

# LE TENNIS DE TABLE À L'ÉCOLE



**MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



## LES OBJECTIFS

### **a) Les objectifs liés à l'enfant :**

Le Tennis de table est une activité d'opposition à deux dans des actions à distance par l'intermédiaire d'un engin. Il permet l'aide au développement de stratégies et l'anticipation des réponses de l'adversaire.

### **Trois objectifs essentiels sont liés à l'enfant :**

#### **1) Établir un bon climat affectif pour une meilleure réussite de l'enfant :**

L'enfant doit participer activement pendant le cycle, les applications doivent être ludiques pour sa motivation, les tâches doivent être adaptées au niveau du groupe et une dynamique positive doit régner au sein de celle-ci, la réussite individuelle engendrant une réussite collective.

##### Concrètement cela se traduit par :

- La prise d'initiative de l'enfant
- Mener les différentes tâches à bien, de la conception à la réalisation
- Aider ses camarades à cette réalisation
- Connaissance de la culture de ce sport (connaître le règlement, c'est-à-dire être capable d'arbitrer).

#### **2) Le développement des capacités motrices de l'enfant :**

Pendant le cycle, l'enfant va acquérir des habiletés motrices par la répétition de mouvements. En effet, il va utiliser trois stades pour développer une coordination psychomotrice :

- **La perception** : l'enfant doit s'informer visuellement (son attention est fixée sur la trajectoire de la balle, sur l'environnement, sur son adversaire)
- **L'analyse-décision** : l'enfant se décide pour adapter une réponse selon les possibilités. (notion d'équilibre)
- **L'exécution du mouvement** : l'enfant réalise une réponse qui est représentée par un ajustement moteur en accord avec sa décision.

##### Concrètement cela se traduira par :

- Être capable de maîtriser une balle
- Envoyer une balle sur la demi table adverse
- Renvoyer la balle de toutes les façons (en coup droit et revers)
- Être capable de servir

#### **3) Le développement des capacités cognitives de l'enfant :**

L'acquisition d'habiletés motrices chez l'enfant se traduit par la répétition du mouvement. En effet, il va mettre en place des programmes moteurs qui lui permettront de limiter le temps de

l'analyse et de la décision, c'est l'automatisation du mouvement. Ainsi, l'enfant se consacrera à la recherche de stratégie, à la connaissance d'effet d'anticipation et à la connaissance de ses potentialités pour l'activité.

Concrètement cela se traduira par :

- Être capable d'assurer la continuité de l'échange
- Analyser sa pratique et celle des autres
- Identifier ses progrès et ses réussites
- Réaliser et vérifier les tâches

**b) L'évaluation :**

Elle se fera par une objectivation des tâches, telle que le comptage de jongles ou de renvois par l'intermédiaire de l'engin, ou encore par une complication de la tâche pour vérifier l'acquisition d'un automatisme et la mise en place de celui-ci dans une situation compétitive.

**c) La finalité :**

Elle peut être instaurée sous forme compétitive par des tournois individuels ou par équipes au sein d'une structure club ou d'une école.

## Cycle de tennis de table

Date :

Classe : CM1 – CM2

Séance n°1

**Objectif :** « Présentation de l'activité, découverte des divers contacts balle - raquette »

OBJECTIF SPÉCIFIQUE	DURÉE	DESCRIPTION DU JEU	CRITÈRES DE RÉUSSITE	REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT(E)
ÉCHAUFFEMENT	5 min	Petite course ludique + échauffement des articulations		Légère sudation et léger essoufflement
PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ	5 min			
PRISE DE RAQUETTE	5 min	Rappel de la tenue de raquette = tenue de manière souple entre le pouce et l'index. Les autres doigts se replient autour du manche.		
JONGLAGES	15 min	3 x 5min= Jongles en coup droit, revers, coup droit/ revers. → essayer de varier les hauteurs des jonglages. → se déplacer en jonglant	Faire au moins 10 jongles.	-Mobilisation du poignet et de l'avant-bras.  -Dosage de l'impact balle – raquette.
COURSE RELAI	10 min	2 équipes de jongleurs. Les jongleurs doivent aller à 1 point puis revenir vers leurs équipes afin de passer le relai à 1 coéquipier (le joueur jonglera du côté qu'il préfère).	Ne pas faire tomber la balle en se déplaçant.	-Mobilisation du poignet et de l'avant-bras.  -Dosage de l'impact balle – raquette.

<b>LE PARCOURS</b>	10 min	2 équipes de jongleurs. Slalomer entre les tables et les séparations en jonglant.	L'équipe qui possède le plus grand nombre de réussites sans que la balle tombe au sol remporte l'épreuve.	-Mobilisation du poignet et de l'avant-bras.  -Dosage de l'impact balle – raquette.
<b>RETOUR AU CALME + BILAN</b>	5 min	Revenir sur le contenu de la séance	Les enfants énumèrent ce qui est important.	Repérer les points acquis.

## Cycle de tennis de table

Date :

Classe : CM1 – CM2

Séance n°2

**Objectif :** « Appréhender le dosage impact balle – raquette »

OBJECTIF SPÉCIFIQUE	DURÉE	DESCRIPTION DU JEU	CRITÈRES DE RÉUSSITE	REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT(E)
ÉCHAUFFEMENT	5 min	Petite course + échauffement des articulations		Légère sudation et léger essoufflement
VÉRIFIER L'ACQUISITION DE LA PRISE DE RAQUETTE	5 min	Questions – réponses	Bonnes réponses	
JONGLAGES À DEUX	10 min	2 joueurs face à face essaient de se passer la balle sans que celle-ci touche le sol. → 5 min en coup droit, 5 min en revers.	Réaliser 10 jonglages	-Mobilisation de l'avant-bras et du poignet. -Faire attention à ne pas taper la balle trop forte. -Attitude coopérative.
LE MUR = ÊTRE CAPABLE DE TAPER PLUSIEURS FOIS LA BALLE CONTRE LE MUR	15 min	1 joueur face à un mur, il fait rebondir la balle à terre puis envoie avec la raquette la balle sur le mur et essaie de la renvoyer un maximum. → 5 min en coup droit, 5 min en revers, 5 min en coup droit / revers.	Réaliser 5 envois au minimum sur le mur.	-Gestuelle vers l'horizontale -Ne pas frapper trop fort
ÉVALUATION	15 min	L'enfant joue librement à la table et prend conscience de la difficulté pour renvoyer la balle sur la table.		-Repérer les aptitudes de chacun. -Possibilité d'effectuer des groupes de niveaux.

<b>RETOUR AU CALME + BILAN</b>	5 min	Revenir sur le contenu de la séance	Les enfants énumèrent ce qui est important.	Repérer les points acquis.
------------------------------------	-------	-------------------------------------	---	----------------------------

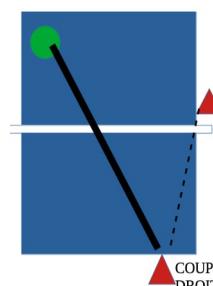
## Cycle de tennis de table

Date :

Classe : CM1 – CM2

Séance n°3-4 (coup droit) 5-6 (revers)

**Objectif :** « **Être capable de jouer en diagonale et en ligne droite en coup droit ou en revers** »

OBJECTIF SPÉCIFIQUE	DURÉE	DESCRIPTION DU JEU	CRITÈRES DE RÉUSSITE	REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT(E)
<b>ÉCHAUFFEMENT</b>	5 min	Petite course ludique + échauffement des articulations		Légère sudation et léger essoufflement
<b>EXPLICATION DU COUP DROIT OU DU REVERS</b>	5 min	Démonstration + questions - réponses	Bonnes réponses	Vérifier les acquis de ces 2 coups.
<b>EFFECTUER UN RENVOI EN DIAGONALE</b>	10 min	3 élèves par table (1 joueur, 1 lanceur, 1 ramasseur) → 1 élève a 1 panier de 5 balles, il est près du filet. Il lance la balle à la petite cuillère dans un cerceau placé dans le coup droit ou le revers du joueur qui essaie de renvoyer la balle dans un autre cerceau placé dans la diagonale.	 Le joueur doit renvoyer 2 balles sur 5 dans le cerceau de la 1/2 table opposée.	-Gestuelle horizontale orientée vers le cerceau de la 1/2 table opposée. -La balle ne doit pas être envoyée trop haute par le lanceur = pas plus de 30 cm.

<b>EFFECTUER UN RENVOI EN LIGNE DROITE</b>	10 min	<p>Idem mais le joueur visera le cerceau en ligne droite.</p>	<p>Le joueur doit renvoyer 2 balles sur 5 dans le cerceau de la 1/2 table opposée.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Gestuelle horizontale orientée vers le cerceau de la 1/2 table opposée.</li> <li>-La balle ne doit pas être envoyée trop haute par le lanceur = pas plus de 30 cm.</li> </ul>
<b>EFFECTUER DES RENVOIS EN LIGNE DROITE ET EN DIAGONALE PAR LE BIAIS D'ÉCHANGES</b>	10 min	<p>3 joueurs par table.</p> <p>Le joueur A envoie la balle en diagonale au joueur C, qui la renvoie en ligne droite à B qui effectue un coup en diagonale.</p>	<p>Réussir au moins une fois l'exercice avant chaque roulement.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Gestuelle horizontale orientée vers le cerceau de la 1/2 table opposée.</li> <li>-La balle ne doit pas être envoyée trop haute par le lanceur = pas plus de 30 cm.</li> </ul> <p>+ attitude coopérative.</p>
<b>RETOUR AU CALME + BILAN</b>	5 min			

\* Les séances 5 et 6 seront consacrées au coup qui n'aura pas été vu dans les séances 3 et 4.

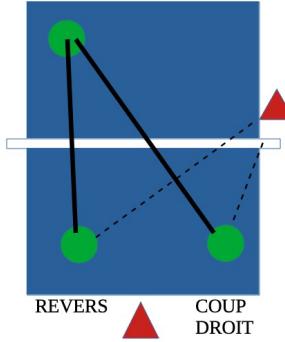
## Cycle de tennis de table

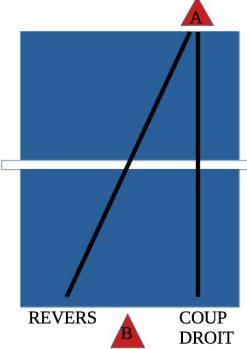
Date :

Classe : CM1 – CM2

Séance n°7-8

**Objectif :** « **Être capable d'effectuer une liaison en ne visant qu'un coin précis de la table** »

OBJECTIF SPÉCIFIQUE	DURÉE	DESCRIPTION DU JEU	CRITÈRES DE RÉUSSITE	REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT(E)
<b>ÉCHAUFFEMENT</b>	5 min	Petite course ludique + échauffement des articulations		Légère sudation et léger essoufflement
<b>RÉALISER UNE LIAISON COUP DROIT/ REVERS EN VISANT LE COIN GAUCHE DE LA DEMIE TABLE OPPOSÉE</b>	10 min	<p>3 joueurs par table (1 joueur, 1 lanceur, 1 ramasseur). Le lanceur est près du filet et a 1 panier de 6 balles.</p> <p>Il lance une balle à la petite cuillère dans le cerceau placé dans la partie coup droit du joueur puis une seconde balle dans le cerceau</p>  <p>placée dans la partie revers du</p>	<p>Réussir à placer une liaison coup droit / revers dans le cerceau sur 3 tentatives.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Gestuelle orientée vers le cerceau</li> <li>-Le lanceur doit faire attention à ne pas lancer la balle trop haute</li> <li>-Le joueur doit jouer la balle devant lui</li> </ul>	

		joueur qui effectue un coup droit puis un revers dans le cerceau placé sur le côté gauche de la demi table opposée.		
<b>RÉALISER UNE LIAISON COUP DROIT / REVERS EN VISANT LE COIN GAUCHE DE LA DEMI TABLE OPPOSÉE</b>	10 min	Même jeu que ci-dessus mais en commençant du côté revers	Réussir à placer une liaison coup droit / revers dans le cerceau sur 3 tentatives.	-Gestuelle orientée vers le cerceau  -Le lanceur doit faire attention à ne pas lancer la balle trop haute  -Le joueur doit jouer la balle devant lui
<b>RÉALISER UNE LIAISON COUP DROIT / REVERS SUR LE REVERS D'UN PARTENAIRE PAR LE BIAIS D'ÉCHANGES</b>	10 min (2 x5min)	A envoie une balle en revers dans le coup droit de B, B effectue un coup droit, A renvoie toujours en revers dans le revers de B qui effectue un revers toujours en visant A.	 Réussir au moins 2 fois le jeu en 5min.	-Gestuelle orientée vers le joueur A -Attitude coopérative
<b>RÉALISER UNE LIAISON REVERS / COUP DROIT SUR LE REVERS D'UN PARTENAIRE PAR LE BIAIS D'ÉCHANGES</b>	10min (2x5min)	Idem, en commençant dans le revers de B.	Réussir au moins 2 fois le jeu en 5 min.	-Gestuelle orientée vers le joueur A -Attitude coopérative

<b>RETOUR AU CALME + BILAN DE SÉANCE</b>	5min			
--	------	--	--	--

\* La séance n°8 pourra être effectuée de la même manière en ne visant que le coin droit de la demi table opposée.

## Cycle de tennis de table

Date :

Classe : CM1 – CM2

Séance n°9-10 (Coup droit et revers)

**Objectif :** « **Être capable de servir de manière réglementaire à deux endroits différents de la table** »

OBJECTIF SPÉCIFIQUE	DURÉE	DESCRIPTION DU JEU	CRITÈRES DE RÉUSSITE	REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT(E)
<b>ÉCHAUFFEMENT</b>	5 min	Petite course ludique + échauffement des articulations		Légère sudation et léger essoufflement
<b>EXPLICATION DU SERVICE RÉGLEMENTAIRE</b>	5 min	Démonstration + questions – réponses	Bonnes réponses	Vérifier l'acquisition du service
<b>EFFECTUER UN SERVICE RÉGLEMENTAIRE</b>	10 min	2 enfants par table munis d'un panier de 10 balles. Ils doivent effectuer 10 services réglementaires.	Réussir 6 services sur 10	-1 rebond sur chaque moitié de table -Geste horizontal -Vérifier que la balle soit bien lancée à une hauteur d'au moins 16 cm.
<b>EFFECTUER UN SERVICE RÉGLEMENTAIRE EN DIAGONALE</b>	10 min	Même jeu mais en visant la diagonale.	Réussir 6 services sur 10	-1 rebond sur chaque moitié de table -Geste horizontal -Vérifier que la balle soit bien lancée à une hauteur d'au moins 16 cm.
<b>EFFECTUER UN SERVICE RÉGLEMENTAIRE EN LIGNE DROITE</b>	10 min	Même jeu mais en visant la ligne droite.	Réussir 6 services sur 10	-1 rebond sur chaque moitié de table -Geste horizontal -Vérifier que la balle soit bien

				lancée à une hauteur d'au moins 16 cm.
<b>EFFECTUER EN ALTERNANCE UN SERVICE RÉGLEMENTAIRE EN DIAGONALE PUIS EN LIGNE DROITE</b>	10 min	Même jeu mais en alternant un service en diagonale et un en ligne droite.	Réussir 3 fois à alterner le placement du service sur 5 tentatives.	-1 rebond sur chaque moitié de table -Geste horizontal -Vérifier que la balle soit bien lancée à une hauteur d'au moins 16 cm.
<b>RETOUR AU CALME + BILAN DE SÉANCE</b>	5 min			

\* La séance n°10 sera la même mais du côté non travaillé dans la séance n°9 (Coup droit ou revers).

## Cycle de tennis de table

Date :

Classe : CM1 – CM2

Séance n°11

Objectif : « **Évaluation finale** »

OBJECTIF SPÉCIFIQUE	DURÉE	DESCRIPTION DU JEU	CRITÈRES DE RÉUSSITE	REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT(E)
ÉCHAUFFEMENT	5 min	Petite course ludique + échauffement des articulations		Légère sudation et léger essoufflement
ÊTRE CAPABLE DE FAIRE UN PARCOURS EN JONGLANT	8 min	Le joueur doit effectuer un parcours en jonglant sans faire tomber la balle au sol (3 essais)	Moyenne à 5/10 si la balle n'est pas tombée plus de 5 fois au sol.	Comptabiliser le meilleur essai.
ÊTRE CAPABLE D'ALTERNER UN COUP DROIT EN LIGNE DROITE ET UN COUP DROIT EN DIAGONALE (ÉCHANGES)	8 min	Le joueur doit effectuer par le biais d'échanges un coup droit en ligne droite et un en diagonale (5 fois d'affilée) → 3 essais.	Moyenne à 5/10 si 3 réussites.	Comptabiliser le meilleur essai.
ÊTRE CAPABLE D'ALTERNER UN REVERS EN LIGNE DROITE ET UN REVERS EN DIAGONALE (ÉCHANGES)	8 min	Le joueur doit effectuer par le biais d'échanges un revers en ligne droite et un en diagonale (5 fois d'affilée) → 3 essais.	Moyenne à 5/10 si 3 réussites.	Comptabiliser le meilleur essai.
ÊTRE CAPABLE D'EFFECTUER UNE LIAISON COUP DROIT/ REVERS EN NE VISANT QUE LA PARTIE GAUCHE DE LA DEMIE	8 min	Le joueur doit effectuer 5 liaisons coup droit / revers en visant le côté gauche de la demie table opposée. → 3 essais	Moyenne à 3 liaisons réussies.	Comptabiliser le meilleur essai.

TABLE OPPOSÉE				
<b>MÊME JEU MAIS EN NE VISANT QUE LE CÔTÉ DROIT DE LA DEMIE TABLE OPPOSÉE</b>	8 min	Le joueur doit effectuer 5 liaisons coup droit / revers en visant le côté droit de la demie table opposée. → 3 essais	Moyenne à 3 liaisons réussies.	Comptabiliser le meilleur essai.
<b>ÊTRE CAPABLE D'EFFECTUER UN SERVICE RÉGLEMENTAIRE EN LIGNE DROITE ET UN EN DIAGONALE</b>	8 min	Le joueur doit effectuer 5 services réglementaires en ligne droite et 5 en diagonale. → 2 essais	Moyenne à 3/5.	Comptabiliser le meilleur essai

## Cycle de tennis de table

Date :

Classe : CE2

Séance n°1

**Objectif :** « S'acclimater au matériel, découverte des 1<sup>ers</sup> contacts balle – raquette (= 50min) »

OBJECTIF SPÉCIFIQUE	DURÉE	DESCRIPTION DU JEU	CRITÈRES DE RÉUSSITE	REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT(E)
ÉCHAUFFEMENT	5 min	Petite course ludique (montées de genoux, talons-fesses, petits sauts) + échauffement des articulations (tête aux pieds).		Légère sudation et léger essoufflement
PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ	5 min			
JONGLAGE « CÔTÉ POUCE »	7 min	-Jongler sur place puis sur le côté puis en se déplaçant -Faire 2 équipes où les enfants doivent jongler. A chaque fois qu'un élève fait tomber la balle, il s'arrête. Le dernier jongleur restant fait gagner son équipe.	-Faire au moins 10 jonglages.	-Mobilisation du poignet et de l'avant-bras -Contrôle de l'impact balle – raquette
JONGLAGE « CÔTÉ INDEX »	7 min	Idem côté index.	-Faire au moins 10 jonglages.	-Mobilisation du poignet et de l'avant-bras -Contrôle de l'impact balle – raquette
JONGLAGE EN ALTERNANCE « CÔTÉ POUCE – CÔTÉ INDEX »	7 min	Idem en alternant un coup « côté pouce » et un coup « côté index ».	-Faire au moins 10 jonglages.	-Mobilisation du poignet et de l'avant-bras -Contrôle de l'impact balle –

				raquette
<b>RETOUR AU CALME ET BILAN DE LA SÉANCE</b>	7 min	Revenir sur le contenu de la séance et revenir sur les points importants par le biais de questions.	Les enfants doivent énumérer les différents critères de réussite.	Repérer les points acquis.

## Cycle de tennis de table

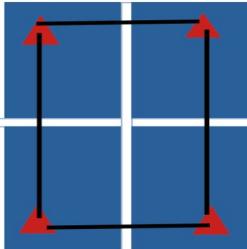
Date :

Classe : CE2

Séance n°2

**Objectif :** « Contrôler la frappe de balle afin de réaliser un envoi précis (en coup droit et en revers) =50min »

OBJECTIF SPÉCIFIQUE	DURÉE	DESCRIPTION DU JEU	CRITÈRES DE RÉUSSITE	REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT(E)
ÉCHAUFFEMENT	5 min	Petite course ludique (montées de genoux, talons-fesses, petits sauts) + échauffement des articulations (tête aux pieds).		Légère sudation et léger essoufflement
VÉRIFIER L'ACQUISITION DE LA PRISE DE RAQUETTE	5 min	Questions – réponses	Bonnes réponses	
RÉALISER UN ENVOI SIMPLE EN COUP DROIT « CÔTÉ POUCE »	5 min	Le joueur a un panier contenant 5 balles. Il laisse tomber la balle à terre (avec la main libre) et il frappe avec la raquette vers une zone délimitée par 4 séparations.	Envoyer 3 balles sur 5 dans la zone délimitée.	-Hauteur du 1 <sup>er</sup> rebond -Tenue de la raquette -Gestuelle « avant-bras / raquette » à l'horizontale -Les balles sont envoyées devant soi.
RÉALISER UN ENVOI SIMPLE « CÔTÉ INDEX »	5 min	Idem mais côté index.	Envoyer 3 balles sur 5 dans la zone délimitée.	-Hauteur du 1 <sup>er</sup> rebond -Tenue de la raquette -Gestuelle « avant-bras / raquette » à l'horizontale -Les balles sont envoyées devant soi.

<b>LE COMPTE TOUR</b>	10 min (5' coup droit/ 5' revers)	<p>Il s'agit d'effectuer des envois précis d'un joueur à l'autre.</p> <p>Le joueur qui envoie la balle au sol et l'envoie à son vis-à-vis qui rattrape la balle à la main.</p> 	<p>Réussir le plus de tours possibles en un temps donné.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Hauteur du 1<sup>er</sup> rebond</li> <li>-Tenue de la raquette</li> <li>-Gestuelle « avant-bras / raquette » à l'horizontale</li> <li>-Les balles sont envoyées devant soi.</li> </ul>
<b>RÉALISER UN ENVOI SIMPLE PRÉCIS AFIN D'OBTENIR UN RENVOI</b>	10 min	2 enfants face à face essaient de faire des échanges par dessus une séparation en laissant un rebond au sol (mini tennis).	Réussir au moins 4 échanges.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Hauteur du 1<sup>er</sup> rebond</li> <li>-Tenue de la raquette</li> <li>-Gestuelle « avant-bras / raquette » à l'horizontale</li> <li>-Les balles sont envoyées devant soi.</li> <li>-Être attentif au dosage impact balle – raquette.</li> </ul>
<b>RETOUR AU CALME + BILAN DE SÉANCE</b>	5 min	Revenir sur le contenu de la séance et revenir sur les points importants.	Les enfants doivent énumérer les points importants de la séance.	Repérer les acquis.

## Cycle de tennis de table

Date :

Classe : CE2

Séance n°3 et 4 (coup droit) 5 et 6 (revers)

**Objectif :** « Apprentissage du coup droit (séance n°3-4)/ Apprentissage du revers (séance n°5-6) »

OBJECTIF SPÉCIFIQUE	DURÉE	DESCRIPTION DU JEU	CRITÈRES DE RÉUSSITE	REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT(E)
ÉCHAUFFEMENT	5 min	Petite course ludique (montées de genoux, talons-fesses, petits sauts) + échauffement des articulations (tête aux pieds).		Légère sudation et léger essoufflement
EFFECTUER UN ENVOI SIMPLE EN COUP DROIT OU EN REVERS	10 min	Le joueur a un panier de 5 balles. Il laisse tomber la balle sur la table (avec la main libre) et il frappe avec la raquette sur la demie table opposée. → 3 élèves par table (1 joueur, 1 ramasseur, 1 compteur).	Le joueur doit envoyer 3 balles sur la demi table opposée sur les 5 essais (rôle du compteur).	-Hauteur du 1 <sup>er</sup> rebond (avec la main libre) = pas plus de 30 cm. -Tenue de la raquette -Gestuelles vers l'horizontale -Les balles sont envoyées devant soi.
EFFECTUER UN RENVOI SIMPLE EN COUP DROIT OU EN REVERS	15 min	3 élèves par table (1 joueur, 1 lanceur, 1 ramasseur) = 1 élève a un panier de 5 balles, il est près du filet. Il lance la balle à la petite cuillère dans un cerceau placé dans le « côté pouce » ou le « côté index ». Le joueur essaie de taper la balle après le rebond sur la demie table opposée. A la fin du passage, le joueur devient	Le joueur doit envoyer 3 balles sur la demi table opposée sur les 5 essais (rôle du compteur).	-Hauteur du 1 <sup>er</sup> rebond (avec la main libre) = pas plus de 30 cm. -Tenue de la raquette -Gestuelles vers l'horizontale -Les balles sont envoyées devant soi.

		ramasseur, le lanceur devient joueur et le ramasseur devient lanceur.		
<b>EFFECTUER UN ENVOI ET UN RENVOI SIMPLE EN COUP DROIT OU EN REVERS</b>	15 min	Les « envoyeurs » disposent d'un panier de 5 balles. Ils effectuent un envoi comme dans la 1 <sup>er</sup> situation en visant leur partenaire qui essaient de renvoyer la balle sur la demie table opposée. A la fin des 5 balles, les rôles changent.	2 « envois - renvois » sur 5 tentatives.	-Hauteur du 1 <sup>er</sup> rebond (avec la main libre) = pas plus de 30 cm. -Tenue de la raquette -Gestuelles vers l'horizontale -Les balles sont envoyées devant soi -Veiller à une attitude coopérative.
<b>RETOUR AU CALME + BILAN</b>	5 min			

\* Le coup droit s'effectue à droite du coup pour les droitiers, à gauche pour les gauchers avec un mouvement d'arrière en avant et le placement de la jambe droite ou gauche vers l'arrière.

\* Le revers s'effectue devant soi avec un mouvement d'arrière en avant de l'avant-bras.

## Cycle de tennis de table

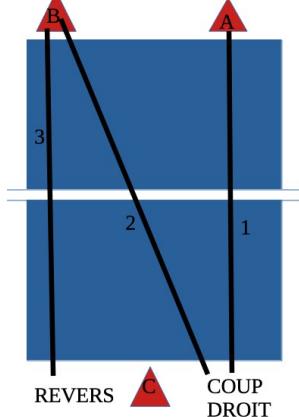
Date :

Classe : CE2

Séance n°7 – 8

**Objectif :** « **Être capable d'effectuer une liaison coup droit – revers ou revers – coup droit** » (= 50min)

OBJECTIF SPÉCIFIQUE	DURÉE	DESCRIPTION DU JEU	CRITÈRES DE RÉUSSITE	REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT(E)
<b>ÉCHAUFFEMENT</b>	5 min	Petite course ludique (montées de genoux, talons-fesses, petits sauts) + échauffement des articulations (tête aux pieds).		Légère sudation et léger essoufflement
<b>EXPLICATION DE CE QU'EST UNE LIAISON</b>	2 min	Démonstration		
<b>EFFECTUER UNE LIAISON (COUP DROIT / REVERS) PAR LE BIAIS D'UN ENVOI SIMPLE</b>	10 min	Un joueur a un panier de 6 balles. Il laisse tomber la balle sur sa partie coup droit et effectue un coup droit, puis la balle d'après, il effectue la même tâche mais dans sa partie revers. → 3 élèves par table (1 joueur, 1 compteur, 1 ramasseur).	Le joueur doit effectuer au moins une liaison sur trois sur la demi table opposée.	-Hauteur du 1 er rebond -Tenue de raquette -Gestuelle vers l'horizontale -Balles envoyées devant soi.
<b>EFFECTUER UNE LIAISON COUP DROIT – REVERS PAR LE BIAIS DE RENVOIS</b>	15 min	3 élèves par table (1 joueur, 1 ramasseur, 1 lanceur) → 2 cerceaux (un dans la partie coup droit et un dans la partie revers). 1 élève a un panier de 6 balles, il est près du filet, il lance la balle dans le	Le joueur doit effectuer au moins une liaison sur trois sur la demi table opposée.	-Hauteur du 1 er rebond -Tenue de raquette -Gestuelle vers l'horizontale -Balles envoyées devant soi.

		<p>cerceau côté coup droit, puis une autre balle dans le cerceau côté revers.</p> <p>Le joueur effectue un coup droit puis un revers.</p>		
<b>EFFECTUER UNE LIAISON COUP DROIT – REVERS PAR LE BIAIS D'UN ÉCHANGE</b>	15 min	<p>3 élèves par table (tous joueurs).</p> <p>Le joueur A effectue un envoi simple du revers dans le coup droit du joueur C.</p> <p>Le joueur C effectue 1 renvoi en coup droit vers le coup droit du joueur B.</p> <p>Le joueur B effectue un renvoi en coup droit vers le revers du joueur C qui effectue un renvoi en revers.</p> 	<p>Réussir au moins deux fois le jeu en 5 min (avant la rotation des joueurs).</p>	Jouer doucement la balle et obtenir une attitude coopérative.
<b>RETOUR AU CALME + BILAN</b>	5 min			Vérifier les acquis de la séance

\* La liaison consiste à effectuer un coup puis enchaîner avec un autre coup.

\* La séance n°8 permettra de travailler la liaison inverse (revers – coup droit) par le biais des mêmes jeux.

## Cycle de tennis de table

Date :

Classe : CE2

Séance n°9 – 10

**Objectif :** « **Être capable d'effectuer un service réglementaire en coup droit et en revers** » (= 50min)

OBJECTIF SPÉCIFIQUE	DURÉE	DESCRIPTION DU JEU	CRITÈRES DE RÉUSSITE	REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT(E)
<b>ÉCHAUFFEMENT</b>	5 min	Petite course ludique (montées de genoux, talons-fesses, petits sauts) + échauffement des articulations (tête aux pieds).		Légère sudation et léger essoufflement.
<b>EXPLICATION DU SERVICE ET DE SON UTILITÉ</b>	5 min	Démonstration de l'enseignant + questions – réponses.	Bonnes réponses	Vérifier l'acquisition de l'information.
<b>EFFECTUER UN SERVICE NON RÉGLEMENTAIRE EN COUP DROIT</b>	10 min	2 enfants par table munis d'un panier de 10 balles. Ils doivent effectuer 10 services non réglementaires en coup droit (sans jeter la balle).	6 services réussis sur 10 tentatives.	-Un rebond sur chaque demi table -Geste à l'horizontale -Une balle et une seule dans la main avant de servir.
<b>EFFECTUER UN SERVICE RÉGLEMENTAIRE EN COUP DROIT</b>	15 min	Même jeu que ci-dessus mais en jetant la balle (plus de temps car plus difficile).	6 services réussis sur 10 tentatives.	-Un rebond sur chaque demi table -Geste à l'horizontale -Une balle et une seule dans la main avant de servir. -Obtenir une attitude coopérative
<b>EFFECTUER UN SERVICE QUI PERMET UN RENVOI DU PARTENAIRE</b>	10 min	2 enfants par table. Un enfant muni d'un panier de 10 balles doit effectuer 10 services réglementaires en visant son partenaire qui doit essayer de	Réussir 5 services / renvois sur 10 tentatives	-Un rebond sur chaque demi table -Geste à l'horizontale -Une balle et une seule dans la main avant de servir. -Obtenir une attitude coopérative

		renvoyer ces services.		
<b>RETOUR AU CALME + BILAN</b>	5 min	Revenir sur les points importants du service par le biais de questions – réponses.		Vérifier les acquis de la séance

\* La séance n°10 sera la même mais du côté revers.

\* Le service permet de mettre l'échange en route. Pour qu'il soit réglementaire, la balle doit être présentée immobile dans la paume de main (main à plat) puis jetée verticalement à une hauteur minimale de 16 cm. Il doit permettre à la balle de rebondir une fois sur la demie table du joueur et au moins une fois sur la demie table opposée.

## Cycle de tennis de table

Date :

Classe : CE2

Séance n°11

**Objectif :** « **Évaluation des acquis du cycle → Être capable d'effectuer des échanges en coup droit et en revers** »

OBJECTIF SPÉCIFIQUE	DURÉE	DESCRIPTION DU JEU	CRITÈRES DE RÉUSSITE	REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT(E)
ÉCHAUFFEMENT	5 min	Petite course ludique (montées de genoux, talons-fesses, petits sauts) + échauffement des articulations (tête aux pieds).		Légère sudation et léger essoufflement.
ÊTRE CAPABLE D'EFFECTUER DES JONGLAGES	8 min	Le joueur doit effectuer 10 jongles en coup droit, 10 en revers et 10 en coup droit/ revers → 3 essais pour chaque joueur.	Moyenne à 5/10	Comptabiliser le meilleur essai.
ÊTRE CAPABLE D'EFFECTUER DES « ENVOIS - RENVOIS » EN COUP DROIT	8 min	Les joueurs doivent effectuer 10 « envois - renvois » en coup droit sur 10 tentatives → 3 essais pour chaque joueur.	Moyenne à 5/10	Comptabiliser le meilleur essai.
ÊTRE CAPABLE D'EFFECTUER DES « ENVOIS – RENVOIS » EN REVERS	8 min	Les joueurs doivent effectuer 10 « envois - renvois » en coup droit sur 10 tentatives → 3 essais pour chaque joueur.	Moyenne à 5/10	Comptabiliser le meilleur essai.
ÊTRE CAPABLE D'EFFECTUER UNE LIAISON COUP DROIT – REVERS	8 min	Le joueur doit effectuer 5 liaisons coup droit / revers (1 liaison coup droit / revers) → 3 essais par joueur.	Moyenne à 3 liaisons réussies	Comptabiliser le meilleur essai.

<b>ÊTRE CAPABLE D'EFFECTUER UNE LIAISON REVERS – COUP DROIT</b>	8 min	Le joueur doit effectuer 5 liaisons coup droit / revers (1 liaison coup droit / revers) → 3 essais par joueur.	Moyenne à 3 liaisons réussies	Comptabiliser le meilleur essai.
<b>ÊTRE CAPABLE D'EFFECTUER UN SERVICE RÉGLEMENTAIRE</b>	8 min	Le joueur doit effectuer 10 services réglementaires → 2 essais par joueur.	Moyenne à 5/10	Comptabiliser le meilleur essai.