

SHOWDOWN

→ FICHE PÉDAGOGIQUE # 21

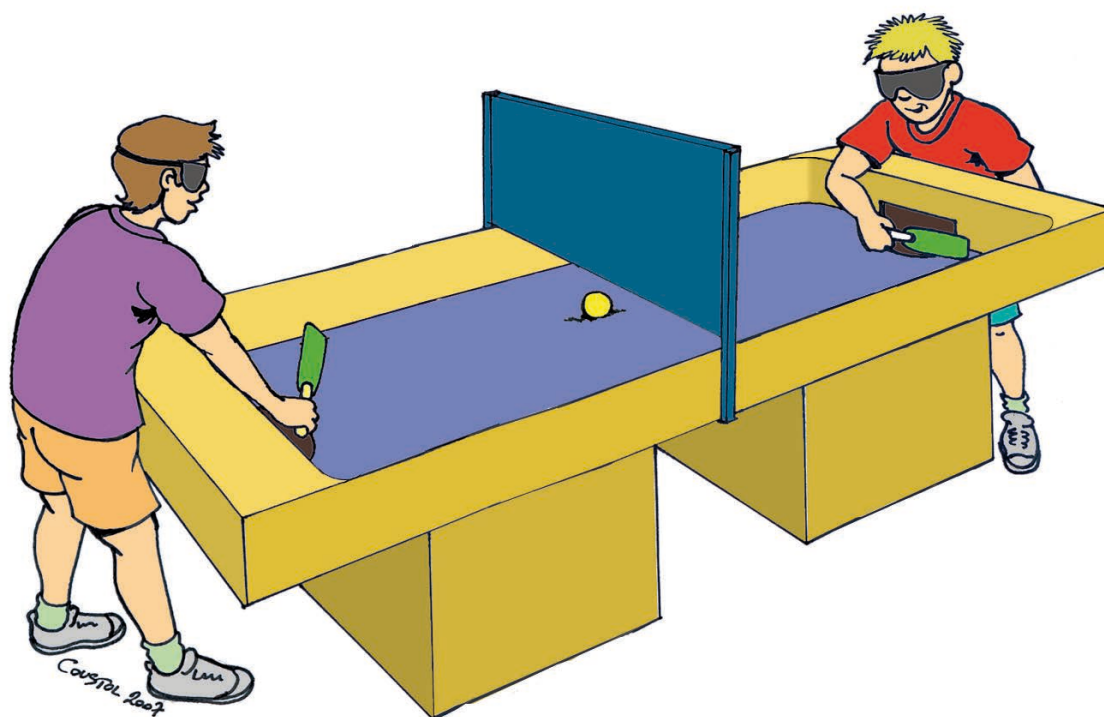


Table
€€€



Raquette + balle
€€

Description

- Sport individuel d'opposition de raquette dédié aux personnes déficientes visuelles et ouvert aux valides.
- L'objectif est d'envoyer une balle sonore à l'aide d'une raquette dans le but* adverse en passant sous une planche transversale (filet), et de protéger le sien des tirs adverses.

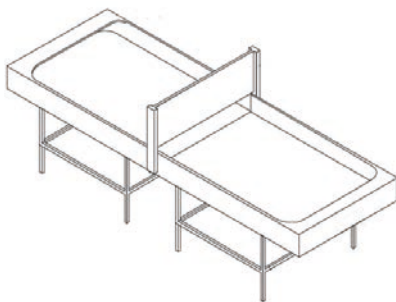
Règlement

→ 2 joueurs s'affrontent pendant un match de 3 sets* gagnants. Pour remporter un set, le joueur doit inscrire 11 points avec 2 points d'écart sur son adversaire, avec une limite de 16 points où le 17^{ème} est décisif.

→ Comptage des points, le joueur inscrit :

- 2 points, s'il marque un but* à son adverse.
- 1 point, si l'adversaire envoie la balle dans ou par dessus le filet, s'il fait sortir la balle hors des limites de jeu, s'il touche la balle avec une autre partie de son corps que la main tenant la raquette ou s'il place sa raquette sur ou dans son but*.

→ Les dimensions de la table de jeu sont de 3.7m x 1.25m séparée par une planche transversale de 70cm de haut avec une ouverture de 23cm à sa base, laissant libre le passage de la balle.



→ La balle sonore contient des petites billes métalliques et la raquette est en bois.

→ Chaque joueur réalise 5 services* consécutifs puis son adversaire en fait autant. Lors du service, la balle doit toucher un côté avant de passer sous la transversale.

→ La raquette doit être tenue par une seule main, l'autre reste en dehors de l'aire de jeu.

→ Pour l'équité sportive, le port de lunettes occultantes est obligatoire. Le joueur peut les toucher uniquement sous contrôle de l'arbitre.

→ Le règlement officiel et les dimensions de la table sont disponibles sur le site de la FFH

Situations pédagogiques

→ Représentation de la table :

→ Accompagné par l'animateur, le joueur se déplace librement autour de la table et estime la taille de la table, la hauteur de la planche transversale, l'emplacement et la dimension du but*. Puis il se familiarise avec le matériel (raquette et balle).

→ Deux joueurs dont un voyant se positionnent de part et d'autre de la table. Ce dernier envoie la balle à la main et informe l'autre joueur de la trajectoire de son lancer. Le défenseur tente de contrôler la balle puis lui renvoie. Selon la difficulté souhaitée, le lanceur voyant peut complexifier la lecture de la trajectoire de la balle en jouant avec les bandes, en augmentant la vitesse de ses lancers, puis sans fournir d'informations verbales.

→ **Matches à thèmes** : Réaliser des matches en imposant certaines consignes. Par exemples : Obligation de renvoyer la balle en une ou deux touches, de toucher une ou plusieurs bandes, de faire glisser la balle le long des parois...

Matériels & adaptations

- Table de jeu fabricable par vos soins
 - Raquette rectangulaire en bois
 - Masques opaques occultant la vision
- Balle sonore ou balle de tennis de table percée d'un trou dans lequel est introduit des plombs de pêche 💡

Sécurité

- Aucun danger majeur n'est identifié pour cette pratique.
- Le port d'un gant pour la main tenant la raquette est fortement recommandée pour amortir les impacts de la balle.

Capacités développées

- Perception auditive
- Représentation spatiale
- Temps de réaction