

L'Aménagement des Rythmes Scolaires



ACTIVITÉ PING-PONG

CYCLE 1 (PS/MS)

SÉANCE 6



1) Amélioration de l'habileté : LE JONGLEUR



But : Réaliser un rebond sur la raquette en CD, en tapant la balle verticalement, sans rebond au sol.

Matériel :

* raquettes (minimum 1 pour 2 enfants)

* grosses balles de ping ou balles en mousse (minimum 1 pour 2 enfant)

Consignes : Enchaîner des rebonds verticaux d'environ 30-40 cm sur la raquette côté CD avec une balle. Garder sa raquette bien horizontale et doser sa force pour la retaper avant que la balle ne touche le sol.

Variante : Varier la force de frappe en alternant petits rebonds et grands rebonds au-dessus de la tête.

Critères de réussite : Comptage du nombre de séries de 5 rebonds sans que la balle ne touche le sol.

2) Amélioration de l'envoi-renvoi : LE TIR AU BUT



But : Envoyer la balle vers la ½ table adverse à l'aide d'une raquette / Savoir se mettre sur la bonne trajectoire pour rattraper la balle envoyée.

Matériel :

* 1 table pour 2 ou 4 enfants (une ½ table minimum)

* raquettes (minimum 1 pour 2 enfants)

* balles de ping ou mousse (minimum 1 pour 2 enfants)

Consignes : Debout et face à face, un des enfants tape la balle avec sa raquette vers l'autre enfant qui la rattrape dans une bassine, après qu'elle soit passée au-dessus du filet et qu'elle ait rebondi sur la table.

Variante : Jouer sur une ½ table ou 2 tables accolées / faire toucher les balles envoyées avec une raquette par le « goal » avant de les mettre dans la bassine.

Critères de réussite : Comptage du nombre d'envois réussis (dosage / direction) et du nombre de balles récupérées dans la bassine, pour chaque enfant.

3) Amélioration du duel : MATCHS BALLES ROULÉES



But : Faire des petits matchs en balles roulées sur $\frac{1}{2}$ table / apprendre à compter les points.

Matériel :

* $\frac{1}{2}$ table pour 2 ou 4 enfants

* balles de ping (minimum 1 pour 2 enfants)

* raquettes (minimum 1 pour 2 enfants)

Consignes : Debout et face à face, les enfants font rouler la balle sur la table, avec l'une ou l'autre des faces de la raquette. Chacun essaie de faire sortir la balle en fond de table sans que l'adversaire ne la touche, afin de gagner le point. Match en 5 points gagnants (engagement tous les 2 points).

Variante : Pour simplifier, utiliser des grosses balles / faire des matchs en 3 points. Pour complexifier, obliger l'alternance coup droit/revers / accepter les « attaques ».

Critères de réussite : Respect des règles du jeu et de comptage, gestuelle correcte, dynamisme des enfants, aspect « malin » de l'enfant.

ÉDUC'PING « JEUX MATHÉMATIQUES »

Regarde le score du match et colorie le joueur qui a gagné.



