

PROJET EDUC'PING

ANIMATION PEDAGOGIQUE

- ✚ **Présentation** personnelle du formateur et du rôle en lien avec le versant scolaire, ou expériences passées.

- ✚ **Tour de table :**

- Présentation de chacun => réussir à repérer les personnes sur qui vous allez rebondir : identifier les niveaux d'intervention : Mat, CP/CE1, CE2, CM1-2 + CLIS (public adapté)
- *Pourquoi avez-vous choisi de suivre cette formation ?*
 - ⇒ Les réponses qui reviennent le plus souvent :
 - Curieux de savoir ce que l'on peut faire faire aux petits (instits Mat. / CP)
 - « J'ai des tables à l'école mais nous ne les utilisons pas » NB : recenser les tables dans le tableau synoptique
 - « Je n'ai pas de table, mais je suis venu par curiosité ... » ici promouvoir le Ping sans table puis journée finale dans club.

- ✚ **Présentation Educ'Ping :**

- Présentation du dispositif Educ'Ping : maternelle à l'université
- Interdisciplinarité
- Transversalité des apprentissages
- ⇒ Outils :
 - livret éduc'ping IA 30, à aménager avec IA 13 avec les nouveaux programmes.
 - Premier Pas Pongiste / Tournoi des écoles

NB : nécessité d'avoir la liste des élèves : nom, prénom, D.N. pour licences événementielles

- ✚ **Temps de réflexion :**

- "Comment faire jouer au Ping Pong à l'école sans table etc.."
- Animation pédagogique 3h : Laisser les enseignants par groupe réfléchir à des situations didactiques qu'ils peuvent déjà connaître sur des thématiques générales : maîtrise balle/raquette, envoi, renvoi, jongle, échanges.
- Formation volontaire 1h30 : être plus directif et dérouler les exercices, de la maternelle jusqu'au CM2 en respectant les évolutions des programmes.

- ✚ **Comment procède-t-on?**

- Donner des billes sur le ping, la connaissance de la discipline.
- Faire jouer les rôles des enfants aux enseignants : formation raquette en main (3h), les faire pratiquer les exercices (1h30).
- Mettre en place des situations didactiques et aménager la discipline à l'environnement.
- ⇒ Les enseignants ont la pédagogie pour 30 élèves, que nous n'avons pas dans le champ sportif (encadrement 1/12 ou 1/16 code du sport) par contre nous avons l'expertise de la discipline ping.
- ⇒

Tennis de Table :

- *Prise de raquette*
 - ✓ Différence de manche entre raquettes normales et raquettes Panda (4/7 ans)
 - ✓ Pas CD/RV mais Côté pouce/Côté index
 - ✓ Situation didactique / utiliser le matériel à fins pédagogiques => Laisser la balle sur le ventre du Panda, donner à manger au panda....

Attention = Environnement / Sécurité

- *Jonglage*
 - ✓ Avec balles différentes
 - ✓ Ballons de baudruche pour faciliter car plus lent
 - ✓ Dribble
- *Notions d'Echanges / Envoi / Renvoi*
 - ✓ Faire rouler la balle, en longueur, en largeur
 - ✓ Pas obligation de suivre la règle TT (1 seul rebond etc..)
 - ✓ Multiples rebonds : tant que la balle est vivante, la faire rebondir.
 - ✓ Situation didactique ==> Tomate à genou et faire des passes => faire le lien avec des jeux éducatifs que les enseignants peuvent connaître et les adapter au ping.
 - ✓ Evolution : Comptage, cibles, nb échanges
 - ✓ Dualité et coopération

Cycle d'accompagnement :

- Proposition d'un cycle de 12 séances dont 3 séances accompagnées pour les volontaires

ACCOMPAGNEMENT DES CYCLES

Présence sur 3 séances du cycle de 12 séances :

- **1^{ère} séance :** Pédagogie gérée par l'enseignant et animation TT par les intervenants TT
- **5^{ème} séance :** Animation de la séance ENSEMBLE entre l'intervenant TT et l'enseignant
- **9^{ème} séance :** L'enseignant mène la séance TT complète sous le contrôle de l'intervenant TT – Retour de l'intervenant en fin de séance

Organisation :

- Une ou deux demie(s) journée(s) par semaine avec 3 instituteurs (8h30 – 9h30 ; 9h30 – 10h30 ; 10h30 – 11h30 par exemple)
- 1 ou 2 intervenants TT

JOURNÉE FINALE USEP

Après avoir effectué le cycle de 12 séances, les classes ayant participé sont conviées à une journée finale USEP permettant aux élèves de pratiquer le tennis de table sur des « vraies » tables et avec des ateliers spécifiques.

Organisation :

- *Demi-journée* (soit matin soit après midi) exemple d'horaires ci-dessous :
 - ✓ 8h15 : Arrivée et montage des ateliers
 - ✓ 9h00 : Accueil des classes, explications, répartition des groupes
 - ✓ 9h30 : Début des ateliers
 - ✓ 10h45 : Fin des ateliers - Démonstration - Retour au calme
 - ✓ 11h15 : Fin de la matinée – Rangement du matériel

- *Nombre d'enfants* :
 - ✓ 4 à 5 classes d'un même cycle
 - ✓ Entre 90 et 120 élèves
 - ✓ 8 groupes d'enfants - classes mélangées

- *Ateliers* :
 - ✓ 8 ateliers
 1. Déplacement (Le déménageur)
 2. Envoi (envoi de balles sur cible)
 3. Renvoi (envoi de l'animateur de l'atelier et renvoi de l'élève sur cibles)
 4. Service
 5. Parcours de motricité
 6. Jonglage
 7. Dosage (Jardinier – Hors table et à la table)
 8. Moyenne Section/Grande section/CP/CE1 : Parcours balle roulée – CE2/CM1/CM2 : Concours d'échanges

 - ✓ 8 rotations de 10 minutes

- *Démonstration*
 - ✓ Match en 11 points gagnants
 - ✓ Sensibilisation à l'arbitrage et aux règles du jeu
 - ✓ Jeu à plusieurs balles
 - ✓ Attaque/Défense
 - ✓ Jeu assis par terre
 - ✓ Jeu allongé sur la table
 - ✓ Jeu un rebond sur raquette un rebond avec la tête
 - ✓ Jeu avec raquettes et/ou balles différentes
 - ✓ Jeu mauvaise main