

# APPRENDRE PAR LE JEU : UNE EXPÉRIENCE AUTHENTIQUE

Le tennis de table est un jeu tactique dont chaque coup résulte d'une décision prise dans une situation de jeu donnée. Dans le cadre scolaire, on envisage l'activité comme l'occasion d'apprendre à construire un projet tactique contre un adversaire défini pour gagner une partie.



Construire et mener au cours du match des projets tactiques constitue un objectif complexe car la pertinence des choix est subjective et relève de nombreux facteurs dans un contexte de pression temporelle et d'espace restreint. La complexité est exacerbée

par la vitesse du jeu, la brièveté des échanges et la possibilité d'imprimer des rotations à la balle.

En tennis de table, activité d'opposition duelle, construire un projet de jeu pour gagner relève d'une activité cognitive, parfois plus intuitive que raisonnée, révélatrice de la compréhension du jeu et de la représentation de l'activité qu'en a l'élève.

- La stratégie est un « *plan global pour un match donné* », conçu avant l'action à partir d'un système de jeu (habitudes de jeu) en optimisant ses points forts tout en limitant les effets de ses points faibles, en exploitant le style de jeu d'un adversaire connu, et en envisageant les adaptations aux conditions du match.

- La tactique est la « *manière précise dont la stratégie va être appliquée pendant le match* », en fonction des options disponibles, des risques perçus et des opportunités liées à ces choix. Dans un contexte de pression temporelle élevée, le joueur alterne des opérations calculées mais coûteuses en temps, et des options automatiques, intuitives et spontanées façonnées par l'expérience et la pratique. Il construira des schèmes de jeu lui permettant d'anticiper les réponses adverses et de gagner du temps.

Si la technique correspond aux outils, la tactique s'intéresse à l'utilisation pertinente de ses moyens dans le cadre d'une opposition face à un adversaire. Ainsi, tout apprentissage de techniques isolées est inutile. L'entrée par le versant tactique assure la contextualisation de l'apprentissage technique en lui donnant du sens (encadré 1).

## Un jeu de chat et de souris

Pour faire basculer le rapport de force en sa faveur, le joueur cherche à déséquilibrer l'adversaire, à le contraindre, à le surprendre, à provoquer une « crise » (spatiale, temporelle, ou événementielle)... bref à lui tendre des pièges variés et inattendus de différentes natures. Tout l'art consiste à « jouer » avec l'adversaire, à le manœuvrer par un système de communication et de

## Un continuum de progression en 4 étapes

### D'un jeu désordonné, aléatoire, en crise à un jeu de maîtrise des trajectoires

Le renvoyeur-réactif, recherche son équilibre en tentant de renvoyer la balle sur la demi-table adverse et en attendant la faute. Il assure la continuité du jeu, privilégie la sûreté du renvoi (lecture de trajectoire, maîtrise gestuelle, dosage de l'énergie).

### D'un jeu de continuité à un jeu de rupture par opportunisme

L'opportuniste-intuitif maintient la continuité du jeu dans un rapport de force positif. Il exploite les erreurs et les balles faciles et favorables (trajectoires arrondies) par des balles placées ou accélérées. Il prend l'initiative en situation favorable avec son coup fort et utilise le service comme un moyen de marquer contre un adversaire dont il identifie les actions privilégiées (latéralité, coup droit ou revers).

### D'un jeu de rupture spontanée à un jeu de rupture construite et différée

Le tacticien-prédicatif tente de déstabiliser l'adversaire par des schémas tactiques simples. Il crée et exploite des balles favorables notamment à partir du service (trajectoires variées, production d'effets) et reconnaît les coups efficaces face à des adversaires identifiés. Il s'organise à partir de ses points forts.

### D'un jeu de rupture simple et stéréotypé à des constructions tactiques variées, complexes, efficaces et adaptées

Le stratège malin et adaptatif prend en compte le jeu adverse au regard de ses propres caractéristiques et utilise les paramètres de la trajectoire (placement, vitesse et rotation) pour tendre des pièges variés. Il s'adapte rapidement et réajuste son projet en fonction du contexte et de l'évolution du rapport de force.



contre communication. L'acquisition de ce sens du jeu constitue le noyau dur de l'activité.

### Quatre principes organisateurs

- La performance dépend de la capacité du joueur à effectuer des choix rapides plus ou moins risqués. Il ne faut donc jamais dissocier la décision de l'acte moteur.
- L'opposition systématique se traduit par des situations à enjeu qui nécessitent la participation d'un arbitre, garant du respect des règles et de l'évolution du score.
- L'organisation en groupes de niveau permet de placer la dimension tactique au cœur du débat entre les joueurs.

• Les compétences tactiques s'acquièrent en adaptant les contenus d'enseignement aux moyens techniques des joueurs et à leurs possibilités cognitives. Il est nécessaire de cultiver et de valoriser le côté malin des élèves dès les premiers contacts avec l'activité.

### Une activité de construction de pièges

Globalement, le joueur peut développer deux intentions tactiques fondamentales : la prise d'initiative (construire l'attaque) et la contre-initiative (organiser une réponse aux attaques). Il élabore des intentions (par exemple jouer avec le coup droit et/ou jouer vers le revers adverse) en mettant en œuvre

des schémas tactiques ou pièges construits avec les paramètres de la trajectoire (placement, vitesse, effets) à partir du service et en tenant compte de ses possibilités techniques. Pour entretenir la motivation des élèves et accroître son sentiment de compétence, l'exploitation de son point fort constitue une priorité tactique. Pour renforcer l'efficacité des pièges, le joueur crée de l'incertitude (spatiale, temporelle ou événementielle) pour surprendre l'adversaire en variant ses choix, en masquant ses intentions et en produisant de fausses informations. Dans le même temps, il tente de réduire l'incertitude venant du jeu de l'adversaire. En effet, « les jugements

## Compétences tactiques et paramètres



	Observer pour s'adapter à l'adversaire	Construire son jeu à partir du service pour créer la rupture	Varié son jeu pour créer de l'incertitude	Anticiper pour réduire la pression temporelle
<b>PLACEMENT</b> Diriger la balle (direction, profondeur) pour atteindre une cible par rapport à la table ou à l'adversaire. Position du joueur par rapport à la table	<b>Reconnaitre les caractéristiques de l'adversaire</b> Repérer et exploiter au service ou dans le jeu la latéralité du joueur (droitier/gaucher), le placement du joueur par rapport à la table (servir à droite si le relanceur est positionné à gauche), son côté préférentiel (l'obliger à jouer avec son point faible), les placements de balle habituels (repérer s'il sert souvent vers le même côté)	<b>Construire un schéma tactique à partir d'un service placé</b> Servir pour déplacer l'adversaire (créer un décalage) et jouer à l'opposé dans l'espace libéré (latéralement et/ou en profondeur).	<b>Diriger la balle vers différentes zones d'efficacité pour déséquilibrer l'adversaire.</b> Viser des zones différentes (au service et dans le jeu) par rapport à la table (petits côtés, derrière le filet ou en fond de table) ou par rapport à l'adversaire (droite ou gauche, point faible, au « coude », loin de l'adversaire) pour marquer dans l'espace libre ou pour le mettre en difficulté.	<b>Prévoir le placement de la balle adverse</b> Placer la balle pour prévoir le retour : jouer long pour espérer obtenir une balle longue et jouer vers les côtés pour augmenter les chances d'un retour en diagonale. Se préparer à des placements de balle préférentiels de l'adversaire (en coup droit, il joue toujours en diagonal).
<b>VITESSE</b> <b>Accélérer ou ralentir</b> la balle pour varier le rythme en frappant la balle pour augmenter sa vitesse ou en jouant la balle plus ou moins près du rebond (provoquer une crise de temps).	<b>Identifier les possibilités d'attaque de l'adversaire</b> Repérer la capacité de l'adversaire à profiter d'une balle favorable dans le coup droit ou dans le revers en jouant tôt après le rebond (rythme) ou vite et fort (smash) et l'empêcher d'utiliser son point fort.	<b>Construire un schéma tactique à partir d'un service court ou rapide</b> S'organiser dès le service (position du serveur par rapport à la table, service rapide ou court), pour rompre l'échange au plus vite avec mon coup fort (service rapide en diagonal et frappe en pivot).	<b>Accélérer le jeu pour prendre du temps à l'adversaire</b> Surprendre en servant court ou long et rapide ou en jouant vite (au rebond ou fort) quel que soit le placement de la balle : ww se déplacer pour frapper du coup droit sur toute la table (pivot) ou frapper du revers, ou presser en jouant près du rebond sur toute la table	<b>Préparer son attaque et prévoir l'attaque adverse</b> Provoquer un déséquilibre par un pressing (jouer vite sur le point faible ou au coude ou dans l'espace) pour obliger l'adversaire à produire une balle favorable, et rompre l'échange par une balle frappée. Prévoir les moments de rupture systématique (il frappe souvent du revers après un service rapide).
<b>EFFETS</b> <b>Frotter</b> la balle pour la faire tourner et modifier le rebond sur la table et sur la raquette adverse : effet lifté (pour attaquer sur une balle basse, faire monter la balle adverse, attaquer sur une balle coupée), effet coupé (pour empêcher l'attaque forte), ou effet latéral (pour contraindre l'adversaire à renvoyer vers un côté).	<b>Analyser l'utilisation et la maîtrise des effets de l'adversaire</b> Repérer et exploiter la capacité de l'adversaire à produire et à s'adapter aux effets variés. Repérer et contrer l'effet pour empêcher les enchaînements préférentiels (service à effet et 1er coup d'attaque).	<b>Construire un schéma tactique à partir d'un service à effet</b> Utiliser le service à effet pour se créer une balle favorable et jouer avec son point fort : effet lifté pour obtenir une balle mi haute, effet latéral pour prévoir le placement du retour, effet coupé pour déstabiliser le relanceur et l'obliger à lever la balle.	<b>Frotter la balle pour mettre en difficulté l'adversaire ou pour marquer</b> Servir pour surprendre le relanceur par un ou des effets (coupé, lifté ou latéral). Jouer avec des effets (notamment sur des balles difficiles : lift sur balles basses ou coupées).	<b>Prévoir les coups adverses</b> Prévoir la réponse adverse grâce à l'effet imprimé à ma balle pour enchaîner efficacement (smash sur balle mi haute obtenu après un lift) Prévoir les conséquences des effets adverses (il lifté pour attaquer après) et la systématisation de l'utilisation des effets (en coup droit, il coupe très souvent)

► *pongistes alternent sans cesse entre le doute et la certitude* ». De façon complémentaire, l'élève sera encouragé à exercer une pression temporelle sur l'adversaire pour provoquer une "crise de temps" qui lui permettra de dominer le rapport de force.

Après une phase d'apprentissage de lecture et de production d'une trajectoire simple, nous privilégions une entrée dans l'activité par la rupture de l'échange notamment à partir de la vitesse plutôt que par la continuité, qui demande un temps de pratique trop important pour atteindre des progrès significatifs.

**La notion d'attaque ou d'accélération** sur une balle favorable est centrale dans la construction tactique du point : une balle longue dans le revers peut être favorable à condition de maîtriser l'attaque du revers ou d'avoir le temps de se déplacer pour attaquer en coup droit. En progressant (encadré 1), l'élève construit des stratagèmes de plus en plus précis et complexes pour créer cette balle favorable à l'attaque (placer la balle loin de son adversaire ou au ventre pongiste pour le déplacer, jouer vite vers le point faible pour le mettre en difficulté, imprimer un effet lifté au service ou dans le jeu pour espérer un retour plus haut favorable au smash, etc.). Pour exercer une pression temporelle élevée, l'élève doit être en capacité de varier le rythme de l'échange notamment en tapant la balle près du rebond pour produire une trajectoire tendue ou au sommet du rebond pour faire une trajectoire descendante par un smash. **Le service, bien qu'il soit fortement**

**règlementé**, constitue le premier coup d'attaque. Le serveur visera intentionnellement des zones d'efficacité (par exemple petits côtés de la table, ou côté droit ou gauche du relanceur) en communiquant plus ou moins de vitesse ou d'effet à la balle. Le but sera soit de marquer directement le point soit de construire la première phase du piège qu'il exploitera dans un deuxième temps avec son 1er coup après le service (idéalement son coup fort). En ce sens, l'élaboration du projet de liaison service/1er coup fort est primordial pour prendre l'ascendant sur l'adversaire. Pour le relanceur, l'objectif est d'empêcher le serveur de réaliser son projet en renversant le rapport de force en sa faveur.

**La gestion du score est une compétence tactique majeure**, révélatrice du sens du jeu. La prise de risque sera modulée en fonction de l'importance du point (par exemple lorsque l'on mène largement ou que le point est décisif pour le gain de la partie) et l'utilisation d'une « botte secrète » (un service inattendu) souvent payante.

### Les compétences à développer

Pour faire progresser les élèves sur les plans stratégiques et tactiques, il convient de développer quatre compétences spécifiques. L'enseignant pourra s'adapter aux besoins des élèves en choisissant un paramètre (placement, vitesse ou effet) pour chaque compétence (encadré 2).

### Analyser et s'adapter au jeu de l'adversaire :

chaque joueur présente un jeu singulier lié à sa morphologie, ses qualités physiques, son sens du jeu, sa force morale et son savoir-faire technique. Les « séries exploratoires » permettent de repérer ou de confirmer les pièges les plus efficaces (par exemple jouer plutôt dans son revers, servir plutôt dans son coup droit en balles coupées, servir plutôt court ou long, attaquer plutôt vers son coup droit) afin d'interpréter « des particularités du rapport d'opposition » pour marquer dans la « phase exécutoire ». Grâce à la construction d'une grille de lecture, l'élève devra identifier le style de jeu (attaquant ou défenseur, droitier ou gaucher, matériel utilisé), les types de rupture (points forts, placement, vitesse, rotation) et les habitudes de jeu (notamment au service et en relance) pour envisager la probabilité subjective d'apparition d'une réponse de l'adversaire et gagner du temps.

### Construire son propre jeu

basé sur ses points forts (choix du matériel, position par rapport à la table, types de services, relances préférentielles, choix des réponses, etc.). Il s'agit d'orienter le jeu pour utiliser son point fort notamment par la liaison service/1er coup. Cet enchaînement pourra être répété pour gagner en efficacité.

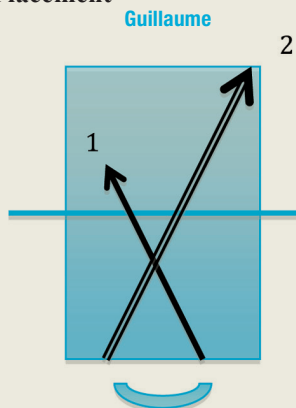
### Varié son jeu pour produire de l'incertitude.

Lorsqu'un joueur répète trop souvent un même coup, ou

## Trois schémas tactiques simples

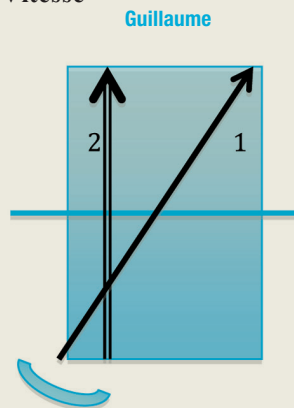
**Contexte :** Le point fort de Fannie est l'attaque du coup droit. Elle cherche à exploiter le revers de Guillaume pour attaquer.

### Placement



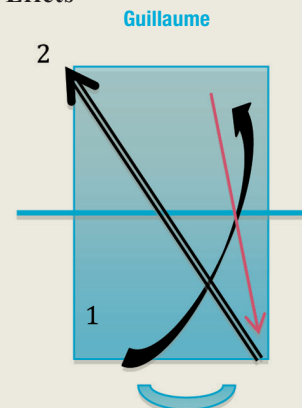
**Fannie**  
Pour obliger Guillaume à jouer du revers, Fannie pourra :  
(1) servir court vers le coup droit  
(2) puis jouer long vers le revers

### Vitesse



**Fannie**  
Pour créer une balle favorable, Fannie pourra :  
(1) servir long et rapide en diagonale revers  
(2) pivoter et attaquer dans l'espace libre

### Effets



**Fannie**  
Pour prévoir le côté du retour de service, Fannie pourra :  
(1) servir du revers avec un effet latéral à droite  
(2) attaquer en smash ou top spin en diagonale



un même enchaînement de coups, son adversaire peut s'adapter et trouver la riposte. Il convient de créer du désordre par la variation, perturbant ainsi la prise d'information adverse.

**Anticiper dans un contexte de pression temporelle.** Le joueur ne dispose que de quelques millisecondes pour réagir, décider et agir. Il doit donc envisager des ajustements préalables (placement par rapport à la table, orientation du corps) qui permettront la « modification des processus de décision, préalable à l'apparition du signal d'exécution, dont la conséquence est de réduire la durée d'une ou plusieurs étapes de traitement de l'information requis pour fournir la réponse ». En analysant le contexte (connaissance des caractéristiques de l'adversaire, histoire du match, habitudes de jeu), en prenant des informations pertinentes sur l'adversaire (lecture du jeu : ww position du joueur, armé du bras) ou en développant des intentions (construction de schèmes de jeu : ww théorie des angles, effets), l'élève pourra en quelque sorte prévoir la trajectoire adverse. Ce gain de temps est souvent crucial compte tenu de la vitesse de déplacement de la balle.

## Les situations d'apprentissage

Pour aider les élèves à progresser sur le plan tactique, l'enseignant construit des situations d'apprentissage adaptées qui font l'objet d'un comptage pour motiver les élèves, vérifier l'efficacité des options choisies, et installer un enjeu. En effet, le développement d'une intelligence tactique ne peut se concevoir que par l'expérience de situations duelles « variées et ressemblant aux situations de matchs afin qu'ils puissent se constituer un répertoire important de situations déjà vécues ». L'enseignant délivre des feedbacks sur la qualité de la prise de décision plus que sur la réalisation du coup, afin d'aider les élèves à bien identifier le but de la tâche.

**L'échauffement** est l'occasion de situations ludiques de duel pour éveiller les capacités à « être malin » et à agir par la ruse pour manœuvrer l'adversaire dans le respect des règles.

**Les matchs représentent** les situations emblématiques de l'activité. Ils peuvent être programmés après l'échauffement ou entre deux situations d'apprentissage avec une organisation scrupuleuse (présence d'un arbitre, coach qui analyse le jeu et formalise une tactique, possibilité d'un temps

mort pour conseiller les choix, etc.). Les « grands matchs » sont l'occasion de vivre des expériences de performance authentiques. Ils doivent impérativement se jouer aux points, si possible en plusieurs manches (même réduites à 7 ou 8 pts), afin de pouvoir reconsidérer sa tactique entre chaque set.

**Les situations technico-tactiques** confrontent les élèves à la prise de décision à partir d'un contexte de jeu imposé. Dans ce type de situation, le début de l'échange (ou une partie de l'échange) est orienté et les choix contraints. On distinguera les exercices semi-réguliers (routine avec choix puis retour à la routine) et semi-libres (routine avec jeu libre à partir du choix). L'enseignant autorisera les élèves à s'affranchir parfois des consignes pour entretenir la vigilance attentionnelle (par exemple en accordant un nombre de feintes).

**Les situations tactico-techniques ou compétitives** duelles ou jeux à thèmes, sont des situations tactiques globales, favorables à l'introduction d'un coup technique ou à la confrontation à des problèmes. Les solutions constituent les contenus d'apprentissage tactique dès lors que l'enseignant alterne les phases de discussion avec les élèves (pour faire émerger les meilleures solutions) et les phases d'essai (recherche des réponses et expérimentation des mauvaises et bonnes solutions). Parmi elles, les situations à double score combinent la recherche de deux logiques, la victoire par score (performance) et l'efficacité tactique (maîtrise). Elles favorisent la concentration des élèves sur les contenus d'apprentissage tactiques nécessaires au gain, entretiennent la motivation (même si l'écart de points est grand, la situation peut être renversée par l'application de coups tactiques), motivent tous les élèves, qu'ils poursuivent des buts de performance ou de maîtrise. (encadré 3).

## L'évaluation

Face à la difficulté d'objectiver une activité complexe et de repérer les bons choix, il est nécessaire de constituer des groupes de niveau et de proposer plusieurs parties par joueur contre des adversaires différents. En plus d'évaluer la performance (les "grands matchs"), l'enseignant peut :

- apprécier les intentions (même si l'efficacité n'est pas au rendez-vous) en utilisant un référentiel en deux ou trois niveaux de comportements significatifs et repérables ;
- objectiver l'évaluation dans le cadre



d'un jeu à thème par un nomogramme reliant la performance (points gagnés par rapport au nombre de points joués) et la tactique (points gagnés sans que l'adversaire ne touche la balle par rapport au nombre de points gagnés) ;

- faire verbaliser et justifier les choix tactiques en valorisant la richesse, la précision et la cohérence de l'analyse.

Apprendre à jouer juste en prenant les bonnes décisions, à évaluer les forces et les faiblesses des acteurs, à élaborer un plan d'action, à gérer un rapport de force permet d'envisager avec plus de pertinence l'enseignement de l'EPS par les compétences transversales propres aux activités duelles. Les apprentissages tactiques sont motivants car les potentialités de progrès sont réelles pour tous les élèves. En effet, ils offrent aux élèves qui disposent de capacités limitées, mais ayant le sens du jeu, de prendre l'ascendant sur ceux possédant des atouts techniques supérieurs. À partir de là, l'interaction entre les protagonistes s'exprime permettant à chacun de faire valoir ses atouts (connaissances, capacités, attitude). Le plaisir du jeu (et du match) doit se situer au centre de la réflexion didactique.

**Gilles Erb,**  
Professeur agrégé d'EPS,  
BE2 tennis de table  
Faculté des sciences du sport, Strasbourg (67).

