

Romuald PAPOT - professeur d'EPS au LP Réaumur, Poitiers

Sylvain RAUCHE - professeur d'EPS au LP Réaumur, Poitiers

Mots clés : « Vince-Pong » - EPS - Didactique - Apprentissages

Enseigner le « Vince-Pong » en lycée professionnel

Récit d'une expérience originale en période de pandémie

1. De la crise du coronavirus au « Vince-Pong »

Depuis le début de la rentrée scolaire 2020, le protocole sanitaire destiné à lutter contre la propagation du virus est devenu de plus en plus contraignant. Les sports collectifs qui ont pu se pratiquer jusque-là moyennant un traitement didactique adéquat ont été fortement déconseillés. Dans notre académie, seuls le volley-ball et l'ultimate semblent désormais recueillir l'assentiment de notre hiérarchie. Les sports de combat, quant à eux, ont été proscrits jusqu'à nouvel ordre. Les risques accrus de contagion liés aux inévitables contacts que ces pratiques mettent en jeu condamnent les enseignants à en abandonner la programmation.

Au lycée professionnel Réaumur, l'automne sonnait malheureusement le départ des cycles de savate boxe française (SBF) pour nos classes de seconde. Dispensé dans une petite salle, cet enseignement nous permettait toutefois de disposer d'un lieu de pratique chauffé et couvert pour mettre tout le monde à l'abri au début de la mauvaise saison. Notre établissement a la particularité de dispenser des formations dans le domaine de l'industrie (mécanique automobile, chaudronnerie, usinage...). Par la force des choses, il regroupe des garçons (98%) de milieux sociaux plutôt modestes. Dans ce contexte, le parcours de formation en EPS s'appuie notamment sur une diversité de pratiques issues du champ d'apprentissage n°4 (activités d'opposition et de coopération). Face à cette situation, nous ne voulions pas renoncer à proposer une activité dont le caractère ludique favoriserait l'engagement des élèves. Par l'intermédiaire de notre cercle d'amis, nous connaissons un

sport de raquette confidentiel susceptible de se substituer avantageusement à la SBF.

Invention locale, le « Vince-Pong » a été créé par un professeur des écoles, Stéphane Descoubès⁴, qui a voulu proposer une activité ludique à ses élèves sous les préaux. Sa motivation première a été de savoir comment faire du sport de raquette le plus facilement possible au sein même de l'école. Il expérimente le tennis de table mais la manipulation des tables par ses élèves est peu commode et peu sécurisante. Lors d'une séquence, il décide de multiplier les espaces de jeu au-delà du nombre de tables disponibles en créant un espace au sol qu'un banc divise en deux. Quant à nous, nous ne disposons d'aucun matériel spécifique pour mener à bien ce projet. De plus, la vente directe d'articles de sport, jugée non essentielle en ce temps d'épidémie, avait été récemment interdite. Finalement, c'est au carrefour de l'ensemble de ces « contraintes » et grâce à l'achat de douze raquettes de tennis de table et de quelques balles de piètre facture au rayon jouets d'une grande surface que nous avons pu donner suite à cette « aventure ».

Cette contribution se fixe deux objectifs. Le premier, c'est de partager une expérience inédite qui s'est développée à un moment critique de l'exercice de notre métier au lycée professionnel Réaumur : la crise sanitaire du coronavirus. Le second, c'est de faire connaître une pratique qui reste encore confidentielle, et qui nous est progressivement apparue féconde en EPS.

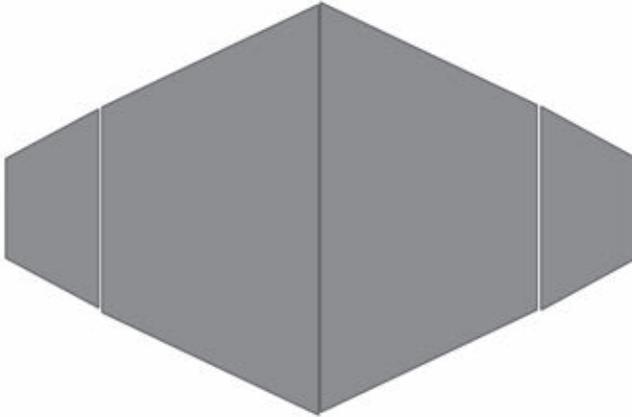
2. Règles du jeu et aménagements au LP Réaumur

Le « Vince-Pong » est une activité de raquette reposant sur un système de règles qui peut ensuite être aménagé dans le cadre de l'enseignement de l'EPS. Le but du jeu est d'envoyer la balle dans le camp adverse en mettant son adversaire dans l'incapacité de la renvoyer. La partie se joue en deux manches gagnantes de quinze points (deux points d'écart). Chaque joueur sert pour deux points consécutifs et passe la main. En double, chaque équipe sert pour deux points en changeant de serveur à chaque reprise de main. Les joueurs changent de côté après chaque manche. Au service, le joueur se place derrière la ligne de fond de court et doit lancer la balle vers le haut afin qu'elle rebondisse en arrière de la ligne de fond. Il doit la frapper après le rebond et ne peut prendre appui dans le court qu'après cette première

frappe. Il ne dispose que d'un essai pour réussir. Le jeu de volée est interdit en retour de service. Le court, de forme hexagonale, mesure 5,78 mètres de long sur 3,28 mètres de large au niveau du filet et 2,18 mètres en fond de court. Une ligne située à 60 centimètres de la ligne de fond et parallèle à cette dernière délimite avec les lignes latérales et la base du filet la zone autorisée pour le service. Le filet est placé à une hauteur de 80 centimètres. En double, les joueurs partenaires ne sont pas contraints de jouer la balle tour à tour. Le matériel utilisé se compose de raquettes et de balles de tennis de table (40 mm, 44 mm, 50 mm de diamètre). La surface de jeu doit être assez lisse et dense pour permettre un rebond de qualité (cf. figure 1).

4) S.Descoubès est par ailleurs l'auteur avec Jacques Brouleau (conseiller pédagogique) d'un article sur le « Vince-Pong » paru dans la revue EPS (Descoubès, Brouleau, 2014).

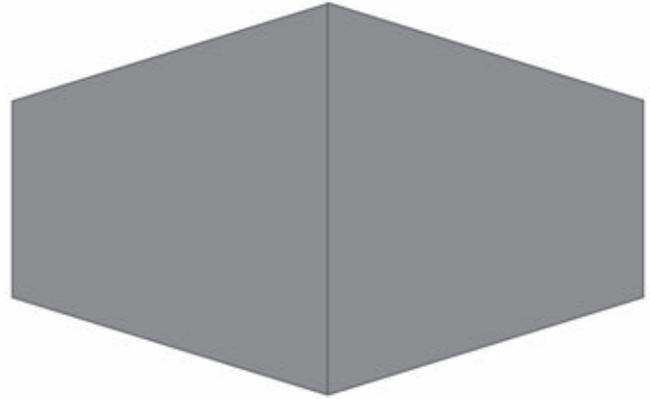
Figure 1 - Forme originale du terrain de « Vince-Pong » avec les zones de service



Dans une situation de crise sanitaire qui nous a contraint à résoudre les problèmes dans l'urgence, la pratique du « Vince-Pong » au LP Réaumur n'a pas nécessairement respecté l'ensemble des règles et des principes que nous venons d'indiquer. Les terrains étaient par exemple au départ de forme rectangulaire. Leurs tracés, sommaires et approximatifs, ne respectaient pas les dimensions « officielles ». Sans connaître ces dernières, nous avons opté pour des espaces de jeu plus grands. Dès que nous avons pu tracer des terrains hexagonaux, nous avons par ailleurs décidé, eu égard à la courte expérience que nous avons vécue sur les espaces rectangulaires,

de préserver des surfaces à attaquer et à défendre plus étendues. De plus, aujourd'hui, nous n'avons toujours pas défini de zones spécifiquement dédiées au service, comme l'indique le schéma de la figure 2 qui donne une idée des terrains sur lesquels jouent désormais nos élèves.

Figure 2 - Terrain de « Vince-Pong » au LP Réaumur (sans zones de service)



Enfin, comme nous l'avons déjà mentionné, le matériel que nous nous sommes procuré au début était de mauvaise qualité. La dégradation des raquettes et surtout des balles en a témoigné quasiment à chaque séance. Heureusement, leur renouvellement relativement rapide (via des commandes par correspondance) nous a permis de ne pas interrompre la séquence.

3. La gestion de l'hétérogénéité des niveaux de jeu au service des apprentissages

Nous savons qu'à partir du moment où nous disposons de raquettes et de balles, il est possible de jouer. L'installation de filets de badminton tendus entre deux poteaux à une hauteur d'environ 70 à 80 centimètres et le traçage sommaire de terrains sont des conditions suffisantes à une entrée dans l'activité. Avant d'engager les élèves dans la pratique, il a évidemment fallu expliquer le jeu et ses règles. Puis des consignes liées à la répartition des effectifs par terrain sont venues compléter cet ensemble d'informations nécessaires et préalables à une mise en action. Enfin, un premier diagnostic a pu être effectué sur le rapport que les élèves entretenaient avec le « Vince-Pong ».

Le premier constat concerne l'accessibilité de cette pratique. Cette dernière présente en effet l'avantage de mettre une grande majorité des élèves en réussite eu égard au matériel utilisé et aux espaces cibles à atteindre. Face à un adversaire de son niveau, la raquette de tennis de table offre un contrôle assez facile des trajectoires de la balle, et la surface du demi terrain à viser est suffisamment grande pour favoriser le renvoi et les échanges. Toutefois, tous les élèves n'ont pas montré le niveau d'habileté requis pour être tout de suite placés en situation d'opposition. Dans certaines classes, deux niveaux supplémentaires sont venus questionner les formes de groupement et l'organisation de notre premier dispositif pédagogique fait de trois terrains (non réglementaires) disposés côte à côte : (1) le cas d'élèves (rares) qui ne parviennent pas à contrôler suffisamment la trajectoire de la balle avec leur raquette ; (2) le cas d'élèves qui maîtrisent mieux la trajectoire de la balle, mais qui n'entrent pas encore dans la logique de l'opposition.

Dans le premier cas, des exercices de jonglage individuel ont été proposés : avec ou sans rebond au sol, coup droit (CD), revers (R), alternance CD-R. Dans un souci de complexification et de diversification, ces exercices ont évolué vers une forme « slalomée » sur parcours pour vérifier et favoriser la capacité de décentration de l'élève par rapport au système raquette-balle. Enfin, un jeu d'échanges face au mur, seul ou avec un partenaire, permettait de passer d'une logique où la trajectoire de la balle restait verticale à une logique où la trajectoire, plus horizontale, se rapprochait de la situation d'opposition.

Dans le second cas, les élèves ont été orientés vers des situations dont le but était d'effectuer un maximum d'échanges de balle en groupe de 4 à 5. D'abord debout, les élèves concernés ont progressivement fait évoluer cette situation vers une forme où chacun était assis. Nous avons pu observer à cette occasion que des volontés de prouesses techniques et de mise en difficulté de ses camarades se sont progressivement exprimées. Enfin, ces élèves ont construit un jeu (« le mur »⁵) d'échanges et d'opposition aux limites mal définies, qui constituait une véritable avancée vers la situation de référence (match face à face sur l'espace dédié).

Pour le reste des élèves, une grande majorité des classes, le jeu d'opposition en simple ou en double était possible. Le premier enjeu a donc été de leur apprendre le dispositif de la ronde à l'italienne que nous utilisons en classe de première pour enseigner le badminton. La maîtrise de ce dispositif permet aux élèves les plus avancés de jouer en autonomie sur des séquences assez longues et à l'enseignant de consacrer une partie de son temps à l'accom-

5) Dans un des collèges de l'Oise où nous avons enseigné au début des années 2000, les élèves (surtout des garçons) jouaient à un jeu assez proche de celui-là. Ils se précipitaient sous le préau pour être les premiers à occuper les espaces qui leur permettaient de se réunir pour frapper tour à tour une balle de tennis, de préférence avec la paume de la main, afin qu'elle percute un mur et mette les adversaires dans l'incapacité de la renvoyer.

pagement de ceux qui sont en difficulté. Toutefois, la gestion de l'hétérogénéité par le recours à cette activité autonome pour les élèves les plus avancés doit s'accompagner de vigilance. De nombreux travaux ont montré que dans les milieux scolaires difficiles, une partie non négligeable du cours consiste à mettre les élèves en activité sans que ceux-ci n'accèdent à une véritable « secondarisation » des savoirs (Terrail, 2016). Des recherches

spécifiquement dédiées à la didactique de l'EPS ont montré que l'activité de l'enseignant et de l'élève peuvent en effet se renforcer et conduire à une faible « épaisseur épistémologique » (Amade-Escot, Venturini, 2009). Dans le cadre scolaire, il est donc fondamental d'identifier les savoirs que les élèves vont devoir s'approprier à travers cette « tranche de vie » en « Vince-Pong ».

4. La question des apprentissages et des contenus d'enseignement en « Vince-Pong »

En EPS, les apprentissages sont le produit d'efforts qui mettent en jeu différents types de ressources : perceptives, décisionnelles, cognitives, motrices, affectives et relationnelles. P. Arnaud (1983) nous a appris que « *l'EP n'est pas une propédeutique aux apprentissages scolaires, elle ne cherche pas le développement des structures opératoires de la connaissance, elle est une action sur la motricité efficiente* ». Il rappelait alors le caractère spécifique de la discipline en précisant que l'étude de la motricité « *consiste dans l'examen des possibilités de changement de la conduite considérée dans son aspect moteur, et des conditions de ce changement. Elle consiste encore à analyser les caractéristiques des situations motrices qui rendent ce changement possible ou impossible* ». Sans vouloir renoncer au travail de réflexion nécessaire aux apprentissages, de nombreux auteurs ont insisté sur l'idée qu'en EPS, l'exercice ou la répétition devaient occuper une place importante dans la leçon (Delignière et Garsault, 2004).

Dans cette perspective, nos situations d'enseignement sont élaborées à partir de l'idée qu'un aménagement problématique du milieu favorise les apprentissages (Famose, Hébrard, Simonet, Vivès, 1979). L'objet d'enseignement que nous proposons en « Vince-Pong » consiste à « élaborer une stratégie de rupture de l'échange grâce au coup droit ». Nous pouvons rapidement évoquer quelques situations qui permettent de travailler dans ce sens : (a) pour inciter les élèves à concevoir des stratégies de rupture efficaces et rapides, nous leur imposons de rompre avant 3 ou 5 touches de balle à partir du service. La rupture entre la première et la troisième touche de balle est la plus valorisée et égale à 3 points. La rupture entre la quatrième et la cinquième touche de balle est aussi valorisée et égale à 2 points. La rupture au-delà de la cinquième touche de balle est neutralisée et égale à 0 point. L'échange perdu donne un point à l'adversaire ; (b) pour exploiter les espaces libres et conclure vite grâce à un handicap imposé à l'adversaire, nous imposons une contrainte spatiale au relanceur qui doit avoir un pied posé sur un des angles délimitant le fond du terrain et un pied en dehors jusqu'à ce que la raquette du serveur entre en contact avec la balle. Je ne peux empocher le point que s'il est conclu lors des 3 premières touches de balle (variables) ; (c) pour rompre le plus vite possible afin d'empocher un maximum de points et favoriser la montée au filet, le serveur

dispose avant l'échange d'un capital de 5 points qui décroît à chacune de ses frappes. Au-delà de 5 frappes, l'adversaire remporte le point.

À chaque fois nous cherchons à faire en sorte que le problème auquel se confrontent les élèves soit suffisamment « épais épistémologiquement » pour susciter un questionnement, des interactions et mobiliser des savoirs qui participent à l'élaboration de pouvoirs nouveaux (Lebouvier, 2015). En partant des problèmes que les élèves rencontrent inévitablement à travers les dispositifs d'apprentissages que nous proposons, ils doivent poser des questions, formuler des hypothèses auxquelles il faut répondre : à quel moment accélérer la vitesse de la balle ? Où jouer pour déstabiliser mon adversaire ? Comment accélérer la vitesse de la balle ? Puis-je éventuellement venir conclure au filet ? Ces questions renvoient à tout un panel de savoirs caractéristiques des activités de raquette qui font appel aux ressources que nous évoquons plus haut. Ce sont elles qui vont être au fondement du développement de l'activité technique et tactique du joueur, mais aussi de sa capacité à connaître et à exercer un contrôle sur le jeu : perception des espaces libres et de la position de l'adversaire ; état du rapport de force et opportunité de la prise de risque (pendant l'échange et en fonction du score) ; postures, positions, habiletés et techniques individuelles ; maîtrise de soi ; respect des joueurs (partenaires et adversaires) et gestion de son rapport aux autres en situation d'opposition et de coopération ; connaissance du règlement pour assurer notamment le rôle d'arbitre.

Nous présentons ci-après (cf. tableau 1) la fiche APSA du tennis de table (niveau 1)⁶ qui identifie plus en détail les savoirs que les élèves peuvent s'approprier en « Vince-Pong ». Nous avons grisé ces contenus d'enseignement à chaque fois qu'ils pouvaient être à la fois ceux du tennis de table et ceux du « Vince-Pong ». Ce procédé fait apparaître les nombreux points communs entre les deux pratiques. Nous pouvons faire l'hypothèse que cette proximité permet d'envisager des transferts entre les deux pratiques. Cette idée de transfert apparaît d'autant plus plausible que la forme globale du jeu de « Vince-Pong » est très proche de certaines formes scolaires de pratiques (FSP) qui sont aujourd'hui proposées en tennis de table pour travailler la frappe de balle (Testevuide, 2019).

5. Bilan et perspectives d'une expérience inédite et singulière

Nous voudrions terminer la description de cette aventure inédite et singulière qui a été celle de l'enseignement du « Vince-Pong » par deux choses. La première concerne le contexte sanitaire et l'évolution du protocole vers des formes toujours plus contraignantes. Si la première phase de renforcement a permis l'émergence de nouvelles idées et de nouvelles pratiques comme celle du « Vince-Pong », force est de constater que finalement, la deuxième phase qui interdit l'accès aux installations couvertes conduit inévitablement à l'interruption de cette pratique au moment de son essor. Ce premier aspect nous permet d'indiquer qu'une situation de crise est susceptible d'amener à la fois son lot d'expériences innovantes et positives, mais aussi certaines

déceptions qu'il faut aussi surmonter. La deuxième nous permet toutefois de finir sur une note plus optimiste.

Plusieurs raisons nous amènent à penser que le « Vince-Pong » pourrait rapidement trouver sa place au sein de notre programmation. Tout d'abord, le taux d'absentéisme a rarement été aussi faible pendant les cours d'EPS, et nous avons pu constater qu'à l'inverse de ce qui se produit le plus souvent quand les élèves sont dispensés, certains d'entre-eux ont parfois exprimé leur envie de jouer. Ensuite, un groupe d'élèves internes s'est empressé de lancer une AS « Vince-Pong » avec la ferme intention de reprendre dès que les conditions sanitaires le permettront. De plus, étant donné l'engouement

6) Cette fiche figure dans un document EDUSCOL daté de décembre 2009. Ces « Ressources pour faire la classe » font suite à l'édition des programmes collège de 2008.

Tableau 1 - Savoirs communs entre le tennis de table et le « Vince-Pong » (grisé)

Compétences attendue :		
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.		
Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le vocabulaire spécifique : coup droit, revers, service, smash, relanceur, serveur, trajectoire. - Le règlement en simple : service, filet, règle des rebonds, pas de contact sur la table avec la main libre. - Les règles de sécurité notamment lors de l'installation et du rangement des tables. - Les principes d'efficacité : la prise, l'inclinaison et l'orientation de la raquette en lien avec le moment du contact sur la trajectoire de la balle, le placement par rapport à la balle en fonction : de la profondeur et du coup à réaliser (CD/R). - La notion de balle « donnée » (mi-hauteur) qui met l'adversaire en situation favorable. <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le système de comptage des points, des changements de service et des principales fautes. <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les critères retenus pour l'observation de partenaires (balles « données », balles placées, balles accélérées). 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Servir de façon réglementaire (présenter et lancer la balle, contact balle-raquette en arrière de la table, premier rebond sur sa demi table). - Repérer la situation favorable (balle « donnée » et/ou adversaire décalé pour le déborder). - Orienter les surfaces de frappe pour atteindre différentes cibles latérales en coup droit ou en revers et produire des trajectoires tendues. - Jouer en plaçant sa balle pour éviter la zone centrale de la demi-table adverse. - Accélérer une frappe sur une balle favorable. - Prendre la balle au sommet de la trajectoire pour la frapper en adaptant l'inclinaison de la raquette et l'orientation du geste. - Adopter une posture dynamique pour réagir rapidement et se mettre à distance de frappe. - Doser l'énergie lors du contacts balle-raquette et passer de l'action « pousser » à l'action « frapper ». <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compter les points et annoncer le score du serveur en premier. <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier, pour le camarade observé, les situations favorables et leur exploitation. - Remplir une fiche de score. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chercher à gagner tout en respectant les règles, l'arbitre, l'adversaire et l'observateur. - Rester concentré pour éviter de « donner » la balle. - Savoir perdre ou gagner dans le respect de l'adversaire. - Accepter de jouer avec des adversaires différents. - Respecter le matériel, participer à l'installation et au rangement. - Ne pas se décourager même lorsque le score est défavorable. - Prendre en compte les informations données par l'observateur. <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Être impartial. - Adopter une attitude sereine mais ferme. - Être attentif et concentré tout au long de la rencontre. <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se montrer responsable dans le but d'aider son camarade. - Être attentif et concentré.

rencontré auprès de nos élèves lors de cette période tourmentée, un tournoi interclasses de secondes a été programmé. Il se tiendra dès que possible dans la grande salle quand cette dernière sera accessible. Enfin, un projet inter-disciplinaire EPS-Chaudronnerie a permis la fabrication aux ateliers

de poteaux adaptés aux filets du « Vince » qui ont quant à eux été réalisés par une entreprise locale. Face au coronavirus, le « Vince-Pong » nous a fait vivre une séquence riche d'enseignements en EPS... et ailleurs.

BIBLIOGRAPHIE

- Allal, L. (1979). Stratégies d'évaluation formative : conceptions psycho-pédagogiques et modalités d'application. In L. Allal, J. Cardinet & P. Perrenoud (Eds.), *L'évaluation formative dans un enseignement différencié*. Berne : Peter Lang.
- Amade-Escot, C. & Venturini, P. (2009). « Le milieu didactique : d'une étude empirique en contexte difficile à une réflexion sur le concept », *Éducation et didactique*, 3-1, pp. 7-43.
- Arnaud, P. (1983). *Les savoirs du corps, éducation physique et éducation intellectuelle dans le système scolaire français*. Lyon. PUL.
- Delignières, D. & Garsault, C. (2004). *Libre propos sur l'EP*. Paris. Éditions Revue EPS.
- Descoubès, S. & Brouleau, J. (2014). Sport de raquette. Le Vince-Pong, une pratique innovante. *Revue EPS*, 360.
- Famose, JP., Hébrard, A., Simonet, P. & Vivès, J. (1979). *Contribution de l'aménagement matériel du milieu à la pédagogie des gestes sportifs*. Rapport DGRST, non publié.
- Lebouvier, B. (2015). Expérience et problématisation en EPS, une étude en course de relais. *Carrefour de l'éducation*, 40, 31-49.
- Terrail, JP. (2016). *Pour une école de l'exigence intellectuelle. Changer de paradigme pédagogique*. Paris. Éditions La dispute.
- Testevuide, S. (2019). Conférence et atelier de pratique en tennis de table dans le cadre d'une intervention pour l'AE-EPS à la faculté des sciences du sport de Poitiers.