

LA JOURNEE DEPARTEMENTALE DE DETECTION

Cette journée a pour but de regrouper tous les enfants Benjamins 1 ou moins du département. Elle permet aux enfants de côtoyer de nombreux autres pongistes de leur âge, de pratiquer l'activité pour progresser, de faire des matchs pour s'évaluer.

Cette journée doit être la journée de promotion du ping des – 9 ans, tous les enfants doivent être content d'avoir participé. Les entraîneurs gardent aussi un oeil attentif aux différents profils nouveaux pour les différentes sélections.

Une évaluation de masse

Journée de détection départementale ouverte à tous les P / B1 licenciés (tradis et promos)

Inviter tous les éducateurs pros et bénévoles à cette grande revue d'effectif.

Exempter de cette journée les jeunes détectés la saison précédente.

Contenu de l'évaluation : Travail sur la base de la grille jointe déterminant le profil général du joueur

4 items à évaluer lors du premier temps de détection :

Ce qu'on évalue	Comment on évalue
L'enfant apprécie l'effort physique (qualités sportives)	exercices de déplacement à la table (vers le plein coup droit, le pivot, la profondeur), jeu à blanc (travail de la vitesse et travail des pas), corde (fréquence, coordination, endurance), sprints, détente verticale
L'enfant a le goût du jeu (profil compétiteur)	Montées descente à thèmes, contrats sur les exercices, système de récompense, jeux d'opposition hors table
L'enfant apprend vite (capacité d'apprentissage)	mise en place de situations nouvelles (pas de consignes données pour voir comment l'enfant s'adapte à l'exercice), réaction adaptation à des consignes techniques, jeu avec matériel, avec changement de prise de raquette...
L'enfant est habile (toucher de balle)	situations de touchers de balle variés dans un même échange, changements de direction, de trajectoire, de rythme...
Appréciation de l'entraîneur du club	Remarques générales de l'entraîneur sur sa connaissance du joueur

➔ **COMMANDES :**

- *Organisation de la JDD sur une journée complète (entraînement le matin (1h15), entraînement et compétition l'après-midi)*
- *Insister sur le rajeunissement de la population : Poussins / Benjamins 1*
- *Réussir à se détacher du niveau de jeu du moment (évaluer selon des capacités supposées et non un savoir faire ponctuel)*
- *Tous les cadres doivent voir tous les jeunes, mais chaque groupe de cadres est responsable d'un item*
- *Proposer des modèles aux enfants pour leur donner l'envie. Ex : démonstration et échanges avec des joueurs de Haut Niveau et/ou vidéo.*
- *Briefing des cadres pour établir une liste par année d'âge des gens à revoir lors du stage départemental, à proposer au Top Régional de détection.*

PROPOSITION D'ORGANISATION DE LA JOURNEE DE DETECTION

Voici le programme que nous vous proposons sur la base d'une journée complète :

Début de la journée à 10h.

1. 10h : explication du programme de la journée et des buts poursuivis 30mn

Pointage et composition des groupes par années d'âge
Explication aux enfants du projet détection
Fiche à remplir sur l'entraînement de l'enfant actuellement

2. 10h40 : séance de ping du matin (1^{ère} et 2^{ème} rotation) 1h15mn

4 groupes de cadres, chacun d'eux est responsable de l'évaluation d'un item.

Adapter le contenu de l'atelier en fonction de l'année d'âge du groupe

Si l'observation va être particulièrement portée sur l'item défini, les cadres porteront néanmoins un avis général sur les 3 autres items. De ce fait proposer des situations permettant l'évaluation globale du joueur :

Exemple : poussette CD sur toute la table pour 1 ou 2 joueurs suivant l'année d'âge (exercice de type sport et habileté)

Item sport : observation de la qualité de déplacement et de placement par rapport à la balle (vitesse, précision, souplesse).

Item jeu : intégrer l'exercice dans une montée de table, ou donner un objectif de réussite (nbre d'échanges...) ou tactique (réussir à faire toucher en revers)

Item apprentissage : observation de l'exercice sans avoir préalablement donné de consignes. Comparer le niveau de réalisation entre le début et la fin de l'exercice et l'adaptation en fonction d'une consigne donnée ou pas.

Item Habileté : observer la qualité du toucher de balle (contact balle/raquette) ; adapter la demande technique au niveau des joueurs.

Les entraîneurs passent les 4 groupes sur leur atelier spécifique. Ils remplissent la grille sur les 4 items (l'un sera précis, les autres plus au feeling de ce qu'ils voient)

3. 12h : repas (pique-nique) 1h00

Chaque stagiaire apporte son repas froid pour le midi

4. 13h : démonstration 30mn

Faire venir des joueurs de bon niveau pour démonstration : régularité, nombreux échanges spectaculaires...

5. 13h45 : séance de ping de l'après-midi 1h15mn

Idem séance du matin (3^{ème} et 4^{ème} rotation)

6. 15h : pause goûter (vidéo ping) 30mn

Si il y a la possibilité, montrez les modèles pongistes pour l'exemple (planète Ping-Pong)

7. 15h30 : Compétition 1h

Mettre les jeunes en situation réelle de compétition : pour compresser ce temps : victoire en 2 sets, répartition en poules d'année d'âge, montée de table avec des manches complètes...etc...

Prévoir récompenses

Récompenses

Fin vers 17h00