

Situation d'apprentissage 1 : Les 4 coffre-fort

BUT	Envoyer les balles dans les différentes zones (1/2/3ou 4)	
AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION	VARIABLES
 <p style="text-align: center;">- Matériels : 10 séparations/6 bassines/ 3 lattes/6 raquettes /60 balles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se mettre de profil (position CD) - Tenir la raquette dans sa main préférentielle et la balle dans l'autre - Un mouvement de lavant bras et du poignet de l'arrière vers l'avant et du bas vers le haut - Frapper la balle en dessous « pôle sud » - Accélération du poignet et de l'avant-bras 	<ul style="list-style-type: none"> + donner à l'élève le numéro de la zone à viser + augmenter le nombre de zones à atteindre - diminuer la distance - lancer la balle avec la main et de plus près
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	SECURITE
<p>A l'aide de la raquette et des balles qui sont dans la bassine, vous devez vous organiser pour réussir à viser deux zones.</p>	<p>- 2 zones sur 4 sont atteintes à l'aide des 10 balles</p>	<ul style="list-style-type: none"> - On n'a pas le droit d'aller récupérer des balles - On reste près de sa bassine pour viser et lancer
	<p>* Un début d'organisation moteur au niveau de la position de profil pour envoyer loin que ce soit à la main ou avec la raquette</p>	
<p>CONTENUS D'ENS. METHODOLOGIQUE CONTENUS D'ENS. SOCIAL</p>	<p>* Identification d'une situation ou d'un comportement à risque</p> <p>* Les différents rôles sociaux (partenaires, adversaires) et s'assumer face aux autres (être vu en plein effort)</p>	

Situation d'apprentissage 2 : Le jeu de l'Autoroute

BUT Réaliser le maximum d'échanges sans que la balle sorte de la route.

AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION	VARIABLES
 <p>- Matériels : 2 tables, 6 raquettes, 20 lattes et 3 balles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se mettre face à la table (position Revers) - Tenir la raquette dans sa main préférentielle et poser la balle sur la table avec la raquette au-dessus. - Un mouvement de lavant bras et du poignet de l'arrière vers l'avant - Pousser la balle au-dessus « pôle nord » - Accélération du poignet et de l'avant-bras 	<ul style="list-style-type: none"> + réduire la largeur de la zone + augmenter la distance et/ou le nombre d'échange à réaliser - diminuer la distance - utiliser des balles avec un diamètre supérieur
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	SECURITE
<p>A l'aide de la raquette, faire rouler la balle entre les lattes pour la passer à son partenaire (au début coté pouce puis index)</p>	<p>- 3 allers retours sont réussis</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 2 élèves par zone - On reste près de son couloir pour viser et lancer

	<p>* Un début d'organisation moteur pour apprendre à pousser la balle et à la contrôler avant de la renvoyer</p>
<p>CONTENUS D'ENS. MÉTHODOLOGIQUE CONTENUS D'ENS. SOCIAL</p>	<p>* Travail en partenariat (collaborer pour réussir et s'aider)</p>

Situation d'apprentissage 3 : Le jeu de la navette

BUT Emmener ses balles le plus vite possible et sans les faire tomber

AMÉNAGEMENT



- **Matériels** : 1 table ou autre support, 10 bassines et 6 balles par bassines.

CRITÈRES DE RÉALISATION

- Se mettre de profil
- Le déplacement est rythmé
- Rechercher la hauteur plutôt que la longueur des pas
- Prendre la balle dans sa main
- Accélération du poignet et de l'avant-bras

VARIABLES

- + réduire le temps
- + augmenter le nombre de balles à transporter
- + utiliser la raquette
- diminuer la distance
- augmenter le temps

CONSIGNES

Sans la raquette, s'organiser pour amener le plus rapidement possible les balles d'une bassine à l'autre en pas chassés en moins de 3 minutes et l'une après l'autre.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

- les pieds ne se touchent pas lors du pas-chassé
- je termine avant que le temps soit terminé

SECURITE

- Une balle qui tombe et qui roule n'est pas récupérée
- espace suffisant entre les élèves

* Un début d'organisation moteur pour apprendre à se déplacer

CONTENUS D'ENS.
MÉTHODOLOGIQUE
CONTENUS D'ENS.
SOCIAL

* Apprendre à s'affronter et accepter de réussir mais de ne pas forcément terminer 1er

Situation d'apprentissage 4 : Le Garçon de café

BUT	Se déplacer rapidement pour transporter des objets		
AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION	VARIABLES	
 <p>- Matériels : 9 Cerceaux/ 9 coupelles/ 6 cônes/ 3 Barres avec plots/ 6 Raquettes/ 3 balles/ 3 gobelets.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se mettre en position de départ rapide (pied d'appuis derrière et l'autre devant) - Le déplacement est rythmé - Rechercher la hauteur plutôt que la longueur des pas - Prendre les objets dans sa ou ses mains 	<ul style="list-style-type: none"> + augmenter le nombre d'objets à transporter et leurs configurations - diminuer la distance - jouer sur le volume des objets 	
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	SECURITE	
<p>Sans la raquette, s'organiser pour franchir de manière rapide les différents obstacles afin de transporter ses objets d'un cerceau à l'autre. * je peux prendre plusieurs objets à la fois</p>	<ul style="list-style-type: none"> - les objets ne tombent pas au sol lors des déplacements ; - je termine avant mes camarades 	<ul style="list-style-type: none"> - Aucuns contacts physiques avec mes adversaires - Parcours adaptés à la morphologie des élèves 	
CONTENUS D'ENS. MOTEUR	* Un début d'organisation moteur pour apprendre à se déplacer		
CONTENUS D'ENS. MÉTHODOLOGIQUE CONTENUS D'ENS. SOCIAL	* Organiser une stratégie de course en fonction de ses moyens personnels		

Situation d'apprentissage 5 : Le Lucky Luck et Jonglage

BUT	Se déplacer et jongler		
AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION	VARIABLES	
 <p style="margin-left: 40px;">- Matériels : 8 cerceaux/ 8 Raquettes/ 8 balles/ 8 cônes</p>	<p>Pour diriger la balle=></p> <ul style="list-style-type: none"> - Garder la raquette horizontale et à hauteur du nombril. - Ne pas quitter la balle des yeux. - Bien centrer la balle au milieu de la raquette. - Si la balle va sur la droite, je la suis avec la raquette en allant aussi sur la droite et inversement <p>Pour les jonglages =></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tenir la raquette horizontalement. - Orienter le « bout » de la raquette vers l'avant. - Frapper la balle de manière régulière, avec la même force (toujours donner aux élèves la tête comme limite de hauteur). - Centrer la balle sur la raquette et la toucher au niveau du nombril (ne pas monter le coude). 	<ul style="list-style-type: none"> + faire tout le trajet en jongle - augmenter le nombre de touche au sol - réduire la distance - faire le trajet sans les jongles 	
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	SECURITE	
Se déplacer en marchant avec la balle sur la raquette pour s'arrêter à un plot et réaliser 10 jonglages en coté pouce et/ou coté index.	- la balle ne tombe pas au sol plus de 3 fois lors de mon passage	- Aucuns contacts physiques avec mes adversaires	
CONTENUS D'ENS. MOTEUR	* Un début d'organisation moteur pour piloter la balle		
CONTENUS D'ENS. MÉTHODOLOGIQUE CONTENUS D'ENS. SOCIAL	* Organiser une stratégie de course en fonction de ses moyens personnels		

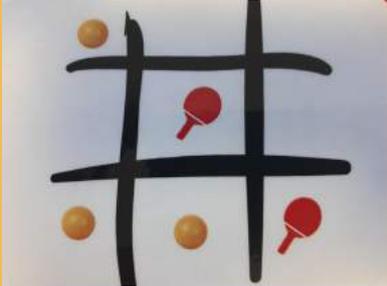
Situation d'apprentissage 6 : *Jeu Maxi échange Ping Tennis*

BUT	Se renvoyer, avec un rebond au sol, une balle de tennis de table au-dessus d'un obstacle en CD	
AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION	VARIABLES
 <p>Matériels : 14 séparations/ 1 bassine / 6 balles différentes tailles/ 4 raquettes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Positionner les élèves de profil par rapport à l'obstacle, avec le bras plié à 90°. - Le « bout » de la raquette est dirigé sur le côté.) 3. Tenir la balle entre le pouce et l'index et la laisser simplement tomber sur le sol. -Frapper ensuite la balle en Coup Droit de façon régulière en la dirigeant vers le Coup Droit du partenaire. -A la fin du lancer, la raquette est dirigée vers le partenaire. 6. Toucher la balle sur l'arrière plutôt qu'en dessous (voir le schéma ci-dessous) 	<ul style="list-style-type: none"> + réaliser la situation en revers - augmenter le nombre de rebond au sol - utiliser des balles plus grosses
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	SECURITE
Vous devez vous renvoyer la balle et la faire passer au-dessus de la séparation le plus de fois possible	- plus de 4 échanges	- un duo d'élève par séparation
CONTENUS D'ENS. MOTEUR	* Un début d'organisation moteur pour piloter la balle tout en se déplaçant	
CONTENUS D'ENS. MÉTHODOLOGIQUE CONTENUS D'ENS. SOCIAL	* Anticiper pour renvoyer la balle et ainsi éviter de réagir	

Situation d'apprentissage 7 : le renvoyeur

BUT	Renvoyer une balle lancée, avec le Coup Droit, sur une table de tennis de table.	
AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION	VARIABLES
 <p>Matériels : bassine avec des balles et un filet pour récupérer</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le relanceur sera en position de départ Coup Droit. - Prendre le temps de faire la démonstration. - Centrer la balle au milieu de la raquette. - Frapper la balle dans la phase montante ou au sommet du rebond (pas à la phase descendante) 	<ul style="list-style-type: none"> + réaliser la situation en revers + installer un sur-filet pour réduire la hauteur de balle
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	SECURITE
Vous devez vous organiser pour renvoyer la balle au-dessus du filet et dans le camp adverse.	- rebond de la balle directement sur la demie table adverse	- un duo d'élève par séparation
CONTENUS D'ENS. MOTEUR	* Un début d'organisation moteur pour piloter la balle pour rompre l'échange	
CONTENUS D'ENS. MÉTHODOLOGIQUE CONTENUS D'ENS. SOCIAL	* Anticiper pour renvoyer la balle	

Situation d'apprentissage 8 : Le Morpong

BUT	Réaliser un service dans un carré de leur choix pour une ligne ou diagonale	
AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION	VARIABLES
 <p>Matériels : une raquette / balles 6 coupelles (3rouges et 3 jaunes) 4cordes</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Service réglementaire (Lancer la balle de 16cm). - Lancer la balle droite et sans effet. - Prendre la balle en phase descendante. - Varier le placement de balle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser la situation Revers.
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	SECURITE
<ul style="list-style-type: none"> - Etablir un service réglementaire dans une zone de choix - Une coupelle sera positionnée dans la zone visée. 	<ul style="list-style-type: none"> - Viser une zone - Obtenir avec les coupelles placées une ligne ou une diagonale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Attendre son tour afin de ne pas gêner son adversaire
CONTENUS D'ENS. MOTEUR	* Un début d'organisation moteur pour piloter la balle sur un placement	
CONTENUS D'ENS. MÉTHODOLOGIQUE CONTENUS D'ENS. SOCIAL	* Réflexion de la zone à viser pour gagner, et anticipation pour empêcher son adversaire de gagner	

Situation d'apprentissage 9 : Dragon -Princesse

BUT	Envoyer la balle sur table en jouant sur les différentes trajectoires.	
AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION	VARIABLES
 <p>Matériels : Une raquette / 10 balles / un cerceau/ bassine.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Envoyer la balle par-dessus le dragon sur le plateau adverse. - Jouer avec différentes trajectoires en hauteur, droit. - Réceptionner la balle avec une bassine pour valider le point se déplacer en pas chassé. - Etre dynamique - Avoir le coté malin. 	<ul style="list-style-type: none"> - A La main - Raquette
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	SECURITE
<ul style="list-style-type: none"> - Le Prince doit Envoyer la balle à la main ou à la raquette sur la table pour délivrer sa princesse et éviter que le dragon intercepte la balle. - Travailler sur les trajectoires 	<ul style="list-style-type: none"> - Le prince doit envoyer 8 balles sur 10 sur la table. - La princesse doit attraper la balle avec la bassine pour être délivrer 5/10. 	<ul style="list-style-type: none"> - Distance entre le joueur prince et dragon.
CONTENUS D'ENS. MOTEUR	* Un début d'organisation moteur pour piloter la balle sur une trajectoire.	
CONTENUS D'ENS. MÉTHODOLOGIQUE CONTENUS D'ENS. SOCIAL	* Analyser comment contourner le dragon	

Situation d'apprentissage 10 : Dessin

BUT	Réaliser un dessin du Festi Ping.	
AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION	VARIABLES
 <p>Matériels : Feutres et feuilles</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dessiner un ou plusieurs ateliers représentés dans la salle. - Etre créatif. - Inventer des scénarios. <li style="padding-left: 40px;">- Prendre le temps pour dessiner. 	<ul style="list-style-type: none"> + réaliser la situation en revers + installer un sur-filet pour réduire la hauteur de balle
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	SECURITE
Vous devez proposer un dessin en relation avec l'activité proposée, ce que vous avez le plus adoré.	- Etablir un dessin vivant avec des couleurs, des formes et propre.	

CONTENUS D'ENS. MOTEUR	* Etre capable de dessiner ce que je vois et ce que je ressens.
CONTENUS D'ENS. METHODOLOGIQUE CONTENUS D'ENS. SOCIAL	* Créatif et Imaginatif

Situation d'apprentissage 11 : Chamboulping

BUT	Travail de précision sur les 10 cibles.	
AMÉNAGEMENT	CRITÈRES DE RÉALISATION	VARIABLES
 <p>Matériels : 10 cibles, une raquette, une balle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Viser en Cd ou R avec précision les cibles, jouer avec l'avant et le poignet. - Se concentrer et prendre son temps pour viser. 	<ul style="list-style-type: none"> + réaliser la situation en revers + avec la raquette ou à la main.
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	SECURITE
<p>Vous devez faire tomber les cibles avec le moins de coup possible.</p> <p>Vous aurez un maximum de 10 balles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Viser les 10 cibles avec le moins de coup de possible 	

CONTENUS D'ENS. MOTEUR	* Un début d'organisation moteur pour piloter la balle avec précision.
CONTENUS D'ENS. MÉTHODOLOGIQUE CONTENUS D'ENS. SOCIAL	*Viser et précision