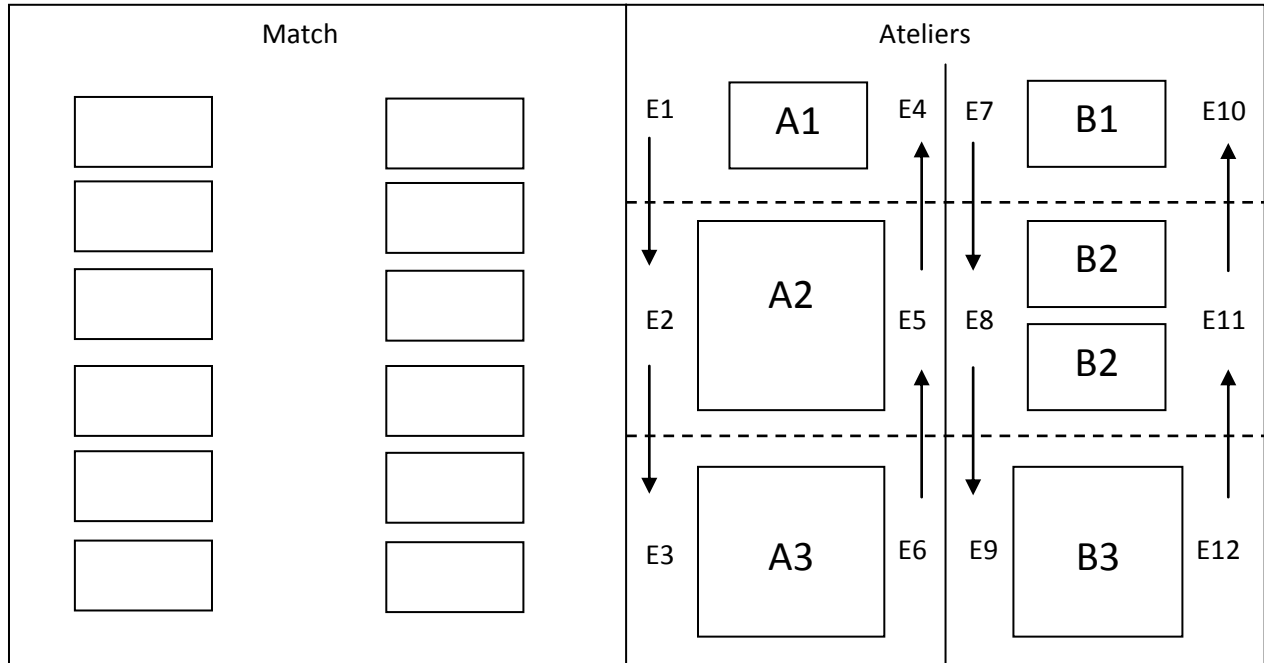


Organisation générale :

Temps de pratique => 1 h de match + 1h d'ateliers (3 x 18 minutes d'ateliers)

Les enfants seront répartis en équipe de 4 à 5 (1 poule de match = 1 équipe d'atelier).

1^{er} Temps => Les plus débrouillés commencent par le temps match et les moins débrouillés aux ateliers.



Organisation Rencontre Sportive / Matches :

Les élèves seront répartis par poule de niveau, des moins débrouillés aux plus débrouillés.

Les matchs compétitifs se joueront en 11 points gagnants avec 2 services en alternance.

Lorsqu'il y aura 4 points d'écart l'élève en difficulté pourra choisir de tirer une carte coopérative (cf.annexe) parmi :

- Les 4 cartes « Coup d pouce » (une carte destinée à l'aider) ;
- Les 4 cartes « Coup d'éclat » (une carte qui lui permet d'imposer une contrainte à son partenaire de jeu).

Si l'écart continue à se creuser, alors un second tirage peut avoir lieu seulement à 6 points d'écart.

Les deux cartes potentiellement tirées se cumulent jusqu'à la fin du match.

Les poules les moins débrouillées peuvent jouer avec des balles adaptées sous réserve que les 2 joueurs soient d'accord.

Organisation Ateliers :

Chaque atelier est occupé par deux équipes (1 poule de match = 1 équipe d'ateliers). Chaque équipe sera munie d'une feuille de résultats sur les ateliers.

Les ateliers A sont d'un niveau inférieur aux ateliers B.

Chaque équipe participe à 3 ateliers différents avec un sens de rotation qui permet de rencontrer des équipes différentes à chaque atelier.

Poulede 4 joueurs

| | Noms des joueurs | Prénoms |
|---|------------------|---------|
| A | | |
| B | | |
| C | | |
| D | | |

Ordre des matchs et répartition des rôles

| Ordre des matchs | Score | Arbitre* | Observateur ou Aide-arbitre* |
|------------------|-------|----------|------------------------------|
| A contre B | | C | D |
| C contre D | | A | B |
| A contre C | | B | D |
| B contre D | | A | C |
| A contre D | | B | C |
| B contre C | | D | A |

- * Les élèves figurant dans la colonne « observateur ou aide-arbitre » seront donc aide-arbitres et responsables des cartes coopératives.

Poule..... de 5 joueurs

| | Noms des joueurs | Prénoms |
|---|------------------|---------|
| A | | |
| B | | |
| C | | |
| D | | |
| E | | |

Ordre des matchs et répartition des rôles

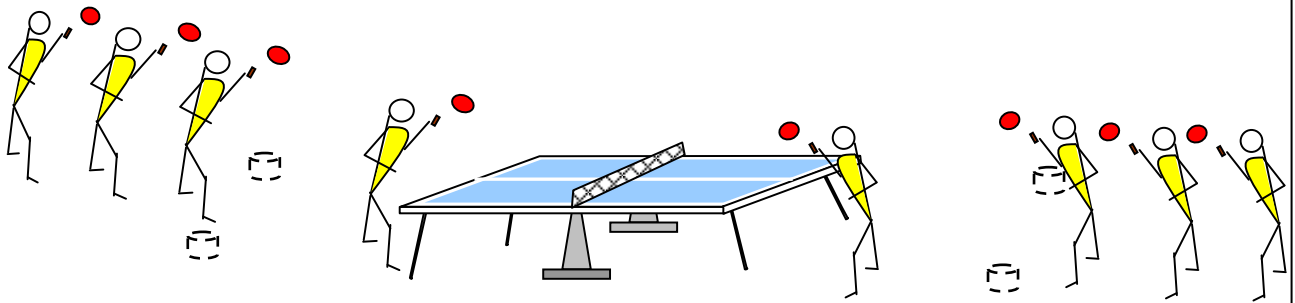
| Ordre des matchs | Score | Arbitres* | Observateur ou Aide-arbitre* |
|------------------|-------|-----------|------------------------------|
| A contre B | | C et D | E |
| C contre D | | A et B | E |
| E contre A | | B et D | C |
| B contre D | | A et E | C |
| C contre A | | D et E | B |
| D contre E | | B et C | A |
| B contre C | | A et E | D |
| E contre B | | C et D | A |
| A contre D | | C et E | B |
| E contre C | | A et B | D |

- * Les élèves figurant dans la colonne « observateur ou aide-arbitre » seront donc aide-arbitres et responsables des cartes coopératives.

Fiche d'atelier : A1 – Prend ma place

But : Réussir à renvoyer la balle en mouvement / Gagner le point/ Remporter le match

Dispositif :



Auto arbitrage + Animateur

Consignes :

4 à 5 joueurs en file indienne de chaque côté de la table.

Le match se joue en **1 contre 1** tournant, c'est-à-dire qu'une fois la balle touchée par un joueur, il doit laisser sa place à un autre joueur de son équipe en se replaçant en bout de file sans gêner le joueur suivant.

Le joueur qui attend son tour reste **derrière les plots** posés des deux côtés de la table et passe la porte lorsque le joueur qui le précède a joué son coup.

Le temps d'activité est composé d'un temps unique de **18 minutes**. Durée du match au temps.

Pas d'élimination de joueur.

Variation de simplification :

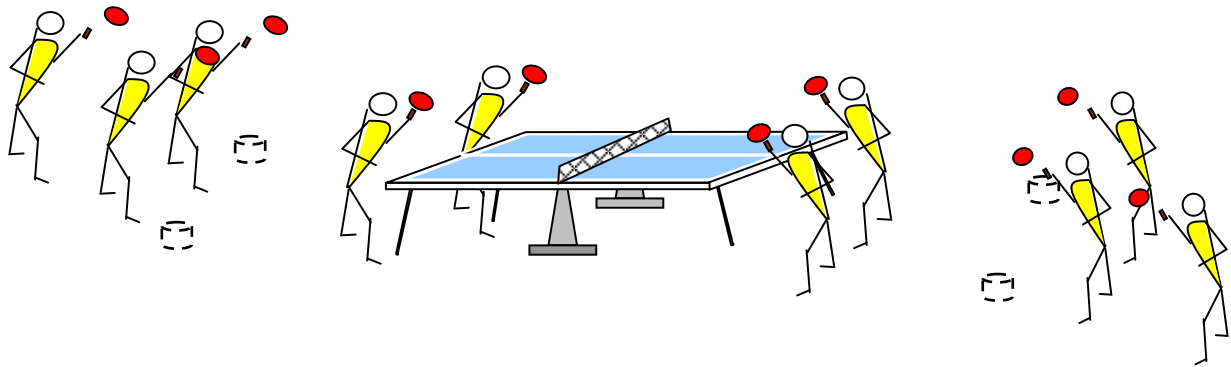
En cas de difficultés et si tous les joueurs sont d'accord, on peut apporter certaines modifications à l'atelier pour aider les moins débrouillés :

- Utilisation d'une balle adaptée
- Retirer le filet (si possible)
- Faire les engagements à la main à la place d'un service avec raquette
- Jeu à la main d'une équipe ou des deux, avec renvoi après réception, sans bouger de sa position, sur la table adverse

Fiche d'atelier : B1 – Double à l'italienne

But : Réussir à jouer en équipe / Gagner le point/ Remporter le match

Dispositif :



Auto arbitrage + Animateur

Consignes :

4 à 5 joueurs de chaque côté de la table.

Le match se joue en **2 contre 2**, tournant au bout de 5 points joués (c.a.d indépendamment de qui les marque).

Les joueurs qui attendent leur tour restent **derrière les plots** posés des deux côtés de la table en préparant leur paire (qui changera dès le 3^{ème} passage).

Le temps d'activité est composé d'un temps unique de **18 minutes** ou **5 passages (25 points joués au total)**

Variables de simplification :

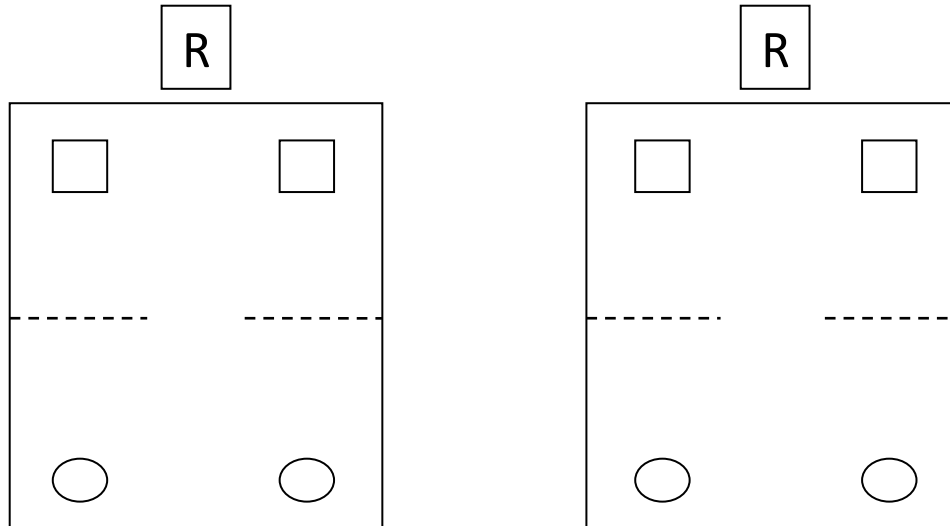
En cas de difficultés et si tous les joueurs sont d'accord, on peut apporter certaines modifications à l'atelier pour aider les moins débrouillés :

- Utilisation d'une balle adaptée
- Retirer le filet (si possible)
- Faire les engagements à la main à la place d'un service avec raquette

Fiche d'atelier : A2 – Echange sans table

But : Sensibiliser les enfants au handicap / Record d'échange

Dispositif :



R = ramasseur de balle

Consignes :

2 groupes de 4 à 5 participants qui s'échangent la balle avec un rebond maximum (renvoi direct autorisé)

On commence sans raquette, **l'un debout, l'autre en fauteuil** en cherchant le maximum d'échange. L'un envoie, l'autre rattrape avant de renvoyer. Un ramasseur de balle est placé derrière les fauteuils dans les groupes à 5 joueurs.

1^{er} temps : L'un debout envoie à la main, l'autre assis, renvoi avec la raquette.

2^{ème} temps : **Les deux assis.** avec une raquette chacun.

Variables :

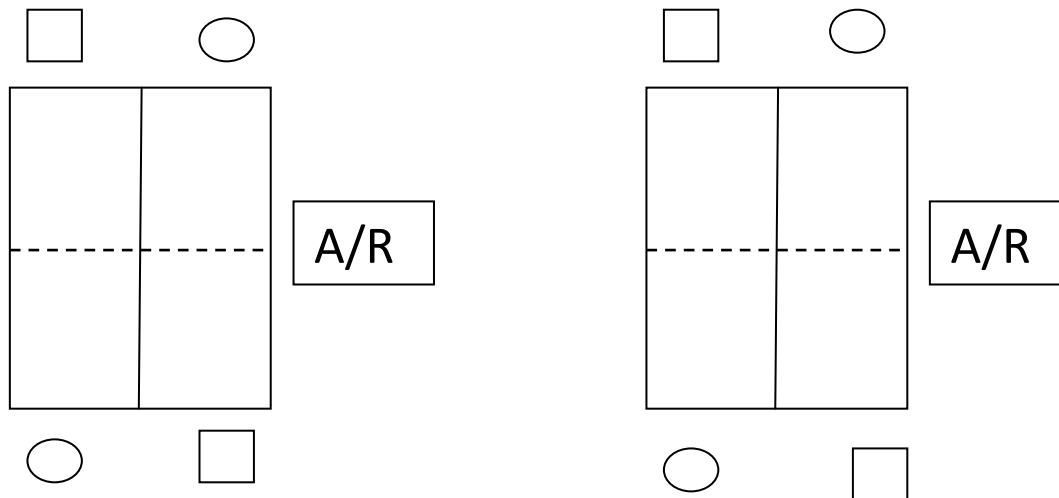
1^{er} temps : Ajout ou non de la raquette

2^{ème} temps : Retirer la séparation, jeu à la main si difficulté.

Fiche d'atelier : B2 – Sensibilisation handicap sur table

But : Sensibiliser les enfants au handicap / Record d'échange

Dispositif :



A/R = Arbitre / ramasseur de balle

Consignes :

2 groupes de 4 à 5 participants qui s'échangent la balle avec un rebond maximum (renvoi direct autorisé)

On commence sans raquette, **l'un debout, l'autre en fauteuil** en cherchant le maximum d'échange. L'un envoie, l'autre rattrape avant de renvoyer. Un ramasseur de balle désigné dans les groupes à 5 joueurs.

1^{er} temps : L'un debout envoi à la main, l'autre, assis, renvoi avec la raquette.

2^{ème} temps : **Les deux assis.** avec une raquette chacun.

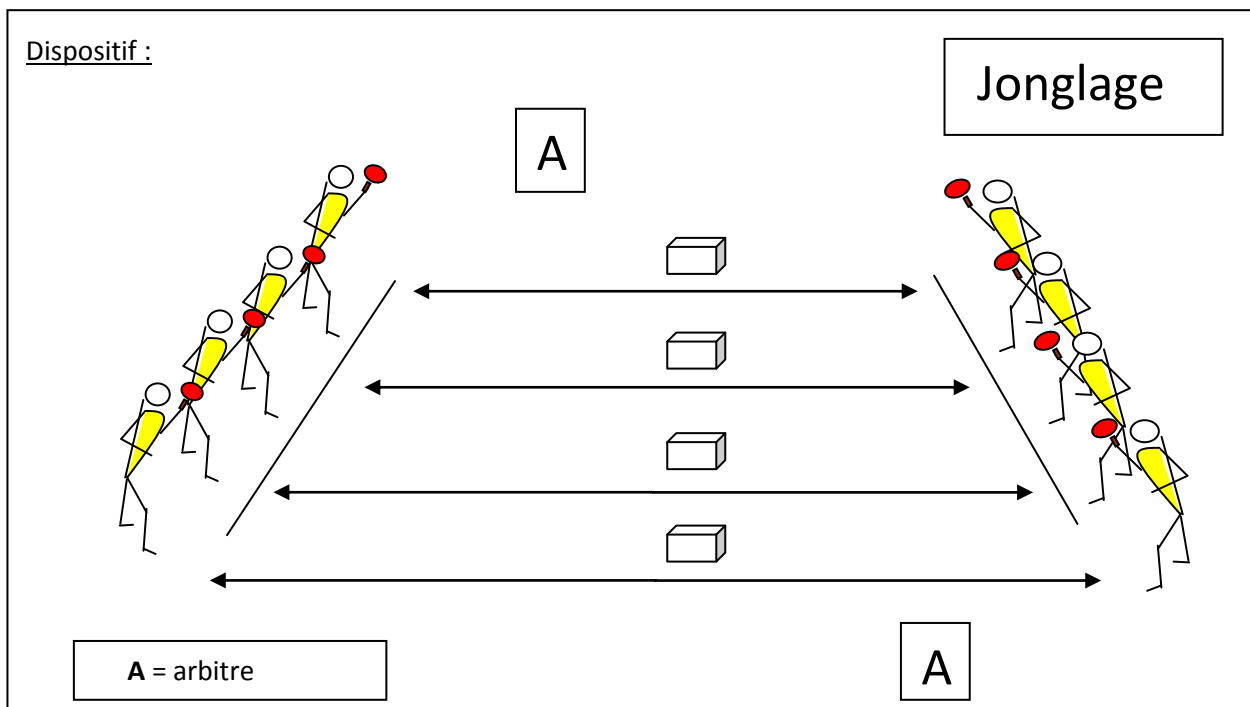
Variables :

1^{er} temps : Ajout ou non de la raquette

2^{ème} temps : Retirer le filet, jeu à la main si difficulté.

Fiche d'atelier : A3 – Lancé dans les boîtes

But : Atteindre la cible / Record de jogle par type de jogle.



Consignes :

Les joueurs se placent de part et d'autres des boîtes à des distances différentes et essayent d'envoyer la balle dans la boîte placée devant eux.

Deux ramasseurs de balles peuvent être désignés, si c'est le cas, une rotation aura lieu entre les joueurs actifs et les ramasseurs de balles.

La seconde partie de l'atelier est composée d'une épreuve de différents types de jogle.

Variables :

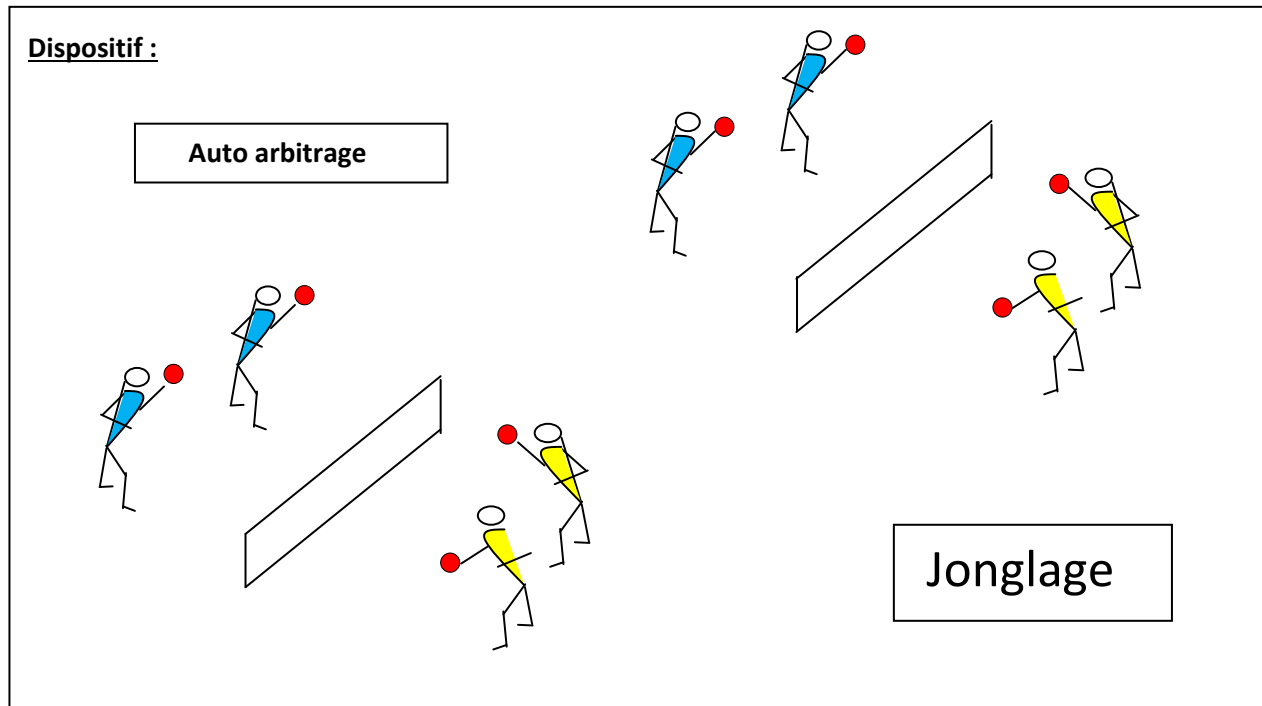
Les enfants peuvent s'approcher ou reculer en fonction de leurs capacités.

Il est possible de faire cet atelier sans raquette.

Jonglage : d'un côté (coup droit/revers), alterné, en équilibre sur un pied, maintien de la balle sur la raquette.

Fiche d'atelier : B3 – Tennis Ping

But : Réussir à renvoyer la balle dans le camp opposé en position debout / Record d'échange/Record de jongles.



Consignes :

Les joueurs sont placés de part et d'autre de la zone d'échange, séparés par un obstacle.

Le jeu se fait comme au tennis, avec un rebond et un renvoi.

La seconde partie de l'atelier est composée d'une épreuve de jonglage.

Dans les deux cas, on cherche le record de touche de balle (échange ou jonglage).

Variables :

Avec ou sans séparateur.

Avec ou sans raquette, à la main, pour un ou deux joueurs.

Jonglage : d'un côté (coup droit/revers), alterné, en équilibre sur un pied, maintien de la balle sur la raquette.

Nom de l'équipe :

Atelier 1

Score du match :

Equipe Gagnante :

Atelier 2

Notre record d'échange total d'équipe :

(Additionner les records d'échanges de tous les duos sur les deux temps)

1) *Envoi à la main / Renvoi raquette :*

2) *Envoi raquette / Renvoi raquette :*

Atelier 3

Boîtes (A3)

Nombre de cibles atteintes par équipe :

Tennis Ping (B3)

Record d'échanges :

Record de Jonglage :

Simple (Coup droit/Revers) :

Complexe (Alterné/Equilibre sur un pied) :