



Sixième rencontre départementale de tennis de table

PRESENTATION GENERALE

Organisation : Direction des Services Départementaux de l'Education Nationale de la Moselle - U.S.E.P. Moselle - Comité Départemental de tennis de table

Objectifs :

- Finaliser un module « tennis de table » par une rencontre USEP
- Valider un niveau de maîtrise en tennis de table à partir de différents ateliers

Date : jeudi 5 mars 2026 de 9h15 à 11h30

Lieu : Gymnase Marcel Hitz de Basse-Ham

Nombre de classes concernées : 6 classes

Circonscriptions concernées : Yutz – Thionville – Uckange - Florange

Nombre d'enfants concernés : Environ 150 élèves

Nombre d'adultes concernés : 2 C.P.C. E.P.S. – 2 C.P.D. - 6 parents d'élèves - 2 animateurs U.S.E.P. – 3 animateurs du CD 57 de tennis de table et 4 enseignants

Récompenses : Fournies par le CD 57

Transport : à charge des classes

Goûter : offert par l'USEP Moselle

Partenaires : DSDEN 57 – USEP 57 - Conseil Départemental de la Moselle • Comité départemental de tennis de table - Ville de Basse - Ham

Planning général de la ½ journée :

| | |
|--------|--|
| 15 min | Installation des élèves Passage des consignes Répartition dans les groupes |
| 1h45 | ATELIERS basés sur la motricité, la technique, la force, la santé et les connaissances culturelles sur l'activité et sur les jeux olympiques |
| 15 min | Remise des récompenses et goûter |

DEROULEMENT DE LA MATINEE

Les ateliers (09h30 – 11h15) :

Les élèves sont répartis dans les dix groupes. Il y a donc des élèves de chaque classe dans les différents groupes.



Les groupes sont numérotés de 1 à 10. Le groupe 1 démarre sur l'atelier 1, le groupe 2 sur l'atelier 2 Une fois l'atelier terminé, les élèves se rendent sur l'atelier suivant. Le groupe 1 ira donc à l'atelier 2, le groupe 2 à l'atelier 3, etc.....




Chaque élève dispose d'un passeport sur lequel est indiqué la compétence travaillée sur l'atelier. L'adulte responsable de l'atelier validera si la compétence est acquise (cf descriptif des ateliers). Les passeports seront imprimés par l'USEP Moselle et distribués le jour de la rencontre.

Remise des récompenses : (11h15-11h30)

Remise d'une médaille à chaque élève.

Descriptif des ateliers

| | | |
|-----------|---|---|
| Atelier 1 | <p>HABILETE</p> <p>Compétence : apprécier la trajectoire de la balle Un élève se trouve de chaque côté de la table. L'élève A lance des balles à la main en les faisant rebondir de chaque côté de la table (un service) L'élève B doit attraper les balles dans une bassine avant qu'elles ne touchent le sol. 10 balles sont ainsi envoyées. Chaque balle récupérée rapporte un point</p> | <p>Niveau vert : de 8 à 10 balles récupérées</p> <p>Niveau orange : de 5 à 7 balles récupérées</p> <p>Niveau rouge : moins de 5 balles récupérées</p>  |
| Atelier 2 | <p>TECHNIQUE</p> <p>Compétence : envoyer la balle de l'autre côté du filet en faisant rebondir la balle de chaque côté de la table</p> <p>Chaque élève devra réussir 10 services en coup droit. C'est-à-dire réussir 10 fois un rebond de chaque côté de la table, en tapant avec la raquette du côté du pouce.</p> <p>Chaque service réussi (côté pouce, un rebond de chaque côté) rapporte un point.</p> | <p>Niveau vert : de 8 à 10 coups droits réussis</p> <p>Niveau orange : de 5 à 7 coups droits réussis</p> <p>Niveau rouge : moins de 5 coups droits réussis</p>  |

| | | |
|------------------|---|---|
| <p>Atelier 3</p> | <p>HABILETE Compétence : envoyer la balle dans une zone définie en orientant correctement sa raquette Sur une table sans filet, cinq quilles sont déposées à une extrémité. L'élève, à l'aide d'une raquette, devra faire rouler une balle sur toute la longueur de la table dans le but de faire tomber les quilles. 8 essais. Chaque quille tombée apporte trois points.</p> | <p>Niveau vert : de 3 à 5 quilles abattues Niveau orange : 2 quilles abattues Niveau rouge : 0 ou 1 quille abattue</p>  |
| <p>Atelier 4</p> | <p>TECHNIQUE Compétence : réaliser une frappe efficace Au panier de balles, l'adulte envoie 5 balles par élève, de telle façon qu'il puisse la renvoyer en tapant du côté du pouce, en coup droit. Deux cerceaux, un sur la table et un vertical hors table devront être visés par l'enfant. Un rebond sur la table hors cerceau bleu apporte un point, un rebond dans le cerceau bleu posé sur la table rapporte deux points. Un point bonus est accordé sur la balle passe également dans le cerceau vertical.</p> | <p>Niveau vert : l'élève marque 9 ou 10 points Niveau orange : l'élève marque de 5 à 8 points Niveau rouge : l'élève marque moins de 5 points</p>  |
| <p>Atelier 5</p> | <p>HABILETE MOTRICE – TRAVAIL DES APPUIS Compétence : réaliser un parcours de motricité valorisant la reprise d'appuis L'élève devra effectuer un parcours d'habileté motrice, en respectant des consignes précises au niveau des appuis. Un capital de 10 points est attribué au départ. A chaque fois qu'une consigne n'est pas respectée, un point est enlevé.</p> | <p>Niveau vert : l'élève marque 9 ou 10 points Niveau orange : l'élève marque de 5 à 8 points Niveau rouge : l'élève marque moins de 5 points</p>  |
| <p>Atelier 6</p> | <p>HABILETE MOTRICE – EQUILIBRE Compétence : tenir correctement sa raquette tout en se déplaçant L'élève devra effectuer un parcours d'obstacle, en ayant une balle posée sur la raquette sous un gobelet en plastique, sans la faire tomber. Un capital de 10 points est attribué au départ. A chaque fois que la balle tombe, un point est enlevé de ce capital.</p> | <p>Niveau vert : l'élève marque 9 ou 10 points Niveau orange : l'élève marque de 5 à 8 points Niveau rouge : l'élève marque moins de 5 points</p>  |

| | | |
|------------------|---|--|
| Atelier 7 | <p>HABILETE</p> <p>Compétence : maîtriser l'orientation de la raquette</p> <p>L'élève, sans sortir d'un cerceau, devra effectuer le maximum de jongles, du côté du pouce, en coup droit.</p> | <p>Niveau vert : l'élève fait rebondir sa balle plus de 9 fois de suite</p> <p>Niveau orange : l'élève fait rebondir sa balle de 5 à 8 fois de suite</p> <p>Niveau rouge : l'élève marque moins de 5 fois de suite</p> |
| Atelier 8 | <p>FORCE</p> <p>Compétence : lancer la balle dans une zone définie en adaptant sa puissance</p> <p>En lançant à bras cassé, l'élève devra viser une zone depuis trois endroits de plus en plus éloignés.</p> | <p>Niveau vert : l'élève réussit depuis 2 ou 3 zones</p> <p>Niveau orange : l'élève réussit depuis 1 seule zone</p> <p>Niveau rouge : l'élève ne réussit aucune tentative</p>  |
| Ateliers 9 et 10 | <p>SANTE - CULTURE</p> <p>Compétence : connaître le vocabulaire de base de l'activité, posséder des connaissances sur les jeux olympiques (nombre d'anneaux et ce qu'ils représentent, la devise des jeux Olympiques...) et sur des questions de santé</p> <p>Des jeux et/ou des questionnaires seront proposés aux élèves. Le meneur de jeu validera la compétence en fonction des réponses données par les élèves</p> |  |