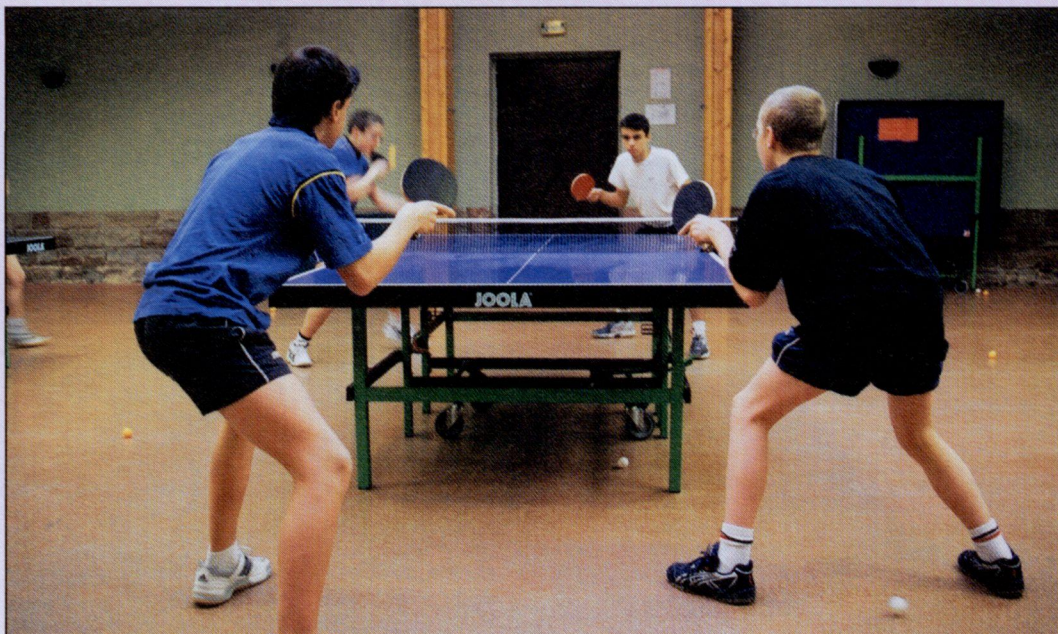


TENNIS DE TABLE

Dans les cours d'EPS, la place du double reste très marginale, souvent reléguée en fin de séance. Or, cette modalité de pratique figure dans la liste nationale des épreuves du baccalauréat 2003 (1). L'article propose donc de préciser les enjeux de formation ainsi que les règles spécifiques et les principes qui régissent cette activité.

PAR G. ERB



D'UNE PRATIQUE INDIVIDUELLE À UNE PRATIQUE COLLECTIVE

Les intérêts de la programmation d'un cycle de double sont multiples, nous énoncerons ceux qui nous paraissent essentiels :

- l'attrait de la nouveauté,
- la prise en compte des conditions matérielles,
- la nécessité d'un déplacement accru des joueurs,
- la prégnance de savoir-faire sociaux à travers la relation imposée avec un partenaire face à des adversaires,
- la découverte d'une logique spécifique (encadré 1).

1. Rappel réglementaire du jeu en double

En plus des règles du simple, il existe des règles spécifiques auxquelles il faut consacrer du temps en début de cycle.

- Une équipe est composée de 2 joueurs.
- Chaque joueur frappe la balle alternativement.
- Une partie se joue au meilleur des 5 ou 7 manches (3 ou 4 sets gagnants) de 11 points avec 2 points d'écart.
- Le service s'exécute dans la diagonale du coup droit (de la droite vers la gauche).
- Il y a un changement de serveur tous les 2 points sauf à 10 partout (changement à tous les points).
- Les positions de serveur et de relanceur sont définies selon un ordre précis.

LES PRINCIPES DU JEU DE DOUBLE

Quatre grands principes commandent cette modalité de jeu : la complémentarité des joueurs, la communication, la maîtrise des émotions et la théorie des angles.

La complémentarité des joueurs au sein de l'équipe

Le style de jeu des joueurs

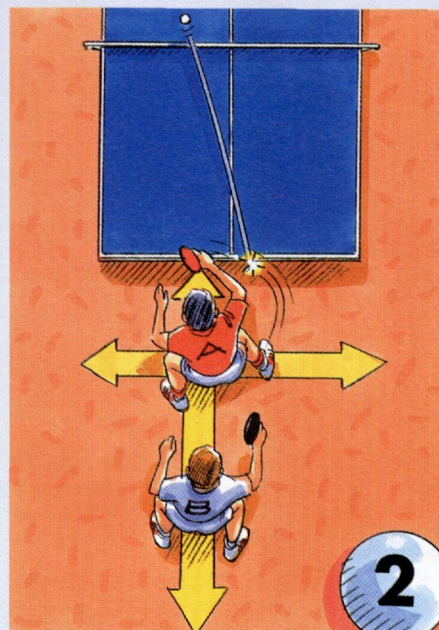
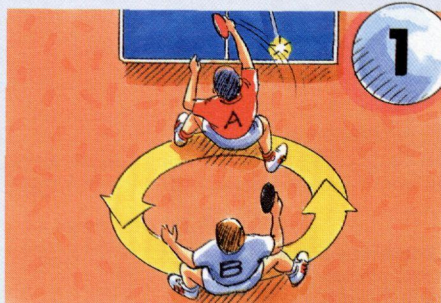
La paire théorique idéale se compose d'un « préparateur » et d'un « finisseur » du point (à l'image du tireur et du pointeur à la pétanque).

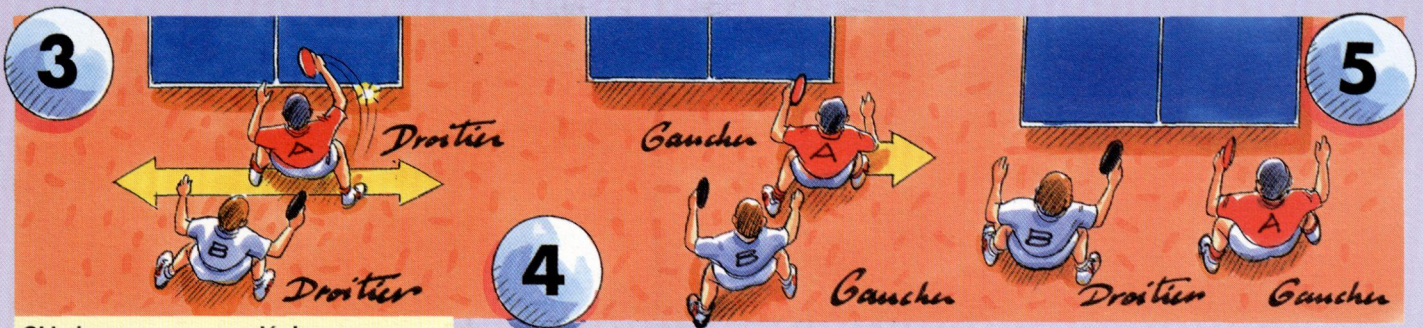
Les lignes au sol

- Il est souhaitable que la distance de jeu préférentielle par rapport à la table des deux joueurs soit différente pour éviter de se gêner dans les déplacements.
- Les déplacements en double sont plus grands qu'en simple car il faut, après avoir joué, laisser la place à son partenaire. En conséquence,

les déplacements prennent une ampleur tout à fait primordiale. On recense deux techniques de déplacement : en circuit (dessin 1) ou en tiroir (dessins 2).

Comme en simple, les joueurs se déplacent en pas simples, en pas sautés, en pas chassés, en pas croisés ou en pas courus (2).





Si le joueur rouge se déplace vers la droite, il aura du mal à jouer son second coup avec le coup droit et s'il va plutôt à gauche, il occulte la vision de son partenaire en passant devant lui.

La prédominance du coup droit et du jeu court

Compte tenu de la grandeur des déplacements les spécialistes du double ont tendance à beaucoup jouer en coup droit. Cela leur permet non seulement de développer un jeu plus puissant mais aussi d'avoir une amplitude plus importante par l'extension du bras.

De la même façon, la maîtrise du jeu court est fondamentale notamment au service et en remise afin d'empêcher l'équipe adverse de prendre l'initiative trop facilement.

La latéralité des joueurs droitiers et gauchers

- Le joueur gaucher est dans une situation habituelle par rapport au simple à la fois pour servir et pour relancer (il se place souvent sur le côté droit de la table pour privilégier son coup droit).
- Le droitier, lui, a plutôt l'habitude, en simple, de recevoir les services dans son revers (le serveur cherchant à éviter le coup droit du relanceur) et de servir à partir du coin gauche de la table pour privilégier son coup fort dès le coup suivant. Il se trouve donc, en double, en situation inhabituelle. L'association de deux droitiers pose des problèmes de sens de déplacement (dessin 3).
- Deux gauchers sont moins « pénalisés » que deux droitiers dans la mesure où chacun se trouve en position habituelle du simple pour servir et relancer. De plus après avoir joué, le serveur, en se déplaçant légèrement vers la droite non seulement ne gênera pas son partenaire idéalement situé mais en plus sera bien placé pour jouer son prochain coup avec le coup droit (dessin 4).

- À l'inverse, l'association d'un droitier et d'un gaucher est plus favorable dans la mesure où les deux joueurs vont pouvoir jouer préférentiellement avec leur coup fort (généralement le coup droit) sans gêner leur partenaire (dessin 5).

Sur un plan théorique on peut dire qu'à niveau de jeu équivalent en simple, l'association d'un droitier et d'un gaucher est la formule la plus efficace.

La communication

Elle consiste :

- soit à informer le partenaire des choix de jeu essentiellement au service ou en remise pour

lui permettre d'anticiper le retour (je sers court pour que tu puisses démarrer ou je sers avec tel effet pour que tu puisses prendre l'initiative avec ton coup droit), - soit à ajuster le plan de jeu en cours de partie lors d'un temps mort ou entre deux manches par exemple, - soit encore à encourager son partenaire.

La maîtrise des émotions

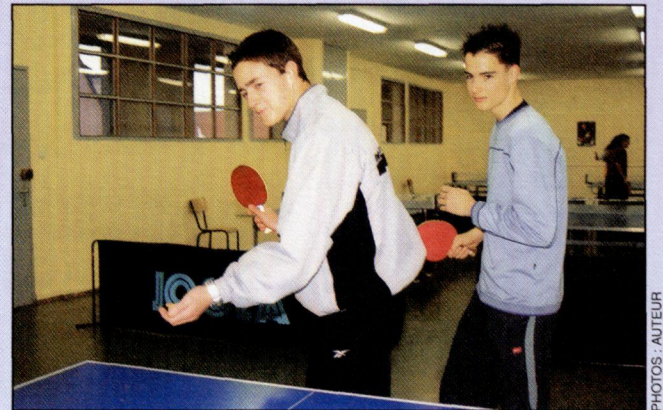
Jouer en double c'est bien sûr construire un projet commun mais c'est aussi accepter que son partenaire fasse des fautes ou conclue le point. Pour se faire, l'entente entre les deux joueurs est essentielle.

La théories des angles

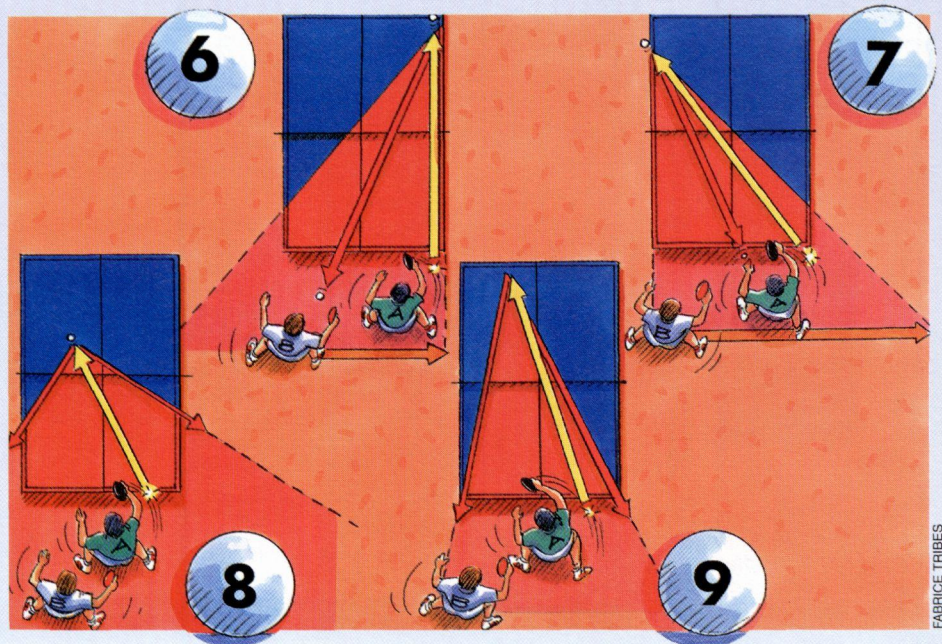
- Si le joueur A joue latéralement vers le revers, le retour sera potentiellement plutôt vers la diagonale revers. Cette option est donc plus favorable pour le joueur B qui aura un déplacement limité (dessin 6).
- Si le joueur A joue en diagonale vers le petit côté coup droit, le retour sera plutôt légèrement vers le coup droit. Cette situation est défavorable dans la mesure où le joueur B

aura potentiellement un très grand déplacement vers la droite à réaliser, de plus le joueur A devra rapidement laisser sa place (dessin 7).

- Si le service est court, le retour sera soit court éventuellement vers les petits côtés (dessin 8) soit long sans grande vitesse. Le partenaire B pourra légèrement s'avancer.
- Si le service est rapide, l'angle des retours potentiels est plus fermé que sur un service court. Le retour sera long, le joueur B pourra donc se préparer à attaquer si le relanceur ne l'a pas déjà fait (dessin 9), il pourra s'éloigner légèrement de la table.



PHOTOS : AUTEUR



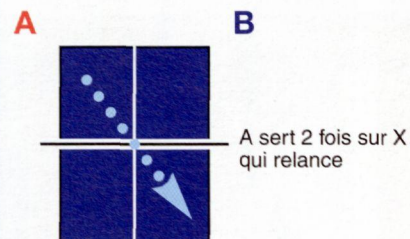
FABRICE TRIBES

L'APPRENTISSAGE DU DOUBLE

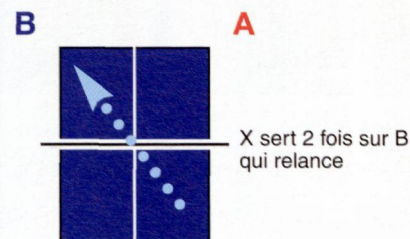
Nous pouvons identifier trois étapes : jouer à côté d'un partenaire, jouer avec un partenaire contre l'équipe adverse, jouer pour son partenaire contre les adversaires.

2. Le positionnement au service

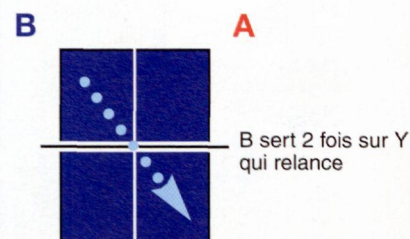
Les positions de serveur et de relanceur sont définies selon un ordre précis. Autrement dit, le relanceur d'une équipe devient serveur après le changement de service.



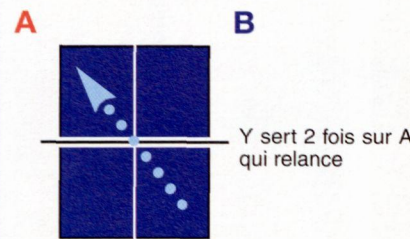
Y **X**



Y **X**



X **Y**



X **Y**

L'équipe qui a remporté le tirage au sort choisit, soit le serveur, soit le côté. Si A a servi sur X au début de la partie alors X servira sur A au début de la seconde (ou Y sur B).

JOUER À CÔTÉ D'UN PARTENAIRE

Comportements de départ : les élèves savent maintenir la continuité du jeu en simple (3 à 4 échanges en coup droit et en revers) ; ils ne connaissent pas les règles spécifiques du double ; ils sont centrés sur la balle et ne prennent en compte ni leur partenaire ni les adversaires.

Compétence visée : respecter les règles du jeu en double.

Contenus d'apprentissage

- Je sers dans la diagonale coup droit.
- Je frappe la balle alternativement avec mon partenaire.
- Je reconnais le serveur et le relanceur.

Situations d'apprentissage

Situation 1 : servir de façon réglementaire. Diriger le service sur la 1/2 table gauche adverse

Description : 10 services de droite à gauche (diagonale coup droit) ; le relanceur attrape la balle à la main puis servira à son tour 10 balles. Des tapis « sarneige » peuvent être placés sur les zones interdites.

But : réaliser plus de services réglementaires que le relanceur dans la diagonale coup droit.

Consignes

- je lance la balle d'au moins 16 cm de haut,
- je frappe la balle derrière la ligne de fond dans sa phase descendante,
- je frappe la balle sur le dessus et l'arrière avec la raquette fermée,
- j'oriente la raquette et le geste vers la 1/2 table gauche adverse.

Critères de réussite

- réussir 8 services sur 10,
- réussir plus de service que l'adversaire.

Variantes

- Servir avec le revers.
- Même exercice au sol avec une séparation en guise de filet.

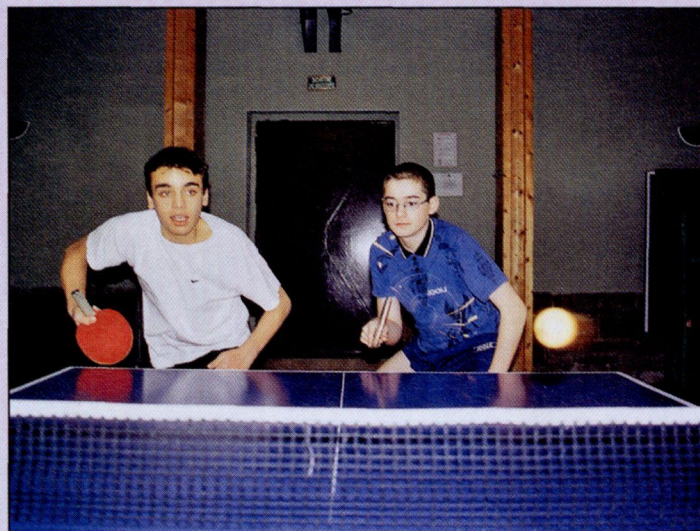
Situation 2 : connaître la succession des serveurs et relanceurs

Description : 2 équipes de 2 joueurs (encadré 2) ; une partie en 11 points. Les joueurs portent des chasubles de couleurs (1 rouge et 1 bleu dans chaque équipe). Un arbitre vérifie les rotations.

But : gagner la partie.

Consignes

- je sers deux fois de suite,
- je sers sur l'adversaire qui a la même couleur de chasuble que moi si nous commençons à servir en début de manche,



- je sers sur l'adversaire n'ayant pas la même couleur de chasuble que moi si nous n'avons pas le service au début de la partie.

Critères de réussite

- chaque joueur sert deux fois de suite,
- respecter l'alternance serveur/relanceur.

Situation 3 : jouer alternativement

Description : 2 équipes de 2 joueurs, 1 arbitre qui dirige la partie (indique le score, vérifie qu'aucun joueur ne joue deux fois de suite) ; une partie en 11 points.

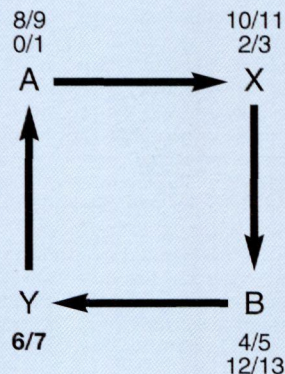
But : gagner la partie.

Consigne : le jeu se déroule dans le respect des règles (encadré 3).

Critère de réussite : les joueurs frappent la balle alternativement.

3. Qui sert sur qui ? Repère pour les élèves

A et B rencontrent X et Y. Au début de la partie, A sert sur X puis X sur B, B sur Y, Y sur A (schéma ci-dessous).



À n'importe quel moment de la partie, en additionnant les points de chaque équipe, les élèves peuvent savoir facilement qui sert sur qui. Exemples :

- Score 6 à 7, soit 13 points disputés, c'est B qui sert pour la deuxième fois sur Y.
- Score 4 à 4, soit 8 points disputés, c'est A qui sert pour la première fois sur X.

JOUER AVEC UN PARTENAIRE CONTRE L'ÉQUIPE ADVERSE

Comportements de départ : les joueurs connaissent les règles spécifiques mais jouent en solitaire. Ils se déplacent peu et gênent souvent leur partenaire. On observe de nombreuses collisions et beaucoup de balles non touchées. La communication entre les joueurs est quasiment inexistante. Le joueur ne construit un projet que par rapport à lui-même.

Compétences visées

- Jouer alternativement sans gêner son partenaire.
- Déplacer l'adversaire dès la remise de service.
- Varier le service en profondeur pour surprendre le relanceur.
- Informer son partenaire d'un choix de jeu.
- Se positionner pour optimiser les enchaînements de coups.
- Protéger son partenaire.

Contenus d'apprentissage

- Je me déplace et je me replace sans interruption en relance.
- Je joue où l'adversaire n'est pas (espace libre).
- Je sers court ou long.
- Je formule un projet de jeu sous la forme d'un algorithme : *si je sers long alors la balle reviendra longue ; si je mets en diagonale vers le petit côté alors la balle reviendra en diagonale.*
- Je me place à distance de la table près de mon partenaire sans le gêner en tenant compte de la latéralité des deux joueurs au service et en position d'attente du service.
- Je joue sur le point faible adverse.
- Je sers court avec effet coupé.
- Je sais m'encourager.

Situations d'apprentissage

Situation 1 : se déplacer

Description : 2 équipes de 2 joueurs s'affrontent sur un terrain de mini-tennis avec une séparation en guise de filet. Ce terrain est divisé en deux zones (dessin 10). Chaque joueur frappe alternativement la balle après un rebond au sol exclusivement en coup droit.

But : réaliser le maximum de frappes.

Consignes

- je frappe la balle à côté de moi en coup droit,
- je me déplace pour ne pas gêner mon partenaire.

Critère de réussite : chaque équipe réussit 5 frappes.

Variantes

- Même situation en revers.
- Les élèves ont 5 essais pour réaliser un record en situation de match.
- Même situation face à un mur.

Situation 2 : se déplacer latéralement et en profondeur

Description : 4 joueurs, 3 se placent en file indienne pour faire une tournante. Après avoir joué uniquement en coup droit, ils contournent le cône avant de se replacer à l'arrière de la file (dessin 11). Les joueurs ne jouent que dans la diagonale coup droit (de droite à gauche).

But : réaliser un maximum de frappes.

Consignes

- je me déplace vers le cône en pas chassés,
- je réintègre la file en passant par la porte,
- je suis toujours en mouvement sur des jambes fléchies.

Critère de réussite : chaque élève réussit 3 frappes.

Variantes

- Même situation avec un déplacement dans l'autre sens.
- Même exercice en match : l'élève qui rate est éliminé ; les deux « rescapés » gagnent la partie.
- Même exercice sans plots, avec 2 équipes de 2 joueurs ; ils frappent la balle alternativement en coup droit dans la diagonale coup droit.

Situation 3 : déplacer le partenaire du serveur dès la remise

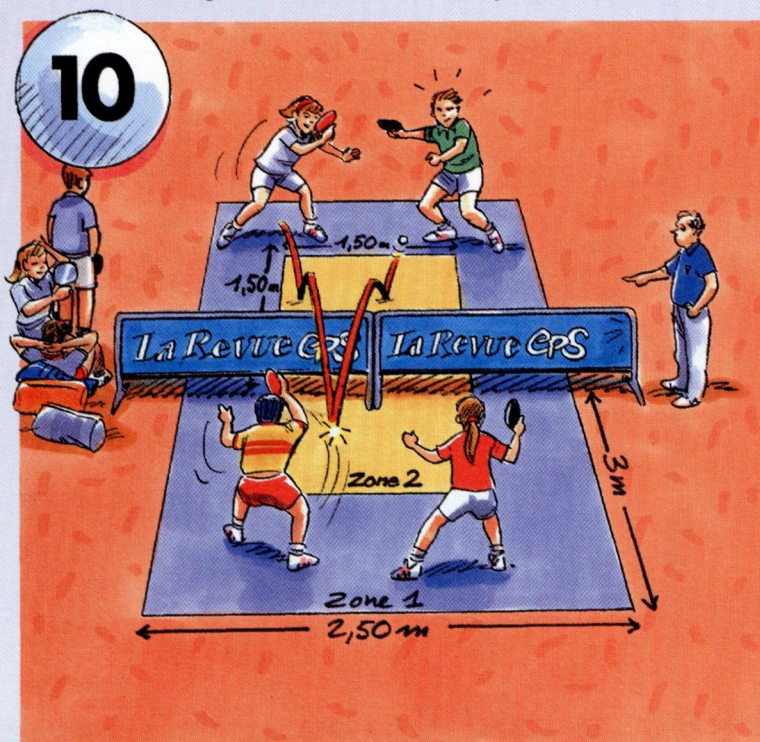
Description : deux manches de 11 points opposant 2 équipes de 2 joueurs. Le partenaire du serveur est excentré à gauche de la table. Chaque serveur sert 3 fois de suite.

But : marquer le point dès la remise, en jouant : soit vers le petit côté coup droit, soit latéralement vers le revers si le partenaire du serveur a anticipé le déplacement. Si la remise est gagnante alors l'équipe obtient 2 points.

Consignes

- le partenaire du serveur peut se déplacer quand le relanceur touche la balle,
- la remise doit être rasante vers le petit côté coup droit,
- le relanceur doit jouer la balle tôt après le rebond avec un geste horizontal,
- la palette doit être orientée vers la cible (petit côté).

Critère de réussite : la 1^{re} équipe qui totalise 11 points, à condition d'avoir au moins réussi 2 remises gagnantes.



Si la balle rebondit en zone 1 elle vaut 1 point, si elle rebondit en zone 2 elle vaut 2 points.

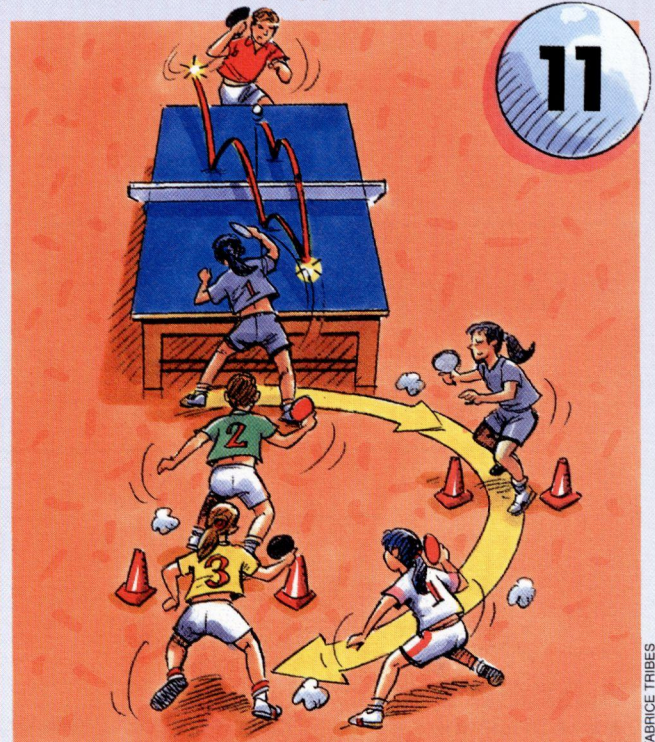


Tableau 1. Proposition de référentiel pour l'enseignant

	CARACTÉRISTIQUES DU JEU	POSITION ET DÉPLACEMENT	COMMUNICATION PROJET	ÉMOTION
NIVEAU 1	<p>Joue à côté d'un partenaire</p> <ul style="list-style-type: none"> juxtaposition de 2 joueurs beaucoup de fautes services identiques relance sans intention 	<p>Déplacements latéraux de faible amplitude</p> <ul style="list-style-type: none"> gêne le partenaire (percussion) pas de remplacement (à l'arrêt sur le côté) position côte à côte près de la table 	<p>Pas ou peu de communication</p> <ul style="list-style-type: none"> concerné uniquement par sa balle à jouer remplit son rôle en renvoyant la balle de l'autre côté 	<p>Réaction négative</p> <ul style="list-style-type: none"> formule des reproches à son partenaire s'énervé contre son partenaire et/ou lui-même et/ou l'arbitre
NIVEAU 2	<p>Joue avec un partenaire</p> <ul style="list-style-type: none"> prise en compte de l'équipe adverse : évite le point fort adverse (ne met pas en danger son partenaire) cherche à rompre l'échange par des balles rapides et/ou placées services courts ou longs et rapides relances courtes ou tendues vers les côtés 	<p>Déplacements équilibrés et continus</p> <ul style="list-style-type: none"> les élèves sont près l'un de l'autre à distance de la table (replacement) 	<p>Communication</p> <ul style="list-style-type: none"> verbale à voix basse construction tactique : l'élève dit ce qu'il va faire et prévoit la conséquence de son choix pour son partenaire informe son partenaire sur le service ou la remise envisagée 	<p>Réaction neutre ou positive</p> <ul style="list-style-type: none"> maîtrise ses émotions s'encourage quand l'équipe gagne s'énervé quand l'équipe perd conseille son partenaire
NIVEAU 3	<p>Joue pour son partenaire</p> <ul style="list-style-type: none"> prise en compte des adversaires jeu varié avec effet schémas de jeu simples services à effets (coupés, liftés ou latéraux) permettant la prise d'initiative du partenaire relances variées courtes, tendues ou flip (attaque) 	<p>Déplacements rapides et équilibrés</p> <ul style="list-style-type: none"> bonne gestion de la profondeur replacement efficace (anticipation) en fonction du coup joué et des adversaires position en fonction du coup fort et des choix de jeu 	<p>Communication</p> <ul style="list-style-type: none"> gestuelle au cours de la partie verbale entre les manches ou à l'occasion d'un temps mort prend les bonnes décisions pour son équipe 	<p>Réaction très positive</p> <ul style="list-style-type: none"> quelle que soit l'évolution du score encourage son partenaire dans les moments difficiles

Tableau 2. Proposition de fiche d'évaluation

ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	NIVEAU 1	NIVEAU 2
<p>Volume et rythme de jeu /5 points</p>	<ul style="list-style-type: none"> Beaucoup de fautes Placement aléatoire Services inefficaces <p>1 point</p>	<ul style="list-style-type: none"> Placement des balles sur les côtés en fonction de l'adversaire Services peu efficaces ne mettant pas en danger le partenaire <p>3 points</p>	<ul style="list-style-type: none"> Placement court et long Accélération décisive Apparition des rotations Services efficaces permettant la prise d'initiative <p>5 points</p>
Nombre de points marqués en tant que serveur	moins de 40 %	de 40 % à 60 %	plus de 60 %
Nombre de points marqués sans que les adversaires ne touchent la balle	moins de 10 %	de 10 % à 30 %	plus de 30 %
Nombre d'échanges conclus par un smash du coup droit ou un top spin	moins de 10 %	de 10 % à 30 %	plus de 30 %
<p>Gestion de l'espace de jeu /5 points</p>	<ul style="list-style-type: none"> Gêne son coéquipier <p>1 point</p>	<ul style="list-style-type: none"> Placement en fonction du coup fort Toujours en mouvement Déplacements latéraux <p>3 points</p>	<ul style="list-style-type: none"> Déplacements latéraux et en profondeur Théorie des angles Joue autour d'un coup fort <p>5 points</p>
Nombre de points perdus sans toucher la balle	moins de 30 %	de 30 % à 10 %	moins de 10 %
<p>Gain des rencontres /5 points</p>	<p>Joue seul 1,5 point</p>	<p>Joue avec... 3,5 points</p>	<p>Joue pour 5 points</p>
<p>Pour une classe de 32 élèves. Compétition par groupe de joueurs formant 4 paires de double. Les 4 paires se rencontrent. La 4^e rencontrera la 1^{ère} du groupe suivant.</p>	<p>13^e et 14^e = 1,5 point 15^e = 1 pt 16^e = 0,5 pt</p>	<p>5^e et 6^e = 3,5 pt 7^e et 8^e = 3 pt 9^e et 10^e = 2,5 pt 11^e et 12^e = 2 pt</p>	<p>1^{er} = 5 pt 2^e = 4,5 pt 3^e et 4^e = 4 pt</p>
La note pourra être pondérée individuellement en fonction de la contribution de chacun dans le résultat de l'équipe (maîtrise des émotions et communication)			
<p>Analyse de rencontres /5 points</p> <p>À l'issue de la partie, les élèves analysent leur production à l'aide d'une fiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> N'utilise pas le vocabulaire spécifique Absence ou erreur d'analyse <p>1 point</p>	<ul style="list-style-type: none"> Utilise le vocabulaire spécifique Met en rapport le jeu adverse, celui de son coéquipier et son propre jeu <p>3 points</p>	<ul style="list-style-type: none"> Prend en compte l'évolution du rapport de force Analyse la construction du point à partir des services et remises <p>5 points</p>

Variantes

- Jeu sans limite de points, la 1^{re} équipe à réussir 4 remises gagnantes remporte le match.
- Le serveur sert toujours long.
- Le partenaire du serveur peut se déplacer une fois que le relanceur a frappé la balle.

Situation 4 : placer la balle vers les côtés hors de portée du joueur suivant

Description : match à thème en deux manches de 11 points opposant 2 équipes de 2 joueurs. L'équipe qui gagne le point sans que l'adversaire ne touche la balle obtient 3 points.

But : combiner les paramètres de placement et de vitesse pour que l'adversaire ne touche pas la balle.

Consignes

- je joue deux fois du même côté,
- je joue vite et placé,
- je place la balle si possible vers les petits côtés en prenant la balle tôt.

Critère de réussite : pour gagner il faut remporter les deux manches. En cas d'égalité à une manche partout, c'est l'équipe qui aura remporté le plus de bonus qui gagne.

Variante : le match ne se joue qu'en coup droit.

Situation 5 : surprendre le relanceur en variant la profondeur du service. Anticiper la relance en communiquant à son partenaire un projet de jeu

Description : match à thème en deux manches de 11 points.

Le relanceur peut se placer au choix : soit collé à la table, soit loin de la table. Il ne peut se déplacer qu'au moment de la frappe du serveur ; les élèves expérimentent des projets au

service pour découvrir des réponses typiques. Si l'équipe au service marque le point sur le service ou sur le coup suivant elle remporte un bonus de 2 points.

But : mettre le relanceur en difficulté en servant : soit court, soit long et rapide.

Consignes

Pour servir rapide : je dois « choquer » la balle le plus bas possible avec une raquette légèrement fermée en cherchant un premier rebond très près de sa propre ligne de fond (effet miroir, dessin 12).

Pour servir court : je dois pousser la balle avec une raquette ouverte en cherchant un premier rebond près du filet (dessin 13).

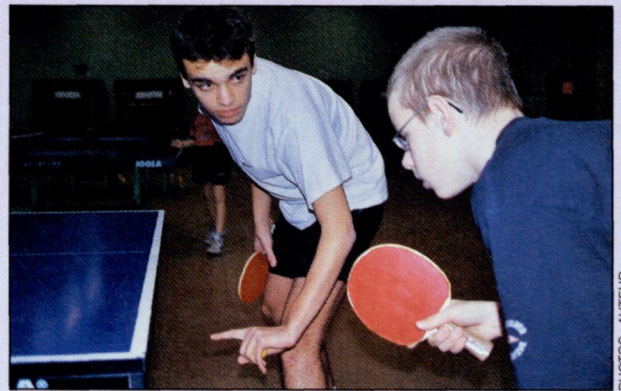
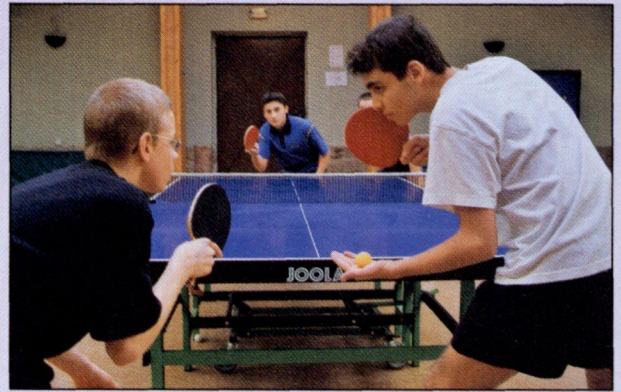
Si le relanceur est près de la table : il est préférable (mais non obligatoire) de servir long et inversement.

Pour communiquer

- j'informe mon partenaire par un geste sous la table (photos ci-contre). Exemple : index tendu vers l'avant pour indiquer un service long ; index courbé pour indiquer un service court,
- je vérifie que mon partenaire a vu mon message.

Critères de réussite

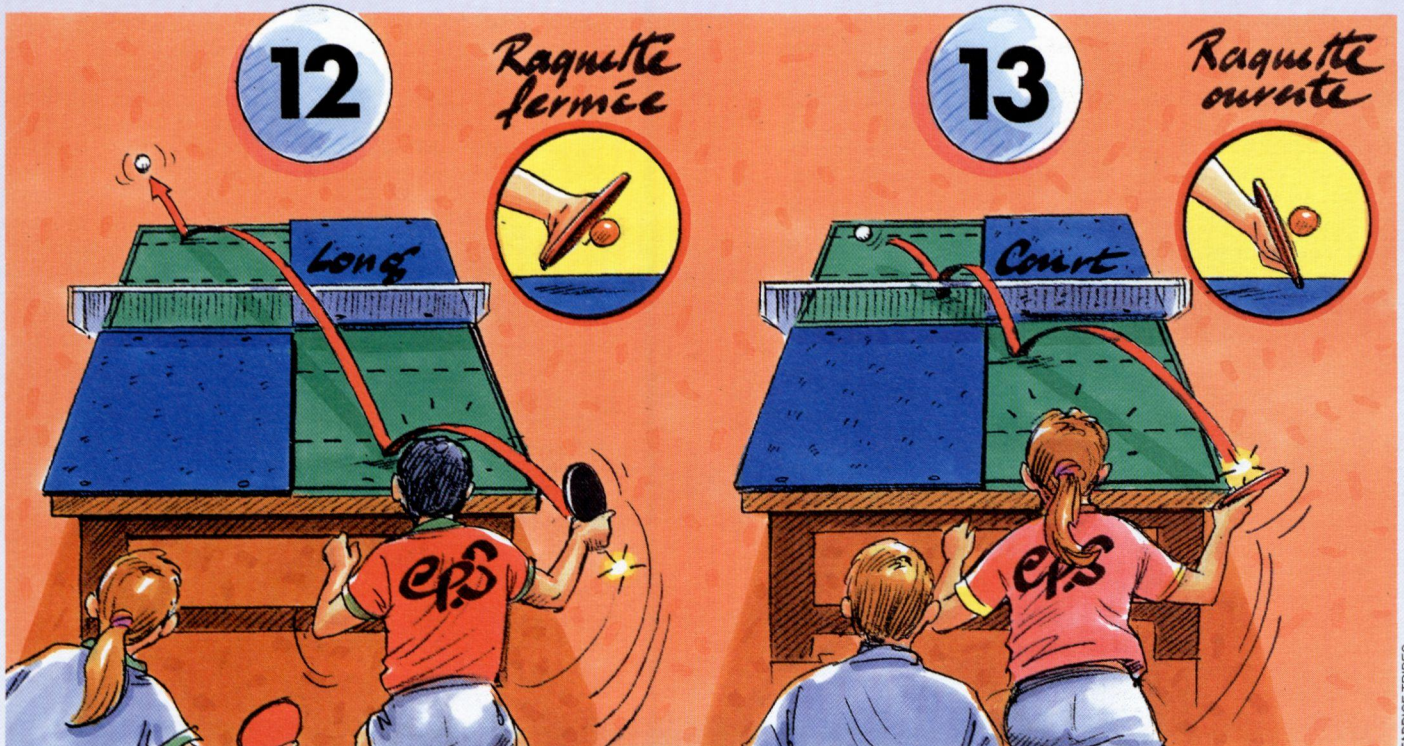
- ceux de la situation 4,



PHOTOS : AUTEUR

- mon partenaire anticipe et se trouve en situation favorable pour marquer le point parce qu'il devine bien la réponse.

Variantes : le relanceur reste toute la série de service soit près de la table, soit loin de la table.



FABRICE TRIBES

JOUER POUR SON PARTENAIRE CONTRE LES ADVERSAIRES

Comportements de départ : les joueurs cherchent la rupture du point parfois de manière précipitée. Ils prennent en compte leur partenaire à la fois dans les choix de jeu mais aussi dans leur déplacement. Ils impriment quelques effets coupés au service et varient leurs relances en profondeur. Ils communiquent de plus en plus de manière verbale ou gestuelle. Ils maîtrisent leurs émotions.

Compétences visées

- Construire à deux des schémas tactiques simples.
- Mettre son partenaire dans les meilleures conditions pour conclure le point.
- Anticiper les réactions du partenaire et des adversaires.

Contenus d'apprentissage

- J'applique la théorie des angles pour ne pas mettre mon partenaire en situation difficile.
- J'empêche la prise d'initiative adverse sur les services courts en variant la relance : courte, « flip » (attaque d'une balle courte et basse au-dessus de la table par un geste court de la main) ou tendue.
- Je sais donner des effets latéraux au service pour prévoir le retour vers le point fort de mon partenaire.
- Je me positionne en fonction de mon point fort.
- Je me replace en anticipant la suite de l'échange.
- Je communique mon choix de jeu à l'aide de signes.
- Je sais encourager mon partenaire dans les situations difficiles.

Situations d'apprentissage

Situation 1 : jouer pour mon partenaire

Description : match en deux manches de 11 points opposant 2 équipes de 2 joueurs. L'équipe en relance devra empêcher les adversaires de marquer le point après le service. Si l'équipe au service marque le point sur le coup après le service, elle obtient 2 points.

But : empêcher le partenaire du serveur de prendre l'initiative de manière décisive.

Consigne : j'informe mon partenaire de mes choix de jeu à l'aide d'un signe sous la table.

Si le service est long :

- soit j'attaque fort en diagonale (pour marquer le point),
- soit je prends l'initiative latéralement ou au coude (pour que le bloc revienne vers mon partenaire).

Si le service est court :

- soit je remets court (pour permettre à mon partenaire de prendre l'initiative),
- soit je remets en poussette tendue sur les côtés (pour empêcher un démarrage puissant et permettre à mon partenaire de contrer),
- soit je « flipe » fort en diagonale (pour marquer le point) ou doucement en latéral (pour surprendre et pour que la balle revienne vers mon partenaire).

Critères de réussite

- gagner le match,
- marquer des bonus.

Variantes

- Au 1^{er} set, tous les services sont courts.
- Au 2^{ème} set, tous les services sont longs.
- Même situation avec des services coupés et liftés.

Situation 2 : créer une contrainte événementielle pour anticiper le retour

Description : celle de la situation 1. Le partenaire du serveur ne peut jouer qu'en coup droit.

But : anticiper le retour de service grâce à un effet latéral.

Consignes

- frotter finement la balle à l'équateur. De la droite vers la gauche pour contraindre le relanceur à remettre le service vers la diagonale revers. De la gauche vers la droite pour contraindre le relanceur à remettre le service vers la diagonale coup droit,
- le partenaire du serveur se place en fonction du choix du serveur,
- le serveur informe son partenaire du sens de rotation (en orientant l'index plutôt à droite ou à gauche).

Critère de réussite : le partenaire du serveur peut jouer en coup droit.

Variante : comptage différent avec bonus si le partenaire du serveur marque le point en coup droit sur son 1^{er} coup.

STRUCTURE DU CYCLE

Le cycle débute par l'appropriation des règles spécifiques au double et par une évaluation initiale en deux temps.

- Une montée-descente en simple (courte) pour classer les élèves par niveau.
- Une montée-descente en double (une fois les élèves classés en groupe de niveau de 8 joueurs environ) qui permet une double observation :

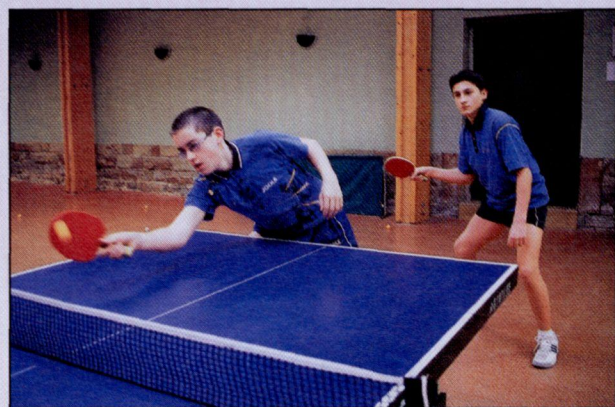
- celle par l'élève, à l'aide d'une fiche, pour renseigner sur : l'efficacité du service (nombre de points marqués en tant que serveur), le nombre d'échanges par point joué, de points marqués sans que l'adversaire ne touche la balle, de smash gagnants, etc. Ainsi, l'enseignant disposera d'informations précises qui lui permettront, d'une part d'avoir des repères précis sur le niveau des élèves et ainsi mieux fixer ses contenus d'apprentissage, d'autre part de renseigner les élèves sur leur prestation et ainsi leur permettre d'élaborer un projet d'apprentissage ayant un sens pour eux,
- celle par l'enseignant, à l'aide d'un référentiel (tableau 1, p. 38).

- Le cycle est jalonné par des évaluations formatives reprenant partiellement des observations faites à la première séance pour contrôler l'évolution des élèves.

À chaque séance, l'élève change de partenaire dans son groupe de niveau.

ÉVALUATION AU LYCÉE

L'évaluation doit tenir compte des nouvelles exigences qui précisent que la détermination d'un niveau de compétences, minimal et exigible, constitue la garantie de l'acquisition d'une culture partagée par la majorité des élèves. Pour le baccalauréat, le référentiel national d'évaluation (1) renseigne sur les modalités d'organisation des épreuves, les éléments d'évaluation, les niveaux et échelles de notation. L'efficacité du candidat représente 60 % au moins de la note finale. La notation doit être individuelle « malgré » la pratique collective. À partir de cette fiche (1) qui précise les compétences attendues, les principes d'élaboration de l'épreuve, les éléments à évaluer en trois niveaux (non atteint, niveau 1 et niveau 2) et les points à affecter, les enseignants ont pour mission d'élaborer des outils spécifiques pour conduire la notation (tableau 2).



**

Outre l'attrait de la nouveauté et la prise en compte des conditions matérielles, le jeu en double permet surtout d'augmenter la mobilité des élèves et l'acquisition des savoir-faire sociaux à travers la communication, la coopération et la maîtrise des émotions. Si sa programmation est aujourd'hui légitime au regard de l'évolution des textes officiels notamment au lycée, elle se justifie surtout par l'engouement que le double suscite auprès des élèves dans le cadre des cours d'EPS.

Gilles Erb

Professeur d'EPS,

Lycée Sainte Philomène, Haguenau (67),

Responsable du pôle espoir Alsace
tennis de table.

Notes

(1) Note de service n° 2002-131 du 12 juin 2002 parue au BOEN n° 25 du 20/06/2002.

(2) Erb (G), *Le tennis de table*, édition Amphora, 1993, collection sport et activités physiques à l'école.

Bibliographie

Sève (C), *Les fondamentaux du tennis de table*, éd. Amphora, 2002.

Delisle (H), *Tennis de table*, collection Passeport, Éditions Revue EPS, 2002.