

RÉUSSIR

L'ACCUEIL

Les Jeux olympiques et paralympiques de Paris 2024 ainsi que la popularité du tennis de table laissent entrevoir un afflux de nouveaux licenciés pour la rentrée 2024 !

Trouver des solutions pour accueillir et fidéliser ces nouveaux adeptes est le pari de la rentrée.

Voici quelques conseils et idées pour lever les contraintes (créneaux, espace, encadrement, etc.) qui vous permettront de réussir l'accueil de ces nouveaux licenciés.



AVOIR UNE PHILOSOPHIE POSITIVE

S'ouvrir : Ouvrir les portes du club, le champ des possibles, s'ouvrir aux autres : nous sommes capables d'accueillir tout le monde (avec volonté, imagination, et adaptabilité).

Accueillir : Avec passion, bienveillance. Trouver des solutions pour favoriser l'inclusion dans le milieu fédéral et faciliter son accès pour le futur licencié... c'est parfois orienter le futur licencié dans le club voisin !

Valoriser : La pratique, la mixité, l'intergénérationnel, le lien social créé par le club, les événements, les animations, les créneaux, l'encadrement.

Accompagner : Les premières séances du nouveau licencié pour une expérience réussie : présenter les partenaires de jeu, présenter le système fédéral (club-comité), le «Club Avantages» et «Mon Espace Licencié».

COMMENT BIEN ACCUEILLIR SES LICENCIÉS ?

Soigner l'accueil sur chaque créneau

- Dédier une personne pour accueillir les nouveaux licenciés sur les créneaux du club.
- Chaque licencié peut accueillir en souriant, en allant vers le nouveau pratiquant, en lui communiquant les coordonnées des personnes ressources (correspondant, éducateur, président, etc.).
- Afficher le planning de la salle afin que l'offre de pratique proposée par le club soit accessible et compréhensible par tous.

Identifier un espace pour l'accueil

- Dans la salle : une table, quelques chaises, des stylos et les informations essentielles du club.
- Dans une salle partagée : support mobile sur lequel sont affichées toutes les informations essentielles (tarifs, planning, numéros et mails).
- Imprimer et mettre à jour les informations tout au long de l'année pour l'arrivée des licenciés.
- Si vous possédez un espace dédié, aménagez le pour recevoir !

Penser aux besoins des différents publics :

- Vestiaires hommes/femmes et enfants (si les créneaux se chevauchent).
- Décoration de la salle : photos des animations du club, des équipes de France, etc.
- Aménagement des différents espaces (accueil, jeu libre, entraînement, etc.).

COMMENT ACCUEILLIR PLUS DE LICENCIÉS ?

Réaménager les créneaux d'accès au club

- Proposer des créneaux d'une heure pour les publics loisirs (jeunes et adultes) :
exemple : 3 séances au lieu de 2 séances d'1h30 sur 8 tables permet d'accueillir au moins 16 personnes supplémentaires.
- Organiser ou donner de l'autonomie pour l'échauffement avant de débiter l'heure de ping.
- Réaménager le cas échéant la salle en ateliers pour accueillir plus de monde en même temps (atelier robot, atelier service, atelier renforcement musculaire, atelier panier de balles...).



Organiser des séances d'animation à 3 ou 4 personnes par table

- 2 joueurs qui jouent et 1 ramasseur de balles.
- 3 joueurs et plus pour travailler au panier de balles (1 distributeur, 1, 2, 3 joueurs et 1 ramasseur).
- ateliers avec 3 à 6 joueurs par table.
- 4 joueurs par table et jeu en double (valorisation du lien social et de l'inclusion).
- 4 joueurs par table et jeu en ligne ou diagonale.

Vous trouverez en annexe de ce document, une série d'exercices «exemples» vous proposant des organisations de séances (pages 6 à 26).



Utiliser la nouvelle pratique du PingVR

- Avec un ou plusieurs casques VR et un petit espace libre dans la salle (9m²), les joueurs peuvent pratiquer en attendant qu'une table se libère :
 - o S'échauffer avec l'avatar dans le jeu ElevenVR.
 - o Faire une séance de service (permet de vérifier la réglementation du service, de quantifier la vitesse et l'effet de la balle).
 - o Jouer contre le robot pour faire des exercices adaptés à son niveau.
 - o Défier l'avatar en faisant un match.
- La pratique du PingVR permet aux débutants de compléter leur pratique (travail de la technique sans ramassage de balles).
- Le prêt de casques aux licenciés permet de compléter la pratique à domicile (entraînement ou tournois).





Externaliser la pratique

- Mobiliser d'autres lieux de pratique comme une cour d'école, un préau, un gymnase de collège ou de lycée, une salle privée ou d'entreprise, un lieu couvert ou non.
- Installer/utiliser un site de ping en extérieur dans l'espace public, près ou dans un établissement scolaire (coordination avec le propriétaire du lieu - souvent la collectivité). Proposer un créneau hebdomadaire supplémentaire à vos licenciés (actuels et nouveaux).



Autres idées :

- Ouvrir la salle le week-end en complément ou en parallèle des compétitions.
- Faire chevaucher les créneaux jeunes et adultes pour mélanger les publics et optimiser les créneaux.
- Maintenir l'activité pendant toutes les vacances scolaires (service à l'année).
- Proposer un programme d'animation régulier (tous les mois pour étaler vos séances).
- Proposer une carte de X séances (incluant le prix de la licence lors du premier achat).

Les licences fédérales = des licences adaptées à tous les types de pratique :

- Les règlements généraux de la fédération imposent que tous les adhérents d'un club affilié soient titulaires d'une licence fédérale.
- La licence est un titre d'appartenance au club et à la fédération. Elle est très importante pour l'assurance du licencié dans son activité (et préserver la responsabilité du club), l'accès à tous les services de la fédération, et notamment au «Club Avantages», et à son espace licencié.
- La fédération propose une offre de licences correspondant aux différentes pratiques en club :
 - o Licence «Compétition» : permet d'accéder à tous les services dont les compétitions avec échanges de points pour son classement.
 - o Licence «Loisir» : permet d'accéder à tous les services (club, comité...) y compris à des compétitions ou événements mais sans échanges de points ni classement.
 - o Licence «Découverte» : permet d'essayer gratuitement la pratique pendant 1 mois en étant assuré (valable une seule fois par pratiquant). Elle facilite la transformation en licence «Loisir» ou «Compétition».

QUELQUES EXEMPLES DE BONNES PRATIQUES :

Un club n'ayant que 2 créneaux par semaine à partir de 18h30 et voulant créer un créneau pour les jeunes a installé des tables dans une salle de danse d'un lycée professionnel le mercredi après-midi. Les 12 licenciés de plus ont permis au club d'obtenir un créneau dans le gymnase partagé avec les autres sports l'année suivante (grâce à l'augmentation de son nombre de licenciés).

Un club mobilisé chaque week-end par les compétitions a lancé un créneau de Ping en extérieur tous les dimanches matin d'avril à octobre et a pu augmenter son nombre de licenciés (le créneau du week-end répond aux besoins d'un certain public).

Un club fait chevaucher les créneaux de l'éducateur qui prend un nouveau groupe alors que le groupe précédent n'a pas terminé sa séance. Le groupe précédent termine par du jeu libre, des matchs, tandis que le groupe suivant débute son échauffement. Cela a permis d'ajouter un créneau sans changer le volume horaire de l'éducateur.

Pourquoi prendre une licence «Découverte» à tous les nouveaux adhérents ?

- Permet de collecter les données du futur licencié (gain de temps, reprise de contact).
- Permet d'assurer le pratiquant lors de son essai.
- Permet de proposer un essai valable un mois complet.
- Permet de valoriser l'action du club dans la vie locale et auprès de ses financeurs.
- Permet de faciliter la transformation de la licence (les informations principales de la personne sont déjà saisies).

LES OUTILS FÉDÉRAUX POUR ACCOMPAGNER LA RÉUSSITE DE L'ACCUEIL EN SEPTEMBRE 2024 :

- Mise à disposition d'un livret d'accueil personnalisable pour vos nouveaux licenciés, téléchargeable sur le site fédéral : rubrique «Jouer» puis «Accueil»). <https://www.fftt.com/site/jouer/accueil-livir-en-2024/reussir-votre-accueil>
- Mise à disposition d'un «guide du club» regroupant tous les éléments pour accueillir, animer, faire jouer, former et gérer (un exemplaire papier sera envoyé à chaque club et téléchargeable sur site fédéral : rubrique «Jouer» puis «Accueil»).
- Création d'un module informatique de pré-inscription pour faciliter la prise de licence directement par le licencié (nouveau et renouvellement) - disponible en septembre 2024.
- Visibilité accrue par la carte des clubs mentionnant leur offre sportive.

APPEL À PROJETS

Fonds à destination des clubs pour soutenir l'accueil des nouveaux licenciés pour la rentrée 2024



- Mise en place d'un appel à projet exceptionnel : «Accueillir plus, accueillir mieux à la rentrée 2024» doté de près de 200 000€ :
 - o 500€ par club proposant un projet de nouveau créneau par le biais d'une amélioration de son programme d'animation :
 - Aide à l'encadrement du nouveau créneau.
 - Achat de matériel (tables) pour la mise en place de ce nouveau créneau.
 - o Les idées évoquées dans ce mini-guide sont éligibles pour cet appel à projets.
- [o Candidatez à l'appel à projet avant le 8 septembre](#)

A vous de jouer pour dire OUI à tous les nouveaux passionnés !

SITUATIONS

PÉDAGOGIQUES

pour jouer à 3 ou plus par table



Baseball-ping

OBJECTIF

- Frapper plus fort et courir plus vite que l'équipe adverse

L'ATELIER

- les joueurs sont répartis en deux équipes de 4, 6 ou 8 joueurs.
- 5 cerceaux sont placés au sol, à environ 4 mètres les uns des autres et formant un grand cercle. Ils représentent les bases.
- une équipe est en défense, avec un joueur « lanceur », une équipe est en attaque, avec un joueur « receveur ».
- les joueurs de l'équipe en défense sont répartis dans l'espace délimité par les cerceaux, les joueurs en attaque sont placés en file indienne.
- le lanceur envoie la balle avec sa raquette vers le receveur qui vient frapper celle-ci le plus loin et le plus fort possible. Il court autour des cerceaux et s'arrête, soit après avoir fait un tour complet, soit dans un cerceau et avant que l'équipe en défense n'ait rendu la balle au lanceur.
- si le receveur n'atteint pas de cerceau ou n'a pas réalisé un tour complet avant que la balle n'arrive au lanceur, il est éliminé.
- tous les attaquants de l'équipe passent à tour de rôle et le lanceur de l'équipe en défense change à chaque tour.
- les rôles sont inversés quand tous les attaquants ont frappé la balle.
- l'équipe gagnante est celle ayant réalisé le plus de tours.

LES ADAPTATIONS

- **SIMPLIFICATION :**
 - o l'espace entre les cerceaux est rétréci.
 - o les joueurs frappent la balle avec une balle en mousse/balle rose.
 - o le lanceur envoie la balle à la main.
- **COMPLEXIFICATION :**
 - o l'espace entre les cerceaux est agrandi.
 - o les équipes n'inversent pas les rôles tant que tous les attaquants ne sont pas éliminés.

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- cerceaux • balles (de ping, en mousse, rose) • raquettes

Le Morpong (hors table)

OBJECTIF

- Se déplacer et réagir vite

▶ L'ATELIER

- les joueurs sont répartis en deux équipes de 4, 6, 8 joueurs.
- au sol, sont placés 9 cerceaux, représentant neuf cases.
- chaque équipe a à sa disposition des coupelles de couleur (une couleur par équipe).
- au top, un joueur de chaque équipe, muni d'une coupelle, court vers la grille de «morpong» et vient placer sa coupelle dans une des cases.
- chaque joueur revient en courant et donne le relais à son partenaire qui vient réaliser la même chose et ainsi de suite.
- l'équipe gagnante est celle ayant aligné en premier une rangée de trois coupelles.

LES ADAPTATIONS

- **SIMPLIFICATION :**
 - o la zone de course est rétrécie.
 - o les joueurs réalisent l'atelier en marchant.
- **COMPLEXIFICATION :**
 - o les joueurs réalisent l'atelier avec une raquette et une balle posée sur celle-ci.
 - o une séparation est placée devant la grille de «morpong» afin de cacher celle-ci aux coéquipiers.

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- 18 cerceaux • 2 séparations
- ou • 9 cerceaux par équipe ou • 1 séparation par équipe
- 7 coupelles par équipe (deux couleurs différentes)

Le PPP : Ping-Pong-Pétanque

OBJECTIF

- Doser et être précis

► L'ATELIER

- les joueurs sont répartis en doublette ou triplète.
- au sol, est délimité une zone de jeu d'environ 6 mètres de long et 2 mètres de large.
- une coupelle est placée au sol, dans la zone de jeu.
- les doublettes/triplettes s'affrontent à deux équipes par terrain.
- chaque joueur a à sa disposition deux ou trois balles (trois en doublette et deux en triplète) de couleurs différentes en fonction des équipes.
- à tour de rôle, un joueur de chaque doublette/triplète frappe une de ses balles en essayant de la placer au plus près de la coupelle.
- l'équipe étant la plus loin de la coupelle continue à jouer ses balles jusqu'à épuisement de celles-ci ou jusqu'au moment de reprendre la main en étant le plus proche de la coupelle.
- lorsque tous les joueurs ont joué leurs balles, l'équipe ayant sa/ses balles le(s) plus proche(s) de la coupelle compte ses points et une nouvelle manche est engagée.
- la partie continue jusqu'à ce qu'une doublette/triplète arrive à 11 points.

LES ADAPTATIONS

- SIMPLIFICATION :
 - o le terrain est rétréci.
 - o les joueurs jouent avec des balles en mousse/balles roses.
 - o la coupelle est remplacée par un cerceau.
- COMPLEXIFICATION :
 - o la coupelle est remplacée par une balle de ping.
 - o la coupelle change de position à chaque manche.

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- 1 coupelle par terrain • raquettes
- 2 à 3 balles par joueur (de ping, en mousse ou rose)

Les balles brûlantes

OBJECTIF

- Améliorer son endurance et la répétition

▶ L'ATELIER

- deux camps mitoyens sont construits à l'aide de séparation.
- dans chacun des deux camps, sont disposées une vingtaine de balles.
- les joueurs sont répartis en deux équipes (3, 4, 5 ou 6 joueurs).
- chaque équipe vient se débarrasser le plus rapidement possible de toutes les balles situées dans son camp, en les frappant.
- l'atelier s'arrête lorsqu'un camp est complètement vide ou au bout d'1 minute 30 (les balles restantes dans chaque camp sont comptées).
- l'équipe victorieuse est celle avec le moins de balles dans son camp.

LES ADAPTATIONS

- SIMPLIFICATION :
 - o le terrain est rétréci.
 - o les joueurs jouent avec des balles en mousse/balles roses.
- COMPLEXIFICATION :
 - o le terrain est agrandi.
 - o le nombre de balles est augmenté.

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- 10 séparations • balles (de ping, en mousse ou roses)
- raquettes

La passe à 10

OBJECTIF

- Améliorer la coordination œil/main

▶ L'ATELIER

- les joueurs sont placés en cercle (jusqu'à 10 joueurs, sinon faire 2 cercles de 10 joueurs).
- l'un des joueurs a une balle posée sur sa raquette.
- en se déplaçant, le joueur vient déposer la balle sur la raquette du joueur situé à sa gauche, qui vient faire de même avec le joueur placé à sa gauche et ainsi de suite jusqu'à ce que dix passes aient été réalisées (1 point marqué).
- si la balle tombe au sol, le comptage reprend à zéro.
- s'il y a plusieurs équipes, celle ayant marqué le plus de points durant le temps imparti est la gagnante.

LES ADAPTATIONS

- SIMPLIFICATION :
 - o le nombre de passes à réaliser est diminué.
 - o le comptage n'est pas remis à zéro lorsque la balle tombe au sol.
- COMPLEXIFICATION :
 - o les joueurs réalisent les passes en frappant la balle (sans la déposer).
 - o les passes entre les joueurs sont réalisées de manière aléatoire.
 - o le nombre de passes à réaliser est augmenté.

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- 10 séparations • balles (de ping, en mousse ou roses) • raquettes

Touché - coulé

OBJECTIF

- Viser et toucher des cibles au service plus vite que son adversaire

L'ATELIER

- les joueurs sont répartis par deux ou quatre par table.
- chaque joueur ou binôme se place de son côté de la table.
- 3 cibles de tailles différentes sont placées sur chaque demi-table.
- chaque joueur réalise un service en évitant de toucher les cibles de son côté de table. mais en visant la cible de l'autre côté du filet.
- les cibles touchées sont retournées ou enlevées.
- le joueur ou le binôme qui remporte la partie est celui qui touche trois fois les cibles avec son adversaire/binôme adverse.

LES ADAPTATIONS

- SIMPLIFICATION :
 - o les cibles sont agrandies.
 - o les cibles sont réalisées avec des feuilles de papier pour ne pas gêner le rebond de la balle dans son camp.
- COMPLEXIFICATION :
 - o les cibles sont plus petites.
 - o les cibles sont plus nombreuses.

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- 6 à 12 cibles par table
- 1 bassine de 20 balles par joueur ou binôme • raquettes

Le solitaire

OBJECTIF

- Marquer les points plus vite que l'adversaire

L'ATELIER

Avantages : permet de jouer contre de nombreux joueurs différents.

Inconvénients : temps d'attente long pour les joueurs.

- les joueurs sont placés à la table. Un joueur est seul sur une demi-table et les trois ou quatre autres joueurs sont placés derrière la seconde demi-table.
- le joueur seul affronte, sur un point, un des joueurs du groupe.
- le joueur seul a toujours le service.
- s'il gagne le point, il affronte le second joueur du groupe et ainsi de suite jusqu'au troisième/quatrième joueur tant qu'il reste invaincu.
- lorsque le joueur seul a battu à la suite tous les joueurs du groupe d'en face, il marque 1 point et un des joueurs du groupe prend sa place.
- si le joueur seul perd contre l'un des joueurs du groupe, celui-ci prend sa place et commence sa série.
- le vainqueur est le joueur ayant le plus de points à la fin de l'atelier.

LES ADAPTATIONS

- SIMPLIFICATION :
 - o le joueur seul marque 1 point après deux adversaires battus
- COMPLEXIFICATION :
 - o le joueur doit marquer le point grâce au coup-droit
 - o le joueur doit marquer le point grâce au revers.

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes

A deux, c'est mieux

OBJECTIF

- Mieux se déplacer latéralement et en profondeur

▶ L'ATELIER

Avantages : permet de jouer à quatre par table tout en travaillant le déplacement.

Inconvénients : besoin d'un niveau assez homogène des doublettes.

- les joueurs sont répartis en binôme.
- derrière chaque demi-table est placé un plot, à 1 mètre de la table.
- chaque binôme se place sur une demi-table.
- les joueurs viennent réaliser le maximum d'échanges en venant toucher la balle à tour de rôle au sein du binôme.
- entre chaque touche de balle, le joueur se déplace pour aller faire le tour du plot avant de revenir vers la table.
- les binômes peuvent changer de partenaires toutes les minutes.

LES ADAPTATIONS

• SIMPLIFICATION :

o les joueurs réalisent l'atelier sans tourner autour du plot.

o les joueurs ne jouent pas une balle sur deux mais jouent la balle quand elle arrive dans leur zone de table.

• COMPLEXIFICATION :

o les joueurs viennent réaliser une liaison coup-droit/revers avant de tourner autour de son partenaire et de lui laisser la place (2 balles jouées).

o les joueurs jouent « à l'américaine » (avec un rebond dans leur demi-table avant de renvoyer la balle).

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes • plots

A «deux balles»

OBJECTIF

- Mieux se déplacer latéralement et en profondeur

► L'ATELIER

Avantages : permet de jouer à quatre par table tout en travaillant la régularité et le placement de balle.

Inconvénients : passage du jeu en simple au jeu en double à appréhender.

- les joueurs sont placés en binôme. chaque membre du binôme est placé d'un côté de la table.
- chaque binôme joue avec une couleur de balle différente (blanche, orange, balle rose ou balle bicolore) en cherchant à réaliser la plus grande série d'échanges en ligne.
- lorsque l'éducateur annonce «blanche», «orange», «rose» ou «bicolore», le jeu en simple se transforme en jeu en double avec la balle de la couleur annoncée.
- lorsque la balle est perdue, les joueurs recommencent l'atelier de tenue de balle.
- les binômes peuvent changer de partenaires toutes les minutes.

LES ADAPTATIONS

- **SIMPLIFICATION :**

- o les joueurs réalisent l'atelier sans passer du jeu en simple au jeu en double.
- o les joueurs réalisent l'atelier en jouant en diagonale.

- **COMPLEXIFICATION :**

- o les joueurs viennent réaliser une liaison revers/pivot avec leur binôme.
- o les joueurs comptent les points au moment du jeu en double.

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping (blanche, orange, rose, bicolore) • raquettes

Le volley-ping

OBJECTIF

- Mieux se déplacer latéralement et en profondeur

L'ATELIER

Avantages : permet de jouer à quatre par table tout en travaillant le contrôle de balle et la direction.

Inconvénients : besoin d'un peu d'espace entre les différentes tables de jeu.

- les joueurs sont répartis en binôme.
- chaque binôme se place sur une demi-table.
- un des binômes lance l'échange. Un des deux joueurs de l'équipe adverse vient contrôler la balle sur sa raquette, avant de la passer à son partenaire, qui vient ensuite la renvoyer vers la demi-table adverse.
- si le joueur ne fait pas au moins une passe à son coéquipier avant de renvoyer la balle, le point est perdu.
- le binôme qui marque 11 points en premier gagne la rencontre.

LES ADAPTATIONS

• SIMPLIFICATION :

- o les joueurs réalisent l'atelier en contrôlant mais sans obligation de faire une passe à son partenaire.
- o les joueurs réalisent l'atelier avec une balle plus grosse (balle rose ou balle en mousse).

• COMPLEXIFICATION :

- o les joueurs viennent réaliser directement la passe à leur partenaire sans contrôler la balle sur la raquette.
- o les binômes réalisent plusieurs passes entre eux avant de renvoyer la balle.

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping, en mousse ou rose • raquettes

Le relais

OBJECTIF

- Apprendre à marquer le point

▶ L'ATELIER

Avantages : permet de jouer à quatre ou six par table et d'intégrer les règles du tennis de table.

Inconvénients : temps d'attente long.

- les joueurs sont répartis en binôme ou trinôme.
- chaque équipe désigne un ordre de passage de jeu (1/2/3) pour les joueurs.
- les premiers joueurs de chaque équipe viennent s'affronter jusqu'à ce que l'un des deux joueurs arrive à 7 points (deux services chacun).
- ils passent le relais au deuxième joueur de leur équipe qui commence sa manche avec le score obtenu lors de la précédente (exemple : 4 à 7), en gardant l'ordre des services. Les joueurs s'affrontent jusqu'à ce que l'un d'eux arrive à 14 points.
- si l'équipe est composée de trois joueurs, le troisième joueur de chaque équipe prend le relais avec le score obtenu lors de la manche précédente (exemple : 11/14), en gardant l'ordre des services. Les joueurs s'affrontent jusqu'à ce que l'un d'eux arrive à 21 points.
- si l'équipe est composée de deux joueurs, ceux-ci s'affrontent en double avec le score obtenu lors de la manche précédente (exemple : 11/14), en gardant l'ordre des services.
- les joueurs s'affrontent jusqu'à ce qu'une équipe arrive à 21 points.

LES ADAPTATIONS

• SIMPLIFICATION :

- o les deux joueurs les moins forts de l'équipe se rencontrent puis les deux joueurs de l'équipe les plus forts se rencontrent.
- o le nombre de points de chaque manche est diminué (4 ou 5 points).

• COMPLEXIFICATION :

- o le nombre de manches est augmenté (5 ou plus) afin que chaque joueur rencontre l'ensemble des joueurs adverses.

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes

(Silence) ça tourne !

OBJECTIF

- Être endurant et combatif

▶ L'ATELIER

Avantages : permet de faire jouer beaucoup de personnes en même temps sur peu d'espace.

Inconvénients : peu de balles jouées, temps d'attente long pour les personnes éliminées.

- les joueurs sont répartis par groupe de 4, 5 ou 6 de chaque côté de la table (soit 8 à 12 joueurs).
- un joueur engage en diagonale vers la demi-table adverse, puis vient tourner autour de la table dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- chaque joueur vient renvoyer la balle sur la demi-table adverse, en la plaçant où il le souhaite, puis vient tourner autour de la table.
- si un joueur perd le point (balle dans le filet, balle en dehors de la table, balle non touchée, deux rebonds sur la table), il est éliminé et vient se placer sur le côté de la table.
- les deux derniers joueurs en lice s'affrontent lors d'un match en simple en trois points gagnants (un service chacun).

LES ADAPTATIONS

• SIMPLIFICATION :

- o l'atelier est réalisé sans élimination et chaque joueur compte le nombre de balles renvoyées sur la table (le vainqueur sera celui qui aura le plus de points à la fin du temps imparti).
- o les joueurs ne tournent que sur leur demi-table (gain de place).

• COMPLEXIFICATION :

- o les joueurs réalisent l'atelier en jouant uniquement en coup-droit
- o lorsqu'un joueur est éliminé, il pose sa raquette où il le souhaite sur la table. Si un joueur encore en lice, lors du renvoi de la balle, touche une raquette, il est éliminé ou requalifie le joueur de la raquette touchée.

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes

Les Mousquetaires (un pour tous, tous CONTRE un !)

OBJECTIF

- Être endurant et combatif

► L'ATELIER

Avantages : permet de faire jouer beaucoup de personnes en même temps sur peu d'espace.

Inconvénients : temps d'attente long pour les personnes éliminées, demande de l'espace si plusieurs ateliers sont mis en place.

- un joueur se place sur une demi-table, les autres joueurs (jusqu'à 10), se placent sur l'autre demi-table, en file indienne.
- un parcours de course est délimité par des coupelles à l'arrière de la demi-table du joueur seul.
- le joueur seul engage où il le souhaite sur la table. Les autres joueurs viennent renvoyer la balle à tour de rôle, puis viennent réaliser le parcours de course avant de revenir se placer en file indienne.
- si un joueur perd le point (balle dans le filet, balle en dehors de la table, balle non touchée, deux rebonds sur la table), il est éliminé et vient se placer sur le côté de la table.
- si un joueur marque le point contre le joueur seul, il marque un point, prend sa place et tous les joueurs qui étaient éliminés reprennent leur place dans la file indienne.

LES ADAPTATIONS

• SIMPLIFICATION :

- o l'atelier est réalisé sans élimination et chaque joueur compte le nombre de balles renvoyées sur la table (le vainqueur sera celui qui aura le plus de points à la fin du temps imparti).
- o l'atelier est réalisé sans le parcours de course.
- o le joueur seul n'est pas éliminé même s'il perd un point (changement de joueur quand il n'en reste plus qu'un face au joueur seul).

• COMPLEXIFICATION :

- o les joueurs réalisent une liaison revers/coup-droit avant de tourner (deux balles jouées à chaque fois).
- o lorsqu'un joueur est éliminé, il pose sa raquette où il le souhaite sur la table.
Si un joueur encore en lice, lors du renvoi de la balle, touche une raquette, il est éliminé.

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes • coupelles

Le puissance 4

OBJECTIF

- Travailler le placement et le dosage au service

► L'ATELIER

Avantages : demande peu d'espace et est accessible à tous les niveaux.

Inconvénients : pas d'échanges.

- une demi-table est séparée en seize cases de taille identique.
- les joueurs sont répartis en binômes ou en trinômes et se placent sur l'autre demi-table.
- chaque binôme/trinôme a à sa disposition 7 coupelles (une couleur différente par équipe).
- chaque joueur de chaque équipe vient réaliser, à tour de rôle, un service en venant viser une des cases.
- le binôme/trinôme gagnant est celui ayant aligné (horizontalement, verticalement ou en diagonale) quatre coupelles.

LES ADAPTATIONS

• SIMPLIFICATION :

o l'atelier est réalisé avec des cases plus grandes et en alignant trois coupelles.

o les joueurs envoient directement la balle sur la demi-table sans réaliser de service.

• COMPLEXIFICATION :

o les joueurs ont la possibilité de remplacer par leur coupelle celles de leurs adversaires s'ils placent la balle dans une zone occupée.

o l'atelier est réalisé au panier de balles (un distributeur est placé sur la demi-table où sont situées les cases).

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes • coupelles
- scotch de peintre (pour délimiter les cases) • bassines

Le précieux

OBJECTIF

- Travailler ses réflexes et la coopération

▶ L'ATELIER

Avantages : très peu de règles, facile à mettre en place.

Inconvénients : atelier difficile d'accès aux débutants.

- les joueurs sont répartis en binômes.
- chaque binôme se place sur une demi-table et ne dispose que d'une seule raquette pour deux.
- les joueurs réalisent un match en respectant les règles du double (une touche de balle en alternance) en se passant la raquette entre chaque renvoi.
- la première équipe qui atteint 11 points remporte la manche/le match.

LES ADAPTATIONS

- SIMPLIFICATION :
 - o l'atelier est réalisé avec deux raquettes posées sur la table.
- COMPLEXIFICATION :
 - o les joueurs posent la raquette après le point afin que son partenaire s'en saisisse.

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes

La guerre des clans

OBJECTIF

- Défendre le point

▶ L'ATELIER

Avantages : atelier proche du match «classique» et peu de règles.

Inconvénients : nécessite quatre joueurs d'un niveau homogène.

- quatre joueurs sont placés aux quatre coins de la table, chacun ayant un rectangle (camp) à défendre.
- l'un des joueurs engage où il le souhaite puis chaque joueur vient renvoyer la balle quand elle arrive dans son camp.
- lorsqu'un joueur rate la balle (balle dans le filet, balle en dehors de la table, balle non touchée, deux rebonds sur la table), il est éliminé et son camp devient une zone interdite. Si les deux derniers joueurs en lice sont du même côté de la table, ils viennent s'affronter sans filet.
- le vainqueur marque un point et la partie recommence.

LES ADAPTATIONS

- **SIMPLIFICATION :**
 - o l'atelier est réalisé sans filet.
 - o l'atelier est réalisé sans élimination et avec un comptage de points simple (le joueur qui marque le point a un point).
- **COMPLEXIFICATION :**
 - o l'atelier est réalisé avec deux balles.
 - o l'atelier est réalisé en jouant seulement en coup-droit ou revers.

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes

La panier

OBJECTIF

- Apprendre à distribuer au panier de balles

► L'ATELIER

Avantages : atelier permettant l'apprentissage d'une méthode d'entraînement.

Inconvénients : nécessite beaucoup de balles, pas d'échanges.

- quatre joueurs sont placés au quatre coins de la table, avec un panier contenant une vingtaine de balles.
- sur chaque demi-table est placé un cerceau au centre de la table.
- chaque joueur prend une balle dans son panier, la fait rebondir sur la table puis vient la frapper en coup-droit ou en revers en cherchant à la placer dans le cerceau et ainsi de suite jusque la vingtième balle.

LES ADAPTATIONS

- **SIMPLIFICATION** :
 - o l'atelier est réalisé sans cible à viser (sans cerceau).
- **COMPLEXIFICATION** :
 - o l'atelier est réalisé avec deux cibles à viser (une proche du filet, une sur la ligne de fond).
 - o l'atelier est réalisé en comptant le nombre de balles placées dans le cerceau.

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes • bassines • cerceaux

Au suivant

OBJECTIF

- Apprendre à s'entraîner grâce au panier de balles

L'ATELIER

Avantages : permet de s'initier à l'entraînement au panier de balles, de jouer beaucoup de balles à la suite.

Inconvénients : nécessite beaucoup de balles, temps d'attente entre les différents rôles assez long.

- utilisation du panier de balles pour s'entraîner de 3 à 5 joueurs par table :
- à trois joueurs : un joueur qui distribue, un joueur qui réalise l'exercice (exemple : tout jouer en coup-droit, liaison coup-droit/revers etc.) et un joueur qui ramasse les balles.
- à quatre joueurs : un joueur qui distribue, deux joueurs qui réalisent l'exercice (exemple : les joueurs réalisent chacun leur tour une liaison, puis se replacent derrière leur partenaire) et un joueur qui ramasse les balles.
- à cinq joueurs : un joueur qui distribue, trois joueurs qui réalisent l'exercice (exemple : les joueurs réalisent chacun leur tour une liaison, puis se replacent derrière leurs partenaires) et un joueur qui ramasse les balles.

LES ADAPTATIONS

- **SIMPLIFICATION :**
 - o l'atelier est réalisé à seulement trois joueurs.
- **COMPLEXIFICATION :**
 - o l'atelier est réalisé avec deux distributeurs au panier.

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- en fonction des ateliers

A l'atelier

OBJECTIF

- Varier les situations de jeu et d'entraînement

▶ L'ATELIER

Avantages : permet de varier les ateliers, de rendre la séance plus dynamique.

Inconvénients : nécessite de la préparation et plusieurs encadrants, difficile à mettre en place avec un public de néo-pratiquants sur les premières séances.

- aménager une séance avec quatre ateliers différents sur quatre tables :
 - exemple :
 - table 1 : le Volley-Ping
 - table 2 : le puissance 4
 - table 3 : à deux balles
 - table 4 : la guerre des clans
- les joueurs changent d'atelier toutes les 10 à 15 minutes.

LES ADAPTATIONS

- SIMPLIFICATION :
 - o les ateliers sont doublés.
- COMPLEXIFICATION :
 - o le nombre d'ateliers est augmenté.

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes • bassines

Ça match !

OBJECTIF

- Se mettre en situation de match et compter les points

L'ATELIER

Avantages : facile à mettre en place, de nombreuses situations possibles.

Inconvénients : s'adresse à un public connaissant les règles et sachant renvoyer la balle.

- Aménager une séance sous forme de tournois :

- exemples :

- tournoi en 1 point : chaque match se déroule en un seul point => permet de faire tourner les joueurs et de limiter le temps d'attente s'il y a plus de joueurs que de tables.

- tournoi de doubles => permet de faire jouer quatre joueurs sur chaque table.

- tournoi «bassines» : chaque joueur part dans la bassine à 0 victoire, joue un adversaire pioché aléatoirement puis monte dans la bassine 1 victoire s'il gagne etc. => permet aux joueurs de rencontrer des adversaires de leur niveau.

- tournoi par équipes de 3, 4 ou 6 joueurs : deux joueurs jouent à chaque tour et les autres arbitrent et conseillent => permet de se familiariser avec le championnat par équipes et de découvrir les rôles d'arbitre et de conseiller.

LES ADAPTATIONS

- SIMPLIFICATION :

o néant

- COMPLEXIFICATION :

o néant

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes