION AU TENNIS DE TABLE

A

L'ECOLE ELEMENTAIRE

Présentation du fascicule

Dans les nouveaux programmes de l'école primaire de 2008, l'activité tennis de table renvoie au domaine plus général des sports de raquettes. Ceux-ci permettent aux élèves de travailler notamment les compétences spécifiques suivantes : *coopérer et s'opposer individuellement et collectivement* au cycle 2, *coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement* au cycle 3. Ces deux compétences doivent être obligatoirement travaillées chaque année.

Seront abordées également les compétences 6 et 7 du socle commun à savoir :

-les compétences sociales et civiques : *pratiquer un jeu ou un sport en respectant les règles* au cycle 2, *respecter les règles de vie collective, coopérer avec un ou plusieurs camarades* au cycle 3.

- L'autonomie et l'initiative : *travailler en groupe, s'engager dans un projet* au cycle 2, *respecter des consignes simples en autonomie, montrer une certaine persévérance dans les activités, commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples, s'impliquer dans un projet individuel ou collectif* au cycle 3.

Nous proposons ici deux unités d'apprentissage adaptées à l'école élémentaire. La première peut convenir à des élèves débutants de **cycle deux**, la seconde à des élèves débutants de **cycle trois**.

Chaque unité est composée d'un certain nombre de séances de 50-55 minutes environ, (6 pour l'unité 1 - 12 pour l'unité 2), entièrement rédigées, ainsi que des propositions de rencontre pour conclure ces deux initiations. Nous préconisons une approche ludique de l'activité, essentielle pour motiver de jeunes élèves.

Certaines séances, selon l'intérêt des élèves ou leurs difficultés, peuvent être proposées plusieurs fois de suite.

Les séances ont été écrites en tenant compte de la réalité des écoles : 25 élèves en moyenne par classe et un nombre réduit de tables (à partir de 1 jusqu'à 4). Les élèves seront donc régulièrement sollicités pour occuper avantageusement et chacun à leur tour, les rôles de **joueur, d'arbitre, d'organisateur, d'observateur, voire d'évaluateur**.

Il serait souhaitable que chaque élève dispose d'une raquette et d'un nombre de balles suffisant (de une au minimum à quatre/cinq par enfant).

Ce fascicule vient en accompagnement d'une animation pédagogique spécifique qui précise nos options pédagogiques et didactiques.

ANALYSE DE L'ACTIVITE

Le tennis de Table est *un jeu de confrontation*.

Le but du jeu :

Envoyer la balle dans le camp adverse

Gagner, marquer des points

Ou

Provoquer une faute

Pour réaliser cela, il faut :

1. Percevoir des informations par rapport :

▶ À la balle :

- trajectoire
- vitesse
- placement
- direction

▶ À l'adversaire :

- position de l'adversaire
- espaces libres



2. Décider et agir :

- Se déplacer pour aller au devant de la balle (placement du joueur par rapport à la balle : courte, longue, haute, basse).
- Renvoyer la balle dans la partie adverse avec un geste efficace.
- Viser un placement, c'est à dire une cible.
- Ajuster son renvoi par rapport au placement adverse.

3. Elaborer un plan tactique

- Décoder les intentions tactiques de l'adversaire.
- Anticiper pour prendre l'avantage.

LES REGLES FEDERALES

Ces règles sont fournies à titre indicatif. Les enseignants les utiliseront avec discernement, en privilégiant celles accessibles à leurs élèves.

• LE SERVICE REGLEMENTAIRE.

❖ Comment exécuter un service réglementaire ?

- Au début de l'exécution du service et jusqu'à ce qu'elle soit lancée, la balle doit reposer librement sur la **paume de la main libre, ouverte et à plat.**
- La balle doit être immobile et se trouver **derrière la ligne de fond du serveur** ou son prolongement imaginaire et au-dessus du niveau de la surface de jeu.



- Le serveur projette ensuite la balle **verticalement** vers le haut, seulement avec la main et sans lui communiquer d'effet, de telle façon que la balle s'élève d'au moins **16 cm** de la paume de la main libre.
- Lorsque la balle redescend du sommet de sa trajectoire, le **serveur** la frappe de façon qu'elle touche d'abord son **propre camp** et ensuite, passant par-dessus le filet ou le contournant, touche le **camp du relanceur**
- De plus, au moment de la frappe de la balle,

celle-ci doit se trouver derrière la ligne de fond du serveur ou son prolongement imaginaire

❖ Quand sommes-nous serveur ?

Le choix du camp et le droit d'être **serveur** ou **relanceur** sont tirés au sort dans les conditions suivantes :

Avant le **début** de chaque partie, l'arbitre tirera au sort, à l'aide d'une pièce de monnaie ou d'un jeton, quel joueur ou quelle paire fera le premier choix ;

Le gagnant de ce tirage au sort aura le droit de choisir :

- a) le camp (l'adversaire choisissant d'être le premier serveur ou premier relanceur) ;
- b) de **servir** le premier (l'adversaire pouvant choisir le camp) ;

c) de relancer le premier (l'adversaire pouvant choisir le camp et servant le premier)

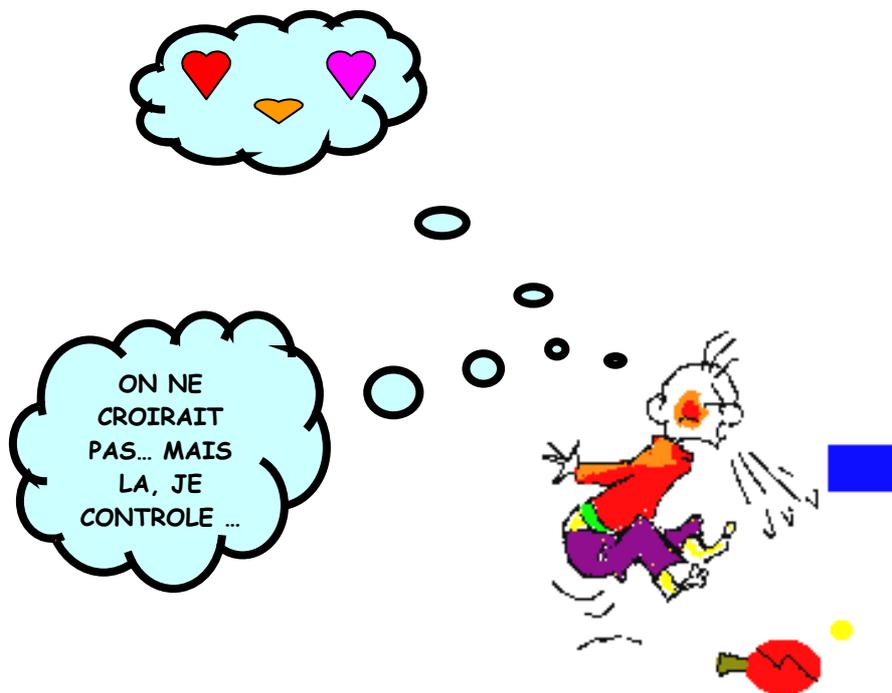
- En simple, après 2 points, le **serveur** devient **relanceur** et le **relanceur** devient **serveur** et ainsi de suite, jusqu'à la fin de la manche ou jusqu'à ce que la marque atteigne **10/10**.
- A partir de la marque 10/10, il y a **changement de serveur** après chaque point.
- Le joueur qui a servi le premier dans une manche reçoit le premier dans la manche qui suit immédiatement, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie. Si, par erreur, un joueur sert en dehors de son tour, le jeu doit être interrompu et reprendre avec comme serveur le joueur qui, selon l'ordre établi au début de la manche, doit être le serveur d'après la marque qui a été atteinte.
- En tout état de cause, les points marqués avant la découverte de l'erreur demeurent acquis.
- Le service est à remettre si la balle, en passant au-dessus ou autour du filet, touche le filet ou ses supports, pourvu que le service soit régulier par ailleurs ou qu'il soit repris de volée par le relanceur ;

- **QUAND PERD-ON LE POINT ?**

- Le joueur **perd le point** s'il n'a pas effectué un service régulier ;
- Le joueur **perd le point** s'il ne réussit pas à effectuer un renvoi régulier après un service régulier ou un renvoi régulier exécuté par son adversaire ;
- Le joueur **perd le point** s'il fait obstruction ;
- Le joueur **perd le point** si lui, ou ce qu'il porte, déplace la surface de jeu pendant que la balle est en jeu ;
- Le joueur **perd le point** si sa main libre touche la surface de jeu pendant que la balle est en jeu ;
- Le joueur **perd le point** s'il frappe la balle deux fois consécutivement ;
- Le joueur **perd le point** si la balle touche son camp deux fois consécutivement ;
- Le joueur **perd le point** si lui-même, ou ce qu'il porte ou tient, touche le filet ou ses supports pendant que la balle est en jeu ;
- Le joueur **perd le point** par pénalité pour comportement incorrect ou anti-sportif ;

- **COMMENT COMPTER LES POINTS ?**

- Une partie met en présence deux joueurs ou joueuses (ou 2 paires en double). Elle se dispute au meilleur des 5 ou 7 manches.
- L'arbitre annonce toujours les points du serveur avant ceux du relanceur.
- Une manche est gagnée si l'un des deux joueurs atteint 11 points avec 2 points d'écart.
- Le joueur qui a commencé dans un camp dans une manche commence dans l'autre camp dans la manche qui suit immédiatement, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie. Dans la dernière manche possible de la partie, les joueurs ou paires changent de camp dès qu'un joueur, ou une paire a le premier atteint la marque de 5 points.



LA PRISE DE RAQUETTE

La tenue de la raquette, le positionnement des doigts sont très importants et doivent permettre à l'élève :

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

- **PRISE DE RAQUETTE CONSEILLÉE.**

La palette est tenue doucement entre le pouce et l'index (la pince). Les trois autres doigts se replient autour du manche sans le serrer.

Coup Droit



Revers



- **QUELQUES DEFAUTS FREQUENTS CHEZ LE DEBUTANT.**



La palette n'est pas tenue entre le pouce et l'index



L'index est situé sur le revêtement



Le pouce est situé sur le revêtement