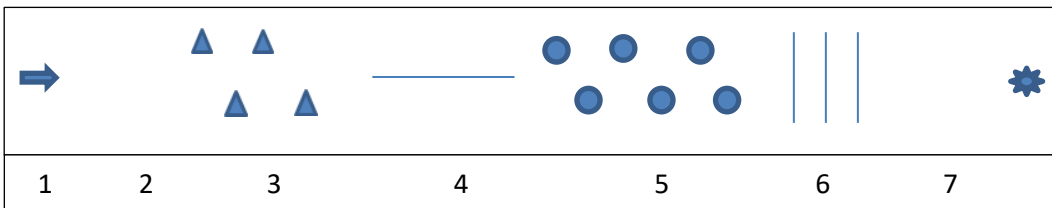


# 1<sup>ERE</sup> SEANCE : DECOUVERTE DE LA RAQUETTE/BALLE

## Parcours motricité



- 1 : Départ  
2 : 2 sauts à la corde à sauter  
3 : Foulées bondissantes  
4 : Marcher en équilibre  
5 : Cloche pied  
6 : Pas ping (pas chassés sans que les pieds se touchent)  
7 : Sprint

## Situation 1 : 1-2-3 Soleil

### Consignes :

Les joueurs doivent toucher le mur et dire : « Soleil ! », sans que le meneur ne les voit bouger.

Le meneur dit 1-2-3 Coup Droit ou 1-2-3 Revers (voir Point N°3 Placement des Pieds), les joueurs doivent se diriger vers le mur en pas chassés et se mettre dans la bonne position : position d'attente en Coup Droit ou en Revers.

### Objectif :

Apprendre la position des pieds en Coup Droit et en Revers, et se déplacer en pas chassés.

### Variantes :



Les enfants peuvent marcher



Intégrer la raquette

## Situation 2 : L'équilibriste

### 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 posée 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.

## Situation 3 : Les jongleurs

### But :

Savoir faire rebondir la balle sur la raquette.

### Consignes :

Enchaîner des rebonds verticaux sur la raquette côté coup droit puis revers avec une balle. Garder sa raquette bien horizontale, à hauteur de la taille, et doser sa force de frappe pour enchaîner les rebonds.

### Critères de réussite :

Compter le nombre de séries de 5 rebonds\* sur la raquette. Mettre en place des défis individuels et/ou collectifs.

\* Faire varier le nombre de rebonds en fonction du niveau des enfants.



### Matériel :

- 1 raquette par joueur (minimum 1 pour 2 enfants)
- 1 balle de ping ou ballon de baudruche par joueur (minimum 1 pour 2 enfants)

### Variantes :



- Utiliser des ballons de baudruche.
- Accepter un rebond au sol avant chaque jonglage.



- Varier la force de frappe en alternant petits rebonds et grands rebonds.
- Faire les jonglages en réalisant un parcours.
- Alternier les rebonds avec la face coup droit et revers de la raquette.

# 2EME SEANCE : ENVOYER, RECEVOIR

## Situation 2 : Le gardien de but

### Jeu du corps

**But :** Attrape la balle avec ton corps

**Consignes :**

Cet exercice se joue en duo. La maitresse cite une partie du corps (coude , tête , doigt, genou,...) et les enfants doivent envoyer la balle à leur partenaire et le partenaire doit rattraper la balle avec la partie du corps que la maîtresse a prononcée.

**But :**

Faire un service et marquer le but.

**Consignes :**

Le joueur A envoie la balle dans le camp adverse. Le joueur B, le gardien de but rattrape la balle à l'aide de la baignoire

**Critères de réussite :**

Rattraper 6 services sur 10.

**Matériel :** table, raquette, baignoire, balles

**Variantes:**

Le joueur A peut envoyer à la main s'il n'arrive pas à servir.

Le joueur B peut renvoyer à l'aide de la raquette.



## Situation 1 : Les balles Brûlantes

**But :**

Pour gagner la partie, il faut avoir moins de balles dans son camp que l'équipe adverse. Développer des stratégies pour collaborer avec ses équipiers et gagner.



**Matériel :**

- Plots, cordes ou séparations pour délimiter les 2 camps
- 1 à 3 balles en mousse (ou ping) par enfant
- 1 raquette par enfant



**Consignes :**

Après avoir réparti un même nombre d'enfants et de balles dans 2 camps, envoyer avec la raquette plus de balles que l'adversaire dans l'autre camp dans un temps donné (environ 1 minute). Obligation de n'envoyer qu'une balle à la fois. Le geste de frappe doit se faire en dessous de l'épaule.

**Critères de réussite :**

Compter le nombre de balles envoyées dans chaque camp. Participation de l'ensemble des enfants. Evolution de la stratégie des enfants entre chaque partie.

**Variantes :**

- |  |  |
|--|--|
| <p><b>POUR SIMPLIFIER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Envoyer la balle à la main</li> <li>• Avec une raquette, utiliser des balles en mousse ou petits ballons de baudruche.</li> </ul> | <p><b>POUR COMPLEXIFIER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Augmenter le nombre de balles, et/ou le nombre d'enfants dans chaque camp.</li> <li>• La taille des camps et/ou le temps de chaque partie.</li> </ul> |
|--|--|

## Situation 3 : Mini Tennis

**But :**

Faire des échanges avec balle/raquette

**Consignes :**

2 joueurs de chaque côté de la séparation se font des échanges en adoptant la position ping'

**Critère de réussite :**

Faire 10 échanges

**Matériel :** séparations, marqueurs

**Variantes :**

- Varier la grandeur du terrain
- Mettre des zones interdites
- Mettre un filet surélevé
- Avec ou sans rebond au sol
- Jouer avec des balles en mousse, des ballons de baudruche



# 3EME SEANCE : ENVOYER, PRECISION, TRAJECTOIRE

## Jeu du corps

**But :** Attrape la balle avec ton corps

**Consignes :**

Cet exercice se joue en duo. La maîtresse cite une partie du corps (coude , tête , doigt, genou,...) et les enfants doivent envoyer la balle à leur partenaire et le partenaire doit rattraper la balle avec la partie du corps que la maîtresse a prononcée.

## Situation 1 : Le tireur d'élite

**But :**

Savoir taper dans la balle en contrôlant sa direction et en dosant le contact balle/raquette afin de viser des cibles. Savoir se mettre sur la trajectoire de la balle envoyée pour la rattraper.



**Consignes :**

Face à la table, un des enfants fait rebondir la balle 1 fois sur sa table et l'envoie en coup droit ou revers vers l'autre camp, en visant la zone n°1 puis la n°2 lorsque la 1<sup>ère</sup> est atteinte, jusqu'à la n°4. Un autre enfant récupère dans une bassine les balles envoyées. Un 3<sup>ème</sup> mène le jeu et comptabilise les essais réussis.

**Critères de réussite :**

Comptage du nombre d'enfants ayant réussi à atteindre la case n°4 après 8 essais et du nombre de balles rattrapées dans la bassine par l'autre enfant.

**Variantes :**

- POUR SIMPLIFIER**
- Utiliser des balles plus grosses et/ou envoyer la balle à la main (sous l'épaule)

- POUR COMPLEXIFIER**
- Passer à 6 zones numérotées et/ou renvoyer la balle après qu'elle lui ait été lancée à la main par l'enfant situé dans l'autre camp.

**Matériel :**

- 1 à 3 tables (maximum 6 enfants par table)
- balles de ping ou en mousse (minimum 6 par table)
- 1 raquette par table
- 1 bassine par table
- cordes ou bandes caoutchouc ou lattes (séparation horizontale) qui délimitent 4 zones numérotées.

## Situation 2 : Le golf

**But :**

Maîtriser le contrôle balle/raquette. Doser finement sa frappe afin de faire rouler la balle dans le trou.

**Consignes**

Situé à environ 30-40 cm d'une coupelle posée sur la table, chaque enfant essaie à tour de rôle d'envoyer la balle avec sa raquette dans le centre de la coupelle, tel un «put» au golf. Possibilité de jouer en coup droit ou en revers. Chaque essai réussi vaut 1 point. Le but est de marquer 3 points avant les autres enfants

**Critères de réussite :**

Réussir au moins 2 fois à envoyer la balle dans le centre de la coupelle. Défi : 2 équipes de 2-3 enfants en parallèle, visant chacune leur coupelle. La 1<sup>ère</sup> équipe qui marque 3 points a gagné.

**Matériel :**

- 1 demi-table pour 3-4 enfants (ou environ 2m<sup>2</sup> au sol)
- 1 raquette par joueur
- balles de ping (environ 1 pour 2-3 enfants)
- 1 coupelle (avec trou central) par 1/2 table ou pour 3-4 joueurs



**Variantes :**

**POUR SIMPLIFIER**

Utiliser une cible trouée avec des rebords peu surélevés (coupelle coupée en 2), jouer à même le sol (à genoux) et/ou taper la balle avec la main.

**POUR COMPLEXIFIER**

Augmenter la distance entre la balle et la coupelle, alterner les essais en coup droit et en revers.

## Situation 3 : Toucher, c'est gagné

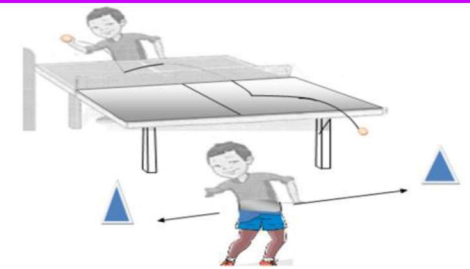
**But :**

Savoir lancer la balle pour viser son adversaire. Savoir se déplacer et éviter la balle lancée.

**Critère de réussite :**

Réussir à toucher 5 fois son adversaire sur 10 tentatives.

**Consignes :** Un joueur se déplace en pas chassés entre les plots. Son adversaire doit le viser en lançant une balle, celle-ci doit rebondir sur la demie – table adverse.



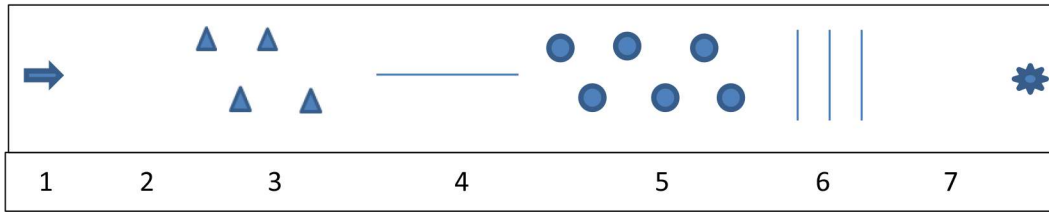
**Variantes:**

Lancer la balle avec la raquette avec un rebond sur la table ou en faisant un service.

# 4EME SEANCE : NOTION D'ECHANGE



## Parcours motricité

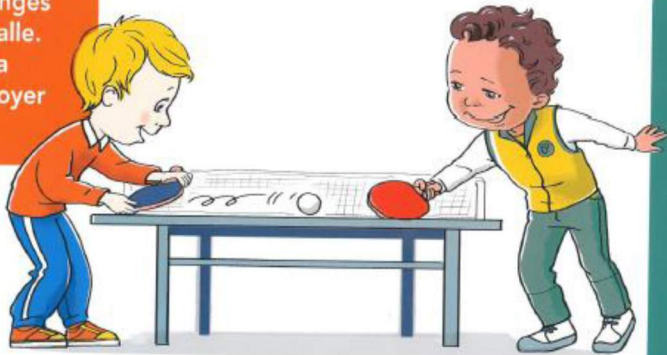


- 1 : Départ  
2 : 2 sauts à la corde à sauter  
3 : Foulées bondissantes  
4 : Marcher en équilibre  
5 : Cloche pied  
6 : Pas ping (pas chassés sans que les pieds se touchent)  
7 : Sprint

## Situation 1 : La balle collée

### But :

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



### Variantes :

**POUR SIMPLIFIER**

Utiliser le dos et la paume de la main plutôt qu'une raquette, et/ou jouer au sol.



Chercher à envoyer la balle loin du joueur adverse pour gagner l'échange.

### Matériel :

- 1 raquette par joueur
- 2 joueurs par 1/2 table de ping (ou autre table) ou, à défaut, plusieurs espaces au sol de 3 m x 2 m
- balles de ping, balles en mousse (minimum 1 pour 2 enfants)

### Consignes :

Face à face, s'envoyer la balle en la faisant rouler de l'un à l'autre, à côté de soi (en coup droit) puis face à soi (en revers). Possibilité de contrôler la balle avant de la renvoyer.

### Critères de réussite :

- Compter le nombre d'échanges sans faire tomber la balle.
- Défi : faire plus d'échanges que les autres binômes.

## Situation 2 : Mini tennis

### But :

Faire des échanges avec balle/raquette

### Consignes :

2 joueurs de chaque côté de la séparation se font des échanges en adoptant la position ping'

### Critères de réussite :

Faire 10 échanges

Matériel : séparations, marqueurs

### Variantes :

1. - Varier la grandeur du terrain
2. - Mettre des zones interdites
3. - Mettre un filet surélevé
4. - Avec ou sans rebond au sol
5. - Fixer des placements de balles



## Situation 3 : On compte nos échanges

Consignes : Réaliser le maximum d'échanges

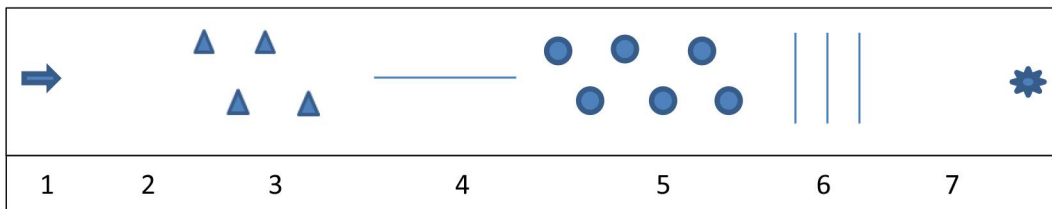
But : Savoir taper dans la balle en contrôlant la direction et en dosant le contact balle/raquette pour pouvoir faire des échanges.



Critère de réussite : 3 échanges = 1 point

# 5EME SEANCE : APPRENDRE A SE DEPLACER

## Parcours motricité



- 1 : Départ  
2 : 2 sauts à la corde à sauter  
3 : Foulées bondissantes  
4 : Marcher en équilibre  
5 : Cloche pied  
6 : Pas ping (pas chassés sans que les pieds se touchent)  
7 : Sprint

## Situation 1 : Le miroir

**But :**  
Réagir aux différents déplacements proposés par le joueur

**Consignes :**  
Un joueur A se déplace en pas chassés, course avant et course arrière. Les autres joueurs qui se trouvent en face du joueur A doivent le suivre.

**Critère de réussite :**  
Arriver à suivre le joueur A sans se tromper et le plus vite possible.

**Matériel :** raquette

**Variantes:**  
Le joueur A ne peut se déplacer qu'en pas chassés en changeant sa direction.  
Les joueurs peuvent avoir leur raquette en main.

## Situation 2 : Le déménageur

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



**Consignes :**  
2 enfants sont de part et d'autre de la table, et font une course-navette A/R, en pas chassés. Ils récupèrent une balle à la fois dans une bassine et la déposent dans l'autre, placée à chaque côté de la table. Le gagnant est celui qui a transféré toutes ses balles avant l'autre.

**Critères de réussite :**  
Vider la bassine en restant équilibré lors des déplacements et des changements de direction rapides.  
Bien coordonner vitesse (jambes) et précision (main/bras).

**Matériel :**

- 1 table pour maximum 6 enfants (ou autre support des bassines)
- balles de ping (environ 6 par joueur)
- 2 bassines par joueur

**Variantes :**

- ★ **POUR SIMPLIFIER**  
Réduire le nombre de balles à transférer et/ou la distance à parcourir.
- ★ **POUR COMPLEXIFIER**  
Faire varier le type de déplacement (course, cloche-pied...), intégrer des obstacles à contourner, faire un relais par équipe de 3 ou 4 (le suivant vidant la bassine de son prédécesseur)



## Situation 3 : Le relai infernal

**But :**  
Transporter cinq balles une à une d'un panier à l'autre.

**Consignes :**  
Deux équipes s'opposent. Chaque jeune est devant un plot (un panier devant chaque plot). Le premier panier contient cinq balles. Le premier joueur apporte une balle dans le deuxième panier. Le deuxième joueur apporte cette balle dans le troisième panier, etc. Dans le même temps, le premier joueur retourne chercher une deuxième balle pour l'apporter dans le deuxième panier, et ainsi de suite...

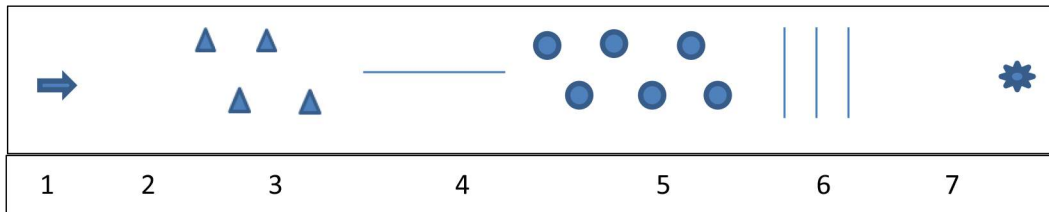
**Matériel :** plots, raquettes, paniers, balles

**Variantes:**  
Imposer des types de déplacement : pas chassés, pas croisés, talon fesses, montée de genou, course.  
Le faire avec balle sur la raquette ou en jonglage.

**Critères de réussite :**  
Les cinq balles doivent arriver dans le dernier panier avant celles de l'équipe adverse.

# 6EME SEANCE : SE DEPLACER POUR RENVOYER

## Parcours motricité



1 : Départ

2 : 2 sauts à la corde à sauter

3 : Foulées bondissantes

4 : Marcher en équilibre

5 : Cloche pied

6 : Pas ping (pas chassés sans que les pieds se touchent)

7 : Sprint

## Situation 1 : Le manège

**But :**

Se déplacer correctement pour jouer à temps les balles envoyées par l'animateur. Renvoyer la balle sur la table en coup droit ou en revers.



**Consignes :**

Un joueur, ou généralement l'animateur adulte, reste fixe et renvoie des balles "faciles" aux enfants. Chaque enfant renvoie 1 fois la balle, contourne des obstacles puis attend son tour dans la file d'attente. A chaque renvoi réussi, le joueur gagne 1 point. Quand un joueur atteint 6 points, on entame une nouvelle partie.

**Critères de réussite :**

Compter le nombre de parties de 6 points réussies. Défi par équipe : compter la meilleure série de points cumulés sans perdre la balle.

**Variantes :**



POUR SIMPLIFIER

Faire rouler la balle sur la table (sans filet), réduire ou enlever les obstacles du parcours.



POUR COMPLEXIFIER

- Allonger le parcours, se déplacer en pas chassés plutôt qu'en course et/ou faire jouer 1 coup droit puis 1 revers avant de repartir sur le parcours.
- L'un des joueurs prend le rôle d'animateur à tour de rôle.

**Matériel :**

- 1 table + matériel pour faire un parcours (plots, ...)
- 1 raquette par enfant
- balles de ping (minimum 5-6)



## Situation 2 : Le tourniquet

**But :**

Se déplacer rapidement en pas chassé ou pas ping pour être en place pour recevoir le service adverse.



**Consignes :**

Le serveur décide de faire le tour d'un côté de la table ou de l'autre avant d'effectuer son service et son adversaire doit partir de l'autre côté et être arrivé à temps pour recevoir le service.

## Situation 3 : J'ai oublié mon gouter

**But :**

Se déplacer rapidement en pas chassé ou pas ping pour être en place pour être équilibré pour recevoir le service.



**Consignes :**

Le receveur est décalé côté gauche de la table (pour les droitiers), jambe gauche alignée avec le bord de table. Il peut se déplacer pour recevoir lorsque le serveur lance la balle.

Le serveur n'a pas le droit d'effectuer un service court sortant (côté Coup droit adverse).

# 7EME SEANCE : SERVICE

## Jeu du corps

**But :** Attrape la balle avec ton corps

**Consignes :**

Cet exercice se joue en duo. La maitresse cite une partie du corps (coude , tête , doigt, genou,...) et les enfants doivent envoyer la balle à leur partenaire et le partenaire doit rattraper la balle avec la partie du corps que la maîtresse a prononcée.

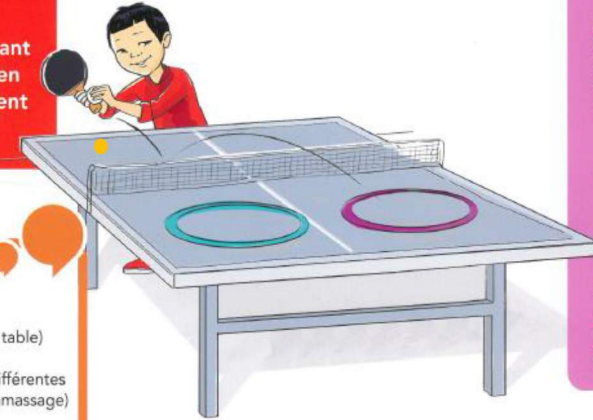
## Situation 2 : Je lance puis je sers

**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.

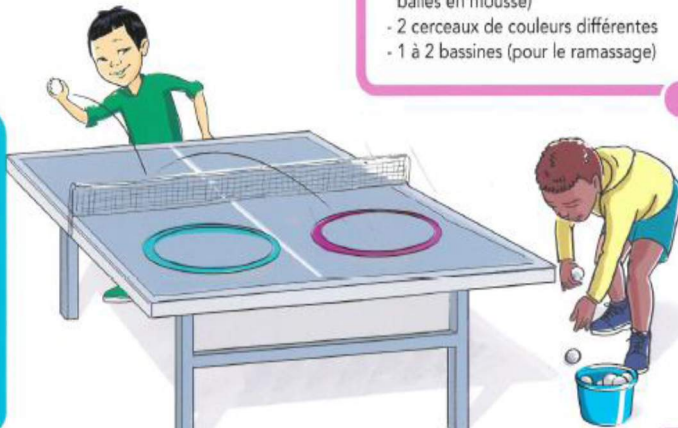
## Situation 1 : Les ricochets

**Objectif :**

Réaliser un service aménagé en dirigeant correctement sa balle.

**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)



**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.

## Situation 3 : Le jeu du morpion

**But :**

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

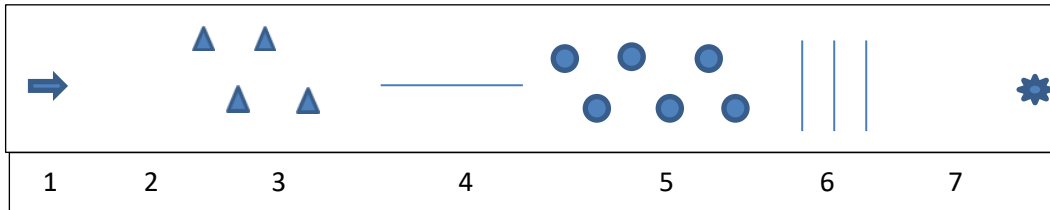


**Consignes :**

En réalisant un service réglementaire, viser les zones de manière à effectuer des lignes horizontales, verticales ou diagonales. Jouer chacun son tour, le premier effectuant une ligne à 3 cases marque 1 point.

# 8EME SEANCE : ENVOYER ET RENVOYER

## Parcours motricité :



- 1 : Départ  
2 : 2 sauts à la corde à sauter  
3 : Foulées bondissantes  
4 : Marcher en équilibre  
5 : Cloche pied  
6 : Pas ping (pas chassés sans que les pieds se touchent)  
7 : Sprint

## Situation 1 :

**But :**  
Se faire des passes.

**Consignes :**  
2 joueurs sont face à face et doivent se faire des passes

**Critère de réussite :**  
Faire 10 échanges et passer à l'étape suivante.

**Matériel :** balles, ballons de baudruche, raquettes

**Variante :**  
Se faire les passes à la main et avec ballon de baudruche.

Se faire les passes à la raquette et avec ballon de baudruche.

Se faire les passes à la main et avec balle de ping.

Se faire les passes à la raquette et avec balle de ping.

## Situation 2 : Mini Tennis



**But :**  
Faire des échanges avec balle/raquette

**Consignes :**  
2 joueurs de chaque côté de la séparation se font des échanges en adoptant la position ping'

**Critère de réussite :**  
Faire 10 échanges

**Matériel :** séparations, marqueurs, balles, raquettes

**Variante :**

- Varier la grandeur du terrain
- Mettre des zones interdites
- Mettre un filet surélevé
- Avec ou sans rebond au sol
- Fixer des placements de balles



## Situation 3 : La table du champion

**But :**  
Rester à la table en gagnant des matchs. Développer son sens tactique. Utiliser ses acquis techniques pour gagner des échanges puis des matchs. Apprendre à arbitrer et à compter les points.

**Consignes :**  
Après exécution du service (adapté ou non), les enfants font des échanges, dans l'optique de gagner le point. A l'issue de chaque set en 3 points gagnants (changement de serveur tous les 2 points), le vainqueur reste à sa table et défie un autre joueur. Les autres joueurs arbitrent et comptent les points.

**Critères de réussite :**  
Nombre de matchs gagnés. Respect des règles du jeu, de service et de comptage.



**Matériel :**

- 1 raquette par joueur
- balles de ping (minimum 2-3 par table)
- 1 table pour 4 enfants maximum

**Variante :**

- POUR SIMPLIFIER :**
  - Accepter les services à la main ou avec la raquette mais sans que la balle ne soit lancée.
  - Jouer sous le filet en balles roulées.
- POUR COMPLEXIFIER :**
  - Faire alterner un service coup droit et un service revers, et/ou ajouter un bonus de 1 point pour tout service gagnant (si set en 5 points gagnants).

# 9EME SEANCE : TRAJECTOIRE ET PRECISION

## Jeu du corps

**But :** Attrape la balle avec ton corps

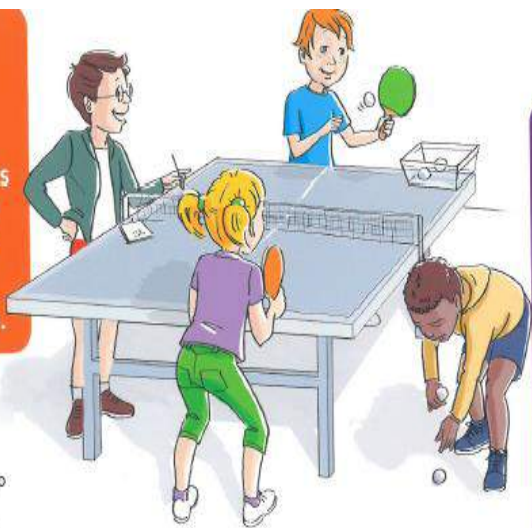
**Consignes :**

Cet exercice se joue en duo. La maîtresse cite une partie du corps (coude, tête, doigt, genou,...) et les enfants doivent envoyer la balle à leur partenaire et le partenaire doit rattraper la balle avec la partie du corps que la maîtresse a prononcée.

## Situation 1 : A votre service

**But :**

Savoir réaliser un service "réglementaire" en coordonnant ses mouvements et en dirigeant correctement sa balle. Savoir se placer sur la trajectoire de la balle et tenter de renvoyer le service.



**Consignes :**

Groupe de 3 ou 4 enfants. Un enfant sert : il fait rebondir la balle une fois dans son camp et une fois dans le camp adverse avec sa raquette. Au départ, la balle ne doit pas être au-dessus de la table. Un enfant la renvoie en coup droit ou en revers avec sa raquette. Un 3<sup>ème</sup> comptabilise les essais réussis par les 2 joueurs. Si possible, un 4<sup>ème</sup> ramasse les balles au fur et à mesure.

**Matériel :**

- 1 à 3 tables (maximum 6 enfants par table)
- balles de ping (minimum 6 par table)
- 1 raquette par joueur
- 1 à 2 bassines par table



**Critères de réussite :**

Compter le nombre de "services" réussis.

## Situation 2 : Envoyer la balle dans la bonne classe

**But :**

Doser et donner des trajectoires

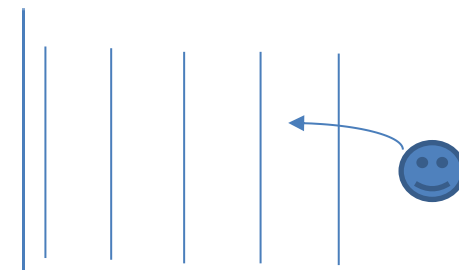
**Consignes :**

Un joueur se trouve devant les classes (délimitées par séparations), il doit viser les classes les unes après les autres.

**Critères de réussite :**

1 point par classe visée – 10 points bonus si toutes les classes sont visées

**Matériel :** séparations, balles, raquettes, cordes à sauter



**Variantes:**

Le joueur peut envoyer la balle à la raquette ou à la main directe.

Les séparations peuvent être remplacées par des cordes à sauter.

**Variantes :**

**POUR SIMPLIFIER**

Le relanceur rattrape les balles dans une bassine.

**POUR COMPLEXIFIER**

Définir une zone d'envoi et/ou de renvoi (ex : ne viser que dans la partie gauche ou droite de la 1/2 table adverse).

## Situation 3 : le jeu des planètes

**But :**

Etre précis et jouer avec les directions

**Consignes :**

Un joueur doit viser le soleil (cible) en partant de toutes les planètes (plots).

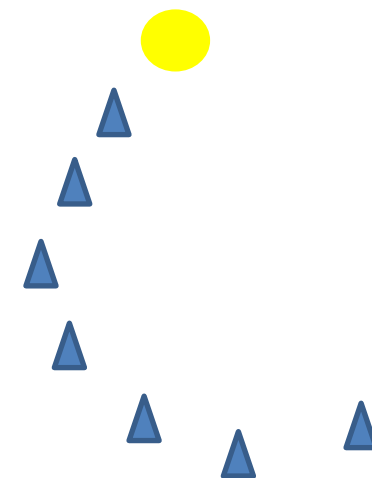
**Variantes:**

Le joueur peut envoyer la balle à la raquette ou à la main directe.

**Critères de réussite :**

1 point par cible visée – 10 points bonus si la cible a été visée de toutes les planètes

**Matériel :** raquettes, cibles, balles,



# 10EME SEANCE : JE DEFIE MON ADVERSAIRE

## Jeu du corps

**But :** Attrape la balle avec ton corps

**Consignes :**

Cet exercice se joue en duo. La maitresse cite une partie du corps (coude , tête , doigt, genou,...) et les enfants doivent envoyer la balle à leur partenaire et le partenaire doit rattraper la balle avec la partie du corps que la maîtresse a prononcé.

## Situation 1 : La table du champion

**But :**

Rester à la table en gagnant des matchs. Développer son sens tactique. Utiliser ses acquis techniques pour gagner des échanges puis des matchs. Apprendre à arbitrer et à compter les points.



**Matériel :**

- 1 raquette par joueur
- balles de ping (minimum 2-3 par table)
- 1 table pour 4 enfants maximum



**Variantes :**



**POUR SIMPLIFIER**

- Accepter les services à la main ou avec la raquette mais sans que la balle ne soit lancée.
- Jouer sous le filet en balles roulées.



**POUR COMPLEXIFIER**

- Faire alterner un service coup droit et un service revers, et/ou ajouter un bonus de 1 point pour tout service gagnant (si set en 5 points gagnants).

**Consignes :**

Après exécution du service (adapté ou non), les enfants font des échanges, dans l'optique de gagner le point. A l'issue de chaque set en 3 points gagnants (changement de serveur tous les 2 points), le vainqueur reste à sa table et défie un autre joueur. Les autres joueurs arbitrent et comptent les points.

**Critères de réussite :**

Nombre de matchs gagnés. Respect des règles du jeu, de service et de comptage.

## Situation 2 : Match

Joueur A : .....

Joueur B : .....

Joueur C : .....

| Rencontres | Manche 1           | Manche 2 | Manche 3 | Vainqueur |
|------------|--------------------|----------|----------|-----------|
| A - C      |                    |          |          |           |
| A - B      |                    |          |          |           |
| B - C      |                    |          |          |           |
| Classement | 1 <sup>er</sup> :  |          |          | Or        |
|            | 2 <sup>ème</sup> : |          |          | Argent    |
|            | 3 <sup>ème</sup> : |          |          | 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<br>4 services libres en coup droit et 4 en revers   | 7 - 8           | 3 à 6              | 0 à 2              |
|                                  | CM1 /CM2 : Nombre de services réussis<br>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<br>3 essais en coup droit et 3 en revers   | 5 - 6           | 3 - 4              | 0 - 2              |
|                                  | CM1 /CM2 : Nombre d'aller-retour réussis<br>3 essais en coup droit<br>3 essais en revers  | 8 et +          | 4 - 7              | 0 - 3              |
| Matches                          | Classement de la poule  | 1 <sup>er</sup> | 2 <sup>ème</sup>   | 3 <sup>ème</sup>   |
| <b>Total de croix obtenues :</b> |   |                 |                    |                    |
| <b>RÉSULTAT :</b>                |   |                 |                    |                    |

LE PREMIER PAS DU TENNIS