

LES « MATCHS À THÈME »

ENTRE RÉVÉLATION ET RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Malgré leur intérêt, les matchs à thème n'offrent pas toujours les solutions attendues aux problèmes que l'enseignant désire poser à ses élèves pour apprendre en tennis de table. Afin de s'engager vers un enseignement lucide visant un apprentissage efficace, une réflexion s'impose sur la définition, les fonctions et la construction de ces situations d'apprentissage particulières.



PHOTOS : AUTEURS

PAR T. BAUER, L. GRANDJEAN, X. RACINAIS, P. GAUCHARD

Lorsqu'ils enseignent le tennis de table, les professeurs d'EPS ont souvent tendance à privilégier les matchs à thème comme situations d'apprentissage. Ils y trouvent l'occasion de focaliser leur action sur certaines compétences pongistes en ayant le souci de conserver l'essence duelle de l'activité. S'il est évident que ce choix apparaît judicieux, notamment pour stimuler les élèves, on peut cependant repérer deux principaux écueils tant dans les pratiques enseignantes de terrain que dans les propositions de certains candidats aux concours du CAPEPS ou de l'agrégation. D'une part, les matchs à thème sont le plus souvent identiques quelque soit le niveau des élèves ; d'autre part, un même match à thème peut servir indifféremment plusieurs intentions pédagogiques. Il faut ajouter à cela le fait qu'ils ne perçoivent pas toujours son intérêt didactique, notamment pour révéler et résoudre un problème identifié. En tenant compte du fait que l'acte d'enseignement est, selon P. Meirieu (1) un équilibre entre ce que l'élève recherche naturellement (le jeu) et ce que l'enseignant poursuit (l'apprentissage), ne peut-on pas affirmer que le match à thème joue véritablement un rôle « d'interface » ?

LE MATCH À THÈME

Définition

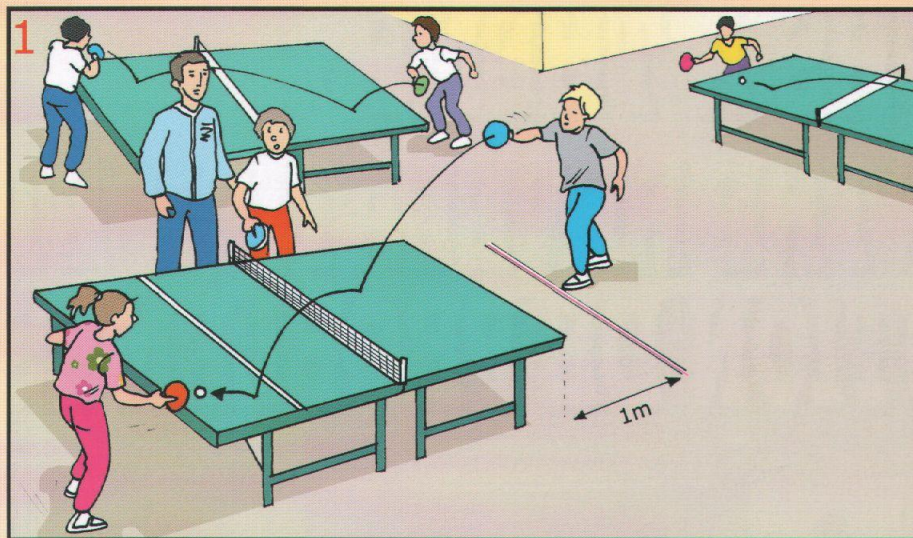
Un match à thème est une situation d'enseignement proche du « jeu réel » (2) qui permet de se focaliser sur une compétence à construire et, parfois, à évaluer. Inscrite dans le cadre de la logique interne de l'activité, cette « forme jouée » (3) à l'adversité réglementée (4) est orientée par un thème précis d'apprentissage relatif à des connaissances (techniques et tactiques, connaissance de soi, savoir-faire sociaux) identifiées et à acquérir. Elle est donc une forme de pratique jouée, adaptée, finalisée et construite par l'enseignant.

Intérêts

Pour motiver les élèves

Pour créer un climat motivationnel favorable à l'apprentissage, en tenant compte du fait que « le jeu est l'aboutissement d'un désir inconscient » (5), l'enseignant peut proposer des situations ludiques à travers les matchs à thème dans lesquels l'élève affirmera son « je » par le « jeu ». Les élèves adhèrent assez facilement à ce genre de travail, qui n'est pas perçu comme tel, dans la mesure où le plaisir

du jeu et du défi stimule ceux dont les représentations initiales sont structurées par un but de performance (6). Ceci se confirme même dans le cas d'une confrontation de deux joueurs dont le rapport de force favorise régulièrement l'un des deux puisque le joueur supposé plus faible a la possibilité de battre son adversaire grâce à une adaptation plus rapide aux nouvelles contraintes du jeu. Pour les élèves davantage organisés par un but de maîtrise, cette forme de travail qui les confronte à un obstacle facilement identifié et pour lequel ils se sentent guidés, leur permet également de s'engager dans la tâche. Une fois l'activation déclenchée, si l'enseignant souhaite entretenir un degré motivationnel optimal au regard des apprentissages visés, il peut s'appuyer sur la diversité et la nouveauté de ces situations. L'ensemble peut s'inscrire dans une leçon rythmée en alternant des phases d'apprentissage, dites « décontextualisées », et des phases de « réinvestissement » dans un match orienté. Cette démarche renvoyant à plusieurs temps forts de l'apprentissage facilite la focalisation sur une compétence singulière tout en laissant une part non négligeable au jeu, choisie tantôt par l'enseignant tantôt par l'élève (lors d'une redéfinition).



Exemple 1 : 2 thèmes différents pour 2 élèves de même niveau (dessin 1)

- Match en 2 sets de 11 pt. En cas d'égalité, le point average détermine le vainqueur.
- Le serveur est positionné du côté de la séparation (distance d'environ 1 m) et reste serveur pendant toute la durée du set.
- Le service est long et coupé (mettre un repère sur la table pour matérialiser la zone du deuxième rebond).
- La relance se fait en top spin.

Exemple n° 2 : 2 thèmes différents pour 2 élèves de niveaux différents (dessin 2)

Match en 1 set de 11 pt.

Le serveur est positionné à 3 m de la table et reste serveur pendant toute la durée du set.

Il engage en envoyant la balle directement sur la demi-table adverse en service à la cuillère.

Pour structurer sa démarche d'enseignement

Utile à la fois au professeur et à l'élève, le match à thème représente une situation suffisamment « ouverte » et « flexible » permettant d'appréhender tous les niveaux de compétence. L'enseignant peut l'utiliser, dans sa démarche de conception, comme une « interface » entre la situation de « jeu réel », perçue comme l'activité sociale de référence, et les situations d'apprentissage orientant clairement l'élève vers une appropriation ciblée ou une stabilisation d'acquis précis (l'utilisation du panier de balles peut être à cet égard fort intéressante (8)). À partir de là, deux options sont possibles : soit l'on revient directement au « jeu réel » (en effet, le temps qui organise les apprentissages est parfois très court et oblige de ce fait l'enseignant à aller à l'essentiel), soit on « repasse » par le match à thème. Celui-ci peut être le même que le match utilisé en phase de révélation de problème, afin de mesurer les progrès réalisés, ou un autre légèrement modifié, par lequel on souhaite renforcer l'apprentissage en jouant sur la « flexibilité motrice » de l'élève (tableau 1).

Cette interface, au cœur d'une démarche possible d'enseignement, donne l'occasion de développer chez l'élève une certaine efficacité

Pour l'organisation pédagogique

Dans un autre registre, l'utilisation du match à thème trouve un intérêt lié à la « gestion » du groupe classe. Cette forme de travail permet à tous les élèves d'une même classe de se mettre rapidement en activité dans la mesure où les consignes sont peu nombreuses et facilement compréhensibles, mais aussi parce que l'aménagement matériel est le plus souvent réduit.

Privilégier le temps de jeu plutôt que le temps d'explication a l'avantage d'accroître le temps de pratique pendant l'heure de cours, de libérer d'emblée le surplus d'énergie des élèves et de les mettre ainsi en disposition psychologique pour vivre des situations d'apprentissage de renforcement.

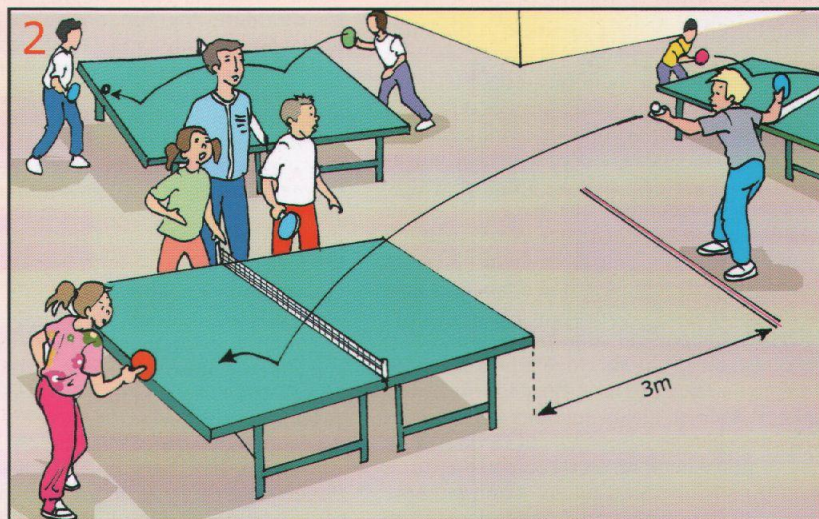
On peut l'exploiter dans l'ensemble des formules compétitives, que ce soit en montée/descente, en tournois, en matchs par équipe, etc., ce qui offre suffisamment de possibilités à l'enseignant pour éviter la routine. En outre, le match à thème offre la possibilité de mieux gérer l'hétérogénéité sportive ou

sexuée : d'une part, l'hétérogénéité des niveaux est pondérée en différenciant les contraintes dans un même thème pour chacun des joueurs, d'autre part les différences peuvent être gérées, notamment en individualisant les thèmes (et par conséquent les contenus d'enseignement) pour chacun des deux élèves au sein d'un même duel.

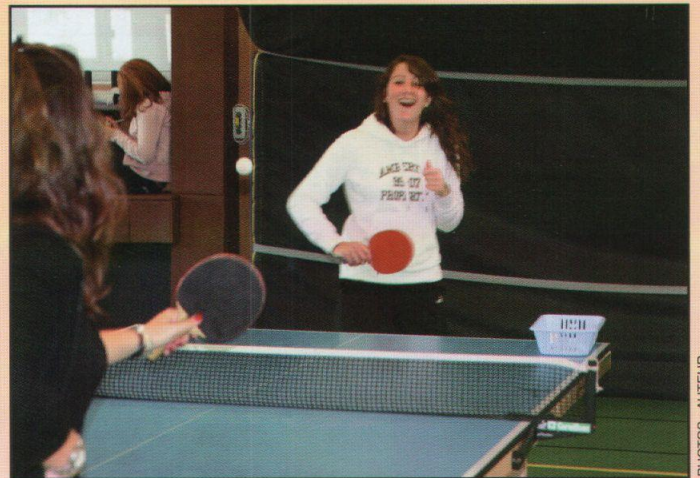
Par exemple, le match à thème permet de travailler en classe de Terminale à la fois l'attaque et la défense, et plus précisément la prise d'initiative en top spin et la défense proche de la table en bloc (exemple 1, dessin 1). Le match à thème permet aussi de gérer l'hétérogénéité pour des élèves de niveaux différents où un élève « initié » doit prendre l'initiative en exploitant le déséquilibre et, l'autre « affirmé » (7), de lutter contre l'initiative adverse (exemple 2, dessin 2). Ces conditions de jeu dissymétrique donnent l'occasion à l'élève de battre un adversaire supposé plus fort dans les conditions habituelles du duel.



1. « Le plateau adverse ».



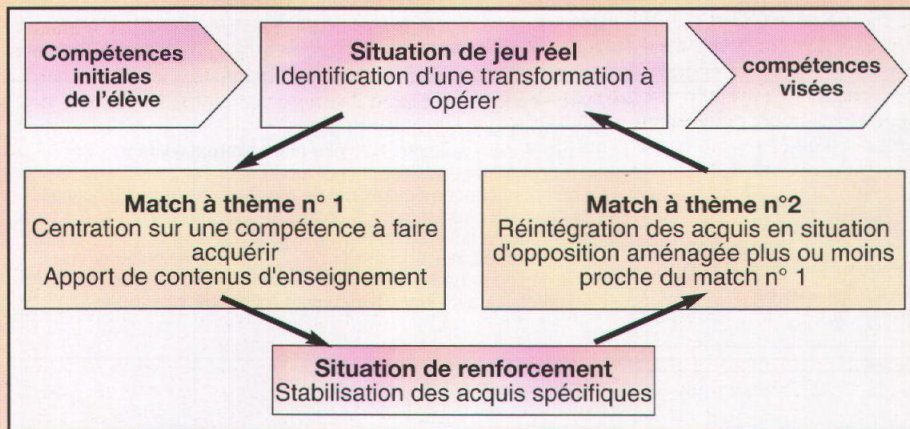
CARMEN MÜLLER



PHOTOS : AUTEUR

2. « La balle favorable ».

Tableau 1 : conception d'enseignement incluant les matchs à thème



motrice qui peut être évaluée à l'aide d'un nomogramme lisible par l'enseignant et l'élève. À ce sujet, « l'efficacité » (9) quantifie le nombre de points marqués suivant un thème défini rapporté au nombre de points gagnés par le joueur alors que « l'efficacité » représente le nombre de points marqués sur le nombre de points joués. Ce qui est intéressant ici est de ne pas se centrer uniquement sur l'évaluation de l'efficacité qui révèle certes une performance, mais pas forcément l'acquisition d'une compétence identifiée par l'enseignant, d'où l'intérêt de la pondérer par celle de l'efficacité. Pour ce faire, il faut bien entendu que l'enseignant construise une situation adaptée à la compétence identifiée, et c'est là que réside la principale difficulté.

CONSTRUIRE LES MATCHS À THÈME

Pour que l'enseignant puisse construire un match à thème adapté à la compétence qu'il vise chez ses élèves, il peut jouer sur deux paramètres : les règles et le degré d'opposition.

Dans le premier cas, il aménage le règlement officiel. En effet, alors que la règle stipule au départ que les deux joueurs ont la même égalité de chance, l'enseignant cherche quant à lui à construire un équilibre précaire (en modifiant l'équilibre qui existe dans la structure

fédérale pour en proposer un autre qui souligne ou valorise un aspect particulier du jeu) ou un handicap à partir du service (10) ou encore de la relance (il peut y avoir dans certaines tâches un « handicapé » (11) et un handicapé). Il peut ainsi jouer sur les modalités d'attribution des points (points « bonus »), le score (démarrer un set à 5-7), la durée du match (un signal pour « stopper » le match en montée/descente), la surface de jeu (jeu sur la demi-table coup droit), l'espace de jeu (un surfilet pour tendre la trajectoire de balle ou effectuer des balles en cloche), la règle d'accélération (finir le point avec trois touches de balle maximum), sur un service imposé (schéma tactique à partir du service ou de la relance).

Dans le second cas, l'enseignant sélectionne le degré d'opposition suivant le thème et le niveau des élèves (par exemple en classe de 6^e, il vaut mieux préserver la continuité de l'échange et donc travailler sur une adversité avec d'autres équipes dans une situation de record d'échanges). On peut ainsi exploiter une opposition permanente à contraintes égales, un partenariat avec un camarade face à une équipe adverse (voir à ce sujet la situation « avec-contre » tableau 2), une coopération momentanée avant d'entrer dans le duel, une opposition permanente mais avec des

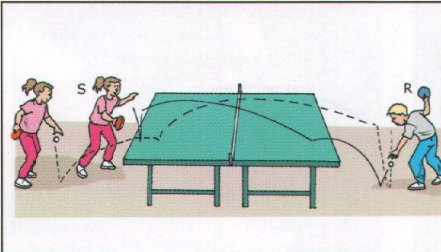
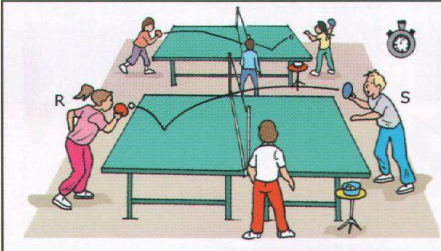
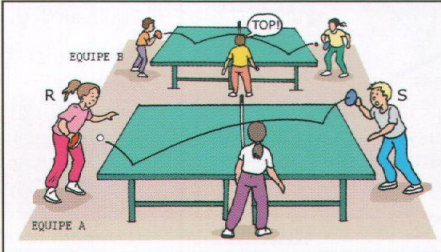
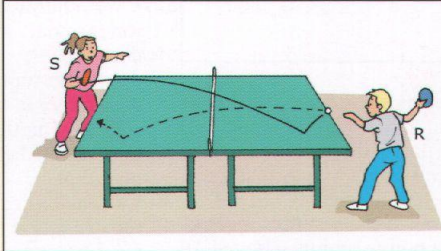
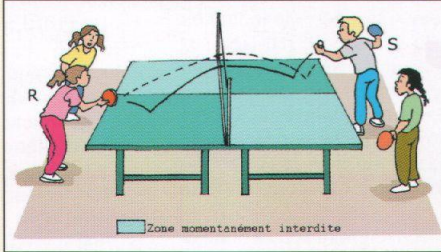
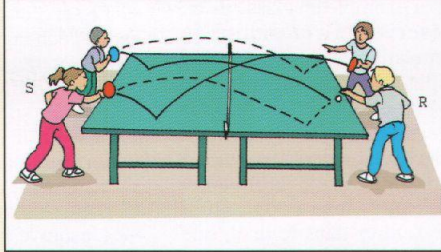
contraintes différentes, une opposition conciliante momentanée type entraîneur-entraîné avant d'entrer dans le duel.

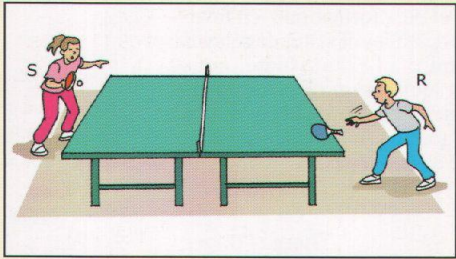
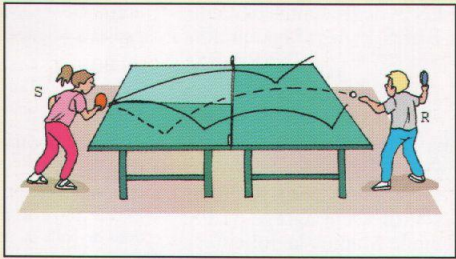
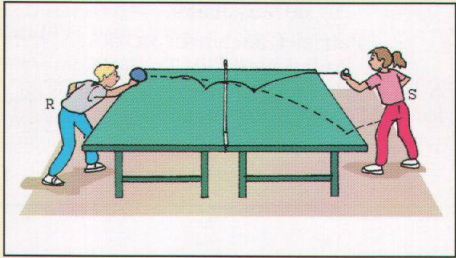
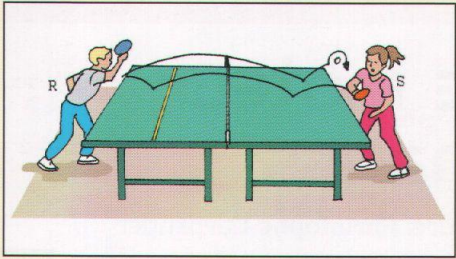
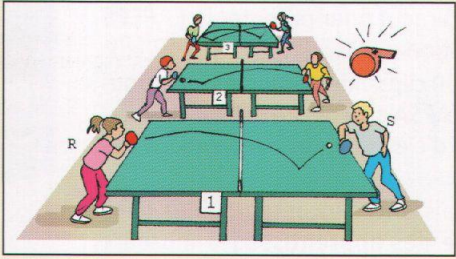
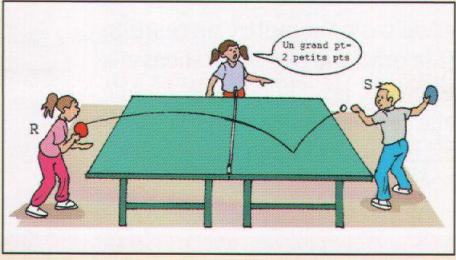
Illustrations au regard des programmes
(Tableau 2, p. 22-23)

Répertoire (non exhaustif) de matchs à thème

- « Le handicap de coup » : un des deux joueurs joue uniquement en CD.
- « La mort subite » : à partir de 7 pt, l'apparition d'un coup ou d'un enchaînement gagnant spécifié par l'enseignant donne la victoire (exemple : poussette de revers suivi d'un CD gagnant).
- « Le handicap de score » : un des deux joueurs part avec 4 pt d'avance dans un set de 11 pt
- « L'interrupteur » : jouer sur une cible pour déclencher la possibilité de marquer 1 pt.
- « La gamelle » : jouer sur une cible rouge pour retirer 1 pt à l'adversaire, verte pour marquer 3 pt.
- « L'ace » : 3 pt accordés si le receveur ne renvoie pas le service.
- « Le service tennis » : l'élève possède 2 chances au service (1^{er} et 2^e service).
- « Le profil » : tirer au sort un profil de jeu (exemple : je n'attaque pas sur les 3 premiers échanges) auquel l'adversaire s'adapte.
- « Le point direct » : 3 pt accordés si l'adversaire ne touche pas la balle avec sa raquette.
- « La déviation » : jouer sur une cible caoutchouc qui modifie le rebond.
- « Le déclencheur » : lors de l'échange, l'apparition d'un coup spécifié par l'enseignant, permet de marquer le point pour celui qui l'a produit.
- « Le serveur gagne » : le joueur sert tant qu'il gagne l'échange.
- « De rebond ou de volée » : le joueur ne peut prendre la balle qu'en volée ou après un rebond au sol (la balle ayant au préalable rebondi sur la table).
- « La pression » : match en 5 sets gagnants de 11 pt. Un set est gagné si le joueur marque 11 pt ou s'il obtient 3 pt consécutifs.
- « L'esquive » : un revers par échange et par joueur (suite p. 24).

Tableau 2. Illustrations au regard des programmes

	Compétences	Propositions de matchs à thème répondant aux compétences à viser
Cycle d'Observation (6 ^e)	<p>« Se déplacer, s'organiser pour frapper et renvoyer »</p> 	<p>« Le rebond au sol »</p> <ul style="list-style-type: none"> En 1 set gagnant de 11 points. 2 services chacun. Le serveur (S) effectue un service aménagé avec un rebond possible sur son plateau avant d'envoyer la balle sur la 1/2 table adverse. Les élèves attendent que la balle rebondisse une fois au sol, l'attrapent avec la main libre, la laissent ensuite rebondir au sol avant de la renvoyer directement sur la 1/2 table adverse. Le point est gagné si l'adversaire met la balle dans le filet, n'atteint pas le plateau adverse ou si la balle n'est pas attrapée après un rebond au sol.
	<p>« Réaliser des frappes en jouant sur les paramètres simples des trajectoires (vitesse et direction) »</p> 	<p>« Le record en 1 minute »</p> <ul style="list-style-type: none"> 3 équipes de niveau proche s'affrontent alternativement. 2 se rencontrent pendant que la 3^e arbitre. Le but est de faire le maximum de passages de balle entre le filet et le surfilet (situé entre 30 et 50 cm au-dessus du filet selon le niveau) comptabilisés par l'arbitre pendant 1 min. 1 des 2 joueurs de chaque équipe a un panier de 5 balles. Dès qu'un échange est perdu, une nouvelle balle est mise en jeu à l'aide des balles contenues dans le panier. L'équipe qui a réalisé le plus de passages remporte le match.
Cycle Central (5 ^e /4 ^e)	<p>« Instaurer une continuité dans l'échange pour marquer le point en poussant l'adversaire à la faute »</p> 	<p>« Avec - contre »</p> <ul style="list-style-type: none"> Match en 1 set gagnant de 11 points. 3 équipes de niveau proche s'affrontent alternativement. 2 se rencontrent pendant que la 3^e arbitre. Le but, pour chaque équipe, est de maintenir l'échange (continuité en partenariat) plus longtemps que l'autre équipe. On marque 1 point lorsque l'équipe adverse ne maintient plus l'échange. On réalise 2 thèmes successifs : en CD sur CD jusqu'au moment où une équipe parvient à 5 pt puis RV sur RV jusqu'à la fin du set. L'équipe qui arbitre lance le début de l'échange au « top ».
	<p>« Combiner simultanément deux des paramètres simples de la trajectoire (vitesse, direction, hauteur) dans ses frappes »</p> 	<p>« Excentrer l'adversaire »</p> <ul style="list-style-type: none"> Match en 1 set gagnant de 11 points. 2 services chacun. Les joueurs jouent momentanément en régularité CD sur CD dans la diagonale revers (position de pivot). L'opposition s'installe entre le 3^e et le 6^e échange à l'initiative du serveur. Le signal déclenchant cette opposition est une balle dans la zone CD de l'adversaire.
Cycle d'Orientation (3 ^e)	<p>« L'accent est mis sur la perception et l'utilisation d'indices élémentaires mais significatifs de l'état du rapport de force dans l'échange, rupture ou continuité en fonction des trajectoires faciles ou difficiles »</p> 	<p>« La balle favorable »</p> <ul style="list-style-type: none"> Match en double en 2 sets gagnants de 11 pt (13). Deux élèves jouent momentanément en partenariat CD sur CD, dans la diagonale CD sous le surfilet. Entre le 3^e et le 5^e échange, le relanceur (R) doit envoyer la balle au-dessus du surfilet. À ce moment, les deux autres joueurs rentrent en opposition et disputent le point en jeu libre. Les rotations se font conformément au règlement fédéral.
	<p>« Les trajectoires émises diffèrent des trajectoires reçues en profondeur, en direction ou en vitesse »</p> 	<p>« Le double huit »</p> <ul style="list-style-type: none"> Match en montée/descente (2 min) en double. 2 services chacun. L'équipe qui sert joue toutes ses balles en diagonale et l'équipe qui relance joue toujours en ligne.

Compétences		Propositions de matchs à thème répondant aux compétences à viser	
Cycle de détermination (2 nd ou niveau 1 de la voie professionnelle)	« Varie le placement ou la vitesse du service pour déséquilibrer l'adversaire »		<p>« Dégainer le plus vite »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Match de 2 sets de 11 points. En cas d'égalité, le point average détermine le vainqueur. • Le même joueur sert pendant toute la durée du set. • R place sa raquette sur sa 1/2 table en laissant dépasser le manche. • Au moment du lancer de balle par S, R saisit sa raquette pour rentrer dans le duel.
	« A l'intention de faire sortir son adversaire de sa « zone d'habileté » tout en maintenant la balle sur la table »		<p>« Le plateau adverse »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Match en 1 set gagnant de 11 points. • S joue en CD sur toute la table adverse (à partir de sa 1/2 table CD). • R joue sur la 1/2 table CD du serveur. • Seul le serveur peut marquer le point. Ce dernier ne peut être marqué que lorsque R ne touche pas la balle avec sa raquette. • Celui qui gagne l'échange continue de servir.
Cycle terminal niveau 1 ou 2 de la voie professionnelle	« Varie le placement en profondeur sur la table adverse »		<p>« Le perdant sert »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Match en 21 points • S sert coupé court en alternant 1 fois sur le RV 1 fois sur le CD. • R renvoie en adaptant sa tactique à la trajectoire produite (soit retour court soit retour long tendu). • R doit gagner l'échange en 3 touches de balle maximum pour gagner le bonus de 3 pt. S'il gagne l'échange en plus de 3 touches, il marque 1 pt et garde le droit de relance. S'il perd l'échange, il sert et R marque 1 pt.
	« Utilise le lift (d'abord coup droit) et le coupé (d'abord revers) »		<p>« Gagner ou conserver le droit de top-spiner »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Match en 1 set de 15 points • S sert coupé obligatoirement sur les 2/3 CD en fond de table de l'élève B. • R doit prendre l'initiative par un top-spin du CD. • S'il gagne directement l'échange, il marque 3 points. • S'il gagne l'échange par une attaque qui suit immédiatement le démarrage en top spin, il marque 1 point. • S'il gagne l'échange par la suite, il conserve le droit de top spiner sans marquer de point. • S'il perd l'échange, il sert et laisse la possibilité à S de top spiner et de pouvoir marquer des points à son tour.
Cycle terminal niveau 2 ou niveau 3 de la voie professionnelle	« Se donne des occasions de prendre l'initiative en jouant sur le choix et la quantité d'effet »		<p>« L'initiative liftée »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Montée/descente en simple (2 min). • 2 services chacun. • Match en poussette sur poussette. • Seul S peut prendre l'initiative par une balle top-spinée. • Une fois le top-spin réalisé (faux top, top lifté, top frappé ou side-spin), le jeu devient libre.
	« Adapte ses projets tactiques en fonction de l'évolution du score »		<p>« Les petits et les grands points »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Match en 7 « grands » points. • 1 service chacun. • Pour gagner un « grand » points, il faut gagner deux « petits » points à la suite.

(suite de la p. 21)

- « Le boom » : 3 pt accordés si l'échange est marqué avec un smash de CD.
- « Starting-block » : jouer en coopération jusqu'au coup de sifflet de l'enseignant qui déclenche l'opposition.
- « Le banco » : annoncer « banco » avant de rompre l'échange permet à l'attaquant de marquer 3 pt en cas de réussite.

**

Au terme de notre réflexion qui visait à resituer le match à thème dans une dynamique d'enseignement, nous avons mis en exergue la fonction « d'interface » comme élément central pour révéler, résoudre et apprécier les compétences à viser. Le match à thème ne constitue en rien la panacée de l'enseignement du tennis de table et doit être associé à d'autres formes de situations d'apprentissage complémentaires telles que celles visant un renforcement et une stabilisation des connaissances. Cette forme de travail requiert en effet la nécessité pour l'enseignant d'effectuer des interprétations à partir des comportements initiaux en s'appuyant sur les ressources mobilisées en vue de les développer ou de s'appuyer sur elles pour faire acquérir de nouvelles connaissances. Ce n'est qu'à partir de ces considérations que le match à thème peut jouer pleinement son rôle d'interface. Plus largement, il s'envisage comme un outil permettant à l'enseignant de servir efficacement ses

missions « d'instruction » puisqu'il permet un apprentissage ciblé sur des compétences spécifiques, « d'éducation » puisqu'il inscrit l'élève dans un cadre de valeurs véhiculées par l'activité support, et de « formation » en favorisant l'alternance des rôles et statut des élèves (12). Sans prétendre à l'exhaustivité, nous avons cherché à esquisser un répertoire permettant à l'enseignant de fonctionner avec une certaine diversité tout en lui donnant les clés pour en construire de nouvelles, lui permettant ainsi de dépasser le cadre de l'enseignement du tennis de table.

Thomas Bauer

Professeur agrégé d'EPS,
BEES 2^e degré tennis de table,
BEES 1^{er} degré badminton,
INSEP (75).

Lionel Grandjean

Professeur agrégé d'EPS,
Lycée d'Aubergenville (78),
associé à l'IUFM de Versailles.

Xavier Racinais

Professeur agrégé d'EPS,
Lycée polyvalent de Mantes-la-Jolie (78),
associé à l'Inspection Régionale
de Versailles.

Patrice Gauchard

Professeur d'EPS,
BEES 1^{er} degré tennis de table,
Lycée de Maisons-Alfort (94),
Formateur à l'IUFM de Créteil.

Notes bibliographiques

- (1) Meirieu P., *Apprendre... oui mais comment*, Paris, ESF, 1987.
- (2) On peut définir le « jeu réel » comme la pratique sociale de référence.
- (3) Expression empruntée à Corbion G., Priou T., Sève C., *Le tennis de table au collège*, FFTT-INSEP, 2000.
- (4) L'enseignant peut en effet adapter le règlement officiel afin de faire émerger une compétence identifiée.
- (5) Mélanie Klein citée par P. Parlebas dans « Jeu sportif, rêve et fantaisie », *Revue Esprit*, n° 5, mai 1975.
- (6) Voir à ce propos M. Durand, *L'enfant et le sport*, Paris, PUF, 1987.
- (7) Nous empruntons cette terminologie à Delisle H., *Tennis de table : technique, tactique et didactique*, coll. « cahiers des sports », Ed. Revue EPS, 1999.
- (8) Bauer T., Grandjean L., Racinais X., « Le panier de balles : un outil au service des apprentissages », *Revue EPS* n° 320, juillet-août 2006.
- (9) Sève C., *Le tennis de table*, coll. « De l'école aux associations », Ed. Revue EPS, 1999.
- (10) Voir à ce sujet Yves Deshais, « Le service », *Revue EPS* n°259, mars-avril 1996 et Sophie Larcher, « Les rotations de balle au service », *Revue EPS* n° 276, mars-avril 1999.
- (11) Corbion G., Priou T., Sève C., *Le tennis de table au collège*, FFTT-INSEP, 2000.
- (12) Circulaire n° 97-123 du 23.05.97.
- (13) Pour aller plus loin sur l'aspect éducatif du double, voir Erb G., « tennis de table : d'une pratique individuelle à une pratique collective », *Revue EPS*, n° 300, mars-avril 2003.

Apprentissage moteur Théories en images

Amaël André, Christophe Carpentier

PRIX ET CODES

prix
26 € sans port
29 € port compris
code
ROM01AM

FICHE TECHNIQUE

parution
Septembre 2007
descriptif
PC et Mac
Windows 98 (64 Mo)

Un outil interactif pour préparer le CAPEPS et l'agrégation d'EPS.

- Plus de 100 clips vidéos dans les huit groupes d'APSA pour rendre compte des comportements d'élèves et des interventions des enseignants.
- Les connaissances incontournables dans le domaine des apprentissages moteurs (approfondies dans le livret inclus).
- Des études de cas pour mettre en relation la théorie et la pratique : les adaptations aux difficultés des élèves, les différentes étapes de l'apprentissage, technique et tactique, la motricité à plusieurs, exercices et situations globales...

