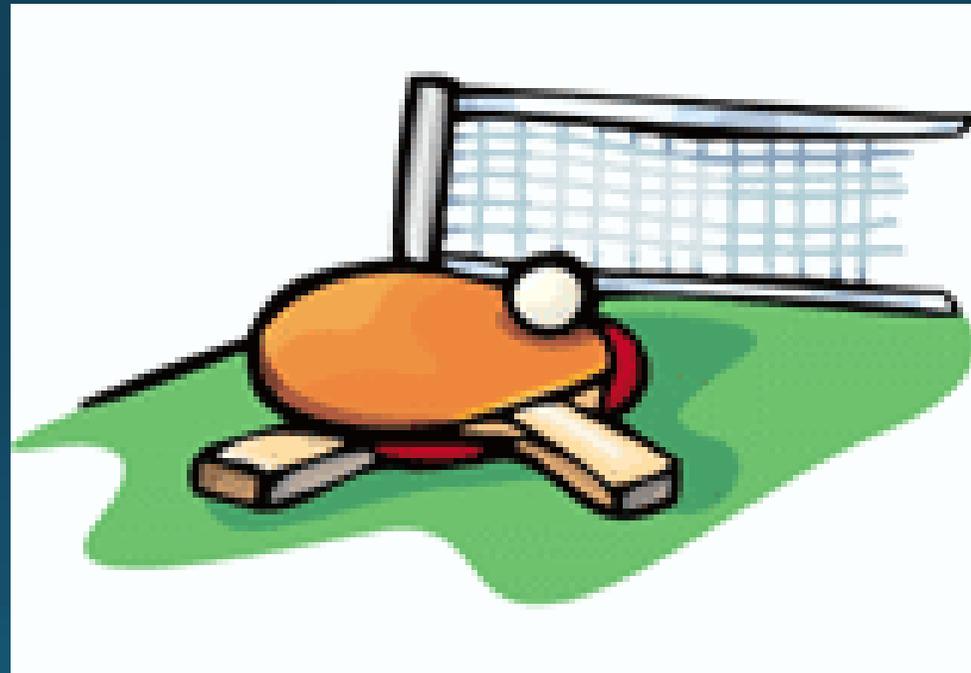


ATELIER DE PRATIQUE TENNIS DE TABLE



Dijon, 8 octobre 2020



1) Vivre une séquence de TT accélérée articulée autour d'une **FPS** et quelques situations d'apprentissage centrées sur **4 actions motrices**:

RENOYER, SERVIR, SMASHER, PLACER

(avec 3 C.R fondamentaux pour chaque action)

Modélisation du tennis de table pour un premier module d'apprentissage :

RENOYER en coup droit

- « Le renvoi sur balle lancée »
- « Le partenaire en or »
- « Les 2 frappes chacun obligatoires »

3 CR:

- Viser la zone à atteindre avec l'épaule gauche (droitier)
- Geste de l'arrière vers l'avant en accompagnant la balle
- Terminer le geste avec la pointe de raquette qui vise la zone à atteindre

3 CR:

- Frapper la balle sur le côté
- Inclinaison neutre
- Geste de l'arrière vers l'avant (donner une gifle)

SERVIR en coup droit

« Le match de services »

3 CR:

- Tenir balle bout des doigts
- Raquette fermée
- Geste vers l'avant et légèrement vers le bas

GRANDE BOUCLE: FPS avec l'Objet d'Enseignement: **se mettre à distance en coup droit pour donner de la vitesse à la balle en l'accélération et/ou en la plaçant latéralement dans le but de marquer le point**

« **Fil rouge** »: nombre de points bonus marqués à chaque match grâce à une balle placée latéralement ou grâce à un smash.

3 CR:

- Raquette loin derrière à hauteur d'épaule
- Geste de l'arrière vers l'avant (traverser la balle)
- Raquette fermée

PLACER en coup droit

« La ronde infernale de la balle placée ».

SMASHER en coup droit

- « Le défi du smash par équipe »
- « La ronde infernale du smash »

LES OBJECTIFS:

2) Utiliser des dispositifs d'enseignement-apprentissage ludiques et motivants pour les élèves qui peuvent être réutilisés dans d'autres APSA du CA4 (bad, VB...)



3) Vivre des situations qui permettent d'atteindre simultanément apprentissages moteurs – apprentissages méthodologiques et sociaux

La séquence d'apprentissage de TT au cycle 3

Eléments du programme travaillés en TT:

AFC ciblés:

AFC₁: s'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.

AFC₄: assurer différents rôles sociaux inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

Eléments du socle plus spécifiquement travaillés :

D 1.4 à travers la CG₁ : développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.

D₃ à travers la CG₃ : partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.

Acquisitions visées en TT:

- Se déplacer pour se mettre à distance en coup droit.
- Frapper la balle à droite du corps (droitier).
- Construire un répertoire moteur spécifique: **SERVIR, RENVOYER, SMASHER, PLACER LATÉRALEMENT.**
- Respecter les règles mises en place dans les différentes situations **SANS TRICHER.**
- Assumer les différents rôles confiés par l'enseignant dans les situations.
- Arbitrer dans le respect des règles du jeu par des annonces claires et précises relatives aux fautes, aux points bonus et au score.

FORMULATION DE LA COMPETENCE A ATTEINDRE A LA FIN DE LA SEQUENCE:

En simple, en jouant tout en coup droit, contre des adversaires de niveau proche, rechercher le gain des matchs en assurant la continuité de l'échange et en ayant l'intention de rompre l'échange le plus souvent possible grâce à des balles accélérées et/ou placées latéralement.

Assurer le comptage des points et remplir une fiche d'observation sans erreur.

COUPABLE

PAS FIER

DEGOÛTÉ

MAL

DÉÇU

AMERTUME

MALHONNÊTE

NUL

Mots des élèves de 6^{ème} qui ressortent après une tricherie dans « le partenaire en or ».