

APPRENDRE PAR LE JEU

Pour envisager la victoire contre un adversaire connu, l'élève devra faire valoir des connaissances, des capacités, des attitudes dans la gestion du duel au regard de ses propres caractéristiques et de celles de son adversaire. Cette dialectique ouvre une redéfinition des compétences attendues.



repose à la fois sur l'observation de l'adversaire pour comprendre son jeu et déjouer ses intentions et sur la construction d'un jeu cohérent pour utiliser au mieux ses points forts. La place du service est essentielle pour lancer le jeu à son avantage.

La construction du cycle

En fonction de la commande institutionnelle (programmes et compétence attendue), du projet de classe et des conduites des élèves, l'enseignant guide leurs choix pour développer leur sens tactique à partir de situations jouées (technico-tactique et duelles). Notre démarche s'inscrit dans une double différenciation : le projet des élèves, en renforçant leurs compétences à partir d'un paramètre choisi (placement, vitesse ou rotation) et leur niveau, en recourant à des situations de difficulté progressive.

La séance

Chaque séance débute par un échauffement suivi d'un « grand match » disputé en plusieurs sets, avec observation et coaching. Ils sont l'occasion de valider, dans un contexte à enjeu, les acquisitions des élèves, d'identifier leurs besoins au regard des étapes structurant le cycle, et de vivre des émotions liées au duel. Cette phase est suivie par une période de travail plus technique centrée sur les besoins des élèves (les services, la lecture des trajectoires et la maîtrise des coups). La troisième partie de la séance, plus longue, est ensuite consacrée aux situations jouées : les « matchs aménagés », courts (6 à 8 pts) et limités dans le temps (2 min), pourront se jouer sous forme de montante/descendante par groupe de projet (placement, vitesse et effets). À partir de l'exposé du contexte (les règles particulières du jeu) et

Apprendre « par le jeu » ne réduit pas l'activité à une brève entrée ludique mais consiste en un apprentissage par l'expérience du duel : gérer le rapport de force, jouer avec malice et pertinence avec l'adversaire du moment, rendre signifiante une situation de jeu... La construction d'un plan de jeu pour faire basculer ce rapport de force en sa faveur et rompre l'échange, s'appuie sur la prise en compte et la combinaison de paramètres de placement, de vitesse et de rotation de balle. Notre démarche a pour projet de transformer les élèves en « duellistes » capables de manœuvrer un adversaire identifié de façon intentionnelle dans l'action (tactique) et à partir d'un plan de jeu (stratégie) dans le respect des règles du jeu (tableau 1).

La pertinence des choix tactiques relève de la perception de nombreux facteurs dans un contexte de forte pression temporelle et d'espace restreint. Cette complexité apparente est exacerbée par la vitesse du jeu, la brièveté des échanges et la possibilité d'imprimer des rotations à la balle.

Une démarche différenciée de construction de pièges

La démarche

Faire vivre des expériences authentiques de confrontation impose de donner du sens aux débats entre les deux acteurs, chacun s'appuyant sur ses propres points forts tout en exploitant les faiblesses adverses. La construction de schémas tactiques (pièges)

1. Le « duelliste »

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Gestion cognitive du duel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • former un duelliste intelligent (le règlement, le duel, le rapport de force, les conditions favorables de la rupture), • grille d'observation pour caractériser l'adversaire, • schémas tactiques simples. <p>Principes d'efficacité pour construire un plan de jeu et conduire le duel: jouer avec son point fort, s'adapter à son adversaire, varier pour surprendre, anticiper pour gagner du temps.</p>	<p>Gestion motrice du duel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • maîtrise réglementaire et efficace des outils techniques (services, attaque coup droit ou revers), diriger la balle en fonction de l'adversaire et/ou vers des zones d'efficacité, accélérer l'échange en jouant la balle plus près du rebond et/ou en frappant plus fort, frotter la balle pour marquer ou se procurer une balle favorable à la rupture; utiliser des schémas tactiques simples en envisageant le retour probable; adopter une posture dynamique et réactive. 	<p>Gestion affective et sociale du duel (contrôle des émotions):</p> <ul style="list-style-type: none"> • gestion de soi (gagner en respectant les règles, l'arbitre, l'adversaire et l'observateur; rester concentré; ne pas se décourager), • gestion de l'adversaire (perdre ou gagner dans le respect de l'adversaire; accepter de jouer avec des adversaires différents), • gestion des rôles (prendre en compte les informations données par l'observateur coach).

2. Construire son jeu pour utiliser son point fort

Paramètre	Projet placement	Projet vitesse	Projet effets
Objectif	Construire un schéma tactique à partir d'un service placé.	Construire un schéma tactique à partir d'un service court ou rapide.	Construire un schéma tactique à partir d'un service à effet.
Repères techniques	Orienter la palette vers la cible, accompagner la balle vers la cible, jouer en phase ascendante après le rebond.	Servir en touchant la balle le plus bas possible avec un geste horizontal (raquette fermée) pour la faire rebondir près de la ligne de fond, smasher en avançant dans la balle au sommet du rebond, durcir la prise de raquette.	Frotter la balle et accélérer le geste pour lui imprimer de la vitesse de rotation afin de modifier sa trajectoire, son rebond et son contact avec la raquette adverse.
Repères tactiques	Déplacer l'adversaire pour jouer si possible avec son coup préférentiel vers l'espace libre.	Chercher à surprendre au service pour obtenir une balle favorable à la rupture.	Servir pour marquer le point par une balle difficile à maîtriser ou obtenir un retour favorable (dans son point fort).
Situation 1	Le serveur exploite la position excentrée du relanceur par un service placé à l'opposé et un premier coup vers la position initiale du relanceur (2 services chacun). <i>L'enseignant veille au placement du serveur par rapport à l'adversaire (du même côté que le relanceur pour ouvrir l'angle de la diagonale).</i>	Un service rapide gagnant rapporte 2 pts (2 essais). <i>L'enseignant veille à la bonne distance par rapport à la table et à alterner le service rapide avec d'autres services pour préserver l'incertitude.</i>	Un service à effet gagnant rapporte 3 pts (2 essais par service) <i>L'enseignant veille à ce que le service procure le point ou une balle favorable.</i>
Situation 2	3 pts lorsque l'élève marque dans une cible dont il aura préalablement choisi la taille et l'emplacement. <i>L'enseignant veille au choix du placement du service par rapport à la cible (soit directement dans la cible, soit d'abord loin puis dans la cible).</i>	Double score : réaliser une séquence imposée (service en diagonale, retour attendu en diagonale et frappe si la balle est favorable) rapporte 3 pts (gain du match si 3 séquences réalisées ou 10 pts). <i>L'enseignant est attentif à ce que le serveur ne frappe que sur les relances favorables et impose une pression temporelle au relanceur.</i>	Obligation de jouer avec son coup fort après son service. <i>L'enseignant vérifie la cohérence du choix de l'effet avec le point fort (effet latéral à droite pour jouer le 1^{er} coup du coup droit et un service à effet latéral à gauche pour jouer du revers).</i>

d'une question de compréhension (par exemple, comment obliger l'adversaire à jouer en coup droit ?), l'enseignant organise, à l'issue de chaque match, une mise en commun des propositions et solutions envisagées. La reprise, en fin de séance, d'une phase de matchs permet d'identifier les progrès.

Les situations d'apprentissage

Les situations visant les apprentissages tactiques sont des occasions de questionnement et de discussion afin d'aider les élèves à verbaliser et à prendre conscience des possibilités de choix de jeu dans des contextes particuliers. L'enseignant privilégie des situations à comptage dont l'enjeu est explicite. Il focalise son attention (consignes, feedback, critères de réalisation) sur la qualité de la prise de décision dans un contexte défini (par exemple : tu as bien fait de choisir un service rapide car ton adversaire était collé à la table). Enfin, il fait varier les partenaires d'un niveau équivalent afin de toujours mettre l'élève en situation de pouvoir gagner grâce à la pertinence de ses choix de jeu.

Un exemple en classe de 4^e

Les conduites typiques initiales

À ce niveau de classe, les élèves savent renvoyer la balle avec un côté préférentiel, les échanges sont courts (2 à 3 échanges en moyenne) avec des trajectoires aléatoires plutôt dans l'axe de la table.

- Sur le plan des conduites motrices, les élèves éprouvent des difficultés à

intercepter une balle aux trajectoires changeantes et inattendues, le contact balle-raquette est plutôt tardif, le geste est assez court et brusque, le bras est crispé (épaule haute) et les balles peu contrôlées (énergie, vitesse, direction); la prise de raquette est souvent inadaptée et peut varier en cours d'échanges; certains élèves utilisent souvent un seul côté de la raquette et jouent en piston en dépliant le bras devant eux, d'autres jouent selon la provenance de balle (revers pour balles à gauche, coup droit pour balles à droite); les élèves sont plutôt statiques, de face, au milieu et près de la table (corps monobloc, main sur la table, jambe d'appui côté raquette, etc.) et leur engagement physique est très faible.

- Sur le plan des intentions, les élèves prennent peu de décisions tactiques, le service est une simple mise en jeu, le regard focalisé sur la balle; l'adversaire est perçu en tant qu'opposant mais les élèves n'ont pas conscience des choix et ne savent pas comment s'y prendre pour tenter de marquer; ils jouent au coup par coup, à l'instinct et subissent le jeu, indifférents aux adversaires; les rares prises de risque sont des frappes désordonnées rarement efficaces.

- Sur le plan des attitudes, la concentration est limitée et, souvent, ils ne savent pas sur quoi porter leur attention; ils se précipitent pour servir, parlent pendant l'échange, et extériorisent leur satisfaction de marquer; certains ne parviennent pas à compter et à mémoriser le score pendant le match.

Le plan du cycle

Les dix leçons du cycle seront structurées pour aborder successivement les compétences tactiques suivantes.

- Observer les conduites initiales : matchs avec observation en fonction des indicateurs, connaissance des règles essentielles, vocabulaire.
- Construire un point fort : définition du projet individuel (placement, vitesse, effet), coups techniques de base (services, revers, coup droit, prise de raquette), travail du point fort (diriger, frapper ou frotter), liaison service-premier coup (tableau 2).
- S'adapter à l'adversaire : observation et exploitation de son point faible (diriger et/ou accélérer la balle) et prise en compte de l'évolution du rapport de force (efficacité des services, du style de jeu) (tableau 3).
- Varier son jeu : les services (placement, vitesse, rotation), l'incertitude produite, l'exploitation de son point fort (tableau 4).
- Anticiper : les résultats de ses actions (théorie des angles, effets) et les habitudes de l'adversaire (tableau 5).
- Observer, analyser et performer : gain des matchs, aide d'un partenaire (coaching).

L'observation initiale des élèves

Les élèves sont répartis en poules de 4 selon leur niveau (après une brève montante/descendante par exemple). Une observation sur plusieurs matchs, ciblée sur les services (efficacité) et le jeu (placement, vitesse, effet) aura pour



3. S'adapter au jeu de l'adversaire pour exploiter ses points faibles

Paramètres	Projet placement	Projet vitesse	Projet effets
Objectifs	Reconnaître les caractéristiques de l'adversaire.	Identifier les possibilités d'attaque adverse.	Analyser l'utilisation et la maîtrise des effets de l'adversaire.
Repères techniques	Jouer en diagonale ou en latéral (mobilité du poignet et orientation des épaules).	Comprendre l'importance du couple placement/vitesse au service.	Accélérer la rotation de la balle entraîne une déviation sur la raquette adverse importante.
Repères tactiques	Connaître l'adversaire (droitier/gaucher, coup faible, placements...) et construire l'échange selon son point faible.	Servir et jouer vite selon les caractéristiques de l'adversaire (points faibles à viser, points forts à éviter et/ou des coups privilégiés et/ou sa position d'attente).	Repérer les difficultés du relanceur (côté coup droit ou revers, effets, styles).
Situation 1	Une relance gagnante rapporte 2 pts. <i>L'enseignant invite le serveur à servir bas vers le point faible ou loin du relanceur.</i>	Le relanceur, placé au milieu de la table, n'a pas le droit de jouer son 1 ^{er} coup avec le côté rouge. Possibilité de tourner sa raquette entre les points. <i>L'enseignant attire l'attention du serveur pour qu'il serve vite vers le côté rouge.</i>	Un service à effet gagnant marque 3 pts. <i>L'enseignant vérifie que le serveur a bien repéré le point faible du relanceur.</i>
Situation 2	Atteindre le point faible repéré : 3 pts si l'adversaire fait une faute avec son point faible. <i>L'enseignant peut faire découvrir à l'élève plusieurs stratégies (jouer vers le point faible ; jouer à l'opposé pour ensuite jouer vers le point faible...)</i>	Double score : dès que l'adversaire a réussi 2 smashes gagnants ou a marqué 8 pts, le match est perdu. <i>L'enseignant est attentif à la qualité du service (vitesse, placement) pour empêcher l'attaque adverse (servir court, servir vers le revers).</i>	L'élève sert tout le set mais n'a pas le droit d'effectuer le même service consécutivement (1 service à effet gagnant vaut 2 pts). <i>L'enseignant veille à ce que l'élève serve par exemple lifté ou latéral contre un relanceur défenseur, ou coupé contre un attaquant.</i>

► objectif d'aider chaque élève à élaborer un projet de progression en perfectionnant un secteur fort de son jeu (et/ou éventuellement en renforçant un paramètre du jeu moins maîtrisé).

Les facteurs de progrès

Grâce aux échanges entre joueur et observateur dans les situations de « grand match », chaque élève construit une meilleure connaissance de soi et de l'adversaire. Il élabore ainsi une grille de lecture basée sur :

- les caractéristiques de l'adversaire : la latéralité, la position et la prise de raquette, son service préférentiel, ses choix de relance, ses habitudes de jeu, etc. ;
- l'évolution du rapport de force dans un match : les coups les plus efficaces, les intentions et adaptations, l'évolution du score, etc. ;
- la pertinence des choix du joueur coaché : le service, les choix de jeu (placement, vitesse, effet), l'utilisation du coup fort après le service (schéma tactique), l'exploitation du point faible

adverse, etc.

L'évaluation du cycle

La notation prend en compte trois critères :

- l'efficacité en grand match (8 pts), selon les groupes de niveaux (6 pts) et le ratio nombre de matchs gagnés/joués (2 pts) ;
- les compétences tactiques (8 pts), en distinguant l'efficacité au service (sur 4 pts, selon le pourcentage de réussite de -20 % à + 60 %) et le jeu (selon le paramètre choisi, pourcentage de points marqués sur balles hors de portée de l'adversaire, sur smashes gagnants, sur balles à effet) ;
- les connaissances et attitudes (4 pts) : compétiteur (engagement personnel et respect de l'adversaire), concentration (attention), rôles (assumés ou investis).

S'intéresser aux apprentissages tactiques permet de donner du sens aux apprentissages moteurs mais aussi

d'envisager l'acquisition de compétences transversales (attitudes et connaissances). Rappelons que les apprentissages tactiques et techniques sont indissociables. Pour faire progresser tous les élèves sur le plan perceptivo-décisionnel, il est important, dès les premiers apprentissages, de les faire beaucoup jouer mais pas n'importe comment ! Grâce à l'expérience du jeu authentique, l'enseignant aidera les élèves à mieux interpréter les situations de jeu en prenant en compte l'adversaire. Il enrichira les connaissances de ses élèves en ouvrant le dialogue sur les questions tactiques, éventuellement soutenu par l'outil vidéo pour former un « joueur duelliste intelligent ».

Mireille Erb,
BEES 1^{er} degré, Professeur agrégée,
Collège Poincaré, Saverne (67).

Gilles Erb,
BEES 2^e degré, Professeur agrégé
d'EPS, Faculté des sciences du sport-
Université de Strasbourg (67).

4. Varier son jeu pour produire de l'incertitude

Paramètres	Projet placement	Projet vitesse	Projet effets
Objectifs	Diriger la balle vers différentes zones d'efficacité pour déséquilibrer l'adversaire.	Accélérer (ou ralentir) le jeu pour prendre du temps à l'adversaire.	Frotter la balle pour mettre en difficulté l'adversaire ou pour marquer.
Repères techniques	Jouer à partir du même coup dans plusieurs directions par une mobilisation du poignet et l'orientation des épaules.	Utiliser le poignet pour changer de direction ; doser l'énergie transmise à la balle (pression sur le manche).	Modifier sa prise de raquette pour imprimer des effets aux services. Estimer la quantité de rotation pour s'adapter.
Repères tactiques	Construire plusieurs alternatives pour exploiter un côté faible de l'adversaire.	Varié la longueur et le placement du service (feinte). Changer de rythme (taper, amortir, bloquer, presser) pour surprendre.	Surprendre le relanceur en variant les effets, le placement avec le même effet, services avec et sans effet.
Situation 1	Un service placé à l'opposé du relanceur excentré, et un premier coup vers la position initiale du relanceur (si la feinte fonctionne, le serveur marque 3 pts ; bonne mobilisation du poignet). <i>L'enseignant veille à ce que l'élève serveur ait suffisamment renforcé la réaction naturelle du relanceur.</i>	Deux services successifs, dont l'un imposé (long/court) permettant de nombreuses combinaisons (servir court puis servir rapide, rapide puis court, rapide puis rapide en variant le placement, etc.). <i>L'enseignant est attentif à l'expérimentation des diverses combinaisons.</i>	Au moins un service à effet dans une série de 2 services (service à effet gagnant vaut 2 pts). <i>L'enseignant attire l'attention sur la possibilité de varier les services à et sans effet.</i>
Situation 2	Service obligatoire vers un des deux petits côtés (zones tracées sur la table). Il est attendu que le serveur puisse servir des deux côtés avec la même face de la raquette (se placer de profil en coup droit). <i>Dans un premier temps, l'enseignant incitera les élèves à se placer au milieu de la table.</i>	1 service rapide gagnant vaut 2 pts. <i>L'enseignant demande au serveur d'alterner les services courts puis de temps en temps des services plus rapides pour surprendre.</i>	Dans chaque série de 2 services, le serveur doit changer de service (service à effet gagnant vaut 2 pts). <i>L'enseignant veille à ce que le serveur varie le placement des services à effets, et varie les effets.</i>

5. Anticiper dans un contexte de pression temporelle pour gagner du temps

Paramètres	Projet placement	Projet vitesse	Projet effets
Objectifs	Prévoir le placement de la balle adverse.	Préparer son attaque et prévoir l'attaque adverse.	Prévoir les coups et enchaînements adverses.
Repères techniques	Traduire l'anticipation par une préparation précoce (raquette dans la zone de contact, placement optimal).	Pivoter pour frapper du coup droit une balle qui vient dans le revers.	Accroître l'intensité de la rotation (frotter la balle, accélérer la raquette) pour anticiper le retour.
Repères tactiques	Connaître la théorie des angles (la balle revient selon la bissectrice du « cône de retour »).	Imposer une pression temporelle à l'adversaire pour limiter ses choix en prenant en compte la théorie des angles.	Utiliser les effets pour réduire l'incertitude (en diminuant les possibilités adverses), surprendre l'adversaire et préparer un coup fort.
Situation 1	Après automatisé d'un enchaînement simple (service en diagonal, relance en diagonal et 1 ^{er} coup à l'opposé), changer d'adversaire, informer l'observateur de l'enchaînement choisi. L'observateur valide chaque enchaînement marquant par un bonus. <i>L'enseignant veille à la cohérence de l'enchaînement et à son utilisation (fréquence, moment important, efficacité).</i>	Chaque réalisation d'un enchaînement automatisé (service rapide en diagonal, relance en diagonal et 1 ^{er} coup rapide à l'opposé) rapporte 1 coupelle (gain du match le premier à gagner 3 coupelles ou marquer 8 pts). <i>L'enseignant encourage les élèves forts en coup droit à se décaler vers le revers pour servir du coup droit.</i>	Avant chaque service, indiquer à l'observateur le placement du retour de service (1 coupelle gagnée si la prédiction se réalise, le vainqueur est le 1 ^{er} à gagner 3 coupelles ou 8 pts). <i>L'enseignant veille à l'utilisation des effets latéraux pour anticiper le placement du retour.</i>
Situation 2	Repérer les zones préférentielles de service voire de jeu adverse. Si l'annonce concorde avec celle du coach, le joueur obtient une coupelle. <i>L'enseignant repère les zones de jeu préférentielles et observe l'anticipation de l'adversaire.</i>	Le serveur dispose de deux coups pour marquer (3 pts marqués). <i>L'enseignant veille à la cohérence de l'enchaînement service +1^{er} coup, et à l'anticipation du retour (je sers pour...).</i>	Le serveur marque 2 pts sur son service ou son 1 ^{er} coup. <i>L'enseignant est attentif à l'utilisation des effets latéraux au service et au placement du serveur par rapport à la table en fonction de l'effet choisi.</i>

