

FICHE ACTIVITE : TENNIS DE TABLE 2/2 – CYCLES 2 ET 3

Niveau de classe ou Cycle concerné : DU CE2 AU CM2

Déroulement de l'activité :

- Suite de la fiche TENNIS DE TABLE 1/2
- Utiliser deux raquettes et une balle de tennis de table.
- Prévoir un espace suffisant 3m de long sur 2 m de large
- 2 joueurs
- Terrains placés au sol : deux demis-terrains de 1,50 m de long séparés par un obstacle bas (30 cm) ex : banc, bouteilles.

- **PREMIER EXERCICE :**
 - 2 enfants face à face : l'un avec une balle, l'autre avec une raquette.
 - Le joueur A lance la balle par-dessus l'obstacle, le joueur B la renvoie à l'intérieur des limites du terrain de A avec sa raquette.
 - L'exercice doit se faire en collaboration, c'est-à-dire en ne cherchant pas à mettre le partenaire en difficulté.
 - Précision et dosage du geste : renvoyer la balle dans les limites du terrain. En profondeur ne pas taper trop fort et en largeur garder la bonne direction.
 - Changer le joueur ayant la raquette tous les 5 lancés.
 - Prise correcte de la raquette : le pouce et l'index se font face, les trois autres doigts sont posés autour du manche.

- **DEUXIEME EXERCICE :**
 - L'engagement : il s'effectue au sol, un seul rebond est autorisé dans chaque zone. Seul moment où l'on fait rebondir la balle dans son propre camp.
 - Chaque joueur servira 5 fois.

- **TROISIEME EXERCICE :**
 - A tour de rôle, les enfants prennent la raquette
 - Il s'agit de renvoyer 5 balles lancées par le partenaire dans une zone délimitée (par un cerceau, des bandelettes de papiers découpées pour former un carré)
 - Le joueur A renvoie avec la raquette 5 fois la balle après un rebond dans sa surface dans une surface (cerceau ou le carré fabriqué avec des bandelettes) placé dans le terrain adverse. Puis c'est le tour du joueur B.
 - Un point par réussite

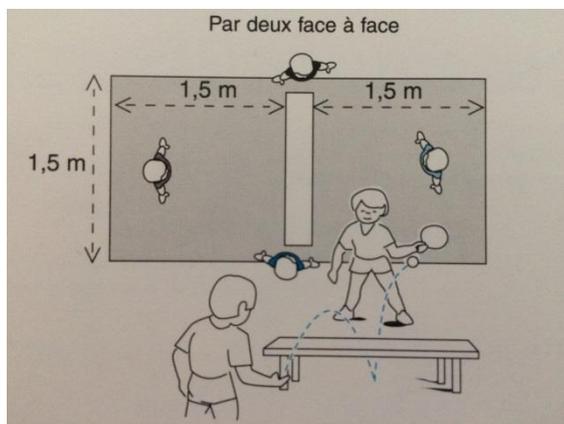
• **QUATRIEME EXERCICE :**

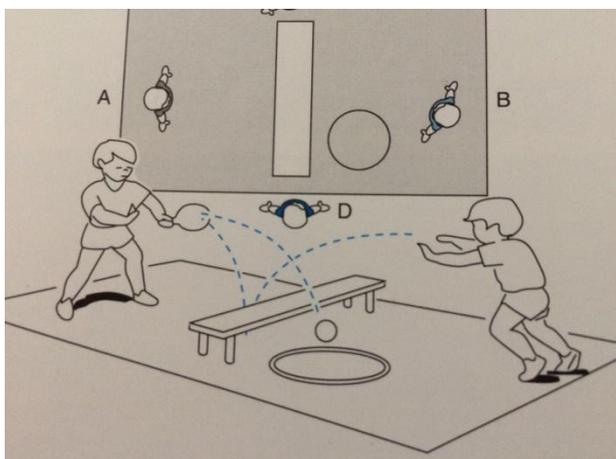
- Jouer en mouvement
- L'exercice doit se faire en premier lieu en collaboration, c'est-à-dire en ne cherchant pas à mettre le partenaire en difficulté. Puis en cherchant à le mettre en difficulté en faisant un match et donc en comptant les points.
- Faire des échanges : pour l'engagement le joueur A doit faire rebondir la balle dans son propre camp, celle-ci doit rebondir dans le camp adverse, puis le joueur B doit renvoyer la balle qui arrive sur soi dans de bonnes conditions dans le camp adverse.

Variables didactiques (facultatif) : Voir ci-dessus

Variantes possibles (facultatif) : Voir ci-dessus

Ressources associées (facultatif)





<p>Bilan de la séance par l'élève (commentaires, remarques, analyses) à communiquer éventuellement à l'enseignant</p>	
---	--