













<p>Atelier 1 : HABILETE Compétence : apprécier la trajectoire de la balle Récupérer dans une bassine 10 balles lancées par un camarade</p> <p>Niveau vert : de 8 à 10 balles récupérées Niveau orange : de 5 à 7 balles récupérées Niveau rouge : moins de 5 balles récupérées</p>	 	<p>Atelier 4 : TECHNIQUE Compétence : réaliser une frappe efficace</p> <p>Renvoyer 5 balles en tapant du côté du pouce, en coup droit. 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 si 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 2 : TECHNIQUE Compétence : envoyer la balle de l'autre côté du filet en faisant rebondir la balle de chaque côté de la table</p> <p>Réussir 10 fois un rebond de chaque côté de la table, en tapant avec la raquette du côté du pouce.</p> <p>Niveau vert : de 8 à 10 coups services réussis Niveau orange : de 5 à 7 coups services réussis Niveau rouge : moins de 5 coups services réussis</p>	 	<p>Atelier 5 : HABILETE MOTRICE – TRAVAIL DES APPUIS Compétence : réaliser un parcours de motricité valorisant la reprise d'appuis</p> <p>Effectuer un parcours d'habileté motrice, en respectant des consignes précises au niveau des appuis. Dix points attribués 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 3 : HABILETE Compétence : envoyer la balle dans une zone définie en orientant correctement sa raquette</p> <p>Faire rouler une balle sur toute la longueur de la table dans le but de faire tomber les quilles. 8 essais.</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 6 : HABILETE MOTRICE – EQUILIBRE Compétence : tenir correctement sa raquette tout en se déplaçant</p> <p>Effectuer un parcours d'obstacles, en ayant une balle posée sur la raquette sous un gobelet en plastique, sans la faire tomber. Dix points attribués au départ. A chaque fois que la balle tombe, 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 7 : HABLETE Compétence : maîtriser l'orientation de la raquette</p> <p>Sans sortir d'un cerceau, 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 Niveau orange : l'élève fait rebondir sa balle de 5 à 8 fois de suite Niveau rouge : l'élève fait rebondir moins de 5 fois de suite</p>	 
<p>Atelier 8 : FORCE Compétence : lancer la balle dans une zone définie en adaptant sa puissance</p> <p>En lançant à bras cassé, viser une zone depuis trois endroits de plus en plus éloignés.</p> <p>Niveau vert : l'élève réussit depuis 2 ou 3 zones Niveau orange : l'élève réussit depuis 1 seule zone Niveau rouge : l'élève ne réussit aucune tentative</p>	 
<p>Ateliers 9 et 10 : CULTURE</p> <p>Compétence : connaître le vocabulaire de base de l'activité et posséder des connaissances sur les jeux olympiques (nombre d'anneaux et ce qu'ils représentent, la devise des jeux Olympiques...)</p> <p>Répondre à des questions. Le meneur de jeu validera la compétence en fonction des réponses données par les élèves.</p>	 

PASSEPORT DE TENNIS DE TABLE



ECOLE

NOM :

PRENOM :

CLASSE :



Direction des services départementaux de l'éducation nationale de la Moselle



BASSE-HAM

Le 6 mars 2026



BASSE-HAM

