

LE PANIER DE BALLE

Parmi les procédés pédagogiques utilisés dans l'enseignement du tennis de table, le panier de balles est un outil aux multiples possibilités éducatives, paradoxalement peu présent en EPS.



PHOTOS : AUTEURS

UN OUTIL AU SERVICE DES APPRENTISSAGES

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

Compte tenu du peu de temps dont disposent les enseignants en EPS pour obtenir chez leurs élèves les transformations attendues, il est intéressant de s'interroger sur les procédés pédagogiques qui permettent d'optimiser le volume de pratique au cours de l'apprentissage.

Le panier de balles est un système de distribution proche des « multivolants » au badminton, des paniers de balles au tennis, des seaux de balles au golf ou encore des « multiballons » au volley-ball. En plus de diminuer les pertes de temps liées au ramassage des balles, il donne l'occasion d'affiner des gestes techniques ou des schémas tactiques à travers la répétition de tâches ori-

ginales et motivantes. Cela étant dit, et malgré le fait qu'il devrait logiquement trouver sa place dans l'enseignement du tennis de table, on constate bien souvent que son utilisation est essentiellement réservée aux élèves inscrits à l'association sportive ou dans les sections sportives.

UN OUTIL QUASI ABSENT EN EPS

Plusieurs hypothèses peuvent être avancées :

- Une première raison serait d'ordre financier, celle qui consiste à croire que l'achat d'un nombre important de balles grèverait le budget de l'équipe pédagogique. Pourtant l'achat d'une

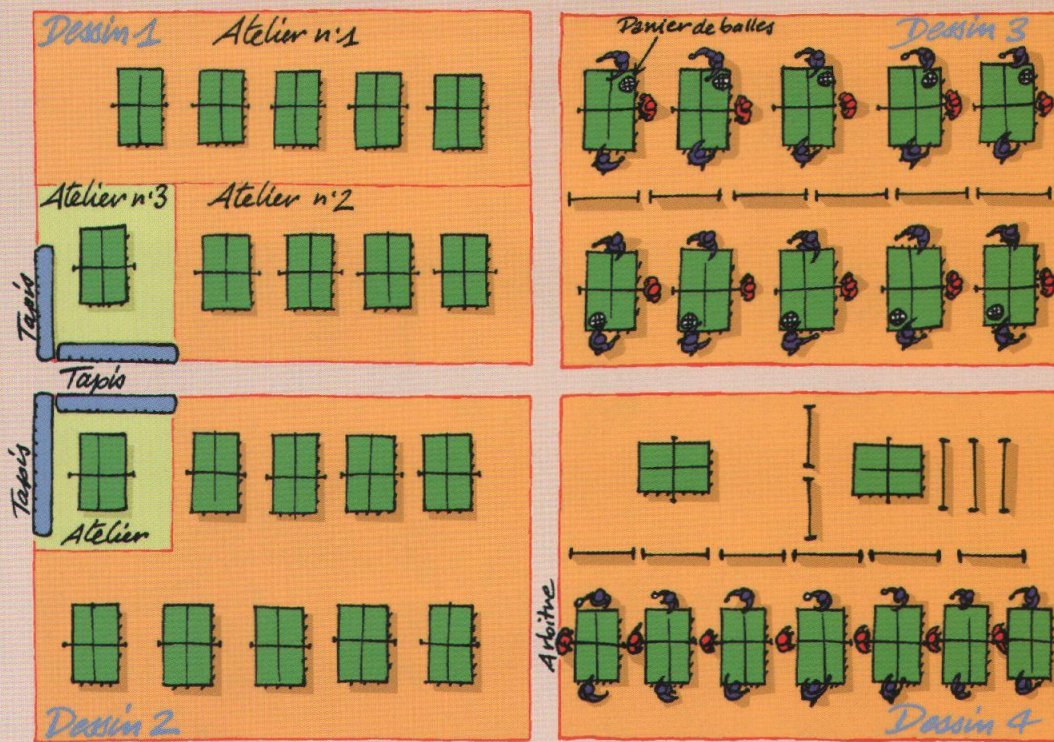
« grosse » de balles (144 balles) équivaut à celui de trois ballons de volley-ball. À cela s'ajoute la crainte de voir une grande quantité de balles écrasées par les élèves, mais un aménagement pertinent du milieu permet de limiter ces risques (à ce sujet, quelques illustrations sont proposées dans cet article, dessins 1 à 4, p. 34). La consommation de balles reste inévitable mais elle est compensée par une efficacité d'apprentissage démultipliée.

- Les enseignants craignent parfois que le groupe d'élèves échappe à leur contrôle. Il est en effet probable que, dans certaines situations, ces derniers aient davantage tendance à s'amuser avec les balles plutôt qu'à les utili-

ser à des fins pédagogiques. L'utilisation du panier de balles doit être instaurée progressivement si l'on souhaite que les élèves prennent l'habitude de l'exploiter comme outil pédagogique.

- Les installations peuvent paraître inadaptées, notamment dans des gymnases non spécialisés où cohabitent toutes sortes de matériels. Des solutions sont envisageables notamment en détournant certains équipements de leur fonction originale comme les tapis de gymnastique, ou en plaçant un atelier dans un coin aménagé (dessin 2).

- Enfin, un dernier obstacle, et non des moindres, pourrait être lié au fait que l'enseignant ne perçoive pas toujours l'intérêt



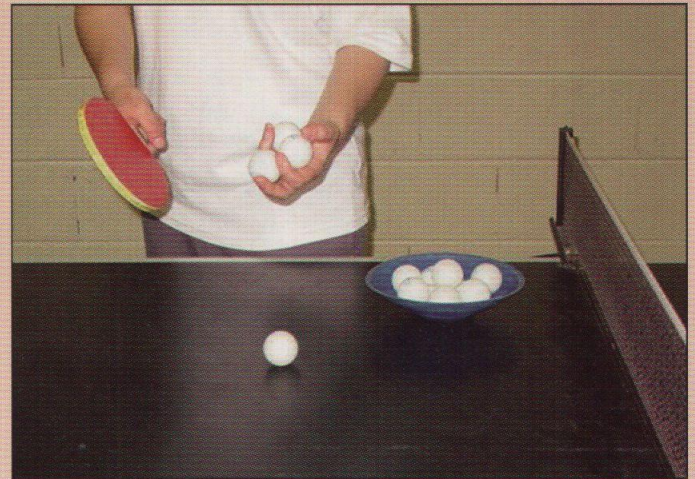
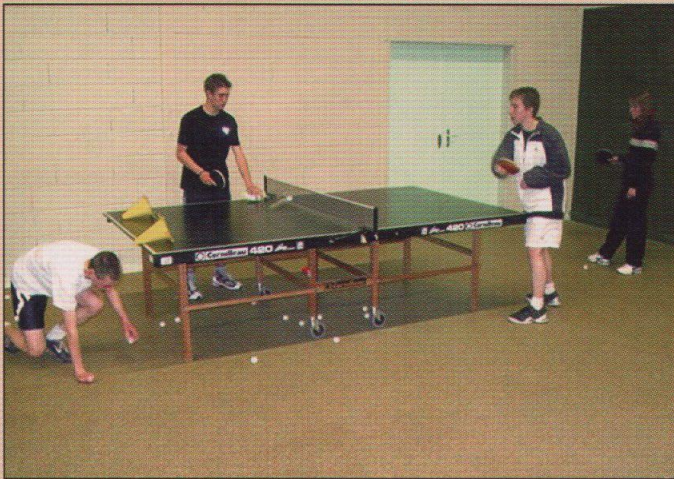
éducatif de ce type de travail, parfois taxé de procédé quelque peu « behavioriste ». Or, pour que tous les élèves apprennent de façon stable et durable, il importe à certains moments précis qu'ils puissent réaliser plusieurs répétitions de leurs actions de jeu lorsqu'elles sont reconnues efficaces.

UN OUTIL POUR LE JOUEUR

Le panier de balles est un moyen efficace pour augmenter la quantité de travail de l'élève, et donc lui permettre d'acquérir et/ou stabiliser des compétences plus rapidement (1). À titre de comparaison, donner une balle pour deux élèves en tennis de table correspond à donner un ballon pour douze élèves en volley-ball. Si l'on admet qu'il est plus facile d'acquérir des habiletés lorsqu'on donne un ballon pour deux élèves volleyeurs, il apparaît logique qu'on puisse imaginer donner plusieurs balles de tennis de table à l'élève pongiste. En

Tableau 1. Niveaux d'expertise dans la distribution de balles

Niveau 1	L'élève atteint une cible définie par des trajectoires de balles en cloche.	<ul style="list-style-type: none"> • En coup droit (CD) et revers (R) avec un rebond simple sur sa demi-table avant la frappe. • Il « alimente » sa distribution avec sa main gauche balle par balle. • La balle est portée. • La fréquence est faible, de l'ordre de 20 balles par minute. • La cible atteinte correspond à un quart de la table.
Niveau 2	L'élève enchaîne l'atteinte de différentes cibles définies par des trajectoires de balles en cloche.	<ul style="list-style-type: none"> • En CD et R avec un rebond sur sa demi-table avant la frappe. • Il « alimente » sa distribution par séries de 2 balles qu'il attrape main gauche. • La balle est portée. • La fréquence de l'ordre de 15 séries de 2 balles par minute. • La cible atteinte correspond à un quart de la table.
Niveau 3	L'élève enchaîne l'atteinte de différentes cibles définies par des trajectoires de balles en cloche et/ou tendues.	<ul style="list-style-type: none"> • En CD et R avec un rebond sur sa demi-table avant la frappe. • Il « alimente » sa distribution par séries de 3 balles qu'il attrape main gauche. • La balle est portée ou frappée. • La fréquence de l'ordre de 12 séries de 3 balles par minute. • La cible atteinte correspond à une feuille format A3.
Niveau 4	L'élève atteint une cible définie par des trajectoires de balles liftées ou coupées.	<ul style="list-style-type: none"> • En CD et R avec un rebond avant la frappe ou de volée sur sa demi-table. • Il « alimente » sa distribution par séries de 3 balles qu'il attrape main gauche. • La balle est frottée. • La fréquence de l'ordre de 10 séries de 3 balles par minute. • La cible atteinte correspond à un quart de la table.
Niveau 5	L'élève enchaîne l'atteinte de différentes cibles définies par des trajectoires de balles coupées ou liftées.	<ul style="list-style-type: none"> • En CD et R avec un rebond avant la frappe ou de volée sur sa demi-table. • Il « alimente » sa distribution par séries de 3 balles qu'il attrape main gauche. • La balle est frottée. • La fréquence de l'ordre de 12 séries de 3 balles par minute. • La cible atteinte correspond à une feuille format A3.
Niveau 6	L'élève enchaîne l'atteinte de différentes cibles définies, par des trajectoires de balles coupées et/ou liftées.	<ul style="list-style-type: none"> • En CD et R avec un rebond avant la frappe ou de volée sur sa demi-table. • Il « alimente » sa distribution par séries de 3 balles qu'il attrape main gauche. • La balle est frottée. • La fréquence de l'ordre de 15 séries de 3 balles par minute. • La cible atteinte correspond à une feuille format A4.



répétant et en variant ses actions dans diverses tâches motrices, il peut plus aisément corriger ses erreurs en enregistrant les réponses efficaces tout en éliminant les mauvaises. L'enseignant peut ainsi mettre à profit ce système de distribution de balles pour faire acquérir à l'élève des compétences spécifiques, non seulement d'un point de vue gestuel (connaissances techniques) mais aussi d'un point de vue de l'enchaînement et de la combinaison des actions de jeu. Par exemple, on peut l'amener à produire un enchaînement classique de coups : bloc, top spin, frappe en coup droit (dessin 14, p. 37).

UN OUTIL POUR LE DISTRIBUTEUR

Le travail de distribution de balles permet de développer des compétences spécifiques mais favorise aussi les interactions entre les élèves. Il pourrait en effet être comparé à la parade en gymnastique ! En d'autres termes, il est question dans les deux cas d'aide à l'apprentissage (2). Tout comme la parade, la distribution de balles implique l'acquisition de compétences spécifiques (tableau 1). Le distributeur peut produire des balles à trajectoire unique, en jouant sur la vitesse et/ou l'espace, et en variant les fréquences et les rythmes de jeu. Parallèlement, son rôle peut créer une dynamique de groupe malgré des différences de niveaux de pratique qui deviennent alors une richesse.

UN OUTIL POUR L'ENSEIGNANT

Le panier de balles aide l'enseignant à adapter les formes de pratique aux représentations et

besoins des élèves et à proposer des situations d'accès à l'autonomie.

Valoriser la quantité et l'intensité des actions

Ce mode d'entrée peut répondre aux attentes de bon nombre d'élèves recherchant une forte dépense énergétique dans une APSA trop souvent perçue comme une pratique de loisir, à la fois statique et « passive ». Pour d'autres élèves cherchant un but de maîtrise, les situations du panier de balles peuvent stimuler le sentiment de compétence en montrant rapidement aux élèves leurs progrès dans l'acquisition d'un geste tel qu'un coup droit, un pivot ou un service. Cette réussite à court terme peut éventuellement leur donner envie d'aller plus loin dans l'apprentissage.

Développer l'autonomie des élèves

Un ou plusieurs ateliers sont mis en place. Chaque élève endosse un rôle défini et différencié qu'il

peut intervertir au fil de la situation (distributeur, joueur, ramasseur) ; la disponibilité de l'enseignant en est accrue. Il peut alors plus précisément intervenir auprès des autres élèves et valorise ainsi son statut d'enseignant-ressource.

Gérer l'hétérogénéité de la classe

La distribution ne nécessite pas de niveau homogène. Par exemple, placer deux distributeurs « débrouillés » face à un joueur « expert » donne à chacun la possibilité de s'exprimer pleinement au sein d'une même tâche.

Sensibiliser les élèves au respect du matériel

Au-delà du coût financier, de trop nombreuses balles cassées peuvent occasionner un risque de blessure (élèves qui glissent et chutent en marchant dessus). Afin de répondre à ce principe de précaution, souligné dans le texte de 1994 sur la sécurité, il convient de rappeler en perma-

nence cette consigne aux élèves et de leur faire prendre l'habitude de ramasser les balles cassées qui traînent dans l'aire de jeu. Cette phase constitue en outre un temps de récupération utile pour l'élève. Les balles sont données à l'enseignant qui pourra en faire un autre usage, comme des cibles à atteindre par exemple.

Le panier de balles n'est pas un but en soi et ne doit donc pas se substituer à l'apprentissage du jeu. En revanche, l'enseignant peut concevoir son utilisation à différentes fins : situations d'entrée dans l'activité, situations de révélation de problème, situations de renforcement d'une gestuelle appropriée, situations de référence visant à apprécier l'évolution des acquisitions, situations alternatives aux tâches classiques apportant un effet de nouveauté, situations permettant l'affiliation sans détériorer le niveau de jeu. Dans leur conception, l'enseignant veille à répondre à une série de questions : où placer le distributeur et son panier (derrière la table, sur les côtés, plus ou moins proche du filet) ? Quel niveau de difficulté de la tâche peut-on demander au distributeur (fréquence des cycles, enchaînement des coups, taille des cibles, etc.) ? Combien de temps doit durer la séquence de distribution (de 30 s à 1 min 30) ? Quel rapport de force instaurer entre le distributeur et le joueur ? À quel moment faut-il changer les rôles ? Comment organiser l'atelier ?

Organiser l'atelier dans l'espace

Un atelier parmi d'autres
L'enseignant organise une leçon

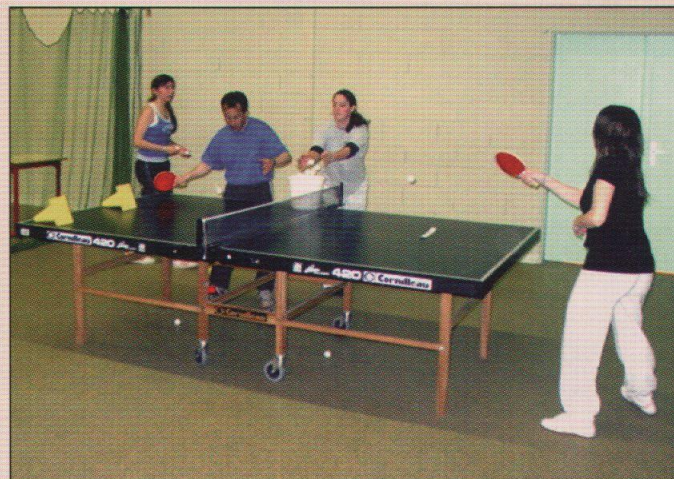
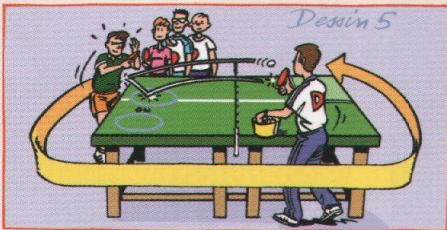
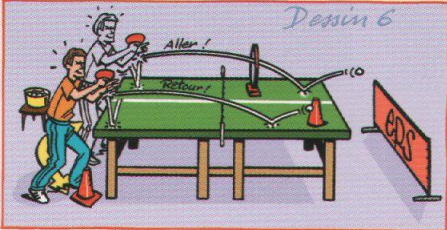

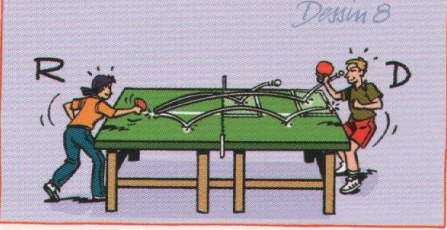
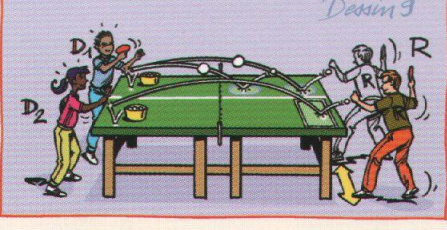
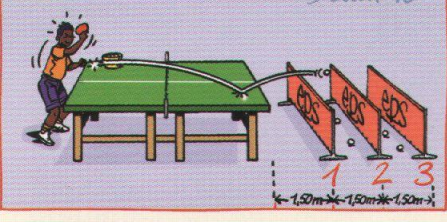
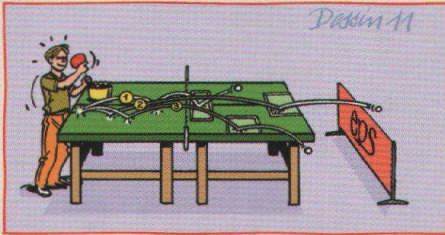
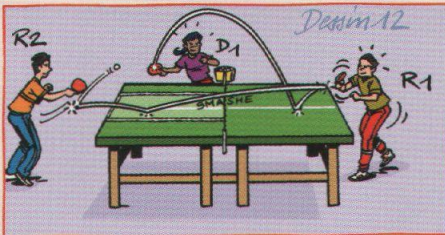
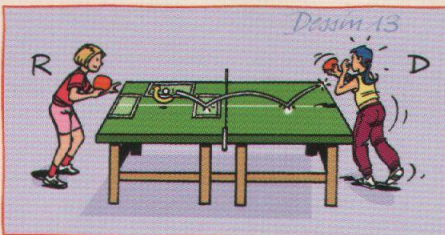
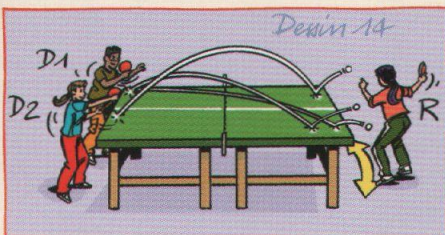


Tableau 2. PROPOSITIONS DE SITUATIONS

Compétences		Propositions de situations organisées à partir du panier de balles	
Cycle d'Observation (6 ^e)	« Se déplacer, s'organiser pour frapper et renvoyer »		<p>Coordonner le déplacement et la frappe</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'enseignant D distribue alternativement ou de manière aléatoire soit dans la zone centrale soit dans la zone CD. • Les élèves relancent toujours en CD en visant la zone CD sur la demi-table adverse. • Après chaque frappe l'élève relanceur effectue un tour de table avant de rejoindre la file.
	« Réaliser des frappes en jouant sur les paramètres simples des trajectoires (vitesse et direction) »		<p>Frapper en ciblant</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève dispose de 20 balles au départ de son « tour du monde ». • Successivement au départ de chaque plot, l'élève vise la demi-table adverse en envoyant la balle au travers du cerceau. • Au retour, il tente de toucher le plot sur la table après un rebond.
Cycle Central (5 ^e /4 ^e)	« Combiner simultanément deux des paramètres simples de la trajectoire (vitesse, direction, hauteur) dans ses frappes »		<p>Travailler le coup droit et le revers autour du pivot</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'enseignant D distribue régulièrement dans la zone revers du joueur. • L'élève relance 2 balles, la première en revers et la seconde en CD en visant la zone revers sur la demi-table adverse. • Après chaque série de 2 balles, l'élève relanceur rejoint la file.
	« Jouer intentionnellement sur la continuité et la rupture dans l'échange pour marquer le point »		<p>Élaborer un schéma tactique à partir d'un service court</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève D sert court. • Le relanceur choisit un retour court ou long dans la zone CD du distributeur. • L'échange se poursuit en jeu libre.
Cycle d'Orientation (3 ^e)	« ... vers un niveau de jeu dans lequel, régulièrement, les trajectoires sortent de l'axe central »		<p>Travailler le déplacement</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève D1 distribue successivement une balle courte et une balle longue côté coup droit. • L'élève D2 distribue une balle longue dans la zone revers. • Le relanceur adapte ses déplacements pour répondre aux trois coups différents en visant la zone centrale.
	« L'accent est mis sur l'acquisition stable d'une mise à distance et de niveaux de frappe différenciés, par un placement régulier du corps par rapport à la balle qui optimise la frappe »		<p>Smasher en coup droit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le joueur enchaîne à volonté, après rebond sur sa demi-table, des frappes en variant l'intensité de façon à atteindre des zones différentes.

Compétences		Propositions de situations organisées à partir du panier de balles	
Cycle de Détermination (2 ^{ème})	« Varie le placement ou la vitesse du service pour déséquilibrer l'adversaire »		Varier le rythme et le placement des services <ul style="list-style-type: none"> Le distributeur produit une série de trois services : service court, service bombe, service sortant.
	« Se préparer et rechercher le contrôle du placement de ses balles tout en utilisant des actions de frappe »		Frapper et défendre en balle haute <ul style="list-style-type: none"> Le distributeur D1 envoie des balles hautes sur le CD de R1. Le relanceur R1 frappe en zone centrale sur la demi-table adverse. Le relanceur R2 défend. L'échange se poursuit en jeu libre.
Cycle Terminal (1 ^{ère} -Terminale)	« Sait se mettre en activité tactique : fait des hypothèses sur les retours à partir de ses propres frappes »		Concevoir un schéma tactique à partir de la relance d'un service coupé <ul style="list-style-type: none"> L'élève D sert coupé dans l'une des trois zones adverses. Le relanceur renvoie en adaptant sa tactique à la trajectoire produite. L'échange se poursuit en jeu libre.
	« Jouer sur les rotations associées à des accélérations et des placements de balle »		Bloquer, frotter, frapper <ul style="list-style-type: none"> L'élève D1 distribue successivement 2 balles côté revers : la 1^{ère} liftée, la 2^{ème} frappée. L'élève relanceur effectue un revers appuyé sur la balle liftée et un top spin du CD en pivot sur la balle frappée. L'élève D2 produit une balle mi-haute dans la zone centrale CD. Le relanceur effectue un smash dans la diagonale CD.

autour de trois ateliers, dont l'un est centré autour du travail « au panier de balles ». À chaque leçon, les élèves changent d'atelier (dessin 1).

Un atelier permanent

À chaque leçon, un atelier permettant le travail « au panier de balles » est organisé dans un coin de la salle. Il peut servir à toute sorte de tâche (dessin 2).

Situation collective au panier de balles

Tous les élèves travaillent simultanément avec un panier de balles placé côté mur. Chacun travaille à son rythme et sous des formes éventuellement différenciées (dessin 3).

Deux ateliers ponctuels

L'enseignant organise une leçon en installant de manière ponctuelle deux ateliers différents mettant en jeu le travail au panier de balles (dessin 4).

PROPOSITIONS DE SITUATIONS

(Tableau 2 et dessins de 5 à 15 ci-contre et dessus).

**

L'apprentissage lié à l'utilisation du panier de balles permet à l'élève de renforcer l'acquisition de compétences pongistes tant sur le plan des conduites

motrices que sur celui des rôles sociaux qui s'y rapportent. Il représente une solution adaptée, en tennis de table, pour répondre aux axes forts de l'EPS actuelle, en contribuant au développement des ressources individuelles, à l'acquisition de savoirs culturels ainsi qu'à l'intégration de l'élève dans son environnement social.

Notes bibliographiques

- (1) Schmidt R.A., *Apprentissage moteur et performance*, Vigot, 1993.
- (2) Voir les travaux de C. Piard à propos du

Thomas Bauer
Professeur agrégé d'EPS
BEES 1^{er} degré tennis de table,
BEES 1^{er} degré Badminton,
INSEP (75).

Lionel Grandjean
Professeur agrégé d'EPS,
Lycée d'Aubergenville,
IUFM de Cergy-Pontoise (95).

Xavier Racinais
Professeur agrégé d'EPS,
Lycée polyvalent
Mantes-la-Jolie, (78).

concept de « zone proximale de développement » évoqué par L. Vigotsky in *Gymnastique et enseignement programmé*, Paris, Vigot, 1990.