

« Tout en CD » et « 1 seul revers » 2 FPS pour tout un cursus en ping

Serge TESTEVUIDE,
Professeur agrégé EPS Honoraire

Introduction

Cet article s'inscrit dans la continuité de l'article écrit par Galek¹ en proposant un prolongement au cycle 4 et au lycée. Il se veut également contribuer à la réflexion que mène actuellement le CEDREPS autour des notions d'objet d'enseignement, de FPS et de dynamique grande boucle/petite boucle. Ces FPS comme toutes les FPS, constituent une réponse aux difficultés que rencontrent de plus en plus les d'élèves lorsqu'ils sont mis en situation de PPSAD (pratiques physiques, sportives, artistique, de développement) même lorsque celles-ci sont aménagées tout en étant exigeante du point de vue des savoirs appris.

La résistance à la mise en place du tennis de table est ; une pratique trop fine, trop précise sur le plan de la motricité et cela crée un obstacle pour engager les élèves dans une activité stratégique. Et pourtant, c'est une pratique facile à mettre en place qui demande, comparée au badminton, moins d'espace dans un gymnase. Les propositions qui suivent cherchent à inviter les collègues à s'inscrire dans la perspective développée par le CEDREPS, ce qui signifie accepter moins de « révérence » à la PPSAD et s'engager dans une démarche de ciblage en faisant des choix forts.

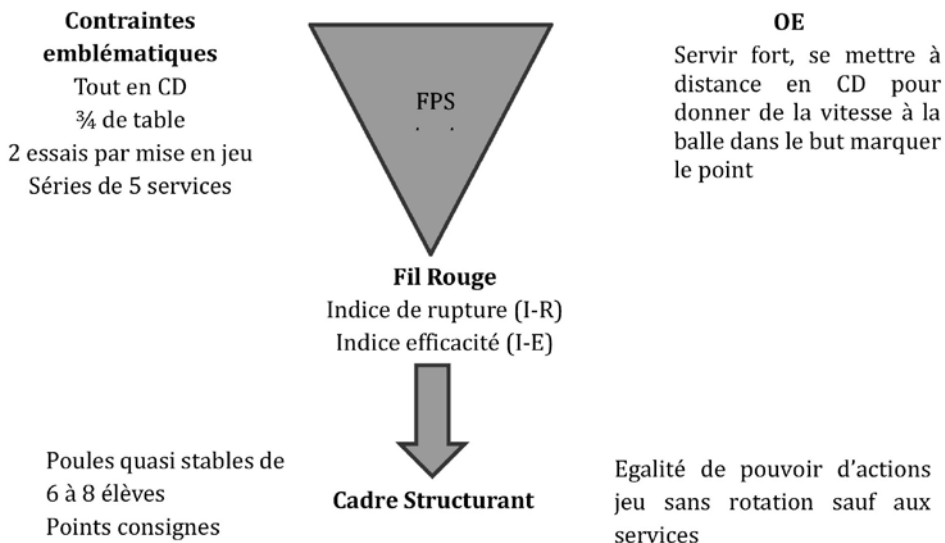
1° Partie: la FPS « tout en CD »

La FPS « tout en CD » et ses fondements

Présentation de la FPS

En s'appuyant sur l'article à propos des FPS présenté dans ce cahier, nous pouvons affirmer qu'une FPS est

un système qui articule 4 éléments selon le schéma ci-dessous :



Présentation et justifications de l'OE

On retrouve dans l'énoncé les deux dimensions caractéristiques d'un OE :

- **Une action clé :** servir fort, se mettre à distance en CD pour donner de la vitesse à la balle.
La notion de fort dans l'action de servir est à comprendre dans le sens où la définit Sève², c'est-à-dire comme synonyme de vitesse de déplacement de la balle, à ne pas confondre avec l'intention stratégique « jouer vite » qui elle, renvoie à la fréquence des échanges. L'action de mise à distance et sa conséquence, un recul du pied arrière, réorganise la conduite du joueur de manière à ce qu'il puisse avoir une phase d'élan dans l'exécution du CD, lui permettant ainsi d'accélérer son geste. Les actions sont orientées par l'intention de donner de la vitesse à la balle.
- **Une intention :** l'accélération donnée au service ou pendant le jeu doit permettre au joueur d'obtenir le gain du point soit directement sur le service ou le coup suivant. Si le joueur marque par une balle accélérée de manière opportuniste au cours du

jeu, il y a dans ce cas volonté de rupture mais pas de construction intentionnelle. Ici nous recherchons une forme de préparation de mise en intention.

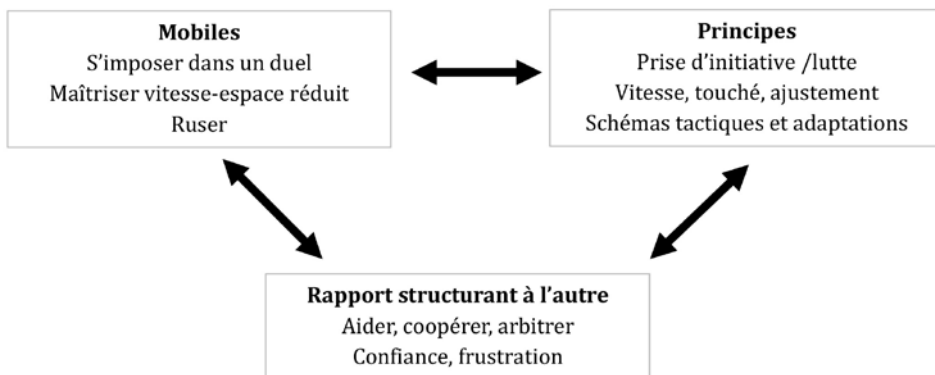
Le choix de cet OE doit satisfaire à deux conditions :

- être cohérent au regard du fonds culturel du tennis de table
- constitué un « pas en avant », c'est-à-dire solliciter une activité adaptative, une conduite motrice qui nécessite de rompre avec une forme de motricité quotidienne.

Nous allons préciser ces deux points.

Justification au regard du fonds culturel

Le fonds culturel selon Coston/Ubaldi³, est envisagé comme un système de relations organisé autour de 3 pôles ; les mobiles du pratiquant cultivé, les grands principes de motricité du pratiquant et enfin le rapport structurant à l'autre mis en jeu dans cette pratique sociale. À partir de la proposition de Galek, il est possible de donner les éléments saillants de ces trois dimensions.



La notion de vitesse et de son contrôle se retrouve dans les trois dimensions ; le tennis de table est avant tout une PPSAD de duel dans laquelle la gestion du couple vitesse/précision est particulièrement délicate et source de frustrations, de joies qui nécessitent d'être maîtrisées si le joueur veut gérer au mieux le score.

Justification du pas en avant comme rupture avec la motricité usuelle

L'OE visé nécessite de réaliser un véritable « pas en avant », c'est-à-dire au-delà d'acquérir la maîtrise d'une gestuelle du type attaque de CD, mobiliser une organisation posturale et motrice qui rompt avec une « motricité usuelle ». Les points sont les suivants.

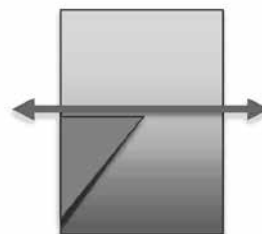
- Rupture de l'alignement œil-raquette-balle-cible
- Rupture avec le référentiel face à la table
- Rupture avec la tendance à ralentir lorsque l'on veut être précis
- Rupture avec la tendance spontanée à jouer coup après coup

Si les 3 premiers points ont déjà largement été développés dans d'autres ouvrages notamment à partir de la notion de référentiel tel que l'ont caractérisé Pailard puis Berthoz⁴. Nous allons expliquer en quoi les contraintes emblématiques de cette FPS créent un contexte favorable pour rompre avec cette quatrième attitude caractéristique du débutant en tennis de table.

La contrainte « tout en CD » a pour conséquence de réduire les alternatives gestuelles et diminuer la complexité de coordinations en supprimant les problèmes posés par la liaison CD/Revers. L'élève sait avec quelle grande catégorie de coup il doit jouer, il n'a pas à changer d'orientation ; cette stabilité des conditions favorise l'apprentissage en favorisant le lien entre actions et feed-back.

La surface de la demi-table à défendre est réduite (ajustable en fonction du niveau de mobilité des

élèves et de la vitesse des balles) à $\frac{3}{4}$. Le repère pour la position du sommet bas du triangle est situé à une distance de raquette de l'angle de la table. L'autre sommet est au milieu de la table. Cette

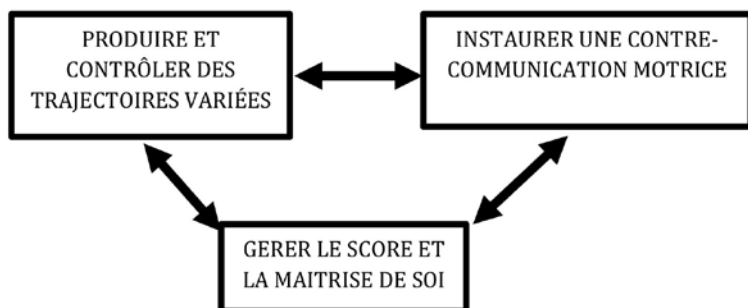


ligne est matérialisée par une bande fixée (rubalise, cordelette) et tendue sur la table. Les balles tombant sur cette ligne sont comptées comme fautes. Pour favoriser la mise en intention « duelliste » de l'élève on lui accorde 2 essais sur chaque service (comme au tennis) de façon à inviter l'élève à produire des services rapides et éventuellement placés. Afin que l'élève s'installe dans la position de serveur, c'est-à-dire de celui qui produit de l'incertitude, nous utilisons des séries de 5 services, ce qui permet de favoriser le lien entre l'action produite et les conséquences chez l'adversaire. Le coup (CD ou Re) pour exécuter le service est libre. Ces contraintes emblématiques ou pour reprendre une expression chère à Meirieu, ces contraintes fécondes créent les conditions d'une bascule d'un élève réactif vers un élève en intention de, et donc en mesure de pouvoir réguler au regard du contenu intentionnel.

Contraintes ajustables : le triangle de la zone interdite est ajustable et l'on peut même envisager des duels où ces zones ne sont pas symétriques ; pour les gauchers, inverser la position, il faut que ce triangle soit côté revers du joueur. On peut également avec des élèves en difficulté au service avoir recours au service aménagé (laisser rebondir la balle sur la table) ou à un service direct par en dessous. Les matches se jouent en 2 séries de 5 services pour chaque joueur.

Justification de la relation contraintes / OE au regard de la modélisation de l'activité adaptative du pongiste

On mesure ici tout l'enjeu des contraintes emblématiques qui ont pour fonction de délimiter l'activité du pongiste, de faire en sorte que certaines dimensions soient valorisées. Ici, produire de la vitesse en CD et mettre en intention le joueur dès le service en diminuant la variabilité des trajectoires de relance de service. D'autres sont volontairement exclues comme



Il est possible d'affiner les deux dimensions situées en haut du schéma en s'appuyant sur une modélisation proposée par Leveau en 91.

Produire et contrôler des trajectoires variées : 3 éléments

- Lire la forme de la trajectoire, l'anticipation-coïncidence
- S'organiser pour être stable à la frappe ce qui suppose de se déplacer et se placer
- Coordonner des actions motrices pour contrôler les paramètres de la trajectoire

tout ce qui relève de la liaison CD-Re ou de la production de rotations. C'est une conséquence logique du ciblage, de cette volonté affirmée au CEDREPS de ne pas tout enseigner. Pour réaliser ce travail de valorisation/diminution, il est nécessaire de prendre appui sur une modélisation de l'activité du pratiquant. Nous reprendrons un travail de conceptualisation des sports de raquettes mené conjointement depuis plusieurs années avec Leveau⁵. L'activité du pratiquant est envisagée comme un système à 3 dimensions, ce qui

signifie que l'activité du pongiste ou du badiste est envisagée comme le produit de 3 préoccupations ou intentions motrices, le poids de chacune d'elles changeant au cours du déroulement du point ou du match.

Instaurer une contre-communication motrice : 3 éléments qui interagissent

- Jouer sur l'espace de jeu, la forme et la durée des trajectoires
- Varier les alternatives tactiques
- Masquer, feinter, enquêter, anticiper

Fort de cette modélisation de l'activité du pongiste, il est alors possible de pointer les effets induits des contraintes emblématiques sur l'activité du pratiquant.

Dimensions activité du pongiste Contraintes emblématiques	Produire et contrôler des trajectoires variées	Instaurer une contre-communication motrice	Gérer le score et la maîtrise de soi
Tout en CD	Valorisation du CD et de la vitesse Pas de liaison CD/Re	Déséquilibre dans le rapport de forces connu avant la mise en jeu (pt faible = Re)	Diminuer la complexité du rapport de forces
¾ de table	Déplacement latéral Faciliter le maintien dans une position pieds décalés	Connaître l'espace de retour possible et anticiper la 3 ^e balle	Possibilité de jouer sur direction et vitesse
2 essais au service	Donner la possibilité de réguler l'action tout de suite	Inviter à prendre le risque de la vitesse	Se concentrer car droit à l'erreur
Série de 5 services	Possibilité de faire des liens en services et retours possibles	Inciter à varier les services	Être un temps long en position de serveur ou relanceur

Justifier l'organisation structurante de la FPS au regard des valeurs

Les valeurs qui aujourd'hui organisent la réflexion du CEDREPS sont celles de l'égalité et de l'accessibilité.

Egalité : 2 mesures contribuent à aller vers une égalité. La difficulté, particulièrement en SDR (sports de raquettes) est d'instaurer une forme d'égalité dans une pratique où l'on observe des inégalités de résultats.

Jeu à plat obligatoire : en tennis de table on observe une forte hétérogénéité à la fois intra et inter-genre liée en grande partie au fait que certain(e)s ont appris à jouer ailleurs. Afin de réduire l'effet de ce qui est appris en dehors de l'école, le jeu avec rotation de balle (à effets) est interdit (difficile avec la plupart des raquettes utilisées en milieu scolaire). Le jeu à plat est obligatoire. Il est possible d'aborder le service coupé (rot AR) avec des classes de 3^e à condition d'aborder simultanément comment on relance un tel service.

Poule de 7 à 9 joueurs ou joueuses : en faisant un tel choix, on valorise la référence à la poule plutôt que la référence à la classe ; les changements de poules sont rares ce qui favorise une forme d'autoréférence. L'intérêt est également sur le plan de la diversité des oppositions auxquelles chacun est confronté, ce qui permet d'utiliser davantage ses propres points forts pour gagner.

Les indicateurs qui servent de fil rouge participent à ce climat d'autoréférence. L'indice d'efficacité est référé à la poule et l'indice de rupture est propre à chacun.

Dans les limites d'une entrée par le duel, on peut dire que ces deux mesures contribuent également à ouvrir à des buts motivationnels différents, notamment avec le dispositif GB/PB (grande boucle, petite boucle). On peut également, pour aller vers la mise en place d'une coopération dans l'action choisir de constituer des équipes de double. Dans ce cas, l'organisation des matches est plus complexe. Lorsque deux équipes A1&2 et B1&2 se rencontrent, il est intéressant de faire jouer 4 matches du type 1 contre 2 ; par exemple, A1 joue contre B1 & 2, puis A2... Dans ce cas le tableau à double entrée qui récapitule les matches doit avoir en lignes les joueurs A1, A2... et en colonnes, les équipes de double A1 & 2. L'intérêt de jouer contre une équipe de double qui joue tout en CD avec obligation de jouer alternativement, est

d'introduire un nouveau « point faible », le joueur qui vient de jouer. La construction de nouveaux schémas de jeu est alors facilitée.

Accessibilité : l'idée avancée ici est que tous les élèves puissent faire le pas en avant. L'intérêt des FPS « tout en CD » est de créer les conditions relativement stables qui diminuent les difficultés tactique et technique comparées à celle d'un match se déroulant dans des conditions normales. Surtout cela permet de répéter deux ou trois habiletés motrices, patterns moteurs, dans des conditions différentes mais présentant moins de variabilité. Cela favorise la mise en relation entre des causes et des effets produits, processus déterminant dans la prise de conscience et la dynamique comprendre-agir. On mesure ici que cibler est très différent de se donner un objectif ; cibler, c'est valoriser certaines dimensions de l'activité du joueur et surtout en diminuer, voire supprimer certaines autres.

Justifier le choix du fil rouge pour guider l'élève vers l'acquisition de l'OE

Les indicateurs qui servent de fil rouge sont au nombre de 2.

L'indice d'efficacité : il se calcule de la manière suivante : $IE = \text{Nb Pts marqués} / \text{Nb Pts joués}$ sur l'ensemble des matches au sein de la poule. On exprime cet indice en pourcentage. Si un joueur a un indice de 60% ; cela signifie que sur 10 mises en jeu, il en gagne 6. En général, les valeurs sont comprises entre 35 et 70 %. Lorsque des élèves ont un indice inférieur à 40 ou supérieur à 65, il faut étudier le fait de les changer de poules. Cet indice permet d'avoir un positionnement relatif des joueurs et joueuses les un(e) s par rapport aux autres au travers les écarts entre des valeurs, ce qui n'est pas le cas lorsqu'on prend en compte uniquement les places ou les victoires. De plus, le pourcentage est dépendant de l'écart entre le nombre de points des deux joueurs, donc cela pousse à jouer tous les points. Les matches se jouent en 2 séries de 5 services pour chacun des joueurs. On peut avoir une égalité 10-10 ; dans ce cas, pas de balles supplémentaires pour départager les joueurs. Le calcul se fait en temps réel sur un tableur type Excel ; concrètement si l'on ne dispose pas d'une tablette par poules, vaut mieux revenir à la fiche et centraliser les résultats au fur et à mesure.

	POULE 2								Pts gagnés	Pts perdus	l e
NOMS	Prénoms	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7			
	Tom		15	10	10	14	9	14	72	48	60%
	Clement	5		10	6	14	14	12	61	59	51%
	Arthur	10	10		8	12	11	13	64	56	53%
	Remy	10	14	12		14	14	12	76	44	63%
	Alice	6	6	8	6		10	9	45	75	38%
	Barbara	11	6	9	6	10		8	50	70	42%
	Brice	6	8	7	8	11	12		52	68	43%

On observe dans ce tableau que la répartition des valeurs des pourcentages est bien plus intéressante sur le plan qualitatif qu'une comptabilité des victoires, même « avec la manière » (Bonus défensif ou offensif).

Indice de rupture : il se calcule de la manière suivante $IR = \text{Nb Pts Marqués avec de la vitesse} / \text{Nb Pts Marqués}$. Comme le précédent, cet indice se calcule à l'issue de l'ensemble des rencontres. L'arbitre ou un aide doit juger du changement net de vitesse pour accorder ce point consigne. Cela est l'objet de débats

intéressants et la quantité de variation de la vitesse n'est pas la même selon les poules. Cet indice est individuel et rend compte de cette capacité à donner de la vitesse pour marquer le point. Concrètement, cela nécessite la mise en place d'un tableau particulier. À titre d'exemple, lorsqu'un ou une élève a un indice supérieur à 20 % cela signifie qu'il a basculé dans une logique de rupture par la vitesse.

Avec ce type d'indice, il est possible de mettre en place des formes de contrats ou de seuils à franchir.

Prénoms	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	Total	E R
Tom	1	1	7	1	8	5		23	32%
Clement	2	0	1	0	5	5		13	21%
Arthur	2	0	1	1	1	2		7	11%
Remy	0	0	1	0	0	0		1	1%
Alice	0	0	1	0	2	0		3	7%
Barbara	0	0	0	0	0	0		0	0%
Brice	2	2	1	1	0	6		12	23%

On observe dans ce tableau que la répartition des valeurs des pourcentages est bien plus intéressante sur le plan qualitatif qu'une comptabilité des victoires, même « avec la manière » (Bonus défensif ou offensif).

Indice de rupture : il se calcule de la manière suivante $IR = \text{Nb Pts Marqués avec de la vitesse} / \text{Nb Pts Marqués}$. Comme le précédent, cet indice se calcule à l'issue de l'ensemble des rencontres. L'arbitre ou un aide doit juger du changement net de vitesse pour accorder ce point consigne. Cela est l'objet de débats intéressants et la quantité de variation de la vitesse n'est pas la même selon les poules. Cet indice est individuel et rend compte de cette capacité à donner de la vitesse pour marquer le point. Concrètement, cela nécessite la mise en place d'un tableau particulier. À titre d'exemple, lorsqu'un ou une élève a un indice supérieur à 20 % cela signifie qu'il a basculé dans une logique de rupture par la vitesse.

Avec ce type d'indice, il est possible de mettre en place des formes de contrats ou de seuils à franchir.

Justifier l'articulation entre l'OE et les programmes

Les AFC sont au nombre de 4

1. Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
2. Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
3. Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.
4. Observer et co-arbitrer

On remarque que les contraintes emblématiques créent une situation favorable pour faire basculer le rapport de forces; l'OE visé est bien cohérent

au regard de l'AFC1 mais également l'AFC2 car en provoquant des déplacements importants par l'obligation CD, la dimension physique de l'activité, peu sollicitée dans un cadre normal, est ici plus importante.

AFL : au nombre de 3

1. S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force
2. Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
3. Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire

Si la notion de situation favorable disparaît dans l'AFL1, les choix tactiques et techniques restent présents même s'ils sont limités. On retrouve ici une critique que le CEDREPS fait à propos des textes qui est celle de l'exhaustivité, du non-ciblage. Pour les autres AFL, la FPS crée des conditions de répétition importante, synonyme de formes d'entraînement, et différents rôles sont nécessaires à son fonctionnement. Cette FPS est tout à fait pertinente au lycée, notamment en seconde. Nous lui préférons en cycle terminal, la FPS présentée plus loin « 1 seul Re par mise en jeu » car l'objet d'enseignement est davantage centré sur des alternatives techniques et tactiques et donc, plus en cohérence avec l'AFL1.

FPS « tout en CD », comment « ça marche ? »

La mise en place dans la séquence

La mise en place de la FPS « tout en CD » se fait sur les deux premières leçons.

Leçon 1 : constitution des 3 poules relativement homogènes est un préalable. Prise de résultats uniquement sur l'IE. Les élèves s'approprient l'organisation (tableau de résultats) et les règles du jeu. Si l'on rencontre des difficultés importantes dans certaines poules dans la réalisation du service, on peut proposer de le réaliser selon la modalité aménagée : lâcher la balle d'une hauteur voisine à celle du filet puis laisser 1 rebond et jouer directement la balle sur la ½ table adverse, ou engagement par-dessous (type badminton) directement sur la ½ table adverse.

Leçon 2 : ajustement des poules en fonction de l'IE. Introduction de l'IR après avoir s'être mis d'accord par poules sur la notion de gagner un point par un changement de vitesse net. Cela doit passer par une mise en situation spécifique, où les joueurs d'une même poule se retrouvent autour d'une table et observent un match et construisent cette notion.

À l'issue de ces 2 leçons, il est alors possible en fonction des caractéristiques des élèves, de s'inscrire dans la démarche de la double-boucle.

La dynamique de la double boucle

La double boucle est une manière de décrire l'interaction entre la FPS ciblée sur l'OE (grande boucle) et les situations de la petite boucle qui sont ciblées sur des connaissances (en action). C'est le lien entre l'OE et les connaissances qui structurent la dynamique GB/PB.

L'OE est : servir fort, se mettre à distance en CD pour donner de la vitesse à la balle dans le but marquer le point.

On identifie 4 types de connaissances en action différentes à construire que l'on va organiser en 2 temps qui pourraient correspondre à 2 séquences. Mais on peut également tout à fait imaginer, en fonction du niveau des élèves, choisir une connaissance de type C1 et une autre C2 ou directement (élèves de seconde), uniquement celle du type C2. Tout d'abord

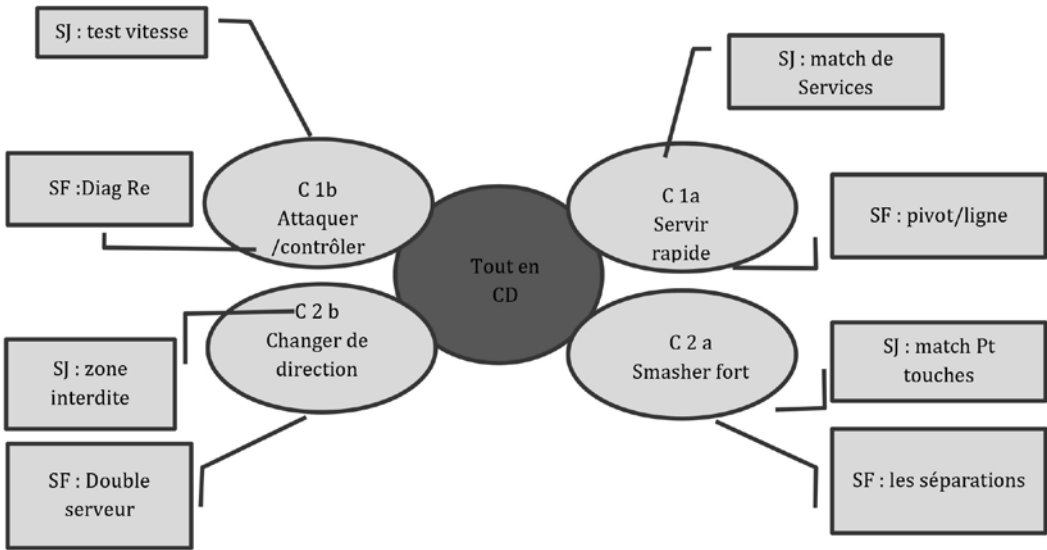
- C1a : service rapide
- C1b : attaquer / contrôler

Puis

- C2a : smasher fort
- C2b : changer la direction de la trajectoire

Cependant, la GB reste le temps prioritaire, où l'on « joue, apprend et évalue ».

On a souvent tendance à considérer à tort que les situations de la PB sont des situations « décontextualisées » alors que l'on peut très bien introduire un contexte de performance ou de compétition. L'enjeu majeur de la PB est de faire faire un petit détour à l'élève, de centrer son attention sur quelques critères de réalisation (1 ou 2). Nous proposerons donc pour chacune des PB une situation « jouée » (SJ) et un exemple de situation plus « fermée » (SF). L'ensemble de la dynamique GB/PB peut être représenté de la manière suivante :



Présentation PB C1a: servir rapide

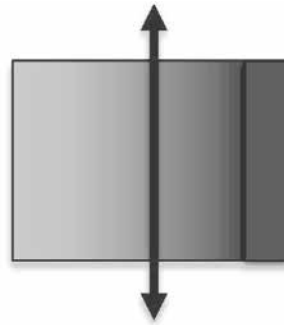
Situation « fermée » :

Séries de services 5 à 10 sans renvoi
 Une zone à viser, longueur de raquette.
 But : servir long et rapide dans la zone

Situation « jouée » : matches de services

- Série(s) de 5 services avec 2 essais au service.
- 2 touches de balle par joueur
- CD obligatoire sauf à la mise en jeu.
- Surface autorisée : toute la table (possibilité d'imposer une position au receveur au moment du service)
- Les points valorisés sont les balles non touchées par l'adversaire (point direct) ou services gagnants

L'enjeu sur cette situation est d'ordre tactique : où me placer au service pour gêner l'adversaire qui est tout en CD ? La position en pivot offre le plus de possibilités. La seconde question est celle de la variation des directions du service en fonction de l'attitude et de la position de receveur.



Les critères de réalisation clé

1. Position perpendiculaire à la ligne de fond, fléchie, plutôt côté Re
2. Mouvement vif horizontal (« balayage »), raquette légèrement fermée
3. 1° rebond près de SA ligne de fond
4. Toucher la balle juste au-dessus du plan de la table

Présentation PB C1 : attaquer / contrôler

Il s'agit ici de sensibiliser les élèves à la distinction entre donner de la vitesse à la balle (l'attaquant exécute au coup nommé attaque de CD qui est très différent du smash) et contrôler la vitesse (nommé contre-attaque au sens de contrer l'attaque) de la balle incidente.

Situation « fermée » : *diag Re*

La position en pivot côté Re va obliger les élèves à dissocier ligne d'appui et ligne de fond table. Ici il faut aller vers une position de la ligne de pieds oblique par rapport à la trajectoire de la balle incidente.

Les rôles sont différenciés : séries de services 5 à 10 mises en jeu, en tant que serveur-attaquant ou relanceur-contreur.

But : réaliser des CD

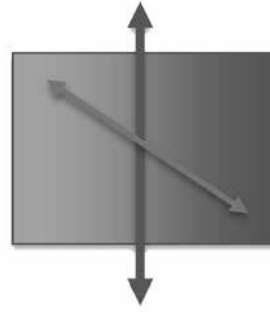
Réguler de façon à observer des intentions et action d'attaquant ou de relanceur nettement différenciées. Réguler sur l'orientation de ligne d'appui et l'orientation générale du geste.

Situation « jouée » : *test de vitesse*

Il s'agit d'un test de fréquence d'échanges sur une minute. Le test est individuel. Celui qui est évalué (attaquant) est celui qui produit de la vitesse de balle en CD, qui accélère et en face il y a un « contreur » qui coopère (jouer CD et Re). Une zone AR, côté contreur (largeur = 2 longueurs de raquette + une largeur) constitue la zone à atteindre le souvent possible. Un joueur compteur-distributeur de balle est situé du côté zone. Il a à sa disposition 5 à 6 balles qu'il peut donner au « contreur ». Les mises en jeu se font toujours côté zone. Le nombre total de « bons » rebonds (dans la zone) est égal à la somme des « bons » rebonds obtenus sur chaque mise en jeu au cours de la minute. On peut organiser les élèves par groupe de 3 ou 4 et donner 2 essais à chacun ; on retiendra le meilleur. Il est possible de laisser une relative souplesse dans la constitution des groupes.

But de la situation : coopérer pour faire réaliser à l'attaquant le plus de trajectoires possibles en CD qui rebondissent dans la zone cible.

Ce test de vitesse d'échanges doit être réalisé plusieurs fois dans la séquence.

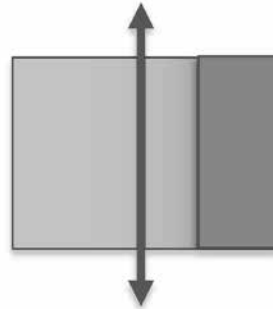


Les critères de réalisation clé pour attaquer

1. Pied AR décalé, épaules obliques / table
2. Mouvement oblique (45°) vers l'avant raquette légèrement fermée (pas d'action du poignet)
3. Au départ raquette en AR hauteur de hanche, fin devant et à hauteur de tête
4. « rentrer » dans la balle

Les critères de réalisation clé pour contrôler

1. Pied AR légèrement décalé
2. Pas de phase d'élan ; on attend la balle légèrement devant, sur le côté CD
3. On est comme un « mur », on est « mou »
4. Fin du geste devant niveau épaules
5. La hauteur au-dessus du filet est le bon indice pour régler son action



On peut établir des barèmes ou des grilles de performances qui peuvent servir de repère. On peut également réaliser le test avec un partenaire nettement plus fort et ce score peut servir de cible ou être comparé avec le score réalisé avec un joueur de niveau équivalent.

Présentation PB C2A : changer la direction de la trajectoire

Il s'agit ici non pas d'orienter la direction de balle vers une cible mais de pouvoir changer la direction, ce qui signifie que la balle incidente arrive selon une direction (ex : diag CD) et que je suis capable de la diriger dans une autre direction (long de ligne CD). Cette connaissance en action est bien évidemment recherchée uniquement en CD et constitue une habileté importante pour obliger l'adversaire à se déplacer ou chercher son Re.

Situation « fermée » : « double serveur »

Joueurs Noirs alternent les mises en jeu à l'aide d'un service long rapide.

Joueur Gris : renvoie la balle au joueur qui lui a envoyé la balle.

Les joueurs Noirs bloquent la balle retournée par le joueur Gris.

L'avantage de ce dispositif est de moduler la pression temporelle dans la liaison entre les 2 CD qui ont une direction différente, laissant ainsi le temps au joueur vert de se concentrer sur le changement d'orientation de la ligne d'appui et/ou épaules tout en gardant la structure du geste identique.

On peut également jouer sur toutes les variables des trajectoires pour les serveurs (varier l'angle entre balle incidente et renvoyée, placement et déplacement du joueur vert), même proposer des mises en jeu directes sur la $\frac{1}{2}$ table adverse pour augmenter la vitesse de la balle (voir exemples sur les dessins). Attention le critère de réussite dans cette situation n'est pas de renvoyer la balle dans la direction mais orienter les épaules et/ou la ligne d'appui pour renvoyer en contrôlant la vitesse.

Situation « jouée » : zone interdite

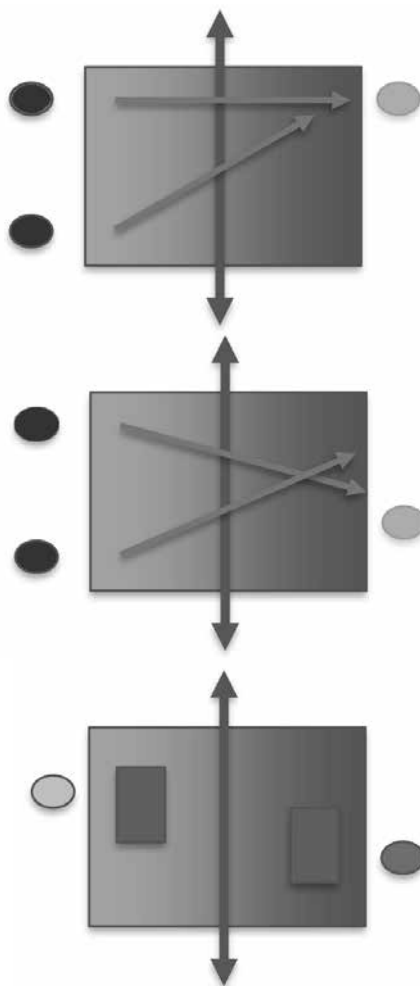
- Série(s) de 5 services avec 2 essais au service.
- Tout en CD (sauf service) et une zone interdite taille A3.

L'enjeu sur cette situation est d'ordre tactique : il s'agit de varier la direction ou pas (contrepiéd) de la trajectoire de la balle notamment sur service+ 3^e balle.

La position de la zone interdite est modulable. On peut proposer au joueur de modifier ou non la position et l'orientation de cette zone à chaque mise en jeu et ainsi de s'en servir tactiquement.

Les critères de réalisation pour changer la direction

1. Tourner les épaules et/ou la ligne d'appui pour orienter la trajectoire et non en « cassant » le poignet
2. Les autres critères sont ceux de l'attaque ou de la contre-attaque CD. On peut d'abord aborder le changement d'orientation en contre-Att puis en Att



Présentation PB C2B : smasher

Le smash est une gestuelle que l'on mobilise lorsque la hauteur de balle est voisine de celle de l'épaule du joueur. On peut alors par une orientation du mouvement descendante jouer une trajectoire directe sur la 1/2 table adverse, raquette légèrement fermée. Ce coup a une structure très différente de celle de l'attaque du CD. Il n'y a pas de continuité entre les deux gestes.

Situation « Fermée » : les séparations

Le joueur Blanc distribue une série de 10 balles avec un rebond sur la table du joueur Gris de façon à ce que la hauteur du rebond = H épaule.

Le joueur Gris smashe dans le but d'envoyer la balle dans la zone la plus loin. On dispose des séparations tous les 1,5 m de façon à objectiver ces zones.

On peut ensuite varier le placement et la hauteur de la trajectoire incidente (joueur jaune) mais toujours avec une hauteur minimale située au niveau de l'épaule, le placement sur la table. On peut affecter des points par zone et organiser des concours. On peut enfin, varier la hauteur de balle afin que le joueur Gris décide s'il réalise un smash ou une attaque CD.

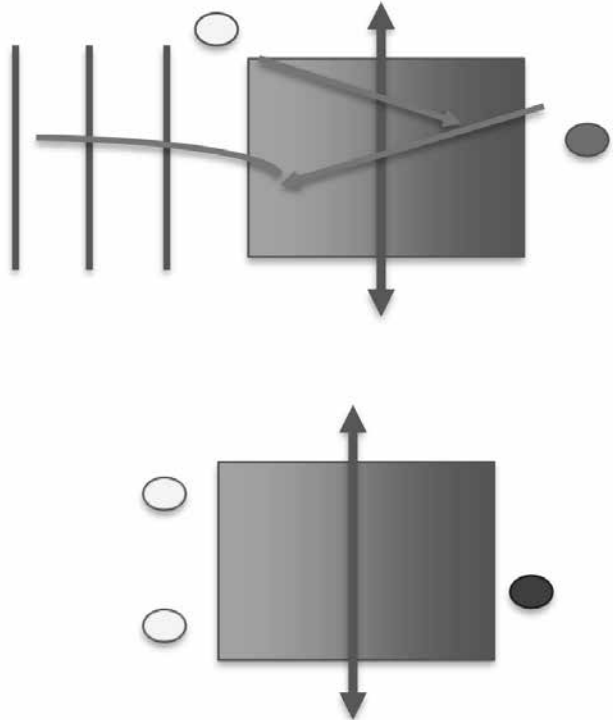
Situation « jouée » : frapper fort

L'intention est d'amener l'élève à réaliser plusieurs smashes pour terminer le point. À ce niveau de jeu scolaire, il est nécessaire de renforcer les pouvoirs de la défense. On organisera les élèves défenseurs en double type tennis (sans alternance) avec le droit de contrôler la balle soit à la main soit par jonglage. Ils pourront ainsi renvoyer 2 ou 3 fois la balle sur la 1/2 table adverse. Le joueur attaquant (Noir) gagne le point si le 2° rebond a lieu sur le sol (le 1° est sur la table).

L'échange débute par de la coopération et quand

Les critères de réalisation pour smasher

1. Pied + décalés (D en arrière pour droitier)
2. Armé : montée raquette à hauteur épaule
3. Geste descendant vers l'avant
4. Finir en appui sur pied AV



elle le veut, l'équipe double monte une balle, c'est le signal du début de l'opposition

Les matches s'organisent par groupes de 3, chacun passant à tous les rôles ; au bout de 3 matches, chaque joueur a gagné un certain nombre de points (total des 3 matches) ; on peut classer les joueurs. On peut sur cette base, organiser l'ensemble de la classe en montante-descendante ; le gagnant monte, le second reste et le troisième descend.

Conclusion

Cette proposition a pour but de mettre en évidence que la FPS « tout en CD » et son objet d'enseignement associé peuvent être déclinés, adaptés à différents publics, tout en restant un savoir exigeant. La dyna-

mique GB/PB présentée voulait illustrer la nature des liens entre ces différents moments proposés aux élèves pour que cet OE soit accessible à toutes et tous.

2° PARTIE - La FPS « 1 seul revers par mise en jeu »

La FPS « 1 seul revers par mise en jeu » et ses fondements

Cette FPS cible un OE qui prolonge l'OE de la FPS précédente. Il peut être abordé lors principalement au lycée en cycle terminal. On est toujours sur une priorité CD mais on introduit une variable qui va obliger le joueur à s'adapter au cours de l'échange en fonction du moment d'utilisation du Re du joueur adverse. Le « handicap » de jouer uniquement avec son CD n'est pas stable tout au long de l'échange, ce qui est le cas

dans la FPS « tout en CD ». Cette contrainte emblématique s'inscrit dans la perspective de l'AFL 1 du CA4, car elle va permettre la construction et l'adaptation des choix tactiques au regard de l'analyse du rapport de force dans un contexte beaucoup moins complexe qu'un jeu « normal » qui lui, ne permet pas un ciblage précis.

Présentation de la FPS

La FPS est un système qui articule 4 éléments selon le schéma ci-dessous :

Contraintes emblématiques

- 1 seul Re / mise en jeu
- 2 essais par mise en jeu
- Séries de 5 services
- Position relanceur choisie par serveur



OE

Varie ses 2 schémas de jeu à partir du service, les adapte, pour gagner sa série de services

Fil Rouge

Validation de schéma
Validation Série de services



Cadre Structurant

Poules quasi stables de 6 à 8
Binôme : coach/joueur
Schémas de jeu précis

Egalité de pouvoir d'actions

Présentation et justifications de l'OE

On retrouve dans l'énoncé les deux dimensions caractéristiques d'un OE.

- **Une action clé** : variation de schémas de jeu à partir du service avec les choix de coups possibles en fonction des réactions de l'adversaire.
- **Une intention** : gagner sa série de services selon des scénarios précis choisis en fonction de ses ressources et anticipant les adaptations tactiques adverses, notamment en fonction du choix d'utiliser ou non son revers à un moment donné.

Le choix de cet OE doit satisfaire à deux conditions, la cohérence au regard du fonds culturel et du « pas en avant ».

Justification au regard du fonds culturel

On retrouve les mêmes éléments de justifications que pour la FPS « tout en CD » avec une valorisation beaucoup plus importante de la dimension construction du gain du point à l'aide de schémas de jeu.

Justification du pas en avant comme rupture avec la motricité usuelle

Le « pas en avant » consiste à basculer d'une logique « opportuniste » où l'élève joue en s'adaptant dans l'instant à la balle incidente en fonction de ses points forts, ou d'une logique « formelle » où l'élève joue à partir de grands principes tactiques (point faible Re, jouer à droite puis à gauche) à une logique « intentionnelle » à partir du service, organisée à partir de schémas de jeu travaillés comportant des alternatives

précises en fonction des réactions de l'adversaire. Pour ce faire, il est impératif de limiter le nombre d'alternatives possibles à l'aide de contraintes mais de façon à moins déséquilibrer le rapport de forces et de manière moins constante.

Justification de la relation contraintes / OE au regard de la modélisation de l'activité adaptative du pongiste

En quoi la contrainte emblématique « 1 Revers par mise en jeu » est-elle particulièrement féconde ? Elle introduit, pour les deux joueurs, une possibilité de choix d'action permettant de contrer la recherche du point faible potentiel sans créer un déséquilibre spatial. Par exemple, si le serveur place la balle sur mon Re, j'ai le choix de pivoter ou de jouer mon Re. Selon l'option choisie par le relanceur, le serveur devra adapter son schéma de jeu. Lorsque le joueur adverse utilise son Re, c'est le signal d'un changement dans le rapport de forces, il doit alors couvrir la totalité de l'espace uniquement avec son CD. Les alternatives pendant la mise en jeu sont présentes mais limitées en nombre. Cela crée des conditions pour favoriser l'anticipation de quelques scénarios possibles parmi lesquels le joueur devra choisir pendant l'action et sur lesquels il pourra réguler entre les points. On valorise ainsi la construction de quelques schémas de jeu, et donc les dimensions « instauration d'une contre communication motrice » et « gestion du score » de l'activité du pongiste.

Pourquoi « fixer » la position du receveur ?

Afin de permettre au serveur de préciser ces schémas de jeu, on doit introduire une autre variable, la position du relanceur au moment du lancer de balle. Le serveur choisi entre 3 options. La position 3 est située au centre et à un pas de la ligne de fond (repères au sol). L'hypothèse forte est qu'il faut limiter le nombre d'in-

certitudes sur les actions possibles du relanceur afin d'engager le serveur dans une véritable « tranche de vie » de pongiste, lui permettre réellement d'anticiper des types de trajectoires retours possibles.

Ce dispositif ainsi que certains outils s'inspirent d'une présentation faite lors de la biennale de l'AE-EPS par Bultel et Durieux⁶.

Les autres contraintes sont : 2 séries de 5 services et 2 essais au service. Dans un souci d'égalité on conservera le même principe que dans « tout en CD » : on ne peut utiliser que les coups appris en cours. Ici, on introduira en plus les services rot AR ou latéral G-D et les remises associées.

Justifier le choix du fil rouge

L'OE étant ciblé sur le choix, la mise en place, validation et adaptation de schémas de jeu à partir du service, les critères qui serviront de fil rouge sont :

La validation de la série de services : avec une série de 5 services, il faut donc gagner au moins 3 mises jeu pour valider sa série. On peut être plus exigeant si l'on souhaite mettre davantage l'accent sur la liaison service-3° balle, en ne comptabilisant que les mises en jeu gagnées après 3 touches de balle maximum (service compris) lorsque l'on est serveur. Les matches se jouent sur 2 ou 3 séries de services.

La validation du ou des schémas jeu : cela correspond au pourcentage, pour un même schéma de jeu, entre nombre de schémas prévus gagnants sur le nombre tentés.

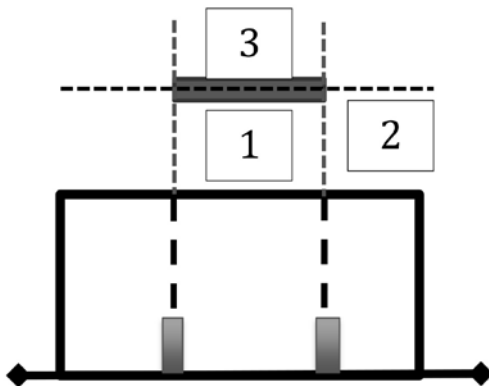
FPS «1 seul revers par mise en jeu », comment « ça marche »

La mise en place dans la séquence

La mise en place de la FPS commence par des tournois en poules de 8 ou 10 joueurs (nombre pair) en respectant les contraintes emblématiques. Les résultats pris en compte sont :

L'indice d'efficacité (voir FPS « tout en CD ») qui permet une régulation de l'homogénéité des poules.

La validation de séries de service : les matches se déroulent en 2 ou 3 séries de 5 services pour chacun des joueurs. Les pouvoirs d'actions des joueurs (types de coups, services) sont limités à ce qui a été appris par toutes et tous. Pour améliorer la lisibilité de la validation des séries de services on peut utiliser des bouchons de 2 couleurs ; un bouchon blanc à chaque



service et à côté selon qu'il y ait ou non gain du point, un bouchon d'une autre couleur. Ce dispositif est intéressant car il permet au joueur de savoir où il en est, et ainsi gérer la prise de risque et la variation de ses services.

Les élèves sont appariés A1/A2: ils prennent en charge la prise de résultats.

Une fois les poules de paires de joueurs fixées, la phase de construction de schéma de jeu peut débiter; cela correspond à une petite boucle. Nous présenterons ici une seule PB en sachant que l'on peut selon le temps dont on dispose au cours de la séquence, mettre au point 2 schémas. L'ensemble de séquence se déroule sous la forme d'alternance GB-PB. Si l'enseignant souhaite proposer un nouveau type de service (rotation latérale...) ou nouvelle gestuelle (lift) pour répondre à certains problèmes, cela sera mis en place dans la PB où l'utilisation de ces nouveaux pouvoirs moteurs s'impose.

Petite boucle : construction d'un schéma de jeu à partir d'un service

Le travail de construction d'un schéma de jeu à partir du service est réalisé par le binôme. Chacun aide l'autre à mettre au point son schéma de jeu.

Nous rappelons qu'un schéma de jeu ou schéma tactique est caractérisé par Delisle⁷ de la manière suivante: « enchaînement de coups prévu à l'avance destiné à provoquer le déséquilibre adverse. Il part le plus souvent du service ou d'une remise. Il est basé sur la probabilité des retours adverses ».

Chaque joueur du binôme A1-A2 possède une fiche composée de 2 parties.

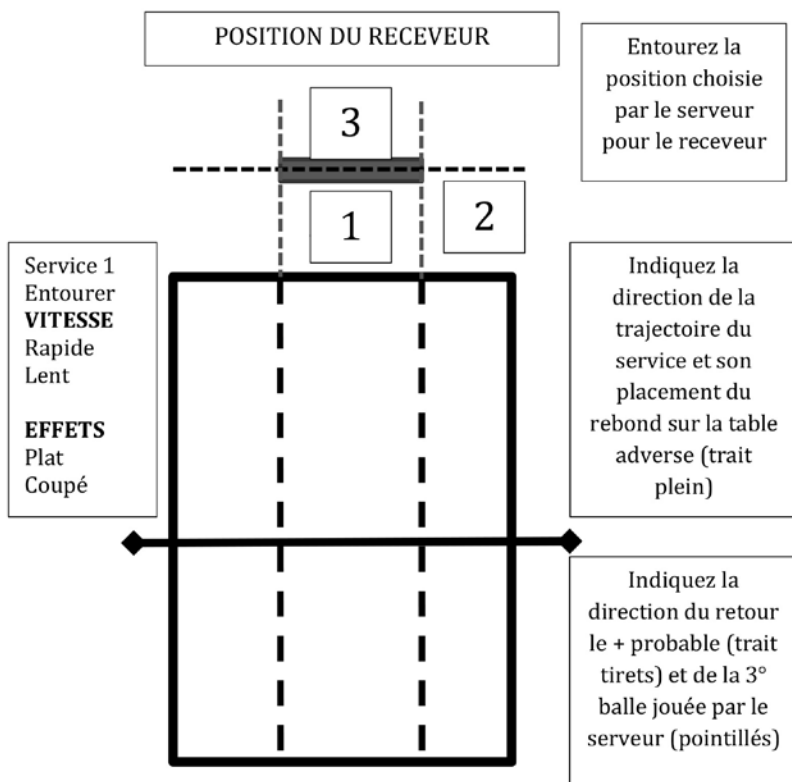
1° partie de la fiche : description des trajectoires

Il s'agit pour le joueur A1 et A2 de préciser les différents paramètres du schéma de jeu.

1. position du receveur
2. type de service
3. direction et rebond du retour probable
4. direction envisagée de la 3° balle ou la 2° jouée par le serveur

Cette mise au point nécessite de nombreux essais afin que puisse être mis en évidence les régularités, les difficultés. Le choix du type de service est assez rapide mais il faut que le joueur essaye avec différentes positions du receveur.

Le dialogue entre A1 et A2 est très important pour identifier le type de difficulté qu'induit tel ou tel service avec telle ou telle position et qu'est-ce que cela produit comme type de trajectoire de retour de service? L'objectif est ici d'identifier certaines régularités entre service et retour et de repérer les 2 plus fréquentes, retour 1, R1 et retour 2, R2. Souvent les versions R1 et R2 dépendent du choix du relanceur d'utiliser ou non le seul revers auquel il a droit à chaque mise en jeu. Les joueurs A1 et A2 alternent



les rôles dans ce travail. En général, la mise au point de cette première partie du schéma de jeu prend une à deux leçons selon les élèves de lycée.

2° partie de la fiche: elle vise à préciser les types de coups utilisés selon l'alternative tactique anticipée. Il faut donc décider du type de 3° balle que le serveur joue en fonction du type de retour R1 ou R2. Là aussi

se pose le choix pour le serveur d'utiliser ou non son seul revers.

À l'issue de ce 2° temps les joueurs A1 et A2 peuvent remplir le tableau ci-dessous :

Le choix est rédigé sous la forme de : si R1 (à préciser) alors je joue...

Schéma de jeu N°1 DU SERVEUR A1.(nom)						
2°	coup	joué	par	le	serveur	(3°touche)
SI R1.....			Alors je joue.....			
SI R2.....			Alors je joue.....			

L'intérêt de ce temps de co-travail A1&A2 est double.

1. Centrer l'activité des élèves sur la relation entre service et 3° balle en intégrant des alternatives tactiques (centre de notre OE).

2. Permettre de former un observateur-coach pertinent

qui puisse identifier des coups et des schémas de jeu prévus.

À l'issue de ce temps, les paires de joueurs sont donc prêtes pour « revenir » dans la grande boucle.

Retour dans la GB

Les poules sont composées de 4 à 5 paires. Les rôles sont définis ; lorsque la paire A1 & 2 rencontre B1 & 2, dans le match qui oppose A1 à A2, B1 et B2 observent. Comme ils connaissent bien le schéma de jeu de leur binôme, ils peuvent aisément remplir une grille d'observation rendant compte de l'efficacité du schéma de jeu. Le match se joue en 2 séries de 5 services.

Obligation de placer au moins 3 fois son schéma de jeu sur les 5 mises en jeu afin de maintenir une incertitude.

Première série du joueur A1 c B1

À l'issue de chaque mise en jeu on note :

- s'il y a gain ou perte du point ;
- si le point a été gagné ou perdu en utilisant le schéma de jeu prévu ;
- si le point a été gagné grâce à une balle rapide accélérée, il y a un bonus.

Le joueur B1 réalise sa série puis 2° série du joueur A1

À l'issue du match on peut avoir une lecture de l'efficacité du joueur.

1° série de Service : B1				
N°	Gain	Perte	Sch 1	Bonus
1				
2				
3				
4				
5				

2° série de service				
N°	Gain	Perte	Sch 1	Bonus
1				
2				
3				
4				
5				

Résultats				
	Gain	Perte	Sch 1	Bonus
Totaux				
I schéma Sch1/G		Séries Serv Valid	Bonus	
Score	A1		B1	

Ligne totaux : somme des 2 séries. On peut alors renseigner :

Le score sur match opposant A1 à B1

Indice de validation de séries de services : lorsque le joueur-serveur gagne le point, peu importe la manière, au moins 3 fois sur ces 5 mises en jeu,

il valide sa série. Ici sur 2 séries de services, on peut obtenir 2/2 au max.

Indice schéma : est égal nbre de schéma de jeu tentés / nbre de pts gagnés en utilisant le schéma.

Bonus : l'intérêt de repérer les points bonus (balle accélérée) est de permettre d'observer si les schémas de jeu conduisent ou non à mettre le serveur dans une position lui permettant de conclure par une balle accélérée. On peut indiquer le nombre de points bonus marqués sur le schéma de jeu prévu / nbre total de bonus. Ce 3° indice est à mettre en place dans la mesure du possible dans un second temps.

Les matches se poursuivent en affrontant d'autres paires de la même poule ; A1 affronte tous les joueurs de sa poule sauf A2.

À l'issue de ce temps GB, il y a un temps de retour en PB pour corriger, adapter le schéma de jeu en travaillant sur l'efficacité des liaisons entre les coups prévus ou en proposant d'autres réponses. On revient là sur un travail plus technique en s'appuyant sur des situations dans lesquelles il faudra toujours garder la notion d'alternative. Qu'est-ce que cela signifie ? S'il y a choix, cela se fait à partir d'un signal (ex : déplt du joueur pour prendre son Re) et à ce signal on associe une réponse ; donc on ne travaille pas des schémas de jeu sous forme « fermée » mais toujours avec un signal.

On peut également poursuivre par une seconde PB visant à la mise au point d'un second schéma de jeu. L'objectif visé à l'issue de la séquence est que les élèves puissent mobiliser au cours d'un match 2 schémas de jeu de façon à introduire, produire davantage de variation dans ses séries de services. Le retour dans la GB se fait selon la même logique mais cette fois, chaque joueur pourra varier dans sa série de service entre schéma 1, schéma 2 et un

autre, en obligeant à jouer au moins 4 mises en jeu selon l'un des deux schémas. Les observations sont du même type et permettent de juger de l'efficacité de l'alternance des schémas de jeu.

Conclusion

Cette seconde FPS « 1 seul Re par mise en jeu » se veut une proposition pour traiter sérieusement la question tactique ou stratégique en sports de raquettes. En mettant au centre de l'OE la notion de schéma de jeu, nous donnons les moyens aux élèves de vivre une « tranche de vie » de pongiste stratège, ou duelliste, c'est-à-dire qui anticipe des scénarios probables. Pour cela, il faut réduire de manière importante la complexité du jeu tel qu'il se pratique en milieu fédéral par l'introduction de contraintes emblématiques ou fécondes qui constituent les conditions nécessaires à cette acquisition pour toutes et tous. C'est en cela que la démarche proposée ici s'inscrit dans la référence et non la révérence à la PPSAD et renvoie au parti pris N°1

Vivre la culture, ce n'est pas vivre les pratiques sociales : le fonds pas la forme !

et démontre que pour cela qu'il est nécessaire de, parti pris N°2

cibler ce qui s'apprend. L'accès à la culture ce n'est pas faire vivre aux élèves la complexité et la diversité des « objets d'enseignement ».

On pourrait même envisager d'illustrer ces OE à l'aide de la PPSAD Badminton. Si tel était le cas, l'hypothèse de programmes d'EPS organisés autour d'objets d'enseignement sans référence explicite à telle ou telle PPSAD deviendrait alors possible. Les équipes d'enseignants choisiraient la PPSAD support. C'est une des perspectives dans lesquelles travaille actuellement le CEDREPS.

Bibliographie

- 1 Galek R ; *Tout en Coup Droit*, cahier du CEDREPS N°15, Editions AE-EPS, 2016.
- 2 Sève C ; *Le tennis de table*, collection de l'école aux associations, Editions Revue EPS, 1994.
- 3 Coston A, Ubaldi J-L ; *Une EPS malade de ses non-choix*, Cahier du CEDRE N° 7, Editions AE-EPS, 2007.
- 4 Berthoz A ; *Sens du mouvement*, Odile Jacob, 1997.

- 5 Leveau C ; *Le badminton en situation*, collection l'EPS en poche, Editions Revue EPS, 2005.
- 6 Bultel S, Durieux S ; *Un projet qui fait de l'effet ! Cibler une activité de planification chez les élèves au travers du remplacement*, Dossier Enseigner l'EPS N° 3, Editions AE-AEPS, 2017.
- 7 Delisle H ; *Tennis de table, technique, tactique, didactique*, collection cahiers des sports, Editions revue EPS, 1999.