

Tennis de table niveau 2 : Cibler, habiller, intervenir¹, évaluer. Et si tout était lié?

Francis BLANCHARD

Professeur EPS, collège-lycée Pierre de La Ramée (Saint-Quentin)

Membre du Cedreps Amiens

Présentation de l'article

Cet article s'inscrit dans le prolongement de celui paru dans les cahiers du CEDREPS n°12 dans lequel nous avons ciblé un Objet d'Enseignement (OE) relatif au « *servir pour marquer au plus tôt en se rapprochant progressivement des conditions réglementaires* ». Nous y avons également détaillé l'organisation d'un contexte favorable au travail de cet OE à travers une Forme de Pratique Scolaire (FPS), le « *sers, vice compris!* » et envisagé des régulations suite aux difficultés éprouvées par le serveur et le relanceur.

Nous voudrions désormais montrer comment, au cours du cycle, le choix d'indicateurs concrets guidant les transformations des élèves peuvent être réutilisés en vue de noter et valider la compétence de niveau 2 des programmes². Nous prendrons nos distances sur la forme avec une grille de notation officielle critiquable (voir annexe n°1) mais pensons être en accord sur le fond avec les nouveaux textes encadrant l'évaluation au DNB parus au BO n°5 du 19/07/2012.

Cibler ce qui est fondamental : isoler un objet d'enseignement

En fin de niveau 1, un élève est capable d'assurer un jeu en continuité et de marquer sur faute adverse ou sur balle favorable non provoquée³. Lors du niveau 2, il s'agira pour cet élève de construire le point, c'est-à-dire de développer une intention stratégique préalable à beaucoup de ses coups. Pour ce faire, la forte pression temporelle qui caractérise le tennis de table, rend indispensable la limitation des difficultés informationnelle et biomécanique⁴. Nous travaillons la construction du point à partir du service, seul coup non tributaire du retour adverse et dont la difficulté informationnelle est nulle. Dans un premier temps, nous créons des conditions très facilitantes visant à limiter la difficulté biomécanique. Il s'agira pour le serveur de marquer directement grâce à un service peu réglementé (au dessus de la table, sans lancer

préalable) face à un relanceur retardé (décalé à une extrémité de la table). Progressivement, le respect plus important du règlement propre au service (frapper la balle derrière la table, après qu'elle ait quitté la main où elle était présentée afin de mettre en difficulté un relanceur libre de son positionnement) rend ce coup plus difficile « biomécaniquement ». Marquer directement sur son service devient plus rare et ce coup devient alors un moyen d'obtenir une balle favorable exploitable lors de la 2^{ème} frappe. Le serveur devient donc tributaire du retour adverse, la difficulté « informationnelle » augmente. Si la formulation de notre OE change, le principe reste le même, il s'agit de « *développer un service intentionnel, efficace et de plus en plus réglementaire pour marquer en 1 ou 2 frappes* ».

Habiller pour mettre en scène les savoirs : élaborer une FPS

Match en 10 points à se partager, sans contrainte de temps, face à un adversaire de son niveau.

Serveur :

- 5 services consécutifs chacun.
- Service avec rebond dans chaque $\frac{1}{2}$ table après la frappe sans être derrière la table et sans lancer.
- 2^{ème} service si le 1^{er} est raté.
- Point VERT = marque sur son service ou le coup suivant.
- Point ROUGE = marque en 3 coups ou +

Relanceur :

- décalé sur un côté de la table, libéré à la frappe de balle.
- Tout point marqué est forcément un Point ROUGE !

Arbitre - observateur :

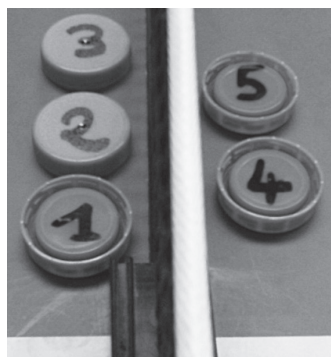
5 bouchons bicolores (vert/rouge) à placer du côté de celui qui marque le point.

Organisation :

4 à 5 poules de niveau de 5 à 6 élèves classés A à E ou F du + au - performant. 2 tables/poule. 4 matchs chacun. Dans chaque poule, constitution de 2 binômes qui ne se rencontrent pas : AF BE, CD.



Points rouges : 1, 4 et 5



Intervenir pour aider les élèves à se transformer

Faire en sorte que tous jouent au même jeu !

La FPS est présentée simplifiée puis construite par petits ajouts au fur et à mesure de l'intégration par les élèves des règles du jeu. A chaque fois, les explications orales concises sont accompagnées d'une démonstration. Tout d'abord, il s'agira de jouer des matchs en 10 points de 5 services consécutifs chacun, nous utilisons d'emblée les bouchons du côté rouge afin d'assurer le comptage des points sans erreurs ni discussions possibles. Ensuite, nous introduisons une nouvelle manière de réussir axée davantage sur un but de maîtrise. Il s'agit, pour le serveur de marquer au moins 2 fois en 1 ou 2 frappe(s) au cours de ses 5 services. Ces points marqués rapidement à partir du service seront appelés points VERTS et seront maté-

rialisés par des bouchons placés du côté vert. Marquer plus de points VERTS que l'adversaire ne permet pas de gagner le match mais de se départager en cas d'égalité. Ils peuvent déboucher sur l'attribution d'un titre purement honorifique, celui de meilleur serveur de la poule, voire de la classe. Enfin, nous demandons au relanceur de se décaler sur un côté de la table et de bouger après la frappe. Ceci nous permet de nous faire une idée des intentions qui animent le serveur. Nous nous attendons à ce qu'il se place en face du relanceur afin de viser le côté libre.

Pour que cela tourne !

Une fiche organisatrice est fournie à chaque poule. Elle informe de l'ordre des matchs et permet de hiérarchiser les élèves en fonction du nombre de victoires.

Tableau 1 - Ordre des matchs, affectation d'un (arbitre)

Poule	1 ^{er} matchs	2 ^{eme}	3 ^{eme}	4 ^{eme}	5 ^{eme}	6 ^{eme}
de 5	AB CE(D)	AC DE(B)	BC(E) AD	AE BD(C)	BC(A) DE	
de 6	AC(D)/BF(E)	BC(D)/EF(A)	AB(F)/DE(C)	AE(B)/FD(C)	BD(E)/FC(A)	AD(F)/CE(B)

Donner des repères sur les trajectoires produites par le serveur

Un aménagement du milieu assez simple permet d'informer sur la nature des directions produites. Il s'agit, pour reprendre l'idée de S. Testevuide, de tracer des diagonales côté relanceur en les décalant, côté intérieur, d'une largeur de raquette. Pour éviter de laisser des traces sur le plateau, on peut utiliser du scotch de masquage de 19 mm d'épaisseur (environ la largeur des lignes). Il est également possible de matérialiser la hauteur des trajectoires en fixant de la rubalise à une trentaine de centimètres au dessus des filets (à peu près 2 largeurs de raquette).



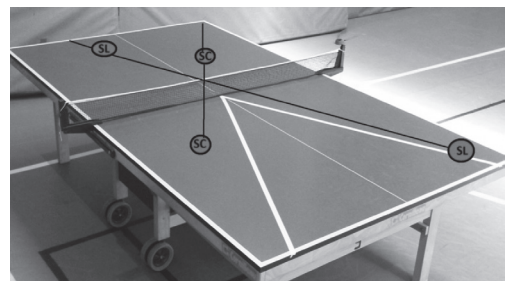
Répondre au besoin de développer un service plus efficace

Si les scores concernant les points VERTS peinent à atteindre le critère de réussite (2/5), nous proposons une situation d'apprentissage dont le but est, pour le serveur, de marquer en un seul coup, le « **servi-tueur** » :

Relanceur excentré sur son côté coup droit pour frapper en revers et être moins efficace.

Critère de réussite :

victoire (3 bouchons et +) / défaite (2 bouchons et -)



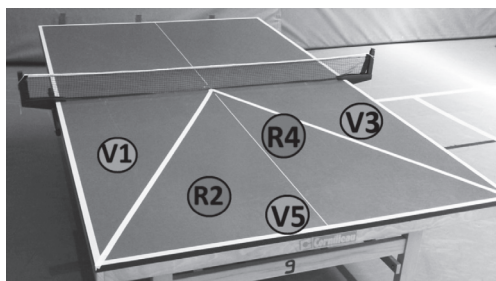
Ce zoom réalisé sur le service est l'occasion de questionner le serveur :

- où dois-tu te placer pour que tes trajectoires s'éloignent du relanceur ?
- où faut-il viser pour éloigner l'impact de la position initiale de ton adversaire ?
- quelle trajectoire permet de lui laisser le moins de temps possible ?
- ne faut-il pas jouer décroisé pour le prendre à contrepied s'il anticipe ?

C'est également un moment propice à des explications et démonstrations plus techniques. Ainsi, pour réaliser un service long rapide et rasant (SL), le 1^{er} rebond s'effectue près de la ligne de fond de la ½ table du serveur, la balle est frappée (basse) avec un geste court et rapide. Dans le cas d'un service court (SC), le 1^{er} rebond s'effectue près du filet avec un geste doux. La pose de bouchons à l'endroit où la balle rebondit dans chaque ½ table permettra de faire constater au serveur l'analogie entre la localisation des rebonds dans sa ½ table et celle de son adversaire.

Varier ses services pour continuer à mettre en difficulté le relanceur

Le fait de poser les bouchons à l'endroit où la balle rebondit dans la table adverse, côté vert (V) s'il permet de marquer un point VERT, côté rouge (R) le cas échéant permet de mettre en lumière un éventuel côté plus faible du relanceur ou une longueur qui lui pose particulièrement problème. Numérotter les bouchons de 1 à 5 offre un retour sur la succession des localisations et permet de vérifier objectivement la variété des services réalisés.



Conserver l'incertitude du gain du point

Si les scores concernant les points VERTS atteignent régulièrement le critère de réussite (2/5), il s'agira de complexifier la tâche du serveur en introduisant progressivement les règles concernant le service, à savoir :

- frapper la balle derrière la table afin de limiter les possibilités de services courts.
- faire en sorte que la balle quitte sa main avant la frappe pour limiter les effets de surprise.
- redonner au relanceur la possibilité de se placer où il le désire en vue d'annuler son retard.

Répondre à la possible envie de comprendre comment marquer sur la 2^{ème} frappe

Plus les conditions du service deviennent réglementaires, plus il devient difficile de marquer directement sur le service. Confrontés à cette nouvelle difficulté, les serveurs peuvent être demandeurs de conseils. C'est le moment de les amener à distinguer 2 types de situations lié au retour effectué par le relanceur :

- il retourne une balle en cloche : il faut smasher.
- il ne se replace pas ou lentement : il faut changer la direction pour accentuer son retard.

Deux projets stratégiques apparaissent, le premier relatif au servir long sur le relanceur pour obtenir une balle de smash, le second axé sur le fait de fixer l'adversaire sur un côté pour le déborder.

Evaluer les acquisitions, noter et valider la compétence de niveau 2

Nous reprenons l'idée développée par N. Mascrot (2007) d'utiliser un seul tableau à double entrée, général et synthétique afin d'évaluer l'aspect « motricité ». Nous reprenons les règles de notre FPS en plaçant les curseurs de difficulté au maximum. Le relanceur se place où il veut, on trace les « vraies » diagonales sur sa ½ table. Le service se fait derrière la table, la balle doit quitter la main avant la frappe. Nous évaluerons d'une part l'efficacité dans le gain des points et des matchs qui constituera l'« efficacité » et d'autre part l'efficacité dans la construction du point que nous nommerons « construction ».

Tableau 2 - Ce que pourrait être un tableau de notation

		Construction				
		--	-	=	+	++
Efficacité	--	0	2	4	6	8
	-	2	4	6	8	10
	=	4	6	8	10	12
	+	6	8	10	12	14
	++	8	10	12	14	16

Prendre en compte l'« efficacité »

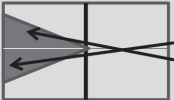

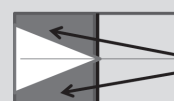
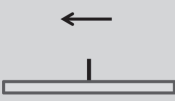
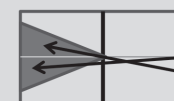
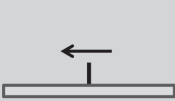
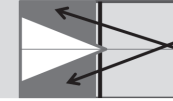
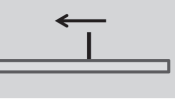
Pour déterminer le degré d'efficacité (-, -, =, +, ++), nous nous référons au classement hiérarchique des élèves effectué tout au long du cycle et élaborons des poules de niveau. Cependant, si on se limite à cela, il n'y a pas de comparaison possible entre les classes

d'un même établissement et l'homogénéité des notes entre collègues s'en trouve très relative. Nous ajoutons donc des critères objectifs et concrets concernant les trajectoires produites par le serveur afin d'attribuer à chaque poule ce que nous appellerons un « niveau d'efficacité ».

L'idée n'est pas de caractériser individuellement chaque élève mais d'attribuer un « niveau d'efficacité » à chaque poule déjà constituée en fonction des trajectoires majoritairement observées. Nous considérerons les « niveaux d'efficacité » comme :

- insuffisant en ce qui concerne les « (r)envoyeurs haut »
- plus ou moins satisfaisant selon que l'on appartient aux « placeurs rasant » ou aux « déplaceurs haut »
- excellent si l'on fait partie des « déplaceurs rasant »

Tableau 3 - Comportement le plus observé chez le SERVEUR

Direction	Hauteur	Niveaux d'efficacité
		(R)Envoyeur HAUT
		Déplaceur HAUT
		Placeur RASANT
		Déplaceur RASANT

Partant du principe que la logique du tennis de table privilégie la vitesse des trajectoires au détriment de leur placement, nous considérerons qu'un groupe de « placeurs rasant » qui optimise l'aspect hauteur donc la vitesse de ses trajectoires développe un « niveau d'efficacité » plus élevé qu'un groupe de « déplaceurs haut » qui joue sur l'aspect direction. Ces « placeurs rasant » seront d'autant plus efficaces qu'ils viseront le ventre pongiste, c'est-à-dire la zone au niveau du coude du bras qui tient la raquette afin que le relanceur ne puisse réaliser ni un coup droit ni un revers et qu'il soit obligé de se déplacer et de se dégager en produisant une balle favorable. Nous en convenons, ces « niveaux d'efficacité » peuvent s'apparenter à

des critères de « maîtrise ». Il est donc important de réintroduire un critère permettant de mesurer l'efficacité des trajectoires produites. Pour cela, nous nous appuyerons sur le nombre de victoires en prenant le parti de comptabiliser les résultats globaux des 4 matchs. Nous envisagerons alors deux cas : le premier correspond à l'obtention d'au maximum 2 victoires (2V ou -), le deuxième, au gain d'au moins 3 matchs (3V ou +). Etant donné que les matchs nuls sont possibles, nous déclarerons vainqueur l'élève qui comptabilisera le plus de points VERTS. Si l'égalité persistait, la victoire reviendrait à l'élève le moins bien classé au sein de la poule.

Prendre en compte la « construction »

Elle est relative à la quantité de points VERTS marqués à l'issue des 20 services (4 matchs de 5 services). Elle est jugée :






- insuffisante si le score ne dépasse pas 7 points VERTS.
- satisfaisante si on comptabilise 8 à 12 points VERTS.
- excellente en cas d'obtention d'au moins 13 points VERTS.

Bien sûr, la possibilité existe pour les élèves de s'arranger entre eux afin de laisser marquer au serveur une grande quantité de points VERTS. En réalité, dégagé d'un fastidieux travail de remplissage de grille, l'enseignant exerce un réel contrôle. Si celui-ci remarque, au cours de la 1^{ère} manche, une quantité de points VERTS anormalement élevée, il peut décider d'observer en totalité la seconde manche. Les cadeaux du premier relanceur pourront ainsi plus difficilement être rendus ! De plus, si l'on suspecte quelques arrangements entre élèves, on peut demander à ce que les bouchons verts soient placés non pas près du filet mais aux impacts réels des services afin de vérifier si

les directions ont bien été optimisées et si les trajectoires semblent difficiles à renvoyer.

Si l'excellence en matière de construction du point est accessible à tous, est-ce qu'un serveur qui comptabilise 13 points VERTS à l'issue de ses 4 matchs mérite la même note quel que soit la nature et la qualité des trajectoires produites et reçues de l'adversaire ? Nous ne le pensons pas. Aussi, en utilisant un tableau de notation qui croise les degrés de réussite concernant l'« efficacité » et la « construction », nous décidons des combinaisons possibles entre chaque degré de réussite et de la note ainsi obtenue. Notons que chaque note apparaît une seule fois et renvoie à un degré de réussite précis concernant l'« efficacité » et la « construction ». De fait, comme le préconisait B. David (2002), « chaque échelon de cotation peut devenir un objectif facilitant l'élaboration de projets par les élèves ». Aussi, demander aux élèves de fournir leur note à l'issue du cours permet à l'enseignant de se rendre compte s'ils ont compris le système de notation et à défaut de voir où se situe leur erreur. De plus, cet outil permet à un élève d'un « niveau d'efficacité » plus faible d'observer un niveau plus fort et de bénéficier ainsi de démonstrations dont il pourra peut-être tirer partie.

Tableau 4 - Tableau de notation /16

		pts VERTS en 4x5 services				
		0 à 7	8 à 12	13 à 20		
 (r)envoyeur haut	2V ou -	1	4	5.5		
	3V ou +	1.5	4.5	6		
		5	8	9	2V ou -	Déplaceur haut 
 Placeur rasant	2V ou -	7	10	10.5	3 V ou +	
	3V ou +	8.5	11.5	12		
		9.5	12.5	14.5	2V ou -	Déplaceur rasant 
		11	14	16	3 V ou +	
		 +3				

Pourquoi de telles notes ?

	<p>Tout notre cycle étant basé sur les points VERTS, rapidement marqués par le serveur, la note augmente de 3 points si l'on atteint une construction satisfaisante.</p>
<p>Niv-2</p>	<p>N'optimisant ni la direction ni la vitesse de ses trajectoires, un « (r)envoyeur haut » ne peut pas obtenir 10/20 et valider la compétence de niveau 2 sauf s'il témoigne d'une excellente construction (13 à 20 points VERTS) et d'une grande efficacité (3 victoires ou +). Un « déplaceur haut » peu efficace (2 victoires ou-) qui serait un modeste constructeur (0 à 7 points VERTS) ne peut prétendre à la moyenne.</p>
	<p>Pour valider d'emblée la compétence de niveau 2, il faut satisfaire aux 2 critères de réussite : être au moins un « placeur rasant » ou un « déplaceur haut » efficace (3V ou+) et marquer au moins 8 points VERTS. Sauf cas particulier du 11 !!!</p>
<p>11</p>	<p>L'élève qui serait un « déplaceur rasant » efficace (3V ou+) valide lui aussi la compétence même s'il est modeste constructeur car nous considérons qu'il est capable d'orienter ses trajectoires donc de développer une activité intentionnelle.</p>
	<p>Le gain de plus de la moitié de ses matchs offre 1 à 2 points supplémentaires.</p>
	<p>Nous avons la volonté de limiter la différence de note entre un élève excellent constructeur appartenant à un niveau d'efficacité inférieur et un élève du niveau d'efficacité supérieur qui serait modeste constructeur. Les écarts sont donc les suivants : 5.5 ou 6 / 5 ou 7, 9 ou 10.5 / 7 ou 8.5 et de 10.5 ou 12 / 9.5 ou 11.</p>

L'évaluation et la notation de Compétences Méthodologiques et Sociales (CMS) !

A l'instar de S.Testevuide, nous pensons que ces CMS représentent deux types de compétences différentes. D'un côté l'aspect social axé sur le fait de « *construire, réguler des règles de vie collective nécessaires à l'organisation de la vie de la classe autour du jeu* » qui sembleraient constituer une priorité en présence d'un contexte de classe dit « *difficile* ». De l'autre, le pôle méthodologique basé sur « *l'observation, l'analyse et la régulation par l'élève de son activité* » que nous envisagerons ici.

Observer : En tennis de table, la vitesse de la balle rend l'observation difficile. C'est pourquoi nous choisissons de faire poser, à chaque service, des bouchons bicolores numérotés à l'endroit où la balle rebondit dans la ½ table adverse (on continue alors à jouer avec les bouchons sur la table !). Côté vert, le serveur marque directement sur son service ou sur son 2^{ème} coup, côté rouge dans les autres cas. La pose

d'un bouchon rouge devant le filet du côté serveur signifie une double faute. Si l'on ne souhaite pas utiliser de bouchons, on peut également demander de matérialiser les trajectoires des services sur une fiche commune à la poule sur laquelle est représentée une table par série de 5 services. Une croix indiquera que le service a été gagnant ou qu'il a permis de marquer sur la 2^{ème} frappe, une trajectoire ne dépassant pas le filet correspondra à une double faute.

Analyser et réguler : Un conseil sera formulé au serveur à l'issue de sa série de 5 services en fonction des observations réalisées. Il pourra peut être aider le serveur à se mettre en projet lors d'un prochain match. Afin de guider les élèves, ce conseil peut être choisi parmi des propositions de l'enseignant. Nous en formulons quatre qui seront numérotés aléatoirement :

- 1) Jouer sur le revers.
- 2) Jouer court et faire sortir la balle sur les côtés.
- 3) Prendre moins de risques.
- 4) Frapper la balle « basse » pour laisser moins de temps.

Tableau 4

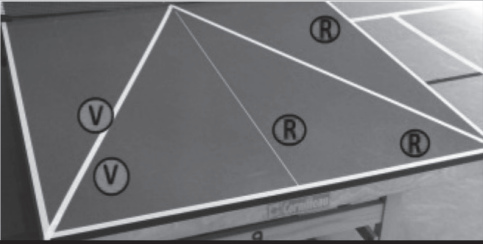
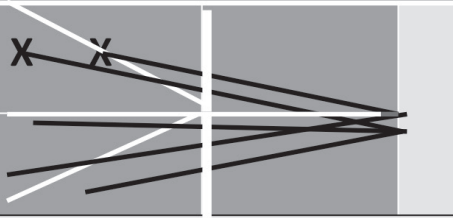
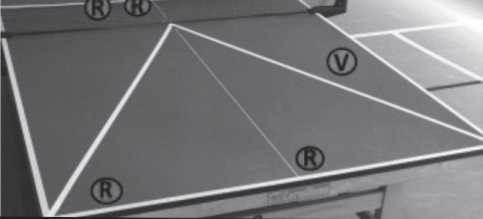
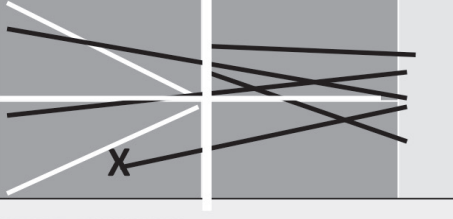
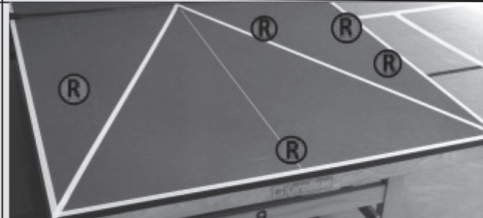
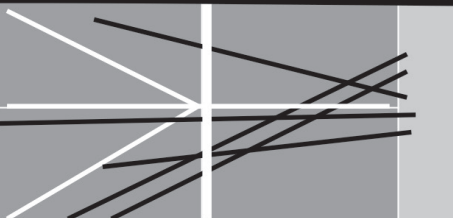
	Observation « Bouchons »	Observation « Fiche »
A		
B		
C		

Tableau 4, observations :

Suite à l'observation A, on pourrait donner les conseils 1) et 2), les trajectoires observées en B semblent susciter les conseils 2) et 3). Enfin, les conseils 1) et 4) nous paraissent être appropriés à l'observation C.

Pourrait-on envisager d'utiliser ce système de notation au DNB ?

La grille de notation officielle concernant le tennis de table parue au BO n° 5 du 19 juillet 2012 prévoit que « pour faciliter l'évaluation de la compétence, des aménagements des règles sont possibles sans dénaturer l'Apsa ». Mais alors, en quoi les règles propres à notre FPS facilitent l'enseignement / évaluation de la compétence de niveau 2 sans dénaturer l'activité tennis de table ?

Rechercher le gain d'une rencontre

C'est rester « dans son match » du premier au dernier point. Ainsi, jouer des manches de 5 points évite la

démobilisation des élèves en cas d'écart au score trop important. De plus, l'existence d'une deuxième manche permet de se remobiliser après une première prestation particulièrement ratée. Mais « rechercher le gain » n'est pas nécessairement l'obtenir ! Et fixer comme critère de réussite 3 victoires en 4 matchs laisse le droit à l'erreur tout en permettant d'éviter une trop grande déception en cas de défaite.

Construire le point, dès la mise en jeu

En comptabilisant les points VERTS marqués en 1 ou 2 frappe(s), le serveur est invité à développer des anticipations stratégiques permettant de conclure rapidement le point. « Anticipations stratégiques » que R. Dhellemmes (2007) considère comme le fonds culturel du tennis de table. Par ailleurs, le fait de ne pas spécifier la durée du match offre le temps nécessaire au serveur pour formaliser un projet stratégique relatif à ses deux premiers coups.

Rompre par des frappes variées en vitesse et en direction

En matérialisant les diagonales de la ½ table côté relanceur et en plaçant de la rubalise au-dessus du filet, le serveur est renseigné sur sa capacité à varier la direction et la hauteur (donc dans une certaine mesure la vitesse) de ses balles. De surcroît, les élèves sont invités à optimiser la vitesse et la direction des trajectoires produites dans le sens où les « déplaceurs rasant » obtiennent les meilleures notes. De plus, le fait d'enchaîner les 5 services contraint le serveur à varier ses trajectoires s'il veut continuer à surprendre son adversaire. Enfin, la possibilité d'avoir un deuxième service en cas de raté invite le serveur à prendre des risques dans la variation des trajectoires de ses services.

Gérer collectivement un tournoi

L'absence de contraintes temporelles concernant la durée du match pousse les élèves à gérer l'heure afin de jouer tous les matchs dans le temps imparti.

En guide de conclusion !

Jouer des matchs de deux manches où chacun sert cinq fois de suite en cherchant à marquer des points VERTS en une ou deux frappe(s), c'est se confronter à des anticipations stratégiques nécessaires à toute construction du point. Utiliser des bouchons bicolores numérotés pour matérialiser la quantité et la nature des points marqués et/ou les impacts sur la ½ table du relanceur dont les diagonales sont tracées, c'est offrir des retours d'informations indispensables aux progrès. Cependant, si on ne parvient pas à réutiliser les critères concrets utilisés tout au long du cycle afin

Aider un partenaire à prendre en compte son jeu

La pose par l'arbitre-observateur de bouchons bicolores numérotés à l'endroit où chacun des 5 services rebondit dans la ½ table adverse fournit un retour assez objectif au serveur sur ce qu'il a fait. La formulation au serveur, par l'arbitre-observateur, d'un conseil prioritaire parmi les propositions faites par l'enseignant, l'aidera peut-être à être plus efficace dans la construction du point.

Si le tableau de notation utilisé n'a plus grand-chose à voir avec la grille de notation officielle, il en respecte néanmoins les principaux fondements, à savoir l'attribution :

- de 1 à 2 points en fonction du gain des matchs.
- de 16 points sur les deux indicateurs de compétence que sont « *l'efficacité dans le gain des matchs* » et « *l'efficacité dans la construction du point* ».
- de 4 points concernant « *l'efficacité dans l'aide à un partenaire* ».

de noter et valider les acquis, une pierre nous semble manquer à l'édifice. Une pierre d'une importance capitale si l'on en croit J-L. Ubaldi (2003) pour qui « *la notation des élèves devrait être la véritable « pierre angulaire » de la cohérence du professeur et du projet de l'élève* ». La possibilité laissée par le texte d'évaluation au DNB « *d'un ajustement local des situations d'évaluation en fonction des conditions d'enseignement et des publics concernés* » nous invite à prendre nos outils et à façonner nous même cette pierre !

Annexe 1
Critiques apportées à la grille de notation officielle au DNB

Efficacité GAIN /6	Renvois sécuritaires 2.5	Ruptures par frappes variées	Points marqués de manière adaptée au rapport de force et à son évolution 5
Gain des matchs/2	Que victoires= 2		0 = Que défaites
Efficacité CONSTRUCTION /8	Joueur de renvoi souvent au centre 3.5	Frappes différenciées	Coups et trajectoires en fonction de l'évolution de la situation de jeu 6.5

Comment attribuer ces 2 points ?

- au sein de la hiérarchie classe = notes très fragmentées et trop précises.

- au sein de chaque poule = problème éthique (meilleure note du dernier poule 2/ 1^{er} poule 1)

Manque d'ambition : possibilité d'obtenir jusqu'à 8/16 sans avoir le niveau 1

Excès d'ambition : possibilité d'obtenir seulement 11.5/16 (soit 14.5/20 !) tout en ayant une « pertinence des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force » relative au niveau 4.

N'évalue-t-on pas deux fois la même chose ?

Bibliographie

Blanchard F., (2012), *Tennis de table : le « vice » sert au service !* Les cahiers du CEDREPS n°12. Editions AEEPS.

David B., Bruau-Antony S. & Cleuziou J.-P. (2002), *La certification en EPS : équité et arrangements évaluatifs*. Revue EP.S n°294.

Dhellemmes R., (2007), *L'EPS, une alternative culturelle pour les APSA*, Cahiers du CEDRE n°7, Edition AEEPS.

Mascret N., (2007), *Acquisitions attendues en EPS, motivation, évaluation : la place du score*, Les cahiers du CEDRE n° 7.

Sève C., (2004), *Le tennis de table en situation*, Edition Revue EP.S.

Ubaldi J-L et Philippon S, (2003), *Réseau d'éducation prioritaire, quelle EPS ? Une illustration en basket-ball*. Revue EPS n° 299.

Ubaldi J-L, Coston A, Coltice M et Philippon S, (2006), *Cibler, habiller, intervenir pour permettre à nos élèves d'apprendre en EPS*, Les cahiers du CEDRE n°6. Editions AEEPS.

Notes

1. Nous nous référons au titre de J-L.Ubaldi, A.Coston, M. Coltice et S.Philippon (2006) : « Cibler, habiller, intervenir pour permettre à nos élèves d'apprendre en EPS ».

2. « Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu, pour rompre l'échange par des frappes variées en vitesse et en direction. Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre. » Compétence de niveau 2, BO spécial du 28 août 2008.

3. « 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 » Compétence de niveau 1, BO spécial du 28 août 2008.

4. C. Sève (2004), définit la difficulté informationnelle comme le temps disponible pour savoir quel coup va faire l'adversaire et où va rebondir la balle. La difficulté biomécanique relevant de la nature du coup à réaliser, des caractéristiques de la trajectoire reçue et des contraintes de précision requises.

5. Nous ne demandons plus à nos élèves un lancer de 16 cm minimum. Non seulement cette exigence s'avère difficilement vérifiable mais en plus elle provoque une énorme régression chez le serveur. En effet, demander à des élèves ayant stabilisé une frappe de balle « basse » de lancer la balle, c'est voir réapparaître des frappes de balle au sommet de la trajectoire de lancer qui produiront des trajectoires hautes ne permettant pas de prendre de vitesse le relanceur.