

Troubles moteurs

(fauteuil ; hémiplégie, paraplégie, tétraplégie, surcharge pondérale)

Surcharge pondérale :

- Utiliser une balle de diamètre plus important (55 mm) pour ralentir le jeu.
- Modérer l'opposition en limitant la vitesse du jeu (exemple : sur-filet => balle de l'adversaire doit passer au-dessus).
- Limiter les déplacements en réduisant la zone de renvoi de l'adversaire.
- Utiliser un tabouret fixe avec siège rotatif.

Fauteuil :

- Vérifier l'existence du système anti-bascule.
- Limiter la nécessité de déplacement : réduire la zone de renvoi de l'adversaire : interdire les sorties de balle sur les côtés de la table, laisser la possibilité d'un 2^{ème} rebond quand la balle est courte).
- Travailler en partenariat ou en opposition modérée avec un élève « expert » pour favoriser la précision du renvoi et la mise en réussite.

Pathologies invalidantes

(osgood schlatter, problème de dos, syndrome rotulien, troubles respiratoires « asthme, mucoviscidose »)

Osgood-Schlatter / Syndrome rotulien :

- Modérer l'intensité de l'opposition.
- Etre vigilant sur la qualité des chaussures : amorti, stabilité et maintien.

Problèmes de dos :

- Insister sur l'échauffement de la ceinture scapulaire et du tronc.
- Insister sur le placement vertébral et le gainage dans toutes les situations.
- Modérer l'intensité de l'opposition.
- Etre vigilant sur la qualité des chaussures : amorti, stabilité et maintien.

Troubles psychiques

(anorexie, dépression, névrose, psychose, phobie scolaire)

Phobie scolaire :

- Limiter l'effectif du groupe.
- Créer des conditions rassurantes : gestion du temps, de l'espace, de l'affectif (partenaires choisis ou négociés).
- Instaurer un climat scolaire favorable.

Préconisations professionnelles pour favoriser l'accessibilité par des conditions de pratique sécurisantes et bienveillantes

TENNIS DE TABLE

Liste non exhaustive

Troubles mentaux, cognitifs et des apprentissages

(Trisomie 21 : déficience intellectuelle, DYS, QI léger/modéré/important, Troubles du Spectre Autistique)

Troubles des apprentissages :

- Faire verbaliser les consignes par l'élève.
- Matérialiser la zone de renvoi.
- Matérialiser le score (bouchons par exemple) pour le joueur.
- Favoriser le renvoi pour pouvoir entrer dans une logique de duel :
 - * Utiliser une balle de diamètre plus important et/ou un sur-filet (l'adversaire doit jouer au-dessus) pour limiter la vitesse du renvoi,
 - * Limiter la zone de renvoi de l'adversaire au revers de l'élève (mise à distance plus facile),
 - * Aménager le service (laisser rebondir la balle sur sa demi-table puis la frapper avec la raquette pour l'envoyer directement de l'autre côté).
- Possibilité de jouer sans rebond, sans filet : balle poussée.
- Travailler en partenariat ou en opposition modérée avec un élève « expert » pour favoriser la précision du renvoi et la mise en réussite.

Troubles sensoriels

(visuels, auditifs)

Troubles visuels :

- Utiliser une balle de couleur et/ou de diamètre plus important (55 mm).
- Augmenter le temps de prise d'information en diminuant la vitesse de renvoi de l'adversaire (jouer au-dessus d'un sur-filet).

Troubles auditifs :

- S'assurer de la compréhension des consignes en face à face ou par écrit.
- Favoriser la verbalisation des consignes
- Utiliser des outils numériques et / ou une communication gestuelle