

« Fais ton choix »

Benoit BACHELART

Collège Charlemagne (Laon)

Pascal PERRIN

UFR STAPS/ESPE (Amiens)

Membres du CEDREPS Amiens

« Les sports de raquettes sont devenus un élément incontournable de l'éducation physique des collégiens et lycéens. Après l'attrait du tennis de table au tour-nant de l'année 2000, l'activité badminton devient à son tour l'une des activités majeures, aussi bien dans l'enseignement obligatoire que dans le cadre du sport scolaire. »¹

Les chiffres en attestent, plus d'un élève sur trois a été évalué en badminton au baccalauréat 2013 (38 % : 2^{ème} activité la plus pratiquée en CCF), contre seulement 8 % (14^{ème} activité en CCF) dans l'activité tennis de table². Dans le cadre de l'UNSS, le badminton est l'activité la plus représentée (245 451 pratiquants) parmi toutes celles proposées à la pratique³. Dans le paysage des sports de raquettes en EPS, l'émergence de cette APSA a d'ailleurs vite été suivie de sa prise de pouvoir au détriment du Tennis de Table.

Tant du point de vue de l'enseignant que de celui de l'élève, le badminton est plébiscité pour diverses raisons. La principale et non la moindre étant sûrement la progression plus rapide de l'élève grâce à « l'effet parachute » du volant.

Néanmoins le **tennis de table** reste une activité riche, toujours programmée et largement enseignée, qui rencontre un certain succès auprès des élèves à condition, entre autres, de pouvoir participer à créer les conditions de leur réussite.

L'enjeu de cet article est de proposer une **Forme de Pratique Scolaire (FPS) en tennis de table**, qui poursuit l'atteinte de la **compétence attendue de niveau 1** :

« En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en assurant la continuité de l'échange, en coup droit ou en revers et en profitant d'une situation favorable pour le rompre par une balle placée latéralement ou accélérée. Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation ».⁴

Cette FPS que nous nommerons « **FAIS TON CHOIX** » engage l'élève à s'inscrire dans des projets de réussite, en mettant sa technique au service d'intentions tactiques, voire stratégiques. "L'habillage"⁵ de cette situation, via son système de score particulier, fournit des informations visuelles directement exploitables par l'élève qui mesure ainsi en temps réel son niveau de réalisation.

I. Notre objet d'enseignement (OE): «*la capacité à formuler et à réaliser le choix d'un mode de rupture privilégié*»

Par le choix de notre objet d'enseignement et sa mise en lumière dans notre FPS «*Fais ton choix*», nous entendons donc faire travailler l'élève à l'atteinte du Niveau 1 de compétence attendue.

L'objet d'enseignement choisi sera : afin de marquer le point, l'élève doit produire des trajectoires selon son **choix d'un mode de rupture privilégié : le jeu placé OU le jeu accéléré**.

Pour cela, il doit repérer une situation favorable et l'exploiter en orientant efficacement son plan de frappe vers la cible visée **OU** en accélérant significativement la vitesse de sa raquette.

Les quatre éléments organisant le choix de notre OE sont développés ci-dessous.

1) Le curriculum de formation du joueur en sports de raquettes

La FPS proposée s'inscrit dans le cursus de formation du joueur de raquette proposé par E. Louis et M. Cappelletti⁶ (cf. article cahier du CEDREPS n° 13, 2013).⁷

Après avoir résolu des problèmes initiaux d'anticipation-coïncidence, de dosage du contact balle-raquette, des contraintes liées à la prise de raquette et au placement par rapport à la balle, etc., l'élève est en mesure de réaliser un renvoi régulier des balles pour assurer une certaine continuité et il maîtrise le niveau «*Echange*». Il est alors capable d'enchaîner plusieurs renvois régulièrement sur la demi-table adverse.

A ce niveau, renvoyer la balle est souvent suffisant pour remporter le point. En effet, l'élève assurant la continuité est encore très fragile techniquement et le simple fait de chercher à renvoyer la balle sans prendre de risque est déjà un risque en soi. L'élève est davantage dans une «*défense de son espace*» que dans «*l'attaque de l'espace adverse*». La logique tactique est donc d'envoyer une fois de plus la balle sur la demi-table adverse et toute son attention se porte vers cet objectif.

Ici, pour limiter les risques de fautes, on pourra constater des trajectoires relativement hautes (pour franchir avec de la marge l'obstacle vertical du filet) et orientées vers une «*zone de confort*»⁸. Cette dernière est la cible visée chez l'adversaire ; c'est une zone

centrale (assez large) qui permet d'avoir une marge de manœuvre relativement élevée en s'éloignant des bords latéraux et de la ligne de fond de table. Avec l'expérience, la répétition, la faute se fait plus rare et l'élève pour gagner le point doit rentrer dans un autre mode de fonctionnement : référence est faite ici au niveau qui nous intéresse, à savoir le niveau «*rupture directe*».

A ce stade, attendre la faute ne suffit plus et il faut alors la provoquer en intervenant sur des paramètres simples de la trajectoire. Ces paramètres définis par A. Pizzinato⁹ sont au nombre de cinq : la direction, la hauteur, l'amplitude (la longueur), la vitesse et la nature (les effets).

Le choix de notre objet d'enseignement nous invite ici à privilégier le travail du paramètre **DIRECTION** ou du paramètre **VITESSE**.

Nous devons préciser qu'à ce niveau le jeu accéléré sera entendu comme un jeu «*FORT*» où l'on recherchera la vitesse de la balle par une frappe franche, et non comme un jeu «*vite*» où l'on cherchera à rentrer en contact avec la balle le plus vite possible après son rebond. A cette étape de l'évolution du joueur, il nous semble prématuré de jouer sur cette précocité de la touche de balle.

Pour atteindre la compétence visée par les programmes, l'élève devra faire la preuve qu'il sait volontairement intervenir sur l'un de ces deux paramètres pour provoquer la rupture du point.

2) Les attentes institutionnelles

Comme nous l'avons précisé précédemment, le choix de notre objet d'enseignement ainsi que les contenus qui lui sont associés s'inscrivent selon nous dans la ligne directrice de la compétence attendue de niveau 1 des programmes du collège.

Cet objet d'enseignement est de plus dans la logique de notre conception de l'enseignement des sports de raquettes, basée sur la notion de duel et sur la logique d'attaque pour remporter ce dernier.

Enfin, la capacité à faire des choix tactiques nous semble correspondre à une «*tranche de vie singulière*»¹⁰ d'un joueur de raquette, et notamment d'un pongiste.

3) Le fonds culturel de l'activité

Que faut-il faire vivre à l'élève de fort et d'authentique dans la pratique du tennis de table en EPS ?¹¹ En reprenant, le cadre proposé par J.L. Ubaldi et A. Coston¹², la spécificité de l'activité tennis de table incite le pratiquant à faire des choix rapides. Il doit adapter sa motricité à des contraintes spécifiques. Son projet doit donc l'emmener à chercher à produire des trajectoires (ici placées ou accélérées), afin de créer de l'incertitude chez son adversaire pour marquer le point. **En créant cette incertitude, il limite la sienne et se crée par la même occasion des certitudes.**

Le choix de notre objet d'enseignement, dans la capacité de l'élève à choisir un mode de rupture privilégié et à le réaliser, est en corrélation avec le fonds culturel de cette APSA. En effet, **cibler le travail de l'élève sur le choix** nécessite de développer des « capacités motrices spécifiques » dans le jeu placé ou dans le jeu fort, pour faire de cette décision un choix éclairé.

Son activité qui est singulière et adaptée à la spécificité du tennis de table serait l'expression directe de sa prise d'informations puis de sa prise de décision.

Ici l'élève fait des choix, varie les types d'incertitudes et prend de l'information sur la nature de la balle. Son choix du mode de rupture est la résultante de la prise en compte de nombreux paramètres.

II. Notre Forme de Pratique Scolaire : « FAIS TON CHOIX »

Pour pouvoir aborder cette FPS et rechercher l'atteinte du niveau 1 de compétence attendue, l'élève maîtrise donc « plus ou moins » les pré-acquis suivants et il a atteint le niveau que nous appelons « **Echange** »¹³ :

- Il sait tenir correctement sa raquette
- Il sait se placer « correctement » pour taper la balle en coup droit et/ou en revers et la renvoyer sur la demi-table adverse, en dosant le contact balle/raquette.
- Il sait, quand il n'est pas mis en crise de temps, renvoyer « régulièrement » la balle sur la demi-table adverse. Il est donc capable d'assurer une certaine continuité de l'échange, essentiellement dans une « zone de confort » centrale.

1) L'habillage de notre FPS et ses justificatifs :

Le cœur de la situation est un affrontement entre deux joueurs, où chaque élève doit choisir avant le match un mode de rupture privilégié : jouer placé (bouchons rouges) ou jouer fort (bouchons verts). S'il marque un point selon son choix de type de rupture, il obtient un bouchon de la couleur correspondante. Le nombre total des bouchons attestera ou non sa réussite.

Quelle est l'organisation qui guide notre FPS ?

- Des groupes homogènes de 4 joueurs de niveaux les plus proches possibles.
- Trois rôles différents à vivre forcément : joueur, arbitre et observateur qui remplit la fiche support.

- Un match en 20 points joués où chaque joueur servira 10 fois (avec 2 services à tour de rôle).
- Un aménagement de l'espace de pratique.
- Un repère visible pour l'élève : LES BOUCHONS
- Des repères visuels pour l'enseignant : les chasubles et les bouchons
- Deux modalités de rupture à envisager, sans en privilégier une plus que l'autre, pour favoriser la réussite de tous les élèves.
- Une feuille de rencontre plastifiée destinée aux élèves, qui organise le déroulement de l'épreuve.
- Un fil rouge guidant l'élève : le nombre de bouchons.
- Un système de gain des rencontres particulier, guidé par notre objectif de transformation : **le match dans le match.**

a) Groupes homogènes de 4 joueurs de niveaux le plus proches possibles

*« Nous recherchons au cours des premières leçons du cycle à former des groupes d'élèves de niveaux proches, car nous estimons que, dans toutes les APSA composant la Compétence Propre n° 4 (CP 4), l'opposition doit être raisonnée. La combinaison de la chance raisonnable de gagner et du risque acceptable de perdre permet à la fois de gagner l'intérêt des élèves et la qualité du travail de ces derniers ».*¹⁴

Bien évidemment, les formes de groupements varieront constamment au cours du cycle selon les besoins, afin de favoriser le progrès de tous les élèves. Cependant, lorsque l'opposition est maximale et que les

joueurs qui s'affrontent obéissent aux mêmes règles, ils doivent être de niveaux proches.

Remarque : Si le nombre d'élèves de la classe l'exige, il est tout à fait envisageable de fonctionner à 3. L'arbitre assumerait également le rôle d'observateur (cf. fiches de rencontres jointes).

b) Trois rôles : joueurs, arbitre et observateur

Les joueurs : Ils vont tout au long de la rencontre poursuivre l'objectif de remporter le duel ; il leur faudra pour cela gagner un maximum de points mais aussi un maximum de bouchons selon leur choix de mode de rupture privilégié. Si l'un choisit par exemple la rupture en plaçant sa balle, il devra rechercher à gagner le plus de bouchons rouges possibles.

L'arbitre : Il dirige le match, il est le garant des règles du jeu et annonce la couleur du bouchon marqué à voix haute pour les joueurs et pour le secrétaire. Il valide le point marqué ("normal", "smashé" ou "placé") et place les bouchons près du filet sur le côté de la demi-table de l'élève qui marque le point.

L'observateur : Il remplit la feuille d'observation/résultats, et contribue au bon déroulement de l'épreuve.

Les 4 joueurs s'affrontent tous et occuperont les 4 rôles à plusieurs reprises. La feuille de rencontre (cf. 1.h fin du document) permet une organisation équitable des différents rôles inhérents à cette FPS.

c) Chaque joueur servira 10 fois (2 services alternés)

Nous faisons le choix de jouer le match en 20 points joués, afin de pouvoir calculer facilement l'indice d'efficacité des élèves (nombre de bouchons marqués dans le mode de rupture choisi). Ainsi, s'il marque 2 bouchons de sa couleur au cours de la rencontre, on sait très rapidement que l'élève a marqué 10 % des coups possibles en respectant son choix (on multiplie le nombre de bouchons obtenus par 5).

De plus, pour envisager d'évaluer nos élèves avec cette organisation, nous pourrions choisir des indicateurs précis (nombre total de bouchons marqués au cours des différents matchs). Nous reprenons ici les propositions de J.-L. Ubaldi, « *la performance est saturée en compétence* ».¹⁵

Le résultat de l'action (nombre de bouchons marqués par l'élève) est porteur du processus et des transfor-

mations qui ont été souhaités. La réussite dans l'action dépend directement de la compétence enseignée.

d) Un aménagement de l'espace de pratique

Un groupe de 4 élèves a besoin du matériel suivant :

- une feuille de rencontre plastifiée
- 1 stylo/marqueur effaçable
- 2 cordelettes (rouges de préférence, comme les chasubles)
- 1 rouleau d'adhésif (du type « protection pour peinture »)
- 2 chasubles vertes et 2 chasubles rouges
- 20 bouchons blancs, 20 bouchons verts et 20 bouchons rouges.

Pour valider le jeu placé, nous matérialisons des couloirs latéraux avec des cordelettes. Ces couloirs feront, dans la FPS, trente centimètres de large. Les élèves utiliseront la fiche d'observation (feuille A4) pour les placer au bon endroit sur la table.

Nous utilisons ce matériel pour différentes raisons :

- la cordelette est si possible de la même que la couleur que les bouchons et les chasubles, afin de donner des repères supplémentaires à nos élèves.
- les cordelettes nous permettent de varier facilement la largeur des couloirs (variable didactique selon nos élèves).
- les cordelettes nous évitent d'écrire à la craie sur les tables et de les abîmer.
- les cordelettes sont manipulables facilement par les élèves et nous pouvons les mettre en place rapidement en fonction du choix de mode de rupture (si 1 seul côté de la table est matérialisé par les couloirs par exemple [cf. le cas n°3 à la page suivante]).

Remarques : si la balle tombe sur la cordelette, on rejoue le point dans tous les cas pour prévenir tout litige éventuel.

Le scotch sert à fixer la cordelette (sur le rebord du fond de table ou proche du filet) pour ne pas gêner les joueurs et pour permettre de la tendre.

Pour valider le jeu accéléré, c'est à l'arbitre que revient la décision. Il y a ainsi un « rapport à l'autre structurant »¹⁶ fondamental pour la réussite de cette FPS. L'arbitre n'est pas uniquement là pour compter les points, il est également présent afin de jouer un rôle essentiel dans le processus de validation de la

compétence de ses camarades. Et cela s'apprend tout au long du cycle, avec des contenus dédiés.

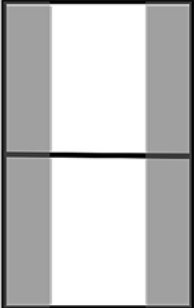
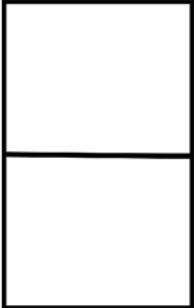
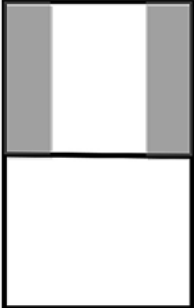
Par ce fonctionnement, nous participons à préparer l'élève « arbitre/observateur » à appréhender de façon progressive la tâche qui l'attend pour prétendre à l'acquisition du niveau de compétence attendue de niveau 2, lorsqu'il devra notamment « coacher » son partenaire.¹⁷ En effet nous estimons que c'est en proposant des contenus, entre autres sur la « lecture des trajectoires », que l'on prépare l'élève à assumer ce rôle.

A l'issue de nos diverses expérimentations avec des élèves, pour lesquelles ils ont été invités à se

prononcer régulièrement, nous choisissons de faire ressortir plusieurs indices permettant de révéler une balle accélérée en jouant fort. Ces indices sont ceux que devra identifier l'arbitre pour accorder le gain du point avec le bouchon correspondant.

- une balle qui va nettement plus vite
- un geste plus ample, vers le bas avec une raquette fermée
- un bruit de la balle plus fort

Aménagement de l'espace de pratique, selon les choix des élèves :

CAS N° 1 Deux élèves qui choisissent le jeu placé	CAS N° 2 Deux élèves qui choisissent le jeu accéléré	CAS N° 3 Un élève choisit le jeu placé et l'autre le jeu accéléré
		

e) Un repère visible pour l'élève : les bouchons

Chaque point marqué par l'élève va être validé par la couleur de bouchon correspondant.

Nous exploitons les bouchons de la même manière que L. Guérin¹⁸ pour matérialiser l'atteinte d'un point consigne.

- Un point «normal» : bouchon blanc
- Un point «jeu fort» : bouchon vert
- Un point «jeu placé» : bouchon rouge

Ainsi, **les bouchons fournissent des informations visuelles directement exploitables** par l'élève qui mesure en temps réel son niveau de réalisation.

Toutefois, si un élève a choisi «le jeu placé» et qu'il marque un point grâce au «jeu fort», il marquera un point «normal» : bouchon blanc. Ce choix didactique obéit à notre objet d'enseignement à savoir «la capacité de l'élève à formuler et à réaliser le choix d'un mode de rupture privilégié». Précisons tout de même

que l'élève, s'il le souhaite, peut changer son choix de mode de rupture entre chaque rencontre.

f) Des repères visuels pour l'enseignant : les chasubles et les bouchons

Dans notre FPS et dans notre enseignement, il nous semble judicieux que les élèves et l'enseignant aient le plus souvent des repères visuels.

En ce qui concerne les bouchons, ils permettent aux élèves, nous l'avons vu, de mesurer en temps réel leur niveau de réalisation.

Pour l'enseignant, ces éléments sont aussi des outils didactiques et pédagogiques très riches, permettant d'observer, interagir et réguler rapidement.

L'élève, **lorsqu'il a déterminé son choix de rupture avant son match, mettra une chasuble de couleur correspondant au mode choisi (couleur rouge pour le «jeu placé» et couleur verte pour le «jeu accéléré»)**. Nous utilisons ces chasubles car elles offrent l'occasion de prendre du recul sur le groupe

classe tout en collectant des informations. Il est ainsi aisé de connaître instantanément les choix de tous les joueurs. Nous pouvons alors nous interroger sur ces derniers et prendre des repères. «*Pourquoi Joshua a-t-il mis une chasuble verte alors qu'il ne réussit pas à accélérer la balle ?*» Nous pouvons aussi interagir avec nos élèves en les questionnant sur les choix réalisés.

Les bouchons donnent également des repères visuels à nos élèves ainsi qu'à l'enseignant. Ce dernier peut constamment évaluer où en sont ses élèves et estimer leur degré de réussite dans la FPS.

Nous pouvons aussi observer tous les groupes et repérer, même en étant éloigné, la capacité de l'arbitre à valider le point consigne.

Si nous voyons Valentine en chasuble rouge qui marque un point dans le couloir de droite et que Titouan ne valide pas par un bouchon rouge, nous pouvons intervenir auprès des élèves concernés et reformuler les consignes par exemple.

«*Titouan pourquoi, tu n'as pas mis un bouchon à Valentine ? Estebann, toi qu'as-tu vu ?*»

g) Deux modalités de rupture au choix, sans en privilégier une plus que l'autre, pour favoriser la réussite de tous les élèves

Nous aurions pu cibler notre objet d'enseignement sur une seule de ces modalités de rupture. Le choix du jeu accéléré aurait pu être par exemple un axe pertinent au regard de la spécificité de l'activité tennis de table, basée sur un jeu de vitesse dans lequel la frappe du coup droit demeure le geste technique privilégié. Envisager le jeu accéléré centrerait notre enseignement notamment sur l'acquisition du coup droit et de la mise à distance qui pour sa part est «*un savoir incontournable en sports de raquettes*»¹⁹.

Toutefois, nous pensons que ce choix unique serait susceptible de placer de nombreux élèves en échec dans nos classes. Notre intérêt principal est que les élèves développent une intention tactique axée sur le duel, «*L'intention de s'inscrire dans le duel est une condition indispensable pour jouer et apprendre à jouer dans les sports de raquettes*»²⁰, qu'ils en aient conscience en faisant un choix éclairé, mais nous ne cherchons en aucun cas à valoriser une forme de rupture plus qu'une autre²¹. Notre choix d'objet d'en-

seignement nous semble être au service de la réussite du plus grand nombre.

Enfin, précisons que ce dispositif n'empêche pas l'élève de faire d'autres types de coups pour gagner le point, en revanche ceux-ci ne seront pas valorisés par le gain d'un bouchon de sa couleur.

h) Une feuille de rencontre plastifiée destinée aux élèves organisant le déroulement de l'épreuve

(cf. en fin d'article)

La feuille de rencontre plastifiée et le crayon effaçable offrent différents avantages. Au-delà des intérêts financiers et écologiques, cette fiche permet d'envisager facilement d'exploiter des fiches en couleur plus agréables et plus lisibles pour nos élèves. Nous pouvons également réutiliser sans aucun souci les fiches d'une semaine sur l'autre, même si elles n'ont pas été terminées la semaine précédente.

La feuille de rencontre utilisée est une construction didactique au service de notre FPS. Elle permet à nos élèves d'avoir des repères constants (Qui sert ? qui arbitre ? Qui joue ? Qui observe ? Qui gagne ? Nombre de bouchons marqués ?). Cette fiche est donc la plus précise possible afin que les élèves puissent enchaîner les matchs, mais aussi pour qu'elle leur serve de feuille de route en indiquant pour chaque rencontre le rôle de chacun. Ce paramètre nous semble également à prendre en compte pour favoriser l'équité, afin que chaque élève vive dans les meilleures conditions les différents rôles de cette FPS.

i) Un fil rouge guidant l'élève : le nombre de bouchons

Confronté à la FPS, l'élève oriente son activité vers un but à atteindre, vers une cible déterminée en fonction de l'objet d'enseignement. Cette cible est caractérisée par un critère de réussite, choisi pour déterminer de manière signifiante à l'élève comme à l'enseignant si la situation est réussie. Loin de considérer ce critère comme une notion accessoire, nous rejoignons les propos de N. Mascret (2011) qui considère «*qu'au-delà de la tâche ou de la situation d'apprentissage, le critère de réussite peut même devenir l'un des piliers de l'élaboration d'une forme de pratique scolaire*»²².

Pour la FPS «*Fais ton choix*», nous fixons **le critère de réussite à 6 bouchons rouges par match pour «le jeu placé» et à 4 bouchons verts par match pour le «jeu fort»** (sur 20 points joués).

Ces repères, qui ne font pas écho à des tests scientifiques, sont empiriques, mais sont le fruit de nombreuses observations et régulations. Ils nous semblent être des révélateurs relativement fiables de l'acquisition de notre objet d'enseignement. Ces critères de réussite ne sont pas figés et ils peuvent varier légèrement en fonction du contexte d'enseignement et du niveau des élèves.

Certes, un élève récoltant 4 bouchons n'aura finalement réussi « avec la manière » que 20 % du total des points joués... mais s'il gagne 10 points sur les 20 joués, il aura en fait remporté « avec la manière » 40 % sur l'ensemble de ses points gagnés. **De plus, pour remporter le maximum de bouchons, l'élève va déclencher des attitudes associant une organisation motrice spécifique et des intentions tactiques.** Gagnant ou perdant le point, son activité s'adaptera à cet objectif et contribuera à sa progression. C'est en lisant cette activité adaptative que l'enseignant pourra proposer les contenus appropriés.

Nous faisons aussi le choix de différencier le critère de réussite selon le mode de rupture choisi, la première modalité nous semblant plus facile à atteindre que la seconde. Plusieurs arguments orientent cette proposition :

- Du point de vue des ressources motrices :

Pour un élève, être capable de « jouer placé » nous semble plus simple à réaliser et à démontrer que la capacité à « jouer fort ». Jouer placé nécessite « simplement » une orientation du plan de frappe vers la cible visée, tandis que jouer fort demande une inclinaison et une accélération du plan de frappe, combiné à une organisation motrice et une mise à distance du joueur pour permettre l'efficacité de la frappe.

- Du point de vue des ressources bio informationnelles :

La capacité à jouer fort demande à l'élève de reconnaître une balle favorable (à ce niveau c'est une balle plutôt haute, lente et au centre de la table) pour ensuite l'exploiter. En effet, quand cette balle sera identifiée, il devra la taper au sommet du rebond pour permettre l'efficacité de la frappe.

- Du point de vue des ressources affectives :

En lien avec les deux remarques précédentes, nous estimons qu'en terme affectif la recherche de la frappe forte engage davantage l'élève que la recherche du placement.

La gestion du couple risque/sécurité, inhérente aux activités d'opposition, semble être plus difficile à gérer pour les élèves en jouant fort.

En poursuivant durant le cycle l'augmentation de son nombre de bouchons, l'élève entre dans une logique de projet personnel où prime l'auto-référence et non la référence à autrui. A chaque fois qu'il vit la forme de pratique, il cherchera à améliorer son résultat qu'il peut connaître directement à la fin de ses matchs. Ce repère est visible, facilement identifiable, l'information est directe pour l'élève et ne transite pas par un tiers. **Le nombre de bouchons de la couleur annoncée est ainsi un révélateur du niveau de compétences.**

Ce résultat, objectif et signifiant, nous sert tout au long du cycle de « *fil rouge* »²³, d'indicateur qui organise l'activité de l'élève. J.-L. Ubaldi définit ce fil rouge comme étant « *un levier, un angle d'attaque ciblé dans la complexité de tout apprentissage, il est un « thème » de travail qui focalise l'élève sur un problème à résoudre* ». ²⁴

j) Un système de gain des rencontres : le match dans le match

Nous faisons le choix d'utiliser comme logique de comptage, un système que l'on pourrait qualifier de « match dans le match », en envisageant deux manières de remporter la victoire.

Considérons deux élèves qui ont fait leur choix et qui s'affrontent dans un match de 20 points :

Un élève peut remporter le match « aux bouchons » en engrangeant plus de bouchons (verts ou rouges en fonction de son choix) que son adversaire.

Un élève peut aussi remporter le match « classique » en gagnant davantage de points que son adversaire sur la totalité des 20 points joués.

Si ce choix original peut interpeller, il est néanmoins en complète relation avec notre choix d'objet d'enseignement. Nous estimons qu'en mettant en place ce double système de score²⁵, l'élève vivra une véritable expérience culturelle de pongiste en cherchant à gagner le match. Nous estimons également qu'il orientera son activité, guidé en cela par la nature de l'objet d'enseignement, en cherchant à gagner le plus de bouchons possibles dans la couleur choisie. De plus, ce système permet, en accordant des points au gagnant du match, d'éviter des décisions tactiques

durant le jeu que l'on pourrait qualifier d'illogiques. Par exemple, un élève uniquement guidé par le gain du bouchon rouge (jeu placé) pourrait avoir à jouer une balle haute, lente et peu profonde sur son coup droit... et ne pas la smasher, exclusivement motivé par le gain du point dans la zone latérale! En attribuant de la valeur à tout point marqué nous pensons éviter cela.

Le « match classique » va déterminer, en comptant tous les bouchons (rouges, verts ou blancs) :

- une victoire (2 points),
- une défaite (0 point),
- un match nul (1 point chacun) dans le cas où les deux joueurs remportent 10 bouchons chacun.

Le « match aux bouchons » déterminera aussi, en comptant les bouchons de couleur, correspondants au mode de rupture choisi (verts ou rouges) :

- une victoire (2 points),

- une défaite (0 point),
- un match nul (1 point chacun) dans le cas où les deux joueurs remportent le même nombre de bouchons de couleur.

En revanche, **pour obtenir les points de ce « match aux bouchons », l'élève gagnant doit forcément atteindre le critère de réussite fixé par son choix de rupture** (4 ou 6 bouchons).

Nous choisissons également, pour encourager l'élève à orienter son activité en fonction de notre Objet d'Enseignement, et pour valoriser l'atteinte de notre critère de réussite, **d'accorder automatiquement un point à l'élève qui perd « le match aux bouchons » tout en atteignant le critère de réussite fixé**. Certes il perd, mais « avec la manière »²⁶.

Le gagnant de la rencontre est l'élève qui remporte le plus de points à l'addition des deux lignes de score. Il peut cumuler jusqu'à 4 points.

Dans cet exemple N°1, les élèves n'ont pas atteint le critère de réussite...

	1	2	3	...	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL
JOUEUR 1 Joshua									08	0	1	0	0
JOUEUR 3 Titouan									12	2	2	0	2

Dans cet exemple N°2, un des élèves a atteint le critère de réussite...

	1	2	3	...	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL
JOUEUR 1 Joshua									08	0	2	0	0
JOUEUR 3 Titouan									12	2	6	2	4

Dans cet exemple N°3, un match nul avec l'atteinte des critères de réussite...

	1	2	3	...	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL
JOUEUR 1 Joshua									10	1	6	1	2
JOUEUR 3 Titouan									10	1	6	1	2

Dans cet exemple N°4, un match nul où chaque élève gagne une ligne de score...

	1	2	3	...	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL
JOUEUR 1 Joshua									12	2	2	0	2
JOUEUR 3 Titouan									8	0	6	2	2

Dans cet exemple N°5, les deux élèves ont atteint le critère de réussite. Le perdant du « match aux bouchons » remporte tout de même 1 point pour cela.

	1	2	3	...	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL
JOUEUR 1 Joshua									12	2	8	2	4
JOUEUR 3 Titouan									8	0	6	1	1

Ce match dans le match incite l'élève à rechercher à gagner un maximum de points, et l'incite aussi à rechercher à gagner un maximum de bouchons de sa couleur, notamment pour se donner plus de chances de gagner la rencontre.

Nous estimons qu'en cherchant progressivement à jouer placé ou fort, l'élève va créer davantage d'incertitude chez son adversaire, ce qui lui permettra de gagner plus de points, bonifiés ou non. **Ses intentions et ses actions sont orientées vers un objectif, pour lequel la maîtrise technico-tactique est intimement mêlée à l'efficacité.**

Conclusion

Au travers de ces 10 éléments de notre habillage, nous avons construit notre FPS. Toutefois, **deux contraintes emblématiques** parmi l'organisation retenue, **sont fondamentales** pour transformer nos élèves, pour permettre le ciblage et donc la validation de notre objet d'enseignement : **« les bouchons »** et **« le match dans le match »**. Ils sont pour nous le gage de « pas en avant » tant sur les plans technico-tactiques que méthodologiques et sociaux.

2) Les « Pas en avant » permis par cette FPS

a) En termes technico-tactiques

A travers la poursuite de l'objet d'enseignement qui a été défini, l'élève va devoir modifier son attitude, diriger ses intentions et donc sa motricité selon la poursuite d'un but précis. **Nous cherchons à ce qu'il « entre dans le duel » de manière réfléchie, en tenant compte de ce qu'il est capable ou pas capable de faire pour réussir cela.**

Nous avons pu voir au préalable que l'élève dans un premier temps recherche la continuité, à ne pas prendre de risque pour marquer le point (en espérant la faute adverse). Nous estimons qu'à travers cette forme de pratique, nous l'orientons en revanche vers la recherche de la rupture, et par la même la recherche du gain du point.

- S'il choisit le mode de rupture « placé », il devra s'organiser (déplacement, placement) et orienter son plan de frappe de manière à produire des trajectoires aux directions variées. L'atteinte des couloirs sera dans un premier temps la preuve d'une capacité à « orienter les surfaces de frappes pour atteindre différentes cibles latérales en coup droit ou en revers », et de « jouer en plaçant sa

balle pour éviter la zone centrale de la demi table adverse »²⁷. L'aménagement du milieu, que nous mettons en place avec les couloirs, va engager l'élève dans cette motricité spécifique. Les contenus que nous ciblons pour atteindre notre objectif au cours de notre cycle vont permettre dans un deuxième temps d'utiliser cette capacité à placer la balle pour gagner le point, en repérant « la balle favorable (balle « donnée » et/ou adversaire décalé pour le déborder) »²⁸. L'élève ne sera pas encore capable (mais il en suit le chemin) d'enchaîner plusieurs coups de raquettes selon une logique tactique, par contre il sera capable d'identifier et d'exploiter un espace latéral laissé libre par son adversaire. La technique est clairement au service de la tactique.

- S'il choisit le mode de rupture « smashé », il devra là aussi se déplacer et se placer de manière dynamique pour se mettre à bonne distance de frappe, essentiellement en coup droit. La confrontation de l'élève à la FPS la première fois, va mettre en évidence pour ceux qui choisissent ce type de rupture une relative incapacité à gagner le point par des balles smashées. Parmi les diverses hypothèses possibles dans ce cadre, deux ont notre préférence : soit l'élève ne sait pas frapper fort la balle, soit l'élève ne sait pas identifier la balle favorable. Là encore, les contenus d'enseignement que nous proposerons au cours du cycle poursuivront des objectifs ciblés, dont l'atteinte est nécessaire afin de transformer l'élève, et afin de répondre à notre objet d'enseignement. En réussissant à atteindre le nombre de bouchons fixé, il fera la preuve de sa capacité à « doser l'énergie lors du contact balle/raquette et passer de l'action « pousser » à l'action « frapper », à « prendre la balle au sommet de la trajectoire pour la frapper en adaptant l'inclinaison de la raquette », et à « accélérer une frappe sur une balle favorable »²⁹. Là encore, la motricité spécifique engagée servira une intention tactique.

Précisons toutefois pour clore cette partie que parvenir à ces résultats nécessite du temps, de la répétition, de se heurter à des échecs, etc. Le fait de confronter les élèves à la FPS n'a pas « d'effet magique », le respect du cadre proposé n'est pas garant de la validation de la compétence attendue par tous. Si cette forme de pratique peut être utilisée comme le fil conducteur d'un cycle, comme un repère régulier, elle ne peut être efficace sans un traitement didactique de l'activité

approprié et sans des choix de tâches correctement ciblés dans les différentes leçons.»³⁰

Les interventions didactiques et pédagogiques de l'enseignant, comme nous le verrons par ailleurs, sont donc fondamentales.

b) En termes méthodologiques et sociaux

En confrontant nos élèves à cette FPS plusieurs fois et en plaçant celle-ci au cœur de notre enseignement, nous créons les conditions pour articuler et faire agir les compétences méthodologiques et sociales des programmes de collège.

D'après les propositions faites par W. Rööfli, nous estimons que notre FPS participe à l'acquisition de compétences méthodologiques et sociales au travers de ce que l'on pourrait appeler des « *fiils bleus* ». ³¹

- Le cadre mis en place dans cette forme de pratique participe au **développement à l'autonomie et à la responsabilité** de nos élèves. Si les premiers temps demandent des moments de régulation certains de la part de l'enseignant, inhérents à ce genre de tâche complexe et en relation avec l'âge et le manque d'expérience de ces élèves, nous plaçons toutefois rapidement ces derniers en position de gérer seuls le déroulement de la situation, forts des multiples repères mis en place (bouchons de couleur, cordelettes, fiche de score) et des tâches définies pour chacun à chaque match. Les trois statuts (joueur, arbitre, observateur) vécus à plusieurs reprises les placent face à **des décisions à prendre, des responsabilités à assumer, des choix à formuler**.
- La spécificité de cette forme de pratique étant « une éducation au choix », nous participons par nos mises en œuvre à rendre l'élève capable d'identifier les déterminants de ses réussites ou de ses échecs. Nous estimons ce passage essentiel dans son développement tactique. Si nous pouvons nous satisfaire de la part d'un élève qu'il valide un seul type de mode de rupture, voire qu'il choisisse pratiquement toujours le même, notre expérimentation a pu mettre en évidence pour certains la prise en compte de l'adversaire comme déterminante dans le choix entre « placer » ou « smasher » avant le début du match. En effet, certains peuvent par exemple expliquer que « *face à Ackim, je choisis le jeu placé car ses balles sont toujours basses et je n'arrive pas à les frapper fort* », par contre « *face à Maélys je*

choisis le jeu smashé car à chaque fois qu'elle joue en revers elle envoie des balles hautes ».

Nous envisageons cette prise en compte à la fois de « ce qu'il est capable de faire » et de « ce que l'autre est capable de faire » comme le moyen privilégié de développer en symbiose la technique et la tactique.

Remarque : Les élèves capables de verbaliser et de réaliser ce type de choix vont au-delà de nos attentes pour un niveau 1 de compétence attendue. Toutefois, nous ne pouvons qu'apprécier ces réflexions qui semblent être la promesse d'une transition d'un pongiste qui joue en fonction de soi, à un pongiste qui joue en fonction de l'autre. Cette transition serait également nécessaire pour mieux appréhender la compétence attendue de niveau 2, et plus précisément la capacité « *à aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre* » ³².

c) Au cours du cycle, l'élève se met en projet individuel

A chaque fois qu'il termine la FPS, il dispose d'informations diverses qui sont des éléments directement utilisables pour se situer, s'auto-évaluer. Il sait à l'issue de la leçon quels sont les types de rupture pour lesquels il a été en réussite et en échec au regard du nombre de bouchons obtenus (fil rouge). Il peut ensuite orienter ses choix à venir et donner du sens aux pistes de travail proposés par l'enseignant (qui lui aussi interprète les résultats pour réguler la nature de ses contenus d'enseignement.). Il peut ainsi mesurer ses progrès entre deux confrontations à la FPS.

3) Les interventions de l'enseignant

Au-delà des conditions mises en place autour de cette forme de pratique scolaire, le rôle de l'enseignant est prépondérant et ses « *interventions sont une condition incontournable pour rendre possible les apprentissages des élèves* » ³³. Dans notre enseignement, bien plus que les garants du respect des consignes, nous sommes au cœur des propositions et régulations.

Par un jeu constant d'interactions avec nos élèves, nous voulons chercher à créer les conditions nécessaires pour permettre leurs progrès.

a) La mise en place de la FPS est progressive...

Comme nous avons déjà pu le dire précédemment, il serait prématuré de confronter les élèves à cette

FPS sans s'être assurés au préalable qu'ils maîtrisent un certain nombre de pré-acquis. En revanche, dès qu'ils l'auront abordée, ils vont y être confrontés régulièrement. En se heurtant directement et en même temps au choix à faire, à la gestion des bouchons, au remplissage de la feuille d'observation, etc., nos élèves risquent de se perdre dans une somme d'informations à gérer et de décisions à prendre trop compliquées à ce niveau.

Nous prenons donc soin de proposer des contenus relatifs à tous ces aspects, de les réguler, de les guider afin qu'ils puissent appréhender convenablement la « mise en système » exigée par cette tâche complexe.

... et porteuse de sens pour les élèves

Avant par exemple de demander aux élèves de pouvoir faire un choix entre « placer » ou « smasher », nous les mettons en condition de réaliser ces deux modes de rupture séparément.

En corrélation avec ce que nous venons de voir, nous leur faisons vivre, afin de se familiariser en même temps avec le « système des bouchons », une situation dans laquelle pour réussir il faudra récolter un maximum de bouchons en gagnant les points dans des zones latérales.

En agissant de la même manière avec la rupture « smashée », nous mettons les élèves en condition d'estimer des espaces de réussites et d'échecs, et les préparons déjà au choix qui va suivre dans la FPS. **Pour pouvoir faire un choix, il faut connaître les alternatives et estimer sa capacité à réussir chacune d'elles !**

b) Un enseignant régulateur pour des élèves acteurs...

Nous veillons, à l'issue des situations vécues, à discuter avec nos élèves. Nous les interrogeons notamment sur leurs résultats et leur demandons de les interpréter pour pouvoir ensuite les exploiter correctement.

Par exemple, « *Estebann, tu as récolté 1 bouchon sur 20 possibles dans cette situation, est ce que tu serais capable de me dire pourquoi tu n'arrives pas en récolter davantage ? A ton avis, tu échoues parce que tu choisis de taper fort des balles qu'il fallait mieux ne pas taper, ou alors parce que tu choisis les bonnes balles à taper mais que tu ne sais pas le faire ?* »

Nous guidons ensuite les élèves dans leurs réflexions et les orientons par exemple vers un travail d'identification de la situation favorable. Nous leur donnons également des corrections techniques nécessaires pour avoir les moyens de réussir leur projet tactique.

... quel que soit leur statut

L'enseignant doit veiller également à ce que l'arbitre et l'observateur aient développé les connaissances, capacités et attitudes nécessaires pour envisager leurs rôles respectifs dans les meilleures conditions possibles.

La réussite de cette FPS nécessite un traitement méthodologique particulier. Les élèves ont par exemple avant d'aborder la FPS effectué des tâches d'arbitrage dans différents contextes de jeu et ont, à plusieurs reprises, pas seulement en tennis de table, été mis en situation de relever des informations et d'en faire part.

Nous veillons notamment à ce que les arbitres maîtrisent tous la reconnaissance des critères qui déterminent une balle frappée. Celle-ci n'est pas jouée plus tôt (ce qui augmenterait également sa vitesse) mais est jouée avec une raquette fermée et un geste descendant, ample, et est frappée avec un bruit plus prononcé. Concernant la balle placée, nous intervenons également régulièrement dans les groupes pour rappeler les conditions nécessaires à sa validation. « *Attention Titouan, tu as donné un bouchon rouge à Valentine mais elle a juste envoyé la balle dans la zone centrale. Elle doit marquer le point dans une zone latérale pour mériter ce bouchon.* »

Nos différentes interventions permettent de repréciser et de corriger les élèves pour s'éloigner des potentielles difficultés organisationnelles. Notre objectif est de **faire en sorte que les élèves, quel que soit le statut qu'ils occupent, prennent conscience des écueils à éviter et des solutions possibles pour cela.** Pour envisager la réussite à « l'épreuve » proposée, nous pensons devoir nous attarder sur la qualité du trajet emprunté. En nous attachant à respecter ce fonctionnement, fortement basé sur l'interaction avec les élèves, nous estimons pouvoir les confronter rapidement à notre forme de pratique.

Nous pouvons donc à partir de notre « grande boucle » donner encore davantage de sens à nos interventions.

A l'instar de Nicolas Mascret nous défendons ici l'idée que « *L'interaction de l'élève avec la forme de pratique*

proposée, couplée à la présence active de l'enseignant, permet une construction de sens "in situ".³⁴

c) « Grande » et « petite » boucle pour une activité signifiante de l'élève

En vivant la FPS, les élèves vont se retrouver parfois face à des constats d'échecs (mais aussi de réussites) qu'il conviendra d'analyser avec eux pour choisir en toute logique l'orientation du travail à prendre. Nous pouvons leur demander d'expliquer « avant » de commencer à jouer le pourquoi de ce choix... et d'expliquer « après » le résultat obtenu.

Par exemple, Karine nous dit avant la situation qu'elle « choisit la chasuble et les bouchons rouges car elle préfère rechercher le placement des balles sur les côtés ».

A la fin de la situation, elle a gagné 8 points mais avec un seul bouchon. Elle nous explique alors qu'elle « voit quand son adversaire ne bouge pas mais qu'elle n'est pas assez précise pour atteindre la zone ».

V. Conclusion

Pour participer à l'atteinte de la compétence attendue de niveau 1 dans l'activité tennis de table nous avons ciblé notre objet d'enseignement sur **« la capacité à formuler et à réaliser le choix d'un mode de rupture privilégié »**.

Pour répondre à notre ciblage, nous avons habillé notre F.P.S. « FAIS TON CHOIX » en déterminant des contraintes emblématiques permettant d'y répondre. L'invitation à émettre un choix d'être plutôt "smasheur" ou plutôt "placeur" avant le début du match, ainsi que l'utilisation de bouchons de couleur comme véritables marqueurs de la réussite des élèves et du gain des rencontres, nous semblent être les contraintes qui symbolisent nos options.

En ce qui concerne ces bouchons de couleur, nous avons donc vu qu'ils agissaient comme un révélateur du niveau de compétences pour les élèves. Par la suite, nous pourrions envisager leur usage couplé (double bouchon que nous appellerons alors « *super bouchon* ») pour participer à l'atteinte du N2 (qui exige « *des frappes variées en vitesse ET en direction* »), avec la recherche d'un mode de rupture dans laquelle l'élève sera « placeur et smasheur ». Envisager le gain de l'échange de cette manière serait là aussi le point de départ d'un ciblage et d'une logique de choix de

Le sens attribué par Karine à son échec nous permet de la guider sans heurts sur un travail davantage technique, en « petite boucle ». Ainsi, des situations comme « les cocottes » ou le « jamais deux fois »³⁵ nous permettront de développer les capacités nécessaires à sa réussite dans la FPS. La qualité des interventions de l'enseignant s'exprime ici dans sa capacité à lier la FPS choisie et les situations de détour permettant de mieux l'envisager. L'articulation de la petite et de la grande boucle est réellement signifiante.

Porteuse de notre objet d'enseignement, la FPS est au cœur de notre démarche. Elle va être un fil conducteur et les élèves vivront cette situation de nombreuses fois au cours du cycle. Nos interventions sont donc centrées essentiellement sur les régulations de la FPS (verbalisation des élèves, simplifications et complexifications de la situation, régulation des groupes, reformulation des consignes, etc.) et sur ces détours au travers de situations plus décontextualisées, comme nous avons pu le voir précédemment.

contenus particuliers, et engagerait la mobilisation de capacités, attitudes et connaissances particulières. **Nous entendons cette éducation au choix tactique comme un élément incontournable dans l'enseignement des sports de raquettes, et nous l'abordons en proposant en réponse des « contenus moteurs » ciblés et adaptés.** Nos interventions d'enseignant sont ici au cœur de la relation entre la FPS et l'objet d'enseignement, et le développement des capacités est au service d'une intention.

Nous avons également évoqué la prise en compte **d'un pongiste qui joue « en fonction de soi »**, ce qui s'avère une étape indispensable à appréhender, mais que nous devons pourtant dépasser pour former un **pongiste qui joue « en fonction de l'autre »**. Cette réflexion contribue selon nous à la structuration du joueur de raquettes dans **un véritable parcours de formation** de la sixième à la Terminale, de la poursuite de la compétence attendue de niveau 1 à celle de niveau 4. Elle participerait à préparer les élèves confrontés à l'évaluation certificative au baccalauréat dans les activités « sports de raquettes ». Guidés par leurs enseignants, ils pourraient peut-être ainsi mieux envisager « *la pertinence et l'efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force* »³⁶.

Nous rejoignons ici les propositions de Cédric Roure à propos du « *sens culturel des sports de raquettes* ». Celui-ci explique que « *Le sens culturel des activités s'axe désormais sur la capacité réflexive des joueurs sur les plans tactiques et stratégiques pour faire face*

à des rapports de force différenciés. Les raisons d'agir des pratiquants correspondent ainsi aux analyses et réflexions menées sur les choix tactiques de l'adversaire afin de proposer et faire évoluer des projets de jeu en lien avec ses possibilités techniques. »³⁷

Notes

1. D. Gomet et T. Bauer, *Les sports de raquette : les enjeux d'une intégration scolaire tardive*, in *Epistémologie des savoirs corporels du XIX^e siècle à nos jours*, 2014.
2. Rapport annuel année 2012-2013 : *L'évaluation aux baccalauréats, CAP et BEP de l'enseignement général, technologique et professionnel en EPS*, 2014.
3. UNSS : Rapport Général 2012-2013.
4. Programmes du collège (BO spécial n°6 du 28/08/2008).
5. J.-L. Ubaldi, A. Coston, M. Coltice, S. Philippon, *Cibler, habiller, intervenir pour permettre à nos élèves d'apprendre en EPS*, Cahier du C.E.D.R.E n°6, AEEPS, 2006.
6. E. Louis et M. Cappelletti, *Repères pour connaître et enseigner les sports de raquettes*, 1999.
7. B. Bachelart et P. Perrin, *Servir mieux pour gagner plus : le 5-4-3-2-1* in Cahier du CEDREPS n°13, AEEPS, 2013.
8. E. Louis et M. Cappelletti, *Repères pour connaître et enseigner les sports de raquettes*, 1999.
9. A. Pizzinato, *Le tennis*, 1993.
10. M. Portes, *Nouveaux programmes d'EPS et rénovations des pratiques*, Revue EPS n° 278, 1999.
11. A. Coston et J. L. Ubaldi, *Une EPS malade de ses non choix*, les cahiers du Cedre n°7, AEEPS, 2007.
12. A. Coston et J. L. Ubaldi, *Une EPS malade de ses non choix*, les cahiers du Cedre n°7, AEEPS, 2007.
13. E. Louis et M. Cappelletti, *Repères pour connaître et enseigner les sports de raquettes*, 1999.
14. B. Bachelart et P. Perrin, *Servir mieux pour gagner plus : le 5-4-3-2-1* in Cahier du CEDREPS n°13, AEEPS, 2013.
15. J.-L. Ubaldi, dossier EPS n°64, Editions Revue EPS, 2006.
16. A. Coston et J. L. Ubaldi, *Une EPS malade de ses non choix*, les cahiers du Cedre n°7, AEEPS, 2007.
17. Programme collège (BO spécial n°6 du 28/08/2008).
18. L. Guerin, *Basket-ball - Des bouchons de couleur pour progresser*, Revue EPS n°350, 2012.
19. G. Arzel, *Apprendre à s'opposer : jeux de raquettes*, Revue EPS n°243, 1993.
20. E. Louis, *Sports de raquettes : construire des situations d'apprentissage*, Revue EPS n°257, 1996.
21. F. Bergé, *Egalité des genres et mixité en EPS*, 2004.
22. N. Mascret, *Pour une réhabilitation du critère de réussite*, Les Cahiers du CEDREPS n°11, AEEPS, 2011.
23. J.-L. Ubaldi et S. Philippon, *Quelle EPS ? Une illustration en basket-ball*, revue EPS n°299, 2003.
24. J.-L. Ubaldi, *Faut-il savoir nager ou nager pour savoir ? Une démarche d'éducation physique et sportive en natation*, Contre Pied n°7, 2000.
25. J.-L. Ubaldi et S. Philippon, *Quelle EPS ? Une illustration en basket-ball*, revue EPS n°299, 2003.
26. N. Mascret, *Badminton scolaire : gagner ou perdre « avec la manière »*, Les cahiers du CEDREPS n°9, 2006.
27. Ressources pour faire la classe au collège (activité tennis de table Niveau 1, page 49), 2009.
28. Ressources pour faire la classe au collège (activité tennis de table Niveau 1, page 49), 2009.
29. Ressources pour faire la classe au collège (activité tennis de table Niveau 1, page 49), 2009.
30. B. Bachelart et P. Perrin, *Servir mieux pour gagner plus : le 5-4-3-2-1* in cahier du CEDREPS n°13, AEEPS, 2013.
31. W. Roosli, *Fil rouge et fil bleu : pour cibler les « incontournables » moteurs, méthodologiques et sociaux et tisser les compétences des programmes*, Enseigner l'EPS n°263 et 264, 2014.
32. Programme collège (BO spécial n°6 du 28/08/2008).
33. J.-L. Ubaldi, A. Coston, M. Coltice, S. Philippon, *Cibler, habiller, intervenir pour permettre à nos élèves d'apprendre en EPS*, Cahier du C.E.D.R.E n°6, AEEPS, 2006.
34. N. Mascret, *Badminton scolaire : gagner ou perdre « avec la manière »*, Les cahiers du CEDREPS n°9, 2006.
35. Les situations « *les cocottes* » ou « *le jamais deux fois* » sont des exemples de situations décontextualisées permettant de travailler le jeu placé. Les « *cocottes* » sont des feuilles A4 pliées en deux qui font office de cibles posées en hauteur sur la table, que doivent toucher les élèves.
Le « *jamais deux fois* » nécessite pour les enfants de ne jamais jouer deux fois de suite dans la même zone. Nous pouvons très bien ici ré exploiter les couloirs latéraux de notre FPS.
36. B.O spécial n°5 du 19 juillet 2012, Evaluation de l'EPS aux baccalauréats de l'enseignement générale et technologique et au titre du diplôme national du brevet.
37. C. Roure, *Epistémologie des savoirs scolaires et sens culturel des activités physiques et sportives*, Carrefours de l'éducation n°35, 2013.

Feuilles de match



GROUPE DE 3 : FAIS TON CHOIX

JOUEURS	NOM PRENOM	NOMBRE TOTAL DE BOUCHONS	NOMBRE TOTAL DE POINTS	CLASSEMENT
1				
2				
3				

CRITERE DE REUSSITE : PLACEUR = 6 BOUCHONS et SMASHEUR = 4 BOUCHONS

1^{er} MATCH SECRETARIAT : JOUEUR 2 ARBITRE : JOUEUR 2

JOUEUR 1 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert) JOUEUR 3 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL	
JOUEUR 1																										
JOUEUR 3																										

2^{ème} MATCH SECRETARIAT : JOUEUR 1 ARBITRE : JOUEUR 1

JOUEUR 2 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert) JOUEUR 3 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL	
JOUEUR 2																										
JOUEUR 3																										

3^{ème} MATCH SECRETARIAT : JOUEUR 3 ARBITRE : JOUEUR 3

JOUEUR 1 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert) JOUEUR 2 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL	
JOUEUR 1																										
JOUEUR 2																										

4^{ème} MATCH REVANCHE SECRETARIAT : JOUEUR 2 ARBITRE : JOUEUR 2

JOUEUR 1 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert) JOUEUR 3 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL	
JOUEUR 3																										
JOUEUR 1																										

5^{ème} MATCH REVANCHE SECRETARIAT : JOUEUR 1 ARBITRE : JOUEUR 1

JOUEUR 2 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert) JOUEUR 3 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL	
JOUEUR 3																										
JOUEUR 2																										

6^{ème} MATCH REVANCHE SECRETARIAT : JOUEUR 3 ARBITRE : JOUEUR 3

JOUEUR 1 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert) JOUEUR 2 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL	
JOUEUR 2																										
JOUEUR 1																										



GROUPE DE 4 : FAIS TON CHOIX

JOUEURS	NOM PRENOM	NOMBRE TOTAL DE BOUCHONS	NOMBRE TOTAL DE POINTS	CLASSEMENT
1				
2				
3				
4				

CRITERE DE REUSSITE : PLACEUR = 6 BOUCHONS et SMASHEUR = 4 BOUCHONS

1^{er} MATCH

SECRETARIAT : JOUEUR 2

ARBITRE : JOUEUR 3

JOUEUR 1 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert) JOUEUR 4 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL	
JOUEUR 1																										
JOUEUR 4																										

2^{ème} MATCH

SECRETARIAT : JOUEUR 1

ARBITRE : JOUEUR 4

JOUEUR 2 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert) JOUEUR 3 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL	
JOUEUR 2																										
JOUEUR 3																										

3^{ème} MATCH

SECRETARIAT : JOUEUR 4

ARBITRE : JOUEUR 2

JOUEUR 1 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert) JOUEUR 3 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL	
JOUEUR 3																										
JOUEUR 1																										

4^{ème} MATCH

SECRETARIAT : JOUEUR 3

ARBITRE : JOUEUR 1

JOUEUR 2 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert) JOUEUR 4 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL	
JOUEUR 4																										
JOUEUR 2																										

5^{ème} MATCH

SECRETARIAT : JOUEUR 4

ARBITRE : JOUEUR 3

JOUEUR 1 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert) JOUEUR 2 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL	
JOUEUR 3																										
JOUEUR 4																										

6^{ème} MATCH

SECRETARIAT : JOUEUR 1

ARBITRE : JOUEUR 2

JOUEUR 4 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert) JOUEUR 3 : PLACEUR (rouge) SMASHEUR (vert)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL	
JOUEUR 1																										
JOUEUR 2																										