

L'Aménagement des Rythmes Scolaires



Espace dédié **FFTT**
Fédération Française
de Tennis de Table

ACTIVITÉ PING-PONG

CYCLE 2 (GS-CP-CE1)

SÉANCE 2



1) Amélioration de l'habileté : L'ÉQUILIBRISTE



But : Savoir garder sa raquette bien horizontale pour faire tenir la balle sur la raquette, sans qu'elle ne tombe, tout en se déplaçant.

Matériel :

* raquettes (minimum 1 pour 2 enfants)

* grosses balles de ping (minimum 1 pour 2 enfants)

Consignes : Les enfants mettent une balle de ping sur une des faces de leur raquette tenue à une main, et essaie de ne pas la faire tomber, tout en réalisant un parcours simple.

Variante : Pour complexifier, réaliser l'exercice en relais ou en ajoutant des obstacles / pour simplifier, utiliser des balles de ping cassées ou balles en mousse.

Critères de réussite : Nombre de passages de chaque enfant sans faire tomber la balle. Concentration de l'enfant.

2) Amélioration de l'envoi-renvoi : LA BALLE VOYAGE



But : Réaliser des échanges de balles A/R avec son partenaire, avec les 2 faces de la raquette.

Matériel :

- * une table pour 2 ou 4 enfants (filet relevé ou sans filet)
- * raquettes (minimum 1 pour 2 enfants)
- * balles de ping (minimum 1 pour 2 enfants)

Consignes : Debout et face à face, les enfants s'envoient la balle sur une table en la faisant rouler de l'un à l'autre, avec l'une puis l'autre face de la raquette.

Variante : Contrôler la balle avec une face de la raquette avant de la renvoyer avec l'autre face.

Critères de réussite : Comptage du nombre d'A/R entre 2 enfants. Balle en mouvement sur la table. Pas d'appui sur la table avec les bras.

3) Amélioration du duel : LES BALLES BRULANTES



But : Viser dans les espaces vides du camp adverse, se situer dans l'espace, collaborer avec ses équipiers pour gagner.

Matériel :

* plots, cordes ou séparations pour séparer les 2 camps.

* 1 à 3 balles en mousse (ou ping) par enfant

* 1 raquette par enfant

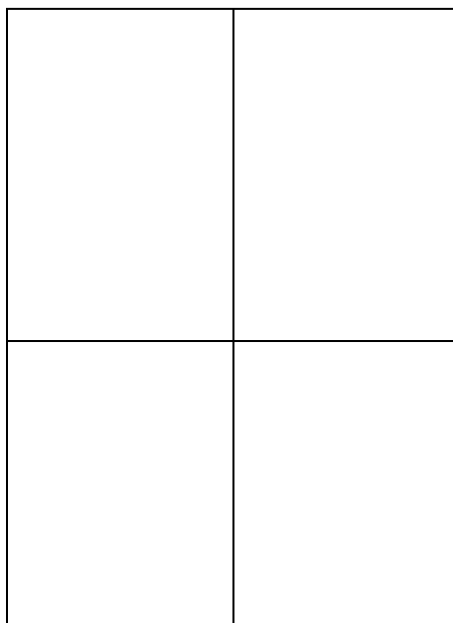
Consignes : Après avoir réparti un même nombre d'enfants et de balles dans 2 camps, le jeu consiste à envoyer avec une raquette plus de balles que l'adversaire dans l'autre camp dans un temps donné. Obligation de n'envoyer qu'une balle à la fois.

Variante : Pour simplifier, utiliser des petits ballons de baudruche. Pour complexifier, utiliser des balles de ping. Variation de la hauteur de l'obstacle séparant les camps.

Critères de réussite : Dynamisme des enfants, qualité des lancers de balles, vitesse de réaction et de déplacement.

ÉDUC'PING « jeux mathématiques »

1- Voici une table de tennis de table vu du haut. Combien vois-tu de rectangles ?



Réponse :

2- Sachant qu'une table mesure 152 cm de large et 274 cm de long, quelle distance parcoures-tu pour faire tout le tour de la table ? (pour CE1)

Réponse :