

La Rencontre "USEP-PING"

Document pédagogique



La Rencontre USEP-PING propose, dès la maternelle, des situations d'opposition individuelle, en double ou en équipe, avec des formes de pratiques variées adaptées à tous, donnant la possibilité de partager un moment ludique et pédagogique.

Elle est l'occasion de placer l'enfant au cœur de l'action et de faciliter la participation de tous les enfants. Elle s'inscrit dans un projet de "Vivre ensemble" par l'appropriation des principes de la vie collective à travers la pratique de l'activité Ping.

La forme de la Rencontre USEP-PING sera choisie par les organisateurs : enfants, enseignants, animateurs sportifs... et proposera au-delà du choix des ateliers, une organisation différente en fonction des objectifs et du niveau de pratique.

Ainsi la mise en place des ateliers peut être complétée par des apports pédagogiques transversaux de l'éducation à la santé et de l'éducation à la citoyenneté que propose l'USEP. L'adaptation pour permettre l'inclusion de tous les enfants (y compris en situation de handicap) est possible pour chaque atelier.

Le "ping", c'est quoi ?

Inventé en Angleterre (vers 1870) par des tennismen, ce jeu de salon est devenu un sport codifié à partir de 1925. Aujourd'hui, plus de 30 millions de personnes pratiquent ce sport et environ 200 millions jouent au ping-pong dans le monde. Cette discipline est olympique depuis 1988.

Les règles du jeu.

- L'échange : gagner un échange, c'est renvoyer la balle sur la table adverse au-dessus du filet à l'aide de sa raquette sans que l'autre joueur ne puisse la retourner.
- Un point est perdu : si la balle ne rebondit pas sur la $\frac{1}{2}$ table adverse, s'il y a obstruction avec le corps ou la raquette, si la main libre est posée sur la table pendant l'échange, si la table est déplacée par un joueur pendant l'échange, si la balle rebondit 2 fois sur la même demi-table.
- Le match : il se joue en 3 sets de 11 points, avec 2 points d'écart. Le serveur change tous les 2 points (sauf à 10-10).
- 2 règles principales au service : lancer la balle et la taper avec sa raquette dans sa phase descendante, être placé derrière la ligne de fond de table.
- L'arbitre garantit que les joueurs ont toujours un comportement sportif : il est interdit de discuter les décisions de l'arbitre, de taper sa raquette sur la table ou sur le sol...

Spécificité par rapport aux autres sports de raquettes

- La vitesse de la balle et la maniabilité de la raquette, le rapprochement des joueurs du rebond de la balle et la proximité avec l'adversaire, les possibilités tactiques accrues grâce aux effets de rotations et de trajectoires de la balle, font du ping le sport qui nécessite la prise d'informations et la vitesse d'exécution la plus rapide.
- La pratique peut être individuelle, en double ou par équipe, par genre ou mixte. Le coaching est autorisé en cours de match au moment des temps morts ou entre les sets. Beaucoup de matches peuvent être joués dans une journée.



La Rencontre "USEP-PING", ça s'organise comment ?

Les 10 ateliers spécifiques PING proposés ont été créés pour développer les différentes habiletés nécessaires à la pratique de cette activité sportive d'une part, et se réfèrent d'autre part aux compétences visées par les programmes de l'enseignement d'EPS à l'école primaire.

Chaque fiche présente une situation ludique de niveau médian qui peut facilement être adaptée pour tous les enfants quelle que soit leur singularité. Elle propose aussi 2 variantes, l'une pour simplifier la situation, l'autre pour la complexifier afin de les adapter au plus près du niveau de développement de chaque enfant.

C'est le choix explicite et l'organisation des ateliers qui vont caractériser, entre autre, la rencontre USEP (défis divers, choix d'ateliers par les enfants ou circuit imposé, compétition, coopération ou découverte...).

La numérotation des fiches n'illustre pas de chronologie et la rencontre peut s'envisager à partir du choix d'ateliers.

Un atelier "éducation à la santé" et un atelier "débat ou éducation à la citoyenneté" pourront être intégrés lors de l'organisation de la rencontre.

(Cf documents pédagogiques spécifiques de l'USEP).

Chaque fiche présente :

- Le but du jeu ou de l'atelier pour l'enfant,
- Les consignes au travers d'un dessin et d'un texte court et facile à lire qui aident à la mise en œuvre de la situation,
- Le matériel nécessaire identifiable par des pictogrammes,
- Des propositions de variantes pour adapter les situations en fonction des possibilités des enfants,
- Des critères de réussite et des défis à jouer.

Titre fiche	Habiletés PING	Compétences du programme scolaire
1 - Les équilibristes	Développer la motricité fine en maintenant une balle sur sa raquette.	Coordonner des actions motrices simples
2 - Roule ta balle	Apprendre à réaliser des échanges aménagés coup droit/revers	Coordonner des actions motrices simples S'adapter aux actions de l'adversaire
3 - Les jongleurs	Améliorer le contrôle balle/raquette en réalisant différents types de rebonds	Coordonner des actions motrices simples
4 - Les balles brûlantes	Se déplacer rapidement et maîtriser la frappe de balle afin d'envoyer plus de balles que l'adversaire dans l'autre camp	S'informer et prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. Respecter les règles de jeu essentielles et de sécurité
5 - A votre service	Coordonner ses mouvements pour réaliser un service et s'organiser pour le renvoyer	Coordonner des actions motrices Comprendre le but du jeu et orienter ses actions S'adapter aux actions de l'adversaire
6 - Le manège	Savoir renvoyer la balle après s'être déplacé.	Comprendre le but du jeu et orienter ses actions S'adapter aux actions de l'adversaire
7 - Le déménageur	Améliorer sa vitesse de déplacement et l'équilibre du corps	Coordonner des actions motrices simples
8 - la table du champion	Utiliser ses acquis techniques et tactiques pour gagner des matchs	S'informer et prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. Respecter les règles de jeu essentielles et de sécurité Comprendre le but du jeu et orienter ses actions S'adapter aux actions de l'adversaire Accepter les rôles d'arbitre et d'observateur
9 - le tireur d'élite	Savoir diriger la balle frappée avec la raquette en visant une cible	Coordonner des actions motrices simples. Rechercher le gain du jeu
10 - Le ping'golf	Maîtriser le contrôle balle/raquette en réussissant à atteindre une cible surélevée.	Comprendre le but du jeu et orienter ses actions Coordonner des actions motrices simples