

Une démarche en tennis de table pour que tous puissent s'exprimer dans la culture de l'opposition

Une classe, constituée d'élèves tous différents, apparaît très souvent comme une entité complexe nécessitant des subtilités pédagogiques pour « gérer les apprentissages » de chacun d'entre eux. Pourtant, les richesses présentes au sein de ce groupe sont à exploiter pour que tous puissent apprendre plus et mieux. Partager ce que l'on sait faire dans les APSA invite à réaliser le trajet vers l'autre et fonde les éléments d'une culture sportive commune, enjeux fort de l'École.

La compétence propre 4 (CP4) des programmes, orientée vers la construction et la maîtrise de l'affrontement, pose le problème des différences que peuvent présenter les élèves face à cette culture spécifique. L'histoire de chacun dans la pratique des activités de cette compétence, notamment en tennis de table, ne donne pas les mêmes moyens aux élèves d'entrer dans cette activité, mais plus encore d'entrer dans cette logique d'affrontement.

Ce qui nous paraît faire barrage aux apprentissages en tennis de table est le manque de repères pour comprendre et construire l'affrontement. À titre d'exemple, nous pouvons analyser le niveau des filles et des garçons dans cette activité. Nous percevons bien la relation qu'il peut y avoir entre l'engagement dans les apprentissages et l'intégration de l'esprit d'opposition nécessaire pour réussir.

Les différences au sein de la classe représentent donc des ressources supplémentaires pour l'enseignant qu'il doit exploiter. En permettant à chacun de profiter des connaissances des autres (culture différente) pour s'approprier de nouvelles acquisitions en tennis de table, il enracine les apprentissages moteurs dans la culture de l'affrontement et donne sens à ce qui doit être appris. Construire l'individuel en respectant des choix faits par chacun devient possible grâce au collectif présent dans l'opposition et, plus largement, présent au sein d'une classe. Le tennis de table est une activité individuelle qui devient une activité collective dès lors que l'on se pose la question du rapport de force. Sa démarche, basée sur l'intelligence de l'activité, conduit inéluctablement à poser la question de l'engagement de l'individu face à lui-même et face aux autres pour progresser, et donc à s'inscrire dans un affrontement.

Une culture à partager par tous au sein d'une classe pour la construction d'une culture commune

Le tennis de table nécessite un patrimoine technique pour mener à bien son projet, mais l'intelligence de cette activité de CP4 repose sur la capacité à trouver des solutions pour remporter le match au regard du jeu de l'autre.

L'enjeu prioritaire de ma démarche est de construire la culture de l'affrontement en tennis de table dès le niveau I en tenant compte des parcours de formation choisis pour construire l'intelligence motrice de tous les élèves, filles comme garçons.

Véronique Mathias

APPRENTISSAGE DU TENNIS DE TABLE

NIVEAU 1

OBJECTIFS :

- reconstruire l'enseignement du TT en partant des intentions de ruptures → construction cohérente de la motricité du TT & du sens du jeu (piste 1 colonne didactique tableau diap 23)
- mettre en place des formes d'apprentissage où tous ont à apporter à chacun. (piste 1 colonne pédagogique Diap 23)

Echauffement :

2 intentions de formation :

- piloter la balle pour la contrôler
- construire les repères pour intégrer la surface de jeu (la table = surface d'opposition)

Exercices :

- jeux de jongle seul, à 2 en dehors de la table (en marchant, avec le mur, avec la séparation de ping)
- jeux à la table seul et à 2

→ Prendre plaisir à jouer avec la petitesse du jeu → défi de réussir à contrôler la balle.

SITUATION N°1 Entrer dans l'opposition en accédant à la **CONTINUITÉ DU JEU** et non au **JEU CONTINU** → contre sens dans la construction de la posture favorable à la rupture à venir

Situation contraste → observation de la posture favorable pour réussir

SA 1 : réaliser le plus d'échange au dessus du filet sans perdre la balle → score par 2

→ Quelle posture adopter pour réussir.

SA2 : donner le moins de point à son adversaire : 1c1 + 1 arbitre qui compte « les points offerts ». 10 balles mises en jeu par un des deux joueurs (on change après avoir terminé le jeu de balles)

Réalisation pour réussir :

- garder la balle dans la raquette
- accompagner la balle
- jouer avec l'avant bras et non le bras entier
- prendre la balle devant soi

C .Réussite :

Avoir un score de « balles données » inférieur au score de « balles prises »

Les besoins de formation technique devant apparaître → travail au panier ou en coopération

- maîtriser un coup (certainement le Revers)
- apprendre à Contrôler la balle
- commencer à prendre de l'information sur une balle qui arrive : se mettre à distance de balle

Arbitre : j'enregistre les scores en portant une attention particulière : mon joueur à «pris le point » ou mon joueur a « reçu un kdo »

Outils :

- Feuille de score
- OU analyse vidéo avec le joueur (tablette)



SITUATION N°2 : passer de **LA CONTINUITÉ DU JEU** pour **ne pas perdre** le point à **LA CONTINUITÉ DU JEU** en **GENANT** l'adversaire → **intention de rupture en construction.**

Situation évolutive → **continuer à transformer la motricité grâce à l'intention d'opposition**

SA1 : je défends ma table pour ne plus perdre de point

- J'ai choisi un coup préférentiel
- Je regarde la balle et me mets à distance de celle ci
- Je la joue au sommet du rebond en face de moi
- J'ai une prise de raquette qui favorise le contrôle de la balle

SA2 : je défends ma table mais dans ma relance j'ai l'intention de gêner mon adversaire → **faire en sorte qu'il ne puisse pas me renvoyer la balle**

Organisation :

1c1 avec 2 coaches – 1 panier de balles de 10 balles

Mise en jeu (un rebond sur la table)

But : marquer plus de point que son adversaire

Si l'adversaire ne réussit pas à remettre la balle sur la table = 100 point

C. Réussite avoir un score supérieur à 700


C. Réalisations nécessaires pour réussir :

- jouer en dehors de la zone centrale : ne plus mettre sa balle dans la zone de confort de l'adversaire (lui faire un kdo en lui facilitant la tâche)
- ou jouer plus rapidement : changer le rythme pour le surprendre

→ Début des incertitudes spatiale et temporelle comme moyens pour déséquilibrer le rapport de force

Les besoins de formation technique devant apparaître → travail par atelier de besoin avec un partenaire

- comment placer la balle à l'extérieur de la « zone de confort » : orienter la balle grâce à une orientation du joueur
- comment accélérer la balle : mettre de la vitesse grâce à une accélération du bras

Les coaches : c'est eux qui vont révéler l'efficacité du joueur grâce à l'enregistrement des scores → prise vidéo  et remplissage de la fiche avec le joueur

Nom du joueur : _____									
Balle 1	Balle 2	Balle 3	Balle 4	Balle 5	Balle 6	Balle 7	Balle 8	Balle 9	Balle 10
Perdue	Perdue	Perdue	Perdue	Perdue	Perdue	Perdue	Perdue	Perdue	Perdue
Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée
1pt	1	1	1	1	1	1	1	1	1
100pt	100	100	100	100	100	100	100	100	100

SITUATION N°3 : s'engager dans l'opposition pour soi et pour son équipe..

But : cumuler le plus de points à nous 4

Organisation :

4 joueurs par équipe (équipe homogène entre elles et hétérogènes en leur sein)

Dossard de couleur selon le niveau de performance reconnu

Quand 2 pongistes d'engagent les 2 autres sont arbitres sur les tables ou les joueurs de l'équipe ne sont pas)

Faire des matches en 5 points secs, 2 services chacun à partir d'une mise en jeu pour tout le monde (rebond sur la table en premier)

Réussite : arriver 1^{er} du tournoi en ayant utilisé les intentions de ruptures perçues (placées ou rapides)

Arbitres :

- avec les tables de score, enregistrer les points marqués.
- Lancer le tirage au sort
- Lancer chaque point
- Enregistrer les résultats sur la feuille de match

	EQUIPE 1		EQUIPE 2		EQUIPE 3		EQUIPE 4	
Composition de l'équipe	-	-	-	-	-	-	-	-
MATCH 1	V	D	V	D	V	D	V	D
MATCH 2	V	D	V	D	V	D	V	D
MATCH 3	V	D	V	D	V	D	V	D
MATCH 4	V	D	V	D	V	D	V	D
MATCH 5	V	D	V	D	V	D	V	D
MATCH 6	V	D	V	D	V	D	V	D
MATCH 7	V	D	V	D	V	D	V	D
MATCH 8	V	D	V	D	V	D	V	D
MATCH 9	V	D	V	D	V	D	V	D
MATCH 10	V	D	V	D	V	D	V	D
MATCH 11	V	D	V	D	V	D	V	D
MATCH 12	V	D	V	D	V	D	V	D
SCORE								

Nom du joueur : _____									
Balle 1	Balle 2	Balle 3	Balle 4	Balle 5	Balle 6	Balle 7	Balle 8	Balle 9	Balle 10
Perdue	Perdue	Perdue	Perdue	Perdue	Perdue	Perdue	Perdue	Perdue	Perdue
Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée
1pt	1	1	1	1	1	1	1	1	1
100pt	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Nom du joueur : _____									
Balle 1	Balle 2	Balle 3	Balle 4	Balle 5	Balle 6	Balle 7	Balle 8	Balle 9	Balle 10
Perdue	Perdue	Perdue	Perdue	Perdue	Perdue	Perdue	Perdue	Perdue	Perdue
Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée	Gagnée
1pt	1	1	1	1	1	1	1	1	1
100pt	100	100	100	100	100	100	100	100	100

APPRENTISSAGE DU TENNIS DE TABLE

NIVEAU 2

OBJECTIFS :

- construire un dispositif d'apprentissage où tous les élèves peuvent modifier leur motricité / de leur niveau acquis
- différencier les acquisitions au égard des profils de jeu qui se construisent de manière équitable

Echauffement :

2 intentions de formation :

- Retrouver des sensation du « toucher de balle » → sensation fines
- construire les repères pour se placer à la table

Exercices :

- régularité CD ou Revers
- 2 touches CD + 1 touche Revers avec retour dans le coup préférentiel du partenaire (si possible avec certains)

→ Retrouver ou trouver des sensations fines du toucher de balle et réinstaller les conditions du jeu en régularité (plus de fautes directes)

SITUATION N°1 pour ceux qui ont travaillé le jeu RAPIDE pour le N1 → obligation de s'engager dans la CONSTRUCTION DU JEU PLACE

Travail par atelier → passer par les 3 étapes du jeu placé sans griller d'étape

SA N°1 « S'orienter pour placer » avec 2 rebonds sur la table ou 1 rebond au sol
Cf. fiche N°1

Les besoins de formation technique devant apparaître → travail au panier ou en coopération

- installer la réorientation des appuis pour jouer avec son CD et son revers
- enchaîner le CD et Revers sans perdre de temps
- trouver la mise à distance favorable (déplacement d'ajustement)

SA N°2 : « Jouer pour déplacer son adversaire et tenter de marquer le point »

Créer de l'incertitude spatiale

(cf. fiche N°2)

Les besoins de formation technique devant apparaître → travail au panier ou en coopération :

- choisir l'orientation de la balle pour écarter le joueur
- s'orienter et se réorienter pour terminer le point
- prendre des risques pour placer dans l'espace libéré

SA N°3 : « s'organiser pour ne pas se déplacer et terminer le point en plaçant la balle »

(cf. fiche N°3)

Les besoins de formation technique devant apparaître → travail au panier ou en coopération :

- apprendre le service rapide et comprendre la théorie des angles
- apprendre à pivoter (début des déplacements N3)
- prendre de risques pour terminer le point par un jeu placé ou fort (smash)

SITUATION N°2 : la construction de la 1ère arme au TT : le service et notamment le services à effet

Situation au panier de balle d'abord seul, puis avec une raquette neutre en face pour comprendre l'effet que l'on produit, puis avec un adversaire pour identifier l'efficacité du service

Atelier 1 : le service bombe

Atelier 2 : le service coupé

Atelier 3 le service latéral

Les élèves tournent sur les 3 ateliers pour essayer (environ 10 minutes)

Ensuite ils s'installent sur 1 des trois au choix et ils vivent les 3 évolutions

Evolution N°1 : 2 seaux de 20 balles seul

Evolution N°2 : 2 seaux de 20 balles avec un plastron neutre

Evolution N°3 : 2 seaux de 20 balles contre un adversaire

Exploiter les dyades dissymétriques de compétence pour optimiser les apprentissages :

- 1 qui sait et 1 qui ne sait pas → coéducation apprentissage

SITUATION N°3 : S'opposer en pouvant annoncer la gagne du point avant de la jouer

→ prendre confiance en soi et en son jeu

Tournoi de poule de 4 (rapport de force équilibré), annoncer la balle précédente « BINGO » lorsque l'on s'engage à terminer le point

Match en 11 point secs – 2 services chacun

2 arbitres à la table : 1 qui gère le match et l'autre qui enregistre les points, les « BINGO » annoncés mais manqués et les « BINGO » annoncés et réussis

ATELIER « JEU PLACÉ »

ATELIER DE TRAVAIL N°1 : « S'ORIENTER (se placer) POUR PLACER » → se mettre à distance pour piloter l'orientation de la balle et se placer à la table

2 joueurs – 1 table – 1 balle et une corde ou baguette

Consignes :

- A avec son CD joue 1 coup à gauche (dans le revers de B) et un coup à droite (dans le CD de B)
- B, après un rebond au sol ou autre possibilité : après 2 rebond sur la table adverse), ramène la balle dans le CD de A

Critères de Réalisation

- tenir sa raquette (prolongement de votre main → informations nécessaires au cerveau)
- orienter ses appuis (et les 2 ceintures) en direction de la zone choisie (cible à atteindre)
- emporter la balle sur la table adverse (laisser partir la raquette vers le filet)

Critères de Réussite :

- atteindre les zones choisies pour A comme pour B
- réussir à faire 10 A/R

Si les CR sont atteints : changer les rôles

Evolution possible :

- faire la même chose **sans le rebond au sol** ou **sans les 2 rebonds sur la table** (attention cela va aller plus vite donc moins de temps pour s'organiser en vue d'orienter les appuis et les trajets de raquette)

2^{ème} évolution : passer à la situation de l'atelier N°2

ATELIER « JEU PLACÉ »

ATELIER N°2 : «JOUER POUR DEPLACER L'ADVERSAIRE POUR PLACER ET TERMINER → identifier la place disponible pour placer et marquer et/ou se libérer la table pour placer et marquer

« PROFITER DE L'OPPORTUNITÉ D'UNE SITUATION FAVORABLE »

Schéma : 3 par table avec 1 seau de 11 balles

Consignes :

- A et B jouent en continuité **sur l'axe central de la table**
- Avant la 5^{ème} balle, B doit aller toucher un des 2 plots au choix
- A dispose alors de 2 frappes pour marquer
- C enregistre les réussites de A au regard du nombre de balles tentées

Critères de Réalisation

- Observer le choix de B pour s'organiser et décider
- Réorienter ses appuis et les 2 ceintures pour piloter la direction de la balle
- Viser= regarder la table adverse
- Utiliser le coup favorable (soit le CD si balle arrive coté raquette soit le revers si balle arrive coté opposé)

Critères de Réussite :

- marquer le plus de points sur 22 tentatives avec les 2 adversaires (2X 11points) pour finir 1^{er} du tournoi

Si les CR sont atteints : changer les rôles

Evolution possible :

Match à thème : en 2 sets de 11 points

- 1^{er} set, seul B peut servir
- 2^{ème} set, seul A peut servir
- le serveur se met en milieu de table et sert
- il va ensuite toucher le plot qu'il a choisi
- ensuite A et B disputent le point
- C compte combien de fois le relanceur a exploité l'opportunité du déséquilibre causé par l'obligation de toucher le plot

2^{ème} évolution : passer à la situation de l'atelier N°3

ATELIER « JEU PLACÉ »

ATELIER N° 3 : « S'ORGANISER POUR NE PAS SE DEPLACER POUR PLACER ET TERMINER » → imposer à son adversaire un placement pour exploiter un coup préférentiel et terminer le point

« S'IMPOSER ET AGIR »

Schéma : 3 par table avec 1 seau de 11 balles

Consignes :

- A et B échangent des balles en R/R dans la diagonale revers
- A peut, quand il le souhaite, pivoter afin d'utiliser son CD pour jouer le long de la ligne en smashant
- B cherche à contrer l'attaque de A
- C enregistre les réussites de A au regard du nombre de balles tentées

Critères de Réalisation

Organiser le PIVOT	Pour SMASHER
<p>C'est un déplacement donc les appuis sont toujours en contact avec le sol</p> <p>Venir de placer sur le côté de la table en tournant autour de l'angle</p> <p>Jouer avec son CD</p>	<p>Ne pas reculer</p> <p>Joueur des balles ayant environ un rebond de 30cm : frapper de l'arrière vers l'avant et de haut en bas</p> <p>Orienter la plaque de la raquette vers la table adverse</p> <p>Terminer son geste au filet</p>

Critères de Réussite :

- avoir un score sur 22 balles > à 70% de réussite

Si les CR sont atteints : changer les rôles

Evolution possible :

- reprendre le même exercice mais en combinant PIVOT et TOP → on est dans le niveau 3

2^{ème} évolution : A et B peuvent s'engager dans le pivot