

Milieu Scolaire Festi'Ping



Un dispositif au service du milieu scolaire

Le Comité Départemental souhaite mettre un nouveau dispositif qui vise plusieurs objectifs =>

Objectif 1 : Vous proposer un projet pédagogique, basé sur des fiches ateliers, pour faire vivre à vos élèves, dans le cadre de leur parcours de formation, une tranche de vie d'une pratique sportive appartenant au champ d'apprentissage 4 par le biais de l'activité support : le tennis de table

Objectif 2 : Promouvoir le tennis de table auprès des élèves par une journée ou demi-journée avec la mise en place d'un festival au sein de votre établissement scolaire sous forme d'ateliers proposant des situations d'apprentissages permettant à tous les élèves de progresser et de réussir.

Objectif 3 : Permettre aux élèves de s'engager dans le champ d'apprentissage 4 relative aux sports de raquettes et d'affrontements 4 à l'aide de ce projet de séquence et la présence d'un éducateur du comité de tennis de table de la Sarthe au service de la classe et des enseignants.

Les démarches à faire pour profiter de ce projet

- > Prendre contact avec un des organisateurs de cet événement (le club le plus proche, le comité Sarthe de Tennis de table ou l'U.S.E.P Sarthe,).
- > Prendre contact avec la mairie (disponibilité de la salle, gymnase).
- > Prévoir le matériel nécessaire au déroulement de l'activité (le comité départemental et/ou l'USEP Sarthe peut vous prêter du matériel).

Proposition d'organisation

Voici une proposition d'organisation permettant d'accueillir 160 enfants dans la journée.

Deux groupes à déterminer, un pour le matin et pour l'après-midi.

> 9H 00 à 10H00 : Préparation des Ateliers (Présentation aux bénévoles) => Répartition des enfants dans chaque atelier.

> 10h00 à 11h40 : Les enseignants ainsi que l'éducateur du comité expliqueront et animeront le festival.

>11h40 à 12h00 : Bilan, goûter distribution cadeaux, etc...

Fonctionnement identique pour le groupe de l'après-midi, en fonction des niveaux, les ateliers peuvent être modifiés.

Matériel nécessaire

- Nombre Tables : Il n'est pas obligatoire de disposer autant de Tables pour utiliser les fiches ateliers.



8 tables



4 Plots



42 Raquettes



31 Séparations



4 Plots



20 Coupelles



144 balles



23 Bassines



17 Cerceaux



23 Lattes




20 gobelets



*Balles : Possibilités d'utiliser différent type de balles (tennis, en mouse...

Le but = Faire pratiquer vos élèves avec vos moyens !

Situation d'apprentissage 1 : Les 4 coffre-fort

BUT	Envoyer les balles dans les différentes zones (1/2/3ou 4)		
AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION	VARIABLES	
 <p style="text-align: center;">- Matériels : 10 séparations/6 bassines/ 3 lattes/6 raquettes /60 balles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se mettre de profil (position CD) - Tenir la raquette dans sa main préférentielle et la balle dans l'autre - Un mouvement de lavant bras et du poignet de l'arrière vers l'avant et du bas vers le haut - Frapper la balle en dessous « pôle sud » - Accélération du poignet et de l'avant-bras 	<ul style="list-style-type: none"> + donner à l'élève le numéro de la zone à viser + augmenter le nombre de zones à atteindre - diminuer la distance - lancer la balle avec la main et de plus près 	
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	SECURITE	
<p>A l'aide de la raquette et des balles qui sont dans la bassine, vous devez vous organiser pour réussir à viser deux zones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 2 zones sur 4 sont atteintes à l'aide des 10 balles 	<ul style="list-style-type: none"> - On n'a pas le droit d'aller récupérer des balles - On reste près de sa bassine pour viser et lancer 	
	<p>* Un début d'organisation moteur au niveau de la position de profil pour envoyer loin que ce soit à la main ou avec la raquette</p>		
<p>CONTENUS D'ENS. MÉTHODOLOGIQUE CONTENUS D'ENS. SOCIAL</p>	<p>* Identification d'une situation ou d'un comportement à risque</p> <p>* Les différents rôles sociaux (partenaires, adversaires) et s'assumer face aux autres (être vu en plein effort)</p>		

Situation d'apprentissage 2 : Le jeu de l'Autoroute

BUT Réaliser le maximum d'échanges sans que la balle sorte de la route.

AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION	VARIABLES
 <p>- Matériels : 2 tables, 6 raquettes, 20 lattes et 3 balles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se mettre face à la table (position Revers) - Tenir la raquette dans sa main préférentielle et poser la balle sur la table avec la raquette au-dessus. - Un mouvement de lavant bras et du poignet de l'arrière vers l'avant - Pousser la balle au-dessus « pôle nord » - Accélération du poignet et de l'avant-bras 	<ul style="list-style-type: none"> + réduire la largeur de la zone + augmenter la distance et/ou le nombre d'échange à réaliser - diminuer la distance - utiliser des balles avec un diamètre supérieur
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	SECURITE
<p>A l'aide de la raquette, faire rouler la balle entre les lattes pour la passer à son partenaire (au début coté pouce puis index)</p>	<p>- 3 allers retours sont réussis</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 2 élèves par zone - On reste près de son couloir pour viser et lancer

* Un début d'organisation moteur pour apprendre à pousser la balle et à la contrôler avant de la renvoyer

CONTENUS D'ENS.
MÉTHODOLOGIQUE
CONTENUS D'ENS.
SOCIAL

* Travail en partenariat (collaborer pour réussir et s'aider)

Situation d'apprentissage 3 : Le jeu de la navette

BUT Emmener ses balles le plus vite possible et sans les faire tomber

AMÉNAGEMENT



- **Matériels** : 1 table ou autre support, 10 bassines et 6 balles par bassines.

CRITÈRES DE RÉALISATION

- Se mettre de profil
- Le déplacement est rythmé
- Rechercher la hauteur plutôt que la longueur des pas
- Prendre la balle dans sa main
- Accélération du poignet et de l'avant-bras

VARIABLES

- + réduire le temps
- + augmenter le nombre de balles à transporter
- + utiliser la raquette
- diminuer la distance
- augmenter le temps

CONSIGNES

Sans la raquette, s'organiser pour amener le plus rapidement possible les balles d'une bassine à l'autre en pas chassés en moins de 3 minutes et l'une après l'autre.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

- les pieds ne se touchent pas lors du pas-chassé
- je termine avant que le temps soit terminé

SECURITE

- Une balle qui tombe et qui roule n'est pas récupérée
- espace suffisant entre les élèves

* Un début d'organisation moteur pour apprendre à se déplacer


CONTENUS D'ENS.
MÉTHODOLOGIQUE
CONTENUS D'ENS.
SOCIAL

* Apprendre à s'affronter et accepter de réussir mais de ne pas forcément terminer 1er


Situation d'apprentissage 4 : Le Garçon de café

BUT	Se déplacer rapidement pour transporter des objets		
AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION	VARIABLES	
 <ul style="list-style-type: none"> - Matériels : 9 Cerceaux/ 9 coupelles/ 6 cônes/ 3 Barres avec plots/ 6 Raquettes/ 3 balles/ 3 gobelets. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se mettre en position de départ rapide (pied d'appuis derrière et l'autre devant) - Le déplacement est rythmé - Rechercher la hauteur plutôt que la longueur des pas - Prendre les objets dans sa ou ses mains 	<ul style="list-style-type: none"> + augmenter le nombre d'objets à transporter et leurs configurations - diminuer la distance - jouer sur le volume des objets 	
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	SECURITE	
<p>Sans la raquette, s'organiser pour franchir de manière rapide les différents obstacles afin de transporter ses objets d'un cerceau à l'autre.</p> <p>* je peux prendre plusieurs objets à la fois</p>	<ul style="list-style-type: none"> - les objets ne tombent pas au sol lors des déplacements ; - je termine avant mes camarades 	<ul style="list-style-type: none"> - Aucuns contacts physiques avec mes adversaires - Parcours adaptés à la morphologie des élèves 	
CONTENUS D'ENS. MOTEUR	* Un début d'organisation moteur pour apprendre à se déplacer		
CONTENUS D'ENS. MÉTHODOLOGIQUE CONTENUS D'ENS. SOCIAL	* Organiser une stratégie de course en fonction de ses moyens personnels		


Situation d'apprentissage 5 : Le *Lucky Luck* et Jonglage

BUT Se déplacer et jongler	
AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION
 <p>- Matériels : 8 cerceaux/ 8 Raquettes/ 8 balles/ 8 cônes</p>	<p>Pour diriger la balle=></p> <ul style="list-style-type: none"> - Garder la raquette horizontale et à hauteur du nombril. - Ne pas quitter la balle des yeux. - Bien centrer la balle au milieu de la raquette. - Si la balle va sur la droite, je la suis avec la raquette en allant aussi sur la droite et inversement <p>Pour les jonglages =></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tenir la raquette horizontalement. - Orienter le « bout » de la raquette vers l'avant. - Frapper la balle de manière régulière, avec la même force (toujours donner aux élèves la tête comme limite de hauteur). - Centrer la balle sur la raquette et la toucher au niveau du nombril (ne pas monter le coude).
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
Se déplacer en marchant avec la balle sur la raquette pour s'arrêter à un plot et réaliser 10 jonglages en coté pouce et/ou coté index.	- la balle ne tombe pas au sol plus de 3 fois lors de mon passage
CONSIGNES	VARIABLES
	+ faire tout le trajet en jongle
	- augmenter le nombre de touche au sol
	- réduire la distance
	- faire le trajet sans les jongles
CONTENUS D'ENS. MOTEUR	SECURITE
	- Aucuns contacts physiques avec mes adversaires
CONTENUS D'ENS. MÉTHODOLOGIQUE	
CONTENUS D'ENS. SOCIAL	
	* Organiser une stratégie de course en fonction de ses moyens personnels

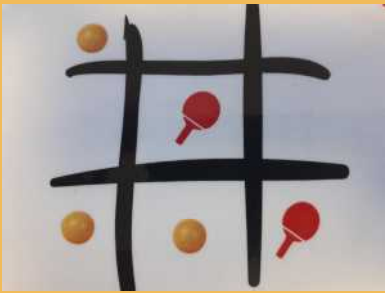
Situation d'apprentissage 6 : Jeu Maxi échange Ping Tennis

BUT	Se renvoyer, avec un rebond au sol, une balle de tennis de table au-dessus d'un obstacle en CD	
AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION	VARIABLES
 <p>Matériels : 14 séparations/ 1 bassine / 6 balles différentes tailles/ 4 raquettes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Positionner les élèves de profil par rapport à l'obstacle, avec le bras plié à 90°. - Le « bout » de la raquette est dirigé sur le côté.) 3. Tenir la balle entre le pouce et l'index et la laisser simplement tomber sur le sol. -Frapper ensuite la balle en Coup Droit de façon régulière en la dirigeant vers le Coup Droit du partenaire. -A la fin du lancer, la raquette est dirigée vers le partenaire. 6. Toucher la balle sur l'arrière plutôt qu'en dessous (voir le schéma ci-dessous) 	<ul style="list-style-type: none"> + réaliser la situation en revers - augmenter le nombre de rebond au sol - utiliser des balles plus grosses
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	SECURITE
Vous devez vous renvoyer la balle et la faire passer au-dessus de la séparation le plus de fois possible	- plus de 4 échanges	- un duo d'élève par séparation
CONTENUS D'ENS. MOTEUR	* Un début d'organisation moteur pour piloter la balle tout en se déplaçant	
CONTENUS D'ENS. MÉTHODOLOGIQUE CONTENUS D'ENS. SOCIAL	* Anticiper pour renvoyer la balle et ainsi éviter de réagir	


Situation d'apprentissage 7 : le renvoyeur

BUT	Renvoyer une balle lancée, avec le Coup Droit, sur une table de tennis de table.	
AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION	VARIABLES
 <p>Matériels : bassine avec des balles et un filet pour récupérer</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le relanceur sera en position de départ Coup Droit. - Prendre le temps de faire la démonstration. - Centrer la balle au milieu de la raquette. - Frapper la balle dans la phase montante ou au sommet du rebond (pas à la phase descendante) 	<ul style="list-style-type: none"> + réaliser la situation en revers + installer un sur-filet pour réduire la hauteur de balle
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	SECURITE
Vous devez vous organiser pour renvoyer la balle au-dessus du filet et dans le camp adverse.	- rebond de la balle directement sur la demie table adverse	- un duo d'élève par séparation
CONTENUS D'ENS. MOTEUR	* Un début d'organisation moteur pour piloter la balle pour rompre l'échange	
CONTENUS D'ENS. MÉTHODOLOGIQUE CONTENUS D'ENS. SOCIAL	* Anticiper pour renvoyer la balle	


Situation d'apprentissage 8 : Le Morpong

BUT	Réaliser un service dans un carré de leur choix pour une ligne ou diagonale	
AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION	VARIABLES
 <p>Matériels : une raquette / balles 6 coupelles (3rouges et 3 jaunes) 4cordes</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Service réglementaire (Lancer la balle de 16cm). - Lancer la balle droite et sans effet. - Prendre la balle en phase descendante. - Varier le placement de balle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser la situation Revers.
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	SECURITE
<ul style="list-style-type: none"> - Etablir un service réglementaire dans une zone de choix - Une coupelle sera positionnée dans la zone visée. 	<ul style="list-style-type: none"> - Viser une zone - Obtenir avec les coupelles placées une ligne ou une diagonale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Attendre son tour afin de ne pas gêner son adversaire
CONTENUS D'ENS. MOTEUR	* Un début d'organisation moteur pour piloter la balle sur un placement	
CONTENUS D'ENS. MÉTHODOLOGIQUE CONTENUS D'ENS. SOCIAL	* Réflexion de la zone à viser pour gagner, et anticipation pour empêcher son adversaire de gagner	

Situation d'apprentissage 9 : Dragon -Princesse


BUT	Envoyer la balle sur table en jouant sur les différentes trajectoires.	
AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION	VARIABLES
 <p>Matériels : Une raquette / 10 balles / un cerceau/ bassine.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Envoyer la balle par-dessus le dragon sur le plateau adverse. - Jouer avec différentes trajectoires en hauteur, droit. - Réceptionner la balle avec une bassine pour valider le point se déplacer en pas chassé. - Etre dynamique - Avoir le coté malin. 	<ul style="list-style-type: none"> - A La main - Raquette
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	SECURITE
<ul style="list-style-type: none"> - Le Prince doit Envoyer la balle à la main ou à la raquette sur la table pour délivrer sa princesse et éviter que le dragon intercepte la balle. - Travailler sur les trajectoires 	<ul style="list-style-type: none"> - Le prince doit envoyer 8 balles sur 10 sur la table. - La princesse doit attraper la balle avec la bassine pour être délivrer 5/10. 	<ul style="list-style-type: none"> - Distance entre le joueur prince et dragon.
CONTENUS D'ENS. MOTEUR	* Un début d'organisation moteur pour piloter la balle sur une trajectoire.	
CONTENUS D'ENS. METHODOLOGIQUE CONTENUS D'ENS. SOCIAL	* Analyser comment contourner le dragon	

Situation d'apprentissage 10 : Dessin

BUT	Réaliser un dessin du Festi Ping.	
AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION	VARIABLES
 <p>Matériels : Feutres et feuilles</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dessiner un ou plusieurs ateliers représentés dans la salle. - Etre créatif. - Inventer des scénarios. <li style="padding-left: 40px;">- Prendre le temps pour dessiner. 	<ul style="list-style-type: none"> + réaliser la situation en revers + installer un sur-filet pour réduire la hauteur de balle
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	SECURITE
Vous devez proposer un dessin en relation avec l'activité proposée, ce que vous avez le plus adoré.	- Etablir un dessin vivant avec des couleurs, des formes et propre.	

CONTENUS D'ENS. MOTEUR	* Etre capable de dessiner ce que je vois et ce que je ressens.
CONTENUS D'ENS. MÉTHODOLOGIQUE CONTENUS D'ENS. SOCIAL	* Créatif et Imaginatif

Situation d'apprentissage 11 : Chamboulping

BUT	Travail de précision sur les 10 cibles.	
AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION	VARIABLES
 <p>Matériels : 10 cibles, une raquette, une balle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Viser en Cd ou R avec précision les cibles, jouer avec l'avant et le poignet. - Se concentrer et prendre son temps pour viser. 	<ul style="list-style-type: none"> + réaliser la situation en revers + avec la raquette ou à la main.
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	SECURITE
<p>Vous devez faire tomber les cibles avec le moins de coup possible. Vous aurez un maximum de 10 balles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Viser les 10 cibles avec le moins de coup de possible 	

CONTENUS D'ENS. MOTEUR	* Un début d'organisation moteur pour piloter la balle avec précision.
CONTENUS D'ENS. MÉTHODOLOGIQUE CONTENUS D'ENS. SOCIAL	*Viser et précision

Dossier de Candidature Festi'Ping

Club ou école candidat (e) :

Lieu proposé pour l'organisation du festival:.....

Nom de la structure Organisatrice locale ou support:

- Club :.....

Nom du responsable de la candidature :

Coordonnées : Tel :Mail :

Organisation souhaitée (cochez l'option choisie) :

- 1 Mise à disposition d'un éducateur comité.
- 2 Mise à disposition d'un éducateur + matériel pédagogique.

Date(s) souhaitées pour organiser votre festival :

-

Signature :

Retour du dossier de candidature au Comité Tennis de table

Auprès de

Tessier Guillaume : guillaume.tessier@pingsarthe.org 06.32.6594.91

PROJET PÉDAGOGIQUE AVEC INTERVENANT EXTÉRIEUR A L'ÉCOLE EN EPS

A renseigner par l'enseignant et l'intervenant et à transmettre par le directeur à l'Inspecteur de circonscription 4 semaines avant le début de l'action.

Date de présentation du projet	
--------------------------------	--

Circonscription		
École	Nom de l'école	
	Nom du directeur	
	Adresse	
	Téléphone	
	Courriel	

Intervenant		
NOM – Prénom	Tessier Guillaume	
Adresse complète	29 Boulevard St Michel 72000 Le Mans	
Téléphone Courriel	0632659491	
Statut à préciser si l'intervenant est rémunéré	<input checked="" type="checkbox"/> Salarié de droit privé <input type="checkbox"/> Personnel territorial titulaire préciser :..... <input type="checkbox"/> Personnel territorial non titulaire préciser <input type="checkbox"/> Stagiaire préciser.....	
Nom de l'assurance responsabilité civile	MMA	
Qualification/diplôme	DEPJEPS Tennis de table	
Carte professionnelle Vérifier sur http://eapublic.sports.gouv.fr/CarteProRecherche/Recherche	Numéro de la carte 07209ED0020	Fin de validité 17/102023
Date d'agrément	14/12/2018	

PROJET PEDAGOGIQUE

ACTIVITÉ	TENNIS DE TABLE
-----------------	------------------------

<p style="text-align: center;">Champs d'apprentissage</p> <p>(cochez le champ support)</p>	<p><input type="checkbox"/> Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée</p> <p><input type="checkbox"/> Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <p><input type="checkbox"/> S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p> <p><input type="checkbox"/> Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>
---	---

Résumé de l'action - Activité support	Contenus d'enseignement - Progressions (BO du 26/11/2015)
Lien avec le projet d'école	Référence au socle commun de connaissances, de compétences et de culture <small>Grilles de référence pour l'évaluation et la validation des compétences du socle commun</small>
Préciser la dimension interdisciplinaire du projet	

PROJET D'ORGANISATION

Nom de l'enseignant	Classe	Effectif	Nombre de séances	Jours et horaires	Période de l'année
					du..... au.....
					du..... au.....

Lieu de pratique	Distance de l'école	Moyen de déplacement

Financement	Coût de l'action	Financier(s) Préciser la part de chacun

Type d'activité <small>Circulaire du 6 octobre 2017</small>	<input type="checkbox"/> Activité ordinaire <small>Le maître seul avec sa classe</small>	<input type="checkbox"/> Activité à encadrement renforcé
Rôle de l'enseignant Il est responsable de l'organisation et du déroulement de l'activité. Il prend une part active à l'enseignement.		
Rôle de l'intervenant Il agit sous la responsabilité pédagogique de l'enseignant		
Organisation pédagogique prévue <small>(classe entière, groupes, ateliers...)</small>		

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT

Les projets cycles 2 et cycles 3 doivent être distincts.

Trame prévisionnelle de programmation des contenus abordés <small>Conforme aux programmes du 26/11/2015</small>		Évaluation des contenus d'enseignement <small>(à quoi verra-t-on que les élèves ont progressé ?)</small>
Séance 1		
Séance 2		
Séance 3		
Séance 4		
Séance 5		
Séance 6		

Le directeur			
Le directeur autorise l'intervention de	<input type="checkbox"/> OUI	<input type="checkbox"/> NON	Date et signature du directeur :
Le directeur a remis un exemplaire du projet pédagogique et du règlement intérieur à l'intervenant	<input type="checkbox"/> OUI	<input type="checkbox"/> NON	
Le directeur a pris connaissance de la convention	<input type="checkbox"/> OUI	<input type="checkbox"/> NON	
Le directeur a gardé un exemplaire de la convention et du projet pédagogique	<input type="checkbox"/> OUI	<input type="checkbox"/> NON	
Le directeur a envoyé le projet pédagogique à l'Inspecteur de circonscription	<input type="checkbox"/> OUI	<input type="checkbox"/> NON	

Remarques du conseiller pédagogique de circonscription EPS
Date et signature du CPC EPS

Remarques éventuelles de l'Inspecteur de la circonscription

Décision de l'Inspecteur de la circonscription	
Projet pédagogique annexé	Date et signature de l'Inspecteur de circonscription
<input type="checkbox"/> validé <input type="checkbox"/> refusé <input type="checkbox"/> à retravailler	

Le projet d'intervention ne peut pas commencer avant l'avis de retour de l'IEN