

Isabelle JOING - Maîtresse de conférences, Faculté des Sciences du Sport et de l'Éducation Physique et Sportive de l'Université de Lille
 Thomas BAUER - Maître de Conférences, HDR, Université de Limoges
 Luc JOSPIN - Professeur d'EPS, Faculté des sports et de l'éducation physique (UFR STAPS) de Liévin

Mots clés : plaisir - tennis de table - matériel - formats de pratique

Redonner le plaisir de jouer au tennis de table

Le plaisir des élèves dans l'enseignement du tennis de table

Alors que le ping-pong est une pratique de loisir universelle, le tennis de table (TT), activité largement enseignée au collège et au lycée, ne semble pas laisser un souvenir très positif aux élèves. C'est ce que révèle une étude principalement axée sur le plaisir perçu, entendu comme un état émotionnel agréable, une réponse affective positive vis-à-vis de la pratique (Wankel & Sefton, 1989; Scanlan & Lewthwaite, 1986). Cette étude a été menée auprès de 394 étudiants inscrits en première année de STAPS ou de droit¹. Ces étudiants ont été questionnés sur les séquences de tennis de table qu'ils avaient vécues au collège et au lycée en EPS. Le questionnaire permettait de mesurer le plaisir perçu pendant ces cours, les situations vécues, l'adéquation du matériel utilisé, les progrès ressentis, ainsi que d'identifier ce qu'ils avaient appris, aimé, détesté et ce qu'ils auraient aimé vivre dans cette activité. L'enquête a été complétée par six entretiens semi-directifs auprès de professeurs d'EPS expérimentés.

Il ressort de ces travaux que ce sport de raquette est largement programmé dans les cours d'EPS (seulement 10% des étudiants interrogés déclarent n'avoir jamais vécu une séquence de TT au collège et 33% n'en ont pas vécu

au lycée), mais davantage pour des raisons matérielles et organisationnelles qu'émotionnelles. Le témoignage de Yann M., professeur d'EPS dans un collège issu de l'éducation prioritaire, est illustrant à cet égard : « *le tennis de table, on le met parce que c'est pratique, ça ne prend qu'une aire. Donc sur un gymnase qui est divisé en quatre aires, nous... Donc on a le terrain de hand qui est divisé en trois aires, on a une aire de plus et justement ça tombe bien sur les tables...* ». Malgré une appétence générale pour l'EPS², les témoins de cet échantillon déclarent un niveau de plaisir pendant les séquences de TT particulièrement bas (M=3.3/7). Si on compare ces résultats à ceux de Sophie Deslaurier (2007) qui utilisait le même outil³ pour mesurer le plaisir perçu par les élèves dans différentes activités physiques vécues en EPS, le constat est renforcé. Dans son étude, le score moyen était de 4.3 avec un minimum pour la lutte (M=3.5) et un maximum pour le judo (M=5.5); à titre de comparaison, le badminton obtenait un score de 4.8. Ce manque de plaisir en TT touche plus particulièrement les filles qui déclarent, alors qu'elles ont un rapport à l'EPS tout aussi positif⁴, avoir vécu significativement moins de plaisir dans cette activité comparativement aux garçons (M=3.1 vs M=3.6, p < .05) (Tableau 1).

Tableau 1 - Indice de plaisir en fonction du sexe de l'étudiant

	Indice de plaisir
Filles	3.1*
Garçons	3.6**
Total	3.3

* Indice apparaissant comme significativement faible au seuil de 5% (test de student)

** Indice apparaissant comme significativement élevé au seuil de 5% (test de student)

Même si ces chiffres peuvent être nuancés au regard d'un recueil *a posteriori*⁵, ils mettent néanmoins en avant le fait que le TT laisse une trace émotionnelle plutôt négative chez les élèves. Si l'on considère que la qualité des expériences vécues en EPS conditionne fortement l'engagement durable envers l'activité physique (Ladwig et al., 2018), il apparaît essentiel de se

pencher sur les raisons de ce déplaisir. Dans cet article, nous souhaitons nous appuyer sur les résultats de l'étude menée pour proposer des pistes de réflexion, voire des suggestions professionnelles afin de redonner l'envie d'enseigner et le plaisir de pratiquer le TT en EPS.

1) Les résultats ne révèlent aucun effet significatif de la formation (STAPS ou droit) sur les différentes variables à l'étude et notamment le plaisir perçu.

2) Indice d'appétence de 5.3 sur une échelle en 7 points.

3) L'outil utilisé pour mesurer le plaisir perçu dans les séquences de tennis de table est celui de Delignières et Pérez (1998).

4) Les élèves devaient dire dans quelle mesure ils étaient d'accord ou pas (sur une échelle en 7 points de « *absolument pas d'accord* » à « *absolument d'accord* ») avec l'assertion « *j'ai toujours aimé l'EPS à l'école* ». L'indice global obtenu est de 5.3 (5 pour les filles et 5.7 pour les garçons; pas d'effet significatif du sexe au seuil p < .05).

5) Les élèves ont été questionnés a posteriori (plusieurs années plus tard puisqu'il s'agit d'étudiants de première année) alors que les élèves ayant participé à l'étude de Deslaurier (2007) ont été questionnés à l'issue de la dernière séance d'un cycle d'EPS. Il se peut donc qu'il y ait un effet « temps » ou « mémoire » qui, selon nous, viendrait renforcer le caractère positif ou négatif de l'expérience (trace émotionnelle).

Les réflexions sont structurées autour de trois propositions didactiques. En premier lieu, il s'agit de rappeler la diversité des formats de pratique possibles (et leurs intérêts) pouvant venir en alternative des traditionnelles situations de « un contre un » pour soutenir une pratique hédonique (plaisir de jouer), d'affiliation (plaisir d'être ensemble) et/ou d'accomplissement (plaisir d'apprendre et de progresser). En second lieu, l'utilisation d'un

matériel didactique varié est envisagée pour lutter contre la « monotonie » perçue des élèves et favoriser le plaisir d'apprendre. Enfin, une organisation particulière de travail est proposée, à savoir celle du panier de balles, comme un moyen (parmi d'autres) pour favoriser le plaisir de s'engager physiquement, de s'affilier autrement et de progresser plus rapidement.

1. Plaisir et diversité des formats de pratique

L'étude révèle que les élèves retiennent essentiellement de leurs cours de TT des situations compétitives de type « montantes-descendantes », des matchs sans thème particulier, ainsi que des formats de travail à deux élèves par table. Ils ne parlent quasiment jamais des rencontres en double, des

situations jouées en dehors de la table ou des exercices visant l'apprentissage du rôle de coach par exemple. Les figures 1 et 2 représentent respectivement les situations les plus représentatives vécues par les élèves au collège.

Figure 1 - Situations vécues souvent à très souvent au collège (score supérieur à 3 sur une échelle de fréquence en 4 points)

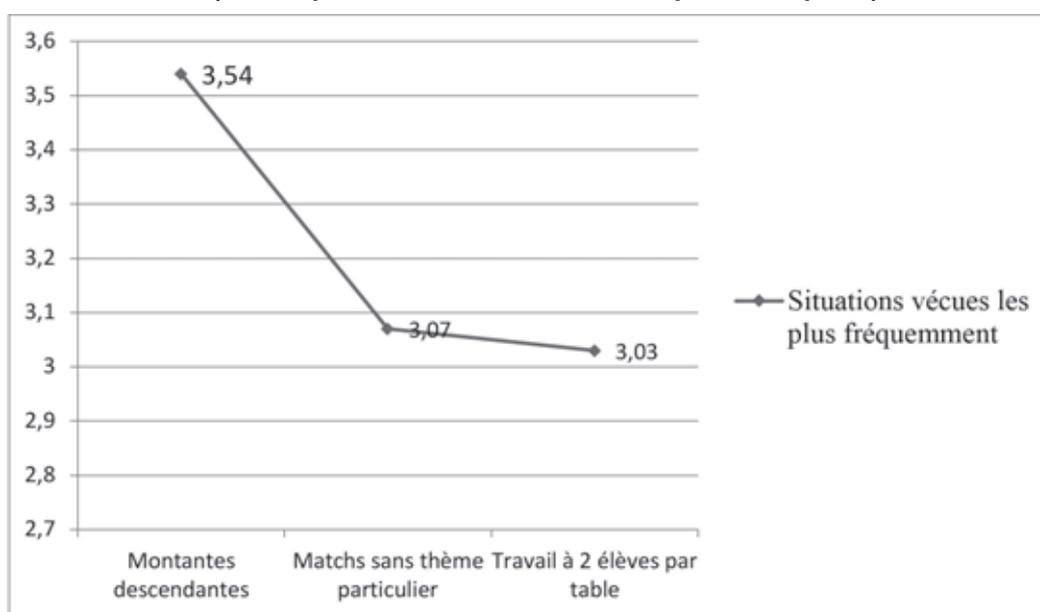
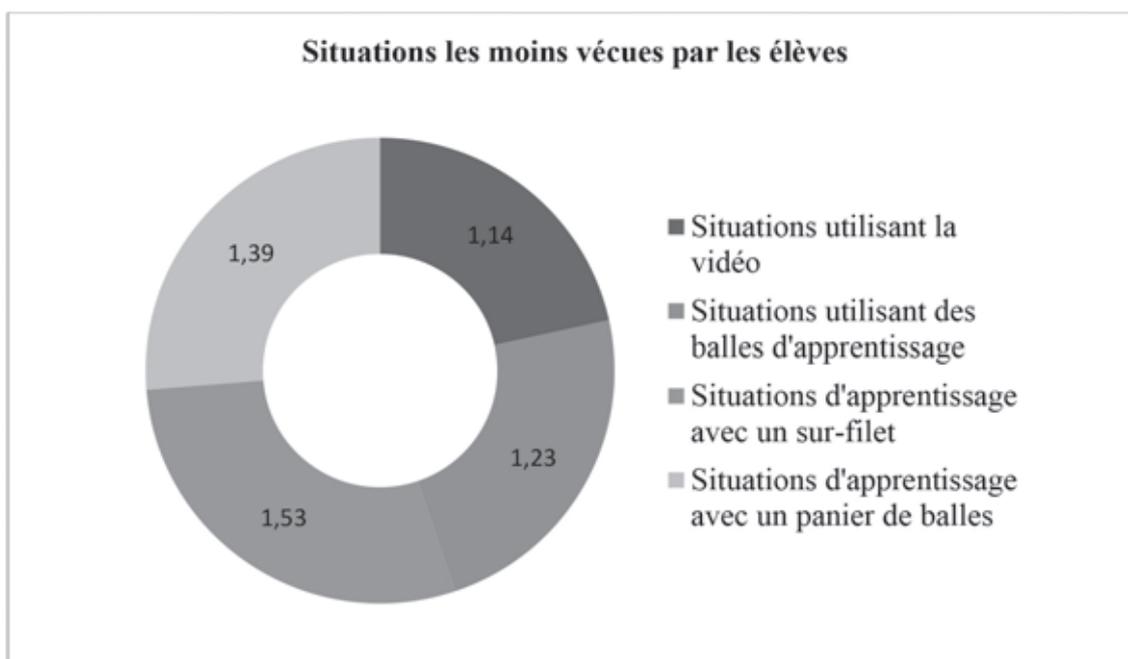


Figure 2 - Situations vécues très rarement ou jamais par les élèves au collège (score inférieur à 2 sur une échelle de fréquence en 4 points)



Or, les élèves déclarent être à la recherche de « fun » et de « changement ». Ils auraient aimé vivre, pour reprendre leurs propos, des situations plus variées, « ludiques », « palpitantes », « atypiques » voire « originales ». Le jeu en double, souvent oublié des cours d'EPS, revient régulièrement comme un souhait de pratique des élèves. Les résultats de l'étude révèlent d'ailleurs l'existence d'une corrélation significative entre l'indice de plaisir durant les séquences de TT et la fréquence à laquelle les élèves déclarent avoir pratiqué le double ($r=0.58$). De même, la célèbre situation ludique dite de la « tournante » est également mentionnée comme l'une des expériences les plus agréables. Sur la base de ces résultats, plusieurs formats de pratique sont présentés et leurs intérêts envisagés : le jeu en double, la tournante, la ronde italienne et le fit ping tonic.

Le jeu en double

Le jeu de double est intéressant à bien des égards. Tout d'abord, il est susceptible de favoriser une coopération active entre les élèves. La balle devant être frappée alternativement par les deux joueurs de l'équipe, l'action effectuée par le coéquipier aura une incidence directe sur le retour qui devra nécessairement être géré par l'autre joueur. Connaître son partenaire, ses points forts et ses faiblesses, est nécessaire pour ne pas effectuer une action qui le mettra ensuite en difficulté. En d'autres termes, on ne joue pas seulement « avec » mais « pour » un partenaire contre deux adversaires. Le jeu en double tend également à renforcer le besoin d'appartenance des élèves en permettant une connexion rapprochée avec les camarades. Si la relation entretenue avec un partenaire de jeu est positive, elle favorise le plaisir d'affiliation de l'élève. Pour aller plus loin sur l'intérêt du double, l'article de Gilles Erb (2003) a mis en avant sa richesse pédagogique et les conditions de son utilisation en EPS.

La situation dite de la « tournante »

Thomas Bauer (2004) a mis en évidence un des intérêts de ce format ludique de pratique pour des élèves débutants agissant selon un système « auto-référencé » (le corps constituant le point de référence, l'élève réinvente un nouveau geste à chaque balle et allonge le bras pour renvoyer les balles qui lui arrivent sur les côtés par exemple). Il est possible d'envisager que la réalisation d'échanges sous la forme d'une « tournante » permette à l'élève de jouer en mouvement et de passer progressivement à un système « exo-référencé » (Paillard, 1986) dans lequel la balle devient le référent. La

situation induit un déplacement vers la balle et la recherche du même geste. Par ajustement de ses déplacements, l'élève construit ainsi des coordonnées stables pour des balles variées. Il convient en parallèle de construire la frappe simple dans des conditions d'incertitude spatiale très limitée (l'élève est stable sur ses appuis et les balles arrivent au même endroit). D'autres applications de ce format de pratique, notamment au lycée, peuvent être réfléchies pour augmenter et maintenir le plaisir des élèves en TT.

La ronde italienne

Cette forme de pratique coopérative est à notre sens une alternative prometteuse à la « montante-descendante », et a d'ailleurs été retenue par la Fédération Française du Sport Universitaire (FFSU) comme formule pour les rencontres universitaires par équipes. Dans ce type de format compétitif, les élèves constituent des équipes de trois joueurs (deux garçons et une fille) et jouent un score cumulé de 21 points l'un après l'autre jusqu'à 110 points. La rencontre se compose des deux matchs en simple garçons, puis du match simple filles, du double garçons, et se termine par le double mixte. Chaque équipe a droit à trois temps morts d'une minute durant la rencontre. En favorisant l'hétérogénéité (sexuée et/ou de niveau), la convivialité et le coaching, cette forme de pratique apparaît prometteuse pour susciter le plaisir de pratiquer.

Le Fit Ping Tonic

Dans une perspective rénovée d'éducation à la santé qui met en avant le lien entre plaisir et mouvement (Dieu, 2019), il est nécessaire de « se poser la question des facteurs d'engagement et des "plaisirs d'agir" pour augmenter le mouvement consenti des élèves en EPS ». Dans cette optique, « chaque APSA peut être interrogée sous l'angle des mobiles d'agir et devenir ainsi une occasion de relever le défi de la santé, qui ne devrait pas rester l'apanage du seul champ d'apprentissage n° 5 ». Le Fit Ping Tonic répond à cette logique en proposant une nouvelle forme de pratique non compétitive accessible à tous. Elle associe des exercices de remise en forme avec la pratique du tennis de table, le tout sur fond musical. Même si cette approche du tennis de table est éloignée de la logique habituelle d'affrontement, elle se construit autour du partage, de la dépense d'énergie et de la convivialité et peut, à ce titre, contribuer au plaisir de pratiquer le tennis de table autrement, notamment au lycée dans le cadre des activités du champ d'apprentissage n° 5.

2. Plaisir et diversité du matériel didactique

L'étude révèle que les situations d'apprentissage mobilisant du matériel spécifique, tel qu'un panier de balles, un sur-filet, une séquence vidéo, ou encore une balle spécifique⁶, sont très rarement évoquées par les élèves (cf. figure 2). En étant principalement axées sur l'opposition duelle et le jeu de « un contre un », sans utilisation de matériel spécifique (hormis la table, la raquette et la balle), les situations en TT sont souvent perçues comme « monotones », « ennuyeuses » et « répétitives », pour reprendre les propos des étudiants. L'utilisation d'un matériel didactique varié peut, en plus de favoriser l'efficacité des apprentissages, susciter un regain de plaisir (hédonique et d'accomplissement) chez les élèves. En apportant de la nouveauté, dimension importante en EPS (Roure, Pasco et Kermarrec, 2015), le sur-filet, la roue de vélo, la bouteille en plastique, les balles d'apprentissage ou encore le « support à effets » constituent des exemples d'outils susceptibles d'apporter ce regain d'intérêt.

Le sur-filet

Le principe du sur-filet en TT est de placer un repère (un élastique par exemple) à une certaine hauteur au-dessus du filet de la table. La balle peut ainsi passer soit en dessous, soit au-dessus du sur-filet. Thomas Bauer, Hervé Delisle et Vincent Charpentier (2011) évoquent l'intérêt éducatif de cet outil pour faciliter les apprentissages. Un exemple d'utilisation du sur-filet peut être de placer celui-ci à 30 centimètres au-dessus du filet. Un tel aménagement aide l'élève à identifier une trajectoire en cloche et une trajectoire rasante ; le but pouvant être d'effectuer un maximum d'échanges en passant sous le sur-filet (trajectoire rasante) ou au contraire en passant au-dessus de celui-ci (trajectoire en cloche permettant de ralentir le jeu et de favoriser la continuité de l'échange).

6) Bicolores, de gros diamètre et/ou en mousse.

Les cibles diverses

Plots, feuilles, cônes, cordes, etc., sont autant de matériels didactiques qui permettent de structurer l'espace de jeu et délimiter la cible à atteindre. Ils aident l'élève à visualiser une cible et donc à orienter et diriger la balle. Les enseignants utilisent beaucoup ce matériel au point de faire parfois du TT un jeu de cibles à atteindre, ce qui peut alimenter la monotonie des situations décrites ci-dessus. Il nous semble essentiel de rappeler que le développement de la capacité à placer une balle (placement pertinent en direction et/ou en profondeur) doit toujours se penser au travers des caractéristiques d'un adversaire (son placement, ses points forts ou faibles, etc.). Par ailleurs, cette prédominance chez les enseignants de vouloir organiser l'espace de jeu en cibles à atteindre ne doit pas restreindre la possibilité d'introduire d'autres outils permettant de jouer sur les différents paramètres de la trajectoire tels que la vitesse ou la hauteur.

La roue de « vélo » ou « roue d'entraînement »

La « roue d'entraînement » est une roue fixée à la table. Elle peut constituer une aide dans l'apprentissage du top spin, de la coupe et des effets en général. Pour effectuer une défense coupée par exemple, il faut frotter la balle vite et fin à sa périphérie de manière tangentielle du haut vers le bas et de l'arrière vers l'avant avec une raquette à moitié « ouverte » ; le contact balle-raquette s'effectuant plus ou moins dessous-derrrière en fonction de la nature de balle adverse. Le but pour l'élève est donc de reproduire le contact balle-raquette lors de la défense coupée : la roue tourne vers l'arrière si et seulement si l'élève utilise la bonne inclinaison de raquette, la bonne orientation du mouvement et une vitesse de l'avant-bras suffisante.

La bouteille en plastique

La bouteille en plastique peut constituer un outil dans l'apprentissage du top spin. Elle permet de travailler la distinction entre une action de frotter et une action de taper/frapper. Le principe consiste à prendre une bouteille d'eau vide, de la placer au bord de la table, d'enlever le bouchon et de déposer sur celle-ci une balle de tennis de table. Le but de la situation est d'envoyer la balle de l'autre côté (demi-table adverse) sans faire tomber la bouteille. Si l'élève a une action de frotter la balle et s'il oriente son geste vers le haut et l'avant avec une raquette à moitié « fermée » (consignes pour le top spin), alors la bouteille ne tombera pas. La difficulté résidera à rentrer en contact avec la balle et ne pas passer à côté de celle-ci. Si, au contraire, l'élève a une action de frapper la balle avec un geste orienté principalement vers l'avant, alors il entraînera violemment la bouteille dans sa frappe.

3. Plaisir d'apprendre, de s'engager physiquement et de s'affilier différemment : une application avec le panier de balles

« Plus d'apprentissage » et non pas faire des matchs « pour une note »

Les élèves réclament « plus d'apprentissage » et ne veulent pas forcément faire des matchs « pour une note ». Cela rejoint les propos de Didier Delignières (2020) lorsque ce dernier précise : « *construire une relation de plaisir à la pratique sportive ne doit pas se satisfaire d'un simple divertissement : le plaisir visé est avant tout un plaisir d'accomplissement, lié à la fierté d'avoir appris, d'avoir progressé [...]. Cette démarche suppose que les élèves réalisent des apprentissages techniques significatifs* » (p.47). L'étude menée met en évidence ce lien fort entre le plaisir ressenti par les élèves dans les séquences de TT et leurs progrès perçus à l'issue du cycle. En effet, les étudiants déclarant avoir progressé au cours d'une séquence

Les balles d'apprentissage

La balle réglementaire en tennis de table est en plastique. Elle doit être blanche ou orange et mate. Elle est sphérique et son diamètre est de 40 mm pour un poids de 2,7 grammes. Cependant, il existe d'autres types de balles, non réglementaires, pouvant augmenter l'attractivité des élèves pour cette activité tout en facilitant les apprentissages. Les balles « Jumbo » ou de gros diamètre (44 mm, 48 mm, etc.) permettent de ralentir légèrement le jeu. Elles offrent également un rebond plus important sur la table. Les balles en mousse ralentissent considérablement le jeu et peuvent être également intéressantes avec des élèves débutants n'assurant pas le renvoi sur la demi-table adverse. À l'inverse, les balles de petit diamètre peuvent complexifier le renvoi et apporter, de temps en temps, un peu de nouveauté. Les balles bicolores permettent de visualiser la quantité de rotation dans la balle. Elles sont intéressantes lorsqu'il s'agit de travailler les effets au service. Jouer avec une balle cassée (légèrement « croquée ») peut également s'avérer intéressant pour apprendre à gérer des trajectoires aléatoires.

Le « support à effets »

Le « support à effets » ou « return board » est une planche sur laquelle sont collés des revêtements adhérents (de type backside) sensibles aux effets. Il peut constituer une aide dans l'apprentissage des effets. Il permet à l'élève d'apprécier la qualité et la quantité de rotation de son coup ou de son service (principe d'action-réaction). Par exemple, s'il produit un service latéral droit, alors la balle sera déviée sur la droite après le contact avec le « support à effets ». Cet aménagement lui permet alors de visualiser la déviation de trajectoire et voir si son service est réussi, c'est-à-dire s'il produit suffisamment d'effet. S'il produit un service latéral droit, le « support à effets » renverra la balle sur le côté droit de l'élève ; celui-ci pourra alors enchaîner avec une frappe coup droit.

Les matériels présentés ici ne sont que des exemples d'outils susceptibles de favoriser le plaisir d'accomplissement des élèves, désireux d'apprendre et de progresser. D'autres réflexions peuvent être menées : le type de raquette utilisée peut, par exemple, constituer un autre levier d'action pour favoriser le plaisir de pratiquer des élèves. Une raquette de petite taille peut équilibrer un rapport de force entre deux élèves, dans l'esprit des défis coopératifs où il s'agit davantage de créer un environnement d'émulation plutôt que de compétition (Lamouroux, 2011).

obtiennent un indice de plaisir significativement plus élevé, au seuil de 5 %, que ceux déclarant avoir peu ou pas du tout progressé. Les étudiants interrogés expriment clairement cette relation positive entre plaisir et apprentissage lorsqu'ils relatent ce qu'ils auraient aimé vivre ou faire pendant leurs leçons. Ils évoquent le désir d'apprendre davantage. Même si faire des matchs reste une source de plaisir importante pour une majorité d'entre eux, les défaites successives, « l'esprit de compétition », ainsi que la pression de la note pèsent lourdement pour la majorité des sondés. En rendant visible et centrale la comparaison avec les autres élèves et en fondant l'évaluation sur le classement des élèves les uns par rapport aux autres, le format de pratique des « tables montantes-descendantes » comme système d'évaluation sommative alimente le déplaisir de certains élèves, notamment les plus faibles, habitués à perdre et à rester cantonnés aux dernières tables.

« Plus de dynamisme » et d'engagement physique

L'EPS est associée, quel que soit le profil des élèves, à un engagement physique qui « libère la tête »⁷ et contraste avec l'inactivité corporelle des autres cours. De ce point de vue, le TT semble décevoir les élèves qui aimeraient, de manière très consensuelle, « plus de dynamisme ». Ils dénoncent le peu d'engagement physique associé à des moments d'attentes et de non jeu importants. Ils jugent ainsi l'activité comme « statique », et « pas du tout sportive » si bien que pour certains élèves, « le pire, c'est le ping-pong, ça sert à rien, on bouge pas ! On bouge le poignet, c'est comme l'écriture »⁸.

Des formes de groupement diversifiées

La gestion des formes de groupement n'est pas simple. Le choix de groupes homogènes renforce la monotonie en faisant systématiquement jouer les élèves contre les mêmes personnes. Le choix des groupes hétérogènes est décrié par les élèves les plus forts qui réclament davantage d'adversité lors des matchs et déplorent « jouer contre des personnes faibles ». Comme Vanessa Lentillon-Kaetner et Gianpaolo Patelli le concluent dans leur étude (2017), pour maintenir le plaisir de tous les élèves en cours d'EPS, il convient de varier les formes de groupement et d'alterner les séquences de travail en groupes d'habileté homogènes et hétérogènes.

Le format de pratique incluant un travail au panier de balles peut répondre aux trois défis mis en avant : il facilite l'apprentissage et les progrès techniques des élèves et favorise ainsi le plaisir d'accomplissement ; il peut répondre à leur besoin d'engagement physique et augmenter ainsi le plaisir de pratiquer ; enfin, il permet de diversifier les formes de groupement ce qui peut contribuer à renforcer le plaisir d'affiliation des élèves.

Le panier de balles comme levier de plaisir

« Le panier de balles est un système de distribution proche des "multivo-lants" au badminton, des paniers de balles au tennis, des seaux de balles au golf ou encore des "multiballons" au volley-ball. En plus de diminuer les pertes de temps liées au ramassage des balles, il donne

Conclusion

Dans cet article, nous avons voulu questionner et analyser le plaisir des élèves lors des séquences de TT en EPS. Les propos ont été soutenus par les résultats d'une recherche menée auprès de 394 étudiants et 6 enseignants d'EPS expérimentés (plus de 10 ans d'ancienneté). Même si bon nombre d'anciens élèves ont aimé pratiquer le TT au collège et/ou au lycée en appréciant particulièrement « l'ambiance » de ces cours, le plaisir ressenti par les élèves dans cette activité demeure cependant relativement bas. Nous avons donc cherché à analyser les raisons de ce constat et proposé des pistes d'actions possibles en EPS.

Ainsi, pour que tous les élèves, quel que soit leur niveau, (re)trouvent le plaisir de pratiquer le TT en EPS, il semblerait intéressant de reconsidérer non seulement la diversité des formats de pratique existants tel que le jeu en double, les tournantes, les rondes italiennes ou les situations d'apprentissage au panier de balles, mais également la variété des matériaux pédagogiques. Sans entrer pour autant dans une pratique de « zapping » qui consisterait à introduire de la variété « à tout prix » et risquerait d'être contre-productive, il est néanmoins dommage que cette diversité soit encore si peu exploitée en EPS. Cela pourrait permettre de dépasser l'ennui perçu par les élèves

l'occasion d'affiner des gestes techniques ou des schémas tactiques à travers la répétition de tâches originales et motivantes » (Bauer, Grandjean et Racinais, 2006). L'utilisation du panier de balles, favorisant la répétition, augmente *de facto* la quantité de travail de l'élève – ce qui permet d'envisager des progrès techniques plus rapides contribuant ainsi au plaisir d'accomplissement des élèves. Associé à un travail de déplacement par exemple (distribution des balles à différents endroits de l'espace de jeu), il permet d'intensifier le travail de l'élève et renforce son engagement physique. L'intensité de l'effort et la difficulté de l'exercice peuvent être facilement régulées par l'enseignant ou le partenaire (en jouant sur la vitesse de distribution ou le caractère aléatoire des trajectoires par exemple) permettant de répondre aux besoins diversifiés des élèves. Enfin, l'utilisation du panier de balles offre la possibilité de varier les formes de groupement sans impact majeur sur la qualité des apprentissages : un élève plus faible peut aisément assurer le rôle de distributeur pour un élève confirmé. Chaque élève devient alors le partenaire d'entraînement de l'autre, quel que soit son niveau de pratique. Cet outil facilite donc la gestion de l'hétérogénéité dans la classe et peut contribuer à favoriser le plaisir d'affiliation des élèves en vivant des moments de partage avec divers camarades.

Par ailleurs, le travail au panier de balles permet le développement de l'autonomie des élèves, source de bien-être. Les élèves peuvent par exemple agir eux-mêmes sur les paramètres de la distribution (vitesse, placement, hauteur...) pour adapter le travail au niveau du partenaire.

Rappelons toutefois qu'aucune forme de travail n'est « magique » et que la réussite des séquences mobilisant le panier de balles est notamment conditionnée par le fait d'inclure en amont, une formation de l'élève aux différents rôles (entraîneur/ entraîné) et un apport de contenus spécifiques.

Des exemples d'applications de cet outil et d'organisation dans l'espace de la classe ont été développés par Thomas Bauer, Lionel Grandjean et Xavier Racinais (2006). Malgré ces multiples atouts, le panier de balles est quasiment absent des cours d'EPS. Une des raisons évoquées par les enseignants est liée aux contraintes d'espace qui orientent le choix du TT dans la programmation. Cependant, bon nombre d'enseignants disposent des conditions matérielles pour expérimenter cette forme de travail, tout du moins en ateliers.

(« c'est toujours la même chose »), et leur faire vivre « des activités plus ludiques pour apprendre et progresser, sans avoir de pressions sur l'idée du classement final » pour reprendre leurs propos.

Gageons également que ces suggestions puissent contribuer au plaisir d'enseigner cette activité, souvent programmée pour des raisons organisationnelles et matérielles (« c'est facile car il n'y a pas beaucoup de mouvement donc on repère facilement les gamins » révèle Sophie B.). Même si les enseignants interviewés affirment que le TT reste « une activité plutôt sympa » à enseigner, ils sont unanimes sur le caractère « très technique » de l'activité qui rend complexe le renvoi en début d'apprentissage et la progression des élèves. De ce fait, l'enseignement du badminton est systématiquement préféré à celui du TT : « les élèves sont plus accrocheurs [...] Au badminton, tu peux taper comme un sourd, au TT tu ne peux pas parce que tu vas sortir la balle... » confie par exemple Robert F. La formation initiale et continue a indéniablement un rôle à jouer face à ces obstacles et représentations pour redonner aux élèves le plaisir de jouer au TT en EPS et aux enseignants le plaisir d'enseigner cette activité.

7) Propos d'une élève de 3^{ème} recueillie en cours d'EPS lors d'une enquête ethnographique, collège urbain.

8) Idem que note précédente.

BIBLIOGRAPHIE

- Bauer, T. (2004). Se placer et se déplacer. *Revue EPS*, 307, 53-55.
- Bauer, T., Grandjean, I. & Racinais, X. (2006). Le panier de balles. Un outil au service des apprentissages. *Revue EPS*, 320, 33-37.
- Bauer, T., Delisle, H. & Charpentier, V. (2011). Le fil élastique et le « surfilet ». *Revue EPS*, 346, 26-29.
- Corneloup, J. (2011). Le plaisir : une construction sociale. In G. Hays (dir.), *Le plaisir*. Paris, EPS, 27-36.
- Delignières, D. (2020). Inciter à l'adoption de modes de vie actifs : quel avenir pour l'EPS? *Revue EPS*, 387, 46-47.
- Dieu, O. (2019). Favoriser l'implication physique des élèves en Badminton, Le café pédagogique. <http://www.cafepedagogique.net/LEXPRESSO/Pages/2019/12/12122019Article637117314192566576.aspx>
- Erb, G. (2003). Tennis de table. D'une pratique individuelle à une pratique collective. *Revue EPS*, 300, 34- 40.
- Ladwig, M. A., Vazou, S, Ekkekakis, P. (2018). "My Best Memory Is When I Was Done with It": PE Memories Are Associated with Adult Sedentary Behavior. *Translational Journal of the ACSM*, 16 (3), 119-129.
- Lamouroux, P. (2011). Pour une EPS au service de l'équité. *Revue EPS*, 349, 23-25.
- Lentillon-Kaestner & Patelli (2017). Effet de l'alternance des formes de groupement sur le plaisir ressenti en éducation physique et sportive. *STAPS*, 116, 61-74.
- Paillard, J. (1986). *Itinéraire pour une psychophysiologie de l'action*. Paris, Actio.
- Roure, C., Pasco, D. & Kermarrec, G. (2015). Validation de l'échelle française mesurant l'intérêt en situation, en éducation physique. *Canadian Journal of Behavioural Science/ Revue canadienne des sciences du comportement*, p. 1-9. Advance online publication. <http://dx.doi.org/10.1037/cbs0000027>
- Scanlan, T.K. & Lewthwaite, R. (1986). Social psychological aspects of competition for male youth sport participants : IV. Predictors of enjoyment. *Journal of Sport Psychology*, 8, 25-35.
- Wankel, L.M. & Sefton, J.M. (1989). A season-long investigation of fun in youth sports. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 11, 355-366.