

# Tennis de table cycle 3

## « *Joue tout en coup droit* »

*Régis GALEK*

Professeur agrégé d'EPS

Coordonnateur régional du CEDREPS Nancy-Metz

### I. Le tennis de table à l'école

« Monsieur... Je n'ai pas ma tenue aujourd'hui mais ce n'est pas grave, on fait ping-pong, ce n'est pas un sport, on ne bouge pas! ». Quel enseignant n'a jamais entendu cette remarque d'élève lors d'un cycle de tennis de table ?

#### 1. Une activité trop statique ?

Dans la pratique sociale de référence, cette activité de vitesse et de précision impose une dépense énergétique. En effet, le pongiste est contraint de se déplacer sans cesse (déplacements latéraux et en profondeur notamment) pour se placer à une distance de frappe correcte de la balle afin de produire des trajectoires mettant en difficulté son adversaire. Par contre en milieu scolaire, la gestion du rapport tactique entraîne une dépense énergétique physique moins importante que la dépense psychique<sup>1</sup>. En observant des élèves en « action » de cycle 3, en sixième, durant un cycle de tennis de table, nous constatons qu'ils sont très statiques, souvent collés à la table, parfois même avec la main libre posée dessus, le bassin parallèle à la ligne de fond de table, les jambes raides et peu dispo-

nibles avec le poids du corps sur les talons. Les élèves ne mobilisent pas les jambes mais se contentent d'allonger le bras pour jouer les balles hors de portée car ils identifient très tardivement les caractéristiques de la trajectoire de la balle qui arrive. Ils n'ont pas encore construit la différenciation coup droit / revers et notamment la mise à distance de la balle en coup droit qui passe par l'élaboration d'un corps référé à la balle<sup>2</sup> avec un placement des appuis décalés (pied gauche devant pour un droitier).

Ce constat « activité trop statique » est le produit de 2 facteurs :

- la tendance forte pour ces élèves de cycle 3 à conserver leur motricité usuelle avec un alignement « œil-raquette-balle-cible ». Ce facteur constitue un obstacle pour aller vers la mise à distance en coup droit ;
- la lenteur des balles adverses et leur faible dispersion (l'axe central est privilégié chez les élèves de ce niveau) qui n'obligent pas le joueur à se déplacer et à ajuster son placement par rapport à la balle.

## 2. Une activité trop technique ?

Les élèves jouent les coups droits et les revers de face, en soulevant la balle ou en la repoussant devant eux grâce à une extension du bras. La balle est touchée de façon explosive avec un geste court et la balle sort souvent de l'espace de jeu du fait d'un manque d'accompagnement gestuel. Ils se contentent de renvoyer la balle, souvent comme ils peuvent, sur la demi-table adverse sans autre intention. Toute leur capacité attentionnelle est mobilisée par l'exécution du geste.

Ce constat « activité trop technique » sans intention tactique est également le produit de 2 facteurs :

- la conjugaison d'un petit espace et d'une balle légère rend la gestion du contact balle/raquette très aléatoire sur le plan de la réussite. Cette activité nécessite une grande précision des actions notamment dans le dosage de l'ouverture/fermeture de la raquette et de la vitesse d'exécution du geste. La conséquence est que ces élèves de cycle 3 n'entrent pas dans une logique de duel ou de projet de gain du point : la manipulation de la raquette

et de la balle l'emporte sur la confrontation avec l'adversaire ;

- le manque d'ouverture d'épaules en coup droit constaté chez ces élèves (la ligne d'épaules est parallèle à la ligne de fond de table) empêche toute prise d'élan permettant d'effectuer des coups nécessaires à l'accélération du jeu ou à la finition des points.

## 3. Une alternative ?

Alors que faire face à ce constat « trop statique, trop technique » ? Continuer à importer, dans le cadre de l'école, la pratique sociale de référence avec toute sa complexité ou alors, s'en éloigner, pour créer dans la leçon d'EPS, les conditions stimulant l'élève dans le sens de l'activité adaptative singulière de l'APSA. L'enjeu de nos propositions est de faire vivre à ces élèves de cycle 3 une véritable « tranche de vie » de pongiste. Pour ce faire, nous ciblons un objet d'enseignement, pertinent du point de vue culturel qui permet à l'élève de progresser, d'adopter une motricité en rupture avec sa motricité spontanée afin d'entrer dans une logique de rupture de l'échange.

# II. Notre ciblage en cycle 3 avec une classe de sixième : un objet d'enseignement permettant un véritable pas en avant dans l'organisation et l'intention motrice

« Cibler, c'est choisir, ce n'est pas réduire mais zoomer sur ce qui est fondamental à un moment donné »<sup>3</sup>. L'intention qui nous anime est de cibler un objet d'enseignement porteur d'un pas décisif chez l'élève qui modifie cette représentation « trop statique/ trop technique » du tennis de table.

## 1. L'Objet d'Enseignement (OE), véritable centre de gravité de la Forme de Pratique Scolaire (FPS), est « un pas en avant réaliste qui s'ancre dans une culture »

### a) Notre OE est un pas en avant

**Dans l'organisation motrice :** MASCRET<sup>4</sup> définit l'objet d'enseignement comme « un élément significatif de la pratique sociale de référence adapté à l'enseignement de l'EPS, élément que l'enseignant propose à l'étude de ses élèves pour qu'ils deviennent plus efficaces ». L'enseignant détermine donc un pas en avant, au cœur de l'APSA, en faisant un pari sur ce qui est

fondamental d'apprendre en EPS à un moment donné, en sachant que l'élève ne pratique dans sa scolarité au collège qu'un ou deux cycles de tennis de table. Le pas en avant recherché pour ces élèves de sixième est de rompre avec leur tendance spontanée de jouer très souvent face à la table, en revers ou en coup droit « piston » en recherchant l'alignement œil-raquette-balle-cible et en repoussant la balle devant eux avec une extension du bras afin de renvoyer la balle une fois de plus que l'autre pour gagner le point. L'action de repousser la balle et l'instabilité du geste d'une frappe à l'autre sont révélatrices d'un niveau d'organisation motrice que PAILLARD appelle « *le corps organisant* »<sup>5</sup>. La motricité de l'élève est construite en fonction d'un système de repérage centré sur son corps. En effet, chez le débutant le corps est référent et l'impact de la balle est référé : l'élève situe la balle par rapport à son corps et pour ce faire adopte la plus grande stabilité possible : appuis collés au sol, contact avec la table, axe vertical du corps fixé, immobile dans l'espace de jeu. Pour rompre avec cette motricité

usuelle, il est nécessaire de construire chez l'élève une mise à distance des actions de frappe ; pour nous, le choix du coup droit s'impose car pour se mettre à distance en coup droit, contrairement à la mise à distance en revers, l'élève doit rompre cet alignement ceil-raquette-balle-cible afin de frapper la balle à droite du corps (pour un droitier) ou à gauche du corps (pour un gaucher). Il s'agit alors de faire acquérir à l'élève un autre système de « localisation des objets dans l'espace »<sup>6</sup> qui est référé en fonction du point d'impact futur avec la balle. PAILLARD parle alors de « corps référé ». **Cette construction qui engendre une mise à distance est l'une des compétences fondamentales à faire acquérir aux élèves par et pour la pratique du tennis de table<sup>7</sup> mais également plus généralement par et pour la pratique des sports de raquette.** Elle permet en effet de stabiliser un geste quel que soit le point d'impact avec la balle et évite à l'élève d'avoir à reconstruire un geste nouveau à chaque touche de balle.

**Dans l'intention motrice :** la mise à distance en coup droit est également porteuse d'un devenir pour l'élève. En effet, comme l'écrit DELISLE<sup>8</sup>, le placement face à la table empêche toute prise d'élan permettant d'effectuer les coups puissants nécessaires à l'accélération du jeu ou à la finition des points. Ces coups de construction ou de finition sont forts utiles dans le bagage du joueur et ne doivent pas être menacés par des apprentissages précoces approximatifs. Faire le choix de la mise à distance en coup droit ne relève donc pas uniquement d'une volonté de faire progresser ces élèves de cycle 3 dans leur organisation motrice mais également dans leur intention motrice : l'objectif est **qu'ils donnent de la vitesse à la balle afin de rentrer dans une logique de duel, de rupture.** Pour ce faire, il faut dépasser le placement face à la table (avec la ligne des épaules parallèle à la ligne de fond) pour aller vers un placement oblique par rapport à la

table : pour un droitier, reculer le pied droit permet d'avoir une phase de préparation du geste et ainsi de donner de la vitesse à la balle car la prise d'élan avant le contact balle/raquette est désormais possible. **Les nouveaux repères corporels construits vont permettre à l'élève de donner plus de vitesse à la balle soit pour la placer avec des trajectoires plus rasantes, soit pour la frapper plus fort sur des balles favorables.** A ce propos, nous constatons au fil de nos différents cycles de tennis de table « tout en coup droit » que de plus en plus de filles mais également de garçons tentent des frappes fortes durant les matchs et marquent des points grâce à ces smashes. Nous percevons, comme l'affirme ARZEL<sup>9</sup>, qu'enseigner la « mise à distance », c'est se donner les moyens d'organiser conjointement des apprentissages spécifiques qui ont du sens pour les élèves et le développement de conduites motrices adaptées qui finalise le travail de l'enseignant.

**Le pas en avant recherché, notre objet d'enseignement visé : se mettre à distance en coup droit pour donner de la vitesse à la balle en l'accélérant et/ou en la plaçant latéralement dans le but de marquer le point.**

Définissons plusieurs termes clés de cet objet d'enseignement.

**La mise à distance** est l'action du joueur pour se placer à une distance de frappe correcte de la balle<sup>10</sup>. Cette distance de frappe correcte est plus ou moins égale à **la longueur de l'avant-bras.** La mise à distance peut donc consister à se rapprocher de l'axe de déplacement de la balle quand celle-ci est éloignée du joueur ou à s'éloigner de cet axe quand la balle arrive « sur » le joueur.

**Le coup droit** est le coup réalisé avec la face de la raquette sur laquelle est posé le pouce (avec la prise de raquette orthodoxe ou européenne). Pour un droitier, c'est un coup joué à droite du corps avec les



Le jeu face à la table en début de cycle



Vers la mise à distance en coup droit durant le cycle

pieds décalés (jambe gauche devant) et une ouverture d'épaules assez importante.

**Se mettre à distance en coup droit** nécessite donc de se déplacer avant chaque touche de balle afin de pouvoir frapper la balle à droite du corps (pour un droitier) avec les pieds décalés ; la pointe de raquette est dirigée vers le côté (et non vers le plafond !), le coude est distant d'un poing de la hanche droite, le bras et l'avant-bras forment pratiquement un angle droit.

**Donner de la vitesse à la balle en l'accélérant** est entendu, à ce niveau, comme un jeu « fort » où l'on cherche la vitesse de la balle par un smash et non comme un jeu « vite » où l'on cherche à jouer la balle juste après son rebond sur la table. A cette étape de l'évolution du joueur, il nous semble prématuré de jouer sur cette précocité de la touche de balle<sup>11</sup>. Le jeu fort va permettre de redonner l'avantage aux attaquants en accélérant les balles favorables, les balles « données » par l'adversaire avec une trajectoire ronde. Jusqu'à présent, l'avantage était du côté des défenseurs passifs qui se contentaient principalement d'un jeu de renvoi en provoquant la faute de l'adversaire par lassitude ou déconcentration.

**Donner de la vitesse à la balle en la plaçant latéralement** renvoie à un mode de rupture basé sur le paramètre direction d'une trajectoire de balle et notamment l'atteinte de deux « zones dangereuses » ; celles-ci sont matérialisées par des cordelettes posées sur la table à environ 30 centimètres du bord de table (largeur de 2 raquettes). Ces 2 zones sont dites « dangereuses » car l'adversaire devant jouer une balle dans cette zone se retrouve souvent en difficulté (qui plus est si la trajectoire de balle est rasante) car il doit effectuer rapidement un déplacement latéral pour

pouvoir jouer la balle en coup droit. Or, les élèves de cycle 3 sont souvent statiques, avec le poids du corps sur les talons et se retrouvent donc en crise temporelle dès qu'il s'agit de jouer une balle excentrée nécessitant un déplacement.

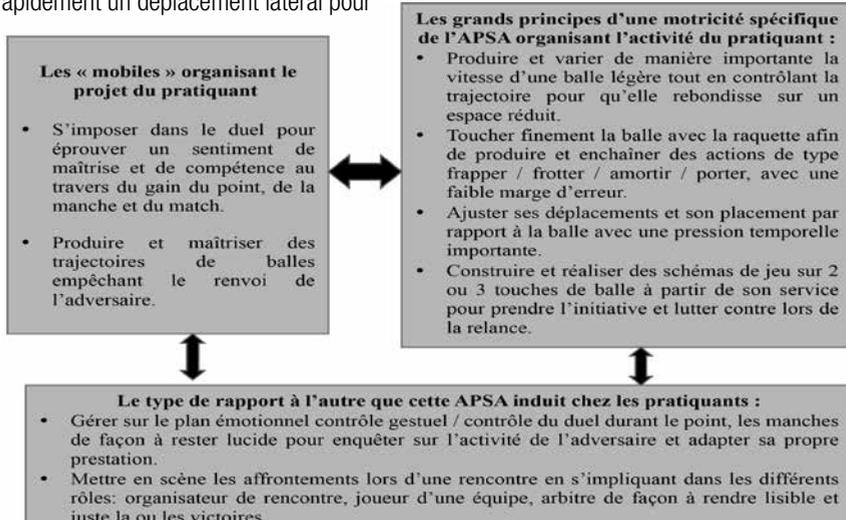


Par rapport à notre objet d'enseignement, l'élève doit faire la preuve, à la fin du cycle de tennis de table qu'il sait se mettre à distance en coup droit pour donner de la vitesse à la balle afin de provoquer la rupture du point par un smash ou une balle placée latéralement ou les deux en même temps.

## b) Notre O.E s'ancre dans une culture

Vivre la culture, ce n'est pas vivre les pratiques sociales<sup>12</sup>. Alors, que faut-il faire vivre à l'élève de fort et d'authentique en tennis de table ? Quelle activité singulière solliciter chez les élèves ?

Ces questions renvoient à la question du fonds culturel : qu'est-ce qu'un élève pongiste ? Il s'agit de quitter la question de la définition de l'APSA au profit de la notion « d'activité adaptative de l'élève » dans cette APSA. Le fonds culturel du tennis de table se résume à l'interaction de 3 pôles :



Ce fonds culturel organise l'élève du Cours Préparatoire à la Terminale mais l'enseignant cible un objet d'enseignement prioritaire en fonction du niveau de classe auquel il s'adresse. Notre ciblage en cycle 3, **se mettre à distance en coup droit pour donner de la vitesse à la balle en l'accélération et/ou en la plaçant latéralement dans le but de marquer le point**, s'inscrit complètement dans ce « fonds culturel ».

Le choix du coup droit se justifie au regard des principes de motricité spécifique du tennis de table suivants :

→ **Produire et varier de manière importante la vitesse d'une balle légère.** En effet, force est de constater chez les joueurs de bon et haut niveau une nette prépondérance des coups droits dans la construction et surtout dans la finition des points<sup>13</sup>. Cette priorité conduit à des organisations tactiques privilégiant dès que possible la recherche de ce côté de frappe. Il faut alors se demander ce qui rend ce côté de jeu plus intéressant. 2 raisons semblent s'imposer :

- d'un point de vue biomécanique, les coups droits se jouent avec une rotation des épaules beaucoup plus accentuée que les revers. Cette rotation permet un allongement des trajets moteurs, une participation des chaînes musculaires dorsales lors des frappes et un passage du poids du corps vers l'avant plus important qu'en revers ;
- l'envergure des joueurs étant plus importante en coup droit qu'en revers, la surface couverte avec le coup droit est plus importante avec cette face de la raquette (ainsi que le nombre de balles touchées).

Ces raisons peuvent expliquer la prédominance statistique ainsi que la plus grande efficacité des coups droits chez les joueurs de bon niveau. Ces deux raisons confortent donc notre choix d'objet d'enseignement. **Il permet la construction de nouveaux repères corporels chez les élèves.** En effet, le jeu en coup droit constitue un bagage technique solide sur lequel l'élève peut s'appuyer dès le cycle 3 mais aussi plus tard. Au cycle 4, il pourra ainsi facilement enchaîner avec un coup droit derrière le service afin de mettre en place les premiers schémas tactiques simples pour déstabiliser son adversaire.

→ **Ajuster ses déplacements et son placement par rapport à la balle avec une pression temporelle importante :** afin de pouvoir couvrir toute la table avec son coup droit, l'élève doit sans cesse se déplacer et

ajuster son placement par rapport à la balle afin d'être à distance de frappe pour toucher la balle à droite du corps (pour un droitier) ou à gauche du corps (pour un gaucher). Ce principe permet donc d'aller à l'encontre des représentations des élèves par rapport à un tennis de table « trop statique ».

→ **Construire et réaliser des schémas de jeu sur deux ou trois touches de balle à partir du service :** avec le jeu tout en coup droit, des schémas tactiques apparaissent rapidement chez les élèves ; par exemples, service petit côté dans le revers de l'adversaire puis jeu à l'opposé dans la zone dangereuse ou service petit côté dans le coup droit de l'adversaire (qui est décalé côté revers lors de sa position d'attente au service) puis smash sur le retour favorable. Ce principe permet donc d'aller également à l'encontre des représentations des élèves par rapport à un tennis de table « trop technique » sans intention tactique.

### c) Notre O.E est réaliste

Au regard d'un cycle de tennis de table de 10 à 15 heures de pratique effective, notre objet d'enseignement est ambitieux mais réaliste. Il permet de centrer l'élève uniquement sur la mise à distance en coup droit et donc de répéter ce geste un très grand nombre de fois durant le cycle. De réelles transformations motrices sont alors possibles chez les élèves car nous diminuons la complexité de la pratique sociale de référence. En effet, notre objet d'enseignement évite la différenciation coup droit-revers qui pose souvent problème au cycle 3. Afin de tenter de rompre avec l'éternel débutant en tennis de table, nous « réduisons » la quantité de ce qui est à apprendre et nous permettons à l'élève de « triturer » longtemps l'O.E et les contenus qui ont été choisis.

## 2. En quoi les contraintes emblématiques choisies dans la FPS ouvrent-elles un cadre favorable pour que l'activité adaptative visée puisse être mobilisée ?

Une contrainte emblématique dans une FPS oriente l'activité adaptative des élèves vers l'acquisition de l'objet d'enseignement ciblé. Elle permet également de rendre accessible donc réaliste cet objet d'enseignement dans le cadre d'un enseignement en milieu scolaire.

→ **Jouer en coup droit tout le temps :** la première contrainte choisie dans la FPS est de jouer toutes les

balles en coup droit en frappant la balle à droite du corps pour un droitier ou à gauche du corps pour un gaucher. Celle-ci engendre plusieurs transformations chez les élèves : l'activité adaptative requise suppose de sortir de l'alignement œil/raquette/balle/cible, de frapper hors du plan vertical médian du corps. Le pratiquant est amené à construire un point virtuel et fugace de rencontre balle/raquette. L'élève trouve sa mise à distance et la conserve, la reconstruit au cours de l'échange car c'est grâce à celle-ci que ses gestes sont performants. L'élève utilise donc ses déplacements pour retrouver cette mise à distance au cours de chaque échange. Et ce point est particulièrement intéressant pour modifier la représentation des élèves « du ping-pong statique » : en effet, ils doivent se

déplacer après chaque touche de balle afin de pouvoir se mettre à distance en coup droit pour jouer la balle suivante... des attitudes de « pongistes » commencent alors à apparaître : jambes fléchies, poids du corps sur l'avant des pieds afin de pouvoir se déplacer rapidement pour couvrir toute la table en coup droit. D'autres transformations apparaissent également, notamment en ce qui concerne la position du serveur et du relanceur : le serveur se place côté revers et le relanceur également afin de pouvoir « couvrir » son côté revers avec le coup droit ; ce sont des placements que l'on retrouve également chez les joueurs de haut niveau ! Ces positions ouvrent donc des espaces libres qui peuvent être utilisés au niveau tactique dès le service ou la remise de service...



Les élèves de sixième dans la FPS



Les joueurs de haut niveau en match...

→ **Les points bonus** : la deuxième contrainte emblématique forte de la FPS est la possibilité de marquer des points « bonus » dans deux cas précis :

- quand l'élève marque un point grâce à une balle placée latéralement dans une des deux zones dangereuses (l'adversaire ne touche pas la balle ou la touche mais l'envoie en dehors de la table ou dans le filet)
- quand l'élève marque un point grâce à un smash coup droit (balle accélérée avec une trajectoire descendante qui entraîne une faute de l'adversaire) quel que soit l'endroit sur la table. A ce niveau de pratique, le fait de jouer « fort » met l'adversaire en crise temporelle quel que soit l'endroit visé sur la table car la balle arrive très vite dans son camp et lui laisse très peu de temps pour s'organiser corporellement.

La volonté de marquer des points bonus se manifeste chez les élèves par l'apparition d'intentions tactiques : dès le service avec des services petit côté dans les zones dangereuses et également en remise de service avec la volonté de placer les balles latéralement dans les zones dangereuses. Lorsque l'échange se pour-

suit, les élèves ont également l'intention de placer les balles latéralement ou d'accélérer la balle lorsque l'adversaire envoie une balle favorable, en cloche. Dans cette FPS « joue tout en coup droit », l'élève met donc sa mise à distance en coup droit, sa technique au service d'intentions tactiques.

### 3. Les valeurs mobilisées dans la FPS « Joue tout en coup droit »

Lors de sa conférence de presse pour la rentrée 2015-2016, N.VALLAUD-BELKACEM<sup>14</sup> souhaite « une Ecole exigeante, plus juste et au cœur de la République ».

Elle parle d'une « **Ecole exigeante** qui fait acquérir à tous les élèves les connaissances et les compétences fondamentales » : notre objet d'enseignement entre dans ce cadre car enseigner la mise à distance en coup droit pour donner de la vitesse à la balle révèle un degré d'exigence de l'enseignant qui souhaite véritablement transformer la motricité usuelle de ses élèves dans l'activité. Il souhaite ainsi leur faire acquérir des connaissances et une compétence fondamentale en tennis de table<sup>15</sup> mais également une compétence fondamentale pour tous les sports

de raquette qui permet un réel enrichissement de la motricité des élèves.

La Ministre évoque également une « **Ecole plus juste**, qui fonde son excellence sur la réussite du plus grand nombre, sans laisser pour compte un trop grand nombre de jeunes ». Nous avons déjà ciblé notre objet d'enseignement uniquement sur le coup droit. Nous aurions pu également cibler cet OE sur une seule modalité de rupture. Le choix du jeu accéléré et notamment conclure le point par un smash aurait pu être un axe pertinent au regard de la spécificité de l'activité tennis de table, basée sur un jeu de vitesse. Toutefois, nous pensons comme BACHELART et PERRIN<sup>16</sup>, que ce choix unique serait susceptible de placer de nombreux élèves en échec dans nos classes ; en effet, certains élèves du cycle 3 ne sont pas encore capables d'identifier une balle favorable et de l'exploiter grâce à un smash. Par contre, ils sont assez vite capables de servir placé en visant notamment une zone dangereuse ou de renvoyer un service dans une zone dangereuse. Donc, pour ce cycle 3, nous ne valorisons pas une forme de rupture plus qu'une autre. Nous permettons ainsi à tous les élèves, en fonction du déroulement de l'échange et de leur préférence au niveau tactique, de jouer placé et/ou accéléré. Tous les élèves peuvent donc marquer des points bonus sur balles placées ou smashes. Notre choix d'OE nous semble donc être au service de la réussite du plus grand nombre.

De plus, les rôles fondamentaux de secrétaire et d'arbitre (qui valide la mise à distance en coup droit des joueurs et les points bonus marqués) permettent de rendre lisible et juste la victoire d'un joueur. Ces rôles permettent aussi aux deux joueurs, après chaque point joué, d'avoir un feedback (*ai-je marqué un point bonus ou non ?*) sur l'objet d'enseignement visé par l'enseignant ; ces nombreux feedbacks contribuent également à favoriser la réussite du plus grand nombre d'élèves en leur permettant de « *s'approprier, seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre* » (compétence générale du cycle 3 en EPS).

Enfin, la Ministre évoque une « **Ecole au cœur de la République** : il s'agit de faire connaître aux élèves les valeurs de la République » : parmi elles, l'égalité. En plaçant les élèves face à notre objet d'enseignement, par poules de quatre joueurs de niveau homogène, nous permettons à chaque élève d'une poule d'espérer battre son adversaire lors d'un affrontement ;

une égalité des chances de victoire à chaque match joué leur est donc proposée. En plus de cette égalité des chances de victoire, les élèves vivent aussi une égalité des chances d'atteindre la compétence que nous visons en fin de cycle 3 : en effet, en rencontrant des adversaires de niveau très proche qui produisent sensiblement les mêmes trajectoires de balles, tous les élèves (de la première à la dernière table), peuvent obtenir des points bonus « balles placées ou smashes » révélateurs de la compétence attendue. Enfin, une égalité des chances de marquer des points bonus, que l'on soit plutôt de genre masculin ou de genre féminin, plutôt centré sur une intention tactique de jouer fort (smashes) ou de jouer placé (latéralement dans les « zones dangereuses »), les deux formes de rupture permettent d'acquérir l'objet d'enseignement sans en privilégier une plus que l'autre.

#### **4. Engager l'élève dans une régulation de son projet de transformation : matérialiser les scores et les points bonus**

Cette FPS « Joue tout en coup droit » engage l'élève à s'inscrire dans un projet de réussite en mettant sa technique au service d'intentions tactiques. « L'habillage »<sup>17</sup> de cette FPS, notamment grâce à son système de score particulier (les « points bonus » qui constituent « le fil rouge » du cycle de tennis de table), fournit des informations auditives et visuelles directement exploitables par l'élève qui mesure ainsi en temps réel son niveau de réalisation. Des informations auditives car l'arbitre annonce après chaque point joué si l'élève a marqué un point « normal » ou un point « bonus » (dans une zone dangereuse ou sur un smash). Des informations visuelles car l'arbitre pose au sol après chaque point bonus marqué, un petit plot du côté du joueur qui vient de marquer un point « bonus ». Les plots posés au sol permettent également à l'enseignant en un coup d'œil, d'apprécier le niveau de réalisation de ses élèves sur l'ensemble des tables.

Grâce à la fiche de score remplie par l'élève secrétaire à chaque match, l'élève dispose d'une mesure simple et systématique de ses résultats : il sait combien de points « bonus » ont été marqués et peut ainsi se mettre en projet pour le match suivant et la leçon suivante. Le report de ses résultats sur un carnet personnel d'entraînement contribue également à la régulation de son projet de transformation. Enfin, la mise à disposition du barème d'évaluation qui attribue

une note sur 14 points (mettant en relation la table sur laquelle est positionné l'élève et le nombre de points bonus marqués sur tous les matchs de sa poule) lui permet de se situer à la fin de chaque leçon, par rapport à notre compétence visée à la fin du cycle 3.

A chaque fois qu'il termine la FPS, l'élève dispose d'informations diverses qui sont des éléments directement utilisables pour se situer, s'auto-évaluer. Il mesure ainsi ses progrès entre deux confrontations à la FPS.

## 5. L'articulation de l'OE avec les programmes actuels

Notre objet d'enseignement **se mettre à distance en coup droit pour donner de la vitesse à la balle en l'accélération et/ou en la plaçant latéralement dans le but de marquer le point** permettait de travailler sur l'atteinte de la compétence attendue de niveau 1 en tennis de table des programmes EPS de 2008, à savoir : « *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* ». L'espace de liberté laissé par cette compétence attendue dans le choix du coup droit OU du revers offrait la possibilité de cibler uniquement le coup droit pour nos cycles d'enseignement. Nous avons déjà abordé au début de cet article l'intérêt de travailler la mise à distance en coup droit plutôt qu'en revers pour faire progresser les élèves au niveau moteur et dépasser leur motricité usuelle, quotidienne. Cela nous permet de faire le lien avec les nouveaux programmes d'enseignement du cycle de consolidation (cycle 3)<sup>18</sup> et la première compétence générale abordée en EPS : « *développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son*

*corps* ». Notre objet d'enseignement s'inscrit donc parfaitement dans cette compétence générale qui est étroitement liée au domaine 1 du socle commun de connaissances, de compétences et de culture<sup>19</sup> : les langages pour penser et communiquer (et notamment « comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps »).

L'OE s'inscrit également dans les attendus de fin de cycle du champ d'apprentissage 4 (conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel) et notamment : « *en situation aménagée, s'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe* ».

Enfin, cet OE permet de poursuivre l'atteinte de plusieurs « compétences travaillées pendant le cycle » mentionnées dans les programmes et notamment : « *rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples* », « *coordonner des actions motrices simples* », « *s'informer pour agir* ».

Ces programmes ne proposent pas de compétence attendue par APSA. C'est donc l'équipe pédagogique EPS de l'établissement qui a la liberté de libeller cette compétence attendue. Concernant le tennis de table, la compétence attendue « *soclée* » visée avec nos élèves de cycle 3 est la suivante : en simple, **en jouant tout en coup droit**, rechercher le gain loyal d'une rencontre aménagée en profitant d'une situation favorable pour rompre l'échange par une balle placée et/ou accélérée. Connaître et assurer le comptage des points, remplir une feuille d'observation et commenter le résultat d'un match sur un critère simple.

## III. La FPS « Joue tout en coup droit », source de jeu, d'apprentissage et d'évaluation

### 1. Présentation de la FPS

Cette FPS est une fin en soi c'est-à-dire que les élèves s'affrontent durant tout le cycle dans cette forme de pratique scolaire. Ce n'est pas une situation qui permettrait à l'élève de jouer ensuite au « vrai jeu » qui ressemblerait à la forme sociale habituelle de pratique. Notre objectif dans cette FPS est de créer un contexte dans lequel l'élève vit une tranche de vie authentique de pongiste à chaque leçon et tout au long du cycle.

#### a) Des groupes homogènes de 4 joueurs de niveaux les plus proches possibles

Durant les deux premières leçons du cycle, nous cherchons à former des groupes d'élèves de niveaux proches car nous estimons que, dans toutes les APSA composant le champ d'apprentissage n°4, l'opposition doit être raisonnablement équilibrée. 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<sup>20</sup>.

Bien évidemment, les formes de groupement varieront au cours du cycle (notamment durant les situations de « petite boucle ») en fonction des besoins, afin de favoriser le progrès de tous les élèves. Cependant, lorsque l'opposition est maximale dans la FPS, les élèves doivent être de niveaux proches. D'une leçon sur l'autre, le 1<sup>er</sup> de la poule monte à la table supérieure, les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> restent sur la même table et le 4<sup>ème</sup> descend à la table inférieure. Cela permet de réguler le niveau des joueurs tout au long du cycle et également de changer d'adversaires à la leçon suivante.

*Remarque* : si le nombre d'élèves de la classe l'exige, il est tout à fait envisageable de fonctionner à 3 ; l'arbitre assume alors également le rôle de secrétaire (qui remplit la fiche de score).

### b) Trois rôles différents à vivre obligatoirement : joueur, arbitre et secrétaire

**Les joueurs** : ils poursuivent l'objectif de s'imposer, remporter le duel (« mobile » organisant le projet du pratiquant en tennis de table) ; pour cela, il leur faut marquer 11 points en changeant de serveur tous les 2 points. Ils doivent également essayer de marquer au moins 5 points bonus (en fin de cycle) pour obtenir la victoire avec bonus ou la défaite avec bonus.

**L'arbitre** : il dirige le match, il est placé debout proche du filet. Il est le garant des règles du jeu : il fait arrêter le point si un joueur frappe la balle en revers ou en coup droit en frappant la balle devant le corps avec une tête de raquette dirigée vers le plafond. Il fait rejouer le point si la balle tombe sur une cordelette (déviation de la trajectoire de balle). Il annonce après chaque point joué : « Point normal pour... prénom du joueur » ou « Point bonus pour... prénom du joueur ». Il place également les plots, au sol, près de lui, du côté du joueur qui marque un point bonus.

**Le secrétaire** : il est placé à côté de l'arbitre et remplit la fiche de score ci-contre :

Le secrétaire remplit toujours après chaque point joué la ligne « score du joueur » qui vient de marquer le point. Il complète également la deuxième ligne « Points bonus » si et seulement si le point marqué par le joueur est un point bonus (balle placée dans une zone dangereuse OU smash dans une des 3 zones). Pour résumer : point « normal » sans bonus, 1 seule croix à mettre pour le joueur qui a marqué le point / Point « bonus » : 2 croix à mettre pour le joueur qui a marqué le point. Une évolution possible de cette fiche de score consiste à remplacer les croix par des lettres : S quand un point bonus a été marqué grâce à un smash, P quand un point bonus a été marqué par une balle placée latéralement.

### c) Un aménagement de l'espace de pratique

Un groupe de 4 élèves a besoin du matériel suivant :

- Une feuille de rencontres : au recto, l'ordre des matchs de la poule (voir annexe 1) ; au verso, la fiche de score pour chaque match (voir annexe 2) ;
- 1 stylo ;
- 2 cordelettes ;
- 10 plots plats (coupelles).

**Pour valider 1 point bonus « balle placée dans une zone dangereuse »**, nous matérialisons 2 couloirs latéraux de 30 centimètres de largeur avec des cordelettes (afin d'éviter la craie sur les tables et ainsi les abîmer). Les élèves installent eux-mêmes les cordelettes (largeur de 2 raquettes).

**Pour valider 1 point bonus « smash »**, c'est à l'arbitre que revient la décision. Il y a ainsi « un rapport à l'autre structurant »<sup>21</sup> 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. Deux indices pour permettre à l'arbitre d'identifier un smash : une balle qui va nettement plus vite avec une trajectoire descendante et un bruit de la balle plus fort.

**FICHE DE SCORE : le 1<sup>er</sup> joueur qui marque 11 points gagne le match**

Score du joueur 1 :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
<i>Alexandre</i>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Points bonus :					X	X					
Balle placée dans une zone dangereuse OU smash dans une des 3 zones	X	X	X	X	X	X					
<b>BONUS BALLE PLACÉES ou SMASHES</b>											

Score du joueur 2 :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
<i>Marlene</i>	X	X	X	X	X	X					
Points bonus :											
Balle placée dans une zone dangereuse OU smash dans une des 3 zones	X										
<b>BONUS BALLE PLACÉES ou SMASHES</b>											

## d) Un repère visible pour l'élève et l'enseignant : les plots posés au sol

Chaque point bonus marqué est validé par l'arbitre par la pose au sol d'un plot du côté du joueur qui a marqué le point. L'arbitre tient dans sa main un petit tas de 10 coupelles : il n'est pas nécessaire d'en fournir davantage à l'arbitre car l'élève sait que si 5 plots (en fin de cycle) sont posés au sol de son côté, il obtient la victoire avec bonus ou la défaite avec bonus. Les plots fournissent des informations visuelles directement exploitables par l'élève qui mesure en temps réel son niveau de réalisation. Mais ces plots donnent également des repères visuels à l'enseignant qui peut, en quelques secondes, évaluer où en sont les élèves sur l'ensemble des tables et ainsi estimer leur degré de réussite dans la FPS. Il peut également, même en étant éloigné, évaluer la capacité de l'arbitre à valider les points bonus.

## e) Une feuille de rencontres recto/verso organisant la FPS (voir annexes 1 et 2)

La feuille de rencontre utilisée est le produit d'une réflexion didactique au service de notre FPS. Elle permet à l'élève de visualiser l'ensemble des indicateurs relatifs au pas en avant recherché. Le recto donne des repères constants en indiquant pour chaque rencontre le rôle de chacun (qui joue ? qui arbitre ? qui est secrétaire ?). Cela leur permet d'enchaîner les matchs de manière autonome. Cette feuille de route favorise l'équité en faisant vivre à chaque élève les différents rôles de cette FPS. Le verso de la feuille avec les fiches de score permet à chaque élève d'avoir un suivi de ses résultats et du nombre de points bonus marqués à chaque match. L'élève peut ainsi comparer ses résultats d'un match à l'autre et se mettre en projet pour le match suivant.

Par sa permanence dans la leçon, dans le cycle, cette feuille de rencontres installe une continuité qui permet à l'élève de s'attribuer une valeur. A partir de là, il ne lui reste plus qu'à comparer son résultat au barème mis à sa disposition qui met en valeur la compétence attendue. Il n'y a plus de surprise ni d'évaluation coûteuse en temps en fin de cycle<sup>22</sup>.

## f) Un fil rouge guidant l'élève : le nombre de points bonus

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.

Pour cette FPS « joue tout en coup droit », nous fixons pour la fin du cycle d'enseignement, **le critère de réussite à 5 points bonus** pour un match en 11 points. Au fil de nos observations et régulations, ce repère empirique nous semble être révélateur de l'acquisition de notre objet d'enseignement.

Dans cette forme de pratique scolaire, ce critère de réussite a trois fonctions principales<sup>23</sup> :

- orienter l'activité de l'élève vers l'utilisation de balles placées et accélérées ;
- permettre à l'élève de voir où il en est dans l'apprentissage de ces deux types de frappes (et le cas échéant de donner du sens à l'utilisation par l'enseignant de situations d'apprentissage plus décontextualisées pour les travailler spécifiquement) ;
- témoigner de façon explicite pour l'élève de son apprentissage (*Ai-je obtenu le bonus à la fin du match ?*). Au-delà du simple résultat gagné/perdu, la forme de pratique scolaire intègre explicitement au score du match le résultat de l'apprentissage. **Le critère de réussite est donc l'élément central qui cible l'étude de l'objet d'enseignement et qui permet de renseigner l'élève sur l'avancée de son processus d'apprentissage.**

Ce critère de réussite, objectif et signifiant, nous sert tout au long du cycle de « fil rouge »<sup>24</sup>, d'indicateur qui organise l'activité de l'élève.

## g) Un système de gain des rencontres particulier, guidé par notre objet d'enseignement : la victoire avec ou sans bonus / la défaite avec ou sans bonus

Dans notre FPS, gagner un match revient pour l'élève à atteindre le premier 11 points. Gagner avec le bonus « balles placées ou smashes » signifie arriver le premier à 11 points tout en ayant marqué au moins 5 points bonus c'est-à-dire être entré dans les cases grisées de la fiche de score. Perdre avec le bonus « balles placées ou smashes » signifie que l'adversaire a atteint le premier 11 points mais que le joueur perdant a quand même réussi à marquer au moins 5 points bonus (et donc à entrer dans les cases grisées).

La corrélation entre la victoire ou la défaite et l'obtention ou non du « bonus balles placées ou smashes » va permettre de donner un certain nombre de points aux 2 joueurs à l'issue du match, selon le barème ci-dessous :

<b>VICTOIRE</b>	Avec BONUS « balles placées ou smashes »	<b>4 points</b>
	Sans bonus « balles placées ou smashes »	<b>3 points</b>
<b>DÉFAITE</b>	Avec BONUS « balles placées ou smashes »	<b>2 points</b>
	Sans bonus « balles placées ou smashes » mais en ayant marqué 3 ou 4 points bonus.	<b>1 point</b>
	Sans bonus « balles placées ou smashes » et en ayant marqué 0, 1 ou 2 points bonus	<b>0 point</b>

Ce nombre de points (4, 3, 2, 1 ou 0) est à reporter dans les cases de la fiche de poule à la fin du match (voir annexe 1). Nous insistons à nouveau sur le « mobile » principal organisant le projet du pratiquant en tennis de table à savoir s'imposer dans le duel pour éprouver un sentiment de maîtrise et de compétence au travers du gain du match. Ainsi, un élève qui gagne le match sans bonus « balles placées ou smashes » marque toujours plus de points (3 points) qu'un élève qui perd le match avec le bonus (2 points). Si cette précaution n'est pas respectée, l'élève ne vit pas une activité de joueur de tennis de table mais une activité de joueur de « bonus balles placées ou smashes » : le but de l'activité ne serait plus de remporter le match mais d'entrer dans les cases grisées de la fiche de score. Quoi qu'il en soit, ce qui nous importe est in fine qu'il gagne le match. Mais pour cela, notre objectif est que l'élève se rende compte de l'importance d'envoyer la balle dans les zones dangereuses ou smasher sur une balle favorable pour gagner le match plus facilement, ou tout du moins d'avoir plus de chance de le gagner.

## 2. La FPS durant le cycle de tennis de table

Proposée à partir de la leçon n°3, cette FPS nécessite certains pré-requis qui sont travaillés durant les deux premières leçons : servir en coup droit et renvoyer la balle en coup droit avec plus ou moins de réussite, sur la demi-table adverse. A partir de la leçon n°3, la FPS est vécue à chaque leçon par les élèves (pour leur laisser le temps d'apprendre tout en vivant une réelle expérience de pratiquant dans l'APSA) mais elle est évolutive :

**Phase 1 : mise en réussite des élèves par un critère de réussite volontairement facile.** Le critère de réussite a une fonction motivationnelle. Au début du cycle, les élèves doivent marquer seulement 2 points bonus pour obtenir le bonus balles placées ou smashes. Ce critère de réussite permet à tous les élèves de la classe, même les plus en difficulté, de gagner ou perdre au moins un match avec le bonus.

Comme le précise MASCRET<sup>25</sup>, pour amener un élève en difficulté à mobiliser ses ressources, une des façons consiste à le mettre en réussite dès le début d'un cycle en diminuant volontairement les exigences du critère de réussite. L'élève se sentant capable d'atteindre ce que l'on attend de lui aura plus tendance à s'investir dans la forme de pratique scolaire proposée.

### Phase 2 : évolution progressive et différenciée du critère de réussite.

Le critère de réussite a une finalité de différenciation. Suite à la réussite initiale organisée par l'enseignant, l'évolution progressive du critère de réussite peut être différente selon les élèves : lente pour certains, très rapide pour d'autres. Par exemple, lors de la 4ème leçon du cycle, le critère de réussite pourrait être maintenu à 2 points bonus pour obtenir le bonus balles placées ou smashes pour les poules regroupant les élèves les plus en difficulté, alors qu'il serait à 3 points pour les poules intermédiaires et à 4 points pour les meilleures poules. Le critère de réussite peut donc être utilisé comme un outil de différenciation intégrant les différences de niveaux entre élèves et les différences dans la rapidité des transformations.

### Phase 3 : fixation du critère de réussite final témoignant de l'acquisition de la compétence.

Le critère de réussite a une finalité d'identification de l'apprentissage. Il témoigne de l'acquisition de la compétence et il est identique pour tous les élèves (5 points bonus) ; il apparaît au plus tard dans le dernier tiers du cycle.

L'évolution du critère de réussite au fur et à mesure de l'avancée du cycle cherche donc à concilier motivation, différenciation et apprentissage de l'objet d'enseignement qui a été ciblé.

## 3. La FPS dans la leçon et les régulations proposées (petites boucles) pour que les élèves apprennent

Sans nous attarder sur l'aspect rassurant d'une FPS identique, connue à chaque leçon, l'élève ne brûle pas

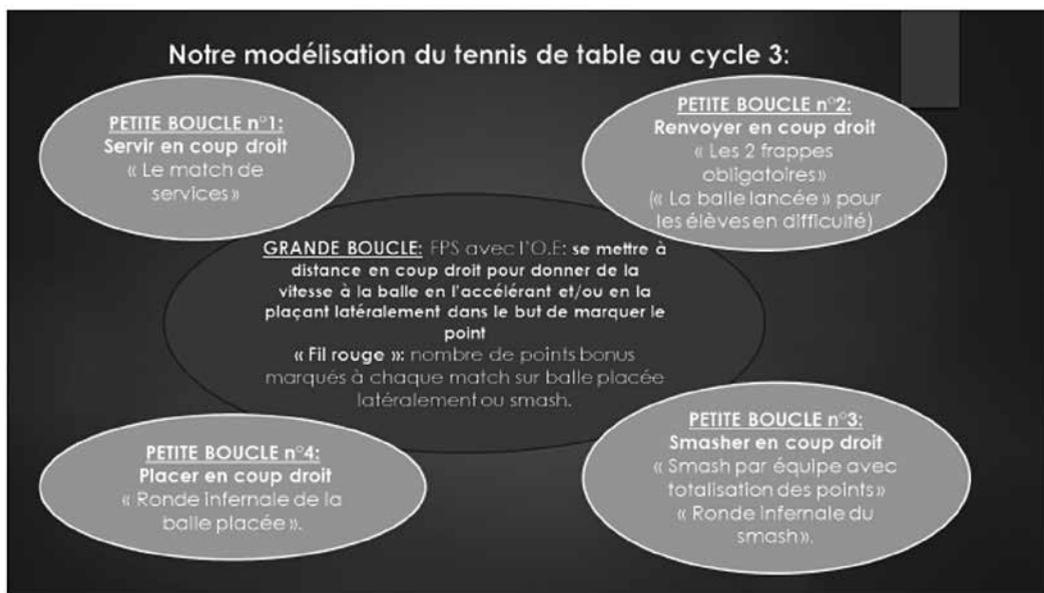
sa dose d'attention à comprendre la structure d'une nouvelle tâche. Alors que le temps d'apprentissage est toujours trop court, quel avantage de ne pas présenter une nouvelle organisation, de nouvelles contraintes, de nouveaux critères à chaque fois. N'oublions pas qu'à trop changer, on ne change pas l'élève<sup>26</sup> !

Dans notre leçon, l'enseignant organise et guide l'activité d'apprentissage des élèves en gérant l'alternance grande boucle (activité de l'élève dans la FPS) / petite boucle (activité de l'élève dans les situations d'apprentissage).

Au modèle traditionnel en EPS « *apprend d'abord puis joue ensuite* » dans lequel les situations d'apprentissage sont proposées durant la leçon et les matchs à la fin (quand le temps le permet!), ne paraît pas convenir à la nature de nos élèves qui ont besoin de

sens<sup>27</sup>, nous préférons un modèle basé sur « *apprend en jouant* » : à chaque leçon, l'élève a comme porte d'entrée une « tranche de vie » de pongiste en pratiquant dans la FPS. Après l'échauffement, c'est le match qui débute la leçon et donnera sens à la suite et à la situation d'apprentissage proposée. L'articulation grande boucle/petite boucle permet d'inscrire en permanence l'activité de l'élève dans une activité significative tout au long de la leçon.

Toute l'expertise de l'enseignant réside alors dans sa capacité à prendre des indices dans les réalisations des élèves lors de la grande boucle (pour identifier des difficultés ou des facteurs limitants dans l'acquisition du pas en avant) afin de favoriser leur compréhension du détour et de les engager dans cette nouvelle activité qui quitte pour un temps plus ou moins long la FPS.



Dans toutes les « petites boucles », **les élèves sont placés en situation de pivot** (jouer en coup droit à partir de la case revers) afin d'avoir une position avec les appuis décalés, la jambe gauche devant (pour les droitiers) et une ouverture d'épaules qui va faciliter la mise à distance en coup droit. En effet, lorsqu'on demande à des élèves de cycle 3 de frapper en coup droit à partir de la case coup droit, ils ont souvent tendance à avoir la ligne des épaules parallèles au filet et à frapper la balle devant eux, ce qui ne facilite pas la mise à distance et donc l'intégration de notre objet d'enseignement. Voilà pourquoi nous démarrons,

dès la première leçon, en les plaçant en situation de pivot. Des variables sont ensuite introduites au cours du cycle afin d'amener les apprenants à frapper la balle en coup droit sur toute la table et plus seulement en situation de pivot.

L'attention des élèves est centrée sur 4 verbes d'actions durant le cycle : SERVIR en coup droit / RENVOYER en coup droit / SMASHER en coup droit / PLACER en coup droit. Pour chaque verbe d'action, 3 critères de réalisation maximum sont donnés aux élèves afin qu'ils puissent s'en souvenir à chaque leçon:

**Pour SERVIR en coup droit:** 1) balle posée dans la paume de la main en arrière de la ligne de fond de table, lancer la balle verticalement à 16cm au moins (environ la hauteur du filet) et frapper la balle dans la phase descendante 2) raquette fermée (pour faire un rebond dans son camp) 3) réaliser un geste vers l'avant et légèrement vers le bas. *Remarque:* si les élèves ont des difficultés pour servir, ils ne lancent pas la balle mais la tiennent du bout des doigts (doigts orientés vers le plafond) et font leur service.

**Pour RENVOYER en coup droit:** 1) raquette neutre ou légèrement fermée 2) geste de l'arrière vers l'avant 3) accompagner son geste vers le filet après avoir frappé la balle.

**Pour SMASHER en coup droit:** 1) raquette préparée loin derrière 2) geste rapide vers l'avant (« traverser la balle ») avec pointe de raquette dirigée vers le mur 3) raquette légèrement fermée.

**Pour PLACER en coup droit:** 1) viser avec l'épaule gauche (pour un droitier) la zone dangereuse à atteindre. 2) terminer son geste avec la pointe de raquette qui vise la zone dangereuse à atteindre.

Dans toutes les « petites boucles », les élèves sont mis en situation d'opposition (en équipe contre une autre équipe, une table contre une autre...) afin de conserver l'ADN du champ d'apprentissage 4.

#### 4. Les interventions de l'enseignant dans cette FPS

La FPS n'est pas une tâche magique qui transforme à elle seule les élèves. C'est bien par l'intégration de contenus d'enseignement et par l'activité de l'enseignant que les transformations des élèves s'opèrent progressivement. En effet, au-delà des conditions mises en place autour de cette FPS, le rôle de l'enseignant est prépondérant et ses « interventions sont une condition incontournable pour rendre possible les apprentissages des élèves »<sup>28</sup>.

L'enseignant guide en permanence l'activité des élèves dans ce dispositif en intervenant physiquement et verbalement. Le confort du ciblage permet de centrer le regard de l'enseignant sur **deux observables: la mise à distance (longueur d'un avant-bras) et le geste**. N'est-ce pas un confort d'enseignement qui permet de mieux différencier les interventions ?

#### a) Vers les élèves qui vivent une tranche de vie de pongiste

**La mise à distance:** l'enseignant centre son regard sur la distance de frappe correcte de la balle. Par exemple, il observe un élève qui frappe la balle bras tendu : « *tu dois te déplacer et quand tu frappes la balle, ton bras et avant-bras forment pratiquement un angle droit* ». Un autre, gaucher, frappe la balle devant lui avec la tête de raquette dirigée vers le plafond : « *déplace-toi pour frapper la balle à gauche du corps avec la tête de raquette dirigée sur le côté et non vers le plafond!* ».

**Le geste:** l'enseignant centre également son regard sur le geste réalisé par l'élève et plus particulièrement sur les critères suivants :

- **la prise d'élan avant de frapper la balle:** un élève s'énerve car il n'arrive pas à donner de la vitesse à la balle pour la placer latéralement ou faire un smash : « *tu démarres ton geste avec la raquette au niveau du nombril... si tu veux donner de la vitesse à la balle, tu dois démarrer ton geste derrière toi avec la raquette dans le prolongement de la ligne des épaules* ».
- **l'inclinaison de la raquette (ouverte / neutre / fermée):** un pratiquant repère et smashe toujours sur une balle favorable mais l'envoie en dehors de la table : « *Tu as bien accéléré le geste, traversé la balle mais ta raquette est trop ouverte: tu dois la fermer légèrement pour envoyer la balle sur la table* ».
- **l'accompagnement du geste après le contact balle/raquette:** une élève interpelle l'enseignant car elle n'arrive pas à envoyer une balle placée dans une zone dangereuse : « *concentre toi sur une chose: accompagne ton geste vers l'avant et termine ton geste avec la tête de raquette qui vise la zone dangereuse que tu souhaites atteindre* ».

#### b) Vers l'arbitre et le secrétaire

**La position de l'arbitre, ses annonces et la pose des plots au sol:** certains arbitres ont tendance à se mettre assis près de la table : « *mets-toi debout près du filet sinon tu ne verras pas si un joueur envoie la balle dans une zone dangereuse* ». D'autres annoncent uniquement le score du match : « *tu dois d'abord annoncer à voix haute « point normal pour tel joueur » ou « point bonus pour tel joueur » avant d'annoncer le score du match* ». Même placé loin d'une table, l'enseignant peut observer l'efficacité de l'arbitre et

Intervenir à distance : « attention table 3, un point bonus vient d'être marqué sur un smash et l'arbitre a oublié de mettre un plot au sol du côté du joueur qui a marqué le point bonus ».

Une fiche de score complétée sans erreur par le secrétaire : en début de cycle, certains secrétaires remplissent uniquement la 2<sup>ème</sup> ligne de la fiche de score quand un point bonus est marqué : « attention, le secrétaire remplit TOUJOURS la 1<sup>ère</sup> ligne dès qu'un point est marqué et la 2<sup>ème</sup> ligne seulement si un point bonus a été marqué ». Un élève mène 2-0 en ayant marqué deux points normaux puis marque son troisième point grâce à un smash : le secrétaire ajoute une troisième croix dans la première ligne (du score) et met une première croix dans la troisième case de la deuxième ligne (des points bonus) : « tu as remplis correctement la 1<sup>ère</sup> ligne du score mais dans la 2<sup>ème</sup> ligne, tu dois mettre ta croix dans la 1<sup>ère</sup> case car c'est le 1<sup>er</sup> point bonus marqué par le joueur et non le 3<sup>ème</sup> ! ».

Dans cette FPS, l'enseignant tient donc une place prépondérante et son intervention est omniprésente : les élèves jouent et l'enseignant régule. Grâce à ses interventions, les pratiquants réalisent progressivement leur pas en avant au niveau moteur et au niveau méthodologique et social.

## 5. Noter la FPS: les liens entre fil rouge / projet de l'élève et évaluation

Pour évaluer les élèves dans notre FPS, nous mettons en relation leur performance et le fil rouge utilisé tout au long du cycle : ceci afin d'éviter de classer les

élèves selon des critères multi catégoriels qui ont tendance à morceler la compétence. En effet, une évaluation faisant appel à de nombreux critères est très coûteuse en temps pour l'enseignant et renforce l'exhaustivité des savoirs de l'activité, ce que nous refusons.

La réussite dans la FPS doit dépendre directement de l'acquisition de l'objet d'enseignement ciblé. Le résultat de l'activité de l'élève mesurée dans la FPS est donc porteur de la compétence: « la performance est saturée de compétence »<sup>29</sup>.

### a) 14 points sur l'efficacité de l'élève dans le gain des matchs et son efficacité dans la rupture de l'échange (balle placée latéralement ou smash)

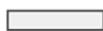
Le niveau des joueurs à l'intérieur de la poule est homogène et les poules hiérarchisées de la plus forte (poule n°1) à la moins forte (poule n°8). Le bonus « balle placée ou smash » est fixé pour toute la classe à **5 points marqués ou plus** (sur une manche de 11 points), car marquer environ la moitié de ses points dans les zones latérales et/ou grâce à un smash correspond à un niveau de compétence très satisfaisant pour des élèves à l'issue d'un premier cycle de 10 à 15 heures de pratique effective.

**Cas d'une POULE DE 4 joueurs** (3 matchs chacun). En reprenant le tableau du bas de la fiche de poule qui attribue 0, 1, 2, 3 ou 4 points en fonction de la victoire ou de la défaite avec ou sans bonus, chaque joueur pourra donc à l'issue de ses 3 matchs avoir marqué **entre 0 et 12 points**.

	Score entre 12 et 10 points	Score entre 9 et 6 points	Score entre 5 et 3 points	Score entre 2 et 1 point	Score à 0 point
POULE n°1	14 sur 14	13	12	9,5	7,5
POULE n°2	13	12	11	8,5	6,5
POULE n°3	12	11	10	7,5	5,5
POULE n°4	11	10	9	6,5	4,5
POULE n°5	10	9	8	5,5	3,5
POULE n°6	9	8	7	4,5	2,5
POULE n°7	8	7	6	3,5	1,5

**EFFICACITE DANS LE GAIN DES MATCHS**

**EFFICACITE DANS LA RUPTURE DE L'ECHANGE**

-  **Maîtrise insuffisante** (note comprise entre 1,5 et 4,5 sur 14 points)
-  **Maîtrise fragile** (note comprise entre 5,5 et 8,5 sur 14 points)
-  **Maîtrise satisfaisante** (note comprise entre 9 et 10,5 sur 14 points)
-  **Très bonne maîtrise** (note comprise entre 11 et 14 sur 14 points)

**Cas d'une POULE DE 3 joueurs** (matches aller-retour donc chaque joueur va effectuer 4 matchs). Chaque élève pourra donc à l'issue de ses 4 matchs avoir marqué **entre 0 et 16 points**.

	Score entre 16 et 13 points	Score entre 12 et 8 points	Score entre 7 et 4 points	Score entre 3 et 2 points	Score entre 1 et 0 point
<b>POULE n°1</b>	14 sur 14	13	12	10.5	8.5
<b>POULE n°2</b>	13	12	11	9.5	7.5
<b>POULE n°3</b>	12	11	10	8.5	6.5
<b>POULE n°4</b>	11	10	9	7.5	5.5
<b>POULE n°5</b>	10	9	8	6.5	4.5
<b>POULE n°6</b>	9	8	7	5.5	3.5
<b>POULE n°7</b>	8	7	6	4.5	2.5
<b>POULE n°8</b>	7	6	5	3.5	1.5

**EFFICACITE DANS LE GAIN DES MATCHS**

**EFFICACITE DANS LA RUPTURE DE L'ECHANGE**

Cette forme d'évaluation simplifie l'activité de l'enseignant et rend lisible, pour l'élève, la notation.

Elle permet d'évaluer les attendus de fin de cycle 3 dans le champ d'apprentissage 4 : « *s'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque* » et « *maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu* ».

**b) 6 points sur le rôle d'arbitre (connaître et assurer le comptage des points) et de secrétaire (remplir une fiche de score)**

Nous évaluons l'attendu de fin de cycle 3 du champ d'apprentissage 4<sup>30</sup> : « *assurer différents rôles sociaux (arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe* » grâce à ce tableau :

Maîtrise insuffisante 0 à 1 point	Maîtrise fragile 2 à 3 points	Maîtrise satisfaisante 4 à 5 points	Très bonne maîtrise 6 points
L'arbitre ne maîtrise pas le comptage des points. Il n'identifie pas les changements de service et les principales fautes. La fiche de score est remplie avec beaucoup d'erreurs et ne permet pas de commenter le résultat du match.	L'arbitre commence à connaître certaines règles mais se trompe encore. La fiche de score est remplie avec quelques erreurs et ne permet pas de commenter avec exactitude le résultat du match.	L'arbitre maîtrise les principales règles et le comptage des points. La fiche de score est remplie sans erreur dans la ligne « score » mais il peut y avoir encore 1 oubli de temps en temps dans la ligne « points bonus ».	Rôle d'arbitre avec sérieux et application. Il est réactif, serein et dirige son match avec beaucoup d'assurance. La fiche de score est remplie sans erreur dans la ligne « score » et dans la ligne « points bonus » et permet de commenter avec exactitude le résultat du match

## IV. Conclusion

L'origine de cet article était d'aller à l'encontre des représentations des élèves et aussi de certains collègues concernant la pratique du tennis de table : une activité trop statique dans laquelle on bouge uniquement le bras voire le poignet et une activité trop technique dans laquelle il est difficile d'aborder des notions tactiques car les élèves renvoient peu souvent la balle sur la table. D'une part, ces représentations conduisent les élèves à jouer principalement en revers en conservant une motricité usuelle avec un alignement œil/raquette/balle/cible. D'autre part, ces représentations amènent souvent les collègues à proposer des situations techniques décontextualisées durant les leçons et à proposer des matchs à la fin du cours si le temps le permet...

Face à ces constats et à ces propositions professionnelles qui le plus souvent ne permettent pas à l'élève de vivre le fonds culturel de l'APSA et d'apprendre ce qui est incontournable dans le capital du pratiquant, nous avons ciblé un objet d'enseignement pour le cycle 3 avec des élèves de sixième : se mettre à

distance en coup droit pour donner de la vitesse à la balle en l'accélérant et/ou en la plaçant latéralement dans le but de marquer le point. Cet objet d'enseignement peut également être proposé à des élèves débutants dans l'activité en cycle 4 au collège ou en niveau 3 au lycée.

Ce choix permet à l'élève de vivre une « tranche de vie » de pongiste<sup>31</sup>. Il permet la transformation de l'élève et donne du temps à l'apprentissage. Ce choix, au cœur de la technique motrice, mobilise des intentions tactiques.

Enfin ce choix ne veut pas exprimer une vérité, un modèle mais plutôt le désir de combattre d'une part « l'exhaustivité maladive »<sup>32</sup> de notre enseignement actuel et d'autre part la croyance à un apprentissage « séquentialisé » qui présente le match qu'en fin de leçon afin de réinvestir les apprentissages des différentes situations abordées durant la leçon. A ce modèle de leçon « *apprend d'abord puis joue ensuite* », nous préférons « *apprend en jouant* » dans la Forme de Pratique Scolaire : « *joue tout en coup droit* ».

### Annexe 1

Feuille de poule à 4 joueurs

**TENNIS DE TABLE**

Table n° 2

1: ALEXANDRE  
2: ROMAIN  
3: MAXENCE

Matchs	Arbitre/Secrétaire	Score	1	2	3
1-3	2	11-6	4		0
2-3	1	11-8		2	4
1-2	3	11-9	4	1	
1-3	2	11-9	4		0
2-3	1	11-6		2	4
1-2	3	11-8	4	2	
TOTAL			16	7	8
CLASSEMENT			1	3	2

**Règles :**

VICTOIRE	Avec BONUS « balles placées ou smashes »	4 points
	Sans bonus « balles placées ou smashes »	3 points
DÉFAITE	Avec BONUS « balles placées ou smashes »	2 points
	Sans bonus « balles placées ou smashes » mais en ayant marqué 3 ou 4 points bonus.	1 point
	Sans bonus « balles placées ou smashes » et en ayant marqué 0, 1 ou 2 points bonus	0 point

Feuille de poule à 3 joueurs

**TENNIS DE TABLE**

Table n° 3

1: ANAÏS  
2: ADRIEN  
3: QUENTIN  
4: LUCILE

Matchs	Arbitre	Secrétaire	Score	1	2	3	4
1-4	2	3	11-9	4			2
2-3	1	4	6-11		1	3	
1-3	4	2	11-8	4		1	
2-4	3	1	7-11		2		3
1-2	4	3	11-4	4	0		
3-4	1	2	9-11			2	4
TOTAL				12	3	6	9
CLASSEMENT				1 <sup>er</sup>	4 <sup>ème</sup>	3 <sup>ème</sup>	2 <sup>ème</sup>

**Règles :**

VICTOIRE	Avec BONUS « balles placées ou smashes »	4 points
	Sans bonus « balles placées ou smashes »	3 points
DÉFAITE	Avec BONUS « balles placées ou smashes »	2 points
	Sans bonus « balles placées ou smashes » mais en ayant marqué 3 ou 4 points bonus.	1 point
	Sans bonus « balles placées ou smashes » et en ayant marqué 0, 1 ou 2 points bonus	0 point



## Notes et références bibliographiques

- 1- Accompagnement des programmes EPS (1996) de 6<sup>ème</sup>, 5<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> dans les activités d'opposition duelle : sports de raquette.
- 2- G. ARZEL, *Jeux de raquette : apprendre à s'opposer*, Revue EPS n°243, 1993 (1).
- 3- A. COSTON et J-L UBALDI, *Une EPS malade de ses non choix, Pour une culture scolaire des APSA en EPS*, Les Cahiers du CEDRE/CEDREPS, 2007), Opus cité (1).
- 4- N. MASCRET, *Objet(s) d'enseignement et cursus scolaire en EPS : une relation complexe*. Les Cahiers du CEDREPS n° 9, 2010.
- 5- J. PAILLARD, *La machine organisée et la machine organisante*, Paris, Actio, 1986.
- 6- Expression empruntée à G. ARZEL, Opus cité (1).
- 7- H. DELISLE, *Passeport Tennis de table*, Editions Revue EPS, 2002 (1).
- 8- H. DELISLE, *Tennis de table : technique, tactique et didactique*, Editions Revue EPS, 1999 (2)
- 9- G. ARZEL, Opus cité (1).
- 10- H. DELISLE, Opus cité (2).
- 11- B.BACHELART et P. PERRIN, *Fais ton choix*, Cahiers du CEDREPS n° 14, 2015 (1).
- 12- A.COSTON, J-L UBALDI, Les Cahiers du CEDRE/ CEDREPS, 2007.
- 13- H. DELISLE, Opus cité (1).
- 14- Ministre de l'Education Nationale, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche.
- 15- H. DELISLE, Opus cité (1).
- 16- B.BACHELART et P. PERRIN, Opus cité (1).
- 17- J-L UBALDI, A. COSTON, M. COLTICE, S. PHILIPPON, *Cibler, habiller, intervenir pour permettre à nos élèves d'apprendre en EPS*, Cahier du CEDRE n° 6, AEEPS, 2006 (1).
- 18- Programme d'enseignement du cycle de consolidation (cycle 3), Bulletin Officiel n°11 du 26 novembre 2015.
- 19- Bulletin Officiel n°17 du 23 avril 2015.
- 20- B. BACHELART et P.PERRIN, *Servir mieux pour gagner plus : le 5-4-3-2-1*, Cahier du CEDREPS n° 13, AEEPS, 2013.
- 21- A. COSTON et J-L UBALDI, Opus cité (1).
- 22- A.COSTON et J-L UBALDI, *La leçon en EPS : un système complexe entre incertitudes et anticipations structurantes*, in Dossier Enseigner l'EPS n°1, AEEPS, 2013.
- 23- N. MASCRET, *Pour une réhabilitation du critère de réussite en EPS*, Les Cahiers du CEDREPS n°11, AEEPS, 2011 (1).
- 24- J-L UBALDI et S. PHILIPPON, *Quelle EPS ? Une illustration en basket-ball*, Revue EPS n° 299, 2003.
- 25- N. MASCRET, Opus cité (1).
- 26- Alain COSTON, *Acrosport : des choix acrobatiques !* Cahiers CEDREPS n°14, 2015.
- 27- A. COSTON et J-L UBALDI, Opus cité (1).
- 28- J-L UBALDI, A. COSTON, M. COLTICE, S. PHILIPPON, Opus cité (1).
- 29- A. COSTON et J-L UBALDI, Opus cité (1).
- 30- Programme d'enseignement du cycle de consolidation (cycle 3), Bulletin Officiel n°11 du 26 novembre 2015.
- 31- M. PORTE, *Une tranche de vie de Handballeur... faire vivre une expérience solidement ancrée dans la spécificité de l'activité humaine mobilisée dans l'APSA prise comme référence momentanée*, Les Cahiers du CEDREPS n°6, 2006.
- 32- P. GOIRAND, Spirale n°1, 1986.