

Cédric ROUXEL - professeur agrégé d'EPS, collègue Alexandre Dumas, Marseille

Mots clés : débutants - tennis de table - progrès - démarche - coopération

Faire progresser les grands débutants en tennis de table : proposition d'une démarche en EPS

La problématique des « grands débutants » en tennis de table

L'hétérogénéité des élèves en EPS, et plus particulièrement avec la logique d'inclusion des élèves SEGPA ou ULIS au collège, est souvent exacerbée dans des activités de motricité fine comme le tennis de table. Face à la difficulté de servir ou de renvoyer une seule fois la balle sur la demi-table, les élèves perdent confiance et s'agacent, d'autant plus que le mode d'entrée privilégié des activités de sport de raquette est souvent le match. Certains élèves peuvent alors refuser la pratique, développant même « un sentiment d'impuissance apprise » (Seligman, 1975). Malgré l'apport de nombreuses propositions professionnelles, certains enseignants s'interrogent, redoutent, voire résistent à la mise en place de cette activité.

Pour un début de cycle, les matchs à thèmes, même avec une opposition conciliante, ne sont-ils pas à remplacer par des situations basées sur la coopération ? Les aménagements matériels, comme, par exemple, la « raquette-gant », sont-ils suffisants pour des élèves en difficulté dans la réception d'une balle, voire la réalisation d'un simple lancer ? Le coup droit, qui sera le coup d'attaque prioritaire dans la suite du parcours de formation, est-il à privilégier pour découvrir l'activité avec les grands débutants ?

L'objectif de cet article est de rendre compte d'une démarche d'enseignement avec un mode d'entrée engageant, dont l'objectif principal est de favoriser la continuité de l'échange. Nous nous baserons sur une forme de pratique scolaire (FPS), collective et coopérative utilisant les rôles sociaux (Mascret & Rey, 2011). Plus précisément, il s'agira d'exploiter d'abord un jeu à la main, puis avec une raquette, puis avec deux raquettes, en privilégiant jeu en revers sur terrain réduit afin de favoriser les échanges. Une vidéo sur le site du conservatoire des pratiques de l'académie d'Aix-Marseille illustre cette réflexion (Rouzel, 2018).

Nous proposerons, dans un premier temps, de diagnostiquer les obstacles comportementaux à dépasser afin de sélectionner les contenus favorables au maintien de l'échange. Dans un second temps, nous engagerons les élèves vers notre FPS, par une réussite flash avec un jeu à la main.

Le troisième temps permettra d'évoquer notre volonté de soutenir les apprentissages en naviguant d'une situation « complexe » à des situations plus « ciblées ». Enfin nous exposerons nos principes de progressivité et d'authenticité pour le retour de « la » puis « les raquettes » selon les préférences motrices des élèves.

L'observation des élèves en début de séquence

Afin d'accompagner les grands débutants, une évaluation diagnostique est importante pour pouvoir observer les comportements et interpréter les obstacles rencontrés. Nous proposons alors une première situation : dans un groupe de six joueurs consistant à organiser 3 matchs de 10 tentatives avec 2 joueurs adversaires qui essaient de gagner le match. Les arbitres doivent faire respecter un règlement (cf tableau 1) qui a été construit par l'ensei-

gnant préalablement. Il est énoncé en termes de fautes, afin de correspondre davantage avec le niveau du débutant qui est de ne pas perdre le point plutôt que de le gagner. Les secrétaires doivent non seulement noter l'évolution du score mais ils doivent surtout relever le nombre d'échanges pour chaque tentative ainsi que le nombre d'échanges cumulés.

Tableau 1 - Règlement simplifié pour les grands débutants

Actions	Ce qu'il y a à faire	Faute	Faute
Engager	Avec 1 rebond sur sa table et 1 rebond sur table adverse	Si filet	Si 2 ^{ème} rebond par terre
Réceptionner	Laisser 1 rebond sur sa table	Si 2 rebonds sur sa table	Si 0 rebond = volée
Renvoyer	Frapper la balle pour faire 1 rebond sur table adverse	Si filet	Si rebond par terre

Même avec quelques confusions réglementaires et d'organisation, nous laissons les élèves se confronter en totale autonomie à la situation problème. Cette méthodologie nous placera certes face aux obstacles à surmonter, mais aussi dans une lecture des comportements sur lesquels notre cycle

va pouvoir s'appuyer. Cette logique « des possibles » place l'échec comme une phase transitoire où l'enseignant cherche un point d'équilibre entre bienveillance et exigence.

Tableau 2 - Les comportements observés et interprétations

Comportements observés	
Les points d'appuis (+)	Obstacles à dépasser (-)
Les rôles de joueurs, d'arbitres et de secrétaires sont embrassés.	Les services sont réalisés avec la balle collée à la raquette ou en envoi poussette. Le jeu s'arrête quand la balle n'est plus jouable (multi-rebonds, volée).
Les joueurs sont attentifs avec un regard sur la balle.	Les joueurs ne regardent pas le geste de leur adversaire pour anticiper la trajectoire de la balle reçue ou la qualité de l'envoi (vitesse, direction, profondeur, hauteur).
Les joueurs utilisent des réflexes de l'avant-bras ou un désaxé du haut du corps.	Collés à la table, il n'y a pas ou peu de déplacements, le contrôle de balle se fait par le haut du corps (bras) avec une grande amplitude et une forte intensité. Les prises (prise fléchette, 2 doigts, trois doigts, poêle à frire, pouce revers) ne permettent pas le contrôle de la balle et une bonne orientation de la tête de raquette.
Les élèves échangent plus qu'ils ne s'opposent.	Les émotions sont neutres voire négatives. Certains binômes semblent même résignés.
Interprétations en termes de ressources	
Dans un état de passivité (pôle affectif), collé à la table, le train moteur est bloqué et c'est le haut du corps avec une raquette mal tenue et mal orientée qui essaie de compenser, de manière explosive (pôle mécanique), les retards induits par un manque de prise d'information sur la trajectoire de la balle reçue (pôle informationnel) dans un jeu où les règles ne sont pas connues (pôle cognitif).	

Cette prise en compte « équilibrée » des composantes motrices, réflexives et affectives nous semble essentielle pour s'engager dans un enseignement par compétences en tennis de table (Visioli & Martin, 2020). Ainsi nous propo-

sons à nos élèves une feuille de route structurée à partir de sept savoirs (cf tableau 3), afin de les accompagner vers le maintien de l'échange dans une logique de continuité.

Tableau 3 - Les sept contenus prioritaires

Savoirs « clé »	
1	Connaître un règlement simplifié pour l'appliquer et le faire appliquer.
2	Distinguer la coopération de l'opposition.
3	Produire une trajectoire de balle arrondie et sans effet, initiée par un transfert d'appuis d'arrière en avant.
4	Anticiper une trajectoire de balle en lisant l'organisation posturale de l'adversaire à travers l'intensité de son geste et/ou l'orientation de son corps.
5	Se déplacer en profondeur (court/long) et/ou en direction (droite/gauche) dans un espace proche.
6	Mettre à niveau sa tête de raquette tenue par une prise revolver (légèrement ouverte avec un verrouillage de la chaîne articulaire poignet, coude, épaule) dans un coup préférentiel.
7	Se replacer en se décollant de la table.

Une réussite « flash » pour engager les élèves ou « Échanger main / main »

Avant de rentrer dans les situations d'apprentissage, où le résultat de l'action est plus incertain, nous proposons une seconde situation qui va favoriser une réussite « flash » (Tableau 4) permettant de satisfaire le besoin de compétence des élèves (Mascret, 2006). En effet, à cette étape de la séquence,

« sans engagement du sujet, il n'y a simplement pas d'apprentissage » (Dubet, 2018). L'enjeu est également d'introduire notre FPS, en prolongement de l'évaluation diagnostique.

Tableau 4 - FPS pour apprendre à échanger

Situation B : Main/Main		<i>Dans un groupe de six joueurs : choisir son partenaire, organiser 3 rotations de 10 tentatives pour chaque binôme, prendre les rôles d'arbitres et de secrétaires.</i>										
Situation C : Main/Raquette												
Situation D : Raquette/Raquette												
		But										
Joueurs / Partenaires		Faire le plus grand nombre d'échanges										
Arbitres		Faire respecter le règlement simplifié (cf. tableau 1)										
Secrétaires		Noter le nombre d'échanges pour chaque tentative et le score cumulé de chaque équipe et du groupe										
Groupe		Avoir le meilleur score cumulé groupe dans la classe										
Groupe de		Tentatives									Score cumulé	
6 joueurs		1	2	3	4	5	6	7	8	9		10
Binôme 1												
Binôme 2												
Binôme 3												
		Score cumulé groupe										

Pour renseigner encore davantage les joueurs sur la zone favorable à la continuité de l'échange, nous dessinons un rectangle central sur chaque demi-table : il ne suffit plus de remettre la balle sur la table adverse, il faut avoir une intention de précision. Un temps certain est laissé aux joueurs afin d'assimiler cette nouvelle forme de pratique. Il est intéressant, déjà après quelques essais, de constater que les scores dépassent ceux réalisés dans la première situation. Les échanges s'allongent. Les élèves sont plus investis, plus joyeux et plus mobiles. Ils se détachent de la table, à l'image du non-nageur qui se décroche du bord. Ce jeu à la main engendre réussite et adhésion, ouvrant la voie vers des progrès possibles dans la capacité à échanger. Mais s'engager n'est pas apprendre. Les trajectoires et réceptions sont encore hasardeuses. Il convient également d'ouvrir la porte à des situations d'apprentissages plus décontextualisées.

Pour tenter un nouveau record sur la deuxième situation, nous invitons les élèves à jouer main/main, mais en travers d'une demi-table sans filet. Cette contrainte spatiale amène les élèves à mettre en place un contrôle de l'envoi plus fin, passant d'un mode de gestion du haut du corps à la création d'une énergie par le bas du corps avec un transfert d'appuis d'avant en arrière. Ce système en spirale entre la situation de référence et une ou des situations d'apprentissage plus spécifiques, permet à l'élève l'acquisition de nouvelles habiletés motrices et méthodologiques (Delignières & Garsault 2004), mais aussi de nouvelles connaissances qui donnent du sens à son parcours scolaire. Cet enchaînement « vertueux » semble satisfaire le besoin de compétences et l'estime de soi, facteurs déterminants pour continuer cette grande histoire.

Grande boucle et petites boucles pour favoriser l'apprentissage

Une grande boucle

Notre FPS s'inscrit dans l'idée d'une « grande boucle » (Coston & Ubaldi, 2007) qui balise la construction de l'échange. Même si l'entrée ne se fait pas par le rapport d'opposition, le manque de contrôle des trajectoires et d'anticipation caractérisant les incertitudes spatiales et la pression temporelle de ce niveau de joueurs, amènent ces grands débutants à devoir gérer le rapport dialectique rupture/continuité. La faute directe ou le déséquilibre non intentionnel (attaque) place bien ses joueurs dans la recherche de l'amélioration de la défense par recherche de la poursuite de l'échange. Cette FPS respecte donc bien la logique interne des activités de raquette qui permet de penser le progrès des élèves (Visioli & Petiot 2018).

La succession d'engagements à la main offre une première balle à son partenaire relativement maîtrisée dans sa hauteur, direction, vitesse et sans effet. Dans un jeu ralenti, la lecture de trajectoire du réceptionneur et son anticipation coïncidence en seront facilitées. A l'image de Duralli et Fouchard (2016), nous adhérons au principe que « performer n'est pas apprendre ». Ce format à haute valeur collaborative, dépassant l'idée que seule l'opposition est un inducteur du dépassement de soi et de progrès, exploite les attitudes d'écoute, d'entraide, d'échange dans tous les sens du terme. Nous nous inscrivons dans une pédagogie où chaque élève n'est pas seulement là pour apprendre pour lui-même en modifiant sa motricité, mais aussi en proposant son aide comme partenaire s'inscrivant dans le développement de la compétence d'autrui (Mathias, 2015). L'adversaire devient aussi un partenaire par le biais de la construction l'échange (ou de

la continuité). Cette logique d'entraînement coopératif qui invite à multiplier les échanges de balles, est gage d'une automatisation des transformations motrices. Chaque élève devient alors un pongiste qui intègre des principes d'entraînement pour revenir ensuite à la philosophie du jeu : l'opposition. Cette orientation est entretenue avec la comparaison des scores cumulés entre les groupes selon l'idée du dépassement de soi-même mais à l'intérieur d'un collectif.

Des petites boucles

Cette modalité est propice aux deux premiers savoirs clé (SC1 et 2), à travers « des petites boucles » ou situations plus décontextualisées (Coston & Ubaldi, 2007). Nous pensons, par exemple, à une tournante à la main afin de bien différencier coopération et opposition, ou encore à un record d'échanges avec un troisième rebond au sol dans le but d'apprendre toutes les nuances du règlement. En s'appropriant les droits et les devoirs (les possibles et les fautes), en distinguant opposition et coopération, l'élève partage sur un lieu d'actions, un cadre commun. Il comprend mieux le sens de l'activité, voire le sens de la marque. Par ces jeux de lancers, les joueurs accumulent expériences et repères et deviennent par là même « des maîtres à lancer » pouvant répondre à n'importe quelle commande de distribution de balle de l'enseignant.

Respecter un principe de progressivité et d'authenticité : de l'échange « main / raquette » à « raquette / raquette »

Échanger main / raquette

Lors de la troisième situation (main/raquette), la qualité de la prise revolver et la position d'attente de trois quarts, bras en avant du corps (SC6) sont primordiales. L'ancrage de cette technique est ritualisé : le lanceur annonce à son partenaire : « *Prends ta prise !* », attendant son placement pour engager. Lors des premiers essais, il est nécessaire de mettre la pression sur la qualité de la balle engagée. C'est comme si la balle allait à la rencontre de la raquette. Le lanceur facilite les premières frappes.

A ce stade la question récurrente sur le choix du coup préférentiel se pose : coup droit ou revers ? Nombre de formateurs s'accordent à dire qu'il est plus facile pour les enfants de commencer en revers, car le positionnement de face avec un alignement balle, raquette, axe médian du corps facilite les premiers renvois. A l'inverse en coup droit, l'élève ramène généralement sa raquette devant son nombril, il jouera en « poêle à frire » sans mise à distance. Afin d'aider l'élève à choisir son coup préférentiel, il est possible de tester sa capacité perceptivo-motrice à laisser sa main en contact avec un mobile se déplaçant devant lui. Ce qui est intéressant dans la vidéo du test : « intérieur/extérieur » de Bourrada (2017), c'est que certains sujets réalisent mieux le suivi avec le revers de la main plutôt qu'avec la paume et inversement. Ce petit exercice met en évidence pour chaque individu une préférence motrice « innée » (Bachelier & Houdart, 2019), à agir en revers (motricité centrifuge) ou en coup droit (motricité centripète).

Nous constatons de manière empirique que huit enfants sur dix ont des prédispositions en revers. Entrer dans l'échange par la préférence motrice de l'élève ne nous place pas dans le respect d'un certain déterminisme mais plutôt dans l'optique d'exploiter les qualités naturelles du sujet pour en faciliter sa transformation. D'ailleurs cette préférence motrice découverte ne veut pas dire que les élèves seront meilleurs en revers qu'en coup droit dans l'avenir, mais plutôt qu'on choisit un schéma moteur déjà bien en place et économe en termes d'investissements moteurs, informationnels et cognitifs pour débiter en tennis de table. Le joueur doit faire appel à ses ressources internes stabilisées au niveau précédent pour répondre de

Les petites boucles avec des espaces de jeu contraints, par un aménagement matériel conséquent (plots, lattes en plastique, zones dessinées), en profondeur ou en direction, comme du jeu court/long ou d'un jeu droite/gauche sur la grande table, permettent de travailler l'intensité de l'envoi par le train moteur (SC3). Dans le même temps, la lecture des attitudes par le récepteur doit lui permettre de travailler l'anticipation (SC4) de son déplacement/replacement (SC5 et 7) en se penchant au-dessus de la table, en reculant, en réalisant quelques pas sautés plutôt que de simplement se désaxer. Le pouvoir d'action augmente finalement pour tous, permettant de passer les obstacles de la situation complexe.

Pour accéder aux prochaines étapes, les élèves devront réaliser des évaluations formatives dites « épreuves preuves » (Labrosse, 2015), à l'image des situations d'évaluation « duo » avec des joueurs plastrons. Pour attester d'une maîtrise satisfaisante, le seuil de 80 échanges par binôme sera retenu. Chaque tentative est limitée à 15 échanges maximum. Le delta autorise les erreurs et favorise le fait de pouvoir se rattraper sur les essais suivants. Chaque validation doit être appréciée à sa juste valeur, tel un exploit source d'émotion donnant encore un peu plus d'élan pour atteindre l'étape finale.

manière cohérente et transitoire à un nouveau problème. Dans cette optique les petites boucles, vues précédemment, seront de nouveau utilisées dans cette modalité main / raquette. Une vidéo du SC6 en action, même lors d'un plan rapproché, peut faciliter la compréhension de ce qu'il y a à faire pour échanger avec la raquette et atteindre la situation D.

Échanger raquette / raquette

Cette dernière étape est l'aboutissement de notre forme de pratique avec l'objectif de revenir au « réel » sans pour autant être passé par « le formel » (Travert & Gatouillat, 2018). Pourtant la transmission d'une culture sportive ne sera pas encore complète, car le service réglementaire sera, volontairement, écarté au prétexte de la prise en compte des caractéristiques fortes de ces grands débutants. Nous considérons, effectivement, que le service est une tâche motrice plus complexe qu'un simple renvoi, faisant appel à davantage de coordinations : auto-envoi (jonglage main gauche) plus ou moins décentré de l'axe médian du corps avec un début de rotation du haut du corps pour la frappe, notamment en coup droit. Nous faisons le choix de le remplacer par un engagement à la main.

Concrètement, après le rituel de la prise, le lanceur engage à la main et prend, aussitôt, sa raquette en main comme il l'a appris lors de la précédente modalité, pour se retrouver en duo raquette contre raquette avec son partenaire. L'alternance du rôle de lanceur conduit les deux joueurs partenaires à vivre leur première expérience authentique dans l'activité tennis de table. Le succès des élèves repose tout autant sur le nombre d'échanges que la complexité de la tâche. La validation de l'épreuve-preuve attestera de la mise en place des 7 contenus prioritaires. L'apparition de quelques coups droits avec une prise revolver apparaissent pour répondre aux balles les plus excentrées. Les élèves ont plaisir à jouer au tennis de table, à travailler ensemble. Certes le service réglementaire n'est pas encore présent et les trajectoires ont tendance à monter au fil des échanges. Néanmoins ces joueurs peuvent, maintenant, prétendre à échanger pour provoquer la rupture par l'incertitude spatiale.

Conclusion

L'objectif de cet article était de montrer ce qu'il est possible de faire avec des élèves en difficulté pour servir et renvoyer une balle sur la demi-table adverse en début de séquence. Nous voulions mettre en valeur une démarche professionnelle qui ne tombe ni dans l'artificiel, ni dans le formel. Par la prise en compte systémique des caractéristiques fortes de ces élèves grands débutants, des éléments culturels de l'APSA et d'éléments pédagogiques, nous visons à construire un enseignement centré sur le développement d'un sujet donnant du sens à son travail dans chaque leçon, et plus généralement à son parcours de formation.

Cette réflexion cherche davantage à souligner la capacité quotidienne d'un enseignant à s'adapter à ses élèves, plus qu'à définir une véritable étape didactique supplémentaire aux parcours qui existent déjà. Force est de constater que le plaisir d'échanger, grâce à l'apprentissage de nouvelles compétences qui semblaient inaccessibles, est à l'origine d'un rebond de motivation pour aller un peu plus loin dans l'activité tennis de table. Sur le plan méthodologique et social, nous souhaitons également redonner à l'échec transitoire toutes ses lettres de noblesse, car c'est à notre sens le seul et unique point de départ pour l'enseignant et ses élèves vers le progrès dans les APSA.

BIBLIOGRAPHIE

- Bachelier, A., & Houdart, F. (2019). *Préférences motrices : les fondamentaux*. Vertou : Ce2 Ed.
- Bourrada, N. (2017). <https://www.france.tv/france-2/les-pouvoirs-extraordinaires-du-corps-humain/86945-test-des-reflexes-et-de-la-nature-motrice-par-nicolas-bourrada.html>
- Coston, A., & Ubaldi, J.L. (2007). Une EPS malade de ses non-choix. *Les cahiers du CEDRE*, 7, 20-31.
- Delignières, D., & Garsault, C. (2004). *Libres propos sur l'EPS*. Paris : Revue EP&S.
- Dubet, F. (2018). Préface. In M. Travert & O. Rey (Eds.), *L'engagement de l'élève en EPS*. Dossier EP&S, 85. Paris : Revue EP&S.
- Labrosse F. (2015). *Les épreuves preuves*. www.prof-eps-ash.
- Mascret, N. (2006). Badminton scolaire : gagner ou perdre « avec la manière ». *Les Cahiers du CEDRE*, 6, 44-57.
- Mascret, N. & Rey, O. (2011). Culture sportive et rôles sociaux. In M. Travert & N. Mascret (Eds.), *La culture sportive* (81-98). Paris : Revue EP&S.
- Mathias, V. (2015). Le tennis de table scolaire. Niveau 1 & Niveau 2. Atelier de pratique « Tennis de table », AE-EPS Région Ile de France, jeudi 9 et samedi 11 avril (lycée Henri IV, Paris).
- Rouxel, C. (2018). http://www.eps.ac-aix-marseille.fr/webphp2/mediawiki/index.php?title=Tennis-de-table-Collège-Cycle4-Savoirs-Clés-Cédric_ROUXEL
- Testevuide, S. (2020). « Tout en CD » et « 1 seul revers ». 2 FPS pour un cursus en ping. *Les cahiers du CEDREPS*, 17.
- Travert, M. & Gatouillat, C. (2018). Les rapports aux cultures sportives. In M. Travert & O. Rey (Eds.), *L'engagement de l'élève en EPS*, Dossier EP&S, 85. Paris : Revue EP&S.
- Ubaldi, J.L. (2006). *L'EPS dans les classes difficiles*. Dossier EP&S, 64. Paris : Revue EP&S.
- Visioli, J. & Martin, G. (2020). Enseignement par compétence et parcours de formation en tennis de table. In J. Visioli & O. Petiot, *Regards croisés sur les activités de raquette*. Marseille : Editions AFRAPS.
- Visioli, J. & Petiot, O. (2018). De la logique interne des activités de raquette au progrès des élèves en EPS. *Enseigner l'EPS*, 276.