



⇒ LE "PPP", C'EST QUOI ?

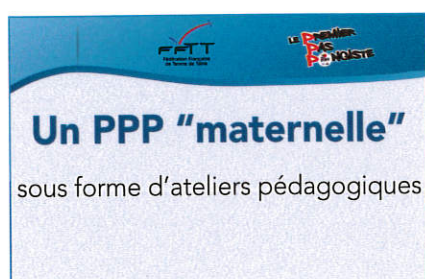
Le **Premier Pas Pongiste** est une action historique de la Fédération, qui a permis à un grand nombre d'élèves de découvrir le ping-pong et à certains d'entre eux de devenir de véritables champions.

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

Le PPP permet aux clubs de proposer une découverte de notre activité dès le plus jeune âge et facilite la prise de contact avec le milieu scolaire, cette action ponctuelle n'obligeant pas à des démarches vers les Inspections académiques.

⇒ LE "PPP", C'EST POUR QUI ?

Le **Premier Pas Pongiste** est destiné aux enfants de 4 à 11 ans. Deux versions sont proposées, adaptées à chaque étape de la scolarité :



Pour aider les animateurs ou les enseignants à la mise en place du PPP, un outil "clé en main" est proposé. Il prend la forme d'une pochette avec 9 fiches pédagogiques : 6 présentant les ateliers pour les maternelles et 3 pour les primaires. Sont également incluses les grilles d'évaluation.

Si le PPP est avant tout à destination du monde scolaire, il est néanmoins tout à fait possible de l'organiser dans un autre contexte (centre de loisirs, temps périscolaire ...).

⇒ COMMENT PARTICIPER ?

La participation des clubs est gratuite via l'espace :

"monclub" > PPP > enregistrement de l'action > inscription nominative des participants (+ date de naissance)

L'enregistrement de l'action est une condition sine qua non pour participer au Challenge PPP. La date limite est fixée au 30 juin de chaque année.

Des kits PPP sont disponibles auprès de la FFFT au tarif promotionnel de 2 € via l'espace "monclub", comprenant une raquette, une affiche et un goodies, à offrir à chaque enfant.

⇒ ACCOMPAGNEMENT FFFT :

Dans le cadre du PPP, la Fédération comptabilise le nombre de jeunes licenciés qui ont participé à cette action promotionnelle. Parmi tous les clubs ayant, en fin de saison, plus de 30 nouveaux licenciés (traditionnels ou promotionnels) directement liés à l'opération PPP, 3 d'entre eux seront récompensés d'une table Cornilleau. Un club n'aura pas la possibilité d'être récompensé deux années consécutives. Le règlement complet est disponible sur le site www.fftt.com.

Objectif :

Savoir garder sa raquette bien horizontale pour faire tenir la balle sans qu'elle ne tombe.

Matériel :


- 1 raquette par joueur
- 1 à 2 balles de ping (balles cassées (optionnel))
- 5 à 6 plots ainsi qu'un jalon ou une latte (pour le parcours)
- 1 gobelet par joueur



Consignes :

Réaliser les 4 étapes suivantes :

- faire tenir la balle sur la raquette, sur laquelle est posé un gobelet, pendant 5 secondes.
- réaliser un parcours d'environ 5 mètres, avec le gobelet sur la raquette.
- en fin de parcours, faire tenir la balle pendant 5 secondes en ôtant le gobelet.
- enfin, réaliser le parcours en sens inverse, sans le gobelet.

 Pour simplifier, utiliser une balle de ping cassée.

Objectif :

Savoir faire des échanges en faisant rouler la balle.
Savoir se placer sur la trajectoire pour renvoyer la balle.



Consignes :

Un enfant, face à un adulte, s'envoient la balle avec leurs raquettes en la faisant rouler sur la table (côté pouce ou côté index).

La série avec le plus grand nombre d'échanges est prise en compte (3 essais par enfant).

Matériel :

- 1 raquette par joueur
- 1 demi-table de ping (ou autre table avec une hauteur adaptée)
- 1 à 2 balles de ping (à défaut des petits balles en mousse)

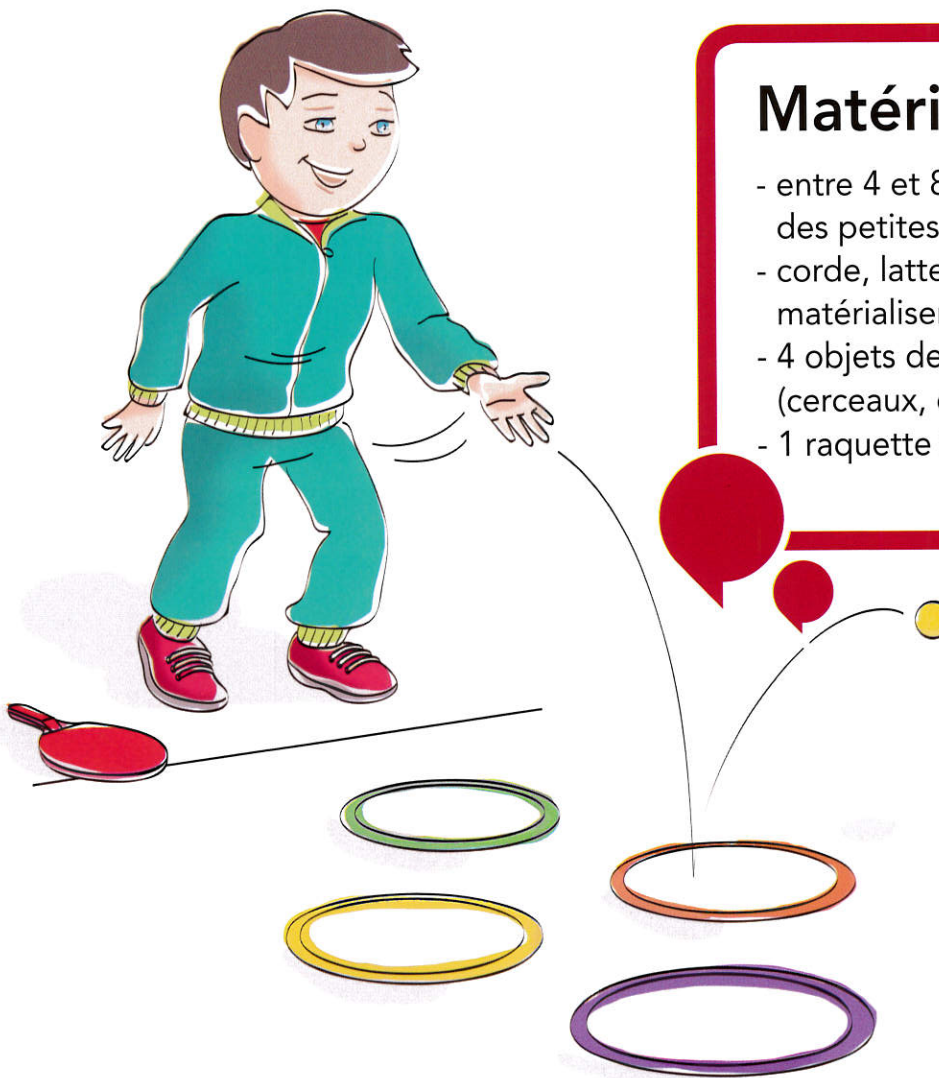
Objectif :

Savoir viser correctement en maîtrisant la direction et en dosant la force de l'envoi.

Consignes :

A la main, chaque enfant lance "à la cuillère" une balle dans chacune des 4 zones de couleur disposées en croix au sol, à 2 mètres de lui. Il dispose de 2 essais pour atteindre chaque zone.

⚠ Si l'enfant atteint deux zones en envoyant la balle avec une raquette, il valide la "balle or" sur cet atelier.

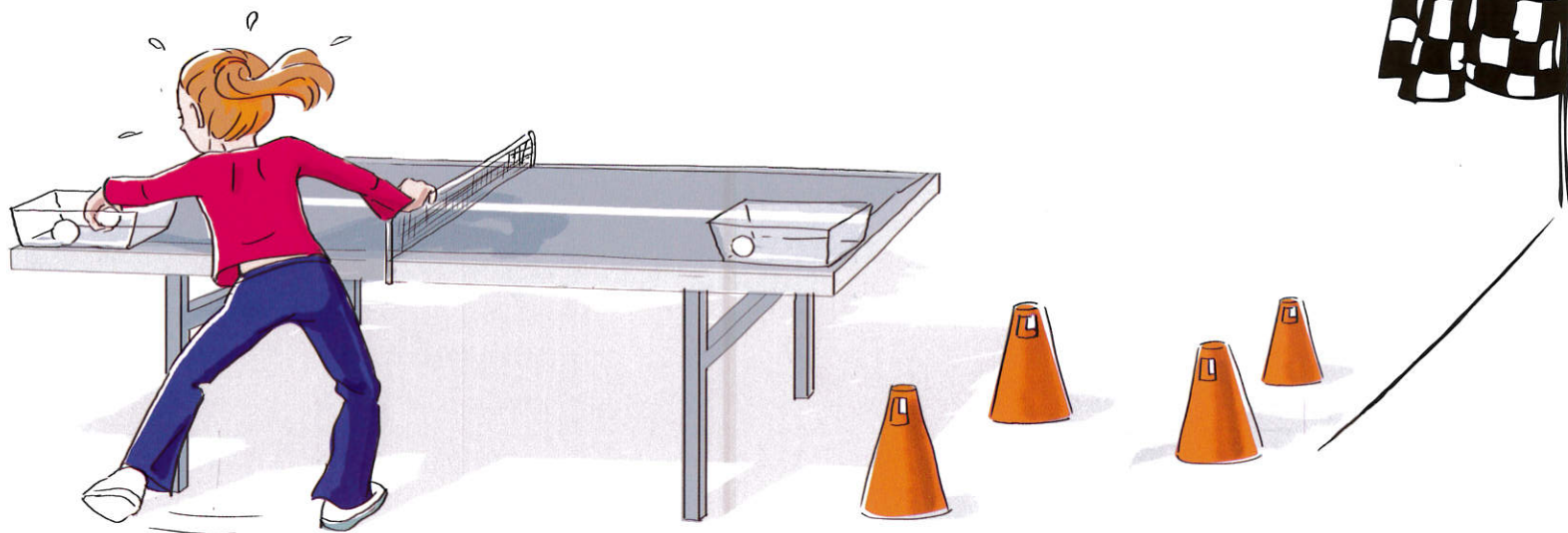


Matériel :

- entre 4 et 8 balles de ping (à défaut des petites balles en mousse)
- corde, latte, scotch... pour matérialiser les zones
- 4 objets de couleurs différentes (cerceaux, coupelles, feuilles...)
- 1 raquette (optionnel)

Objectif :

Améliorer sa vitesse de déplacement latéral et le changement de direction, en restant équilibré.



Matériel :

- 1 table de ping (ou toute autre table)
- 3 balles de ping
- 2 bassines
- 4 plots
- 1 chronomètre
- latte, scotch... (pour matérialiser la ligne d'arrivée)

Consignes :

- Réaliser le plus vite possible un parcours en enchaînant :
- une course-navette aller/retour en pas chassés. L'enfant récupère une balle à la fois dans une bassine, pour la déposer dans l'autre (sans la faire tomber)
 - un sprint de 5 mètres environ en slalom (4 plots)
- Les enfants passent les uns après les autres sur ce mini parcours chronométré (garder le meilleur des 2 essais)

OPTIONNEL

Atelier **5**
"Maternelle"

Ça rebondit

LE PREMIER
PAS
PINGISTE

Objectif :

Savoir faire rebondir
la balle sur la raquette.

Matériel :

- 1 raquette par joueur
- 1 ballon de baudruche
par joueur (si possible
de forme ronde)



Consignes :

Enchaîner des rebonds
verticaux sur la raquette,
côté pouce ou côté index
avec un ballon de baudruche.
Prendre en compte la meilleure
série de rebonds (sans que
le ballon ne touche le sol).
- 3 essais par enfant

Les ricochets

Objectif :

Réaliser un service aménagé en dirigeant correctement sa balle.

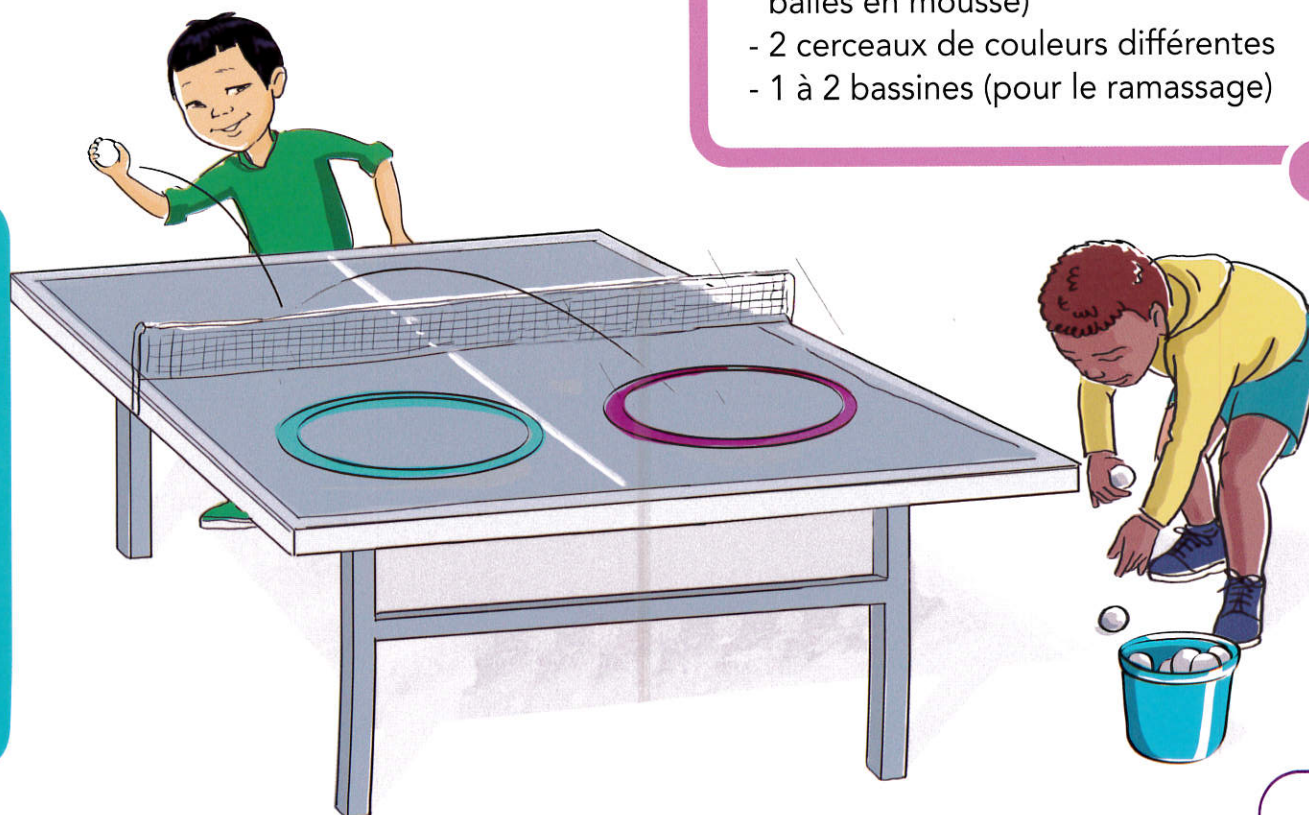
Consignes :

Un enfant lance la balle qu'il a dans la main dans son demi-camp, pour qu'elle rebondisse ensuite dans le demi-camp adverse, après qu'elle ait franchi le filet. Il doit viser 3 fois en ligne droite et 3 fois en croisé.

Un ou deux autres enfants récupèrent les balles envoyées dans une bassine.

Matériel :

- 1 table de ping (ou autre table)
- 6 balles de ping (à défaut des petites balles en mousse)
- 2 cerceaux de couleurs différentes
- 1 à 2 bassines (pour le ramassage)



Objectif :

Savoir réaliser un service en coordonnant ses mouvements et en dirigeant correctement sa balle.



Matériel :

- 1 raquette par joueur
- 1 table de ping (ou autre table)
- 4 à 8 balles de ping
- 2 cerceaux de couleurs différentes
- 1 à 2 bassines (pour le ramassage)

Consignes :

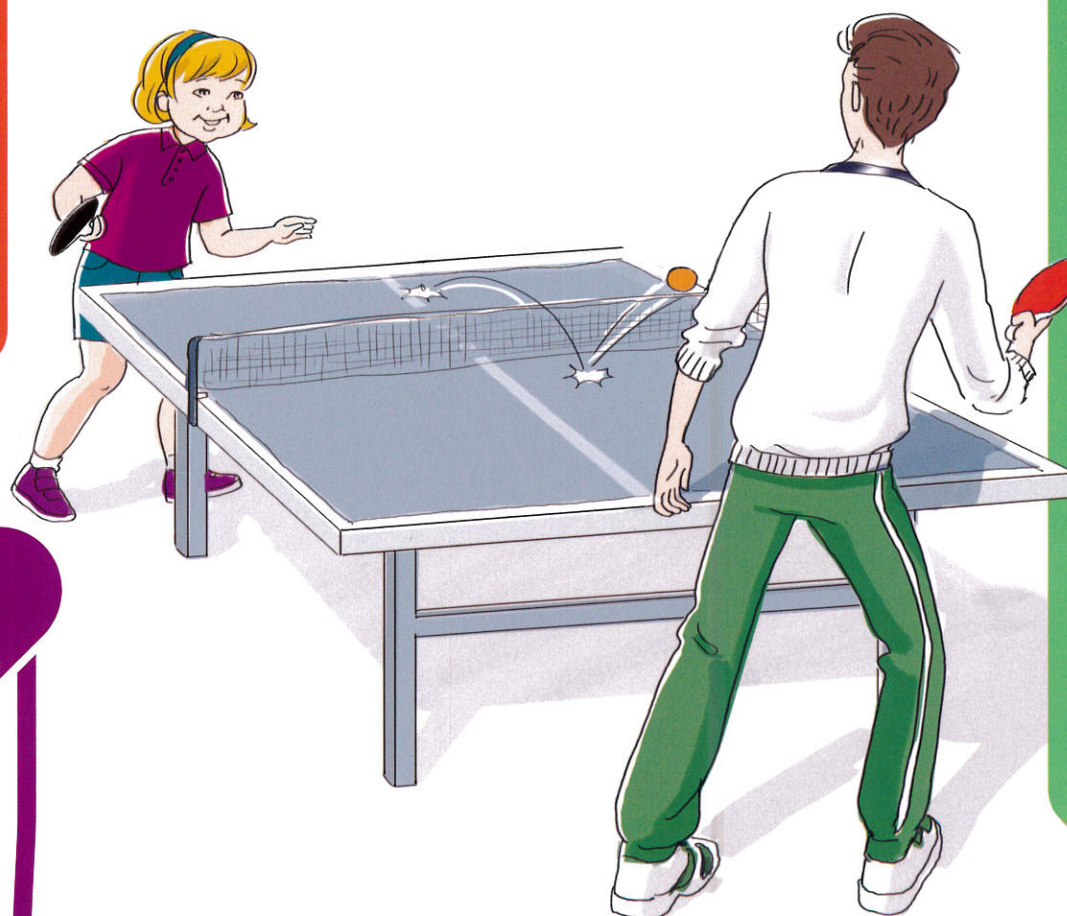
Faire rebondir la balle une fois dans son camp et une fois dans le camp adverse avec sa raquette.

- pour les CP/CE2, faire 4 services en coup-droit et 4 services en revers.
- pour les CM1/CM2, 2 services doivent être réalisés en diagonale et 2 en latéral, en coup-droit. Réaliser la même chose en revers.

⚠ Au départ de l'action, la balle ne doit pas être au dessus de la table.

Objectif :

Savoir taper dans la balle en contrôlant sa direction et en dosant le contact balle/raquette pour faire des échanges.



Matériel :

- 1 raquette par joueur
- 1 table de ping (ou autre table)
- 2 à 3 balles de ping

Consignes :

- pour les CP à CE2 : renvoyer avec sa raquette, dans le camp adverse et par dessus le filet, une balle envoyée à la main par un camarade. Réaliser 3 essais en coup-droit et 3 essais en revers.
- pour les CM1/CM2 : réaliser le maximum d'échanges face à un adulte ou un enfant "expert". Réaliser 3 essais en coup-droit et 3 essais en revers. Le meilleur essai en coup-droit puis en revers sont additionnés et retenus.

Joueur A :

Joueur B :

Joueur C :

Rencontres	Manche 1	Manche 2	Manche 3	Vainqueur
A - C				
A - B				
B - C				
Classement	1 ^{er} :			Or
	2 ^{ème} :			Argent
	3 ^{ème} :			Bronze

Règlement : 2 manches gagnantes de 11 points (2 points d'écart minimum)
 Changement de service tous les deux points (à partir de 10-10, chacun son tour)
 Changement de côté à chaque manche