



JEUNES HANDISPORT
PLAISIR • PROGRÈS • PERFORMANCE



HANDI KID'S

Les tests



PREAMBULE

Le passage des tests du Handi Kid's correspond à l'évaluation d'un travail effectué après une séance de découverte, un premier cycle d'initiation. Les tests permettent d'évaluer des compétences techniques dans l'activité.

Cette évaluation permet au sportif d'être récompenser de sa réussite, identifier de manière autonome sa progression et pour les jeunes réussissant la balle rouge de savoir qu'ils sont aptes à intégrer le circuit de compétition de la commission sportive.

Le matériel requis pour le passage des tests :

- ➔ Cahier des Experts « Tennis de table : les fondamentaux » ;
- ➔ Livrets « Les ateliers » (situations pédagogiques) Balle verte, Balle bleue, Balle rouge ;
- ➔ Document de recueil des scores (privilégier le remplissage numérique) ;
- ➔ Les diplômes correspondants ;
- ➔ 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 fix'balle par joueur ;
- ➔ 1 balle ficelée par joueur ;
- ➔ Plots, cerceaux, soucoupes de différentes tailles et couleurs ;
- ➔ Cibles plates (types feuilles A4 et/ou A5) de couleurs différentes.



NIVEAU 1

Balle Verte

Ce niveau concerne les débutants, les personnes avec un handicap lourd et l'ensemble des sportifs ayant des difficultés de coordination notamment pour contrôler la balle sur la raquette. Le passage des tests doit se faire après plusieurs séances de découverte ou après s'être entraîné à la réalisation des tests.

5 compétences sont travaillées dans ce niveau vert au travers des 5 tests :

- Identifier sa prise de raquette (Bonus) ;
- Le contrôle Balle/Raquette (Test n°1) ;
- Bouger en utilisant le matériel (Test n°2) ;
- L'envoi de la balle avec la raquette (Tests n°3 et n°4) ;
- La compréhension et la réalisation d'un service (Test n°5).

Les tests reprennent des ateliers dans le document pédagogique de la balle verte. Ces situations peuvent donc être travaillées en amont du passage des tests.

Il faut compter 25 à 30 minutes pour faire passer les tests de la balle verte à 1 personne.

Le total des 5 tests permet d'obtenir 100 points. 15 points de bonus peuvent être accordés sur 3 items dont une compétence.

La balle verte est attribuée pour tous les jeunes ayant obtenu 75 points sur un total global de 115 points.



Test n°1 L'équilibriste

Objectif

Garder la balle en équilibre sur la raquette en coup droit (côté pouce) et revers (côté index).

Durée	Matériel	Description	Evaluation	Points
3 min	1 raquette et 1 balle / joueur. (la balle peut être de différente forme ou attachée à une ficelle à la raquette. La raquette peut avoir une goulotte permettant de faciliter la réussite)	Poser la balle sur la raquette. Déclencher le chronomètre. Garder la balle en équilibre 10 secondes de chaque côté. Arrêter le chronomètre lorsque la balle tombe de la raquette ou après 10 secondes.	Maintenir la balle 10 secondes consécutives sans aide de la main. 3 essais sont accordés de chaque côté et le meilleur score est conservé.	On distribue 1 point par seconde consécutive soit 10 points maximum de chaque côté. Le test est évalué sur 20 points au total.



Test n°2 Le garçon de café

Objectif

Se déplacer avec la balle en équilibre sur la raquette.

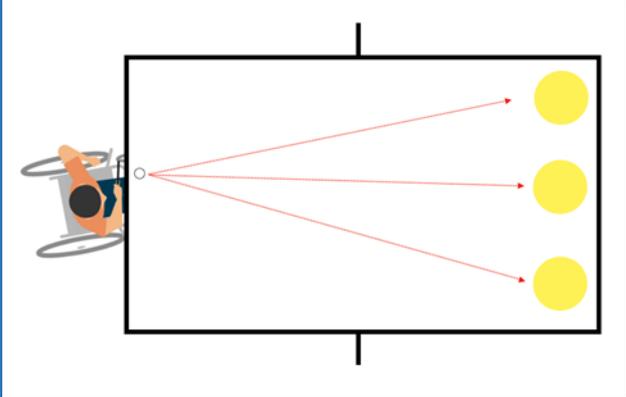
Durée	Matériel	Description	Evaluation	Points
7 min	Plots pour délimiter un parcours. 1 raquette et 1 balle / joueur (la balle peut être de différente forme ou attachée à une ficelle à la raquette. La raquette peut avoir une goulotte pour faciliter la réussite.)	Le joueur doit se déplacer avec la balle en équilibre sur sa raquette. Slalom, pieds dans des cerceaux pour les debout, en déplaçant la main courante pour les fauteuils ou la manette du fauteuil électrique.	1 point par seconde avec la balle en équilibre à partir du début de déplacement. 10 secondes à réaliser en coup droit et 10 secondes en revers. 3 essais sont accordés de chaque côté et le meilleur score est conservé.	10 points maximum de chaque côté. Les joueurs réussissant plus de 10 secondes consécutives pourront obtenir un bonus de 1 à 5 points (11 à 15 rebonds de suite). Le test est évalué sur 20 points au total.



Test n°3 La tiquette

Objectif

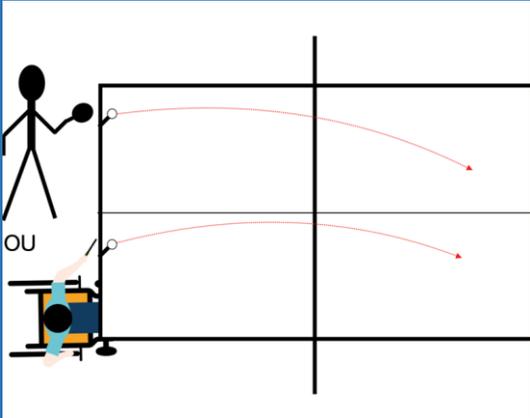
Faire rouler la balle sur la table en la dirigeant vers des cibles de 20 cm de large.

Durée	Matériel	Description	Evaluation	Points
5 min	<p>1 raquette / joueur.</p> <p>1 bassine de 30 balles / joueur.</p> <p>3 cibles de 20cm de large.</p> <p>Surélever ou enlever le filet.</p>	<p>Le joueur pose la balle sur la table et place sa raquette entre lui et la balle et en contact avec la table. Taper pour faire rouler la balle en direction de 3 cibles placées.</p> 	<p>1 point par réussite (la balle touche la cible).</p> <p>5 essais par cible avant de passer à la suivante.</p> <p>Soit 15 essais en coup droit puis 15 essais en revers.</p>	<p>15 points maximum de chaque côté.</p> <p>Le test est donc évalué sur 30 points au total.</p>

Test n°4 Passer le filet

Objectif

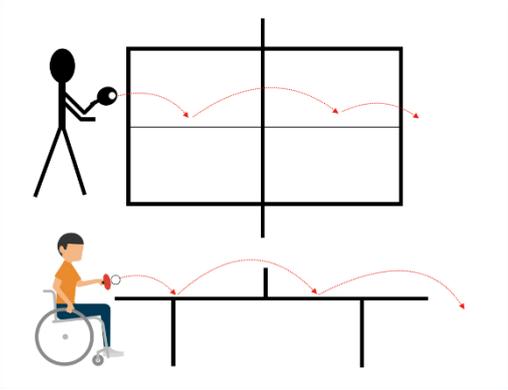
Envoyer la balle pour la faire rebondir de l'autre côté du filet sur la demi table opposée.

Durée	Matériel	Description	Evaluation	Points
5 min	<p>1 raquette / joueur.</p> <p>1 bassine de 20 balles / joueur.</p> <p>1 tige fix'balle / joueur.</p>	<p>Le joueur pose la balle sur la tige fix'balle et se place derrière avec sa raquette (revers), derrière sur le côté (coup droit).</p> <p>Le joueur tape dans la balle de telle sorte qu'elle passe le filet et rebondisse dans le camp adverse (ou demi-table opposée).</p> 	<p>1 point par réussite (la balle rebondit de l'autre côté).</p> <p>10 essais en coup droit et 10 essais en revers.</p>	<p>10 points maximum de chaque côté.</p> <p>Le test est donc évalué sur 20 points au total.</p>

Test n°5 Servir

Objectif

Réaliser un service, règlementaire ou non mais avec un rebond de la balle dans chaque camp au départ de la raquette.

Durée	Matériel	Description	Evaluation	Points
5 min	1 raquette / joueur. 1 bassine de 10 balles / joueur.	<p>Le joueur tape dans la balle avec la raquette de telle sorte qu'elle rebondisse d'abord dans son camp puis passe le filet et rebondisse dans le camp adverse (ou demi-table opposée).</p> 	<p>1 point par réussite.</p> <p>Si trop difficile avec la raquette, le faire avec la main qui tient la raquette mais seulement 0,5 pt par réussite.</p>	<p>Le test est donc évalué sur 10 points au total.</p>

BONUS BALLE VERTE

L'animateur ou le responsable du passage des tests peut attribuer des bonus pour un total de 15 points supplémentaires :

5 points pour la prise de raquette

De 0 à 5 évalué par l'animateur :

5= une très bonne prise de raquette sur l'ensemble des tests). Voir les fondamentaux pour identifier la bonne prise de raquette.

5 points pour le parcours du test n°2

De 0 à 5 en fonction du résultat :

1 point = 11 secondes, 2pts = 12 secondes, 5pts = 15 secondes et +.

5 points pour le comportement

De 0 à 5 évalué par l'animateur :

5= un très bon comportement positif, essayant de réussir son test avec encouragement, concentration et détermination.

0= un mauvais comportement : abandon, négatif sur sa prestation...

NIVEAU 2

Balle Bleue

Ce niveau concerne les jeunes en perfectionnement qui ont déjà pratiqué une ou plusieurs fois et qui ont obtenu la balle verte.

5 compétences sont travaillées dans ce niveau bleu mais 4 seulement sont évaluées au travers des 5 tests :

- Le contrôle Balle/Raquette (Test n°1) ;
- L'envoi de la balle avec la raquette (Tests n°2 et n°3) ;
- Le renvoi de la balle avec la raquette (Test n°4) ;
- La réalisation d'un service réglementaire (Test n°5) ;
- Se placer et se déplacer pour jouer (non évalué).

Les tests reprennent des ateliers dans le document pédagogique de la balle bleue. Ces situations peuvent donc être travaillées en amont du passage des tests.

Il faut compter 25 à 30 minutes pour faire passer les tests de la balle bleue à 1 personne.

Le total des 5 tests permet d'obtenir 100 points. 15 points de bonus peuvent être accordées sur 3 items dont une compétence.

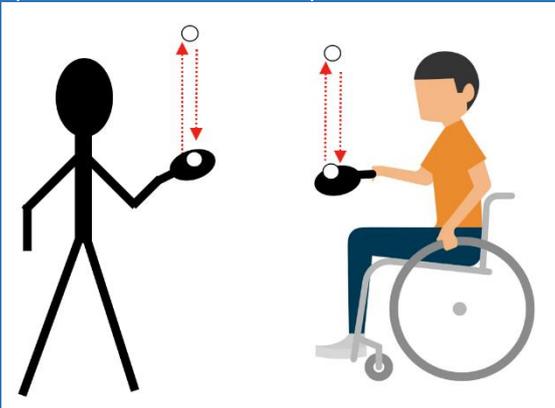
La balle bleue est attribuée pour tous les jeunes ayant obtenu 75 points sur un total global de 115 points.



Test n°1 Le jongleur

Objectif

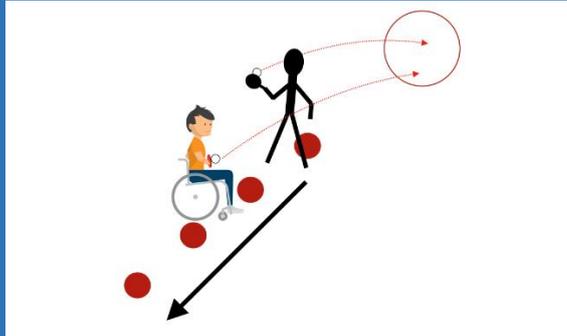
Faire rebondir la balle sur la raquette en coup droit (côté pouce) et en revers (côté index).

Durée	Matériel	Description	Evaluation	Points
3 min	<p>1 raquette et 1 balle / joueur.</p> <p>(la balle peut être de différente forme ou attachée à une ficelle à la raquette.)</p>	<p>Le joueur doit faire rebondir la balle 10 fois d'affilée sur sa raquette d'abord d'un côté puis le réaliser aussi de l'autre côté.</p> <p>Le comptage débute au 1er contact balle raquette et s'arrête au dernier contact réussi.</p> <p>Privilégier les rebonds à hauteur des yeux avec une raquette à hauteur du ventre pour faciliter la réussite.</p> 	<p>1 point par contact balle/raquette réalisé de manière enchaînée.</p> <p>3 essais sont accordés de chaque côté et le meilleur score est conservé.</p>	<p>Les joueurs réussissant plus de 10 rebonds consécutifs (de chaque côté) pourront obtenir un bonus de 1 à 5 points (11 à 15 rebonds de suite) .</p> <p>Le test est évalué sur 20 points au total.</p>

Test n°2 Le jardinier doseur

Objectif

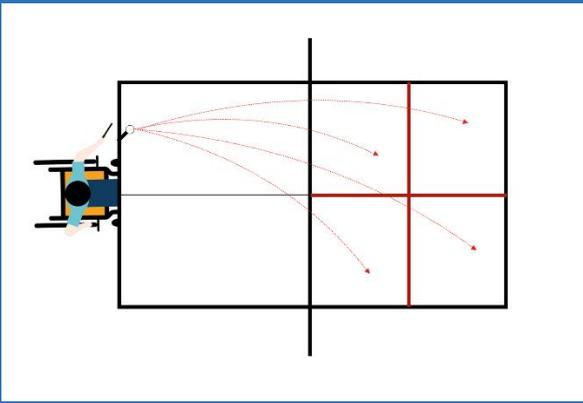
Envoyer la balle dans le cerceau depuis des distances de plus en plus éloignées.

Durée	Matériel	Description	Evaluation	Points
5 min	<p>1 raquette et 1 bassine de balles / joueur .</p> <p>1 cerceau et 4 plots ou cordes.</p> <p>Le 1er plot et situé à 1m du cerceau et les plots espacés de 50cm chacun. Le tout aligné.</p>	<p>Le joueur se place derrière le 1er plot et doit envoyer la balle avec sa raquette rebondir dans le cerceau.</p> <p>A chaque essai le joueur change de plot en reculant jusqu'au plot le plus loin puis avance vers le plot le plus près soit 3 voyages pour les 10 essais.</p> 	<p>2 points par réussite (10 envois) quel que soit la distance.</p> <p>2 essais sont accordés et le meilleur score est conservé.</p>	<p>Le test est évalué sur 20 points au total.</p>

Test n°3 Placer c'est jouer

Objectif

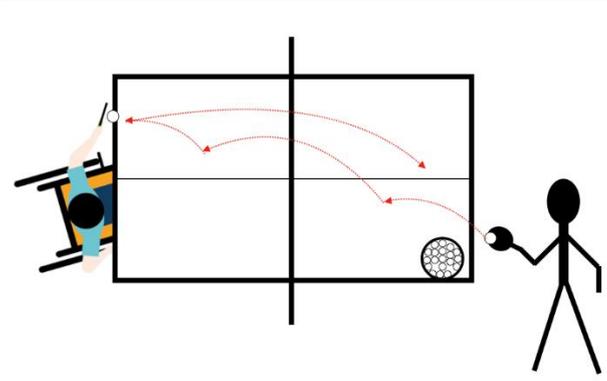
Envoyer la balle pour la faire rebondir de l'autre côté du filet et dans une cible déterminée.

Durée	Matériel	Description	Evaluation	Points
7 min	1 raquette et 1 bassine de 40 balles / joueur . 1 tige fix'balle / joueur.	<p>Le joueur pose la balle sur la tige fix'balle et se place derrière avec sa raquette (revers), derrière sur le côté (coup droit- cf dessin).</p> <p>Le joueur tape dans la balle de telle sorte qu'elle passe le filet et rebondisse dans une des 4 cases délimitées.</p> 	<p>5 essais par zone en coup droit puis 5 essais par zone en revers. Soit 40 essais.</p> <p>0,5 point par réussite (la balle rebondit de l'autre côté dans la case prévue).</p>	<p>10 points maximum de chaque côté.</p> <p>Le test est évalué sur 20 points au total.</p>

Test n°4 Renvoyer

Objectif

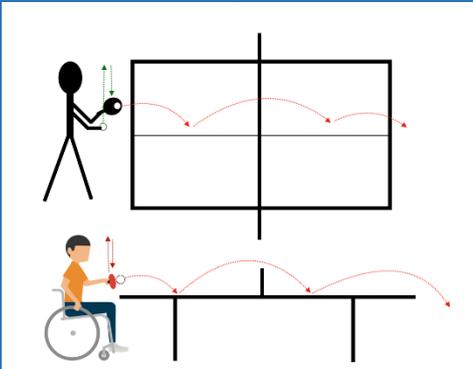
Renvoyer la balle pour la faire rebondir de l'autre côté du filet dans le camp adverse.

Durée	Matériel	Description	Evaluation	Points
5 min	1 raquette /joueur. 1 bassine de 20 balles / animateur .	<p>L'animateur envoie les balles aux joueurs (soit en faisant un service, soit en envoyant directement dans le camp du joueur) en direction de sa raquette.</p> <p>Le joueur tape dans la balle de telle sorte qu'elle passe le filet et rebondisse dans le camp de l'animateur.</p> 	<p>10 essais côté coup droit puis 10 essais côté revers. Soit 20 renvois au total.</p>	<p>1 pt par réussite soit 10 points maximum de chaque côté.</p> <p>Le test est donc évalué sur 20 points au total.</p>

Test n°5 Servir réglementairement

Objectif

Réaliser un service réglementaire (lancer de balle de 16cm avant de la toucher avec la raquette quand elle redescend) avec un rebond de la balle dans chaque camp au départ de la raquette.

Durée	Matériel	Description	Evaluation	Points
5 min	1 raquette et 1 bassine de 10 balles / joueur .	<p>Le joueur lance la balle verticalement d'au moins 16cm puis tape dans la balle quand celle-ci redescend avec sa raquette de telle sorte qu'elle rebondisse d'abord dans son camp puis passe le filet et rebondisse dans le camp adverse (ou demi-table opposée). Le joueur choisit d'utiliser son coup droit ou son revers pour servir.</p> 	<p>2 points pour chaque service réussi de manière réglementaire (10 services).</p> <p>1 point seulement si le service est réussi mais non réglementaire.</p>	<p>Le test est donc évalué sur 20 points au total.</p>

BONUS BALLE BLEUE

L'animateur ou le responsable du passage des tests peut attribuer des bonus pour un total de 15 points supplémentaires :

5 points pour le jonglage du test n°1 (d'un côté ou de l'autre)

de 0 à 5 en fonction du résultat :

1 point = 11 jonglages, 2pts = 12 jonglages, 5pts = 15 jonglages et + d'un côté ou de l'autre ou 2pts si 11 jonglages en coup droit et 11 jonglages en revers... etc...

5 points pour les services réglementaires du test n°5

De 0 à 5 points en fonction du nombre de services réglementaires réussis :

0 pt= aucun service réussis, 1 pt= 1 service réussi, 5 pts = 5 services ou + réussis.

5 points pour le comportement

De 0 à 5 évalué par l'animateur :

5= un très bon comportement positif, essayant de réussir son test avec encouragement, concentration et détermination.

0= un mauvais comportement : abandon, négatif sur sa prestation...

NIVEAU 3

Balle Rouge

Ce niveau concerne les joueurs ayant déjà pratiqué plusieurs fois (un cycle de 10 séances à une année de pratique) et qui ont obtenu la balle bleue.

6 compétences sont travaillées dans ce niveau rouge mais 4 seulement sont évaluées au travers des 5 tests :

- Réaliser des échanges (Test n°1) ;
- Servir avec de l'effet (Test n°2) ;
- Se déplacer (non évaluée) ;
- Lier un coup droit et un revers dans un même échange (Test n°3) ;
- Placer et diriger la balle pour gêner l'adversaire (Test n°4) ;
- Jouer pour marquer des points (Test n°5).

EN COURS DE FINALISATION

