



Version n°1 du 08/02/2024

Catal'offre « 2 heures de sport en plus pour les collégiens »

Nom de la Fédération : Fédération Française de Tennis de Table

Site internet : <https://www.fft.com/>

Page dédiée 2HSC : <https://www.fft.com/site/jouer/ping-citoyen/ping-scolaire>

Contact @ 2HSC fédération : Mickael Mevellec – mickael.mevellec@fft.org

1. Pourquoi cette offre? (présenter en 5 lignes les piliers du projet-engagement éducatif fédéral f/valeurs fédérales)

Le programme de la fédération est très engagé dans la performance sociale pour un Ping Citoyen. Un Ping pour toutes et tous, partout, tout le temps. La fédération par ses conventions avec le sport scolaire et son histoire développe de nombreux dispositifs en lien avec le Ping Éducatif depuis plus de 40 ans et le Ping Actif (santé et bien-être) depuis plus de 10 ans.

2. De quelle(s) activité(s) parle t-on ? Quel est son caractère ludique ? Innovant ? (Présentation concrète en 10 lignes max de(s) la diversification d'offre(s) fédérales mobilisables 2HSC : son caractère ludique ou innovant pour capter les publics cycle 6/8 semaines)

Le Tennis de Table ou Ping-Pong est un sport intergénérationnel, ludique et mixte. Dans le cadre de ce dispositif des 2h de sport en plus au collège, la fédération propose par l'intermédiaire de ces clubs ou comités départementaux des activités ludiques et pongistes : parcours moteurs d'amélioration de la coordination, formes ludiques de jeux pongistes à la table avec d'autres règles et du matériel peu contraignant (TTX, Manège, robot lanceur de balles...), de la pratique en réalité virtuelle pour jouer avec un casque VR.

Les séances sont toutes organisées à partir de jeux ou l'on compte les réussites, les points en coopération ou en opposition.

Une application numérique dédiée permet de comptabiliser le temps de pratique et de référencé ses parties contre ses partenaires.

La pratique du PingVR favorise une pratique sportive en limitant les contraintes spatio-temporelles et permet de jouer en ligne (gaming) en faisant du sport !

3. Pour quels publics ? (adéquation activité(s)/publics cibles : décrocheurs, filles, handicap, santé, etc). Pour un public définit : ex « pour les élèves en surpoids dans l'activité..... cela peut prendre la forme de..... Ce qui pourrait être de nature à.....(1 fiche globale ou plusieurs fiche/public sont possibles)

La pratique du Tennis de Table est accessible à tous quel que soit le niveau de pratique et de condition physique. Les jeux proposés, le niveau d'engagement sportif demandé ou l'accessibilité est adaptée aux capacités de tout type de jeune pratiquant.

La pratique se déroule de manière inclusive avec les mêmes situations pour les jeunes présents mais avec une adaptation si besoin. Les jeunes pratiquent de manière mixte et entre valides et PMR si tel est le cas.

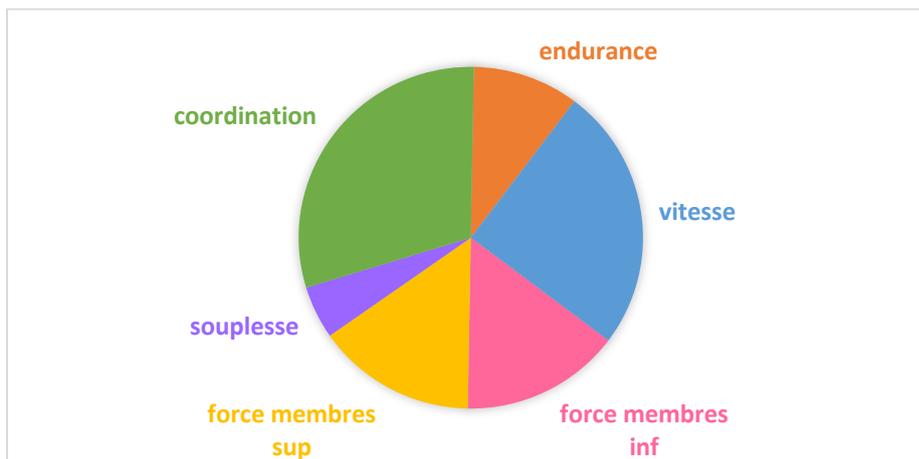


4. Quels sont les effets attendus de la pratique proposée ? en quoi la pratique répond aux objectifs du dispositif (école promotrice de la santé) ?

Ils pourront ainsi développer des compétences (CPS) dans les domaines suivants (choisir quelques CPS présentées dans l'annexe 1 correspondant le mieux à l'activité proposée/publics touchés):

- **Social** : Communiquer de façon constructive (partenaire/adversaire, arbitrage), développer des relations constructives (comportements avec les autres, rôles à jouer)
- **Affectif** : régulation de ses émotions (réussite, échec, progression)
- **Cognitif** : Capacité de maîtrise de soi (contrôle de soi, son corps, son geste, ses choix), capacité de prendre des décisions constructives (choix stratégiques, arbitrage)

Cette(es) offre(s) peut(vent) permettre de développer les qualités physiques suivantes :



Notice : double cliquer sur le tableau / appuyer sur l'entonnoir en bas à droite / renseigner les qualités concernées en %.

5. Pour des groupes de combien de jeunes ? L'offre doit pouvoir être proposée à un groupe de 15 à 20 jeunes hors encadrement publics besoins particuliers/spécifiques

La pratique peut être organisée pour des groupes de 12 à 20 jeunes

6. Dehors ? Dedans ? Où pratiquer ? La taille, la nature de sol pour une pratique sécurisée/taille du groupe

La pratique peut se dérouler en interne du club en proximité de l'établissement, mais on peut le faire dehors ou dans le gymnase de l'établissement sur plusieurs tables mises à disposition.

7. De quoi a-t-on besoin ? (matériel, équipement,) Préciser le matériel mis à disposition par le club ou au besoin par l'établissement



La structure club support fournira le matériel (raquettes, balles, tables, matériel pédagogique). Le participant peut venir avec sa raquette, une tenue sportive et des chaussures d'intérieur seront demandées pour la pratique au club.

8. Qu'est-ce que la Fédération fait pour vous accompagner (jusqu'au local du club dirigeant/éducateurs) ? Mettre une croix avec éventuellement la précision succincte sur l'action engagée

Lettre d'information fédérale :	<input checked="" type="checkbox"/>
Webinaire dédié 2HSC :	<input type="checkbox"/>
Accompagnement par les cadres techniques (CTF/CTS) :	<input checked="" type="checkbox"/>
Crédits mobilisables dans le Projet sportif fédéral (PSF) :	<input type="checkbox"/>
Formation fédérale dédiée :	<input type="checkbox"/>

9. Ressources téléchargeables indiquer ici les principaux ³/₄ liens max html, QR codes (mettre le reste sur la page fédérale dédiée 2HSC). Par exemples :

- Fiches pédagogiques 1 Ecole – 1 Table
- Guide d'animation du Ping VR (réservé aux 4^e et 3^e)



Annexe 1 –: [instruction interministérielle publiée le 19 août 2022](#) - stratégie nationale multisectorielle sur les compétences psychosociales des enfants et des jeunes



Les CPS mobilisables 9 CPS générales (comprenant au total 21 CPS spécifiques) sont mobilisables :

Catégories	CPS générales	CPS spécifiques
Compétences cognitives	Avoir conscience de soi	Connaissance de soi (forces et limites, buts, valeurs, discours interne...)
		Savoir penser de façon critique (biais, influences...)
		Capacité d'auto-évaluation positive
		Capacité d'attention à soi (ou pleine conscience)
	Capacité de maîtrise de soi	Capacité à gérer ses impulsions
		Capacité à atteindre ses buts (définition, planification...)
	Prendre des décisions constructives	Capacité à faire des choix responsables
		Capacité à résoudre des problèmes de façon créative
Compétences émotionnelles	Avoir conscience de ses émotions et de son stress	Comprendre les émotions et le stress
		Identifier ses émotions et son stress
	Réguler ses émotions	Exprimer ses émotions de façon positive
		Gérer ses émotions (notamment les émotions difficiles : colère, anxiété, tristesse...)
	Gérer son stress	Réguler son stress au quotidien
		Capacité à faire face (coping) en situation d'adversité
Compétences sociales	Communiquer de façon constructive	Capacité d'écoute empathique
		Communication efficace (valorisation, formulations claires...)
	Développer des relations constructives	Développer des liens sociaux (aller vers l'autre, entrer en relation, nouer des amitiés...)
		Développer des attitudes et comportements prosociaux (acceptation, collaboration, coopération, entraide...)
	Résoudre des difficultés	Savoir demander de l'aide
		Capacité d'assertivité et de refus
		Résoudre des conflits de façon constructive

En savoir plus : [Les compétences psychosociales : un référentiel pour un déploiement auprès des enfants et des jeunes. Synthèse de l'état des connaissances scientifiques et théoriques réalisé en 2021 – Santé Publique France](#)