



## **PROJET SCOLAIRE**

# **LE CHALLENGE DES ECOLES (CDE)**



*Photos prises lors des Ateliers Ping avec l'école de Notre Dame (à gauche) et l'école de Mainville (à droite)*



## I - PRESENTATION DU CHALLENGE DES ECOLES (CDE)

### A) Qu'est-ce que le Challenge des écoles ?

Le Challenge des écoles est une action regroupant trois écoles. Il permettra à de nombreux élèves de découvrir le tennis de table (ping pong) et à certains d'entre eux de devenir peut être de véritables champions.

L'objectif de cette action promotionnelle est de faire découvrir aux enfants de primaire une activité ludique qui concourt au développement des habiletés motrices.

Le CDE proposera une découverte de notre activité dès le plus jeune âge et finalisera le cycle de tennis de table débuté avec la ville par une compétition finale et des ateliers d'initiation.

### B) Quelles sont les écoles, classes et publics cibles pour mettre en place cette action ?

Nous toucherons trois écoles de Draveil :

- **L'école de Mainville** représentée par Mme Levasseur
- **L'école de Notre Dame** représentée par Mme Avril
- **L'école de Villiers** représentée par Mme Gibrat

Nous nous orienterons sur les classes de cycle 3 de ces écoles (CM1 et CM2) pour mettre en place notre CDE sous forme d'un tournoi des trois écoles.

Ces garçons et filles de 8 à 10 ans correspondent à la catégorie benjamins de notre fédération.

Les classes de CE2, CE1 et CP, correspondant à la catégorie poussins ne sont pas encore coordonnées et aguerris pour s'affronter sous forme de matches.

Cependant, afin qu'ils puissent également découvrir ce sport, nous remettrons en place des Ateliers Ping durant la saison pour chaque école du CDE.



### C) Organisation du Challenge

Nous aurons environ trois classes par écoles soit un potentiel de 90 enfants par école.

Il sera délicat de réunir ces trois écoles, soit potentiellement 300 enfants, en même temps dans la salle pour organiser une grande compétition.

Les écoles étant surchargées par l'organisation administrative de la rentrée, nous commencerons ce projet à partir **de Janvier 2018**. Cela nous permettra entretemps d'obtenir l'aval de l'inspection pédagogique.

Cette action se déroulera sur 4 demi-journées :

Une matinée ou un après-midi par école (sur le temps scolaire), qui permettra dans un premier temps de ressortir les meilleurs d'entre eux et une dernière journée où nous réunirons les 16 meilleurs de chaque école.

La compétition ne sera pas mixte et il y aura un tableau fille et un tableau garçon, car il est important de mettre en valeur les féminines.

**En plus de ce Challenge, une journée Ateliers Ping à destination des classes inférieures (CE2, CE1) sera proposée par le club pour chaque école !**

## II – REGLEMENT DU CDE

### A) Détermination de l'école vainqueur du Challenge

Le vainqueur du challenge sera déterminé par le classement des finalistes lors de la dernière journée regroupant les 3 écoles.

Au total 96 jeunes seront qualifiés pour le grand TOURNOI FINAL (48 garçons et 48 filles).



### **Barème du comptage des points pour les écoles :**

- 1 point par personne présente
- Défaite en poule : 0 point.
- 16<sup>ème</sup> de finaliste : 1 point.
- 8<sup>ème</sup> de finaliste : 2 points.
- Quart de finaliste : 3 points.
- Demi-finaliste : 5 points.
- Finaliste : 7 points.
- Vainqueur : 10 points.

Participation à la demi-journée Ateliers PING : 10 points supplémentaires.

Ce barème est bien entendu adaptable en fonction du nombre de participants au tournoi final.

### **III - LE PING – UN SPORT FORMATEUR**

Le ping est un sport de duel où deux situations de jeu peuvent survenir :

- ✚ Opposition où il y a confrontation : Cette situation interviendra dans le CDE.
- ✚ Coopération : Dans le cadre d'un apprentissage, cette situation interviendra dans le CDE pour les Ateliers PING

#### **Aspect social**

Les enfants vont être en situation de compétition et comme dans tous les sports, il y a des règles de jeux à respecter et des règles de comportement.

Respecter celui avec lequel on joue (adversaire ou partenaire) y compris tout camarade moins fort que soi.



Respecter le matériel de l'aire de jeu, ramasser les balles, ne pas faire de bruit intempestif (chahut...).

Attendre son tour pour jouer.

### **Aspect mental**

Le tennis de table exige un vrai contrôle de soi et une maîtrise de ses émotions.  
Apprendre à relativiser les résultats défavorables : l'enfant doit assurer seul et sereinement aussi bien la réussite que l'échec.

### **Aspect tactique**

Maitriser tous les éléments variables du jeu, comme la réception et l'envoi de la balle.

Programmer la bonne réponse.

Imaginer des enchaînements de gestes.

Il sera capable d'être autonome pour adopter la bonne tactique.

### **Ressources mobilisées chez l'enfant**

#### ▪ Sur le plan physique :

Temps de réaction, tonicité.

Sens du placement : déplacement, remplacement et appuis au sol.

Equilibre.

Résistance à l'effort.

Décontraction musculaire.

Coordination.

Se repérer dans l'espace.

Analyse visuelle permanente.



# DRAVEIL

*Tennis de table*

- Sur le plan mental :

Motivation.

Combativité.

Gestion du stress.

Digérer la défaite.

Surmonter les échecs.

Tactique de jeu (analyse du jeu adverse).

Nous espérons que ce projet retiendra toute votre association et que nous pourrions compter sur votre participation.

Sportivement.

