

# Le tennis de table, un sport à découvrir ou à pratiquer !

## Présentation d'un guide pour chaque cycle !

Au préalable, le contexte par cycle, avec :

- le socle commun
- les apprentissages transversaux
- le projet pédagogique
- des compétences travaillées
- des repères de progressivité



Puis une proposition de planification avec sous forme de liens hypertexte, les fiches des différentes situations d'activité !



Auteurs :

Commission mixte :

CD Oise TT - DSDEN Oise - USEP 60



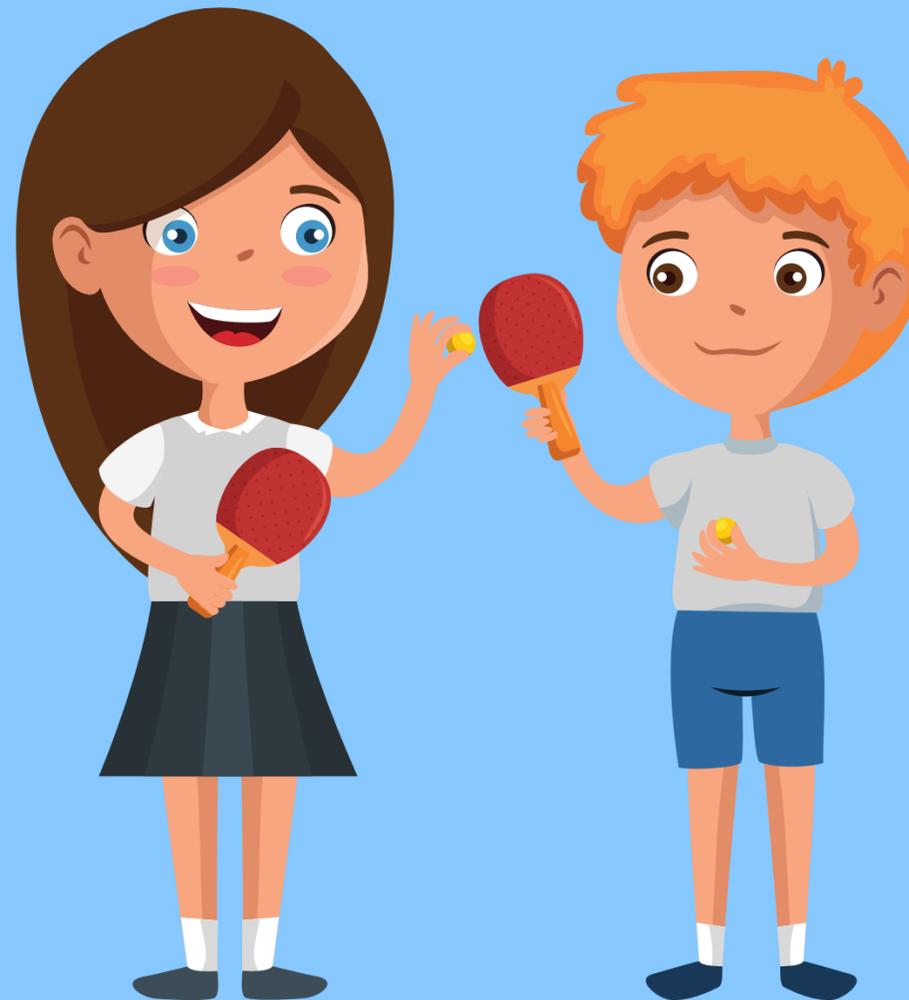
Direction des services départementaux  
de l'éducation nationale  
de l'Oise



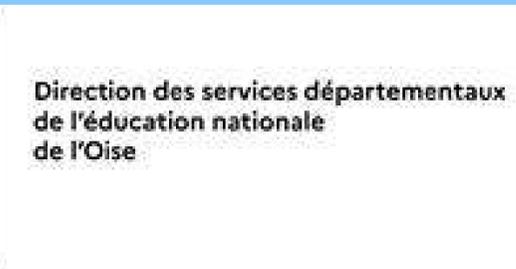
# CYCLE 1



## Proposition de module de Tennis de Table



# sommaire



## Tennis de Table – Cycle 1



- Les fondamentaux
- Les objectifs généraux
- Des apprentissages transversaux
- Le projet pédagogique
- Les attendus en fin de cycle

# Les fondamentaux du cycle 1



01

Apprendre en jouant

02

Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes concrets

03

Apprendre en s'exerçant



# Objectifs généraux de l'activité

**Projet éducatif à destination d'élèves de classes des écoles maternelles.**

## **Objectif :**

Permettre le travail et l'acquisition de compétences du socle commun.

## **Démarche :**

Proposer des séances et des supports permettant de travailler les compétences des programmes de l'école maternelle via le tennis de table.

Les enseignants pourront choisir, utiliser ou modifier les documents proposés selon le niveau de leur classe et selon leurs objectifs.



# Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique ! Le Tennis de Table pour servir trois champs d'apprentissage !

01

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets en jouant

02

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées



03

Collaborer, coopérer, s'opposer



Direction des services départementaux  
de l'éducation nationale  
de l'Oise

# Des apprentissages transversaux

## Quelques propositions :

CROISEMENT DES ENSEIGNEMENTS					
Le Tennis de Table : des Apprentissages multiples					
Approcher les quantités et les nombres	Découvrir les formes et les grandeurs	Se repérer dans l'espace	Aborder des principes alphabétiques	La voix et l'écoute	Le regard et le geste
Dénombrer des raquettes, des balles, des tables, du matériel. Compter les points	Travailler autour du rond (balles, raquettes), du rectangle (table, filet) et des différents matériels sportifs.	Se placer par rapport à d'autres, par rapport à des objets. Situer les autres.	Reconnaitre quelques mots sur le thème des Jeux Olympiques, du Ping, de Paris...	Savoir répéter et savoir mémoriser des termes spécifiques.	Savoir observer et reproduire des gestes moteurs spécifiques à l'activité.



# Exemples de croisements des enseignements



Direction des services départementaux de l'éducation nationale de l'Oise



DÉCOUPE LES ÉTIQUETTES CI DESSOUS ET COLLE LES SUR LE MOT PING PONG

P I N G  
P O N G

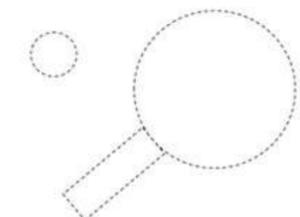
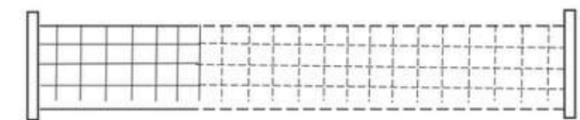
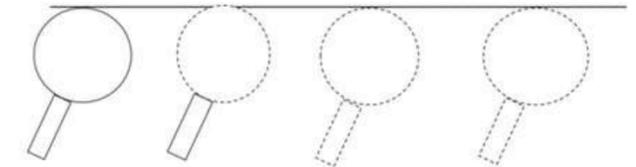
G O N P

P N I G

ENTOURE LES OBJETS QUI TE FONT PENSER AU PING PONG (TENNIS DE TABLE)



REPASSE SUR LES POINTILLÉS POUR DESSINER LES RAQUETTES, LES BALLES ET LE FILET DE PING



# Projet pédagogique

Le tennis de table souhaite compléter les activités des enseignants en se centrant sur la maîtrise de 2 objets : une raquette et une balle tout en répondant aux différents objectifs du programme comme par exemple :



Se déplacer avec une balle posée  
sur la raquette tenue ou non

---

Percuter des objets en maîtrisant les  
directions

---

Déplacer la balle par roulement  
sur la table

---

Jouer à deux par glissement de la balle

---

Savoir coopérer pour jouer



Envoyer la balle de l'autre côté de la  
table

# Ce que les élèves doivent faire à l'issue du cycle 1



## Les attendus de fin de cycle

Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.

Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.

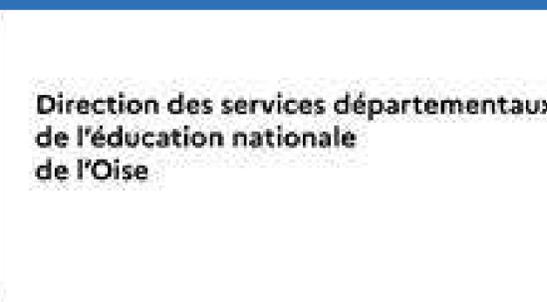
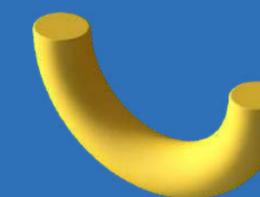
Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.

Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

# CYCLE 2



## Proposition de module de Tennis de Table



# SOMMAIRE

## Tennis de Table - Cycle 2



Socle commun

---

Apprentissages transversaux

---

Projet pédagogique

---

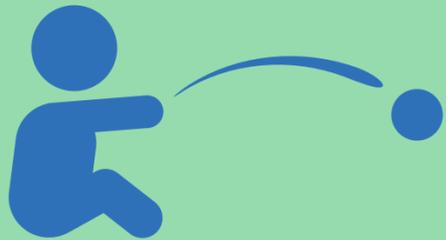
Compétences travaillées durant le cycle 2

---

Attendus en fin de cycle (Progressivité)

---

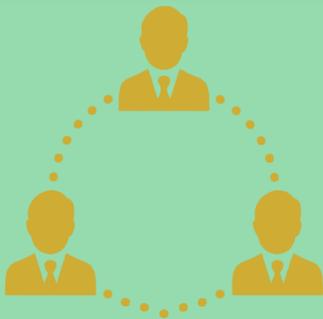
# Socle commun de connaissances, de compétences et de culture



Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps



S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils



Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités



Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière



S'approprier une culture physique sportive et artistique

# Des apprentissages transversaux

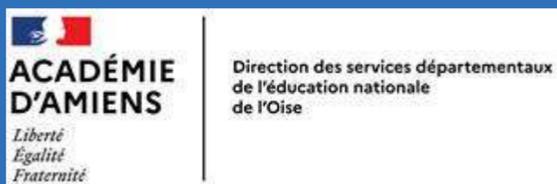
## Quelques propositions :

CROISEMENT DES ENSEIGNEMENTS			
Le Tennis de Table : des Apprentissages multiples			
Acquérir un langage oral spécifique	Participer à l'éducation, à la Santé et à la Sécurité	Utiliser les Mathématiques	Enseignement moral et civique
Un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade, pour raconter ce qu'ils ont fait ou vu et pour se faire comprendre des autres.	Le Tennis de Table, comme d'autres APSA, participe à la santé des élèves : Une Santé Physique en rendant les élèves actifs impliqués dans une pratique physique collective ; une Santé mentale en participant à une activité qui peut être ludique, où leurs progrès seront tangibles, où l'estime de soi sera valorisée.	Les élèves peuvent utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées et de leur évolution.	Respect des règles, d'autrui, accepter les différences de chacun, développer l'estime de soi.





# LIENS AVEC LE SOCLE COMMUN



DOMAINES DU SOCLE	DÉCLINAISON DANS LE CHAMP D'APPRENTISSAGE 4	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 2 LES PLUS CONCERNÉS
D1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordonner des actions motrices simples : passer, contrôler, recevoir, tirer, envoyer/renvoyer une balle / un volant ou une balle à l'aide d'une raquette)</li> <li>• Lire des trajectoires pour renvoyer, attraper une balle ou un volant (anticipation coïncidence).</li> </ul>	Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
D2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendre et traiter de l'information pour agir de façon efficace : se reconnaître attaquant ou défenseur et changer rapidement de statut en fonction de l'évolution du rapport de force.</li> <li>• Orienter ses actions en visant le gain du jeu : faire des choix stratégiques et moteurs simples en fonction des actions d'un/des adversaires pour gagner le rapport de force ;</li> <li>• Savoir regarder pour prendre des repères sur le terrain et ses alliés pour agir seul ou avec les autres et développer ainsi un projet de jeu simple.</li> </ul>	Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.  S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu
D3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité ;</li> <li>• Assumer différents rôles et responsabilités au sein du groupe classe</li> </ul> (Joueur, partenaire/coach, adversaire, observateur, arbitre) ; <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accepter l'opposition et la coopération : jouer avec et jouer contre dans le respect des différences et des règles du jeu (éducation au vivre ensemble, éducation à la règle).</li> </ul>	Connaître le but du jeu. Respecter les règles du jeu.
D4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se contrôler (oser prendre des risques, s'affirmer, gestion de ses ressources) ;</li> <li>• Accepter le contact avec les autres ;</li> <li>• Accepter le résultat d'un jeu ou d'un match : savoir perdre et gagner de façon loyale</li> <li>• S'opposer dans le respect de l'intégrité physique de son/ses adversaires : ne pas faire mal.</li> </ul>	Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
D5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'approprier le sens et l'essence culturels des activités d'oppositions collectives ou interindividuelles à travers la notion de choix stratégiques et moteurs pour obtenir le gain d'une rencontre ;</li> <li>• Découvrir le but et les règles de différents jeux d'opposition (jeux traditionnels, jeux collectifs avec ou sans ballon, jeux pré-sportifs, jeux de lutte et de raquette).</li> </ul>	Connaître le but du jeu.  S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.



# Projet pédagogique

Le projet d'intervention du tennis de table dans les écoles a pour but de compléter les activités des éducateurs sportifs ou des enseignants qui interviennent en se centrant sur une activité précise : le tennis de table.

Les activités proposées sur le cycle 2 peuvent commencer à utiliser la pratique à la table tout en continuant à perfectionner la maîtrise de la balle par :

Jongler avec une raquette et une balle

---

Effectuer des échanges par glissement puis par rebondissement

---

Maitriser la trajectoire d'une balle dans différentes situations

---

Maitriser une balle lancée pour effectuer un service

---

Réaliser un parcours en contrôlant la balle sur la raquette dans différentes positions



Apprendre à reconnaître une balle qui marque un point ou non

# COMPÉTENCES TRAVAILLÉES DURANT LE CYCLE 2

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible
- Accepter l'opposition et la coopération
- S'adapter aux actions d'un adversaire
- Coordonner des actions motrices simples
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité



# Ce que les élèves doivent savoir faire à l'issue du cycle 2

Les attendus de fin de cycle : Dans des situations aménagées et très variées :

S'ENGAGER DANS UN  
AFFRONTMENT  
INDIVIDUEL OU  
COLLECTIF EN  
RESPECTANT LES  
RÈGLES DU JEU

CONTRÔLER SON  
ENGAGEMENT  
MOTEUR ET AFFECTIF  
POUR RÉUSSIR DES  
ACTIONS SIMPLES

CONNAITRE LE  
BUT ET LES  
RÈGLES DU JEU

RECONNAITRE SES  
PARTENAIRES ET  
SES ADVERSAIRES



# Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à...

Se reconnaître comme  
attaquant ou défenseur

Développer des stratégies,  
identifier et remplir des  
rôles et des statuts  
différents dans les jeux  
vécus

Respecter les règles.

Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).



# CYCLE 3

Proposition de module de Tennis de Table



# Sommaire

Cycle 3



Socle commun

---

Des apprentissages transversaux

---

Projet pédagogique

---

Compétences travaillées

---

Attendus en fin de cycle (Progressivité)

---

# Socle commun de connaissances, de compétences et de culture



## DOMAINE 1



Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps

## DOMAINE 2



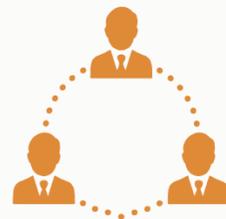
S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils pour apprendre

## DOMAINE 5

S'approprier une culture physique sportive et artistique



## DOMAINE 3



Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

## DOMAINE 4



Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière



# Des apprentissages transversaux

## Quelques propositions :

<b>CROISEMENT DES ENSEIGNEMENTS</b> <b>Le Tennis de Table : des Apprentissages multiples</b>			
Acquérir un langage oral spécifique	Utiliser les Sciences	Utiliser les Mathématiques	Enseignement moral et civique
Un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade et eux mêmes, pour organiser leur activité ou celle d'un camarade et pour exprimer les émotions ressenties.	Education à la Santé (Besoins en énergie, Fonctionnement des muscles et des articulations,...) et à la Sécurité.	Les APSA donnent du sens à des notions mathématiques (échelle, distance...). Les élèves peuvent aussi utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableau).	Comportements citoyens Respect des règles, d'autrui, accepter les différences de chacun, développer l'estime de soi.

# Projet pédagogique



Direction des services départementaux  
de l'éducation nationale  
de l'Oise

Les activités proposées dans le cadre d'un module Tennis de table s'inscrivent dans une programmation en Education physique et sportive. Elles se concentrent sur la maîtrise de la balle et de la raquette. Le Ping est une activité qui peut-être mise en oeuvre dans le cadre des loisirs ; ce document rend compte d'une transposition didactique nécessaire pour que le Ping devienne une APSA.

Au cycle 3, le repertoire moteur des élèves s'est enrichi ; ils sont maintenant capables d'échanges à la table, voire d'affrontements. Les activités visées sont donc :

- Se déplacer et de se replacer en faisant durer l'échange
- Maîtriser le contact balle-raquette
- Maîtriser l'orientation du geste et de la raquette
- Produire des trajectoires simples
- Enchaîner frappes et déplacements
- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.



# COMPÉTENCES TRAVAILLÉES DURANT LE CYCLE 3

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Se reconnaître attaquant/défenseur.
- Coopérer pour attaquer et défendre.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
- S'informer pour agir.



# Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à...

Se reconnaître  
comme attaquant ou  
défenseur

Développer des stratégies,  
identifier et remplir des  
rôles et des statuts  
différents dans les jeux  
vécus

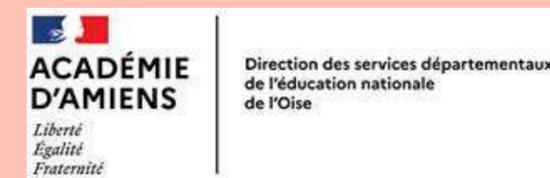
Respecter les règles

Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).



**Proposition de situations**  
**pour chacune des 7 séances**  
**dans les 3 cycles**

**Voici 25 situations évolutives  
testées par des enseignants  
dont les chiffres 1 à 3 indiquent leur progression**





## Proposition de planification

4 situations dans 1 séance



### Cycle 1

### Cycle 2

### Cycle 3

Situations	Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4	Séance 5	Séance 6	Séance 7
<u>Jonglerie aérienne</u>	1	1	1			1	1
<u>Les équilibristes</u>	1 2 3	1					
<u>Le déménageur</u>	1 2 3	1	1	1			
<u>Le doseur (jeu à la main)</u>			1	1	1	1	1
<u>Roule ta balle (à la main)</u>	1	1					
<u>Les p'tits jongleurs</u>				1	1	1	1
<u>Les balles brûlantes</u>			1	1	1		
<u>Echangeons (à la main) !</u>						1	1
<u>Les grands jongleurs</u>	2	2	2	2			
<u>Le parcours</u>	2	2	2				
<u>Le tireur d'élite</u>	2	2	2	2			

<u>Roule ta balle (avec une raquette) !</u>	2	2					
<u>Le doseur (jeu avec la raquette)</u>			2	2	2	2	2
<u>A votre service</u>			2	2	2	2	2
<u>Panier de balles</u>			3	3	2	2	2
<u>Le max d'échanges</u>					2	2	2
<u>Rencontre</u>					2	2	2
<u>Renvoi à droite ou à gauche</u>			3	3	3		
<u>Réception de balles courtes ou longues</u>	3	3	3				2
<u>Le contrat</u>	3	3	3		3		
<u>Le manège</u>				3	3	3	3
<u>Le tireur d'élite</u>				3			
<u>Quitte ou double</u>				3	3	3	3
<u>La zone à 2 points</u>				3	3	3	3
<u>La table du champion</u>					3	3	3

**Cycle 1**

**Cycle 2**

**Cycle 3**