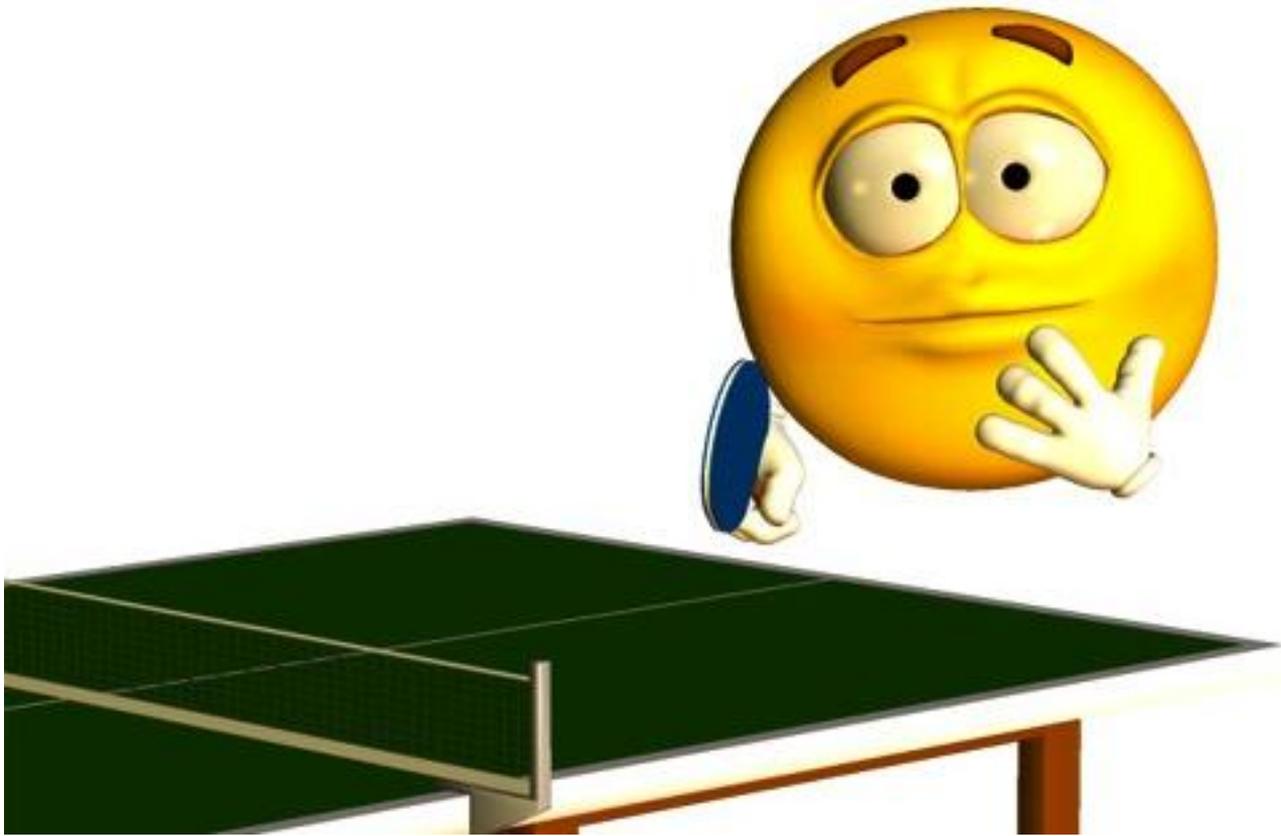




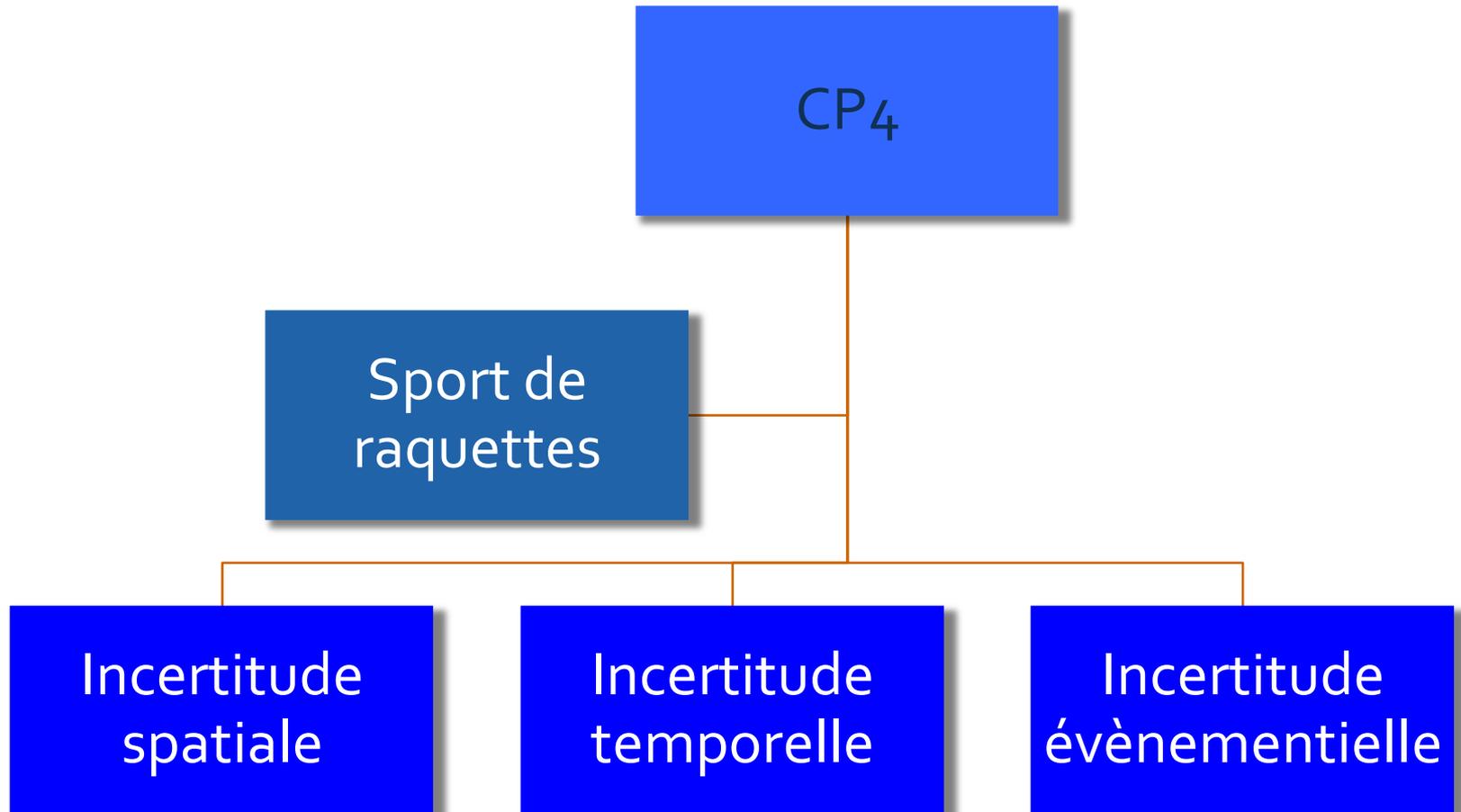
LE TENNIS DE TABLE SCOLAIRE N1 & N2

CONFÉRENCE AE-EP5 9 Avril 2015
Véronique MATHIAS

QUE FAUT-IL SAVOIR SUR LETT ?



Le tennis de table scolaire



Éléments structureaux du tennis de table : sa spécificité

La spécificité : LA PETITESSE

- + L'espace de jeu (petit, en hauteur)
- + Le filet
- + La raquette (légère, plus ou moins rapide, plus ou moins adhérente)
- + La balle (petite, ronde en celluloid)
- + La présence de l'adversaire
- + Les règles du jeu (un décompte des points spécifique, les possibilités d'intervention sur la balle)

LE TENNIS DE TABLE est donc :

Une activité de **PRECISION**,

De **VITESSE** et de **ROTATION**

Hautement **STRATEGIQUE & TECHNIQUE**,

renvoyant à des **CONTRAINTE**s de différentes natures :
biomécaniques, bio-informationnelles, affectives et, en fonction
du niveau de pratique, bioénergétiques.

LE TENNIS DE TABLE A L'ECOLE

5 compétences attendues :

- N1 et N2 : collège
- N3, N4 et N5 : lycée

PREGRESSION D'APPRENTISSAGE ATTENDUE PAR LES PROGRAMMES

Tennis de table

Niveau 1	<p>En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en assurant la continuité de l'échange, en coup droit ou en revers et en profitant d'une situation favorable pour le rompre par une balle placée latéralement ou accélérée.</p> <p>Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation.</p>
Niveau 2	<p>Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point dès la mise en jeu, pour rompre l'échange par des frappes variées en vitesse et en direction, et en utilisant les premiers effets sur la balle notamment au service.</p> <p>Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.</p>
Niveau 3	<p>Pour gagner le match, utiliser des placements de balles variés et des accélérations sur les balles favorables pour être à l'initiative du point.</p>
Niveau 4	<p>Pour gagner le match, faire des choix tactiques. Construire le point en adaptant particulièrement son déplacement afin de produire des frappes variées (balles placées, accélérées et présentant un début de rotation).</p>
Niveau 5	<p>Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques face à des adversaires identifiés en enrichissant son jeu par l'emploi d'effets variés.</p>

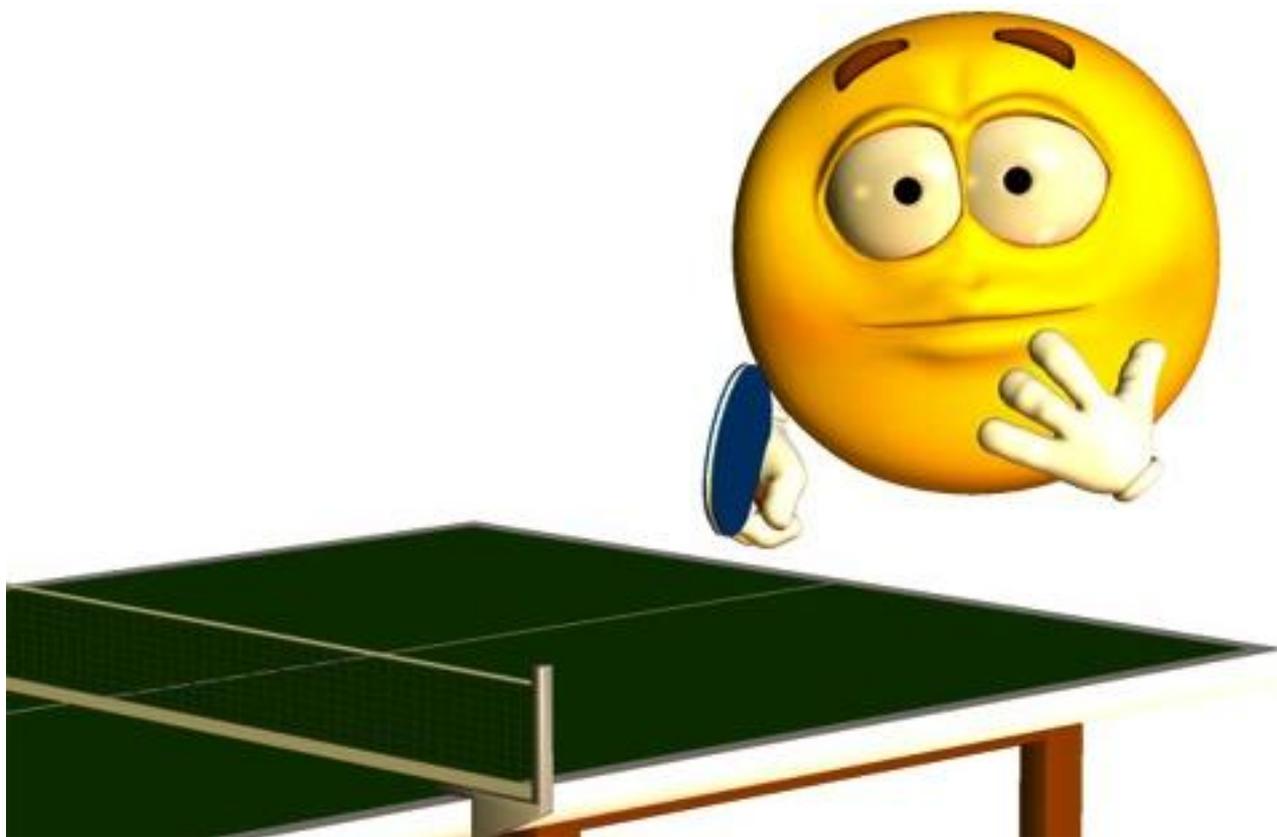


LE PROFIL DES ELEVES

La formation du pongiste dans le cursus scolaire

	PONGISTE EN TECHNIQUE	PONGISTE EN TACTIQUE	PONGISTE dans la phase de DEFENSE
Stade 0 (école élémentaire)	Aucune organisation motrice Fautes directes majoritaires « Technicien en échec »	Aucune intention tactique Renvois aléatoires majoritaires « Tacticien sans but »	Aucune attitude défensive Corps référant et balle référée majoritaire « Défenseur figé »
Stade 1 Élève DEBUTANT A la fin du cycle 1	Frappes simples maîtrisées de façon régulière « Technicien régulier »	Intention de jeu sécuritaire, pour ne pas faire de fautes directes et quelques variations pour gêner « Tacticien en intention »	Attitude organisée par les intentions de défense sur la balle. Ne pas perdre. Repousser la balle de l'autre côté.
Stade 2 Élève DEBROUILLE A la fin du cycle 2	Frappes placées et accélérées mais essentiellement sur un coup préférentiel « Technicien en variation »	Intention de jeu d'initiative pour gêner l'adversaire (orientation et vitesse) « Tacticien en initiative »	Attitude de défense adaptée avec déplacements rapides mais tardifs « Défenseur réactif »
Stade 3 Élève CONFIRME A la fin du niveau 4	Frappes placées, accélérées, avec quelques effets avec le coup préférentiel « Technicien complet »	Intention de jeu évolutive en cherchant à imposer à son adversaire son jeu d'attaque « Tacticien en imposition »	Attitude de défense efficace sur appuis dynamiques « Défenseur dynamique »
Stade 3 Élève EXPERT A la fin du niveau 5	Frappes placées, accélérées et avec effets réalisées de façon optimale indifféremment en coup droit ou revers avec une importante vitesse d'exécution « Technicien virtuose »	Intention de jeu modulable pour s'adapter à l'adversaire et être en capacité d'imposer son jeu ou de contrer le jeu adverse « Tacticien en adaptation »	Attitude de défense optimale et anticipatrice « Défenseur anticipateur »

POURQUOI LE TENNIS DE TABLE A L'ECOLE ?



Programme d'éducation physique et sportive B0 N°8 du 28 aout 2008



Au collège, les élèves passent de la préadolescence à l'adolescence et connaissent des transformations corporelles, psychiques et sociales importantes. L'EPS a le devoir d'aider tous les collégiens, filles et garçons, à acquérir de nouveaux repères sur soi, sur les autres, sur l'environnement, de nouveaux pouvoirs moteurs pour construire une image positive de soi.

APPRENDRE A S'AFFRONTER



**AGIR DANS UN
CONTEXTE EQUITABLE**



**ACCEDER AUX VALEURS
DE LOYAUTE**



LA CULTURE DE LA CP4

LA CP4, C'EST QUOI ?

Conduire = mener,
diriger...

Maitriser = se
rendre maître de,
dominer...

Affrontement =
Fait de s'affronter.
S'affronter =
opposer front à
front...

**Individuel ou
collectif** = Seul ou
en équipe

Interprétation et incidences sur les choix didactiques et pédagogiques :

CP4	Interprétation	Incidences pédagogiques et didactiques
Conduire...un affrontement...	Mener, diriger	<ul style="list-style-type: none">• <u>Connaissances des règles: égalité des chances</u>, chacun sait ce qu'il est autorisé à faire pour s'opposer à l'autre ou aux autres.• Observer: <u>lecture du jeu</u> adverse <u>réduire l'incertitude</u> et <u>décider</u>.• Mener à <u>la cible adverse</u> et à <u>la victoire</u>.

Interprétation et incidences sur les choix didactiques et pédagogiques :

CP4	Interprétation	Incidences pédagogiques et didactiques
... et maîtriser ...un affrontement...	Se rendre maître de, dominer	<ul style="list-style-type: none">•Travailler la stratégie : mise en place <u>projets de jeu tactiques</u> simples, <u>s'adapter</u>.•<u>Jouer</u> intelligemment pour gagner.•Décider et agir sous la <u>contrainte spatio-temporelle</u>.•<u>Faire des choix</u> seul ou avec l'aide d'un coach.

Interprétation et incidences sur les choix didactiques et pédagogiques :

CP4	Interprétation	Incidences pédagogiques et didactiques
... un affrontement...	Fait de s'affronter. S'affronter: opposer front à front	<p>→ Présence d'au moins <u>un adversaire</u> de manière systématique pour s'opposer (de niveau homogène pour avoir de l'opposition).</p> <p>→ Pas de travail technique <u>vide de sens</u> et sans opposition.</p> <p>→ Égalité des chances: équilibrer le <u>rapport de force</u> avant le début du match (respecter l'adversaire en s'engageant dans le rapport de force).</p> <p>→ <u>Opposition médiée par un arbitre</u> (principe de droit : on ne peut pas être juge et partie).</p>

Interprétation et incidences sur les choix didactiques et pédagogiques :

CP4	Interprétation	Incidences pédagogiques et didactiques
... individuel ou collectif.	Seul, à deux, ou en équipe	<ul style="list-style-type: none">• <u>Duel</u> et non duo.• <u>Coopération</u> pour vaincre l'équipe adverse.• <u>Assumer</u> (être responsable) ses prises de décision (choix) aux yeux de l'équipe ou de son partenaire.

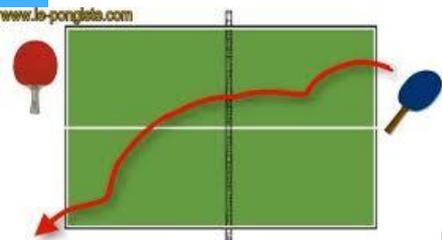
Groupement

Sports de raquettes

Incertitude spatiale, temporelle et événementielle

(Issus des travaux de Carole Sève)





Définition N°1



« *Le tennis de table est un sport d'opposition instrumenté dans lequel la cible est un espace surélevée de **petite dimension** (...). Pour marquer un point, le joueur doit (...) envoyer dans le camp adverse (...) une balle légère dont la **trajectoire** caractérisée par un point d'impact, une vitesse, une direction, un effet et une hauteur, empêchera l'adversaire de réaliser un renvoi dans les mêmes conditions.* »

Hervé Delisle, Tennis de table, Technique, tactique et didactique, éditions revue EPS, collection cahiers des sports, 1999



Définition N°2

« Une *activité de débat* ; l'opposition est médiée pour une raquette (adhérente) et une balle (légère) sur un espace de jeu réduit. »

Carole Sève, Tennis de table, éditions revue EPS, Collection de l'école aux associations, 1994 ou nouvelle réédition 2003



Définition N°3

« Le tennis de table est **un sport d'opposition**. Le but est de mettre l'adversaire dans l'incapacité de renvoyer la balle. Pour ce faire, **la vitesse est une arme privilégiée : l'efficacité d'un pongiste dépend, en majeure partie, de sa capacité à mettre l'adversaire en situation de non renvoi** grâce à la création, chez celui-ci, de situation d'urgence et de **crise temporelle**. Il s'agit de priver l'adversaire de temps pour réagir et de gagner du temps pour soi pour agir. »

FFTT, 1998

ENSEIGNER LE TENNIS DE TABLE

Une problématique anthropologique : former tous les élèves à vivre et à agir dans une société mixte mais aussi capables de prendre des responsabilités et de les assumer.

Des enjeux de formation en CP₄ : apprendre à s'affronter en accédant à la culture de l'opposition.

Des Apprentissages en Tennis de table : créer de l'incertitude sous contraintes et réduire les incertitudes adverses.

DES CHOIX POUR L'ENSEIGNEMENT DU TENNIS DE TABLE DÈS LE NIVEAU 1

Des pistes pédagogiques

1. Proposer des dispositifs d'apprentissage où tous les élèves participent à construction de la compétence de l'autre.
2. Construire des dispositifs d'apprentissage tous les élèves peuvent apprendre à modifier

Des pistes didactiques

1. Traitement didactique pour construire l'opposition et le duel dès le niveau 1.
2. Différencier les parcours de formation pour tous les élèves tout en restant équitable.

Démarche commune pour que tous apprennent de tous : favoriser le travail en croisant les élèves ayant des compétences différentes.



schéma tactique à partir des	schéma de jeu à partir des	schéma de jeu à partir de la	d'apposer et mener le duel prenant en compte l'adversaire
placement des ballus /2 points	rotation /2 points	rituels de l'échange /2 points	avoir ou imposer son jeu /2 points
en construction 0,25		cherche à accroître mais s'y arrête pas 0,25	
cherche à utiliser toute la table pour déséquilibrer son adversaire mais le placement n'est pas suffisamment manuel 0,5	je mets avec un effet sans savoir comment jouer la balle suivante 0,25	le rythme d'échange s'accroît par des trajectoires plus rapides 0,5	il joue ce que son adversaire ne peut pas d'attention d'opposition 0,5



Une volonté **commune**: GAGNER

→ Apprendre les valeurs de la victoire

Joueurs ayant un statut identique: être ADVERSAIRE avec un panel d'actions et de stratégies différentes

→ Formes de jeu différentes posant des problèmes nouveaux

Un règlement et un outil d'évaluation **communs** aux 2 joueurs

→ Équité face à la victoire et à la note

Un adversaire en face de tous les joueurs pour obliger l'autre à faire plus et mieux.

→ Apprendre à lire le jeu de l'autre pour vaincre

Un partenaire chacun pour me coacher: aider à comprendre et faire.

→ Apprendre à lire le jeu de son joueur pour apporter des informations

Une organisation pédagogique mettant en avant l'importance des autres pour une activité d'opposition individuelle.

Une situation mixte le plus souvent possible

Une situation avec un enjeu de victoire même relative

La présence de coaches et d'arbitre



Un règlement identique

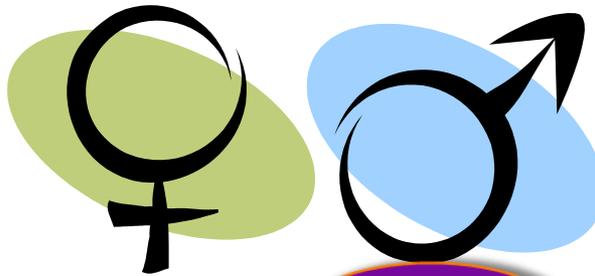
Un outil d'évaluation centré d'abord sur l'affrontement

Des apprentissages en COÉDUCATION : la question des filles et des garçons en CP4 et en TENNIS DE TABLE

↗
Compétences
motrices +++

Connaissances de
l'activité ++

Compétences
méthodologiques et
sociales +



La pluralité d'une classe,
c'est aussi la présence
des filles et des garçons
ayant des qualités et des
compétences différentes.

↗ Compétences
méthodologiques et
sociales +++

Compétences
motrices +

Connaissances de
l'activité +

Une problématique anthropologique : former tous les élèves à vivre et à agir dans une société mixte mais aussi capables de prendre des responsabilités et de les assumer : le TT une activité support



Des pistes pédagogiques

1. Proposer des dispositifs d'apprentissage où tous les élèves participent à la construction de la compétence de l'autre.
2. Construire des dispositifs d'apprentissage où tous les élèves peuvent apprendre à modifier leur motricité.

Des pistes didactiques

1. Traitement didactique pour construire l'opposition et le duel dès le niveau 1.
2. Différencier les parcours de formation pour tous les élèves tout en restant équitable.

1. TRAITEMENT DIDACTIQUE POUR CONTRUIRE L'OPPOSITION (dès le N1)

1. Ordre des apprentissages:

- . technique ou tactique ?

2. Condition d'appropriation des capacités techniques :

- . jeux d'opposition
- . situations référencées

3. La culture des sports d'opposition:

- . Les rôles sociaux nécessaires



2.PENSER « ALTERNATIVE DE FORMATION »

INTEGRER LE « OU » : CULTURE DU CHOIX

- Choix de la formation : jeu placé ou jeu rapide (N1).
- Choix de l'arme sans hiérarchisation : service rapide ou à effet ou placé (N2).
- --> C'est l'apprenant qui choisit et non l'enseignant.



TRAVAIL PAR ATELIERS

- Proposer des ateliers progressifs par thème (cf. ateliers de pratique Samedi).
- Ex : accès au jeu rapide
- --> S'engager dans l'apprentissage sans discrimination



Les 2 niveaux de compétences du collège

N1 : apprendre à s'opposer avec des gestes simples.

N2 : s'opposer avec des armes plus complètes.

Niveau 1

En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre **en assurant la continuité de l'échange**, en coup droit **OU** en revers **et en profitant d'une situation favorable pour le rompre** par une balle placée latéralement **OU** accélérée.

Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation.

Analyse du niveau 1 dans la logique de la CP

Il s'agit de défendre son camp pour ne pas perdre le point **ET** aller vers une attaque du terrain adverse pour gagner le point.

« **profitant d'une situation favorable pour le rompre** » : c'est différent d'une « balle favorable ».

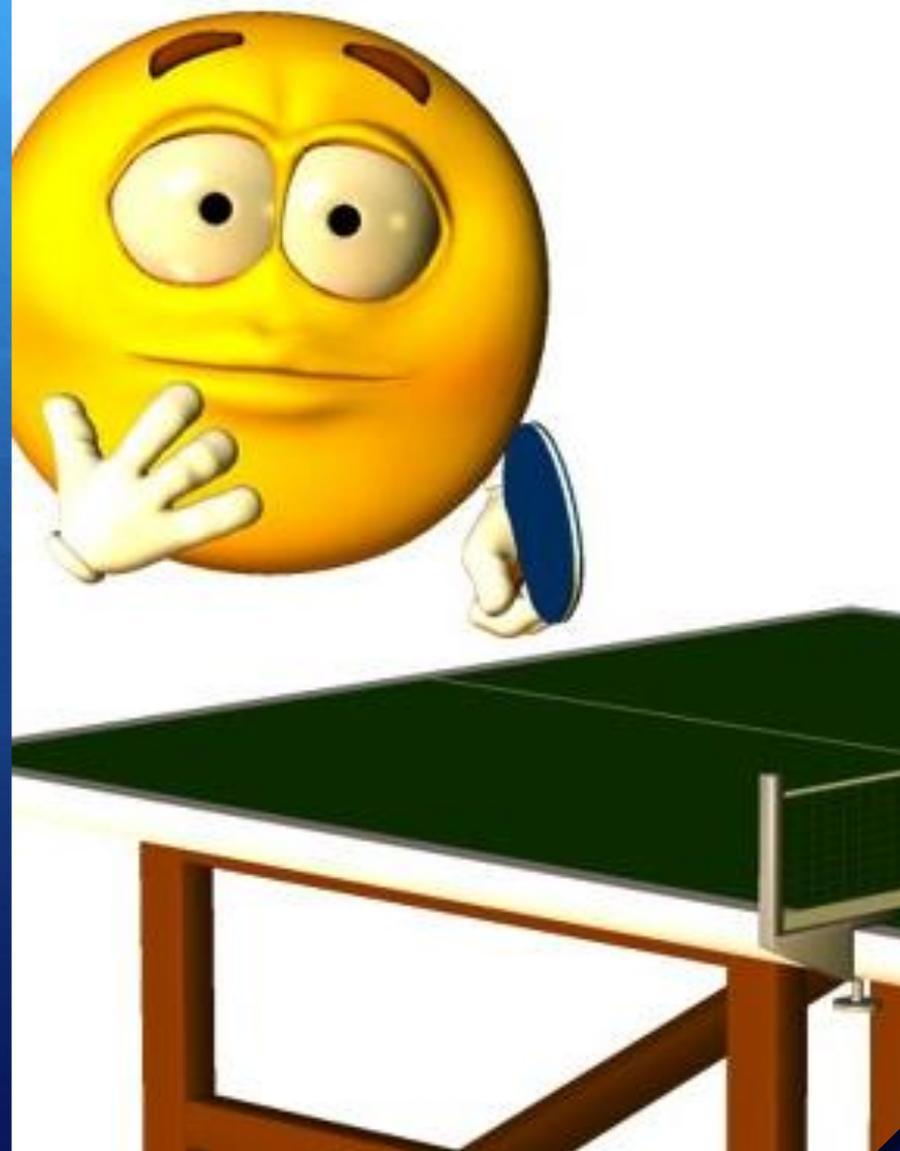
INTERPRETATION DE LA CA N°1 ET CHOIX

Termes de la Compétence	Interprétation et obligation	Choix didactiques et pédagogique
« En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre.... »	<p>POLE PERFORMANCE Les élèves doivent entrer dans une logique de performance dans le cadre de leur opposition duelle. Il s'agit de trouver et d'appliquer les moyens à mettre en œuvre pour battre leur adversaire.</p>	Il convient de permettre à l'élève de s'armer techniquement et tactiquement pour passer d'une représentation de « sport loisir » de type « ping-pong », à une représentation d'« activité d'opposition duelle » .
« ...en assurant la continuité de l'échange, en coup droit et revers ... »	Les élèves doivent maîtriser un des 2 coups pour ne plus faire de fautes directes.	Il s'agit d'apprendre de manière répétitive et systématique l'action motrice lui permettant de jouer avec un des 2 coups .
« ... et en profitant d'une situation favorable pour le rompre par une balle placée latéralement ou accélérée ... »	Les élèves doivent être capables de prendre les risques nécessaires pour s'engager dans la rupture .	Il s'agit d'apprendre à l'élève à repérer les situations favorables simples (adversaires excentré ou trajectoire haute.)
« Assurer le comptage des points... et remplir une feuille d'observation. »	Les élèves doivent être capables de suivre le décompte des points et d'appliquer les 1ères règles . Ils sont capables de relever des informations simples.	Il s'agit d'impliquer les élèves dans des tâches méthodo et sociales en faisant la mise en relation entre CMS et progrès moteurs .

Les situations d'apprentissages N1

Samedi, dans le cadre des ateliers de pratique, nous verrons :

- le pilotage de la balle sur une petite surface ;
- l'accès au jeu placé ou au jeu rapide
- le travail par atelier
- l'observation simple



Niveau 2

Rechercher le gain d'une rencontre en **construisant le point** dès la mise en jeu pour rompre l'échange par des frappes variées en **vitesse et en direction**, et en utilisant les premiers **effets sur la balle notamment au service**.

Gérer collectivement un tournoi et **aider un partenaire à prendre en compte son jeu** pour gagner la rencontre.

Analyse du niveau 2 dans la logique de CP4

- + Prise d'initiative dès le service : la première balle
- + Intégration des effets au service
- + **Construire** l'attaque : c'est se projeter

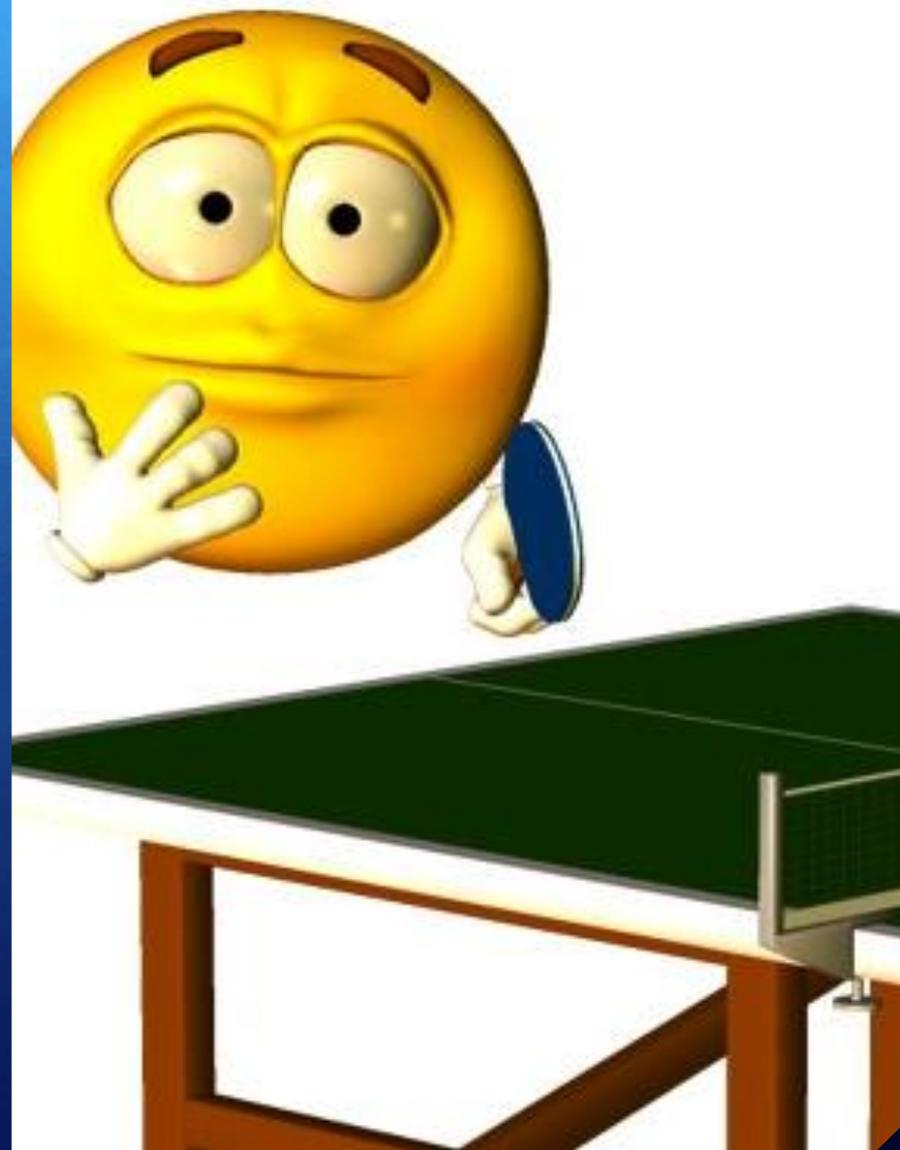
INTERPRETATION DE LA CA N°2 ET CHOIX

Termes de la Compétence	Interprétation et obligation	Choix didactiques et pédagogique
« Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point dès la mise en jeu ...»	<p>POLE PERFORMANCE</p> <p>Il s'agit de mettre en exergue l'importance du pôle tactique dans la recherche du gain d'une rencontre. La valence stratégique est étroitement liée à la notion d'efficacité. La prise d'initiative dès l'entame du point constitue un enjeu majeur du niveau 2.</p>	La mise en jeu ne doit plus constituer un simple engagement permettant de démarrer l'opposition, mais devient un vrai enjeu de formation, destiné à installer l'élève dans des conditions favorables pour mener l'échange et optimiser ses chances d'être performant. Un travail spécifique du service est donc à envisager.
«pour rompre l'échange par des frappes variées en vitesse et en direction... »	La rupture de l'échange constitue la priorité pour le N2 : elle doit être intentionnelle et se concrétiser par un jeu placé ou rapide .	La rupture intentionnelle peut être construite à partir de situation coopérative pour mettre en évidence le changement d'intention dans le jeu.
« ...et en utilisant les premiers effets sur la balle, notamment au service...»	L'apparition des effets est l'acquisition technique nouvelle en N2. Elle doit être entendue comme une nouvelle arme.	La construction des services à rotation peuvent s'enseigner avec le panier de balle seul, avec un partenaire de relance et contre un adversaire.
« Gérer collectivement un tournoi... » « ... et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre... »	Continuer dans la logique du N1 en gardant l'arbitre et la gestion des tableaux de tournoi mais aussi en intégrant les coaches.	Placer dans les situations d'apprentissages bien sûr un arbitre avec des connaissances qui s'étoffent mais aussi un coach pour assister le joueur.

Les situations d'apprentissages N2

Samedi dans le cadre des ateliers de pratique nous verrons :

- le service à effet : apprentissage au panier de balles ;
- prendre des risques pour s'engager dans la rupture : atelier de coopération thématiques ;
- la place du coach : aider son joueur.





*En vous remerciant pour
votre écoute et restant à
votre disposition.*

Véroniques MATHIAS, PRAG EPS
Formatrice CAPEPS
Université PARIS 13 – BOBIGNY
veronique.mathias@yahoo.fr

