

Une FPS

TENNIS de TABLE

Niveau 2

Francis BLANCHARD

(lycée-collège La Ramée Saint Quentin 02)

le « *SERS, VICE COMPRIS* »

RELANCEUR :

- décalé sur le côté de son choix (derrière **prolongement des lignes**)
- libéré quand balle quitte la main du serveur

SERVEUR :

- se place où il veut
- 5 services de suite
~~derrière la table~~
~~lancer la balle~~
- 2^{ème} service si 1^{er} faute



ORGANISATION

4 Matches pour chacun des joueurs:

- Sans contrainte de temps
- Contre des adversaires de son niveau

1 Match = 2 manches de 5 points

- Une manche où on est SERVEUR et marque des points

 en 2 frappes ou –

 en 3 frappes ou +

- Une manche où on est RELANCEUR et marque des points



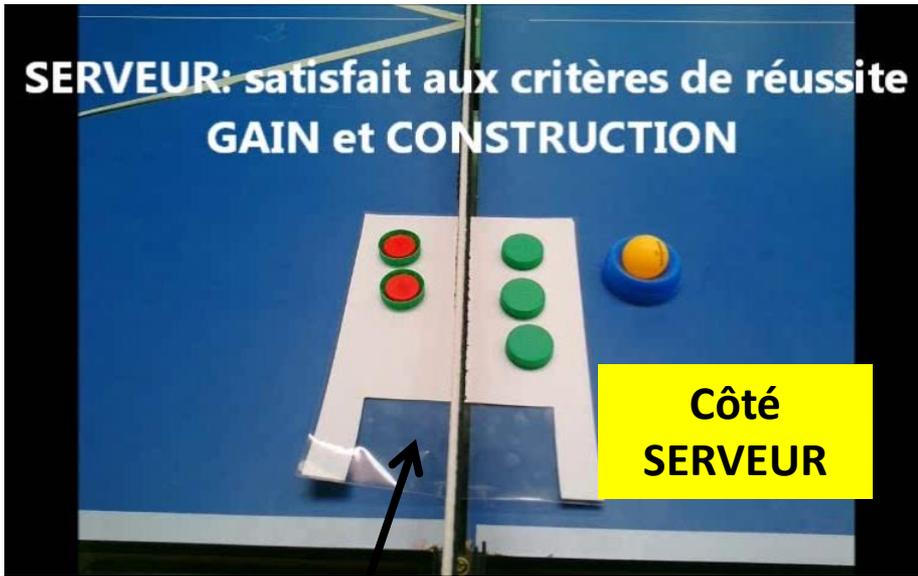
Critères de Réussite pour le SERVEUR à chaque manche de 5 services:

GAIN :

Marquer 3 points ou +

CONSTRUCTION :

Marquer ● ● ou +



Au début du match, les bouchons sont placés dans la partie transparente. Ils sont placés au fur et mesure que les points sont marqués.



ORGANISATION

- 4 à 5 groupes de 5 à 6 élèves classés (A à E ou F)
2 ou 3 équipes de 2
(coachs non adversaires)
- 4 zones côté relanceur
(scotch de masquage 2cm d'épaisseur)
- 5 bouchons de bouteilles / table
- 1 bouchon de boîte
de volants de BAD /table



les Textes

Niveau 2:

CONSTRUIRE LE POINT = marquer

- ~~sur faute adverse~~

- ~~sur balle favorable non provoquée~~

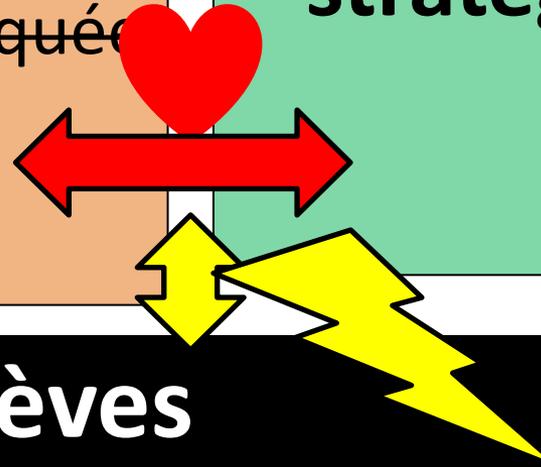
sur balle favorable provoquée

= **ANTICIPATION**

le TT

Fonds culturel du TT

« **anticipations**
stratégiques »



Les élèves



Jeu en **REACTION**

Renvoyer la balle en « sauve qui peut »

Raquette « bouclier », prise « poêle à frire »
alignement œil-raquette-balle- ½ table adverse

Conduites observées

- 1) **Immobilité** des appuis
- 2) **Coups indifférenciés**
(~~CD/Revers~~)
- 3) jeu **au centre**
- 4) **Passivité** après la frappe
- 5) **Frappe** la balle **au sommet** de son **rebond**

Transformations visées

- 1) Se (dé)placer
- 2) Maîtriser le Coup Droit sans rotation
- 3) Exploiter les zones latérales de la table
- 4) Anticiper la probable localisation du retour adverse dès la fin de frappe
- 5) Frapper la balle le + tôt possible après le rebond

Quels choix pour permettre aux élèves SERVEURS d'élaborer une STRATEGIE ?

- Au **SERVICE** = ~~adaptation au retour adverse~~
- Service **Simplifié** :
 - au dessus de la table
 - sans lancer préalable
- seulement **5** services = on **réfléchit** avant d'agir.
- ~~au temps~~ = **encourage réflexions** stratégiques
- 5 services **consécutifs** = **nécessité de varier ses trajectoires** pour continuer à surprendre.
- Un **2^{ème}** service = **oser prendre des risques.**

Quels choix pour permettre aux élèves SERVEURS d'élaborer une STRATEGIE ?

- « avec manière » **marquer vite** = **en 1 ou 2 frappe(s)**
- **Guider l'intention du serveur** en **décalant le relanceur**



Zone CIBLE (la + éloignée)

Objet d'Enseignement

Envoi d'un projectile
dans un espace
représenté en fonction
de la position adverse
pour exploiter une
situation favorable.

Quelles incidences sur le RELANCEUR?

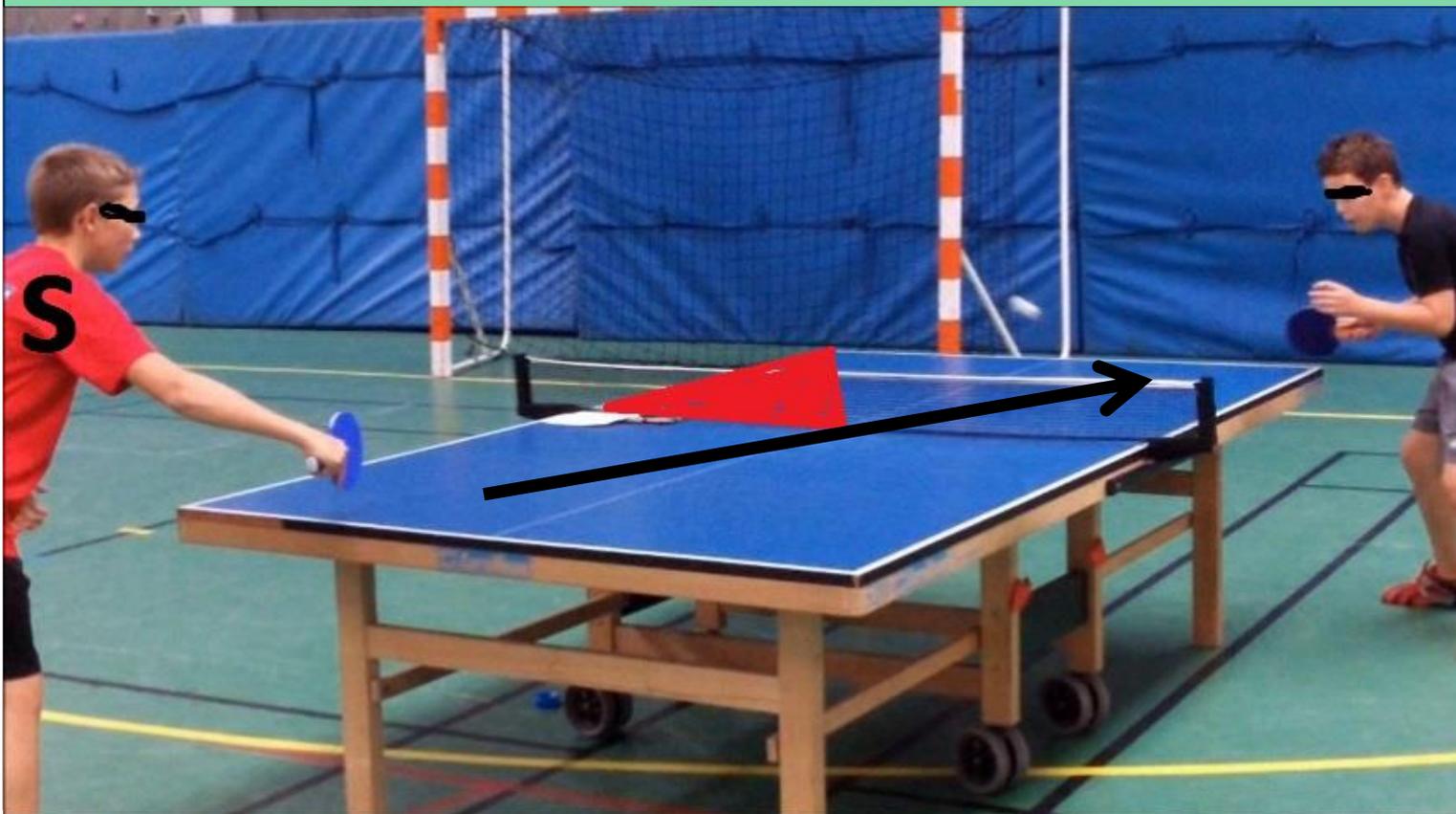
La situation va l'inciter à:

- **se déplacer** (frappe balle loin de lui)
- **abandonner** la prise « poêle à frire » devenue inefficace et **frapper en CD**
- **anticiper** la localisation du service
- adopter une posture « **prêt à bondir** »



Qu'observer chez le SERVEUR ?

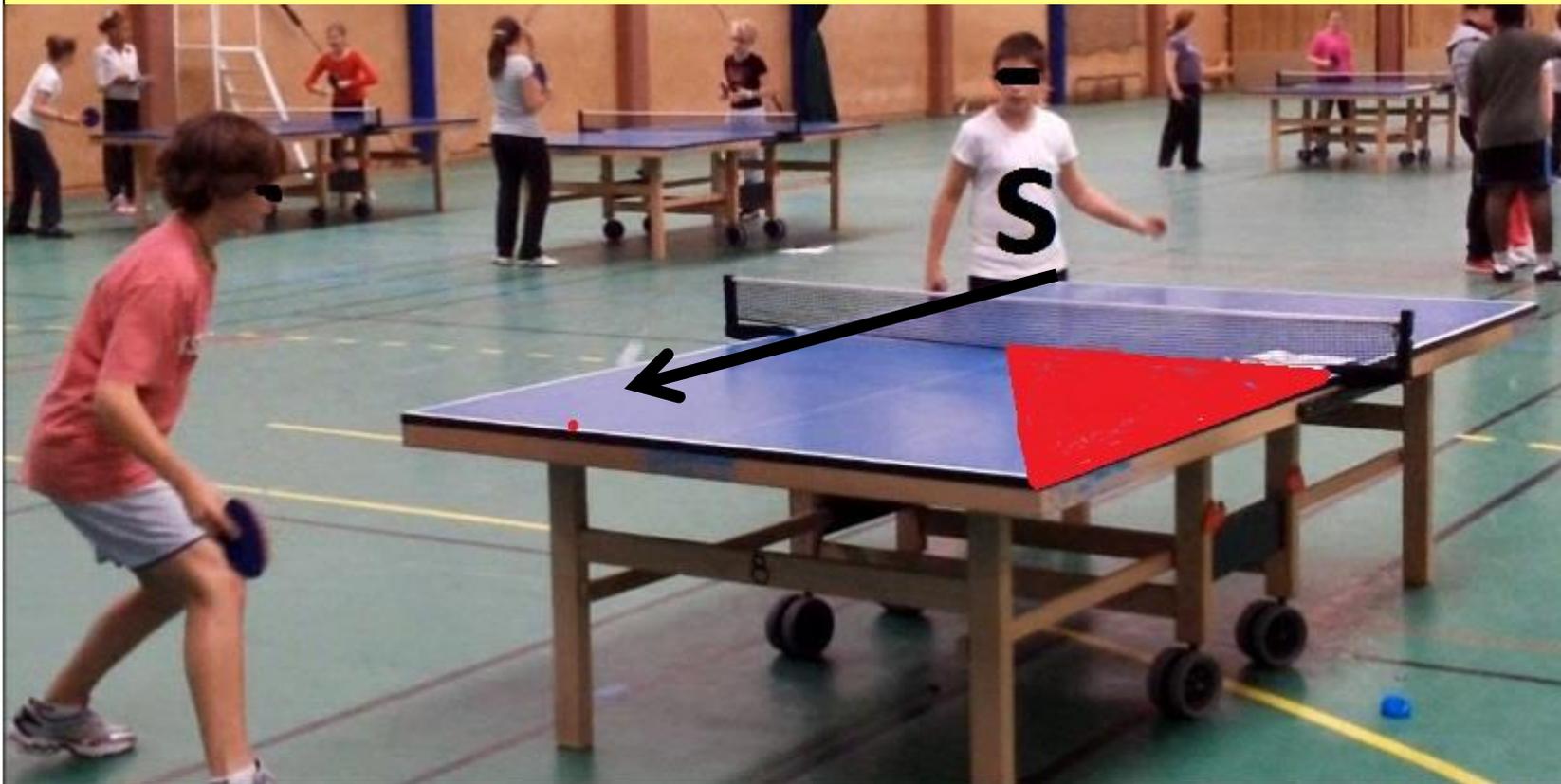
- 1) Où se place-t-il? dans la diagonale opposée
- 2) Quelle zone vise-t-il ? à l'opposé de la CIBLE



Qu'observer chez le SERVEUR ?

1) Où se place-t-il? en face du RELANCEUR

2) Quelle zone vise-t-il ? à l'opposé de la CIBLE



Ce que j'attends, à priori, de la part du SERVEUR

1) Où se place-t-il? en face du RELANCEUR

2) Quelle zone vise-t-il ? la CIBLE



Adaptation du SERVEUR au comportement du RELANCEUR

1) Où se place-t-il? en face du RELANCEUR

2) Quelle zone vise-t-il ? à l'opposé de la CIBLE
pour prendre le RELANCEUR qui anticipe à CONTRE PIED



Qu'observer chez le SERVEUR ?

3) Quel type de coup réalise-t-il?

prise « poêle à frire »

alignement œil-raquette-balle- zone visée

Même si cette stratégie est momentanément efficace, amener l'élève à modifier sa prise afin de pouvoir faire face à des

retours adverses

non dirigés vers

le centre de la

table et qui

« obligent » la

réalisation d'un CD

ou d'un Revers.



Qu'observer chez un SERVEUR droitier face à un RELANCEUR droitier placé pour réaliser un CD?

3) Quel type de coup réalise-t-il?

frappe en REVERS

Même si cette stratégie est efficace, amener l'élève à modifier sa frappe pour aller vers un Coup Droit car cela permet de « trouver les mêmes angles » sans être obligé de s'excentrer. Placé + au centre de la table, il est + aisé de faire face au retour.



Qu'observer chez le SERVEUR ?

4) Quelle est la hauteur de la frappe?

La balle doit être frappée en position basse pour optimiser la vitesse de la trajectoire produite et ne pas offrir au relanceur le temps suffisant pour couvrir la distance.



frappe HAUTE en se servant de la raquette comme d'un MARTEAU



frappe BASSE
type « CLAQUE »

Pourquoi 1 choix de jouer d'emblée avec la DIRECTION et la VITESSE plutôt qu'avec les EFFETS?

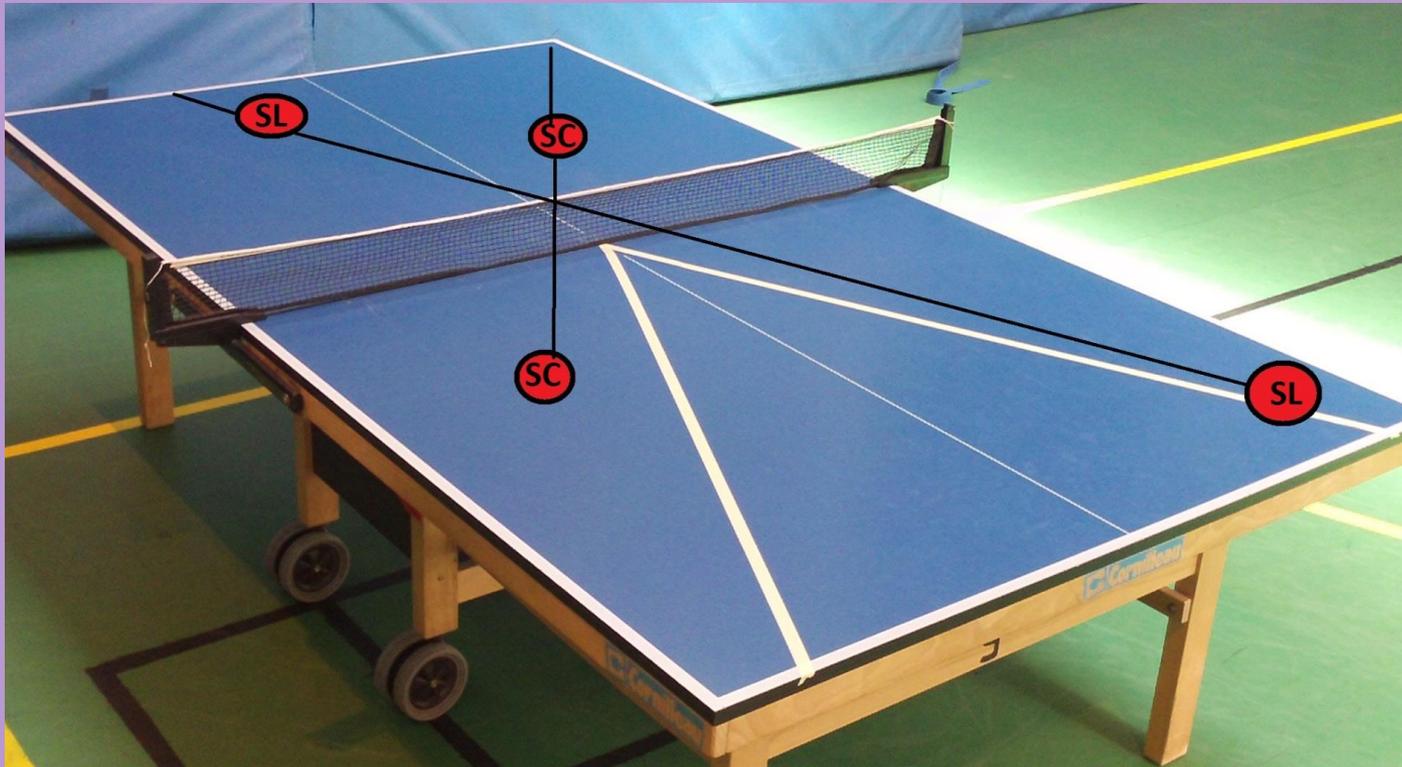
Accessibilité : jeu des élèves majoritairement à plat

Faisabilité : état des raquettes

Simplicité:

- motrice: frappe franche / dosage du « *frappé/frotté* »
- d'observation : points de chute + lisibles que rotations

1) Donner des repères : Poser des bouchons aux impacts du SERVICE dans chaque ½ table

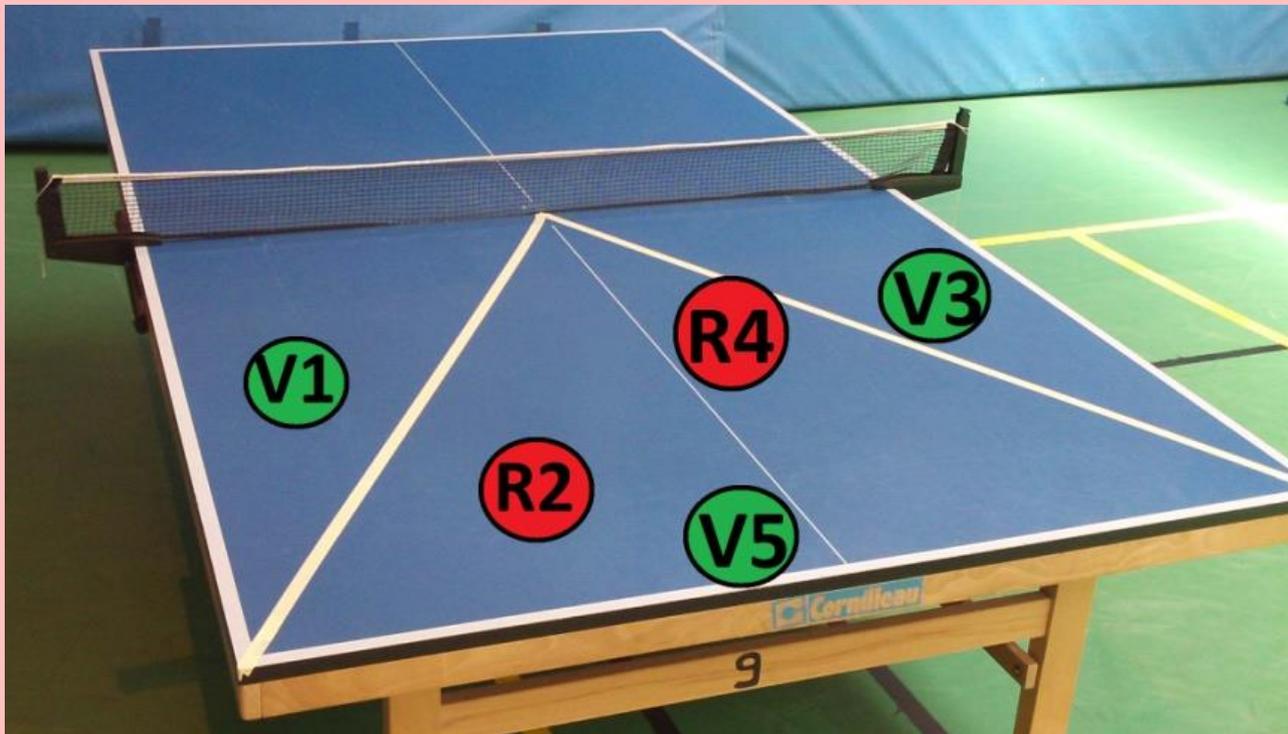


LONG: impact loin du filet

COURT: impact près du filet

2) Donner des repères : Poser des bouchons aux impacts des 5 services dans la ½ table adverse

- Renseigne sur la capacité à **varier ses services**
- Repérer 1 éventuel côté + faible du relanceur ou 1 longueur qui lui pose + de problèmes.



3) Introduire les règles du service pour rééquilibrer le rapport de Force en faveur du RELANCEUR

Si nombreux points VERTS sont marqués (2 ou + /5)

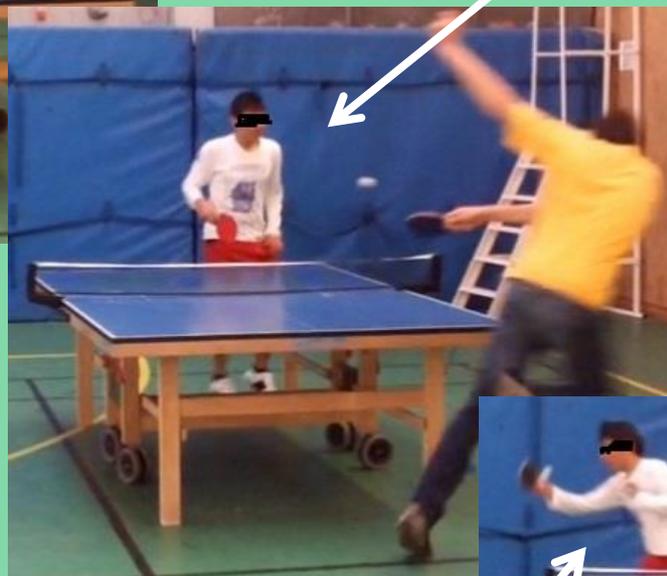
- frappe balle **derrière table** = limite services courts
- **Balle lancée** avant la frappe = offre le temps au relanceur (excentré, libéré quand la balle quitte la main du serveur) de se replacer + au centre de sa ½ table.

Ce Lancer de 16 cm maximum (largeur d'une raquette) **date de 1987 et a été crée pour augmenter le temps de lecture du relanceur.**

La vérification de son effectuation est, dans notre FPS, de la responsabilité du RELANCEUR (renforce sa prise d'information sur le SERVEUR)

Le service devient un **moyen** d'obtenir 1 balle favorable exploitable lors de la 2^{ème} frappe. On travail l'**enchaînement de 2 trajectoires placées et rapides**

4) Amener le serveur à **ANTICIPER la localisation du retour adverse** pour rééquilibrer le rapport de Force en faveur du SERVEUR



Attitude immobile et passive entre les 2 frappes

Pas d'anticipation du SERVEUR: le rapport de force lui est défavorable lors de son 2^{ème} coup (frappe haute, loin de la table, en reculant, sans regarder la ½ table adverse)



L'Objet d'Enseignement « évoluée »

(r)envoi d'un projectile dans un espace représenté en fonction de la position (et du retour) adverse pour (se créer et) exploiter une situation favorable.

5) Initier à la **production d'effet au service** pour rééquilibrer le rapport de Force en faveur du SERVEUR

Choix de l'effet coupé car:

- il est **relativement simple**, une fois que les élèves lancent la balle au service, de « *passer la raquette placée horizontalement sous la balle* ».
- Il permet des **coups courts** propices à la production de trajectoires **sortant sur les côtés de la table** (mettant en difficulté un relanceur excentré).
- Il permet de **limiter la dangerosité du retour** adverse (difficile d'accélérer une balle coupée).