L'Aménagement des Rythmes Scolaires

Espace dédié FFTT

ACTIVITÉ PING-PONG

CYCLE 3 (CE2-CM1-CM2)

SÉANCE 7

Fédération Française de Tennis de Table

1) Amélioration du renvoi et du duel : LA MÉGA TOURNANTE

But : Se déplacer correctement pour jouer à temps les balles envoyées par l'animateur / renvoyer la balle sur la table en CD ou en RV.

Matériel :
* 1 table (+ si possible 2-3 plots)
* raquettes (1 par enfant)
* balles de ping (minimum 5-6)

Consignes : Un joueur, généralement l'animateur, ne tourne pas et renvoie les balles aux enfants. Chaque enfant renvoie 1 fois la balle puis tourne autour de lui, en ayant préalablement contourné des obstacles ou d'autres tables. Tournante adaptée aux jeunes joueurs car les balles envoyées par l'animateur sont plus faciles à remettre.

Lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs, il y a un match joué en 3 points. Le gagnant gagne une vie : au prochain tour, s'il perd, il pourra utiliser sa vie pour être repêché.

2) Amélioration du duel : LE TOURNOI CARTAPING

But : Faire des matchs avec des règles du ping modifiées par le tirage de certaines cartes et la stratégie de chaque joueur.

Matériel :
* tables (minimum 1 pour 4 enfants)
* balles de ping (minimum 1 par table)
* kit de jeu Cartaping (cartes, cibles, ...)

Consignes : Organisation d'un tournoi où, à chaque table, 2 joueurs font un match en 1 ou 2 sets de 11 pts, en utilisant les cartes du jeu. Celles-ci permettent de modifier le matériel, de faire évoluer le score, de contraindre l'adversaire, ou de valoriser son propre jeu. Si le niveau de jeu est important, la stratégie des joueurs l'est tout autant !

Critères de réussite : Respect des règles du jeu et de comptage, gestuelle correcte des divers coups du ping, attitude dynamique et aspect « malin » des enfants.