



Milieu Scolaire Festi Ping

Le comité départemental souhaite mettre un nouveau dispositif en place auprès du public scolaire.

Objectif 1 : Vous proposer un « **dispositif clé en main** » pour l'accompagnement ou l'organisation d'un festival au sein des écoles primaires sur une journée ou demi-journée.

Objectif 2 : Promouvoir le tennis de table dans un laps de temps réduit afin de développer votre club. L'intervention s'effectuera sous formes d'ateliers.

Objectif 3 : Permettre au club de s'engager sur l'action PPP, Educ ping ou encore l'appel à projet FFTT qui vous permettra d'obtenir un bon d'achat.

Objectif 4 : Renforcer les liens avec les écoles de votre commune et montrer aux collectivités (Mairie) votre capacité à proposer des actions aux enfants.

Le club devra effectuer sa demande auprès du comité (via le bulletin de candidature en dernière page), l'action pourra se réaliser dans l'enceinte d'un club ou d'une école.

A la charge du club organisateur

- Prendre contact avec l'école, présenter l'action, définir le jour, l'organisation (nombre d'enfants, amplitude horaire).
- Prendre contact avec la mairie (disponibilité de la salle, gymnase).
- Prévoir le matériel nécessaire au déroulement de l'activité (uniquement les tables et les balles). Le comité départemental peut vous prêter des tables, le transport est à votre charge.
En cas d'impossibilité pour vous, le comité pourra assurer le transport des tables, cette prestation sera facturée 130 euros TTC (Location d'un utilitaire + essence).
- Prévoir un goûter, un « petit » souvenir et flyers de présentation de votre club pour chaque enfant.
- Eventuellement, organiser un vin d'honneur avec la municipalité et vos partenaires afin de valoriser votre action.

A la charge du comité départemental

- Accompagner pour faciliter la mise en œuvre.
- Mettre un éducateur sportif à disposition GRATUITEMENT afin de coordonner l'action (en amont, le jour, animation de l'équipe de bénévoles, etc...).

Proposition d'organisation

Ci-joint, vous trouverez 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 (Instituteurs/ parents) Répartition des enfants dans chaque atelier.

10h00 à 11h40 : L'éducateur du comité expliquera et animera le festival.

Chaque atelier aura une durée de 10 minutes (minute d'explication, 8 minutes de jeux et 1 minute de retour au calme).

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 : 8
Séparations : 31
Raquettes : 42
Balles : 144 (2 boites de 72)
Balles baby : 20 balles roses vertes
Bassines : 23
Plots : 24
Coupelles : 19
Lattes : 23
Cerceaux : 17
Barres plots : 4
Gobelets : 20

Festi'Ping

Organisation :

- 8 ateliers de 10 minutes.
- Un speaker (Educateur du comité) qui dirige les ateliers et le temps. Un responsable par atelier qui assure le déroulement pour chaque tour.
- Présentation des ateliers mis en place.

Atelier 1 : Planter de choux :



- **Matériels :** 10 séparations/6 bassines/ 3 lattes/6 raquettes 30 balles.
- **Objectif :** Envoyer les balles dans les différentes zones (1/2/3ou 4), le joueur ou le responsable annonce la zone dans laquelle il souhaite envoyer la balle.

Atelier 2 : Jeu de l'Autoroute :



- **Matériels** : 2 tables, 6 raquettes, 20 lattes et 3 balles.
- **Objectifs** : Faire rouler la balle entre les lattes coté index et coté pouce. Apprendre à contrôler la balle avant de la renvoyer. Réaliser le maximum d'échanges sans que la balle sorte de la route.

Atelier 3 : Dessin :

- **Matériels** : Table – Crayons de couleurs et Feuilles.
- **Objectifs** : Réaliser un dessin de la journée Festi Ping.

Atelier 4 : Jeu de la Navette :



- **Matériels :** 1 table ou autre support, 10 bassines et 6 balles par bassines.
- **Objectifs :** Emmener en pas chassé les 6 balles les unes après les autres dans l'autre bassine le plus vite possible. Réaliser des défis entre les joueurs.

Atelier 5 : Garçon de café :



- **Matériels :** 9 Cerceaux/ 9 coupelles/ 6 cônes/ 3 Barres avec plots/ 6 Raquettes/ 3 balles/ 3 gobelets
- **Objectifs :** Transporter les objets sans les faire tomber dans chaque cerceau en franchissant les obstacles le plus vite possible

Atelier 6 Motricité Coordination



- **Matériels** : 10 Cerceaux/ 10 coupelles/ 10 cônes/ 4 Barres avec plots/8 Raquettes/ 8 balles/ 8 gobelets.
- **Objectifs** : Travail de la coordination/ équilibre /contrôle/ prise d'informations.

Atelier 7 : Lucky Luck et Jonglage



- **Matériels** : 8 cerceaux/ 8 Raquettes/ 8 balles/ 8 cônes
- **Objectifs** : Suivre le parcours balle raquette. Apprendre à bien tenir sa raquette lorsqu'on demande de s'arrêter dans les cerceaux. Se déplacer en marchant avec la balle sur la raquette. Réaliser 10 jonglages en coté pouce et coté index. Adapter la difficulté en fonction du niveau.

Atelier 8 : Jeu Dragon et la Princesse:



- **Matériels :** 2 tables/ 2 séparations/ 4 bassines/ 20 balles/ 2 raquettes
- **Objectifs** Envoyer la balle par-dessus le dragon pour délivrer la princesse qui se trouve derrière la table. Il faut que la balle rebondisse sur la table. Mettre 7 balles / 10 sur la table pour atteindre l'objectif.

Atelier 9: Service:



- **Matériels** : 3 tables/ 6 bassines/ 10 balles dans chaque bassines/ 6 raquettes
- **Objectifs** : Explication des règles. Apprendre à lancer la balle, varier le placement et découvrir les effets.

Atelier 10 : Jeu panier de Balle robot/Radar:



Matériels : 1 tables/ 5 séparations/ 2 bassines/ 50 balles/ 2 raquettes/ 10 gobelets

Objectifs : viser les cibles et viser le radar.

Atelier 11 : Jeu Maxi échange Ping Tennis:



Matériels : 14 séparations/ 1 bassine / 6 balles différentes tailles/ 4 raquettes.

Objectif : Réaliser le maximum d'échanges avec différentes tailles de balles.

Atelier 12 : Match:

Matériels : 3 tables/ 1 bassine / 6 balles différentes tailles / 6 raquettes.

Objectif : Réaliser le maximum d'échanges avec différentes tailles de balles

