



TENNIS DE TABLE A L'ECOLE

Document pédagogique élaboré par les partenaires de la Convention dans le Calvados

Table des matières

Introduction	4
A qui s'adresse le livret ?	4
Conseils d'utilisation du livret :	5
Le matériel préconisé :	6
L'organisation de la classe :	6
Les formes d'évaluation	7
Quelques éléments techniques et règles du jeu	7
« Je gagne un point quand... »	10
Tableau des étapes : Jeux de raquettes	11
Pour entrer dans l'activité :	
Le garçon de café	12
L'éventail	13
Sans filet	14
Roulette	15
La bassine	16
Les jongleurs	17
Etape 1	
Retour à l'envoyeur – Situation de référence	18
Roule-renvoi	19
Le Château	20
Jeu au mur	21
Près-loin	22
1 ^{er} service	23
Balle haute	24

Court et long	25
Droite et gauche	26

Etape 2

Aller -retour – Situation de référence	27
Le Mini-tennis	28
Squash	29
La zone cible	30
Service compris	31
Le circuit	32
La pyramide	33
Le journal	34

Etape 3

Match à 2 – Situation de référence	35
Accélération	36
Diagonale gagnante	37
Ma 3 ^{ème} balle	38
Annonce et gagne	39
Zone à 2 points	40
Quitte ou double	41

Annexe 1

Les formes de groupement42

- 1°) Jeu à 4 à 2 balles..... 42
- 2°) Nombre indéfini (« Tourner »)..... 42
- 3°) Le un contre trois 42
- 4°) Les ateliers 43
- 5°) Le panier de balles 43
- 6°) Le simple..... 43
- 7°) Le double 43

Annexe 2 Les formes de rencontres44

Les compétitions individuelles.....44

- 1°) La « montée-descente » de table 44
- 2°) Les compétitions par poule 45
- 3°) Le tournoi individuel classement intégral 46
- 4°) Compétitions mixant poules et tableau..... 46
- 5°) Les matches à handicap 46

Les compétitions entre équipes46

- 1°) Le record entre équipes 46
- 2°) Le record par table..... 47
- 3°) Le cumul des points..... 48
- 4°) Les matches par équipe de trois 48
- 5°) La coupe Davis 48

Fiche : le classement intégral.....49

Fiche : Les matches par équipes de 350

Fiche : La coupe Davis51



Suite à un premier document produit en 2001, une nouvelle collaboration est établie entre la Ligue, le Comité départemental de Tennis de table, l'USEP Calvados, et la Direction Académique du Calvados.

Réalisé grâce à l'expérience des animateurs et des conseillers pédagogiques en E.P.S, ce nouveau document est soumis à expérimentation dans les écoles du département.



Introduction

A qui s'adresse le livret ?

Ce document est destiné aux enseignants de fin de cycle 2 et cycle 3. Il doit leur permettre de construire une unité d'apprentissage en jeu de raquettes en utilisant le tennis de table comme support d'enseignement.

La démarche proposée s'inscrit dans un cadre établi par l'équipe EPS du Calvados qui définit les étapes d'apprentissage en jeux de raquettes.

Avant d'aborder les étapes d'apprentissage des jeux de raquettes, il est proposé des situations « pour entrer dans l'activité » pour mieux maîtriser la relation avec la balle.

Conseils d'utilisation du livret :

Le document propose 30 situations pédagogiques réparties ainsi :

- Des situations « pour entrer dans l'activité »
- Etape 1 : « frapper pour renvoyer »
- Etape 2 : « renvoyer pour échanger »
- Etape 3 : « rompre l'échange »

Ces étapes d'apprentissage répondent aux principaux problèmes que l'élève aura à résoudre pour acquérir les habiletés motrices des jeux de raquettes : « savoir frapper une balle », « faire durer l'échange » et « prendre un risque pour rompre l'échange ».

Pour les étapes 1, 2 et 3, il est proposé une situation de référence qui permet aux enseignants et aux élèves de mesurer les progrès.

Les situations d'apprentissage

Les situations proposées permettent l'acquisition d'habiletés caractéristiques du tennis de table ; elles sont porteuses de sens pour l'élève.

La présentation retenue met en relation :

- Les caractéristiques de la tâche
 - Le but
 - L'aménagement
 - Les consignes données à l'élève
 - Les critères de réussite
- Les savoirs à construire

- Les comportements attendus
- Les variantes
 - Elles permettent de faire évoluer la situation selon différents paramètres (espace, matériel, droit des joueurs ...) afin de complexifier ou simplifier la tâche initiale.

La séance

En début de séance, il peut être intéressant d'utiliser des situations des étapes précédentes en échauffement (en particulier les situations sans table).



Il convient de rappeler que tout apprentissage suppose la répétition. Une séance doit donc se traduire par une activité importante sur des situations ciblées en utilisant des variantes. Il est important de reprendre au moins une situation connue lors de la séance qui comprendra 2 ou 3 situations maximum.

Il faudra être vigilant au temps d'activité de chaque élève.

L'unité d'apprentissage

Chaque unité d'apprentissage correspond à une période de 7 à 12 séances. Elle vise à construire des savoirs identifiables repérés à l'aide [du tableau d'apprentissage](#) et à évaluer dans une situation de référence.

Les situations ne seront pas nécessairement toutes mises en œuvre. Il reviendra à chaque enseignant le soin de choisir celles qui lui semblent les plus pertinentes dans le cadre de son unité d'apprentissage.

Le matériel préconisé :

Les situations choisies sont simples à mettre en place. Elles nécessitent le plus souvent peu de préparation préalable.

Pour une classe, il faut prévoir :

- une base de 6 tables.
- 1 raquette par élève.
- Un nombre important de balles (minimum 50)
- Des murs utilisables pour des rebonds.
- Des lattes souples, du scotch à vitre, des cordelettes, des cerceaux, des feuilles de papier (pour la table), des plots (pour le sol), pour créer des cibles ou limites de jeu.
- Des bancs ou des séparations de tennis de table.

- Des cuvettes (ou cônes)

L'organisation de la classe :



L'organisation de la classe par ateliers différents permettra à l'enseignant :

- de différencier l'enseignement en adaptant les situations aux habilités des élèves,
- de proposer des situations à des groupes de nombre variable pour une utilisation optimale de toutes les tables (on peut imaginer un atelier A avec 6 élèves pour une table, 2 ateliers B avec 3 élèves pour une table, 3 ateliers C avec 2 élèves au mur).

Voir [« Les formes de groupement »](#) en **Annexe 1**

Les formes d'évaluation

Se confronter à l'autre ou à soi-même peut prendre différentes formes.

Se confronter à soi-même : le score ou le contrat

- Chercher à améliorer ma performance ou notre performance (notion de progrès)
- Le contrat : se choisir un score et le tenter

Se confronter à l'autre : le gain ou le défi

- Faire mieux que l'autre ou les autres dans la confrontation donnée
- Le défi : faire mieux que l'autre ou les autres en choisissant son partenaire de jeu

Voir « [Les formes de rencontres](#) » en **Annexe 2**

Quelques éléments techniques et règles du jeu

Règles fondamentales

La prise de raquette

La prise de raquette représente un élément important de l'apprentissage car, si celle-ci est mauvaise, cela pourra contrarier l'exécution correcte de certains coups, de même qu'un changement de prise au cours de l'échange pourra contrarier la liaison des coups.

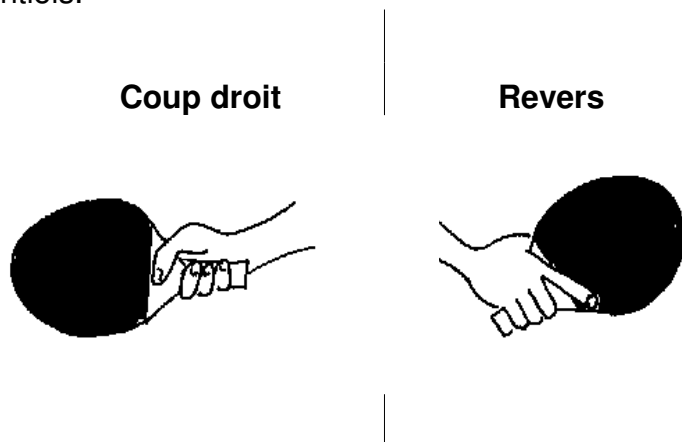
La prise de raquette la plus couramment utilisée est celle que l'on nomme la prise orthodoxe ou la prise européenne.

La prise orthodoxe :

- La raquette est tenue entre le pouce et l'index qui se font face.
- Les trois doigts entourent le manche d'une manière ferme mais sans crispation.
- La raquette est bien tenue lorsqu'elle vient en prolongement de l'avant-bras.

La tenue de raquette doit permettre à l'élève :

- De réaliser tous les coups du tennis de table avec le maximum d'aisance et d'efficacité.
- De sentir au mieux le contact « balle-raquette ».
- Pour favoriser l'initiation, la prise de raquette et le positionnement des doigts sont des éléments essentiels.



Coup droit et revers

- Toutes les balles qui arrivent « du côté de mon pouce » sont jouées en **coup droit**.
- Toutes les balles qui arrivent « du côté de mon index » sont prises en **revers**.

Note :

Pour réussir le coup droit, l'axe du corps est en oblique par rapport à la table. Pour le revers, l'élève peut être face à la table

Les règles officielles du tennis de table

- **Reconnaître quand une balle est bonne ou mauvaise :**

->Quand la balle passe en touchant le filet :

Au service : le serveur recommence le service

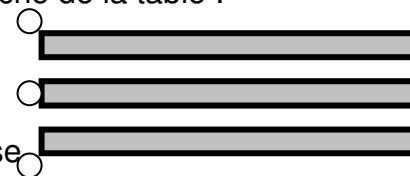
Au cours du jeu : les joueurs continuent à jouer.

->Quand la balle touche la tranche de la table :

Arête sup. : balle bonne

Côté : balle mauvaise

Arête inf. : balle mauvaise



- **Repérer quand une manche est gagnée :**

Une manche est gagnée par le joueur ou la paire marquant le premier 11 points à moins que les 2 joueurs ou paires n'aient marqué chacun 10 points. Dans ce cas, le gagnant de la manche est le joueur ou la paire marquant le premier 2 points de plus que le joueur ou la paire adverse.



Règles adaptées au public scolaire

Compter des manches de 5 points

Faire un service chacun son tour

Donner un temps de jeu (plutôt qu'un nombre de points d'écart)

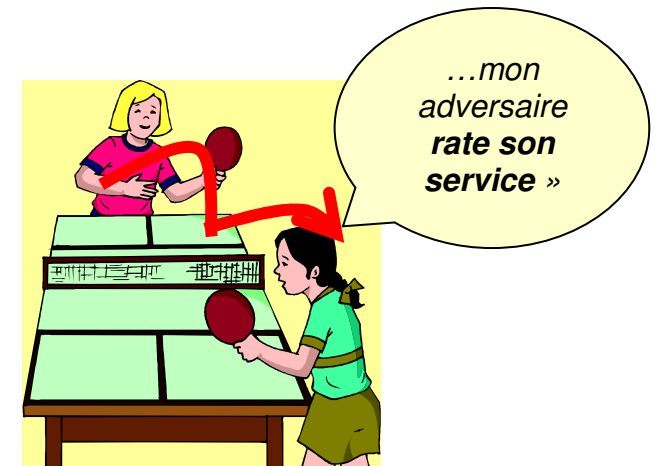
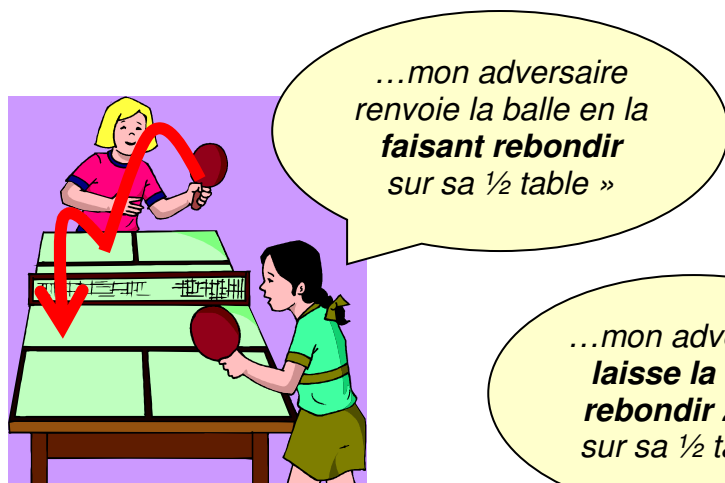
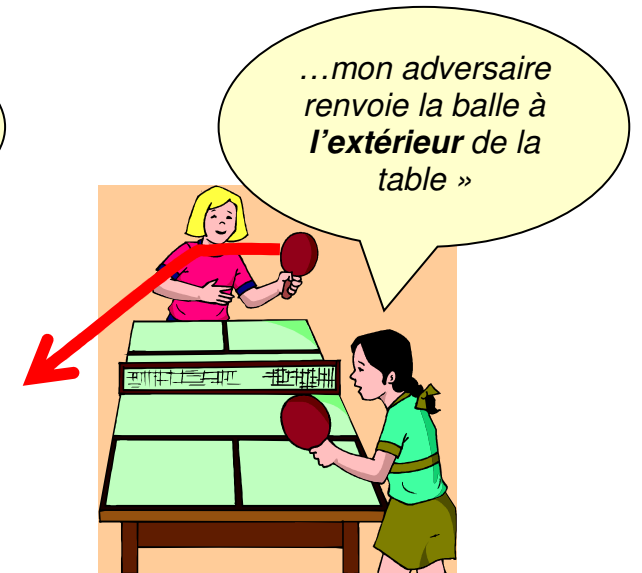
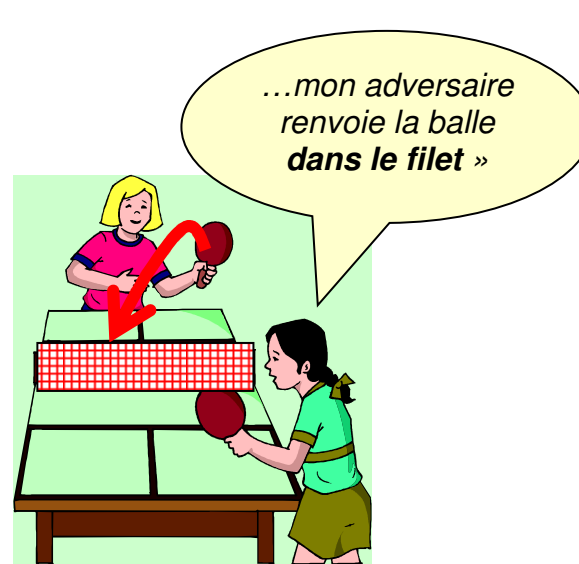
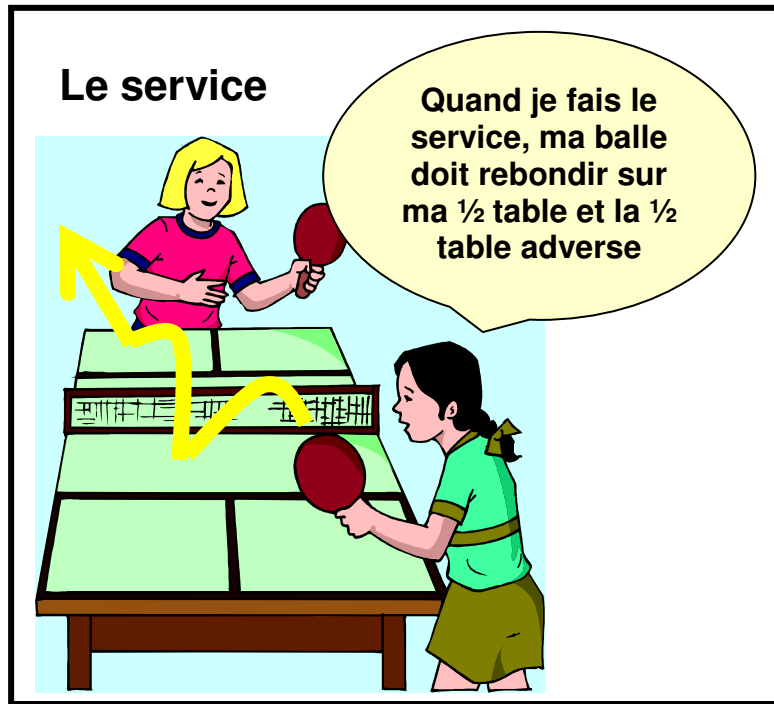
● **Reconnaître un service :**

- La balle peut avoir n'importe quelle trajectoire (croisée ou non...)
- La balle doit rebondir une fois du côté du serveur et au moins une fois sur l'autre demi-table sans avoir touché le filet.
- 2 services chacun, en cas d'égalité à 10 pts partout, les joueurs effectuent 1 service chacun jusqu'à ce que les joueurs soient séparés par 2 points.

● **Compter les points :**

- 1 manche de 11 points, le joueur doit gagner 3 manches de 11 points pour être déclaré vainqueur, 2 services chacun, sauf en cas d'égalité à 10 pts, chaque joueur sert 1 fois jusqu'à 2 pts d'écart. Attention la règle fantaisiste des manches à 7-0 n'existe pas.

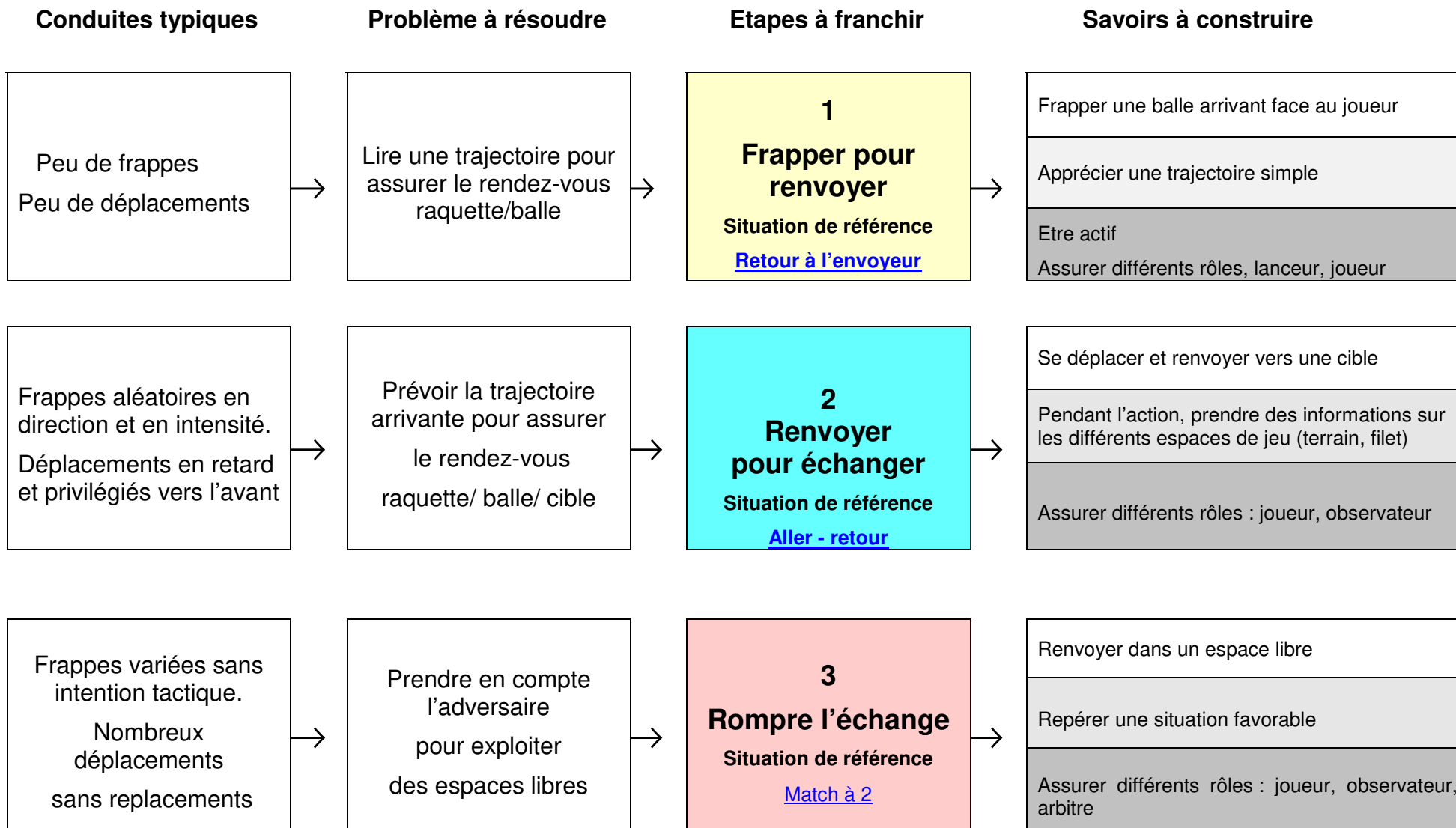
« Je gagne un point quand ... »



Jeux de raquettes

S'affronter individuellement et/ou collectivement

Capacités	
Connaissances	
Attitudes	



Le garçon de café

But : maintenir la balle sur la raquette sans la faire tomber

Aménagement :

Matériel

Une raquette et
une balle par
élève

Pas d'utilisation de table

Matérialiser un parcours avec des obstacles (schéma à faire)

Consignes:

Balle sur la raquette, se déplacer sans la faire tomber, sans se bousculer et en évitant les obstacles.

Critères de réussite :

- Individuel : compter le nombre de balles tombées et améliorer son score
- Collectif : par groupe de niveau, l'élève lance un défi à ses camarades :
« J'ai fait tomber la balle 3 fois ; qui réussira à faire mieux que moi ? »

Pour **ENTRER**
dans l'activité

Tennis de table

Savoirs à construire :

- Maîtriser l'orientation de la raquette
- Prendre des informations sur son environnement

Comportements attendus

- Concentration et attitude tonique
- Mobilité du poignet pour maintenir la balle sur la raquette
- Réaction en fonction du mouvement de la balle

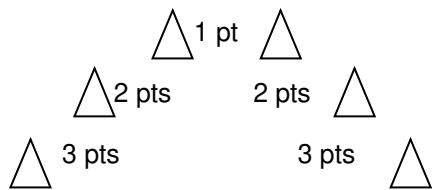
Variantes

- Ajouter des consignes particulières : courir, trotter, marcher à grands pas...
- Obstacles à franchir : slalom, marcher sur un banc, franchir un banc ...
- Jeu du « chat et de la souris » : chaque joueur a sa balle et sa raquette. Le chat doit toucher le corps de la souris avec sa main libre.
- « 1, 2, 3 soleil » : s'arrêter au signal
- Jeu par élimination : sur un temps très court, celui qui fait tomber sa balle est éliminé

L'éventail

But : diriger sa balle dans une direction voulue

Aménagement :



Pas d'utilisation de table

Consignes :

L'élève doit envoyer la balle dans la zone désirée.

Il marque alors le nombre de points attribués à la zone dans laquelle la balle est arrivée.

Critères de réussite :

Faire le plus de points possible avec le nombre d'essais annoncé.

Matériel

Cordes ou lignes tracées à la craie

6 plots

1 raquette/élève

10 balles/élève

Pour ENTRER
dans l'activité

Tennis de table

Savoirs à construire :

- Maîtriser l'orientation de la raquette
- Viser une zone
- Donner une trajectoire à une balle

Comportements attendus

- Etre concentré
- Bien s'orienter vers la zone visée

Variantes

- Faire rouler la balle dans une zone
- Jouer avec une seule face de la raquette
- Placer les plots sur la table
 - Sans filet
 - Puis avec filet

Sans filet

But : renvoyer la balle

Aménagement :



Matériel

- 1 table sans filet
- 1 raquette/élève
- 1 balle pour 2
- 1 cerceau

Consignes :

Joueur A : fait rouler la balle en direction d'une des 2 zones

Joueur B : se déplace pour renvoyer la balle en direction de A qui doit l'arrêter en gardant un pied dans le cerceau

Critères de réussite :

- B renvoie la balle : 1 point
- A arrête la balle (un pied dans le cerceau) : 1 point

Pour **ENTRER**
dans l'activité

Tennis de table

Savoirs à construire :

- Lire une trajectoire
- Se déplacer pour jouer

Comportements attendus

- Etre mobile
- Se placer correctement par rapport à la balle pour pouvoir la jouer

Variantes

- Utiliser un seul côté de la raquette (coup droit ou revers)
- Joueur B : viser une cible plus précise cerceau ou plot

Roulette

But : réaliser le plus d'échanges possible en faisant rouler la balle

Aménagement :



Matériel

- 1 table sans filet
- 1 raquette/élève
- 1 balle pour 2

Consignes :

S'échanger la balle le plus longtemps possible en la faisant rouler (toucher la balle par le dessus)

Critères de réussite :

- Réaliser son record personnel d'échanges
- Battre le record de la classe

Pour ENTRER
dans l'activité

Tennis de table

Savoirs à construire :

- Lire une trajectoire
- Se déplacer pour jouer

Comportements attendus

- Etre mobile
- Se placer correctement par rapport à la balle pour pouvoir la jouer

Variantes

- Placer un rollnet sur un côté de la table (la balle meurt, et suit le filet)
- Placer la table contre un mur (attention : on crée un angle nouveau à la trajectoire de la balle)
- Interdire des zones
- Placer des objets sur la table (précision dans le placement de la balle)
- Droit des joueurs : arrêter la balle avant le renvoi

La bassine

But :

Attraper la balle avec la bassine

Aménagement :

Atelier de 2 élèves

Joueur A muni d'une balle
Joueur B muni d'une bassine

Matériel

Une boîte de balles
Une table avec filet
Une bassine



Consignes :

Le joueur A sert à la main en faisant rebondir la balle 1 fois de chaque côté de la table

Le joueur B récupère la balle dans la bassine
On inverse les rôles au bout des 10 balles

Critères de réussite :

1 point par balle attrapée avec la bassine

Pour ENTRER
dans l'activité

Tennis de table

Savoirs à construire :

Lire une trajectoire

Comportements attendus

- Joueur A : maîtriser et doser la force du lancer pour faire rebondir la balle sur chaque $\frac{1}{2}$ table
- Joueur B : se déplacer pour attraper la balle

Variantes

- Situation d'opposition : A cherche à piéger B (chacun marque ses points)
- Joueur A : rebond obligatoire dans une zone donnée (dans un cerceau placé sur sa $\frac{1}{2}$ table)

Les jongleurs

But : *enchaîner des rebonds sur la raquette*

Aménagement :

Pas d'utilisation de table

Matériel

Une raquette et
une balle par
élève

Consignes:

Jongler en alternant rebond au sol et rebond sur la raquette.

Limiter de plus en plus l'espace.

Critères de réussite :

- Individuel : réussir le plus de rebonds consécutifs possible et améliorer son score
- Collectif : par groupe de niveau, l'élève lance un défi à ses camarades :
« J'ai déjà réussi à en faire 10 ; qui réussira à faire mieux que moi ? »

Pour **ENTRER**
dans l'activité

Tennis de table

Savoirs à construire :

- Maîtriser l'orientation de la raquette et la direction de la frappe
- Doser la frappe
- Lire une trajectoire

Comportements attendus

- Produire une trajectoire en cloche
- Se déplacer pour suivre sa balle et enchaîner

Variantes

- Jongler sans rebond au sol
- Varier les hauteurs de balle
- Suivre un joueur tout en jonglant, ou faire le miroir, face au partenaire
- Jouer en relais, avec une balle par joueur ou une balle pour l'équipe
- Jouer sur un parcours d'obstacles et varier les déplacements : avant, arrière
- Jouer avec la face RV de la raquette ; alterner CD et RV
- Jeu collectif : la maison des écureuils - au signal rejoindre un cerceau en jonglant (1 cerceau de moins que de joueurs)

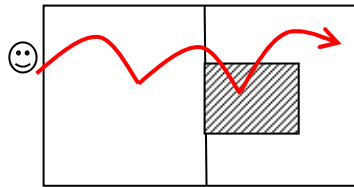
Retour à l'envoyeur

But :

Renvoyer un maximum de balles au-dessus du filet

Aménagement :

Lanceur



Frappeur

Matériel

- Table + filet
- une zone de rebond (environ 60cmX40cm)
- 2 caisses de balles
- 1 raquette (frappeur)

2 partenaires : un lanceur (sans raquette) + un frappeur (avec une raquette).

Consignes:

Le lanceur sert à la main avec 2 rebonds, le 2ème obligatoirement dans la zone définie.

Le frappeur doit renvoyer la balle sur la table et par-dessus le filet.

Puis changement de rôle.

Critères de réussite :

L'élève frappeur renvoie 3 balles sur 5

Etape 1

Tennis de table

Situation de référence

Savoirs à construire

- Apprécier une trajectoire simple
- Frapper une balle arrivant face au joueur

Comportements attendus

- ❑ L'enfant adopte une posture d'attente (prêt à frapper)
- ❑ L'enfant se déplace avant le rebond de la balle

Variantes

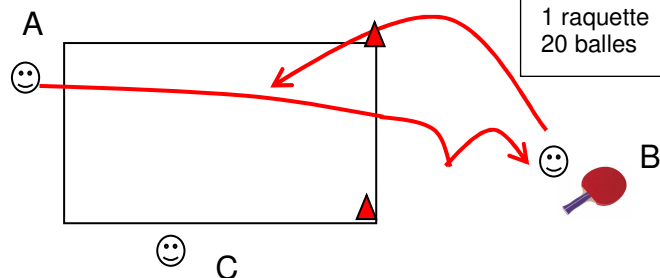
Variation de la taille de la zone de réception (Une zone plus large entraîne davantage de déplacements chez le frappeur).

Roule-renvoi

But :

Frapper une balle après un rebond.

Aménagement :



Matériel
1 table **sans filet**
1 raquette
20 balles

Consignes :

A fait rouler la balle pour la faire sortir entre les 2 plots

B doit renvoyer la balle sur la table avec sa raquette

C compte le nombre de balles réussies

Critères de réussite :

Renvoyer 3 balles sur 5 sur la table sans filet

Etape 1

Tennis de table

Savoirs à construire :

Frapper une balle arrivant face au joueur en dosant son renvoi

Apprécier une trajectoire simple

Comportements attendus

- L'élève se déplace par anticipation de la chute de la balle au sol.
- L'élève attend que la balle remonte après le rebond pour la frapper

Variantes

Le lanceur A peut faire rouler la balle avec une raquette.

On peut réduire la difficulté en limitant l'espace d'envoi de la balle qui roule.

On peut augmenter la difficulté en demandant le renvoi uniquement sur la moitié de table du lanceur => délimiter les 2 camps (ligne à la craie).

Le Château

But :

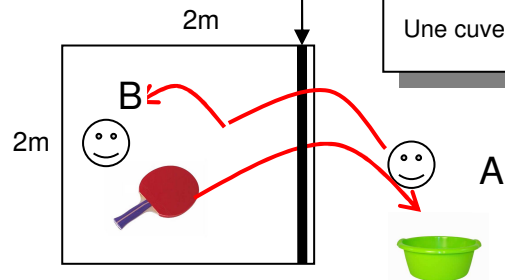
Renvoyer la balle au-dessus de la séparation

Aménagement :

Atelier de 2 élèves

Séparation de terrain

Terrain de 2x2m



Pas d'utilisation de table

Matériel

Une boîte de balles
1 raquette pour 2
Une séparation de terrain
Une cuvette

Consignes :

Le joueur A envoie à la main dans le terrain adverse
Le joueur B renvoie vers A qui récupère la balle dans la cuvette

Critères de réussite :

B renvoie en face = 1 point
A récupère dans la cuvette = 1 point

Etape 1

Tennis de table

Savoirs à construire :

Frapper une balle arrivant face au joueur
Apprécier une trajectoire simple

Comportements attendus

- ☐ Mobilité du joueur B

Variantes

Joueur A : récupère la balle dans la cuvette, avec ou sans rebond préalable au sol.

Joueur A : change de place pour obliger le joueur B à se déplacer à son tour, en fonction des nouvelles trajectoires produites.

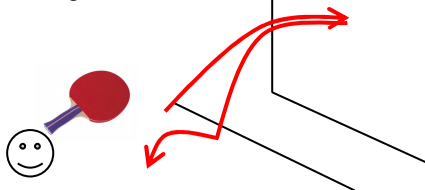
Jeu au mur

But :

Enchaîner des renvois contre le mur avec un rebond au sol

Aménagement :

Ligne tracée à 2 M



Matériel

Corde ou ligne à la craie
1 raquette / élève
1 balle

Pas d'utilisation de table

Consignes :

L'élève lance la balle contre le mur, la laisse rebondir puis la renvoie contre le mur.

Il compte alors un point.

Peut se jouer par 2 en un temps limité. Un joue et l'autre compte le nombre de points, puis on inverse les rôles.

Critères de réussite :

Marquer le plus de points possible dans un temps donné

Etape 1

Tennis de table

Savoirs à construire :

Frapper une balle arrivant face au joueur
Apprécier une trajectoire simple

Comportements attendus

- Mobilité du joueur
- Geste ample vers l'avant

Variantes

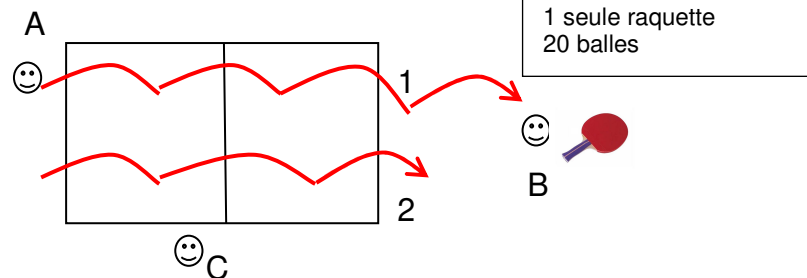
- Compter les renvois sans interruption (sans perte de balle)
- Ajouter une cible verticale

Près-loin

But :

Jouer des balles à différentes distances de la table.

Aménagement :



Consignes :

A envoie à la main des balles sous forme de services (1 rebond de chaque côté du filet).

B alterne les renvois :

1. Il laisse la balle rebondir une fois sur sa demi-table et une fois au sol,
2. Il la laisse rebondir seulement sur sa demi-table

B marque un point à chaque fois qu'il renvoie la balle sur la demi-table adverse.

C compte les points et vérifie que B respecte bien l'alternance.

Critères de réussite :

Renvoyer 7 balles sur 10 sur la demi-table

Etape 1

Tennis de table

Savoirs à construire :

Frapper une balle arrivant face au joueur en dosant son renvoi

Apprécier une trajectoire simple

Comportements attendus

- L'élève joue alternativement près et loin de la table, cela implique un déplacement en profondeur avant de jouer la balle.

Variantes

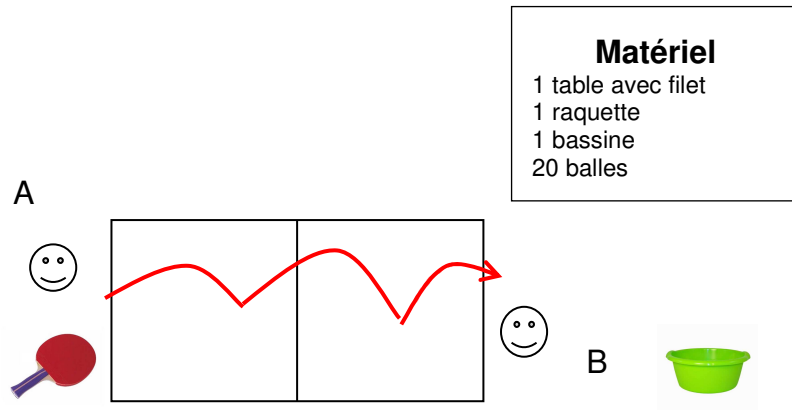
- On peut réduire la difficulté en limitant l'espace d'envoi de la balle (demi-table droite ou gauche)
- A envoie les balles avec une raquette, puis maintient l'échange (étape 2)

1^{er} service

But :

Savoir réaliser une mise en jeu

Aménagement :



Consignes :

A doit envoyer la balle avec la raquette en faisant rebondir sur les 2 demi-tables.

B récupère dans la bassine.

Pour que le service soit réussi, il faut que la balle rebondisse une seule fois sur sa demi-table et au moins une fois sur la demi-table adverse.

Critères de réussite :

Réussir 3 services sur 5

Etape 1

Tennis de table

Savoirs à construire :

Frapper une balle arrêtée

Comportements attendus

- La raquette est au-dessus de la balle et orientée vers la table
- L'élève « pousse » la balle vers le bas et l'avant

Variantes

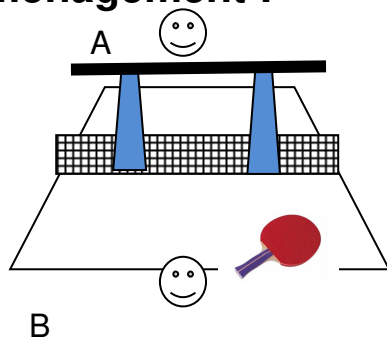
- Pour complexifier, imposer des zones pour les rebonds adverses.
- Servir avec le revers (du côté « index »)

Balle haute

But :

Produire une trajectoire haute

Aménagement :



Matériel

1 table avec filet
1 raquette
2 supports (entre 50 et 60 cm) + une latte (minimum 1M)
20 balles

Consignes :

A envoie la balle à la main (façon service) entre le filet et la latte

B doit renvoyer la balle au-dessus de la latte

C observe le nombre de balles réussies

Critères de réussite :

Renvoyer 3 balles sur 5 sur la table

Etape 1

Tennis de table

Savoirs à construire :

Frapper une balle arrivant face au joueur

Apprécier une trajectoire simple

Comportements attendus

- Lire et produire des trajectoires simples
- Savoir doser son énergie pour franchir un obstacle haut

Variantes

A peut envoyer avec la raquette (s'il maîtrise le service)

Le lanceur (A) demande au frappeur (B) de renvoyer au-dessus de la latte ou au-dessous (entre le filet et la latte)

Court et long

But :

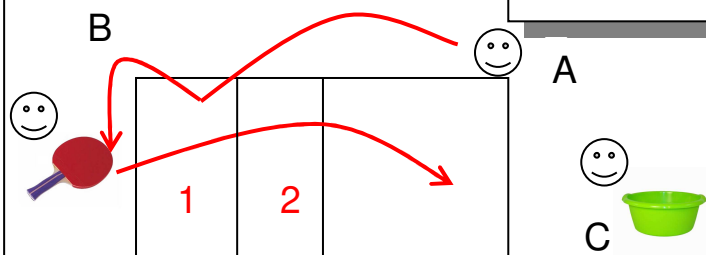
Réussir à renvoyer sur des balles longues ou courtes

Aménagement :

Atelier de 3 élèves

Matériel

Une boîte de balles
1 raquette pour 3
Une table avec zones tracées
Une cuvette



Consignes :

Le joueur A envoie à la main soit en zone 1, soit en zone 2
Le joueur B renvoie sur la $\frac{1}{2}$ table adverse
Le joueur C récupère la balle dans la cuvette

Critères de réussite :

B renvoie dans la $\frac{1}{2}$ table = 1 point
C récupère dans la cuvette = 1 point

Etape 1

Tennis de table

Savoirs à construire :

Frapper une balle arrivant face au joueur
Apprécier une trajectoire simple
Assurer différents rôles : lanceur, joueur, récupérateur

Comportements attendus

- Mobilité du joueur B
- Réaction du joueur B qui recule quand la balle est longue

Variantes

- Pour le joueur C, utiliser une demi-bouteille plastique coupée (goulot vers le bas)
- Possibilité d'ajouter une zone de rebond au sol pour le joueur B

Droite et gauche

But :

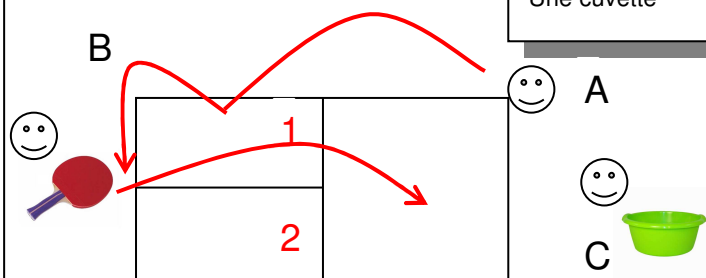
Renvoyer la balle sur la demi-table adverse en coup droit ou revers

Aménagement :

Atelier de 3 élèves

Matériel

Une boîte de balles
1 raquette pour 3
Une table avec zones tracées
Une cuvette



Consignes :

Le joueur A envoie à la main soit en zone 1, soit en zone 2
Le joueur B renvoie sur la ½ table adverse
Le joueur C récupère la balle dans la cuvette

Critères de réussite :

B renvoie dans la ½ table = 1 point
C récupère dans la cuvette = 1 point

Etape 1

Tennis de table

Savoirs à construire :

Frapper une balle arrivant face au joueur
Apprécier une trajectoire simple et s'y adapter
Assurer différents rôles : lanceur, joueur, récupérateur

Comportements attendus

- Mobilité des épaules chez le joueur B
- Réaction du joueur B qui oriente son corps en fonction de la balle arrivante

Variantes

- Le joueur B peut laisser un rebond au sol avant de renvoyer
- Le joueur A peut changer de place pour se donner plus d'angle

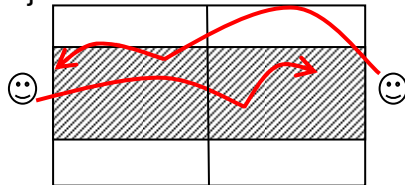
Aller-retour

But :

Renvoyer un maximum de balles dans la zone centrale pour faire durer l'échange

Aménagement :

2 joueurs



Matériel

Table et filet

1 zone de rebond centrale

1 raquette par élève

Plusieurs balles

Consignes :

Le joueur qui sert doit envoyer la balle dans la zone adverse
Les 2 joueurs doivent renvoyer la balle pour faire durer l'échange.
Ils comptent à haute voix le nombre de frappes (le service ne compte pas).

Critères de réussite :

Battre son record de frappes

Etape 2

Tennis de table

Situation de référence

Savoirs à construire :

Se déplacer et renvoyer vers une cible
Pendant l'action, prendre des informations sur les espaces

Comportements attendus

- ❑ L'élève adopte une posture d'anticipation avant le contact balle / raquette
- ❑ L'élève regarde la balle et le terrain adverse
- ❑ L'élève essaie de maintenir au maximum ses balles dans la zone centrale pour faciliter le renvoi du partenaire

Variantes

- Le serveur compte le nombre d'échanges réussis (uniquement quand son partenaire renvoie la balle).
- Varier l'emplacement des zones (diagonales, proches, éloignées...)
- Pour faciliter on peut autoriser au début plusieurs rebonds sur la table.

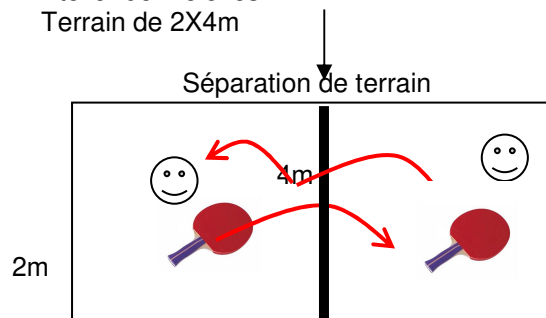
Le Mini-tennis

But :

*Echanger la balle en la frappant
séparation*

Aménagement :

Atelier de 2 élèves
Terrain de 2X4m



Pas d'utilisation de table

Consignes :

Après une mise en jeu, se renvoyer la balle le plus de fois possible avec un rebond

Critères de réussite :

Concours entre les différents terrains : qui réussit le plus d'échanges ?

Matériel

1 raquette par joueur
1 balle pour 2
Une séparation de terrain

Etape 2

Tennis de table

Savoirs à construire :

Se déplacer et renvoyer vers une cible
Pendant l'action, prendre des informations sur l'espace

Comportements attendus

- Mobilité du joueur
- Attitude tonique et bon équilibre sur ses appuis

Variantes

- Imposer des zones de rebond sur chaque terrain (ou sur un seul)

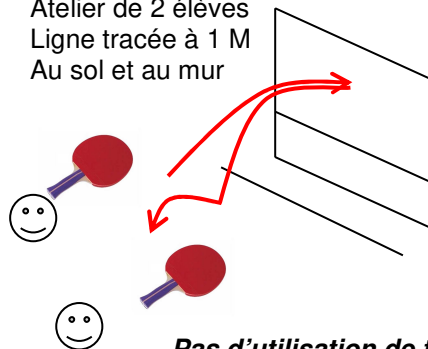
Squash

But :

Par 2, enchaîner des renvois contre le mur avec un rebond au sol

Aménagement :

Atelier de 2 élèves
Ligne tracée à 1 M
Au sol et au mur



Pas d'utilisation de table

Matériel

Corde ou ligne à la craie
1 raquette / élève
1 balle

Consignes :

Après un rebond au sol en dehors de la zone, chaque joueur à tour de rôle, doit renvoyer la balle contre le mur au-dessus de la ligne.

Critères de réussite :

Le plus de points possible dans un temps donné

Etape 2

Tennis de table

Savoirs à construire :

Se déplacer et renvoyer vers le mur
Pendant l'action prendre des informations sur l'espace de jeu

Comportements attendus

- Mobilité du joueur
- Geste ample vers l'avant

Variantes

- Compter les renvois sans interruption (sans perte de balle)
- Jeu en équipes (file indienne, quand on a frappé on va derrière)
- Ajouter une cible verticale

La zone cible

But :

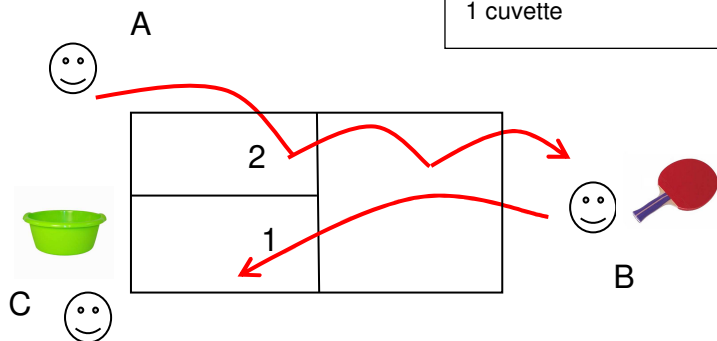
Diriger sa balle vers une demi-table désignée

Aménagement :

Atelier de 3 élèves

Matériel

1 table
1 raquette pour 3
20 balles
1 cuvette



Consignes :

A annonce où B devra renvoyer la balle : zone 1 ou zone 2.
Puis il effectue un service à la main : un rebond de chaque côté du filet.

B renvoie la balle dans la zone demandée. Il marque un point à chaque essai réussi.

C rattrape la balle avec la cuvette.

Critères de réussite :

Renvoyer 3 balles sur 5 dans la zone annoncée

Etape 2

Tennis de table

Savoirs à construire :

Apprécier une trajectoire simple
Se déplacer et renvoyer vers une cible

Comportements attendus

- Accompagner la balle avec le mouvement du bras et la raquette dans la direction voulue

Variantes

- A sert avec la raquette.
- Pour complexifier, supprimer la cuvette et continuer l'échange.
- Augmenter le nombre de zones.
- Placer les zones sur la profondeur.
- L'envoi se fait sur la partie revers, voire sur toute la table.

Service compris

But :

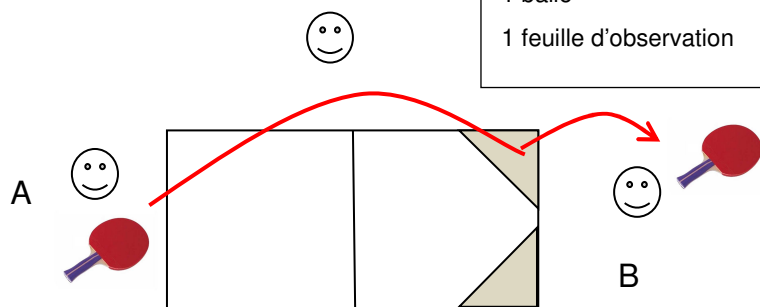
Servir dans une zone précise

Aménagement :

Atelier de 2 élèves + observateur

Matériel

1 table
1 raquette par élève
1 balle
1 feuille d'observation



Consignes :

A doit servir obligatoirement dans une des 2 zones (service réglementaire) : 5 à droite et 5 à gauche.

Si A réussit le service, B doit renvoyer sur la table adverse

Critères de réussite :

Réaliser 5 services de chaque côté.

Etape 2

Tennis de table

Savoirs à construire :

Se déplacer et renvoyer vers une cible

Comportements attendus

- ❑ Orienter la raquette et le geste en fonction de la direction souhaitée
- ❑ Doser l'énergie dans le geste
- ❑ La balle doit être lancée puis frappée

Variantes

- ❑ Si je sers à gauche, je joue ensuite à droite

Le circuit

But :

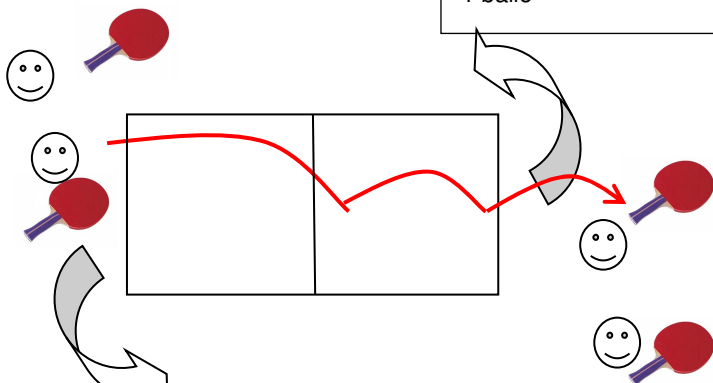
Faire durer l'échange en groupe

Aménagement :

Atelier de 4 à 6 élèves

Matériel

1 table
1 raquette par élève
1 balle



Consignes :

2 ou 3 élèves de chaque côté de la table. Les élèves jouent chacun leur tour en tournant autour de la table. On joue en temps limité (ou en nombre de tours limité).

Critères de réussite :

Effectuer le plus de frappes possible. Concours entre les tables

Chaque élève repère sa propre performance dans la performance collective.

Etape 2

Tennis de table

Savoirs à construire :

Apprécier une trajectoire simple
Se déplacer et renvoyer vers une cible

Comportements attendus

- Mobilité du joueur
- Réaction rapide après le renvoi

Variantes

- Changer de sens de rotation

La pyramide

But :

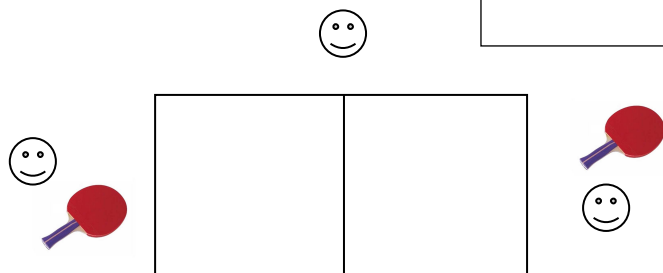
Réaliser plusieurs fois de suite des échanges

Aménagement :

Ateliers de 3 élèves

Matériel

1 table
1 raquette par enfant
Fiche d'observation



Consignes :

Plusieurs contrats successifs sont proposés. On ne peut passer au contrat suivant qu'après avoir réalisé le nombre d'échanges demandé.

Contrat 1 : 2 échanges
Contrat 2 : 4 échanges
Contrat 3 : 6 échanges
Contrat 4 : 8 échanges

Critères de réussite :

Réussir le contrat 4

Etape 2

Tennis de table

Savoirs à construire :

Se déplacer et renvoyer vers une cible
Assurer différents rôles : joueur, observateur

Comportements attendus

- Attitude réactive de l'élève prêt à renvoyer

Variantes

- Varier le nombre d'échanges de chaque contrat.
- Demander de réaliser plusieurs fois le même contrat
- Utiliser un seul côté de raquette pour renvoyer la balle

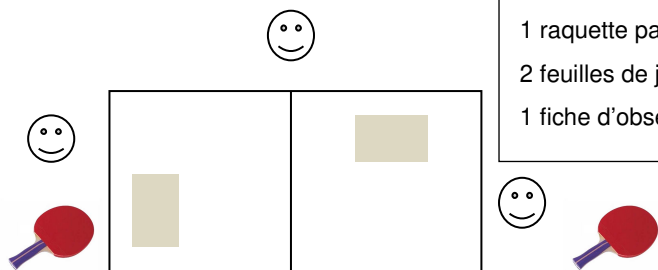
Le journal

But :

Atteindre une cible définie à l'avance.

Aménagement :

Atelier de 3 élèves



Matériel

- 1 table + 1 balle
- 1 raquette par enfant
- 2 feuilles de journal
- 1 fiche d'observation

Consignes :

Chaque joueur choisit de placer la feuille de journal sur sa demi-table.
Exceptée au service, on marque 1 point à chaque fois que l'un des deux joueurs atteint la cible (feuille de journal) placée sur la demi-table opposée.

Critères de réussite :

Première table arrivée à un nombre de points défini

Etape 2

Tennis de table

Savoirs à construire :

- Se déplacer et renvoyer vers la cible
- Pendant l'action, prendre des informations sur l'espace de jeu

Comportements attendus

- Accompagnement de la balle dans la direction voulue
- Se "replacer" pour pouvoir jouer plusieurs fois et ainsi augmenter ses chances

Variantes

- Déplacer le journal après chaque balle qui a rapporté au moins un point.
- Varier la taille de la cible

Match à 2

But :

Marquer à partir de la 5^{ème} frappe

Aménagement :

Atelier de 4 élèves : 2 joueurs +
1 observateur et 1 arbitre

Matériel

Table + filet
2 raquettes
1 balle

Les groupes peuvent être constitués à la suite d'une montante descendante (groupes de niveau).

Consignes :

Engager et réaliser 4 frappes avant de chercher à marquer le point.

Le match s'organise sur 20 services réalisés à tour de rôle.

L'observateur note : Voir grille jointe

X = pas de point marqué quand l'échange n'a pas atteint 5 frappes

1 = point marqué (et donc 0 pour l'autre joueur)

Critères de réussite :

- Critère de réussite 1 : au moins 11 services sur 20 vont jusqu'à la cinquième frappe = capacité à maintenir l'échange
- Critère de réussite 2 : marquer plus de points que son adversaire = capacité à réaliser des actions favorables.

Etape 3

Tennis de table

Situation de référence

Savoirs à construire :

Se déplacer et renvoyer vers la cible

Pendant l'action, prendre des informations sur l'espace de jeu

Comportements attendus

Passer de « jouer pour continuer l'échange » à « jouer pour rompre l'échange »

- L'élève regarde la cible adverse et l'adversaire
- L'élève se replace au centre
- L'élève se déplace rapidement après la frappe de son adversaire

Le match s'organise sur 20 services réalisés à tour de rôle.

Service →	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	C R1	CR2 Points
Joueur 1	X	0	0	X	0	1	0	X	1	1	X	X	1	0	0	1	X	1	0	0	14	6
Joueur 2	X	1	1	X	1	0	1	X	0	0	X	X	0	1	1	0	X	0	1	1		8

X = pas de point marqué → le service n'est pas allé jusqu'à la cinquième frappe

1 = point marqué (et donc 0 pour l'autre joueur)

Critère de réussite 1 : (capacité à maintenir l'échange : case jaune) → au moins 11 services sur 20 vont jusqu'à la cinquième frappe (dans l'exemple ci-dessus 14 services ont dépassé les 4 frappes)

Critère de réussite 2 : (capacité à réaliser des actions favorables : cases vertes) → Marquer plus de points que l'adversaire

Accélération

But :

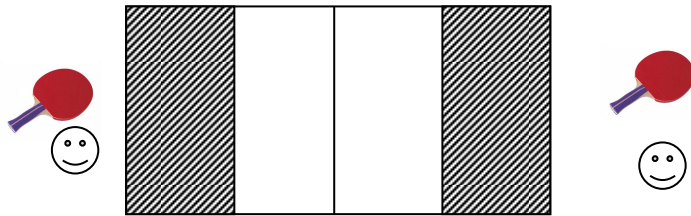
Accélérer une balle dans le but de gagner le point

Aménagement :

Atelier de 4 élèves : 2 joueurs, un observateur et un arbitre.

Matériel

1 table
2 raquettes
2 cordelettes ou lattes,
Fiche d'observation



Consignes :

Les 2 joueurs échangent la balle jusqu'à la 5^{ème} frappe à partir de laquelle 1 des joueurs peut chercher à gagner en plaçant la balle sur la zone repérée de la table

On marque

- 1 point si on gagne dans la zone proche du filet.
- 2 points si on gagne dans la zone loin du filet
- 3 points si la balle jouée dans zone loin du filet n'est pas touchée par l'adversaire

Critères de réussite :

- Marquer le plus de points en un temps donné

Etape 3

Tennis de table

Savoirs à construire :

- Repérer une situation favorable
- Renvoyer dans un espace libre
- Assurer différents rôles : joueur, observateur, arbitre

Comportements attendus

- Changer de rythme de frappe avec un geste plus dynamique

Variantes

- Limiter la possibilité d'accélérer à un seul joueur
- Agrandir ou réduire la zone autorisée pour accélérer la balle
- Augmenter ou réduire le nombre d'échanges avant d'attaquer

Diagonale gagnante

But :

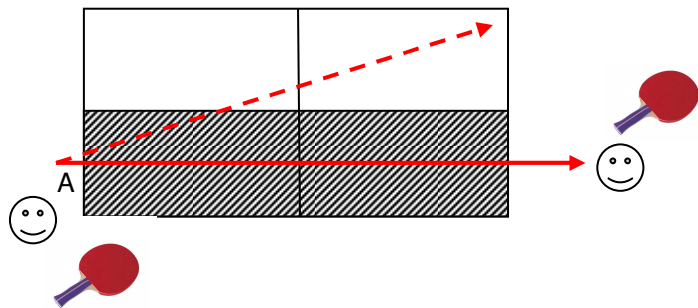
Surprendre son adversaire grâce au placement de sa balle.

Aménagement :

Atelier de 2 élèves

Matériel

Table
1 raquette par élève
1 balle



Consignes :

Les 2 joueurs échangent la balle sur la demi-table (zone hachurée).

Quand il le veut (sauf au service), A décale B sur l'autre partie de la table : la diagonale. A partir de ce moment, le vainqueur de la balle marque un point.

Critères de réussite :

A doit marquer plus de points que B parce qu'il a l'initiative du changement de direction (effet de surprise)

Etape 3

Tennis de table

Savoirs à construire :

Renvoyer dans un espace libre

Repérer une situation favorable et surprendre l'adversaire

Comportements attendus

- Orienter le geste et la raquette en fonction de la direction souhaitée
- Pour A : varier le moment où il change la direction de la balle afin de surprendre son adversaire.

Variantes

- Les 2 joueurs ont l'autorisation de décaler l'adversaire
- Valoriser si B marque directement sur le changement de direction de A (2 points)

Ma 3^{ème} balle

But :

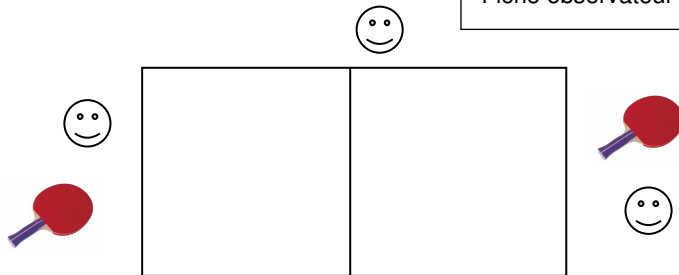
Marquer sur la balle de retour de service

Aménagement :

Atelier de 3 élèves : 2 joueurs + 1 observateur

Matériel

1 table
2 raquettes
Fiche observateur



Consignes :

- A sert et doit marquer dès sa 2^{ème} touche de balle (« je sers, tu renvoies, je marque »)
- Il ne doit pas y avoir plus de 3 frappes

Critères de réussite :

- Si A marque sur le service, il marque 1 point
- Si A marque sur la balle de retour de service, il marque 3 points
- Sinon, B marque 1 point
- Le 1^{er} arrivé à 12 points gagne et on inverse les rôles

Etape 3

Tennis de table

Savoirs à construire :

- Repérer une situation favorable
- Renvoyer dans un espace libre
- Assurer différents rôles : joueur, observateur

Comportements attendus

- Prise de risque
- Rompre l'échange rapidement

Variantes

- Favoriser la prise de risque, 3 pts si l'élève marque sur service direct ou la 3^{ème} balle
- Donner la possibilité d'une frappe supplémentaire au service pour marquer le point (voir [Match à 2](#) – p.35)

Annonce et gagne

But :

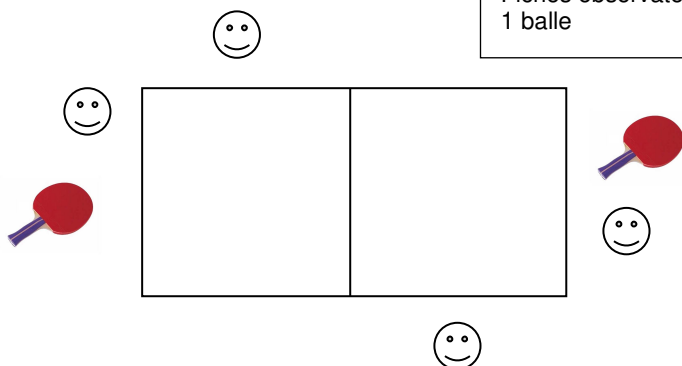
Marquer le point à un moment choisi et annoncé

Aménagement :

Atelier de 4 élèves : 2 joueurs + 2 observateurs.

Matériel

1 table
2 raquettes
Fiches observateurs
1 balle



Consignes :

- Jouer 20 balles en servant chacun son tour
- Mettre en jeu.
- Quand l'élève repère une situation favorable, il annonce « gagne » et essaie de conclure le point. S'il y parvient, 3 points.
- Si l'adversaire renvoie sur la table, l'adversaire marque un point.
- Toute autre balle gagnée sans annonce vaut 1 point

Critères de réussite :

- Marquer le plus de points possible
- Nombre de gains à 3 points par rapport au nombre d'annonces

Etape 3

Tennis de table

Savoirs à construire :

- Repérer une situation favorable
- Assurer différents rôles : joueur, observateur

Comportements attendus

- Etre attentif à la trajectoire de balle
- Prendre le risque d'annoncer « gagne »

Variantes

- Valoriser la prise de risque en donnant 5 points.

Zone à 2 points

But :

Jouer en cherchant à placer la balle sur la zone définie à l'avance.

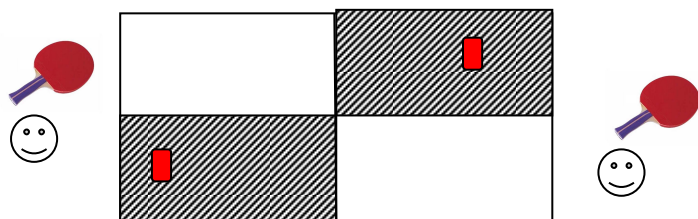
Aménagement :

Atelier de 3 élèves + observateur/
arbitre

Exemple :

Matériel

Table
1 raquette par élève
1 balle
Une carte par joueur
1 balle



Consignes :

Chaque joueur choisit un demi-terrain adverse qu'il identifie grâce à sa carte posée derrière le filet.
Les points marqués dans la zone choisie comptent double. Les points marqués hors de la zone comptent 1 pt
Jouer 20 balles en servant chacun son tour.

Critères de réussite :

Avoir le plus points possible

Etape 3

Tennis de table

Savoirs à construire :

- Renvoyer dans un espace libre
- Repérer une situation favorable et surprendre l'adversaire
- Assurer différents rôles, joueur, observateur

Comportements attendus

- Orienter le geste et la raquette en fonction de la direction souhaitée
- Observer et repérer le « côté faible » de l'adversaire pour choisir la zone cible adverse.
- Ne pas toujours jouer sur la zone à 2 points pour pouvoir surprendre l'adversaire

Variantes

- Modifier le comptage en valorisant la zone choisie (3 à 5 points)

Quitte ou double

But :

A partir du service, conclure l'échange sans que l'adversaire touche la balle

Aménagement :

Atelier de 3 élèves : 2 joueurs + 1 observateur.

Matériel

1 table
2 raquettes
Fiche observateur
20 balles



Consignes :

- Jouer 20 balles en servant chacun son tour
- Si l'échange est gagné **sans que l'adversaire touche la balle** : 2 pts
- Dans les autres cas : 1 pt

Critères de réussite :

- Marquer le plus de points possible

Etape 3

Tennis de table

Savoirs à construire :

- Repérer une situation favorable
- Renvoyer dans un espace libre
- Assurer différents rôles : joueur, observateur

Comportements attendus

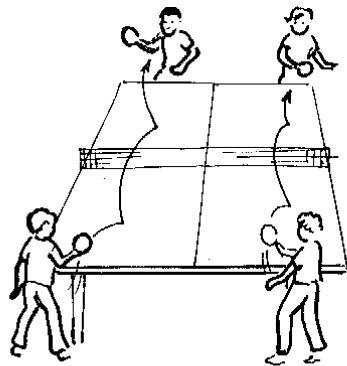
- Prise de risque
- Observation du positionnement de l'adversaire pour trouver l'espace libre

Variantes

Annexe 1

Les formes de groupement

1°) Jeu à 4 à 2 balles



Deux paires d'élèves jouent en même temps sur la même table en utilisant une partie de la table. L'exercice peut se dérouler sur une diagonale ou en ligne droite.

Permet d'augmenter le temps de jeu des élèves et d'optimiser les installations.

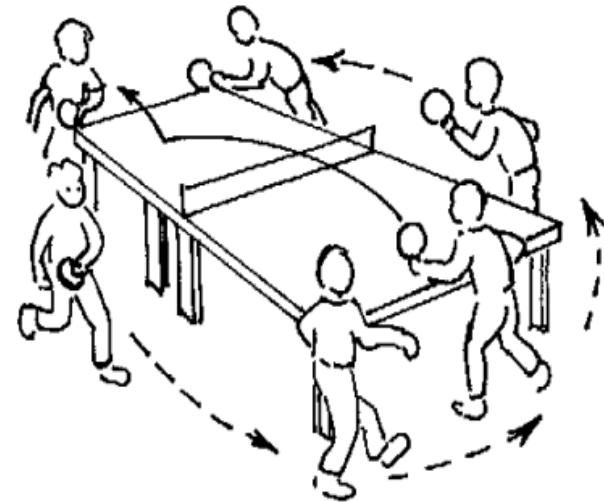
2°) Nombre indéfini (« Tourner »)

Les élèves se répartissent en deux groupes autour de la table. Après avoir renvoyé correctement la balle, l'élève se place de l'autre côté de la table en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Les deux élèves restant jouent une finale en trois points.

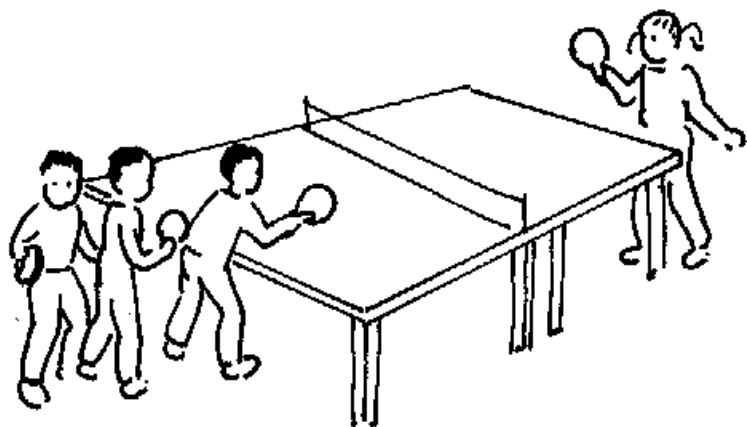
Le service s'effectue du côté du plus grand nombre d'élèves.

Les élèves éliminés peuvent laisser la raquette sur la table pour servir de cible.



3°) Le un contre trois

Un élève joue contre les trois autres successivement. Après avoir joué contre le joueur « seul » l'élève se replace en dernière position (peut également s'adapter en augmentant le nombre de joueurs de chaque côté de la table ; ex : 3 de chaque côté).



4°) Les ateliers

Exemple pour une classe de 24 élèves pour 6 tables

Les élèves sont répartis par groupe de 4 par table. Ils tournent sur les 6 ateliers avec par exemple une fiche des consignes à réaliser pour chaque atelier. Une rotation au temps peut être prévue pour que les élèves du groupe puissent tous jouer.

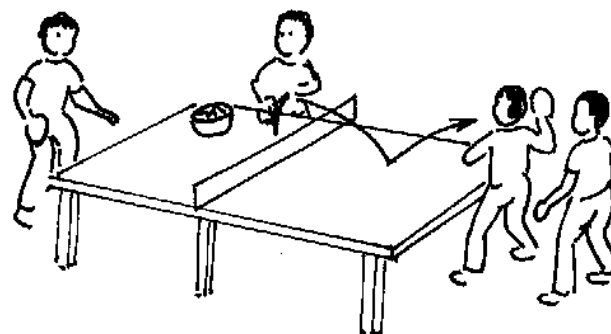
5°) Le panier de balles

La forme de travail la plus utilisée actuellement.

Un élève est « distributeur », c'est à dire qu'il envoie les balles de l'autre côté du filet, avec ou sans raquette. S'il a la raquette, il laisse un rebond sur sa demi-table avant la frappe.

L'autre élève renvoie la balle en respectant les consignes demandées.

Cette forme de travail permet d'augmenter le nombre de balles jouées. De plus, elle permet de modifier le rythme, la force et le placement en fonction du niveau du relanceur.



6°) Le simple

2 joueurs jouent l'un contre l'autre à la table. Cependant d'autres élèves peuvent tenir des rôles tels que : arbitrer, observer, chronométrer, compter.

7°) Le double

Une paire d'élèves joue contre une autre paire d'élèves. Dans chacune des paires, chacun frappe la balle en alternance. Attention : cette forme de jeu fédéral demande une certaine expertise et réduit le temps de pratique de chaque joueur.

Les compétitions individuelles

Annexe 2 Les formes de rencontres

Il existe différentes formes de rencontres que nous classerons dans deux catégories :

- les compétitions individuelles
- les compétitions par équipe

Compter environ 10 min pour un match en 2 sets gagnants et 20 min pour une rencontre en 3 sets gagnants.

1°) La « montée-descente » de table

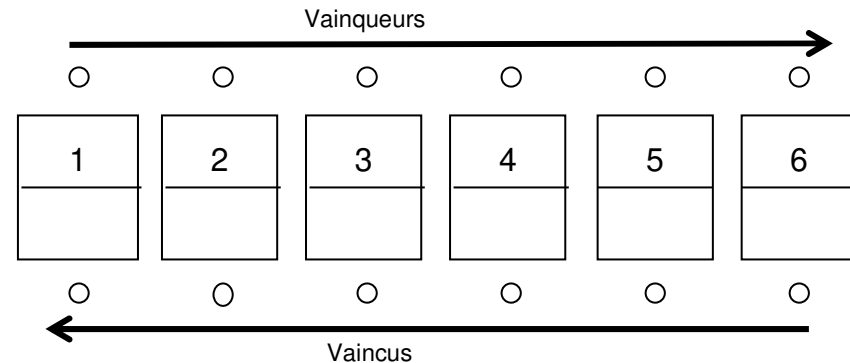
Cette forme de compétition classe rapidement les élèves les uns par rapport aux autres et permet de former des groupes de niveau.

Exemple : **Cas de 6 tables et 12 élèves**

Les tables sont numérotées de 1 à 6.

Les élèves s'installent aux tables et disputent une rencontre dans un temps donné par l'enseignant (3 à 4 min). A la fin de chaque rencontre l'élève gagnant « monte » d'un cran vers la table n° 1 et l'élève perdant « descend » d'un cran vers la table n° 6.

Le gagnant de la table n°1 ne bouge pas et le perdant de la table n° 6 ne bouge pas¹



¹ Quand il y a davantage d'enfants, mettre une chaise entre chaque table, (=position d'attente entre 2 jeux).

2°) Les compétitions par poule

Les élèves sont répartis dans des poules de 3 joueurs, 4 joueurs ou plus.

Exemples :

Poule de 3

PRENOMS	Points	place
1 Léa	1	2
2 Marion	0	3
3 Paul	2	1

Parties	Prénoms	1 ^e	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	1	2	3	
		set	set	set	set	set	set	set	set	set
2										
3										
1										
3										
1										
2										
Total										

- 1) On note le score de chaque joueur à chaque set.
- 2) On note 3 points par match gagné et 1 point par match perdu
- 3) Le joueur vainqueur note 1 dans sa case, le joueur perdant fait un trait dans la sienne. On peut aussi noter le nombre de sets gagnés par chaque joueur.

Poule de 4

CYCLE 3 PRENOMS	Points	Place
1		
2		
3		
4		

Parties	Prénoms	1 ^e	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	1	2	3	4
		set	set	set	set	set				
1										
4										
2										
3										
1										
3										
2										
4										
1										
2										
3										
4										
Total										

3°) Le tournoi individuel classement intégral

Les élèves sont placés dans un tableau en fonction de leur niveau (désignés après une montée-descente). Chaque élève joue sa rencontre contre son adversaire. Le gagnant progresse dans le tableau et le perdant joue dans le tableau des perdants. Cette forme de tournoi est applicable par groupes (car très longue par classe entière).

Voir fiche jointe « [le classement intégral](#) »

4°) Compétitions mixant les poules et le tableau

Forme adaptée aux rencontres inter-classes car elle nécessite beaucoup de temps.

Les élèves effectuent des poules préliminaires.

Les premiers dans un tableau des premiers, les deuxièmes dans un tableau des deuxièmes, les troisièmes dans un tableau des troisièmes.

Exemple pour 32 élèves :

-**Première phase** : 8 poules de 4 élèves

-**Deuxième phase** : 4 tableaux de 8 élèves (les premiers de chaque poule jouent les places de 1 à 8, les deuxièmes de chaque poule jouent les places de 9 à 16.....)

Ensuite les rencontres s'effectuent selon le classement intégral *Voir fiche jointe « [le classement intégral](#) »*

5°) Les matches à handicap

Ces matches permettent de rétablir l'équilibre des forces en donnant un handicap aux élèves les plus performants en match.

- **handicap de terrain** : l'élève le plus fort ne peut jouer que sur une zone définie de la demi-table adverse. Cela permet d'améliorer sa précision et sa capacité à jouer dans un espace réduit.
- **handicap technique** : l'élève le plus fort est limité dans ses possibilités d'action (exemple : ne peut pas jouer en coup droit)
- **handicap de points** : un élève commence avec 5 points d'avance ou un élève démarre une rencontre par un score négatif (-5).

Les compétitions entre équipes

1°) Record entre équipes

Dans chaque équipe les élèves coopèrent avec un objectif commun.

Quand l'objectif est atteint : 1 point par équipe.

Opposition au temps ou au nombre de points à atteindre. Quand il y a réussite, un secrétaire par équipe note les résultats.

Exemples de situations :

Etape 1 :

Critère de réussite : toucher une zone sur la table

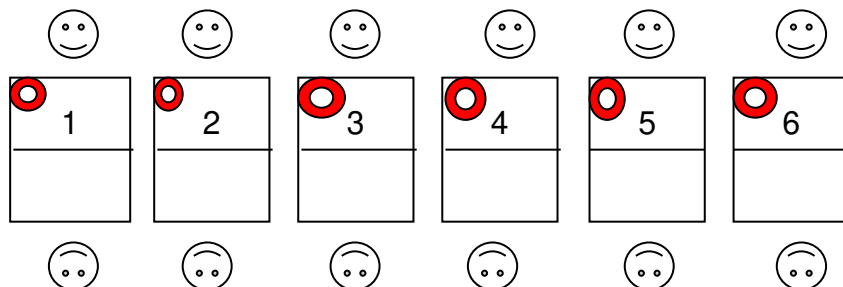
Une raquette par table, un joueur lanceur et un joueur frappeur.

Etape 2 :

Critères de réussite :

Toucher une zone sur la table

Ou Réaliser un nombre de frappes défini (ex 6 frappes)

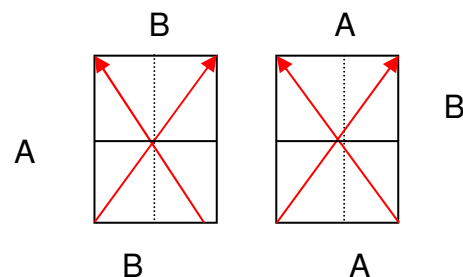


2° Record par table

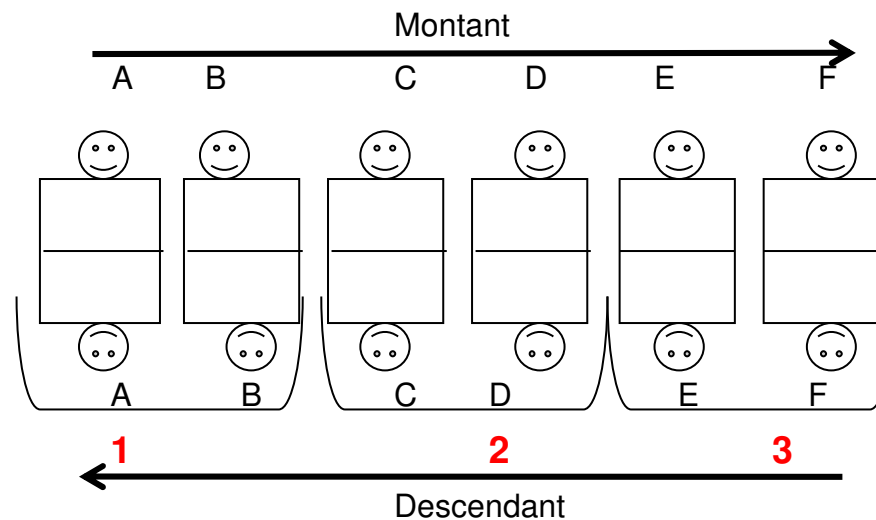
Etape 2 :

2 joueurs partenaires et 1 arbitre

1. Echanges libres : le plus d'échanges possibles
2. Echanges obligatoirement dans les diagonales
3. Echanges obligatoirement dans les lignes



Peut se faire en montante/descendante (voir page 44)
par table et par équipe



Exemple : 3 espaces 1.2.3) de 2 tables

Deux équipes se confrontent (A et B par exemple). L'équipe gagnante change d'espace dans le sens montant (exemple va dans l'espace 2) et l'équipe perdante change dans le sens descendant (dans ce cas reste dans le même espace).

3°) Le cumul des points

Les joueurs des équipes et chiffres s'affrontent. On additionne tous les points marqués par les joueurs de l'équipe, qu'ils aient gagné ou perdu.

L'affrontement peut se faire au temps ou aux points (ex : set de 11 points)

Puis rotation des lettres pour changer d'adversaire.

Etape 3 :

Matches à thèmes

1. Zone de service imposée
2. 1 point pour l'équipe si 3 points consécutifs (intérêt ne stigmatise pas un élève plus en difficulté)
3. 1 point par équipe si 4 points d'écart
4. 1 point par équipe si le point est gagné avant la 3^{ème} touche de balle
5. 1 point par équipe si le point est gagné après la 5^{ème} frappe ([cf. situation de référence : match à 2](#))

4°) Les matches par équipe de trois

Deux équipes de 3 élèves, une équipe A, B, C et l'autre équipe X, Y, Z

Chaque élève A, B, C rencontre les élèves de l'équipe X, Y, Z

Voir fiche jointe « [les matches par équipe de 3](#) »

5°) La coupe Davis

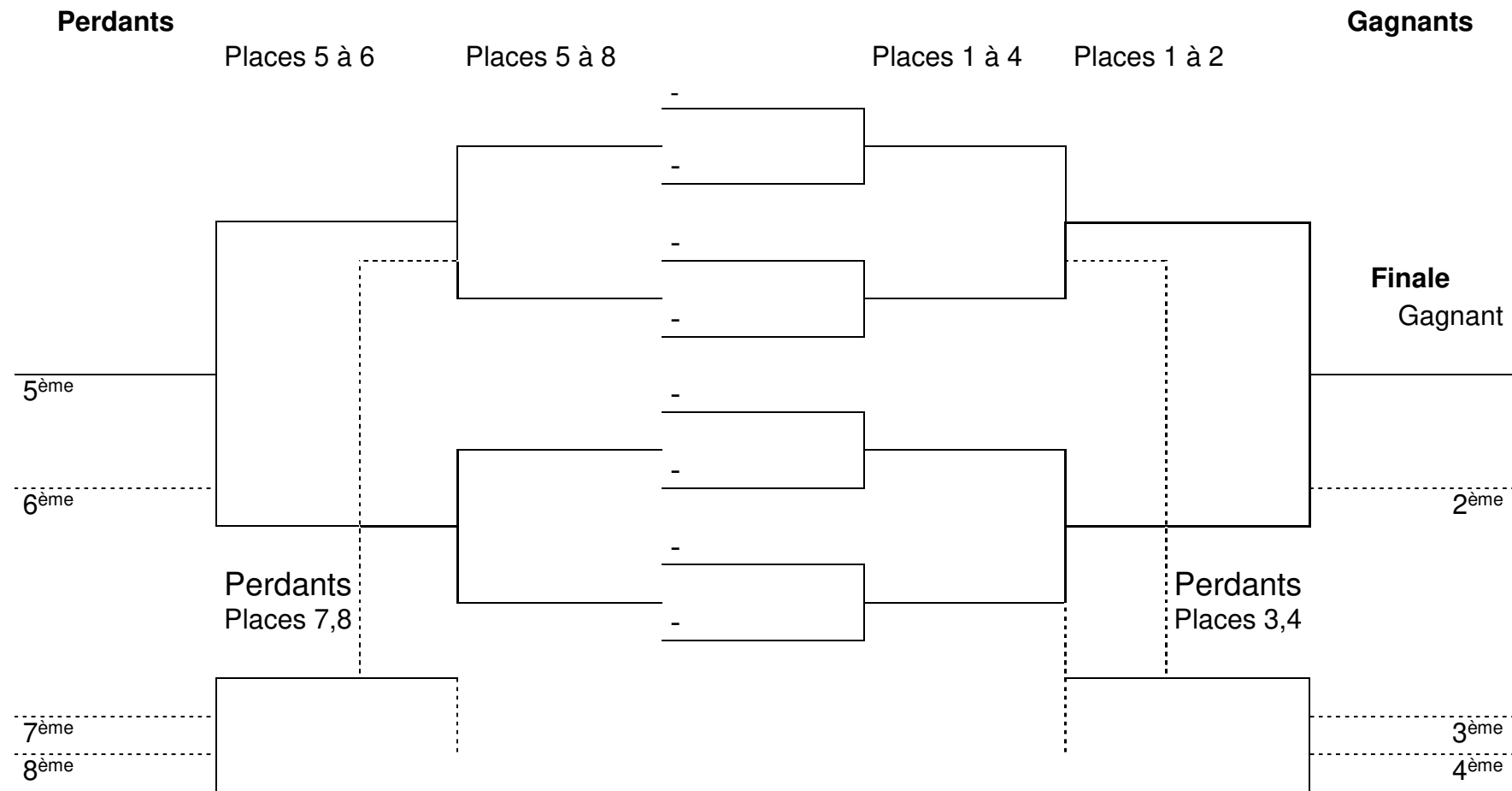
Deux équipes de 2 élèves, une équipe A, B et l'autre équipe X, Y

Ordre des rencontres :

1 ^{er} simple	A-X
2 ^{ème} simple	B-Y
Double	AB-XY
3 ^{ème} simple	A-Y
4 ^{ème} simple	B-X

Voir fiche jointe « [la coupe Davis](#) »

Fiche : le classement intégral



Fiche : Les matches par équipes de 3

Avant le début du match, l'attribution des lettres ABC et XYZ est faite par tirage au sort. Les rencontres ont lieu obligatoirement dans l'ordre indiqué.

NOM	Prénom	
		A
		B
		C

NOM	Prénom	
		X
		Y
		Z

	NOMS	Set 1	Set 2	Set 3	Set 4	Set 5	Vict. ABC	Vict. XYZ
A								
X								
B								
Y								
C								
Z								
B								
X								
A								
Z								
C								
Y								
B								
Z								
C								
X								
A								
Y								

Fiche : La coupe Davis

Avant le début du match, l'attribution des lettres AB et XY est faite par tirage au sort. Les rencontres ont lieu obligatoirement dans l'ordre indiqué.

NOM	Prénom	
		A
		B

NOM	Prénom	
		X
		Y

	NOMS	Set 1	Set 2	Set 3	Set 4	Set 5	Vict. AB	Vict. XY
A X								
B Y								
double								
A Y								
B X								
Nombre de victoires								
Classement								

Merci d'adresser vos remarques aux
Conseillers Pédagogiques Départementaux en EPS

Direction Académique
2 place de l'Europe
14200 Hérouville Saint Clair (02 31 45 96 82)

dsden14-cpdeps@ac-caen.fr

DSDEN 14