

Objectif :

Savoir garder sa raquette bien horizontale pour faire tenir la balle sans qu'elle ne tombe.

Matériel :


- 1 raquette par joueur
- 1 à 2 balles de ping (balles cassées (optionnel))
- 5 à 6 plots ainsi qu'un jalon ou une latte (pour le parcours)
- 1 gobelet par joueur



Consignes :

Réaliser les 4 étapes suivantes :

- faire tenir la balle sur la raquette, sur laquelle est posé un gobelet, pendant 5 secondes.
- réaliser un parcours d'environ 5 mètres, avec le gobelet sur la raquette.
- en fin de parcours, faire tenir la balle pendant 5 secondes en ôtant le gobelet.
- enfin, réaliser le parcours en sens inverse, sans le gobelet.

 Pour simplifier, utiliser une balle de ping cassée.

Objectif :

Savoir faire des échanges en faisant rouler la balle.
Savoir se placer sur la trajectoire pour renvoyer la balle.



Consignes :

Un enfant, face à un adulte, s'envoient la balle avec leurs raquettes en la faisant rouler sur la table (côté pouce ou côté index).

La série avec le plus grand nombre d'échanges est prise en compte (3 essais par enfant).

Matériel :

- 1 raquette par joueur
- 1 demi-table de ping (ou autre table avec une hauteur adaptée)
- 1 à 2 balles de ping (à défaut des petits balles en mousse)

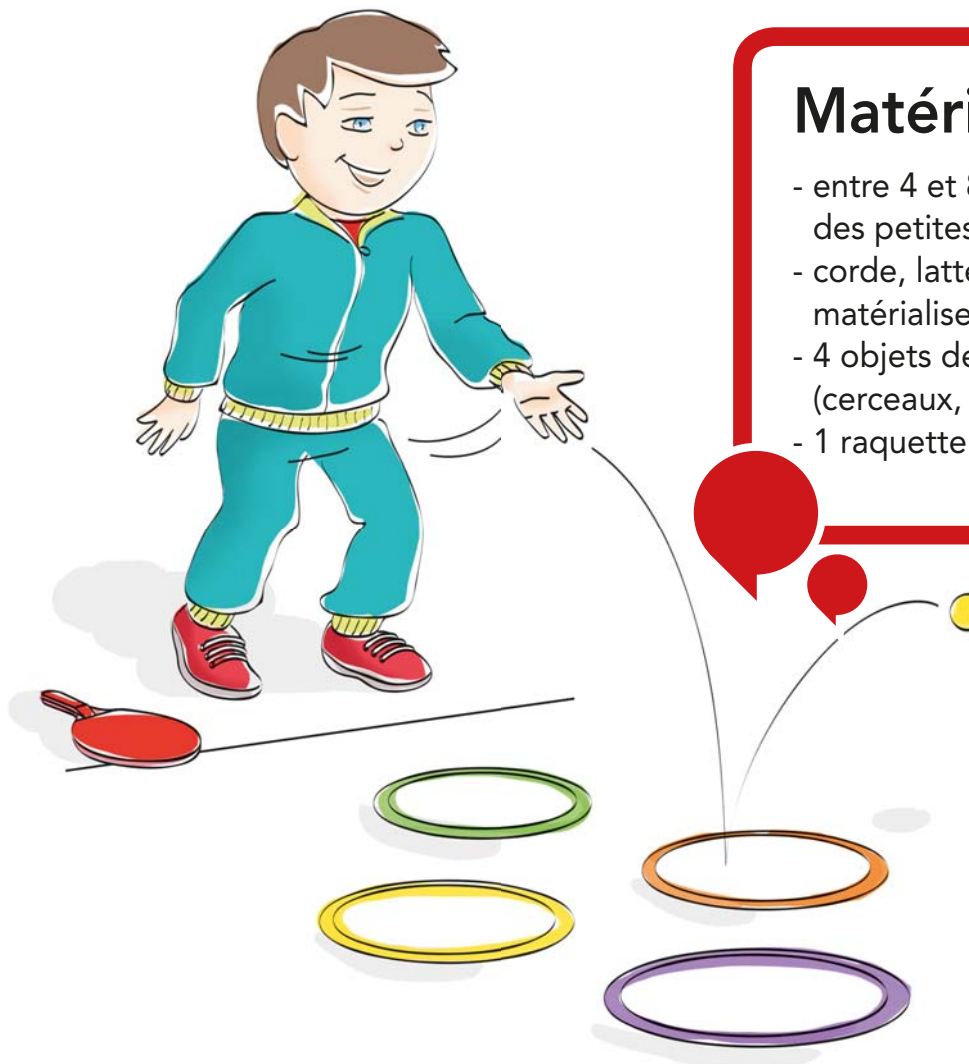
Objectif :

Savoir viser correctement en maîtrisant la direction et en dosant la force de l'envoi.

Consignes :

A la main, chaque enfant lance "à la cuillère" une balle dans chacune des 4 zones de couleur disposées en croix au sol, à 2 mètres de lui. Il dispose de 2 essais pour atteindre chaque zone.

⚠ Si l'enfant atteint deux zones en envoyant la balle avec une raquette, il valide la "balle or" sur cet atelier.

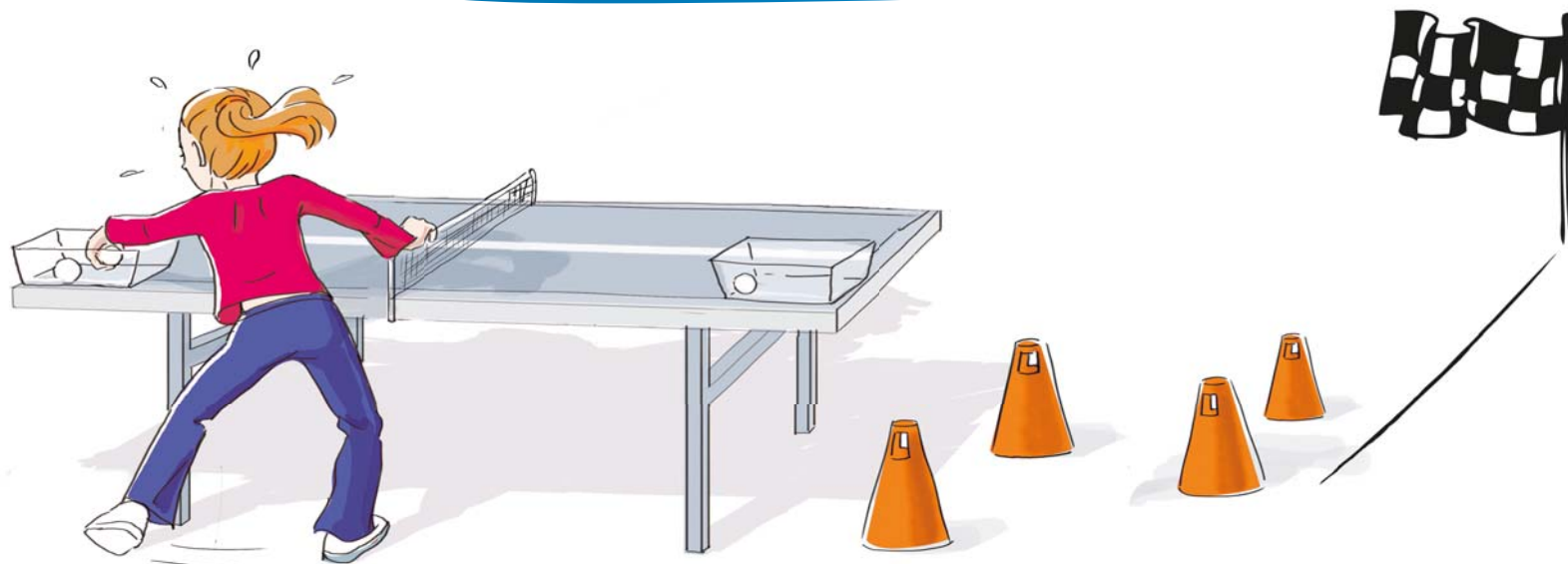


Matériel :

- entre 4 et 8 balles de ping (à défaut des petites balles en mousse)
- corde, latte, scotch... pour matérialiser les zones
- 4 objets de couleurs différentes (cerceaux, coupelles, feuilles...)
- 1 raquette (optionnel)

Objectif :

Améliorer sa vitesse de déplacement latéral et le changement de direction, en restant équilibré.



Matériel :

- 1 table de ping (ou toute autre table)
- 3 balles de ping
- 2 bassines
- 4 plots
- 1 chronomètre
- latte, scotch... (pour matérialiser la ligne d'arrivée)

Consignes :

- Réaliser le plus vite possible un parcours en enchaînant :
- une course-navette aller/retour en pas chassés. L'enfant récupère une balle à la fois dans une bassine, pour la déposer dans l'autre (sans la faire tomber)
 - un sprint de 5 mètres environ en slalom (4 plots)
- Les enfants passent les uns après les autres sur ce mini parcours chronométré (garder le meilleur des 2 essais)

Objectif :

Savoir faire rebondir
la balle sur la raquette.

Matériel :

- 1 raquette par joueur
- 1 ballon de baudruche
par joueur (si possible
de forme ronde)



Consignes :

Enchaîner des rebonds
verticaux sur la raquette,
côté pouce ou côté index
avec un ballon de baudruche.
Prendre en compte la meilleure
série de rebonds (sans que
le ballon ne touche le sol).
- 3 essais par enfant

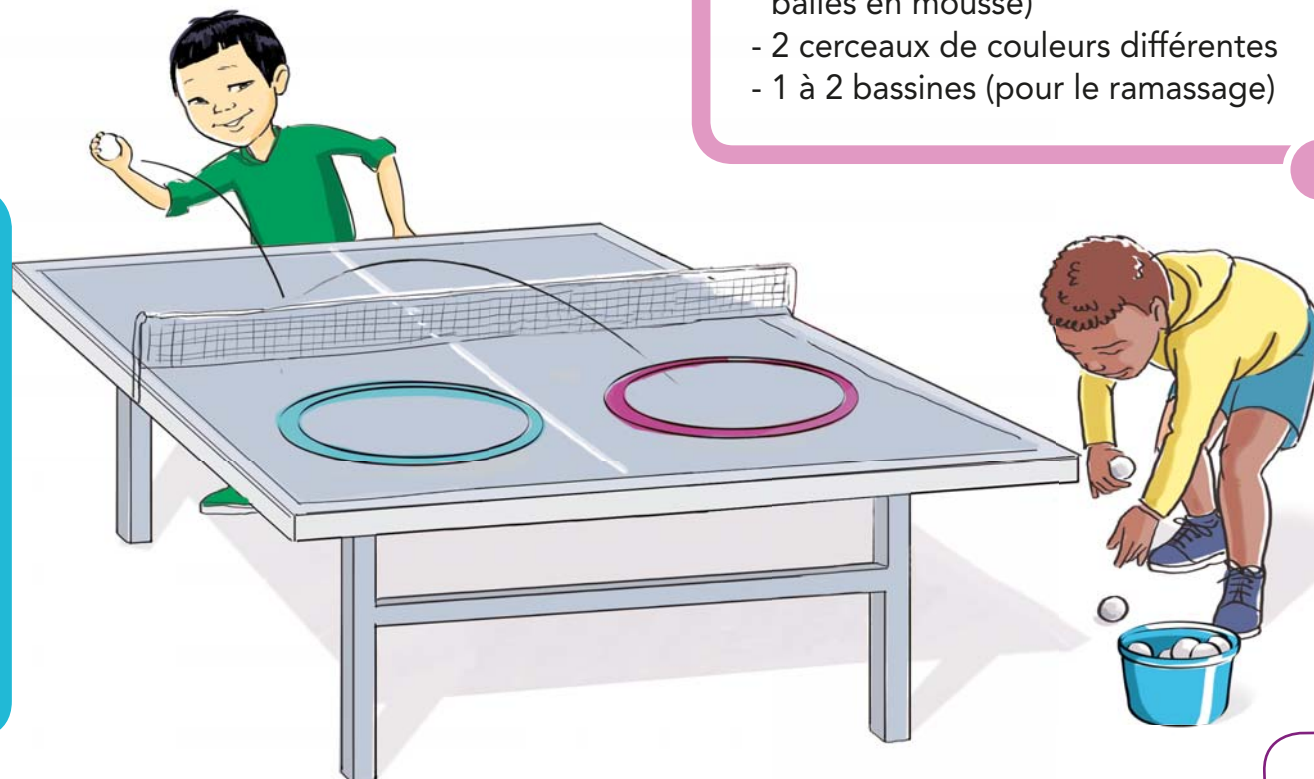
Objectif :

Réaliser un service aménagé en dirigeant correctement sa balle.

Consignes :

Un enfant lance la balle qu'il a dans la main dans son demi-camp, pour qu'elle rebondisse ensuite dans le demi-camp adverse, après qu'elle ait franchi le filet. Il doit viser 3 fois en ligne droite et 3 fois en croisé.

Un ou deux autres enfants récupèrent les balles envoyées dans une bassine.



Matériel :

- 1 table de ping (ou autre table)
- 6 balles de ping (à défaut des petites balles en mousse)
- 2 cerceaux de couleurs différentes
- 1 à 2 bassines (pour le ramassage)

Objectif :

Savoir réaliser un service en coordonnant ses mouvements et en dirigeant correctement sa balle.



Matériel :

- 1 raquette par joueur
- 1 table de ping (ou autre table)
- 4 à 8 balles de ping
- 2 cerceaux de couleurs différentes
- 1 à 2 bassines (pour le ramassage)

Consignes :

Faire rebondir la balle une fois dans son camp et une fois dans le camp adverse avec sa raquette.

- pour les CP/CE2, faire 4 services en coup-droit et 4 services en revers.
- pour les CM1/CM2, 2 services doivent être réalisés en diagonale et 2 en latéral, en coup-droit. Réaliser la même chose en revers.

⚠ Au départ de l'action, la balle ne doit pas être au dessus de la table.

Objectif :

Savoir taper dans la balle en contrôlant sa direction et en dosant le contact balle/raquette pour faire des échanges.



Matériel :

- 1 raquette par joueur
- 1 table de ping (ou autre table)
- 2 à 3 balles de ping

Consignes :

- pour les CP à CE2 : renvoyer avec sa raquette, dans le camp adverse et par dessus le filet, une balle envoyée à la main par un camarade. Réaliser 3 essais en coup-droit et 3 essais en revers.
- pour les CM1/CM2 : réaliser le maximum d'échanges face à un adulte ou un enfant "expert". Réaliser 3 essais en coup-droit et 3 essais en revers. Le meilleur essai en coup-droit puis en revers sont additionnés et retenus.

Joueur A :

Joueur B :

Joueur C :

Rencontres	Manche 1	Manche 2	Manche 3	Vainqueur
A - C				
A - B				
B - C				
Classement	1 ^{er} :			Or
	2 ^{ème} :			Argent
	3 ^{ème} :			Bronze

Règlement : 2 manches gagnantes de 11 points (2 points d'écart minimum)
 Changement de service tous les deux points (à partir de 10-10, chacun son tour)
 Changement de côté à chaque manche

Grille d'évaluation

"Primaire"



Prénom/NOM de l'enfant : Date de naissance : Classe :

(Mettre une croix dans la case correspondante)

Ateliers	Critères d'évaluation	Évaluation		
		Super Balle Or	Super Balle Argent	Super Balle Bronze
Service compris	CP/CE2 : Nombre de services réussis 4 services libres en coup droit et 4 en revers	7 - 8	3 à 6	0 à 2
	CM1 /CM2 : Nombre de services réussis 4 services en coup droit (2 en diagonale et 2 en latéral), 4 services en revers (2 en diagonale et 2 en latéral)	6 et +	3 - 5	0 - 2
Retour à l'envoyeur	CP/CE2 : Nombre de renvois réussis 3 essais en coup droit et 3 en revers	5 - 6	3 - 4	0 - 2
	CM1 /CM2 : Nombre d'aller-retour réussis 3 essais en coup droit 3 essais en revers	8 et +	4 - 7	0 - 3
Matches	Classement de la poule	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}
Total de croix obtenues :				
RÉSULTAT :				