

FRAPPER ET VISER EN COUP DROIT EN TENNIS DE TABLE



Afin d'aider des élèves présentant différentes formes de handicap à progresser dans l'activité, la situation de référence est adaptée selon plusieurs variables.

La loi de 2005 sur l'intégration des élèves handicapés, implique de différencier l'enseignement afin de confronter chaque élève à une situation d'apprentissage concrète et significative, tout en tenant compte de son handicap. L'exemple proposé décrit une séance vécue avec une classe « ULIS TFC (troubles des fonctions cognitives) » comprenant dix élèves : deux d'entre eux présentent des troubles de la sphère autiste, trois élèves sont atteints de trisomie 21, une élève est atteinte d'atrophie cérébelleuse, un élève est mutique et enfin trois élèves souffrent de troubles plus ou moins sévères du comportement liés à un retard mental et scolaire. Le choix du tennis de table a été motivé par les représentations positives que les élèves expriment à l'égard de cette activité. Dans la pratique, ils se situent dans un espace proche les uns par rapport aux autres (la table étant réduite) ce qui les rassure et facilite ainsi l'intervention de l'enseignant.

La démarche d'enseignement

Selon le type de handicap qu'ils présentent, les élèves adoptent des comportements et des attitudes très différentes. Pour construire et mettre en œuvre

des situations d'apprentissage, il est primordial d'en tenir compte.

Trisomie 21

Les élèves qui en sont atteints montrent des difficultés oculomotrices et sont hyperlaxes. En tennis de table, il est important de faciliter leur perception dans l'espace en choisissant, à travers les exercices, des couleurs prononcées et du matériel facilement identifiable.

Troubles du comportement

Nous observons régulièrement des gestes saccadés, brusques, une attention très faible et très variable ou encore des agitations excessives et une attitude impulsive. Pour ces élèves, nous privilégions une balle en mousse de diamètre plus important que la balle de tennis de table afin de favoriser leur réussite. Cet aménagement leur permet, au moment de la frappe, de sentir le contact balle/raquette, ce qui limite la violence de leurs gestes. En effet, la légèreté de la balle de tennis de table ne permet pas aux élèves ayant ce type de handicap, de contrôler leurs mouvements.

Troubles de la sphère autiste

Les élèves concernés souffrent de stéréotypies physiques qui se traduisent par des sauts, des

claquements de mains ou encore des cris. Leur attention ne dure souvent que quelques minutes et leurs émotions déclenchent chez eux des réactions pulsionnelles. Effectuer un geste précis leur demande une très grande concentration. Ainsi, ils doivent identifier un but précis et une réussite immédiate pour s'engager dans la tâche. La vitesse de la balle doit être extrêmement faible ou nulle dans cette activité afin qu'ils puissent la frapper. Pour favoriser leur réussite, nous pouvons dans un premier temps, proposer à ces élèves de lâcher la balle verticalement sur la table avant d'effectuer le geste de frappe.

Mutisme

On observe parfois un blocage de l'élève dans l'activité. Le mutisme se traduit par une absence de communication verbale, l'enfant n'exprime pas sa pensée. Pour lui, le pôle affectif doit être omniprésent dans le style d'enseignement. L'élève doit se sentir en confiance et rassuré pour participer. L'inclure dans un groupe affirmatif est nécessaire pour l'aider à s'investir. Si les difficultés motrices et les perceptions dans l'espace sont très différentes selon les formes de handicap de nos élèves, en revanche leur difficulté de compréhension (difficulté à associer une explication orale à un

geste technique), le manque de confiance et le besoin de se sentir rassurés sont communs à tous.

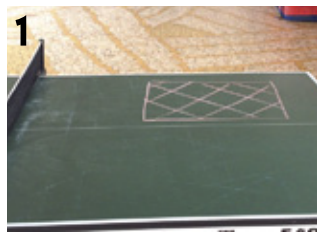
Exemple de séance

Cette séance peut être la deuxième d'un cycle. Il sera important de répéter les exercices sur 4 ou 5 séances pour favoriser l'apprentissage et installer des routines, tout en veillant à ce que la motivation des élèves reste intacte. Ainsi l'enseignant peut varier un paramètre de la tâche pour maintenir l'élève engagé ou instaurer des défis (score facilement atteignable par l'élève pour renforcer son sentiment de confiance et sa réussite ; faire mieux que son partenaire, etc.).

Dans une première séance, l'enseignant aura privilégié différents exercices de manipulation avec la balle (jonglages avec rebonds, lancer la balle avec la raquette dans un cerceau, se déplacer en frappant la balle vers le sol...) afin de faire rentrer les élèves dans l'activité et leur faire percevoir les premières sensations (contact balle/raquette).

Échauffement

Nous demandons aux élèves de réaliser une succession de jonglages avec la raquette et la balle en intercalant un rebond au sol. Pour cela, ils positionnent la



❖ raquette à l'horizontale et la placent sous la balle au moment du contact.

Par ce premier travail de manipulation, les élèves expérimentent leurs premières sensations avec la balle et construisent des repères sur le placement de la raquette et l'énergie à donner à la balle pour la faire rebondir.

L'enseignant utilise différentes variables pour faire évoluer l'exercice: varier le nombre de rebonds de la balle au sol avant de la reprendre, alterner le côté de frappe de la raquette, se déplacer tout en faisant rebondir la balle sur la raquette (parcours avec slalom...), jongler à deux, etc.

Ce travail de manipulation est fondamental pour aborder l'activité ou dans le cas d'élèves en difficulté, pour les aider à construire une bonne mise à distance de la balle lors du contact balle-raquette.

Situation de référence

Organisation

Les élèves sont répartis en binômes. Un élève (A) envoie la balle à la main, en cloche, de l'autre côté du filet sur le côté coup droit de son partenaire (B) (ici joueur droitier).

Objectif

B doit frapper la balle en coup droit et viser la zone placée dans la diagonale adverse. Il marque 1 pt à chaque fois que la zone visée est atteinte.

Consignes

L'enseignant donne très peu de consignes afin limiter les difficultés de compréhension des élèves. Exemple de consigne: « tu dois frapper la balle après qu'elle ait rebondi sur ta table pour l'envoyer dans la zone rouge ». Dans un premier temps, aucune précision n'est apportée concernant le nombre de rebonds. Si l'élève frappe la balle après 1 ou 2 rebonds cela n'a pas d'importance, l'objectif consiste d'abord à réussir à frapper la balle pour ensuite viser la zone.

Critère de réussite

Lorsque l'élève a atteint la zone visée à 5 reprises, c'est au tour de son partenaire. Le chiffre retenu doit être inférieur à 10 car la maîtrise des nombres n'est généralement pas parfaite. D'autre part, pour s'engager dans la tâche, l'élève a besoin de percevoir qu'il est en mesure de réussir dans un temps suffisamment proche.

Variable 1

Pour limiter les difficultés de

représentation dans l'espace vécues par l'élève muet, une zone est tracée à la craie sur la table (photo 1).

Variable 2

Les élèves atteints de troubles du comportement ont des soucis légers de perception, ils ne visualisent pas la zone tracée à la craie sur la table. Nous matérialisons la zone à atteindre par une feuille blanche de format A3. N'étant pas de la même couleur que la table, ils pourront l'identifier plus facilement (photo 2).

Variable 3

Pour les élèves ayant des soucis plus prononcés de représentation dans l'espace comme ceux présentant des troubles de la sphère autiste, nous plaçons un plot de couleur sur la table que l'élève doit viser et toucher. La zone est encore plus facilement identifiée.

Nous demandons également à l'élève de lâcher lui-même la balle sur la table, devant lui, avant d'effectuer le geste de frappe. La vitesse nulle de la balle demande moins de précision et facilite sa réussite (photo 3).

Variable 4

Nous proposons aux élèves souffrant de troubles du comportement de jouer avec une balle

en mousse et de diamètre plus important. Ils parviennent alors à sentir le contact balle-raquette et à mieux contrôler leur geste de frappe (photo 4).

Aménagement du règlement

Dans un premier temps, l'enseignant précise uniquement la consigne suivante: « pour marquer 1 pt, il faut envoyer la balle de l'autre côté du filet, sur la table. Si l'adversaire ne la renvoie pas, alors je marque 1 pt ». En fin de séance, les élèves sont placés en situation de jeu ou de match dont les règles évoluent progressivement. Peu à peu, il en intègre de nouvelles, notamment relatives au service, après l'avoir travaillé: « le serveur doit faire rebondir la balle une fois devant le filet et une fois derrière le filet ». Il est important de veiller à ne pas intégrer les consignes liées au règlement trop rapidement, pour ne pas perturber les élèves. L'enseignant choisira ensuite les principales règles pour jouer parmi celles qu'il aura abordées avec les élèves. ■

Vincent Montécot,
Professeur d'EPS, Collège R. Poincaré,
Versailles (78)

Quelques outils

- Multiplier les canaux de communication: tableau, schémas, démonstrations (faire répéter les élèves), explication orale.
- Instaurer des routines et un cadre précis. Les élèves ont besoin de règles strictes et d'une situation d'apprentissage répétitive.
- Travailler l'exercice et le répéter sur plusieurs séances, les élèves ayant besoin de repères spatio-temporels.
- Simplifier la tâche au maximum avec un objectif précis, concret et significatif. Le but de la tâche doit être visible.
- Utiliser le matériel pour rendre la réussite immédiate et directement identifiable (exemple avec zones et feuilles à viser, jouer sur les couleurs et sur la taille du matériel pour faciliter la perception des élèves).
- Valoriser la réalisation et la réussite, feedbacks positifs, capital points accessible pour maintenir l'élève engagé dans la séance et augmenter son sentiment de confiance.



