



JEUNES HANDISPORT
PLAISIR · PROGRÈS · PERFORMANCE

Le Handi Kids Tennis de Table

Le Handi Kid's Tennis de Table est un programme d'animation de tennis de table Handisport pour les jeunes de moins de 18 ans dans un format permettant de proposer l'activité, la faire découvrir, permettre une progression technique, un passage de tests et l'obtention de certification pour avoir le niveau d'intégrer le circuit de compétitions.

- Une animation clé en main facile à mettre en place pour les comités départementaux et régionaux.
- Une action permettant de mieux utiliser les livrets des cahiers des experts.
- Le tennis de table est un sport particulièrement adapté à tous les handicaps et permet de travailler des actions motrices intéressantes pour le développement de l'autonomie du jeune en situation de handicap et notamment avec un lourd handicap.
- Cette animation est aussi l'occasion pour les référents régionaux d'être porteur d'une action commune dans tous les territoires au service du développement de la commission sportive.



L'OBJECTIF

Il est à la fois quantitatif pour augmenter le nombre de jeunes pratiquants dans l'activité et qualitatif pour donner des éléments de détection plus précis aux acteurs du mouvement handisport.

Il est conçu clé en main pour faciliter son déploiement dans les comités départementaux, régionaux et centres spécifiques. 3 niveaux de pratique sont proposés pour s'adapter au niveau de chacun ou pour permettre d'établir une progression logique. Chaque niveau de pratique s'accompagne de tests pour valider les compétences et fidéliser les participants

COMMENT METTRE EN PLACE SON ANIMATION ?

Le comité départemental handisport et/ou le comité régional handisport avec le référent régional tennis de table propose cette animation lors d'une journée dédiée, ou lors des événements jeunes de la région (Jeux Régionaux ou stage JAP) ou directement auprès d'un centre spécialisé, après un cycle d'initiation ou de perfectionnement.

Des éléments de communication (Affiche - plaquette - flyer) sont fournis aux référents et comités régionaux pour faciliter l'inscription des jeunes et/ou pour convaincre un centre de la mettre en place. (Affiche - plaquette - flyer)

L'organisateur pourra s'appuyer sur les livrets « Les ateliers » et le Cahier des Experts « Les fondamentaux » pour choisir les ateliers et sur les tests correspondants aux niveaux de pratique pour certifier les compétences des jeunes.

L'organisation type de la journée (ou ½ journée)

Il faut compter entre 2h30 et 4h d'animation en fonction du format choisi ou possible selon le mode d'organisation.

- ➡ 5 à 10 min pour l'accueil des enfants, se préparer
- ➡ 15 à 20 min pour Présenter la journée et l'activité Tennis de Table
 - Visionnage de la vidéo « PARALYMQUOI : le Tennis de Table » pour capter l'attention des enfants (1min30)
 - Visionnage de VIDEOS DE CHAMPIONS (5min) par classe de handicap
- ➡ 1h30 à 2h : Les ateliers + tests éventuels
 - 5 à 6 ateliers de 15-20min avec rotation entre les ateliers
 - Passage des tests à la fin de l'atelier (5min environ) ou à la fin des ateliers (15-20min) avec des fiches de score
- ➡ 10 à 15min : Remise des prix, collation, remerciements

Le matériel nécessaire

- ➡ Livrets « Les ateliers » et Cahier des Experts « Tennis de Table : Les fondamentaux »
- ➡ Vidéoprojecteur et ordinateur avec les vidéos à montrer
- ➡ 1 Table de Tennis de Table pour 2 à 4 personnes
- ➡ 1 raquette par joueur
- ➡ 1 bassine de balles par joueur (20 balles par table à minima)
- ➡ 1 rouleau de scotch de peintre
- ➡ 1 tige fixballe par joueur
- ➡ 1 balle ficelée par joueur
- ➡ Plots, cerceaux, soucoupes de différentes tailles et couleurs
- ➡ Cibles plates (types feuilles A4) de couleurs différentes

Les ateliers

1. On choisit le niveau en fonction du degré de pratique des sportifs concernés Balle Verte, Balle Bleue ou Balle rouge.
2. On fait un ou plusieurs ateliers par compétence du niveau choisi
3. On sélectionne les situations pédagogiques parmi celles proposées pour chaque compétence dans le répertoire des ateliers correspondant.

Balle Verte 5 compétences

- Identifier sa prise de raquette
- Le Contrôle Balle/Raquette
- Réaliser un service
- Envoyer la balle avec la raquette
- Bouger en utilisant le matériel

Balle Bleue 5 compétences + 1 transversale

- Améliorer le contrôle Balle/Raquette
- Servir de manière réglementaire
- Envoyer la balle sur la table
- Renvoyer la balle sur la table
- Se placer et se déplacer pour jouer
- Connaître les règles du jeu (pas d'exercice ni de tests mais inclure ces notions dans les compétences précédentes)

Balle Rouge 6 compétences

- Réaliser des échanges
- Servir avec de l'effet
- Se déplacer
- Lier un coup droit et un revers dans un même échange
- Placer et diriger la balle pour gêner l'adversaire
- Jouer pour marquer des points

Les tests

Les tests valident les compétences minimales de chaque niveau de pratique. Ils peuvent être réalisés à la fin de chaque atelier ou sur un temps prévu en fin d'animation Handi Kid's. Ils peuvent également être réalisés en duel si vous souhaitez le faire sous forme de compétition. Dans ce cas, le vainqueur est celui qui obtient le plus de point.

ACCOMPAGNEMENT FEDERAL

Compétence Technique

Les membres de la commission régionale de tennis de table (référents régionaux tennis de table handisport) sont missionnés par la commission fédérale de tennis de table pour assurer le bon déroulement des tests et la validité des diplômes.

Outils et récompenses

Mise à disposition (contacter la commission nationale ou le référent régional) :

- ➊ Outils de communication : affiches - plaquettes - flyers
- ➋ Diplômes (format numérique à imprimer)
- ➌ Document de présentation des tests et tableau de saisie des résultats (Feuille de calcul Excel)

Dispositif de Valorisation Territoriale

Les Journées Handi Kids Tennis de Table entrent dans le champ du DVT au titre des actions complémentaires.

CONTACTS FFH

LELONG Stéphane

Directeur Sportif Tennis de table Handisport

06 31 41 43 76 / s.lelong@handisport.org