

# TENNIS DE TABLE

## **I] DEFINITION :**

Frapper une balle avec une raquette en ayant comme but d'atteindre une cible horizontale après avoir franchi une cible verticale, tout en cherchant à réduire les incertitudes produites par l'adversaire et en voulant augmenter les siennes.

## **II] ENJEUX DE FORMATION :**

Nous allons tenter dans ce paragraphe de lister tous les enjeux, des généraux aux spécifiques, que nous estimons pouvoir être développés par la pratique de cette activité.

- général F cf les 3 objectifs de l'EP.S (arrêté du 24/03/93 repris par PINEAU «Introduction à la didactique de l'EP.S» Dossier EP.S n°8 1991 ) F BO 18/06/96

F Amélioration bio-informationnelle (visuelle, proprioceptive, extéroceptive, labyrinthiques, et kinesthésique).

F Amélioration bio-mécanique, bio-énergétique, bio-affective

F Amélioration sociale (pratiquant, observateur, évaluateur, aide, conseiller, sécurité)

- spécifique F - gérer des stratégies anticipatrices

- réagir dans l'urgence temporelle

- recueillir des données dans et hors de l'action

- acquérir une rapidité d'exécution en coordonnant ses actions de placement, de déplacement et de frappe.

- travail sur l'incertitude spatiale, temporelle, événementielle, jouer sur le placement, la vitesse, les effets ou en les conjuguant.

- développement bio-énergétique particulièrement mis à contribution dans cette APS.

- confrontation émotionnelle favorisant le débat mixte.

- faire évoluer les représentations du jeu, d'une activité de détente, à une activité sportive.

- au niveau affectif, gestion du stress sous la pression temporelle, aide, entraide et coopération.

## **III] SPECIFICITE DE L'APSA :**

- gomme les différences liées à l'âge et/ou au sexe.

- vitesse d'action

- tâche d'anticipation-coïncidence par excellence

- la construction de l'attaque n'est pas gênée par l'opposant (pas de pression physique véritable des adversaires).

- l'espace est séparé et réduit.

- motricité spéciale, avec les bras frappeurs et les jambes locomotrices.

- réagir dans l'urgence temporelle et gérer ce stress.

- les effets.

## **IV] REPRESENTATION DES ELEVES :**

La manière dont les élèves perçoivent l'activité est très importante au plan pédagogique pour l'enseignant. Cela lui permet de comprendre et d'anticiper l'état d'esprit dans lequel sont la majorité lorsqu'ils viennent à son cours. Il doit ainsi modifier son entrée dans l'activité en fonction de ces représentations.

Le tennis de table est vécu comme :

- une activité peu médiatisée

- une pratique de loisir qui ne nécessite pas d'efforts particuliers, mais où il faut être adroit
- ne faisant pas ou peu référence à la compétition (bien ou mal vécu selon les élèves)
- ne faisant pas référence à la violence (donc engagement aisé de tous les élèves)
- tennis de table = ping-pong

## **V] PROBLEMES FONDAMENTAUX :**

- attaquer la cible adverse et défendre la sienne en même temps.
- construire une balle favorable pour attaquer.
- maîtrise d'une situation complexe d'anticipation-coïncidence.
- construire un espace virtuel du 2ème rebond.
- se décentrer de la balle pour voir l'adversaire et jouer où il n'est pas.
- remplacer le contrôle visuel de la frappe par des sensations kinesthésiques.
- créer un nouveau référentiel d'équilibre indépendant du regard horizontal (référentiel plantaire)
- dissociation train supérieur (frappe) et inférieur (déplacement).
- coordination déplacement/frappe/replacement, passer d'une discontinuité de ces actions à une continuité.

Il s'agit pour l'élève de priver l'adversaire de temps, de se donner du temps, de lire le jeu adverse et de gérer son activité

## **VI] TEXTES OFFICIELS :**

Nous allons ici aborder l'aspect institutionnel, en relevant tous les textes officiels généraux et spécifiques à l'activité. Nous ne faisons pas cela dans un souci d'exhaustivité, mais plutôt afin de lister ce que nous pensons être important qu'un enseignant connaisse avant de se lancer dans cette APSA.

\* Généraux :

- Mission du professeur du 29/05/97
- Loi du 10 juillet 1989 dite d'Orientation (loi Jospin) modifiée le 04/08/94 par F. Bayrou
- Charte des programmes de février 1992
- BO n°8 du 20/02/1998) : « le programme énonce les contenus disciplinaires en termes de connaissances et de compétences à acquérir».
- l'arrêté du 24 mars 1993 sur les 3 objectifs de l'EP.S (développement organique et foncier, ouverture sur un domaine culturel, et gestion de sa vie physique future), modifié par les trois finalités de l'EPS du BO 18/06/96.
- l'arrêté de 1989, Décret 1990, Circulaire 1991 sur la notion d'Inaptitude (remplace la Dispense), où le médecin énonce l'incapacité en terme d'incompétence fonctionnelle.
- Sécurité, note de service n° 94-116 du 9/04/1994, paru au BO n°11 du 17/03/94 :
  - \* état des équipements : fixations tables et état des raquettes et mise en place du matériel.
  - \* organisation des lieux :surveillance de plusieurs tables à la fois nécessité par la pratique de cette APSA.
  - \* consignes données aux élèves: règles d'organisation et de réalisation à respecter

\* maîtrise du déroulement du cours : surveillance effective devant permettre de repérer et faire cesser tous comportements dangereux.

\* caractère dangereux ou pas de l'activité : notion toute relative (cf Martinet EP.S n°255 «Le risque en toute sécurité»; Wilde et sa théorie de l'homéostasie du risque; Touchard-Eisenbeis «L'éducation à la sécurité» Ed Revue EP.S 1995), l'enseignant d'EPS étant statutairement qualifié pour enseigner les APSA aux programmes.

- loi du 05 avril 1937 sur la Responsabilité civile et pénale (art.1382 et 1383 du code civil) (article 221-6,222-19, 222-20 du code pénal) qui considère comme homicide involontaire toute faute causée par maladresse, imprudence, inattention, négligence ou manquement à une obligation de sécurité ou de prudence. BO n°11 du 19/03/94 sur la Responsabilité civile et pénale des enseignants d'EP.S. Le code pénale a été modifié par la loi du 13/06/96 pour essayer de freiner ce risque de pénalisation (article 11bis A) qui indique que les fonctionnaires : «ne peuvent être condamnés pour des faits non intentionnels commis dans l'exercice de leur fonction que s'il est établi qu'ils n'ont pas accompli les diligences normales compte tenu de leurs compétences, du pouvoir et des moyens dont ils disposaient, ainsi que des difficultés propres aux missions que la loi leur confie». Au vue des jugements récents, il ne semble pas que la protection attendue soit effective.

- loi du 13/07/83 relative aux droits et obligations des fonctionnaires, l'article 11 leur accorde la protection de leur administration, l'article 28 leur donne la responsabilité des tâches qui leur sont confiées.

- Circulaires n° 96-248 du 25/10/96 qui organise différemment les déplacements d'élèves de collèges et de lycées en donnant une responsabilité effective aux décisions prises lors du C.A.

\* Spécifique :

- BO n°29 du 18 juillet 1996 Programmes de 6ème. ( 4Heures d'EPS par semaine BO n°25 20 juin 1996). Pour ce niveau, les compétences spécifiques ne sont pas véritablement listées (badminton). Néanmoins, nous pouvons en formuler certaines :

- \* maîtriser la prise de raquette en coup droit comme en revers.
- \* se déplacer pour frapper
- \* jouer sur la continuité du jeu (maintenir l'échange)
- \* viser la table adverse au centre pour susciter un renvoi favorable de l'adversaire.
- \* servir réglementairement.

- BO n°1 HS du 13 février 1997 (5ème, 4ème) ( 3Heures d'EPS par semaine BO n°5 30/1/97). Dans le livret n°1 de septembre 1997, les compétences propres sont :

- \* combiner simultanément deux paramètres simples des trajectoires (vitesse, direction, hauteur).
- \* instaurer une continuité dans l'échange pour marquer en poussant l'adversaire à la faute.
- \* défendre son camp.

- Accompagnement des Programmes livret n°6 septembre 1997. Pour les élèves de 5/4ème, les compétences spécifiques à acquérir sont :

- \* viser la table adverse en profondeur et latéralement pour susciter un renvoi défavorable de l'adversaire
- \* combiner dans ses frappes trajectoires basses, vitesse, et direction (au moins 2/3)
- \* jouer sur la rupture de l'échange.
- \* reconnaître les actions de l'adversaire pour anticiper son geste
- \* avoir un traitement rapide de l'information pour assurer la rupture de l'échange.

\* utiliser les effets.

- BO n°10 Hors série du 15/10/98 sur les programmes de 3ème ( 3Heures d'EPS par semaine BO n°5 30/1/97). Les compétences «propres» à acquérir sont :

\* construire tactiquement en réalisant des frappes intentionnelles, destinées à déstabiliser et à battre son adversaire.

\* prendre ne compte l'évolution du rapport pour gérer un match en sa faveur.

Si l'activité programmée en 3ème a fait l'objet d'au moins 20 heures de pratique, les compétences spécifiques visées seront :

\* favoriser la rupture ou la continuité en fonction des trajectoires de balles faciles ou difficiles.

\* jouer le plus souvent hors de l'axe central du terrain.

Si l'activité a fait l'objet de moins de 20 heures de pratiques, (e badminton est préconisé par rapport au tennis de table à cause des trajectoires freinées du volant et de l'absence de rebond). Les compétences visées seront :

\* acquisition d'une mise à distance et de niveaux de frappes différenciés (main haute, basse...).

\* l'élève recherche des trajectoires variées en vitesse ou en profondeur qui assurent la continuité du jeu puis sa rupture.

- BO n°6 et 7 HS 31/08/00 Nouveaux Programmes Lycée (2Heures d'EPS par semaine BO spécial n°4 23/09/93). Avec pour la classe de seconde la compétence suivante : « *Se prépare et recherche le contrôle du placement de ses balles tout en utilisant des actions de frappe pour gagner ses matches. Dans une opposition à son niveau ou lorsqu'il n'est pas en difficulté dans l'échange, l'élève a intégré une mise à distance et un contrôle suffisants pour intervenir sur le rapport de force par des placements de balles variées et des accélérations sur des balles favorables* ».

et les connaissances d'informations : - intérêt d'une mise à distance de la balle pour être plus efficace en coup droit.

- différence entre les formes de pratiques utilisées en classe et le forme de pratique sociale la plus utilisée (simple homme ou dame en 21 points).
- Règlement.

et les connaissances procédurales :

\* au niveau techniques et tactiques :

- sait se mettre en activité tactique.
- varie le placement ou la vitesse du service pour déséquilibrer l'adversaire.
- accélère son action au moment du contact balle-raquette.

\* au niveau connaissance de soi :

- sait s'échauffer
- sent les moments où la mise à distance est satisfaisante et les moments où la position est inconfortable.

\* au niveau des savoir-faire sociaux :

- respecte l'adversaire avant, pendant et après le duel.
- en cas de litige fait preuve de fair-play.
- accepte d'adopter une attitude d'opposition conciliante au cours des tâches.
- respecte le matériel.
- adhère à l'organisation mise en place par l'enseignant.

- BO n°4 spécial du 23/09/93 : 2 heures de cours de la seconde à la terminale

- Evaluation Bac/Bep/cap du 22/11/95 (BO n°46 du 14/12/95), qui porte sur trois APSA de nature différente, avec une note sur 15 par APSA, relevant d'une note de maîtrise supérieure à celle de la performance, et d'une note sur 5 points concernant les connaissances d'accompagnement.

- L'Option EPS du 29/08/96 et 28/07/97, presque identique à l'évaluation du contrôle continu, si ce n'est que la note de performance doit être cette fois supérieure à celle de la maîtrise d'exécution, et que les 5 points restants sont attribués lors d'un entretien.

- Le Brevet Collège 19/10/87, en attendant l'évaluation exacte du Brevet 2000.

- Documents d'accompagnement du programme du lycée de mars 2001 : les activités de raquette ont de nombreux points communs sur les facteurs affectif (être confronté à ses propres émotions, agressivité, peur de perdre, connaître les réactions de l'autre et ses émotions) ; sociaux (s'entraider pour progresser, jouer des rôles différents comme partenaire, adversaire, arbitre, manager, activité ludique et sportive à la fois que l'on peut retrouver dans la vie extra-scolaire, enfin elle peut se pratiquer toute la vie et participer ainsi au maintien de la santé) ; moteur (amélioration de ses possibilités physique) ; cognitif et perceptif (modifications des systèmes de prise d'information et de prise de décision).

De plus, on note des relations étroites entre les différentes compétences, notamment entre CC4 et CM 1, 2,3,et 4.

Le tennis de table présente un intérêt particulier important qui est de gommer les différences liées à l'âge et/ou au sexe.

\* En seconde, les compétences visées sont : se préparer et rechercher le contrôle du placement de ses balles tout en utilisant des actions de frappe pour gagner, dans une opposition à son niveau.

# situation 1 : chaque élève dispute 3 matches au moins en simple, en 2 sets gagnants de 15 points. Au changement de côté ou en fin de match, il peut être aidé par des observateurs extérieurs.

# situation 2 : rencontre par équipe de 2 joueurs qui disputent 3 ou 5 matches.

\* Cycle terminal : les compétences visées en niveau 1 sont de mener à leur terme des projets tactiques pour gagner une rencontre, en utilisant le placement, la vitesse et en frappant des balles en situations très favorable. Pour le niveau 2, la différence se fera surtout par l'introduction de l'association rotations-accélération.

# situation 1 : l'élève dispute 4 matches au moins en simple dont 2 à son niveau, en 2 sets gagnants de 15 points. Avant chaque rencontre, l'élève annonce un ou plusieurs projets tactiques, qui seront comparés à chaque rotation de côté ou fin de partie avec ce qui est réellement fait.

# situation 2 : idem que pour la situation 1 du niveau 1, si ce n'est la différence certaine des connaissances entre les élèves.

- BO n°5 HS du 30/08/2001 : Programme de l'EPS dans le cycle terminal des lycées générales et technologiques.

Chaque activité physique permet une expérience dominante, porteuse de sens, elle favorise une diversité d'expériences corporelles. Dans chacune des situations d'enseignement, le professeur favorisera l'acquisition de connaissances, composées : d'informations sur l'activité, des techniques et tactiques significatives de cette activité, des connaissances sur soi, et des savoir-faire sociaux. Ils visera aussi l'acquisition de compétences regroupées dans deux dimensions : culturelle et méthodologique. En ce qui concerne les compétences culturelles, elles se déclinent en cinq types :

- réaliser une performance mesurée à une échéance donnée

- adapter ses déplacements a des environnements multiples, variés, nouveaux

- réaliser des actions à visée artistique ou esthétique
- conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif
- orienter et développer les effets de l'activité physique en vue de l'entretien de soi.

Chaque activité se caractérise fondamentalement par l'un d'entre eux, mais ils peuvent se combiner dans une même APSA.

Les quatre compétences méthodologiques sont prévues par le programme dans le respect des méthodes sollicitées lors de la confrontation aux APSA :

- s'engager avec lucidité
- concevoir des projets d'acquisition ou d'entraînement
- apprécier les effets de l'activité physique
- se confronter aux règles de vie collective.

Une attention particulière sera portée au premier type de compétence de cette dimension méthodologique, car il est important que les lycéens et lycéennes apprennent à maîtriser l'intensité de leur engagement physique et la gestion du risque, pour acquérir une plus grande autonomie dans les apprentissages et limiter les accidents corporels.

C'est neuf types de compétences sont attendues dans deux ensembles d'APSA, l'ensemble commun et l'ensemble libre.

Deux niveaux d'acquisition sont proposés aux élèves du cycle terminal :

- le niveau 1, qui définit le socle commun de connaissances et le minimum exigible.
- le niveau 2, qui permet aux élèves dès que cela est possible de viser ce niveau

d'exigences supérieures. Trente fiches sont proposées afin d'aider les enseignants dans leur programmation. Elles sont en fait la déclinaison du modèle publié dans le BO n°6 du 30/08/2000.

Avec les compétences niveaux 1 et 2 en annexe.

## **VII] REGLEMENT :**

Le service doit être fait balle lancée, 16cm (visible par l'adversaire) puis touche sa moitié de table avant de rebondir sur la moitié adverse. Interdiction de servir au-dessus du plan de la table. Le match s'effectue au meilleur des 5 sets de 11 pts, changement de service tous les 2pts. Interdiction de prendre la balle de volée. Ne pas toucher le filet au service. Ne pas intervenir dans le camp adverse.

Dimensions de la table : 152.5cmx274cm, ligne centrale pour les doubles, filet de 76cm, hauteur 15.25cm. Taille de la balle 40mm de diamètre.

## **VIII] VARIABLES DIDACTIQUES :**

- hauteur du filet
- balles plus lentes
- terrain réduit
- thèmes d'études
- temps

## **IX] NIVEAUX DE JEU :**

**Niveau 1** : - utilisation de l'espace centrale uniquement

- pas de dissociation segmentaire

- n'effectue qu'un seul coup (R ou CD) et se contente de pousser la balle de face et collé à la

table

- trajectoire de balle en cloche haute et lente et de direction indéterminée
- trajectoire de raquette de bas en haut
- interception de la balle dans sa phase descendante

- déplacement/placement réduit au minimum voir inexistant (face à la balle, trop près de la table et de la balle, frappe de balle exécutée souvent en déséquilibre, souvent un grand pas puis une frappe bras tendu)

- l'élève se situe dans une logique de renvoi et attend la faute adverse
- nombre d'échange réduit.
- prise de raquette particulière (type poêle à frire).

**Niveau 2** : - utilisation de la profondeur et de la latéralité

- CD et R sont maîtrisés avec un coup préférentiel, apparition de la frappe de balle forte
- trajectoire de balle plus horizontale et direction intentionnelle.
- trajectoire de raquette d'arrière en avant
- interception de la balle au sommet du rebond
- se déplace par rapport à la balle (placement plus précis, attitude fléchie, début d'anticipation, difficulté à lier déplacement latéral et vers l'avant).
- l'élève sait maintenir l'échange et cherche la rupture

**Niveau 3** : - utilisation de tout l'espace de la table et notamment proche du filet

- contact balle/raquette fin, les effets sont acquis
- trajectoire de balle profonde, rasante et descendante
- trajectoire de raquette d'arrière en avant + de bas en haut et/ou de haut en bas avec vitesse
- interception de la balle sur toutes ces phases après le rebond.
- anticipe ses déplacements par rapport aux trajectoires de la balle (pas chassés, projection du corps vers l'avant au moment de la frappe, passage de la jambe arrière sur la jambe avant).
- l'élève provoque la rupture rapide de l'échange par l'orientation du jeu à son avantage

## **X] THEMES D'ETUDES :**

	<b>6ème/5ème</b>	<b>4ème/3ème</b>	<b>2nde/Ter</b>
<b>THEMES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- renvoyer la balle par dessus le filet</li> <li>- chercher ensuite la rupture de l'échange.</li> <li>- se donner du temps pour agir.</li> <li>- connaître le règlement.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- se donner du temps pour réagir.</li> <li>- jouer sur deux dimensions spatiale, temporelle ou événementielle pour marquer.</li> <li>- arbitrer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- se donner du temps pour préagir.</li> <li>- créer de l'incertitude chez l'adversaire sur les trois dimensions.</li> <li>- avoir un projet de jeu en fonction de son adversaire.</li> </ul>
<b>ACQUISITIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tenue de l'engin</li> <li>- maîtriser CD, R, service</li> <li>- règlement</li> <li>- mobilité de déplacement</li> <li>- savoir se placer par rapport à la balle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- affiner CD, R et service</li> <li>- réaliser des trajectoires de balles différentes mais surtout assez basses.</li> <li>- les effets.</li> <li>- enchaîner les tâches.</li> <li>- déplacement rapide.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- enrichir les formes d'attaques et les services.</li> <li>- préparer le coup suivant.</li> <li>- tous les effets</li> <li>- affiner l'adresse gestuelle</li> <li>- avoir un déplacement anticipé.</li> </ul>

## **XI] A CONNAITRE :**

Pivot, coupé (j'ouvre la raquette), lifté (je ferme la raquette), bloc (raquette fermée), top spin (grand lift), flip (petit coup de poignet, attaque juste derrière le filet), effet latéral, effet rétro.

Les algorithmes : « il s'agit d'un ensemble d'opération menant à un résultat ». Trois caractéristiques : spécifique à l'élève, résolutif et général pour toutes situations.

E si l'adversaire coupe la balle, alors j'ouvre ma raquette.  
E si l'adversaire lift la balle, alors je ferme ma raquette  
E si l'adversaire fait un effet latéral, alors je vise le départ de son geste  
E si l'adversaire est reculé, alors je joue cours et/ou croisé  
E si l'adversaire est décalé, alors je joue de l'autre côté, voire en contre-pied  
E si l'adversaire frappe fort, alors je recule pour défendre  
E si le service est difficile, alors je renvoie en poussette au centre  
E si l'adversaire est fort en coup droit, alors je joue sur son revers et vice versa  
E si l'adversaire est fort en coupé, alors je joue en lifté  
E si l'adversaire est fort en attaque, alors je joue cours, coupé, sur son côté faible.

## **XII] ECHAUFFEMENT :**

Partie à ne pas négliger même si l'APS n'est pas à priori très énergétique ni très accidentogène. C'est souvent le moment d'exécuter des exercices de maîtrise technique. Situations régulières ou semi-régulières, situation dite tournante, routines avec travail technique sans incertitudes Car la logique interne du jeu veut qu'il n'y ait pas ou peu de partenariat, mais 2 joueurs qui s'opposent.

## **XIII] SITUATION DE REFERENCE :**

1c1 sur une table, espace réduit ou non, matche à thème ou non, règlement adapté ou non selon le niveau. Ou 2c2 équipes hétérogènes dans leur constitution et homogènes entre elles.

## **XIV] SITUATIONS D'APPRENTISSAGE :**

**NIVEAU I : Du spectateur au relanceur** ( d'une activité sans aucune élaboration tactique, centrée sur la cible à atteindre sans chercher la rupture à une opposition construite)

**S1**

**Objectif : maîtrise du contact balle/raquette**

**But : je suis capable de maintenir un échange en CD et en R**

Par 2 sur une table, jeu en partenariat, A envoie la balle sur le CD de B qui fait la même chose. Jeu en diagonale sur la table.

Faire ensuite la même chose sur le R.

C de Réalisation : - en CD pieds décalés, le droit derrière pour droitier et inversement

- corps perpendiculaire à la table

- rotation du bassin pour tourner les épaules

- prise de raquette marteau

- trajectoire de raquette de l'arrière vers l'avant

- pour le R pieds sur la même ligne, le geste prend naissance du milieu du coude opposé

et se termine vers la ½ table adverse.

C de Réussite : faire le maximum d'échange en 1 minute

(+/-) : (-) obliger des trajectoires en cloche haute, ou 2 rebonds.

(-) un seul travaille sur les 2, B bloque la balle sur le retour de A, puis sert à nouveau

(+) faire 5 échanges en CD puis A change sur le revers de B, puis on reprend le jeu en CD (idem en

R)

(+)faire des échanges en CD, mais les 2 joueurs peuvent changer quand ils le désirent puis on reprend le jeu en CD (idem en R).

(+) match sur ½ table.

**S2**

**Objectif : enchaîner deux actions différentes d'anticipation-coïncidence**

**But : faire des échanges alternatifs en CD et R**

Par 2 sur une table, enchaîner CD et R sur un parcours en 8.

C de Réalisation : - pour le CD et le R idem S1

- anticiper la trajectoire de la balle que l'on connaît pour se déplacer judicieusement, c'est à dire visualiser mentalement la trajectoire suivante et s'y préparer

C de Réussite : faire le maximum de parcours en 1 minutes

(+/-) : (-) accepter plusieurs rebonds

(+) augmenter la vitesse gestuelle

### **S3**

**Objectif : améliorer son retour de service**

**But : réussir à renvoyer la balle et mettre son adversaire en difficulté**

Par 2 sur une table, A sert sur B sur son CD, B cherche à renvoyer la balle en profondeur pour gêner son adversaire. Si celui-ci renvoi la balle l'échange continu. Matérialiser une zone de fond de table. Si B renvoi la balle dans la zone 2 pts même si A la rattrape, si en plus A rate la balle 3 pts, 1pt ailleurs ou si A fait une faute directe.

A sert 10 fois puis c'est au tour de B. Faire la même situation sur le R.

C de Réalisation : idem S1 et S2

C de Réussite : marquer le plus de points que son adversaire sur 10 services

+/- : (-) augmenter la zone de fond

(+) diminuer la zone de fond

(+) le joueur sert où il veut

### **S4**

**Objectif : améliorer son service**

**But : réussir à servir à différents endroits.**

4 joueurs avec 3 balles, 3 joueurs d'un côté et un seul de l'autre. Les 3 joueurs servent à tour de rôle sur des feuilles de format A4 disposées sur la demi table adverse. Si on réussit à toucher une feuille, le joueur passe de l'autre côté et compte un point, sinon maximum 5 services chacun, ce qui fait alors 5 points + 1 point de pénalité. Les joueurs font 3 séries de service.

C de Réalisation : - servir réglementairement

- se concentrer sur son service et chercher à en changer si le résultat recherché n'est pas atteint.

C de Réussite : avoir le plus faible total du groupe.

+/- : (-) augmenter la taille des feuilles (A3)

(+) diminuer la taille des feuilles (demi A4)

**NIVEAU II : Du relanceur au joueur prévoyant.** ( d'une opposition construite à la recherche de la rupture de l'échange en fonction de ses possibilités technique CD, R, service et tactique, vitesse et/ou espace)

### **S1**

**Objectif : amélioration de l'incertitude spatiale**

**But : jouer latéralement**

Par 2 une table, interdiction de jouer dans une zone centrale, -1pt si la balle tombe dedans.

C de Réalisation : -matérialiser la zone centrale dans sa tête pour tenter de jouer de part et d'autre

- orienter ses appuis à droite ou à gauche en fonction de l'endroit visé

- jouer au niveau de son poignet pour changer la direction de la trajectoire de la balle

C de Réussite: marquer le plus de points possibles en 2 minutes

+/- : (-) réduire la zone interdite

(+) augmenter la zone interdite

**S2**

**Objectif : amélioration de l'incertitude temporelle**

**But : prendre son adversaire de vitesse**

Par 2, 1 table. Valoriser les points marqués sans que l'adversaire ne touche la balle, 2 points ou 3 points.

C de Réalisation : - accélérer son geste au moment de l'impact de la balle sur la raquette

- finir son geste de CD au-dessus de l'épaule opposée

- avoir une accélération très courte du poignet pour le revers

C de Réussite : marquer le plus de 2 points et gagner le match

+/- : (-) ne valoriser que les CD

(-) ne valoriser que les R

(+) imposer un choix du CD ou du R

(+) jouer sur une 1/2 table

**S3**

**Objectif : jouer dans l'une des deux dimensions faible de l'adversaire**

**But : marquer des points en jouant sur la vitesse ou l'espace**

Par 3, 1 table, 2 joueurs et 1 arbitre. Match en 15 points service alterné. 2 points si l'adversaire ne touche pas la balle où si celle-ci est profonde ou sur les bords de la table (mettre des zones à la craie).

C de Réalisation : idem S1 et S2

C de Réussite : gagner le match en marquant le plus possible de 2 points.

+/- : (-) ne jouer que sur l'espace ou le temps

(+) diminuer les zones où même les faire disparaître

**NIVEAU III: Du joueur prévoyant à l'expert** (de la rupture de l'échange en fonction de ses possibilités technique et tactique à la mise en place d'un projet tactique correspondant à l'adversaire, après avoir identifié ces points faibles )

**S1**

**Objectif : travail sur l'incertitude événementielle**

**But : apprendre à faire des effets latéraux (et/ou liftés) au service**

Par 2, une table. Effectuer 5 services identiques avec effet latéral, l'autre met au départ sur les 5 premiers uniquement sa raquette en opposition et voit le résultat obtenu. Sur la seconde série, il tente d'adapter son renvoi en fonction de ce qu'il a analysé. On changera ensuite les rôles et aussi de forme de service et d'effets ensuite.

C de Réalisation : - pour le serveur, frotter la balle avec sa raquette par-dessus ou par-dessous, en donnant en plus une direction droite ou gauche avec le poignet.

- il faut essayer d'effleurer la balle le plus possible tout en lui donnant tout de même une vitesse horizontale

- le receveur doit trouver l'effet inverse pour annuler celui de son adversaire, soit en regardant le geste du service, soit en analysant le résultat du service.

C de Réussite : pour le serveur marquer au moins 3/5, pour le receveur renvoyer au moins 4/5.

+/- : (-) ne servir qu'en CD ou R

(+) changer de forme de service à chaque fois

**S1'**

**Objectif : travail sur l'incertitude événementielle**

**But : frapper fort**

Par 4/5 joueurs sur une table repliée. Effectuer une tournante.

C de Réalisation : néant

C de Réussite : ne pas faire sortir la balle.

+/- : (+) procéder à des éliminations

## S2

**Objectif : optimiser son service pour le rendre efficace**

**But : trouver au moins 2 ou 3 services efficaces**

Par 2, 1 table. Match en 15 points, 3 points par Ace et 2 points par service gagnant.

C de Réalisation : idem S1

C de Réussite : gagner le match avec le plus de 3 et 2 points

+/- : (+) si B renvoie et marque sur le retour, -1 point .

## S3

**Objectif : déterminer une stratégie de jeu**

**But : trouver le point faible de l'adversaire**

Par 3, une table, 2 joueurs et 1 arbitre. Le match se joue en 2 sets. Le premier le décompte de point est normal et se joue en 15 (le joueur cherche le point faible de l'autre). Puis il indique en cachette à l'arbitre le point faible qu'il a trouvé. Dans le second set les points marqués sur le point faible indiqué valent 3 points et il se joue en 21.

C de Réalisation : idem S1 et S2

C de Réussite : gagner le match le plus vite possible.

+/- : (+) le joueur ne peut marquer que si il sert.

## XV] EVALUATION :

Performance, maîtrise et connaissances d'accompagnement.

1) Performance : c'est souvent le gain du match en simple ou en double. Possibilité d'organiser des confrontations entre tous les élèves de la classe, à travers des situations défis avec handicaps pour le plus fort. Mais, elle permet de situer les effets et les résultantes des savoirs enseignés. Elle doit se relativiser au contexte (niveau de contraintes et vécu des élèves en EPS). Ainsi, c'est un calcul par rapport à une performance individuelle répétée dans un tournoi, avec des adversaires différents. L'objectif est le gain du match. Ces matchs se feront dans la mesure du possible par groupes de niveaux homogènes. Les poules de 4 joueurs paraissent un bon compromis (diversité des adversaires, temps d'évaluation...). La répartition des points dépendra du choix du projet de classe, mais se situera entre 3 et 8 points. Une manche de 21 points ou 2 manches gagnantes de 11 points.

*Pour plus de détails, voir le livre d'Hervé Delisle (en bibliographie).*

Première solution :

La performance est évaluée en relativisant les résultats obtenus aux niveaux de jeu (notes de performance sur résultats en fonction de son niveau de jeu, confirmé par la maîtrise ).

- 3 matchs (poule de 4 joueurs) de son niveau de jeu : cotation des résultats :

Match en 21 points		Match en 2 manches gagnantes
VICTOIRE	4 points	VICTOIRE : 2 manches à 0
DEFAITE: - de 3 points d'écart	3 points	VICTOIRE : 2 manches à 1
DEFAITE : -de 4 à 6 points d'écart	2 points	DEFAITE : 2 manches à 1
DEFAITE: + de 7 points d'écart	1 point	DEFAITE : 2 manches à 0

Deuxième solution :

La performance est "contextualisée au niveau de la classe". Plusieurs solutions sont envisageables :

- Classement du premier au dernier en montante descendante ou dans un tournoi avec repêchage.

- Classement où tous les élèves se rencontrent pendant le cycle.

2) Maîtrise d'exécution : on utilise souvent une grille d'observation avec des niveaux d'habiletés dans différents domaines du jeu. Par exemple action sur la balle, placement/déplacement, espace privilégié du jeu, trajectoire de balle. Mais il en existe bien d'autres.

Il s'agit d'évaluer le niveau d'appropriation des savoirs (enseignés lors du cycle!). Ce niveau situe le processus mis en oeuvre par l'élève, pour réaliser une performance (donc dans la situation de référence). Toutefois, lors d'un premier cycle, il me semble intéressant de proposer une évaluation sur une habileté fermée telle que le service (cible, règlement, diversité...), voire le nombre de répétitions en une minute. A un niveau supérieur, c'est à éviter car cela n'appartient pas à la logique de l'activité.

Exemple d'observables en situation de référence :

- . le service
- . le remplacement
- . les frappes et les trajectoires
- . les zones où se concluent les points
- . les comportements tactiques
- . des indices de régularité
- . la diversité des coups utilisés

3) Evaluation des savoirs d'accompagnement :

Au baccalauréat, elle doit porter sur un quart de la note (5 points).

L'évaluation des connaissances peut porter sur :

- .appréciation par l'élève (auto-évaluation), par un pair (co-évaluation) des compétences, en comparaison avec l'évaluation du professeur.
- .la capacité de l'élève à effectuer des choix tactiques en fonction des points forts et faibles de l'adversaire.
- .connaissance des algorithmes.
- .connaissance des 2 états, fondamentaux (serveur et receveur) et de leur importance sur la logique de jeu.
- .connaissance des règles du tennis de table (service, double...), en arbitrant.
- .savoir travailler avec un partenaire pour progresser, coopération dans l'apprentissage.
- .savoir travailler en groupe de trois, quatre ou cinq avec respect des rôles, des consignes...
- .comprendre comment progresser dans une situation avec l'aide ponctuelle du professeur.
- .savoir gérer ou organiser un tournoi (rôle de juge-arbitre).

Les difficultés sont :

- Comment les identifier (par rapport à un référentiel de comportements; à l'appropriation de principes; aux connaissances méthodologiques...) pendant la situation de référence?
- Comment les transmettre (oral et écrit; documents, fiches, annoncer avant de réaliser)?
- Comment les mettre en évidence, les faire utiliser en situation de stress?
- Comment vérifier leur appropriation?

Axes de Réponses :

- .Anticiper et prévoir avant le match la forme de mon graphique de jeu en fonction de l'adversaire que je vais rencontrer et que j'ai observé auparavant ; savoir ce que je vais faire.
- .Savoir se perfectionner seul, connaître son niveau et des routines adaptées
- .Gestion d'un match avec temps mort (ou en plusieurs manches) pour déceler les points forts et faibles de l'adversaire et prévoir un système de jeu efficace.

## **XVI] TRANSVERSALITE et Tennis de Table :**

Inter-activité en EPS :

- avec les autres sports de raquette (principes communs; gestion des apprentissages; problèmes de

l'opposition à autrui; coopération dans une action collective ( double, formes de tournois. . . ) ). Il convient de parler de similitude quant au mode de gestion d'un échange, de perception des trajectoires et des positions de l'adversaire. Un élève ayant acquis un principe dans une APS le réinvestit-il dans une autre? Il convient d'être prudent. Il faut plutôt parier sur le fait de montrer aux élèves les points communs entre plusieurs sports dans un même cycle. Les évaluations peuvent être similaires avec le badminton.

- avec les autres activités: développer une meilleure connaissance de soi, prise de décision liée à l'action motrice; développer une intelligence tactique.
- contrôle de soi, attitude, concentration: par une activité stressante et permettant peu de défolement énergétique, par rapport à la dépense attentionnelle ( on ne peut pas souvent, dans un match, utiliser toute sa force, car la précision reste importante ).

Inter-disciplinaire :

- Mathématiques: comptage des points, pourcentage, probabilité, angles, bissectrices...
- Sciences Physiques: trajectoires de mobiles, effets, sommation des forces...
- Informatique: création de tableau de recueil de données.
- SVT : fonctionnement de l'oeil, des réflexes, des organes sensoriels et moteurs, effets du stress, déterminants de l'effort, observation et réflexion sur le fonctionnement du corps...
- Histoire, sciences économiques et sociales: évolution des règles sportives. . .
- Education civique: règles sportives et sociales, contrôle de soi, politesse, fair-play, méthodes de travail.
- Technologie et communication : envoyer des informations, les recueillir, informatique, vidéo, bio-feedbacks...
- Comment apprendre? (répétition, entraide, patience, travail, automatisation, gestion des niveaux de difficulté...)

## **XVII] BIBLIOGRAPHIE :**

- Revue EP.S n° 220, 227, 228, 238, 241, 242, 251, 253, 259, 265, 268, 274, 276, 277
- Dossier EPS n°24, Editions Revue EPS
- « Tennis de table, des écoles aux associations » C. Sève
- « Le Tennis de Table : technique, tactique, didactique » H. Delisle – Edition Revue EPS - 1999.
- " L'évaluation des connaissances aux examens", Elleouët, Pauchet et Léziart EPS no238.
- "Sports de raquette, Evaluation" par H. Lagnel et H. Delisle EPS no265.
- Sports de raquette n°53 Revue EPS.
- "Traitement didactique transversal (tennis, tennis de table, badminton)", E. Louis, revue EPS no242.
- Le programme d'accompagnement du lycée.