

Tennis de table : le “vice” sert au service !

Francis BLANCHARD

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

Membre du Cedreps Amiens

« *Infliger des sévices au service* » ou « *mettre en jeu pacifiquement* » ? Si, ces deux intentions ont un temps cohabité¹, ce n'est maintenant plus le cas, sauf peut-être chez nos élèves ! « Mettre en difficulté l'adversaire dès le service », voilà ce que je tente d'enseigner aux collégiens lors d'un deuxième cycle de tennis de table, tant cela présente pour moi de richesse sur le plan des apprentissages moteurs, méthodologiques et culturels.

Que font mes 4^{ème} ayant déjà vécu un cycle de tennis de table ?

Je retiens, pour ce qui est du service, deux grands types de comportement. Chez la plupart des élèves, le serveur se dépêche de mettre en jeu non réglementairement (balle non lancée, frappée au-dessus de la table) et de façon routinière sans mettre en danger un relanceur qui, de fait, est souvent passif (immobile, jambes tendues, raquette basse). Les serveurs les plus performants parviennent tout de même à gêner le relanceur par une balle au centre rasante et rapide et/ou animée d'effet. L'immense majorité de mes élèves adopte un jeu en réaction et semble focalisé uniquement sur le renvoi de la balle chez l'adver-

saire. Les échanges sont nombreux et les trajectoires souvent au centre. Au mieux, ces collégiens profitent d'une balle plus facile que les autres pour marquer, ce qui fait d'eux des « **renvoyeurs opportunistes** ».

Qu'est-il essentiel que mes élèves apprennent ?

Répondre à cette question ? C'est pour A. Coston et coll. (2006), tenter de « *réfléchir aux obstacles rencontrés par l'élève dans ses apprentissages* ». Comment expliquer le jeu en réaction de mes élèves ? Les caractéristiques de la surface de jeu imposent des gestes :

- rapides : l'adversaire est proche (2.74 m) donc la balle revient vite.
- précis : La cible est réduite (2 m²), facile à défendre mais moins à atteindre.

Or, être à la fois rapide et précis est contradictoire². Pour mes élèves, la nécessité d'être rapide se fait au détriment d'une précision gestuelle indispensable à la concrétisation de l'intention de mettre en difficulté l'adversaire. D'où la nécessité de leur permettre d'anticiper sans se contenter de réagir³.

Le pas en avant pour ces « **renvoyeurs opportunistes** » consistera alors à devenir progressivement des « **constructeurs intentionnels** » animés par l'intention de mettre leur adversaire en difficulté, notam-

ment au service. Voici, pour y parvenir, la Forme de Pratique Scolaire (FPS) que je leur propose : **le «Sers, vice compris!»**.

Tableau 1 - Description du «Sers, vice compris!»

Groupes	4 à 5 poules de niveau de 5 à 6 élèves classés A à E ou F du + au - performant. 2 tables/poule. Dans chaque poule, constitution de 2 binômes qui ne se rencontrent pas : AF BE, CD.
Tournoi	de 5 ou 6 matchs/poule, 4 matchs/élève. 2 manches de 5 balles dans lesquelles on est serveur ou relanceur et où chacun peut marquer des points.
Règlement au service	Relanceur : décalé sur chacun des 2 côtés, libéré à la frappe. Serveur se place où il veut une fois le relanceur placé et sert 5 fois de suite avec un rebond dans chaque ½ table après la frappe de balle. Il sert d'où et où il veut dans la ½ table adverse et bénéficie d'un 2 ^{ème} service si le 1 ^{er} est raté.
Schéma	<p style="text-align: center;">Relanceur</p> <p style="text-align: center;">Arbitre (autre position possible du Relanceur)</p>
Comptage	5 bouchons/table à placer du côté de celui qui a marqué.
Critère de réussite	victoire (3 bouchons et +) / défaite (2 bouchons et -)



*Un tournoi est organisé.
Il permet à chaque élève de jouer 4 matchs et d'être observable deux fois (en gras sur le tableau suivant) par son binôme (arbitre-observateur).*

Tableau 2 - Déroulement des matchs du tournoi

Poule	1 ^{er} match	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	6 ^{ème}
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)

J'effectue, quel que soit l'effectif de la classe, des poules de 6 ou 5 élèves. Les poules de 5 seront, dans la mesure du possible, évitées car elles présentent l'inconvénient de priver le joueur A d'un binôme parte-

naire, elles permettent à un seul match d'être arbitré et imposent que chaque joueur ne soit observable qu'une seule fois.

Tableau 3 - Répartition des élèves en poules de 6 ou de 5 suivant l'effectif de la classe

Nombre d'élèves :	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Poule(s) de 5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0
Poule(s) de 6	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	5

Tableau 4 - Les contraintes de la FPS et leur incidence sur l'activité des élèves

Quoi ?	Pourquoi ?
Pas de match au temps.	Le serveur doit pouvoir prendre son temps afin d'échafauder une stratégie à partir du service.
Le relanceur se décale sur chacun des 2 côtés.	Il est intéressant de faire expérimenter les deux possibilités pour, plus tard, envisager un choix raisonné.
5 services de suite.	« <i>Apprendre c'est répéter</i> ».
2 ^{ème} service si le 1 ^{er} est raté.	Pour espérer progresser, il faut oser prendre le risque d'échouer.
Un service qui peut se faire au-dessus de la table, sans lancer de balle.	Ne pas contraindre le serveur afin de permettre au service de mettre en difficulté le relanceur.
Un service qui exclut le lâcher de balle dans sa ½ table, suivi d'une frappe après rebond.	Ne pas permettre de smash au service.
Un service qui se fait sur toute la table.	Pas forcément dans la diagonale de droite (cette croyance sans doute issue de la pratique en double a la vie dure).
Au service la balle peut sortir sur les côtés de la demi-table adverse.	Afin d'éloigner la balle de la position initiale du relanceur, le serveur doit essayer d'atteindre le petit côté opposé.
Un comptage du score avec des bouchons, inspiré des propositions de L.Guérin (2012)	Il est aisé de poser des bouchons sur la table et cela permet d'informer en direct et sans ambiguïté de l'avancement des 5 services et du score.
Le relanceur se place sur la ½ table dont les deux diagonales sont tracées.	Cela permet au serveur et à l'arbitre-observateur d'avoir des repères sur la direction du service.
Des poules de 6 (voir 5) élèves.	Cela permet de constituer des binômes partenaires (qui s'observent sans s'affronter) et de bénéficier d'arbitres-observateurs sans toutefois que ceux-ci soient plus nombreux que les joueurs (priorité au temps de pratique).

Une fois cette organisation assimilée par les élèves, il est temps d'organiser des retours sur la qualité de ce qui se fait.

Renseigner le serveur sur son efficacité :

Je choisis de considérer la **construction du point** par le serveur à chacune des 5 balles :

- **efficace s'il marque en 2 frappes ou moins.**

Il marque alors un point VERT.

- **inefficace s'il marque en 3 frappes ou plus.**

Il marque alors un point ROUGE.

Au terme de la manche de 5 services, **j'estime la construction du point dès le service :**

- insuffisante si on marque 0 ou 1 seul point VERT.
- **satisfaisante si on marque 2 ou 3 points VERTS.**
- excellente si on marque 4 ou 5 points VERTS.

Contrairement à l'adage populaire, « **2 verts ça va, 3 verts ça va, 1 vert, bonjour les dégâts !** ».

Tableau 5 - Évolution de la FPS afin de renseigner sur la construction du point dès le service

Comptage	5 bouchons (vert et rouge) par table à placer du côté de celui qui a marqué. Le serveur peut marquer 1 point : VERT (2 frappes ou -) ou ROUGE (3 frappes ou +). Le relanceur ne marque que des points ROUGES !
Critères de réussite	n° 1 pour les 2 joueurs: victoire (3 bouchons et +) / défaite (2 bouchons et -) n°2 pour le serveur : qualité de la construction du point dès le service au terme des 5 services : insuffisant (0, 1 point VERT), satisfaisant (2, 3) excellent (4, 5)

Placer les élèves dans cette FPS ne suffit évidemment pas à faire d'eux des « constructeurs intentionnels ». Le progrès de tous les élèves passe par une « *activité de différenciation et de régulation* » de la part de l'enseignant. Cette activité, pourtant cruciale, est complexe à mettre en œuvre, au point que J.-P Barrué (2011) parle de « *cécité professionnelle en situation* ». Je voudrais fournir ici quelques pistes concernant cette activité.

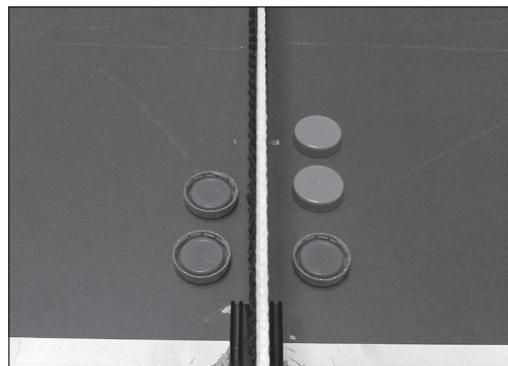
Comment réguler ?

• Aider un élève qui met en difficulté le relanceur par son service, mais peine à conclure

Il faudra, pour reprendre les propos de C. Sève (2004), amener ce serveur à « *différencier deux grands types de situations de jeu favorables, l'une pour smasher en cas de retour en cloche et de maîtrise de ce coup, l'autre pour changer la direction de la balle si le relanceur ne se replace pas ou se replace lentement vers le centre de la table.* »

• Aider un élève qui sert, sans mettre en difficulté le relanceur

Si les difficultés ne tiennent pas au fait qu'il affronte des adversaires trop forts pour lui, j'impose quelques réglages à la FPS pour tenter de faire de ce « servi-tueur », qui offre au relanceur un cadeau sur un plateau, un véritable « servi-tueur », efficace et sans pitié.



• Le « servi-tueur »

Relanceur excentré sur son côté Coup Droit pour relancer en Revers.

Serveur : 5 services gagnants sinon c'est le relanceur qui marque.

Critère de réussite :

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

Je veille surtout à ce que ce serveur prenne en compte le relanceur et se pose des questions :

- de quel côté est-il placé ?
- où dois-je me placer pour que ma trajectoire s'éloigne de lui ?
- où faut-il viser pour éloigner l'impact de sa position initiale ?
- quelle trajectoire permet de lui laisser le moins de temps possible ?
- quel type de coup (droit ou revers) adopter suivant que je sers long ou court croisé ?

Si je remarque qu'un service, même efficace, est renvoyé, j'amène le serveur à se focaliser sur le moment du départ du relanceur. S'il part avant la frappe, le service est à refaire ! S'il anticipe dans les règles en partant rapidement au moment de la frappe, pourquoi ne pas tenter de le prendre à contrepied ?

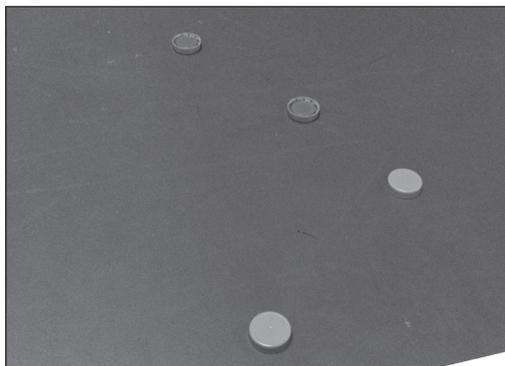
Le ou les arbitres-observateurs ont également un rôle important à jouer concernant le retour de ce qui s'est fait : il s'agira en premier lieu de poser les bouchons à l'endroit où la balle rebondit dans la table adverse. Côté Vert si le service est gagnant, côté rouge s'il est retourné ou raté. Cela invite le serveur à mettre en relation la direction (puis la vitesse) de la trajectoire et l'efficacité de son service.

Dans un second temps, la pose de bouchons à l'endroit où la balle rebondit dans chaque table permettra de faire constater au serveur l'analogie entre la localisation des rebonds sur sa table et sur celle de l'adversaire. Pour un service court, le rebond sur sa table doit être proche du filet. Pour un service long, éloigné de celui-ci.

• Aider un relanceur en difficulté

Une fois des progrès réalisés, d'inoffensif, le service est devenu presque imparable ! Ce rapport de force très déséquilibré (4 ou 5 points VERTS !) va bientôt limiter les élèves dans leurs apprentissages et engendrer de la démotivation. Ce que je recherche en encourageant le serveur à marquer en deux frappes maximum (et non pas essentiellement sur le service !), c'est, pour paraphraser C. Sève (2004), « *faciliter la construction de projets tactiques à court terme en amenant l'élève à prévoir l'enchaînement de deux coups* ».

L'idée est donc de rééquilibrer le rapport de force en rendant plus complexe la tâche du serveur ! Première-



ment je m'assure de l'efficacité du relanceur : lorsqu'il choisit son côté, se décale-t-il sur son côté revers afin de frapper le retour en coup droit ? Ses jambes sont-elles fléchies le rendant prêt à réagir rapidement ? Si c'est bien le cas et que le relanceur est en difficulté, j'« *introduis progressivement les règles concernant le service afin de rééquilibrer le rapport de force* », comme le propose C. Sève (2004).

Tableau 6 - Points de règlement introduits progressivement si l'avantage du serveur persiste

Points de règlement	Effets	Commentaires
Frapper la balle derrière la table.	Limite les possibilités de services courts.	Il est toutefois possible de frapper la balle en dehors des lignes (imaginaires) qui prolongent la table en longueur. Ceci permet d'ailleurs de trouver des angles croisés (petit côté).
Lancer la balle d'au moins 16 cm et la frapper dans sa phase descendante.	Limite les effets de surprise et permet de laisser le temps au relanceur de se replacer.	On observe souvent chez le serveur-lanceur, une régression passagère et la réapparition d'une frappe de balle haute (au sommet du lancer). Ceci occasionne un rebond haut, impropre à prendre le relanceur de vitesse et fournit une occasion à l'adversaire de smasher ! Pour éviter cela, le serveur devra attendre que la balle soit redescendue pour la frapper.

Enfin, si le déséquilibre du rapport de force persiste, peut s'opérer un « dés-étayage » total, c'est-à-dire que le relanceur n'est plus contraint de se décaler. On joue alors au « vrai » tennis de table ! « *Mais alors avant... ce n'était donc pas vraiment du tennis de table* »??!! Si on considère l'absence de respect de la totalité des contraintes réglementaires concernant le serveur, la position décalée du relanceur, le match en 2 fois 5 points de 5 services consécutifs... pas totalement !

Mais j'assume complètement, en référence à G. Bonnefoy (2004), une « *conception ouverte et irrévérencieuse de la référence aux pratiques sociales des APSA* » bousculant les rigidités culturelles. Pour autant, ce non-respect concernant la forme ne doit pas délaissier les fondements culturels. Mais, finalement, qu'est-ce qui fait le fonds culturel du tennis de

table ? Pour R. Dhellemmes (2007) « *la culture, dans son acception phénoménologique, serait ce qui oriente et organise l'activité des sujets pratiquants. Concernant le tennis de table, il s'agirait du développement d'anticipations stratégiques* ».

Anticipations stratégiques qui, me semble-t-il, sont au cœur de la FPS proposée et permettent aux élèves de vivre, comme le proposait A. Soler (2006), « *une expérience de même nature que celle que vit le pratiquant confirmé* ». De plus, en encourageant le serveur à marquer rapidement cette FPS limite fortement la durée des échanges. En cela, elle entretient des similitudes avec la rapidité des échanges du haut niveau que J.A. Méard (2005) situe « *aux alentours de 2 secondes* ».

Pourquoi servir face à un relanceur décalé m'est-il apparu comme un moyen privilégié pour mes élèves de devenir des « constructeurs intentionnels » ?

« *Primum non nocere* » : avant tout, ne pas nuire. Appliquer la maxime d'Hippocrate semble une évidence ! Toutefois, s'interroger sur le réel impact de nos pratiques réserve quelques surprises ! En effet, il m'est arrivé de placer une feuille A3 au centre de la table adverse, constituant ainsi une zone à éviter afin de mettre l'adversaire en difficulté. Cette pratique mettait à coup sûr en difficulté, mais pas vraiment l'adversaire ! Elle imposait aux élèves d'être encore plus précis sans bénéficier du temps nécessaire pour le devenir.

Convaincu avec R. Dhellemmes (2006) que « *le jeu sur cible... constitue une fausse piste concernant les adaptations motrices* », et poussé par la volonté d'offrir du temps à mes élèves, mon choix c'est donc naturellement porté sur **le service**, seul coup où il n'est pas nécessaire de s'adapter à la trajectoire d'une balle adverse. Cependant, ce choix ne garantit pas, loin de là, la transformation des élèves en de véritables « *constructeurs intentionnels* ». Ainsi, j'avais pour habitude de faire appliquer d'emblée le règlement concernant le service. Considérant avec P. Goirand (1996), que toute « *technique participe au développement des capacités dont elle est porteuse* », j'y voyais un enrichissement moteur, qui, associé à la nécessité culturelle de partager un règlement universel faisait de cette action un passage obligé du début de cycle. D'autant plus que le service réglementaire est envisagé dès le niveau 1 de pratique (capacité de la fiche ressource juillet 2009 correspondant au programme des collèges).

Je me confrontais alors à un double écueil. Non seulement cela empêchait mes élèves de saisir le sens de ces contraintes, mais, et ce qui est plus grave, cela avait surtout pour effet de limiter la dangerosité de services déjà bien inoffensifs. J'allais finalement à l'encontre de ma volonté initiale d'enseigner la construction du point dès le service.

Désormais, il ne s'agit plus pour moi de délaissier le respect du règlement au service, il est au contraire primordial, mais **je me contente d'imposer un rebond dans chaque table après la frappe de balle**. La frappe derrière la table, après un lancer de 16 cm minimum sont alors des contraintes que j'introduis progressivement afin de rendre plus complexe la tâche du serveur.

• Un nécessaire ciblage !

Pour permettre à mes élèves de devenir des « constructeurs intentionnels », je les focalisais sur la construction du point dès un service « non entièrement réglementaire ». Mais de quelle construction du point s'agissait-il au juste ? C. Sève (2004) l'envisage par exemple en attaque (*augmentation de la vitesse du jeu, lift*) et en défense (*diminution de la vitesse du jeu, coupé*).

Mes élèves donnant priorité à la défense de leur cible, je décidai de les orienter vers **la construction du point en attaque dès le service** afin de les confronter à la contradiction commune à l'ensemble des sports de raquettes (et à certains volleyeurs scolaires !) qui est la suivante : *défendre et attaquer au cours de la même frappe*. Mais, construire le point en attaque au service, cela peut-être :

- Lifter pour obtenir une balle haute,
- Jouer long et rapide sur le ventre pongiste pour gêner le retour,
- Jouer court pour enchaîner une balle longue et rapide.

Parmi ces possibilités envisagées par C. Sève (2004), un choix s'impose. J'ai pris le parti de privilégier **une stratégie basée sur la direction et la vitesse** pour les motifs suivants :

- Accessibilité à la majorité des élèves ayant, selon S. Testevuide (2010), « *un jeu essentiellement à plat permettant des trajectoires placées rapides* » sans compromettre les progrès des meilleurs serveurs dont les trajectoires, bien qu'elles soient rasantes et/ou à effet, ne sont pas optimales en termes de direction.
- Faisabilité : par rapport au revêtement qui ne permet pas toujours de donner un effet important.
- Lisibilité des directions et points de chute qui me semblent plus concrets que les rotations.
- Proximité culturelle en considérant avec S. Testevuide (2010) que le tennis de table est « *d'abord un jeu de vitesse* ».

• Un habillage indispensable !

Comme le propose S. Testevuide (2011), je pense qu'« *en tennis de table, le moment du service permet aux élèves de construire une intention motrice dont le contenu intègre la dimension stratégique* ». Cependant, je me suis vite rendu compte que de placer

les élèves au service ne suffisait pas à développer chez eux des intentions stratégiques. Il m'est donc paru nécessaire de les inciter à **marquer vite, en 2 frappes maximum**.

Disposant de temps pour s'organiser, incités à marquer vite et libérés de bon nombre de contraintes réglementaires, mes serveurs peinaient néanmoins à mettre en difficulté le relanceur ! C'était, pour moi, en grande partie dû au fait que l'étréouesse de la cible la rendait à la fois difficilement accessible par le serveur et facilement défendable par le receveur ! Comme il m'était difficile d'augmenter la surface de cette cible, j'ai donc décidé de la rendre plus difficile à couvrir **en décalant le relanceur**, comme l'avaient déjà expérimenté T. Fleitz (2007) et C. Sève (2004).

Cet aménagement enrichit le travail du serveur, il permet :

- De susciter et guider son intention de mettre en difficulté le relanceur.
- De lui montrer la relative inoffensivité de son service : il y a peu d'ace malgré l'avantage !

- De l'inviter à optimiser ses trajectoires en direction afin de maximiser le déplacement du relanceur (viser le petit côté opposé) et en vitesse en vue de priver le relanceur du temps nécessaire à ce déplacement (adopter une trajectoire rasante).

• La FPS et les axes de progrès du... relanceur !

Si cette FPS a d'abord été conçue pour transformer le serveur, elle permet également de travailler le rôle de relanceur. En effet, placer ce dernier en position de déséquilibre spatial, c'est l'inciter à anticiper la trajectoire du service adverse. Lui laisser le choix du côté, c'est l'inciter à une réflexion stratégique. D'ailleurs, décalé sur son revers, en attente, on peut légitimement se demander si cela ne constitue pas un handicap... pour le serveur cette fois ! Enfin, laisser la responsabilité au relanceur de la validation du service, c'est l'inclure d'emblée dans le duel !

Tableau 7 - La FPS, sa distance par rapport au tennis de table et sa prise en compte des élèves et de la compétence de niveau 2⁴

	Le tennis de table	Les élèves	La FPS	La compétence de niveau 2
Comptage	Score long (11pts), abstrait	pas ou mal = source de conflits	Score court (5pts), concret (bouchons)	Rechercher le gain
Opposition	L'important est de gagner	- Partenariat ⁵ - Démotivation - Gagner > bien jouer	Multiplier les chances de gagner (8 manches)... avec la manière (au-2x en 2 frappes ou -)	
Intentions	Très stratégique	Jeu en réaction	Construction AU ou dès le service dans 1 situation facilitante (puis de - en -) en alliant DIRECTION et VITESSE (les effets n'étant pas une priorité)	Construction dès le service ... frappes variées en vitesse et direction... premiers effets au service
Service	Base de lancement	Routinier, aveugle, inoffensif		
Entraide	Des rencontres par équipes	Voit la balle tardivement, profusion d'informations	Retour d'informations : - Victoire (3 bouchons) - Construction (au - 2 VERT) - Direction du service (bouchon vert/rouge)	Aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.

• La FPS, les compétences méthodologiques et sociales et le socle commun

Cette FPS (et sa régulation !) me semble offrir un cadre concret invitant les élèves à développer certaines compétences méthodologiques et sociales (CMS). En effet, à travers le rôle de l'arbitre-observateur (et de ses bouchons !), elle permet d'« *organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités... recueillir des informations, s'entraider* ». Invité à tenir compte des observations, le serveur commence progressivement à « *se mettre en projet par l'identification des conditions de l'action, de sa réussite ou de son*

échec, pour élaborer un projet d'action et le mettre en œuvre ». Toucher du doigt ces CMS c'est également faire un pas vers certaines compétences du socle commun de connaissance et de compétences :

- « *transmettre d'une façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés* » (compétence 1)
- « *s'investir avec rigueur dans les différents rôles sociaux, pour permettre l'organisation d'un tournoi et les progrès des camarades* » (compétence 6)
- « *exploiter les données fournies pour analyser son efficacité et adapter son projet tactique* » (compétence 3).

En guise de conclusion !

L'objet d'enseignement qui est au cœur de cette FPS me semble résider dans la gestion, par le serveur, de la contradiction : **servir pour marquer au plus tôt en se rapprochant progressivement des conditions réglementaires**. Il invite les élèves à « *marquer sur une balle favorable provoquée par un service intentionnel* » qui pourrait constituer un niveau de jeu intermédiaire dans le continuum proposé par C.Sève (1994) entre l'exploitation d'une balle « *favorable due au hasard* » et « *provoquée par un échange organisé* ».

En permettant aux serveurs de ne pas respecter d'emblée toutes les contraintes réglementaires, cette FPS leur offre la possibilité, tant souhaitée par T. Bauer et

H. Delisle (2010), de « *recherches et d'expérimentation personnelles sur ce moment particulier de l'échange qui a donné lieu à tant d'inventions* ».

En adaptant progressivement le règlement aux progrès du couple serveur-relanceur, cette FPS offre également une occasion irremplaçable aux élèves de « *revivre très modestement* » le processus de genèse de ce règlement. En cela, elle aménage « *un accès* » certes réduit mais concret, « *à une culture raisonnée, critique et réfléchie des APSA* »⁶. Reste maintenant à évaluer nos élèves lorsqu'ils sont engagés dans cette FPS. Mais cela, c'est une autre histoire !

Histoire à suivre donc...

Bibliographie

- Barrué J.-P., (2010), *Le CAPEPS 2011 Une réponse à des enjeux nouveaux*, Revue EP.S n° 343.
- Bauer T. et Delisle H., (2010), *Tennis de table : un regard sur l'histoire du service*, Revue EP.S n° 341
- Blanchard F., (2012), *Objectiver la construction du point*, Les cahiers pédagogiques hors-série numérique n° 26.
- Bonnefoy G., (2004), *Introduction, Cahiers du CEDRE n°4*, Edition AEEPS.
- Coston A., Collice M., Ubaldi J.-L. et Philippon S., (2006), *Cibler, habiller, intervenir pour permettre à nos élèves d'apprendre en EPS*, Cahier du CEDRE n°6, Edition AEEPS.
- Dhellemmes R., (2006), *Formes de pratique scolaire d'APSA : l'émotion, l'espace, et... le reste*, Cahiers du CEDRE n° 5, Edition AEEPS.
- Dhellemmes R., (2007), *L'EPS, une alternative culturelle pour les APSA*, Cahiers du CEDRE n° 7, Edition AEEPS.
- Fleitz T., (2007), *Construire un déséquilibre au niveau 2*, Revue EP.S n° 324.
- Goirand P., (1996), *Une histoire culturelle du sport...* Edition Revue EP.S.
- Guérin L., (2012), *Basket ball - Des bouchons de couleur pour progresser*, Revue EP.S n°350.
- Méard J.-A., (2005), *Ce qu'on ne peut ignorer*, Dossier EP.S n° 26. Edition revue EP.S.
- Portes M., (2006), *Les promesses d'une pratique « studieuse » du handball en EPS*, Cahier du CEDRE n° 6.
- Sève C., (1994), *Tennis de table*, Revue EP.S.
- Sève C., (2004), *Le tennis de table en situation*, Edition Revue EP.S.
- Soler A., (2006), *La spécificité des formes scolaires de la pratique sportive : une nécessité. L'exemple de l'athlétisme au lycée*, Cahiers du CEDRE n°5, Editions AEEPS.
- Temprado J.-J. et Sève C., (1998), *Prise de décision et sports de balle : les relations entre théorie et pratique pour l'analyse des comportements décisionnels en tennis de table*, Dossier EPS n° 35.
- Testevuide S., (2010), *La forme de pratique scolaire Proposition d'une démarche de caractérisation et d'illustration ; La forme de pratique scolaire d'une APSAD comme produit d'une vigilance au sens*, Cahier du CEDREPS n° 9 Edition AEEPS.
- Testevuide S., (2011), *Quels dialogues entre l'intentionnalité et la motricité dans l'apprentissage d'habiletés motrices en EPS ?* Revue Enseigner l'EPS n° 253, AEEPS.

Notes

1. T. Bauer et H. Delisle (2010) remarquent que « jusqu'en 1926, s'opposaient ceux qui tentaient d'exploiter au mieux le service et ceux privilégiant une dimension de fair-play ».
2. J.-J. Temprado et C. Sève (1998) nous rappellent qu'« on observe un échange entre la vitesse d'exécution et la précision du mouvement, c'est la loi de Fitts (1954). De fait, lorsque la pression temporelle est forte, plus la précision requise est importante et plus le risque d'erreur augmente ».
3. A l'instar de M. Portes (2006), je crois en la nécessité de « rendre l'élève apte à accéder le plus souvent possible à un fonctionnement en jeu sur le mode prédictif et lui éviter d'être contraint à réagir à des événements jamais prévus ».
4. Vous retrouverez une proposition de ma part se rapportant aux aspects de la compétence de niveau 2 en badminton dans les *Cahiers pédagogiques* hors-série numérique n° 26 datant de mars 2012.
5. Afin de dépasser ce simple constat, je prendrais en considération l'analyse de C. Sève (2004), à savoir que « Bien souvent, les élèves préfèrent les situations de coopération à celles d'opposition car ils ne maîtrisent pas les savoir-faire nécessaires pour rompre l'échange de manière volontaire ». Focalisant mon enseignement sur ces savoir-faire, j'espère un recul de ces attitudes !
6. «Troisième» Finalité et objectif de l'EPS : *L'accès au patrimoine de la culture physique et sportive*, programmes du collège, BO spécial n°6 du 28 août 2008, p. 2.