



Rencontre  
**USEP-PING**



# RENCONTRE TENNIS DE TABLE

Cycle 2

DOSSIER DE PRESENTATION



Le sport scolaire de l'École publique

Gymnase Charles de Gaulle

Méru

31 janvier 2020

USEP Oise Z.A. de Ther 19 rue Arago 60000 BEAUVAIS  
03.44.15.32.01 [usep@laligue60.fr](mailto:usep@laligue60.fr) <http://usep60.jimdo.com>





# Généralités

## **DATE DE LA RENCONTRE :**

- vendredi 31 janvier 2020.

Le report de la rencontre (pour cause de mauvais temps ...) pourra se faire suite à une concertation entre tous les enseignants. La décision devra être prise au mieux la veille avant midi afin de pouvoir annuler les transports. Dans le cas contraire, la rencontre ne sera pas reportée mais tout simplement annulée. Pour une rencontre prévue le lundi, la décision devra se prendre le vendredi avant midi.

## **LIEU DE LA RENCONTRE :**

- Salle Méru

## **ENFANTS CONCERNES :**

- Enfants de cycle 2
- Classes participantes : Laboissière, Laboissière, Mortefontaine, Mortefontaine, Villeneuve les Sablons
- La rencontre sportive USEP Tennis de table est positionnée dans l'opération nationale « La rencontre USEP-Ping ». Elle privilégie une approche collective ludique de la discipline. Elle est organisée par le comité départemental de tennis de table et l'Usep Oise.

<https://usep.org/wp-content/uploads/2017/10/rencontreusepping.pdf>

## **OBJECTIFS :**

- Proposer 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.
- S'inscrire dans un projet de "Vivre ensemble" par l'appropriation des principes de la vie collective à travers la pratique de l'activité Ping.
- Mise en place d'ateliers pouvant être complétée par des apports pédagogiques transversaux de l'éducation à la santé et de l'éducation à la citoyenneté que proposera l'USEP.

# Principe général

- Les enfants seront répartis par équipes. Il faudra veiller à ce qu'ils soient en tenue de sport et correctement chaussés. Il sera préférable d'avoir une gourde à proximité afin que les enfants puissent s'hydrater correctement.
- Une dizaine d'équipes seront constituées.
- 10 ateliers seront proposés : chaque équipe participera à ces 10 ateliers dans un ordre prédéfini par une feuille de route. Le passage dans chaque atelier durera entre 15 et 20 minutes. Chaque équipe restera donc sur son atelier jusqu'au signal de changement.



- Les enseignants (et les accompagnateurs présents) pourront s'investir dans un rôle de responsables d'activité et être les garants du bon déroulement de l'atelier: ils mettront en place le dispositif et veilleront à la sécurité de tous. Ils accompagneront l'enfant dans son activité.

## Organisation et déroulement

9 h 30	Arrivée des enfants participants.
9 h 45	Constitution des équipes et briefing.
10 h 00	Début des activités.
12 h 00	Pause pique-nique "zéro déchet". Voir les documents page 6 et 7. Pique-nique collectif des enfants. Afin de permettre les échanges les enfants prendront leur repas dans les différents groupes constitués durant la matinée.  Pique-nique collectif des adultes (enseignant(e)s, parents) « tiré du sac ». Chacun(e) apportera 1 ou 2 spécialités à partager (sucré, salé ou boisson).
13 h 00	Reprise des activités.
14 h 40	Fin des activités. Les enfants seront invités à participer au regroupement et rangement du matériel.  Retour sur la journée avec évaluation du ressenti des enfants (mais aussi enseignants et parents) avec les bâches des émotions.
15 h 00	Départ de Méru.

## Les ateliers

### LES EQUILIBRISTES :

**But :** savoir garder sa raquette bien horizontale pour faire tenir sa balle sans qu'elle ne tombe à terre.

**Consignes :** poser la balle sur une des faces de la raquette tenue à une main. Garder la balle sur la raquette, en restant sur place puis en réalisant un parcours.

**Critères de réussite :** compter 5 secondes sans faire tomber la balle ou faire le parcours sans faire tomber la balle.

**Matériel :** raquettes, balles/ballons



### LE BON CHOIX :

**But :** être capable de se placer en fonction du coup à jouer.

**Consignes :** sur une table sans filet, deux enfants se font face. L'un enverra des balles (jaunes ou blanches) de manière aléatoire. L'autre renverra les balles en revers si c'est une balle blanche, en coup droit si c'est une balle jaune.

**Critères de réussite :** l'enfant renverra au moins 1 balle sur 2.

**Matériel :** table, raquettes et balles jaunes et blanches.

**Variable :** ajout du filet.

### LES BALLE BRULANTES :

**But :** envoyer dans le camp adverse un maximum de balles.

**Consignes :** après avoir réparti un même nombre d'enfants et de balles dans 2 camps, envoyer avec la raquette plus de balles que l'adversaire dans l'autre camp dans un temps donné (environ 1 minute). Obligation de n'envoyer qu'une balle à la fois. Le geste de frappe doit se faire en dessous de l'épaule. L'équipe gagnante sera celle qui aura le moins de balles dans son camp après 1 minute de jeu.

**Critères de réussite :** avoir moins de balle que son adversaire.

**Matériel :** raquettes, balles et corde pour délimiter.

### LE GARDIEN DE BUT :

**But :** se déplacer latéralement et en profondeur en fonction de la balle.

**Consignes :** un enfant (attaquant) lancera une balle à la main façon service. Son adversaire, de l'autre côté de la table, cherchera à attraper la balle dans une bassine avant que la balle ne tombe par terre. Après 10 envois, les rôles s'inverseront.

**Critères de réussite :** rattraper au moins 5 balles sur 10.

**Matériel :** table, balles et bassines.

**Variable :** l'envoi de la balle se fera avec une raquette.

### LE MANEGE:

**But :** se déplacer correctement pour jouer à temps les balles envoyées par l'adulte. Renvoyer la balle sur la table en coup droit ou en revers.

**Consignes :** un adulte enverra des balles aux enfants en les faisant rouler. Chaque enfant renverra 1 fois la balle, contournera des obstacles puis attendra son tour dans la file d'attente. A chaque renvoi réussi, le joueur gagnera 1 point.

**Critères de réussite :** compter la meilleure série de points cumulés sans perdre la balle.

**Matériel :** table, raquettes, balles et plots.

**Variable :** ajout du filet.

### 1.2.3 PING :

**But :** être capable de coordonner ses déplacements tout en se déplaçant.

**Consignes :** un enfant placé face au mur, annoncera "1.2.3. PING". Au même moment, les autres enfants placés à une dizaine de mètres avanceront avec leur raquette à plat et en faisant tenir une balle en équilibre dessus. Quand le meneur annoncera PING, il se retournera et renverra au point de départ les enfants non immobiles ou ayant fait tomber leur balle. Celui qui touchera le mur en premier prendra la place du meneur.

**Critères de réussite :** toucher le mur sans faire tomber la balle.

**Matériel :** balles et raquettes.

### LE JONGLEUR:

**But :** être capable de contrôler la balle tout en lui imprimant une impulsion verticale.

**Consignes :** sans se déplacer, le joueur effectuera avec sa raquette le plus de jonglages possible avec la balle sans qu'elle ne touche le sol.

**Critères de réussite :** réussir plus de 10 jongles de suite.

**Matériel :** balles et raquettes.

**Variable :** réaliser un slalom entre des plots tout en jonglant.

### VERS L'INFINI:

**But :** être capable de jouer sur différentes lignes de sol ; être capable d'adapter sa force.

**Consignes :** le joueur se placera dans un cerceau derrière la table. Il lancera une balle façon service sur la demi-table adverse. A chaque réussite, il reculera d'un cerceau.

**Critères de réussite :** le joueur reculera d'au moins 3 cerceaux.

**Matériel :** cerceaux, balles et raquettes.

**Variable :** le joueur lancera sa balle avec une raquette.

### L'EFFACEUR:

**But :** être capable d'envoyer sa balle avec une trajectoire bien précise.

**Consignes :** le joueur enverra sa balle à la main, façon service, et devra la faire tomber dans une coupelle retournée sur la demi-table adverse. Les coupelles seront disposées de manière aléatoire au nombre de 8.

**Critères de réussite :** le joueur enverra au moins 4 balles dans les coupelles.

**Matériel :** coupelles, balles et raquettes.

**Variable :** le joueur lancera sa balle avec une raquette.

### TRI-DEMENAGEURS :

**But :** vider la caisse centrale en transportant les objets dans la caisse correspondant à la nature de l'emballage ou du déchet.

**Consignes :** mettre les déchets/emballages dans la caisse correspondante.

Poubelle jaune = bouteilles et flacons plastiques, emballages acier et alu, papiers et cartonnettes.

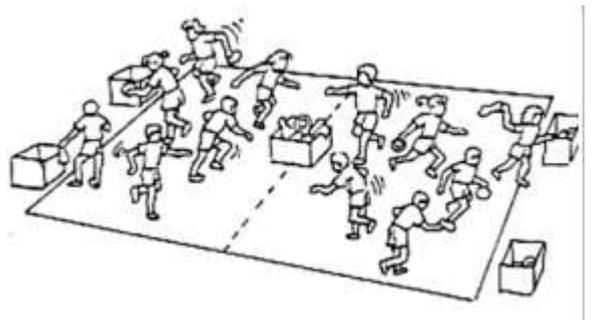
Poubelle verte = déchets ménagers résiduels.

Poubelle pour le verre = verres, bouteilles, pots et bocaux alimentaires.

Composteur = épluchures, coquilles œufs, fleurs, feuilles, mauvaises herbes....

**Critères de réussite :** tous les objets se retrouvent dans la caisse correspondante.

**Matériel :** 4 caisses représentant les conteneurs de tri, déchets et emballages divers.





## **PIQUE-NIQUE ZERO DECHET**

Pour cette année scolaire 2019/2020, l'USEP Oise souhaite renforcer son engagement dans sa politique d'éducation à l'environnement et au développement durable par une action appelée « pique-nique Zéro déchet ».

Le but de cette action est de limiter ses déchets sur les rencontres USEP 60, afin de sensibiliser enfants comme adultes à la gestion des déchets et les amener à une réflexion sur notre mode de consommation de manière ludique.

L'objectif est donc d'avoir un sac poubelle le moins lourd possible ! Pour cela l'idée est que chaque enfant (avec ses parents et enseignants) trouve les solutions pour avoir un pique-nique sans papier, emballages...

L'Usep cherche à attirer l'attention du jeune citoyen sur le monde environnant, en se préoccupant des gestes de tout un chacun. L'engagement citoyen passe aussi par la prise en compte du monde dans lequel on vit, des règles et des principes qui permettent le vivre ensemble qui nous est cher !

19 rue Arago Z.A. de Ther 60000 BEAUVAIS 03.44.15.32.01

<https://usep60.jimdo.com/>    [usep@laligue60.fr](mailto:usep@laligue60.fr)



## PIQUE-NIQUE ZERO DECHET



EXEMPLE DE COURRIER AUX FAMILLES

Le .....toute la journée aura lieu une rencontre sportive ..... à .....  
Les écoles de .....y participeront.

Votre enfant aura besoin d'une tenue de sport adaptée à la pratique de l'activité proposée et d'un pique-nique.

Avec les organisateurs de la rencontre USEP (Union Sportive de l'Enseignement du Premier degré), nous aimerions que ce pique-nique soit « zéro déchet » :

- avec le moins d'emballages jetables possible (papier, plastique, aluminium, ...)
- avec des boîtes, sachets et gourdes réutilisables.
- avec, si possible, des préparations « maison ».

En classe, nous avons travaillé sur ce sujet. Le jour de la rencontre, les enfants seront aussi invités à trier les déchets restants.

Merci de votre compréhension et de votre aide.



# MANIFESTE DES ENFANTS DE L'USEP



Nous, enfants de l'USEP, réunis en congrès national, du 21 au 23 juin 2019 au CNOSF à Paris, représentant l'ensemble des enfants des associations USEP de France, déclarons dans le texte qui suit ce que nous pouvons et voulons mettre en œuvre dans la pratique de notre sport scolaire, par notre action et celle des adultes qui nous encadrent et nous soutiennent (nos enseignants, nos parents, nos animateurs USEP).

## Nous affirmons vouloir vivre des rencontres sportives associatives éco-citoyennes.

C'est pourquoi nous, enfants de l'USEP, affirmons que chacun dans son association peut :

### Donner son avis et faire des choix

Par exemple, choisir les rencontres auxquelles nous souhaitons participer, choisir les activités pratiquées pendant les rencontres...

### Faire preuve d'un esprit sportif et solidaire

Par exemple, rédiger et appliquer une charte du fair-play, mieux prendre en compte les difficultés de tous les participants...

### Organiser pour les autres

Par exemple, tenir différents rôles : arbitre, maître du temps, chef d'équipe ; organiser une rencontre pour les maternelles...

### Agir de façon éco-responsable

Par exemple, favoriser les déplacements actifs (à vélo, à pied...), tendre vers le zéro déchet, respecter l'environnement...

### Partager et transmettre aux autres

Par exemple, inviter à une rencontre des écoles qui ne sont pas affiliées à l'USEP, faire un reportage sur la rencontre...

Lors des différents congrès des enfants de l'USEP (départementaux, régionaux et national), le comité directeur national a entendu la parole des parents et des enseignants accompagnant les enfants mandatés. Les enseignants s'accordant à favoriser les demandes des enfants, les parents souhaitant être davantage impliqués dans leur association USEP d'école, le comité directeur national de l'USEP appelle l'ensemble des adultes USEPiens à créer les conditions favorables à la mise en œuvre du manifeste.